

MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole

Obszar III. „Interaktywna lekcja”

Scenariusze lekcji

SCENARIUSZ 7. DZIEŃ Z ŻYCIA TADEUSZA KOŚCIUSZKI – INTERAKTYWNA PREZENTACJA

scenariusz lekcji historii

autorka: Paulina Jędrzejewska

redakcja: Agnieszka Koszowska

SŁOWA KLUCZOWE:

interaktywny obraz, prezentacja, Tadeusz Kościuszko, XVIII wiek, obróbka obrazu, wolne zasoby, Creative Commons, ThingLink, aplikacja mobilna, tablet

KRÓTKI OPIS LEKCJI:

Podczas lekcji uczniowie i uczennice utrwalają wiedzę na temat specyfiki życia w XVIII wieku w Polsce, Europie (Francji) i Stanach Zjednoczonych na przykładzie życia Tadeusza Kościuszki. Pracując w zespołach i korzystając z aplikacji **ThingLink** tworzą, a następnie prezentują na forum klasy, interaktywne prezentacje treści związanych z życiem i działalnością Tadeusza Kościuszki.

WIEDZA I UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PRZEZ UCZNIĄ / UCZENNICĘ:

- zna aplikację **ThingLink** i potrafi ją wykorzystać do stworzenia własnych prac,
- potrafi korzystać z tabletu i aplikacji mobilnych do tworzenia narracji historycznej w ujęciu przekrojowym lub problemowym,
- potrafi pozyskać informacje z różnych źródeł, dostępnych w różnych formatach, a następnie dokonać ich wyboru i kreatywnie je wykorzystać,
- wie, co to są **otwarte zasoby edukacyjne**,
- 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 **ThingLink** – do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja wymaga dostępu do Wi-Fi, aplikacja w języku angielskim, w aplikacji należy utworzyć konto),
- aplikacja **Pixlr – Free Photo Editor** – do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja w języku angielskim),
- (opcjonalnie): aplikacja **Pixabay** – do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja wymaga dostępu do Wi-Fi, 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: **ThingLink**, (opcjonalnie) **Pixlr – Free Photo Editor** i **Pixabay**,
- utworzyć na tabletach konto w aplikacji **ThingLink** i zalogować się w aplikacji (wystarczy jedno konto dla całej klasy),
- 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 krótką prezentację, która będzie wprowadzeniem do tematu interaktywnego zdjęcia.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ:

- potrafi dostosować treść scenariusza do poziomu edukacyjnego, możliwości i liczebności grupy oraz do treści przedmiotu nauczania,
- zna aplikacje **ThingLink**, **Pixlr – Free Photo Editor**, **Pixabay**,
- potrafi posługiwać się aplikacją **ThingLink**, stworzyć za pomocą tej aplikacji interaktywne zdjęcie z kilkoma „hot spotami” (podlinkowanymi zasobami multimedialnymi, np. filmami, serwisami internetowymi itp.),

- potrafi w stopniu podstawowym edytować materiały graficzne (np. poddać zdjęcie prostej obróbce za pomocą serwisu lub aplikacji **Pixlr – Free Photo Editor**),
- zna kilka platform wyszukiwania obrazów na otwartych licencjach,
- wie, czym są **otwarte zasoby edukacyjne** i **licencje Creative Commons**.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1. – 45 minut

Wprowadzenie – 10 minut

Cel: wprowadzenie uczniów i uczennic w tematykę lekcji.

Opowiadamy, na czym będą polegały zajęcia: uczniowie będą tworzyć interaktywne obrazy w aplikacji **ThingLink**. Możemy na tablecie podpiętym do projektora pokazać sposób poruszania się po aplikacji. Warto zapytać uczniów, czy już robili takie prezentacje, korzystali z grafik i obrazów dostępnych w internecie i edytowali je w aplikacjach mobilnych.

