



Mobilne Laboratoria Przyszłości

Scenariusze lekcji

Co już wiemy o świecie baśniowym? Odkrywamy świat baśni z wykorzystaniem gogli VR

Co już wiemy o świecie baśniowym? Odkrywamy świat baśni z wykorzystaniem gogli VR

LABORATORIA PRZYSZŁOŚCI

SCENARIUSZ: MLP-001

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: uczniów szkół podstawowych, klasa IV

PROWADZONYCH PRZEZ: nauczycieli kształcenia ogólnego, nauczycieli języka polskiego

TEMAT: Co już wiemy o świecie baśniowym? Odkrywamy świat baśni z wykorzystaniem nowych technologii

CELE KSZTAŁCENIA - wymagania ogólne.

Kształcenie literackie i kulturowe:

- Wyrabianie i rozwijanie zdolności rozumienia utworów literackich oraz innych tekstów kultury.
- Znajomość wybranych utworów z literatury polskiej i światowej oraz umiejętność mówienia o nich z wykorzystaniem potrzebnej terminologii.
- Rozwijanie zdolności dostrzegania wartości: prawdy, dobra, piękna, szacunku dla człowieka i kierowania się tymi wartościami.

TREŚCI NAUCZANIA - wymagania szczegółowe.

Kształcenie literackie i kulturowe.

Czytanie utworów literackich. Uczeń:

- omawia elementy świata przedstawionego, wyodrębnia obrazy poetyckie w poezji;
- rozpoznaje fikcję literacką; rozróżnia i wyjaśnia elementy realistyczne i fantastyczne w utworach, ze szczególnym uwzględnieniem ich w prozie realistycznej, fantastycznonaukowej lub utworach fantasy;
- rozpoznaje czytany utwór jako baśń, legendę, bajkę, hymn, przypowieść, mit, opowiadanie, nowelę, dziennik, pamiętnik lub powieść oraz wskazuje jego cechy gatunkowe; rozpoznaje odmiany powieści i opowiadania, np. obyczajowe, przygodowe, detektywistyczne, fantastycznonaukowe, fantasy;
- opowiada o wydarzeniach fabuły oraz ustala kolejność zdarzeń i rozumie ich wzajemną zależność;
- charakteryzuje podmiot liryczny, narratora i bohaterów w czytanych utworach;

- wskazuje w utworze bohaterów głównych i drugoplanowych oraz określa ich cechy;
- określa tematykę oraz problematykę utworu;
- wskazuje i omawia wątek główny oraz wątki poboczne;
- objaśnia znaczenia dosłowne i przenośne w tekstach.

Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

- wyszukuje w tekście informacje wyrażone wprost i pośrednio;
- określa temat i główną myśl tekstu.

Tworzenie wypowiedzi.

Mówienie i pisanie. Uczeń:

- tworzy plan odtwórczy i twórczy tekstu;
- redaguje notatki.

METODY NAUCZANIA:

- pogadanka;
- oparte na działalności praktycznej.

FORMY ORGANIZACYJNE NAUCZANIA:

- nauczanie grupowe.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- gogle VR z dostępem do modułu biblioteki i z zasobem Królewna Śnieżka, Czerwony Kapturek, Śpiąca Królewna, Kot w butach (portal class vr / biblioteki / subskrypcje / all scenes);
- wykreslanki przygotowane w generatorze;
- wydrukowane zadania dla uczniów;
- karty pracy.

PRZEWIDYWANY CZAS:

90 minut

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Faza przygotowawcza

1. Cele fazy przygotowawczej (zakładane efekty kształcenia):

Uczeń potrafi:

- wymienić tytuły baśni;
- omówić świat przedstawiony baśni;
- zdefiniować charakterystyczne elementy gatunku.

2. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy nauczyciela.

Nauczyciel wprowadza uczniów w cele lekcji, omawia z nimi krok po kroku, jakich treści będzie dotyczyła. Przedstawia kryteria sukcesu:

1. Wymienisz 5 tytułów baśni.
2. Wskażesz 5 baśniowych postaci.
3. Wskażesz miejsce i czas wydarzeń baśniowych.
4. Opiszysz 5 magicznych przedmiotów.
5. Podasz przykład walki dobra ze złem.
6. Porównasz zakończenia dwóch baśni.
7. Opiszysz świat przedstawiony ukazany w wirtualnej rzeczywistości.

3. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy ucznia.

Aktywnie uczestniczą w rozmowie inicjowanej przez nauczyciela.

