SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - WSPÓLNA OPOWIEŚĆ

Tytuł

Wspólna opowieść

Autor

Francisco José Orosia Salvador

Konspekt

Niniejsze oparte na współpracy działanie jest zatytułowane: "Wspólne opowieści cyfrowe" - w jego ramach członkowie grupy klasowej muszą zaprojektować i opracować cyfrową opowieść. Muszą określić podstawowe elementy opowieści: miejsce, postaci i fabułę, opracować wstępny rys opowieści, upewnić się, że jest ona spójna i że zostanie zrozumiana przez osoby spoza grupy. Ostatecznym wynikiem pracy grupy jest przegotowana przez nią opowieść przedstawiona w Google Slides, zawierająca obrazy z Europeana Collections i nagraną w aplikacji narrację głosową.

Słowa kluczowe

Opowiadanie, współpraca, sztuka, wypowiedź ustna, informatyka, szkoła podstawowa

Tabela podsumowująca

Tabela podsumowująca	
Przedmiot	Język, Informatyka, Sztuka
Temat	Opowieść przez sztukę.
Wiek uczniów	4 lata
Czas przygotowania	1 sesja
Czas nauczania	2 sesje w dużej grupie, 5 sesji w małej grupie i dalsze 5 krótkich sesji w małej grupie + 1 wystawa i ocena wyników pracy online
Materiały dydaktyczne online	• GSuite tool • *Google Slides* • *Elementy opowieści* • *Plakaty dla klasy* • *Spreaker Studio*
Materiały dydaktyczne offline	Kartki białego papieru, kolorowe kredki, ołówki i plakaty z elementami opowieści.
Użyte zasoby Europeany	• *VOYAGE SUR JUPITER* • *THÉÂTRE ÉLECTRIQUE DE BOB, LE E* • *MÉTAMORPHOSES* • *MAISON ENSORCELÉE, LA* • *UNE EXCURSION INCOHÉRENTE*

Licencje

Attribution CC BY. Licencja ta umożliwia innym dystrybucję, modyfikację, przekształcenie i rozwinięcie twojej pracy, również w celach komercyjnych, o ile jesteś wymieniony jako twórca oryginału. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji Jest zalecana, by uzyskać maksymalne rozpowszechnienie i wykorzystanie licencjonowanych materiałów.

Osadzenie w programie

SAMOŚWIADOMOŚĆ I AUTONOMIA

5. Dostosowanie swoich zachowań do potrzeb i wymogów innych osób, wyrabianie postaw i nawyków opartych na szacunku, pomocy i współpracy, unikanie zachowań uległych lub dominujących.

8. Uczestnictwo w grach zbiorowych z poszanowaniem ustalonych zasad i wartości gry jako utrzymywanie relacji społecznych i zasób pozwalający na przyjemne spędzenie czasu wolnego.

WIEDZA O ŚRODOWISKU

2. Empatyzowanie z innymi, w sposób coraz bardziej zrównoważony i satysfakcjonujący, stopniowe przyswajanie wzorców zachowań społecznych i dostosowywanie do nich własnych zachowań.

3. Znajomość różnych grup społecznych bliskich własnemu doświadczeniu, niektórych z ich cech charakterystycznych, dzieł kultury, wartości i stylu życia, co przekłada się na zaufanie, szacunek i uznanie.

JĘZYKI: POROZUMIEWANIE SIĘ I PRZEDSTAWIANIE

1. Korzystanie z języka jako narzędzia skutecznej komunikacji, przedstawianie, nauka i przyjemność, wyrażanie myśli i uczuć oraz docenianie języka jako środka umożliwiającego nawiązanie relacji z innymi i regulującego nasze współistnienie.

2. Zrozumienie intencji i przekazów innych dzieci i dorosłych, przyjęcie pozytywnej postawy wobec języka, tak ojczystego, jak i języków obcych.

3. Zrozumienie, odtworzenie i przekształcanie niektórych tradycyjnych tekstów literackich i kulturowych naszej Wspólnoty, wykazując przy tym uznanie, przyjemność i zainteresowanie.

4. Podjęcie działań w dziedzinie społecznego zastosowania czytania i pisania, badając ich działanie i ceniąc je jako narzędzia komunikacji, informacji i rozrywki.

5. Rozwinięcie umiejętności analizowania wypowiedzi ustnych i ich elementów, takich jak słowa, morfemy, sylaby i fonemy, oraz odniesienie ich do pisemnej postaci języka.

Cel zajęć

Dzięki niniejszemu Scenariuszowi zajęć chcemy wprowadzić uczniów w naukę we współpracy. Rozwiną oni umiejętności w zakresie wypowiedzi ustnej i opowiadania oraz kompetencje cyfrowe.

Wynik zajęć

Owocem niniejszego ćwiczenia będzie pięć cyfrowych opowieści opartych na krótkich filmikach Segundo de Chomóna, stworzonych we współpracy z uczniami, którzy użyczają głosu i tworzą opowieść z niektórych kadrów z filmików.

Tendencje

- Metoda projektów: uczniowie dostają zaczerpnięte z życia zadania, rozwiązują zagadnienia problemowe i pracują w grupie. Tego rodzaju uczenie się na ogół wychodzi poza ramy tradycyjnych przedmiotów.
- Uczenie się we współpracy: skupienie na pracy w grupach.
- Uczenie się przez całe życie: nauka nie kończy się wraz z ukończeniem szkoły.
- Ocena: punkt wyjścia oceny zmienia się z "Co wiesz", na "Co umiesz".

