

**Bezpieczna
e-szkoła**

**Scenariusze
projektów
szkolnych**



1

Selfie zaangażowane społecznie Katarzyna Michalska



Koordinator/koordynatorka: 1
Uczestnicy/uczestniczki: 1-30



Czas przygotowania: tydzień
Czas realizacji: 4 godziny lekcyjne



Materiały i narzędzia: arkusze papieru, kartki samoprzylepne,
komputer, rzutnik, internet



Miejsce: sala lekcyjna, świetlica



Etap szkolny: gimnazjum/szkoła średnia

Selfie jest zjawiskiem powszechnym, powszechność ta dorównuje sile jego krytyki, co, absurdalnie, nie zmniejsza jego popularności! Wychodząc z założenia, że prowadzenie „profilaktyki” poprzez krytykowanie nie ma najmniejszych szans powodzenia, postanowiłam przekierować uwagę uczniów i uczennic na samo zjawisko i poddać je pogłębionej analizie. Skłoniła mnie do tego obserwacja intensywności wykonywania selfie przez uczniów i uczennice i niemal niekontrolowane pozbawione refleksji zamieszczanie tych zdjęć na profilach Facebooka.

Podczas zajęć przyjrzelśmy się wybranym selfie dostępnym na publicznych profilach użytkowników, zastanawialiśmy się nad motywacją osoby fotografującej i nad jego/jej stosunkiem do rzeczywistości, skupiliśmy uwagę na okolicznościach i emocjach, które mogły mu/jej towarzyszyć. Chciałam zatrzymać i skupić uwagę uczniów i uczennic na czymś, co z założenia jest ulotne i chwilowe, a jednak stanowi rejestr waż-

nych momentów życia, a nawet wartości, i zachęcić ich do analizy tego zjawiska. Przede wszystkim chciałam jednak pokazać uczniom i uczennicom, że każda forma przekazu medialnego może być nośnikiem zarówno banalnych, jak i niezwykle ważnych i zaangażowanych treści.

Sformułowane przeze mnie zadanie postawiło uczniów i uczennice w roli osób rejestrujących zjawiska społeczne za pomocą selfie wykonanego na ich tle, a zatem w roli uczestnika/uczestniczki zmuszonych do identyfikacji z określoną rzeczywistością. W efekcie 50 uczniów/uczennic wykonało 50 fotografii, wokół których wywołana została niezwykle ważna dyskusja, prowadząca do niespodziewanych i zaskakująco trafnych, pełnych refleksji wniosków.

Podsumowaniem działań było stworzenie na Facebooku strony [Gimbusy mówią NIE](#), na której zamieszczone zostały niektóre fotografie skomentowane przez autorów/autorki.



ZRÓB TO SAM/ SAMA

Zwróć uwagę: niezbędne jest uzyskanie pisemnej zgody rodziców/prawnych opiekunów dziecka na użycie jego wizerunku podczas realizacji zadania.

Pierwsze kroki – wprowadzenie do zadania

- Podziel klasę na kilkusobowe grupy, oddaj do dyspozycji arkusze papieru i samoprzylepne kartki. Zapytaj uczniów i uczennice, czy wiedzą czym jest selfie, a następnie poleć, aby spróbowali określić i zapisać indywidualnie na małych kartkach, z jakiego powodu (w jakich okolicznościach) ludzie robią sobie selfie. Daj grupom do dyspozycji 10 minut, w czasie których przeanalizują swoje spostrzeżenia i wspólnie zastanowią się, jakie emocje mogą towarzyszyć osobie robiącej selfie, niech zapiszą swoje wnioski na arkuszach.

Zwróć uwagę: koniecznie pozwól na każdy rodzaj spostrzeżeń, będzie to dla Ciebie okazja, żeby poznać zdanie Twoich uczniów i uczennic na zadany temat!

- Pokaż uczniom i uczennicom kilka różnych rodzajów selfie. Zatrzymaj ich uwagę na przykładach selfie z serii „mistrzowie drugiego planu” i zadaj pytanie – „Czy koncentrując uwagę na sobie, analizujemy, co dzieje się wokół nas?”. Dołóż starań, aby rozmowa z uczniami i uczennicami prowadziła do wniosku, że zbyt silna koncentracja na sobie i swoich emocjach może prowadzić do oderwania od rzeczywistości, obojętności wobec niej lub skupienia się na tych jej elementach, które są istotne wyłącznie w prywatnym kontekście.

Zwróć uwagę: w przygotowaniu tej części pomoże Ci artykuł dr M. Kamieńskiej [Helfie, drelfie czy food porn? Folksonomiczne geologie selfie](#)

Zadaj pytania – „Czym jest problem społeczny?”, „Kiedy jakiś problem możemy nazwać społecznym?”. Niech uczniowie i uczennice przeprowadzą burzę mózgów, a swoje uwagi zapiszą na arkuszu papieru. Wspólnie sformułujcie odpowiedź na pytanie, a następnie sprowokuj uczniów i uczennice do zastanowienia się nad kwestią: kiedy człowiek jest w stanie zauważyć problem w rzeczywistości, która go otacza, i zbadać jego powszechność, by móc określić go jako społeczny?

- Sformułuj temat zadania: „Selfie zaangażowane społecznie”. Wyjaśnij etapy pracy, precyzyjnie określ, jak powinien przebiegać proces wykonania zadania. Poleć, aby każdy, indywidualnie i bez konsultacji z kolegami czy koleżankami zastanowił się, które z problemów czy zjawisk, jakie zauważa wokół siebie, może uznać za społeczne. Następnie uczennica/uczeń po-

winni przyrzeć się rzeczywistości, w której żyją pod kątem intensywności występowania zauważonego przez siebie problemu. Jest to moment na zweryfikowanie swoich decyzji, czas refleksji nad własnymi odczuciami i realiami świata.

Działanie – tworzenie selfie zaangażowanego społecznie

Kolejny etap zadania to wykonanie selfie tak, aby tłem do niego był wybrany problem społeczny. Na wykonanie zadania daj uczniom i uczennicom tydzień. Gotowe zdjęcia uczniowie powinni dostarczyć Ci w wyznaczonym terminie, tak abyś mógł/mogła przygotować prezentację materiału.



ZAPREZENTUJ DZIAŁANIE

- Wyświetl na ekranie przygotowane przez uczniów i uczennice selfie, daj każdemu z nich trzy minuty na opowiedzenie o swoim wyborze i jego uzasadnienie.
- Wspólnie przedyskutujcie trudność lub łatwość zadania. Poproś uczniów i uczennice o opisanie emocji towarzyszących wykonaniu selfie.

Zwróć uwagę: zadanie przeprowadzone było w grupie 50 gimnazjalistów, w dwóch zespołach klasowych (I i II klasa), spostrzeżenia były tożsame, a zatem z pewnością możesz pokierować rozmową tak, aby podkreślić fakt, że kiedy skupiamy uwagę na otaczającym nas świecie i jego problemach, automatycznie mniejszą wagę przywiązujemy do własnego wizerunku (oczywiście, o ile takie sformułowania nie padną wcześniej z ust samych uczniów i uczennic). Kolejnym spostrzeżeniem jest fakt, że kiedy inni ludzie stają się obiektem fotografowanym, a nie nieistotnym tłem selfie, zaczynamy liczyć się z ich emocjami i odczuciami, doświadczamy dyskomfortu wynikającego z odbierania im prywatności, oceniania ich.

- Czas teraz na zadanie kluczowych pytań – „Czy zadanie wniosło coś do waszego życia?”, „Czy coś zmieniło?”, „Czy doświadczycie czegoś nowego?”. Nie mam wątpliwości, że odpowiedzi będą twierdzące, warto tu zatem wyraźnie zaznaczyć, że nawet tak niepochlebnie oceniane zjawisko, jakim jest selfie, można potraktować jako narzędzie do definiowania własnych sądów i poglądów. Selfie może stać się medium służącym do formułowania ważnych i przemyślanych idei. Nasza obecność na zdjęciu staje się swego rodzaju podpisem – zapisem naszej zgody lub niezgody na zastaną sytuację.

- Ostatni etap zadania to ocena jego ważności – w tym celu możesz zaproponować uczestnikom założenie

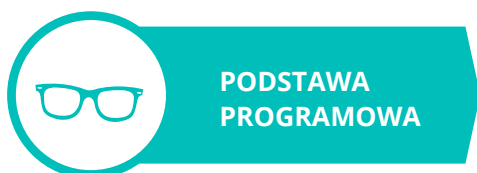
strony na Facebooku, na którą zostaną wrzucone zdjęcia opatrzone komentarzem od autora/autorki. Strona moich uczniów i uczennic nosi nazwę *Gimbusy mówią NIE*. Absolutnie niezbędne jest tutaj wskazanie uczniom i uczennicom opiniotwórczej roli FB, którą można również wykorzystać jako formę zmanifestowania niezgody gimnazjalistów na traktowanie ich jako bezrefleksyjnej i oceniającej rzeczywistość powierzchownie grupy wiekowej.



Zadanie można dowolnie modyfikować, zmieniając treść polecenia: tłem selfie nie musi być problem społeczny, ale np. problem relacji w rodzinie, traktowania zwierząt, sposoby spędzania czasu. Uwagę należy skupić na zasadniczym celu – wywołaniu refleksji i skoncentrowaniu uwagi uczniów i uczennic na powszechnym i źle ocenianym zjawisku selfie – jako formie komunikatu, który można dowolnie kształtować, opowiadając w sposób prawdziwy lub spreparowany o sobie lub wykorzystując go do komunikowania ważnych, trudnych lub budzących niezgodę zjawisk.

Zajęcia tego rodzaju mogą stanowić również doskonały punkt wyjścia do rozmów o portrecie i autoportrecie w sztuce (od malarstwa do fotografii), a także do ich analizy.

W aspekcie wychowawczym ogromną przestrzenią do rozmów jest temat ładunku emocji przekazywanych za pośrednictwem obrazu (selfie). Prace moich uczniów i uczennic pokazały wielką moc tego zadania – poruszały problemy społeczne: od zaśmiecania ulic, oszpecających miasto napisów na murach, nieliczącego się z innymi parkowania samochodów, po samotność, ubóstwo czy uzależnienia. Jak w każdym tego typu zadaniu należy pozostawić uczniom i uczennicom maksymalnie dużo przestrzeni na własne spostrzeżenia, powstrzymać się od oceniania, a uwagę skoncentrować na samoistnie wpływających refleksjach.



Język polski (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji.

II. Analiza i interpretacja tekstów kultury.

Wiedza o społeczeństwie

(III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Wykorzystanie i tworzenie informacji.

Etyka (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Kształtowanie refleksyjnej postawy wobec człowieka, jego natury, powinności moralnych oraz wobec różnych sytuacji życiowych.

IV. Podjęcie odpowiedzialności za siebie i innych oraz za dokonywane wybory moralne; rozstrzyganie wątpliwości i problemów moralnych zgodnie z przyjętą hierarchią wartości i dobrem wspólnym.



Katarzyna Michalska – nauczycielka Gimnazjum nr 1 z Oddziałami Integracyjnymi w Bytomiu.

2

Akcja aplikacja

Anna Krawczyk



Koordinator/koordynatorka: 2
Uczestnicy/uczestniczki: 5–20 (optymalnie 10–15)



Czas przygotowania: 2–3 tygodnie
Czas realizacji: 4–6 spotkań (pierwsze: 3 godziny, kolejne: 1,5 godziny)



Materiały i narzędzia: flipchart, pisaki, klej, nożyczki, karteczki post-it, szablony do prototypowania (np. Interface Sketch), komputer, internet, projektor, MIT App Inventor



Miejsce: niekoniecznie szkoła; pierwsze spotkanie: sala do pracy grupowej, kolejne: sala komputerowa



Etap szkolny: szkoła podstawowa/gimnazjum

Warsztaty z projektowania i tworzenia aplikacji mobilnej zostały przeprowadzone w ramach 22. Ogólnopolskiej Nagrody Literackiej im. K. Makuszyńskiego (współfinansowanej ze środków MKiDN) organizowanej co roku przez Miejską Bibliotekę Publiczną im. Ł. Górnickiego Galerię Książki w Oświęcimiu. Warsztaty skupiały się na możliwości wykorzystania nowych technologii w pracy z tekstem literackim.

Ponieważ nasza biblioteka bierze udział również w projekcie *Mistrzowie kodowania*, postanowiliśmy włączyć dzieci uczestniczące w zajęciach oraz ich rodziców w proces tworzenia aplikacji poświęconej naszej nagrodzie zwanej popularnie Koziółkiem. Chcieliśmy, żeby to działanie skłoniło uczestników do namysłu nad używaniem istniejących aplikacji – zarówno jeśli chodzi o kwestie techniczne, jak i doświadczenia użytkownika.

