Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PRZEWODNIK PO PROJEKTOWANIU WYSTAW I SEKWENCJACH PEDAGOGICZNYCH

VX DESIGNERS

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

VX designers

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Partnerzy

Logopsycom to centrum innowacji edukacyjnych, w ramach którego projektuje się i wykorzystuje alternatywne metody lub narzędzia (także cyfrowe) dla szkół, centrów kształcenia i szkolenia zawodowego, organizacji edukacyjnych, młodzieży i rodziców. Początkowo powstało jako firma opiekuńcza, specjalizująca się w zaburzeniach uczenia się wśród młodzieży, zwłaszcza tych związanych z wszelkimi „dys" (dyspraksja, dysfazja, dysleksja itp.) zwanych również specyficznymi zaburzeniami uczenia się (SLD), dlatego też oferuje wiedzę i doświadczenie w zakresie dostępność treści we wszystkich projektach, w których jest zaangażowane.

C.I.P. jest niezależną organizacją pozarządową non-profit, która realizuje działania odpowiadające na potrzeby ludzi poprzez ich zaangażowanie w życie społeczne i obywatelskie, zapewniając im jednocześnie innowacyjne materiały i bezpłatne szkolenia z różnych dziedzin, takich jak edukacja (m.in. edukacja zawodowa), integracja, przedsiębiorczość i biznes, kultura, rynek pracy i uczenie się przez całe życie. CIP koncentruje się na rozwoju edukacji, przedsiębiorczości i uczenia się przez całe życie na Cyprze i za granicą. Aby osiągnąć te cele, CIP stale współpracuje z wiodącymi uniwersytetami, szkołami, organizacjami pozarządowymi i organizacjami badawczymi na Cyprze w zakresie opracowywania projektów, szkoleń i materiałów edukacyjnych.

CEPS to organizacja non-profit z siedzibą w Barcelonie, która realizuje różnego typu projekty w całej Unii Europejskiej. CEPS jest odpowiedzialny za zarządzanie oraz realizację działań społeczno-edukacyjnych dla dzieci, młodzieży i osób dorosłych oraz za dalsze szkolenie profesjonalistów. Kadra ekspertów prowadzi badania i opracowuje innowacyjne projekty i praktyki. CEPS promuje strategiczne i społeczne spojrzenie na wykorzystanie nowych technologii, a poprzez praktyki partycypacyjne opracowywane są nowe modele partnerstw strategicznych na poziomie lokalnym i międzynarodowym. Wpływ społeczny i kreatywne działania łączą się w inspirujące rozwiązania dla społeczności.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Partnerzy

LES APPRIMEURS

Założone w 2013 roku Les Apprimeurs jest wydawnictwem i agencją cyfrową, której celem jest wspieranie profesjonalistów z sektora kultury i edukacji w tworzeniu i rozpowszechnianiu treści cyfrowych. Nasz zespół, specjalizujący się w formacie EPUB 3, projektuje rozwiązania odpowiadające konkretnym potrzebom, tak aby jak najlepiej odpowiedzieć na oczekiwania użytkowników w zakresie dostępności, rozpowszechniania i interaktywności

arteria
foundation

Fundacja ARTeria jest organizacją pozarządową non-profit założoną w 2006 roku. Realizuje różnorodne projekty i działania związane z rozwojem społecznym i gospodarczym, przede wszystkim poprzez kulturę i sztukę, a także z szeroko rozumianą edukacją kulturalną w duchu otwartości, poszanowaniem odmienności kulturowej i dialogu interkulturowego. ARTeria to miejsce propagowania aktywnego uczestnictwa w kulturze i życiu publicznym – nie tylko poprzez różnorodne formy artystycznej czy kulturowej wypowiedzi.

eeli European Education & Learning Institute

EELI – jest centrum kształcenia ustawicznego [Poziom 1 – KDVM 1], certyfikowany przez EOPPEP (Krajowa Organizacja Certyfikacji Kwalifikacji i Poradnictwa Zawodowego / Greckie Ministerstwo Edukacji).
EELI oferuje szeroki zakres programów społecznościowych, których celem jest aktywny udział w uczeniu się przez całe życie osób w każdym wieku oraz wzmocnienie współpracy w dziedzinie edukacji w całej Europie. Zespół EELI wierzy, że ludzie nigdy nie przestają się uczyć, a poprzez swoją pracę i swoją międzynarodową sieć EELI promuje badania naukowe, rozwój regionalny i spójność, rozwój partnerstw ponadnarodowych i projektów europejskich oraz rozwój umiejętności w celu podnoszenia kwalifikacji zawodowych

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

VX designers

Rozdział 1: Wstęp.....7

Rozdział 2: PROJEKTOWANIE WYSTAW W SZKOLE Z REKOMENDACJAMI PRAKTYCZNYMI I DOBRYMI PRAKTYKAMI....10

2.1 Informacje zwrotne na temat dostępności i integracji: doświadczenia z dziećmi ze specyficznymi trudnościami w uczenia się **11**

2.2 Nauka włączania wystaw do praktyki szkolnej dzięki metodologii VX Designers: znajdowanie sposobów na kreatywność **13**

2.3 Wirtualne wystawy – czy przedmioty szkolne nauczane przez sztukę są niezawodnym i skutecznym narzędziem do nauki?.....**17**

2.4 Praktyka czyni mistrza – przykłady wystaw powstałych podczas testów oraz jak wspomagały one proces uczenia się.....**21**

2.5 Rekomendacje i dobre praktyki dotyczące integracji metodologii VX Designers w szkole średniej **24**

2.6 Współtworzenie wystawy za pomocą Platformy Generatora Wystaw VX Designers **26**

Rozdział 3: VX Designers Sekwencje Pedagogiczne.....28

Historia

1. Od średniowiecza do renesansu poprzez sztukę - wprowadzenie.....**30**
2. Najważniejsze wydarzenia, które zmieniły bieg II wojny światowej.....**33**
3. Wybitni architekci i projektanci - Antoni Gaudí.....**36**
4. Religie Mnoteistyczne.....**40**
5. ,,Padający żołnierz" / ,,Śmierć hiszpańskiego republikanina" , Robert Capa (5 września 1936 roku).....**43**

6. Historia w komiksie.....47

Literatura

7. Zadanie domowe na temat powieści ,,Wielki Gatsby" F. Scotta Fitzgeralda.....51
8. Omówienie książki ,,Rok 1984" George'a Orwella.....54
9. Scenariusz teatralny.....57
10. Tezeusz kontra Harry Potter.....59
11. Mityczny bohater i pojęcie współczesnego mitu.....62

Sztuka

12. Kolor i światło w projektowaniu wnętrz - jak to działa? 67
13. Artemisia Gentileschi – jedna z pierwszych kobiet malarek w historii sztuki.....72
14. ,,Krew poety" i ,,Pies andaluzyjski" (Jean Cocteau i Luis Bunuel) surrealistyczna wizja świata i sztuki 75
15. Street Art – Sztuka uliczna.....81

Języki

16. Das Bild beschreiben – Jak opisać obraz.....84
17. Rozwój słownictwa na podstawie obrazów.....87

Muzyka

18. Muzyka i notacja chorału gregoriańskiego.....91

Geografia

19. Punkty kardynalne i orientacja w terenie.....96
20. Trias – najstarszy okres ery mezozoicznej.....98

Socjologia i Nauki Społeczne

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

21. Porównanie kultur.....**103**
22. Feminizm: jak współczesne czasy oraz Internet kształtują tożsamość kobiet w XXI wieku? **106**
23. Różne kanony kobiecego piękna w historii.....**110**

NAUKA, TECHNOLOGIA, INŻYNIERIA I MATEMATYKA (STEM)

24. „Złoty podział" w sztuce.....**119**
25. Symetria w starożytnej Grecji.....**122**
26. Narządy zmysłów **126**
27. Kreatywne kodowanie.....**128**
28. Zasady termodynamiki – Turbina Herona **130**
29. Rozproszenie światła na wybranych obrazach w Luwrze oraz innych muzeach narodowych **133**
30. Geometria w naturze.....**137**

Rozdział 4: Wnioski.....141

Licencje.....142

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ROZDZIAŁ 1 WSTĘP

Aby ułatwić dostęp do **metodologii VX Designers**, opracowaliśmy niniejszy **Przewodnik dotyczący projektowania wystaw i ich sekwencji pedagogicznych**, który gromadzi informacje dotyczące projektowania wystaw w środowisku szkolnym, wraz z **praktycznymi zastosowaniami, zaleceniami i najlepszymi praktykami.**

Niniejszy Przewodnik ma na celu opisanie praktycznego wykorzystania materiałów edukacyjnych zaproponowanych przez projekt VX Designers do tworzenia wirtualnej wystawy za pomocą **Generatora Wystaw**. Dostarcza gotowe sekwencje pedagogiczne lub plany lekcji, które są zgodne z formalnymi programami nauczania, ułatwia to proces integracji materiału bezpośrednio w klasie. Jednocześnie przewodnik zawiera przykłady wdrożeń wraz z praktyczną informacją zwrotną od innych nauczycieli i uczniów, a także wizualizacje pomagające w zrozumieniu zagadnień.

Przewodnik zawiera **30 sekwencji pedagogicznych** z następujących zakresów: literatura, języki, historia, socjologia, geografia, muzyka, sztuka i STEM

Zgodnie z treścią tych sekwencji, partnerzy projektu stworzyli 30 modelowych wystaw dla nauczycieli. Następnie podczas testów pilotażowych w szkołach kolejne wystawy zostały stworzone przez uczniów i ich nauczycieli w poszczególnych klasach.

Są one dostępne na Platformie Wystawowej:

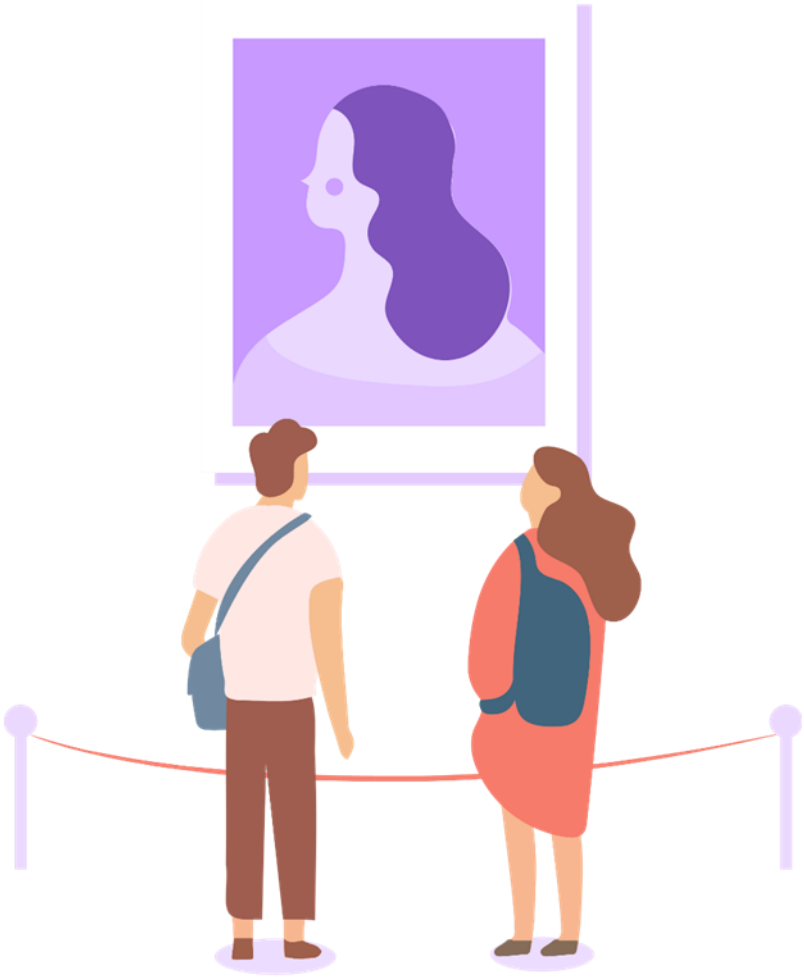
https://generator.vxdesigners.eu/.

Niniejszy Przewodnik może być używany razem z innymi zasobami VX Designers dla profesjonalistów pracujących w edukacji (tj. w szkołach lub instytucjach wystawienniczych): Przewodnikiem po wystawach i szkołach, Przewodnikiem pedagogicznym oraz Przewodnikiem użytkownika po wystawach.

- ➔ Przewodnik po projektowaniu i sekwencjach pedagogicznych obejmie 3 aspekty:
- ➔ Rozdział 2: Projektowanie wystaw w środowisku szkolnym z praktycznymi zaleceniami i najlepszymi praktykami
- ➔ Rozdział 3: 30 Sekwencji pedagogicznych – cele, zadania i przykłady
- ➔ Rozdział 4: Wnioski i spojrzenie w przyszłość

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

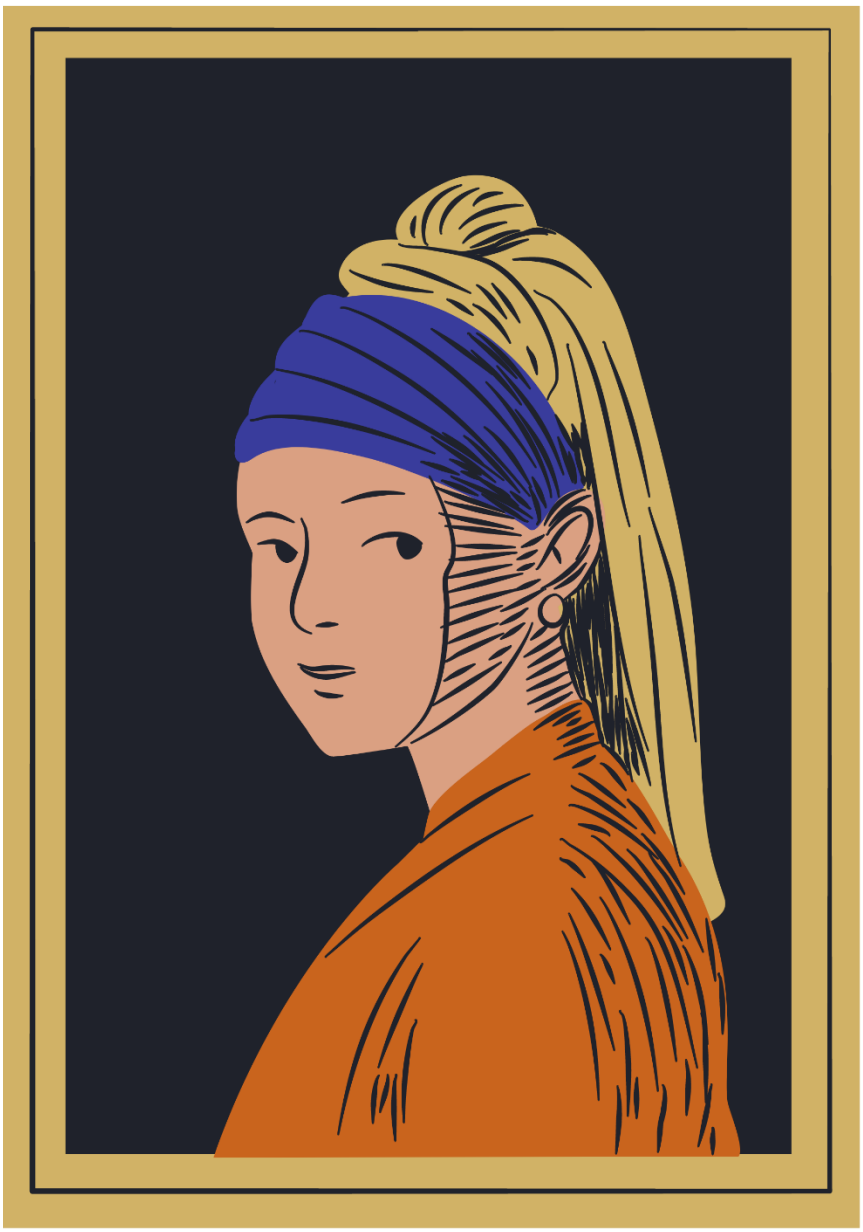
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ROZDZIAŁ 2: PROJEKTOWANIE WYSTAW W SZKOLE Z REKOMENDACJAMI PRAKTYCZNYMI I DOBRYMI PRAKTYKAMI



This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

2.1 Informacje zwrotne na temat dostępności i integracji: doświadczenia z dziećmi ze specyficznymi trudnościami w uczenia się

Możliwości uczenia się oferowane przez VX Designers mogą być bardzo korzystne nie tylko dla wszystkich uczniów, ale także dla uczniów z trudnościami w nauce.

W istniejącej literaturze temat włączania do uczenia się poprzez uczestnictwo, zwiedzanie i tworzenie wystaw nie jest zbyt dobrze zanalizowany. Dlatego interesujące było poznanie korzyści płynących z wykorzystania wystaw do wspierania uczniów zmagających się z trudnościami podczas fazy testowej projektu. Dzięki naszemu testowi i wcześniejszym badaniom na ten temat możemy teraz przedstawić kilka dobrych praktyk i rekomendacji, aby wdrożyć nasz projekt w sposób włączający.

Piśmiennictwo i eksperci zgadzają się, że uczniowie są bardziej zaangażowani i kreatywni w mniej formalnych środowiskach, ponieważ pozwala im to uciec od ograniczeń ich zwykłego kontekstu uczenia się. Eksperci zauważają również, że uczniowie niepełnosprawni najbardziej pozytywnie reagują na tę alternatywę w środowisku uczenia się pozaformalnego. Rzeczywiście, podczas testów mogliśmy zauważyć, że pozwala to uczniom uniknąć stresu, którego zwykle doświadczają podczas nauki. Uczniowie ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się (ang. Specific Learning Disorders w skrócie SLD) , którzy wzięli udział w naszych testach, czuli się niekomfortowi na początku zajęć, ponieważ

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

była to część wyjaśniająca, przypominająca tradycyjne zajęcia. Jednak po rozpoczęciu działalności polegającej na tworzeniu własnej wystawy internetowej, uczniowie z SLD byli najbardziej entuzjastycznie nastawieni z całej grupy.

W rezultacie powiedzieli, że nie czują pośpiechu, jak to zwykle, co oznacza, że potrafili właściwie zarządzać swoim czasem pracy. To dowodzi, że powinniśmy zachęcać do swobodnej atmosfery w klasie, aby zwiększyć pewność siebie i uczestnictwo wszystkich uczniów.

Ponadto stwierdzili również, że czuli się komfortowo z poleceniami nauczyciela, ponieważ nie były zbyt trudne. Z pedagogicznego punktu widzenia konieczne jest dostarczenie uczniom prostych, jasnych i precyzyjnych wskazówek, aby mogli łatwiej wykonywać zajęcia. Innym podstawowym czynnikiem, który przynosi korzyści uczącym się z SLD, jest praca w zespołach, nauka współpracy i wspólnej pracy nad pomysłem lub projektem.

Ponieważ aktywnie uczestniczyli w procesie myślenia swoich grup, mogliśmy zauważyć, że uczniowie z SLD mogą uzupełniać swoje umiejętności z umiejętnościami swoich rówieśników, aby osiągnąć cele w zespole. Ponadto zaletą pracy grupowej jest to, że każdy może wykorzystać swoje mocne strony, co w tym przypadku umożliwiło uczniom mającym trudności dzielenie się pomysłami bez konieczności ich pisania. To usunęło główny stres, przygnębienie i strach przed popełnianiem błędów, ponieważ niektórzy z nich mają tendencję do wykorzystania swojej wyobraźni, gdy muszą tworzyć mniej tekstu. Dlatego zachęcamy nauczycieli do praktycznej pracy zespołowej, a także do zadawania uzupełniających się zadań uczestnikom, tak aby każdy z nich mógł wnieść swój wkład co daje poczucie komfortu i możliwość doskonalenia swoich umiejętności.

Wreszcie, wystawy często zapewniają **wielozmysłową stymulację**, która jest niezbędnym elementem dla uczniów z trudnościami. Rzeczywiście, stworzenie wystawy wymaga skorzystania z kilku źródeł: tekstów, ustnego omówienia

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

pomysłów, ale także wsparcia wizualnego, takiego jak zdjęcia i/lub filmy. Ta wielozmysłowa i wizualna stymulacja może pomóc uczniom w nauce i dogłębnym zrozumieniu treści udostępnianych w klasie. Podczas naszych testów uczniowie stwierdzili, że lepiej zrozumieli materiał podczas tworzenia tych wystaw niż wtedy, gdy materiał był nauczany w bardziej tradycyjny sposób na zajęciach.

Zgodnie z testami i naszymi badaniami możemy podsumować nasze zalecenia, aby zachęcić do dostępności w klasie podczas tworzenia wystaw internetowych w następujący sposób:

- Promuj nieformalną lub/i komfortową atmosferę w klasie.
- Zapewnij uczniom proste, jasne i precyzyjne wskazówki.
- Pracuj w grupach i przydzielaj uczestnikom zadania uzupełniające.
- Połącz stymulację sensoryczną, taką jak wyjaśnienia ustne, teksty, filmy, obrazy

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

2.2 Nauka włączania wystaw do praktyki szkolnej dzięki metodologii VX Designers: znajdowanie sposobów na kreatywność

Znaczenie wprowadzania kreatywnych metodologii w formalnych warunkach edukacyjnych jest dziedziną szeroko badaną. Nie ma wątpliwości, że uczniowie czerpią korzyści z innowacyjnych narzędzi dydaktycznych, które rozwijają ich umiejętności projektowania, planowania i współtworzenia czegoś w kontekście typowej lekcji w klasie. Podczas testów pilotażowych projektu uczniowie w całej Europie otrzymali „pędzle malarskie", płótno i twórczą swobodę interpretacji i przekształcania treści lekcji w artystyczne, wirtualne wystawy. Uznano, że włączenie tego narzędzia do klas działa z wielkim sukcesem, a uczniowie zgłaszają zwiększony poziom zainteresowania, a także większą chęć do nauki, uczestnictwa i współprojektowania stałej wystawy internetowej, która będzie dostępna do wyświetlania dla wszystko. Integracja takiej metodologii była niemal bezproblemowa, biorąc pod uwagę, że większość uczniów jest obecnie w pełni zanurzona w technologii i jest całkowicie zaznajomiona z funkcjami technicznymi – co prawda znacznie bardziej niż ich nauczyciele.

