



Autorka: Agnieszka Handzel

Narzędzie cyfrowe nr 1 dla klasy V SP

Śpiący rycerz(e)

Narzędzie przekazano w formie prezentacji interaktywnej – prezentacji multimedialnej genial.ly z zawartymi odnośnikami do aplikacji.

<https://view.genial.ly/63fa148f1b3c7b001a7b322f/presentation-spiacy-rycerze>

lub kodem:



Uzasadnienie doboru tematu narzędzia:

Legendy stanowią istotną część tradycji kulturowej, w której uczniowie powinni poruszać się swobodnie. Podstawa programowa przewiduje omawianie kilku najpopularniejszych tekstów dotyczących początków państwa polskiego. Wprowadzenie legend związanych z lokalnymi tradycjami i zjawiskami wzbogaci wiedzę uczniów o kulturze i historii mniej znanych miejsc, zachęci do zdobywania wiedzy o folklorze oraz uwrażliwi na wewnętrzne zróżnicowanie kultury polskiej. Dobór tekstu stylizowanego na gwarę podhalańską podyktowany został obecnością podstawowych zagadnień dialektologicznych w podstawie

programowej. Czytanie tekstu gwarowego stanowi interesujące wyzwanie i może zainspirować uczniów do dalszych poszukiwań dotyczących gwary jako przejawu kultury regionalnej.

Cele do zrealizowania z wykorzystaniem narzędzia:

Podstawą teoretyczną do opracowania zamieszczonych w prezentacji zadań dla uczniów była publikacja R.J. Sternberga, L. Jarvin i E.L. Grigorenko *Mądrość, inteligencja i twórczość w nauczaniu*, w której autorzy prezentują wielopłaszczyznową teorię inteligencji oraz projekt doskonalenia kompetencji przyszłości oparty na zintegrowanym pobudzaniu inteligencji, twórczości i mądrości (SMIT – synteza mądrości, inteligencji i twórczości). Model Sternberga i jego współpracowników zakłada, że każdy z uczniów przejawia preferencje dotyczące stylu uczenia się, które wiążą się z konkretnymi umiejętnościami dominującymi w indywidualnym modelu uczenia się. „Umiejętności: pamięciowe, analityczne, twórcze i praktyczne przyczyniają się do równoważenia interesów i reakcji środowiska, a pozytywne wartości wpływają na podejmowanie decyzji.”¹ Zadaniem nauczyciela, w świetle tej teorii, staje się wspieranie uczniów w rozpoznaniu własnego stylu uczenia się (dominujących umiejętności), tworzenie sytuacji dydaktycznych sprzyjających doskonaleniu go oraz wyrównywanie niedoborów poprzez zachęcanie do treningu umiejętności, które tego wymagają. Rozpoznanie własnego stylu przez nauczyciela służy pogłębieniu rozumienia uczniów, którzy mogą doświadczać trudności w spotkaniu z nauczycielem o odmiennych umiejętnościach dominujących. (Przykład: nauczyciel preferuje uczenie się pamięciowe – naturalną konsekwencją widoczną w jego warsztacie będzie skupianie się na faktach, sprawdzanie wiedzy w formie testów i oczekiwanie od uczniów zapamiętywania wielu wiadomości. Uczniowie preferujący twórczość będą doświadczać trudności podczas współpracy.)

Celem nauczyciela świadomie sięgającego po możliwości personalizacji pracy na lekcjach powinno stać się umożliwienie uczniom wyboru zadań zgodnych z preferowanym stylem i dominującymi umiejętnościami. Taka postawa wspiera uczniów w przejmowaniu odpowiedzialności za własne uczenie się i dążeniu do samodzielności.

¹ R. Sternberg, L. Jarvin, E. L. Grigorenko: *Mądrość, inteligencja i twórczość w nauczaniu*, Łódź 2018, s. 30.



Prezentowane narzędzie stanowi przykład wykorzystania wszystkich preferowanych stylów uczenia się do przygotowania zadań skupionych wokół jednego zagadnienia – legend podhalańskich. Zaproponowane zadania, zgodnie ze wskazówkami zawartymi w publikacji Sternberga i in., motywują do treningu umiejętności: pamięciowych (oznaczone kolorem żółtym), analitycznych (oznaczone kolorem granatowym), twórczych (kolor zielony) oraz praktycznych (kolor szary). Na ich podstawie nauczyciel może formułować podobne polecenia, które w większym stopniu odpowiedzą na indywidualne potrzeby uczniów także podczas realizacji innych treści obecnych w podstawie programowej.