Efektom prac było zaprojektowanie funkcjonalności aplikacji na papierze (z wykorzystaniem metody User Experience Design) oraz zbudowanie większej

części interfejsu w systemie MIT App Inventor. Ostatecznie na tej podstawie została stworzona aplikacja mobilna na system Android – Koziółek 2015



**ZRÓB TO SAM/
SAMA**

Najpierw – planowanie

- **Tematyka** – w naszym przypadku ogólna tematyka była z góry ustalona, ponieważ warsztaty wpisywały się w szersze działanie.
- **Grupa uczestników** – na warsztaty z projektowania zaprosiliśmy dzieci z rodzicami (zależało nam na szerokiej perspektywie), a na warsztaty tworzenia interfejsu już same dzieci (choć jedna z mam została z nami).
- **Scenariusz zajęć** – kluczowe jest stworzenie planu pierwszego warsztatu, ponieważ od niego zależy,

jak będą wyglądać pozostałe. Jeśli mamy ten etap za sobą, możemy ustalić datę pierwszego spotkania i wcielić pomysł w życie.

Warsztat User Experience Design

Zwróć uwagę: w prowadzeniu zajęć możesz wykorzystać prezentację [Warsztat projektowania aplikacji mobilnej](#).

- Warsztat rozpoczęliśmy od wyjaśnienia jego celu, którym było zaprojektowanie aplikacji związanej z czytaniem i Ogólnopolską Nagrodą Literacką im. K. Makuszyńskiego, a także od krótkiego wstępu o tym, czym jest User Experience Design (UX), czyli projektowanie nastawione na użytkownika, i jakie są korzyści tego podejścia.
- Zaproponowaliśmy uczestnikom zbudowanie tzw. osoby – czyli profilu potencjalnego użytkownika, który będzie się posługiwać aplikacją. Po krótkiej dyskusji doszliśmy do wniosku, że możemy stworzyć trzy grupy, które sprofilują trzech konkretnych odbiorców aplikacji: chłopca (lat 12), dziewczynkę (lat 12) oraz kobietę (lat 35).
- Budowanie osoby składało się z dwóch etapów: określenia ogólnych cech, upodobań i sytuacji życiowej modelowych użytkowników, a następnie dopisania – na karteczkach post-it – użyteczności i aplikacji, z których najczęściej te osoby mogą korzystać. W budowaniu osoby korzystaliśmy z elementów [formularza](#).
- Kolejnym etapem było wybranie spośród wypisanych funkcjonalności tych, które mogą pasować do aplikacji poświęconej czytaniu i literaturze. Następnie każda grupa dyskutowała, który z pomysłów jest najlepiej dostosowany do całości przedsięwzięcia. Ostatecznie zostaliśmy z trzema konkretnymi pomysłami na funkcje aplikacji (giełda pomysłów na działania wokół czytania i nie tylko, quiz książkowy, lista polecanych książek).
- Ostatnim etapem tego warsztatu było zbudowanie prototypów na papierze – użyliśmy gotowych darmowych [wzorów ekranów smartfonów](#) pobranych z internetu, na których uczestnicy i uczestniczki nie tylko zaprojektowali kolejne ekrany aplikacji, ale także ścieżki, jakimi jej użytkownik/użytkowniczka będą mogli się poruszać.

Warsztaty budowania aplikacji z użyciem systemu App Inventor

Na czterech warsztatach poświęconych użyciu systemu do budowania aplikacji [MIT App Inventor](#) można zająć się przenoszeniem papierowych prototypów w wymiar cyfrowy – stopień zaawansowania tego działania będzie zależeć od kompetencji grupy, z którą pracujemy. My – ponieważ pracowaliśmy z uczestnikami, którzy nigdy wcześniej nie posługiwali się App In-

ventorem – zaproponowaliśmy następujący schemat:

- Zajęcia wprowadzające – zapoznanie z możliwościami systemu AI, stworzenie pierwszej aplikacji (materiały do tych zajęć zostały zaczerpnięte ze strony [Mistrzowie Kodowania](#)). Kolejne zajęcia poświęciliśmy na zastanowienie się (w grupach), jakie elementy każdej z zaprojektowanych funkcjonalności można przenieść do App Inventora, a z jakich rozwiązań trzeba zrezygnować (z uwagi na to, że są za trudne, zbyt skomplikowane, nieefektywne).
- Dwa kolejne warsztaty poświęcone były tworzeniu interfejsów trzech wybranych funkcjonalności – w każdej grupie była osoba, która pracowała w AI, osoba szukająca potrzebnych grafik lub je tworząca, oraz osoba, która czuwała nad zgodnością powstającej aplikacji, z tym, co zostało zaplanowane.
- W naszym przypadku złożeniem wszystkich funkcjonalności w jedną aplikację zajął się zawodowy programista, można jednak pomyśleć o stworzeniu kilku osobnych aplikacji – na poziomie umiejętności grupy.



Podsumowaniem prac nad aplikacją była jej prezentacja na gali wręczenia 22. Ogólnopolskiej Nagrody Literackiej im. K. Makuszyńskiego – zostali na nią zaproszeni również uczestnicy wszystkich warsztatów. Teraz każdy może skorzystać z aplikacji, pobierając ją na swój smartfon z systemem Android ze sklepu [Google Play](#) (aplikacja jest darmowa) – można za jej pomocą dowiedzieć się czegoś o samej Nagrodzie, zapoznać się z polecanymi książkami, pomysłami na nudę, a także zagrać w literacki quiz.

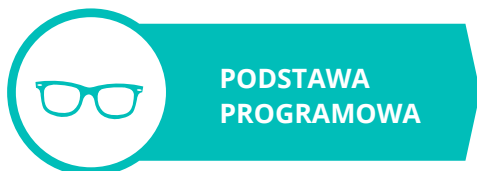


Jest wiele możliwości modyfikacji tego działania, począwszy od tematu aplikacji (można go wyznaczyć – jeśli robimy warsztaty w ramach jakiegoś projektu lub konkretnej ścieżki przedmiotowej – albo zostawić uczestnikom wolną rękę), aż po decyzję, czy robimy aplikację do końca, czy pozostajemy na etapie projektowania. Pomysł można więc rozbić na kilka odrębnych działań.

Warsztat nadaje się do przeprowadzenia z osobami w różnym wieku – od uczniów szkoły podstawowej (4–6 klasa), przez gimnazjalistów, aż po dorosłych (w naszym przypadku byli to rodzice). Obecność róż-

nicowanej grupy uczestników pomaga w ukazaniu tego, w jak różny sposób ludzie podchodzą do korzystania z technologii i jak zróżnicowane są ich cele.

Sam warsztat UX również można przeprowadzić w kilku etapach na lekcjach – jedną można poświęcić na budowanie persony i dopisywanie do niej funkcjonalności, a kolejne na prototypowanie.



Plastyka (II etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.

Zajęcia komputerowe (II etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

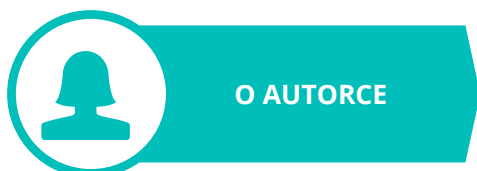
I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i internetu, komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych,

II. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.

Język polski (II etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

III. Tworzenie wypowiedzi.



Anna Krawczyk – pracowniczka Centrum Literatury Dziecięcej w Miejskiej Bibliotece Publicznej Galerii Książki w Oświęcimiu. Od 2012 r. wymyśla i współkoordynuje działania związane z Ogólnopolską Nagrodą Literacką im. K. Makuszyńskiego.

3

Gra miejska *Alicja w Krainie Fejsbuka*

Monika
Czapka 



Koordinator/koordynatorka: 1–2 (podczas obu edycji gry mogłam liczyć na wsparcie osoby specjalizującej się w grach miejskich)
Uczestnicy/uczestniczki: 10–20



Czas przygotowania: tydzień
Czas realizacji: miesiąc



Materiały i narzędzia: kartki, flipchart, markery, scenariusz gry miejskiej *Alicja w Krainie Fejsbuka*, wydrukowany regulamin, koperty, wydrukowane znaczniki pokonania, wydrukowane zagadki, materiały potrzebne do przygotowania kostiumów, kartki, flamastry/długopisy, nagrody (mile widziane)



Miejsce: dowolna przestrzeń



Etap szkolny: gimnazjum/szkoła ponadgimnazjalna

Alicja w Krainie Fejsbuka to gra miejska, która została przeprowadzona z dwoma grupami młodzieży: z Zespołu Szkół Ogólnokształcących nr 2 w Puławach (wrzesień–październik 2013 r.) i z Zespołu Szkół Społecznych w Krasnymstawie (maj–czerwiec 2014 r.). Głównym celem gry było zwrócenie uwagi na potencjalne zagrożenia wynikające z korzystania z internetu. Działanie składało się z dwóch etapów:

- ✦ warsztatów z bezpieczeństwa w sieci i tworzenia gier miejskich i warsztatów teatralnych. Miały one za zadanie usystematyzować wiedzę młodzieży na temat internetowych zagrożeń, wprowadzić w tematykę gier miejskich i wyćwiczyć umiejętność wchodzenia w przypisane role.

- ✦ gry miejskiej. Młodzież na podstawie zaprezentowanego scenariusza gry miejskiej miała sama za zadanie dostosować zagadki do ich otoczenia, przygotować sobie kostiumy, a następnie przeprowadzić grę dla społeczności lokalnej.

Impulsem do powstania tej inicjatywy była chęć wyciągnięcia młodzieży sprzed komputerów i zwrócenie im uwagi na błędy, jakie można popełnić, korzystając z internetu i portali społecznościowych.

Dzięki realizacji tego działania młodzież przekonała się, że o bezpieczeństwie w sieci można mówić w ciekawy, kreatywny i angażujący sposób oraz że każdy z nas ma wpływ na to, co się w tej sieci znajdzie.



ZRÓB TO SAM/
SAMA

Nasze działanie powstało w oparciu o gotowy scenariusz gry miejskiej *Alicja w Krainie Fejsbuka* napisany w ramach projektu *Surferzy, czyli młodzi o bezpieczeństwie w Sieci*.

Zdobywamy wiedzę

- Na początek dobrze jest usystematyzować posiadaną wiedzę oraz nabyć umiejętności, które pomogą w organizacji gry. W związku z tym zdecydowaliśmy się na organizację trzech warsztatów dla młodzieży uczestniczącej w działaniu: z bezpieczeństwa w sieci, tworzenia gier miejskich i warsztatów teatralnych.

- Podczas warsztatów z bezpieczeństwa w sieci skupiliśmy się na zagadnieniach występujących w scenariuszu gry, na którym opieraliśmy nasze działanie, takich jak: hejtowanie, kradzież danych, piractwo komputerowe, cyberstalking, strony typu spotted, uzależnienie od gier, spam. Warsztaty te były też okazją do poznania doświadczeń młodzieży z internetowymi zagrożeniami.
- Warsztaty z tworzenia gier miejskich miały z jednej strony wprowadzić młodzież do tej tematyki, a z drugiej dostosować gotowy scenariusz zajęć do naszych potrzeb i przestrzeni, w której go realizowaliśmy. W trakcie warsztatów młodzież dowiedziała się, czym są gry miejskie, jakie rozróżniamy ich rodzaje, jak konstruuje się fabułę takiej gry oraz jakie elementy powinny się w niej znaleźć (np. zagadki, podpowiedzi, gdzie szukać zagadek). Zapoznaliśmy się ze scenariuszem *Alicji w Krainie Fejsbuka*, przeanalizowaliśmy instrukcję do gry, tekst wstępny dla uczestników gry, regulamin, teksty dotyczące problemów internetowych (wprowadzające do specyfiki danego zagrożenia i podpowiadające, gdzie go szukać w trakcie gry) oraz instrukcje do zagadek/zadań pod kątem zmian, które musimy wprowadzić, chcąc zrealizować grę w naszej miejscowości. Dalszym etapem było dostosowanie elementów wymagających zmiany (np. punktów, w których znajdują się zagadki lub uczniowie i uczennice z zadaniami dotyczącymi zagrożeń internetowych).
- W ramach warsztatów teatralnych chcieliśmy pokazać młodzieży, w jaki sposób wczuć się w odgrywaną rolę, otworzyć się i improwizować.
- Poziom poszczególnych warsztatów dostosowaliśmy do grupy, z którą pracowaliśmy, jej wiedzy i umiejętności. W miarę potrzeb udzielaliśmy również zdalnych konsultacji i pomocy w dopracowaniu gry. Pomocna przy tym okazała się specjalna grupa założona na portalu społecznościowym Facebook.

