



Agnieszka Handzel

Jak rozpoznawać, wyrażać i nazywać swoje i cudze emocje? Zadania wokół powieści *Dom nie z tej ziemi* Małgorzaty Strękowski-Zaremby

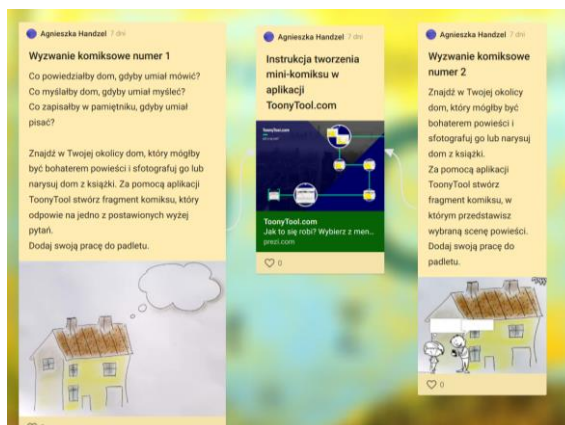
Narzędzie cyfrowe dla klasy 4 nr 1 – do wykorzystania w pracy z uczniami klas 4-6

Forma przekazania narzędzia:

Opisywane elementy narzędzia są dostępne na platformie Padlet.com pod linkiem: https://padlet.com/aga_handzel/jkebnj1vol9p

Zawartość padletu:

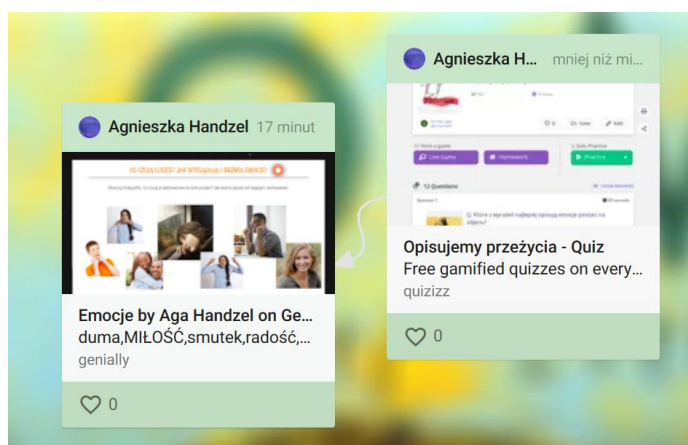
1. Wyzwania komiksowe i instrukcja przygotowania minikomiksu w aplikacji ToonyTool.com:



2. Zestaw do gry „W uczucia” – koło fortuny, tablica emocji i instrukcja do gry:



3. Prezentacja i zestaw zadań – materiał do lekcji o opisach przeżyć wewnętrznych:



Cel wykorzystania narzędzi:

1. Doskonalenie umiejętności rozpoznawania i nazywania własnych i cudzych stanów emocjonalnych.
2. Doskonalenie umiejętności opisywania przeżyć wewnętrznych.
3. Usprawnianie pracy z tekstem powieści i trening czytania ze zrozumieniem.
4. Inspiracja do autorefleksji.
5. Inspiracja do twórczego wykorzystania elementów TIK.

Ogólne informacje:

Zestaw składa się z trzech elementów. Każdy z nich można wykorzystać odrębnie – podczas pracy z powieścią *Dom nie z tej ziemi* lub na lekcjach dotyczących opisu przeżyć wewnętrznych, opisywaniu postaci lub treningowi czytania ze zrozumieniem. Zestaw *Gra „w uczucia”* można również wykorzystać podczas zajęć z wychowawcą, pedagogiem czy psychologiem lub pracy indywidualnej z uczniami.

Aplikacje, które wykorzystano do opracowania zadań, wykorzystują wtyczkę AdobeFlash w przeglądarce internetowej, nie mają innych wymagań sprzętowych, wszystkie mogą być prezentowane na tablicy interaktywnej.

Książka *Dom nie z tej ziemi* jest bardzo inspirującym materiałem do pracy z uczniami klas 4-6. Została wybrana ze względu na walory artystyczne i bogatą metaforykę tekstu oraz trudny i ważny temat, który porusza – kwestie przemocy w rodzinie widzianej z perspektywy małego dziecka. Z doświadczenia autorki w pracy z tym tekstem wynika, że uczniowie czytają go chętnie i z przyjemnością uczestniczą w interpretacji, odczytują metafory i symbole zawarte w tekście oraz wczuwają się w sytuację bohaterów. Lektura sprzyja rozmowom na trudne tematy, budowaniu postaw prospołecznych i uwrażliwianiu uczniów na potrzeby drugiego człowieka.