Uczniowie z Cypru i Barcelony, którzy pilotażowo testowali narzędzie **Generatora Wystaw**, poszli o krok dalej. Zdecydowali, że nie chcą kontynuować wykorzystując jedynie zdjęcia z Internetu i bazy danych Europeana. Zdecydowali

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

się na tworzenie własnych zdjęć – w oparciu o ich własne interpretacje tematu – i przesyłanie ich do Generatora VX Designers jako oryginalne dzieła sztuki.

Grupa, która testowała sekwencję pedagogiczną „1984" George'a Orwella, na nowo zinterpretowała tematy nadzoru, cenzury i totalitaryzmu, biorąc przykład ze współczesnych mediów społecznościowych i związanych z nimi ograniczeń. Decydując się na narysowanie niektórych swoich interpretacji na temat prania mózgu i nieustannego nadzoru, uczniowie zostali poproszeni do zastosowania swoich umiejętności krytycznego myślenia i połączenia współczesnych zjawisk z tematami książki napisanej w 1949 roku. Jest to świetny przykład tego, jak można włączyć inne metodologie do wirtualnego Generatora Wystaw, który nie wymaga tradycyjnego wykorzystania obrazów z sieci. Nauczyciele mogą zatem inspirować swoich uczniów do znajdowania kreatywnych sposobów wyrażania swojego zrozumienia różnych treści w sposób, który naprawdę odpowiada ich zainteresowaniom, a także codziennej rzeczywistości – co powinno być istotnym aspektem nauczania, tak aby jeszcze bardziej wzbudzić ich zainteresowanie i chęć uczestniczyć w zajęciach. Oprócz integracji innowacyjnych metodologii VX Designers, dodatkowa promocja kreatywnych metod współkuratorowania wystaw w klasie została uznana za bardzo skuteczną i pozytywnie odebrana przez zaangażowanych uczniów i nauczycieli.

Find the relevant exhibition here:
https://generator.vxdesigners.eu/exhibitions/193

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Wirtualny element procesu stanowił dodatkowy bonus, dając uczniom poczucie, że są lepiej związani z materiałem, jednocześnie pomagając im rozwijać kolejne umiejętności cyfrowe podczas formalnego uczenia się.

Zalecenia:

- ➔ **Nie próbuj ograniczać kreatywności uczniów, aby pozostać przy tradycyjnych metodach – nigdy nie wiesz, jakie arcydzieło wymyślą!**
- ➔ **Zainspiruj uczniów do wykorzystania swoich codziennych realiów jako inspiracji do połączenia ich z wystawami**
- ➔ **Promuj wykorzystanie technologii wirtualnych w celu uzyskania ciekawszego podejścia do nauki**

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

2.3 Wirtualne wystawy – czy przedmioty szkolne nauczane przez sztukę są niezawodnym i skutecznym narzędziem do nauki?

Doświadczenie to jeden z najważniejszych elementów w procesie uczenia się. Jeśli jesteśmy w stanie przekształcić dowolną salę lekcyjną w galerię sztuki, choćby na kilka minut, wyniki mogą być zdumiewające, jeśli chodzi o proces uczenia się.

Testy pilotażowe materiałów VX Designers w całej Europie potwierdziły, że konstruktywna nauka jest powiązana z wieloma ważnymi elementami, które są wzmacniane dzięki współkuratorowaniu wystaw. Niektóre z nich to indywidualne i aktywne zaangażowanie, aktywizacja procesów poznawczych i komunikacji oraz zarządzanie indywidualną wiedzą i czasem. Wirtualne wystawy dają podstawy do uczenia się poprzez interakcję, odkrywanie, rozwijanie ciekawości i możliwości uczestnictwa. Włączenie takich metodologii do placówek edukacyjnych może zapewnić dostęp do bardziej zróżnicowanych i bogatszych materiałów edukacyjnych, wykraczających poza te oferowane w codziennych formalnych praktykach szkolnych.

Nauczyciele, którzy wzięli udział w testach pilotażowych, uznali wirtualne wystawy jako narzędzia, które zapewniają skuteczny dostęp do nowych sposobów nauczania. Podczas testów pilotażowych w Polsce nauczyciele podkreślali, że wykorzystanie wirtualnych wystaw pozwala ich uczniom

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

znajdować, analizować, udostępniać lub prezentować informacje, współpracować i korzystać z odpowiednich technologii. Może to być ważny krok w procesie przechodzenia od edukacji zorientowanej na nauczyciela do edukacji zorientowanej na ucznia. Zwrócili także uwagę na możliwość interakcji wirtualnych wystaw. Ta interakcja może zachodzić między poszczególnymi uczniami, ale także między grupami i całymi klasami.

Skuteczność, jaką zapewniają wirtualne wystawy podczas procesu uczenia się, została określona w powiązaniu z rozwojem kluczowych umiejętności i kompetencji. Pierwszy element dotyczy poznania metod badawczych – uczniowie ćwiczą znajdowanie i ocenianie materiałów badawczych oraz czytanie danych i źródeł, co może generować burzę mózgów na temat tego, jak i gdzie szukać informacji. Może inspirować i zachęcać uczniów do wyjścia poza typowe podręczniki szkolne i Wikipedię. Pomaga im lepiej zrozumieć, jak tworzyć inspirujące opowieści, które mogą być kolejnym krokiem – kim są główni bohaterowie lub jaki problem ma przedstawić? Dzięki wykorzystaniu Platformy VX Designers możliwe jest rozszerzenie zakresu tematycznego każdego zagadnienia o dodatkowe elementy, które pomagają uczniom lepiej i łatwiej zrozumieć i budować powiązania między różnymi pracami oraz pozwalają na korzystanie z różnych zasobów edukacyjnych online aby samodzielnie odkrywać więcej powiązanych prac i materiałów.

Ale nie chodzi tylko o wybór zdjęć do wyświetlenia. Pokazano, że wirtualne eksponaty za pośrednictwem Platformy zapewniają wspaniałe możliwości dzielenia się wiedzą naukową, artystyczną i historyczną poprzez połączenie napisów informacyjnych i narracyjnych wzdłuż obrazów.

Nauczyciele biorący udział w testach pilotażowych stwierdzili, że podczas tworzenia wirtualnych wystaw uczniowie znacznie bardziej angażowali się

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

w treści. Wspierali również ich zaangażowanie, inicjując wspólne dociekania i dając możliwość poznania wielu perspektyw wokół tematu.

Materiały VX Designers były również postrzegane jako rozwijające umiejętności wizualne i cyfrowe uczniów, zwiększające ich wiedzę w konkretnych obszarach tematycznych. Zaowocowało to stworzeniem szeregu cennych zasobów do ewentualnego ponownego wykorzystania i zwiększenia skali w dalszych działaniach.

Nauczyciele mogli również ocenić swoje grupy uczniów pod kątem pracy zespołowej, organizacji, odpowiedzialności i rozwiązywania problemów podczas procesu.

Zbierając wszystkie informacje zwrotne, można naszkicować pięć głównych obszarów „drogi zmiany" w procesie uczenia się:

- odkrycie
- zrozumienie
- analiza
- uczestnictwo
- interakcja

Podsumowując – elementami, które w największym stopniu wpłynęły na efektywność procesu uczenia się podczas testowania materiałów VX Designers były:

- przejrzystość i różnorodność treści
- łatwość tworzenia ekspozycji
- odpowiedni dobór i wykorzystanie obrazów = treść jest skondensowana

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- ciekawe tematy
- możliwość współpracy przy tworzeniu wystaw
- nietypowe podejście do nauki

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

2.4 Praktyka czyni mistrza – przykłady wystaw powstałych podczas testów oraz jak wspomagały one proces uczenia się.

Podczas testów pilotażowych w szkołach europejskich uczestnicy zostali po raz pierwszy zaproszeni do zapoznania się z Platformą Generowania Wystaw i śledzenia sekwencji pedagogicznych w celu stworzenia własnych wirtualnych wystaw. Bazując na zestawieniu doświadczeń zdobytych przez partnerstwo, przedstawiamy kilka przykładów tych wystaw i wyjaśniamy, w jaki sposób wspomogły proces uczenia się. Przedstawiamy również kilka wskazówek i zaleceń, które ułatwią Ci stworzenie wystawy we własnej klasie.

Zanim zaczniesz:

- Pozwól uczniom zdecydować o temacie
- Podziel uczniów na grupy
- Wyjaśnij cel zadania

Testy w szkołach wykazały, że uczniowie mają tendencję do proponowania interesujących tematów i podejścia do tematu nauczania z różnych punktów widzenia. Samodzielne podjęcie decyzji o temacie utrzymuje zainteresowanie i angażuje dalej w proces uczenia się. Praca w zespołach pomaga w komunikacji i umiejętnościach społecznych. Motywuje do podejmowania decyzji podczas całego procesu. Przed rozpoczęciem wystawy, procesu tworzenia i podzielenia pracy zawsze należy wyjaśnić uczniom, że ich wystawy będą na platformie dostępnej dla szerszej publiczności. Uczniowie, którzy zostali o tym poinformowani, byli bardziej zmotywowani i osiągali lepsze wyniki.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

W trakcie tworzenia wystawy

- Obserwuj swoich uczniów
- Testuj swoją wiedzę i umiejętności w subtelny sposób
- Promuj rozwiązywanie problemów

Podczas etapu tworzenia nauczyciele, którzy podjęli się roli bardziej facylitatora, a nie lidera, odnotowali lepsze wyniki w procesie uczenia się. Uczniowie podjęli się odpowiedzialności i wymyślili kreatywne rozwiązania, aby wyrazić swoje idee i zrealizować swoje cele. Zaleca się, aby nauczyciele spacerowali po klasie i obserwowali, jak uczniowie współpracują ze sobą oraz próbowali inicjować otwarte dyskusje na dany temat.

Prezentacja wystawy

- Ocena wiedzy uczniów
- Intersubiektywność i kontynuacja

Uważa się, że prezentacja wystawy daje uczniom poczucie, że odgrywają bardziej aktywną rolę w nauce, pozwala im to wyselekcjonować kluczowe informacje, co zaowocowało lepszym zrozumieniem tematu. Prezentacja wystawy może funkcjonować jako narzędzie oceny do osiągnięcia kluczowych celów uczenia się i wzmocnienia pozycji uczniów.

Ponadto, jako nauczyciele, łączycie jeden przedmiotem z drugim, co pomaga zdobywać uczniom bardziej wszechstronną i interdyscyplinarna wiedzę. Na przykład na wystawie „Sztuka ziemi i sztuka środowiska”, którą stworzyli greccy

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

uczniowie, mieli szansę wymyślić projekt artystyczny, aby porozmawiać o zrównoważonym rozwoju z kreatywnej perspektywy (dostęp: https://generator.vxdesigners.eu/exhibitions/191).

Tworzenie wystaw to narzędzie ułatwiające proces uczenia się i promujące samodzielne uczenie się. Uczniowie są odpowiedzialni za kształtowanie i są zachęcani do kreatywnego rozwiązywania wszelkich problemów, które mogą się pojawić w całym tekście, oraz poprawy krytycznego myślenia. I nie zapominaj, że praktyka czyni mistrza, więc spróbuj ponownie!

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

2.5 Rekomendacje i dobre praktyki dotyczące integracji metodologii VX Designers w szkole średniej

Ponieważ materiały VX Designers mogą być wykorzystywane do różnych celów - jako ćwiczenia w klasie, oceny, ewaluacje, przeglądanie treści i nie tylko - zalecamy wcześniejsze zapoznanie się z sekwencjami pedagogicznymi. Pozwoli to odpowiednio zaplanować wprowadzenie ich w klasie znalezienie najlepszego momentu, aby włączyć je jako część swoich materiałów edukacyjnych. Można w ten sposób uzupełnić lub wprowadzić konkretny temat za pomocą dynamicznych ćwiczeń, które promują krytyczne myślenie.

Wskazówki dla nauczycieli dotyczące integracji sekwencji i wystaw VX Designers:

Przed sesją:

• Jeśli po raz pierwszy korzystasz z Platformy Generatora Wystaw, poświęć trochę czasu na poznanie jej podstawowych funkcji i działania oraz zapoznanie się z różnymi sekcjami.

• Utwórz konto nauczyciela i klasę: w Podręczniku użytkownika tworzenia wirtualnych wystaw znajdziesz samouczek techniczny ze wszystkimi szczegółami, jak to zrobić.

• Jeśli po raz pierwszy Twoja klasa korzysta z platformy, zarezerwuj trochę czasu na pokazanie krótkiego samouczka i przetestowanie narzędzi.

• Przeczytaj najpierw samodzielnie sekwencje i wystawy na wypadek, gdyby były potrzebne wcześniejsze działania i przygotuj wymagane materiały

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

• Jeśli twoi uczniowie muszą stworzyć wystawę, dobrym pomysłem jest wcześniejsze przygotowanie materiałów (tj. grafik, obrazów itp.), których mogą użyć jako inspiracji i punktu wyjścia.

Podczas sesji:

• Każdy uczeń powinien mieć do dyspozycji komputer lub urządzenie mobilne, aby móc wspólnie pracować na tej samej wystawie.

• Podczas tworzenia grup roboczych i zadań, upewnij się, że każdy ma zadanie i jest aktywnie zaangażowany.

• Jeśli sekwencja jest ćwiczeniem klasowym, obserwuj grupę i prowadź ją przez cały proces, pamiętaj, że możesz oglądać wystawy z własnego komputera i sprawdzać pracę w trakcie jej wykonywania.

• Dobrym pomysłem jest skorzystanie z platformy przed użyciem jej jako oceny. Pomaga to upewnić się, że uczniowie znają działanie platformy.

Po sesji:

• Jeśli Twoja klasa tworzy nową wystawę, upewnij się, że została ona zrewidowana i upubliczniona tak, aby była widoczna dla wszystkich użytkowników.

• Pamiętaj o podpisaniu autorów wykorzystanych materiałów.

• Zalecamy poproszenie klasy, aby zastanowiła się: czego się nauczyli, czy podobała im się sesja, materiały i ocena. Pomoże Ci to usprawnić korzystanie z narzędzi VX Designers.

• Innym sposobem zbierania informacji zwrotnej są ankiety satysfakcji, możesz je łatwo stworzyć i przeanalizować wyniki.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

2.6 Współtworzenie wystawy za pomocą Platformy Generatora Wystaw VX Designers

Współtworzenie, często rozumiane jako proces tworzenia w grupach lub współpraca nad projektem, jest ważnym elementem procesu edukacyjnego. Uczy uczniów, w jaki sposób mogą pracować w grupach w efektywny i zorganizowany sposób. Platforma VX Designers Exhibition Generator została zaprojektowana w sposób, który umożliwia nauczycielom i uczniom współpracę nad projektem - bez względu na to, jaki jest to projekt, krok po kroku.

Pierwszy krok w tworzeniu wystawy powinien wykonać nauczyciel – to on rozpoczyna ten proces, tworząc puste kolekcje i wystawy, przypisując je i generując kod, który później przekażą uczniom w celu udostępnienia. Następnie uczniowie mogą uzupełnić swoją kolekcję i wystawę ciekawymi materiałami.

Bez wątpienia kolekcja jest umysłowym placem zabaw i mapą dla uczniów - wybierając spośród niemal nieskończonych możliwości tworzenia dzieł sztuki z bazy Europeany oraz własnych zasobów, mogą wybrać zdjęcia, które najlepiej odpowiadają ich pomysłowi i wybranemu tematowi, a następnie tworzyć własne wystawy. Układ kolekcji na stronie został zaprojektowany w sposób nieinwazyjny, dający użytkownikowi przestrzeń do inspiracji: siatka złożona z trzech kolumn przedstawia elementy kolekcji uczniów o zaokrąglonych krawędziach, na pastelowo-niebieskim tle, które pomaga użytkownikom się skupiać.

Potem następuje czas na stworzenie wystawy. Użytkownicy mogą wybierać spośród czterech rodzajów

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

treści: tytuł, tekst, obraz lub wideo. Podczas gdy obrazy muszą figurować w kolekcji, aby mogły zostać wykorzystane na wystawie, tekst, tytuł i filmy wideo są kwestią wyboru użytkowników. Wszystkie elementy można usuwać lub edytować, zgodnie z życzeniem i pomysłami użytkowników. Po opublikowaniu wystawy nie można jej edytować, ale wystarczy przesunąć palcem w lewo w części Widoczność w Ustawieniach - użytkownik może ponownie wszystko zmienić!

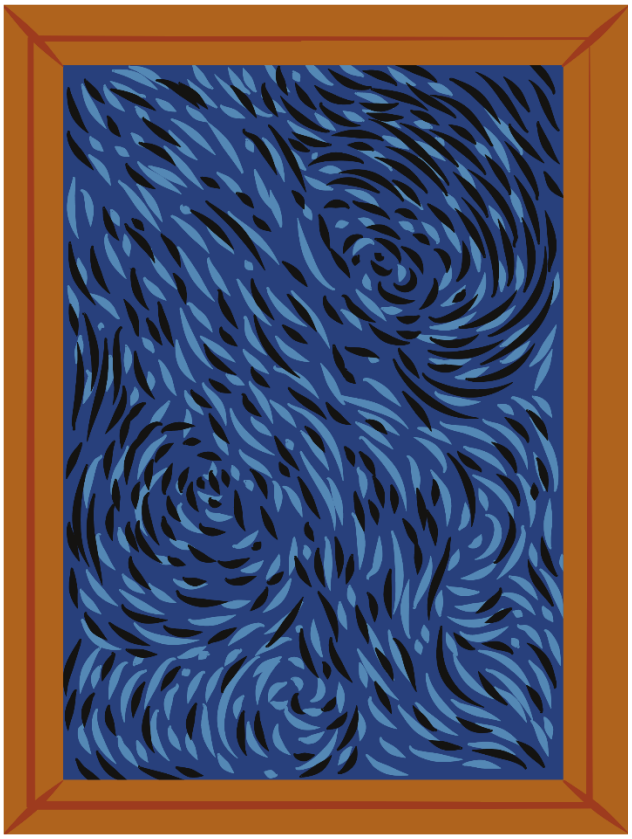
Ta wszechstronność - na każdym poziomie - platformy jest głównym przedmiotem zainteresowania organizacji, które testowały naszą platformę. Niezależnie od tematu wystawy, możliwości platformy są na tyle duże, zarówno jak baza Europeana, aby spełnić Twoje oczekiwania. Dzięki aspektowi współtworzenia platformy VX Designers Exhibition Generator, uczniowie mogą edytować swoje wystawy i wspólnie pracować nad jedną wystawą. Ta funkcjonalność daje im aspekt burzy mózgów, ale także uczy, jak dopasować treść do stylu wystawy, jak wspólnie pisać slajdy i jak wspólnie myśleć o tytułach. Ta funkcjonalność może wydawać się banalna, ale w rzeczywistości jest niezwykle przydatna w pracy w grupach i bez wątpienia będzie ważnym atutem w przyszłych profesjonalnych projektach. W ten sposób platforma może być świetnym rozwiązaniem dla organizacji, których głównym obszarem jest IT, ale także przyswajanie drugiego języka i wiele, wiele innych.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

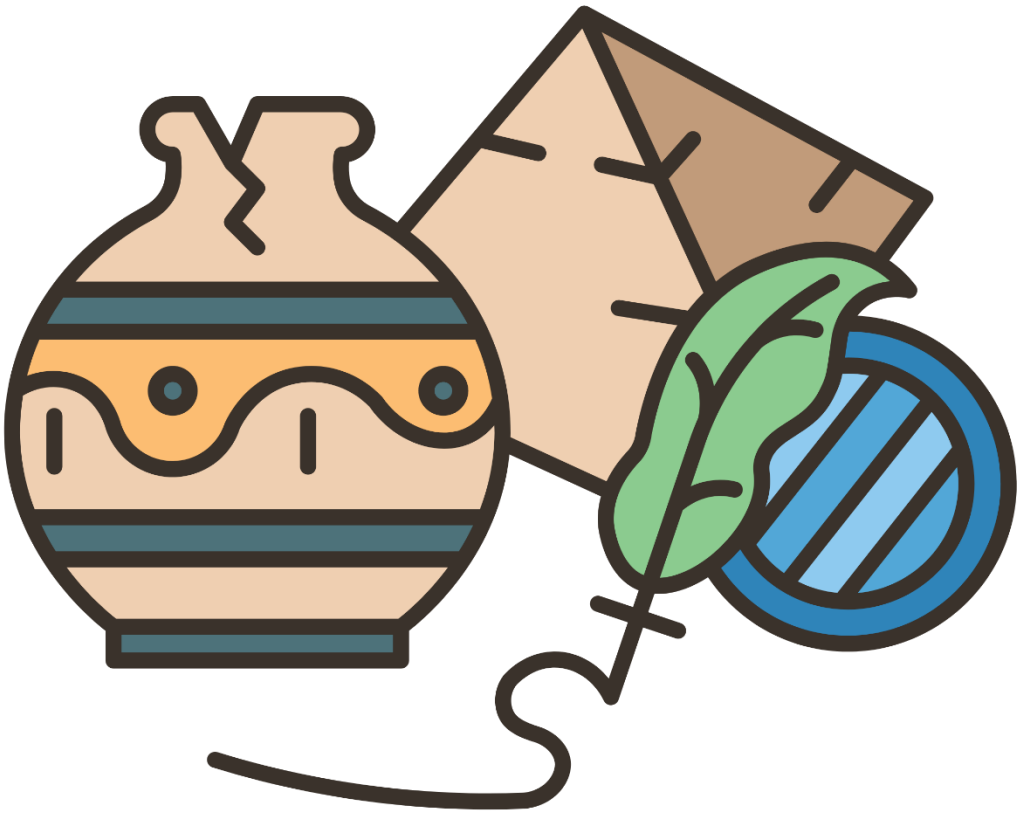
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ROZDZIAŁ 3:

30 SEKWENCJI PEDAGOGICZNYCH



HISTORIA



This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Wydarzenie historyczne

Od średniowiecza do renesansu poprzez sztukę - wprowadzenie

Opis	To zadanie służy jako lekcja wprowadzająca do epoki renesansu w Europie
Cele edukacyjne	Uczniowie będą potrafili: • rozpoznać sztukę średniowieczną i renesansową • zrozumieć w jaki sposób i dlaczego wszystkie formy sztuki (literatura, malarstwo, muzyka) ,,odrodziły" się w renesansie
Powiązane przedmioty	Sztuka, historia sztuki, historia, filozofia
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Zdjęcia obrazów zapisane w komputerze. Zebrane zdjęcia obrazów innych nurtów (surrealizm, pop art, ekspresjonizm, impresjonizm)
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Uczniowie muszą posiadać wiedzę na temat historii średniowiecza.
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (14-15 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Niski
Format sekwencji	Wprowadzenie

Opis zadań krok po kroku	Krok 1: Wprowadzenie do sztuki renesansu Krok 2: Poznawanie różnic między sztuką średniowieczną a renesansową Krok 3: Powtórzenie i podsumowanie wiadomości zdobytych na zajęciach
Formy oceniania	Porządkowanie dzieł sztuki przy użyciu Google Jamboard
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	PC lub laptop, projektor, wysokiej jakości zdjęcia zapisane w komputerze lub wyświetlone online, dostęp do Google Jamboard Przewodnik w wersji drukowanej

Opis zadań krok po kroku

Krok 1 (10 minut):

Po przeprowadzeniu zajęć na temat średniowiecza (a przed poznaniem charakterystycznych cech epoki renesansu) uczniowie będą mogli zaznajomić się ze słynnymi obrazami pochodzącymi z okresu renesansu.