4. Szczegółowo opisane sytuacje dydaktyczne.

Nauczyciel:

„Dzisiejsza lekcja ma za zadanie przypomnieć Waszą dotychczasową wiedzę o baśniach. Czasami nie zdajemy sobie sprawy, jak dużo baśni znamy, gdyż towarzyszą nam już od wczesnych lat życia, a dowiadujemy się o nich z bajek, książeczek czytanych przed snem, opowiadań. Na rozgrzewkę wykonamy zadanie związane z baśniami”.

ZADANIE

„Przed Wami wykreślanka, która pozwoli Wam odkryć baśniowe tytuły (dostępna w materiałach), a zadanie jest dość osobliwe: znajdźcie w niej 10 tytułów baśni”.

„Wspaniale! Zapewne zauważyliście, że większość tytułów jest Wam znana. Teraz zastanówmy się, dlaczego te utwory nazywamy baśniami. Aby stworzyć definicję baśni, musimy zebrać cechy charakterystyczne dla tego gatunku, czyli przypomnieć sobie ich treść, świat przedstawiony itd., co doprowadzi nas do celu. Zaczniemy zatem od przypomnienia fabuły jednej z najpopularniejszych baśni: Kopciuszka. Czy jest osoba chętna do streszczenia utworu? Spójrzmy na świat przedstawiony, czyli świat, który został stworzony przez autora. Spróbujcie wskazać w baśni czas akcji, miejsce, bohaterów i znaczące dla przebiegu akcji wydarzenia.” (Nauczyciel prowadzi rozmowę kierowaną,

1. Cel fazy zasadniczej (zakładany efekt kształcenia).

Pod koniec tej części lekcji uczeń będzie w stanie:

- wskazać miejsce i czas wydarzeń baśniowych;
- wymienić i opisać 5 lub więcej magicznych przedmiotów;
- opisać walkę dobra ze złem w poszczególnych baśniach.

2. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy nauczyciela.

Nauczyciel dzieli uczniów na 4 grupy lub zespoły wg swoich przyjętych kryteriów, najlepiej, aby dobrać nieprzypadkowe osoby, ale konkretnie zespół z różnymi umiejętnościami, który wspólnie wypracowuje treści. Ważne, aby zespół znał cele zadania, ustalił role w zespole i aktywnie pracował. Nauczyciel przygotowuje kartę pracy, którą przekazuje uczniom, pomaga w technicznym aspekcie użycia gogli VR, pilnuje, aby zadanie zostało wykonane, a nie przyćmione przez emocje użycia wirtualnej rzeczywistości w trakcie lekcji.

3. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy ucznia.

Twoja praca w grupie opiera się na współpracy. Aby efektywnie wypracować potrzebne treści, musisz podzielić role w zespole i dbać o to, aby pokonać trudności i wykonać powierzone zadanie.

4. Szczegółowo opisane sytuacje dydaktyczne.

Nauczyciel dzieli uczniów na grupy, przypomina o zasadach pracy w grupie i ustala poszczególne role: **Opowiadacz** treści: osoba, która zakłada gogle i opowiada co widzi; **Analizator** treści: osoba, która wybiera z opowieści Opowiadacza potrzebne informacje do uzupełnienia karty pracy; **Rejestrator**, który zapisuje wskazane treści; **Stróż**: uczeń, który pilnuje wyznaczonego czasu, ale także rozstrzyga spory między osobami w zespole i decyduje o wpisie w karcie pracy. Po podziale ról nauczyciel rozdaje zadania dla uczniów i karty pracy. Omawia poszczególne kroki: uczniowie mają zebrać materiał i wpisać go do pierwszej części karty pracy. Nauczyciel rozdaje zespołom gogle VR i przypomina uczniom zasady BHP. Jeśli zauważy potrzebę, to pomaga uczniom uruchomić gogle, nakierowuje, aby przeszli do konkretnej baśni (zgodnie z zadaniem dla uczniów).

Następuje część praktyczna zadania. W ciągu kolejnych minut uczniowie współpracują w grupie. Wybrana osoba porusza się w odpowiedniej baśni i opisuje pozostałym rzeczywistość, którą widzi. Na podstawie opisu reszta grupy uzupełnia kartę pracy. Ważne jest to, że notują opierając się na tym, co „zobaczyli”, a raczej co usłyszeli o scenach z baśni. Uczniowie przekazują sobie po kolei gogle, zmieniając role w grupie. Grupa weryfikuje swoje notatki w oparciu o opowiadanie kolejnej osoby. Czas wykonania zadania ok. 30 minut.

