Narzędzie dydaktyczne cyfrowe 1/ zestaw 25/ poziom edukacji: LO
Temat: Żołnierki i nieżołnierki – wizerunek kobiety (nie)walczącej w sztuce poświęconej II wojnie światowej.
Autor: Maciej Pabisek, nauczyciel w XX Liceum Ogólnokształcące im. L. Staffa w Krakowie

Wstęp

Scenariusz aktywizuje uczniów i umożliwia im samodzielną pracę, w ramach której będą mogli **poznać wybrane dzieła** o charakterze artystycznym, wspomnieniowym, reportażowym itd. ukazujące los kobiet podczas II wojny światowej i **wyrobić** sobie **opinie** o bohaterkach i sposobie ich przedstawienia w konkretnych realizacjach.

Wygłaszane przez uczniów opinie nt. poszczególnych dzieł zostaną **sformułowane na podstawie argumentów** odwołujących się do wiedzy o historycznej, kulturowej, filozoficznej, socjologicznej itd.

Scenariusz pozwoli **uczniom wyrazić własne emocje/refleksje/sądy** w dogodnej dla nich treści, jak i w formie wypowiedzi.

Scenariusz **pomaga wypracować** konkretne wytwory uczniowskiego zaangażowania, wiedzy i umiejętności związanych z podjętym tematem.

W scenariuszu proponuję wykorzystać Padlet jako narzędzie ułatwiające pracę zespołu projektowego.

I. Cele projektu

1. Zapoznać z wybranymi dziełami z różnych dziedzin sztuki w kontekście wiedzy historycznej, kulturowej, filozoficznej.
2. Wzmocnić/kształtować kompetencje w zakresie selekcji, waloryzacji, ewaluacji materiału badawczego.
3. Ukazać, że wizerunek kobiet(y) zmieniał się ze względu na czasy, w których był przedstawiany lub gatunek/formę, w jakiej był prezentowany.
4. Zaangażować uczniów na każdym etapie projektu – nauczyć ich pełnić różne role grupowe.
5. Przygotować i doprowadzić do publicznego zaprezentowania wyników pracy nad projektem.

II. Przebieg projektu

Etap	Opis	Przykładowe działania nauczyciela	odnośnik
FAZA I	W pierwszej fazie rolą opiekuna jest zadbanie o właściwą organizację projektu, przedstawienie elementów zwinnego zarządzania projektami oraz zapoznanie z planem projektu, jego celami i kryteriami oraz Padletem. Faza trwa około tygodnia.		
1. Przedstawienie tematu i celów oraz wyłonienie grup i liderów[1]	Opiekun przedstawia temat projektu: **Żołnierki i nieżołnierki – wizerunek kobiety (nie)walczącej w sztuce poświęconej II wojnie światowej.** Następnie opisuje, co będzie się działo: **samodzielny** podział na grupy; wyłonienie liderów projektu, podział zajęć wewnątrz grupy; zapoznanie z modułami i wybór pierwszego z nich, zapoznanie z harmonogramem pracy; zapoznanie z kryteriami oceny projektu. Polonista zaznacza, że podział klasy powinien dokonać się na 2-6 osobowe grupy w ciągu dwóch – trzech dni. Każda grupa powinna mieć wyłonionego lidera odpowiedzialnego za pracę każdej z grup. Za sporządzenie listy klasy z podziałem na grupy i wyznaczonym liderem	Zapoznanie się z materiałami dotyczącymi przeprowadzenia projektów; Przedstawienie uczniom ogólnych założeń, celów projektu; Podział na grupy i wyłonienie ich liderów; Opracowanie i przedstawienie kryteriów oceniania projektu.	V 1

[1] Użycie fioletowego koloru tekstu oznacza wstawienie odsyłacza w tekście. To znaczy podczas przeglądania scenariusza na komputerze jednoczesne naciśnięcie przycisku „Ctrl" i najechanie kursorem na fioletowy tekst odeśle użytkownika do komentarza (zawierającego dodatkowe informacje) w innej części dokumentu.

	odpowiada przewodniczący klasy. Po wyznaczonym terminie opiekun sprawdza – czy wszyscy uczniowie mają przydzieloną grupę, ewentualnie, czy któryś z uczniów chce zmienić grupę.		
2. Zapoznanie z zasadami zwinnego zarządzania	Nauczyciel opowiada o wybranych elementach zwinnego zarządzania – Agile w kontekście spodziewanych korzyści pracy w grupie. Polonista zwraca uwagę na potrzebę wyrobienia sobie umiejętności podejmowania odpowiedzialności za przeprowadzenie projektu; dobierania zadań do własnych umiejętności, ale również – proszenia o pomoc, doceniania siebie i innych czy przyznawania się do napotkanych trudności.	Zapoznanie się z zasadami i celami metod zwinnych; Przedstawienie ich zalet uczniom w kontekście pracy projektowej w grupie.	V 2
3. Zaznajomienie z działaniem narzędzi Padlet	Nauczyciel przedstawia wybrane elementy pracy przy pomocy narzędzia multimedialnego Padlet. Opiekun przy pomocy rzutnika multimedialnego pokazuje jak: założyć konto na Padlecie; otworzyć projekt; zaprosić innych do współtworzenia; dodawać materiały i komentarze.	Założenie konta na Padlecie; Zaznajomienie się z jego działaniem; Udostępnianie w Padlecie wybranych materiałów projektowych w celach ćwiczeniowych.	V 4
FAZA II	W drugiej fazie zadaniem opiekuna jest czuwanie nad wdrożeniem poszczególnych modułów, ich systematyczną realizacją przez uczniów, dbanie o zachowanie spójności pomiędzy nimi. Drugim ważnym zadaniem jest weryfikacja przygotowanych przez uczniów materiałów, udzielanie im wskazówek i motywacja do dalszej pracy. Faza trwa około		

