

MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole

Obszar III. „Interaktywna lekcja”

Scenariusze lekcji

SCENARIUSZ 1. KULTURA OBRAZU, CZYLI MEMY, REUSE I REMIKS

scenariusz lekcji języka polskiego lub godziny wychowawczej

autorka: Paulina Jędrzejewska

redakcja: Agnieszka Koszowska

SŁOWA KLUCZOWE:

remix, reuse, otwarte zasoby, aplikacja, Pixlr - Free Photo Editor, Meme Generator Free, kolaż, tablet

KRÓTKI OPIS LEKCJI:

Podczas lekcji uczniowie i uczennice wcielają się w role twórców kultury. Poznają materiały wizualne oraz dźwiękowe dostępne w **domenie publicznej**. Następnie, korzystając z tabletów oraz aplikacji mobilnych, takich jak **Meme Generator** i **Pixlr – Free Photo Editor**, remiksują wybrane teksty kultury. Na zakończenie wykonują zadanie: stworzenie **remiksu** w aplikacji **Pixlr - Free Photo Editor** lub memu w aplikacji **Meme Generator Free**, merytorycznie związanego z tematem lekcji, i zaprezentowanie go na forum grupy.

WIEDZA I UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PRZEZ UCZNIĄ / UCZENNICĘ:

- zna pojęcia: „**kultura obrazkowa**”, „**mem**”, „**remiks**”, „**reuse**”,
- wie, co to są **otwarte zasoby edukacyjne**,
- wie, co to są licencje **Creative Commons**,
- zna aplikacje **Pixlr - Free Photo Editor** i **Meme Generator Free**, potrafi je wykorzystać do stworzenia własnych prostych prac,
- 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”):

2

POTRZEBNY SPRZĘT I OPROGRAMOWANIE:

- tablety (1 tablet na 2 lub 3 osoby),
- aplikacja **Meme Generator Free** - do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja wymaga dostępu do Wi-Fi),
- aplikacja **Pixlr – Free Photo Editor** - do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja w języku angielskim),
- aplikacja **Padlet** – do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja wymaga dostępu do Wi-Fi, w aplikacji należy utworzyć konto),
- (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: **Meme Generator Free, Pixlr – Free Photo Editor, Padlet, Pixabay**,
- utworzyć konta w aplikacji **Padlet**,
- 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 memów i kultury obrazkowej.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ:

- potrafi dostosować treść scenariusza do poziomu edukacyjnego, możliwości i liczebności grupy oraz do treści przedmiotu nauczania (np. korzystając z niego w czasie lekcji poświęconej konkretnej epoce literackiej albo lekcji, podczas której uczniowie rozwijają umiejętności kreatywnego wypowiedzenia się na różne

- tematy),
- zna aplikacje **Pixlr – Free Photo Editor, Meme Generator**,
 - zna pojęcia „**kultura remiksu**”, „**reuse**”, „**otwarte zasoby**”, „**licencje Creative Commons**”.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1. – 45 minut

Wprowadzenie – 5 minut

Cel: wprowadzenie uczniów i uczennic w tematykę lekcji.

Opowiadamy, na czym będą polegały zajęcia: uczniowie przyjrzą się współczesnej kulturze obrazkowej, poznają bliżej takie pojęcia, jak **mem**, **reuse** czy **remiks**, będą sami tworzyć proste **memy** i **remiksy**. Dzielimy uczniów na zespoły. Liczba osób w zespole zależy od liczebności klasy oraz liczby tabletek, które mamy do dyspozycji (optymalnie: 1 tabletek na 2 osoby + 1 tabletek dla osoby prowadzącej lekcję).



Co to są memy i do czego służą? Burza mózgów – 10 minut

Zadajemy uczniom pytanie: „Czym są memy?”. Odpowiedzi zapisujemy na tablicy lub flipczarcie. Można zadać uczniom pytania pomocnicze, takie jak:

- *Kiedy i gdzie oglądacie memy?*
- *Czy macie jakieś swoje ulubione memy?*

- *Czy sami tworzycie i publikujecie memy?*
- *Z jakich serwisów lub narzędzi do tworzenia memów korzystacie?*

Można też poprosić uczniów, żeby (pracując w zespołach) znaleźli i pokazali na tabletach swoje ulubione memy. W tym celu możemy wykorzystać aplikację **Padlet**, która pozwala na symultaniczne umieszczanie przez wszystkie grupy „na ścianie” aplikacji materiałów tekstowych i graficznych.

Wprowadzenie do otwartych zasobów, domeny publicznej i licencji Creative Commons – 15 minut

Prosimy uczniów o otwarcie na tabletach aplikacji mobilnej **Pixabay** albo innego serwisu zaproponowanego w tym scenariuszu, zawierającego tzw. **otwarte zasoby**. Na wybranych przykładach pokazujemy, jak wyszukuje się potrzebne materiały. Warto podkreślać, że z otwartych zasobów możemy korzystać legalnie, podczas gdy większość zdjęć, rysunków czy filmów, które dostępne są w internecie, jest chroniona prawem autorskim i na ich wykorzystanie musimy mieć zgodę autorów. Wprowadzamy pojęcie **domeny publicznej**.