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 i uczennicy. Uczestnicy muszą się dobrać w zespoły na podstawie tych samych kolorów, lecz bez używania mowy.

Poznajemy aplikację ThingLink – 10 minut

Prosimy uczniów o otwarcie aplikacji **ThingLink**. Pokazujemy (jeśli mamy taką możliwość – na tablicy) przykładowe interaktywne zdjęcia i omawiamy proces tworzenia „**hot spotów**”.

ThingLink to bezpłatne i przyjazne narzędzie, umożliwiające przekształcenie dowolnego obrazu w interaktywną, multimedialną grafikę. Tworzymy ją poprzez dodawanie tzw. „**hot spotów**”, którymi mogą być linki do opublikowanych w internecie filmów, zdjęć, stron internetowych czy adnotacji. Można utworzyć wiele „**hot spotów**” w określonych częściach obrazu i umieszczać je w multimedialnym menu. Można podlinkować film, nagrać dźwięk lub udostępnić link do dowolnej witryny. Można łatwo umieścić interaktywną grafikę utworzoną w **ThingLink** w dowolnym blogu lub witrynie (WWW, Facebook). **ThingLink** jest użytecznym narzędziem, które pozwala uczniom na dobór i organizowanie treści dostępnych w różnych formatach oraz na ich prezentację w przystępnej formie.

Przykładowe interaktywne prezentacje wykonane w **ThingLink**:

- Pierwszy film, 1896: <https://www.thinglink.com/scene/852566452195033090>
- Fryderyk Chopin: <https://www.thinglink.com/scene/854689959943077889>
- Ogólnopolskie Forum WBCD, Warszawa, 2-3 marca 2017: <https://www.thinglink.com/scene/893847477172568066>

Do stworzenia interaktywnych grafik są potrzebne zdjęcia lub rysunki. Można je przygotować wcześniej lub wyszukać na lekcji korzystając z ogólnodostępnych portali internetowych z **otwartymi zasobami edukacyjnymi** (wykaz proponowanych portali znajduje się w „Pigułce wiedzy” na końcu scenariusza). Może też być potrzebne ich zmodyfikowanie, np. wykadrowanie. Możemy zatem pokazać uczniom (lub przypomnieć) aplikację **Pixlr – Free Photo Editor**, która służy do obróbki zdjęć.

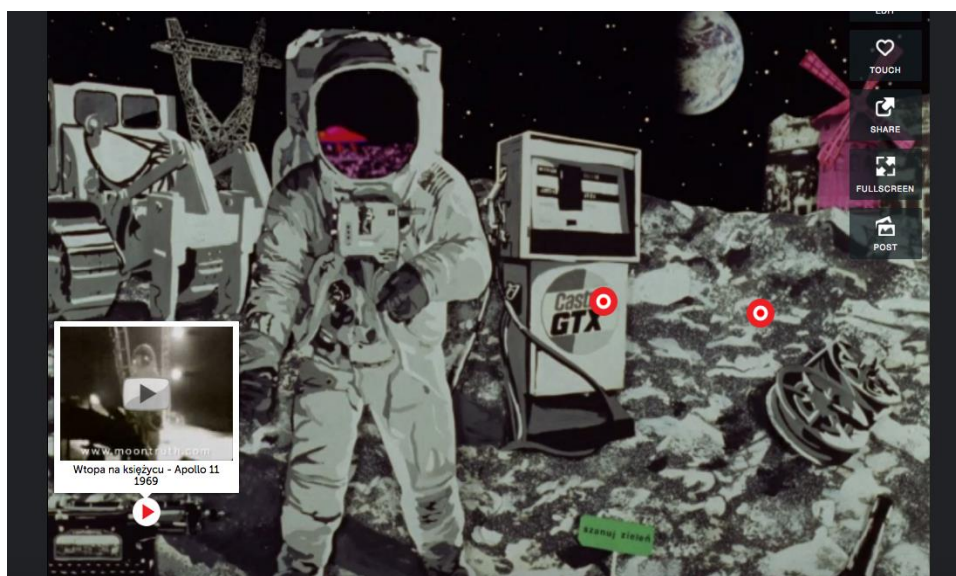
Tworzymy interaktywną prezentację pt. „Dzień z życia Kościuszki”. Cz. 1 – 20 minut

