

DRAWING DESK – RYSUJEMY RAZEM

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

[odcinek 6: Dzieci tworzą – Tablety w bibliotece]

CEL I KRÓTKI OPIS ZAJĘĆ

Zajęcia dla dzieci i rodziców (lub innych opiekunów) stanowią okazję do wspólnej zabawy i spędzenia czasu. Polegają na wspólnym tworzeniu rysunków na uzgodniony wcześniej temat. Wspólne działanie nie ogranicza się tylko do jednej rodziny – w tworzenie jednego dzieła najlepiej zaangażować 2-3 rodziny, tworząc przestrzeń do nawiązywania nowych i pogłębiania istniejących kontaktów międzyrodzinnych.

Celem zajęć jest stworzenie w bibliotece przestrzeni do wspólnej zabawy dzieci z dorosłymi (rodzicami, dziadkami, opiekunami). Zajęcia są również okazją do „ściągnięcia” do biblioteki osób, które rzadziej ją odwiedzają.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1 2 3

GRUPA DOCELOWA

Dzieci w wieku 4-8 lat i ich rodzice lub inni opiekunowie (np. dziadkowie).

WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Na jedną rodzinę powinien przypadać jeden tablet, więc są to zajęcia dla 3-6 rodzin.

CZAS ZAJĘĆ

Spotkanie powinno trwać 60 minut.

WYMAGANIA TECHNICZNO-ORGANIZACYJNE

- Tablety z aplikacją Drawing Desk.
- Wydzielona przestrzeń do zabawy.
- Opcjonalnie: rzutnik i ekran bądź kawałek ściany.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ

Znajomość podstawowych zasad bezpiecznej pracy z dziećmi.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Osoby uczestniczące wprowadzane są w temat spotkania. Tematem może być krótka opowieść na dowolny temat, bajka, ale też wydarzenie ze świata rzeczywistego (np. zmiana pory roku, zbliżające się święta, czyjeś urodziny). Ważne jest, żeby był on wspólny dla wszystkich uczestników, bo stanowi podstawę realizacji zadania z wykorzystaniem z aplikacji.

2. Następnie każda rodzina bierze tablet, a jej członkowie w jednym z trybów dostępnych w aplikacji Drawing Desk (**Kids**, **Doodle** lub **Sketch**) rysują postać, symbol, sytuację nawiązującą do tematu spotkania. Co ważne, ich zadaniem jest tylko narysowanie konturów (zarysów postaci, przedmiotów, budynków itd.). Mają na to 10-15 minut.
3. Po upływie tego czasu drużyna przekazuje tablet ze swoim szkicem innej drużynie, która ma kolejne 10 minut na pokolorowanie otrzymanego rysunku.
4. Następnie dochodzi do kolejnego przekazania sprzętu – trzecia drużyna dostaje ten sam tablet. Jej zadaniem jest, korzystając z zasobów aplikacji, dodać różne „upiększenia” do powstałego już rysunku (gwiazdki, baloniki, fajki, piłki itp.). Zadanie powinno zająć kilka minut.
5. Na koniec tablety wracają do drużyny, która rozpoczęła rysowanie, a jej członkowie mogą zobaczyć, jak zmieniło się ich dzieło. Można również, o ile warunki na to pozwalają, wyświetlić ukończone rysunki na ekranie.
6. Wspólne oglądanie rysunków jest dobrą okazją do zapytania dzieci o to, czy podobają im się „nowe wersje”, czy rysunki są zgodne z zamierzeniami pierwszych twórców itd. Ale ostrożnie, należy pilnować, aby wyrażanie opinii nie przerodziło się to w atak na inne drużyny! Omówienie to może być zrealizowane na forum wszystkich uczestników albo wyłącznie w gronie drużyny – wówczas warto uprzednio przygotować osoby dorosłe do takiej rozmowy.
7. Podsumowanie zajęć może mieć charakter wychowawczo-formacyjny, o ile omówienie wydarzeń zostanie odpowiednio ukierunkowane (np. nie zawsze można przewidzieć, co się wydarzy z tym, co wymyśliliśmy; nauczymy się przyjmować zmiany; nie zawsze wszystko jest tak, jak chcieliśmy; czerpmy korzyści, radość z wkładu innych osób itp.). Ale nie jest to konieczne, żeby nie przeintelektualizować zabawy.

MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

Zajęcia mogą być wydarzeniem cyklicznym, ale mogą też zostać zrealizowane w formie jednorazowej akcji, uzupełniającej np. na tydzień z Internetem lub inną imprezę.

OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Rezultatem będzie czas spędzony wspólnie przez opiekunów i dzieci, do tego w przestrzeni biblioteki. O sukcesie mogą świadczyć opinie (wyrażane wprost lub np. za pośrednictwem aplikacji **Happy Statistics**) oraz frekwencja na kolejnych spotkaniach o takim charakterze.



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>