Ośrodek Rozwoju Edukacji

PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość dla nauczycieli

Zeszyt metodycznych i praktycznych rozwiązań

Edukacja artystyczna
drugi i trzeci etap edukacyjny

Projekt „Wsparcie placówek doskonalenia nauczycieli i bibliotek pedagogicznych w realizacji zadań związanych z przygotowaniem i wsparciem nauczycieli w prowadzeniu kształcenia na odległość”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Materiał opracowany w ramach grantu „Zdolni zdalnie – zdalna edukacja w przedszkolach i szkołach” przez zespół nauczycieli konsultantów Mazowieckiego Samorządowego Centrum Doskonalenia Nauczycieli

Fundusze Europejskie Wiedza Edukacja Rozwój

Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska Europejski Fundusz Społeczny

Spis treści

1. Wstęp ... 4

2. Jak to zrobić zdalnie? Metody, techniki, modele, strategie uczenia się i nauczania ... 5

Sfera emocjonalna i społeczna ... 5

Rola nauczyciela przedmiotów artystycznych w edukacji zdalnej ... 5

Metody, techniki w edukacji zdalnej ... 6

Metody eksponujące ... 7

Metody aktywizujące ... 8

Metody praktyczne ... 8

Metody problemowe ... 9

Metody podające ... 10

Modele uczenia się ... 11

MODEL 3A – Aktywuj, absorbuj, aplikuj ... 11

4U – Uruchomienie uwagi, ukierunkowanie jej, utrzymanie oraz ukończenie ... 11

5E – *engage* - zaangażuj, *explore* - poszukaj, *explain* - wytłumacz, *elaborate* - opracuj, *evaluate* – oceń ... 12

Konstrukcyjna rama w formie wiatraczka ... 13

3. Tak samo czy jednak inaczej? O ocenianiu w wirtualnej rzeczywistości ... 16

Ocenianie na przedmiotach artystycznych ... 18

Wskazówki dla nauczyciela przedmiotów artystycznych i nie tylko ... 19

Czym jest ocenianie kształtujące? ... 20

Monitorowania procesu uczenia się ... 24

4. Zdalne portfolio. Przydatne aplikacje i narzędzia w pracy humanisty ... 26

Aplikacje i narzędzia polecane w edukacji muzycznej. ... 26

Portale edukacyjne ... 26

E-zasoby ... 26

Aplikacje ... 28

Aplikacje i narzędzia polecane w edukacji muzycznej ... 28

E-zasoby ... 28

Aplikacje ... 31

5. Scenariusze zdalnych lekcji ... 33

Scenariusz zajęć 1 dla uczniów klasy 5 szkoły podstawowej prowadzonych przez nauczyciela plastyki ... 33

Scenariusz zajęć 2 dla uczniów klasy 7 szkoły podstawowej prowadzonych przez nauczyciela muzyki ... 38

Bibliografia: 42

Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY – NC)

1. Wstęp

Obecny czas wymaga od nas elastyczności oraz umiejętności planowania zajęć tak, by można było realizować je w formie stacjonarnej, zdalnej, hybrydowej. Pandemia koronawirusa spowodowała, że niezbędne do funkcjonowania w edukacji stało się „zaprzyjaźnienie" z technologią. To, co wcześniej było możliwością, teraz jest niezbędną koniecznością. Technologie umożliwiają pracę zdalną, ale też wymagają umiejętności radzenia sobie z oferowanymi narzędziami. Przez wiele miesięcy każdy z nas: nauczyciel, uczeń, rodzic, mierzył się nauką zdalną, która była i jest dla wszystkich ogromnym wyzwaniem. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom i potrzebom obecnych czasów, w projekcie *Zdolni zdalnie,* zaproponowaliśmy liczne warsztaty i seminaria w formie online. Dzięki wspólnym działaniom, mamy już pewne doświadczenia, wnioski i refleksje dotyczące pracy zdalnej. W niniejszej publikacji chcemy zaprezentować Państwu rozwiązania metodyczne, które sprawdziły się podczas zajęć zdalnych, a także zainspirować do dalszych poszukiwań innowacyjnych rozwiązań. Głównym celem projektu było wspomaganie pracy nauczyciela przedmiotów artystycznych, stąd duża liczba propozycji zasobów, aplikacji i platform, z których możecie Państwo korzystać zarówno w szkole, jak i podczas lekcji zdalnych. Naszym celem było również zwrócenie uwagi na fakt, iż samo korzystanie z narzędzi pracy zdalnej to za mało, nie gwarantuje bowiem sukcesu edukacyjnego uczniów. Bardzo ważna jest postawa nauczyciela, jego otwartość, zaufanie oraz indywidualne podejście do każdego ucznia. Istotne jest również zadbanie o atmosferę zajęć zdalnych, utrzymanie uwagi ucznia przed szklanym ekranem monitora. W publikacji starałyśmy się pokazać jak ją stworzyć, korzystając z udogodnień wirtualnego świata. Wszystkie te działania mają na celu inspirować, ale przede wszystkim pomóc Państwu w oswajaniu oraz bezpiecznym poruszaniu się po świecie nowoczesnych technologii. Życzymy udanej lektury.

Marzena Dżuman
nauczycielka konsultantka MSCDN Wydział w Warszawie
Aleksandra Banach
nauczycielka konsultantka MSCDN Wydział w Płocku

2. Jak to zrobić zdalnie? Metody, techniki, modele, strategie uczenia się i nauczania

Ze względu na pandemię koronawirusa przez wiele miesięcy uczniowie, nauczyciele i rodzice musieli zmierzyć się z nauką zdalną. Było to i nadal jest dla wszystkich dużym wyzwaniem. Mamy już pewne doświadczenia, wnioski, refleksje dotyczące pracy zdalnej. W niniejszej publikacji chcemy zaprezentować Państwu nasze przemyślenia na ten temat.

Sfera emocjonalna i społeczna

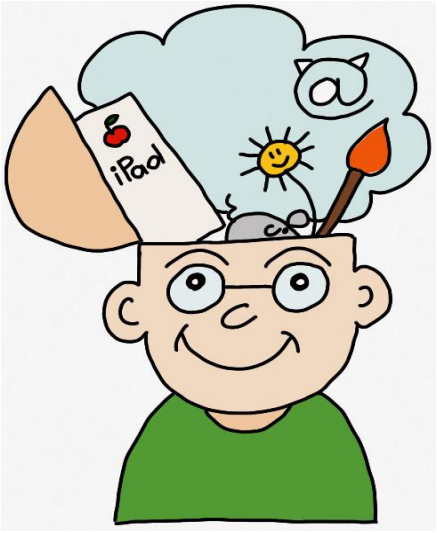
Jednym z najważniejszych wniosków płynących z badań nad edukacją zdalną, który przewija się we wszystkich wypowiedziach uczniów, nauczycieli, rodziców i naukowców, jest problem izolacji oraz braku bezpośrednich kontaktów interpersonalnych.

Sytuacja izolacji potwierdziła znaczenie szkoły jako instytucji nie tylko uczącej, ale również wychowującej i odpowiedzialnej za prawidłowy rozwój kontaktów społecznych. Prowadząc lekcje zdalne, pamiętajmy, jak ważne są relacje nauczyciela z uczniami. Powinna je cechować życzliwość, otwartość i wzajemne zaufanie. Warto więc przeznaczyć więcej czasu na wypowiedzi, refleksje uczniów, wymianę zdań, dyskusję. Nie można bowiem sfery emocjonalnej, społecznej oddzielić od poznawczej. Tylko zapewnienie właściwego komfortu psychicznego i poczucia bezpieczeństwa pozwoli uczniom na efektywną pracę twórczą.

Rola nauczyciela przedmiotów artystycznych w edukacji zdalnej

Praca nauczyciela przedmiotów artystycznych jest fascynująca, ale też trudna. Wymaga dużej wiedzy w zakresie nauczanego przedmiotu oraz, szeroko rozumianej sztuki. Nauczyciel, chcąc uzyskać pozytywne efekty swojej pracy, powinien wykazywać się nie tylko rozległą wiedzą w zakresie przedmiotów artystycznych, ale też pasją i zaangażowaniem. W edukacji zdalnej zmienia się rola nauczyciela w procesie nabywania wiedzy przez uczniów. Nauczyciel planuje i organizuje proces kształcenia, jest przewodnikiem, mentorem, tutorem, a nie tylko źródłem wiedzy - mistrzem. Zajęcia powinny być zatem tak prowadzone, aby nauczyciel i uczniowie

uczestniczyli w nich na zasadach partnerskich, a dominująca rola nauczyciela polegała na koordynacji podejmowanych działań.[1]



Rysunek 1. Przykład plakatu, propozycji ćwiczenia dla uczniów nt. *Nauczyciel przedmiotów artystycznych* z wykorzystaniem aplikacji *Sketches.* Źródło: zasoby własne.

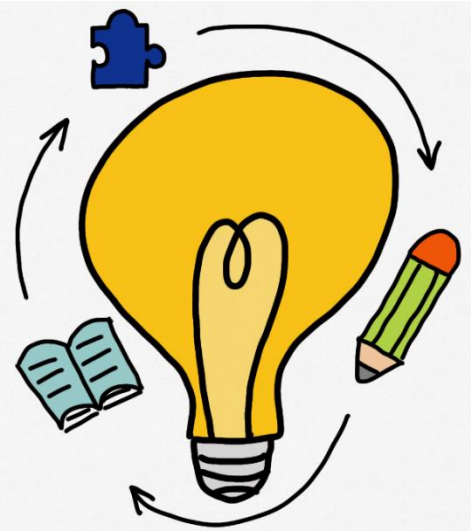
Głównym zadaniem nauczyciela przedmiotów artystycznych jest otwarcie uczniów na sztukę i rozbudzanie zainteresowań artystycznych. Edukacja artystyczna ma przygotować świadomego odbiorcę sztuki i nauczyć wypowiadania się poprzez sztukę – ekspresji twórczej i podejmowania działań artystycznych. Można to robić na wiele sposobów: poprzez udział uczniów w koncertach, spektaklach, wystawach online, wirtualne zwiedzanie galerii i muzeów oraz ciekawych obiektów architektonicznych, lub organizowanie publicznych prezentacji prac artystycznych uczniów zamieszczanych na wirtualnych tablicach, forach społecznościowych.

Metody, techniki w edukacji zdalnej[2]

Należy pamiętać, że zdalna edukacja podobnie jak stacjonarna, powinna być dobrze zorganizowana i zaplanowana, wykorzystywać dostępne narzędzia, metody, techniki, a także dostosowywać proces nauczania do indywidualnych potrzeb i możliwości uczniów. Jest to szczególnie ważny wymóg w przypadku nauki przedmiotów artystycznych. Planując lekcje zdalne, pamiętajmy (badania Johna Hattiego)[3], że technologia może jedynie wspierać edukację, nie ma jednak decydującego wpływu na efekty nauczania. Najważniejsze są metody nauczania.

[1] Michael Fullan, Joanne Quinn, Max Drummy, Mag Gardner Kopia cyfrowa publikacji w języku angielskim, https://ceo.org.pl/sites/default/files/nowa_wizja_edukacji_05.pdf [dostęp: 22.01.2022]
[2] Na podstawie literatury problemu, w tym m.in. https://cdnkonin.pl/materialy_edukacyjne/217_2020_05_28_metody/metody.pdf [dostęp 27.01.2022]
[3] Film z wykładu Johna Hattiego, źródło: https://youtu.be/rzwJXUieD0U [dostęp 27.01.2022]

Powinny one być dostosowane do tematu i celów zajęć, oraz służyć aktywizacji uczniów, a także podtrzymywać ich koncentrację, uwagi i zainteresowanie tematem.