Cele i elementy podstawy programowej:

I.1.3 - rozpoznaje czytany utwór jako legendę

I.1.7. opowiada o wydarzeniach fabuły oraz ustala kolejność zdarzeń i rozumie ich wzajemną zależność;

I.1.14. nazywa wrażenia, jakie wzbudza w nim czytany tekst;

I.1.18. wykorzystuje w interpretacji tekstów doświadczenia własne oraz elementy wiedzy o kulturze;

I.1.20 wskazuje wartości w utworze oraz określa wartości ważne dla bohatera.

Ponadto:

1. Doskonalenie umiejętności krytycznego myślenia, wyszukiwania, selekcji i weryfikowania informacji znalezionych w różnych źródłach.
2. Doskonalenie umiejętności czytania i zapamiętywania informacji z przeczytanego tekstu, przetwarzania i prezentowania zdobytych informacji za pomocą technik multimedialnych i analogowych.
3. Trening kreatywnego pisania.



Cele wykorzystania narzędzi:

1. Nabywanie i doskonalenie umiejętności samodzielnej i grupowej pracy w klasie lub za pośrednictwem Internetu.
2. Uatrakcyjnienie procesu nauczania poprzez wykorzystanie metod nauki przez zabawę oraz aplikacji multimedialnych.
3. Motywacja do samodzielnego treningu i wykorzystania aplikacji w celu uczenia się.
4. Okazja do rozpoznania i doskonalenia preferowanych i dominujących umiejętności – elementów indywidualnego stylu uczenia się.

Opis narzędzia:

Prezentacja zawiera jeden ekran:



Na osi czasu (znak plus, symbol YouTube, symbol tekstowy) znajdują się odnośniki do legend-
Uśpiiony rycerz Giweont, *Śpiący rycerze w Tatrach* i *Legenda o rycerzach spod Giewontu*.
Pierwsza z nich to autorska historia stylizowana na gwarę podhalańską, opowiadająca o



powstaniu masywu Giewontu. Kolejne to dwie wersje najbardziej znanej legendy o rycerzach uśpionych pod Giewontem.

Symbole (punkty) umieszczone na chmurkach zawierają zadania i polecenia dla uczniów. Jasnoniebieski pytajnik zawiera odnośnik do słowniczka gwary podhalańskiej.

Chmurki poniżej osi czasu to zadania dotyczące poszczególnych tekstów (lub dwóch wersji tej samej legendy). Po prawej stronie umieszczono zadania ogólne – dotyczące wszystkich poznanych tekstów lub odnoszące się do szerszych, wywołanych kontekstem zagadnień.

Żółte – zadania pamięciowe

Granatowe – zadania analityczne

Zielone – zadania twórcze

Szare – zadania praktyczne

Zadania pamięciowe do poszczególnych legend to aplikacje internetowe Wordwall:

<https://wordwall.net/pl/resource/53127626/u%c5%9bpiony-rycerz-giewont>

<https://wordwall.net/pl/resource/53128260/legenda-o-rycerzach-%c5%9bpi%c4%85cych-pod-giewontem>

oraz polecenie:

Napisz plan wydarzeń poznanej historii. Obejrzyj film kilka razy, jeśli tego potrzebujesz. Do każdego punktu z planu wydarzeń stwórz ilustrację. Pokazując kolejne ilustracje, opowiedz historię swoimi słowami.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Zadania analityczne to:

Dzieci Magury i Siarkana to góry, które możemy zobaczyć na południu Polski. Gdzie jeszcze wykorzystano podobne legendy (mity, historie), by wyjaśnić powstanie zjawisk geograficznych lub przyrodniczych? Znajdź mity, które mogły być inspiracją dla legendy o uśpionym rycerzu Giewoncie. Możliwe, że dostrzeżesz podobieństwa - postaci, wydarzeń. Przedstaw odkryte historie i zaprezentuj lokalizację lub zjawiska, których dotyczą.

1. Uśpioni rycerze spod Giewontu to nie jedyna legendarna armia czekająca na właściwy czas, by ruszyć do boju. Znajdź informacje o podobnych wątkach - w historii, archeologii czy literaturze. Przygotuj krótką prezentację, w której podzielisz się przebiegiem i efektami swoich internetowych poszukiwań.

2. Jak mogli wyglądać rycerze z legendy? Jakim wyposażeniem i uzbrojeniem dysponowali? Zaprezentuj sylwetkę rycerza.

3. Jak wyglądały i walczyły legendarne armie w historii świata? Zaprezentuj wybraną formację, która jest szczególnie interesująca.

