

MYSZ Z KOMIKSU WSZYSTKIE TEMATY

S10
T1-3
D1-12
L5 P1

Cele lekcji:

- zakończenie projektu
- samoocena
- kreatywność
- kompetencje cyfrowe



Aktywność	Metoda/Interakcja	Rezultat	1. Przygotowanie do prezentacji
Przygotowanie, próba do wystąpienia na żywo Lub Edycja wideo Lub Tworzenie animacji Lub Tworzenie kolażu, fotomontażu Lub Edycja prezentacji (PPT, Prezi itp.)	Praca indywidualna i grupowa z liderem grupy. Grupy robocze powinny otrzymać pomoc od nauczyciela w zakresie koordynacji i podziału zadań	Prezentacja typu „pokaż i opowiedz” Lub Film o historii Lub Film „making-of” o procesie budowy Lub Album fotograficzny Lub Kolaż, fotomontaż Lub Prezentacja itp.	Potrzebny czas: 40-60 minut Potrzebne materiały: • Zdjęcia robotów • Zdjęcia z procesu tworzenia robotów • Pliki audio, muzyka • Komputer/tablet - Lub • Tektura, kolorowe papiery, kredki, farby

Aktywność	Metoda/Interakcja	Rezultat	2. Prezentacja
Prezentacja na żywo lub online typu „pokaż i opowiedz” Lub Prezentacja filmu, animacji, fotomontażu, kolażu itp. Odbiorcy: koledzy z klasy, uczniowie szkoły, rodzice	Prezentacja	Rodzice, inni nauczyciele oraz koledzy ze szkoły zapoznają się z projektem i historią. Uczestniczące dzieci mogą zaprezentować swoje nowe umiejętności Umiejętności komunikacyjne i prezentacyjne uczestników projektu są wzmacniane	Potrzebny czas: 10-30 minut Potrzebne materiały • Sala do prezentacji • Komputer • Projektor • Platforma do udostępniania wideo online

Aktywność	Metoda/Interakcja	Ewaluacja	3. Ewaluacja
Wypełnianie samooceny Ewaluacja	Praca indywidualna Dyskusja, informacja zwrotna od nauczyciela	Ocena procesu (przebieg, samodzielność, współpraca między członkami grupy) Wzmacnianie rozwiniętych umiejętności – pozytywna informacja zwrotna – oraz określenie umiejętności wymagających dalszego rozwijania	Potrzebny czas: 25 minut Rezultat Nauczyciel otrzymuje szczegółowy obraz wyników Uczniowie poznają swoje mocne strony oraz umiejętności wymagające dalszego rozwoju

MYSZ Z KOMIKSU WSZYSTKIE TEMATY

S10
T1-3
D1-12
L5 P2



Cele lekcji:

- zakończenie projektu
- samoocena
- kreatywność
- kompetencje cyfrowe

Rodzaje rezultatów:

Pokaż i opowiedz

- Dla kolegów ze szkoły
- Dla rodziców
- Na żywo lub online

Rezultat Video

- Tworzenie filmów o ruchomych robotach
- Tworzenie filmów o scenach realizowanych przez roboty jako marionetki
- Tworzenie filmów o historii z robotami w roli głównej
- Tworzenie filmu „zza kulis” o budowie robotów
- Animacja poklatkowa o historii z robotami w roli głównej (PPT, Prezi)

Album/montaż zdjęć (np.: Word, PPT Publisher)

- Zdjęcia o robotach
- Zdjęcia o budowaniu robotów
- Album zdjęć (wydrukowany/cyfrowy)
- Kolaż — papierowa wizualizacja historii z wydrukowanymi zdjęciami i rysunkami

Pliki audio, muzyka

- Dźwięki robotów
- Narracja w tle (narracja)
- Synchronizacja głosu postaci



Aby pomóc grupie w pracy:

- Ważne jest, aby umożliwić dzielenie się scenariuszami między sobą i z otoczeniem (kolegami ze szkoły, krewnymi, innymi szkołami z projektu).
- Ważne jest, aby zachęcać uczniów do traktowania popełnionych błędów jako naturalnej części procesu uczenia się, a nie negatywnych emocji.
- Zachęcaj do indywidualnej pracy

Ocena:

- Poświęć wystarczająco dużo czasu na proces samooceny.
- Na początku pozwól dzieciom wypełnić formularz samooceny.
- W razie potrzeby porozmawiaj z uczniami osobiście (powiniście wykonać pracę wspólnie).
- Utwórz krąg informacji zwrotnej: każde dziecko powinno wybrać kogoś z grupy i opisać swoją najważniejszą nową cechę, którą wykazało podczas projektu.
- Na podstawie otrzymanej informacji zwrotnej, powinieneś wyrazić swoją pozytywną, ale krytyczną opinię na temat pracy grupowej.
- Na kolejnym spotkaniu, przydzielając zadania uczniom, powinieneś wziąć pod uwagę ich własną samoocenę, a także ich indywidualne potrzeby.



Wyślij wyniki projektu na adres

roborideproject@gmail.com i dołącz do naszej społeczności edukacyjnej! Podziel się swoimi doświadczeniami z innymi nauczycielami z całej Europy!