	miesiąca.		
4. Przykładowe pytania badawcze i pomocnicze z podziałem na moduły	Nauczyciel przedstawia pytania badawcze pogrupowane na moduły. Każdy z nich dotyczący określonego tematu. Na początku projektu zadaniem każdej grupy uczniów jest wybrać jeden z modułów i opracować go w kontekście postawionych pytań pomocniczych. Praca nad nim trwa około tygodnia. Nauczyciel weryfikuje zgromadzone materiały, opracowane badania (analizy, opisy itp.) oraz wyrażone wnioski. Zadaniem grupy jest dostarczenie ich poloniście w czytelnej formie. Po akceptacji polonisty grupa kontynuuje projekt, angażując się w pracę nad następnym modułem. Projekt został tak pomyślany, aby praca nad modułem trwała około tygodnia, a nad całym projektem w tej fazie nie więcej niż miesiąc. Celem każdej z grup jest zrealizowanie trzech modułów. Przy czym opiekun zachęca ambitnych i szczególnie zainteresowanych tematem uczniów do zmierzenia się z wszystkimi modułami, ale też dopuszcza oddanie tylko dwóch modułów w przypadku grup o niższym potencjale. Znakiem zakończenia tej fazy będzie przygotowany przez grupę materiał, w którym zostały zebrane doświadczenia z pracy nad wszystkimi podjętymi przez grupę modułami. Może to być tradycyjna prezentacja w PowerPoint, kwiz ułożony w Kahoot!, poster przygotowany przy pomocy	Zapoznanie uczniów modułami; Wyjaśnienie zasad pracy z nimi; Zapoznanie z terminami pracy, wyjaśnienie harmonogramu; Weryfikacja materiałów przygotowanych przez uczniów.	III i V 3

	tradycyjnych środków albo podsumowanie jeszcze innego rodzaju wykonane w dogodnym dla grupy narzędziu (indywidualizacja zadań).		
5. IV. Monitorowanie i ewaluacja postępów projektu. Konkretne zadania grup	Zanim grupa przystąpi do pracy, nauczyciel informuje ją o kryteriach oceny ich pracy. Zwykle kryteria odwołują się do walorów natury ogólnej (wartość poznawcza i artystyczna projektu, umiejętność współpracy i prezentacji – wykorzystanie potencjału grupy, inicjatywa i kreatywność na etapie współpracy i demonstracji itd.), jak również natury szczegółowej, tej na której zależy opiekunowi. W tym przypadku może to być na przykład stopień wykorzystania narzędzi multimedialnych i/lub swoboda wypowiedzi podczas prezentacji efektów pracy. W trakcie trwania modułu nauczyciel monitoruje pracę uczniów, systematycznie sprawdzając postępy, tempo i kierunek rozwoju projektu: np. wyznacza konkretne działania, przypomina, koryguje, motywuje, wzmacnia poszczególne osoby, jak i całe grupy.	Przypominanie o kryteriach oceniania projektu; Wdrażanie kryteriach oceniania projektu; Kontrola terminowości oddawania kolejnych modułów; Przygotowanie notek ewaluacyjnych (co wartościowe, co udało się zrobić, nad czym warto popracować jeszcze w module); Sprawdzanie wprowadzonych korekt; Wspieranie w selekcji materiałów; Motywacja, wzmacnianie, angażowanie do pracy.	IV
FAZA III	W fazie trzeciej nauczyciel czuwa nad finalizacją projektu. Ustala sposób prezentacji projektu, ocenia jego wyniki, skłania uczniów do szerszej refleksji nad projektem. Faza trwa około tygodnia.		

6. Funkcjonalne zaprezentowanie zgromadzonych zasobów projektu	Prezentacja końcowa jest zwieńczeniem projektu, które może przybrać wiele form w zależności od celu, jaki wyznaczyliśmy uczniom (projektowi). W tym wypadku uczniowie mogą skorzystać z Padletu lub innych narzędzi nadających się do prezentacji, aby ukazać swoje indywidualne podejście do zadania lub osobiste zaangażowanie. Warto, by nauczyciel zastanowił się na organizacją specjalnego wydarzenia szkolnego, w którym będą brały udział inne klasy. Jeśli je planuje, powinien poinformować o tym uczniów najpóźniej w dniu rozpoczęcia II fazy projektu.	Zadbanie o termin, miejsce i odbiorców (np. uczniów innych klas); Ocena/omówienie poszczególnych projektów (jeśli wydarzenie ma bardziej otwarty, uroczysty charakter – poza ogólnym forum);	
7. Końcowa ewaluacja – podsumowanie	To ogólniejsze spojrzenie na projekt. W jego ramach opiekun może stworzyć krótką ankietę, w której prosi uczniów o odpowiedź na interesującego tematy: np. czego projekt nauczył uczniów, jakie miał zalety, co uczeń by w nim zmienił, co utrudniało mu pracę, co go do niej mobilizowało, co uznaje za swój największy sukces, nad czym musi jeszcze popracować.	Przygotowanie ankiety, rozesłanie jej uczniom; Opracowanie, zaznajomienie uczniów z wynikami/wnioskami; Omówienie projektu z własnej perspektywy, poproszenie uczniów o to samo.	

