

Zainspiruj się z OSE

Smartfon w książce
czy książka w smartfonie?
Pomysł – Projekt – Inspiracja

NASK

ose OGÓLNOPOLSKA
SIĘĆ EDUKACYJNA



Redakcja

Kinga Kaczmarek, dr Agnieszka Wrońska

Autorzy

Katarzyna Gańko, Iwo Hryniewicz, Kinga Kaczmarek, Agnieszka Wrońska
Uczniowie i nauczyciele – Laureaci konkursu „Smartfon w książce czy książka w smartfonie? Pomysł – Projekt – Inspiracja”

Opracowanie scenariuszy, redakcja językowa i korekta

Katarzyna Gańko, Diana Kania, Emilia Troszczyńska

Projekt i opracowanie graficzne, skład

Aleksandra Więcierzewska

© NASK Państwowy Instytut Badawczy

Warszawa 2020

ISBN: 978-83-65448-27-9

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji Creative Commons

[Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne \[CC BY-NC\] 4.0 Międzynarodowe.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

NASK Państwowy Instytut Badawczy

ul. Kolska 12

01-045 Warszawa

NASK



OGÓLNOPOLSKA
SIEĆ EDUKACYJNA



Ministerstwo
Cyfryzacji

Zainspiruj się z OSE

Smartfon w książce
czy książka w smartfonie?
Pomysł – Projekt – Inspiracja



KONKURS

Smartfon w książce czy książka w smartfonie?

Pomysł-Projekt-Inspiracja

Czytaj lektury i weź udział w konkursie

Przygotuj jeden
wybrany projekt
związany z tematyką
lektury szkolnej:

- scenariusz
- pracę graficzną
- grę terenową
lub planszową

Szczegóły w regulaminie
konkursu na stronie ose.gov.pl



NASK

ose OGÓLNOPOLSKA
SIEĆ EDUKACYJNA

 **LEKTURY**
GOV.PL

Spis treści

Wstęp	6
Nowe technologie – nowe możliwości w szkole?	8
Uniwersalna siła lektury szkolnej	10
Książka w smartfonie, czyli o sztuce czytania w cyfrowych czasach	12
Grajmy, bawmy się i twórzmy!	14
Zwycięskie prace w kategorii scenariusze gier planszowych	18
Niesamowite przygody 10 skarpetek	18
Przygody brzydkiego kaczątka	20
Dziewczynka w parku	22
Kopciuszek – Cinderella	24
Czarny Nosku, gdzie jesteś?	26
Zwycięskie prace w kategorii okładki książek, memy	28
Klasy 4–6	28
Klasy 7–8	29
Szkoły ponadpodstawowe	30
Zwycięskie prace w kategorii scenariusze gier edukacyjnych i terenowych	32
Nasz mały szaniec	32
„Katarynka” w smartfonie	34
Popołudnie z „Dywizjonem 303”	36
Lekturowy escape room na podstawie „Opowieści z Narnii”	38
Wirtualne podróże z Małym Księciem w poszukiwaniu przyjaźni	40
Interaktywny pokój zagadek	42
Podróż z Małym Księciem	44
Escape room – „Zemsta” Aleksandra Fredry	46
Gra w kolory, czyli pomalujmy „Pana Tadeusza”	48
Zagadkowy bohater	50
Kilka słów o...	52
NASK i Ogólnopolskiej Sieci Edukacyjnej	52
mLegitymacji szkolnej	54
Bibliografia	56
Polecamy	59

Wstęp

Oddajemy w Państwa ręce publikację, w której prezentujemy prace przygotowane przez laureatów konkursu „Smartfon w książce czy książka w smartfonie? Pomysł – Projekt – Inspiracja”, zorganizowanego przez Ogólnopolską Sieć Edukacyjną.

Konkurs został przygotowany w dwóch edycjach: zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli.

Uczestnicy mieli za zadanie przygotować prace graficzne i pisemne, tj. grę planszową, okładkę książki, mem zachęcający do czytania oraz projekt scenariusza lub gry miejskiej. Motywem przewodnim były lektury szkolne.

Uczestnicy z klas 1–3 szkoły podstawowej, pod kierunkiem nauczyciela, opracowali dowolną techniką grę planszową związaną z tematyką lektury szkolnej. Z kolei uczniowie klas 4–8 i szkół ponadpodstawowych przygotowali prace konkursowe indywidualnie. Ich zadaniem było zaprojektowanie okładki lektury szkolnej lub mema zachęcającego do przeczytania lektury.

Nauczyciele przygotowali natomiast scenariusze zajęć i propozycje projektów, które można przeprowadzić w szkole z wykorzystaniem narzędzi i aplikacji webowych oraz innych nowoczesnych technologii, aktywizujących uczniów i stanowiących dla nich inspirację do rozwoju i poznawania lektur. Praca konkursowa musiała nawiązywać w jakiś sposób do lektury szkolnej (motywy, postacie, bohaterowie, akcja, wątki, lokalizacja, autor lektury itp.).

Konkurs wystartował pod koniec września 2019 r. i zakończył się w połowie stycznia 2020 r. Swoje prace nadesłało blisko 700 uczestników. Wybór laureatów był naprawdę trudny. Poziom przesłanych prac był wyrównany, a jury konkursowe miało nie lada wyzwanie, aby wytypować top 5 w kategoriach dla uczniów i top 10 w kategorii nauczycieli. Co ciekawe, prace różnych kategorii wiekowych były powiązane tematycznie. Widać, że uczniowie chętnie przygotowali projekty dotyczące aktualnie omawianych w szkole lektur, a także książek lubianych, które wywarły na nich wpływ.

Oprócz wspaniałych prac, nierzadko opracowanych z najwyższą starannością i z wykorzystaniem zaawansowanych technik graficznych, mogliśmy poznać również lekturowe preferencje uczniów. Uczestnicy najczęściej przesyłali okładki „Balladyny”, „Kamieni na szaniec”, „Ani z Zielonego Wzgórza” czy „Małego Księcia”. Zachwyciły nas także pomysłowe projekty gier planszowych, które najmłodszy uczniowie wykonali własnoręcznie. Udało im się przenieść nas na chwilę w bajkowy świat!

Komisja oceniła łącznie 464 zgłoszenia prac w kategoriach uczniowskich: klasy 1–3: 52 prace, klasy 4–6: 154 prace, klasy 7–8: 122 prace, klasy ponadpodstawowe: 136 prac. Wybór 20 zwycięskich zgłoszeń był naprawdę trudny. Nadesłane prace były bardzo różnorodne zarówno ze względu na treść, jak i formę. Choć dominowały prace plastyczne, wielu uczestników zdecydowało się na opracowanie swoich okładek bądź czytelniczych memów w formie graficznej. Poznaliśmy ulubione lektury uczestników, co też pozwoliło nam wierzyć, że tytuły omawiane w szkole podstawowej i ponadpodstawowej wciąż mogą zachwycać uczniów. Nadesłane okładki „Pana Tadeusza”, „Balladyny”, „Kamieni na szaniec”

(ale też może rzadziej omawianych książek, np. „Artysty” czy „Braci Lwie Serce”) nierzadko zachwycały nas swoim przestaniem.

Po analizie prac doszliśmy też do wniosku, że lektury szkolne mogą być tematem do dyskusji – odnajdują się także we współczesnym świecie w postaci memów.

Natomiast nauczyciele chętnie w swoich scenariuszach wykorzystywali QR kody, dzięki którym uczniowie mogą korzystać z telefonów i tabletek na lekcjach. Komisja oceniła łącznie 38 zgłoszeń, z których każde jest doskonałym materiałem do wykorzystania podczas zajęć szkolnych. Każdy ze scenariuszy – zarówno gier miejskich, jak i terenowych, a nawet escape roomów – przybliży uczniom często już niezrozumiałe realia lektur, łącząc naukę, poznawanie historii i bohaterów z wykorzystaniem nowoczesnych technologii, aplikacji, ucząc bezpiecznego korzystania z zasobów internetu. Dzięki wspianym pomysłom nauczycieli zajęcia z „Dywidjonem 303” czy „Matym Księciem” mogą być nie tylko omówieniem lektury, ale też lekcją życia, podczas której uczniowie nauczą się współpracować w grupie i docenią moc przyjaźni.

Sposobów na używanie nowych technologii i innowacyjne podejście do tematu lekcji jest wiele. Można np. tradycyjny plakat uczniowski prezentujący postać literacką zamienić na profil bohatera książki na portalu internetowym. Uczniowie będą mieli dzięki temu możliwość poznania bliżej danej postaci w atrakcyjnej i przystępnej dla siebie formie. Na następnych stronach publikacji przedstawiamy scenariusze, które – mamy nadzieję – zainspirują Państwa i pomogą przygotować jeszcze ciekawsze zajęcia dla uczniów.

Zwracamy uwagę, że zajęcia przeprowadzone według nagrodzonych scenariuszy mogą być dla uczniów niezapomnianą przygodą, zwłaszcza ze względu na ciekawe ujęcie tematów. Escape roomy przeniesione do szkolnej klasy, gry terenowe, wykorzystanie nowych (i lubianych przez uczniów) technologii, element rywalizacji, nauka w rozrywkowej formie – takie połączenie wydaje się idealną receptą na udane zajęcia, których życzymy wszystkim naszym Czytelnikom. Wszystkie oryginalne scenariusze znajdują Państwo na naszej stronie internetowej www.it-szkola.edu.pl.





Nowe technologie – nowe możliwości w szkole?

Autor:

Kinga Kaczmarek

Nowe technologie nie są zagadnieniem nowym w edukacji – są obecne w szkołach, a nauczyciele coraz częściej i śmielej korzystają z nich na lekcjach. Szczególnie w ostatnim czasie ich wykorzystanie wzrosło. Jak ujawniają badania, komputer i urządzenia mobilne (laptop, notebook, tablet, smartfon itd.) okazały się efektywne w realizacji kształcenia na odległość (Tanaś, 2020).

Początkowo w szkołach do dyspozycji były zaledwie komputery stacjonarne łączące w sobie programowo lub sprzętowo coraz więcej znanych człowiekowi mediów, tj. radio, telewizję, skrzynkę pocztową, gazety czy książki. Ich multimedialność tworzyła wielowymiarową przestrzeń wiedzy, kultury i zabawy (Tanaś, 2015). Z czasem jednak wachlarz możliwości stopniowo się powiększał. Szkoły zaczęły zaopatrywać się w dostęp do internetu, nowszy sprzęt i tablice interaktywne. Obecnie coraz więcej nauczycieli, poza wspomnianymi narzędziami, decyduje się na wykorzystywanie telefonów na lekcjach przez uczniów. To zagadnienie zyskało nawet własną nazwę – Bring Your Own Devices (BYOD), czyli „przynies z sobą swoje urządzenie”. Strategia BYOD bazuje na zachęceniu uczniów do używania własnych urządzeń w celach edukacyjnych, umożliwia pogłębioną personalizację kształcenia, a także zwiększenie aktywności i zaangażowania uczniów we własne uczenie się (Systo, 2014).

Dzisiejsza młodzież chętnie korzysta ze smartfonów, to one stanowią dla 54,3% przebadanej młodzieży najpopularniejsze urządzenie do komunikacji z internetem (Wrońska, Lange, 2016), w związku z czym wykorzystywanie ich jako środka dydaktycznego na lekcjach stwarza nauczycielowi wiele możliwości, w tym np. porozumiewania się z uczniami kanałami znanymi i lubianymi przez młodych (Kuruliszwili, 2015). Warto dodać, że interakcje pedagogiczne same w sobie są także dla nauczyciela środkiem realizacji celów dydaktycznych i wychowawczych (Hankata, 2004). Ich efektywność może wzrosnąć, kiedy oprócz tradycyjnego i bezpośredniego nauczania wdrożymy komunikację za pomocą nowych technologii.

Zdaniem prof. M. Tanasia (2015) nowe technologie i internet powinny być właśnie użyteczne jako narzędzia pomocne w procesach komunikacji interpersonalnej, a także samokształcenia. Jak wynika z badań nad uwarunkowaniami edukacji w zakresie technologii informacyjnych (Gogótek, 2004), zdaniem kadry nauczycielskiej, internet inicjuje oraz wspomaga samodzielną i aktywną pracę młodych ludzi (opinia 87,4% nauczycieli), zachęca do kształcenia (80,9%) i integruje uczniów (71,8%). Z kolei, jak dowodzą badania przeprowadzone na ponad tysięcznej grupie nastolatków przez Państwowy Instytut Badawczy NASK, wszyscy młodzi ludzie korzystają z internetu (zaledwie 0,7% nie korzysta w ogóle). Co ciekawe, respondenci deklarują, że są online wiele razy dziennie lub przez cały czas (kolejno: w domu, szkole, u znajomych, w miejscach publicznych; „Nastolatki 3.0”, 2016).

Ta wiedza daje nauczycielom ogromną szansę – mogą pokazać uczniom, w jaki sposób mądrze używać nowych technologii, również w celach naukowych.

Edukacja informatyczna i medialna są symptomem nowoczesności we współczesnej szkole (Żukowska, 2004). Przejawia się ona nie tylko w postaci sprzętu – tj. komputerów, tablic i komórek – ale również dzięki narzędziom do pracy zdalnej, programom i aplikacjom. W zasobach internetowych znajdziemy ich wiele, bezpłatnie. Szczególnie aplikacje można wykorzystywać podczas lekcji. Uczniowie je znają i lubią. Należy podkreślić, że mogą one pełnić funkcję rozrywkową i edukacyjną zarazem. Do dyspozycji mamy:

- czytniki kodów QR;
- narzędzia do przeprowadzania testów w atrakcyjnej formie – np. Socrative Student, Quizizz, Quizlet i Kahoot;
- matematyczne pomoce naukowe, które wesprą uczniów przy równaniach, przeliczeniach i geometrii – np. Photomath, Converter Plus i GeoGebra;
- mobilne programy do montażu filmów i animowanych prezentacji – np. Clips, Stop motion i Quik;
- wirtualne tablice i post-ity do zbierania notatek i zadań do wykonania – np. Popplet Lite i Microsoft To Do;
- narzędzia do samodzielnego tworzenia książek – np. Book Creator One.

Kwestia wprowadzania i wykorzystania w edukacji nowych technologii jest często zgłębiana przez badaczy. Wielu z nich podkreśla pozytywny wpływ mediów cyfrowych na proces nauczania. Dzięki nim chęć do nauki wzrasta, a uczniowie mogą rozbudzić i rozwinąć drzemającą w nich ciekawość i kreatywność (Jasiewicz, 2012). Pojawiają się także – słuszne – głosy o możliwych zagrożeniach wynikających ze spędzania czasu w sieci. Należy dodać, że według badań średni wiek inicjacji internetowej młodzieży wynosi 9 lat i 7 miesięcy („Nastolatki 3.0”, 2016), a wiek ten stale się obniża. Mając tę wiedzę, dobrze jest edukować uczniów w zakresie bezpieczeństwa w sieci już od najmłodszych lat. Warto też pokazywać sposoby mądrego wykorzystania nowych technologii i wdrażać dobre i zdrowe nawyki.

