

## EXPLAIN EVERYTHING – MIĘDZYPOKOLENIOWA BAZA WIEDZY

### SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

[odcinek 16: Zrób to sam – Tablety w bibliotece]

#### OPIS I CEL ZAJĘĆ

Scenariusz prezentuje koncepcję cyklu zajęć, w ramach którego biblioteka może wesprzeć wymianę wiedzy oraz archiwizację pomysłów i doświadczeń seniorów. Cykl został oparty na pomysłach dzielenia się i wzajemnej nauki gier zespołowych. Za pomocą prezentacji grupa złożona z seniorów i młodzieży będzie tworzyła instrukcję gry zespołowej, w którą później zagra druga grupa.

Celem zajęć jest zaprezentowanie młodzieży gier z młodości seniorów, a seniorom – gier lubianych przez młodzież. Zajęcia są też dobrą okazją do nauki budowania przekazu, tworzenia treści edukacyjnych, które jednocześnie aktywują oraz stanowią czytelną i jasną instrukcję.

#### STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1      2      3

#### GRUPA DOCELOWA

Scenariusz przeznaczony jest dla grup międzypokoleniowych – młodzieży i seniorów. Pierwsze zajęcia mogą zostać przeprowadzone oddzielnie z każdą grupą wiekową, następne – wspólnie ze wszystkimi uczestnikami.

#### WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Wielkość grupy powinna być zależna od liczby tabletów dostępnych w bibliotece. Optymalnie – jeden iPad na 2-3 uczestników.

#### CZAS ZAJĘĆ

Scenariusz może być realizowany w ramach cyklu zajęć (2-3 spotkania po ok. 60 minut każde) lub w formie jednorazowego spotkania (120 minut).

#### KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ

Znajomość aplikacji Explain Everything.

#### PRZEBIEG ZAJĘĆ

Niezależnie od tego, czy zajęcia zostaną przeprowadzone w cyklu czy jednorazowo, osoba prowadząca rozpoczyna od zaprezentowania tematu. Prosi uczestników o to, aby zastanowili się, jakie są ich ulubione gry towarzyskie. Seniorów warto prosić

o przypomnienie sobie, w co grali, gdy byli dziećmi – najlepiej, jeśli będą to gry obecnie nieznane. Młodzież powinna wskazać aktualne gry towarzyskie lub zespołowe, które lubi.

Następnie osoba prowadząca dzieli uczestników na grupy. W przypadku niewielkiej ilości uczestników powinny to być dwie grupy: seniorzy i młodzież. Jeśli uczestników jest więcej, można zwiększyć liczbę grup – ważne jednak, aby ilość grup seniorów odpowiadała ilości grup młodzieży.

Kolejnym krokiem jest rozdanie tabletek i zaprezentowanie aplikacji Explain Everything. Po przybliżeniu najważniejszych jej funkcji, osoba prowadząca zachęca uczestników do zastanowienia się nad wyborem zabawy, którą dana grupa zaprezentuje. Warto przypomnieć, że prezentacja będzie przeznaczona dla innej grupy i zachęcić uczestników do wyboru takiej propozycji, żeby odbiorcy chcieli i mogli wprowadzić jej scenariusz w życie.

Członkowie danej grupy zaczynają dyskutować nad pomysłami i uzgadniają temat oraz scenariusz prezentacji. Mogą sobie pomóc, notując pomysły na kartce, lub od razu zacząć tworzyć prezentację, czyli ustalić treść, nagrać narrację, zrobić lub wyszukać w Internecie zdjęcia. Gdy prezentacja jest skończona, zostaje przekazana grupie, która ma skorzystać ze scenariusza (w przypadku cyklu może się to odbyć na kolejnym spotkaniu).

Kolejna grupa, po zapoznaniu się z otrzymanym scenariuszem, powinna z niego skorzystać. W zależności od zasad może przeprowadzić zabawę tylko w swoim gronie lub ze wszystkimi uczestnikami.

Po wykorzystaniu wszystkich scenariuszy uczestnicy mogą podzielić się swoimi doświadczeniami:

- Jak przebiegało tworzenie scenariusza i materiału? Co było trudne, a co łatwe?
- W jaki sposób twórcy scenariusza myśleli o instrukcjach i przekazie? Co chcieli osiągnąć?
- Jak odbiorcom pracowało się z takim rodzajem scenariusza?
- Czy odbiorcom było łatwo wprowadzić w życie przedstawiony pomysł?

Warto zastanowić się, do czego jeszcze może zostać wykorzystana aplikacja Explain Everything – jakie treści mogą być przekazywane za jej pomocą?

## MOŻLIWE MODYFIKACJE ZAJĘĆ

Pretekstem do zajęć mogą być różne tematy. Uczestnicy mogą prezentować swoje przepisy kulinarne, opowiadać o swoim hobby, tworzyć poradniki użytkowania innych aplikacji, które uważają za interesujące i przekazywać innej grupie swoje prezentacje do wykorzystania.

## OCZEKIWANE REZULTATY ZAJĘĆ I SPOSOBY WERYFIKACJI

Wymiana pomysłów i wiedzy dotyczącej zespołowego spędzania wolnego czasu dawniej i obecnie, zachęta do dzielenia się wiedzą i stworzenia międzypokoleniowej bazy wiedzy.



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>