

Scenariusz zajęć: Co kryje obraz?

Transformacja cyfrowa z eTwinning

Autorka: Marlena Kowalska

ZAJĘCIA W WERSJI STACJONARNEJ

Czas trwania zajęć: 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie klas 4-8 szkoły podstawowej

Potrzebne materiały:

- [karty metaforyczne](#)
- komputer, tablet

Cele:

- rozbudzanie kompetencji krytycznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności analizowania tekstu kultury;
- rozumienie, czym jest symbol i alegoria w obrazie;
- kształcenie kompetencji cyfrowych;
- bogacenie zasobu słownikowego;

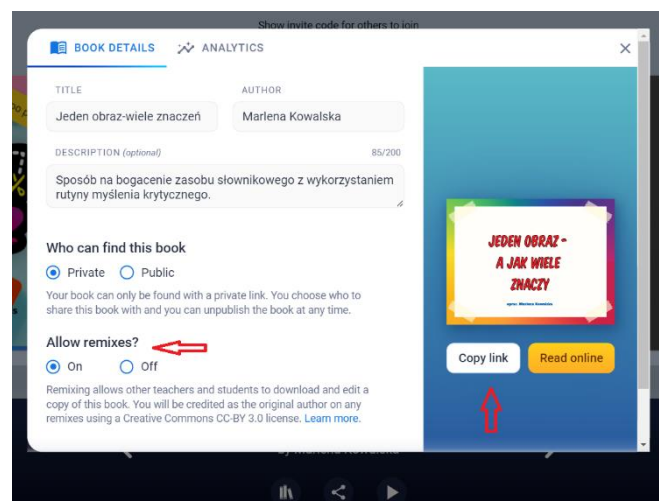
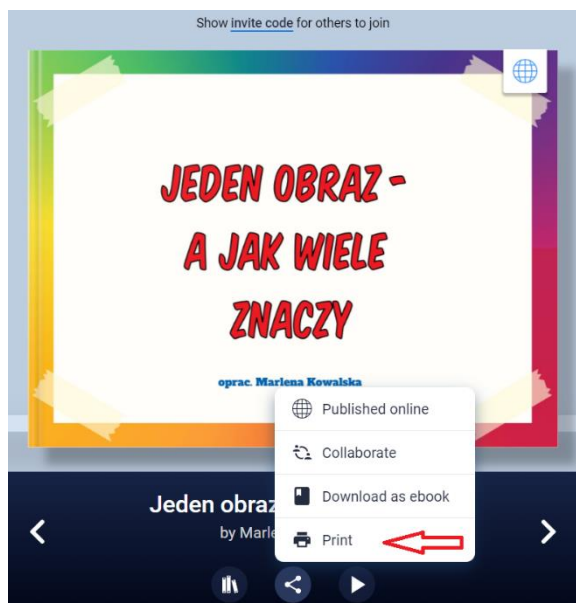
Wykorzystane narzędzia TIK:

- [BookCreator](#)
- [Pixabay](#)
- [Wakelet](#)

Przebieg zajęć:

1. Uczniowie przypominają sobie, czym jest symbol i alegoria w różnych tekstach kultury.
2. Nauczyciel prezentuje różne karty metaforyczne (mogą to być także wybrane zdjęcia np. z Pixabay), a uczniowie odkrywają ich znaczenie, wspólnie analizują obrazy.
3. Nauczyciel przygotowuje wcześniej książeczkę z odpowiednimi grafikami w programie BookCreator; można ją wydrukować lub udostępnić uczniom jako szablon do wypełnienia – [Przykład książeczki](#)





4. Uczniowie rozpoczynają pracę: przy komputerach – logują się w aplikacji BookCreator i edytują książeczkę.

Analiza obrazów może odbywać się z wykorzystaniem jednej z praktyk krytycznego myślenia, np. *widzę-myślę-zastanawiam się*.

Analizując grafiki odpowiadają na zawarte w książeczce pytania, dodają awatarki, emotki czy naklejki oddające odczucia uczniów, jakie im towarzyszą podczas analizy obrazu - ta wersja ćwiczenia dostępna jest dla każdego zalogowanego w aplikacji BookCreator.

Jeśli książeczka jest wydrukowana, uczniowie dopisują odpowiedzi na poszczególnych stronach, dorysowują np. swoje emocje.

5. Nauczyciel podczas tego ćwiczenia staje się przewodnikiem uczniów, zachęca do myślenia, wskazuje ścieżki, którymi mogą podążać uczniowie.
6. Na zakończenie uczniowie załączają swoje książeczki (zdjęcia albo linki) do wspólnej kolekcji Wakelet; może również powstać klasowa wystawka/gazetka zawierająca wytwory prac uczniów. W ten sposób każdy ma szansę, by zapoznać się z pracami kolegów i zaprezentować swoje przemyślenia.
7. Nauczyciel poprzez obserwację działań uczniów otrzymuje informacje zwrotną, na ile rozumieją temat, w jakim zakresie myślą logicznie i krytycznie, czy są kreatywni.