Rysunek 2. Przykład propozycji ćwiczenia dla uczniów nt. *Jak przyciągnąć uwagę – graficzna ulotka* z wykorzystaniem aplikacji *Sketches.* Źródło: zasoby własne.

Polecane przez nas metody do wykorzystania w nauczaniu zdalnym to

Metody eksponujące - ich istotą jest wyzwalanie określonych uczuć, tworzenie gustów artystycznych, sprzyjają one kształtowaniu systemu wartości.

- **Film.**
  Projekcja powinna być poprzedzona przygotowaniem do odbioru. Przekazaniem linku do materiału lub umieszczenie na platformie edukacyjnej, podanie informacji o autorze lub /i dziele w formie spotkania w czasie rzeczywistym lub przesłanie uczniom materiałów do samodzielnego przygotowania się. Późniejsza dyskusja na temat filmu może być realizowana w ramach forum dyskusyjnego, którego moderatorem jest nauczyciel.
- **Sztuka teatralna, koncert itp.**
  Odbiór dzieła powinien być poprzedzony wysłaniem do uczniów materiałów przygotowujących. Kolejnym etapem po zakończeniu projekcji, powinna być analiza dzieła w czasie rzeczywistym, ze szczególnym zwróceniem uwagi na emocje.
- **Ekspozycja (np. zwiedzanie muzeum, galerii, oglądanie dzieła sztuki).**
  „Wirtualna wycieczka”, podobnie jak wycieczka w realnym świecie, powinna być poprzedzona przygotowanie uczniów. Dopiero wtedy nauczyciel może przekazać link do materiału lub zdjęcie. Na zakończenie pracy uczniowie powinni mieć możliwość wypowiedzi na temat własnych spostrzeżeń, odczuć,

emocji. Ten etap może odbywać się w czasie rzeczywistym lub wykorzystaniem aplikacji typu *Padlet* czy *Jamboard*.

Metody aktywizujące – sprzyjają zwiększeniu zaangażowania się uczniów w proces kształcenia poprzez oddziaływanie na emocje i zmysły.

- **Gra dydaktyczna.**
  Nauczyciel przesyła uczniom linki do gotowej (lub stworzonej przez siebie) gry dydaktycznej.
- **Puzzle.**
  Uczniowie poprzez link otrzymują dostęp do wykonanych przez nauczyciela lub udostępnionych na platformie edukacyjnej puzzli. Mogą one przybrać formę obrazu, ilustracji, rzeźby, stroju ludowego, obiektu architektonicznego. Dają możliwość zabawy i uczenia się jednocześnie.
- **Metoda sytuacyjna.**
  W czasie spotkania online w czasie rzeczywistym lub poprzez udostępniony film, nauczyciel przedstawia uczniom pewną złożoną sytuację. Podczas spotkania online uczniowie przedstawiają i omawiają argumenty, „za" i „przeciw". Wyniki dyskusji można spisywać np. na *Padlecie, Jamboardzie* lub w edytowalnej tabeli w dokumencie udostępnionym np. w *OneDriwe*.
- **Burza mózgów.**
  Dyskusja odbywa się na spotkaniu w czasie rzeczywistym. Każdy pomysł spisywany jest na e-tablicy. Następnie odbywa się ocena poszczególnych pomysłów.
- **Dyskusja.**
  Odbywa się w czasie rzeczywistym. Może przybierać formy pracy grupowej lub wymiany poglądów na forum dyskusyjnym.

Metody praktyczne – służą umożliwieniu bezpośredniego poznania rzeczywistości i rozwijaniu umiejętności przydatnych w codziennej praktyce. Celem jest włączenie ucznia do realizowania praktycznych działań.

- **Schematy, instrukcje, opisy.**
  Uczniowie otrzymują spis reguł i sposobów działania, według których mają postępować (np. w formie kolejnych kroków – procedur) w pliku *Word, PDF*. Podczas realizacji zadania powinno być dostępne forum, na którym będą

mogli w razie niepowodzeń, wątpliwości uzyskać pomoc nauczyciela lub kolegów.

- **Webinar.**
  Nagrany przez nauczyciela bądź udostępniony instruktaż filmowy, zgodnie z którym uczniowie wykonują swoją pracę. Ważne jest, aby uczniowie mieli możliwość kontaktu z nauczycielem, np. na czacie.
- **Metoda projektu.**
  Nauczyciel inicjuje z uczniami dyskusje dotyczącą wyboru tematu projektu. Uczniowie sami dzielą się na grupy robocze. Zgodnie z ustaleniami, każda grupa opracowuje projekt. Po zakończeniu zadania, grupy dokonują prezentacji swoich prac.

Metody problemowe – sprzyjają samodzielnemu szukaniu i weryfikacji rozwiązań danego problemu.

- **Forum.**
  Uczniowie zostają podzieleni na grupy, którym nauczyciel zakłada osobne fora (lub czaty). Przedstawia w nich sytuację problemową, a następnie prosi o propozycje rozwiązań. W określonym czasie uczniowie prezentują pomysły tylko w swojej grupie. Po zebraniu i weryfikacji propozycji, odbywa się omawianie przedstawionych pomysłów w całej klasie.
- **Zadania otwarte.**
  Spotkanie w czasie rzeczywistym z udostępnioną przez nauczyciela wirtualną e-tablicą np. *Padlet* lub edytowalny dokument, gdzie będą spisywane pomysły. Sytuacje problemową nauczyciel przedstawia w formie zadania. Każdy indywidualnie przesyła swoje propozycje rozwiązań wraz z zapisem procesu ich weryfikacji. Na koniec nauczyciel przedstawia klasie zaproponowane rozwiązania. Uczniowie mogą się do nich odnieść podczas dyskusji lub poprzez głosowanie , np. z wykorzystaniem funkcji „Podnieś rękę” na *Teamsach* czy *Zoomie* lub aplikacji *Mentimeter*. Wspólnie wybierają najlepsze rozwiązanie.
- **Dokument udostępniony.**
  Nauczyciel przedstawia problem. Podzieleni na grupy uczniowie, np. w swoich wirtualnych pokojach w aplikacji *Zoom* lub *Teamsy*, opracowują wspólne

rozwiązania, spisując je w dokumencie umieszczonym na *Dysku Google, OneDrive*.

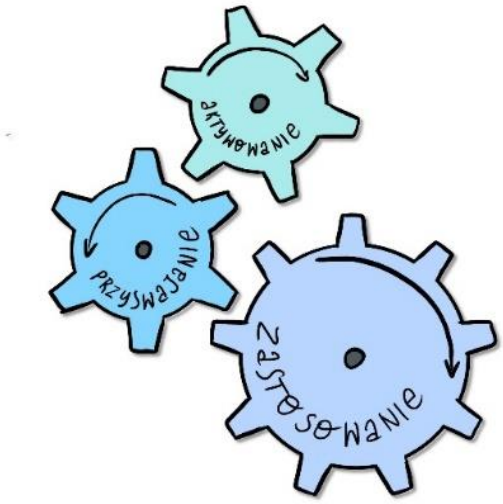
Metody podające - służącą przekazywaniu gotowej wiedzy.

- **Wykład.**
  Spotkanie online w czasie rzeczywistym – nauczyciel = wykładowca. Treści powinny zawierać podsumowania oraz trafne i interesujące przykłady. Wykład warto uzupełnić pokazem np. ilustracji, fragmentami filmu lub prezentacją Wskazane jest wplatanie w treści uwag, dygresji, anegdot, które nie wymagają napiętej uwagi.
- **Pogadanka.**
  Spotkanie online w czasie rzeczywistym, może przybrać formę rozmowy z uczniami z założeniem, że nauczyciel jest tu osobą kierującą. Jeśli pojawią się jakieś tezy, warto je spisać, np. w edytorze tekstu (udostepnienie ekranu) lub na wirtualnej tablicy np. *Padlecie*.
- **Opowiadanie.**
  Spotkanie online w czasie rzeczywistym – przedstawienie przez nauczyciela jakieś akcji rzeczywistej lub fikcyjnej, która przebiega w określonym czasie. Rola uczniów polega na aktywnym słuchaniu. W celu zwiększenia zainteresowania uczniów można wykorzystać zdjęcia, rysunki lub prezentację.
- **Opis.**
  Spotkanie online w czasie rzeczywistym, nauczyciel zapoznaje uczniów z np. dziełami sztuki, artystami, aktualnymi wydarzeniami artystycznymi - festiwale, koncerty, wystawy, wernisaże itp. Przy opisie warto wykorzystać zdjęcia, prezentację multimedialną.

Modele uczenia się[4]

Planowanie lekcji ułatwi nam znajomość różnych modeli i strategii uczenia się.

MODEL 3A – Aktywuj, absorbuj, aplikuj



Rysunek 3. Przykład grafiki *Modelu 3A* z wykorzystaniem aplikacji *Sketches.* Źródło: zasoby własne.

- **Aktywuj,** czyli inaczej ,,zarzuć wędkę", zainteresuj uczniów tematem, oceń wiedzę posiadaną przez nich i określ, czego będą się uczyć na twoich zajęciach.
- **Absorbuj –** to czas na przyswajanie nowej wiedzy oraz aktywności, dzięki którym sprawdzimy rozumienie tematu przez uczniów. Możemy wykorzystać e-zasoby, np. korzystając ze Zintegrowanej Platformy, stosować notowanie wizualne, mapy myśli itd.
- **Aplikuj –** ta część dedykowana jest aktywności uczniów, podczas której zaprezentują w formie praktycznych rozwiązań, czego nauczyli się w trakcie zajęć.

4U – Uruchomienie uwagi, ukierunkowanie jej, utrzymanie oraz ukończenie

- Pierwszym etapem w tym modelu planowania jest rozbudzenie zainteresowań uczniów, czyli w skrócie zaciekawienie „mózgu" tematem. Lekcję warto

[4] Na podstawie https://platforma.zpe.gov.pl/lo_file/923922/1 [dostęp 19.01.2022]

rozpocząć pytaniem kluczowym lub intrygującym zdjęciem. W tym punkcie możemy zastosować „burzę mózgów”, szukając skojarzeń na przykład do nowej techniki plastycznej. Wszystko po to, by zbudować atmosferę tajemnicy i zaciekawienia.

- Kolejne 3 minuty zajęć zarezerwujmy na przedstawienie celów i kryteriów oceniania. Elementy te można wprowadzić w duchu oceniania kształtującego.
- Część trzecia modelu to utrzymanie uwagi, tj. esencja lekcji, podczas której uczniowie zdobywają nową wiedzę i umiejętności. W tej części warto zastosować dyskusję, metody aktywizujące lub pracę w grupach, np. w wirtualnych pokojach.
- Ukończenie, czyli utrzymanie uwagi uczniów poprzez zadanie pytania podsumowującego, np. *Podobało mi się … . Dowiedziałem się… .*Dobrym pomysłem jest wirtualne koło fortuny, które można stworzyć zgodnie z potrzebami na stronie https://wordwall.net.