Domena publiczna (ang. „public domain”) to twórczość, z której można korzystać bez ograniczeń, gdyż prawa autorskie (majątkowe) do niej już wygasły lub twórczość ta nigdy nie była lub nie jest przedmiotem prawa autorskiego. W domenie publicznej znajdują się dzieła (np. zdjęcia, filmy czy utwory muzyczne), które możemy wykorzystywać bez konieczności podpisywania ich czy podawania źródła. Możemy takie dzieła publikować w sieci, przerabiać je czy ilustrować nimi własną twórczość. Przykładem serwisu ze zdjęciami z domeny publicznej jest serwis internetowy i aplikacja mobilna **Pixabay**.

Inne otwarte zasoby są udostępnione na licencjach **Creative Commons**, co oznacza, że możemy z nich legalnie korzystać, ale na takich zasadach, jakie zostały zapisane w danej licencji (np. udostępniając je w internecie należy podać informację o autorze dzieła, które wykorzystujemy, oraz o licencji zastosowanej przez autora).

Tworzenie memów – 15 minut

Krótko omawiamy cechy i elementy memu. Mogą to być:

- *teza/pytanie/zajawka – coś, co ma wywołać zaciekawienie, zaintrygować odbiorcę,*
- *zdjęcie wyrażające jakąś emocję, np. pobłażanie, rozbawienie, kpinę, zdziwienie,*
- *element (zdjęcie, napis) budzący jakieś skojarzenia,*

- *puenta.*

Uczniowie pracując w zespołach tworzą swoje memy w aplikacji **Meme Generator Free**. Memy mogą dotyczyć dowolnego, wybranego przez nas tematu, spójnego z przedmiotem lekcji. Może to być np. mem na temat „dzień z życia szkoły” albo dotyczący wybranego pisarza lub pisarki, epoki literackiej itp. Wykonane memy należy zapisać – można je zachować na tabletach albo opublikować na tablicy w aplikacji **Padlet**.

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, dotyczącej **otwartych zasobów, domeny publicznej** i możliwości zgodnego z prawem korzystania z twórczości dostępnej w Internecie (w tym ze zdjęć, filmów czy muzyki). Warto, by uczniowie pracowali w tych samych zespołach, w których wcześniej tworzyli **memy**.

Tworzenie remiksu – 15 minut

Nowe zadanie polega na stworzeniu **remiksu**, czyli własnego dzieła, w którym zostaną wykorzystane już istniejące dzieła lub ich fragmenty. Uczniowie pracując w zespołach tworzą własne prace korzystając z aplikacji **Pixlr – Free Photo Editor** oraz rysunków lub zdjęć udostępnionych w dowolnym serwisie z otwartymi zasobami (np. **Pixabay**). Mogą łączyć ze sobą różne dzieła lub ich fragmenty i przedstawiać je w nowym kontekście. Mogą też stworzyć kolaż kilku wybranych przez siebie obrazów lub zdjęć na wybrany temat (np. „dzień z życia szkoły”, pisarz, pisarka, epoka literacka itp.).

Prezentacja efektów prac uczniów – 20 minut

Zespoły prezentują przygotowane prace: **memy** i **kolaże**. Prezentację można przeprowadzić – w zależności od liczebności grupy, dostępności dodatkowego sprzętu itp. – na różne sposoby, np. zamieszczając prace na ścianie w aplikacji **Padlet**, podpinając przejściówki do tabletów i wyświetlając na ekranie albo przekazując tablety reszcie grupy.

Podsumowanie – 5 minut

Podsumowujemy materiał z lekcji, przypominamy najważniejsze pojęcia: **otwarte**

zasoby, domena publiczna, reuse, remiks, mem. Pozostały czas lekcji można poświęcić na pytania czy zabawę z tabletami.

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

W młodszych klasach można zachować uproszczoną część teoretyczną, np. ograniczyć materiał dotyczący prawa autorskiego i domeny publicznej. W części zadaniowej rozmawiamy z uczniami na temat sposobu wykonania zadań i realizujemy ich pomysły, np. na przerabianie rysunków i zdjęć.

W mniejszych grupach i bardziej zaawansowanych można wykorzystać aplikacje do nagrywania dźwięku i dodawania efektów muzycznych, np. [Voice changer with effects](#) lub [MixPad Music Mixer Free](#).

ZADANIE SPRAWDZAJĄCE UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PODCZAS LEKCJI:

Uczeń / uczennica, pracując samodzielnie albo w dwu- lub trzyosobowych zespołach tworzy **memy** i **remiksy** dzieł dostępnych w internecie w **domenie publicznej** lub udostępnionych na licencjach **Creative Commons**. Następnie prezentuje wykonane prace na forum grupy.

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

Remiks — nie tylko w muzyce (o tym, czym jest remiks oraz na czym polega kultura remiksu):

<http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/remiks-nie-tylko-w-muzyce>

M. Pietrzak, Zastosowanie metod kartograficznych do tworzenia infografiki edukacyjnej, 2014 - artykuł poświęcony infografice, ale też kulturze obrazu:

http://www.ktime.up.krakow.pl/symp2014/referaty_2014_10/pietrzak.pdf

Mem – artykuł w Wikipedii:

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Mem>

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

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

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 multimediiów, animacji poklatkowej i rysunkowej:

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

Lista 100 najciekawszych aplikacji dla kultury i edukacji:

<http://www.cultureshock.pl/publikacje>

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/).