

Lubelskie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli

<https://lscdn.pl/pl/publikacje/cww/tik/14682,O-tym-jak-nowoczesne-technologie-pomieszaly-sie-z-tradycja.html>
22.12.2024, 14:43

Data publikacji: 16.05.2024

Autor: Joanna Rysak, Barbra Turska

O tym, jak nowoczesne technologie pomieszały się z tradycją

Utwory literackie z epoki oświecenia według współczesnych dzieci niewątpliwie trącą myszką. Ich treść oraz problematyka nie są ciekawe dla nastolatków. Co zrobić, by to zmienić, by uczniowie rozumieli osiemnastowieczną polszczyznę? Oczywiście, z pomocą przychodzi TIK!

W ostatnim czasie świat zmienia się coraz szybciej. Zmiany zachodzą również w sposobie nauczania. Nauczyciele bezustannie poszukują nowych pomysłów, by zaskoczyć uczniów, by lekcje były dla nich ciekawe, a nauka stała się przyjemnością. Dzieci lubią się bawić, rywalizować i uczestniczyć w różnego rodzaju grach dydaktycznych, dlatego też, aby powtórzyć i utrwalić wiadomości dotyczące bajek, warto posłużyć się filmem stworzonym dzięki sztucznej inteligencji, wykorzystać aplikację Plickers oraz prezentację multimedialną wykonaną w Canvie.

Autorefleksja

Cykl lekcji dotyczący bajek zakończyłam klasowym turniejem wiedzy. Założyłam, że to najlepszy sposób na powtórzenie i utrwalenie wiadomości na temat osiemnastowiecznych i dziewiętnastowiecznych utworów literackich. Wszystkie konkursowe zadania są mojego pomysłu, samodzielnie je przygotowałam, wykorzystując TIK. Temat i cele lekcji przedstawiłam, a właściwie przedstawił lis – bohater wielu bajek. Było to możliwe dzięki sztucznej inteligencji. W Canvie wygenerowałam obraz, dodałam do niego nagranie głosowe i uzyskałam efekt zaskoczenia uczniów już na początku lekcji. Pierwszym zadaniem konkursowiczów było dopasowanie wizerunku bajkopisarza do jego nazwiska. Dzieci zagrały w Bingo (zakreślały nazwiska na planszy), zaś portrety autorów wyświetlały się na tablicy interaktywnej na kolejnych częściach koła fortuny (utworzonym w generatorze Wheel of Names). Wiele emocji wzbudził rozwiązywany przez dzieci quiz, stworzony dzięki aplikacji Plickers, którą można nazwać magicznymi wzorkami. Rzeczywiście, wprowadziła uczestników zajęć w radosny nastrój, mimo że pytania wcale nie były

łatwe. Dotyczyły bowiem cech gatunkowych bajki oraz odróżniania bajki od baśni. Niemały dreszczyk emocji pojawił się podczas następnej konkurencji. Zadanie uczniów polegało na skojarzeniu ikony lub dźwięku z konkretną bajką, podaniu jej tytułu, omówieniu tematyki i wyjaśnieniu morału. Obrazy i dźwięki pojawiały się w prezentacji wykonanej w Canvie.

Myślę, że zastosowanie omówionych w artykule narzędzi uatrakcyjniło powtórzenie, zwiększyło aktywność i zaangażowanie uczniów. Przyczyniło się do przeprowadzenia zdrowej rywalizacji. Okazało się również, że dzieci dostrzegły uniwersalność bajek, zgodnie stwierdziły, że problemy w nich poruszane są aktualne w dzisiejszych czasach, mało tego: nic się nie zestarzały. Po raz kolejny mogę stwierdzić, że poprzez zabawę uczniowie najchętniej się uczą. Jeśli jeszcze dodamy do tego ciekawe narzędzia TIK, to otrzymamy przepis na udaną lekcję.

Zapraszam do zapoznania się ze scenariuszem lekcji zamieszczonym poniżej artykułu.

Joanna Rysak

nauczycielka języka polskiego w Szkole Podstawowej im. Bolesława Chrobrego w Lublinie

Komentarze obserwatorów zajęć

Nauczycielka w ciekawy i atrakcyjny sposób zapoznała uczniów z tematem i celami lekcji. Uczniowie byli wyraźnie zaskoczeni. Turniej wiedzy podsumowujący pracę z bajkami zaangażował wszystkich uczniów. Zadania były przygotowane przez polonistkę, która sięgnęła po nowoczesne narzędzia i aplikacje, posłużyła się również sztuczną inteligencją. Dużo radości dał dzieciom quiz przeprowadzony w nietypowej formie (Plickers). Nauczyciele obserwujący zajęcia stwierdzili, że chętnie skorzystają z tej aplikacji podczas swoich lekcji. Niewątpliwie to powtórzenie materiału dzieci na długo zapamiętają.

Pliki do pobrania

[J_Rysak_scenariusz pdf, 1.19 MB](#)

[Powrót do poprzedniej strony](#)