Lista obrazów:

- Boticelli - ,,Narodziny Wenus" 1486, ,,Wiosna" 1482,
- Da Vinci - ,,Ostatnia Wieczerza" 1498, ,,Dama z gronostajem" 1489,
- Rafael - ,,Szkoła ateńska" 1509-1511, ,,Triumf Galatei" 1512

Nauczyciel prosi uczniów o podzielenie się swoimi odczuciami po obejrzeniu obrazów.

KROK 2 (15-20 minut):

Po krótkiej dyskusji, nauczyciel pokazuje uczniom obrazy zarówno ze średniowiecza (Giotto di Bondone - ,,Opłakiwanie Chrystusa" 1306; Ambrogio Lorenzetti - ,,Alegoria dobrych i złych rządów" 1338-1339) oraz renesansu (Botticelli - ,,Narodziny Wenus" 1486; Rafael - ,,Szkoła ateńska" 1509-1511) i prosi uczniów o porównanie i skontrastowanie ich w trzy-czteroosobowych grupach (w zależności od liczebności klasy).

Uczniowie odpowiedzą na następujące pytania w grupach, najpierw poprzez porównanie obrazów wymienionych wyżej i znalezienie większej ilości informacji w Internecie:

- Jakie tematy dominują na obrazach każdej z epok?

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Jakie kolory rozpoznajecie na każdym zestawie obrazów? (jasne, ciemne, jaskrawe, monochromatyczne)
- Jakie sceny są na nich ukazane?
- W jaki sposób obrazy renesansowe przedstawiają religię w porównaniu do tych ze średniowiecza?
- W jaki sposób sceny ukazane na obrazach nawiązują do życia codziennego w tamtych czasach?

Nauczyciel prosi uczniów o podzielenie się swoimi odpowiedziami i przemyśleniami z klasą, zachęcając ich do uczestnictwa w dyskusji na temat cech charakterystycznych, głównych przekonań i symboliki tych dwóch epok.

KROK 3: Ocena (15 minut):

Krok 1 (2 minuty): Nauczyciel prezentuje uczniom zbiór obrazów z różnych epok, włączając w to dzieła renesansowe i średniowieczne.
Krok 2 (7 minut): Następnie prosi uczniów o posegregowanie obrazów w grupach na podstawie tego, do której epoki należą: renesansu, średniowiecza lub innej. Ta część może zostać przeprowadzona z użyciem wydrukowanych zdjęć lub Google Jamboard.
Krok 3 (6 minut): Kiedy uczniowie zakończyli już ćwiczenie, każda z grup będzie miała za zadanie wyjaśnienie swoich wyborów.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Wydarzenie historyczne

Najważniejsze wydarzenia, które zmieniły bieg II wojny światowej

Opis	Zajęcia odbywają się po przerobieniu zagadnienia II wojny światowej. Celem tej lekcji jest powtórzenie wiadomości na ten temat i pogłębienie wiedzy na temat wydarzeń, które doprowadziły do wojny.
Cele edukacyjne	Uczniowie będą mogli: • poznać wydarzenia, które doprowadziły do II WŚ • ocenić decyzje kluczowych osób na początku II WŚ • stworzyć infografikę, która wyjaśni kluczowe wydarzenia, które doprowadziły do II WŚ z krótkimi wyjaśnieniami
Powiązane przedmioty	Historia
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Wszystkie tematy związane z II wojną światową powinny zostać przerobione
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie powinni posiadać wiedzę na temat głównych wydarzeń II wojny światowej, najważniejszych postaci, oraz jak losy świata potoczyły się po wojnie
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (13-14 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Średni
Format sekwencji	Powtórzenie
Opis zadań krok po kroku	Krok 1: Stworzenie mapy myśli z wydarzeniami, które można określić jako ,,punkty zwrotne” wojny.

Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	PC lub laptop, brystol A3 i markery (mapy myśli, plansze), wydrukowany Przewodnik

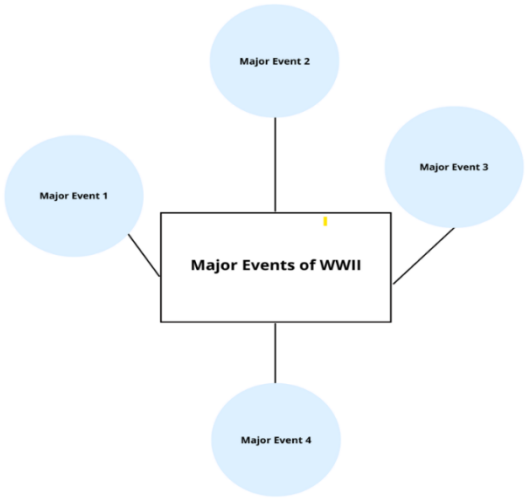
Opis zadań krok po kroku

Krok 1 (10 minut):

Nauczyciel dzieli klasę na trzy-czteroosobowe grupy.

Zadaniem grup będzie stworzenie mapy myśli, która zawierać będzie 4 najważniejsze momenty II WŚ lub jej ,,punkty zwrotne".
Nauczyciel może wykorzystać następującą definicję ,,punktu zwrotnego" w kontekście wydarzeń: *Punkt zwrotny jest decyzją, wydarzeniem lub zmianą, która znacznie wpływa na kierunek lub przebieg danej sytuacji.*

Przykład mapy myśli



Przykłady ,,punktów zwrotnych", które mogą zostać wykorzystane przez uczniów:

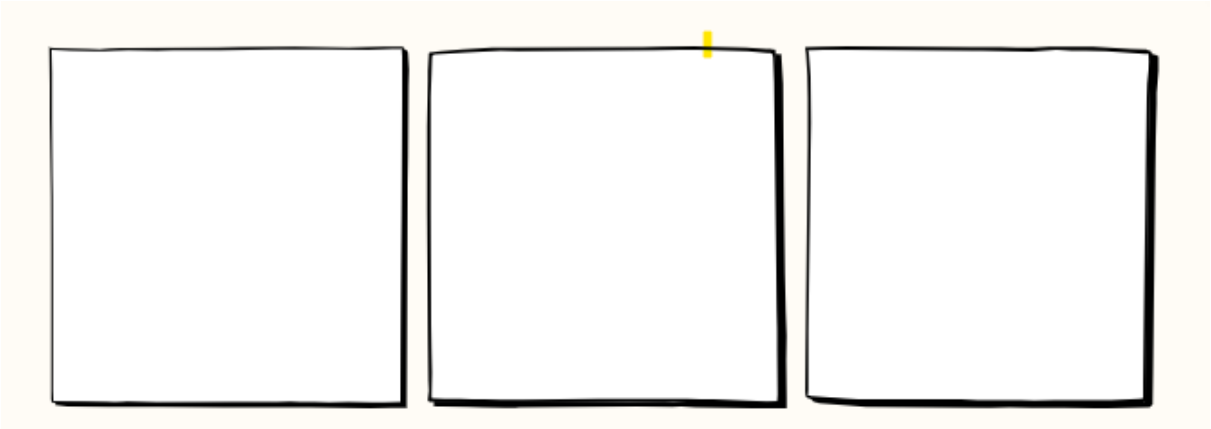
- bitwa o Stalingrad
- bitwa na łuku kurskim (bitwa o Kursk)
- lądowanie aliantów w Normandii (D-Day)
- operacja Mincemeat
- bitwa o Midway
- projekt Manhattan
- użycie bomby atomowej
- nieudane próby zamachów na Hitlera

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

KROK 2 (20 minut):

Kiedy uczniowie stworzyli już swoje mapy myśli, mogą przejść do narysowania trójpanelowej planszy (można dostosować ją też do wymiaru A4):



Uczniowie proszeni są o wybranie jednego z czterech wydarzeń, które w ich opinii miały najbardziej negatywny wpływ na początek II wojny światowej. Wewnątrz każdego z paneli proszeni są o udzielenie odpowiedzi na poniższe pytania w formie wyboru zdjęć z krótkimi podpisami.

1. Nazwa wydarzenia
2. Jak się ono zakończyło?
3. W jaki sposób to wydarzenie zmieniło bieg historii?

**Warto zachęcić uczniów do wybrania różnych wydarzeń, które umieszczą na swoich planszach.*

KROK 3 (15 minut):

Uczniowie prezentują plansze przygotowane w grupach przed całą klasą, wyjaśniając dlaczego właśnie te wydarzenia są według nich „punktami zwrotnymi" II wojny światowej. Podczas prezentacji analizują to, jak wpłynęły one na przebieg wojny i to, co działo się później.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

HISTORIA / SZTUKA

Wybitni architekci i projektanci - Antoni Gaudí

Opis	Lekcja ma za zadanie zapoznanie uczniów z życiem i twórczością wybitnych architektów XIX, XX i XXI wieku na przykładzie Antoniego Gaudiego. Celem tej części będzie stworzenie kreatywnego i pełnego refleksji podejścia do własnego „ja", otaczającego świata oraz estetyki, etyki i innych wartości; na stymulowaniu działalności intelektualnej, kształtowaniu kreatywnego podejścia poprzez zapoznanie się z wybitnymi dziełami sztuki; rozwijaniu umiejętności wnikliwej i wrażliwej obserwacji.
Cele edukacyjne	Uczniowie będą mogli: • poznać życie i dzieła Antoniego Gaudiego, jako przykład wybitnego architekta i projektanta, którego działalność nie wpisywała się w tło epoki • zdobyć wiedzę na temat podstawowych pojęć związanych z projektowaniem i kompozycją przestrzenną • zdobyć umiejętność świadomego wykorzystywania środków ekspresji w projektowaniu rozwiązań przestrzennych • wyszukiwać i odpowiednio wykorzystywać gotowe elementy aranżacji przestrzeni, takich jak: meble, światło, systemy wystawiennicze, elementy dekoracyjne itd. • rozwinąć umiejętność kreatywnego myślenia w tworzeniu projektów • znaleźć inspiracje w naturze, wyobraźni czy światowym dziedzictwie • wykorzystać wiedzę i zdobyte umiejętności w kreatywny sposób
Powiązane przedmioty	Plastyka/sztuka, historia, wiedza o społeczeństwie
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie powinni posiadać podstawową wiedzę na temat kontekstów historycznych epok, w których żyli prezentowani architekci i projektanci oraz wiedzę na temat historii sztuki.

Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Nauczyciel powinien: • zdecydować o wyborze architektów i projektantów na podstawie struktury zaprezentowanej na przykładzie Antoniego Gaudiego (propozycje: Charles Rennie Mackintosh, Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, Charles and Rey Eames, Verner Panton, Arno Jacobsen, Alvar Aalto, Philippe Starck, Zaha Hadid) • zebrać zdjęcia, które będą wykorzystane na zajęciach
Wiek uczniów	Poziom ponadpodstawowy (w szkołach plastycznych) - 15-16 lat
Czas trwania	90 minut (2 x 45 minut)
Poziom trudności	Średni
Format sekwencji	Ocenianie/ewaluacja
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	PC lub laptop, projektor, wysokiej jakości obrazy/zdjęcia zapisane w komputerze lub wyświetlone online
Opis zadań krok po kroku	Krok 1: W jakim świecie tworzył Gaudi? Krok 2: Architektura i planowanie miejskie Krok 3: Organiczne inspiracje Krok 4: Barcelona - dla turystów czy mieszkańców? Krok 5: Zadanie domowe
Potrzebne materiały	1. Wydrukowane zdjęcia Antoniego Gaudiego i jego dzieł Zdjęcia Barcelony

Opis zadań krok po kroku

Koncepcja zajęć jest zbudowana na podstawie czterech kroków tematycznych. W każdym z nich nauczyciel zwraca uwagę na inny aspekt pracy artysty, pozwalając w ten sposób uczniom na zdobycie głębszego zrozumienia jego dzieł.

Podczas lekcji uczniowie poznają idee i unikatowość sztuki Gaudiego, ale wykraczają poza podstawowe pojęcia i umieszczą ją w szerszym kontekście kultury, sztuki i architektury. Uczniowie powinni skupić się na kontekstach prac Gaudiego, na pytaniach i wątpliwościach które mogą się pojawić. Będą też odkrywać fenomen Barcelony - miasta, w którym tworzył Gaudi oraz jego historyczne źródła inspiracji. Pod koniec zajęć uczniowie

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

będą mogli spojrzeć na współczesne dziedzictwo artysty i wyciągnąć z tego naukę.

KROK 1 (20 minut): W jakim świecie tworzył Gaudi?

Pierwsza część lekcji poświęcona jest w większości kontekstowi pracy Gaudiego - urbanistycznemu rozwojowi miasta, Katalonii oraz konfliktom kulturalnym, które miały miejsce w tym regionie. To dobry punkt wyjścia do dyskusji o Gaudim jako o ponadczasowym twórcy.

Nauczyciel zadaje uczniom następujące pytania, prosząc o zapisanie odpowiedzi:

- Co wiedzą o historii i politycznej sytuacji w Barcelonie i Katalonii na przełomie XIX i XX wieku?
- Jak omawiane miasta i architektura wyglądały w tamtym czasie?

Nauczyciel tworzy trzy-czteroosobowe grupy (w zależności od liczebności klasy) i prosi o przedyskutowanie swoich odpowiedzi w grupach.

KROK 2 (25 minut): Antoni Gaudi - Architektura oraz zagospodarowanie przestrzenne miasta

Podczas tej części zajęć uczniowie poznają Gaudiego jako projektanta form użytkowych i jako architekta. Poznają jego najbardziej znane dzieła.

Nauczyciel przedstawia zdjęcia najważniejszych i najciekawszych prac Gaudiego. Uczniowie poproszeni są o wypisanie w postaci notatki:

- najbardziej charakterystycznych cech jego sztuki
- najoryginalniejszych cech jego sztuki
- najciekawszych cech jego sztuki
- jakich materiałów użył architekt
- jakich elementów artystycznej ekspresji używa architekt

KROK 3 (30 minut): Inspiracje organiczne

Ta część lekcji ma na celu wskazanie podobieństw między wytworami natury a pomysłami architektów. Umożliwi to zauważanie zależności między sztuką i naturą, jednocześnie przybliżając bogactwo form i kolorów występujących w przyrodzie.

Nauczyciel zaprasza do dyskusji, która ma na celu:

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- dostarczenie uczniom wiedzy i umiejętności związanych z podstawowymi środkami ekspresji artystycznej w tworzeniu przestrzeni
- dostarczenie uczniom wiedzy na temat podstawowych pojęć związanych z projektowaniem i kompozycją przestrzeni
- rozwój zdolności świadomego wykorzystania środków ekspresji w projektowaniu rozwiązań przestrzennych
- rozwój umiejętności rysunkowych poprzez inspiracje płynące z natury, wyobraźni i światowego dziedzictwa

Uczniowie poproszeni są o znalezienie najlepszych przykładów prac Antoniego Gaudiego, które obrazują wyżej wymienione kwestie. Powinni być w stanie wskazać dlaczego wybrali właśnie te dzieła.

KROK 4 (10 minut): Barcelona - dla turystów czy mieszkańców?

Ostatnia część mówi o Katalonii, Barcelonie i, bardziej ogólnie, o przestrzeni miejskiej, która postrzegana jest jako atrakcja turystyczna. Moment, w którym budynki i całe przestrzenie miejskie przestają być miejscami używanymi przez mieszkańców, zamiast tego stając się punktami turystycznymi, jest wielkim wyzwaniem dla współczesnych miast.

Ta część wprowadza pojęcie gentryfikacji poprzez dyskusję na temat wpływu dziedzictwa kulturowego i zabytków na rozwój turystyki i zmiany w funkcjonowaniu miasta.

KROK 5 (5 minut): Zadanie domowe/zadanie dla chętnych

PO PIERWSZEJ LEKCJI

- przygotuj prezentację na temat wybranej/ulubionej pracy Gaudiego razem z wyjaśnieniem dlaczego wybrałeś/aś to dzieło

PO DRUGIEJ LEKCJI:

- zaprojektuj element wyposażenia wnętrza (np. lampy/witraże) zainspirowany dziełami Gaudiego lub lokalnymi/narodowymi motywami

lub

- stwórz trzy szkice elementów wnętrza zainspirowanych organicznymi formami, które wybrane zostały przez uczniów

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Religie monoteistyczne

Opis	Zajęcia mają na celu przedstawienie ogólnego zarysu religii abrahamicznych, które zwyczajowo są uznawane za najstarsze monoteistyczne religie świata.
Cele edukacyjne	• Zrozumienie kontekstów, w których powstały te monoteistyczne religie • Znalezienie różnic i podobieństw trzech religii: judaizmu, chrześcijaństwa i islamu • Dyskusja i poszukiwanie większej ilości wiadomości na temat tych religii i ich cech
Powiązane przedmioty	• Historia, religia
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Zajęcia te mogą odbyć się w ramach lekcji historii w trakcie omawiania historii starożytnej Mezopotamii. Nauczycieli powinni udostępnić uczniom źródła badań naukowych.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Wiedza na temat historii Mezopotamii
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (13-14 lat)
Format sekwencji	Wprowadzenie + zadanie domowe
Czas trwania	90 min – 2x 45 min
Poziom trudności	Średni
Opis zadań krok po kroku	1. Wprowadzenie do trzech religii 2. Wybierz jedną z religii 3. Samodzielne poszukiwanie wiadomości 4. Dyskusje w grupach Zadanie pracy domowej

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Formy oceniania	Poszukiwanie wiadomości na temat jednej z religii Stworzenie wystawy • Prezentacja
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	Komputer z dostępem do Internetu 1. Papier lub karton

Opis zadań krok po kroku

Krok 1 (20 minut):

Na początku zajęć nauczyciel wprowadza uczniów do tematu i kontekstu, w którym powstały trzy religie. Wprowadzenie może rozpocząć się dyskusją na temat ostatnich wydarzeń i tego, co uczniowie wiedzą na temat tych religii, aby udowodnić ich istotność w dzisiejszych czasach.

Nauczyciel prezentuje trzy główne religie monoteistyczne, których korzenie sięgają dziejów Abrahama: judaizm, chrześcijaństwo i islam.

KROK 2 (10 minut):

Każdy uczeń wybiera jedną z religii i dowiaduje się więcej na jej temat, klasa dzielona jest tak, aby każda z nich miała podobną liczbę osób.