Zadania twórcze:

1. Co by się wydarzyło, gdyby Osobita przyjęła oświadczyń króla Mroza? Napisz lub opowiedz własną wersję zakończenia legendy. Jak wyglądałoby wówczas Podhale?

Możesz napisać swoje opowiadanie gwara. Skorzystaj z dostępnych słowników gwary, by Twoja opowieść była jak najbardziej autentyczna.

2. Zbadaj geografie Twojej okolicy. Znajdź ciekawe miejsca i stwórz legendę, która wyjaśni ich powstanie. Możesz zainspirować się historią o Giewoncie, mitologią lub lokalnymi legendami.

Zaproś do wspólnego tworzenia sztuczną inteligencję!

1. Określ słowa kluczowe dla treści poznanych legend.

2. Za pomocą słownika lub tłumacza internetowego przełóż je na język angielski.



3. Korzystając z platformy wykorzystującej sztuczną inteligencję do generowania grafiki, dostępnej m. in. pod adresem: <https://dream.ai/create>, stwórz obraz w wybranym stylu.
4. Zaprezentuj klasie wygenerowaną ilustrację. Opisz, w jaki sposób wiąże się ona z treścią legend. Jak zostały zilustrowane Twoje słowa kluczowe. Oceń trafność kompozycji.
5. Przygotujcie wystawę (wydrukowanych lub w formie prezentacji multimedialnej) grafik wygenerowanych na podstawie słów kluczowych określonych dla innych poznanych legend.

Komentarz:

Zadania zaproponowane w prezentacji nie wyczerpują możliwości trenowania poszczególnych umiejętności. Uczniowie mogą dokonać wyboru spośród zadań twórczych i analitycznych po wspólnym wykonaniu zadań pamięciowych lub samodzielnie opracować wszystkie zagadnienia (po ustaleniu kolejności). Rolą nauczyciela jest moderowanie pracy uczniów oraz ustalenie wraz z nimi ram organizacyjnych procesu pracy z wykorzystaniem narzędzia.

Zadania odnoszące się do wszystkich tekstów (rozszerzające), umieszczone w bloku po prawej stronie ekranu doskonalą kolejne umiejętności.

Zadania pamięciowe – po najechnaniu myszką wyświetla się polecenie, kliknięcie odnosi do połączonych z zadaniem stron.

Zadania analityczne – kliknięcie ujawnia polecenie, odnośniki do YouTube prowadzą do filmów instruktażowych dotyczących tworzenia infografiki.

Zadania twórcze:

1. Polecenie umieszczone na planszy brzmi:

PROJEKT TEATRALNY

Przygotujcie inscenizację wybranej legendy.

Wybierzcie formę teatralną: teatr lalkowy, teatr cieni, papierowe kukielki, żywe obrazy, klasyczny spektakl...

Zbierzcie informacje na temat wybranego sposobu inscenizacji. Z czego składa się spektakl? Co widać i słyszać?

Jakie zadania są do wykonania?

Jak przebiegają kolejne etapy przygotowania sztuki?

Co trzeba napisać/ opracować/ przygotować/ zaprojektować? Kto będzie odpowiadał za realizację poszczególnych elementów?

Jak rozdzielić role?

Gdzie i dla kogo możecie zaprezentować Waszą inscenizację?

Jak zadbać o to, by publiczność dopisała? Kto opracuje materiały promocyjne - ogłoszenia, zaproszenia, plakaty?

Kto zadba o uwiecznienie wydarzenia? Jaką formę reportażu (fotograficzny, filmowy, literacki) chcecie zrealizować, by utrwalić wspomnienia ze spektaklu?

Pochwalcie się wynikami swoich działań!

Komentarz do polecenia:

Zadanie nie zawiera szczegółowego planu działania, źródeł ani kryteriów oceny efektywności podejmowanych przez uczniów działań. Celem zaproszenia do realizacji projektu teatralnego jest umożliwienie uczniom przejęcia odpowiedzialności za własne działania już na etapie planowania. Zamieszczony w poleceniu zestaw pytań pomocniczych sugeruje kolejne elementy, które powinny zostać uwzględnione podczas realizacji projektu, nie wyklucza jednak możliwości poszerzenia planowanych działań przez twórców.

