

SCENARIUSZ ZAJĘĆ EUROPEANY - ZDALNA LEKCJA CZYTANIA NA TEMAT PIONIEREK DLA UCZNIÓW JĘZYKÓW OBCYCH

Tytuł

Zdalna lekcja czytania na temat pionierek dla uczniów języków obcych

Autor (lub Autorzy)

Reyhan Gunes

Konspekt

Wszystkie wchodzące w niniejszy projekt ćwiczenia są wykonywane w środowisku "online", aby wesprzeć nauczycieli i uczniów w reakcji na sytuację edukacyjną wywołaną trwającą pandemią COVID-19. Ten przekrojowy projekt zdalny ma na celu rozwinięcie znajomości języka angielskiego i podstawowych umiejętności programowania. Czytanie ze zrozumieniem tekstu napisanego w czasie przeszłym i pisanie to główne umiejętności rozwijane przez projekt. W tym celu korzystamy z [Europeany](#) jako specjalnej platformy czytelniczej. Uczniowie odkrywają platformę Europeana i czytają zasoby dotyczące biografii [pionierek](#) oraz tworzą cyfrową opowieść o kobietach przy pomocy aplikacji VR (rzeczywistości wirtualnej) [Cospaces](#). Uczniowie używają aplikacji do opowiedzenia historii w VR. Nabędą również podstawowe kompetencje z zakresu programowania, aby animować postaci stworzone w Cospaces. Niniejszy plan lekcji przeznaczony jest dla 7 klasy i dalszych roczników i korzysta z aplikacji mobilnych oraz internetu. Ponadto korzystamy z [Zooma](#) jako internetowej wirtualnej klasy.

Słowa kluczowe

Nauka online, zdalne uczenie się, czytanie, wspólne pisanie, narracja cyfrowa, VR - wirtualna rzeczywistość, kobiety, STEM

Tabela podsumowująca

<i>Tabela podsumowująca</i>	
Przedmiot	Nauka języka angielskiego, Programowanie
Temat	Czytanie
Wiek uczniów	12+ lat
Czas przygotowania	Przynajmniej 3 godziny
Czas nauczania	440 minut
Materiały dydaktyczne online	<ul style="list-style-type: none"> • https://zoom.us/ • https://edu.cospaces.io/Universe • https://info.flipgrid.com/ • https://www.classdojo.com/ • https://www.storyboardthat.com/

Tabela podsumowująca

Materiały dydaktyczne offline	<ul style="list-style-type: none"> • Prezentacja ćwiczenia przez nauczyciela • Karta instrukcji • Tabela dot. ćwiczenia pisemnego oraz formularz Google Form - ocena ćwiczenia pisemnego • Google Form - Formularz oceny • Pytania K-W-L (en. Know-Want to know-Learned: Wiem-Chcę się dowiedzieć-Nauczyłem się) • Google Form - Samoocena scenorysu • Google Form - Ocena grupowa: prezentacja scenorysu • Google Form - Ocena grupowa: animacja • Tabela dot. animacji
Użyte zasoby Europeany	<ul style="list-style-type: none"> • Pioneers

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

Plan lekcji pokrywa się z krajowym programem z zakresu Języka angielskiego poziomu A1 i A2 oraz Podstawowych umiejętności informatycznych.

Cel zajęć

Celem zajęć jest wsparcie nauczyciela i uczniów w reakcji na sytuację edukacyjną wywołaną trwającą pandemią COVID-19. Dzięki nim uczniowie zdobędą kompetencje cyfrowe wspierające rozwój umiejętności czytania w języku angielskim poprzez współpracę i komunikację w przestrzeni wirtualnej.

