

MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole

Obszar III. „Interaktywna lekcja”

Scenariusze lekcji

SCENARIUSZ 10. SLAM POETYCKI, CZYLI JAK WYZWOLIĆ KREATYWNOŚĆ MŁODYCH POETÓW I POETEK

scenariusz lekcji języka polskiego

autorka: Paulina Jędrzejewska

redakcja: Agnieszka Koszowska

SŁOWA KLUCZOWE:

poezja, liryka, wiersz, slam poetycki, Story Dice, Simple Mind, Lensoo Create, aplikacja mobilna, tablet

KRÓTKI OPIS LEKCJI:

Podczas lekcji uczniowie i uczennice wcielają się w role współczesnych poetów i poetek oraz poznają zjawisko slamu poetyckiego. W tworzeniu poezji pomagają im aplikacja **Story Dice – Story telling**. Nabytą wiedzę sprawdzają prezentując mapy myśli w aplikacji **SimpleMind Free mind mapping**. Lekcję kończy prezentacja utworów poetyckich za pomocą aplikacji **Lensoo Create**.

WIEDZA I UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PRZEZ UCZNIĄ / UCZENNICĘ:

- zna aplikacje **Story Dice – Story telling**, **SimpleMind Free mind mapping** oraz **Lensoo Create**, potrafi je wykorzystać do tworzenia własnych prac,
- zna pojęcie „**slam poetycki**”,
- wie, co to jest „**mapa myśli**”,
- potrafi korzystać z tabletu i aplikacji mobilnych do tworzenia i prezentowania poezji oraz map myśli,
- swobodnie posługuje się tabletem i twórczymi aplikacjami mobilnymi rozwijając z ich pomocą swoją kreatywność i wyobraźnię,
- potrafi pracować w zespole przy wspólnym projekcie,
- umie kreatywnie wykorzystać cechy i funkcjonalności tabletu.

GRUPA DOCELOWA:

Starsze klasy szkoły podstawowej (VII-) i klasy gimnazjalne (po dostosowaniu: możliwość realizacji w młodszych klasach: I-III i IV-VI szkoły podstawowej)

LICZBA UCZNIÓW / UCZENNIC W KLASIE:

do 25 osób (z możliwością dostosowania scenariusza do potrzeb klas o różnej liczbie osób)

CZAS TRWANIA ZAJĘĆ:

90 minut (lub 2 x 45 minut)

STOPIEŃ TRUDNOŚCI/SKOMPLIKOWANIA

(w skali od 1 do 5 dla obszaru III. „Interaktywna lekcja”):

3

POTRZEBNY SPRZĘT I OPROGRAMOWANIE:

- tablety (1 tablet na 2 lub 3 osoby),
- aplikacja **Story Dice – Story telling** – do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja w języku angielskim),
- aplikacja **SimpleMind Free mind mapping** - do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja w języku angielskim),
- aplikacja **Lensoo Create** – do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja w języku angielskim),
- projektor i laptop (w części teoretycznej),
- (ewentualnie) przejściówka do tabletów do prezentacji prac uczniów.

CO NALEŻY PRZYGOTOWAĆ PRZED ZAJĘCIAMI:

- zainstalować na tabletach aplikacje: **Story Dice – Story telling**, **SimpleMind Free mind mapping** i **Lensoo Create**,
- podjąć decyzję, czy lekcja będzie dotyczyć poezji w ogóle, czy konkretnego okresu lub gatunku literackiego albo stylu,
- sprawdzić poprawne działanie tabletów i stan ich baterii,
- dopasować stopień trudności zadania do potrzeb i możliwości klasy, dla której organizowana jest lekcja według wskazówek zawartych w scenariuszu,
- warto przed lekcją przygotować prezentację, która będzie wprowadzeniem do tematu.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ:

- potrafi dostosować treść scenariusza do poziomu edukacyjnego, możliwości i liczebności grupy oraz do treści przedmiotu nauczania,
- zna aplikacje: **Story Dice – Story telling**, **SimpleMind Free mind mapping** i **Lensoo Create**, potrafi się nimi posługiwać,
- potrafi przewidzieć zaangażowanie i potencjał twórczy uczniów (np. można zrezygnować z jednego bloku ćwiczeń, aby dostosować tempo prac do możliwości i liczebności klasy).

