

EXPLAIN EVERYTHING – UŚMIECHNIJ SIĘ

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

[odcinek 16: Zrób to sam – Tablety w bibliotece]

OPIS I CEL ZAJĘĆ

„Uśmiechnij się” to scenariusz zajęć, w ramach których uczestnicy tworzą animowaną prezentację o tym, jak sprawić, by wrócił dobry humor.

Celem zajęć jest nauczenie uczestników obsługi narzędzia, jakim jest aplikacja Explain Everything, a także zwrócenie uwagi na zasady komunikacji, sposoby angażowania i niestandardowe formy prezentacji pomysłów.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1 2 3

GRUPA DOCELOWA

Scenariusz przeznaczony jest dla młodzieży i dorosłych.

WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Wielkość grupy powinna być zależna od liczby tabletów dostępnych w bibliotece. Optymalnie – jeden iPad na 1-2 uczestników, maksymalnie – jeden iPad na 3 uczestników.

CZAS ZAJĘĆ

Scenariusz zakłada, że zajęcia powinny trwać ok. 60 minut.

WYMAGANIA TECHNICZNO-ORGANIZACYJNE

1. Przydatne mogą być kartki i mazaki umożliwiające uczestnikom zapisywanie pomysłów oraz szkicowanie planu prezentacji.
2. Prowadzący powinien mieć tablet podłączony do monitora, żeby pokazać uczestnikom, jak korzysta się z funkcji aplikacji.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ

Osoba prowadząca powinna znać aplikację Explain Everything.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Osoba prowadząca rozpoczyna dyskusję na temat tego, jakie sposoby na poprawę humoru znają uczestnicy i co doradziliby osobie, którą dręczy chandra. Prosi, by uczestnicy zastanowili się, co im pomaga zwalczać zły nastrój. Jakie rady lub techniki mogą wskazać innym osobom? Najlepiej, aby sposoby te zadziałały również w przypadku większej grupy.

Następnie osoba prowadząca tłumaczy uczestnikom działanie aplikacji Explain Everything i pokazuje jej poszczególne funkcje. Można w tym celu wykorzystać film z poradnikiem z YouTube.

Przykładowy film instruktażowy dotyczący użycia aplikacji (materiał w języku angielskim):

<https://www.youtube.com/watch?v=vU2tUmRN8SI>

Grupy rozpoczynają dyskusję i budują wspólny scenariusz prezentacji. Tworzą lub wyszukują w Internecie potrzebne im elementy, a następnie wspólnie układają je w animację. Zadaniem prowadzącego jest dopilnowanie, żeby każda z osób miała okazję popracować nad prezentacją.

Gdy wszystkie grupy są gotowe, po kolei podłączają tablety do komputera z monitorem (lub eksportują prezentację do YouTube) i prezentują wszystkim uczestnikom. Po obejrzeniu wszystkich prezentacji osoba prowadząca inicjuje dyskusję o przedstawionych pomysłach. **Przykładowe zagadnienia:**

- Które pomysły są najbardziej niestandardowe lub mogą zadziałać w przypadku największej grupy osób?
- Jakie inne sposoby walki ze złym humorem można uwzględnić?
- Co zrobić, żeby porada była łatwa do wykorzystania? Jakie elementy powinna zawierać?

Osoba prowadząca zachęca także uczestników do dzielenia się opiniami na temat przebiegu zajęć. Pomocne pytania:

- Jak uczestnikom pracowało się w grupie?
- Czy łatwo było stworzyć wspólny scenariusz?
- Jak uczestnicy oceniają taką formę prezentowania pomysłów?

Warto zastanowić się, do czego jeszcze może zostać wykorzystana aplikacja Explain Everything – jakie treści mogą być przekazywane za jej pomocą?

MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

Zajęcia mogą dotyczyć różnych tematów – można prosić, by uczestnicy podzielili się przepisem kulinarnym lub wytłumaczyli za pomocą prezentacji, jak własnoręcznie wykonać coś, co potrafią zrobić, np. budkę dla ptaków, latawiec czy origami.

OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Wymiana pomysłów i poglądów na temat metod radzenia sobie ze złym humorem. Nauka obsługi aplikacji.



Projekt „Tablety w Twojej bibliotece” jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl>