

LO klasa I, narzędzie cyfrowe nr 2

Joanna Gawel

Style funkcjonalne polszczyzny

Opis wykorzystania narzędzia cyfrowego w klasie I szkoły ponadpodstawowej

Typ narzędzia: program Voki

Link do awatara rozpoczynającego lekcję:

<https://www.voki.com/site/pickup?scid=15979638&chsm=11aeb965abb7c51b90e2249e4b84b616>

Linki do awatarów wypowiadających się w stylu naukowym i potocznym:

<https://www.voki.com/site/pickup?scid=16027110&chsm=f7dbd6ab7daf5c2e28d0dcb797d24246>

<https://www.voki.com/site/pickup?scid=16027164&chsm=f719e0d85243c717dd2e2445c5aafb46>

Komentarz metodyczny

Zapisy obowiązującej Podstawy programowej dotyczące kształcenia językowego zobowiązują nauczyciela polonistę do pogłębiania wiedzy ucznia o języku i ciągłego rozwijania uczniowskich umiejętności komunikacyjnych. Działania te mają na celu uświadomienie młodzieży, jak ważne jest, aby odpowiedzialnie i stosownie do sytuacji wykorzystywać działania językowe.

Jednym ze sposobów, które pomagają zrealizować poloniście wskazany wyżej cel, jest zapoznanie uczniów z zagadnieniem stylów funkcjonalnych współczesnej polszczyzny. Mając na uwadze, jak istotne jest ukazanie zróżnicowania polszczyzny ze względu na stosowane środki językowe oraz okoliczności ich użycia, temat ten powinien zostać zrealizowany na początku pierwszej klasy. Jest to ważne nie tylko ze względu na funkcjonalne wykorzystanie zdobytej przez ucznia wiedzy w życiu, ale także dlatego, że wiedza ta będzie stanowić narzędzie ułatwiające analizę i interpretację wielu dzieł literackich.

Zapamiętywanie wielu cech każdego ze stylów językowych może okazać się dla uczniów nużące i nieskuteczne, dlatego warto zastosować program Voki, aby za pomocą stworzonych w nim awatarów uatrakcyjnić realizowany materiał lekcyjny. Program Voki daje możliwość personalizacji i indywidualizacji pracy uczniów, zwłaszcza tych, którzy mają kłopot z publicznymi wystąpieniami, nie lubią lub obawiają wypowiadać się na forum klasy. Stworzone w programie Voki awatary będą się niejako wypowiadać za nich i być może w ten sposób zachęcą do wygłaszania swojego zdania publicznie.

Program można więc wykorzystać dwojako: jako pomoc dydaktyczną wprowadzaną przez nauczyciela w czasie lekcji w formie awatara zapoznającego uczniów z omawianym zagadnieniem, ale także jako sposób sprawdzenia zdobytych przez uczniów wiadomości poprzez ćwiczenie polegające na wykonaniu przez uczniów własnego awatara, np. wygłaszającego tekst w stylu potocznym.

Proponowane działania z wykorzystaniem programu Voki

Działania personalizujące

Temat zajęć: Style funkcjonalne polszczyzny

I Przed zajęciami

1. Polonista przygotowuje kartę pracy zawierającą cechy różnych stylów polszczyzny. Cechy te powinny być wymieszane, ponieważ jednym z celów lekcji jest samodzielne wskazanie przez uczniów cech poszczególnych stylów w trakcie zajęć.
2. Nauczyciel tworzy awatara / awatary w programie Voki. Jeden z awatarów może być postacią wprowadzającą w zagadnienie, pozostałe awatary mogą wygłaszać wypowiedzi, na podstawie których uczniowie wskażą najbardziej wyraziste cechy poszczególnych stylów polszczyzny.

Komentarz metodyczny

Opracowana przez nauczyciela karta pracy posłuży do aktywnych działań uczniów w trakcie zajęć, ale będzie także formą notatki z lekcji. Należy więc przygotować ją dokładnie i rzetelnie.