Listę ciekawych aplikacji wraz z krótkimi poradnikami dotyczącymi ich użytkowania znajdują Państwo na naszej stronie www.it-szkola.edu.pl. Wierzmy, że pomogą one zorganizować jeszcze ciekawsze zajęcia – takie jak te, które opisujemy na kolejnych stronach publikacji.

Uniwersalna siła lektury szkolnej

Autor:

Katarzyna Gańko

Wyniki badań czytelnictwa, prowadzonych przez Bibliotekę Narodową, są z roku na rok coraz bardziej niepokojące. Ludzi lubiących czytać i czerpiących przyjemność z lektury ubywa. To ogromny współczesny problem, bowiem wpływu książek na nasze emocje i podejmowane decyzje, na kształtowanie naszego obrazu świata nie można przecenić. Czytanie (ze zrozumieniem!) jest umiejętnością, którą powinno się kształtować już od najmłodszych lat. Przed rodzicami stoi więc ogromne wyzwanie – obudzić w dzieciach czytelnictwo pasję, nie zrazić ich do sięgania po różne gatunki literackie. Tę misję naturalnie powinni kontynuować nauczyciele. Jednak jak zachęcać, gdy na liście lektur szkolnych pojawiają się niejednokrotnie tytuły trudne, a ze względu na przeszłe realia może wręcz niezrozumiałe...?

By sięgać, gdzie wzrok nie sięga

Bywa, że współczesnym uczniom, przyzwyczajonym do telewizji i internetu, które dają gotowe rozwiązania, trudno jest skupić się na lekturze szkolnej, opisującej bohaterów i historie z odległej przeszłości. Śmieszne i bezcelowe wydaje im się pytanie „Czy chciałbym, żeby Staś Tarkowski był moim przyjacielem?”, zadawane przez nauczycieli np. w formie pracy domowej. Jak można zaprzyjaźnić się z nierealną postacią, która nie wie nic o memach czy Snapchacie i na pewno „niczego nie ogarnia”?

Pamiętajmy jednak, że książki – w tym oczywiście także lektury szkolne – pomagają lepiej rozumieć emocje i kształtować dojrzałość emocjonalną, tak potrzebną w dorosłym życiu. Dzięki przeżywaniu przygód w książkowej pustyni i puszczy, w Narnii, u boku Ani z Zielonego Wzgórza czy Tomka Sawyera dziecko przygotowuje się na konieczność przezwyciężania przyszłych, życiowych trudności. Rozbudza w sobie ponadto zdolność współodczuwania i rozwija inteligencję emocjonalną. Znaczenie ma także sama warstwa językowa czytanych tekstów: radzenie sobie z wyzwaniem, jakim jest np. XVIII-wieczna polszczyzna, kształtuje cenne kompetencje miękkie.

Badania czytelnictwa, ale także zwykłe rozmowy o czytaniu i ulubionych książkach, potwierdzają, że niektóre lektury szkolne wywierają szczególny wpływ na dziecięce czy młodzieżowe serca. Co ciekawe, te uczucia często zabieramy ze sobą w dorosłe życie. Okazuje się więc, że historie i bohaterowie, którzy poruszali nasze emocjonalne struny 40, 30 czy 20 lat temu, w ten sam sposób oddziałują na współczesne młode pokolenie. Taką książką są z pewnością – co mogliśmy obserwować także w pracach nadsyłanych

na konkurs „Smartfon w książce czy książka w smartfonie” – „Kamienie na szaniec”. Choć realia Powstania Warszawskiego i dramatyczne losy młodych bohaterów są dla współczesnych czytelników odległe, to doskonale rozumieją oni konieczność stawiania przed trudnymi wyborami oraz znają wartość i moc przyjaźni.

Po mądrość: do źródeł!

Czytając lektury, dzieci poznają życiowe prawdy i kształtują światopogląd.

Nie bez powodu określone tytuły znajdują się na liście obowiązkowych pozycji do przeczytania w szkole. Znajomość tych samych książek pozwala – na każdym etapie życia – utrzymać się w tym samym kręgu kulturowym, znać i rozumieć pochodzenie fraz obecnych w języku.

„Najważniejsze jest niewidoczne dla oczu”, „Prawdziwa cnota krytyk się nie boi”, „Miej serce i patrzaj w serce”: znane, powtarzane przy różnych okazjach cytaty odzwierciedlają uniwersalną mądrość, dając też drogowskaz przy podejmowaniu właściwych decyzji.

Lektury mają także moc przenoszenia w czasie i przestrzeni. Pozwalają zapoznać się z odległymi miejscami, przybliżają warunki i realia znane z historii, pomagają poszerzyć zasób słownictwa. Choć niejednokrotnie podnoszą się różne głosy sprzeciwu, propozycje, by kanoniczną listę lektur skracać, unowocześniać czy całkowicie zmieniać, musimy pamiętać, że to właśnie na kartach tych książek znajdziemy pomoc w zrozumieniu obecnej rzeczywistości. Pisarze i poeci opisują bowiem doświadczenia znane każdemu człowiekowi, niezależnie od czasu, w którym żyje. Być może uniwersalność lektury na pierwszy rzut oka jest niewidoczna, jednak z czasem przychodzi zrozumienie, że dylematy i rozterki bohaterów z jakiegoś powodu są nam bliskie.

Co zrobić, by „zachwyciło, skoro nie zachwyca”?

Ukazanie wszystkich tych prawd i aktualności lektur coraz częściej może być dla nauczycieli wyzwaniem. Stale muszą oni szukać nowych pomysłów na zachęcenie do przeczytania czegoś poza streszczeniem, obudzenie ciekawości, zwrócenie uwagi na to, że można jednak znaleźć takie cechy Stasia Tarkowskiego, dzięki którym mogą sprawić, że polubilibyśmy go także dziś.

Dowodem, że nauczyciele radzą sobie z tym wyzwaniem, są scenariusze zajęć zaprezentowane w dalszej części publikacji. Ich autorami są laureaci konkursu „Smartfon w książce czy książka w smartfonie” – poloniści, dla których ograniczeniem są jedynie krańce ich wyobraźni. Lekcja przeprowadzona w formie gry plenerowej czy escape roomu jest dla uczniów nie tylko ciekawym rozwiązaniem, ale też wyjątkową okazją zobaczenia bohaterów lektur w innym świetle.

W większości wystarczy niewiele więcej niż dobry pomysł. Uczniowie chętnie angażują się bowiem w zajęcia, na których mogą rozwiązywać zagadki i wykorzystywać nowoczesne technologie, internet, smartfony i aplikacje. Dzięki prostym zabiegom okazuje się, że dawna lektura jest bliżej naszego świata, niż nam się wydawało, a co więcej – dzieje się tu i teraz.

Książka w smartfonie, czyli o sztuce czytania w cyfrowych czasach

Autor:

Iwo Hryniewicz

To, czy czytamy, co czytamy i dlaczego czytamy zmienia nasz sposób myślenia. Od tysiącleci umiejętności czytania i pisania były głównymi wyznacznikami rozwoju intelektualnego i zawodowego; potwierdza się to także w naszych czasach.

Nauczyciel lub rodzic, który staje przed kilkuletnim dzieckiem, by wprowadzić je do świata lektury, ma szansę na zawsze zmienić jego życie. Wyobraźmy sobie, co by się stało, gdyby dziecku odebrano możliwość wejścia do świata literatury. Bez tego skoku do króliczej nory dziecko nigdy nie poznałoby i nie poczułoby dramatów greckich herosów, nie poszukiwałoby sensu wraz z Siddhartą, nie poznałoby tajemnic Hogwartu i nie walczyłoby o Śródziemie. Nigdy nie zmagałoby się z rzeczami zbyt wielkimi, by je pomieścić w naszym małym świecie. Byłoby tylko tu i teraz. A i to, co tu i teraz wydawałoby się mniejsze – takie Nieliterackie...

Napisać, że czytanie pobudza wyobraźnię, to napisać banalność, jednak myśl ta od wieków nie straciła na aktualności. Lektura pozwala doświadczyć nieznanych światów, dowiedzieć się, że nie ma rzeczy niemożliwych, dać upust swojej kreatywności. Wiara, że można zostać superbohaterem, zmienić świat na lepsze i kreować rzeczywistość do granic naszych marzeń to postawa kluczowa dla świadomych, aktywnych obywateli. Właśnie na kartach wielkiej i mniejszej literatury znaleźć możemy inspirację do realizowania w pełni naszego potencjału.

Nie mniej istotne od tego, że czytamy i co czytamy, jest też to, jak czytamy. Po rewolucji Gutenberga nastąpiła rewolucja znacznie bardziej brzemienna w skutkach – rewolucja internetu i ekranów. Przeprowadzone niedawno badania ukazały, że przeciętny Amerykanin czyta około 100 tys. słów każdego dnia (Wolf, 2018). Choć to znaczny wzrost w stosunku do danych sprzed „epoki ekranów”, to czy taki wynik faktycznie jest powodem do radości? Według niektórych – zdecydowanie tak. Problem w tym, że większość przyswajanych w ten sposób treści nie przekracza 140 znaków, a ilość spędzanego czasu nad jednym „tekstem” to zaledwie kilkadziesiąt sekund – zanim inny, ciekawszy, nowszy nie zaoferuje nowej porcji dopaminy.

Każdego dnia o naszą uwagę walczą tysiące słów i innych bodźców. Delikatnie mówiąc, ten stan prześlizgiwania się po tekstach nie sprzyja głębszym myślom i doświadczeniom. Informacja, niegdyś narzędzie wyzwolenia, stała się źródłem rozrywki.

Czy propagujemy tu ludyzm i twierdzimy, że wszystkie smartfony należy potraktować młotkiem i oddać się zapachowi starego papieru? Nie, w NASK-u jesteśmy dalecy od tego. Wszystkie media posiadają mocne i słabe strony, pozwalają rozwijać pewne umiejętności poznawcze kosztem innych. Korzystanie z internetu może mieć pozytywny wpływ na rozwój inteligencji wizualnej i poprawiać wielozadaniowość, ale odbywa się ono kosztem głębokiej analizy przyswajanego materiału.

Rozwiązaniem wydaje się wykształcenie w uczniach wielorakich kompetencji – płynne łączenie tradycyjnych metod czytania z czytaniem cyfrowym. Aplikacji, smartfonów czy w ogóle technologii nie należy traktować jako cel sam w sobie, lecz jako narzędzia z szerokiego wachlarza dostępnych środków – bądź co bądź, jeśli jedyne co masz, to młotek, to wszystko zaczyna wyglądać jak gwóźdź.

Klasyczne czytanie (wolne, głębokie) nadal sprawdza się najlepiej, gdy chcemy dokładnie zapamiętać przyswajane treści, wczuć się w świat, do którego się przenosimy, czy poddać go dokładnej analizie.

Czytanie cyfrowe – szybkie, ale i płytkie – sprawdza się najlepiej, gdy przyjdzie nam zmierzyć się z dużą ilością danych, szybko wyszukać potrzebną informację. Jedno wydaje się jasne: to nie jest albo – albo. Bez umiejętności szybkiego czytania możemy szybko zagubić się w świecie, który zalewa nas nowymi informacjami. Bez czytania głębokiego nie będziemy w stanie skutecznie przeanalizować informacji, odnieść się do niej krytycznie, czy też przenieść się do zupełnie innego świata i oddać się we władanie wyobraźni.

Publikacja, którą oddajemy w ręce Czytelników, daje przykłady zastosowania różnych poziomów czytania, pokazuje, jak kreatywnie wykorzystać narzędzia cyfrowe i czerpać wszystko, co najlepsze, z tradycyjnej lektury. Właśnie takie połączenie da nam spoczęństwo nie tylko sprawne technicznie, ale również krytycznie myślące.



Grajmy, bawmy się i twórzmy!

Autor:

Agnieszka Wrońska

„Jednym z dobrych sposobów wspomagania rozwoju umysłowego dzieci jest wprowadzenie ich w tajniki konstruowania gier, a potem wspólne rozgrywanie każdej ułożonej gry” – Prof. dr hab. Edyta Gruszczyk-Kolczyńska

Jak powinna wyglądać nowoczesna edukacja? Na to pytanie nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Co więcej, można pokusić się nawet o stwierdzenie, że jest ich tyle, ilu ludzi, którzy na przestrzeni wieków je zadali. Czy mówiąc o nowoczesnym nauczaniu, mamy na myśli inną niż dawniej organizację tego procesu? Czy może chodzi o zastosowanie nowych technologii albo metod wspierających zaspokajanie nowych potrzeb i budowanie kompetencji? A jeśli tak, to co z tymi dawniejszymi? Podobne pytania można mnożyć w nieskończoność.

Gwałtowny rozwój technologii spowodował zmianę w wielu dziedzinach życia. Nie bez powodu część naukowców porównuje rewolucję, którą spowodował rozwój internetu, do tej wywołanej przez Guttenbergowski wynalazek druku. Internet jest miejscem spotkań, wymiany informacji, doświadczeń, ale przede wszystkim – ogromnym źródłem wiedzy. Dostępne materiały i zasoby mogą być tworzone, modyfikowane, uzupełniane lub usuwane przez każdego użytkownika sieci. Ze zgromadzonych zasobów mogą też korzystać wszyscy, niezależnie od statusu społecznego, wykształcenia, wyznania czy wieku. Wystarczy tylko mieć dostęp do internetu oraz obsługiwać jedno z wielu urządzeń, które są przepustką do nieograniczonego świata informacji. Aplikacje i narzędzia cyfrowe otwierają nam wirtualne drzwi do niemal nieograniczonych zasobów tekstów, obrazów, filmów i dźwięków. Ten dostęp do treści ma dwa oblicza. Z jednej strony może powodować chaos informacyjny, tworzyć nowe zagrożenia, stanowić konkurencję dla tradycyjnych mediów i środków przekazu. Jednocześnie jednak, w dłuższej perspektywie, to właśnie cyfryzacja i nauka w oparciu o nowe technologie są sposobami na przyspieszenie rozwoju i realne wyrównywanie szans. Dzięki nim każdy, niezależnie od miejsca pobytu, może mieć dostęp do najnowszych treści czy materiałów edukacyjnych, dzięki którym będzie mógł podwyższać swoje kompetencje.

Nie można jednak bezrefleksyjnie podążać w jednym kierunku, zapominając o starych i sprawdzonych metodach, albo wręcz traktować je jako przestarzałe, chowane do lamusa.