KROK 3 (30 minut):

Każdy z uczniów samodzielnie odpowiada na te same pytania w przypadku każdej z religii:

Historia
Początek: Założyciel, data utworzenia, rola Abrahama, rozszerzenie obszaru występowania religii

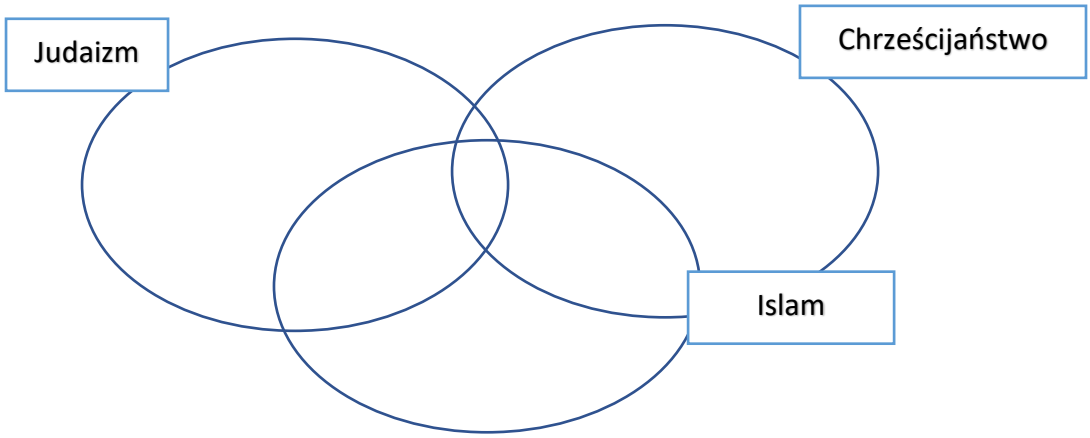
Wartości: Opis, cechy charakterystyczne, święta księga, święta, jak nazywają się osoby, które tę religię wyznają i w jakiej świątyni się spotykają.
Symbole

KROK 4 (25 minut):

Po pierwszym zadaniu, nauczyciel tworzy trzyosobowe grupy, w których każda z osób miała przydzieloną inną religię. Ich zadaniem będzie dokonanie porównania religii w postaci diagramu:

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



KROK 5 (5 minut):

Pracą domową będzie porównanie trzech religii poprzez sztukę. Będzie to praca grupowa.

Ikony ery bizantyjskiej, sztuka renesansowa i architektura gotycka w przypadku chrześcijaństwa. Sztuka ocalonych z Holokaustu to ważny element kultury judaizmu. Sztuka islamska: geometryczna i abstrakcyjna.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Zrozumieć – fotografię

„Padający żołnierz” / „Śmierć hiszpańskiego republikanina” , Robert Capa (5 września 1936 roku)

Opis	Uczniowie w szkołach ponadpodstawowych omówili zagadnienie konfliktu w Hiszpanii. Następnym krokiem w opracowaniu tematu wojny domowej będzie bliższe przyjrzenie się fotografii pt. „Padający żołnierz” Roberta Capy (5 września 1936 roku). Zdjęcie przedstawia żołnierza w momencie śmierci podczas Bitwy pod Cerro Muriano podczas hiszpańskiej wojny domowej (1936-1939).
Cele edukacyjne	• umieszczenie wydarzeń historycznych w kontekście prawdziwego życia, prawdziwych osób i prawdziwych zdarzeń, które można zobaczyć na zdjęciu • analiza zdjęcia na poziomie historycznym i wizualnym podniesienie świadomości na temat niebezpieczeństw, jakie niesie ze sobą wojna, które kiedyś wydawały się wszechobecne i nieuniknione, a dziś są romantyzowane przez filmy i idealizowane przez twórców gier oraz ogólnie przez popkulturę
Powiązane przedmioty/tematy	• Hiszpańska wojna domowa
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Opowiedz uczniom o hiszpańskiej wojnie domowej, aby umożliwić im zrozumienie kontekstu zdjęcia. Upewnij się, że masz możliwość wyświetlenia zdjęcia przez projektor lub rozdaj uczniom kopie. Mimo wszystko rekomendujemy wyświetlenie zdjęcia na dużym ekranie, aby móc je powiększyć i przyjrzeć się detalom.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Dowiedz się czym była hiszpańska wojna domowa. Zastanów się nad tym, jak przedstawiana jest wojna w popkulturze. Czy zauważyłeś/aś, że częściej mówi się o bohaterach wojennych niż o ofiarach wojen? Dlaczego? Czy znasz jakieś wojenne pieśni? Czy znasz kontekst hiszpańskiej wojny domowej? Czy wiesz czym jest wojna domowa?

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (15-18 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Średni
Format sekwencji	Ocenianie/ewaluacja
Opis zadań krok po kroku	Uczniowie będą próbowali domyślić się, co przedstawia zdjęcie. Następnie spróbują odpowiedzieć na następujące pytania: ,,Czy dziennikarstwo wojenne jest etyczne?" oraz ,,Czy reporterzy wojenni mogą pozostać bezstronni podczas pracy?". Kolejnym krokiem będzie dyskusja na temat przedstawienia wojny w mediach.
Formy oceniania	1. Pierwsze domysły - co to za zdjęcie? 2. Umieść zdjęcie w kontekście. Czy dziennikarstwo wojenne jest etyczne? 1. Idealizacja i romantyzowanie wojny przez popkulturę - sposoby przedstawiania wojny oraz rola reporterów wojennych.

Opis zadań krok po kroku

KROK 1 (10 minut):

Uczniowie przyglądają się zdjęciu, bez znajomości autora czy tytułu. Zapisują swoje pomysły na temat tego, co przedstawia fotografia. Mogą przedyskutować je w parach i podzielić się swoimi interpretacjami. Ciekawym zabiegiem byłoby skontrastowanie pomysłów uczniów z prawdziwym kontekstem i sprawdzenie, czy mieli rację. Przeznacz około 5-8 minut na dyskusję na temat zdjęcia i przypomnij im, aby zwrócili uwagę na szczegóły. Zapytaj ich czy dostrzegają na zdjęciu śmierć człowieka i czy uważają to za coś dramatycznego. Jak postrzegają śmierć? Co oznacza ona dla młodych ludzi?

KROK 2: ETYCZNE ASPEKTY DZIENNIKARSTWA WOJENNEGO. CZY NEUTRALNOŚĆ DZIENNIKARSKA ISTNIEJE? (20 minut):

Umieść zdjęcie w kontekście poprzez przekazanie uczniom niezbędnych informacji na temat tego wydarzenia. Rozpocznij dyskusję na temat hiszpańskiej wojny domowej.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Możesz zapytać uczniów czy wojna była nieunikniona i czy było tak również w innych przypadkach (wojny, rewolucje). Dyskusja na temat dziennikarstwa wojennego i jego ważności w kontekście historycznym i kulturalnym.

Możesz zapytać uczniów o realistyczny aspekt tego zdjęcia oraz innych („Dzień VJ na Times Square" Alfreda Eisenstaedta lub „Afgańska dziewczyna" Steve'a McCurrye'ego). Od lat 70 ubiegłego wieku pojawiało się coraz więcej wątpliwości na temat autentyczności tego zdjęcia. Wraz z publikacją książki „The First Casualty. From the Crimea to Vietnam: The War Correspondent as Hero, Propagandist, and Myth Maker" („Pierwsza ofiara. Od Krymu do Wietnamu: Korespondent wojenny jako bohater, propagandysta i twórca mitów.") przez dziennikarza Phillipa Knightley w 1975 pojawiły się pierwsze wątpliwości i teorie. Knightley prezentuje początki dziennikarstwa wojennego razem z (nie zawsze) najlepszymi praktykami. Mimo że działalność Capy jest tylko wspomniana jako anegdota, wystarczyło to do zastanowienia się nad autentycznością fotografii oraz do wybuchu oburzenia wśród fanów Capy, jego biografa i rodziny. Niektórzy krytycy fotografa twierdzą że to zwykły montaż lub że cała scena została ustawiona.

Czy zmienia to Twoje postrzeganie fotografii?

Na podstawie informacji podanych wyżej, przyjrzyj się zdjęciu padającego żołnierza i przeanalizuj jego główne elementy. Czy któreś z nich sprawiają, że kwestionujesz jego rzetelność? Czy może jest ono bardzo realistyczne według Ciebie? Jeśli tak, to na jakiej podstawie?

Powiększ każdy element przedstawiony na zdjęciu.

Dziennikarstwo wojenne jest specyficznym rodzajem dziennikarstwa. Jak myślisz, czy reporterzy wojenni są w stanie pozostać bezstronni i czy w jakiś sposób mogą oddzielić swoją pracę od emocjonalnej strony wydarzeń, które dokumentują? Jakie jest Twoje zdanie na temat neutralności dziennikarskiej? Czy możliwym jest pozostanie neutralnym, mierząc się oko w oko z ludzkim bólem i cierpieniem? Czy Capa poprzez zrobienie zdjęcia umierającemu republikańskiemu żołnierzowi usprawiedliwił zwycięstwo nacjonalizmu Franco czy okazał współczucie republikanom i ich poświęceniu? (po dyskusji uczniów, opowiedz im prawdziwą historię - zdjęcie zostało opublikowane we francuskim magazynie Vu 12 lipca 1937, czyniąc ją symbolem hiszpańskiej wojny domowej i jednym z najbardziej znanych zdjęć wojennych).

Zdjęcia wspomniane w tym akapicie powiązane są z różnymi wojnami na świecie. Czy uważasz dziennikarstwo wojenne za etyczne? Możesz podkreślić istotność pracy Roberta Capy we współczesnym dziennikarstwie wojennym i rozważyć jak ta profesja zmieniała

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

się wraz z upływem czasu, włączając w to rosnący problem braku autentyczności, spowodowany powstaniem i rozwojem programów takich jak Photoshop oraz ogólnymi umiejętnościami technologicznymi dzisiejszych fotografów. Czy w erze filtrów i manipulacji możemy wierzyć fotografii w 2022 roku?

KROK 3. IDEALIZOWANIE I ROMANTYZOWANIE WOJNY W POPKULTURZE - PRZEDSTAWIANIE WOJNY I ROLA REPORTERÓW WOJENNYCH (15 minut)

Idealizowanie i romantyzowanie wojny w popkulturze. Rola reporterów wojennych. Dyskusja. Dlaczego częściej mówi się o bohaterach wojennych niż o ofiarach? Czy dostrzegasz ,,kult bohaterów" w swoim kraju? Przeanalizuj tytuł książki Philipa Knightley - ,,The First Casualty. From the Crimea to Vietnam: The War Correspondent as Hero, Propagandist, and Myth Maker" („Pierwsza ofiara. Od Krymu do Wietnamu: Korespondent wojenny jako bohater, propagandysta i twórca mitów.") - co mówi on o sposobie, w jaki postrzega się wojnę we współczesnej kulturze? Czy uważasz, że mówiąc o wojnie można czasem kłamać i manipulować faktami, czy jest to usprawiedliwione? Dlaczego? Dlaczego nie? Jakich znasz bohaterów wojennych? Czy uważasz, że ich historie są całkowicie prawdziwe, czy były zmodyfikowane, aby wyglądały lepiej i ciekawiej w oczach społeczeństwa? Jak przedstawia się bohaterów wojennych w popkulturze? Czy znasz jakichś bohaterów wojennych, których postrzeganie zostało zromantyzowane? Czy uważasz, że szczerość i autentyczność są nieodłącznymi elementami tej profesji? Dlaczego? Dlaczego nie?

Podczas (lub po zakończeniu) tego ćwiczenia, możesz pokazać uczniom jak w popkulturze przedstawiano niektóre wojny i konflikty lub pokazać im dzieła zainspirowane wojną („Gimme Shelter" Rolling Stones, ,,Bękarty wojny" Quentina Tarantino, ,,Holiday in Cambodia" Dead Kennedys, ,,MCMXIV" Philipa Larkina, ,,Guernica" Pabla Picasso). Jakie różnice dostrzegasz między tym, jak wojnę pokazują artyści w porównaniu do dziennikarzy? Dlaczego? Czy zawsze tak to wygląda?

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Historia w komiksie

Opis	Pomimo tego, że komiksy mają swoje korzenie w XIX wieku, ten gatunek literacki stał się popularny w Europie lat 30 XX wieku. Dość szybko autorzy komiksów i artyści zainteresowali się historią. Ten gatunek komiksu stopniowo stawał się różnorodny i bardzo popularny wśród ludzi. Według niektórych źródeł, ponad 500 historycznych komiksów każdego roku wydaje się we francuskiej strefie językowej. Jest to zatem ciekawy sposób na zainteresowanie uczniów wydarzeniami historycznymi w coraz bardziej precyzyjny sposób. Ponadto, edukacyjna wartość rysownictwa pozwala komiksom na zdobycie ważnej roli w nauczaniu historii. Wiele z nich zawiera aneks, często napisany przez uznanych historyków, pełen informacji na temat kontekstu historycznego.
Cele edukacyjne	• poznanie historii z innego źródła • poznanie wydarzenia historycznego i jego przedstawienia w komiksie • ustna prezentacja wyników
Powiązane przedmioty	Historia, literatura
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Zrób wprowadzenie do gatunki komiksu historycznego, a następnie pokaż uczniom zbiór różnorodnych komiksów historycznych, które omawiają różne wydarzenia.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Po prezentacji teoretycznej, podzielcie się w pary i wybierzcie wydarzenie historyczne, okres w historii lub znaną postać historyczną i poszukajcie komiksu na temat wybranego zagadnienia.
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (13-14 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Średni

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Format sekwencji	Praca domowa/Ocenianie
Formy oceniania	1. Wybór zagadnienia 1. Prezentacja tematu i komiksu na ten temat klasie
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	1. Ekran, aby wyświetlić obrazy potrzebne do prezentacji uczniów 2. Wydrukowane kopie tego dokumentu 1. W miarę możliwości kilka komiksów historycznych do przejrzenia.

KROK 1: Wprowadzenie (10 minut):

Komiks historyczny jest gatunkiem komiksu który, tak jak powieść historyczna, obiera sobie za tło okres (czasem bardzo ważny) w historii, w którym zwykle mieszają się wydarzenia i bohaterowie prawdziwi i fikcyjni. Duża reprezentacja tego typu komiksów występuje na rynku francusko-belgijskim.

Jest to druga najczęściej wydawana kategoria komiksów, z ponad czterystoma albumami pojawiającymi się na rynku każdego roku. Jednak ,,komiks historyczny" nie jest homogeniczną kategorią. Pomiędzy komiksami edukacyjnymi, które na celu mają zapoznanie dzieci z historią (na przykład kolekcja ,,L'Histoire de France en bande dessinée" wydana przez Larousse, która była hitem czterdzieści lat temu) a powieściami takimi jak Révolution, napisanej przez Grouazela i Locarda, wydanej przez Actes Sud, jest jednak pewna przepaść. Rzeczywiście, pomiędzy sztywną relacją faktów historycznych a romantycznymi intrygami na podstawie potwierdzonych faktów, powieść graficzna jawi się jako różnorodny gatunek, który skłania się ku realistycznym, pół-realistycznym czy po prostu humorystycznym rysunkom. Pojawia się również wiele dzieł biograficznych.

KROK 2: Różne kategorie komiksu historycznego (25 minut):

Historyczne komiksy są dalekie od bycia gatunkiem homogenicznym. Można wyróżnić wśród nich wiele podkategorii, takich jak:

- **sagi dramatyczne**

Klasyczne komiksy historyczne często składają się z serii albumów poświęconych historii danego bohatera, bohaterki lub ich grupy, która odbywa się w pewnym okresie, w bliskiej lub dalekiej przeszłości (Il était une fois en France – Fabien Nury & Sylvain Vallée, Adèle Blanc-sec – Jacques Tardi).

- **komiksy humorystyczne**

W kontraście do bardziej ,,poważnych" sag, komiksy humorystyczne są zwykle krótszą serią opowieści. Sytuacje w nich przedstawione zwykle pogrywają z prawdą historyczną, aby utworzyć efekt humorystyczny, na przykład poprzez anachronizmy (Asterix, The Bluecoats, Marzi, etc.).

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- **komiksy historyczne**

W kontraście do klasyków komiksu, powieści graficzne zwykle są bliższe powieściom. Często przedstawiają jedną historię (w kontraście do zestawienia wielu mniejszych scenek), ze spójnością w narracji, czasem nawet posiadając podział na rozdziały. Tematy takich powieści są często poważne, nawet intymne. Często przeznaczone są dorosłemu czytelnikowi i zwykle są dłuższe pod względem liczby stron (ponad sto).

Definicja powieści graficznej nie jest sztywna. Nieważne są jednak jej cechy, pod względem treści i formy, taki komiks podobny jest do fikcji historycznej (Maus Arta Spiegelmana, Arab przyszłości Riada Sattoufa, Persepolis Marjane Satrapi itd.)

- **komiksy biograficzne**

Biografie opowiedziane w formie komiksu są aktualnie bardzo popularnym rodzajem komiksu historycznego. Często są też fikcyjne. Wydawnictwo Glénat specjalizuje się w komiksach biograficznych przez ich kolekcję "Ils ont fait l'Histoire". W niektórych przypadkach można również uznać mangę historyczną za część tej kategorii (Olympes de Gouge of Catel, Napoléon itd.)

Chociaż wymienione kategorie ilustrują bogactwo tego gatunku literackiego, w praktyce wiele z nich rozciąga się na kilka kategorii: biograficzne i humorystyczne, historyczne i fantastyczne...
Jeśli chodzi o fikcję, wszystko jest możliwe!

KROK 3: Wybór zagadnienia (10 minut):

Podzielcie się w pary i wybierzcie wydarzenie historyczne, okres w historii lub znaną postać historyczną i poszukajcie komiksu o wybranym zagadnieniu.

Następnie przedstawcie wybrane zagadnienie i komiksy które znaleźliście poprzez piętnastominutową prezentację z ilustracjami.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

LITERATURA

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Literatura

Zadanie domowe na temat powieści ,,Wielki Gatsby" F. Scotta Fitzgeralda

Opis	Ta praca domowa zostanie zadana uczniom po ukończeniu przez nich wszystkich zajęć na temat ,,Wielkiego Gatsby'ego" F. Scotta Fitzgeralda. Skupia się ono na koncepcji ,,amerykańskiego snu" i tego, jak lata 20 XX wieku różnią się od czasów współczesnych. Uczniowie wykorzystają swoje umiejętności krytycznego myślenia i kreatywność przy tworzeniu infografiki na podstawie kontrastujących interpretacji.
Cele edukacyjne	Uczniowie będą mogli: • wyjaśnić czym był ,,amerykański sen" według postaci w ,,Wielkim Gatsbym" • dokonać krytycznej analizy tekstu i wskazać miejsca, które pokazują ideę amerykańskiego snu • skontrastować różne koncepcje amerykańskiego snu według charakterystyk różnych postaci powieści • przyrównać tę koncepcję do prawdziwych doświadczeń
Powiązane przedmioty	Literatura
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Uprzednie przeprowadzenie zajęć związanych z omówieniem powieści i koncepcji ,,amerykańskiego snu" z naciskiem na to, kiedy i w jaki sposób powstał i jak przejawiał się on w społeczeństwie lat 20 XX wieku.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie powinni przeczytać powieść i posiadać wiedzę na temat jej kluczowych motywów (amerykański sen, klasy) oraz symboliki (np. zielone światło w przystani).
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (13-14 lat)

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Wysoki
Format sekwencji	Praca domowa
Opis zadań krok po kroku	Krok 1: Przeczytaj artykuł na temat tego, jak przekształcił się amerykański sen Krok 2: Przeanalizuj koncepcję amerykańskiego snu według bohaterów ,,Wielkiego Gatsby'ego" Krok 3: Stwórz infografikę z różnymi interpretacjami amerykańskiego snu w powieści i dzisiejszym świecie
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	PC lub laptop, dostęp do Internetu

Opis zadań krok po kroku (45 minut)

Krok 1 (10 minut):

Nauczyciel prezentuje uczniom fragment następującego artykułu (najlepiej 3 pierwsze akapity):

https://www.nytimes.com/2017/08/04/upshot/the-transformation-of-the-american-dream.html

Po zapoznaniu się z artykułem, uczniowie poproszeni są o stworzenie mapy myśli na temat pojęcia amerykańskiego snu, na podstawie ich znajomości powieści i artykułu.

Przykład mapy myśli:

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Uczniowie poproszeni są o zapisanie definicji amerykańskiego snu i odpowiedzenie na następujące pytania z wykorzystaniem 2-3 cytatów z książki:

1. Czym jest amerykański sen dla każdego z bohaterów?
2. Jak bohaterowie powieści starają się go osiągnąć?
3. W jaki sposób miłość Gatsby'ego do Daisy jest metaforą amerykańskiego snu?
4. Czym kierują się bohaterowie aby osiągnąć sukces?
5. Czy Gatsby'emu udało się spełnić swój amerykański sen przed końcem powieści?
6. W jaki sposób zielone światło w przystani Daisy jest związane z amerykańskim snem?