Dzielimy się zadaniami

- Po tym jak przekazaliśmy młodzieży niezbędną wiedzę potrzebną do przeprowadzenia gry, mogliśmy podzielić się zadaniami, które należało wykonać w celu jej zrealizowania.
- Potrzebowaliśmy osób, które staną się aktorami odgrywanymi role Alicji i Internetowych Problemów, oraz osób, które zajmą się kwestiami organizacyjnymi, takimi jak:
 - ✦ graficzne przygotowanie zagadek i podpowiedzi, gdzie znaleźć Internetowe Problemy,
 - ✦ wydrukowanie materiałów do gry i przygotowanie niezbędnych rzeczy,
 - ✦ promocja naszego wydarzenia i rekrutacja uczestników gry,
 - ✦ fotografowanie przebiegu gry.
- Osoby odgrywające poszczególne role same przygotowały sobie kostiumy, w razie wypadków losowych (np. choroba) inne osoby знаły ich zadania.

- Wspólnie (na warsztatach tworzenia gier miejskich) wybraliśmy miejsca, w których stacjonowały nasze problemy, oraz ustaliliśmy termin, kiedy przeprowadzimy naszą grę.

Promujemy grę i rekrutujemy uczestników

Istotnym elementem naszego działania była promocja gry. Zarówno w Puławach, jak i w Krasnymstawie gry miejskie to mało popularna forma rozrywki, w związku z tym staraliśmy się *Alicję w Krainie Fejsbuka* jak najszerzej promować. Przygotowaliśmy plakaty informujące o naborze do gry, które rozwiesiliśmy nie tylko w szkołach, ale też na słupach ogłoszeniowych w całym mieście, informację prasową, którą rozesłaliśmy do wszystkich lokalnych mediów (radio, prasa, portale internetowe), a także założyliśmy wydarzenie na Facebooku. Dodatkowo młodzież zaangażowała się w bezpośrednią promocję, rozmawiając ze swoimi kolegami i koleżankami o tym, czym jest gra miejska i dlaczego warto wziąć w niej udział. Grę skierowaliśmy do wszystkich mieszkańców w wieku powyżej 13 lat. Co ciekawe, trudniejsza do przejścia była dla osób dorosłych niż dla młodzieży. Rekrutację do gry prowadziliśmy za pomocą poczty elektronicznej (w mailu należało wpisać, nazwę drużyny, imiona i nazwiska oraz wiek jej członków, a także kontakt do kapitana/kapitaniki drużyny). Na niecały tydzień przed rozpoczęciem gry wysłaliśmy do zgłoszonych drużyn maila z prośbą o potwierdzenie swojego uczestnictwa w grze.

Przygotowujemy się do gry

W dalszym etapie rozpoczęliśmy bezpośrednie przygotowania do gry:

- ✦ wydrukowaliśmy wszystkie potrzebne materiały (np. regulamin gry, zagadki, podpowiedzi, gdzie znajdują się poszukiwane w grze Internetowe Problemy),
- ✦ osoby odgrywające role przygotowały sobie kostiumy,
- ✦ przygotowaliśmy materiały dla uczestników i uczestniczek (np. długopisy i kartki potrzebne do rozwiązania zagadek),
- ✦ zakupiliśmy drobne nagrody oraz wodę i ciasteczka dla uczestników i uczestniczek gry,
- ✦ wybraliśmy miejsca, które stały się centrum dowodzenia podczas gry.



ZAPREZENTUJ
DZIAŁANIE

Przeprowadzamy grę

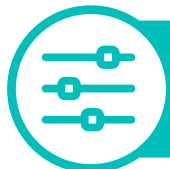
- Grę rozpoczęliśmy w miejscu zbiórki, które wcześniej drogą mailową wszystkim drużynom. Najpierw zapoznaliśmy uczestników z historią naszej głównej

bohaterki – Alicji oraz regulaminem rozgrywki, potem przekazaliśmy koperty z podpowiedziami, gdzie znajdują się Internetowe Problemy i drużyny wystartowały!

- Założeniem fabularnym gry była pomoc młodej dziewczynie – Alicji, która zetknęła się w swoim życiu z różnymi problemami związanymi z korzystaniem internetu. Uczestnicy mieli za zadanie odnaleźć wszystkie osiem Internetowych Problemów, które stanęły na drodze Alicji (hejted, kradzież danych, piractwo komputerowe, psychofan, spotted, uzależnienie od gier, cyberstalking, spam), pokonać je (poprzez rozwiązanie zagadek lub wypełnienie zadań) i zebrać tym samym tzw. znaczki pokonania (karteczka poświadczająca wykonanie zadania), a następnie wrócić do Alicji, aby rozwiązać ostatnią zagadkę. Wygrywała ta grupa, która jako pierwsza pokonała wszystkie problemy, przekazała Alicji znaczki pokonania Internetowych Problemów i rozwiązała jej zagadkę.
- Na zakończenie gry wręczyliśmy nagrody i zaprosiliśmy wszystkich uczestników na poczęstunek.

Przeprowadzamy ewaluację

Na drugi dzień opublikowaliśmy na Facebooku fotorelację i podziękowania za udział w grze. Kilka dni później spotkaliśmy się, aby jeszcze raz podziękować wszystkim osobom zaangażowanym w przygotowanie gry, porozmawiać o tym, co się udało, a nad czym można by jeszcze popracować.



DOSTOSUJ DO POTRZEB

Scenariusz gry miejskiej *Alicja w Krainie Fejsbuka* jest tak skonstruowany, że po wprowadzeniu zmian do pewnych elementów gry, np. podpowiedzi, gdzie szukać zagadek, gra może być realizowana w dowolnym miejscu w Polsce.

Cały scenariusz gry można traktować jako inspirację do mówienia o pewnych zjawiskach występujących w Internecie. Z racji tego, że ulegają one ciągłym zmianom, zmieniać się będą Internetowe Problemy występujące w grze. Wszystko zależy od zaangażowania i nastawienia grupy, z którą pracujemy.



PODSTAWA PROGRAMOWA

Język polski (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

III. Tworzenie wypowiedzi.

Wiedza o społeczeństwie

(III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

III. Współdziałanie w sprawach publicznych

Treści nauczania:

Podstawowe umiejętności życia w grupie.

Plastyka (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.

Informatyka (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się z pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

II. Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.

V. Ocena zagrożeń i ograniczeń, docenianie społecznych aspektów rozwoju i zastosowań informatyki.

Etyka (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Kształtowanie refleksyjnej postawy wobec człowieka, jego natury, powinności moralnych oraz wobec różnych sytuacji życiowych.



O AUTORCE

Monika Czapka – absolwentka informacji naukowej i bibliotekoznawstwa UMCS, specjalność biblioteki szkolne i publiczne, oraz specjalizacji międzykierunkowej: judaistyka. Specjalistka ds. edukacji w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN”. Wiceprezeska Fundacji „5Medium”. Uczestniczka szkoleń, konferencji i projektów z zakresu nowych mediów, takich jak: *Dziecko w Sieci*, *Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie – e-learning*, V Międzynarodowa Konferencja *Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie*, *E-learning w pracy nauczyciela bibliotekarza*, *Obóz kultury 2.0 – Medialab Lublin* czy konferencji *Kultura 2.0: Świadomi mediów*. Koordynatorka licznych projektów edukacyjnych z zakresu edukacji medialnej i kulturalnej. Posiada certyfikat trenera międzynarodowego programu edukacyjnego *Odyssey of the Mind* oraz certyfikat lidera programu *Wolontariusz Kultury*.

4

Cybergra wiejska Agnieszka Boguta



Koordinator/koordynatorka: 1 (ale najlepiej 2: jedna sprawna organizacyjnie i jedna biegła w tematyce tzw. nowych mediów)
Uczestnicy/uczestniczki: 10–20 (optymalnie 15)



Czas przygotowania: tydzień
Czas realizacji: miesiąc



Materiały i narzędzia: czyste kartki, pisaki, duże kartony, farbki do malowania twarzy oraz materiały potrzebne do wykonania stroju (każdy uczeń/uczennica we własnym zakresie), mapka terenu gry, nagrody (np. dyplomy)



Miejsce: budynek szkolny wraz z otoczeniem, dom



Etap szkolny: gimnazjum (najlepiej II klasa)

Cybergra wiejska została przeprowadzona w listopadzie 2014 r. w Zespole Szkół im. Ziemi Lubelskiej w Niemcach. Organizatorami i odbiorcami projektu byli uczniowie i uczennice Gimnazjum nr 1 w Niemcach.

Cele:

- ✦ nauka bezpiecznych zachowań w internecie,
- ✦ zachęcenie młodzieży do podejmowania ciekawych wyzwań (organizacja gry miejskiej),
- ✦ podniesienie kompetencji uczniów i uczennic w zakresie świadomego, bezpiecznego, krytycznego i twórczego korzystania z medium, jakim jest internet,
- ✦ przekazanie aktualnej wiedzy na temat wirusów komputerowych i złośliwych programów, pokazanie sposobów obrony przed nimi i najnowszych zabezpieczeń,
- ✦ integracja uczestników i uczestniczek projektu.

Bezpośrednim powodem, który skłonił mnie do realizacji projektu w klasie, której jestem wychowawczynią, była bardzo nieprzyjemna sytuacja związana

z nieodpowiednimi zachowaniami moich wychowanków i wychowanek w internecie. Przeprowadziłam kilka lekcji wychowawczych na temat rozsądnego korzystania z portali społecznościowych. Zorientowałam się, że wiedza gimnazjalistów i gimnazjalistek o zagrożeniach w sieci jest bardzo mała. Postanowiłam to zmienić, nadając działaniom formę projektu.

Rezultaty:

- ✦ upowszechnienie wiedzy na temat bezpieczeństwa w internecie,
- ✦ wykształcenie umiejętności wyszukiwania i selekcjonowania informacji niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym,
- ✦ uaktualnienie wiedzy uczestników i uczestniczek projektu na temat wirusów komputerowych i programów, wskazanie sposobów obrony przed nimi i najnowszych zabezpieczeń,
- ✦ integracja i aktywizacja klasy.



ZRÓB TO SAM/ SAMA

Najpierw trochę teorii

Pierwsze zadanie to przekazanie uczniom i uczennicom konkretnej wiedzy dotyczącej zagrożeń w internecie. Zostało ono zrealizowane podczas czterech godzin wychowawczych; wspomogła mnie koleżanka biegła w tematyce nowych mediów. Tematyka dotyczyła głównie: szkodliwych treści, niebezpiecznych kontaktów, spamu, ujawniania prywatnych danych, włamań na konta, wirusów i złośliwych programów.

Zwróć uwagę: przygotowując lekcję, warto sięgnąć po poradnik *Bezpieczna e-szkola*.

Przystępujemy do działań praktycznych

- W klasie postanowiliśmy, że projekt podsumujemy grą miejską. Ponieważ mieszkamy na wsi, nazwalismy ją *Cybergrą wiejską*. Po dyskusji zdecydowaliśmy, że zajmiemy się wirusami, złośliwymi programami i sposobami zabezpieczenia się przed nimi. Klasę podzieliliśmy na dwie grupy: 15 osób to aktorzy/aktorki (wcielają się w role internetowych zagrożeń), pozostali uczniowie i uczennice to ekipa organizacyjna.
- Wymyśliliśmy fabułę gry: wirusy, robaki komputerowe, spam i inne trole opanowały naszą szkołę. Funkcjonowanie internetu jest zagrożone, Facebook jest w niebezpieczeństwie, Kwejk przestaje istnieć. Trzeba to powstrzymać. Zainfekowany jest teren wokół szkoły – aż 15 zagrożeniami. Zadaniem uczestników i uczestniczek gry jest znalezienie ich i pokonanie (przez rozwiązanie specjalnych zadań). Wygrywa ta grupa, która pokona najwięcej zagrożeń.

Pora na zadania indywidualne

Piętnastu uczniów i uczennic wyszukało sobie zagrożenia internetowe, które chcieli odtwarzać. Były to: program szpiegujący typu spyware, SQL Slammer, hejter, link spam, Sasser, spam na kuriera, spam bot, robak, spam afrykański, MyDoom, łańcuszek internetowy, phishing, spam, wirus, koń trojański.

Zadaniem ucznia/uczennicy było:

- ✦ zdobyć jak najwięcej wiadomości na temat danego zagrożenia,
- ✦ przygotować dla uczestników i uczestniczek gry zadanie, które dotyczyło bezpieczeństwa w internecie,
- ✦ wymyślić atrakcyjną charakterystykę i przebranie.