5E – *engage* - zaangażuj, *explore* - poszukaj, *explain* - wytłumacz, *elaborate* - opracuj, *evaluate* – oceń

W modelu 5E przyświeca zasada:

- **Zaangażuj,** znaczy zaciekaw tematem uczniów poprzez zastosowanie „burzy mózgów” lub dyskusji. Dobrym pomysłem w tej części modelu są także pytania, np. *Co wiesz na ten temat? Jak się tego nauczyłeś?* Można również skorzystać z narzędzi, takich jak *Padlet, Edpuzzle*, w celu zebrania i pokazania odpowiedzi uczniom na ekranie monitora.
- **Poszukaj,** czyli pokaż, gdzie można znaleźć informacje, korzystając z zasobów Internetu, np. *Khan Akademy* czy *Ted Education*. Uczniowie mogą wykazać się aktywnością i zdobyć informacje na podstawie obejrzanego filmu przeczytanego artykułu.
- **Wytłumacz,** czyli rozwiej wątpliwości, bazując na posiadanej wiedzy. Nauczyciel omawia z uczniami materiał podczas spotkania online na platformie *Teams, Zoom* czy *Google Meet.*
- **Opracuj** to czas, przestrzeń na aktywność uczniów, w ramach której można rozważyć różne koncepcje, powiązać wiedzę z życiem, kulturą i sztuką.

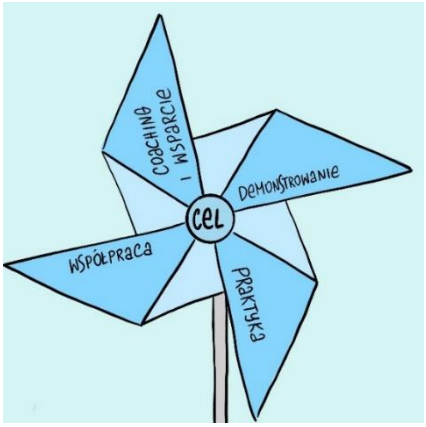
Uczniowie tworzą indywidualnie lub grupowo własne zasoby i materiały, korzystając z aplikacji typu *Canva, Genially*.

- **Oceń**, czyli dokonaj oceny formalnej w postaci quizu, testu, projektu pracy, korzystając z aplikacji *Quizizz, Kahoot*. Możesz także zastosować ocenę nieformalną w postaci informacji zwrotnej w duchu oceniania kształtującego, np. tzw. „kanapkę” (co jest dobrze, co jeszcze wymaga dopracowania oraz jak to zrobić). Taka informacja uskrzydla, daje uczniowi poczucie, że jego praca była wartościowa, na zajęciach zajmujemy się analizą efektów jego działań. Dodatkowo uczniowie samodzielnie mogą dokonywać oceny swoich prac stosując ocenę koleżeńską.

Rysunek 4. Przykład grafiki *Informacja zwrotna,* którą można zastosować jako symbol w tle na tablicy interaktywnej czy w prezentacji. Ilustracja wykonana w aplikacji *Sketches.* Źródło: zasoby własne.

Konstrukcyjna rama w formie wiatraczka[5]

Ciekawym sposobem na konstruowanie zajęć lekcyjnych zarówno w formie zdalnej, jak i stacjonarnej jest „wiatraczek”.



Rysunek 5. Grafika inspirowana materiałami z platformy ZPE*:* https://platforma.zpe.gov.pl/lo_file/923922/1. [dostęp 18.01.2022] Ilustracja wykonana w aplikacji *Sketches.* Źródło: zasoby własne.

[5] Na podstawie https://platforma.zpe.gov.pl/lo_file/923922/1 [dostęp 18.01.2022]

- **Powtórzenie.** Zajęcia prowadzone według tego modelu rozpoczynamy krótkim powtórzeniem poprzednich zajęć. Zabieg ten ma na celu budowanie nowej wiedzy na wiedzy już przyswojonej.
- **Cel lekcji.** Następnym krokiem jest zwięzła prezentacja celów lekcji zdalnej. Symboliczna ”pinezka”, w rzeczywistości scala elementy wiatraczka, czyli: demonstrowanie, współpracę i coaching. Cel jest najważniejszy, stąd konieczność jasności sformułowania go w sposób zrozumiały, czyli w języku ucznia. Cel pomaga nauczycielowi, zwłaszcza w edukacji zdalnej, kiedy to prowadzący zajęcia musi na bieżąco reagować i podejmować decyzje podczas zajęć *online. Cel nie jest równoznaczny* z tematem lekcji, cel wskazuje kierunek działania zarówno nauczycielowi, jak i uczniom.
- **Demonstracja.** Pokazanie nowego materiału metodą małych kroków to demonstrowanie, czyli dawanie przykładów, czego uczeń powinien się nauczyć albo co ma wykonać. W przedmiotach artystycznych może to być prezentacja pracy plastycznej wykonanej daną techniką plastyczną lub słuchanie wybranego utworu muzycznego. Uczniowie mają się zainspirować, zrozumieć pomysł, zobaczyć sposób wykonania. Demonstrowaniem może być również prezentacja krótkiego filmu, instruktażu, tutorial lub analiza dzieła sztuki.
- **Współpraca.** Kolejnym elementem modelu wiatraczka jest współpraca, czyli wspólna praca uczniów bez bezpośredniego zaangażowania nauczyciela. W edukacji zdalnej doskonałym pomysłem na realizację tej części zajęć będzie podział na wirtualne pokoje na platformach *Teams, Zoom* czy *Google*. Ważne jest, by zadanie było angażujące i wymagało aktywności wszystkich uczniów. W tym przypadku sprawdzi się na przykład metoda odwróconej klasy, gdzie poszczególni uczniowie uczą pozostałych, prezentując efekty swojej pracy grupowej. Efektywne jest także zadawanie pytań metodą *Waterfall chat*, czyli udzielanie odpowiedzi na pytanie zdane przez nauczyciela w formie wpisu na czacie lub na tablicy udostępnionej przez prowadzącego. Ta forma aktywności pozwala na elastyczne modyfikowanie toku lekcji online, ale też monitorowanie zaangażowania uczniów.

- **Wsparcie** ze strony nauczyciela to udzielanie podpowiedzi lub wskazówek. Bogate zasoby internetowe pozwalają na różnorodność w tym temacie, wystarczy np. stosowanie różnej kolorystyki, wielkości lub rodzaju czcionek. Używanie elementów graficznych służy np. wyrażaniu emocji lub zasygnalizowaniu pracy domowej, zwróceniu uwagi itd. Wsparcie umożliwia też pracę w mniejszych grupach, indywidualne spotkania z poszczególnymi uczniami w celu skonsultowania tematu lub weryfikowania wiedzy. Wsparciem jest też zadawanie pytań kluczowych, które naprowadzą uczniów na właściwy tok myślenia, rozwijają ich potencjał twórczy, są drogowskazem do zdobywania umiejętności.
- **Praktyka** to w przedmiotach artystycznych głównie proces twórczy, który zazwyczaj występuję w formie offline. Podczas lekcji online warto zatem proponować uczniom takie rozwiązania, które angażują domowników do współpracy. W ten sposób uczą współpracy, wyzwalają empatię i wymagają kontaktu z bliskimi osobami. Wybierajmy techniki, które są możliwe do wykonania z materiałów dostępnych w domu, na przykład *asamblaż*. Niech będzie to fotografia wykonana w czasie spaceru, projekt muralu wykonany z pomocą ulubionej aplikacji. Ważne jest, aby wysłanej nauczycielowi pracy towarzyszył opis procesu twórczego, który przyświecał jej tworzeniu. Wówczas budujemy autentyczne zaangażowanie oraz więź z każdym uczniem z osobna. Dlatego tak ważna jest w tym miejscu właściwie sformułowana informacja zwrotna. Pamiętajmy, aby była budująca i motywująca do działania.

Niezależnie od modelu i strategii nauczania warto jest pamiętać, iż planując zajęcia artystyczne online należy zadbać o atmosferę nauczania, która pomaga budować więź, a tym samym wpływa korzystnie na zaangażowanie i motywowanie ucznia w proces twórczy.

3. Tak samo czy jednak inaczej? O ocenianiu w wirtualnej rzeczywistości

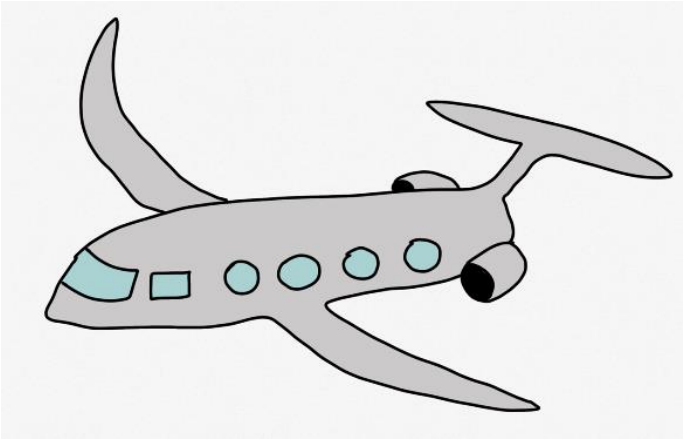
Zdalne nauczanie wymaga od prowadzącego zaplanowania i organizacji poszczególnych etapów zajęć online. Jest kilka elementów, które niewątpliwie ułatwią i usystematyzują organizację zajęć.

Określenie celów lekcji

Cel zajęć to inaczej cel podróży, dzięki niemu uczniowie wiedzą dokąd zmierzamy.

Ćwiczenie „Podróż samolotem”

Wyobraźcie sobie, że zapraszam Was w podróż samolotem. Wsiadajcie - i w drogę! Co czujecie?



Rysunek 6. Przykład grafiki do ww. ćwiczenia, którą można zastosować jako symbol w tle na tablicy interaktywnej czy w prezentacji. Ilustracja wykonana w aplikacji *Sketches.* Źródło: zasoby własne

Przykłady pytań:

- *Dokąd lecimy?*
- *Jak długo potrwa lot?*
- *Czy leci z nami pilot?*
- *Kto zapłaci za lot?*
- *Czy to wyjazd służbowy czy wypoczynkowy?*
- *Na jak długo lecimy?*
- *Mam kłopoty z ciśnieniem, jak zniosę lot?*

Ćwiczenie to w prosty sposób pokazuje, jak wiele pytań generuje niewiedza w danym temacie. Podobnie jest z lekcją - uczeń chciałby znać cel podróży, w którą go zabieramy. Wtedy czuje się częścią przygody, chętnie współpracuje i uczestniczy w zajęciach. Znajomość celów pomaga w utrzymywaniu motywacji i sprawnym

radzeniu sobie z danym materiałem. Warto zatem podzielić się z uczniami tajemnicą celów lekcji już na początku spotkania zarówno podczas zajęć w formie zdalnej, jak i stacjonarnej. Dzięki temu uczeń ma większą pewność, że jest w stanie je osiągnąć i czuje się zmotywowany do działań podejmowanych w trakcie spotkania.

Element zaciekawienia.