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1. – 45 minut

Wprowadzenie – 10 minut

Cel: wprowadzenie uczniów i uczennic w tematykę lekcji.

Opowiadamy, na czym będzie polegała lekcja. Możemy zapytać uczniów, czy czytają poezję i czy mają swoich ulubionych poetów i poetki. Może się zdarzyć, że mało osób odpowie twierdząco, a poezja będzie się uczniom kojarzyć z czymś trudnym i mało dla nich przyjaznym. Warto wówczas zaznaczyć, że lekcja będzie miała formę zabawy z konwencją, i zachęcić do poeksperymentowania. Wprowadzamy pojęcie „**slamu poetyckiego**”, czyli rywalizacji poetów, w której chętni uczniowie wezmą udział pod koniec lekcji. Możemy wspomnieć, że znanym przykładem slamu poetyckiego był słynny „pojedynek” wieszczów: Adama Mickiewicza i Juliusza Słowackiego, stoczony podczas kolacji 25 grudnia 1840 r. w Paryżu.

Dzielimy uczniów na zespoły. Liczba osób w zespole zależy od liczebności klasy oraz liczby tabletów, które mamy do dyspozycji (optymalnie: 1 tablet na 2 osoby + 1 tablet dla osoby prowadzącej lekcję). Możemy skorzystać z dowolnej formy doboru członków zespołu. Np. przygotowujemy wcześniej naklejki z numerami od 1 do 3, w kilku kolorach. Na początku lekcji naklejamy je na plecach każdego ucznia / uczennicy. Uczestnicy muszą się dobrać w zespoły na podstawie tych samych kolorów, lecz bez używania mowy.

Tworzymy mapę myśli w aplikacji **SimpleMind Free mind mapping** – 15 minut

Aplikacja **SimpleMind Free mind mapping** pomaga tworzyć mapy myśli, czyli graficzne notatki ułatwiające porządkowanie różnych zagadnień, a także zapamiętywanie czy generowanie nowych pomysłów. Jest to prosta, intuicyjna aplikacja, której funkcje można wykorzystać na różnych lekcjach i zajęciach.

Zadaniem zespołów jest stworzenie mapy myśli wokół hasła „poezja” za pomocą aplikacji **SimpleMind Free mind mapping**. Uwaga: wszystkie odpowiedzi są dobre, ważne jest, żeby uczniowie odblokowali swoje myślenie i dodawali do mapy różne skojarzenia, jakie przyjdą im na myśl. W zależności od tego, jak dostosowaliśmy treść scenariusza, hasło „poezja” możemy zastąpić innym, np. zawęzić je do „poezji Młodej Polski” czy „poezji barokowej”.

Tworzenie wspólnej mapy myśli – 25 minut

Uczniowie prezentują swoje mapy myśli odczytując zestawienia skojarzeń lub

zapisując je na flipczarcie – kolejne grupy uzupełniają treść mapy, dopisują swoje elementy, porządkują i dzielą na podkategorie. W rezultacie powstaje jedna, ale złożona mapa skojarzeń z wybranym pojęciem. Wspólnie z uczniami podsumowujemy mapę, zwracając uwagę na najistotniejsze skojarzenia.

Ostatnią częścią lekcji jest ćwiczenie: „pisanie automatyczne”. Prosimy uczniów, żeby przez 3 minuty indywidualnie zapisywali wszystko, co przychodzi im do głowy. Jeśli nie mają pomysłu, mogą napisać np. „bla, bla, nic mi nie przychodzi do głowy...”. Automatyczne pisanie to element **techniki kreatywnego pisania** (ang. „creative writing”), której celem jest odblokowanie potencjału twórczego, wyjście poza schemat i w konsekwencji tworzenie utworów literackich dobrej jakości.