Warto podkreślić, że w procesie uczenia się – nauczania ważne są również relacje uczeń - nauczyciel, uczenie się przez przeżywanie, zabawę czy doświadczenie. Dlatego nie można zapominać o radości płynącej z nauki – o grach i innych metodach aktywizujących, które dzięki nowym technologiom można obecnie wynieść na jeszcze wyższy poziom. Poziom być

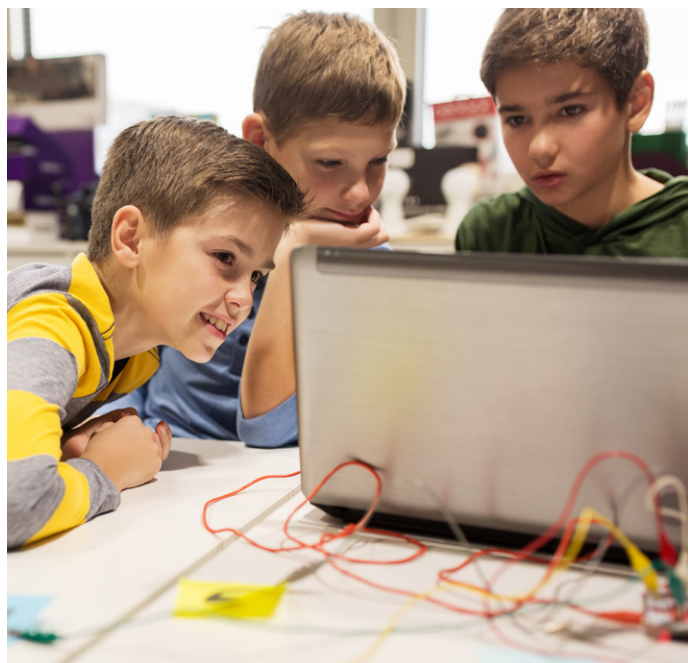
może zupełnie dla nas nowych przeżyć, które będą albo już są dla młodszych pokoleń czymś powszednim. Za przykład można tu podać emocje podczas czytania książki. Czy są one lepsze od tych doświadczanych podczas doskonałej gry komputerowej, zwłaszcza jeśli współdzielimy jej przeżycia z innymi uczestnikami? Interakcja w przestrzeni wirtualnej budzi emocje, nie tylko te negatywne, ale też takie jak ciekawość, fascynacja czy nawet wzruszenie. Warto zatem wziąć to pod uwagę i spróbować wykorzystać w ramach procesu nauki.

Powstaje zatem odwieczne pytanie: jak zachęcać dzieci do wejścia w świat wiedzy, odkryć przed nimi radość z nauki? Rozwój nowych technologii i powszechne wykorzystanie internetu w szkołach skutkują m.in. koniecznością wprowadzenia zmian w programach i sposobach nauczania. W ostatnim czasie obserwujemy odejście od encyklopedycznego modelu zdobywania wiedzy na rzecz wprowadzania metod aktywizujących uczniów do twórczych działań i kreatywności. Metody te, obecne już w systemie edukacji, są przez nauczycieli chętnie stosowane z uwagi zarówno na swą skuteczność, atrakcyjność i różnorodność, jak i dużą siłę stymulowania aktywności uczniów (i samych nauczycieli). Doskonale one umiejętności przydatne nie tylko podczas zajęć szkolnych, ale również w codziennym życiu. Dzięki nim możliwe jest rozwijanie kompetencji niezbędnych do osiągnięcia sukcesu w społeczeństwie informacyjnym. Są to umiejętności wyciągania wniosków, myślenia analitycznego i krytycznego, łączenia zdarzeń i faktów w związku przyczynowo-skutkowe, umiejętności właściwego zachowania się w nowej sytuacji, komunikatywność, dyskusowanie, kreatywność.

Przygotowanie młodego człowieka do życia w społeczeństwie, zalewanego potokiem informacji i konsumpcji, jest trudne i wymaga aktywnej postawy zarówno od nauczyciela, jak i od ucznia. Warto pamiętać, że nie zmieniło się jedno: najistotniejsza w procesie nauczania jest skuteczna komunikacja pomiędzy uczniem i nauczycielem. Metody aktywizujące definiowane są zarówno jako grupa metod umożliwiających aktywne uczenie się, czyli zdobywanie wiedzy poprzez działania i przeżywanie, jak i pomoce oraz wskazówki, dzięki którym uczeń ją poszerza, pogłębia swoje zainteresowania, rozwija nowe pomysły i nowe idee, komunikuje się z innymi, uczy się dyskutować i spierać na różne tematy (Wrońska, 2012).

Metody te charakteryzują się intensyfikacją zaangażowania odbiorców, lepszym dotarciem do potrzeb i możliwości ucznia. Są przede wszystkim zróżnicowane oraz atrakcyjne, otwierają przed nauczycielem szerokie spektrum dostępnych propozycji.

Metody aktywizujące wspierają pracę z grupą oraz proces uczenia. Proponują działania dające członkom grupy możliwość rozwoju w atmosferze zaufania, wzajemnej akceptacji, ułatwiają kontakty z innymi i otaczającą rzeczywistością. Różnorodne formy aktywności oraz propozycje zabaw służą uświadomieniu i zrozumieniu konkretnego problemu. W konsekwencji prowadzi to do wspólnego poszukiwania jego rozwiązań, a także przekazywania określonych treści.



Wartościowe w nich jest to, że można je wykorzystywać, ale i tworzyć. Istnieje wiele sposobów podziału metod aktywizujących. Poniższy jest jedną z wielu propozycji:

- **Metody integracyjne** – odprężają, relaksują, wprowadzają w dobry nastrój i życzliwą atmosferę, zapewniają bezpieczeństwo w grupie, uczą efektywnej komunikacji;
- **Metody definiowania pojęć** – celem jest nauka analizowania i definiowania pojęć, ale też negocjacji i przyjmowania różnego stanowiska;
- **Metody hierarchizacji** – uczą klasyfikowania i porządkowania wiadomości;
- **Metody twórczego rozwiązywania problemów** – uczą krytycznego, twórczego myślenia i łączenia wiedzy z doświadczeniem;
- **Metody pracy we współpracy** – uczą współpracy i akceptacji, pracy w grupie;
- **Metody diagnostyczne** – polegają na zbieraniu informacji o przebiegu i wynikach określonego stanu rzeczy;
- **Metody dyskusyjne** – uczą dyskusji, prezentowania własnego stanowiska;
- **Metody rozwijające twórcze myślenie** – uczą myślenia twórczego i odkrywania swoich predyspozycji, swoich zdolności;
- **Metody grupowego podejmowania decyzji** – preferują efektywne uczestnictwo w dyskusji i uczą odpowiedzialności za swoje i grupowe decyzje;
- **Metody planowania** – pozwalają uczniom planować rzeczywistość oraz fantazjować;
- **Gry dydaktyczne** – uczą przestrzegania reguł i umiejętności przyjmowania wygranej i przegranej;
- **Metody przyspieszonego uczenia się** – służą szybkiemu przyswajaniu wiedzy;
- **Metody ewaluacyjne** – pozwalają dokonywać oceny siebie, innych, uczą przyjmowania krytyki.

Co zatem przemawia za stosowaniem metod aktywizujących? Niewątpliwie zalety można rozpatrywać w kilku płaszczyznach. Stosowanie takich metod nauczania i uczenia się nie tylko pomaga uczniom, lecz także ułatwia pracę nauczycielowi. Może on odejść od swojej dotychczasowej roli eksperta i stać się doradcą, animatorem, który inicjuje metody i objaśnia ich znaczenie dla procesu uczenia się, przedstawia cele i przygotowuje materiał do pracy. Jednocześnie jest uczestnikiem procesu dydaktycznego, świadomym, że nie musi być doskonały. Taki nauczyciel staje się przykładem osoby, która uczy się przez całe życie, co jest szczególnie istotne przy szybkim rozwoju technologii, gdy niejednokrotnie uczeń przewyższa mistrza. Stosując metody aktywizujące, nauczyciel prowadzący zajęcia nie stawia się w roli wszechwiedzącego mentora, ale pozwala uczniom samodzielnie myśleć, znajdować, działać i współpracować z innymi. To wszystko sprawia, że dziecko buduje swoją wiedzę i uczy się brać odpowiedzialność za efekty swojej pracy.

Niniejsza publikacja zawiera przykłady zastosowania prostych aktywności, dzięki którym dziecko będzie mogło jednocześnie bawić się i uczyć. Wspólne tworzenie gier – zarówno

w domu, jak i w klasie – wymaga wysiłku, ale służy wzmocnieniu potencjału twórczego dziecka, które uczy się także bez obaw realizować własne pomysły i wdrażać twórcze rozwiązania.

Gry, w tym planszowe, wspomagają rozwój intelektualny, wspierają myślenie strategiczne integrują, zacieśniają więzi międzyludzkie, uczą kooperacji oraz akceptacji przegranej i radzenia sobie z przeciwnościami. Ważna rola gier przejawia się również w ćwiczeniu umiejętności samoregulacji i wyrażania emocji, zarówno w kontekście sukcesów, jak i przeżywanego porażek. Istnieje kilka rodzajów gier, które wykorzystane w edukacji przyczynią się do kształtowania różnych kompetencji. W ramach ogólnego podziału gier na kooperacyjne i rywalizacyjne można ponadto wyróżnić gry: strategiczne, zręcznościowe, słowne, logiczne i symulacyjne (Brzezińska i inni, 2014)

Nie jest jednak powiedziane, że wartościowe gry muszą mieć formę tradycyjnych planszówek. Być może skutecznie dotrzemy do dzieci, korzystając z aplikacji, które pozwalają przenieść pomysł do sieci albo wykorzystać technologie przy planowaniu interaktywnych gier terenowych. Dzięki wprowadzeniu treści do internetu nie tylko wkraczamy do świata, który młodemu człowiekowi kojarzy się z przyjemnością, ale mamy możliwość multiplikacji przekazu i przygotowanych zasobów. Tym samym łatwiej docieramy z porcją wiedzy i pokazujemy, że nauka może być zabawą.

Grajmy, bawmy się i twórzmy! To wspiera proces nauki, rodzi kreatywność i wzmacnia kompetencje społeczne.



Niesamowite przygody 10 skarpetek

Autorzy gry:

Uczniowie klasy 1: Viktoria Bernhofen, Alan Grabiec, Julia Gruener, Agata Kostka, Filip Kuźniar, Kalina Stefko ze Szkoły Podstawowej w Landzmierzu

Opiekun: Gabriela Loch



Co się dzieje ze skarpetkami wrzuconymi do pralki? Często gubią się, rozparowują, a raczej rozchodzą się w niewiadomym kierunku. Jednym słowem – ruszają w świat. A po drodze robią zawrotne kariery... Taki los spotyka skarpetki w domu Małej Be, bohaterki książki Justyny Bednarek „Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek”. Gra stworzona przez uczniów Szkoły Podstawowej w Landzmierzu nawiązuje do historii dziesięciu skarpetek, które po ucieczce z pralki stają się uczestnikami nietypowych wydarzeń.

Co to za gra?

„Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek” to gra planszowa dla najmłodszych, której celem jest zdobycie jak największej liczby drzwi, znajdujących się na końcu wędrówki skarpetek. Aby dotrzeć do celu, uczniowie muszą poruszać się torem wyznaczonym przez rury oraz odpowiedzieć na szereg pytań nawiązujących nie tylko do treści książki, ale też dotyczących wiedzy ogólnej. Podczas gry uczestnicy muszą również wykonać różne zadania ruchowe – skłony, podskoki, obroty czy pajacyki. Jeśli gracz nie wykona zadania bądź nie odpowie na pytanie, traci kolejkę. Kto pierwszy dotrze do drzwi, może je otworzyć i zobaczyć, kim zostanie jego skarpetka: gwiazdą filmową, detektywem, mysią mamą, różą, doktorem uśmiechu, politykiem, królewskim doradcą lub obrońcą kota czy ekspertem od uszczelniania wroniego gniazda...



7 +

wiek graczy

2 do 10

liczba graczy

45 min.

czas gry

Co jest potrzebne?

10 pionków-skarpetek, tarcza ze spinnerem do losowania koloru rury, 10 kart drzwi, kostka do gry, karty zadań.

Jak grać?

Plansza, podobnie jak inne elementy gry, została wykonana przez uczniów z pomocą nauczyciela. Dzięki temu dzieci już na tym etapie zabawy mogą przypomnieć sobie perypetie poszczególnych skarpetek.

Przed przystąpieniem do gry uczniowie tasują karty drzwi i kładą je zakryte na miejscach wyznaczonych na planszy. Następnie każdy uczestnik gry losuje za pomocą tarczy i spinnera kolor rury, którą będzie się poruszał. Punktem startu jest pralka, a podróż skarpetek przebiega przez różnokolorowe rury. Rury posiadają numerację, kiedy uczestnik gry trafi na pole oznaczone cyfrą, wykonuje zadanie zgodnie z opisem na karcie zadań. Na końcu każdej rury znajdują się drzwi. Ich odstonięcie jest znakiem, że uczeń sprostął zadaniom i odkrył, w jaką postać wcieli się jego skarpetka lub jaką rolę pełni. Jeśli podczas rundy dwie lub więcej skarpetek jest w tej samej rurze, każda podąża do drzwi, lecz tylko pierwsza je zdobywa. Po osiągnięciu celu uczestnik ponownie losuje rurę i zaczyna swoją wędrówkę od nowa.

Co ta gra w sobie ma?

Gra, oprócz walorów edukacyjnych, bardzo wyraźnie angażuje uczniów w różne działania. Już na początku uczestnicy włączeni są w proces przygotowania poszczególnych elementów gry, co wyzwala ich kreatywność. Ciekawy jest również dobór lektury, na kanwie której powstała gra. Książka Justyny Bednarek jest ceniona przez dzieci, rodziców i nauczycieli, jako pozycja doskonale rozbudzająca w najmłodszych pasję czytania. Gra „Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek” wprowadza też zdrową rywalizację i uczy szacunku do swoich przeciwników. Każdy z graczy ma szansę dotrzeć do celu, jeśli tylko uda mu się poprawnie odpowiedzieć na zadane pytania lub wykonać wyznaczone zadania.



skarpetki



kostka



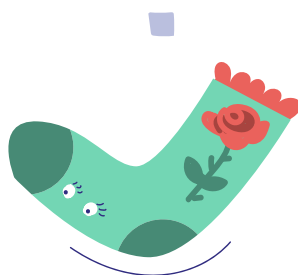
karty
zadań



karty
drzwi



spinner



Przygody brzydkiego kaczątka

Autorzy gry:

Uczniowie klasy 1: Bartłomiej Biskup, Julia Gala, Zuzanna Gruda, Paweł Kisielewicz, Kalina Kleszczyńska, Piotr Matyja, Piotr Piecyk, Maja Rączka, Mikołaj Rezner, Zuzanna Sawicka, Oskar Szwed, Lena Wotoszyn ze Szkoły Podstawowej im. Jana Pawła II w Gierattowie

Opiekun: Marcelina Król



Zapewne każde dziecko wie, jak długą drogę musiało przebyć łąbędzie pisklę, które wykuło się w kaczym gnieździe, by w końcu odnaleźć szczęście. Czy młodzi uczestnicy gry „Przygody brzydkiego kaczątka”, nawiązującej do popularnej baśni Hansa Christiana Andersena, pomogą małemu bohaterowi odszukać łąbędzią rodzinę i sprawią, że w końcu poczuje się on akceptowany i kochany?

Co to za gra?