Wynik zajęć

Uczniowie będą w stanie:

- Zrozumieć i zinterpretować tekst biografii "pionierek" z Europeany
- Projektować i pisać teksty opisujące biografie "pionierek", używając czasu przeszłego
- Stworzyć scenorys do biografii pionierki
- Stworzyć animowaną biografię pionierki przy użyciu narzędzia VR Cospaces
- Wprawiać postaci w ruch dzięki podstawowym instrukcjom blokowym programowania
- Współpracować w zespole i wносить swój wkład w wynik pracy grupy
- Zastanowić się krytycznie nad doświadczeniem edukacyjnymi i przebiegiem uczenia się
- Poszerzyć umiejętności cyfrowe w zakresie używania narzędzi cyfrowych i aplikacji VR

Tendencje

Nauka wirtualna, Uczenie się w chmurze, Nauczanie oparte na grach i Grywalizacja, Uczenie się we współpracy, Metoda projektów, Podejście skupione na uczniu, Nauka zdalna, Ocena online

Umiejętności XXI wieku

Kreatywność i innowacja, Myślenie krytyczne i rozwiązywanie problemów, Komunikacja, Umiejętność korzystania z informacji do współpracy, TIK.

Ćwiczenia

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
Lekcja 1 Ćwiczenie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nauczyciel przedstawia projekt podczas wirtualnej lekcji na Zoomie. Nauczyciel przedstawia uczniom wirtualne zajęcia na Zoomie, platformę Europeana, narzędzia cyfrowe, przykłady i ćwiczenia do wykonania. Negocjuje również i ustala z uczniami kryteria oceny. 2. Po pierwsze, uczniowie muszą ściągnąć aplikację Flipgrid, a nauczyciel wysyła im "Kartę instrukcji". 3. Następnie nauczyciel tworzy 4-5 osobowe grupy. Nauczyciel określa role uczniów, a zespoły dzielą się rolami. Nauczyciel pomaga poszczególnym grupom, by pomóc im zrozumieć role i koncepcję projektu. 4. Zachęca uczniów do odpowiadania podczas ćwiczeń pytań takich jak "Czy znasz kobiety-naukowców? Jak się nazywają i dlaczego są ważne? Jak będziesz korzystać z platformy Europeana? Jaka jest twoja rola? Jak spełnisz swoją rolę? Jak animujesz postaci? Jakie są trudności? Jak możesz sobie z nimi poradzić? Jak przedstawić swoją animację na pokazach pozalekcyjnych? Uczniowie zastanawiają się nad pytaniami w czacie lub kolejno zabierając głos. 5. Nauczyciel informuje ich o następnym ćwiczeniu i prosi o ściągnięcie na telefon komórkowy aplikacji Cospaces i swobodną zabawę nią po zajęciach. Niektórzy uczniowie mogą korzystać z wersji internetowej. W końcu, nauczyciel ustanawia grafik lekcji w aplikacji Zoom. 	80'
Lekcja 2 Ćwiczenie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przez rozpoczęciem wirtualnej lekcji nauczyciel tworzy konta zespołów klasowych i umieszcza proste zadanie do rozwiązania przez uczniów na pulpicie Cospaces. 2. Podczas wirtualnych zajęć nauczyciel pyta zespoły, na ile sposobów można opowiedzieć historię. Uczniowie wpisują odpowiedzi w czacie lub po zabierając po kolei głos. Podają przykłady. 3. Następnie nauczyciel przedstawia Cospaces i jego podstawowe instrukcje blokowe programowania. Wyjaśnia 	80'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>uczniom, że przy pomocy tego narzędzia stworzą animację dotyczącą życia wybranej przez nich pionierki.</p> <ol style="list-style-type: none"> Następnie udostępni im kod "Classcode", aby zaprosić ich do dołączenia stworzonej w ich mobilnej aplikacji klasy. Nauczyciel przydziela zespołom uczniów osobne "pokoje", by mogli wspólnie zapoznać się ze "środowiskiem 3D". Nauczyciel dołącza do pokoi i pyta zespoły, jak poruszają się postaci. Uczniowie omawiają i przeglądają "CoBlocks". Korzystają z aplikacji mobilnej (lub wersji internetowej). Nauczyciel nadzoruje grupy, dołączając do pokoi. Radzi uczniom i odpowiada na ich pytania. Uczniowie powracają do głównego pokoju. Zadawaj im otwarte pytania, takie jak: "Jak odnosicie się w swoim miniprojekcie do biografii wybranej pionierki? Co myślicie o aplikacji? Czego dowiedzieliście się, zapoznając się z nią? Jakie są trudności? Czym jest wirtualna rzeczywistość i jak zastosować ją w tym projekcie? W końcu, uczniowie udostępniają swoje proste projekty jako pary i pojedynczo zastanawiają się, posiłkując się narzędziem refleksji Flipgrid po zakończeniu sesji. 	