Projektując zajęcia, warto pamiętać o elemencie zaciekawienia, który ma za zadanie przyciągnąć uwagę ucznia do ekranu monitora, zachęcić do wykonywania ćwiczeń, wyszukiwania materiałów. Inaczej mówiąc, angażuje ucznia, czyni go aktywnym, a nie biernym słuchaczem lekcji online. Pamiętajmy zatem, by na różne sposoby aktywizować uczniów. Możemy to robić poprzez:

- **stawianie mądrych pytań tzw. pytań kluczowych**, które wymagają odpowiedzi opisowej, nie są odtwórcze bo zmuszają do myślenia. Ponadto skłaniają do poszukiwań, poprzez co uczeń wiąże fakty, kojarzy wiedzę z różnych dziedzin, łączy ją z rzeczywistością, własnym doświadczeniem. Podsumowując, stosowanie pytań rozwijających myślenie nie sugeruje odpowiedzi: tak/nie, tylko uczy uczniów samodzielnego, logicznego myślenia. Można również odwołać się do wcześniej nabytej wiedzy lub umiejętności uczniów i prawidłową odpowiedź odpowiedni ocenić.
- **stosowanie materiału graficznego,** który przyciąga uwagę. Może być to zdjęcie na bazie, którego zbudujemy lekcję, zadamy ciekawe pytanie. Mile widziana będzie przygotowana przez nauczyciela notatka wizualna czy udostępniony uczniom materiał obrazkowy zaczerpnięty z Internetu.
- **korzystanie z różnorodnych materiałów dostępnych w sieci:** e-zasoby, e- podręczniki rozumianych jako stworzenie bazy, dobrze zorganizowanych materiałów do procesu edukacji zdalnej. Można z nich utworzyć prezentację do stosowania podczas zajęć lub rozesłania uczniom.
- **pracę metodą projektów** - ważne jest, by poznać uczniów, ich zainteresowania, pasje oraz wykorzystywać ich wiedzę i umiejętności w praktyce. Bazowanie na zasobach poszczególnych uczniów ułatwia przydzielanie im ról i pracę metodą projektów. Docenianie ich mocnych stron motywuje ich i czyni odpowiedzialnymi za efekt pracy.

Lepsze poznanie uczniów jest możliwe poprzez: **SWOT (***Strengths* – silne strony, *Weaknesses* – słabe strony, *Opportunities* – szanse, okazje i *Threats* – zagrożenia)

MOCNE STRONY, ZASOBY	SŁABE STRONY, BRAK ZASOBÓW
MOŻLIWOŚCI	ZAGROŻENIA

Rysunek 7. Przykład grafiki *Modelu SWOT.* Źródło: zasoby własne.

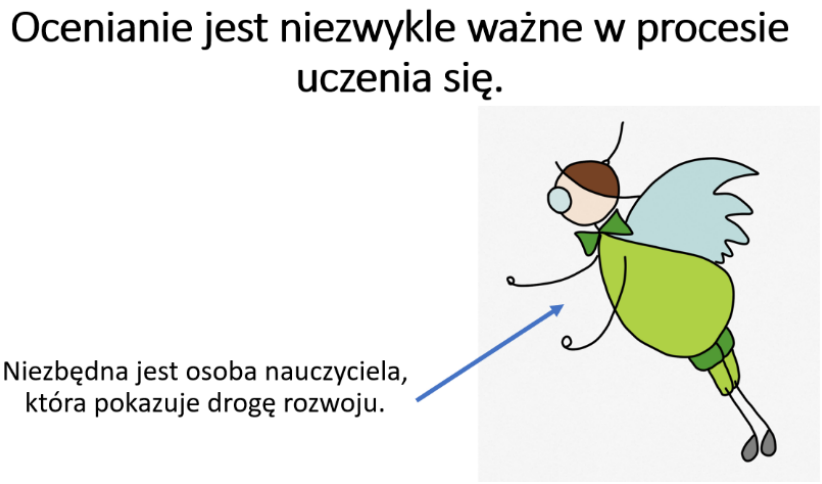
Ćwiczenie ,,Auto”

Prosimy uczniów by wyobrazili sobie auto osobowe. Każdy uczeń może być dowolnym, zewnętrznym lub wewnętrznym, elementem samochodu. Uczniowie wybierają poszczególne części. Część osób chce być kierownicą lub silnikiem, czyli lubią decydować, być przedstawicielem grupy. Uczniowie wybierający światła lub wycieraczki to ci, którzy lubią przejrzyste rozwiązania, ale też potrafią być jak drogowskaz podczas realizacji działań. Wygodny fotel lub radio to wybór osób, dla których ważna jest atmosfera. W efekcie otrzymujemy cały wachlarz potrzeb i możliwości swoich uczniów. Ćwiczenie może być pomocne przy podziale zadań, dzięki niemu wiemy, jakie są mocne strony naszych uczniów oraz jak ich angażować. Ponadto, organizując proces nauczania zdalnego, należy uwzględnić wyznaczenie ram czasowych, czyli długość lekcji, przerw i bloków tematycznych, określić zakres merytoryczny odpowiadający każdej pojedynczej lekcji oraz odpowiednio zaplanować treści i działania realizowane synchronicznie podczas lekcji i asynchronicznie w ramach pracy własnej. Jak zatem zaplanować lekcję zdalną?

Ocenianie na przedmiotach artystycznych

Przedmioty artystyczne to przestrzeń, w której uczeń może odnieść sukces, bowiem oprócz wiedzy i efektu końcowego pracy, oceniany jest sam proces twórczy, w którym uczestniczy. To właśnie tutaj może poczuć się wolnym i szczęśliwym; bez obaw wyrażać siebie, swoje emocje, to jak postrzega otaczający świat. Nauczyciel plastyki/muzyki to osoba, która może towarzyszyć uczniowi w budowaniu i wyrażaniu siebie w działalności twórczej, będąc zarówno mistrzem, jak i przyjacielem. Jest wsparciem dla ucznia na drodze w nabywaniu umiejętności i dążeniu do wiedzy.

Jak zatem budować relację stacjonarnie i zdalnie, by jej nie zatracić w momencie, gdy pojawia się ocena?



Rysunek 8. Przykład grafiki dotyczącej oceniania, inspirowanej pomysłem Danuty Sterny. Źródło: zasoby własne

Wskazówki dla nauczyciela przedmiotów artystycznych i nie tylko

Oceniaj:

- **prace plastyczne, a nie ucznia** – uczeń powinien czuć akceptację ze strony nauczyciela. Mieć świadomość, że oceniana jest wykonana przez niego praca i podejmowane przez niego działania, a nie on sam.
- **aktywność i zaangażowanie** – przygotowanie ucznia do lekcji, zaangażowanie w realizowane zadania, chęć dzielenia się swoją wiedzą oraz współpracę z pozostałymi podczas wykonywania zadania.
- **formę prezentacji** – umiejętność wypowiadania się i prezentacji danego zadania.

Pamiętaj:

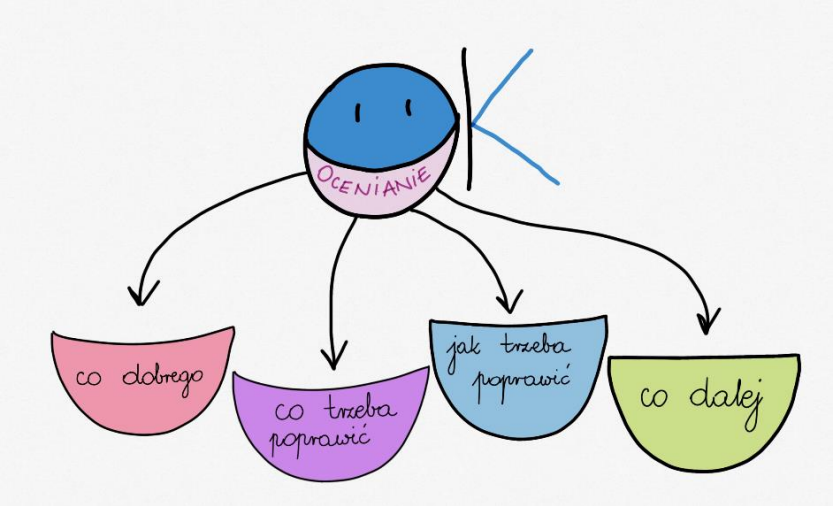
- **Bazuj** na mocnych stronach ucznia - ważne jest również, by oceniać to, co młody człowiek już umie, a nie skupiać się na brakach. W przedmiotach artystycznych oceniamy w pierwszej kolejności wkład pracy ucznia, a nie jego predyspozycje, czy zdolności!
- **Motywuj** poprzez stosowanie komunikatów, by z ochotą rozwijał swoje uzdolnienia i zainteresowania.
- **Okazuj** pomoc - bądź drogowskazem w poszukiwaniu efektywnych metod pracy, które zainspirują i zmotywują do pracy.

- **Buduj** poczucie własnej wartości – doceniaj starania ucznia, jego zaangażowanie w proces twórczy, samodzielne, odpowiedzialne wykonywanie pracy.
- **Stosuj** zasadę, że każdy rysunek/praca jest wystarczająco dobry – dzięki temu uczeń nie boi się tworzyć, popełniać błędów, eksperymentować ze sztuką. Czuje moc sprawczą i odpowiedzialność za proces tworzenia, a tym samym efekt końcowy.

Pomimo powyższych wskazówek ocena w przedmiotach artystycznych może znacząco wpływać na odwagę lub jej brak w podejmowaniu wyzwań i aktywności twórczych przez ucznia. Nauczycielowi trudno jest zdefiniować mierzalne parametry dla działalności artystycznej, bowiem z jednej strony oceniamy emocje oraz indywidulną interpretację świata, a z drugiej strony mamy ograniczenia formalne w postaci podstawy programowej i wewnątrzszkolnego systemu oceniania. Wszystko to budzi wątpliwości, dlatego warto na zajęciach artystycznych stosować elementy oceniania kształtującego.

Rysunek 9. Przykład grafiki dotyczącej oceniania. Źródło: zasoby własne

Ocenianie kształtujące pomaga właściwie ocenić ucznia, dzięki czemu on sam wie, co robi dobrze, gdzie popełnił błąd, jak może go poprawić i jak powinien się dalej uczyć. Ważne jest, by uczeń w trakcie zajęć wiedział dokąd zmierzamy, czyli co jest celem naszej podróży. Należy pamiętać, że cel zajęć nie jest tematem lekcji.



Rysunek 10. Przykład grafiki dotyczącej oceniania. Źródło: zasoby własne

Należy pamiętać również o tym, by dostosować cel do poziomu i wieku uczniów oraz aby był on zrozumiały, czyli zbudowany w języku ucznia (uwaga na terminologię i nowe pojęcia). Kolejnym ważnym elementem na zajęciach artystycznych są kryteria oceniania, czyli w języku oceniania kształtującego tzw. NaCoBeZu.
NaCoBeZu = kryteria oceniania - powinny być jasno sformułowane, konkretne, mierzalnie i łatwe do interpretacji przez ucznia. Pamiętajmy, cel nie jest tożsamy z NaCoBeZu.