Przedstawiamy zadanie: stwórzcie interaktywny obraz, który opowiada o jednym, wybranym dniu z życia Tadeusza Kościuszki. (Uwaga: grupa powinna już posiadać wiedzę z wybranego tematu lekcji; scenariusz ją utrwała i porządkuje. Nowy temat można wprowadzić wówczas, gdy grupa zna aplikację ThingLink.) Należy wybrać jedną grafikę – to może być dowolna ilustracja, np. mapa wybranego kraju, krajobraz, obraz bitwy, np. autorstwa Kossaka, Matejki czy Smuglewicza, może to być też portret samego Kościuszki. Następnie na wybranej grafice należy umieścić „**hot spoty**”: adnotacje, linki do stron internetowych, zdjęcia, filmy lub inne multimedia, które będą odpowiadały na pytania dotyczące życia i czasów Tadeusza Kościuszki. Można zadać następujące pytania:

- *W jakim jest kraju?*
- *Co robi tego dnia? W co jest ubrany?*
- *Jakiego przedmiotu używa?*
- *Jaką książkę czyta? Jakie dzieła sztuki ogląda?*

- *Jaki je posiłek?*
- *Jakie inne sławne osoby żyją w tym samym czasie?*
- *Za pomocą jakich środków przekazu komunikuje się z ludźmi?*
- *Jak podróżuje?*

Uczniowie wyszukują treści w otwartych zasobach, a następnie w razie potrzeby edytują grafiki w programie **Pixlr – Free Photo Editor** i importują do aplikacji **ThingLink**. Zachęcamy uczniów do samodzielnego wstawiania krótkich, jedno- lub dwuzdaniowych opisów lub komentarzy do fotografii i innych wykorzystanych materiałów.



Praca, która została wykonana przez dzieci podczas warsztatów „Akademia Dzieci” w Narodowym Instytucie Audiowizualnym: <https://www.thinglink.com/scene/861185019748548609>



Interaktywne zdjęcie - prezentacja postaci Fryderyka Chopina, S.Zolkiewska/Aplikacje mobilne w kulturze i edukacji: <https://www.thinglink.com/scene/854689959943077889>

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. Warto, by uczniowie pracowali w tych samych zespołach, w których wcześniej tworzyli memy.

Tworzymy interaktywną prezentację pt. „Dzień z życia Kościuszki”. Cz. 2 – 20 minut

Uczniowie kontynuują pracę nad prezentacjami z poprzedniej lekcji. Asystujemy im i w razie potrzeby pomagamy w doborze materiału. Zachęcamy do samodzielnego eksplorowania aplikacji i rozwiązywania problemów. Jeśli jakiś zespół nie potrafi sobie z czymś poradzić, zachęcamy, by pomocy szukać u innych uczestników, stymulujemy pracę zespołową.

Prezentacja interaktywnych prac i podsumowanie – 15 minut

Zespoły prezentują efekty swoich prac reszcie grupy. Można to przeprowadzić w formie prezentacji wyświetlanych na ekranie w wersji „przeglądarkowej” aplikacji **ThingLink** albo poprzez zabawę interaktywnymi grafikami, polegającą na wymienianiu się tabletami i oglądaniu prac przygotowanych przez inne zespoły. Angażujemy uczniów w dyskusję o tym, do czego jeszcze może się przydać aplikacja **ThingLink**, co można z nią robić w szkole lub w domu.