Gra „Przygody brzydkiego kaczątka” zaczyna się w momencie, gdy z jaja wykuwa się małe pisklę. Szybko jednak okazuje się, że jego żywot nie będzie należał do najłatwiejszych. Szare, brzydkie pisklę, odrzucone przez małe kaczątka i resztę zwierząt, wyrusza w długą, niebezpieczną drogę. Kolejne etapy gry prowadzą bohatera m.in. do chatki starszej pani, na jezioro, które wkrótce zamrznie, czy do izby wieśniaka. Aby brzydkie kaczątko pokonało kolejny etap gry, jej uczestnicy muszą odpowiedzieć na pytania oraz wykonać zadania sprawnościowe lub artystyczne.

Gra kończy się w momencie, gdy wszyscy młodzi uczestnicy zabawy dotrą do mety. Będzie to oznaczało, że brzydkie kaczątko również zakończyło swoją wędrówkę, w trakcie której przeobraziło się w pięknego łąbędzia.



7 +

wiek graczy

2 do 6

liczba graczy

45 min.

czas gry

Co jest potrzebne?

Plansza, sześć pionków, kostka, małe jajka (26 szt.), duże jajko, dwa woreczki foliowe, karty 1–3 z zadaniami plastycznymi, pisak suchościerny, karteczki z zadaniami (27 szt.), karta z opisem zadań i odpowiedziami, instrukcja.



plansza

Jak grać?

Plansza została wykonana wspólnie przez nauczyciela i uczniów. Ułożona na planie sześciokąta, kształtem nawiązuje do kwiatu, na płatkach którego wyodrębniono poszczególne etapy wędrówki brzydkiego kaczątka. Na środku planszy znajdują się jajka, a w nich – karteczki z zadaniami.



pionki

Gra zaczyna się od pola „Start”. Uczniowie poruszają się po ponumerowanych elementach planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dodatkowo pola zostały oznaczone różnymi kolorami, którym odpowiadają zadania ukryte w jajkach. Pola niebieskie sprawdzają znajomość lektur, pomarańczowe – pozwalają przemieszczać się po planszy, zielone – wskazują zadania sprawnościowe, białe – zadania artystyczne (zawarte na kartach 1–3), a pole czerwone oznacza wylosowanie największego jajka i ukrytego w nim zadania, czyli przesunięcie się na dalsze pole planszy. Wszyscy podążają do mety, a gdy ją zdobędą, osiągną cel. Wraz z końcem gry brzydkie kaczątko wyrasta na pięknego tabędzia i odnajduje upragnionych przyjaciół.



kostka



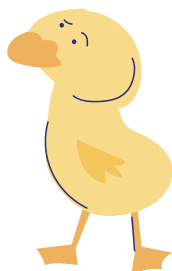
jajka

Co ta gra w sobie ma?

Gra „Przygody brzydkiego kaczątka” nie tylko sprawdza znajomość lektury, ale też rozwija zdolności artystyczne uczniów oraz zachęca do aktywności ruchowej. Ponadto gra wprowadza zdrową rywalizację – wprawdzie wygrywa osoba, która pierwsza dotrze do mety, ale rozgrywka kończy się, gdy wszyscy jej uczestnicy przejdą całą planszę. Istotne jest też, że gra może być doskonałą okazją do rozmowy z dziećmi na temat akceptacji, tolerancji oraz poszanowania drugiego człowieka i każdej żyjącej istoty.



karteczki z zadaniami



Dziewczynka w parku

Autorzy gry:

Uczniowie klasy 3c: Lena Jankowiak, Nina Okuniewska ze Szkoły Podstawowej im. ppłka Włodzimierza Kowalskiego w Gothańcu

Opiekun: Marlena Gościńska

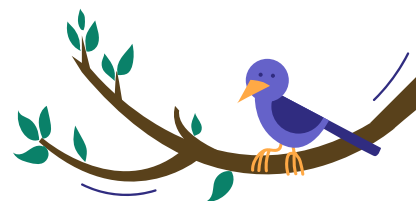


„Dziewczynka w parku” to skierowana do najmłodszych graczy planszówka inspirowana lekturą autorstwa Barbary Kosmowskiej. Gra łączy w sobie walory edukacyjne i rozrywkowe, angażuje dzieci pod względem kreatywnym oraz sprawnościowym. Podczas rozgrywki gracze odpowiedzą na wiele interesujących pytań, obejmujących swym zakresem wiedzę ogólną oraz treść lektury. Uczestnicy wykonają również zadania artystyczne oraz wymagające wysiłku fizycznego.

Co to za gra?

Gra skierowana jest do dzieci, które opanowały już naukę czytania. Zabawę można przeprowadzić również z maluchami, jednak w tym przypadku niezbędna będzie pomoc osoby dorosłej, która przeczyta graczom zadania. W grze udział może wziąć od trzech do pięciu uczestników, z których jeden wyznaczany zostaje na Super Gracza. Zadaniem takiej osoby jest m.in. koordynowanie przebiegu gry, czytanie pytań, weryfikowanie poprawności udzielanych odpowiedzi czy przydzielanie graczom koloru pionka. Funkcja Super Gracza pozwala dziecku na poczucie się ważnym, dzięki powierzeniu mu odpowiedzialności za przebieg gry i koordynowaniu działań grupy.

Plansza przygotowana wspólnie przez uczniów podzielona jest na różnokolorowe pola, których odcień łączy się z kategorią zadań, jakie musi wykonać zawodnik po stanięciu pionkiem na danym obszarze. Stylistyka planszy oraz kart z zadaniami nawiązuje do książki „Dziewczynka z parku”.



7 +

wiek graczy

3 do 5

liczba graczy

45 min.

czas gry

Wspólne przygotowywanie planszy oraz kart pozwala dzieciom na wykorzystanie swojej kreatywności oraz wzmocnienie umiejętności pracy w grupie. Celem gry jest przejście całej planszy i wykonanie ukrytych pod kartami poleceń, co umożliwia dotarcie do mety. Zadania podzielone są na trzy kategorie – artystyczne, sprawnościowe oraz dotyczące treści lektury. Gra planszowa pozwala dzieciom sprawdzić swoją wiedzę na temat książki Barbary Kosmowskiej oraz zachęca do wykonywania różnych aktywności, takich jak rysowanie czy wysiłek fizyczny.



pionki

Co jest potrzebne?

Plansza podzielona na 63 pola, pięć pionków, klepsydra, kostka do gry, kredki, białe kartki, 19 zielonych kart (z zadaniami artystycznymi), 29 żółtych kart z ptakami (zawierającymi pytania dotyczące lektury), kartka z 10 zadaniami sprawnościowymi.



klepsydra

Jak grać?

Przed rozpoczęciem zabawy wszyscy uczestnicy stawiają pionki na polu „Start” i rzucają kością. Grę rozpoczyna dziecko, które wyrzuci najmniejszą liczbę oczek. Gra odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Uczestnicy rzucają kością i poruszają się o tyle pól, ile oczek wypadnie, następnie rozwiązują przypisane do danego obszaru zadanie. W przypadku gdy gracz wyrzuci sześć oczek, otrzymuje dodatkowy ruch. Gracz może również utracić kolejkę, jeśli: nie odpowie na pytanie lub nie wykona zadania, udzieli niepoprawnej odpowiedzi oraz źle lub niestarannie wykona zadanie. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy dotrze do mety.



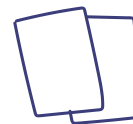
kostka



kredki

Co ta gra w sobie ma?

„Dziewczynka w parku” to gra, która oferuje najmłodszym atrakcyjną i zawierającą elementy edukacyjne rozrywkę. Pozwala na sprawdzenie, jak dobrze uczniowie znają omawianą lekturę, weryfikuje ich wiedzę ogólną oraz pozwala na uzupełnienie ewentualnych braków w trakcie rozgrywki. Dzieci podczas zadań artystycznych mają możliwość wykazania się kreatywnością, gra zachęca także do aktywności fizycznej. Wprowadzony element Super Gracza pozwala na wzbudzenie poczucia odpowiedzialności oraz nabycie umiejętności przewodzenia grupie.



kartki



Kopciuszek – Cinderella

Autorzy gry:

Uczniowie klasy 1: Wiktoria Jastrzębska, Sebastian Ostrowski, Damian Paciorek, Hubert Cabaj, Maria Koć, Julia Koper, Wojciech Sulej, Adam Szklarz, Oliwia Adamowicz, Jan Madeka, Sebastian Świderski, Artur Dąbrowski, Mateusz Suśniak, Lena Okrzejska, Kinga Piwowarczyk, Krzysztof Koć, Dawid Chromiński, Krzysztof Kruk ze Szkoły Podstawowej im. 11 Listopada 1918 Roku w Domanicach-Kolonii

Opiekun: Jolanta Jastrzębska



Wybita północ, Kopciuszek wybiegł z pałacu i... Jak sprawdzić, czy uczniowie znają ciąg dalszy bajki? Doskonałym sposobem będzie wspólne przygotowanie gry planszowej, która spodoba się zarówno dzieciom, jak i nauczycielom edukacji wczesnoszkolnej. Multidyscyplinarna zabawa przyniesie odpowiedzi na pytania o losy Kopciuszka vel Cinderelli, pozwoli dzieciom rozwinąć się twórczo, zbudować relacje w grupie, a nawet skorzystać z telefonów podczas zajęć. Zaczynamy, karoca z dyni już czeka!

Co to za gra?

Gra planszowa „Kopciuszek – Cinderella” nie tylko sprawdza znajomość „Kopciuszka”, ale też pozwala utrwalić słownictwo poznane podczas omawiania angielskiej wersji bajki. Choć zasady gry są bardzo łatwe – trzeba jak najszybciej dotrzeć ze startu do mety – uczestnicy zabawy mają wiele okazji do przetestowania swojej wiedzy i cyfrowych umiejętności.

Uczniowie sami przygotowują planszę z kolorowymi polami w kształcie dyni, a także karty z pytaniami, które własnoręcznie ozdabiają ilustracjami do bajki. Już na tym etapie dzieci mogą przypomnieć sobie bohaterów i wydarzenia opisane w utworze, rozwijają także swoje umiejętności plastyczne i uczą się, jak ważna jest współpraca w grupie.



7-9 lat
wiek graczy

2 do 12
liczba graczy

45 min.
czas gry

Co jest potrzebne?

Własnoręcznie przygotowana plansza, karty z pytaniami, zakodowane pytania w języku angielskim, pionki, kostka, telefon z czytnikiem kodów QR.



plansza

Jak grać?

Uczniowie ustawiają swoje pionki na polu „Start”. Rozgrywkę rozpoczyna dziecko, które najgłośniej się zaśmieje. Uczestnicy kolejno rzucają kostką i poruszają się do przodu o tyle pól, ile oczek na kostce wyrzucili. Zwycięża ten, kto najszybciej dotrze do mety.



kartki

Na planszy znajdują się trzy rodzaje pól: pola puste, z numerami i kodami QR. Wchodząc na pole puste, uczeń musi własnymi słowami opowiedzieć wybrane wydarzenie z bajki „Kopciuszek”. Pola z numerami kryją pytania sprawdzające znajomość lektury lub dalsze wskazówki (np. Dlaczego Kopciuszek zgubił pantofelek? W jakim kolorze była sukienka Kopciuszka?). Jeśli dziecko trafi na takie pole, wybiera przygotowaną wcześniej kartę oznaczoną tym samym numerem, czyta pytanie i odpowiada na nie lub przesuwają pionek na planszy zgodnie z instrukcją. Uczeń, który wejdzie na pole z kodem, skanuje go przy użyciu odpowiedniej aplikacji i odpowiada na pytanie widoczne na ekranie telefonu (np. What are Cinderella’s animal friends?). Uwaga: wszystkie pytania na tych polach są w języku angielskim! Przed rozpoczęciem gry nauczyciel przygotowuje zakodowane zadania z wykorzystaniem generatora kodów QR online.



kostka



pionki



smartfon

Co ta gra w sobie ma?

„Kopciuszek – Cinderella” to idealny przykład gry, która „bawiąc, uczy”. Podczas tworzenia planszy i kart z pytaniami oraz w trakcie samej rozgrywki uczniowie wykorzystują wiedzę z zakresu edukacji polonistycznej, powtarzają angielskie słownictwo, rozwijają umiejętności plastyczne oraz ćwiczą korzystanie z nowoczesnych technologii. Nieskomplikowane zasady gry, przyjemna atmosfera towarzysząca zabawie i użycie telefonów sprawiają, że klasyczna lektura staje się dzieciom bliska. Najmłodszy docenią też integrującą możliwość pracy w grupie. Poczucie, że mogą opowiadać o swoich ulubionych bohaterach po polsku i po angielsku doda im pewności siebie, która bez wątpienia przyda im się na dalszych etapach edukacji.

Kto śmieje się
najgłośniej,
ten zaczyna!

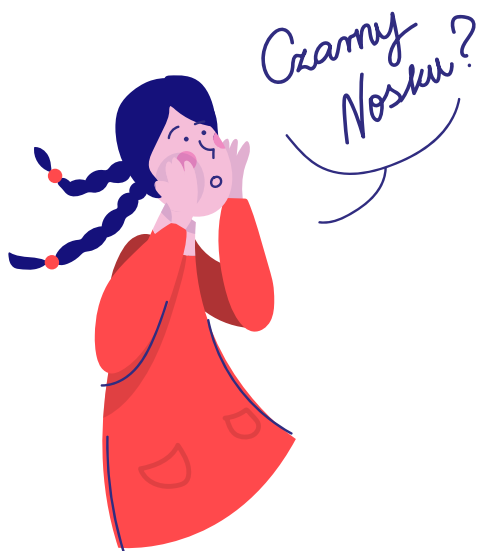


Czarny Nosku, gdzie jesteś?

Autorzy gry:

Uczniowie klasy 1b: Wiktoria Zych i Igor Szalek ze Szkoły Podstawowej nr 50 im. gen. Władysława Sikorskiego w Częstochowie

Opiekun: Joanna Zych



Czas rozpocząć poszukiwania niesfornego misia – Czarnego Noska! Ulubieniec dzieci znów się gdzieś zapodział. Aby go odnaleźć, wystarczy zebrać drużynę i rozpocząć emocjonującą rozgrywkę. Celem gry jest odkrycie miejsca, w którym ukrył się Czarny Nosek. Adresowana do najmłodszych gra planszowa zapewnia dobrą zabawę, rozwija relacje interpersonalne oraz zachęca do podjęcia wspólnego działania, pozbawionego pierwiastka rywalizacji.



Co to za gra?

„Czarny Nosku, gdzie jesteś?” jest skierowaną do najmłodszych grą planszową inspirowaną książką „Pamiętnik Czarnego Noska” autorstwa Janiny Porazińskiej. Przed rozpoczęciem zabawy uczestnicy wspólnie przygotowują planszę oraz inne elementy potrzebne podczas rozgrywki. Celem gry jest odgadnięcie, gdzie ukrył się bohater. Dzieci będą szukać misia w znanych z książki miejscach. W trakcie rozgrywki spotkają również występujących w lekturze bohaterów, którzy pomogą lub przeszkodzą im w rozwikłaniu zagadki. Na drodze do rozwiązania tajemnicy dzieci spotkają m.in. złośliwą lalkę Rozalindę, ukochaną właścicielkę Czarnego Noska – Małgosię oraz rezolutną Julcię.