Rysunek 11. Przykład grafiki dotyczącej oceniania - NaCoBeZu. Źródło: zasoby własne

Na podstawie znanych kryteriów sukcesu uczeń jest w stanie samodzielnie ocenić, czy opanował już dany materiał oraz czy wykonana praca, np. plastyczna, spełnia

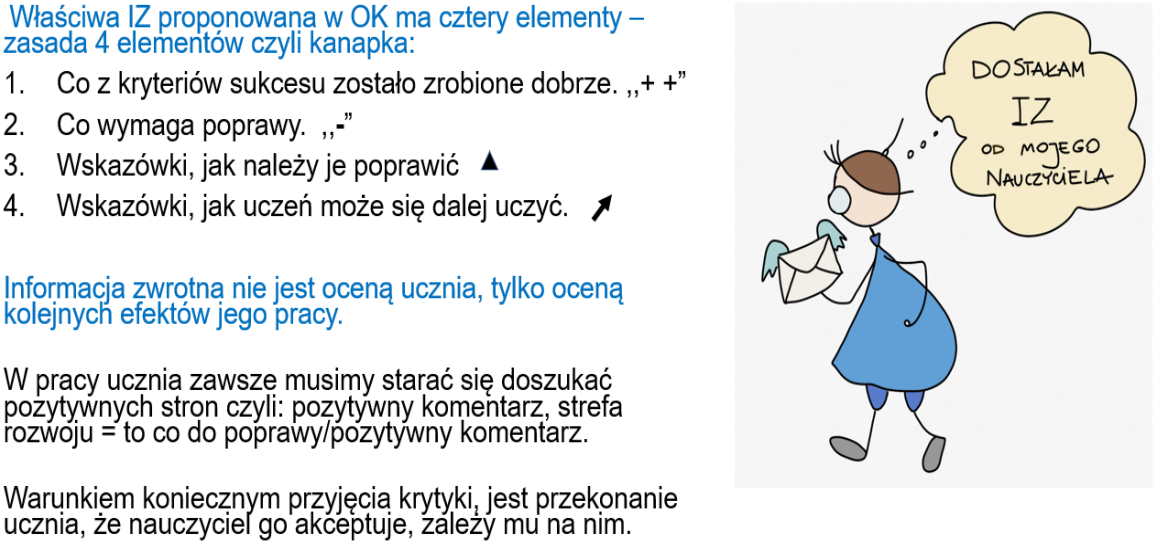
podane kryteria. Podsumowując, uczeń na podstawie NaCoBeZu dokonuje samooceny. Kolejnym ocenianym elementem jest prezentacja pracy – nauka w formie zdalnej nie pozwala na bezpośredni kontakt z uczniem i obserwowania go podczas działania. Oprócz prezentowania na żywo lub przesłania gotowej pracy, uczeń opowiada lub opisuje w kilku zdaniach, jak przebiegał proces twórczy, np. co mu się podobało, co było trudne, czym się zainspirował w trakcie tworzenia, jaką wykorzystał technikę itd. Dopowiadanie jest formą niezbędną przy interpretacji pracy, ponadto taka wypowiedź buduje atmosferę, zbliża nauczyciela i ucznia, czyni pracę spójną, bo wzbogaconą o rozbudowaną interpretację procesu twórczego. Po tak skonstruowanej prezentacji pracy nauczyciel, chcąc aktywizować pozostałych uczniów, może wesprzeć się oceną koleżeńską, która również bazuje na znanych kryteriach. Warto podkreślić, że nie jest ona subiektywną oceną, której dokonuje uczeń na podstawie np. sympatii lub jej braku do kolegi/ koleżanki. Oparta jest również na znanych kryteriach. Ocena koleżeńska uczy konstruktywnego i przyjaznego formułowania opinii. Zanim uczniowie będą ją stosować, warto z nimi przećwiczyć. Na początku należy podać schemat oceniania i przykładową ocenę, aby uczniowie mogli się na niej wzorować. Uczeń nie powinien mieć wątpliwości przy ocenie swojej pracy lub pracy kolegi/koleżanki. Poniżej propozycja schematu stosowania samooceny i oceny koleżeńskiej:

NaCoBeZu (poszczególne punkty)	Dobrze i dlaczego?	Niedobrze i jak trzeba poprawić?
Sugestie na przyszłość:		

Rysunek 12. Przykład grafiki dotyczącej oceniania – samoocena i ocena koleżeńska. Źródło: zasoby własne

Niewątpliwie najważniejszym elementem oceniania jest informacja zwrotna. To tzw. serce oceniania kształtującego , ponieważ właściwie sformułowana buduje relację

między nauczycielem a uczniem i na odwrót, między uczniem a nauczycielem. Dobrze sformułowana przez nauczyciela informacja zwrotna to przekazanie uczniowi konkretnych wskazówek:



Rysunek 13. Przykład grafiki dotyczącej oceniania – *Informacja zwrotna*, inspirowany pomysłem Danuty Sterny. Źródło: zasoby własne

Trzeba jednak zwrócić uwagę na fakt, że z uczniem pracującym zdalnie może być utrudniony kontakt. Dzieje się tak na skutek zmęczenia spowodowanego zbyt dużą liczbą godzin spędzonych przed komputerem, specjalnie wyłączoną kamerą, ciszą, nieprzewidywalnością lub kłopotami technicznymi. Brak kontaktu z uczniami może być również spowodowany brakiem zainteresowania zajęciami. Dlatego, aby by „zatrzymać ucznia" przed ekranem monitora, warto angażować go do różnych aktywności poprzez ciekawe techniki plastyczne, które są możliwe do zrealizowania w warunkach pracy zdalnej, np. ***asamblaż***. Ponadto należy proponować uczniom różne formy aktywności online, jakimi są np. wycieczki po wirtualnych muzeach, interesujące karty pracy przygotowane na przykład na zintegrowanej platformie, zachęcanie do wypowiedzi w trakcie zajęć na przykład na *Padlecie*. Ważne jest również stosowanie nowoczesnych technologii na zajęciach artystycznych jak: projektowanie prac z wykorzystaniem nie pędzla i farb, a np. *iPada* i rysika lub projektowanie prac plastycznych typu zaproszenie, dyplom przy użyciu programu *Canva*. Na zajęciach muzycznych natomiast warto zainspirować ich do działań twórczych (np. improwizowanie akompaniamentu muzycznego, tworzenie uzupełnień rytmicznych itp.), zaproponować przygotowanie wypowiedzi na temat muzyki, której

słuchają, czy zasugerować stworzenie playlisty złożonej z utworów, które poznali na lekcji muzyki.

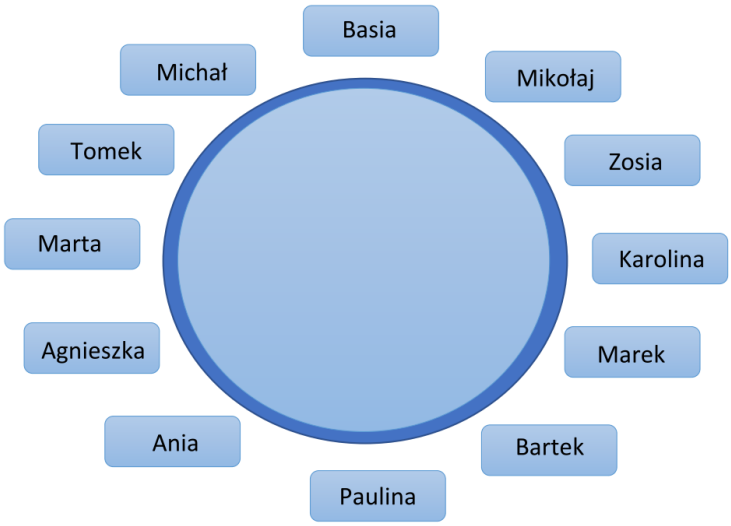
Monitorowania procesu uczenia się

W wypowiedziach nauczycieli dotyczących pracy zdalnej często powtarza się problem braku aktywności oraz zaangażowania uczniów w czasie lekcji. Potwierdza to raport „Edukacja zdalna w czasie Covid-19". Z badań przeprowadzonych przez Wydział Pedagogiczny Uniwersytetu Warszawskiego wśród uczniów, nauczycieli i dyrektorów szkół wynika , iż 75 % badanych nauczycieli i dyrektorów szkół (z ogólnej liczby 2961) na pytanie „Co sprawia ci najwięcej trudności w trakcie prowadzenia zajęć dydaktycznych online?" - odpowiedziało „Brak bezpośredniego kontaktu z uczniem, zarówno w aspekcie jego samodzielności, możliwości jego aktywizacji, jak i utrzymania relacji z podopiecznym".[6] Chcąc pomóc Państwu w tym aspekcie, przestawiamy kilka technik[7], które naszym zdaniem mogą rozwiązać problem:

- **prowadzenie notatek przez uczniów** – np. zanotujcie przynajmniej 5 wniosków, które możecie wyciągnąć dla siebie (ważne, aby w dalszej pracy na lekcji uczniowie mogli je przedstawić);
- **pisanie na czacie** – nauczyciel zadaje krótkie pytania, a uczniowie udzielają na nie odpowiedzi;
- **rysunki** – uczniowie, rozważając jakąś kwestię, mogą odnieść się do niej w formie rysunku (np. mapa myśli), a następnie pokazać swoją pracę do kamery lub sfotografować ją i dodać do wspólnego dokumentu;
- **zadawanie pytań otwartych** - zaproszenie wszystkich do wymiany poglądów (w przypadku uczniów nieśmiałych dobrze sprawdza się praca w mniejszych grupach - tworzenie wirtualnych pokoi);
- **zaproszenie wszystkich do dyskusji** - jeśli chcemy, aby wszyscy brali udział w dyskusji, uczniowie mogą sami wskazać kolegę/ koleżankę, która będzie mówiła po ich wypowiedzi;

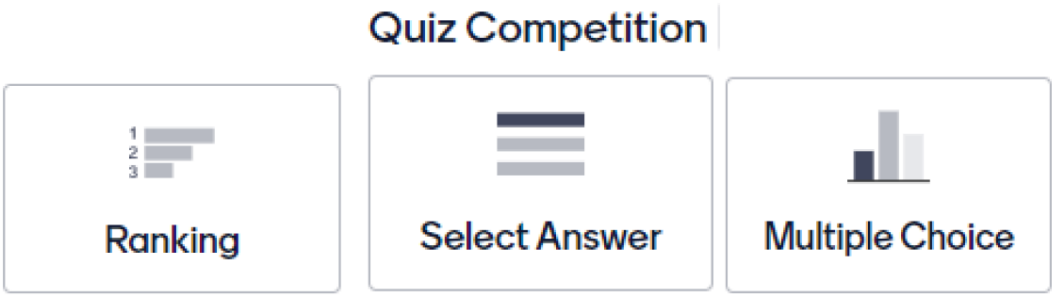
[6] https://kometa.edu.pl/uploads/publication/941/24a2_A_a_nauczanie_zdalne_oczami_nauczycieli_i_uczzniow_RAPORT.pdf?v2.8 [dostęp: 16.01.2021]
[7] https://ceo.org.pl/sites/default/files/prowadzenie-zajec-zdalnie.pdf [dostęp: 16.01.2022]

- **samodzielne odpowiedzi uczniów** - uczniowie sami piszą odpowiedzi na zadane przez nauczyciela pytanie na e-tablicy, np. w aplikacji *Jamboard, Padlet* lub w udostępnionym dokumencie;
- **runda** – chcąc usłyszeć wypowiedzi wszystkich uczniów, można przygotować slajd, na którym imiona ułożone są na przykład w kole. W takiej kolejności wypowiadają się uczniowie.



Rysunek 14. Przykład grafiki dotyczącej monitorowania – ćwiczenie „Runda”. Źródło: zasoby własne.

- głosowanie – zadawanie uczniom pytań zamkniętych z prośbą o odpowiedzi przez podniesienie „łapki”;
- wykorzystywanie prostych technik typu: rankingu, quiz.



Rysunek 15. Przykłady quizów w aplikacji *Mentimeter*. Źródło: https://www.mentimeter.com/

- stosowanie krótkich ankiet z pytaniami, na które uczniowie mają odpowiedzieć w określonym czasie.

.

4. Zdalne portfolio. Przydatne aplikacje i narzędzia w pracy humanisty

Aplikacje i narzędzia polecane w edukacji muzycznej.