Lekcja 3 Ćwiczenie	<ol style="list-style-type: none"> Na początek nauczyciel przedstawia zespołom uczniowskim platformę Europeana. Uczniowie przeglądają stronę i wchodzi w zakładkę "Exhibition on Pioneers". Przeglądają stronę internetową poświęconą biografii kobiet, które wniosły wkład w wiedzę i kulturę ludzkości, takie jak Maria Skłodowska-Curie, Maria Sibylla Merian i Elisa Leonida Zamfrescu. Nauczyciel zadaje pytania dotyczące kobiet, aby skupić uwagę uczniów. Uczniowie dyskutują i odpowiadają na pytania. Nauczyciel przygotował wcześniej współdzielone klasowe pliki Google oraz tworzy wspólne dokumenty w zależności od liczby zespołów. Każdy zespół pisze o pionierkach na swojej stronie. Nauczyciel udostępnia strony grup oraz dokument określający wymogi "Tabełę dot. ćwiczenia pisemnego". Nauczyciel rozdziela zespoły uczniowskie na różne "pokoje". Zespoły negocjują i wybierają pionierkę, której będzie dotyczyć ich animacja. Członkowie zespołów dzielą się stronami z Europeany i udostępniają je oraz podsumowują/streszczają biografię wybranej pionierki. Każdy członek zespołu pisze streszczenie tekstu/redaguje go w swojej rubryce współdzielonego pliku. Nauczyciele dołącza do pokoi i obserwuje zespoły oraz pomaga im stworzyć szkielet fabuły. 	80'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Nauczyciel finalizuje sesję i określa termin następnego spotkania, aby umożliwić uczniom przeczytanie tekstów i współpracę. 5. Podczas następnego spotkania Zespoły udostępniają swoje dokumenty poprzez udostępnienie ekranu. Nauczyciel udostępnia formularz Google Form - Ocena ćwiczenia pisemnego, a zespoły oceniają nawzajem swoje teksty biograficzne. Dzięki temu zespoły mogą zapoznać się ze streszczonymi dokumentami innych zespołów i skomentować je, dzieląc się uwagami. 6. Nauczyciel udostępnia wyniki formularza "Google Form - Ocena ćwiczenia pisemnego". W końcu, zespoły poprawiają błędy. 	
Lekcja 4 Ćwiczenie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przed rozpoczęciem zajęć nauczyciel tworzy konta zespołów w narzędziu StoryboardThat. Podczas zajęć przedstawia kilka przykładów i zaprasza uczniów do wejścia na konta klasowe StoryboardThat. Udostępnia formularz "Google Form - samoocena scenorysu" członkom zespołów. Przedstawia również kryteria oceny. 2. Tekst dotyczący danej pionierki zostaje rozdzielony między członków grupy. Grupy zostają przydzielone do swoich pokoi i tworzą przy pomocy narzędzia StoryBoardThat scenkę, która zostanie następnie wykorzystana w Cospaces. Członkowie zespołu oceniają samych siebie przy pomocy formularza samooceny. Nauczyciel obserwuje zespoły. Następnie zespoły przedstawiają swoje scenorysy klasie, udostępniając ekrany. 3. Przed prezentacją nauczyciel udostępnia formularz "Google Form - ocena grupowa: prezentacja scenorysu". Zespoły oceniają scenorysy dotyczące pionierek. Następnie nauczyciel udostępnia wyniki, udostępniając swój ekran klasie. Uczniowie komentują i dzielą się uwagami. Dookoła swoje scenorysy. Zespoły zdobywają punkty przez ClassDojo. 	80'
Lekcja 5 Ćwiczenie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nauczyciel przedstawia zadania i ponownie wyjaśnia, na czym polega narzędzie Cospaces. Następnie udostępnia zespołom formularze Google Form - ocena grupowa: animacja oraz Tabela dot. animacji. Uczniowie zapoznają się z oczekiwaniami. Zespoły korzystają ze stworzonych w StoryBoardThat scenorysów i tabeli, by stworzyć animacje przedstawiające życie pionierek. 2. Zespoły są przydzielane do osobnych pokoi. Następnie członkowie zespołów dzielą się rolami animatorów i 	120'