„Czarny Nosku, gdzie jesteś?” to innowacyjna gra łącząca elementy zdrowego współzawodnictwa. Wszyscy gracze tworzą

7 +

wiek graczy

1 do 5

liczba graczy

30 min.

czas gry

jedną drużynę i razem starają się odkryć kryjówkę misia. Podczas zabawy dzieci nie wygrywają ani nie przegrywają indywidualnie, tylko grupowo. Dzięki temu gra pozbawiona jest pierwiastka rywalizacji, z którym nie radzi sobie wielu pierwszoklasistów. „Czarny Nosku, gdzie jesteś?” zapewnia dobrą zabawę, rozwija relacje interpersonalne oraz zachęca do podjęcia wspólnego działania, aby osiągnąć zamierzony cel.

Co jest potrzebne?

Plansza w kształcie misia podzielona na 56 pól, pięć różnokolorowych pionków, 18 żetonów miejsc, w których mógł ukryć się Czarny Nosek (w postaci: choinek, krówek, książek, domków, gór oraz klocków), trzy żetony lalki Rozalindy, kostka do gry, 20 kart specjalnych, kartki.

Jak grać?

Na początku gry wszyscy uczestnicy próbują odgadnąć, gdzie ukrył się Czarny Nosek. W tym celu zapisują swój wybór na kartkach, tak aby inni członkowie drużyny go nie widzieli. Następnie najmłodszy gracz rozpoczyna rozgrywkę, rzucając kością i poruszając się o tyle pól, ile wypadnie oczek. Kolejność rzutów następnych osób określa kierunek wskazówek zegara. Gracze poruszają się po planszy. Kiedy staną na polu, na którym umieszczony jest żeton, zabierają go – od tej pory stanowi on własność drużyny. Zebranie trzech żetonów w tym samym kolorze kończy grę i pozwala na odkrycie kryjówki misia. Jeżeli wszyscy zawodnicy spotkają się na mecie, a w puli uczestników nie będzie trzech żetonów, wówczas drużyna przegrywa. Na koniec zawodnicy odstawiają kartki, na których zapisali lub namalowali, gdzie ukrył się miś. Jeśli komuś udało się odgadnąć miejsce jego pobytu, inni uczestnicy nagradzają go brawami.

Co ta gra w sobie ma?

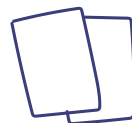
„Czarny Nosku, gdzie jesteś?” to innowacyjna gra, która oprócz walorów rozrywkowych pomaga najmłodszym w utrwaleniu fabuły książki Janiny Porazińskiej. W przypadku dzieci, które nie czytały lektury, gra zachęca do sięgnięcia po nią i zapoznania się z historią bohatera. Adresowana do najmłodszych propozycja zajęć gwarantuje dobrą zabawę, a przy tym rozwija u dzieci umiejętności współpracy, zachęcając do działania w grupie. Gra oprócz zapewniania najmłodszym edukacyjnej rozrywki jest wolna od elementów rywalizacji.



pionki



kostka



kartki



żetony

klasy 4-6



Julia Cykowska

Szkola Podstawowa nr 13
im. Kornela Makuszyńskiego
w Częstochowie



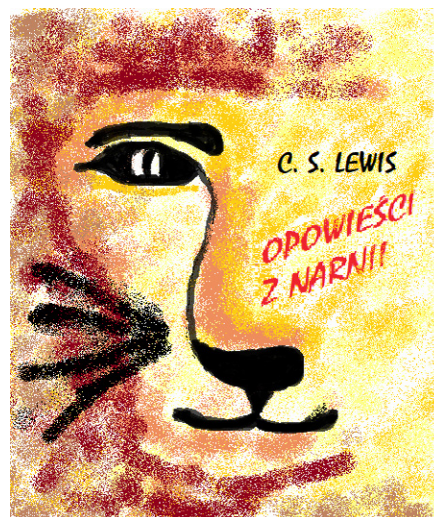
Justyna Bożek

Zespół Szkolno-Przedszkolny
w Bestwinie



Zuzanna Mazurek

Szkola Podstawowa nr 109
im. Edwarda Dembowskiego
we Wrocławiu



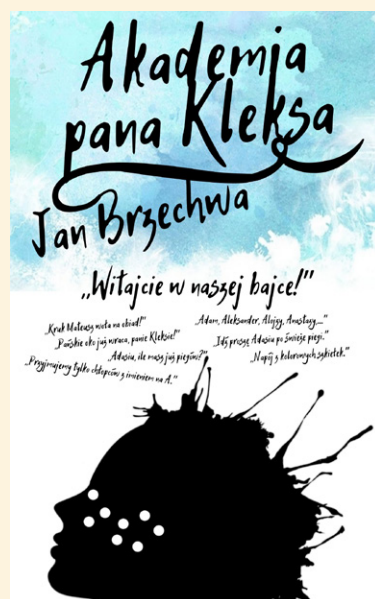
Jakub Mularz

Szkola Podstawowa nr 15
im. Jana Kochanowskiego
w Wałbrzychu



Magdalena Ołtarzewska

Szkoła Podstawowa
im. Stefana Starzyńskiego
w Nasielsku



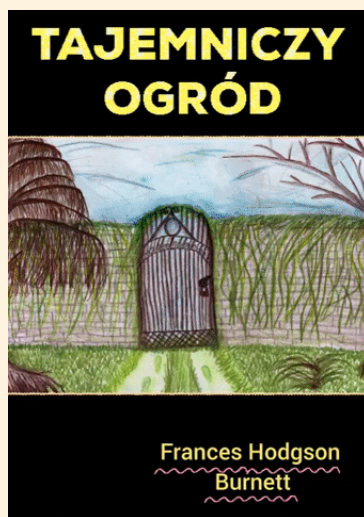
Julia Nowaczewska

Szkoła Podstawowa nr 15
im. Polskich Olimpijczyków
w Koninie



Julia Gogola

Gminna Szkoła Podstawowa
w Oławie



Olga Nowak

Szkoła Podstawowa im. Twórców
Literatury Dziecięcej w Ząbrowie

klasy 7-8



Karolina Foja

Szkoła Podstawowa nr 1
im. Ludwika Hołesa w Świerklanach



Zofia Wadas

Szkoła Podstawowa
im. Kawalerów Orderu
Uśmiechu w Czersku



Jakub Owczarczyk

Zespół Szkół
Agro-Technicznych
w Ropczycach



Szymon Pękala

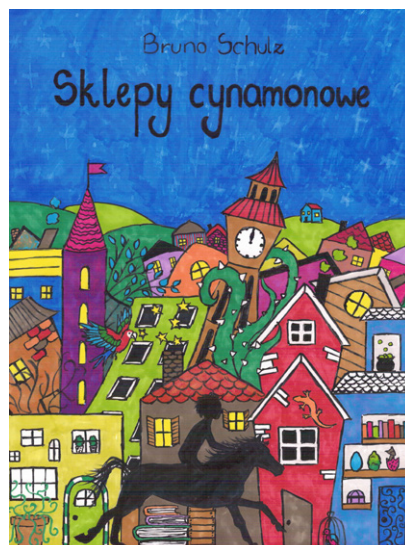
Technikum Organizacji
Reklamy w Zespole Szkół
Ogólnokształcących
w Bobowej





Jakub Ptaszny

III Liceum Ogólnokształcące
im. Adama Mickiewicza
w Katowicach



Julia Maikowska

I LO w Bytowie



Maksymilian Kempa

VI Liceum Ogólnokształcące
im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich
w Bydgoszczy

szkoły
podstawowe

Nasz mały szaniec

Autor scenariusza:

Aleksander Olczyk, Niepubliczna Szkoła Podstawowa im. Henryka Sienkiewicza w Nowym Radzikowie



Gra „Nasz mały szaniec” inspirowana jest książką Aleksandra Kamińskiego „Kamienie na szaniec”, lekturą ważną, bo będącą zapisem formowania młodzieżowych grup oporu w Warszawie w latach niemieckiej okupacji, reporterskim opisem Akcji pod Arsenalem, odzwierciedleniem harcerskich wartości... Nie dziwi więc fakt, że „Nasz mały szaniec” ma formę gry terenowej, będącej dla uczniów treningiem wytrzymałości, spostrzegawczości, lekcją umiejętności praktycznych, a przede wszystkim sposobem na upamiętnienie bohaterów Szarych Szeregów.



Co to za lekcja?

Cel gry terenowej jest jeden – poznanie bohaterów „Kamieni na szaniec”: Tadeusza Zawadzkiego „Zośki”, Aleksego Dawidowskiego „Alka” i Jana Bytnara „Rudego” – oraz ich zastąg dla Polski. To odkrywanie postaci z pokolenia Kolumbów odbywa się wieloetapowo – w trakcie docierania do kolejnych punktów kontrolnych i wykonywania poszczególnych zadań.

Co jest potrzebne?

- Urządzenia niezbędne do udziału w grze: telefon z internetem, aparatem cyfrowym, GPS-em i krokomierzem, kartka papieru, długopis.
- Materiały do przygotowania przez organizatora przed rozpoczęciem gry: puzzle z okładką „Kamieni na szaniec”, materiały do wykonania łuku i strzały, szpadle lub saperki, lina, kijki lub patyki, bandaże i dwa długie kije do stworzenia prowizorycznych noszy, dwa koce, rowery, materiały na ognisko, laptop oraz projektor z ekranem, karta kodowania.



7–8 klasa
szkoły podstawowej



cały dzień



lekcja
w terenie

Jak przeprowadzić te zajęcia?

Uczestnicy pokonują trasę, która składa się z następujących punktów kontrolnych: startu, puzzli, Polski Walczącej – kodowania, medycznego, survivalu, ogniska i prezentacji fotorelacji lub filmu z gry terenowej.

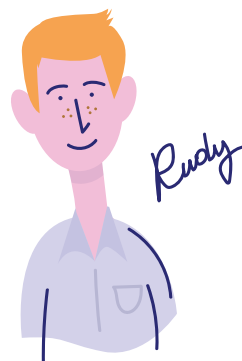
Do rozpoczęcia gry potrzebne są trzy grupy (drużyny), które wcielą się w jednego z trzech bohaterów „Kamieni na szaniec” – „Alka”, „Rudego” i „Zośki”. Dzielenia na grupy dokonuje organizator, nie zdradzając uczestnikom pseudonimu czy imienia i nazwiska bohatera. W każdej grupie jest opiekun, czyli osoba dorosła. Grupa wybiera też lidera. Nad pracą drużyn czuwa organizator, który dba o bezpieczeństwo uczestników, ma z nimi stały kontakt telefoniczny, jest odpowiedzialny za przygotowanie każdego z punktów kontrolnych i wyposażenie go w niezbędne rekwizyty. Gra kończy się, gdy wszystkie drużyny wykonają wszystkie zadania w każdym punkcie kontrolnym.

Zwieńczeniem gry terenowej jest wspólne ognisko. Jego ważnym punktem powinna być gawęda historyczna, którą snuje zaproszony gość.

Po maksymalnie trzech dniach od ukończenia gry grupy przedstawiają fotorelację lub krótki film z jej przebiegu.

Co ta lekcja w sobie ma?

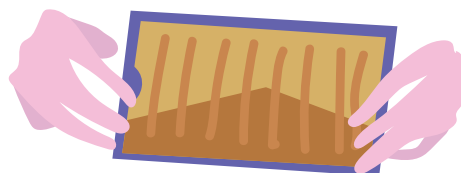
Gra terenowa „Nasz mały szaniec” w umiejętny sposób zachęca uczniów do działania. Nie tylko poznawania historii bohaterów 23. Warszawskiej Drużyny Harcerskiej, ale też zdobywania umiejętności praktycznych: korzystania ze znaków topograficznych, krokomierza, nadajnika GPS, stopera, jak również opatrywania ran, nagrywania i fotografowania obiektów. Gra wykorzystuje też narzędzia TIK i techniki autoprezentacji. Ważnym walorem gry jest przesłanie, że tylko współpraca daje pewność sukcesu. W grze nie ma bowiem przegranych, każdy uczestnik, który ukończy wszystkie punkty kontrolne, jest zwycięzcą.



„Katarynka” w smartfonie – powtórzenie i utrwalenie wiadomości

Autor scenariusza:

Wioletta Gołaszewska, Szkoła Podstawowa
im. Bolesława Prusa w Poświętnem



Gdzie szukać klucza do zorganizowania nietypowej lekcji powtórzeniowej dotyczącej omówionej lektury? Jakie narzędzia i metody wykorzystać? Czy zajęcia mogą rozwijać także umiejętności interpersonalne? Odpowiedzi na te pytania szuka z pewnością niejedyn nauczyciel języka polskiego. Okazuje się, że połączenie ciekawych zadań z odrobiną nowoczesnej technologii może pomóc uczniom nie tylko utożsamić się z bohaterami lektury, ale też w interesujący, nietypowy sposób utrwalić potrzebną wiedzę. Wystarczy smartfony, alfabet Braille’a i ciekawe światła dzieciaki!

Co to za lekcja?

„Katarynka” we współczesnej odświeżonej z pewnością wzbudzi zainteresowanie wielu uczniów. Powtórzenie wiedzy odbywa się tutaj w interaktywnej, bezstresowej formule. Uczestnicy podążają śladami bohaterów lektury i rozwiązują kolejne zadania: zarówno dotyczące „Katarynki”, jak i odnoszące się do wiedzy ogólnej.

Tak skonstruowane zajęcia pozwalają na utrwalenie wiedzy i rozwijanie kompetencji cyfrowych oraz społecznych.



5 klasa
szkoły podstawowej



90 minut



lekcja
w klasie

Co jest potrzebne?

Książka „Katarynka”, informacje dotyczące narzędzi i aplikacji webowych, strona www.braille.pl poświęcona alfabetowi Braille’a:

Jak przeprowadzić te zajęcia?

Nauczyciel dzieli uczniów na grupy (maks. trzyosobowe) i każdej z nich wręcza kopertę z pierwszym zadaniem. Uczestnicy zapoznają się z poleceniem, dzielą się obowiązkami i rozwiązują zagadkę. Prawidłowa odpowiedź pozwala na przejście do kolejnych zadań. Zabawa kończy się po rozwiązaniu wszystkich zagadek. Uczniowie podsumowują swoją pracę, prezentując wyniki na forum klasy i próbując nawzajem się ocenić.

Zadania wiążą się bezpośrednio z treścią „Katarynki” – dotyczą bohaterów i miejsc, w których rozgrywa się akcja. Do rozwiązania zagadek potrzebna jest jednak nie tylko znajomość lektury: zadaniem uczniów będzie m.in. zapisywanie odpowiedzi alfabetem Braille’a czy wykonywanie działań matematycznych. Uczniowie zaznaczają miejsca na mapie, rozwiązują krzyżówki i rebusy, wybierają stroje z epoki pozytywizmu, a także odnajdują drogę w labiryncie.

Podczas zajęć piątoklasiści korzystają także z różnych aplikacji w swoich smartfonach, szukają informacji w internecie i skanują kody QR. Nowoczesne technologie ułatwiają im wirtualny spacer po pozytywistycznej Warszawie, a także sprawiają, że lekcja powtórzeniowa jest przyjemna i rozwijająca.