ZAJĘCIA W WERSJI ONLINE

Czas trwania zajęć: 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie klas 4-8 szkoły podstawowej

Potrzebne materiały:

- komputer, tablet;

Cele:

- rozbudzanie kompetencji krytycznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności analizowania tekstu kultury;
- rozumienie, czym jest symbol i alegoria w obrazie;
- rozwijanie umiejętności współpracy i komunikacji w zespole klasowym;
- kształcenie kompetencji cyfrowych;
- bogacenie zasobu słownikowego;

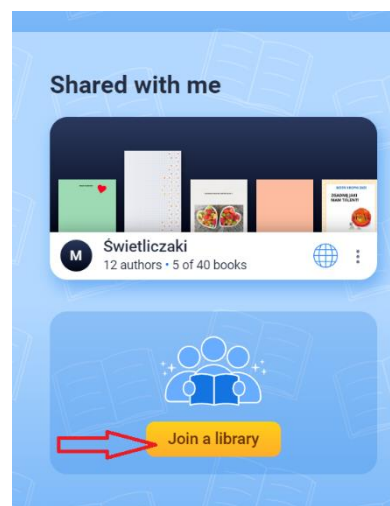
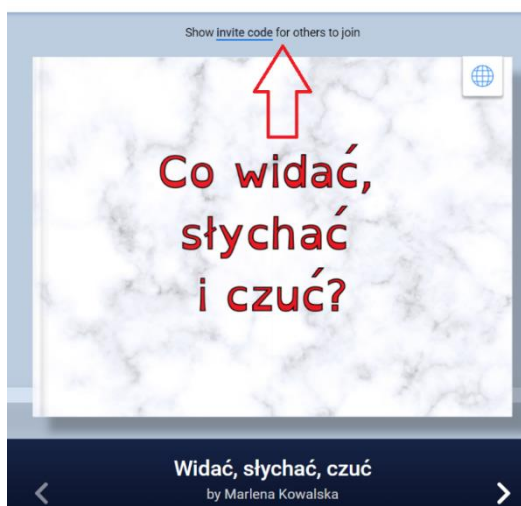
Wykorzystane narzędzia TIK:

- [BookCreator](#)
- [Dream](#)
- narzędzia Teams

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel rozpoczyna spotkanie, np. Teams. Przedstawia cele lekcji, może nawiązać do wcześniejszych doświadczeń w analizowaniu obrazów poetyckich.
2. Uczniowie zostają podzieleni na 3-4osobowe grupy. Każda grupa rozpoczyna działanie w osobnym pokoju Teams, który tworzy nauczyciel.
3. Nauczyciel przygotowuje wcześniej w BookCreatorze książeczkę, którą udostępnia uczniom do edycji, zapraszając ich wygenerowanym kodem do swojej biblioteki. W książeczce umieszcza grafiki, stworzone np. przez sztuczną inteligencję w programie [Dream](#) lub pobrane na wolnej licencji z innych źródeł - zobacz [przykład książeczki](#).
4. Opracowując książeczkę, nauczyciel **dokładnie wyznacza** poszczególnym grupom/pokojom rozdziały, które mają być uzupełnione – każda grupa musi wiedzieć, za którą część książeczki odpowiada. Musi być również ogólna świadomość, że opcja wspólnej edycji daje prawo do usuwania treści i dlatego każda grupa powinna działać na wyznaczonych stronach, by nie zniszczyć pracy innej grupy (choćby niechcący).





5. Uczniowie logują się do aplikacji, dołączają do biblioteki nauczyciela i rozpoczynają działanie - analizują **te same obrazy ułożone w określonej kolejności**, tworząc historię. Pomocne mogą być pytania pytania: *Co widzisz?... Co możesz usłyszeć?... Co możesz poczuć?... przyglądając się obrazom*, które nauczyciel zamieszcza w plikach zespołu. Uczniowie, wykorzystując możliwości aplikacji Book Creator, mogą dodawać dźwięki, filmiki, emotki i inne grafiki, tworząc interpretację poszczególnych ilustracji.

Praca zespołowa zwiększa zaangażowanie uczniów. Małe zespoły sprawiają, że każdy ma zadanie do wykonania. Wspólna odpowiedzialność motywuje i nie pozwala na nic nierobienie. Ponadto kształcona jest umiejętność komunikowania się online.

6. Nauczyciel cały czas monitoruje pracę uczniów, wchodzi do poszczególnych pokoi, przegląda strony książeczki, by na bieżąco widzieć wpisy uczniów, reagować, kiedy zachodzi taka potrzeba.
7. Na koniec wspólnie wszyscy oglądają książeczkę, zwracając uwagę na podobieństwa i różnice w poszczególnych rozdziałach (grupach). Tworząc w tej samej książeczce, każdy ma dostęp do wszystkich rozdziałów.
8. Podsumowaniem lekcji może być ostatnia strona książeczki, gdzie każdy uczeń napisze, czego nauczył się podczas zajęć, jaką umiejętność rozwinął.