Etap edukacyjny: szkoła podstawowa klasy IV-VIII i szkoła ponadpodstawowa

Portale edukacyjne

Muzykoteka szkolna[8]

W portalu można znaleźć nowoczesne narzędzia wspomagające tradycyjną edukację muzyczną, aktywizujące i stymulujące zainteresowanie muzyką. Nauczyciele i animatorzy kultury i mają do dyspozycji ponad 100 scenariuszy lekcji muzycznych dostosowanych do każdego etapu edukacyjnego.

Edukacja Muzyczna[9]

Portal Edukacja Muzyczna jest projektem Lidii Bajkowskiej, edukatorki muzycznej, która promuje autorską metodę nauczania muzyki wśród najmłodszych dzieci. Zasoby portalu są adresowane głównie do nauczycieli i rodziców. Na stronach portalu można znaleźć artykuły odnoszące się do najnowszej wiedzy z zakresu neurobiologii, dotyczące wpływu muzyki na wszechstronny rozwój dziecka. Portal zawiera zasoby takie jak: filmy, utwory muzyki klasycznej, recenzje a także najnowsze wydarzenia ze świata kultury.

E-zasoby

Zintegrowana Platforma edukacyjna[10]

Jest to platforma edukacyjna rekomendowana przez MEN, zawiera zasoby do kształcenia ogólnego na wszystkich etapach edukacyjnych oraz kształcenia zawodowego. Materiały przeznaczone są zarówno dla uczniów jak i nauczycieli. Wszystkie udostępnione są bezpłatnie.

---

[8] http://www.muzykotekaszkolna.pl/ - Link do strony głównej portalu edukacyjnego *Muzykoteka szkolna* [dostęp: 22.01.2022]
[9] http://www.edukacjamuzyczna.org/ - Link do strony głównej Portalu *Edukacja Muzyczna* [dostęp: 22.01.2022]
[10] https://zpe.gov.pl/ - Link do strony głównej *Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej* [dostęp: 22.01.2022]

Ninateka -dział muzyczny[11]

Dział muzyczny Ninateki zawiera udostępnione do użytku publicznego: utwory muzyczne, koncerty, nagrania oper, audycje, dokumenty o muzyce poważnej, ludowej, współczesnej oraz wywiady i programy edukacyjne pochodzące ze zbiorów Polskiego Radia.

LinkOnardo[12]

W zasobach portalu znajduje się zbiór linków do bezpłatnych zapisów nutowych, programów do kształcenia słuchu, aplikacji do nauki czytania nut, solmizacji i wiele innych.

Musopen[13]

Musopen to portal, który udostępnia zapisy nutowe oraz nagrania muzyczne z obszaru szeroko pojętej muzyki poważnej i klasycznej. Ze strony *Musopen* można bezpłatnie pobrać zarówno nuty, jak i nagrania audio do wykorzystania edukacyjnego. Jest możliwość korzystania z radia online z muzyką klasyczną oraz z działu edukacji w języku angielskim.

Jamendo[14]

Jamendo to portal muzyczny, na którym znajdują się zasoby muzyki udostępnionej na zasadach wolnych licencji do wykorzystania niekomercyjnego.

Soundbible[15]

Soudbible jest portalem muzycznym udostępniającym na zasadach wolnych licencji i domeny publicznej, zawiera nagrania dźwiękowe, efekty dźwiękowe, odgłosy, dźwięki natury itp. Nagrania można odtwarzać i pobierać w formacie mp3 .

Chrome Music Lab[16]

Chrome Music Lab to narzędzie *Google*, które powstało w ramach projektu edukacyjnego *Google Chrome Experiments*. Znajduje się tu kilkanaście zakładek tłumaczących zagadnienia muzyczne. Celem strony jest umożliwienie użytkownikom

[11] https://ninateka.pl/ - Link do strony głównej *Ninateki* [dostęp: 22.01.2022]
[12] http://www.linkonardo.com/pl/nauka-muzyki/c2448/strony-z-nutami-za-darmo-darmowe-nuty/ - Link do Portalu *LinkOnardo* [dostęp: 22.01.2022]
[13] https://musopen.org/ - Link do strony głównej Portalu *Musopen* [dostęp: 22.01.2022]
[14] https://www.jamendo.com/ - Link do strony głównej portalu *Jamendo* [dostęp: 22.01.2022]
[15] http://soundbible.com/ - Link do strony głównej portalu muzycznego *Soudbible* [dostęp: 22.01.2022]
[16] https://musiclab.chromeexperiments.com/ - Link do *Google Chrome Music Lab* [dostęp: 22.01.2022]

nauki muzyki poprzez eksperymenty, zabawę oraz łączenie wiedzy z różnych dziedzin nauki i sztuki. Uczniowie mogą tworzyć własne, proste kompozycje.

Aplikacje

Projekt "Instrumenty ludowe"[17]

Strona jest efektem projektu artystycznego realizowanego przez Muzeum Dźwięków. Nauczyciele znajdą tu scenariusze lekcji inspirowane warsztatami oraz relacje filmowe. Najciekawszym elementem zasobu są informacje na temat kilkudziesięciu instrumentów ludowych z Polski i całego świata wraz ze zdjęciami i przykładami dźwiękowymi.

Wirtualne pianino[18]

Wirtualne pianino to prosty program/aplikacja dostępna online. „Grać" na wirtualnym pianinie można używając wirtualnej klawiatury.

MuseScore[19]

To bezpłatny program do tworzenia notacji muzycznych i komponowania. Użytkownik może tworzyć własne partytury lub wykorzystywać już istniejące z otwartych zasobów.

Audacity[20]

Audacity jest darmowym programem do nagrywania i edycji dźwięku. Można nagrywać dźwięki w różnych formatach, edytować, kopiować, sklejać, mieszać różne źródła dźwiękowe. Program posiada menu efektów dodatkowych, między innymi: kompresor, echo, podbicie basów, filtry, itp.

Aplikacje i narzędzia polecane w edukacji muzycznej

Etap edukacyjny: szkoła podstawowa klasy IV-VIII i szkoła ponadpodstawowa

E-zasoby

Artcyclopedia[21]

[17] http://www.instrumentyludowe.pl/pl/ - Link do strony głównej strony Projektu Instrumenty Ludowe [dostęp: 22.01.2022]
[18] https://www.musicca.com/pl/pianino - Link do wirtualnego pianina [dostęp: 22.01.2022]
[19] https://musescore.org/pl - Link do programu zapisu nutowego *MuseScore* [dostęp: 22.01.2022]
[20] https://audacity.pl/ - Link do programu nagrywania i edycji dźwięku *Audacity* [dostęp: 22.01.2022]
[21] http://www.artcyclopedia.com/ - Link do przeglądarki *Arcyclopedia* [dostęp: 22.01.2022]

Artcyclopedia to najstarsza internetowa artystyczna przeglądarka. Dzięki niej możemy znaleźć wiadomości o danym artyście, wyszukać dzieło po tytule, obejrzeć zbiory z różnych muzeów. Mamy też możliwość sprawdzenia, w jakich galeriach i muzeach na świecie znajdują się zbiory interesującego nas na przykład. malarza. *Artcyclopedia* pozwala również przeglądać zasoby pod kątem: kierunku artystycznego, stylu czy narodowości. Wartościową funkcją jest też możliwość skorzystania z linków odsyłających do zgromadzonych w bazie artystów, reprezentujących dany okres lub styl w sztuce.

Drzwi gnieźnieńskie - animacja[22]

Animacja drzwi gnieźnieńskich to film krótkometrażowy, który w atrakcyjny sposób przedstawia romańskie drzwi katedry gnieźnieńskiej. Zastosowana animacja postaci umożliwia łatwiejsze przyswojenie wiedzy na temat tego wybitnego zabytku młodszym uczniom. Dodatkowym walorem wzmacniającym odbiór jest narracja czytana przez Jerzego Trelę, stylizowana na średniowieczną legendę. Animację można wykorzystać nie tylko na lekcjach plastyki ale również na przedmiotach takich jak: język polski czy historia.

Google Arts and Culture[23]

Wirtualna galeria sztuki i kultury Google to kolejna aplikacja warta uwagi w planowaniu zajęć plastyki. *Google Arts and Culture* umożliwia przeglądanie zbiorów światowych muzeów, pozwala pospacerować śladami znanych artystów ale również według innych kryteriów takich jak: style, kierunki czy miejsca. Korzystający z aplikacji *Google Street View* można oglądać zbiory, kolekcje tematyczne, odwiedzić najważniejsze zabytki sztuki i cywilizacji prezentowane w wersji 3D. Na stronie *Google* Arts *and Culture* można stworzyć swój profil i kolekcjonować na przykład. tematycznie materiał zgodnie z zainteresowaniami. Dodatkowym atutem tej aplikacji jest funkcjonalność, jaką jest wyszukiwanie portretów podobnych do zdjęć własnej twarzy czy dzieł sztuki.

Portal Polalech[24]

[22] https://youtu.be/cs9X2RiKb2E - Link do filmu „Drzwi gnieźnieńskie" [dostęp: 22.01.2022]
[23] https://artsandculture.google.com/ - Link do galerii sztuki i kultury *Google Arts and Cultur* [dostęp: 22.01.2022]
[24] https://polalech.pl/ - Link do strony głównej portalu Polalech [dostęp: 22.01.2022]

Prywatny portal edukacyjny *Polalech* udostępnia bezpłatnie w celach edukacyjnych materiału związanego z polskimi strojami ludowymi, np. gry, prezentacje, quizy lub pliki pdf. Można znaleźć tu inspiracje zarówno do pracy zdalnej, np. wykorzystując tablice interaktywne, jak i szablony oraz karty do wydrukowania i stosowania w praktyce stacjonarnej. Prezentowane na portalu *Polalech* materiały wykonane są z wysoką starannością wizualną, jak i jakością edukacyjną.

Europeana[25]

Europeana udostępnia zasoby cyfrowe ponad 50 milionów różnych europejskich muzeów i bibliotek. Cyfrowe kolekcje można przeglądać, stosując wyszukiwarkę lub przeglądając materiały tematycznie. Ważną informacją jest fakt, że *Europeana* funkcjonuje w języku polskim, a umieszczone na niej zasoby udostępniane są na wolnych licencjach.

Wikiart[26]

Wikiart to wirtualna encyklopedia sztuki. Umieszczone tu zasoby przeglądamy z użyciem wyszukiwarki, jak również z wykorzystaniem przeglądania jej pod względem kierunków w sztuce, artystów, narodowości lub czasu powstania dzieła. Szybko znajdziemy reprodukcje dzieł, ale nie tylko. W *Wikiart* pozyskamy notki biograficzne, linki do zasobów muzealnych. *Wikiart* wyszuka artykuły w Wikipedii powiązane z wybranymi artystami i kierunkami w sztuce. Wikiart nie jest dostępna w języku polskim, korzystać z niej można w języku angielskim.

Artyzm[27]

Artyzm to cyfrowa galeria malarstwa polskiego działająca internetowo od 1999 roku. Do chwili obecnej zgromadziła wirtualne prace ponad 1000 artystów polskich. Jest to wiekowy zasób, jednak bardzo wartościowy pod względem kątem poszukiwania informacji na temat malarstwa polskiego. *Artyzm* wciąż uzupełnia bibliotekę reprodukcji i poszerza ją o dzieła współczesnych polskich malarzy. Ważną informacją jest fakt, iż strona nie posiada wyszukiwarki zasobów. Przeglądać je można tylko poprzez indeks autorów, obrazów czy tematów.