Utworzony awatar, w zależności od pomysłu na wykorzystanie go podczas lekcji, może posłużyć nauczycielowi do wprowadzenia uczniów w zagadnienie, może także zaprezentować wypowiedź, na podstawie której uczniowie wskażą cechy danego stylu polszczyzny. Nauczyciel może przygotować kilka awatarów, każdy może swoimi wypowiedziami reprezentować cechy wybranego stylu. Program Voki oferuje różne możliwości tworzenia i wykorzystywania awatarów w zależności od typu utworzonego konta. Konto bezpłatne ma pewne ograniczenia, np. można stworzyć tylko trzy awatary. Kolejne można tworzyć po usunięciu istniejących lub po opłaceniu dodatkowych funkcji konta.

II Opis działania narzędzia cyfrowego

Działania personalizujące i indywidualizacja

Interaktywnym narzędziem cyfrowym, ułatwiającym zapoznanie uczniów z tematem stylów funkcjonalnych współczesnej polszczyzny, jest program Voki, umożliwiający tworzenie awatarów, czyli postaci o określonym wyglądzie, mających możliwość wypowiedzania się i mogących przyjmować różne role, np. nauczyciela, rycerza, naukowca, nadawane im przez autora w zależności od pomysłu na ich wykorzystanie.

Komentarz metodyczny

Program Voki znakomicie nadaje się do wykorzystania nie tylko podczas lekcji o różnej tematyce (daje bowiem możliwość stworzenia m.in. awatara naukowca, polityka, lekarza, rycerza), można go także zastosować na różnych etapach edukacyjnych, świetnie sprawdzi się zarówno w szkole podstawowej (awatary mogą przyjąć formę postaci z kreskówki), jak i w szkole ponadpodstawowej (można posłużyć się awatarami przedstawiającymi postaci znane z wybitnych osiągnięć naukowych, np. Einsteina). Możliwości i sposoby wykorzystania programu pozwalają personalizować działania lekcyjne i dostosowywać je do indywidualnych potrzeb uczniów lub całych zespołów klasowych.

Instrukcja utworzenia awatara

1. Wchodzimy na stronę <https://www.voki.com>
2. Klikamy *Log In* i zakładamy konto (wpisujemy potrzebne dane: imię, nazwisko, mejl, hasło; wybieramy zakładkę wskazującą, kim jesteśmy – np. nauczyciel; podajemy datę urodzenia). Po uzupełnieniu danych klikamy *Sign up*.
3. Następnie logujemy się do konta za pomocą podanego mejla i utworzonego hasła.
4. Klikamy w przycisk *Create* i czekamy, aż program się załaduje.
5. Po lewej stronie wyświetli się zakładka z ikonami przedstawiającymi poszczególne elementy awatara: głowa / twarz, ubiór, tło, kolor, pole tekstowe.
6. Aby wybrać twarz awatara, klikamy w ikonę twarzy, znajdującą się na samej górze zakładki. Po kliknięciu ikony pojawią się dwie kolejne zakładki z propozycjami, spośród których wybieramy interesującą nas twarz, np. twarz Alberta Einsteina albo twarz Indianki, albo twarz postaci z kreskówki.

- WAŻNE! Ikony oznaczone gwiazdkami są płatne, tylko ikony bez gwiazdek są darmowe.
7. W podobny sposób postępujemy, dobierając awatarowi ubiór, tło, kolorystykę.
 8. Ostatnia ikona umieszczona w zakładce to głośnik. Po kliknięciu w nią, pojawi się pole tekstowe. Zanim jednak wpisujemy tekst, który awatar wygłosi do słuchaczy, wybieramy język, jakim ma się posługiwać i wybieramy jego imię – obie te kategorie wybieramy z pól znajdujących się pod polem tekstowym.
 9. Następnie wpisujemy tekst w pole tekstowe. Naciskając głośnik znajdujący się poniżej, możemy posłuchać wypowiedzi awatara.
 10. Po zakończeniu klikamy znajdujący się w prawym dolnym rogu przycisk *Save*.
 11. Utworzonego awatara możemy udostępniać, klikając wybraną ikonę znajdującą się pod napisem *Share Voki Character*. Podczas lekcji można także otworzyć własne konto i włączyć awatara.