KROK 3 (25 minut):

Uczniowie poproszeni są o stworzenie infografiki wykorzystując darmowe narzędzia dostępne online (np. Canva czy Visme), aby zaprezentować różne interpretacje amerykańskiego snu w ,,Wielkim Gatsbym" i dzisiejszym świecie. Mogą do tego wykorzystać zarówno mapę myśli, którą stworzyli wcześniej, jak i odpowiedzi na pytania.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Literatura

Omówienie książki ,,Rok 1984" George'a Orwella

Opis	Zadanie to następuje po przeczytaniu i analizie powieści ,,Rok 1984" George'a Orwella. Celem tych zajęć jest ewaluacja wiedzy i tego, czego uczniowie dowiedzieli się na poprzednich lekcjach oraz rozpoczęcie dyskusji na temat totalitaryzmu, inwigilacji, cenzury oraz istotności wartości demokratycznych płynącej z ostatnich wydarzeń.
Cele edukacyjne	Uczniowie będą mogli: • zinterpretować motywy ukazane na obrazach z cytatami z książki ,,Rok 1984" Orwella • uzasadnić swój wybór i to, w jaki sposób ma on związek z książką • przenieść motywy i symbolikę powieści na współczesne wyzwania, z którymi zmaga się społeczeństwo
Powiązane przedmioty	Sztuka, Literatura, Wiedza o społeczeństwie
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	• Przeprowadzenie zajęć z analizy powieści • Zgromadzenie zdjęć obrazów i cytatów, które będą wykorzystane
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Dobra znajomość fabuły, motywów, postaci i symboliki w książce ,,Rok 1984"
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (14-15 lat)
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (14-15 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Średni

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis zadań krok po kroku	Krok 1: Pytania o kluczowe motywy w książce i ich związek z aktualnymi wydarzeniami Krok 2: Przemyślenia na temat podobieństw i różnic w prezentowanym w książce i otaczającej nas dzisiaj rzeczywistości Krok 3: Grupy prezentują i omawiają pary obraz-cytat poprzez wyjaśnienie motywów, symboliki, postaci i fabuły książki Krok 4: Uczniowie przeglądają swoje początkowe odpowiedzi na pytania zadane na początku zajęć
Potrzebne materiały	Wydrukowane zdjęcia obrazów Wydrukowane cytaty

Opis zadań krok po kroku (45 minut)

Krok 1 (5 minut):

Nauczyciel zadaje następujące pytania uczniom i prosi ich o zapisanie swoich odpowiedzi.

- Jak różnica wieku między Julią i Winstonem wpływa na ich postrzeganie działań Wielkiego Brata i rządu? Czy zaobserwowaliście takie różnice w swoim własnym życiu?
- Jak wygląda technologia używana przez Wielkiego Brata i Partię? Czy przypomina wam ona jakiekolwiek problemy związane ze współczesną technologią?
- W jaki sposób przeprowadza się ,,pranie mózgu" w książce? Czy uważacie że coś takiego może się wydarzyć w prawdziwym życiu?

Nauczyciel może również podać przykłady, które zmotywują uczniów do nawiązania do wydarzeń historycznych lub współczesnych.

KROK 2 (10 minut):

Nauczyciel dzieli uczniów na trzy-czteroosobowe grupy (w zależności od liczebności klasy) i prosi ich o przedyskutowanie swoich odpowiedzi między sobą.

Nauczyciel zachęca też uczniów do porównania jak podobna lub różna jest rzeczywistość przedstawiona w książce od współczesnego świata, skupiając się na kwestiach inwigilacji, cenzury, totalitaryzmu i wolności osobistej.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

KROK 3 (15 minut):

Następnie nauczyciel pokazuje uczniom różne obrazy i cytaty pochodzące z książki. Każdy z obrazów prezentowany jest razem z cytatem.

*Uczniowie nie wiedzą który cytat związany jest z którym obrazem. Nauczyciel może użyć tej strony do zestawiania ze sobą obrazów i cytatów: https://arthive.com/news/641~George_Orwells_1984_quotes_and_paintings_that_appeal_to_consciousness

Nauczyciel prosi każdą z grup o wybranie obrazu i zastanowienie się, który z cytatów najlepiej do niego pasuje.

Następujące pytania mogą zostać wykorzystane jako instruktaż jak dobrać wybrany obraz do cytatu:

- Który symbol z książki został wykorzystany do powiązania ze sobą cytatu i obrazu?
- Do której sceny z powieści może nawiązywać obraz?
- Które postacie mogą być odzwierciedlone na obrazie?

Uczniowie poproszeni są o przedyskutowanie swoich propozycji w grupach i zaprezentowanie odpowiedzi przed klasą opierając się na powyższych pytaniach i innych kryteriach, które wybrali.

KROK 4 (10 minut):

Po prezentacji każdej z grup, nauczyciel prosi uczniów o ponowne przeczytanie odpowiedzi, których udzielili na początku zajęć. Ochotnicy mogą podzielić się nimi z klasą.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Scenariusz teatralny

Opis	Podczas tego zadania uczniowie posiadający podstawową wiedzę na temat teatru, napiszą sztukę teatralną na podstawie krótkiego opowiadania
Cele edukacyjne	• Zrozumienie czym jest scenariusz teatralny • Zdobycie umiejętności stworzenia scenariusza teatralnego na podstawie krótkiego opowiadania
Powiązane przedmioty	Literatura, teatr
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Wybierz sztukę, którą przeczytasz uczniom podczas zajęć. Proponujemy tę stronę: (materiały w języku angielskim) http://www.kidsinco.com/complete-list-of-playscripts/ opcja: Znalezienie materiałów z dostępnego źródła w języku polskim. Wydrukowany scenariusz krótkiego opowiadania dla każdego ucznia • Nauczyciel przed zajęciami może wybrać kilka opowiadań, z których korzystać będą później uczniowie podczas tworzenia scenariusza
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Wiedza na temat opowiadania historii
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (13-14 lat)
Poziom trudności	Średni
Format sekwencji	Wprowadzenie + zadanie domowe
Opis zadań krok po kroku	1. Przeczytaj opowiadanie 2. Opinie na jego temat 3. Wybierz opowiadanie na podstawie którego uczniowie napiszą scenariusz 1. Wyjaśnij dalsze kroki
Formy oceniania	Stwórz fabułę Stwórz szczegółowy plan wydarzeń

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

	• Napisz dialogi
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	Wydrukowana wersja krótkiego scenariusza dla każdego ucznia 1. Komputer z dostępem do Internetu

Opis zadań krok po kroku

Krok 1 (30 minut):

Nauczyciel wyjaśnia temat zadania. Uczniowie siadają w kółku, dzielą się rolami z pomocą nauczyciela i wspólnie czytają scenariusz sztuki.
Didaskalia mogą być przeczytane zarówno przez nauczyciela jak i któregoś z uczniów.

KROK 2 (20 minut):

Nauczyciel prosi o opinie uczniów na temat sztuki: Co wam się w niej podobało? Co was zaskoczyła? Czym różni się sztuka od książki? Czy byliście w stanie podążać za akcją? Czy było to dla was ciekawe doświadczenie?

KROK 3 (20 minut):

Nauczyciel prezentuje listę dobrze znanych historii, takich jak klasyczne baśnie. Uczniowie wybierają jedną z nich i tworzą scenariusz na jej podstawie.

KROK 4 (20 minut):

Nauczyciel wyjaśnia jak napisać scenariusz:

1. Stwórz fabułę: fabuła jest sekwencją wydarzeń w kolejności chronologicznej. Można napisać ją w podpunktach lub jako listę wydarzeń.
2. Wymień bohaterów historii.
3. Stwórz plan wydarzeń, wyjaśnienie tego, co będzie się działo. Podziel opowieść na akty i sceny.
4. Napisz dialogi: rozmowy pomiędzy dwoma (lub więcej) postaciami.
5. Załącz didaskalia, w których umieścisz szczegóły, informacje na temat miejsc, czasu itd.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Tezeusz kontra Harry Potter

Opis	Tezeusz, Harry Potter, jak i historie innych bohaterów literackich i mitologicznych odzwierciedlają wygląd społeczeństwa. Archetyp bohatera występuje w każdej kulturze. Ta sekwencja pedagogiczna ma na celu zachęcenie studentów do dokonania analizy porównawczej literatury z wykorzystaniem krytycznego myślenia.
Cele edukacyjne	• Poznanie postaci literackich • Zdobycie umiejętności porównywania koncepcji Rozwój umiejętności krytycznego myślenia
Powiązane przedmioty	Sztuka, psychologia
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Nauczyciele powinni przybliżyć uczniom postacie Tezeusza i Harry'ego Pottera, jeśli uczniowie nie są z nimi zaznajomieni. Powinni również posiadać wiedzę na temat historii ich przygód oraz podobieństw między nimi.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie powinni mieć szeroką wiedzę na temat obu bohaterów.
Wiek uczniów	12-14 lat
Czas trwania	60 min
Poziom trudności (niski, średni, wysoki)	Średni
Format sekwencji	Praca domowa/praca na ocenę
Opis zadań krok po kroku	Krok 1: Zachęć uczniów do zainteresowania się tematem Krok 2: Przedstaw ideę *monomitu* w interpretacji Campbella Krok 3: Przedstaw Tezeusza vs Harry'ego Pottera jako przykład

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

	1. Krok 4: Zadaj pracę domową
Formy oceniania	• Prezentacja • Komentarze kolegów/koleżanek z klasy
Potrzebne materiały	• Dostęp do Internetu, projektor

OPIS ZADAŃ KROK PO KROKU

KROK 1 (5 minut):

Zachęć uczniów do aktywności i dyskusji poprzez pytanie: Jakie podobieństwa istnieją między Tezeuszem a Harrym Potterem?

KROK 2 (20 minut):

Przedstaw ideę *monomitu* w interpretacji Josepha Campbella. Ważnym elementem, który powinien być wspomniany jest to, że w każdej kulturze występują następujące etapy - próby, które bohaterowie muszą przejść, aby ocalić swoją społeczność, jak i samego siebie. Archetyp bohatera często rozpoczyna się wstępnymi poszukiwaniami, wezwaniem na przygodę, próbami i niezwykłymi wyczynami aż do chwili zwycięstwa, powrót i ostateczna transformacja. Podczas tego procesu zręcznie ujawniają się nieskończone moce mitycznych bohaterów, których poznajemy aż do tej pory we współczesnej literaturze fantastycznej.

Wyjaśnij wszystkie etapy i zapytaj uczniów, czy dostrzegają je w historii obu postaci.

KROK 3 (15 minut)

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

W tej części zajęć nauczyciel prezentuje uczniom poszczególne etapy w historii każdego z bohaterów z wykorzystaniem wystawy. Należy się upewnić, że uczniowie są zaangażowani w ten proces poprzez poproszenie ich o znalezienie własnych przykładów. Etapy według Campbella są raczej szerokie i ogólne, więc zachęć uczniów do kreatywności.

KROK 4 (20 minut):

Uczniowie siadają w kręgu, a nauczyciel pyta każdego z nich o jego ulubionego bohatera, ulubioną książkę. Nie trzeba ograniczać się tylko do literatury. Komiksy i filmy również będą dobrym wyborem. Jeśli uczniowie mają wspólną ulubioną postać, wtedy tworzą grupę.

Propozycje: Władca Pierścieni, Hobbit, Matrix, Avatar, Perseusz-Percy Jackson, Odyseusz, Troja.

Po wyborze bohatera, zadaniem uczniów będzie ponowne przeczytanie książki/obejrzenie filmu. Wykorzystają oni etapy Campbella jako przewodnik do porównania ich z historią danej postaci. Następnie stworzą prezentację, którą przedstawią klasie. Reszta uczniów oceni ich pracę i przedstawi swoje sugestie. Przeznacz 20 minut na przedstawienie prezentacji.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Literatura

Mityczny bohater i pojęcie współczesnego mitu

Opis	Mitologia jest ważnym elementem naszej kultury, ale uczniowie często jej nie znają. Celem zajęć będzie poznanie lub odkrycie na nowo pojęć związanych z bohaterami mitów oraz pokazanie, że przekaz mitów jest nadal aktualny.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Cele edukacyjne	• Umiejętność zdefiniowania mitu • Umiejętność scharakteryzowania bohatera • Ustalenie czynników „mityfikacji" postaci
Powiązane przedmioty	• Literatura, mitologia
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Zaprezentuj uczniom greckie i rzymskie panteony oraz przykłady ,,współczesnych mitów"
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Zastanowienie się nad sposobem, w jaki zdefiniowaliby pojęcie mitu.
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (15-16 lat)
Czas trwania	70 minut
Poziom trudności	Średni
Formy oceniania	1. Sprawdź dotychczasową wiedzę uczniów na temat mitologii. 2. Omów zagadnienie współczesnego mitu.
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	1. Wydrukowane kopie tego dokumentu 2. Przykłady greckich i rzymskich panteonów, przykłady współczesnych mitów

OPIS ZADAŃ KROK PO KROKU

KROK 1: Wprowadzenie (15 minut)

Czym jest mitologia? Jakbyś ją zdefiniował/a? Czy możesz podać przykłady znanych mitów? Czy znasz inne mitologie oprócz greckiej i rzymskiej?

KROK 2: Definicja mitu (5 minut)

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Mit jest wspólnym religijnym lub świeckim wierzeniem, które ma na celu wyjaśnienie - lub usprawiedliwienie - tajemnic stworzenia świata, miejsca człowieka na ziemi, wartości, które uznawane są za święte lub odwrotnie - tych, które są uznawane za tabu.
Kiedy mity nie są już przedmiotem wiary, stają się zwykłymi opowieściami. Mimo wszystko nadal przenikają przez naszą wyobraźnię i są źródłem inspiracji dla artystów i pisarzy.

KROK 3: Znaczenie i funkcja mitu (10 minut):

Aby przeanalizować mit, należy wziąć pod uwagę jego części składowe i wartość symboliczną: ,,Każdy mit jest skondensowanym ludzkim dramatem. Właśnie dlatego każdy z mitów może służyć za symbol aktualnej dramatycznej sytuacji." (Gaston Bachelard). Dlatego mit może mieć:

- funkcję religijną: mity definiują relacje między człowiekiem i tym, co święte. Przypowieść o Adamie i Ewie i wygnaniu z raju odpowiada na pytania dotyczące stworzenia świata.
- funkcję społeczną: mity zapewniają spójność wspólnoty. Kiedy Romulus dorósł, założył Rzym po zabiciu swojego brata.
- funkcję moralną: mity wyrażają udrękę i nieświadome impulsy człowieka, jak w opowieści o Fauście.
- funkcję estetyczną: mity przyczyniają się do upiększenia poezji i tekstów literackich poprzez stymulację wyobraźni. Dlatego też Orfeusz stał się księciem poetów.

KROK 4: Mityczny bohater i jego cechy charakterystyczne (20 minut):

1) Tajemnicze życie: Rodzice bohatera są wybitnymi ludźmi, pochodzenia królewskiego lub nawet boskiego. Bohater zwykle zostaje porzucony po urodzeniu i zaadoptowany przez inną rodzinę. Ma więc za sobą tajemnicze dzieciństwo, nie wiedząc kim są jego prawdziwi rodzice.
2) Inicjacja: W tym okresie bohater dorasta. Wtedy dowiaduje się prawdy o swoim pochodzeniu, ale będzie musiał najpierw udowodnić swoją wartość.
3) Życie publiczne: Ciąg prób, z którymi będzie musiał się zmierzyć
4) Pochwała lub potępienie: Bohater zakończy swoje życie w chwale lub zostanie potępiony
5) Samotność: Słońce kojarzy się ze światłem, bielą, jasnością itd. Bohater również ma cechy Słońca: będzie przystojny, silny i będzie cechować się wieloma zaletami.
6) Niezależność lub powiązanie z pozycją polityczną: Bohater często stawia się w roli przywódcy. Często zastępuje króla lub zabija dotychczasowego lidera, który był nieprzychylny ludziom.
7) Sentymentalność bohatera: powstają 3 możliwości:

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Kobieta = zagrożenie. Miłość staje na drodze do wykorzystania swoich umiejętności walki.
- Kobieta jako inspiracja do działania. Wysyła bohatera na misję, gdzie musi udowodnić swoją wartość, by zasłużyć na jej miłość.
- Kobieta = szczęście, osiągnięte po wszystkich heroicznych wyczynach.

8) Kompan bohatera: zwykle towarzyszy mu przyjaciel, który pomaga ratować bohatera lub sprawia, że czuje się on lepiej.

KROK 5: Współczesne mity (20 minut):

Dzięki rozwojowi nauki i zmniejszenia religijności wśród ludzi, wielu z nich uważa, że mity nie istnieją już we współczesnych czasach. Nic bardziej mylnego! Mity zmieniły swoją formę, ale są nadal obecne. Można nawet stwierdzić, że mity są jedną z podstawowych potrzeb człowieka. Pełnią one ważną rolę w naszym życiu. Wiele z nich istnieje w świecie polityki i religii, a także w mediach, reklamach, filmach i serialach. Przykłady: mit wiecznej młodości, romantycznej miłości, czy nieskończonych mocy.

Semiolodzy, tacy jak Roland Barthes czy Umberto Eco analizowali współczesne mity, przedstawiane przez bohaterów takich jak James Bond, lalka Barbie, sportowe samochody czy motocykle Harley Davidson. Każdy z nich składa się z opowieści, symboli i uczuć związanych z idealnym sobą. Tak jak Herkules w starożytności, Superman walczy ze złem i złoczyńcami. Jak piękna Helena Trojańska, modelki wywołują zazdrość i pożądanie. Można dzięki temu zrozumieć, że współczesne mity są raczej wspólnym przedstawieniem czegoś niż fantastycznymi historiami.

Mity mają ogromną rolę paranormalną: wskazują nadzieje i lęki, mobilizują energię witalną wokół ważnych obiektów symbolicznych, kierują pragnienia i uczucia, które towarzyszą każdemu działaniu. Jest to jeden z powodów, dla których mity nadal istnieją w popularnych dziełach (Gwiezdne wojny, Harry Potter, Władca Pierścieni itd.) jak i w reklamach.

Są też ważnym elementem życia społecznego: skupiają masy wokół wspólnych wyższych celów, więc są kluczowe w polityce i edukacji. Promują jedność grupy i umożliwiają komunikację poprzez pełnienie roli wspólnego języka dla podmiotów społecznych.

KROK 6: Ustalenie czynników mitologizacji postaci

Różne postacie prezentowane są klasie na zdjęciach. Następnie zdjęcia grupowane są według popularnych cech występujących u bohaterów. Umożliwią one identyfikację czynników, które mitologizują postacie.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

SZTUKA

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

SZTUKA

Kolor i światło w projektowaniu wnętrz - jak to działa?

Opis	Jest to lekcja wprowadzająca do zagadnień projektowania związanego z kolorami i światłem we wnętrzach. Zapoznaje uczniów z podstawową wiedzą na temat światła i kolorów oraz tego, jak ludzkie oko i mózg postrzegają i odbierają kolory. Omawia wpływ światła i koloru na człowieka. Skupia się na umiejętności rozpoznawania, nazywania i używania różnych materiałów i technologii wykorzystywanych w projektowaniu wnętrz.
Cele edukacyjne	Uczniowie będą mogli: • zdobyć wiedzę i umiejętności związane z podstawowymi środkami artystycznej ekspresji w tworzeniu przestrzeni. • zdobyć umiejętność postrzegania podstawowych warunków użycia kolorów i światła w pracy projektanta. • zdobyć umiejętność rozróżniania materiałów i technologii wykorzystywanych w projektowaniu wnętrz. • zdobyć umiejętność myślenia kreatywnego w projektowaniu wnętrz. • wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności w kreatywny sposób. • stworzyć prace związane z projektowaniem wnętrz z wykorzystaniem odpowiednich środków ekspresji. ▪ zdobyć wiedzę na temat podstawowych zasad pracy kreatywnej i projektowej.
Powiązane przedmioty	Optyka, Fizyka, Biologia
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Przygotowanie w zakresie podstawowych pojęć dotyczących światła i widzenia, testując aplikację My Eye Anatomy Zebranie różnych zdjęć związanych z tematem (pokazujących różnice)

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie muszą posiadać podstawową wiedzę z biologii, optyki i fizyki
Wiek uczniów	Poziom ponadpodstawowy (w szkołach plastycznych) - 15-16 lat
Czas trwania	90 minut (2x 45 minut)
Format sekwencji	Wprowadzenie
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie muszą posiadać podstawową wiedzę z biologii, optyki i fizyki
Opis zadań krok po kroku	Krok 1: Kolor ciepły czy zimny? Jasny czy ciemny? Krok 2: Jak widzimy Krok 3: Rola światła i koloru w projektowaniu wnętrz
Formy oceniania	Analiza dzieł sztuki Dyskusja/ewaluacja
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	PC lub laptop, projektor, wysokiej jakości obrazy - pobrane lub pokazane w formie online, dostęp do Google Jamboard

Opis zadań krok po kroku

Krok 1 (35 minut): Ciepły czy zimny?

Nauczyciel prosi uczniów o zdefiniowanie postrzegania kolorów przy pomocy zaprezentowanych obrazów. Celem tego zadania jest skupienie się na rozróżnianiu elementów występujących w naturze i sztukach plastycznych oraz sprawdzenie umiejętności klasyfikowania kolorów użytych w sztuce.

Następnie nauczyciel prosi uczniów o opisanie (indywidualnie) swoich myśli i odczuć oglądając przedstawione obrazy/przykłady. Mogą skorzystać z Google Jamboard do przydzielenia zdjęć do kategorii ,,ciepłe" i ,,zimne".

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Ważnym elementem zadania jest również wprowadzenie/przypomnienie następujących pojęć: paleta barw, koło barw, barwy podstawowe i pochodne, temperatura barwowa, jasność koloru, kontrast barw.

Lista najważniejszych pojęć razem z definicjami stworzona zostanie przez uczniów (glosariusz) oraz będzie zapisana na tablicy.

ZADANIE:

- Znalezienie ciepłych i zimnych barw w naturze i sztuce
- Zdefiniowanie różnic i wpływu światła na trzy portrety kobiet, stworzonych przez Sandro Botticellego, Agnola Bronzino i Rembrandta (ZADANIE 1)
- Znalezienie głównych różnic posługując się przykładami obrazów, które oświetlone są światłem świecy lub światłem słonecznym/Księżyca. Znalezienie większej liczby przykładów w historii sztuki. Zdefiniowanie iluzji świetlnej na zdjęciach (ZADANIE 2)

Krok 2 (10 minut): Jak widzimy?