Co ta lekcja w sobie ma?

Zaproponowana w scenariuszu gra prowadzi uczestników śladami bohaterów „Katarynki” Bolesława Prusa.

Nie jest to jednak zwykła lekcja powtórzeniowa dotycząca omówionej lektury. Uczniowie, rozwiązując zadania związane z Warszawą, panem Tomaszem i niewiadomą dziewczynką, rozwijają i kształtują także inne umiejętności. Mają okazję korzystać z nowych technologii, posługiwać się zasadami netykiety, jak również zwracać uwagę na potrzeby osób z niepełnosprawnościami. Budują przy tym pozytywne relacje w grupie, co na wszystkich zajęciach i na każdym etapie edukacyjnym jest szczególnie cenne.



Popołudnie z „Dywizjonem 303”

Autor scenariusza:

Elżbieta Rogowiec, Szkoła Podstawowa nr 2
w Lgocie Małej

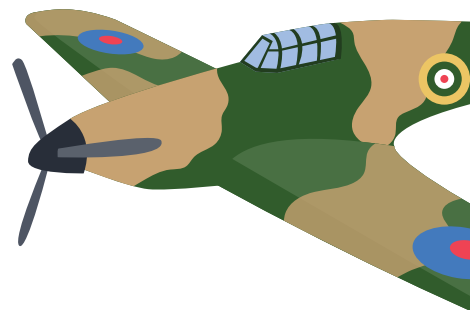


Popołudnie z „Dywizjonem 303” to scenariusz zajęć angażujący uczniów i pozwalający na wykorzystanie wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin. W „klasie zagadek”, stworzonej na wzór popularnych obecnie escape roomów, uczniowie odkrywają, że historyczne wydarzenia opisane przez Arkadego Fiedlera mogą być punktem wyjścia do przeprowadzenia niestandardowej lekcji.

Co to za lekcja?

Scenariusz na podstawie „Dywizjonu 303” to ciekawa propozycja interdyscyplinarnych zajęć, którą można wykorzystać także jako pomysł na zorganizowanie szkolnej lub międzyszkolnej gry. Zadaniem uczniów podzielonych na trzyosobowe grupy jest odgadnięcie wszystkich zagadek umieszczonych w czterech pokojach. Polecenia wiążą się z lekturą, ale nie sprawdzają jedynie wiedzy z języka polskiego – uczestnicy muszą wykazać się znajomością różnych dziedzin: języka angielskiego, informatyki, biologii, historii, geografii, chemii czy fizyki.

Wykorzystanie nowoczesnej technologii i dobrze znanych aplikacji (takich jak Kahoot czy Quizizz) sprawia, że uczniowie zapominają o tym, że biorą udział w lekcji. Rywalizując między sobą i dobrze się przy tym bawiąc, w praktyczny sposób utrwalają wiedzę i przekonują się, że sukces zależy od skutecznej współpracy w zespole.



**8 klasa
szkoły podstawowej**



45 minut



**lekcja
w klasie**

Co jest potrzebne?

Dobre łącze internetowe wystarczające do jednoczesnej pracy online przez wszystkich uczestników, karty pracy, czarne flamastry, smartfony (po jednym na grupę) z aplikacją do rozpoznawania kodów QR (np. QR Droid Private), słownikiem (Diki) lub aplikacją Tłumacz Google, komputery – do dalszych części gry.

Jak przeprowadzić te zajęcia?

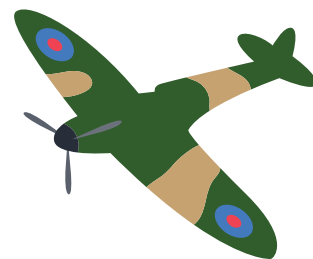
Zajęcia mogą odbywać się w dowolnej przestrzeni, np. pracowni komputerowej w szkole, bibliotece czy domu kultury. Jeśli uczestnicy przyniosą własne laptopy, tablety i smartfony – wystarczy dowolne pomieszczenie.

Klasa zagadek składa się z czterech pokoiów. W każdym z nich grupa uczniów dostaje do wykonania punktowane zadanie w postaci karty pracy przygotowanej wcześniej przez nauczyciela. Poza poprawnością liczy się tu także czas – zwycięża drużyna, która najszybciej i najlepiej rozwiąże wszystkie zagadki. Działają tutaj tradycyjne zasady znane escape roomów: poprawna odpowiedź umożliwia przejście do kolejnego pokoju.

Scenariusz obejmuje szeroki zakres materiału: uczniowie rozwiązują zadania bezpośrednio związane z lekturą, a także odpowiadają na pytania m.in. o echolokację, radary, liczbę oktanową i wydarzenia z historii Polski i Europy, wymieniają osiągnięcia polskich naukowców, umiejscawiają państwa na mapie świata i sprawdzają, czy potrafią krytycznie ocenić rzetelność źródła. Zadania w kolejnych pokojach nie tylko sprawdzają wiedzę, ale też pozwalają uczestnikom rozwijać cenną umiejętność współpracy.

Co ta lekcja w sobie ma?

Lekcja na podstawie scenariusza z pewnością będzie niezapomnianą przygodą ze względu na ciekawe ujęcie tematu. Escape room przeniesiony do szkolnej klasy, wykorzystanie nowych (i lubianych przez uczniów) technologii, element rywalizacji, nauka w rozrywkowej formie – takie połączenie wydaje się idealną receptą na udane zajęcia w starszych klasach szkoły podstawowej. Zagadki wymagające wykorzystania wiedzy z różnych dziedzin, sprawdzające przy tym znajomość „Dywizjonu 303” Arkadego Fiedlera, będą dla uczniów wyzwaniem, którego ci chętnie się podejmą. Dodatkowym atutem może być przeprowadzenie lekcji poza szkolną pracownią, na innych niż zwykle zasadach.



Lekturowy escape room na podstawie „Opowieści z Narnii”

Autor scenariusza:

Justyna Marzjan, Szkoła Podstawowa nr 3 im. Senatu RP w Braniewie



Czy lekcje powtórzeniowe zawsze muszą wyglądać tak samo? Nie! Wystarczy pomysł na escape room, zadania ukryte pod kodami QR i... latarka UV, by zwykłe zajęcia zamienić w podróż z bohaterami omawianej lektury. Podążaj śladami Piotra, Edmunda, Zuzanny i Łucji, by odkryć tajemnice starej szafy, utrwalić wiedzę o przeczytanej lekturze, a przede wszystkim dobrze się bawić!

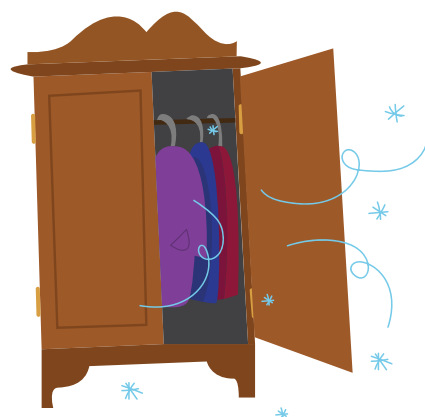
Co to za lekcja?

Scenariusz lekturowego escape roomu na podstawie „Opowieści z Narnii” jest nieszablonowym pomysłem na lekcję powtórzeniową po omówieniu dzieła C.S. Lewisa.

Zadaniem uczniów jest odnalezienie w sali lekcyjnej wskazówek i kopert z zadaniami dotyczącymi lektury. Po każdym prawidłowym rozwiązaniu zadania uczestnicy muszą odgadnąć zagadkę, aby otrzymać wskazówkę, gdzie szukać kolejnych kopert.

Każdy z zespołów może otrzymać nietypową nagrodę – bon do wykorzystania na lekcjach języka polskiego (np. umożliwiającą zgłoszenie dodatkowego nieprzygotowania czy zwalnający z kartkówki).

Poza rozwijaniem umiejętności sprawnego postępowania się nowymi urządzeniami, uczniowie nauczą się zasad efektywnej pracy w grupach, a także dokładnie przypomną sobie fabułę i bohaterów „Opowieści z Narnii”.



**5 klasa
szkoły podstawowej**



45 minut



**lekcja
w klasie**

Co jest potrzebne?

Patyczki laryngologiczne z imionami i nazwiskami uczniów (służące do wcześniejszego podziału na grupy), siedem ukrytych kopert z zadaniami dla każdej grupy, ćwiczenia interaktywne z platformy edukacyjnej www.learningapps.org zakodowane kodami QR, smartfony z dostępem do internetu z darmową aplikacją do skanowania kodów QR (1 telefon na grupę), skrzynka z nagrodami, skrytki na koperty z kodami QR (np. komputer, drukarka, kalkulator, tablica, „Słownik wyrazów obcych”, „Słownik poprawnej polszczyzny”), mazak i latarka UV (do zaszyfrowania i odszyfrowania nagród w skrzynce).

Jak przeprowadzić te zajęcia?

Zajęcia odbywają się w sali lekcyjnej, gdzie stoi siedem stolików. Uczniowie podzieleni są na trzyosobowe grupy. Zespoły zajmują wskazane przez nauczyciela miejsca przy stolikach. Na każdym z nich leży koperta, w której znajdują się kody QR z zaszyfowanymi zadaniami. Uczestnicy za pomocą smartfonów skanują kody i wykonują polecenia. Aby móc rozwiązać kolejne zadanie, muszą najpierw odnaleźć koperty ukryte w różnych miejscach sali (np. za tablicą czy w „Słowniku wyrazów obcych”). Gdy uczniowie wykonają poprawnie wszystkie zadania, w nagrodę mogą wylosować ze skrzynki karteczkę, na której napis odczytają dopiero przy użyciu latarki UV.

Wszystkie zadania są interaktywne – uczniowie wykonują je na swoich smartfonach z dostępem do internetu. Powtórzenie wiadomości z omawianej lektury odbywa się więc w zabawowy sposób: uczniowie m.in. układają plan wydarzeń, dopasowują związki frazeologiczne do ich znaczenia, rozwiązują krzyżówki, wykreślanki i quizy związane z bohaterami i akcją „Opowieści z Narnii”.

Co ta lekcja w sobie ma?

Do aktywnego wzięcia udziału w takiej lekcji nie trzeba będzie dodatkowo motywować uczniów. Powtórzenie dotyczy popularnej lektury, a dodatkowo odbywa się w formie interaktywnej zabawy z użyciem smartfonów. Uczestnicy zajęć z pewnością docenią też nietypowe nagrody – bony zwalniające z odpowiedzi ustnej czy pisania kartkówki. Na 45 minut sala lekcyjna zamieni się w Narnię: krainę, w której można zdobyć każdą wiedzę.



Wirtualne podróże z Małym Księciem w poszukiwaniu przyjaźni

Autor scenariusza:

Maria Dworzycka, Szkoła Podstawowa w Pasiekach

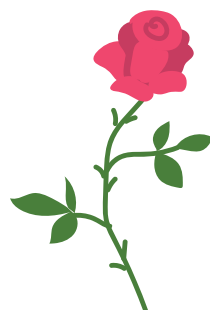


Podczas zajęć według tego scenariusza uczniowie zapoznają się z „Małym Księciem” Antoine’a de Saint-Exupery’ego – lekturą, która dla wielu dorosłych jest jedną z ważniejszych książek o przyjaźni. Nauczyciel prowadzi lekcję w atrakcyjnej dla dzieci formie: z wykorzystaniem smartfonów, rozszerzonej rzeczywistości i elementów gamifikacji. Czy siódmoklasiści odkryją receptę na prawdziwą przyjaźń?

Co to za lekcja?

Podczas lekcji omawiana jest lektura „Mały Książę”. Scenariusz zajęć, w którym skupiono się na opisanym w lekturze motywie przyjaźni, pozwala uczniom zapoznać się z pojęciami symbolu, synonimu i antonimu. Uczestnicy zajęć, korzystając z doświadczeń własnych i opisów przeżyć bohaterów „Małego Księcia”, sprawdzają też, czy znana jest im wartość prawdziwej przyjaźni.

Poza niezaprzeczalną wartością dydaktyczną, scenariusz pozwala uczniom rozwijać umiejętności retoryczne: siódmoklasiści uczą się logicznie i rzeczowo argumentować i prezentować swoje racje, zabierać głos w dyskusji, a także znajdować właściwe synonimy i antonimy, by wzbogacać własne wypowiedzi.



**7 klasa
szkoły podstawowej**



45 minut



**lekcja
w klasie**

Co jest potrzebne?

Książka „Mały Książę”, telefony lub smartfony z dostępem do internetu, wybrana aplikacja internetowa.

Jak przeprowadzić te zajęcia?

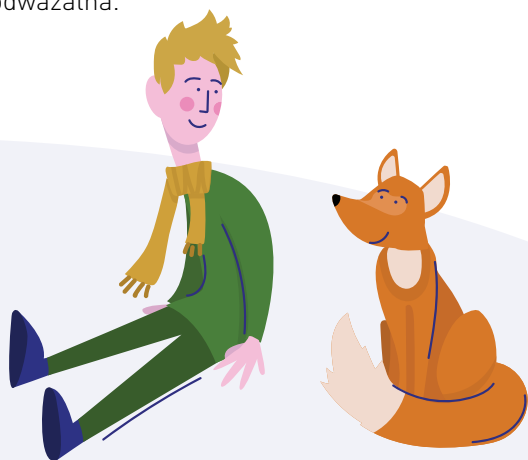
Uczniowie są proszeni o wykonanie różnych zadań: wypisanie skojarzeń ze słowem „przyjaźń” (przy pomocy aplikacji www.menti.com), podanie różnych znaczeń symbolu lisa oraz opisanie poszukiwań prowadzonych przez Małego Księcia.

Uczestników zajęć z pewnością zainteresuje wykorzystanie rozszerzonej rzeczywistości (AR), dzięki której będą mogli obejrzeć planety, jakie odwiedził Mały Książę. Zastanowią się też, jakie znaczenie miały kolejne spotkania bohatera – z Geografem, Ziemią i Latarnikiem.

W końcowej części zajęć siódmoklasiści wypisują receptę na prawdziwą przyjaźń. Odpowiadają sobie przy tym na pytania, co to znaczy być samotnym, kim jest przyjaciel i po czym poznać, że przyjaźń jest prawdziwa.

Co ta lekcja w sobie ma?

„Przykro, kiedy przyjaciel popada w zapomnienie. Nie każdemu udaje się zaznać przyjaźni. A ja mógłbym przecież stać się taki sam jak dorośli, których nic nie interesuje poza liczbami”. Te słowa Antoine’a de Saint-Exupery’ego mogą być doskonałym podsumowaniem lekcji, podczas której uczniowie zastanawiają się nad różnymi odcieniami przyjaźni. Wykorzystanie rozszerzonej rzeczywistości, aplikacji i smartfonów jest ciekawym dodatkiem do zajęć, prowadzących do jednego wniosku – wartość przyjaźni, pracy w grupie i bycia razem jest niepodważalna.