Nazwa ćwiczenia	Przebieg	Czas trwania
	<p>użyczających głosu narratorów. Każdy uczeń stworzy własną scenkę w oparciu o scenorys. Członkowie zespołu będą posiadali indywidualne ogólnodostępne konta w Cospaces. Każdy członek zespołu tworzy na platformie swoją animację przedstawiającą pionierkę, we współpracy z innymi uczniami. Jeden z członków grupy przygotowuje nagranie jako narrator na bieżąco opowiadający rozwijającą się fabułę. Uczniowie wybierają środowisko 3D, scenografię i postaci w zależności od elementów biograficznej opowieści i wprowadzają postaci w ruch dzięki podstawowym narzędziom do programowania aplikacji. Podczas gry uczniowie pracują nad scenkami, nauczyciel wchodzi do pokoi i radzi uczniom, jak poradzić sobie z trudnościami. Członkowie zespołu komunikują się i współpracują.</p> <p>3. W końcu, uczniowie powracają do głównego pokoju i prezentują swoje animacje klasie oraz oceniają animacje dzięki formularzowi Google Form - ocena grupowa: animacja. Uczniowie mogą skorzystać ze scenorysów, by zanurzyć się w świat pionierek. Jest to fantastyczny sposób oceniania animacji. Po wykonaniu ćwiczenia zespoły tworzą cyfrowe plakaty swoich projektów oraz "kody QR" Animacji o Pionierkach i udostępniają je na stronie internetowej szkoły, aby przestawić je szkolnym widzom.</p>	

Ocena

Ćwiczenie 1: Nauczyciel zachęca uczniów do dzielenia się przemyśleniami i uwagami z klasą po zakończeniu wirtualnej lekcji na [Flipgridzie](#). Jest to aplikacja mobilna, w której uczniowie mogą nagrywać wideo i pisać teksty. Uczniowie zastanawiają się nad K-W-L (Wiem, Chcę się dowiedzieć, Nauczyłem się) oraz trudnościami. Nagrania zostaną przejrane przez nauczyciela, ocenione i użyte jako podstawa dla informacji zwrotnej dla uczniów. Nauczyciel przedstawi sugestie i rozwiązania problemów i odpowie na pytania poprzez nagrania wideo lub głosowe

Ćwiczenie 2 Podczas zajęć nauczyciel na bieżąco dzieli się uwagami po zadaniu otwartych pytań. Następnie nauczyciel sprawdzi proste projekty i zamieszczone na Flipgridzie przemyślenia. Uczniowie zastanawiają się nad K-W-L i trudnościami

Na podstawie przemyśleń i wyników przeglądu prostego projektu nauczyciel przekazuje uczniom uwagi poprzez zamieszczone na Flipgridzie nagranie wideo/głosowe. Uwagi uczniów również pomagają im doskonalić swoją pracę. Ponadto uwagi grup służą do określenia trudności i zasugerowania rozwiązań. Zespoły zostają nagrodzone w aplikacji ClassDojo, aby zmotywować i zaangażować uczniów.