III. Przykładowe pytania badawcze i pomocnicze z podziałem na moduły

Moduł 1:

W których dziełach związanych z II wojną światową znajdziemy portret/y kobiet/y?

Które z nich zasługują na miano żołnierki?

Z jakich powodów?/ Co takiego robiły?/ Czy te działania miały charakter militarny?/ Jeśli nie to jaki?/

Czy ich działania miały charakter incydentalny, sporadyczny czy też – systematyczny?

Jak do nich doszło?/ Czy były efektem świadomego wyboru, impulsu, przypadku, wypadkowych różnych przyczyn?

W jakim stopniu można powiedzieć, że kobiety są bohaterskie?/ Na czym polega ich bohaterstwo/ W jakim stopniu można je porównywać z męskim?/ Dlaczego?

Moduł 2:

W jaki sposób autorzy dzieł fabularnych (np. powieści, filmów, seriali) poświęconych II wojnie światowej przedstawiają kobiety?

Czy stawiają je w centrum fabuły?/ Czy raczej mają dla nich marginalne miejsce?

Czy kobiece bohaterki są przedstawiane jako postaci autonomiczne, kluczowe?/ Czy raczej ukazane są jako czyjeś towarzyszki (matki, żony, córki, dziewczyny itd.)?

Czy można odszukać jakieś zależności pomiędzy sposobem ukazywania kobiet a czasem, w którym powstało określone dzieło?/ Jakie?

Czy w określonym czasie powstają dzieła do siebie w jakimś sensie podobne w prezentacji kobiet?/ W jakim?

Jakie można wskazać popularne sposoby prezentacji kobiet?/ Jakie bohaterki stały się popularne? / Dzięki jakim czynnikom artystycznym?

Jakie cele stawiają sobie artyści, prezentując kobiety w określony sposób?

Moduł 3:

W których dziełach związanych z II wojną światową znajdziemy portret/y kobiet/y?

Które z nich zasługują na miano nieżołnierki?

W jakich rolach społecznych i życiowych zostają obsadzone (np. wiernej żony czekającej na męża na wojnie, ofiary zdarzeń, mitycznego marzenia nadającego cel męskim działaniom itd.)?

Jakie zdarzenia/wypadki/uczucia stają się ich udziałem? Czy są one bezpośrednio związane z wojną, czy raczej z „normalnym" życiem?

Moduł 4:

Jak wygląda II wojna światowa widziana oczami kobiet (autorek historii fabularnych, artystek, świadków historii – sporządzających pamiętniki bądź udzielających wywiadów)?

W jakim stopniu to spojrzenie różni się od męskiego?/ Na co zwracają uwagę kobiety?/ Co jest dla nich istotne?/ Czego „nie zauważają" w przeciwieństwie do mężczyzn?

O czym mówią, co je interesuje?

Czy mają jakiś swoisty dla siebie język wypowiedzi artystycznej?/ Jakie są jego główne cechy?

IV. Monitorowanie i ewaluacja postępów projektu. Konkretne zadania grup

Konkretne zadania grup związane są ze szczegółowymi specyficznymi problemami, na które może natrafić grupa podczas swojej pracy i wymagają indywidualnego potraktowania, aczkolwiek warto mieć przygotowany zbiór poleceń ukierunkowujących działania zwłaszcza w początkowych fazach projektu. Oto przykładowe z nich:

1. Zbierz/ zapisz, co już wiesz na temat udziału kobiet w II wojnie światowej;
2. Sprawdź, które z kobiet zyskały sławę w związku z wydarzeniami II wojny światowej;
3. Poszukaj w dostępnych źródłach informacji na ich temat;
4. Poszukaj w dostępnych źródłach informacji na temat dzieł poświęconych sławnym kobietom okresu II wojny światowej (zacznij od fraz wpisywanych w cudzysłowie);
5. Znalezione materiały wrzucaj na Padlet (patrz rozdz. poświęcony – Padlet);
6. Znalezione materiały poddaj dyskusji grupowej;
7. Komunikuj się w grupie tylko przy pomocy jednego narzędzia – sugeruję Padlet.
8. W razie dużej ilości materiałów poddaj je selekcji i/lub weryfikacji;
9. W znalezionych materiałach przejrzyj bibliografię – znajdziesz być może kolejne wskazówki do poszukiwań;
10. Ustal wraz z innymi, co jaki czas będzie się spotykać w sprawie projektu, a co jaki czas dyskutować wirtualnie;
11. Podzielcie się materiałami do przeczytania/ przeanalizowania;

12. Znaleziony materiał źródłowy (np. obraz, powieść, opowiadanie, pamiętnik, piosenka, komiks, wydarzenie itd.) poddaj analizie w kontekście pytań badawczych;
13. Wyselekcjonowany zbiór materiałów poddaj porównaniu w kontekście pytań badawczych (najłatwiej to uczynnić, wskazując podobieństwa i różnice między badanymi dziełami);
14. Stwórz prezentację (pisemny zapis, tego co chcesz powiedzieć/ wizualny materiał wykonany w sposób tradycyjny lub przy pomocy programu multimedialnego);
15. Ustal, kto co mówi/ za co jest odpowiedzialny podczas prezentacji;
16. Przećwicz prezentowanie treści.

V. Komentarz do scenariusza

1. Przedstawienie tematu i celów oraz wyłonienie grup i liderów

Wprowadzenie do projektu

Jeśli nauczyciel nie ma doświadczenia w prowadzeniu projektu, może skorzystać z wielu internetowych poradników, które podpowiedzą jak zainicjować i przeprowadzić proces. Można je znaleźć, wpisując do wyszukiwarki zapytanie: „jak przeprowadzić projekt edukacyjny". Oto wybrane przykłady przewodników:

https://www.szkolazklasa.org.pl/wp-content/uploads/2016/11/projekt-edukacyjny.pdf

https://edukacjamedialna.edu.pl/info/metoda-projektowa/

Sformułowanie tematu

Ciekawy dla uczniów projekt zaczyna się od intrygującego i „otwartego" tytułu, to znaczy takiego, w którym sposób sformułowania tematu umożliwia klasie różnorodne jego ujęcie. Uczniowie mogą wybrać zarówno jego zakres (nie/ żołnierki), jak i sposób ukazania (ze względu np. na artystyczne tworzywo). Odpowiednio określony temat otwiera możliwość wykorzystania indywidualnego potencjału jego uczestników: każda grupa inaczej go zinterpretuje. Najważniejszą konsekwencją otwartego tematu jest wielorakość ujęcia zagadnienia, co wymusza na opiekunie projektu elastyczność w jego prowadzeniu i gotowość do zmierzenia się z nieoczywistymi problemami. Dlatego warto prowadzić go z wykorzystaniem niektórych elementów zarządzania Agile.

Źródła pomysłów

W sytuacji, w której nauczyciel szuka inspiracji zarówno dla tematu, jak i metod przeprowadzenia projektu warto zajrzeć na stronę: http://doradca.oeiizk.waw.pl/wqlista.htm Zawiera ona zbiór przeprowadzonych już w praktyce projektów internetowych tzw. webquestów i może służyć jako przewodnik po tematach i ich realizacjach z wszelkimi tego konsekwencjami – zawiera pouczające, inspirujące, ale też demotywujące przykłady.

2. Zapoznanie z zasadami zwinnego zarządzania

Warto poświęcić część lekcji, aby uczniowie, zanim przystąpią do jego realizacji projektu, zaznajomili się z elementami biznesowej metody zarządzania Agile. W tym przypadku polega ona wyznaczaniu sobie krótkoterminowych zadań i sprawdzaniu, w jakim stopniu udało je się zrealizować. Mechanizm podjętych działań czy ich sekwencji, które przyniosły sukces, zostaje powielony przez grupę w następnych krokach.

A zatem w metodzie tej odchodzi się od sporządzenia sztywnego planu całego projektu (który i tak zazwyczaj bardzo szybko jest nieaktualny) i dyrektywnego zlecania zadań. Zamiast tego grupa pod przewodnictwem lidera planuje działania na najbliższy okres – do czasu następnego spotkania. Każdy z członków grupy wymyśla i/lub wybiera sobie zadania zgodnie z własnymi umiejętnościami i predyspozycjami. Może też prosić o lub oferować pomoc w kryzysowej sytuacji.

Zwinne zarządzanie może okazać się pomocne już na etapie tworzenia się grup i wypracowania ogólnych zasad współpracy. Wiąże się to z refleksją, kto z kim realizuje projekt, kto jest liderem określonej grupy, ewentualnie – kto za co odpowiada, jakie cele stawiają sobie uczestnicy grupy.

W toku realizacji projektu pomocne okazać się mogą pytania wypracowane w duchu „miękkiego" – zręcznego zarządzania Agile. Pozwalają one na pełniejszy, bardziej świadomy i zaangażowany udział każdego członka grupy zgodnie z jego indywidualnymi predyspozycjami.

Klasyczne pytania wykorzystywane w Agile, na które każdy uczestnik powinien mieć przygotowaną odpowiedź na kolejne spotkania, mogą brzmieć na przykład tak: Za co byłem odpowiedzialny?; Co zrobiłem konkretnie?; Co planuję zrobić teraz?; Z czego jestem zadowolony?; Czego nie udało mi się osiągnąć; Czy potrzebuję wsparcia, jakiego, od kogo? Pytania te może postawić nauczyciel, lider grupy, ale też każdy z jej członków.

Są one na tyle uniwersalne, że można je zadać na każdym etapie projektu, nieskończenie wiele razy powracając do nich. W ten sposób na kolejnych spotkaniach podsumowuje się dotychczasowe prace, wspiera się rozwiązania najtrudniejszych wyzwań, koryguje i wyznacza kolejne cele cząstkowe.

Zręczne prowadzenie projektu przynosi nie tylko w miarę bezkonfliktowe relacje w grupie, przyspiesza proces realizacji celów, ale również pomaga grupom zintegrować się przy wykorzystaniu indywidualnego potencjału poszczególnych członków, którzy wzmacniają swoje cechy osobowe.
Więcej informacji na stronie:
https://deviniti.com/pl/nowy/podejscie-agile-biznesie-wartosc/

