

MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole

Obszar III. „Interaktywna lekcja”

Scenariusze lekcji

SCENARIUSZ 9. ZNAJDŹ SWÓJ STYL!

scenariusz lekcji historii lub plastyki

autorka: Sylwia Żółkiewska

redakcja: Agnieszka Koszowska

SŁOWA KLUCZOWE:

style, architektura, sztuka, interaktywne zdjęcie, prezentacja, otwarte zasoby, Creative Commons, tablet, aplikacja, ThingLink

KRÓTKI OPIS LEKCJI:

Podczas lekcji uczniowie i uczennice dowiadują się, czym jest styl, poznają charakterystyczne dla różnych stylów w architekturze budowle i odbywają wirtualne spacer (360 stopni) w aplikacji **Google Arts & Culture**. Ich zadaniem jest odgadnięcie, jaki styl reprezentuje oglądana budowla, przypisanie jej do konkretnej epoki, a następnie stworzenie interaktywnej prezentacji w aplikacji **ThingLink**. Na koniec prezentują zebrane informacje o każdym ze stylów na forum klasy (zgodnie z chronologią stylów i epok). Celem lekcji jest zainteresowanie uczniów kulturą i sztuką, zachęcenie do poszukiwań na temat takiego stylu lub nurtu w sztuce, który wyda się im najbardziej interesujący.

WIEDZA I UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PRZEZ UCZNIĄ / UCZENNICĘ:

- potrafi korzystać z tabletu i aplikacji mobilnych w celu pozyskania wiedzy z dziedziny sztuki,
- zna aplikację **ThingLink** i potrafi ją wykorzystać do stworzenia własnych prac,
- zna aplikację **Google Arts & Culture** i potrafi ją wykorzystać w celach związanych z rozwijaniem wiedzy z zakresu architektury i sztuki,
- 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”):

2

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 **Google Arts & Culture** – do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), dla tabletów [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja wymaga dostępu do Wi-Fi),
- (opcjonalnie) aplikacja **Pixlr – Free Photo Editor** – 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: **ThingLink** i **Google Arts & Culture**,
- utworzyć na tabletach konta w aplikacji **ThingLink** i zalogować się w niej,
- przygotować listę źródeł z otwartymi zasobami (przede wszystkim z grafiką), z których uczniowie będą korzystać w czasie lekcji (informacje na ten temat są zawarte w „Pigułce wiedzy” na końcu scenariusza,
- przygotować karteczki z wypisanymi miejscami do odwiedzenia podczas wirtualnego spaceru w aplikacji **Google Arts & Culture**, które służyć będą do losowania zespołów (karteczek z różnymi napisami – nazwami miejsc do odwiedzenia – powinno być tyle, ile zespołów, a jednakowych miejsc powinno być tyle, ilu uczniów w jednym zespole),
- 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 **ThingLink** i **Google Arts & Culture**,
- potrafi posługiwać się aplikacją **ThinkLink**, stworzyć za pomocą tej aplikacji interaktywne zdjęcie z kilkoma „**hot spotami**” (podlinkowanymi zasobami multimedialnymi, np. filmami, serwisami internetowymi itp.),
- zna język angielski przynajmniej w stopniu podstawowym, umożliwiającym odgadnięcie lub przetłumaczenie z angielskiego na polski krótkich tekstów zawartych w aplikacji **Google Arts & Culture** (część tekstów jest dostępna po polsku) – ewentualnie można poprosić kogoś o ich przetłumaczenie lub skorzystać z programu **Google Tłumacz**,
- zna kilka platform wyszukiwania obrazów na otwartych licencjach,
- wie, czym są otwarte zasoby i licencje Creative Commons.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1. – 45 minut

Wprowadzenie – 15 minut

Cel: wprowadzenie uczniów i uczennic w tematykę lekcji.

Opowiadamy, na czym będzie polegała lekcja: uczniowie poznają najważniejsze style w sztuce i będą tworzyć interaktywne obrazy w aplikacji **ThingLink**. Możemy na tablecie podpiętym do projektora pokazać sposób poruszania się po aplikacji. Warto zapytać uczestników, czy już robili takie prezentacje, korzystali z grafik i obrazów dostępnych w internecie i edytowali je w aplikacjach mobilnych.

***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>

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

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 (wykaz proponowanych portali znajduje się w „Pigułce wiedzy” na końcu scenariusza). Może też być potrzebne ich zmodyfikowanie, np. wykadrowanie. Możemy pokazać uczniom (lub przypomnieć) aplikację **Pixlr – Free Photo Editor**, która służy do obróbki zdjęć.

Prosimy uczniów, aby spróbowali opowiedzieć, co to jest styl, a następnie – co to jest epoka i czym różni się od stylu. Pytamy, jakie znają epoki związane z historią i historią sztuki. Odpowiedzi uczniów zapisujemy na tablicy lub flipczarcie, w razie potrzeby podpowiadamy, posiłkując się np. artykułem w Wikipedii: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Periodyzacja>).