Następnie prosimy uczniów, aby wybrali z napisanych przez siebie tekstów po trzy słowa, które najbardziej im „tu i teraz” odpowiadają. Będzie to punkt wyjścia w ćwiczeniu, realizowanym na następnej lekcji. Jest to praca indywidualna, nie ma obowiązku pracowania w zespole ani dzielenia się efektami.

W tym miejscu możliwa jest przerwa (kolejna część scenariusza będzie realizowana na następnej lekcji).

Część 2. – 45 minut

Krótkie przypomnienie materiału z poprzedniej lekcji – 5 minut

Rozpoczynamy lekcję od krótkiego przypomnienia materiału z poprzedniej lekcji i podziału uczniów na zespoły. Warto, by uczniowie pracowali w tych samych zespołach, w których wcześniej tworzyli mapy myśli, ale nie jest to konieczne.

Praca twórcza z aplikacją Story Dice – Story telling – 15 minut

Uczniowie, pracując w swoich zespołach, mają za zadanie stworzyć utwór poetycki w zadanym lub dowolnym stylu, mając w pamięci słowa wybrane na poprzedniej lekcji. Można poprosić, by utwory posiadały określone cechy, np. rymy, metafory, emocjonalność, nielogiczność czy przewrotność.

W wymyślaniu tematyki utworów pomoże uczniom aplikacja **Story Dice – Story telling**, wykorzystująca tzw. „kości opowieści”.

Kości opowieści to kości do gry, na których zamiast numerów nadrukowane lub wyrzeźbione są obrazki. Kości rozwijają sprawność językową, kreatywność, wyobraźnię, umiejętność autoprezentacji, wzmacniają pewność siebie.

Korzystanie z kości może pomóc w przyswojeniu i utwaleniu zasad konstruowania fabuły – np. opowieść musi posiadać bohatera, akcję, miejsce, należy mówić pełnymi zdaniami itp.

Kości opowieści uczą też dyscypliny, ponieważ można umówić się, że historię zaczniemy od słów „Dawno, dawno temu...”, „W niedalekiej przyszłości...”, „Pewnego dnia...”, „Nic nie zapowiadało że...”, „Historia ta miała miejsce...” itp. Kości można wykorzystać na dowolnej lekcji.

O wykorzystywaniu kości opowieści podczas lekcji można przeczytać tutaj:

- <http://www.lekcjepolskiego.com/2016/02/rzuc-kosci-na-sto-uczniowie-sie-odezwa.html>
- <http://www.polskinaczasie.pl/blog/story-cubes-czyli-po-polsku-kosci-opowiesci>

Kości opowieści mogą być również w formie wirtualnej, tak jak w aplikacji **Story Dice – Story telling**. Można zdecydować, ile kości chcemy wykorzystać – maksymalnie jest ich 10, każda kostka ma ściankę z inną ilustracją. Są cztery rodzaje kości: **ogólne** („general”), **dla dzieci** („kids”), **tajemnica** („mystery”) i związane z tematyką filmów z serii **Gwiezdne Wojny** (Star Wars). Kości są narzędziem pomagającym wymyślić i opowiedzieć historię. Losuje się je potrząsając tabletem.

W tym ćwiczeniu proponujemy, by każda osoba z zespołu stworzyła swój kawałek opowieści wykorzystując maksymalnie 4-5 kości. Kolejne osoby dopowiadają kolejną część albo tworzą utwory niezależne. Słowa pojawiają się spontanicznie, pozostali uczniowie w danym zespole notują wypowiedzi swoich kolegów i koleżanek, mogą też pracować indywidualnie.

Prezentacja twórczości za pomocą aplikacji Lensoo Create – 25 minut

Prosimy uczniów o otwarcie aplikacji **Lensoo Create** i zapisanie w niej swoich utworów. Jest to prosta, intuicyjna aplikacja, służąca do tworzenia prezentacji z nagrywaniem dźwięku. W zależności od potrzeby uczniowie mogą stworzyć prace zespołowe lub indywidualne. Może to być szybki sposób na nagranie mowy, a jeśli wystarczy czasu, można też uzupełnić teksty ilustracjami.