Zwróć uwagę: na tym etapie uczniowie i uczennice pracują samodzielnie, nauczyciel/nauczycielka pomaga, doradza, ewentualnie koryguje.

Przykładowe zadania dla uczestników/uczestniczek gry:

- ✦ rozsypanka wyrazowa, z której trzeba łożyć trzy hasła dotyczące zasad bezpiecznego zachowania się w internecie,

wania się w internecie,

- ✦ stworzenie demotywatorów związanych z internetem,
- ✦ wyłowienie wędką z „morza śmieci” łódek z nazwami bezpiecznych poczty internetowej,
- ✦ ułożenie i zaśpiewanie prostej piosenki o bezpiecznym internecie.

Za chwilę cybergra

- W czasie gdy zadania indywidualne były wykonywane, grupa organizacyjna ustaliła zestaw zadań dla siebie (zgrupowanie potrzebnego sprzętu, wyznaczenie pomocy technicznej, osób odpowiedzialnych za catering, zdjęcia itp.).
- Zaplanowaliśmy rozmieszczenie zagrożeń internetowych – zdecydowaliśmy, że będą ukryte np. za budynkiem gospodarczym, za krzewami – i wybraliśmy sposób wykonania/punktowania zadań. To, w jaki sposób można dotrzeć do uczniów-aktorów i uczennic-aktorek zostało uwzględnione na schematycznej mapce, którą otrzymali uczestnicy i uczestniczki gry.

Przeprowadzenie Cybergry wiejskiej

- W grze uczestniczyły dwie klasy gimnazjalne (w sumie około 60 osób). Piętnaście osób z jednej klasy byli to aktorzy/aktorki, kolejne 15 – to ekipa techniczno-wspomagająca; cała druga klasa to uczestnicy i uczestniczki gry.
- Przebieg gry:
 - ✦ rozpoczęcie: aktorzy/aktorki znajdowali się już na swoich pozycjach, uczestnicy i uczestniczki odbyli „odprawę” – wyjaśniliśmy im zasady gry, podzieliliśmy ich na 3-osobowe grupy, rozdaliśmy mapki i wyjaśniliśmy sposób dokumentowania zadań,
 - ✦ uczestnicy i uczestniczki odnajdywali miejsca ukrycia postaci i dostawali od nich zadania. Na miejscu przyznawane były punkty,
 - ✦ gra skończyła się po określonym na początku czasie – 1,5 godziny,
 - ✦ na zakończenie komisja, po podliczeniu punktów, wręczyła nagrody: każda osoba, bez względu na liczbę zdobytych punktów, otrzymała dyplom,
- Po zakończeniu gry uczniowie i uczennice zgromadzili się w stołówce szkolnej na ciepły posiłek.

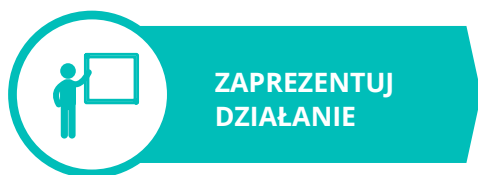
Ewaluacja

Ewaluacja została przeprowadzona kilka dni po zakończeniu gry. Zebrali się na niej organizatorzy i odbiorcy. Nastąpiła rozmowa na temat naszego projektu: podsumowanie, uwagi, refleksje. Sformułowaliśmy wnioski, jak można w przyszłości zrobić grę lepiej.

Uczniowie i uczennice dostali krzyżówki tematyczne: żeby je rozwiązać, musieli się wykazać wiedzą zdobytą podczas gry.

Wszyscy otrzymali pamiątkowe zakładki, na któ-

rych Cyber-Adam radzi, jak bezpiecznie korzystać z internetu.

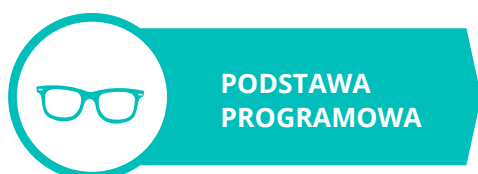


Publiczna prezentacja *Cybergry* przybrała następujące formy:

- ✦ wystawa zdjęć z finału i informacja o grze w ogólnodostępnym miejscu w szkole,
- ✦ plakaty umieszczone w widocznym miejscu w sali lekcyjnej,
- ✦ informacja i zdjęcia w galerii *Album fotograficzny* na [stronie szkoły](#),
- ✦ obszerny materiał w szkolnej gazecie „*Kleks. Rozmaitości*” (luty 2015),
- ✦ opracowanie zakładki edukacyjnych – na każdej przedstawione jest inne zagrożenie z gry. Z tytułu zakładki Cyber-Adam radzi, jak się zabezpieczyć np. przed spamem. Do zrobienia zakładki wykorzystaliśmy zdjęcia wykonane podczas gry wiejskiej i wiadomości zdobyte podczas realizacji projektu.



W razie brzydkiej pogody grę można przeprowadzić w budynku szkoły. Ważne, żeby przewidzieć taką możliwość i podczas planowania gry zastanowić się, co zrobimy, jeśli np. spadnie deszcz czy śnieg.



Język polski (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji.

Informatyka (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

V. Ocena zagrożeń i ograniczeń, docenianie społecznych aspektów rozwoju i zastosowań informatyki.



Agnieszka Boguta – absolwentka filologii polskiej UMCS, od 25 lat pracuje w szkole, obecnie w Zespole Szkół w Niemcach. Opiekunka redakcji szkolnej gazety „Kleks”. Otrzymała m.in. kurs medialny *Dziennikarstwo nie tylko na studiach*, brała udział w programie *Włącz się. Młodzi i media*. Posiada Europejski Certyfikat Kompetencji Informatycznych.

5

Nowoczesne czytelnictwo i współczesna książka

Marta
Kostecka 



Koordinator/koordynatorka: 1
Uczestnicy/uczestniczki: 15–30



Czas przygotowania: 6 godzin
Czas realizacji: 1–2 godziny



Materiały i narzędzia: drobne nagrody, komputer, projektor, internet (stabilne łącze o dużej przepustowości), urządzenia mobilne (tablety, smartfony), darmowe aplikacje (zobacz listę w tekście)



Miejsce: sala z dostępem do internetu



Etap szkolny: szkoła podstawowa

Zajęcia *Nowoczesne czytelnictwo i współczesna książka*, które przeprowadziłam dla uczniów i uczennic klas szóstych Szkoły Podstawowej nr 1 w Policach, odbyły się w czerwcu 2014 r. w ramach lekcji bibliotecznych.

Celem było nauczenie uczniów i uczennic korzystania z różnych źródeł informacji, przygotowanie ich do świadomego uczestnictwa w kulturze oraz zapoznanie z różnorodnymi tekstami kultury i pokazanie, jak mogą wykorzystać technologie informacyjno-komunikacyjne do własnej edukacji. Chciałam pokazać uczniom i uczennicom, że urządzenia mobilne – smartfony i tablety – to nie tylko zabawka do grania i komunikacji z rówieśnikami, ale też potężne narzędzie dostępu do wiedzy, informacji, jak również nowoczesna forma książki i narzędzie do nauki przez zabawę.



ZRÓB TO SAM/
SAMA

Przygotowania techniczne

- Jak w przypadku wszystkich działań zakładających korzystanie z internetu i nowych technologii, pierwszym krokiem jest upewnienie się, że sala, w której zostaną przeprowadzone zajęcia, wyposażona jest w komputer, projektor, szybki i wysokoprzepustowy internet (wifi) oraz w odpowiednią liczbę gniazdek elektrycznych/przedłużaczy.
- Następnie trzeba zainstalować na własnym urządzeniu mobilnym aplikacje, z których planujemy skorzystać.

Zwróć uwagę: uczestnicy i uczestniczki zajęć mogą mieć różne systemy operacyjne na swoich urządzeniach, dlatego musimy umieć ich wspomóc w pobieraniu aplikacji na różne systemy. Uczniów i uczennice trzeba uprzedzić, że powinni przynieść swoje urządzenia mobilne oraz że muszą mieć w nich ustawioną możliwość pobierania aplikacji. Oczywiście można dopuścić sytuację, że dwie osoby korzystają z jednego urządzenia.

• Najważniejszym elementem przygotowań jest dobór aplikacji mobilnych i projektów, które chcemy zaprezentować podczas zajęć. W moim przypadku były to:

- ✦ aplikacja [do odczytu kodów QR](#) – wykorzystana do zaprezentowania, jak skczytanie kodu QR pozwala bezproblemowo pobrać na smartfon np. całą książkę. Na tej aplikacji można też pokazać dodatkową zawartość ukrytą w niektórych książkach dla dzieci, np. gry powiązane z bohaterami książek (pokazałam serię [Zaopiekuj się Mną](#)),
- ✦ aplikacja [Tap2C](#) – wykorzystywana przez niektóre gazety do podłączania do tekstu treści multimedialnych: zdjęć, filmów (pokazałam jej działanie na przykładzie papierowego wydania „Kuriera Szczecińskiego”),
- ✦ aplikacja [Junaio](#) użyta do obsługi rzeczywistości rozszerzonej w projekcie [Szczecin_Przewodnik dla dzieci](#),
- ✦ aplikacja [CoolReader](#) przeznaczona do czytania e-booków,
- ✦ aplikacje: [Google Play Books](#), [Nexto](#), [Woblink](#) do czytania, kupowania i pobierania darmowych e-booków,
- ✦ aplikacja [Pismo Świąte](#) jako przykład książki w postaci aplikacji,
- ✦ aplikacje: [Tłumacz Google](#) i [kalkulator](#) jako przykłady narzędzi zastępujących typowe pomoce naukowe na lekcji,
- ✦ aplikacja [Lubimy czytać](#) – jako przykład medium społecznościowego skupiającego czytelników, pozwalającego na pisanie recenzji, ocenianie książek i tworzenie wirtualnych półek,
- ✦ wirtualna bibliotekę [Wolne Lektury](#) – z której możemy pobierać książki w różnych formatach i czytać je online na tablecie, smartfonie, komputerze, laptopie, czytniku e-booków lub je sobie wydrukować. Wszystko legalnie i za darmo. Świetna alternatywa, gdy np. zabraknie egzemplarzy lektury w bibliotece szkolnej.

Zwróć uwagę: przygotowując się do zaprezentowania biblioteki Wolne Lektury, przeanalizowałam jej zawartość pod kątem lektur dla klas 4-6 szkoły podstawowej wymienionych w podstawie programowej.

Na zakończenie przygotowałam kilka wartościowych blogów czytelniczych jako propozycję zadania domowego – do zapoznania się w domu.

Przebieg zajęć

• Zajęcia zaczęłam od zabawy z nagrodami. Pokazałam kolejno: książkę, czytnik e-booków, tablet i smartfon z otwartymi na nich książkami i zadałam pytanie: „Co to jest?”. Za każdym razem czekałam na odpowiedź: „Książka” i za nią nagradzałam. Chciałam w ten sposób uświadomić uczniom i uczennicom bogactwo form współczesnego czytelnictwa.

• Kolejna część to prezentacja multimedialna. Ta, którą przygotowałam, zawierała głównie nazwy aplikacji i projektów, o których opowiadam na zajęciach. Prezentacja połączona jest z instalacją przez uczniów i uczennice – i omówieniem przez nauczyciela – wybranych aplikacji (zainstalowanie jednej zajmuje kilka/kilkanaście sekund).

Zwróć uwagę: z przygotowanych przed zajęciami aplikacji pokazujemy te, które są adekwatne do poziomu grupy/klasy, nie ma potrzeby pokazywania wszystkich. Nie chodzi również o dokładne przećwiczenie obsługi aplikacji, tylko o ich prezentację i wskazanie, do czego mogą służyć. Sama lekcja jest pomyślana jako inspiracja do korzystania z urządzeń mobilnych w sposób sprzyjający aktywnościom czytelniczym – uczniowie i uczennice intuicyjnie nauczą się obsługi aplikacji na zasadzie analogii. W założeniu instalują oni aplikacje na lekcji i sprawdzają, do czego mogą im się one przydać, a w domu wracają do nich. Rolą prowadzącej/prowadzącego jest nie tylko wskazanie, co uczniowie i uczennice mają zainstalować, ale także podchodzenie do nich w trakcie zajęć i wspieranie techniczne: pomoc w instalacji, dodatkowe tłumaczenie, do czego służą wybrane aplikacje.



Zajęcia można przeprowadzić w pracowni komputerowej wyposażonej w tablety (np. w bibliotece publicznej).

Prezentację multimedialną można zastąpić tablicą lub flipchartem. Komputer i projektor może się jednak przydać do pokazania online ciekawych projektów.