Instrukcja wykorzystania zestawów:

1. Wyzwania komiksowe.

Ten zestaw jest najsilniej związany tematycznie z powieścią *Dom nie z tej ziemi* – wykonanie zadań zawartych w propozycjach zatytułowanych *Wyzwanie komiksowe 1 i 2* wymaga od uczniów znajomości tekstu, umiejętności przetworzenia go na komiks oraz umiejętności posługiwania się aplikacją ToonyTool.com, do której instrukcja została zamieszczona w prezentacji Prezi zamieszczonej w ostatnim elemencie zadania. Nauczyciel może zapoznać wszystkich uczniów z zadaniem, podczas lekcji dotyczącej opisu domu w powieści przygotować z uczniami rysunek lub zaproponować sfotografowanie pasującego budynku. Podczas lekcji z narzędziem, uczniowie zapoznają się z instrukcją obsługi aplikacji i stworzą własne komiksy. Mogą je opublikować na padlecie lub wydrukować. Warto poprosić o uzasadnienie wyboru danej sceny. Można pozwolić uczniom na wybór wyzwania lub tak zorganizować pracę, by wszyscy wzięli udział w dwóch wyzwaniach.

Możliwe wariacje:

- Instrukcję obsługi i aplikację można wykorzystać do stworzenia autorskiej pocztówki, która, po wydrukowaniu, posłuży do doskonalenia umiejętności pisania pozdrowień.
- Minikomiks może być elementem pracy z każdym z omawianych na lekcji tekstów. Uczniowie mogą zapoznać się z instrukcją w domu – link można rozesłać za pomocą dziennika elektronicznego – i przygotować do stworzenia komiksu na lekcji za pomocą smartfonów lub tabletów.
- Seria komiksowych pocztówek może stworzyć prawdziwy komiks odtwarzający fabułę tekstu lub wychodzący poza nią – uczniowie chętni o większych umiejętnościach mogą w ten sposób przygotować bazę opowiadania twórczego, słabsi – odtwórczego.

- Schematyczne postaci z aplikacji mogą pomóc w stworzeniu atrakcyjnych notatek rysunkowych – jako bazę uczniowie wykorzystają zdjęcie zeszytu, w aplikacji dodadzą komentarze i obrazki.

2. Zestaw do gry „w uczucia”

Ten zestaw powstał na bazie gry *Feelinks*¹, która jest bardzo przydatnym narzędziem w pracy z uczniami w klasach 4-8.

Zestaw zawiera instrukcję gry opracowaną przez uczniów klasy 6, interaktywne koło fortuny służące do losowania krótkich opisów sytuacji oraz planszę z nazwami emocji.

Przystępując do gry z wykorzystaniem elementów interaktywnych należy uruchomić oba linki w równoległych kartach przeglądarki.

Losowanie sytuacji następuje poprzez zakręcenie kołem fortuny (można to zrobić dotykiem lub za pomocą myszki). Następny etap to wybór emocji – należy „przeskoczyć” do karty z planszą emocji. Karty emocji można swobodnie przestawiać na planszy – to ułatwia ich odczytanie i ilustrowanie wyborów uczniów. Warto poprosić o uzasadnienie wyboru i wspólnie przeanalizować sytuację, jaka została wylosowana.

Możliwe wariacje:

- Uczniowie mogą grać samodzielnie w kilkusobowych grupach. Można wykorzystać dwa smartfony, laptop lub tablet. W dużych klasach, zwłaszcza jeśli grupa nie jest zintegrowana, takie rozwiązanie będzie bezpieczniejsze – uczniom łatwiej będzie analizować swoje emocje na mniejszym forum.
- Podczas gry warto zwracać uczniom uwagę na konieczność przyjęcia perspektywy innej osoby – często dokonują projekcji swoich własnych uczuć w danej sytuacji, co sprzyja nieporozumieniom. Uczniowie o niższym poziomie słownictwa mogą mieć problem z uzasadnieniem swoich wyborów – można wówczas ograniczyć wybór np. do jednej karty i w kolejnych rundach stopniowo zwiększać trudność.
- Uczniowie z zaburzeniami ze spektrum autyzmu lub zespołem Aspergera mogą mieć poważne trudności (lub zupełnie nie umieć sobie poradzić) z wczuciem się w emocje innych. Pracę w grupie, w której znajduje się taki uczeń warto rozpocząć od wspólnego, głośnego zastanawiania się, co każdy z nas może czuć w wylosowanej sytuacji.

¹ *Feelinks. Gra na uczuciach*, V. Bidault, J.-J. Roubira, F. Chalard, Funiverse 2018.