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

Scenariusz można zmodyfikować stosownie do możliwości młodszych klas wybierając temat związany z postacią historyczną wybranej epoki, np. władcą, myślicielem, znaną osobą pochodzącą z okolicy lub patronem szkoły. Obsługa aplikacji **Pixlr – Free Photo Editor** powinna być prosta i intuicyjna dla młodszych uczniów. Także aplikacja **ThingLink** pomimo użytego w niej języka angielskiego nie powinna stwarzać problemów utrudniających przeprowadzenie lekcji.

Można uprościć zadanie dla młodszych klas, np. w ten sposób, że zespoły korzystają tylko z materiałów znajdujących się na jednym, wybranym portalu. Można przestać także na dodawaniu samych multimediów (bez komentarzy) oraz zmniejszeniu liczby „**hot spotów**”. Jeśli uznamy, że obróbka zdjęć może być za trudna dla danej klasy, warto z tej części zrezygnować i zaproponować, żeby uczniowie korzystali ze zdjęć w takiej formie, w jakiej je znajdują.

Scenariusz można wpleść w szerszy projekt edukacyjny (np. przyswajanie materiału – wycieczka do muzeum – interaktywne zdjęcie i prezentacja wiedzy w aplikacji **ThingLink**).

ZADANIE SPRAWDZAJĄCE UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PODCZAS LEKCJI:

Uczeń / uczennica, pracując samodzielnie albo w dwu- lub trzyosobowych zespołach tworzy interaktywną prezentację treści związanych z życiem i działalnością Tadeusza Kościuszki, a następnie prezentuje swoją pracę 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.h.html

Opis aplikacji ThingLink - odcinek 20 kursu "Tablety w Bibliotece":

http://www.biblioteki.org/dam/jcr:8a589d31-2f7f-4036-b7ac-a53b3622227b/20.4_Opis_aplikacji_Thinglink.pdf

pixlr.com przegląd funkcji programu do edycji zdjęć online – wideoporadnik w języku polskim:

https://www.youtube.com/watch?v=smN6hE_QZKs

Interaktywne zdjęcia - materiał edukacyjny wideo:

<https://polskapress.atavist.com/interaktywne-zdjecia#chapter-1703174>

Thinglink / Instalacja i założenie konta / KROK 1 - wideoporadnik:

<https://www.youtube.com/watch?v=0SSJfrfgkIY>

Thinglink / Tworzenie interaktywnego zdjęcia / KROK 2 - wideoporadnik:

<https://www.youtube.com/watch?v=xneRE47YddY>

Thinglink / Dodawanie multimediów / KROK 3- wideoporadnik:

<https://www.youtube.com/watch?v=swJWGWOQ-e8>

Thinglink / Zapisywanie i publikacja / KROK 4 - wideoporadnik:

<https://www.youtube.com/watch?v=v7UZL4M8OIE>

Czym są wolne licencje:

<http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/wolne-licencje/>

Czym są licencje Creative Commons:

<http://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>

Otwarte zasoby z materiałami graficznymi:

[Cyfrowa Biblioteka Narodowa „Polona”](#)

[Pixabay](#)

[Wyszukiwarka utworów na licencji Creative Commons](#)

[Wikimedia Commons](#)

Wyszukiwarka grafiki Google (trzeba zaznaczyć w narzędziach: oznaczone do ponownego wykorzystania w celach niekomercyjnych z modyfikacją, przykład: [tutaj](#))

[Europeana](#)

[OpenClipArt](#)

[Unsplash](#)

[finda.photo](#)

[Kaboompics.com](#)

Otwartość w instytucjach kultury. Raport z badań (2015), Autorzy: Anna Buchner, Aleksandra Janus, Dorota Kawęcka, Katarzyna Zaniewska, www.centrumcyfrowe.pl:
<http://ngoteka.pl/bitstream/handle/item/287/open%20glam%20raport%20net.pdf?sequence=3>

Serwis Otwarte zasoby:

<http://otwartzasoby.pl>

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

Bieżące informacje o innych ciekawych aplikacjach mobilnych m.in. do tworzenia multimedialnych 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/).