Dobór wykorzystywanych aplikacji i omawianych projektów może, a nawet powinien, być za każdym razem inny, dopasowany do konkretnej grupy i zgodny z jednej strony z jej zainteresowaniami, a z drugiej z najnowszymi trendami – rynek aplikacji mobilnych jest bardzo prężny i co chwila pojawiają się nowe, atrakcyjne edukacyjnie produkty – chociażby książki multimedialne na urządzenia mobilne, np. [O stole, który uciekł do lasu](#).



PODSTAWA PROGRAMOWA

Zajęcia komputerowe (II etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

- I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i internetu.
- II. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
- III. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.
- V. Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.



O AUTORCE

Marta Kostecka – bibliotekarka Miejskiej Biblioteki Publicznej w Szczecinie. Prowadziła liczne warsztaty dla bibliotekarzy z zakresu nowych mediów i nowych technologii. Była także nauczycielką. Należy do zarządu Komisji Edukacji Informacyjnej przy Stowarzyszeniu Bibliotekarzy Polskich oraz do LABiB-u – sieci aktywnych bibliotekarzy i sympatyków bibliotek. Zainteresowania: nowe media i nowe technologie, w tym d-learning, information literacy, kształcenie ustawiczne, edukacja przez całe życie.

6

Prawa obywatela Małgorzata Bazan



Koordinator/koordynatorka: 1
Uczestnicy/uczestniczki: 15-32



Czas przygotowania: 10 godzin
Czas realizacji: 2 tygodnie



Materiały i narzędzia: internet, kamera/aparat/komórka, dowolny program graficzny (np. Canva), program do tworzenia prezentacji (np. Prezi), Dysk Google



Miejsce: szkoła, dom



Etap szkolny: szkoła ponadgimnazjalna

Głównym celem tego krótkiego projektu było wprowadzenie zagadnień z zakresu edukacji obywatelskiej na lekcjach wychowawczych i połączenie ich z edukacją medialną. Tematyka obywatelska (prawa człowieka i prawa obywatela) wchodzi w skład edukacji medialnej i wiedzy o społeczeństwie, ale projekt zakłada także kształcenie/doskonalenie umiejętności pracy „w chmurze”, pokazuje uczniom i uczennicom specyfikę tej pracy, uczy pewnej dyscypliny i porozumiewania się w grupie. Praca „w chmurze” ma również tę zaletę, że uczniowie i uczennice pracują w wygodnym dla siebie czasie, a nauczyciel/nauczycielka może na bieżąco śledzić postępy tych prac. Jeżeli chcemy wystawić oceny uczniom i uczennicom, możemy zrobić to indywidualnie, a nie „grupowo”, ponieważ wiemy, jaki był wkład pracy poszczególnych osób. Praca taka ma też cel wychowawczy: integruje grupę, która

w naturalny sposób wyłania lidera/liderkę, a także przydziela inne funkcje czy role. Wychowawca/wychowawczyni obserwując pracę uczniów i uczennic, uzyskuje dodatkowe informacje na temat ich naturalnych predyspozycji.

Projekt został przeprowadzony w 2013 r. w jednym z warszawskich liceów.



ZRÓB TO SAM/
SAMA

Poznajemy prawa obywatela

Projekt rozpoczynamy od przeprowadzenia lekcji na temat praw obywatela. Przedstawiamy II rozdział

Konstytucji, omawiamy szkieletowo jego założenia, a następnie pokazujemy strony instytucji, które stoją na straży przestrzegania owych praw: [Rzecznika Praw Obywatelskich](#), [Rzecznika Praw Dziecka](#), [Krajowej Rady Radiofonii i Telewizji](#).

Czynności organizacyjne

Kolejnym krokiem jest podział klasy na cztery równe grupy. Każdej przydzielamy zadanie:

✦ Grupa pierwsza – analizuje bardziej szczegółowo Konstytucję, pisze tekst piosenki (np. w stylu hip-hop), która przedstawia prawa obywatela, a potem kręci do tej piosenki teledysk (może być to teledysk nakręcony kamerą w aparacie telefonicznym).

✦ Grupa druga – analizuje przepisy dotyczące pracy Rzecznika Praw Obywatelskich, przygotowuje krótką prezentację multimedialną na ten temat oraz quiz składający się z kilkunastu pytań (prawda-falsz, test zamknięty itp.), który będzie można przeprowadzić w klasie.

✦ Grupa trzecia – analizuje przepisy dotyczące pracy Rzecznika Praw Dziecka, przygotowuje krótką prezentację multimedialną na temat tego, czym zajmuje się Rzecznik Praw Dziecka oraz przygotowuje się do zabawy: sto pytań do eksperta (grupa to eksperci, reszta klasy będzie mogła zadawać pytania).

✦ Grupa czwarta – analizuje przepisy dotyczące pracy Krajowej Rady Radiofonii i Telewizji, przygotowuje moodboard (tablica nastrojów, kolaż nastrojowo-emocjonalno-informacyjny w formie elektronicznej wykonany w dowolnym programie graficznym), w którym znajdą się nie tylko elementy graficzne (zdjęcia, obrazki), ale także komentarze i objaśnienia dotyczące zakresu działania i pracy KRRiT.

Praca projektowa

Przez dwa tygodnie praca w grupach odbywa się „w chmurach”. Zadaniem grup jest ustalenie harmonogramu i przydzielenie zadań. Członkowie grup pracują, posługując się Dyskiem Google. Każda grupa zakłada swoją „chmurę”, do której dostęp ma też nauczyciel/nauczycielka. Wszystkie ustalenia, prezentacje, inne materiały, uczniowie i uczennice umieszczają „w chmurze”. Nauczyciel/nauczycielka śledzi postępy, ale też podpowiada, doradza, komentuje.



Na prezentację warto przeznaczyć dwie godziny lekcyjne. Większą część należy poświęcić prezentacji prac grupowych, przeprowadzeniu quizu, pytaniom „do eksperta”, prezentacji moodboardu. Ostatnim elementem powinna być ewaluacja. Dobrze, jeśli uczniowie i uczennice będą mogli podzielić się opiniami: co sprawiło im największą trudność, a co było stosunkowo proste, czy takie projekty uważają za wartościowe, czy chcieliby coś wprowadzić/zmodyfikować.



Jeżeli klasa jest wyjątkowo sprawna, pomysłowa i pracuje szybko, można stworzyć więcej mniejszych grup i wziąć również pod uwagę inne instytucje, np. [Generalnego Inspektora Ochrony Danych Osobowych](#) i [Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów](#). Każda dodatkowa grupa również będzie musiała przygotować krótką prezentację multimedialną oraz inne zadanie, np. wirtualną mapę myśli.

Innym pomysłem może być połączenie wszystkich prac w jedną spójną całość. Należy oczywiście wydłużyć czas pracy o tydzień, a także stworzyć dodatkową przestrzeń w sieci do takiej pracy.

Prezentacje mogą być wykonywane w coraz popularniejszym dziś i coraz bardziej atrakcyjnym wizualnie dla młodzieży programie [Prezi](#).

Całość można udostępnić na stronie internetowej szkoły.



Wiedza o społeczeństwie (IV etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Wykorzystanie i tworzenie informacji.

VI. Znajomość praw człowieka i sposobów ich ochrony.

Treści nauczania:

Prawa człowieka.

Ochrona praw i wolności.

Środki masowego przekazu (zakres rozszerzony).

Edukacja w XXI w. (zakres rozszerzony).

Organy kontroli państwowej, ochrony prawa i zaufania publicznego (zakres rozszerzony).



O AUTORCE

Małgorzata Bazan – kończyła filologię polską na Uniwersytecie Śląskim, Podyplomowe Studia Edytorskie, Podyplomowe Studia Wiedzy o Kulturze w Polskiej Akademii Nauk, Podyplomowe Studia dla nauczycieli „Start!” w Warszawskiej Szkole Filmowej, Niestacjonarne Studia Doktoranckie w Polskiej Akademii Nauk. Nauczycielka języka polskiego i wiedzy o kulturze w Liceum im. Klementyny Hoffmanowej w Warszawie i warszawskim Liceum Filmowym. Współpracowała ze Stowarzyszeniem Nowe Horyzonty, Centrum Edukacji Filmowej w Wołominie (konsultacja podstawy programowej dla ogólnopolskiego projektu *Lekcja w Kinie*), Stołecznym Centrum Edukacji Kulturalnej (prowadzenie zajęć z edukacji filmowej). Autorka scenariuszy lekcji w ramach projektu *Filmoteka Szkolna* prowadzonego przez Państwowy Instytut Sztuki Filmowej. Konsultantka merytoryczna Fundacji Akcja Animacja. Metodyczka w Stowarzyszeniu IRO (stworzenie programu nauczania języka polskiego w klasach 4-6).

7

Twarze XX wieku. Projekt edukacyjny dla refleksyjnych, wrażliwych i dociekliwych indywidualistów

Joanna
Rzońca



Koordinator/koordynatorka: 1
Uczestnicy/uczestniczki: minimum 15



Czas przygotowania: 1-2 tygodnie
Czas realizacji: 6 tygodni



Materiały i narzędzia: „Portfolio” postaci przygotowane
przez nauczyciela/nauczycielkę, makieta e-gazety



Miejsce: szkoła, biblioteka i dom



Etap szkolny: szkoła ponadgimnazjalna (I klasa)

Projekt *Twarze XX wieku* został zrealizowany w IV Liceum Ogólnokształcącym im. Tadeusza Kościuszki w Krakowie w roku szkolnym 2013/2014 jako działanie wspomagające i uzupełniające zajęcia lekcyjne z wiedzy o kulturze związane z treściami omawianymi na lekcjach w ramach bloku dotyczącego przemian społecznych, politycznych i kulturowych w XX wieku.

Cele:

- ✦ aktywizacja uczniów i uczennic i umożliwienie im kreatywnego podejścia do treści programowych,
- ✦ nabywanie umiejętności pracy z informacją – wyszukiwanie i selekcja informacji,
- ✦ przejmowanie odpowiedzialności za własne działania (planowanie i organizacja pracy),
- ✦ świadome uczestniczenie w procesie własnego kształcenia,
- ✦ zapoznanie uczniów i uczennic z esejem jako formą wypowiedzi pisemnej.

Co skłoniło mnie do realizacji projektu:

- ✦ potrzeba wyrwania uczniów i uczennic z obojętnego i bezrefleksyjnego przyjmowania informacji przekazywanych na lekcjach,
- ✦ chęć skłonienia uczniów i uczennic do spojrzenia na XX w. nie jako na czas wypełniony bezimennym tłumem, ale jako na zbiór różnych i wyjątkowych TWARZY, z których każda niosła swoją osobistą historię (program wiedzy o kulturze dotyczy głównie XX w. – na gruncie politycznym, społecznym, artystycznym działa się wówczas naprawdę dużo, a ten natłok informacji powoduje, że dzieje stulecia wydają się w jakimś sensie anonimowe. Dzięki projektowi uczniowie i uczennice mogli zobaczyć, że za tymi wszystkimi zmianami stali prawdziwi ludzie – bardziej lub mniej znani).

Co osiągnęliśmy przez nasze działania:

- ✦ uczniowie i uczennice zapoznali się z losami

osób, o których wcześniej nic, lub niewiele, wiedzieli, a które sprawiły, że wiek XX został przez nich „oswojony” i stał im się bliższy,

✦ wiele uczniów i uczennic odnalazło w tych postaciach źródło inspiracji do swoich własnych aktywności i postaw życiowych,

✦ uczniowie i uczennice wdружили się do samodzielnego poszukiwania i wykorzystywania informacji, efektem naszej pracy była również publikacja specjalnego wydania czasopisma szkolnego „Pogaduszki u Kościuszki” (nr 7/2015) (publikację można pobrać jako plik .pdf i wydrukować w formie książeczki).



**ZRÓB TO SAM/
SAMA**

Czy wiek XX może mieć swoją twarz?

• Zaczynamy od pokazania uczniom prezentacji zawierającej 15 fotografii przedstawiających mniej lub bardziej znane osoby, których naukowa, polityczna, społeczna, gospodarcza lub artystyczna działalność przypadła głównie na XX w. Każdą z tych postaci trzeba podczas prezentacji przybliżyć w kilku krótkich słowach (na razie bez szczegółów).

• Teraz stawiamy uczniom i uczennicom pytania inspirujące do działania:

✦ Która z tych postaci w sposób szczególny zwróciła Twoją uwagę?

✦ O kim chciałabyś/chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej?

✦ Czyja fotografia zrobiła na Tobie wrażenie?

✦ Kto według Ciebie mógłby być nazwany „twarzą XX wieku”? Dlaczego?