3. Błąd! Nie można odnaleźć źródła odwołania.

Zasady pracy modułowej

Konkretna grupa nie musi opracować wszystkich modułów. Wystarczy, że skoncentruje się na dwóch, trzech. Nie musi też mierzyć się ze wszystkim zaproponowanymi podpunktami w wybranym module.
Można wydrukować wszystkie pytania z określonego modułu na osobnej kartce dla każdego z uczestników grupy, aby każdy z nich mógł zaznaczyć, co jest dla niego najistotniejsze, ale też, co go najbardziej pociąga. Otrzymane rezultaty odpowiednio zebrane wskażą zakres tematyczny i chętnych do jego zrealizowania.
Ważne, aby grupa pracowała systematycznie i nie „mieszała" pytań z różnych modułów. Z jednej strony zwinne potraktowanie projektu przez nauczyciela a z drugiej zindywidualizowane potraktowanie projektu przez uczniów pozwoli im wybrać nie tylko ilość modułów, kolejność ich opracowywania, ale również nakierunkować pracę zgodnie z wybraną koncepcją. Co więcej wdrożenie takiej strategii pozwoli im dopasować zakres opracowywanego materiału do posiadanego potencjału.
Przede wszystkim taki system pozwala powracać do wybranych lektur i analizować je pod innym niż dotychczas kątem. W ten sposób poszerzamy wiedzę uczniów o dziele artystycznym o kolejne elementy, ale również możemy modyfikować lub pogłębiać/ rozszerzać już poczynione ustalenia (np. o kontekst, nad którym teraz pracuje grupa). Po drugie opiekunowi łatwiej jest porządkować wiedzę wokół nadrzędnie sformułowanych zagadnień. Po trzecie, o czym było już powiedziane, polonista bardziej elastycznie realizuje projekt, indywidualizując pracę i jej efekty. Wreszcie zmniejsza presję na uczniach zrobienia „wszystkiego", co w praktyce może skutkować powstawaniem niedopracowanych projektów, zbyt powierzchownie traktujących wyznaczone cele.

4. Zaznajomienie z działaniem narzędzi Padlet

Idea i zasada działania

Jest kilka internetowych narzędzi, których istota działania przypomina używanie tablicy ogłoszeń, względnie segregatora – to znaczy służą gromadzeniu materiałów w jednym miejscu w ich wirtualnej postaci. Jako że można przy ich pomocy nie tylko gromadzić teksty, zdjęcia, linki do stron itp., ale również je komentować, prosić o pomoc, udzielać porad – strony te stają się przestrzenią roboczą wspólnie wykonywanych przez uczniów projektów. Jednocześnie pozwalają nauczycielowi monitorować postęp pracy w określonej grupie.

Trello, Padlet, Slack, Pearltrees to tylko niektóre z popularnych w Polsce stron pomagającym gromadzić materiały, wymieniać się nimi i oceniać ich poziom. Każdy z nich posiada również aplikację mobilną.

Jednym z pierwszych narzędzi był Padlet. Obecnie posiada on dwie wersję płatną i bezpłatną. W tej ostatniej możemy stworzyć trzy projekty.

Jego użyteczność polega na zapewnieniu przestrzeni w internecie, w której członkowie określonej grupy mogą gromadzić materiały związane ze wspólnym przedsięwzięciem. Każdy z członków określonej grupy rejestruje się na stronie i bądź zakłada własny padlet, bądź dołącza do już istniejących. Inicjuje w ten sposób najważniejszą cześć pracy czyli zbieranie materiałów oraz poddanie ich weryfikacji (komentarze zwrotne udzielane pod materiałami). Zbieranie w jednym miejscu fotografii, adresów internetowych, opinii itp. może trwać przez dowolnie długi czas i stać się udziałem wszystkich członków grupy, którzy otrzymali akces do konkretnego padletu. Czytelnie skonfigurowany padlet pozwala dotrzeć do konkretnych materiałów czy prześledzić proces ich zbierania. W skrajnej sytuacji Padlet może służyć jako strona do prezentowania dorobku grupy. Padlet może służyć klasie lub grupie nie tylko podczas dedykowanych projektów, ale może zostać użyty do tworzenia klasowej kroniki.

Indywidualizacja pracy z Padletem może przebiegać na różnych poziomach w zależności od stopnia ingerencji nauczyciela w projekt. W skrajnym przypadku polonista może wziąć na siebie rolę przydzielającego zadania dostosowane do rozpoznanego potencjału uczniów. Bardziej z ducha projektowym sposobem jest monitorowanie postępu prac w określonych grupach i stymulowanie ich pracy przy pomocy odpowiednio dobranych, imiennie skierowanych komentarzy (wzmacniających, korygujących, inicjujących itd.). Wymaga to przyznania dostępu do padletu konkretnej grupy. Najbardziej efektywnym sposobem jest organizowanie zajęć, podczas których uczniowie będą

prezentować cząstkowe osiągnięcia projektu. Kolejne prezentacje realizowane są przy zmieniających się rolach poszczególnych uczniów za każdym razem uczeń odpowiada za inną cześć prezentacji. Po ich zakończeniu uczniowie mogą na Padlecie opisywać swoje wrażenia, oceniać swoją rolę i poziom satysfakcji – deklarować preferowane zajęcia na przyszłość.

Obsługa programu Padlet – instrukcja obsługi i działania

Posiadanie internetowego konta pocztowego jest warunkiem rozpoczęcia pracy z Padletem. W tym celu należy zarejestrować się przy pomocy wskazanej strony – naciskając różową ikonkę „Zarejestruj się" i postępując według podanych na stronie instrukcji. Użytkownik, wchodząc kolejny raz na stronę, loguje się na posiadanym koncie. Naciskasz w tym celu mieszczącą się w prawym górnym rogu ikonkę „Zaloguj się".