Umiejętności XXI wieku

- Współpraca
- Gromadzenie wiedzy
- Rozwiązywanie wziętych z życia problemów
- Korzystanie z TIK do uczenia się
- Samodyscyplina
- Komunikacja

Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
Prezentacja	Przedstawiamy uczniom ćwiczenie, które z nimi wykonamy. Wspólnie stworzymy kilka opowieści cyfrowych. Informujemy uczniów, że użyjemy kilku obrazów wyciętych z filmiku Segundo de Chomóna, hiszpańskiego filmowca z ubiegłego wieku. Na przykładzie wideo i plakatów wyjaśniamy, z jakich elementów składa się opowieść. Przeprowadzamy samoocenę względem celu oceny, aby sprawdzić, czego się nauczyliśmy i jakie mamy jeszcze wątpliwości do rozwiania.	50’
Opracowanie brulionu	W ramach zadania każda grupa obejrzy krótki film, którym będzie się inspirować, a następie przeanalizuje obrazy, z których powstanie ich cyfrowa opowieść. Następnie uczniowie stworzą na papierze brulion, rysując i opowiadając różne części opowieści. Po ukończeniu brulionu uczniowie podzielą się swoim pomysłem na opowieść z resztą grupy. Na zakończenie uczniowie zostaną ocenieni indywidualnie przez osobę, z którą współpracowali.	50’
Przygotowanie opowieści	Podczas następnych sesji grupy zostaną podzielone dalej na zespoły, a opiekun będzienadzorował proces powstawania cyfrowej opowieści. Najpierw uczniowie zgadzają się co do postaci, fabuły i miejsca wybranych na podstawie szkiców kolegów i koleżanek z klasy. Następnie uczniowie po kolei	50' na zespół

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	zaczynają tworzyć swoje wspólne cyfrowe opowieści. Na zakończenie lekcji uczniowie dokonują samooceny i oceniają się nawzajem.	
Nagranie audio	Po opracowaniu opowieści nagrywamy głosy uczniów w aplikacji. Uczniowie opowiadają historię w zespołach, a nauczyciel nagrywa ich i wgrywa narrację do cyfrowych opowieści.	20' na zespół
Wystawa i ocena	Podczas tej sesji przedstawimy owoce pracy uczniów całej klasie, a uczniowie sami ocenią własną pracę, pracę swojego zespołu i pracę innych zespołów.	50’

Ocena

Na ocenę ćwiczenia będzie poświęcona końcowa część każdej sesji aby, w miarę potrzeby, dokonać zmian i poprawić pewne aspekty sesji. Ocena każdej sesji będzie opierać się na samoocenie i ocenie wzajemnej. Po ukończeniu pracy, podczas wystawy, przeprowadzimy również samoocenę i ocenę wzajemną zadań wykonanych w ramach pracy własnej i prac innych uczniów.

********** **PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ**********

Opinia uczniów

Dzieci dokonywały oceny na zakończenie każdej sesji, mówiąc, czy podobało im się ćwiczenie. Nie użyliśmy zatem filmiku "Bob's electric theatre", ponieważ nie spodobał się on dzieciom. Ponadto dzieci z przyjemnością opracowywały nowe opowieści i przekładały swoje opowieści na format cyfrowy.

Uwagi nauczyciela

W niniejszej sekcji ocenię praktykę dydaktyczną scenariusza zajęć, harmonogram ćwiczenia, wybór materiałów i zastosowaną przeze mnie metodologię. Harmonogram ćwiczenia sprawdził się, a uczniowie mogli z przyjemnością uczestniczyć w każdej sesji. Metoda oparta na współpracy i podziale na małe grupy również świetnie się sprawdziła, uczniowie komunikowali się i współpracowali zgodnie z oczekiwaniami, a ćwiczenie przebiegło bezproblemowo. Pod względem wyboru materiałów, materiały byłoby łatwiej zwizualizować, gdyby miały tło muzyczne, ponieważ dzieci w tym wieku potrzebują więcej bodźców, by się zmotywować. Taka jest więc moja sugestia udoskonalenia scenariusza zajęć: wzbogacenie filmików o muzykę dla lepszej wizualizacji.

O projekcie Europeana DSI-4

Europeana to europejska platforma cyfrowa poświęcona dziedzictwu kulturowemu, udostępniająca za darmo ponad 53 zdigitalizowanych obiektów pochodzących z europejskich muzeów, archiwów, bibliotek i galerii. Projekt Europeana DSI-4 kontynuuje pracę trzech poprzedzających go DSI Europeany. Jest to czwarta tura projektu o udowodnionych osiągnięciach w tworzeniu dostępu, interoperacyjności, widoczności i wykorzystania europejskiego dziedzictwa kulturowego na pięciu niżej opisanych docelowych rynkach: Obywatele Europy, Edukacja, Badania, Branże Kreatywne i Instytucje Dziedzictwa Kulturowego.

European Schoolnet (EUN) to sieć 34 europejskich Ministerstw Edukacji, z siedzibą w Brukseli. Jako organizacja non-profit, EUN ma na celu wprowadzanie innowacji w nauczaniu i nauce kluczowych zainteresowanych stron:

Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest dalsza działalność i rozwój Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

Załącznik

- Samoocena i ocena wzajemna
- Owoce pracy uczniów