III Przebieg zajęć

Działania personalizujące i indywidualizacja

Propozycja wykorzystania narzędzia na lekcji

1. Wyświetlamy utworzonego awatara (Stylową Zosię), który wprowadza uczniów w zagadnienie.
2. Następnie rozdajemy karty pracy z wypisanymi cechami różnych stylów polszczyzny (załącznik nr 1).
3. Prosimy, by uczniowie wysłuchali wypowiedzi kilku postaci (kolejne awatary) i po każdej z nich zaznaczyli w karcie pracy cechy, które zauważyli w wygłaszanym przez postać tekście.
4. Sprawdzamy poprawność wykonania zadania.
5. Uczniowie próbują nazwać style polszczyzny, którymi posługiwały się poszczególne postaci.
6. Wyjaśniamy wspólnie pojęcie stylu, w tym odnoszącego się do języka, literatury. Podkreślamy, że dzisiaj często dochodzi do przenikania się poszczególnych stylów w jednej wypowiedzi.
7. Zadaniem sprawdzającym stopień opanowania materiału z lekcji jest utworzenie przez każdego ucznia awatara posługującego się wybranym stylem językowym (uczniowie mogą losować, w jakim stylu mają utworzyć wypowiedź). Uczniowie, tworząc tekst, mogą korzystać z karty pracy lub własnych notatek sporządzonych na lekcji. Przed wykonaniem zadania rozdajemy uczniom także instrukcję utworzenia awatara (załącznik nr 2). Młodzież powinna mieć także możliwość

wyłoszenia przygotowanej wypowiedzi „na żywo”, bez użycia awatara, ponieważ najważniejszą umiejętnością, jaką uczeń powinien nabyć na lekcji, jest umiejętność posługiwania się stylami funkcjonalnymi polszczyzny. Utworzenie awatara nie jest więc konieczne. O sposobie przygotowania zadania decyduje nauczyciel w zależności od możliwości i predyspozycji ucznia.

8. Najlepsze zadania nagradzamy oceną.
9. Po prezentacji uczniowskich wypowiedzi dokonujemy podsumowania, w którym rozważymy z uczniami zalety / korzyści oraz wady / słabości i zagrożenia wynikające z posługiwania się awatarami zamiast komunikacji bezpośredniej. Warto nakłonić uczniów do wskazania sytuacji, w których wykorzystania awatara będzie potrzebne i zasadne, oraz takich, w których mogliby samodzielnie zaprezentować wypowiedź.

Komentarz metodyczny

Stworzenie awatara, który wypowie się publicznie za ucznia jest szansą dla tych osób, które z różnych powodów obawiają się występować na forum klasy.

Podkreślić należy, że wskazane wyżej wykorzystanie awatara na lekcji jest tylko propozycją i powinno stanowić inspirację do własnych działań z programem Voki. Polonista może, według własnego uznania, utworzyć dowolną liczbę awatarów, może zwiększyć stopień trudności zadania przedstawionego w punkcie 7. i poprosić uczniów o utworzenie awatara wygłaszającego tekst napisany na podstawie znajomości cech stylu, bez wcześniejszego wysłuchania przykładowych wypowiedzi, i dopiero na tej podstawie wprowadzać informacje o różnicowaniu polszczyzny.

W związku z możliwością wielu modyfikacji, wielu możliwości użyć, program Voki znakomicie nadaje się do różnicowania i indywidualizowania pracy z uczniem w sposób nowoczesny i interaktywny.

IV Ewaluacja

Personalizacja działań

Program Voki daje nauczycielowi możliwość wprowadzania nowych informacji, ćwiczenia zdobytej wiedzy, a także możliwość jej weryfikowania. Uczniowie dobrze się bawią i jednocześnie uczą, tworząc własne awatary.

