

STAR CHART – PODRÓŻ MIĘDZYPLANETARNA

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

[odcinek 10: Podróże w czasie i przestrzeni – Tablety w bibliotece]

OPIS I CEL ZAJĘĆ

Scenariusz „Podróż międzyplanetarna” jest propozycją przybliżenia planet Układu Słonecznego. Uczestnicy zajęć mogą wcielić się w pasażerów kosmicznego promu, żeby wyobrazić sobie podróż między poszczególnymi planetami.

Celem zajęć jest poszerzenie wiedzy na temat planet naszej galaktyki oraz ćwiczenie wyobraźni poprzez „oderwanie się” od spraw przyziemnych. Wyobrażenie sobie, jak z bliska mogą wyglądać miejsca, które widzimy jedynie jako świecące punkty na niebie, oraz jak będą wyglądać w przyszłości kosmiczne podróże.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1 2 3

GRUPA DOCELOWA

Zajęcia mogą być przeprowadzone dla różnych grup wiekowych. Uczestnikom może być jednak przydatna podstawowa znajomość języka angielskiego. Zajęcia mogą być realizowane także dla grup międzypokoleniowych.

WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Optymalnie – jeden iPad na 2 uczestników. Maksymalnie – jeden iPad na 3 uczestników.

CZAS ZAJĘĆ

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

WYMAGANIA TECHNICZNO-ORGANIZACYJNE

1. Przydatny będzie flipchart lub tablica.
2. Można też rozważyć wyświetlenie widoku nieba na ekranie komputera.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Osoba prowadząca prezentuje aplikację i pokazuje dostępne w niej funkcje i tryby. Następnie rozpoczyna rozmowę na temat Układu Słonecznego – pyta uczestników o planety, które do niego należą, i o to, w jakiej znajdują się kolejności. Ustalone wspólnie odpowiedzi zapisywane są na tablicy jako podpowiedź do korzystania z aplikacji. Warto narysować schemat przedstawiający planety w odpowiedniej kolejności od Słońca.

2. Po wypisaniu wszystkich planet, osoba prowadząca zachęca uczestników do wyszukania ich na mapie nieba. Powinna też dopilnować, żeby każdy miał okazję samodzielnie „pobawić się” aplikacją – przeglądać mapę i dowiedzieć się, jak działa.
3. Każda z grup proszona jest o znalezienie jak największej ilości planet. Jeśli odnalezienie którejs z planet stanowi problem, osoba prowadząca powinna odpowiedzieć, jak właściwie skorzystać z wyszukiwarki albo listy planet.
4. Po czasie poświęconym na swobodne przeglądanie mapy nieba lub w momencie, gdy wszystkie planety zostaną odnalezione, osoba prowadząca powinna zachęcić uczestników do odbycia wirtualnej podróży. Prosi ich, by wyobrazili sobie, że wsiadają w kosmiczny prom i mogą wyruszyć na wybraną przez siebie planetę należącą do Układu Słonecznego.

Którą planetę wybiorą jako pierwszą? Jak długo będzie trwała podróż? Co zobaczą, gdy dotrą na miejsce? W odpowiedzi na te pytania pomóc mogą szczegółowe informacje dotyczące wybranej planety dostępne w aplikacji.

5. Trasę podróży można narysować na naszkicowanym wcześniej układzie planet, dopisując czas potrzebny na pokonanie poszczególnych odcinków podróży. Można zachęcić uczestników, żeby poszukali w Internecie informacji o czasie i przebiegu podróży sond, które zostały wysłane do obserwacji planet Układu Słonecznego.
6. Po zakończeniu międzyplanetarnej podróży warto zapytać uczestników o ich wrażenia. Czy w prawdziwym życiu też chcieliby wziąć udział w takiej podróży? Czy sądzą, że kiedyś będzie to możliwe? A jeśli tak, to w jaki sposób może to wpłynąć na ludzkość i Ziemię?
7. Osoba prowadząca może zachęcić uczestników do skorzystania z trybu rozszerzonej rzeczywistości w aplikacji i obserwacji nieba.
8. Dobrze jest też zastanowić się wspólnie, do jakich jeszcze celów można wykorzystać aplikację Star Chart. Wypracowane pomysły mogą być inspiracją do kolejnych astronomicznych zajęć.

MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

1. Zajęcia można połączyć z obserwacją nocnego nieba w rzeczywistości.
2. Oprócz „zwiedzania” planet Układu Słonecznego możliwe jest wyszukiwanie i poznawanie gwiazd i innych obiektów niebieskich. Tak samo przy ćwiczeniu wyobraźni – można skupić się na innych galaktykach i zastanowić się nad tym, ile ich istnieje we Wszechświecie, jak są zbudowane i czy może występować na nich życie. Warto poprosić uczestników o wyszukanie w Internecie informacji na ten temat.

OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Rezultatem zajęć będzie poszerzenie wiedzy na temat planet Układu Słonecznego, którą można sprawdzić, organizując konkurs wiedzy lub obserwując zainteresowanie aplikacją po przeprowadzeniu zajęć.



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>