Nauczyciel przy użyciu aplikacji pokazuje uczniom budowę oka oraz to, co wpływa na proces widzenia.

Aplikacja My Eye Anatomy (dostępna w Google Play i App Store):

https://apps.apple.com/us/app/anatomy-human-eye/id1443441993
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.visual3dscience.Eye&hl=pl)
Ważnym elementem tej części lekcji jest to, że uczniowie rozumieją w jaki sposób światło wpływa na postrzeganie koloru.

Krok 3 (40 minut): Rola światła i koloru w projektowaniu wnętrz

Na podstawie zdjęć różnych rodzajów wnętrz, uczniowie wskazują elementy, które wpływają na postrzeganie wnętrza i uczucie ciepła/zimna we wnętrzu (włączając w to między innymi liczbę źródeł światła, kolor światła, intensywność światła, wykorzystane materiały, ich kolor, strukturę itd.).

Nauczyciel rozdziela uczniów na grupy po 3-4 osoby (w zależności od wielkości klasy) i prosi ich o grupową dyskusję na temat swoich odpowiedzi. Uczniowie otrzymują następujące pytania przewodnie:

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Jakie rodzaje barw dostrzegasz w każdym zestawieniu obrazów? (Jasne, ciemne, jaskrawe, monochromatyczne)?
- Jakie elementy wnętrza wpływają na Twoje postrzeganie?

Lista elementów może zostać zapisana w Miro, Google Jamboard lub w formie flipchartu.

Krok 4 (5 minut):

Zadanie domowe, przykłady:

- zaprojektuj lampę, ułóż elementy pochodzące z recyklingu
- zaprojektuj małą wystawę elementów, na które wpływ ma światło

zaprojektuj elementy wnętrza, np. fragment scenografii dla programu telewizyjnego

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Artemisia Gentileschi - jedna z pierwszych kobiet, malarek w historii sztuki

Opis	Artemisia Gentileschi była jedną z pierwszych włoskich malarek epoki renesansu/baroku o której wiemy. Nie tylko wydeptała ścieżkę dla przyszłych malarek, tworzyła również profesjonalne dzieła już w wieku piętnastu lat i miała międzynarodową klientelę.
Cele edukacyjne	• ukazanie kobiet w historii, w szczególności w historii sztuki, która była zdominowana przez mężczyzn przez wieki. Brak obecności kobiet w tej historii nie oznacza, że w ogóle ich nie było, ale wskazuje na to, że historia i świat sztuki są rządzone przez mężczyzn i skupione są na mężczyznach • odkrycie dzieł epoki renesansu i baroku • poznanie warunków życia/pracy kobiet w XVI wieku i porównanie ich z dzisiejszymi
Powiązane przedmioty	Historia sztuki, renesans, barok
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Przeprowadzenie zajęć o epoce renesansu. Następnie poproś uczniów o wymienienie nazwisk artystek, które znają. Zacznij od współczesnej sceny i stopniowo kieruj się w stronie renesansu, baroku i średniowiecza. Czy znają jakieś artystki? Skieruj ich uwagę na to, że nie mamy problemu z wymienieniem nazwisk mężczyzn z tamtego okresu, ale sprawa staje się bardziej skomplikowana w przypadku kobiet. Zapytaj uczniów dlaczego tak jest.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Bez uprzedniego przygotowania, zastanów się nad nazwiskami artystek, które znasz. Spróbuj nazwać 10 współczesnych kobiet w świecie sztuki. Następnie spróbuj wymienić artystki z okresu baroku i renesansu. Ile z nich udało Ci się znaleźć? Zastanów się dlaczego ich liczba jest tak różna od liczby artystek znanych dzisiaj.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (12-14 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Niski
Format sekwencji	Wprowadzenie
Opis zadań krok po kroku	Uczniowie rozpoczną zajęcia dyskusją na temat rzeczywistości życia w renesansie. Następnie skupią się na losach kobiet, które były zdecydowanie różne od losów mężczyzn. Przeanalizują techniczne aspekty dzieł Gentileschi i porównają z dziełami Caravaggia i Rubensa.
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	1. Wydrukowane kopie najbardziej znanych dzieł Gentileschi oraz tych autorstwa Caravaggia i Rubensa - na przykład ,,Powołanie Św. Mateusza" oraz ,,Narcyz" Caravaggia i ,,Trzy Gracje" Rubensa 2. Wydrukowane kopie tego dokumentu
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych 1. (12-14 lat)

Opis zadań krok po kroku

KROK 1: Prezentacja na temat rzeczywistości renesansu (10 minut):

(mecenat, rola Kościoła i sztuki sakralnej, główne inspiracje dla renesansowych malarzy)

Spróbuj odpowiedzieć na pytanie ,,Jak finansowano działalność artystów renesansowych?" razem z uczniami.

KROK 2: Życie kobiet w renesansie (15 minut):

Jak myślisz, dlaczego trudno było się ,,przebić" malarkom takim jak Gentileschi w renesansie? Czy uważasz, że istniały inne kobiety takie jak Gentileschi, które nie dały rady zaznaczyć swojej obecności w świecie sztuki tamtego okresu? Czy uważasz, że artystkom trudniej jest odnieść sukces, nawet we współczesnych czasach? Wymień plusy i minusy bycia kobietą w okresie renesansu. To zadanie wypełnić można w grupach. Przedyskutujcie wyniki i spróbujcie wyciągnąć wnioski.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Plusy	Minusy

KROK 3 (20 minut):

Gentileschi inspirowała się stylem Caravaggia. Jakie podobieństwa i różnice dostrzegasz między dziełami tych dwóch artystów?

	Artemisia Gentileschi	Caravaggio
wykorzystanie światła/rola światła		
motyw/tematyka (religijna, mitologiczna, życie codzienne, martwa natura, portrety itd.)		
użycie kolorów - jakiej palety używa artysta/artystka? (ciepłej, jasnej itd.)		

Jak Gentileschi przedstawia kobiety i kobiece ciała? Czy zauważasz jakieś różnice między przedstawieniem kobiet przez, na przykład, Rubensa a pracami Gentileschi? Czy zauważasz jakieś różnice w stylu malarskim ze względu na płeć (przypisaną przy urodzeniu) artysty/artystki?

	Artemisia Gentileschi	Peter Paul Rubens
motyw/tematyka (religijna, mitologiczna, życie codzienne, martwa natura, portrety itd.)		
użycie kolorów - jakiej palety używa		

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

artysta/artystka? (ciepłej, jasnej itd.)		
przedstawienie ciała		

Potrzebne będą wydrukowane kopie słynnych dzieł artystów, możesz wykorzystać powyższe tabele do ustalenia różnic i podobieństw.
https://artincontext.org/female-renaissance-artists/
https://en.wikipedia.org/wiki/Artemisia_Gentileschi

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

„Krew poety" i „Pies andaluzyjski" (Jean Cocteau i Luis Bunuel) surrealistyczna wizja świata i sztuki

Opis	Uczniowie poznają kierunek artystyczny zwany surrealizmem oraz jego dwóch przedstawicieli- Jeana Cocteau i Luisa Bunuela. Przeanalizują zagadnienia związane z tym kierunkiem jak i dorobek artystyczny Cocteau i Bunuela, poznając przy tym ich najsłynniejsze dzieła.
Cele edukacyjne	• analiza kierunku artystycznego początku XX wieku • umiejętność odróżnienia surrealizmu od innych kierunków artystycznych XX wieku • poznanie głównych twórców surrealistycznych i najważniejszych aspektów filozoficznych tego kierunku
Powiązane przedmioty	Sztuka, kino
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Omów różne kierunki artystyczne XX wieku. Podkreśl istotność surrealizmu. Możesz wspomnieć o artystach, którzy ten kierunek stworzyli i którzy ukształtowali przyszłe ruchy artystyczne. Pokaż uczniom dwa filmy wspomniane w tytule sekwencji.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Obejrzyj „Krew poety" Jeana Cocteau i „Złoty wiek" lub „ Psa andaluzyjskiego" Luisa Bunuela (i Salvadora Dalego, jeśli wybierzecie „Psa andaluzyjskiego"). Zastanów się nad sposobem, w jaki przedstawieni zostali bohaterowie i wydarzenia.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

WIek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (17-18 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Średni
Format sekwencji	Praca domowa & ocena
Formy oceniania	Gra ,,wyrafinowany trup" i dyskusja na temat definicji surrealizmu
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	1. Ołówek/długopis 2. Wydrukowane kopie tego dokumentu

Opis zadań krok po kroku

KROK 1: SURREALIZM: DEFINICJA (10 MINUT):

Co według Ciebie oznacza wyraz ,,surrealistyczny"? Jakie cechy ma coś, co jest ,,surrealistyczne"? Co można tym wyrazem określić? Czy wiesz coś na temat surrealizmu jako kierunku artystycznego? Kim są jego przedstawiciele lub jego cechy charakterystyczne? Czy chciałbyś/chciałabyś być artystą surrealistycznym? Czy identyfikujesz się z tym kierunkiem, rozumiesz go? Czy jest on według Ciebie interesujący?

KROK 2: 'Wyrafinowany trup" (CADAVRE EXQUIS) (10 MINUT):

,,Wyrafinowany trup" (lub ,,cadavre exquis" z francuskiego) były popularną grą ery surrealizmu. Spróbuj w nią zagrać z kolegami i koleżankami z klasy, najpierw przy użyciu słów, a następnie szkiców. Wyniki przedstaw klasie. Możesz również stworzyć miniwystawę swoich dzieł, dokładnie tak jak surrealiści.

ZASADY: „Wyrafinowany trup" na początku były tylko grą, a w końcu stały się metodą artystycznej ekspresji. Każda osoba dodaje fragment kompozycji jedna po drugiej, poprzez trzymanie się pewnej zasady (na przykład: przymiotnik - rzeczownik - przysłówek - czasownik - przymiotnik - rzeczownik) albo poprzez możliwość zobaczenia tylko tego co napisał/narysował poprzedni uczestnik.
Przykład: *,,Niebieski niedźwiedź ostrożnie zjadł ohydną kanapkę".* Można zmodyfikować zasadę w dowolny sposób, biorąc pod uwagę poziom językowy uczniów.

KROK 3: COCTEAU I BUNUEL: PORÓWNANIE (15 MINUT):

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Po seansie obu filmów, spróbuj porównać je ze sobą, a następnie ze współczesnymi produkcjami kina niezależnego. Czy dostrzegasz jakieś różnice? Wymień główne różnice i podobieństwa oraz cechy charakterystyczne surrealistycznych filmów lat 30. Pomoże Ci w tym poniższa tabelka.

	Pies andaluzyjski	**Krew poety**
Podobieństwa		
Różnice		
Jeden główny bohater czy kilku? Opisz go/ją/ich.		
Motywy		
Fabuła		
Czy przedstawione wydarzenia mogły mieć miejsce naprawdę?		
Jakim gatunkiem filmowym mógłby być określony lub elementy jakiego gatunku można tam dostrzec?		
Inspiracje		
Czy film Ci się podobał?		
Cechy charakterystyczne filmu surrealistycznego		
Podobieństwa/różnice w porównaniu ze współczesnym kinem niezależnym		

KROK 4: KOŃCOWA DEFINICJA (10 MINUT):

Po uzupełnieniu tabelki i przeanalizowaniu cech i definicji filmu surrealistycznego, rozważ swoją odpowiedź w kroku 1. Czy poprawnie zdefiniowałeś/aś surrealizm? Jeśli nie, czym różniła się Twoja definicja od tej, którą stworzyłeś/aś w kroku 3?

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Przydatne linki:

- https://www.theartstory.org/movement/surrealist-film/history-and-concepts/#:~:text=Surrealist%20films%20share%20fundamental%20traits,a%20dislocation%20of%20logical%20narrative
- https://rhondaviolachurchartblog.wordpress.com/surrealism-lesson-plan/
- https://engl245umd.wordpress.com/2013/11/22/a-freudian-interpretation-of-an-andalusian-dog/
- https://themoviescreenscene.wordpress.com/2020/09/10/un-chien-andalou-an-andalusian-dog-1929/
- https://www.cinematheque.fr/article/1566.html
- https://www.pixelcreation.fr/graphismeart-design/art/women-surrealists/
- https://www.theguardian.com/world/2016/may/29/national-museum-spanish-civil-war-barcelona
- https://www.history.com/news/7-things-you-may-not-know-about-the-spanish-civil-war
- https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/3677?lang=en

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Street art - sztuka uliczna

Opis	Street art jest współczesnym kierunkiem artystycznym, który zawiera w sobie wszystkie formy sztuki ulicznej. Uczniowie mają często z nią kontakt nawet bez zdawania sobie z tego sprawy. Celem tej lekcji będzie zwrócenie uwagi na ten rodzaj sztuki.
Cele edukacyjne	• umiejętność rozpoznawania dzieł street art • rozpoznanie różnych technik sztuki ulicznej • świadomość form sztuki, które nas otaczają
Powiązane przedmioty	Sztuki wizualne, historia
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Zaprezentuj uczniom przykłady sztuki klasycznej i ulicznej i zachęć ich do zastanowienia się nad pojęciem sztuki. Następnie przedstaw definicję i techniki street artu.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Zastanów się nad własną definicją sztuki.
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (15-16 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Niski
Format sekwencji	Wprowadzenie
Opis zadań krok po kroku	KROK 1: Materiał do przemyślenia (10 min) KROK 2: Definicja street artu (10 min) 1. KROK 3: Techniki sztuki ulicznej (20 min)
Formy oceniania	1. Dyskusja grupowa 1. Prezentacja teoretyczna

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis zadań krok po kroku

KROK 1: Materiał do autoreflekcji (10 minut):

- Czy słyszałeś/aś kiedyś o sztuce ulicznej?
- Czy widziałeś/aś kiedyś przykłady street artu?
- Jaką wiadomość przechodniom Twoim zdaniem chce przekazać sztuka uliczna?

KROK 2: Definicja street artu (10 minut):

Street art jest współczesnym kierunkiem artystycznym, który zawiera w sobie wszystkie formy sztuki ulicznej. Po francusku nazywa się go ,,art de la rue" lub ,,art urbain". Jest on chwilowy, szybki, zakazanym rodzajem sztuki, którego celem jest przekazanie wiadomości bez autoryzacji.

Sztuka uliczna może być dyskretna i zajmować mało miejsca (rysunki, naklejki) lub być monumentalna i dobrze widoczna, jak nadmuchiwane struktury.

Jest ona głównie formą sztuki przeznaczoną dla ogółu, która ciągle się zmienia. Wychodzi ona do ludzi, niekoniecznie za ich zgodą. Wychodzi naprzeciw osobom, które nie weszłyby do muzeum czy do galerii artystycznej.

KROK 3: Techniki sztuki ulicznej (20 minut):

- **Grafitti**

Wyraz ,, graffiti" reprezentuje przede wszystkim starożytną formę ekspresji, którą jest pozostawienie znaku, podpisu na ścianie. Jego znakiem szczególnym jest to, że jest on przedstawiony w miejscu publicznym, przez co staje się dostępny dla wszystkich. Zagadnienia związane z graffiti są szerokie i zróżnicowane. Graffiti takie jakie znamy dzisiaj powstało w latach 60 w sercu Nowego Jorku.
Występuje kilka rodzajów graffiti:

- znacznik jest podpisem lub znakiem. Stylizowane litery formują nazwę, często pseudonim artysty. Najczęściej występują w jednym kolorze, są małe i stworzone w szybki sposób za pomocą aerozolu, pędzla, markera lub naklejki.
- flop jest przejściową formą między znacznikiem a freskiem, Zdefiniowany jest przez umieszczenie nazwy artysty, ale w tym wypadku kompozycja jest skomplikowana i wyszukana poprzez liternictwo, które jest często stworzone na nowo. Często tworzony przez kilku twórców zwanych *graficiarzami*. W tej technice

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

łączy się kolory, a następnie dodaje cieniowanie, także znane jako ,,kontury". Kolor wykorzystany do cieniowania często jest przeciwstawny barwie graffiti. Postacie, sceneria, strzałki, komentarze są połączone z literami.

- **murale**
  Są formą graffiti, ilustracją zamiast liter.
- **szablon**
  Pojawił się mniej więcej na początku lat 80, kiedy mury Paryża pokryte były Graffiti. Był to czas artystów takich jak Blek le Rat, Nemo czy Miss. Tic zaczął używać tej techniki, aby odróżnić się od nowojorskiego graffiti. Szablon jest prostą techniką zawierającą pocięty sztywny materiał, taki jak karton, plastik, drewno czy metal. Artysta przedstawia na nim motyw obrazu, fotografii, którym następnie pokryje ściany miasta.
- **wlepy**
  Wlepy, papierowe graffiti czy sticker art są naklejkami, które ostatnio stały się bardzo popularne. Ich sukces niepodważalnie zależał od ich prostoty i dyskretności. Nie ma nic prostszego niż wyciągnięcie sterty wlep z torby i przyklejenie ich do odpowiedniego miejsca bez zbytniego ryzyka.
- **plakat**
  Znane od dawna, plakaty są prostym ale efektywnym środkiem komunikacji, rozpoznawanym jako forma sztuki od XIX wieku, dzięki malarzom takim jak Chéret, Bonnard or Toulouse-Lautrec.
  Graficiarze i artyści uliczni lat 80 użyli tej metody do odnowienia swoich własnych technik: często nielegalne, plakaty są kolejnym środkiem ekspresji, które wyrażają jakąś ideę.
- **Trompe l'oeil ("oszkiwanie oka" – malarstwo iluzjonistyczne)**
  Czy jest ktoś, kto nigdy nie był zaskoczony fasadą budynku reprezentującą na przykład życie toczące się w jego środku, obiekt, który wydaje się wychodzić poza ramy, czy perspektywę, która sprawia, że wydaje się jakbyśmy wchodzili do lasu? To technika malarska, która zaskakuje realizmem i starannością pracy malarzy.
- **Instalacje**
  To dzieła stworzone za pomocą kilku przedmiotów, które zaprojektowane zostały dla konkretnego miejsca. Przestrzeń miejska, topografia rejonu, piękno oficjalnego budynku, oryginalność konstrukcji - wszystkie z nich są inspiracją dla tych artystów. Mogą zostać wykonane z różnych materiałów: metalu, drewna, materiału, świateł...
- **Yarn Bombing ("bombardowanie włóczką"/ "dziergane graffiti?)**
  Znane też jako „dziergane graffiti", Yarn Bombing wykorzystuje dzierganie czy kolorowe włóczki. Przejmuje miasto i sztukę uliczną poprzez pokrycie ulicy wyrobami wykonanymi na drutach: na ławkach, schodach, mostach, ale też na

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

elementach przyrody, takich jak korzenie, ale też na pomnikach, placach, czy ogrodach. Jednym z jego celów jest ,,ubranie" miejsc publicznych, dzięki czemu stają się one niemalże ludzkie.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

JĘZYKI

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Das Bild beschreiben – jak opisać obraz

Opis	Celem lekcji jest nauczenie się sposobu, w jaki opisuje się obrazek z wykorzystaniem odpowiedniego słownictwa. W trakcie nauki, uczniowie będą mogli zdobyć umiejętności i wiedzę konieczną w przypadku opisu otaczającej nas rzeczywistości.
Cele edukacyjne	• Utrwalenie słownictwa używanego do opisania obrazka • Ćwiczenie słownictwa używanego do opisania obrazka • Ćwiczenie efektywności wypowiedzi • Ćwiczenie efektywności pisemnej • Przygotowanie uczniów do egzaminów końcowych
Przedmioty związane z zadaniem	Język niemiecki jako obcy
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Materiały: 10 obrazków (niektóre bardziej statyczne, inne bardziej dynamiczne) Wydruki z obrazkami
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Język niemiecki na poziomie A1+/A2 Uczniowie powinni znać słownictwo potrzebne do opisywania obrazka
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (15-16 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności (niski, średni, wysoki)	Niski
Format sekwencji	Powtórzenie

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis zadań krok po kroku	1. Powtórzenie słownictwa z poprzednich zajęć 2. Przykładowy opis obrazka 3. Praca w grupach - opis obrazka 4. Prezentacja opisów 5. Zadanie domowe
Formy oceniania	1. Prezentacja 2. Dyskusja 3. Praca w grupach
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	1. Obrazki 2. PC/wydruki ze zdjęciami 3. Tablica 4. Kreda

Opis zadań krok po kroku

Krok 1 (10 minut):

Nauczyciel razem z uczniami powtarza słownictwo wykorzystywane przy opisie obrazka. Podaje wyraz w języku ojczystym, a uczniowie podają odpowiednik w języku niemieckim.

Nauczyciel rozdaje wydrukowane słówka w języku ojczystym. Uczniowie przepytują się wzajemnie w parach, prosząc o podanie niemieckiego odpowiednika.

Krok 2 (10 minut):

Po powtórzeniu słownictwa, uczniowie stworzą pierwszy przykładowy opis obrazka.

Nauczyciel pokazuje obrazek, który będzie przedmiotem zadania.

Każdy uczeń podaje jedno zdanie o obrazku, wykorzystując odpowiednie słownictwo. Nauczyciel wybiera jednego ucznia, który będzie zapisywał zdania na tablicy, pomagając im w stworzeniu opisu obrazka. Każdy uczeń zapisuje opis w swoim zeszycie.

Pod koniec zadania, kiedy opis został zakończony, nauczyciel wybiera ucznia który przeczyta całość.