Następnie uczniowie prezentują swoją twórczość na forum klasy. Zachęcamy do tego, by prezentacja utworów odbyła się w formie slamu poetyckiego. Można to zrobić

poprzez wyświetlanie prac na ekranie, głośne ich czytanie czy zabawę polegającą na wymienianiu się tabletami i oglądaniu prac przygotowanych przez inne grupy.

MOŻLIWE MODYFIKACJE DLA KLAS I-III I IV-VI:

Scenariusz został napisany z myślą o różnych grupach wiekowych. Można zawęzić jego tematykę do konkretnego okresu lub gatunku literackiego, albo twórczości wybranego poety czy poetki. Można poprosić o stworzenie konkretnego rodzaju wiersza, np. wolnego, stroficznego czy białego, wcześniej opracowując z uczestnikami mapę myśli dotyczącą składowych konkretnego rodzaju wiersza i posiłkując się przykładami. Pomysł można również przenieść na zajęcia z nauki języka obcego.

ZADANIE SPRAWDZAJĄCE UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PODCZAS LEKCJI:

Uczeń / uczennica, pracując samodzielnie albo w dwu- lub trzyosobowych zespołach tworzy własny utwór poetycki i prezentuje go za pomocą aplikacji **Lensoo Create** całej klasie.

PIGUŁKA WIEDZY I INSPIRACJI DLA OSÓB PROWADZĄCYCH:

Jak prowadzić zajęcia z tabletem lub iPadem (materiały edukacyjne kursu „Tablety w Bibliotece”):

[http://www.biblioteki.org/kursy/Tablety w Bibliotece kurs na platformie iTunes U.html](http://www.biblioteki.org/kursy/Tablety_w_Bibliotece_kurs_na_platformie_iTunes_U.html)

Slam poetycki - artykuł w Wikipedii:

https://pl.wikipedia.org/wiki/Slam_poetycki

Ilona Witkowska // literuFKA // slam poetycki (film):

<https://www.youtube.com/watch?v=rYQFtV4DAjg>

O wykorzystywaniu kości opowieści podczas lekcji:

<http://www.lekcjepolskiego.com/2016/02/rzuc-kosci-na-sto-uczniowie-sie-odezwa.html>

<http://www.polskinaczasie.pl/blog/story-cubes-czyli-po-polsku-kosci-opowiesci>

Lensoo Create – wideoporadnik (w języku angielskim):

<https://www.youtube.com/watch?v=TOzXS0YhigE>

Dodatkowe materiały - linki:

Scenariusze zajęć z aplikacjami mobilnymi dostępne w kursie „Tablety w Twojej bibliotece” przygotowanym na platformę iTunes U:

[http://www.biblioteki.org/kursy/Tablety w Bibliotece kurs na platformie iTunes U.html](http://www.biblioteki.org/kursy/Tablety_w_Bibliotece_kurs_na_platformie_iTunes_U.html)

Bieżące informacje o innych ciekawych aplikacjach mobilnych m.in. do tworzenia multimediiów, animacji poklatkowej i rysunkowej:

<https://web.facebook.com/aplikacjewkulturze/>

Bezpłatny przewodnik po świecie aplikacji mobilnych pt. APPetyt na APPLikacje:

<https://fundacja.orange.pl/strefa-wiedzy/publikacje/>

Scenariusz został opracowany na potrzeby projektu „MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole”. Celem projektu jest zwiększenie kompetencji informatycznych z zakresu programowania i wykorzystywania technologii mobilnych w uczeniu się, a także kreatywności, innowacyjności i umiejętności współpracy w zespole z wykorzystaniem TIK, uczniów / uczennic z (UCZ) z 6 szkół podnadgimnazjalnych i 4 gimnazjów Wołomina i Zielonki. Projekt dofinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego (Regionalny Program Operacyjny Województwa Mazowieckiego na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa X. Edukacja dla rozwoju regionu, Działanie 10.1. Edukacja ogólna i przedszkolna, Poddziałanie 10.1.2. Edukacja ogólna w ramach ZIT).



Ten utwór jest dostępny na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).