5. Materiały graficzne lub załączniki (pliki do stworzenia materiałów)/ multimedia (pliki)

Gogle VR z dostępem do modułu biblioteki i z zasobem Królewna Śnieżka, Czerwony Kapturek, Śpiąca Królewna, Kot w butach. Biblioteka dostępna pod linkiem:

<http://portal.class.vr/biblioteki/subskrypcje/all/scenes/>

ZADANIA DLA UCZNIÓW

ŚPIĄCA KRÓLEWNA

W baśni o Śpiącej Królewnie macie 2 sceny do zobaczenia:

Odwiedziny domku.

Spacer po zamku.

Na podstawie Waszych obserwacji, uzupełnijcie kartę pracy (załączona poniżej)

KRÓLEWNA ŚNIEŻKA

W baśni o Królewnie Śnieżce macie 3 sceny do zobaczenia:

Odwiedziny zamku.

Spacer po chacie Siedmiu Krasnoludków.

Znalezienie miejsca, w którym znajduje się szklana trumna.

Na podstawie Waszych obserwacji, uzupełnijcie kartę pracy.

CZERWONY KAPTUREK

W baśni o Czerwonym Kapturku macie do obserwacji scenę:

Odwiedziny domku.

Na podstawie Waszych obserwacji, uzupełnijcie kartę pracy.

KOT W BUTACH

W baśni Kot w butach macie do obserwacji 2 sceny:

Spacer wokół zamku.

Odwiedziny domku.

Na podstawie Waszych obserwacji, uzupełnijcie kartę pracy.

KARTA PRACY

W każdym odwiedzanym przez Was miejscu musicie być bardzo uważni. Do karty pracy powinniście wpisać potrzebne informacje: magiczne przedmioty, baśniowe postacie, miejsce i czas akcji, ale jeśli zauważycie coś lub jesteście przekonani, że jeszcze inna informacja powinna znaleźć się w Waszej obserwacji, bez wahania wpisujcie ją w wolne miejsce.

Część 1

OBSERWACJA NA PODSTAWIE BAŚNI

Wpisz tytuł

Określ miejsce akcji	
Wskaż czas akcji	
Wymień bohaterów	
Zapisz nazwy zauważonych magicznych przedmiotów	
Inne ważne wg Was informacje	

Faza końcowa

1. Cel fazy końcowej (zakładany efekt kształcenia)

Pod koniec tej części lekcji uczeń będzie w stanie:

- przedstawić efekty pracy w grupie;
- zweryfikować stworzone notatki;
- wykonać część 2 na karcie pracy, m.in. wypisać cechy baśni.

2. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy nauczyciela.

W tej fazie lekcji istotna jest weryfikacja jakościowa wypracowanych materiałów przez uczniów. Z jednej strony ważne jest, aby to uczniom oddać głos. Nauczyciel – mentor wskazuje na rzeczy najważniejsze i istotne w notatce.

3. Informacje, instrukcje, wskazówki techniczne do pracy ucznia.

Podsumowanie lekcji to czas na przedstawienie nie tylko efektów Waszej pracy, ale także zwrócenie uwagi na to, czy cele zajęć i kryteria sukcesu zostały osiągnięte.

4. Szczegółowo opisane sytuacje dydaktyczne.

Po tym zadaniu nauczyciel prosi o prezentację zdobytych informacji przez uczniów. W trakcie prezentacji przez poszczególne grupy, nauczyciel prosi uczniów o uzupełnienia drugiej części tabeli, która zakłada podsumowanie obserwacji na podstawie wszystkich poznanych baśni. Chętne grupy przedstawiają poszczególne cechy, a nauczyciel zbiera właściwe odpowiedzi, dopowiada i objaśnia punkty w karcie pracy, które sprawiły uczniom trudność.

5. Materiały graficzne lub załączniki (pliki do stworzenia materiałów)/ multimedia (pliki)

KARTA PRACY

Część 2

OBSERWACJA NA PODSTAWIE WSZYSTKICH POZNANYCH BAŚNI

Spróbujcie wpisać cechy baśni, które pojawiają się też w innych utworach baśniowych

Wskaż miejsca akcji	
Określ czas akcji	
Wskaż 5 baśniowych bohaterów	
Wymień 5 magicznych przedmiotów	
Podaj przykład walki dobra ze złem	
Porównaj zakończenia 2 baśni	
Zapisz w 7 punktach treść wybranej baśni	

EWALUACJA ZAJĘĆ

Nauczyciel prosi uczniów o dokończenie przez uczniów zdań: „Dziś nauczyłem się ...”, „Przypomniałam sobie, że...” i zapisanie odpowiedzi na dwóch kolorowych karteczkach. W trakcie opuszczania sali uczniowie przyklejają odpowiedzi pod pytaniami zapisanymi na dwóch różnych miejscach tablicy.

Autorka scenariusza: Paulina Mania