• Uczniowie i uczennice na pewno mają już swoje pierwsze typy, jednak by pomóc im w wyborze, damy im przygotowane wcześniej biogramy postaci. Ich zadanie polega na wybraniu TYLKO JEDNEJ spośród zaprezentowanych osób, a następnie napisaniu eseju, którego punktem wyjścia będzie fotografia tej postaci – oblicze, które może być nazwane „twarzą XX wieku”.

Zwróć uwagę: należy uczulić uczniów i uczennice, by ich praca NIE BYŁA BIOGRAFIĄ wybranej postaci oraz zapoznać ich z NaCoBeZU (na co nauczyciel będzie zwracał uwagę), czyli z kryteriami oceny pracy.

Spojrzenie, które mnie uwiodło...

• Uczniowie i uczennice mają tydzień na decyzję w sprawie wyboru postaci. Ważne, by wybrali osobę, której twarz najmocniej ich zaintrygowała, tak by w pracy mogli napisać o swoich emocjach i odczu-

ciach związanych z tym obliczem, by odpowiedzieli na pytanie dlaczego to – a nie inne – spojrzenie przykuło ich uwagę. I dlaczego właśnie ta twarz jest według nich „twarzą XX wieku”.

• Deklaracja wyboru postaci jest ostateczna (i pisemna), dlatego uczniowie powinni mieć tydzień na jej złożenie.

Zwróć uwagę: do realizacji projektu nie jest potrzebne, by zostały opisane wszystkie zaproponowane postaci. Dopuszczalna jest także sytuacja, że kilkoro uczniów/uczennic wybiera jedną postać.

Za tym spojrzeniem kryje się niezwykła historia!

• Kolejny tydzień to zbieranie materiałów i informacji o wybranej postaci (artykułów, książek, filmów) oraz stworzenie planu pracy.

Zwróć uwagę: na tym etapie bardzo ważna jest pomoc nauczyciela/nauczycielki – jego/jej rolą jest omówienie z uczniem/uczennicą nie tylko koncepcji pracy oraz weryfikacja odnalezionych przez niego/nią materiałów (czy jest ich za mało, czy za dużo, czy są wiarygodne itp.), ale także rozmowa o tym, co uczeń/uczennica odnaleźli „dla siebie” w historii wybranej postaci.

Pod koniec tego etapu uczniowie i uczennice składają formularze, w których podają tytuł, ramowy plan pracy oraz wykaz materiałów źródłowych, z których mają zamiar korzystać.

Patrzę, odczuwam, opisuję

• Ten etap to ubranie myśli i odczuć w słowa. To dla ucznia/uczennicy trudne dwa tygodnie, gdyż wykorzystując zdobyte informacje oraz bazując na swoich wrażeniach, musi uzasadnić w eseju, dlaczego wybrana przez niego/nią osoba zasługuje na to, by nazwać ją „twarzą XX wieku”.

• W pierwszych dniach tego etapu należy przeprowadzić z uczniami i uczennicami zajęcia poświęcone kompozycji eseju.

Wrażenia schwytane w sieci słów

• Uczniowie i uczennice składają prace w formie wydruku oraz pliku na płycie CD. Nauczyciel weryfikuje je pod kątem autorstwa (wyklucza możliwość plagiatu) oraz ocenia całokształt działań ucznia/uczennicy w ramach projektu, biorąc pod uwagę następujące kryteria:

✦ dbałość o stronę językową pracy oraz jej poprawność merytoryczną,

✦ terminowość i sumienność w wywiązywaniu się z zadań w kolejnych etapach projektu,

✦ zaangażowanie i aktywność podczas realizacji projektu,

✦ pomysłowość,

- ✦ zachowanie wyznaczników gatunkowych eseju,
- ✦ subiektywność, oryginalność i nieszablonowość w podejściu do tematu,
- ✦ zgodność realizacji działań z przedstawionym wcześniej planem.



Pokażmy, jakie twarze miał XX w.!

Pora na omówienie prac z uczniami i uczennicami i trudne zadanie wyboru tych, w których wybór „twarzy XX wieku” został przedstawiony najciekawiej i najatrakcyjniej. Z wybranych esejów tworzymy na makietach Qmam elektroniczną publikację, którą można zamieścić np. na stronie internetowej szkoły, a w razie potrzeby można również wydrukować

Zwróć uwagę: Qmam to makieta multimedialnej e-gazety stworzona specjalnie na potrzeby szkolnych gazetek, jest dostępna po założeniu bezpłatnego konta na portalu edukacyjnym [Młodzieżowa Akcja Multimedialna Fundacji Nowe Media](#).



Projekt można modyfikować praktycznie na każdym etapie.

W fazie przygotowawczej nauczyciel/nauczycielka mogą stworzyć własny zbiór postaci, spośród których uczniowie i uczennice będą wybierać typowaną przez siebie „twarz XX wieku”. Postaci tych może być mniej lub więcej niż proponuje ten opis.

W fazie realizacji można zasugerować uczniom i uczennicom konkretne pozycje literackie lub/i filmowe, z którymi powinni się zapoznać, przygotowując swoje prace.

Realizację projektu można również połączyć z aktualnymi wydarzeniami kulturalnymi – np. wystawą w muzeum, koncertem, seansem filmowym, warsztatami w domu kultury itp., w których uczestniczyła klasa i które wiązałyby się z zaprezentowanymi przez nauczyciela/nauczycielkę postaciami (trzeba śledzić pod tym względem wydarzenia w swojej miejscowości).

Publiczną prezentację można przygotować w inny niż zaprezentowany tu sposób – np. publikując prace uczniów i uczennic na blogu przedmiotowym. Można również wybrać inną niż Qmam aplikację do składania tekstu, np. skorzystać z [Issuu](#). Formą upowszechniania elektów projektu może być również sprawozdanie z jego realizacji zamieszczone w gazetce szkolnej, na

blogu przedmiotowym lub/i na stronie internetowej szkoły.



Język polski (IV etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

- I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji.
- II. Analiza i interpretacja tekstów kultury.

Wiedza o społeczeństwie (IV etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

- I. Wykorzystanie i tworzenie informacji.

Treści nauczania:

Środki masowego przekazu (zakres rozszerzony).

Informatyka (IV etap edukacyjny)

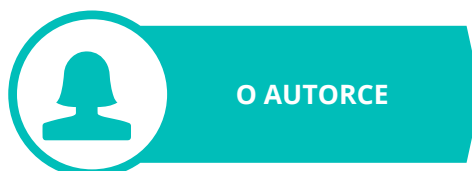
Cele kształcenia:

- II. Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.

Wiedza o kulturze (IV etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

- I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji.



Joanna Rzońca – nauczycielka w IV Liceum Ogólnokształcącym im. Tadeusza Kościuszki w Krakowie

8

Walka dobra ze złem

Justyna
Opoka



Koordinator/koordynatorka: 2
Uczestnicy/uczestniczki: 20–30



Czas przygotowania: 4 tygodnie
Czas realizacji: 3 godziny



Materiały i narzędzia: markery, białe T-shirty, plastikowe pudełeczko, np. po spinaczach, butelka po płynie do naczyń, papier, pudełko kartonowe, farby, złoty spray, produkty niezbędne do zrobienia babeczek, projektor, ekran, laptop, nagłośnienie, sprzęt sportowy



Miejsce: hala sportowa, ulice miasta



Etap szkolny: gimnazjum

Walka dobra ze złem to działanie przygotowane przez 30-osobową grupę uczniów i uczennic o przeróżnych zainteresowaniach (teatr, sport, dziennikarstwo). Wydarzenie łączące efekty pracy grup tematycznych (Finał) odbyło się w Hali Polskich Olimpijczyków w Piaskach.

Celem działania było zaznajomienie młodzieży i dorosłych mieszkających w Piaskach z tematem bezpieczeństwa w sieci. Zamierzony cel został zrealizowany poprzez wydarzenie teatralno-sportowe oraz sondy uliczne dotyczące zagadnień związanych z internetem i jego użytkowaniem.

Nasze działania skłoniły odbiorców do refleksji na temat swojego wizerunku w sieci i upubliczniania prywatnych informacji na portalach społecznościowych oraz uświadomiły im konieczność ochrony urządzeń, za pomocą których korzystają z internetu.



ZRÓB TO SAM/
SAMA

Praca w grupach projektowych

Uczestników i uczestniczki projektu przydzielamy do grup tematycznych: teatralnej, dziennikarsko-cukierniczej, sportowej, logistycznej, promocyjno-medialnej.

Zwróć uwagę: podczas podziału na grupy należy pamiętać o zainteresowaniach uczniów i uczennic. Każda z osób powinna dobrze się czuć w zadaniu, za które będzie odpowiedzialna.

Zadania dla grup:

- ✦ Teatralna – osoby z grupy są odpowiedzialne za przygotowanie pantomimy: scenariusz, podział

ról, kostiumy i charakteryzację,

✦ Sportowa – osoby z grupy mają za zadanie zorganizować mecz siatkówki (uczniowie vs nauczyciele), są zawodnikami/zawodniczkami biorącymi udział w grze oraz wykonawcami/wykonawczyniami koszulek dla zawodników i nagrody dla zwycięzcy,

✦ Dziennikarsko-cukiernicza – osoby z grupy odpowiadają za przygotowanie i przeprowadzenie sondy ulicznej, fotografowanie działania, a także upieczenie babeczek, które będą nagrodą za udział w sondzie.

✦ Logistyczna – osoby z grupy są odpowiedzialne za ustalenie terminu i miejsca wydarzenia oraz podjęcie działań dotyczących zezwolenia na jego realizację w danym miejscu i czasie (np. wysłanie pism do dyrekcji i właścicieli hali sportowej), rezerwację hali, ustalenie listy gości oraz sposobu ich zapraszania, zorganizowanie potrzebnego sprzętu (siatki na mecz, projektora, ekranu, laptopa, nagłośnienia itp.).

✦ Promocyjno-medialna – osoby z grupy odpowiadają za wystosowanie zapytań o patronat medialny nad wydarzeniem, pozyskanie sponsorów, wywieszenie plakatów promocyjnych o wydarzeniu, wysłanie stosownych informacji do lokalnych instytucji i władz, promocję w mediach społecznościowych typu Facebook.

Pantomima

• Pantomima przygotowywana przez grupę teatralną ma obrazować hejtowanie w sieci.

• Przykładowy scenariusz: dwie osoby grają w internetową grę. Zwycięzca/zwycięzcy zaczyna naśmiewać się z umiejętności przeciwnika/przeciwniczki. Gdy ten/ta się nie broni, gracz nr 1 zaczyna używać coraz bardziej obraźliwych słów (napisanych na kartkach). Doprowadza to do lawiny hejtu w kierunku gracza nr 2 przedstawionej za pomocą kulek z papieru rzuconych przez „tłum”, czyli ekipę osoby hejtującej, w stronę przegranego/przegranej.

Mecz

Pełnosetowy mecz piłki siatkowej ma za zadanie zaangażować nauczycieli/nauczycielki i uczniów/uczennice do wspólnego działania. Grupa uczniowska tworzy drużynę Wirusów a grupa nauczycielska Antywirusów. Każdy zawodnik/zawodniczka ma koszulkę zaprojektowaną i wykonaną przez grupę sportową. Wygraną w meczu jest tekturowa miniaturka komputera, na ekranie którego widnieje logotyp projektu.

Sonda

• Sonda uliczna polega na zadaniu 10 pytań około 50 osobom w przedziale wiekowym 15–60 lat. Pytania podzielone są na trzy kategorie:

✦ Częstotliwość i cel korzystania z internetu.

✦ Znajomość zagrożeń, jakie czyhają na nas w sieci.

✦ Sposoby zabezpieczenia urządzeń, z których łączymy się z siecią.

• Każda osoba ankietowana dostaje od ankietatorów i ankieterek babeczkę.

Zwróć uwagę: wyniki ankiet mają na celu uświadomić uczniom i uczennicom, jak postrzegane są kwestie internetu i bezpieczeństwa w sieci wśród osób z różnych pokoleń.



Momentem prezentacji wszystkich grup jest Finał w hali sportowej. Głównym elementem spotkania jest mecz Antywirusów z Wirusami. Jako wprowadzenie do tematu publiczności prezentowane są wyniki przeprowadzonej sondy oraz pantomima.

Warto pomyśleć o tym, aby podczas finału zostały na przykładach przedstawione i omówione cele projektu. W naszym przypadku młodzi ludzie zobaczyli filmik (z internetu) o tym, jak szybko informacje na ich temat rozprzestrzeniają się w sieci.

