

## DRAWING DESK – ZE SŁÓW NA PAPIER... ELEKTRONICZNY

### SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJ

[odcinek 6: Dzieci tworzą – Tablety w bibliotece]

#### CEL I KRÓTKI OPIS ZAJĘĆ

Zajęcia przeznaczone są dla dzieci. Ich zadaniem będzie narysowanie z wykorzystaniem aplikacji Drawing Desk rysunku nawiązującego do wysłuchanej historii. Celem zajęć jest zagospodarowanie czasu wolnego dzieci, kształtowanie pozytywnych skojarzeń z biblioteką oraz pobudzanie kreatywności i zachęcanie do twórczości.

#### STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1     2     3

#### GRUPA DOCELOWA

Zajęcia mogą być prowadzone dla dzieci w wieku 4-10 lat, jednak grupa powinna być w miarę jednorodna wiekowo, np. tylko 4-5 lat, tylko 8-10 lat.

#### WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Liczba uczestników w danej grupie powinna być uzależniona od liczby tabletów dostępnych w bibliotece – maksymalnie dwie osoby na jednego iPada. Osoba prowadząca musi pilnować, żeby dzieci sprawiedliwie dzieliły się narzędziem.

#### CZAS ZAJĘĆ

Scenariusz zakłada, że realizacja zajęć powinna zająć 60 minut.

#### WYMAGANIA TECHNICZNO-ORGANIZACYJNE

Tablety z aplikacją Drawing Desk w liczbie odpowiadającej ilości uczestników.

#### KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ

Znajomość aplikacji Drawing Desk oraz umiejętność zajmowania się dziećmi.

#### PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Zajęcia rozpoczynają się opowiedzeniem lub przeczytaniem dzieciom historyjki, która będzie motywem późniejszej zabawy z aplikacją Drawing Desk. W zależności od wieku osób uczestniczących należy wybrać mniej lub bardziej poważną i skomplikowaną historię.
2. W drugiej fazie zajęć dzieci są zaproszone do zabawy z tabletami. Aplikację uruchamiamy w trybie **Kids Desk** (dla młodszych) bądź **Doodle** lub **Sketch Desk** (dla starszych). Następnie osoba

prowadząca wyznacza dzieciom zadanie. Może ono być bardzo ogólne (np. zilustrowanie dowolnego fragmentu usłyszanej historii) lub sprecyzowane (np. narysowanie konkretnej postaci lub wybranego zdarzenia). W przypadku dzieci starszych można poprosić o rodzaj projekcji pobudzającej wyobraźnię (np. wymyślenie i narysowanie alternatywnego zakończenia opowieści lub stworzenie zakończenia „urwanej” historii).

3. Uwaga, ważna rola osoby prowadzącej – jeśli z jednego tabletu korzysta więcej niż jedno dziecko, konieczne jest stałe monitorowanie pracy dzieci. Należy zadbać o to, aby każdy uczestnik miał coś do zrobienia, upewnić się, czy dzieci dzielą się tabletem (np. podział czasowy albo zadaniowy – ktoś rysuje, ktoś wypełnia kolorem czy efektami specjalnymi).
4. Po zakończeniu rysowania dzieci pokazują, co narysowały, lub opowiadają o swoim dziele. Osoba prowadząca może zapytać uczestników, jakie mają wrażenia z tego zadania (np. czy było to dla nich łatwe bądź trudne, co im się podobało, a co nie podobało). Poziom skomplikowania pytania powinien być uzależniony od wieku uczestników.
5. Stworzone przez dzieci rysunki można wykorzystać w bibliotece. Mogą posłużyć do wypromowania tego rodzaju zajęć, np. poprzez zamieszczenie ich na stronie WWW lub profilu w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram). Jeśli prace są ciekawe i dobrej jakości, można pomyśleć o zorganizowaniu w bibliotece małej wystawy.

## MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

- Kanwą rysunków może być dowolna tematyka, niekoniecznie bajka czy historyjka – zabawa w ogródku jordanowskim, poprzedni dzień w szkole lub przedszkolu, wizyta na zapleczu biblioteki itd.
- Dla młodszych dzieci można też przygotować szablony rysunków (wgrać na iPada lub zrobić im zdjęcie w momencie rozpoczęcia pracy). Wtedy zadaniem osób uczestniczących będzie pokolorowanie bądź dodanie efektów specjalnych, a nie rysowanie na czystej kartce.

## OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Rezultatem zajęć będą rysunki i stopień zainteresowania dzieci udziałem w kolejnym spotkaniu. Można również zmierzyć poziom zadowolenia uczestników, np. wykorzystując aplikację **Happy Statistics**.



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>