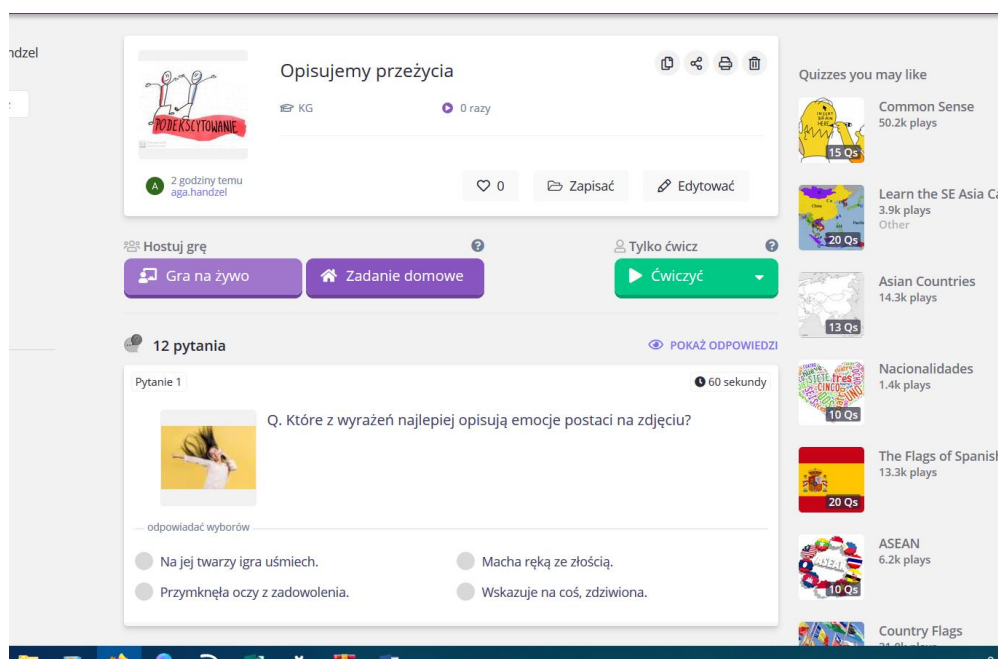


3. Prezentacja *Emocje* i quiz sprawdzający

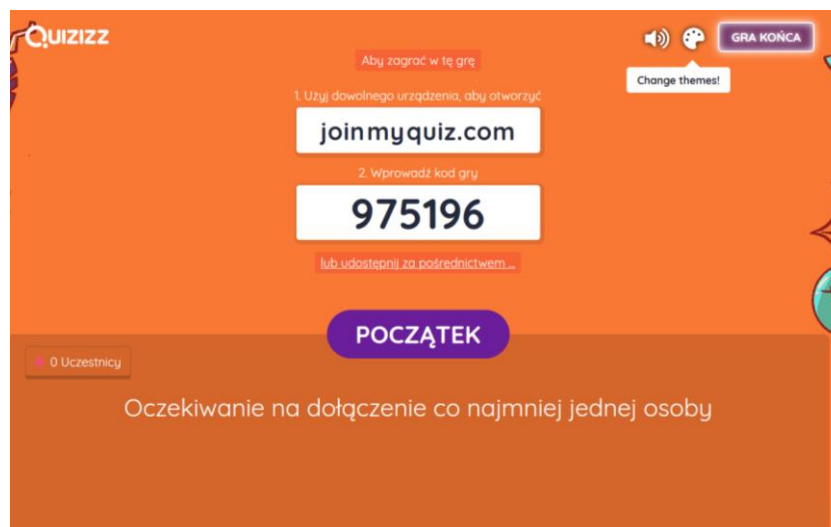
Tez zestaw materiałów może posłużyć do przeprowadzenia tzw. Odwróconej lekcji na temat opisu przeżyć wewnętrznych. Prezentacja zawiera fragmenty utworów pogrupowane tematycznie, przyporządkowane do emocji, które są opisywane oraz zadania i polecenia do samodzielnej refleksji.

Po przestudiowaniu prezentacji uczniowie mogą sprawdzić, co zapamiętali za pomocą załączonego quizu – do wykorzystania z użyciem urządzeń mobilnych uczniów lub kilku komputerów. Uczniowie mogą zainstalować aplikację, za pomocą której wezmą udział w quizie, mogą też użyć przeglądarki.

Po kliknięciu w link, nauczyciel może przeprowadzić grę w klasie, zadać ją jako zadanie domowe (jeśli wcześniej utworzył swoje klasy, a uczniowie korzystali z Quizziz) lub uruchomić tryb treningu.



Po wybraniu trybu gry, na ekranie wyświetli się kod, który uczniowie wpiszą w aplikacji lub na stronie:



Możliwe wariacje:

- Przeprowadzamy całą lekcję w klasie, wszyscy uczniowie uczestniczą w refleksji, dyskusji, czytaniu fragmentów i wspólnie rozwiązują test.
- Uczniowie analizują prezentację w domu, chętni wykonują zawarte w niej zadania pisemnie. Wszyscy wykonują quiz.
- Uczniowie analizują prezentację w domu, w szkole przypominamy najważniejsze elementy, rozwiązują quiz w trybie treningowym korzystając z prezentacji – to propozycja dla słabszych uczniów, którym trudniej będzie samodzielnie utrzymać wysoki poziom motywacji do pracy w domu.
- Pracujemy w grupach, które będą rywalizowały ze sobą w rozwiązywaniu testu.

Zaproponowane narzędzia są na tyle uniwersalne, że można je wykorzystać także podczas realizacji tematów niezwiązanych tematycznie z powieścią *Dom nie z tej ziemi*.

W narzędziach wykorzystano grafiki pobrane ze strony [freepik.com](https://www.freepik.com) oraz dostępne w zasobach portalu genial.ly.com