Ćwiczenie 3 Nauczyciel korzysta z **Google Form - ocena ćwiczenia pisemnego**, sprawdzając dokumenty Google i komentując wymagające tego przypadki zgodnie z kryteriami określonymi

w tabeli. Monitoruje również zespoły podczas zajęć i przekazuje im uwagi. Uczniowie zastanawiają się nad K-W-L i trudnościami we Flipgridzie. Uczniowie doskonalą swoje teksty.

Zespoły zostają nagrodzone w aplikacji ClassDojo, aby zmotywować i zaangażować uczniów.

Ćwiczenie 4. Samoocena opiera się na dokumencie Google Form - Samoocena scenorysu. W przypadku prezentacji grupowej podstawę stanowi **Google Form - Ocena grupowa: prezentacja scenorysu**. Wyniki są udostępniane i omawiane podczas zajęć. Nauczyciel obserwuje zespoły. Dokonuje przeglądu nagrań na Flipgridzie. Uczniowie zastanawiają się nad K-W-L i trudnościami. Zespoły poprawiają swoje prace. Zespoły zostają nagrodzone w aplikacji ClassDojo, aby zmotywować i zaangażować uczniów.

Ćwiczenie 5 Uczniowie korzystają z Tabeli dot. animacji jako przewodnika w tworzeniu animacji. Wyniki pracy zespołów są oceniane przy pomocy **Google Form - Ocena grupowa: animacja**. Nauczyciel udostępnia wyniki klasie i przekazuje uwagi, opierając się na wymaganych kryteriach oraz uwagach uczniów. Uczniowie nagrywają swoje przemyślenia końcowe na Flipgridzie.

Nauczyciel wysłuchuje nagrań uczniów i przygotowuje uwagi dla każdego zespołu oraz zamieszcza je na Flipgridzie. Zespoły poprawiają swoje animacje. Nauczyciel ogląda prace wszystkich zespołów i ocenia je względem zawartych w tabeli kryteriów. Ocena zespołu i punkty przyznane w ClassDojo służą, do pewnego stopnia, do ustalenia liczby punktów przyznanych za animację w ramach oceny sumatywnej. Uczniowie zastanawiają się nad K-W-L i trudnościami. Nauczyciel obserwuje ich i dzieli się uwagami. Zespoły zostają nagrodzone w aplikacji ClassDojo, aby zmotywować i zaangażować uczniów.

***** PO PRZEPROWADZENIU ZAJĘĆ*****

Opinia uczniów

Uczniowie dzielą się z klasą przemyśleniami, komentarzami i uwagami za pomocą aplikacji [Flipgrid](#). Zastanawiają się nad K-W-L i trudnościami. Dzielą się uwagami również podczas zajęć i w pokoju zespołu.

Uwagi nauczyciela

Nauczyciele powinni planować ćwiczenia dydaktyczne z myślą o skutecznym korzystaniu z Zooma przez uczniów. W przypadku słabego połączenia internetowego dźwięk jest nierówny. Może to wywołać problemy z komunikacją. W takim przypadku lepiej wyłączyć kamerki. Nauczyciel powinien dołączać do pokoi zespołów, aby im pomagać, oraz wysyłać wiadomości. Idealnie wersja darmowa powinna posiadać sekcję Pytania i odpowiedzi - niestety jest ona dostępna tylko w płatnej wersji programu.

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 zapewnianiu 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 uczeniu się kluczowych zainteresowanych stron: Ministerstw Edukacji, szkół, nauczycieli, naukowców i partnerów branżowych. Zadaniem European

Schoolnet w projekcie Europeana DSI-4 jest zapewnienie dalszej działalności i rozwoju Europejskiej Wspólnoty Edukacyjnej.

Załącznik

Więcej informacji na temat zdalnego uczenia się:

Five Strategies for Learning Online: <https://tinyurl.com/yaj363c8>

Formative Assessment in Practice – Shaping Student Learning: <https://tinyurl.com/y7w6fty3>

Future Learn: <https://www.futurelearn.com/courses/online-tutoring>

Tips & Tricks: Teachers Educating on Zoom: <https://tinyurl.com/v3ntcbh>