Warto wcześniej z uczniami i uczennicami przygotować scenariusz finału. Plan scenariusza powinien zawierać m.in.:

✦ część powitalną: przedstawienie i powitanie wszystkich zaproszonych oficjalnie gości, przedstawienie organizatorów, grupy projektowej, założeń i celów projektu,

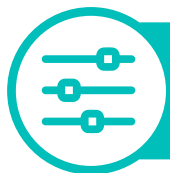
✦ część teoretyczną dotyczącą zachowania prywatności i ochrony wizerunku w sieci (w naszym przypadku pantomima, wyniki ankiety, filmik),

✦ prezentację współpracy grupy (prezentacja ze zdjęciami), zapowiedź meczu i wyznaczenie komentatorów sportowych,

✦ zakończenie: podziękowania dla organizatorów, grupy projektowej, uczestników finału i przybyłych gości.

Ewaluacja wydarzenia

Ważnym elementem ewaluacji jest rozmowa z uczniami i uczennicami o wrażeniach ze współpracy, dobrych i złych stronach wydarzenia i całego procesu przygotowania. Pomysłem na ewaluację mogą być różnego rodzaju gry, które dostarczają odpowiedzi na ważne pytania ewaluacyjne, a równocześnie pozwalają się bawić. Warto poszukać takich niestandardowych metod w podręcznikach lub internecie.



DOSTOSUJ DO POTRZEB

Mecz piłki siatkowej nie musi być rozgrywany jedynie przez uczniów i nauczycieli. Do rozgrywek można zaprosić władze miasta, osoby publiczne, pracowników różnych instytucji. Ma on zobrazować walkę wirusów z antywirusami, co dobrze się sprawdza przy spotkaniu grupy dorosłej z młodzieżą.

Część teatralna nie musi mieć formy pantomimy – może być to krótka scenka z użyciem głosu.

lin IX kadencji. Od października 2015 r. zajmuje się szkoleniem młodzieżowych rad z zakresu zarządzania projektami i organizacji eventów oraz szerzy informacje na temat programu Erasmus+.



PODSTAWA PROGRAMOWA

Informatyka (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Język polski (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

III. Tworzenie wypowiedzi.

Plastyka (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki.
II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.



O AUTORCE

Justyna Opoka – uczennica 4 klasy Technikum Ekonomicznego o profilu: technik obsługi turystycznej. Prezeska organizacji MaY (Media and Youth) Poland, członkini sieci EuroPeers przy Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji, wolontariuszka Fundacji Nowy Staw. Od sześciu lat uczestniczy w projektach z programu Erasmus+ (wcześniej Młodzież w Działaniu) oraz koordynuje niektóre z nich; uczestniczyła m.in. w wymianach młodzieży, wolontariacie europejskim EVS, seminariach i szkoleniach, a także stażu zawodowym Erasmus+. Marszałkini Sejmu Dzieci i Młodzieży XX kadencji, skarbniczka Młodzieżowej Rady Miasta Lub-

9

Wirtualna galeria Nie Nudno

Aneta Szadziwska 



Koordinator/koordynatorka: 1-2
Uczestnicy/uczestniczki: 10-25



Czas przygotowania: tydzień
Czas realizacji: ok. 3 godziny



Materiały i narzędzia: albumy z reprodukcjami dzieł sztuki, kartony w różnym formacie, kredki, farby, flamastry, gazety, teksty piosenek, teksty wierszy, komputery z dostępem do internetu, LearningApps, Google Art Project, program do składania, np. Publisher, Psykopaint, Photo! 3D Screensaver



Miejsce: dowolne; w szkole: pracownia informatyczna lub multimedialne centrum informacji biblioteki szkolnej, sala do zajęć artystycznych; poza szkołą: galeria sztuki, instytucja kultury



Etap szkolny: gimnazjum (II/III klasa)

Pomysł stworzenia szkolnego wirtualnego muzeum zrodził się podczas szukania inspiracji do zorganizowania w szkole obchodów Międzynarodowego Dnia Muzeów (18 maja). Głównym celem przedsięwzięcia zrealizowanego z grupą chętnych gimnazjalistów było stworzenie eksponatów w postaci cyfrowej, w tym remiksów artystycznych, które mogłyby być zaprezentowane szerszej publiczności i zachęcenie w ten sposób uczniów i uczennic do zwiedzania muzeów.

Do realizacji pomysłu skłoniło mnie spostrzeżenie wychowawców klas, że młodzież niechętnie odwiedza muzea. Klimat tradycyjnych muzeów: cisza, skupienie, nadęta atmosfera, zakaz dotykania eksponatów, strażnicy, brak interaktywnych atrakcji, skutecznie zniechęcają współczesnych gimnazjalistów i gimnazjalistki do wizyt w tych miejscach i poznawania sztuki. Aby odczarować wizerunek muzeów, postanowiłam zaprezentować artystyczne prace gimnazjalistów

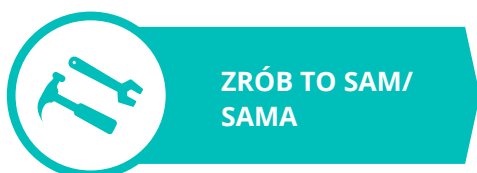
i gimnazjalistek poprzez stworzenie szkolnego muzeum wirtualnego. Inspiracją był [Google Art Project](#). Dzieła z muzeów stały się punktem odniesienia do pracy twórczej uczniów i uczennic oraz materiałem do stworzenia czegoś własnego, oryginalnego.

Końcowy efekt swoich prac uczniowie i uczennice uzyskali za pomocą cyfrowych aplikacji i zaprezentowali w postaci wirtualnej galerii.

Poprzez zaangażowanie młodych odbiorców sztuki – potencjalnych bywalców muzeów – w stworzenie własnego nowoczesnego muzeum przełamaliśmy bariery pomiędzy nimi a tradycyjnymi instytucjami muzealnymi. Nie jest to efekt mierzalny, ale każdy z etapów działania ukazywał, że praca uczniów i uczennic doprowadziła ich do indywidualnych sukcesów, gdyż stali się artystami i artystkami, których dzieła zawisły w nowoczesnej galerii podziwianej przez szkolną społeczność.

Zaangażowanie uczniów i uczennic w przygotowanie przedsięwzięcia i połączenie zajęć tradycyjnych z medialnymi to nowa forma doświadczania sztuki. W ten sposób zapominamy o tradycyjnym zwiedzaniu i przyglądaniu się obrazom z daleka. Przygotowany wirtualny spacer po galerii dzieł uczniowskich w połączeniu z efektami świetlnymi i dźwiękowymi przenoszą odbiorców w artystyczny świat młodych twórców. Multimedialna wystawa to świetny pomysł na wyzwalenie talentów uczniowskich i naukę w niebanalny sposób. To też okazja do integracji społeczności szkolnej i propozycja ciekawego spędzenia czasu. Wirtualny świat sztuki stworzony przez młodych twórców zaciekawił zarówno tych, którzy stronili od muzeów i dopiero zaczynają swoją przygodę z historią sztuki, jak i miłośników sztuki.

To krótkie przedsięwzięcie pozwoliło całej szkole świętować w atrakcyjny sposób Międzynarodowy Dzień Muzeów.



Quiz i mapa myśli

- Zajęcia odbywają się w pracowni z dostępem do komputerów i internetu.
- Nauczyciel/nauczycielka za pomocą aplikacji [LearningApps](#) – zbioru interaktywnych modułowych narzędzi wspierających uczenie się i nauczanie pozwalających na tworzenie różnego rodzaju quizów, testów, krzyżówek itp. – prezentuje quiz wiedzy o sztuce. Zadaniem uczniów i uczennic jest połączenie nazw znanych muzeów z miastami oraz artystów z tytułami dzieł i kierunkami w sztuce. Uporządkowanie poprzez quiz posiadanej przez uczniów i uczennice wiedzy dotyczącej edukacji artystycznej i krótka dyskusja moderowana przez nauczyciela/nauczycielkę ma na celu określenie indywidualnego stopnia zainteresowania uczniów i uczennic sztuką i zaprezentowanie go w postaci mapy myśli wykonanej przez każdego ucznia i uczennicę w programie [Popplet](#).

Praca z Google Art Project

- W pracowni komputerowej z dostępem do internetu logujemy się w [Google Art Project](#) – aplikacji, która pozwala na eksplorowanie zbiorów i ekspozycji ponad dwustu muzeów świata. Uczniowie i uczennice przeszukują jej zasoby pod kątem swoich zainteresowań określonych w mapie myśli i według różnych kryteriów wyszukiwania.
- Po utworzeniu własnego konta Google i zalogowaniu się tworzą swoją galerię muzealną z tymi dziełami,

które inspirują ich do stworzenia własnej pracy artystycznej.

Zwróć uwagę: poprzez tego typu doświadczanie sztuki i poznawanie muzeów uczniowie i uczennice nie tylko przyglądają się obrazom, artefaktom w internecie i poznają odpowiedzi na pytania dotyczące ich twórców, ale rozpoczynają własną przygodę ze sztuką, przygotowując się ekspresji twórczej.

Ekspresja twórcza – warsztaty plastyczne

- Na warsztatach plastycznych tworzymy własne dzieła sztuki do szkolnego muzeum wirtualnego. Obejrzaone w internecie i w tradycyjnych albumach dzieła stają się punktem odniesienia do pracy twórczej uczniów i uczennic i materiałem do stworzenia czegoś samodzielnego. Prace plastyczne wykonane przez uczniów i uczennice różnymi technikami są indywidualną koncepcją każdego i każdej z nich.
- W zadaniu zespołowym wykonujemy katalog wystawy dokumentujący prace wybrane do prezentacji w wirtualnym muzeum: jedna grupa fotografuje/skanuje prace, druga tworzy podpisy do prac (tytuł i autor), kolejne osoby zajmują się opracowaniem katalogu w programie Publisher.

Remiks artystyczny – praca z programem graficznym i tekstem

- Uczniowie i uczennice wgrywają swoje prace do programu [Psykopaint](#) i przekształcają je, wykorzystując dostępne funkcje, np. pędzel impresjonistów, malowanie na drewnie, następnie zapisują efekt jako nowy obraz – w ten sposób tworzą remiksy artystyczne – nowe dzieła, w których można zauważyć cechy pierwowzoru, ale także zmiany w kolorze, technice malowania.
- Następnie uczniowie i uczennice wybierają z piosenek i tekstów literackich ulubione cytaty tak, aby były one słownym nawiązaniem do obrazu lub jego interpretacją.

Zwróć uwagę: połączenie obrazu z elementem literackim znanym w kulturze pozwala na stworzenie nowego dzieła o innej wymowie niż oryginał i jest rodzajem reinterpretacji.

Wirtualna galeria – tworzenie wystawy

Na komputerach, na których będziemy pracować, instalujemy darmowy program [Photo! 3D Screensaver](#) do prezentacji zdjęć w 3D. W programie wybieramy rodzaj galerii (galeria w zamku, showroom, galeria sztuki nowoczesnej itp.), do której wgrywamy zdjęcia (zestaw: oryginalne prace uczniów i uczennic i remiksy) i zapisujemy ją jako album. Możemy stworzyć kilka galerii w zależności od charakteru prac i ich liczby.



ZAPREZENTUJ DZIAŁANIE

Prezentacja efektów pracy miała miejsce w maju podczas Międzynarodowego Dnia Muzeów. Rezultaty pokazaliśmy w postaci wirtualnej galerii, którą mogła oglądać cała szkolna społeczność i zaproszeni goście, w tym rodzice uczniów i uczennic. Podczas finału autorzy i autorki prac pełnili określone funkcję: prezentera/prezenterki – otwierających wystawę, kuratora/kuratorki – opowiadających o pracach, technicznego/technicznej obrazu – obsługujących komputer i prezentujących wirtualną galerię, fotografa/fotografki – dokumentujących wydarzenie, operatora/operatorki światła – nadających nastrój wystawie, technika/technicznej dźwięku – dostosowujących muzykę do pokazu.



DOSTOSUJ DO POTRZEB

Przedsięwzięcie może być realizowane nie tylko w szkole, ale i w muzeum, bibliotece czy instytucji kultury, które dysponują chociaż kilkoma komputerami czy laptopami, tabletami z dostępem do internetu. Zajęcia można modyfikować głównie pod kątem doboru programów cyfrowych. Zamiast Google Art Project można wykorzystać strony muzeów lub artystów.

Możemy zrezygnować z tworzenia remiksu artystycznego lub wykonać go w innych programach graficznych, takich jak: [Artpad](#), [BeFunky](#), [Photoscape](#).

Z kolei przy wyborze programu do prezentacji galerii uczniowskiej można wybrać aplikację, które pozwalają na upublicznianie zawartości w sieci i są dostępne online. Warto jednak wybrać takie, które dają efekt wirtualnego spaceru. Można skorzystać z [Picturetrail](#).