Dzielimy uczniów na zespoły. Liczba osób w zespole zależy od liczebności klasy oraz liczby tabletów, które mamy do dyspozycji (optymalnie: 1 tablet na 2 lub 3 osoby + 1 tablet dla osoby prowadzącej lekcję). Można podzielić uczniów na zespoły metodą losowania: każda osoba losuje przygotowane wcześniej karteczki z napisami – nazwami miejsc, które zespoły będą zwiedzać podczas spaceru 360 stopni.

Proponowane miejsca (dostępne w aplikacji Google Arts & Culture):

- Katedra w Chartres (gotyk)
- Villa d’este w Tivoli (renesans)
- Wersal (barok francuski)
- Eiffle Tour (eklektyzm)
- Catedral de Brasil (modernizm)
- Muzeum Guggenheima w Bilbao (dekonstruktywizm)

Wirtualny spacer z Google Arts & Culture – 25 minut

Uczniowie w swoich zespołach otwierają aplikację **Google Arts & Culture** i wyruszają na wirtualny spacer, zastanawiając się, jaki styl reprezentuje dana budowla. Warto, by na tym etapie nie korzystali z podpowiedzi znalezionych w internecie, lecz by wspólnie zastanawiali się nad charakterystyką stylu danej budowli. Jeśli jakiś zespół ma trudności z odgadnięciem stylu, prosimy innych uczniów o pomoc.

Następnie uczniowie nadal pracując w swoich zespołach szukają w internecie informacji na temat danego stylu. Potem prosimy, by ułożyli style w kolejności od najstarszego do najnowszego.

Podsumowanie pierwszej lekcji – 5 minut

Krótko podsumowujemy materiał z pierwszej lekcji. Zapowiadamy, że na następnej lekcji uczniowie będą kontynuować wirtualne wędrówki po stylach i przygotowywać interaktywne prezentacje.

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 – pytamy o epoki i style, z którymi uczniowie spotkali się na wirtualnym spacerze. Warto, by uczniowie pracowali w tych samych zespołach, co wcześniej.

Tworzymy interaktywną prezentację na temat wybranego stylu – 20 minut

Przedstawiamy zadanie: stwórzcie interaktywną prezentację w aplikacji **ThingLink**, który opowiada o wybranym stylu. W tym celu na stronach z otwartymi zasobami należy wybrać jedno zdjęcie (najlepiej charakterystyczne dla danego stylu), a następnie umieścić na nim „**hot spoty**” – znaczniki, które zawierają linki, np. filmy z serwisu YouTube oraz krótkie komentarze. Możemy wyświetlić na ekranie wideoporadnik tworzenia interaktywnej prezentacji w aplikacji **ThingLink**, dostępny pod adresem: <https://www.youtube.com/watch?v=xneRE47YddY>

W prezentacji powinny znaleźć się materiały i informacje o:

- najważniejszych przykładach architektury wybranego stylu,
- pięciu najważniejszych cechach wybranego stylu,

- najbardziej znanych architektach i artystach reprezentujących wybrany styl.

Grupy bardziej zaawansowane mogą też przedstawić w prezentacji przykład przynajmniej jednej budowli w danym stylu zbudowanej w Polsce oraz przedstawić charakterystyczne dla danego stylu detale.



Źródło: materiały własne, wykorzystane zdjęcia z serwisu Pixabay (domena publiczna)

Zamek na Wawelu: przykład interaktywnej prezentacji stworzonej w ThingLink:
<https://www.thinglink.com/scene/854687991925309441>

Uczniowie wyszukują treści (np. strony internetowe i filmy w serwisie YouTube) oraz zdjęcia dostępne na stronach z otwartymi zasobami. Zachęcamy uczniów do tworzenia krótkich, jedno- lub dwuzdaniowych opisów albo komentarzy do fotografii czy innych wykorzystanych materiałów. Wspieramy uczniów i w razie potrzeby pomagamy w wyborze materiałów. Zachęcamy do samodzielnego eksplorowania aplikacji i rozwiązywania problemów. Jeśli jakiś zespół nie potrafi sobie z czymś poradzić, zachęcamy do szukania pomocy u innych uczniów, stymulujemy pracę zespołową.

Prezentacja interaktywnych prac i podsumowanie – 20 minut

Zespoły prezentują efekty swoich prac reszcie grupy. Można to przeprowadzić w formie prezentacji wyświetlanych na ekranie (jeśli jest taka techniczna możliwość) 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 przerobić i zastosować na lekcjach historii, języka obcego lub języka polskiego (np. do wylosowanej budowli zwiedzanej w **Google Arts & Culture** uczestnicy dobierają poetę lub pisarza z danej epoki). Lekcję można zmodyfikować stosownie do możliwości młodszych klas wybierając temat związany z danym regionem, miastem czy miejscowością.

Można uprościć zadanie dla młodszych klas, np. w ten sposób, że zespoły korzystają tylko z materiałów znajdujących się na jednym, wybranym portalu. Można poprzestać 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.

ZADANIE SPRAWDZAJĄCE UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PODCZAS LEKCJI:

Uczeń / uczennica, pracując samodzielnie albo w dwu- lub trzyosobowych zespołach tworzy interaktywną prezentację treści poświęconych wybranemu stylowi w architekturze, 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 jest styl w sztuce – artykuł z Wikipedii:

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Styl_\(sztuka\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Styl_(sztuka))

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/>

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/).