KROK 3 (12 minut):

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Nauczyciel tworzy trzy/czteroosobowe grupy. Każda grupa otrzymuje jeden obrazek do opisania (obrazki są uprzednio wydrukowane przez nauczyciela).

Każda grupa ma 10 minut na przygotowanie opisu.

KROK 4 (12 minut):

Reprezentant każdej grupy prezentuje opis klasie. Podczas opisu dany obrazek wyświetlony jest na dużym ekranie.

KROK 5 (1 minuta):

Zadanie domowe: Każdy uczeń ma za zadanie znalezienie ciekawego obrazka i stworzenie jego opisu w zeszycie.

SŁOWNICTWO NA ZAJĘCIA:
Auf dem Bild sehe ich…
im Vordergrund
im Hintergrund
links, rechts
unten – oben
vorne – hinten
ganz oben
ganz hinten
in den linken/rechten Ecke
vor/neben/auf/hinter/über/zwischen dem/der
in der Mitte/im Zentrum/im Mittelpunkt
… sieht glücklich/traurig aus
… wirkt sympathisch
… sind vielleicht/vermutlich wahrscheinlich
… hat … an
… ist zu sehen
auf der linken/rechten Seite
Ich denke, glaube, meine, vermute, nehme an
Ich habe den Eindruck

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Rozwój słownictwa na podstawie obrazów

Opis	Sekwencję tę można przeprowadzić w celu przybliżenia uczniom części mowy, takich jak przymiotniki, rzeczowniki i czasowniki lub jako powtórzenie.
Cele edukacyjne	• Wzbogacenie słownictwa uczniów • Wyrażanie swoich opinii w sposób jasny i klarowny • Rozwinięcie umiejętności opisywania
Powiązane przedmioty	Historia, sztuka
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Nauczyciele powinni uprzednio przeprowadzić zajęcia na temat części mowy z przykładami. Następnie zebrać informacje na temat artystów i obrazów, oraz przygotować listę wyrazów dla każdego dzieła.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie powinni potrafić rozróżnić części mowy.
Wiek uczniów	15-18 lat
Czas trwania	1 godzina (lub więcej, w zależności od liczby wykorzystanych obrazów)
Poziom trudności	Średni
Format sekwencji	Wprowadzenie/powtórzenie
Opis zadań krok po kroku	1. Zaprezentuj/wyjaśnij uczniom różnice między rzeczownikami, przymiotnikami i czasownikami prosząc ich o podanie przykładów. 2. Podziel uczniów na grupy cztero-pięcioosobowe. 3. Zaprezentuj uczniom każdy z obrazów i poproś o podanie wyrazów. 4. Rozdaj im listy słówek. 5. Stwórzcie historię. 6. Przydziel każdej grupie obraz jako pracę domową.
Formy oceniania	Wybierz najlepsze wyrazy, które zaprezentujesz całej klasie.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	1. Laptop z dostępem do Internetu 2. Tablica i markery 3. Papier 4. Listy słówek

Opis zadań krok po kroku

KROK 1 (15 minut):

Prezentacja rzeczowników, czasowników i przymiotników. Poproś uczniów o podanie przykładów. Różnice i przykłady możesz zapisać na tablicy i pozostawić je tam w trakcie lekcji, aby uczniowie mieli do nich dostęp przez całe zajęcia.

KROK 2 (5 minut):

Podziel uczniów na grupy cztero-pięcioosobowe. Najlepiej podzielić uczniów o różnych umiejętnościach, aby współpraca była jak najbardziej produktywna.

KROK 3 (10 minut na każdy obraz):

Zaprezentuj obraz i przedstaw ogólne informacje na jego temat, takie jak tytuł, nazwisko autora, datę powstania. Poproś uczniów o odpowiedź na pytania:
Jak opisałbyś/opisałabyś ten obraz? Jakie uczucia wywołuje w Tobie ten obraz? Jak myślisz, co autor/ka miał/a na myśli tworząc to dzieło? Czy jesteś w stanie znaleźć zawartą w nich symbolikę?
Następnie uczniowie zapisują przynajmniej 10 wyrazów i kategoryzują je jako rzeczowniki, czasowniki i przymiotniki. Każda z grup prezentuje swoją listę i tłumaczy, dlaczego wybrali właśnie takie. Nauczyciel wybiera najlepsze i najbardziej odpowiednie z nich i zapisuje je na tablicy.

KROK 4 (10 minut):

Rozdaj uczniom listy słówek, które powinny zawierać bardziej wyszukane wyrazy z trzech kategorii (czasowniki, rzeczowniki, przymiotniki). Jeśli któryś z uczniów nie rozumie któregoś z wyrazów, nauczyciel powraca do opisywanego obrazu i tłumaczy dane słowo w kontekście.
W ten sposób uczniom łatwiej będzie zapamiętać podane wyrazy i wykorzystywać je w kontekście.

KROK 5 (20 minut):

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Na podstawie otrzymanych słówek i wyrazów, które wybrali samodzielnie, każda z grup tworzy opowiadanie. Może ono dotyczyć obrazu i jego treści lub historii osób na nim ukazanych. Zachęć uczniów do opisania tła historycznego czasów, w których powstało dzieło. Ta część zajęć ma na celu ułatwienie komunikacji, dzielenia się pomysłami i wykorzystania nowego słownictwa.

KROK 6:

Na zakończenie zajęć nauczyciel może przydzielić obraz każdej z grup lub każdemu uczniowi. Może zaproponować uczniom wyzwanie, aby sprawdzić, komu uda się stworzyć najdłuższą listę słówek opisujących elementy ukazane na obrazie.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

MUZYKA

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

MUZYKA/HISTORIA/SZTUKA

Muzyka i notacja w chorale gregoriańskim

Opis	To zadanie służy jako lekcja wprowadzająca do muzyki i notacji w chorale gregoriańskim
Cele edukacyjne	Uczniowie będą mogli: • rozpoznawać cechy charakterystyczne chorału gregoriańskiego • rozpoznawać charakterystyczną dla chorału gregoriańskiego notację • zdobyć ogólną wiedzę na temat muzyki religijnej w średniowiecznej Europie
Powiązane zagadnienia	Historia, historia sztuki, historia muzyki
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Znalezienie krótkich nagrań z charakterystycznymi elementami dla chorału gregoriańskiego Znalezienie cyfrowych reprodukcji zapisu nutowego chorału gregoriańskiego - z wielu etapów rozwoju
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie muszą posiadać podstawową wiedzę na temat historii średniowiecza
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (15-16 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Niski
Format sekwencji	Wprowadzenie

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis zadań krok po kroku	Krok 1: Wprowadzenie do ogólnej wiedzy na temat historii i muzyki religijnej średniowiecznej Europy Krok 2: Zaznajomienie uczniów z charakterystycznymi przykładami śpiewu gregoriańskiego (2-3 krótkie przykłady) Krok 3: Zaznajomienie uczniów z kilkoma różnymi przykłady notacji muzycznej w okresie średniowiecza Krok 4: Podsumowanie zajęć
Formy oceniania	Krótkie dyskusje i pytania po każdej części lekcji
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	PC lub laptop, projektor, wysokiej jakości obrazy zapisane w komputerze lub wyświetlone online, dostęp do YouTube oraz sprzęt muzyczny do odtwarzania nagrań Wydrukowana wersja tego dokumentu

Opis zadań krok po kroku

Krok 1 (10 minut):

Wprowadzenie i dyskusja na temat tła historycznego w średniowieczu. Rola klasztorów w średniowiecznym życiu intelektualnym. Działalność papieża Grzegorza I zwanego Wielkim oraz jego rola w kodyfikacji śpiewów liturgicznych na cały rok koscielny.

KROK 2 (15 minut):

Wybór i prezentacja 2-3 przykładów chorału gregoriańskiego. Można odtworzyć tylko fragmenty lub dłuższe części. WAŻNE: Muszą to być przykłady oryginalnych utworów z tej epoki. Obecnie można znaleźć wiele utworów stylizowanych na chorał gregoriański oraz przeróbki oryginałów.

Propozycje:

1. *The Rosary — All 15 Mysteries — Gregorian Chant*
   (Różaniec - Wszystkie 15 tajemnic różańca - chorał gregoriański)

https://youtu.be/Muo1NNKUK80

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

(Wybór 3 krótkich fragmentów)

2. *"De profundis"*

https://youtu.be/QxFoRMysAtE

3. *"Dies irae"*

https://youtu.be/VCBc39jTkC4

4. *"Felicidad del Cielo"*

https://youtu.be/hLAFlD23Kzs

Krótkie dyskusje i pytania:

1. Kto wykonywał te śpiewy?
2. Czy udało Ci się usłyszeć instrumenty?
3. Podobało Ci się? Dlaczego? Dlaczego nie?

Na podstawie odpowiedzi uczniów, przedstaw cechy charakterystyczne chorału gregoriańskiego:

1. Bezpośrednie połączenie z liturgią Kościoła Katolickiego
2. Jednogłosowy śpiew wykonywany głównie przez chór zakonników
3. Najczęściej brak nazwiska kompozytora - anonimowość

KROK 3 (15 minut):

Krótka dyskusja o nowoczesnych sposobach notacji oraz tych z przeszłości. Wprowadzenie pojęcia ,,neumy".

Prezentacja kilku przykładów cyfrowych reprodukcji zapisu nutowego chorału gregoriańskiego. Propozycje:

1. https://en.wikipedia.org/wiki/Neume#/media/File:Digraphic_neumes.png

(Brak tekstu, wyłącznie sylaby i znaki graficzne)

2. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c7/Graduale_Aboense.jpg

(Możemy dostrzec cztery linie)

3. https://www.ccwatershed.org/gregorian/lesson-5-names-of-the-notes/

(bardziej szczegółowy opis nazw neum)

Krótkie dyskusje i pytania:

1. Jak wyglądały średniowieczne śpiewniki?
2. Czy średniowieczny zapis nutowy był podobny do współczesnego?
3. Ilu linii używano do zapisu muzyki w średniowieczu, a ilu używa się obecnie?

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

KROK 4 (5 minut):

Podsumowanie zajęć:
Podsumowanie charakterystycznych cech muzyki i notacji chorału gregoriańskiego.

Zadanie domowe/zadanie dla chętnych:
Znajdź 3 przykłady wykonawców i utworów zainspirowanych chorałem gregoriańskim w szeroko rozumianej muzyce popularnej.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

GEOGRAFIA

Punkty kardynalne i orientacja w terenie

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis	W tej lekcji omówimy pojęcie orientacji w terenie: Kiedy mówimy, że ktoś mieszka naprzeciwko jakiegoś placu czy wieży kościelnej, umieszczamy ten dom w odniesieniu do konkretnego miejsca. Usytuowanie danego miejsca lub osoby jest zatem ich pozycją w stosunku do danego punktu odniesienia. Dzięki temu możemy ułożyć drogę, którą dotrzemy do tego miejsca.
Cele edukacyjne	• Zrozumienie znaczenia i istotności orientacji w terenie i punktów kardynalnych • Zdobycie umiejętności orientacji w terenie z wykorzystaniem punktów odniesienia • Zdobycie umiejętności opowiadania o miejscach z wykorzystaniem punktów kardynalnych
Powiązane przedmioty	Geografia
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	• Przygotuj zbiór zdjęć/obrazów, na których Słońce znajduje się w różnych pozycjach na niebie Przygotuj zbiór labiryntów, które zostaną wybrane przez uczniów
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Wiedza na temat punktów kardynalnych
Poziom trudności	Niski
Format sekwencji	Powtórzenie
Opis zadań krok po kroku	1. Wiadomości na temat Słońca i Księżyca 2. Rozpoznanie punktów kardynalnych 3. Wyjaśnienie zadań 4. Zadanie 1 5. Zadanie 2
Formy oceniania	Rozpoznaj punkty kardynalne w różnych sytuacjach: zdjęcia i mapy
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	Komputer z dostępem do Internetu Zdjęcia krajobrazów Mapy Rysunek labiryntu

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis zadań krok po kroku

Krok 1 (10 minut):

W tej części lekcji nauczyciel wprowadza pojęcie orientacji w odniesieniu do miejsc. Temat ten może zostać wprowadzony poprzez dyskusję o tym, co ludzie w starożytności wykorzystywali jako punkt orientacyjny: pozycję Słońca, Księżyca i gwiazd.

KROK 2 (20 minut):

Nauczyciel wyjaśnia w jaki sposób orientować się w terenie wykorzystując pozycję Słońca i cienie. Jeśli to możliwe, klasa może wyjść na zewnątrz i zaobserwować swoje własne cienie.

KROK 3 (10 minut):

Nauczyciel wyjaśnia kolejne zadania.

KROK 4 (10 minut):

Zadanie polega na tym, aby rozpoznać miejsce w którym zrobiono dane zdjęcie, sugerując się pozycją Słońca. Następnie uczniowie odpowiedzą na pytania dotyczące pozycji różnych miejsc na mapie względem innych.

KROK 5 (10 minut):

W tym zadaniu nauczyciel wykorzystuje obrazek z labiryntem i prosi uczniów o instrukcje jak się z niego wydostać, wykorzystując punkty kardynalne.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Trias – najstarszy okres ery mezozoicznej

Opis	Wprowadzenie do okresu triasu - trwał od około 251,902 do 201,36 miliona lat temu.
Cele edukacyjne	• Zrozumienie osi czasu okresu triasu, np. punktu jego rozpoczęcia, różnego nazewnictwa okresów oraz zakończenia. • Zdobycie wiedzy na temat ewolucji gatunków na przestrzeni tego okresu oraz na temat tego, jakie podobieństwa posiadają niektóre współczesne gatunki. • Zdobycie umiejętności opisania płyt tektonicznych tamtego okresu i tego, gdzie te płyty znajdują się obecnie
Powiązane przedmioty	Geografia, paleontologia, historia
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Adekwatna wiedza na temat ewolucji i płyt tektonicznych Dobra znajomość wiedzy na w/w tematy swoich uczniów • Drukarka, papier, nożyczki
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Obejrzyj krótki filmik na temat wpływu wyginięcia gatunków https://www.britannica.com/video/188853/overview-extinctions
Wiek uczniów	12-14 lat
Czas trwania	Około 2 godzin (2 lub 3 zajęcia)
Format sekwencji	Wprowadzenie

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis zadań krok po kroku	Lekcja 1 • Rozszerzenie wiedzy na temat tego, co zapoczątkowało ten okres • Rozumienie osi czasu • Struktura Ziemi w triasie. Wykorzystanie modelu Ziemi tamtego okresu z sekcjami wyciętymi w miejscach granic płyt tektonicznych oraz pasm górskich, aby złożyć Ziemię z powrotem • Rozumienie różnorodności morskiej fauny i flory tamtego okresu. Wytnij część elementów z osi czasu, aby uczniowie uzupełnili luki. Lekcja 2 • Rozumienie mechanizmów związanych z ewolucją • Dyskusja na temat przekazywania różnych cech na przestrzeni wieków • Zrozumienie jak zakończył się okres triasu
Formy oceniania	1. Uzupełnij luki dotyczące różnorodności morskiej fauny i flory. 1. Analiza dyskusji na temat tego, jak zachodzi proces ewolucji i jak różne gatunki ewoluowały.
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	1. Dostęp do filmiku Britanniki na temat masowego wymarcia gatunków na Ziemi

Opis zadań krok po kroku

Każda z części nie powinna przekraczać 15 minut.

KROK 1:

Wprowadzenie do aktywności wulkanicznej, która zakończyła perm oraz do wymierania permskiego, prezentacja osi czasu z wszelkimi informacjami oraz obrazami pokazującymi Ziemię na początku triasu.

KROK 2:

Wprowadzenie do różnorodności flory tamtego okresu, bez oznaczenia osi czasu. Zadaniem uczniów będzie jej uzupełnienie informacjami z filmiku. Wprowadzenie do mikroorganizmów w triasie.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

KROK 3:

Wprowadzenie do gatunków tamtego okresu, rozpoczynając od *Ceratodus*, zaczynając tym samym temat kończyn u morskiej fauny. Następnym gatunkiem będzie *Lystrosaurus*, aby pokazać uczniom początki wykorzystywania kończyn na lądzie.

KROK 4:

Wprowadzenie do gatunku *Postosuchus*, który będzie splatał losy roślinożerców (*Lystrosaurus*) oraz drapieżników. Gatunek drapieżnika powinien być swoistym mostem między krokodylami, gadami i dinozaurami.

KROK 5:

Prezentacja obrazów gatunku *Nothosaurus*, aby pokazać rozwój gatunków morskich. Obejmuje to rozwój umięśnienia szyi jak u węgorzy lamparcich i fok. Wychodziły one na powierzchnię aby odpocząć, podobnie robiły to krokodyle.

KROK 6:

Protoplasta pterozaurów, małego, skrzydlatego gada, który był głównym drapieżnikiem między okresem późnego triasu a późnej kredy. *Lagerpetidae* był małym gadem, który osiągał maksymalny rozmiar ok. 1 metra.

KROK 7:

W następnej części omawiane będą gatunki ptasie, poprzez wprowadzenie do pterozaurów. Pierwsza grupa zwierząt (również insekty) u których wyewoluowała umiejętność lotu aktywnego. Zamiast szybowania lub skakania, pterozaury wykorzystywały moc swoich skrzydeł, aby pokonywać długie dystanse. Mimo tego, że naukowcy latami uznawali je za krewnych ptaków, obecnie uważa się tę tezę za nieprawdziwą.

KROK 8:

Dyskusja na temat wcześniej przedstawionych gatunków poprzez podzielenie klasy na grupy i analizę każdego z nich (roślinożercy, mięsożercy, gatunki ptasie i morskie) oraz ich porównanie ze zwierzętami żyjącymi obecnie.

KROK 9:

Omówienie końcowego etapu triasu. Na początku wprowadzenie do zagadnienia płyt tektonicznych (uczniowie wypełniają luki, te wiadomości powinny być przez nich zapamiętane z początku lekcji). Obszary zaznaczone na zielono pokazują granice płyt.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

KROK 10:

Obrazy pokazujące piętra okresu triasu: karnika, noryku i retyku, które pozwolą uczniom poznać końcowe formy mięsożerców, roślinożerców i flory.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

SOCJOLOGIA I NAUKI SPOŁECZNE

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Porównanie kultur

Opis	Porównanie historii i kultury poprzez obiektyw fotograficzny.
Cele edukacyjne	• Wzbogacenie świadomości uczniów i rozwój rozumienia innych kultur • Zdobycie wiedzy na temat tego, jak kultura wpływa na doświadczenia życiowe • Wzbogacenie krytycznego myślenia poprzez wykorzystanie fotografii jako sposobu na ochronę pamięci o historii
Powiązane przedmioty	Historia, sztuka, wiedza o społeczeństwie
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Nauczyciele powinni posiadać szeroką wiedzę na temat innych kultur. Powinni być świadomi różnorodności kultur ich uczniów.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie powinni przychodzić na zajęcia z otwartym umysłem. podchodzić do uprzedzeń i kodów kulturowych z ciekawością i empatią.
Wiek uczniów	14-15 lat
Czas trwania	2 godziny
Poziom trudności	Średni
Format sekwencji	Praca domowa/ocenianie/ewaluacja

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis zadań krok po kroku	Lekcja 1: (1 godzina) 1. Wprowadzenie pojęcia kultury. 2. Prezentacja obrazów, podział klasy na mniejsze grupy (czteroosobowe), przydzielenie obrazów każdej z grup. 3. Dyskusje w grupach na temat obrazów w kontekście kultury i dziedzictwa. 4. Dyskusja grupowa na temat kluczowych punktów. 5. Zadanie pracy domowej - prezentacji. Lekcja 2: (1 godzina) 1. Grupowe prezentacje 2. Pozytywne podsumowanie wystąpień oraz wprowadzenie do koncepcji fotografii jako artefaktu historycznego. 3. Grupowe dyskusje na temat starych zdjęć. 4. Quiz.
Formy oceniania	1. Pięciominutowe prezentacje na temat kultury, którą przydzielono danemu uczniowi. 2. Quiz na zakończenie lekcji na temat omówionych treści.
Potrzebne materiały	1. Elektroniczny dostęp do obrazów i stron internetowych dla uczniów, aby mogli przygotować prezentacje. 2. Przestrzeń w klasie, aby zachęcić uczniów do pracy w mniejszych grupach.

Opis zadań krok po kroku

Lekcja 1: (1 godzina)

KROK 1:

Wprowadź pojęcie kultury i tego, jak wpłynęła na historię. Zapytaj uczniów o to, co dla nich oznacza kultura.

KROK 2:

Zaprezentuj fotografie w formie prezentacji slajdów lub wydrukowanych arkuszy. Podziel uczniów na mniejsze grupy (czteroosobowe). Pozwól grupom na zastanowienie się nad ich początkowymi reakcjami na zdjęcia. Przydziel grupom obrazy lub pozwól im na własny wybór.

KROK 3:

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Pomóż uczniom przeprowadzić dyskusje w grupach na temat wybranych zdjęć. Z jakich kultur wywodzą się te dzieci? W jaki sposób są one podobne lub różne do kultur, w których dorastali? Jak kultura mogła wpłynąć na doświadczenia dzieci na zdjęciach? Pozwól uczniom na porównanie i skontrastowanie ich własnych kultur (które mogą być różne, w zależności od liczebności klasy).

KROK 4:

Dyskusja grupowa na temat kluczowych punktów.

KROK 5:

Zadaj uczniom pracę domową - prezentację. Zachęć grupy do poszerzenia wiedzy na temat tego, co już wiedzą na temat przydzielonych im kultur i zidentyfikowania braków w wiedzy. Przeznacz trochę czasu na zaplanowanie rodzaju prezentacji, którą grupy chciałyby przygotować.