---

[25] https://www.europeana.eu/portal/pl - Link do zasobów cyfrowych *Europeana* [dostęp: 22.01.2022]
[26] https://www.wikiart.org/ - Link do strony głównej encyklopedii *Wikiart* [dostęp: 22.01.2022]
[27] http://www.artyzm.com/galeria.php - Link do strony głównej galerii malarstwa polskiego Artyzm [dostęp: 22.01.2022]

Cyfrowa kolekcja *Metropolitan Museum*[28]

To jedne z najlepiej skomputeryzowanych zbiorów sztuki na świecie, prezentującej kolekcje nowojorskiego *Metropolitan Museum*. W przeważającej większości zbiory udostępnione są w domenie publicznej. Na stronie muzeum możliwe jest pobranie reprodukcji, wysłuchanie informacji z muzealnego przewodnika audio oraz znalezienie informacji katalogowej. Cyfrowa kolekcja ma rozbudowaną przeglądarkę, dzięki której możemy nie tylko przeszukiwać zasoby, ale również odnaleźć dane dzieło sztuki w domenie publicznej (*open access*).

Portal zabytek.pl[29]

Serwis zabytek.pl umożliwia korzystanie z informacji o najważniejszych polskich zabytkach architektury. Informacje wzbogacone są opisami, lokalizacją obiektów, zdjęciami lub, w niektórych przypadkach, modelami w formie 3D. Portal posiada przeglądarkę, dzięki której można przeszukiwać, grupować obiekty wokół tematów, funkcji, przedziałów czasowych itp. Portal zabytek.pl wzbogacony jest o funkcję mapy Polski, dzięki której możliwe jest wyszukiwanie zabytków w konkretnym regionie.

Aplikacje

Autodraw[30]

Autodraw to cyfrowe narzędzie Google udostępnione użytkownikom w ramach projektu *All Experiments*. To prosta aplikacja, dzięki której stworzymy napisy, rysunki, grafiki. Dodatkowym ułatwieniem jest funkcja *autodraw*, która po włączeniu umożliwia zastosowanie gotowych rysunków, kształtów, wzorów lub ikon dopasowanych tematycznie do naszych potrzeb. Istotną kwestią jest również fakt, iż gotowe wzory możemy wybierać i dowolnie przerabiać. Natomiast gotowy projekt można pobrać i zapisać na dysku własnego komputera.

Pic Collage[31]

Pic Collage to łatwa w obsłudze aplikacja służąca do przerabiania zdjęć, projektowania plakatów, kartek okolicznościowych. Z jej pomocą wykonamy memy,

---

[28] https://www.metmuseum.org/art/collection - Link do strony głównej *Metropolitan Museum* [dostęp: 22.01.2022]

[29] https://zabytek.pl/pl - Link do strony głównej portalu Zabytek.pl [dostęp: 22.01.2022]

[30] https://www.autodraw.com/ - Link do narzędzia *Google Autodraw* [dostęp: 22.01.2022]

[31] https://piccollage.com/ - Link do strony głównej aplikacji *Pic Collage* [dostęp: 22.01.2022]

kolaże zdjęć lub inne użytkowe formy graficzne. W zasobach aplikacji znajdziemy zbiory wzorów, naklejek i dodatków, którymi zainspirujemy się podczas tworzenia projektów. Gotowe prace łatwo udostępniać w mediach społecznościowych. Można je również przesyłać, drukować czy zapisać na komputerze.

Google Ekspedycje[32]

Dzięki tej aplikacji edukacyjnej, bez wychodzenia z domu, możemy zwiedzać świat w rzeczywistości wirtualnej.(VR – *Virtual Reality*) i w rzeczywistości rozszerzonej (AR – *Augmented Reality*). Aplikacja umożliwia wirtualną wycieczkę do galerii światowej sławy. Z użyciem telefonów komórkowych i specjalnych tekturowych gogli. Nauczyciel, planując zajęcia, może przygotować własną wycieczkę lub skorzystać z tych istniejących już w aplikacji.

Aplikacje mobilne w kulturze i edukacji[33]

Aplikacje mobilne w kulturze i edukacji to interesująca strona prezentująca zastosowanie technologii informacyjno-komunikacyjnych, a przede wszystkim ogólnodostępnych aplikacji, w działaniach artystycznych i kulturalnych. Znaleźć tu można liczne inspiracje, np. na wykorzystanie aplikacji lub scenariuszy lekcji. Na stronie nie zabrakło również materiałów do pobrania oraz przykładów wytworów multimedialnych, które powstały z użyciem danych aplikacji. Doskonałym wsparciem strony internetowej jest otwarta strona na Facebooku, zawierająca przykłady wykorzystania ciekawych aplikacji. Oprócz tego działa również grupa prywatna, do której można dołączyć, chcąc rozwijać swoje zainteresowania lub dzielić się pomysłami w zakresie wykorzystania aplikacji w kulturze i sztuce.

Nasze media - nowe gatunki, nowe technologie[34]

Prezentacja bogatego scenariusza zajęć na temat różnych przekazów medialnych. Materiał zaczerpnięty z bogatego zbioru materiałów dla nauczycieli, który został opracowany przez fundację Nowoczesna Polska. Bardzo dobrze przygotowany materiał wzbogacony jest o treści do wykorzystania na lekcjach zdalnych i stacjonarnych. Nie zabrakło również zadań sprawdzających oraz słowniczka pojęć.

---

[32] https://edu.google.com/products/vr-ar/expeditions/?modal_active=none#about - Link do strony głównej aplikacji *Google Ekspedycje* [dostęp: 22.01.2022]
[33] http://aplikacjewkulturze.pl/ - Link do strony głównej aplikacji Mobilne w kulturze [dostęp: 22.01.2022]
[34] https://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/nasze-media-nowe-gatunki-nowe-technologie/ - Link do strony głównej Edukacji medialnej [dostęp: 22.01.2022]

5. Scenariusze zdalnych lekcji

Scenariusz zajęć 1

dla uczniów klasy 5 szkoły podstawowej prowadzonych przez nauczyciela plastyki

TEMAT: Roślinna sztuka - inspiracja twórczością Giuseppe Arcimboldo - wykonywanie pracy w *Canvie*.

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE:

- opanowanie zagadnień z zakresu języka i funkcji plastyki; podejmowanie działań twórczych, w których wykorzystane są wiadomości dotyczące formy i struktury dzieła;
- doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych;
- opanowanie podstawowych wiadomości z zakresu kultury plastycznej, jej narodowego i ogólnoludzkiego dziedzictwa kulturowego.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- wykazuje się znajomością dziedzin sztuk plastycznych: malarstwem (…) (I.1);
- rozróżnia cechy i rodzaje kompozycji w naturze oraz w sztukach plastycznych (odnajduje je w dziełach mistrzów, a także w tworach i zjawiskach przyrody); tworzy różnorodne układy kompozycyjne na płaszczyźnie (…) ustala właściwe proporcje poszczególnych elementów kompozycyjnych, umiejętnie równoważy kompozycję, wykorzystując kształt i kontrast form.I.2);
- (…) podejmuje działania twórcze z wyobraźni i z zakresu interpretacji natury uwzględniające problematykę barwy (I.3);
- rozróżnia gatunki i tematykę dzieł w sztukach plastycznych (portret, (…), martwa natura (…) (I.6);
- w zadaniach plastycznych interpretuje obserwowane przedmioty, motywy i zjawiska, stosując środki wyrazu zgodnie z własnym odczuciem (II.1);
- wyraża w pracach plastycznych uczucia i emocje wobec rzeczywistości, (…) ilustruje zjawiska i wydarzenia realne i wyobrażone (…) (II.2);

- stosuje różnorodne techniki plastyczne (…) elementy obrazowania cyfrowego fotograficznego i z wykorzystaniem wybranych graficznych programów komputerowych). (II.6);
- rozpoznaje wybrane, najbardziej istotne dzieła z dorobku innych narodów (III.5).

CELE SFORMUŁOWANE W JĘZYKU UCZNIA:

- wiem kim był i jak tworzył artysta Giuseppe Arcimboldo;
- rozpoznaję najbardziej znane dzieła malarza, np. *Wiosna, Lato, Jesień, Zima;*
- znam i potrafię wytłumaczyć pojęcia: portret, martwa natura, atrybut;
- umiem zaprojektować pracę zainspirowaną twórczością Giuseppe Arcimboldo w aplikacji *Canva*;
- dokonuję samooceny i oceny koleżeńskiej zgodnie z kryteriami oceny pracy twórczej.

ARTYSTA: Giuseppe Arimboldo

DZIEŁA SZTUKI:

- Wiosna – 1563, olej na desce, 66 × 50 cm, Królewska Akademia Sztuk Pięknych św. Ferdynanda; druga, późniejsza wersja: 1573, olej na desce,76 × 63,5 cm, Luwr;
- Lato – 1563, olej na desce, 67 × 50,8 cm, Muzeum Historii Sztuki w Wiedniu; druga, późniejsza wersja: 1573, olej na desce, 76 × 63,5 cm, Luwr;
- Zima – 1563, olej na desce, 66,6 × 50,5 cm, Muzeum Historii Sztuki w Wiedniu; druga, późniejsza wersja: 1573, olej na desce, 76 × 63,5 cm, Luwr;
- Jesień – 1573, olej na desce,76 × 63,5 cm, Luwr;
- Cesarz Rudolf II Habsburg jako Wertumnus – 1590 – 1591, obraz w zbiorach zamku Skokloster[1];
- Bibliotekarz – obraz w zbiorach zamku Skokloster, poddany renowacji w 2014[2], prawdopodobnie portret Wolfganga Laziusa[3];
- Ogrodnik – obraz w zbiorach muzeum Ala Ponzone w Cremonie[4];
- Cztery pory roku w jednej głowie – 1590, olej na desce, 60,4 × 44,7 cm, obraz w zbiorach National Gallery of Art.[5]Wiosna.

METODY PRACY:

- działania wytwórcze,

- praca z filmem dotyczącym życia i twórczości Giuseppe Arcimboldo - prezentacja autorstwa Beaty Szybuńki-Olborskiej,
- tworzenie projektu pracy w aplikacji *Canva*,
- „burza mózgów” - praca z aplikacją *Padlett* i *Jamboard*.

FORMY PRACY:

- indywidualna,
- zbiorowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- komputer z dostępem do Internetu,
- dostęp do platformy *Teams*, aplikacji *Canva, Padlet* oraz *Jamboard.*

PRZEWIDYWANY CZAS: 45 min.

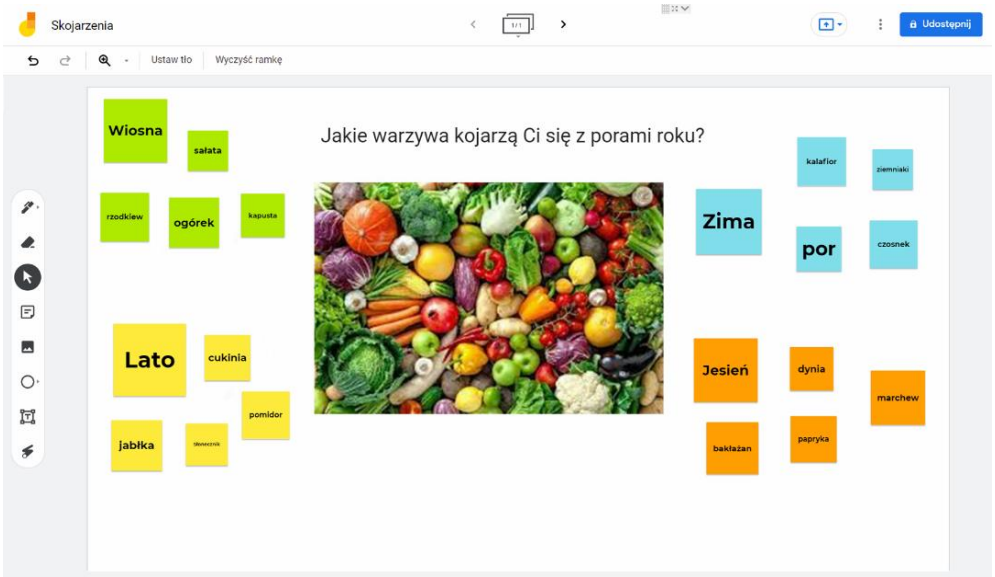
PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ

CZĘŚĆ WSTĘPNA (5 min.)