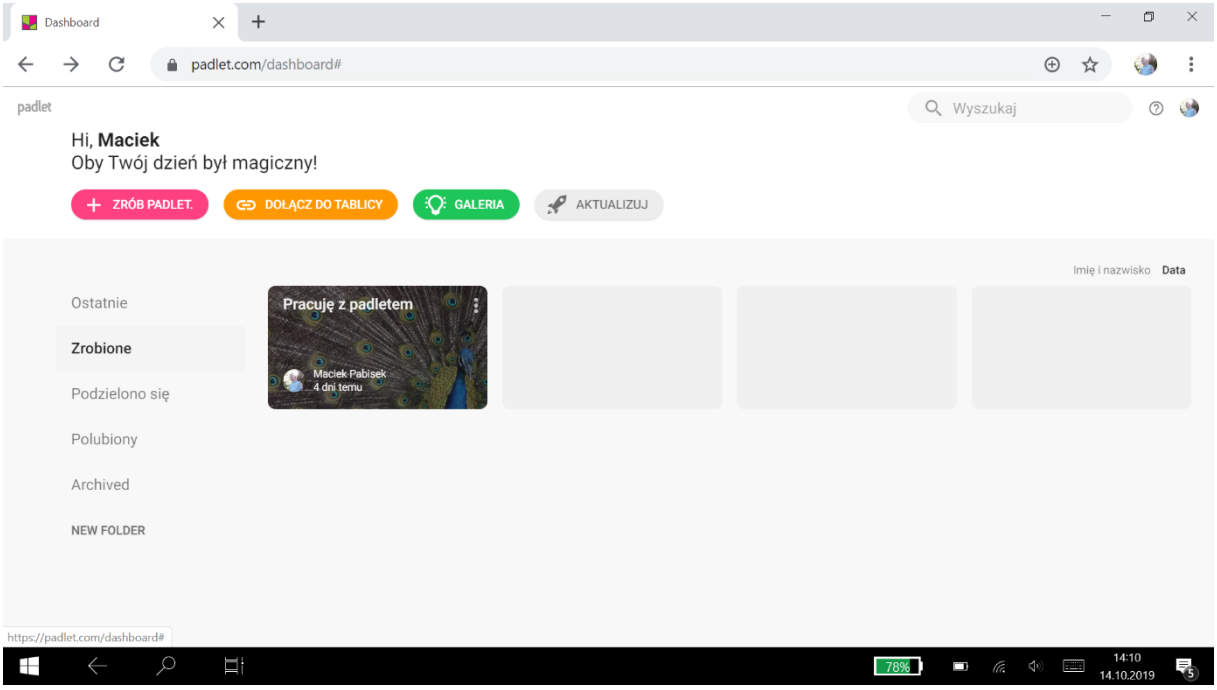

Foto 1: Padlet - widok ogólny

Nowy padlet tworzy się poprzez kliknięcie różowej ikonki w lewym górnym rogu „+ zrób padlet". Ten status umożliwia dodawanie – „przypinanie" kolejnych materiałów do tablicy. Jeśli nauczyciel zdecyduje się zakończyć pracę na jakimś zadaniem i pokazać je innym użytkownikom – naciska pomarańczową ikonkę „dołącz do tablicy". Po zakończeniu „przypinania" projekt stanie się widoczny, jednak nie będzie można już go skorygować, uzupełnić czy przeciwnie – uszczuplić o

nadmiarowe materiały. Wyjątkiem jest sytuacja posiadania płatnej wersji programu. Wtedy można aktualizować powieszony padlet przy pomocy okonki „aktualizuj”. Ostania, umieszczona w poziomie zielona ikonka z napisem „galeria” umożliwia zapoznanie się z padletami innych użytkowników programu.

Z kolei ikonki umieszczone w poziomie pozwalają: otworzyć projekt nad którym pracujemy – „Zrobione”; udostępnić innym użytkownikom do współpracy – „Podziel się”; wrócić do padletów innych użytkowników, które z jakiś przyczyn zostały polubilione przez użytkownika konta – „Polubione”; przejrzeć zakończone projekty „Archived”; otworzyć folder z wyselekcjonowanymi projektami – „new folder”.

