



Autorka: Biserka Čejović

Narzędzie cyfrowe nr 3 dla klasy VII i VIII

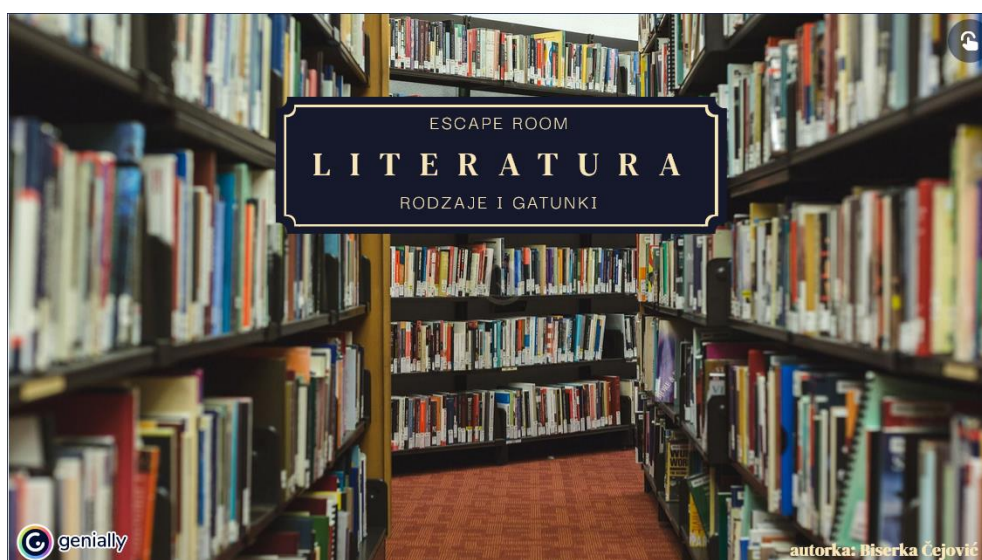
Literatura: rodzaje i gatunki. Escape room.

<https://tiny.pl/wr1pk>



Cele:

- powtórzenie i utrwalenie wiadomości o omawianych na lekcjach tekstach kultury,
- usystematyzowanie wiadomości o rodzajach literackich: liryce, epice, dramacie oraz o gatunkach literackich: pieśni, fraszce, trenie, sonecie, balladzie, epepei, micie, legendzie, baśni, powieści, komedii, tragedii, dramacie romantycznym,
- powtórzenie i utrwalenie wiadomości o cechach gatunkowych czytanych utworów literackich,
- ćwiczenie umiejętności wykorzystania w interpretacji tekstów literackich elementów wiedzy o historii i kulturze,
- ćwiczenie umiejętności pracy z tekstem ikonicznym.



Komentarz metodyczny:

Narzędzie powstało z myślą o uczniach 7 i 8 klas, którzy chcieliby lub powinni usystematyzować wiedzę na temat rodzajów i gatunków literackich. Uczestnicy zabawy, poszukując zaginionego rękopisu „Pana Tadeusza”, wędrują przez sale Muzeum Literatury, utrwalając wiedzę o epice, liryce i dramacie. Mierząc się z kolejnymi pytaniami, przypominają sobie cechy najważniejszych gatunków literackich, wiążąc je z poznanymi w szkole podstawowej tytułami lektur. Osobne miejsce poświęcono „Panu Tadeuszowi” jako utworowi wyjątkowemu, eposowi narodowej o specyficznej genezie, budowie i tematyce.

Zadania przyjmują formę quizu, towarzyszą im cytaty oraz bogata warstwa ikonograficzna (ilustracje, reprodukcje plakatów, okładek książek). Etapy podróży przez muzealne sale podsumowane są rozdziałami prezentującymi ciekawostki o wybranych utworach literackich (epika, liryka) oraz dodatkowymi zadaniami, których celem jest otwarcie na nowe konteksty kulturowe, poszerzenie wiedzy o wybranych utworach dramatycznych.

Indywidualizacja pracy z uczniami:

Escape room jest narzędziem cyfrowym o wszechstronnym zastosowaniu. Może służyć samodzielnej pracy, powtórzeniu wiadomości o rodzajach i gatunkach literackich. Najlepiej sprawdzi się jednak w pracy nauczyciela z zespołem klasowym lub podczas indywidualnej pracy z uczniem. Zadania można wykonywać wielokrotnie, każdy uczeń, również ten o specyficznych trudnościach w uczeniu się, ewentualnie z niedostatkami wiedzy, może ukończyć grę. Polecenia skonstruowano w taki sposób, by zadania nie tylko sprawdzały wiedzę, ale też pełniły funkcję kształceniową i samokształceniową. Bogactwo ilustracji, zawsze związanych tematycznie z omawianymi utworami, odpowiednio dobrane cytaty, przyjazna nawigacja gry, efekty dźwiękowe, logiczny układ zadań – to elementy gry, które spodobają się uczniom o różnych typach inteligencji i pomogą w utrwaleniu przekazywanych informacji. Dodatkowe zadania, będące podsumowaniem kolejnych etapów gry, zainteresują uczniów z humanistycznym zacięciem oraz umożliwią dyskusję na forum klasy.

Instrukcja:

Escape room dostępny jest tutaj: <https://tiny.pl/wr1pk>

Można go udostępnić również za pomocą kodu QR



Do stworzenia narzędzia użyto strony <https://app.genial.ly>.

Do gry można wykorzystać komórki, tablety, komputery, tablicę multimedialną.

Bibliografia:

W grze pojawiają się tytuły obecne w obowiązującej podstawie programowej języka polskiego dla klas 4-8 szkoły podstawowej.

<https://podstawaprogramowa.pl/Szkola-podstawowa-IV-VIII/Jezyk-polski>