1. Powitanie uczniów – sprawdzenie listy obecności na platformie *Teams*. Zadaniem uczniów jest napisanie swojego imienia i nazwiska na czacie, w celu weryfikacji obecności przez prowadzącego.

CZĘŚĆ ZASADNICZA (30 min.)

1. Nawiązanie do twórczości Giuseppe Arcimboldo. Obejrzenie filmu o życiu i twórczości artysty. Nauczyciel udostępnia uczniom film przybliżający osobę artysty w charakterze prezentacji autorstwa Beaty Szybuńki-Olborskiej: https://www.youtube.com/watch?v=gnyOer8WX7E Link do filmu: Giuseppe Arcimboldo nadworny malarz Habsburgów [dostęp: 22.01.2022]
2. Warzywne skojarzenia - „burza mózgów”. w aplikacji *Jamboard* uczniowie wpisują nazwy roślin, które kojarzą im się z porami roku. Krótka pogadanka dotycząca wykonanego ćwiczenia oraz nawiązanie do obrazów Giuseppe Arcimboldo: Wiosna, Lato, Jesień, Zima. Prezentacja reprodukcji.



Rysunek 16. Przykłady odpowiedzi uczniów do opisanego powyżej ćwiczenia z wykorzystaniem aplikacji *Jamboard.* Źródło: zasoby własne.

Rysunek 17. Reprodukcja obrazów Giuseppe Arcimboldo: „Wiosna", „Lato", „Jesień", „Zima". Źródło: https://twoja-galeria.eu/reprodukcje/91-arcimboldo-giuseppe [dostęp: 4.02.2022]

3. Rozmowa dotycząca pojęcia: portret, atrybuty, materiały, z których tworzył Arcimboldo (warzywa, owoce, kwiaty, przedmioty codziennego użytku).
4. Projektowanie pracy plastycznej z wykorzystaniem aplikacji Canva – wspólne zalogowanie się w aplikacji oraz prezentacja Canvy przez prowadzącego. Uczniowie tworzą pracę według kryteriów przedstawionych przez nauczyciela i przesyłają do galerii stworzonej na *Padlecie*.

KRYTERIA OCENY PRACY:

- portret,
- elementy: warzywa i owoce,
- pomysłowość i oryginalność wykonania,
- praca wykonana w aplikacji *Canva,*
- inspirowanie się twórczością Giuseppe *Arcimboldo,*

– prezentacja przesłanej pracy oraz tzw. ”dopowiadanie” dotyczące przebiegu procesu twórczego.

Rysunek 17. Galeria prac uczniów. Źródło: zasoby własne.

ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ: (7 min.)

Rozmowa na temat prezentowanych prac -wypowiedzi nauczyciela i uczniów. Wybrani uczniowie dzielą się swoimi wrażeniami z procesu tworzenia prac. Opowiadają, co sprawiło im trudność, co było łatwe do wykonania, czemu zrealizowali taki, a nie inny projekt. Dokonanie samooceny i oceny koleżeńskiej prac na podstawie kryteriów oceniania pracy (j.w.)

EWALUACJA (3 min.)

Podsumowanie i zakończenie zajęć. Kręcenie kołem fortuny i dokończenie zdania na podsumowanie zajęć, np. *Dziś na zajęciach podobało mi się… .Nauczyłem się… .*

Rysunek 18. Przykład grafiki do ćwiczenia *Dokończ zdanie w aplikacji …..* Źródło: zasoby własne.

Scenariusz zajęć 2
dla uczniów klasy 7 szkoły podstawowej prowadzonych przez nauczyciela muzyki

TEMAT: Brzmienia jak kolory – impresjonizm w muzyce

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE:

- doskonalenie umiejętności percepcyjnych w odbiorze dzieł sztuki plastycznej i muzycznej;
- ekspresja twórcza poprzez improwizację muzyczną;
- kształtowanie umiejętności świadomego uczestnictwa w kulturze.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- improwizuje (…)tworzy – pod kierunkiem nauczyciela i samodzielnie – różnorodne wypowiedzi muzyczne według ustalonych zasad (I,1);
- tworzy z pomocą nauczyciela i samodzielnie:(…) ilustracje dźwiękowe (onomatopeje) do (…) obrazów (I,2);
- świadomie słucha wybranych dzieł literatury muzycznej (…) (I,4);
- rozpoznaje i analizuje utwory muzyczne określając ich elementy, nastrój i charakter, formułuje wypowiedzi, stosując pojęcia charakterystyczne dla języka muzycznego (I,4);
- przedstawia słuchaną muzykę za pomocą środków pozamuzycznych (łącząc muzykę z innymi obszarami wiedzy) (I,4);
- wymienia nazwy epok w dziejach muzyki (średniowiecze, renesans, barok, klasycyzm, romantyzm, muzyka XX w.) oraz potrafi wskazać kompozytorów reprezentatywnych dla nich (II,6).

CELE SFORMUŁOWANE W JĘZYKU UCZNIA:

- wiem co to jest impresjonizm;
- umiem rozpoznawać impresjonistyczne dzieła plastyczne i muzyczne;
- znam impresjonistycznych malarzy i kompozytorów;
- potrafię wypowiedzieć się na temat poznanych dzieł;
- dokonuję samooceny i oceny koleżeńskiej zgodnie z kryteriami oceny pracy twórczej.

ARTYŚCI:

- Cloude Debussy – kompozycje: *Dziewczyna o włosach jak len , Światło księżyca*
- Claude Monet – obraz *Impresja, wschód słońca*

DZIEŁO SZTUKI:

- *Impresja, wschód słońca* – 1872, olej na płótnie, 48 × 63 cm, Muzeum Marmottan, Paryż

METODY PRACY:

- prezentacja,
- pogadanka,
- dyskusja,
- działania twórcze,
- wyrażanie muzyki środkami pozamuzycznymi

FORMY PRACY:

- indywidualna,
- zbiorowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- komputer z dostępem do Internetu,
- dostęp do platformy *Teams, Ninateki*, aplikacja *Mentimeter*.
- przedmioty codziennego użytku (folia malarska, spożywcza, gazety, pojemniki z materiałami sypkimi typu: kasza, ryż itp.).

PRZEWIDYWANY CZAS: 45 min.

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ

CZĘŚĆ WSTĘPNA (5 min.)

1. Powitanie uczniów – sprawdzenie listy obecności na platformie *Teams.* Zadaniem uczniów jest napisanie swojego imienia i nazwiska na czacie, w celu weryfikacji obecności przez prowadzącego.

CZĘŚĆ ZASADNICZA (30 min.)

1. Tworzenie mapy skojarzeniowej wokół pojęcia: impresjonizm

Rysunek 19. Przykład chmury wyrazowej do ćwiczenia: *Skojarzenia do pojęcia impresjonizm* z wykorzystaniem aplikacji Mentimeeter. Źródło: zasoby własne.

2. Odwołanie się do wiedzy plastycznej uczniów na temat impresjonizmu na przykładzie obrazu Clouda Monet`a „Impresja, wschód słońca”. Wysłuchanie utworu Cloude Debussy „Światło księżyca” poprzedzone pytaniem o jego nastrój (omówieniem jego nastroju). Uwaga: warto nie podawać tytułu utworu, aby nie sugerować odpowiedzi uczniów.
3. Wypowiedzi uczniów na temat słuchanego utworu.
4. Omówienie impresjonizmu w muzyce ze szczególnym podkreśleniem kolorystyki w muzyce – „plamy dźwiękowe”.
5. Porównanie cech impresjonizmu w plastyce i muzyce, zwrócenie uwagi na istotną role tytułu utworu – wypowiedzi uczniów.
6. Tworzenie utworu impresjonistycznego – improwizacja dźwiękowa przy użyciu przedmiotów codziennego użytku (gazeta, butelka z wodą, folia spożywcza, bąbelkowa, malarska, solniczka, pojemnik z ryżem itp.):
   - nauczyciel prosi uczniów o zgromadzenie różnych przedmiotów z ich najbliższego otoczenia,
   - uczniowie wymyślają tytuł utworu, dbając o to by odnosił się do skojarzeń plastycznych lub poetyckich,
   - uczniowie improwizują różne dźwięki i odgłosy na zgromadzonych przedmiotach.
7. Wysłuchanie utworu Cloude Debussy „ Dziewczyna o włosach jak len” poprzedzone poleceniem przygotowania wypowiedzi z użyciem określeń, pojęć charakterystycznych dla impresjonizmu.
8. Wypowiedzi uczniów na temat słuchanego utworu.

ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ: (7 min.)

Rundka – krótkie wypowiedzi uczniów na temat impresjonizmu w muzyce i plastyce.

PRACA DOMOWA: wykonać i umieścić na *Padlecie* (nauczyciel wkleja na czacie link do *Padletu*) ilustrację plastyczną do utworu Cloude Debussy „ Światło księżyca”. Nauczyciel podkreśla, że nie chodzi tutaj o pejzaż, lecz o wizualizację wrażeń powstałych pod wpływem słuchanej muzyki.

EWALUACJA (3 min.)

Podsumowanie i zakończenie zajęć. Ocena aktywności uczniów. Podziękowanie za zaangażowanie w pracę na lekcji.

Bibliografia:

1. Fullan M., Quinn J., Drummy M.,Gardner M. *Od nauczania zdalnego do hybrydowego. Głos w sprawie zmiany paradygmatu edukacji. Nowa wizja edukacji. Przeszłość uczenia (się);* https://ceo.org.pl/sites/default/files/nowa_wizja_edukacji_05.pdf [dostęp: 8.12.2021]
2. Owczarska B., Brudnik E. , Moszyńska A. ,*Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie, przewodnik po metodach aktywizujących*. Wyd. Jedność, 2010 r.
3. Plebańska M., Szyller A., Sieńczewska M. *Edukacja zdalna w czasach Covid – 19. Raport z badania Czerwiec 2020;*
4. https://kometa.edu.pl/uploads/publication/941/24a2_A_a_nauczanie_zdalne_oczami_nauczycieli_i_uczniow_RAPORT.pdf?v2.8 [dostęp:8.12.2021]
5. Rewa J., Hunter D. *Prowadzenie zajęć zdalnie,* dostęp (8.12.2021); https://ceo.org.pl/sites/default/files/prowadzenie-zajec-zdalnie.pdf [dostęp:8.12.2021]
6. Sterna D., *Ocenianie kształtujące w praktyce*, Wyd. Centrum Edukacji Obywatelskiej, 2006;
7. Danuta Sterna, *Uczę się uczyć. Ocenianie kształtujące w praktyce*, Wyd. Centrum Edukacji Europejskiej, 2018 r.