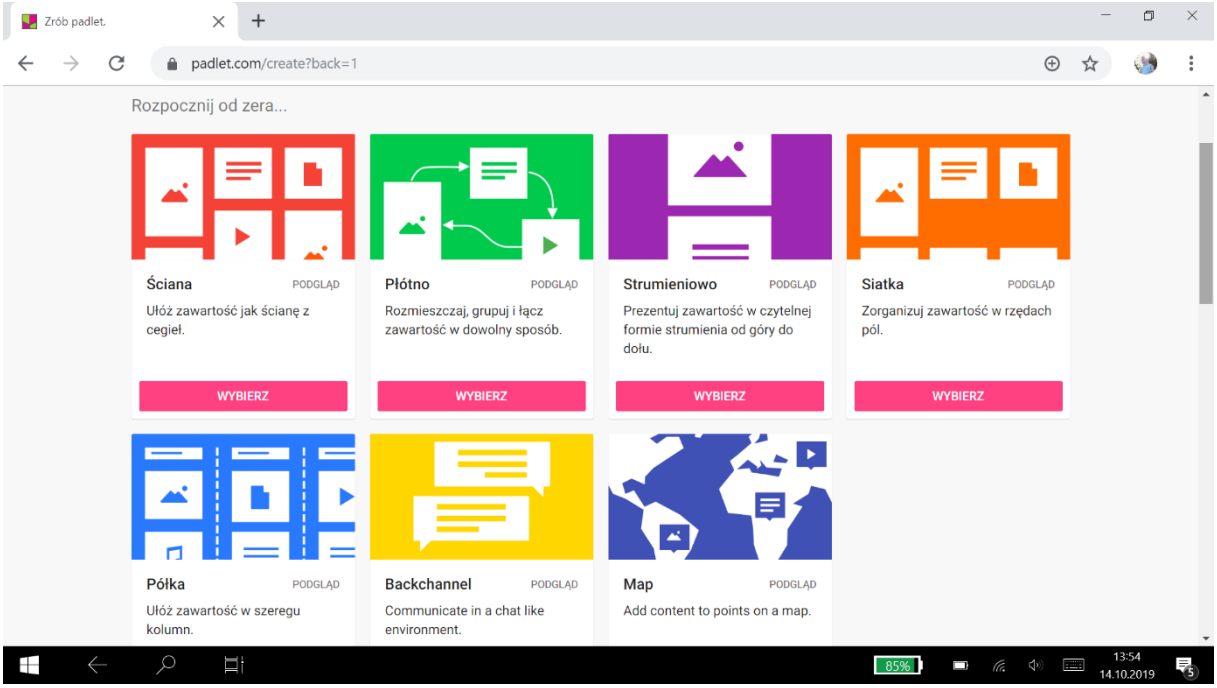

Foto 2: Padlet – wybór szablonów

Robienie nowego projektu rozpoczyna się od naciśnięcia ikonki „+nowy padlet”. Na początku warto wybrać szablon, w jakim na tablicy będą się pojawiać kolejne materiały na tablicy. Służą temu różowe ikonki z napisem „wybierz”. Naciśniecie jednej z nich pod schematem, który według użytkownika jest najbardziej funkcjonalny, wprowadza ją do zadania. Następnie na podobnej zasadzie wybiera się tło tablicy czy nadaje tytuł. Można też wybrać awatara, który będzie patronował twórcy projektu.

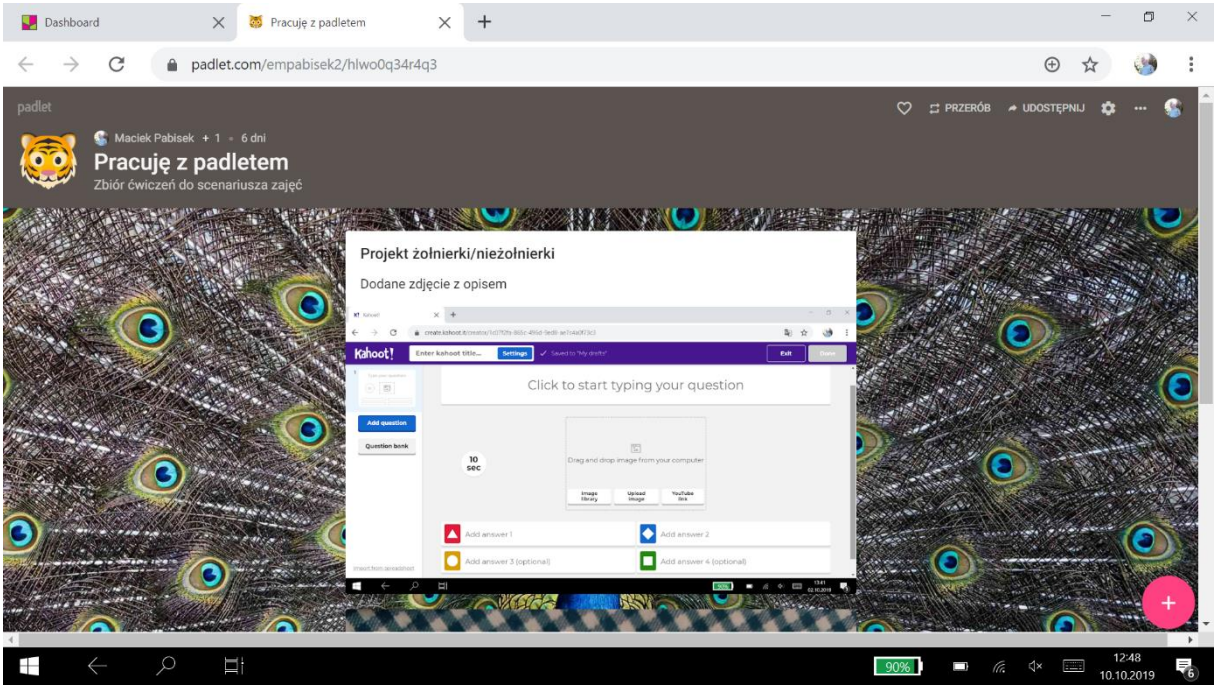

Foto 3: Padlet – dodawanie treści

Kolejne elementy – materiały dodaje się poprzez naciśnięcie różowej ikonki w lewym dolnym rogu ekranu.

