

Scenariusz zajęć: *Uścisk Szymborskiej*

Transformacja cyfrowa z eTwinning

Autorka: Katarzyna Siwczak

ZAJĘCIA W WERSJI STACJONARNEJ

Czas trwania zajęć: 2 x 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły ponadpodstawowej

Potrzebne materiały:

- Wiersz „[Dłoń](#)” Wisławy Szymborskiej
- Jedno urządzenie na grupę (smartphone/ tablet/chromebook/ laptop z dostępem do internetu)

Cele:

- poszerzenie wiedzy w dziedzinie poezji
- uwrażliwienie przez poezję
- włączenie się w obchody **Roku Szymborskiej**
- integracja grupy przez współpracę
- rozwijanie kreatywności
- rozwijanie umiejętności cyfrowych

Wykorzystane narzędzia TIK:

- Genially – [Kim jestem?](#)
- [AutoDraw](#)
- [Jamboard](#)
- [Wordwall](#)
- [Flip](#)
- Generator grup np. [Random Lists](#) lub [Generator drużyn](#)

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel zapisuje na tablicy słowo DŁOŃ i prosi uczniów o zapisanie pierwszych 3 skojarzeń z podanym wyrazem. Rozmawiamy o tych skojarzeniach, porównując odpowiedzi na forum klasy.
2. Nauczyciel wyświetla prezentację Genially – [Kim jestem?](#), uczniowie odgadują zaszyfrowaną postać podążając za podanymi wskazówkami.

3. Nauczyciel wyświetla wiersz „[Dłoń](#)” Wisławy Szymborskiej; wspólnie dokonujemy analizy i interpretacji wiersza.
4. Dzielimy uczniów na małe grupy; można wykorzystać generator grup. Zadaniem każdej grupy jest przygotowanie ilustracji do wiersza ‘Dłoń’. W tym celu wykorzystujemy [AutoDraw](#) działające na bazie sztucznej inteligencji. Ukończoną ilustrację każda grupa udostępnia na przygotowanym przez nauczyciela Jamboardzie; porównujemy wykonane prace.
5. Nauczyciel wyświetla [Wordwall](#) i losuje dla każdej grupy tytuł wiersza („Oko,” „Ucho,” „Stopa” lub „Ucho”) Nie eliminujemy już wybranych odpowiedzi – wszystkie zespoły mają identyczne opcje.
6. Pracując w grupie uczniowie przygotowują swój własny wiersz z przesłaniem kierując się wylosowanym tytułem.
7. Grupy wymieniają się swoimi utworami – każda grupa dokonuje analizy i interpretacji otrzymanego wiersza. Następnie uczniowie, wykorzystując [Flip](#), przygotowują nagranie (dźwięk – właściwa recytacja, tekst zobrazowany ilustracjami i innymi odpowiednio dobranymi elementami dostępnymi dzięki narzędziu Flip).). Upřednio nauczyciel przygotowuje temat na Flip, aby udostępnić go uczniom podczas lekcji.
8. Po ukończeniu prac przeprowadzamy ewaluację zajęć opartą na samoocenie. Każdy uczeń otrzymuje kopię [karty samoceny](#) i oddaje się refleksji - w odniesieniu do widocznych punktów dorysowuje symbol dłoni przy odpowiedniej punktacji 5-4-3-2-1, kierując się własnymi odczuciami.
9. Nauczyciel zadaje pracę domową – każdy uczestnik zajęć proszony jest o skomentowanie, poprzez nagranie głosowe na Flip, rezultatu pracy grupy, która utworzyła nagranie do wiersza jej/jego współautorstwa (ocena rówieśnicza). Nauczyciel w podobny sposób udziela informacji zwrotnej podsumowując pracę każdej z grup.



ZAJĘCIA W WERSJI ONLINE

Czas trwania zajęć: 2 x 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie szkoły ponadpodstawowej

Potrzebne materiały:

- Wiersz „[Dłoń](#)” Wisławy Szymborskiej
- Uczniowie łączą się przez Google Meet/ Teams

Cele:

- poszerzenie wiedzy z dziedziny poezji
- uwrażliwienie przez poezję
- włączenie się w obchody **Roku Szymborskiej**
- integracja grupy przez współpracę
- rozwijanie kreatywności
- rozwijanie umiejętności cyfrowych

Wykorzystane narzędzia TIK:

- Teams/Google Meet/Zoom
- Genially – [Kim jestem?](#)
- [AutoDraw](#)
- [Jamboard](#)
- [Wordwall](#)
- [Flip](#)

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel udostępnia [Jamboard](#) z ilustracją dłoni i prosi uczniów o dopisanie w slajdzie skojarzeń. Rozmawiamy o tych skojarzeniach, porównując odpowiedzi na forum klasy.
2. Nauczyciel udostępnia prezentację Genially – [Kim jestem?](#), uczniowie odgadują zaszyfrowaną postać podążając za podanymi wskazówkami.
3. Nauczyciel wyświetla wiersz „[Dłoń](#)” Wisławy Szymborskiej; wspólnie dokonujemy analizy i interpretacji wiersza.
4. Kolejny etap zajęć odbywać się będzie w breakout roomach. Zadaniem każdej grupy jest przygotowanie ilustracji do wiersza ‘Dłoń’. W tym celu wykorzystujemy [AutoDraw](#) – narzędzie działające na bazie sztucznej inteligencji. Grupa omawia pomysły. Lider grupy udostępnia grupie widok karty AutoDraw i zostaje głównym ilustratorem podążając za wskazówkami innych członków grupy. Ukończoną ilustracją każda grupa udostępnia na przygotowanym przez nauczyciela Jamboardzie; porównujemy wykonane prace – dyskusja w pokoju głównym.



5. Nauczyciel udostępnia [Wordwall](#) i losuje dla każdej grupy tytuł wiersza („Oko,” „Ucho”, „Stopa”) Nie eliminujemy już wybranych odpowiedzi – wszystkie teamy mają identyczne opcje.
6. Pracując w grupie, ponownie w breakout roomie, uczniowie przygotowują swój własny wiersz z przesłaniem kierując się wylosowanym tytułem. Wiersze dodają do Jamboardu.
7. Grupy otrzymują w przydziale prace innych uczestników zajęć – każda grupa dokonuje analizy i interpretacji przydzielonego wiersza. Następnie uczniowie, wykorzystując [Flip](#), przygotowują nagranie (dźwięk – właściwa recytacja, tekst zobrazowany ilustracjami i innymi odpowiednio dobranymi elementami dostępnymi dzięki narzędziu Flip). Upřednio nauczyciel przygotowuje temat na Flip, aby udostępnić go uczniom podczas lekcji.
8. Po ukończeniu prac przeprowadzamy ewaluację zajęć opartą na samoocenie. Każdy uczeń otrzymuje, przez Google Classroom/ Teams, edytowalną kopię [karty samoceny](#) i oddaje się refleksji - w odniesieniu do widocznych punktów przeciąga symbol dłoni umieszczając ją przy odpowiedniej punktacji 5-4-3-2-1, kierując się własnymi odczuciami.
9. Nauczyciel zadaje pracę domową – każdy uczestnik zajęć proszony jest o skomentowanie, poprzez nagranie głosowe na Flip, rezultatu pracy grupy, która utworzyła nagranie do wiersza jej/jego współautorstwa (ocena rówieśnicza). Nauczyciel w podobny sposób udziela informacji zwrotnej podsumowując pracę każdej z grup.