Interaktywny pokój zagadek



Autor scenariusza:

Marlena Majchrocka, Szkoła Podstawowa w Domaszewnicy



Jak w kreatywny sposób przeprowadzić lekcję będącą powtórzeniem materiału z lektur szkolnych? Wystarczy telefon, kilka pomysłowych zagadek i quizów... Projekt edukacyjny „Interaktywny pokój zagadek” nie tylko utrwala wiedzę, ale też inspiruje uczniów do sięgania po lektury, motywuje ich do czytania i dalszego rozwoju.

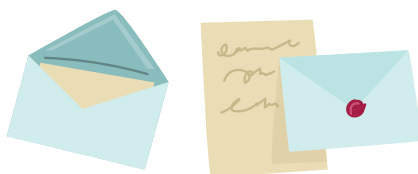


Co to za lekcja?

„Interaktywny pokój zagadek” to projekt edukacyjny wykorzystujący narzędzia i aplikacje webowe. Z ich pomocą nauczyciel przygotowuje zagadki sprawdzające znajomość różnych lektur. Niczym w escape roomie uczniowie muszą po kolei rozwiązać zdania, aby móc przejść do następnego etapu zabawy – otworzyć kolejne koperty z zadaniami, odpowiedzieć na pytania i zakończyć grę, uzyskując najlepszy czas. Projekt „Interaktywny pokój zagadek” to doskonały pomysł na przeprowadzenie lekcji powtórzeniowej przed egzaminem ósmoklasisty.

Co jest potrzebne?

Telefony komórkowe z dostępem do internetu; darmowe aplikacje: Kahoot, czytnik kodów QR; tablica multimedialna; dzwonek hotelowy.



8 klasa
szkoły podstawowej



45 minut



lekcja
w klasie

Jak przeprowadzić te zajęcia?

Nauczyciel dzieli uczniów na drużyny i za pomocą strony www.classroomscreen.com losuje koordynatorów każdej z nich. Następnie rozdaje uczniom koperty z zadaniami, które sprawdzają znajomość lektur. Uczniowie muszą się zmierzyć z siedmioma zadaniami, mającymi różny charakter. Wymagają one np. zeskanowania kodu QR, który przekierowuje ich do piosenki skrywającej tytuły książek. Drużyny odgadują przywołane książki i podają ich autorów. Inne kody QR prowadzą uczniów do różnych cytatów. Zadaniem graczy jest wypisanie tytułów lektur, z których pochodzą fragmenty.

Kolejne polecenia kryją się pod linkami zamieszczonymi na stronie www.learningapps.org. Zadaniem drużyn jest np. dopisanie imienia i nazwiska autora wymienionych książek lub połączenie zamieszczonych symboli z ich objaśnieniami.

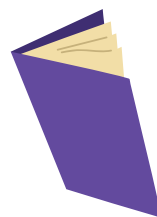
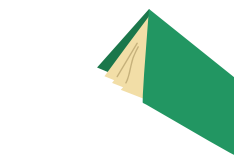
Stworzenie „żywej okładki książki” to zadanie wymagające kreatywności. Należy je wykonać, wykorzystując dostępne w klasie rekwizyty oraz własne ciało. Tytuł książki losowany jest za pomocą interaktywnego koła fortuny, dostępnego na stronie www.wheeldecide.com.

Zadanie w formie quizu dotyczy np. powiązania ilustracji z lekturą. Obrazki zamieszczone na www.learningapps.org przedstawiają rzeźbę, artystyczną instalację uliczną, tekst czy zniekształcony obraz lub prowadzą do fragmentu filmu. Pytania w formie quizu można też stworzyć za pomocą aplikacji Kahoot.

Dzieci sygnalizują opiekunowi wykonanie poszczególnych zadań, np. poprzez uderzenie w dzwonek hotelowy. Nauczyciel może zrezygnować z niektórych poleceń, jeśli okażą się na tyle trudne, że na ich realizację nie wystarczy czasu. Zamiast tego opiekun może przydzielić grupom punkty za poszczególne zadania i zezwolić na otwarcie kolejnej koperty. Wygrywa ta drużyna, która rozwiąże zagadki najszybciej bądź uzyska najwięcej punktów.

Co ta lekcja w sobie ma?

Projekt edukacyjny „Interaktywny pokój zagadek” zamienia lekcję w przygodę. Zagadki stworzone za pomocą narzędzi cyfrowych krok po kroku pozwalają graczom utrwalić wiedzę z zakresu omawianych lektur. Formuła lekcji, bazująca na zasadach escape roomu, wprowadza elementy gry zespołowej. W ten sposób wszyscy uczniowie mogą aktywnie brać udział w rozgrywce. Liczy się czas, a więc oprócz wiedzy należy zapanować nad emocjami, które bez wątpienia są obecne podczas tej zabawy.



Podróż z Małym Księciem



Autor scenariusza:

Joanna Leszczyńska, Społeczna Szkoła Podstawowa w Gzach



„Podróż z Małym Księciem” to scenariusz zajęć w formie edukacyjnej gry przeznaczonej dla uczniów klas 7 i 8. Scenariusz został przygotowany na podstawie lektury „Mały Książę” autorstwa Antoine’a de Saint-Exupéry’ego. Przeprowadzone według scenariusza zajęcia pozwalają na sprawdzenie znajomości lektury, wzmacniają umiejętności pracy w grupie oraz ułatwiają młodzieży zrozumienie zawartego w dziele przekazu.



Co to za lekcja?

Lekcja „Podróż z Małym Księciem” to grupowa gra edukacyjna, którą zaleca się przeprowadzić na terenie szkoły. Gra nie ma ograniczeń wiekowych, główną grupą docelową są uczniowie klas 7 i 8, w których omawiana jest lektura „Mały Książę”. Celem rozgrywki jest sprawdzenie znajomości książki oraz ułatwienie uczniom zrozumienia jej treści. Scenariusz oferuje atrakcyjną formę zajęć polegających na zdrowej rywalizacji oraz wspólnym wykonywaniu zadań. Warunkiem uczestnictwa w lekcji jest znajomość „Małego Księcia”.

Ponieważ gra związana jest z wykorzystywaniem nowych technologii, uczestnicy powinni być zaopatrzeni w smartfony z systemem Android lub iOS, które umożliwią im odczytanie kodów QR oraz pozwolą na instalację aplikacji do rozwiązywania quizów. Gra zawiera również elementy angażujące kreatywność uczniów.



7–8 klasa
szkoły podstawowej



45 minut



lekcja
w klasie

Co jest potrzebne?

Cztery smartfony z systemem Android lub iOS, cztery arkusze kontrolne, aplikacje QR Code Reader i Quizizz: Quiz Games for Learning, cztery koperty, wydrukowane arkusze do zadań, opakowania potrzebne do stworzenia statku dla Małego Księcia (np. kartony, puszki, pudełka), cztery taśmy klejące.

Jak przeprowadzić te zajęcia?

Uczestnicy zostają podzieleni na cztery grupy liczące od dwóch do siedmiu osób. Przebieg składającej się z ośmiu zadań edukacyjnej zabawy nadzoruje koordynator. Poszczególne grupy rozpoczynają grę w tym samym czasie, a ich zadaniem jest jak najszybsze dotarcie do ostatniego etapu. W trakcie lekcji uczniowie poruszają się po terenie szkoły śladami bohatera. Przygoda i zadania każdej grupy są identyczne, aby jednak uniknąć zbędnego zamieszania, wskazówki dla poszczególnych zespołów powinny być rozmieszczone w różnych miejscach. Wygrywa grupa, która najszybciej dotrze do ostatniego etapu i skonstruuje dla Małego Księcia raketę pozwalającą mu na powrót do domu.

Co ta lekcja w sobie ma?

Inspirowana lekturą „Mały Książę” lekcja w ciekawy sposób zachęca uczniów do pracy grupowej oraz wykorzystywania nowych technologii w edukacyjnej zabawie. Zadania wykonywane przez uczestników związane są z zastosowywaniem atrakcyjnych dla młodzieży narzędzi. Pomaga to w aktywnym uczestnictwie uczniów w zajęciach oraz zachęca ich do korzystania podczas nauki z nowych technologii. Gra pobudza również kreatywność uczestników i wykorzystuje ich zdolności manualne.

Escape room – „Zemsta” Aleksandra Fredry

Autor scenariusza:

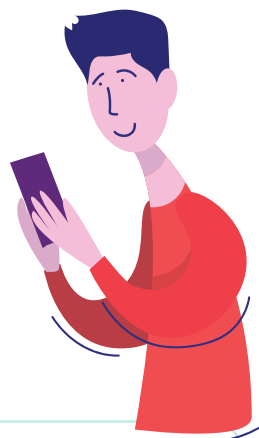
Monika Kluska, Szkoła Podstawowa
w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Lgocie Małej



Scenariusz zajęć na podstawie „Zemsty” Aleksandra Fredry to propozycja lekcji, która poprzez połączenie zabawy, nowych technologii oraz współzawodnictwa pozwala w interesujący sposób utrwalić wiedzę na temat omawianej lektury. W trakcie gry, przygotowanej zgodnie z zasadami escape roomu, na uczniów czeka szereg zagadek związanych z dziełem Aleksandra Fredry. Lekcję można przeprowadzić w formie rywalizacji pomiędzy pojedynczymi graczami lub grupami.

Co to za lekcja?

Scenariusz lekcji według „Zemsty” Aleksandra Fredry adresowany jest do uczniów 7 i 8 klas szkół podstawowych. Lekcja ma formę gry przeprowadzonej na zasadach escape roomu, w którym uczestnicy przy wykorzystaniu nowych technologii (m.in. aplikacji czy animowanych prezentacji) odgadują zagadki związane z lekturą. Scenariusz przewiduje dziewięć zadań oraz zadania dodatkowe podzielone na trzy poziomy trudności. Przejście do następnego etapu możliwe jest tylko wtedy, gdy rozwiąże się poprzednią zagadkę. W przypadku remisu przewidziana jest dogrywka wykorzystująca zadania dodatkowe, które zostały przygotowane w aplikacjach www.learningapps.org.



**7–8 klasa
szkoły podstawowej**



45 minut



**lekcja
w klasie**

Co jest potrzebne?

Smartfony z zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR, komputer/laptop z dostępem do internetu, aplikacje LearningApps i Quizizz, książki „Zemsta”, kartki, długopisy lub ołówki, strony: www.sameQuizy.pl, www.voki.com, www.powtoon.com, www.storyjumper.com

Jak przeprowadzić te zajęcia?

Zajęcia na podstawie tego scenariusza należy przeprowadzić w pomieszczeniu zapewniającym tyle przestrzeni, żeby uczestnicy nie mieli możliwości sprawdzenia, jak zadania rozwiązują przeciwnicy. Miejsce organizacji lekcji musi być wyposażone w komputery z dostępem do internetu. Wszyscy uczestnicy otrzymują takie same zadania, jednak aby zachować zasady fair play, komunikaty dla konkretnego gracza ukryte są w innym miejscu sali. Uczestnicy po kolei rozwiązują zadania i aby przejść do następnego, muszą rozwiązać poprzednie. Zadania są punktowane, zaś przebieg gry koordynuje nauczyciel. Może on podpowiadać uczestnikom, jeśli ci potrzebują pomocy. Każda podpowiedź kosztuje gracza dwa punkty. Wygrywa ten uczestnik, który ukończy grę i zgromadzi największą liczbę punktów.

Co ta lekcja w sobie ma?

Escape room według „Zemsty” Aleksandra Fredry to propozycja edukacyjnej rozrywki z wykorzystaniem nowych technologii. Podczas gry sprawdzany jest poziom wiedzy na temat omawianej lektury. Zadania przygotowane są w interesujący i aktywizujący uczniów sposób, m.in. w formie zadań w aplikacjach, animowanej prezentacji czy quizów. Przeprowadzanie gry w wersji grupowej pozwala również na rozwijanie u uczniów umiejętności współpracy z innymi.



Gra w kolory, czyli pomalujmy „Pana Tadeusza”

Autor scenariusza:

Elżbieta Ciemięga, Liceum Ogólnokształcące
im. Tadeusza Kościuszki w Lubaczowie



Ten scenariusz zajęć na podstawie „Pana Tadeusza” jest skierowany do uczniów klas drugich szkół ponadgimnazjalnych lub ponadpodstawowych. Przygotowany plan uwzględnia zajęcia bazujące na dydaktyce interaktywnej, przy wykorzystaniu m.in. komputerów, smartfonów czy aplikacji. Zaplanowana lekcja ma formę konkursu, w której podzieleni na grupy uczestnicy wykonują zadania związane z lekturą „Pan Tadeusz”, a także z poruszaną na lekcjach języka polskiego problematyką kolorów zawartą w dziele Adama Mickiewicza.

Co to za lekcja?

Grę można przeprowadzić podczas lekcji języka polskiego lub w trakcie zajęć pozalekcyjnych (np. na kółku polonistycznym). Temat powiązany jest z treścią lektury „Pan Tadeusz” autorstwa Adama Mickiewicza. Podczas lekcji uczniowie mogą spojrzeć na dzieło z innej perspektywy – zapoznać się ze znaczeniami kolorów w epoce romantyzmu oraz wykorzystać w pracy nad analizą lektury materiały interaktywne.

Lekcja ma formę konkursu przybierającego postać gry zespołowej. Polega ona na rozwiązaniu czterech zadań związanych z lekturą. Uczestnicy zostają podzieleni na cztery lub pięć grup. Zadania wykonywane są przy pomocy interaktywnych narzędzi nowych technologii. Za każde wykonane zadanie grupom przyznawane zostają punkty, które finalnie przeliczane są na oceny.

„Gra w kolory” ma na celu zwrócenie uwagi uczniów na fakt, że dominujące w eposie kolory wskazują na próbę zachowania i przekazywania duchowych wartości i tradycji narodowej poprzez zapamiętanie ojczystych kolorów.



2 klasa szkoły
ponadpodstawowej



90 minut



lekcja
z komputerami

Co jest potrzebne?

Pięć komputerów z dostępem do internetu, smartfony, program Calameo, aplikacje: LearningApps, Educaplay, Wheel Decide, Pixel Art, Moje Fiszki, ilustracje z serwisu Wikiźródła.

Jak przeprowadzić te zajęcia?

Na dwa tygodnie przed zaplanowaną lekcją należy poinstruować uczniów, aby wypisali z poszczególnych ksiąg „Pana Tadeusza” wszystkie występujące w nich kolory. Scenariusz lekcji należy zrealizować w sali wyposażonej w pięć komputerów z dostępem do internetu, udekorowanej różnokolorowymi akcentami i ilustracjami z książki. Następnie uczniowie zostają podzieleni na grupy i wybierają lidera, który będzie kierował ich pracą. Uczestnicy mają do rozwiązania cztery interaktywne zadania: przyporządkowanie zestawów kolorów do właściwych ksiąg, zdecydowanie, jakie kolory są dominujące w danej księdze, udzielenie odpowiedzi na pytania oraz pokolorowanie obrazu „Koncert Jankiela”. Za zrealizowane zadania przyznawane są punkty. Na koniec wszystkie grupy, wraz z nauczycielem, wspólnie ustalają, jaki kolor dominuje w romantycznej epopei.

Co ta lekcja w sobie ma?