Rolą nauczyciela moderującego realizację takiego projektu będzie monitorowanie terminowości wykonania kolejnych zadań i tego, czy uczniowie uwzględnili wszystkie niezbędne elementy (scenariusz, didaskalia, scenografia, kostiumy, dźwięk). Kolejne etapy

realizacji projektu warto poddawać refleksji pod kątem nabywanych przez uczniów umiejętności i zdobywanej wiedzy tak, by wszyscy byli świadomi uczenia się trwającego podczas pracy nad projektem.

2. Polecenie brzmi:

Co było dalej?

Napisz opowiadanie, w którym przedstawisz dalsze losy młodego juhasa z legendy o śpiących rycerzach. Opisz, co go spotkało po powrocie z jaskini pod Giewontem i jak ta wyprawa wpłynęła na jego dalsze losy. Co czuł? Komu opowiedział o tym, co widział? Uwzględnij w opowiadaniu opis przeżyć wewnętrznych bohatera.

Komentarz do polecenia:

Zadanie ma na celu uruchomienie swobodnej twórczości uczniów poprzez zaproszenie do wymyślenia przygód i wydarzeń stanowiących kontynuację legendy. Praca może zostać zaprezentowana w formie odczytania podczas lekcji, stać się elementem spektaklu z projektu teatralnego lub prezentacji w kręgu np. z wykorzystaniem kart emocji lub kart Dixit. Przed realizacją tego zadania uczniowie mogą powtórzyć zasady tworzenia prostych opowiadań.

Zadanie może także zostać wykonane ustnie po spisaniu ramowego planu wydarzeń jako trening tworzenia dłuższych wypowiedzi.

Zadania praktyczne:

1. Polecenie brzmi:

Młody juhas znał każdy zakątek górskich szlaków i z pewnością wiedział, jak powinien się zachowywać i poruszać w górach.

Znajdź informacje o zasadach bezpieczeństwa obowiązujących na górskich szlakach w różnych porach roku. Przygotuj poradnik górskiego turysty - listę ekwipunku i wskazówek, które pomogą potencjalnemu wędrowcowi bezpiecznie poruszać się po górskich szlakach.



Komentarz do polecenia:

Zadania praktyczne mają na celu powiązanie treści obecnych na lekcjach z rzeczywistością poprzez dostrzeganie ich praktycznego wymiaru lub inspirowanie do poszukiwania go. Podczas zbierania informacji o bezpiecznym zachowaniu w górach, uczniowie realizują założenia programu wychowawczo-profilaktycznego oraz trenują umiejętność selekcji i weryfikowania informacji. Spisanie poradnika w określonej formie – zdań rozkazujących, oznajmujących (do uzgodnienia) stanowi ponadto trening formułowania wypowiedzi pisemnej. Opracowanie graficzne i wyeksponowanie efektów pracy pozwoli wszystkim uczniom na zapoznanie się z zasadami bezpiecznego poruszania się w górach.

Polecenie można zmodyfikować, dopasowując do planów wakacyjnych uczniów – wskazówki mogą dotyczyć także innych lokalizacji (nad wodą, w przestrzeni miejskiej).

2. Polecenie brzmi:

Wyobraź sobie, że to Ty spotykasz rycerzy uspionych pod Giewontem. Okazuje się, że mogą oni rozwiązać jeden ważny problem w Twojej okolicy. O co ich poprosisz?

Zastanów się i zdobądź informacje na temat szczególnie ważnego problemu, który dotyczy Twojej społeczności lub innych osób. Możesz skorzystać z Celów Zrównoważonego Rozwoju: <https://www.un.org.pl/> jako inspiracji.

Napisz lub opowiedz, jakie działania zmierzające do realizacji celu możesz podjąć, korzystając z pomocy rycerzy.

Komentarz do polecenia:

Projektowanie rozwiązań odpowiadających na potrzeby lokalnych i większych społeczności stanowi zadanie wszystkich świadomych obywateli. Szkoła powinna uwrażliwiać uczniów na zagadnienia społeczne poprzez włączanie ich w treści kształcenia. Stworzenie pisemnej lub ustnej wypowiedzi związanej z tym tematem stanowi okazję do zapoznania się z potrzebami współczesnego świata oraz podjęcia refleksji o możliwościach ich rozwiązywania. Polecenie łączy elementy twórcze i praktyczne. Może stanowić wstęp do podjęcia konkretnych działań



zmierzających do opracowania rozwiązania lokalnego problemu z wykorzystaniem dostępnych środków.

Bibliografia:

A. Pach: *Drzewiej pod Giewontem*, Warszawa 1977

R. Sternberg, L. Jarvin, E. L. Grigorenko: *Mądrość, inteligencja i twórczość w nauczaniu*, Łódź 2018