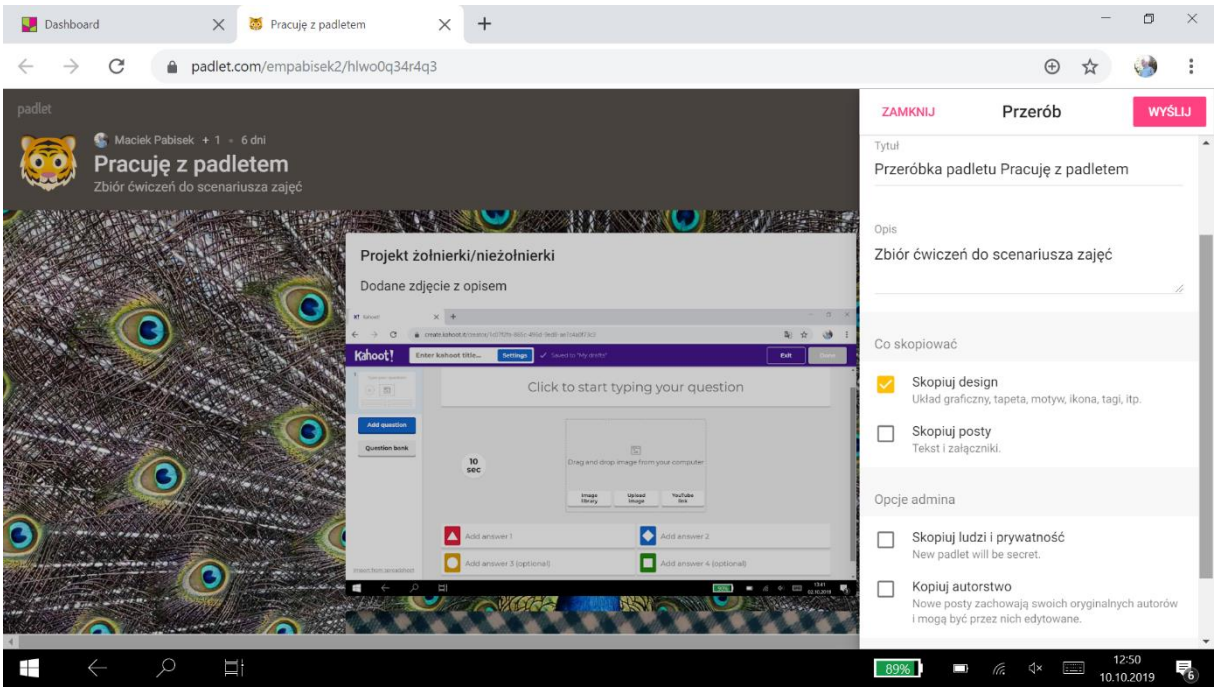

Foto 4: Padlet – dodawanie treści po powrocie do programu

Mogą to być: fotografie lub inne multimedia, linki do stron oraz – komentarze do prac własnych i innych. Do tworzenia materiałów można powrócić nawet po dłuższym czasie.

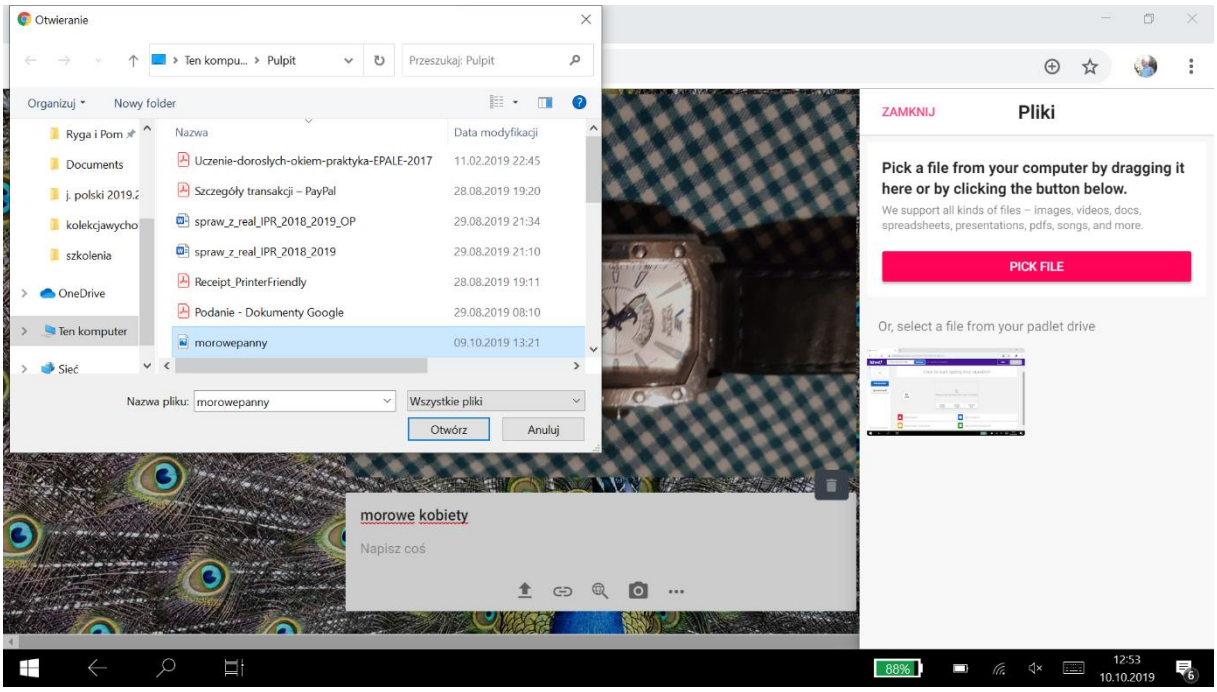

Foto 5: Padlet – dodawanie treści z katalogów komputera

Na zrzucie z ekranu komputera znajdującym się powyżej uchwycony został moment dodawania fotografii do materiałów. Po naciśnięciu ikonki foto (najniższy pasek z ideogramem aparatu fotograficznego) użytkownik szuka w zasobach własnego komputera lokalizacji, z której pobiera wybraną fotografię lub inny materiał multimedialny.