W proponowanym scenariuszu narzędzie wykorzystano we wstępnej fazie, ale zaproponowano jego zastosowanie także jako bazę dla całej lekcji, a także zadanie weryfikujące zdobyte wiadomości.



Możliwości programu są duże, pozwalają one na zastosowanie narzędzia przy rozmaitych tematach i na różnych etapach lekcji.

Załącznik nr 1

Karta pracy dla ucznia

W ramce znajdują się cechy różnych stylów polszczyzny. Na podstawie wypowiedzi awatarów nazwij dany styl i przyporządkuj mu wskazane w ramce cechy, wpisując je w odpowiednie rubryki tabeli.

| | |
|---|---|
| przewaga zdań pojedynczych | brak wyrazów nacechowanych emocjonalnie |
| obecność wyrazów (tzw. terminów) o ściśle określonym w danej dziedzinie znaczeniu | |
| język stylizowany na różne style | kolokwializmy |
| słownictwo obrazowe, najczęściej nacechowane | słownictwo służące perswazji |
| przewaga zdań wielokrotnie złożonych | schematyzm i konwencjonalizacja |
| tendencja do określeń bezosobowych | bogactwo figur stylistycznych |
| słownictwo uzależnione od indywidualnych upodobań | słownictwo abstrakcyjne |
| wypowiedzenia niepełne, urwane, niepoprawne | słownictwo zazwyczaj nacechowane emocjonalnie |
| ściśle określona kompozycja, uporządkowana np. podrozdziałami | brak kolokwializmów |
| stylistyczne podobieństwo do innych stylów | obecność nakazów, zakazów itp. |
| | słownictwo uzależnione od konwencji literackich danej epoki |

| Nazwa stylu | Styl | Styl | Styl | Styl | Styl |
|--------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | | | | |
| Nazwa awatara (opcjonalnie) | | | | | |
| Cechy stylu | | | | | |

Załącznik nr 2

Instrukcja utworzenia awatara dla ucznia

1. Wchodzimy na stronę <https://www.voki.com>
2. Klikamy *Log In* i zakładamy konto (wpisujemy potrzebne dane: imię, nazwisko, mejl, hasło; wybieramy zakładkę wskazującą, kim jesteśmy – np. nauczyciel; podajemy datę urodzenia). Po uzupełnieniu danych klikamy *Sign up*.
3. Następnie logujemy się do konta za pomocą podanego mejla i utworzonego hasła.
4. Klikamy w przycisk *Create* i czekamy, aż program się załaduje.
5. Po lewej stronie wyświetli się zakładka z ikonami przedstawiającymi poszczególne elementy awatara: głowa / twarz, ubiór, tło, kolor, pole tekstowe.
6. Aby wybrać twarz awatara, klikamy w ikonę twarzy, znajdującą się na samej górze zakładki. Po kliknięciu ikony pojawią się dwie kolejne zakładki z propozycjami, spośród których wybieramy interesującą nas twarz, np. twarz Alberta Einsteina albo twarz Indianki, albo twarz postaci z kreskówki.
WAŻNE! Ikony oznaczone gwiazdkami są płatne, tylko ikony bez gwiazdek są darmowe.
7. W podobny sposób postępujemy, dobierając awatarowi ubiór, tło, kolorystykę.
8. Ostatnia ikona umieszczona w zakładce to głośnik. Po kliknięciu w nią, pojawi się pole tekstowe. Zanim jednak wpiszemy tekst, który awatar wygłosi do słuchaczy, wybieramy język, jakim ma się posługiwać i wybieramy jego imię – obie te kategorie wybieramy z pól znajdujących się pod polem tekstowym.
9. Następnie wpisujemy tekst w pole tekstowe. Naciskając głośnik znajdujący się poniżej, możemy posłuchać wypowiedzi awatara.
10. Po zakończeniu klikamy znajdujący się w prawym dolnym rogu przycisk *Save*.
11. Utworzonego awatara możemy udostępniać, klikając wybraną ikonę znajdującą się pod napisem *Share Voki Character*. Podczas lekcji można także otworzyć własne konto i włączyć awatara.