Scenariusz „Gra w kolory” to oryginalny pomysł na lekcję dla starszych uczniów. Praca w grupie, współzawodnictwo oraz wykorzystanie nowych technologii pozwolą na zainteresowanie uczniów tematyką zajęć. Lekcja wymaga od uczestników wcześniejszego przygotowania, dzięki czemu utrwalają oni treść omawianej lektury. Analizowanie dzieła Mickiewicza przez pryzmat występujących w nim kolorów pokazuje, że można spojrzeć na lekturę inaczej niż na standardowych lekcjach. Scenariusz aktywizuje uczniów oraz pokazuje im możliwości wykorzystania w nauce, uwielbianych przez nich, nowych technologii. Forma zajęć pozwala również uczestnikom rozwijać umiejętności pracy zespołowej. Ponadto scenariusz lekcji został opracowany tak, aby uczestniczący w zajęciach uczniowie otrzymali na koniec ocenę adekwatną do liczby zdobytych przez ich grupę punktów.



Zagadkowy bohater

Autor scenariusza:

Ewa Bielska, Szkoła Podstawowa z Oddziałami
Integracyjnymi nr 112 im. Marii Kownackiej w Warszawie



Kim jest zagadkowy bohater? Czy wskazówki awatara pomogą uczniom rozwikłać zagadkę i pozwolą na wierne oddanie wybranej postaci w programie graficznym? Scenariusz projektu edukacyjnego „Zagadkowy bohater” zaprasza uczniów do zabawy, stanowiąc przy tym samym zachętę do sięgania po lektury szkolne. Podczas lekcji uczniowie kreatywnie wykorzystują narzędzia Web 2.0, a jednocześnie uczą się bezpiecznie i odpowiedzialnie korzystać z zasobów sieciowych.

Co to za lekcja?

Uczniowie podzieleni są na grupy zadaniowe. Jedna z nich wybiera fragmenty lektur bądź filmów, opisujących danego bohatera. Druga grupa tworzy awatara w programie Voki, który opisze charakterystyczne cechy wybranej postaci. Następnie uczniowie, korzystając ze wskazówek, starają się odgadnąć, kogo opisuje awatar. W grupie lub indywidualnie tworzą w programie graficznym postać opisaną przez awatara. Efekt końcowy grupy oceniają na przemian.

Co jest potrzebne?

Komputery z dostępem do internetu; fragment lektury z opisem wybranej postaci; programy: serwis edukacyjny voki.com, Paint, Gimp lub Microsoft Office; dostęp do serwisów internetowych: ninateka.pl, lektury.gov.pl, Wikipedia.org, YouTube.com, publio.pl.



4–8 klasa
szkoły podstawowej



90 minut



lekcja
w klasie

Jak przeprowadzić te zajęcia?

Lekcję z wykorzystaniem serwisu edukacyjnego voki.com można podzielić na trzy etapy.

● Etap I – Wybierz mnie!

Dzieci wyszukują na różnych portalach: Wikipedia, publio.pl, lektury.gov.pl, YouTube fragmenty lektur bądź filmów odnoszących się do wybranej postaci z danej książki. Następnie opracowują tekst opisujący „zagadkową postać”, po czym z pomocą nauczyciela zakładają konto w serwisie voki.com.

● Etap II – Jak wyglądam?

Uczniowie tworzą awatara w voki.com, który opisz „zagadkowego bohatera” drugiej grupie. Następuje prezentacja poszczególnych awatarów. Jeśli w zadaniu uczestniczą dwie grupy, wymieniają się one zagadką.

● Etap III – To ja – zgadnij, kim jestem?

Każda z grup (bądź indywidualnie) przystępuje do odzwierciedlenia opisanego przez awatara bohatera. Do tego celu mogą wykorzystują prosty edytor graficzny. Zajęcia kończą się prezentacją ilustracji zidentyfikowanego bohatera. Gracze sprawdzają czy odgadli, o jakiego bohatera chodzi i czy wizerunek jest zgodny z opisem przedstawionym przez awatara. Efekt pracy uczniowie mogą zaprezentować w formie prezentacji w programie voki.com.

Co ta lekcja w sobie ma?

Projekt edukacyjny „Zagadkowy bohater” przeznaczony jest dla dzieci uczęszczających do szkoły podstawowej, z możliwością dostosowania treści do własnych potrzeb. Kształtuje on nie tylko umiejętności korzystania z aplikacji dostępnych w internecie, ale też zdolności manualne i twórcze. Ponadto uczy, jak wykorzystywać zasoby i programy internetowe w celach edukacyjnych oraz jak korzystać z bezpiecznych i legalnych źródeł. Przy okazji pomaga uczniom w poznaniu różnych form wydawniczych: audiobooka czy e-booka. Lekcja „Zagadkowy bohater” oprócz walorów edukacyjnych kształtuje też postawy społeczne, tj.: umiejętność współpracy, odpowiedzialność, koleżeństwo.



NASK i Ogólnopolska Sieć Edukacyjna

Cyberbezpieczeństwo – innowacje – edukacja cyfrowa

NASK jest Państwowym Instytutem Badawczym nadzorowanym przez Ministerstwo Cyfryzacji. Prowadzi badania naukowe i prace rozwojowe na rzecz bezpieczeństwa systemów sieciowych, a także nad technologiami opartymi na najnowocześniejszych rozwiązaniach, wykorzystujących sztuczną inteligencję i zaawansowaną analizę danych. NASK na mocy ustawy o Krajowym Systemie Cyberbezpieczeństwa pełni zadania jednego z trzech Zespołów Reagowania na Incydenty Komputerowe (CSIRT) poziomu krajowego. Instytut realizuje strategiczne programy z obszaru cyfryzacji Polski, a także prowadzi rejestr domeny .pl, w którym znajduje się ponad 2,6 mln domen. NASK wypełnia misję edukacyjną, ekspercką i popularyzatorską na rzecz podnoszenia poziomu kompetencji cyfrowych oraz świadomości bezpieczeństwa użytkowników.

Państwowy Instytut Badawczy NASK jest operatorem Ogólnopolskiej Sieci Edukacyjnej (OSE). Jest to to program zakładający, że wszystkie szkoły w Polsce otrzymają możliwość korzystania z bezpłatnych usług dostępu do szybkiego, bezpiecznego internetu. Program został zaprojektowany przez Ministerstwo Cyfryzacji we współpracy z Ministerstwem Edukacji Narodowej na mocy Ustawy o Ogólnopolskiej Sieci Edukacyjnej.

Utworzenie OSE było odpowiedzią na rosnące potrzeby polskiego szkolnictwa. Dzięki temu programowi wszyscy uczniowie mogą mieć równy dostęp do szybkiego, bezpłatnego i bezpiecznego internetu oraz nowoczesnych narzędzi edukacyjnych, jak również podnosić poziom swoich kompetencji cyfrowych. Budowa OSE otworzyła drogę nauczycielom i uczniom do udostępniania materiałów i narzędzi w celu kreatywnego wykorzystania technologii. Szeroki dostęp do zasobów internetowych umożliwi także wspomaganie procesu kształcenia w szkołach. Ostatnim, lecz nie mniej ważnym celem programu jest wyrównanie szans edukacyjnych wszystkich uczniów w Polsce, w szczególności tych mieszkających na terenach słabiej zaludnionych i uczących się w małych szkołach.



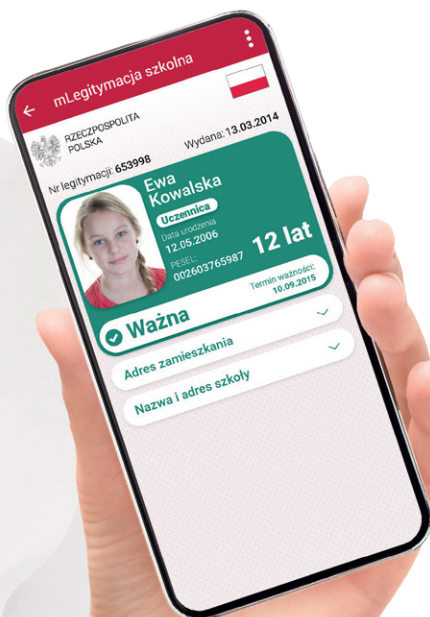
mLegitymacja szkolna

Czym jest i dla kogo jest przeznaczona?

mLegitymacja to szkolna legitymacja dostępna na telefonie komórkowym. Może ją mieć każdy uczeń, któremu wcześniej została wydana tradycyjna wersja dokumentu oraz który wypełni odpowiedni wniosek i złoży go w swojej szkole (w przypadku ucznia niepełnoletniego wniosek wypełniają jego rodzice).

Korzystanie z tej nowoczesnej, bezpłatnej i w pełni bezpiecznej usługi nie jest trudne. Wystarczy zainstalować na smartfonie aplikację mObywatel, w ramach której dostępna będzie cyfrowa wersja tradycyjnej, papierowej legitymacji.

Po utracie ważności elektroniczna legitymacja jest automatycznie unieważniana. Szkoła ma również możliwość jej „ręcznego” unieważnienia lub zastrzeżenia – w przypadku nieprawidłowego działania mLegitymacji, a także uszkodzenia czy zgubienia telefonu, na którym była przechowywana.





mLegitymacje mogą wystawiać szkoły, które uruchomiły taką usługę. Wiąże się z tym podpisanie stosownego porozumienia z Ministerstwem Cyfryzacji. Usługę może uruchomić sam dyrektor lub wyznaczona przez niego osoba za pomocą formularza zgłoszeniowego dostępnego na: ose.gov.pl/lista-szkol.

mLegitymacja – ważne informacje dla szkoły

- mLegitymacja zawiera wszystkie dane, które można znaleźć w jej papierowym odpowiedniku, tj.: imię i nazwisko ucznia, datę urodzenia, PESEL, adres zamieszkania, zdjęcie/wizerunek ucznia, numer legitymacji, datę wydania, termin ważności, nazwę i adres szkoły.
- Autentyczność mLegitymacji można sprawdzić za pomocą aplikacji mWeryfikator.
- mLegitymację można wydawać za pomocą systemu mDokumenty.

Przepisy prawa

Co ważne, mLegitymacja ma taką samą moc prawną, jak jej tradycyjna wersja. Pozwala na korzystanie z ulg i zniżek na takich samych zasadach. Jej umocowanie prawne znajduje się w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2019 r. w sprawie świadectw, dyplomów państwowych i innych druków. Zapisano w nim:

„2. Szkoły, wydając legitymację szkolną albo e-legitymację szkolną, mogą wydać dodatkowo mLegitymację szkolną, stanowiącą dokument elektroniczny przechowywany i prezentowany przy użyciu oprogramowania przeznaczonego dla urządzeń mobilnych, o którym mowa w art. 19e ustawy z dnia 17 lutego 2005 r. o informatyzacji działalności podmiotów realizujących zadania publiczne [Dz.U. z 2019 r. poz.700, 730, 848 i 1590].

3. mLegitymacja szkolna jest wydawana na wniosek pełnoletniego ucznia lub rodziców niepełnoletniego ucznia”.

Bibliografia

Gruszczyk-Kolczyńska E., Dobosz K., Zielińska E., (1996), „Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier? Metodyka, scenariusze zajęć oraz wiele ciekawych gier i zabaw”, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.

Gogotek W., (2004), „Z badań nad uwarunkowaniami edukacji w zakresie technologii informacyjnych”, [w:] Tanaś M. (red.), „Pedagogika @ środki informatyczne i media”, Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.

Jasiewicz J., (2012), „Kompetencje informacyjne młodzieży”, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.

Hankata A., (2004), „Interakcje pedagogiczne w nauczaniu na odległość z perspektywy psychologii”, [w:] Tanaś M. (red.), dz.cyt.

Kuruliszwili S., (2015), „Internet – mnogość narzędzi, bogactwo danych, siła przekazu. Szanse i zagrożenia”, [w:] Tanaś M., Galanciak S. (red.), „Cyberprzestrzeń – człowiek – edukacja. Cyfrowa przestrzeń kształcenia”, Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.

NASK – Państwowy Instytut Badawczy, (2016), „Nastolatki 3.0. Wybrane wyniki ogólnopolskiego badania uczniów w szkołach”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy.

Składanowska K., Tułacz N., (2014), „Gry planszowe w edukacji dzieci” [w:] Brzezińska A., Appelt K., Jabłoński S., Wojciechowska J., Ziótkowska B. (red.), „6-latki w szkole: edukacja i pomoc”, Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora Wydawnictwo Fundacji Humaniora.

Systo M., (2014), „Kierunki rozwoju edukacji wspieranej technologią. Nowe technologie w edukacji, Propozycja strategii i planu działania na lata 2014–2020”, Rada ds. Informatyzacji Edukacji przy Ministrze Edukacji Narodowej.

Tanaś M., (2015), „Edukacja @ cyberprzestrzeń – pola badań i refleksji pedagogicznej”, [w:] „Edukacja w cyberprzestrzeni. Nowe wyzwania i problemy badawcze”, Dąbrowa Górnicza: Wyższa Szkoła Biznesu w Dąbrowie Górniczej.

Tanaś M., (2020), „Kształcenie komplementarne (po pandemii)”, [w:] Czarkowski J., Malinowski M., Strzelec M., Tanaś M., „Kształcenie akademickie dorosłych w czasie pandemii”, Warszawa: Wydawnictwo DIG.

Thanhoffer M., Reichel R., Rabenstein R., (1998), „Nauczanie kreatywne. Cz. 2, Uczniowie, nauczyciele, rodzice”, Lublin: Polskie Stowarzyszenie Pedagogów Zabawy Klanza.

Wolf M., (2018), „Reader Come Home: The Reading Brain in a Digital World”, HarperCollins, epub.

Wrońska A., (2013), „Metody aktywizujące na rzecz bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w Internecie”, [w:] „Materiały pokonferencyjne Podlaskiej Konferencji Technologie Komunikacyjno – Informacyjne w edukacji TIK 2012”, Łomża: Wydawnictwo PWSliP.

Wrońska A., Lange R. (2016), „Nastolatek jako użytkownik Internetu – społeczny wzorzec konsumpcji”, [w:] Tanaś M. (red.), „Nastolatki wobec Internetu”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy.

Zaorska Z., (2003), „Pedagogika zabawy – metodyka pracy z grupą”, [w:] Kędzior-Niczyporuk E. (red), „Wprowadzenie do pedagogiki zabawy. Wybór tekstów drukowanych”, Lublin: Wydawnictwo KLANZA.

Żukowska Z., (2004), „Edukacja informatyczna i medialna rozpatrywana w kategoriach wartości zdrowia młodzieży”, [w:] Tanaś M. (red.), dz.cyt.



Polecamy

nask.pl

NASK

NASK

ose.gov.pl

Ogólnopolska Sieć
Edukacyjna



gov.pl/cyfryzacja

Ministerstwo Cyfryzacji



Ministerstwo
Cyfryzacji

akademia.nask.pl

Akademia NASK

NASK ...
akademia

dyzurnet.pl

Dyzurnet

NASK ...
dyzurnet  .pl

cert.pl

CERT Polska

NASK ...
CERT.PL >_

ose.gov.pl

ISBN-978-83-65448-27-9