Przedsięwzięcie może być realizowane jako projekt międzyprzedmiotowy koordynowany przez dwóch nauczycieli: informatyka/informatyczkę i nauczyciela/nauczycielkę zajęć artystycznych lub jako cykl lekcji na jednym lub dwóch przedmiotach – zajęciach artystycznych lub zajęciach artystycznych i informatyce. To też dobry sposób na pracę koła artystycznego, medialnego, informatycznego.



PODSTAWA PROGRAMOWA

Informatyka (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

II. Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.

Wiedza o społeczeństwie (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Wykorzystanie i tworzenie informacji.

Treści nauczania:

Praca i przedsiębiorczość.

Język polski (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji.

III. Tworzenie wypowiedzi.

Plastyka (III etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki.

II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.



O AUTORCE

Aneta Szadziewska – nauczycielka-bibliotekarka, regionalna ambasadorka programu eTwinning. Koordynowany przez nią projekt *Bookraft* zrealizowany w Gimnazjum nr 3 w Lublinie otrzymał pierwsze miejsce w konkursie europejskim eTwinning w 2011 r. w kategorii wiekowej 16–19 lat.

10

Zremixuj się!

**Agnieszka
Grzegorzczak** 



Koordinator/koordynatorka: 1-2
Uczestnicy/uczestniczki: 10-25



Czas przygotowania: 2 tygodnie
Czas realizacji: 2-5 dni; 2 godziny w przypadku pojedynczych remiksów



Materiały i narzędzia: papier, klej, nożyczki, kolorowe kartki, wybrane utwory literackie, które będą wykorzystywane do remiksowania, kamera, dyktafon, nagrody (mile widziane)



Miejsce: dowolnie: szkoła/przestrzeń publiczna (projekt można zrealizować całkowicie poza murami szkoły przy wcześniejszym wykorzystaniu pracowni internetowej)



Etap szkolny: gimnazjum (III klasa)/szkoła ponadgimnazjalna

Projekt *Zremixuj się!* został zrealizowany przez uczniów i uczennice klasy 1c III Liceum Ogólnokształcącego im. Unii Lubelskiej w Lublinie.

Głównym celem projektu było zwrócenie uwagi na nowatorski sposób tworzenia remiksów literackich z uwzględnieniem prawidłowych zasad wykorzystywania narzędzi Google i portali społecznościowych. Działanie składało się z dwóch etapów:

- ✦ warsztatów: z remiksu literackiego, zasad tworzenia remiksów przy użyciu różnych narzędzi – zaczynając od kartki papieru, a na wyszukiwarce Google kończąc;
- ✦ remiksowania: w tym przypadku był to konkurs Maximus Remix skierowany do uczniów III LO im. Unii Lubelskiej, a także film ukazujący mieszkańców i mieszkanki Lublina czytających w przestrzeni miejskiej i tym samym tworzących swoisty remiks miejski.

Impulsem do powstania tej inicjatywy była chęć szeroko pojętej aktywizacji młodzieży, zmotywowania jej do rozpoczęcia działań twórczych i zwrócenia uwagi na możliwości wykorzystania narzędzi internetowych w tym zakresie.

Efektem, jaki udało się osiągnąć, było realne zaangażowanie młodzieży w proces tworzenia, promocję własnej twórczości, jak również wzmocnienie kompetencji miękkich wśród wszystkich członków i członkiń zespołu.



**ZRÓB TO SAM/
SAMA**

Warsztaty

- Przed przystąpieniem do konkretnych działań wskazane jest usystematyzowanie, a momentami wręcz

nabycie, wiedzy i umiejętności tworzenia remiksu literackiego, jak również sposobu jego prezentacji na szerszym forum. Z tego względu proponuję przeprowadzenie dwóch warsztatów: z remiksu literackiego jako nowego rodzaju literatury oraz zasad jego właściwego tworzenia, zarówno w wersji analogowej – z wykorzystaniem wydrukowanych utworów poetyckich i prozatorskich, nożyczek, kleju i kolorowych kartek (tworzenie nowych dzieł poprzez połączenie słów/wersów z kilku różnych utworów) – jak i w wersji cyfrowej – z wykorzystaniem wyszukiwarki Google i wspólnym tworzeniem remiksów np. poprzez łączenie obrazów i tekstów dostępnych na wolnej licencji bądź znajdujących się w domenie publicznej.

- Wskazany byłby również warsztat dotyczący samego zarządzania projektem, sposobu osiągania zamierzonego celu, podziału ról i właściwej organizacji pracy.

Zwróć uwagę: Poziom warsztatów powinien być oczywiście pracujemy, posiadanej przez nią wiedzy i umiejętności. Jeśli będzie to konieczne, możemy zorganizować kolejne spotkania, by ustalić np. jaki rodzaj remiksu będzie dla naszej grupy najbardziej optymalny, a przy tym wyzwoli pełną kreatywność wszystkich uczestników i uczestniczek.

Przygotowania. Podział zadań i ról

- Etap przygotowań oraz podziału ról i zadań to czas, kiedy naszym celem jest przygotowanie zaplecza technicznego do tworzenia remiksu (dyktafon, kamera itp.), utworów, które będziemy wykorzystywać, wszelkich materiałów potrzebnych uczestnikom i uczestniczkom (klej, papier, nożyczki itp.).
- Konieczny jest wybór lidera/liderki, jak również podział zadań w grupie. Dobrze jest uzyskać akceptację grupy co do proponowanego podziału zadań przez spisanie wszystkiego na dużej kartce i przypięcie do podpisami uczniów i uczennic.
- Jest to również dobry moment, żeby wcielić się w role osób remiksujących, przećwiczyć sposób zachęcenia do udziału w konkursie Maximus Remix.
- Dobrze jest również wypisać ewentualne zagrożenia, które mogą pojawiać się przy organizacji konkursu w szkole czy też remiksu na ulicach naszej miejscowości. Takie działania pozwoli sprawniej pracować i lepiej się bawić podczas prawdziwego remiksowania.
- Niezbędne jest również ustalenie dat realizacji poszczególnych etapów, tak by każda z osób wiedziała o terminach cząstkowych działań, za które opowiada, i o terminie głównym, kiedy remiksowanie stanie się rzeczywistością.

Zwróć uwagę: stworzony scenariusz wspólnego remiksowania powinien być punktem wyjścia do promocji nowego rodzaju literatury, wykorzystania w tym zakresie nowych technologii, jak również propagowania czytelnictwa oraz autentycz-

nej zabawy słowem. Liczba i jakość stworzonych remiksów, odwiedzonych miejsc, z których została zaczerpnięta inspiracja i energia do działania, zależy od grupy, z którą pracujemy, jej wiedzy, ale przede wszystkim chęci do wspólnej pracy poprzez prawdziwą zabawę.

Remiksowanie

- W momencie kiedy przygotowania dobiegły końca, a wszystkie ustalone działania poprzedzające zostały zrealizowane, możemy rozpocząć wielkie remiksowanie; wszystko oczywiście w wyznaczonym dniach i godzinach.
- W naszym przypadku zorganizowaliśmy konkurs Maximus Remix, który został przeprowadzony na szkolnym korytarzu podczas przerw między lekcjami w ciągu jednego dnia. Uczniowie i uczennice III LO mieli okazję stworzyć własny remiks, wyklejając go na kartkach z przygotowanych fragmentów utworów literackich. Zostali do tego wcześniej zachęceni przez kolegów i koleżanki z 1c (klasa założyła fanpage na Facebooku oraz wydarzenie dotyczące Wielkiego Finału i na bieżąco informowała o działaniach związanych z remiksowaniem).
- Wideoremixy, np. *Tekst przestrzeni miejskiej*, przedstawiały mieszkańców Lublina czytających na ulicach przed kamerą fragmenty książek. Ponadto sami uczniowie i uczennice nagrywali się przy czytaniu książek w księgarni Empik. Z tych nagrań powstały dwa wideoremixy zatytułowane *Literatura w kawałkach* oraz *Ostatnie zdanie, jakie przeczytałeś*.



Podczas Wielkiego Finału pokazaliśmy nagrane przez nas filmy, wspólnie z publicznością tworzyliśmy również remiksy (z pociętych wierszy różnych poetów i poetek układaliśmy nowe utwory). Prezentacja odbyła się w jednej z lubelskich restauracji, miejscu spotkań lubelskiego środowiska literackiego.

Bez względu na formę zakończenia przygody z remiksowaniem należy nagrodzić zwycięzców konkursu, podziękować wszystkim, którzy zechcieli udzielić swojego głosu, czytając teksty w przestrzeni miejskiej, i zapytać uczestników i uczestniczki o wrażenia.

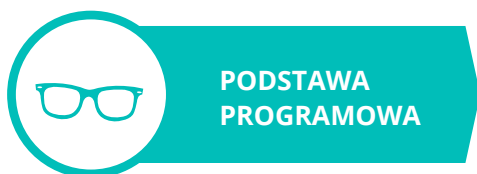
Zamykając projekt, warto pochwalić się jego efektami i np. umieścić podsumowanie całości działania – komentarze, remiksy, zdjęcia i filmy – na fanpage'u i na stronie szkoły.

Ewaluacja

Po zakończonym remiksowaniu zróbmy spotkanie naszej grupy, porozmawiajmy o tym, co nam się udało, co się podobało najbardziej i kiedy możemy po raz kolejny zorganizować jakieś przedsięwzięcie z remiksu i nie tylko. Użyjmy zielonych, żółtych i czerwonych kartek do oceny tego, co było najlepsze, średnie i czego będziemy unikać w przyszłości.



Ze względu na różnorodność prowadzonych działań możliwe jest wdrażanie pomysłów poza planem. W założeniu projekt *Zremixuj się!* skierowany był jednocześnie do młodzieży licealnej i do mieszkańców miasta. Warto więc zastanowić się, kto będzie naszą grupą docelową – grupą odbiorców i współtwórców. Posiadając taką wiedzę, łatwiej możemy przygotować odpowiednią promocję: napisać informację prasową, stworzyć wydarzenie w mediach społecznościowych, umieścić informacje na stronie szkoły, wywiesić plakaty w odpowiednich miejscach czy też udzielić wywiadu w lokalnej rozgłośni radiowej.



Język polski (IV etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

- I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji.
- II. Analiza i interpretacja tekstów kultury.
- III. Tworzenie wypowiedzi.

Wiedza o społeczeństwie (IV etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

- III. Współdziałanie w sprawach publicznych.

Treści nauczania:

Środki masowego przekazu (zakres rozszerzony).

Informatyka (IV etap edukacyjny)

Cele kształcenia:

- I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
- II. Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą

komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.

Wiedza o kulturze (IV etap edukacyjny)


Cele kształcenia:


- I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji.
- II. Tworzenie wypowiedzi.
- III. Analiza i interpretacja tekstów kultury.



Agnieszka Grzegorzczuk – trenerka, aktywistka. Doktorantka nauki o polityce Uniwersytetu Marii Curii-Skłodowskiej, absolwentka informacji naukowej i bibliotekoznawstwa UMCS, studentka prawa Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II. Absolwentka Szkoły Trenerów we Wrocławiu, Akademii Liderów Windsor w Katowicach oraz Akademii Młodych Dyplomatów w Warszawie. Laureatka konkursu w zakresie zarządzania projektami Young Project Management Program, Stypendystka Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego, laureatka konkursu Eurostaż w Parlamencie Europejskim. Współpracuje z różnymi organizacjami, których celem jest budowa społeczeństwa obywatelskiego, społeczeństwa informacyjnego. Koordynatorka projektów młodzieżowych.



 Teksty: Małgorzata Bazan, Agnieszka Boguta, Monika Czapka, Agnieszka Grzegorzcyk, Marta Kostecka, Anna Krawczyk, Katarzyna Michalska, Justyna Opoka, Joanna Rzońca, Aneta Szadziewska

 Redakcja: Małgorzata Bazan, Agnieszka Boguta, Agnieszka Jarmuł, Anna Kiszka, Aneta Szadziewska

 Korekta: Anna Kiszka

 Projekt graficzny i skład: Florentyna Nastaj

Wydawca: Fundacja **5Medium**
ISBN: 978-83-941745-2-1
Lublin 2015



FUNDACJA
PIĄTE MEDIUM

Publikacja powstała w ramach programu *Bezpieczna e-szkoła V*.
Treść publikacji dostępna jest na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa
– Na tych samych warunkach 3.0 Polska (CC BY-SA 3.0 PL)

Inspiracją do powstania publikacji były *Pomysły do zrobienia* Towarzystwa Inicjatyw Twórczych „ę”.

Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
Zrealizowano dzięki wsparciu finansowemu Miasta Lublin

patronat medialny:

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



ISBN 978-83-941745-2-1



9 788394 174521