Lekcja 2: (1 godzina)

KROK 1:

Grupowe prezentacje na temat przydzielonych im kultur.

KROK 2:

Podsumowanie prezentacji i wprowadzenie pojęcia fotografii jako historycznych zabytków.

KROK 3:

Grupowe dyskusje na temat starych zdjęć, które uczniowie mogli widzieć u swoich rodziców/opiekunów/członków rodziny i skontrastowanie ich z historią współczesną. Dyskusja na temat użyteczności fotografii w przypadku zachowywania kluczowych momentów w dziejach zarówno rodziny jak i świata. Poznanie potencjalnego wpływu nowoczesnych technologii na to zjawisko.

KROK 4:

Quiz na zakończenie lekcji na temat omówionych treści.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Feminizm: jak współczesne czasy oraz Internet kształtują tożsamość kobiet w XXI wieku?

Opis	Internet odgrywa ogromną rolę w życiu młodych ludzi. Kształtuje umysły całego pokolenia. Internet jest fenomenem zarówno społecznym jak i socjologicznym. Nieustannie zmieniające się trendy mają realny wpływ na zainteresowania i poglądy młodych ludzi. Niedawno Internet zaczął odgrywać rolę narzędzia społecznego, co mogliśmy dostrzec w trakcie procesu Weinsteina, ruchu #metoo oraz BLM.
Cele edukacyjne	• pokazanie istotności Internetu jako poważnego narzędzia w rękach młodych ludzi, którego mogą używać wedle uznania • przedstawienie ostatnich wydarzeń związanych z feminizmem oraz ważnych postaci ruchu feministycznego w latach ‘90, ‘00 i ‘10
Powiązane przedmioty	• Nauki humanistyczne, wiedza o społeczeństwie
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Przedstaw uczniom historię feminizmu. Ważne: trzeba zaznaczyć, że są to ruchy wielopłaszczyznowe, które nieustannie się zmieniają. Należy wspomnieć o drugiej i trzeciej fali feminizmu oraz o różnych ruchach wewnątrz niego, takich jak ekofeminizm, cyberfeminizm, glitch feminizm i ksenofeminizm.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Poszukaj wiadomości na temat feminizmu i tego, jak zmienił się na przestrzeni dekad. Czy uważasz siebie za feministę/feministkę? Czy mężczyzna może być feministą, czy tylko sojusznikiem?
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (17-18 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Średni
Formy oceniania	Ocenianie/ewaluacja

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis zadań krok po kroku	Uczniowie zdefiniują feminizm i przedyskutują jego postulaty. Dowiedzą się, że istnieje wiele rodzajów feminizmu oraz tego, że ruch feministyczny z lat 60 nie do końca jest taki sam jak dzisiaj. Zastanowią się nad wpływem Internetu na kształtowanie tożsamości i poglądów. Następnie pomyślą nad tym, jaką rolę pełni Internet w ich życiu.
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	1. Wydrukowane kopie tego dokumentu

Opis zadań krok po kroku

KROK 1: Definicja feminizmu (10 minut):

Co oznacza dla Ciebie feminizm? Jakie określenia przychodzą Ci na myśl? Weź udział w trzyminutowej burzy mózgów. Zapisz swoje propozycje na kartce.

Porównaj swoje propozycje z kolegami z klasy. Jakie wnioski możecie z tego wyciągnąć? Czy wszystkie pomysły były pozytywne? Jeśli nie, dlaczego? Wyjaśnij swój wybór. Następnie spróbuj dokończyć podane zdania z pomocą nauczyciela:

Feminizm jest.....

Feminizm nie jest.....

KROK 2: Feminizm w erze Internetu (10 minut):

Jak różni się współczesny feminizm z feminizmem lat 60 i 70 XX wieku?

Feminizm w latach 60 i 70	Feminizm w 2022 roku

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

KROK 3: Jak współczesność i Internet kształtują kobiece ciała w XXI wieku? *Ciałopozytywność* (10 minut):

Internet, a w szczególności social media mogą być korzystne dla młodych ludzi. Pozwalają im na stworzenie swojej tożsamości online, komunikowanie się ze sobą i na tworzenie sieci. Dla niektórych - na szczęście - Instagram i TikTok stały się bezpiecznymi przestrzeniami, gdzie mogą otwarcie wyrażać siebie. Dla innych social media stały się najgorszym wrogiem, gdzie nękanie i zastraszanie są na porządku dziennym. Może być to trudne szczególnie w przypadku dziewczyn i kobiet, których ciała są pod ciągłą kontrolą. Z pewnością możemy stwierdzić, że Internet i media społecznościowe kształtują kobiecą tożsamość.

Czy Internet wpływa na to jak postrzegasz swoje ciało? Co według Ciebie oznacza pojęcie *ciałopozytywności* (body positivity)? Jakie są główne cechy charakterystyczne tego ruchu? Zapisz swoje propozycje i przedyskutuj je z kolegami/koleżankami i nauczycielem. Czy w *ciałopozytywności* chodzi tylko o akceptację swojego ciała czy o coś więcej?

KROK 4: Jak współczesne czasy i Internet kształtują tożsamość kobiet w XXI wieku? / #metoo (10 minut)

Jaki wpływ według Ciebie miały te ruchy na kształtowanie Twojej tożsamości jako kobiety oraz tożsamości bliskich Ci kobiet? Być może nie wpłynęły na nią w żaden sposób? Jeśli tak jest, spróbuj nazwać inne ruchy, który miały wpływ na Twoje życie i w jakiś sposób je zmieniły. Czy myślisz że takie ruchy społeczne przynoszą jakieś efekty?

Dokończ zdania i rozwiń swoją myśl. Nie musisz zgadzać się ze zdaniami. Przedstaw swoją opinię.

W moim przypadku, ruch ‘body positivity’ zmienił.....

Dzięki temu ruchowi społecznemu zrozumiałem/am, że.....

Ruch #metoo pokazał mi.....

Uważam, że kobiety które dzielą się swoimi doświadczeniami.....

Rzeczy, które dzieją się w Internecie mają na mnie.....

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

KROK 5: Żegnaj, Internecie! Do zobaczenia nigdy (5 minut):

Jako siedemnastolatkowie, urodziliście się w erze Internetu. Czy potrafisz wyobrazić sobie życie bez niego? Co by się zmieniło?

Bez Internetu, moje życie byłoby....

Jakie są plusy i minusy potencjalnego funkcjonowania bez Internetu dla kobiet? Wpisz je do tabelki i przedyskutuj swoje propozycje z kolegami/koleżankami i nauczycielem.

Życie bez Internetu	
Plusy	**Minusy**

https://www.vox.com/2018/3/20/16955588/feminism-waves-explained-first-second-third-fourth

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Humanistyka

Różne kanony kobiecego piękna w historii

Opis	Piękno od zawsze fascynowało ludzi. Przez wieki ludzie, bez względu na płeć, szukali sposobu na zbliżenie się do perfekcji piękna. Robili to poprzez sztukę (malarstwo, rzeźbiarstwo, muzykę itd.) lub poprzez kult wyglądu fizycznego. Subiektywna natura piękna jest ustalana przez społeczeństwo. Ta lekcja ma na celu spojrzenie na dzieje historii, pokazanie ewolucji kanonów kobiecego piękna na przestrzeni wieków.
Cele edukacyjne	• poznanie różnych standardów kobiecego piękna • świadomość wpływu ideałów piękna na społeczeństwo • zrozumienie jak ewolucja społeczeństwa wpływa na modę
Powiązane przedmioty	Nauki społeczne, wiedza o społeczeństwie
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Nauczyciel może rozpocząć zajęcia poprzez poproszenie uczniów o zastanowienie się nad ideałami piękna u mężczyzny i kobiety, najpierw samodzielne, a później w grupie, zastanawiając się nad tym, co nimi kierowało.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Nauczyciel może poprosić uczniów o znalezienie zdjęć kobiet, które uważają za piękne i wskazanie, co wpłynęło na ten wybór.
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (15-16 lat)

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Czas trwania	2 x 45 minut
Poziom trudności	Niski
Format sekwencji	Wprowadzenie
Opis zadań krok po kroku	KROK 1: Wprowadzenie KROK 2: Czym jest kanon piękna? KROK 3: Piękno na przestrzeni wieków
Formy oceniania	Uczniowie przedyskutują pojęcie piękna i cech, które na nie wskazuje. Nauczyciel zaprezentuje im kryteria piękna, które ewoluowały wraz ze społeczeństwem na przestrzeni czasu.

OPIS ZADAŃ KROK PO KROKU

KROK 1: Wprowadzenie

Piękno od zawsze fascynowało ludzi Przez wieki ludzie szukali sposobu na zbliżenie się do perfekcji piękna. Czym jest piękno? Czy piękno jest czymś, co może być racjonalnie zdefiniowane, czy jest ono pojęciem kompletnie subiektywnym? W tej lekcji dowiemy się, że standardy ewoluowały na przestrzeni wieków. To, co kiedyś uznawano za piękne, dzisiaj niekoniecznie byłoby popularne. Kanony piękna podążają za ewolucją mody i opierają się również na innowacjach technologicznych, tego przykładem są operacje plastyczne. Od mglistych nimf do pociągających blondynek i pulchnych przedstawicielek burżuazji - kanony piękna nieustannie się zmieniały.

KROK 2: Czym jest kanon piękna?

„Kanon piękna" odnosi się do sztywnie zdefiniowanych standardów piękna danego okresu. Piękno fizyczne określane jest przez standardy, które muszą być przestrzegane przez dane jednostki, aby być postrzeganym jako piękne. Nawiązują do harmonii, pomiarów, kombinacji różnych cech. Zmieniały się one na przestrzeni wieków, a czasem nawet w bardzo krótkim czasie. Określają daną osobę za piękną lub nie, zważając na ich wygląd i okres, w którym żyją.

KROK 3: Piękno na przestrzeni wieków

➔ Prehistoria

Na początku historii ludzkości, piękno było synonimem płodności, innymi słowy, było synonimem przetrwania. Figurki odkryte przez archeologów w Austrii pokazują nam, jak wyglądały wczesne przedstawienia kobiet. Piersi, brzuch, pośladki i uda były bardzo widoczne. Rysy twarzy były niejasne, tak samo jak dłonie, stopy i kończyny górne.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Pokazuje to nam, że ideał kobiecości nawiązywał do przetrwania i prokreacji. Jest to zrozumiałe: boczki były synonimem zdrowia, płodności, a przez to również seksualności - wszystkie te kwestie zapewniały kontynuację gatunku. W czasie, gdy przetrwanie ludzkości było zagrożone, piękno było tożsame z macierzyństwem. Duża miednica i pierś o dużym rozmiarze ułatwiały poród i wykarmienie nowonarodzonego, a przez to kontynuację gatunku.

Venus z Willendorfu, Natural History Museum w Wiedniu, odkryta w 1908

➔ Starożytny Egipt

Kobiety w Egipcie pragnęły mieć smukłe, chude i muskularne ciała. Często przedstawia się je z wąskimi barkami, długimi nogami, pełnymi pośladkami pod szeroką talią i z małymi piersiami. Mimo tego, że biżuteria, naszyjniki i bransoletki pojawiły się już we wczesnej historii ludzkości, dopiero w antyku stworzono pierwsze ,,zabiegi upiększające". Egipcjanki były prawdziwymi prekursorkami. Brały perfumowane kąpiele, tworzyły balsamy z wapna z Nilu, malowały paznokcie henną i podkreślały oczy czarnym proszkiem antymonowym. Idealna kobieta w Egipcie była wiecznie młoda.

Nefertiti, -1500,
Egyptian Museum w Berlinie

Wśród kobiet znanych ze swojego piękna była Ahmes-Nefertari, żona Ahmose i matka Amenhotepa I. Ahmes-Nefertari była obiektem kultu - statuetki często przedstawiają ją jako szczupłą, muskularną afrykańską piękność z długimi nogami i krągłymi pośladkami, małymi piersiami i szeroką talią. Często ubrana była w lnianą sukienkę, która pokazywała jej kształty.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

➔ Antyk

W Starożytnej Grecji, kobiety uważano za ,,zdeformowane" kopie mężczyzn. Lekarze często postrzegali kobiety za ,,brakujących" mężczyzn, jako że nie miały żadnych własnych organów. Ideał kobiety w Starożytnej Grecji był bardzo naturalny, z małą ilością makijażu. Zwykle musiały one mieć umięśnione ciała jak mężczyźni, ważnym elementem były też wyważone proporcje.

➔ Średniowiecze

Ciała kobiet w średniowieczu przykryte były luźnymi ubraniami, jednak musiały podążać za konkretnymi kanonami. Musiały mieć szerokie barki, talię osy, wąskie biodra, zaokrąglony brzuch i małe, widoczne piersi. Chwalono włosy koloru blond i bladą skórę, symbole czystości, bogactwa i próżności, zważając na to, że makijaż był zakazany przez Kościół pod pretekstem ukrywania stworzenia Boga. Wraz z ekspansją chrześcijaństwa w Europie, przybył też nowy ideał uosabiany przez Maryję Dziewicę. Dzieła tamtego okresu udowodniły, że średniowieczny kanon piękna przedstawiony był przez pobożne i skromne piękno. Ponadto, trendem była ciąża: kobiety często nosiły materiał pod ich sukniami, który był iluzją ciążowego brzucha! Luźne ubrania zakrywały kobiece kształty, które były zaproszeniem do grzechu. Młodość znów była ważnym elementem - kobiety szukały sposobów na młodszy wygląd. Jeśli Agnes Sorel, metresa Króla Karola VII, depilowała woskiem swoje czoło, był to sposób na młodszy wygląd i podkreślenie oczu. Nie była ona jedyna, ponieważ kobiety używały wtedy wapna palonego i naturalnego siarczku arsenu do usuwania włosów z czoła.

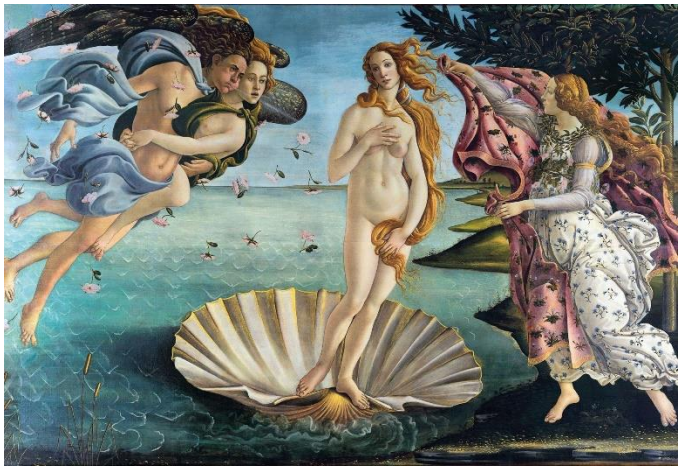
This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

➔ Renesans

Kobieta w renesansie była wysoka, miała długie włosy, szerokie biodra dzięki gorsetowi i dużej liczbie halek, jedna z nich była usztywniana metalem, dużym biustem i szczupłą talią. Pierwszy raz od dawna pojawiły się ubrania ukazujące szyję, barki i biust. Ideał kobiety był oczywiście blondynką, tak jak Wenus z obrazu Botticellego. Kobiety próbowały rozjaśniać włosy i brwi na słońcu, używając też wywaru z orzechów, kwaśnego soku jabłkowego lub ałunu. W XV wieku, kobiety często goliły włosy ponad ich naturalną linię aby powiększyć czoło, co było symbolem inteligencji. Fryzury tworzono ze skomplikowanych warkoczy. Włoski renesans, który był synonimem rozwoju nauki i techniki, pozwolił nam podziwiać matematycznie proporcjonalne ciała, jak w słynnym szkicu Leonarda da Vinci. W renesansie zaobserwowano powrót kobiecości, pulchnego, nawet apetycznego ciała z dużymi udami i piersiami. Jest to czas na przykład Rubensa.

The Birth of Venus, Sandro Botticelli



This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

➔ Barok (XVII-XVIII wiek)

Kobiety pragnęły mieć bladą skórę, ponieważ nikt nie chciał wyglądem przypominać klas niższych: chłopów, którzy pracowali na roli na prażącym słońcu. Mieli oni opaloną skórę, której wtedy nie doceniano. Wręcz przeciwnie, arystokraci dbali o swoją ,,błękitną krew", symbol ich pozycji, poprzez zakrywanie się maskami i parasolkami.

Aby jeszcze bardziej upiększyć swoje twarze, kobiety wycinały gwiazdki, kwiaty lub serduszka z kawałków materiały i przyklejały je na twarz lub do dekoltu, aby stworzyć oryginalne znamiona. Potrzebne były one do zakrycia blizn po czarnej ospy lub niedoskonałości skóry. Pojedynczy *mouche* (pieprzyk) na prawym policzku oznaczał, że kobieta była zamężna, zaś na lewym - zaręczona.

Ideał kobiecego ciała charakteryzował się wtedy szczupłą talią, szerokimi biodrami i dużym biustem, właśnie dlatego gorsety, wielkie spódnice i szpilki stały się nieodłącznymi częściami garderoby kobiet w baroku. Kobiety tworzyły również ogromne fryzury z wykorzystaniem sztucznych włosów, masła lub innego tłuszczu do stylizacji.

➔ XIX wiek

Ubrania zaczęły być sposobem na wyrażenie swojej indywidualności, a nie tylko statusu społecznego. Rozwój nauki i techniki sprawił, że można było tworzyć materiały w różnych wzorach i kolorach.

Męskie ubrania zaczęły wpływać na styl ubierania kobiet. Młode kobiety zaczęły nosić koszule, kurtki i kamizelki. W pierwszej połowie XIX wieku, krótsze sukienki stały się popularne. Obcisłe gorsety sprawiły, że można było nosić sukienki z większym dekoltem. Opuszczone ramiona, szczupła talia i szerokie biodra znów stały się popularne.

Bielenie skóry z czasem zanikało, ale wtedy zaczęła się moda na farbowanie włosów. Farby wytwarzało się z azotanu ołowiu i srebra. Kobiety wplatały we włosy kwiaty i wstążki. Bardzo popularne stały się grzywki.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

W tym czasie najważniejszą wartością u spełnionej kobiety było bycie cnotliwą żoną. Ta kobieta, z mleczną skórą i pulchnym ciałem, uosabia piękno tamtych czasów. Większe rozmiary są oznaką spełnionego macierzyństwa, osiągało się je poprzez sztuczny dół stroju i gorsety, dzięki którym biust był wypchnięty do przodu.

Innym typem kobiety była *„blada piękność”*. Jest chuda, niemalże koścista, z woskową cerą i cieniami pod oczami, które często były podkreślane niebieskawym atramentem. Symbolizuje melancholię, rozpacz i tajemniczość. To wszystko sprawia, że jest ona intrygująca, nieosiągalna i niemalże fantastyczna. Kobiety piły ocet z cytryną, aby osiągnąć taką cerę i nie pozwalały sobie na sen, aby uzyskać cienie pod oczami.

➔ XX wiek

Dwudziesty wiek zmienił sposób, w jaki postrzegamy świat. Dwie wojny światowe, początek feminizmu i rozwój nauki i techniki sprawiły, że kanony piękna w tym czasie się zmieniły. Ubrania, makijaż i fryzura stały się metodą wyrażania siebie. W XX wieku było kilka kanonów piękna.

Po I wojnie światowej, kobiety przestały nosić gorsety. W 1917 roku amerykański przemysł wojenny zaapelował do Amerykanek, aby przestały kupować gorsety ze stalowymi fiszbinami, by zaoszczędzić metal. W ten sposób zaoszczędzono 28 000 ton stali, wystarczająco dużo, aby zbudować dwa okręty wojenne! Wtedy kobiety miały płaskie brzuchy i pośladki, muskularne ramiona, smukłe nogi i rozdzielone piersi.
Kobiety były szczupłe, aby pokazać, że stać je było na jedzenie lepszej jakości, jak ryby i owoce i to, że mają czas na ćwiczenia. Bycie szczupłym było oznaką wyższego statusu społecznego.

W wyniku II wojny światowej, typ chłopczycy stał się mniej popularny, a szczupła sylwetka była oznaką chorowitości! Hollywood, fabryka snów, stworzyła nowy ideał kobiety: zmysłową blondynkę. Aktorki w Hollywood wyglądały jak Marilyn Monroe. Sama Monroe, której kariera zaczęła się przez nagie sesje do kalendarzy, dostosowała się do nowego kanonu: rozjaśniła włosy do platynowego blondu, była zmysłowa ale też dziecinna. W reklamach popularny był pin-up: te zmysłowe kobiety o matczynym wyglądzie dodawały otuchy: ich ciała były oznaką obfitości i dobrego

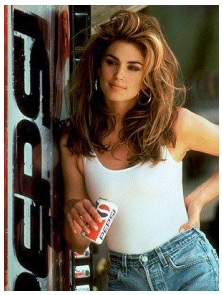
This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

zdrowia. Wtedy nastąpił też kres bladej cery: opalona twarz była nowym trendem, oznaką sportowego życia.

W latach 60 szczupła sylwetka znów była normą: należało być wysoką oraz bardzo chudą z krótkimi włosami, tak jak modelka Twiggy.

Na początku lat 70 wraz z ruchem hippisowskim, kobiety przestały używać gorsety i biustonosze, aby w pełni pokazać swoją naturalną figurę. Krok po kroku, ideał piękna wyrwał się z ram burżuazji - kobiety były wyzwolone.



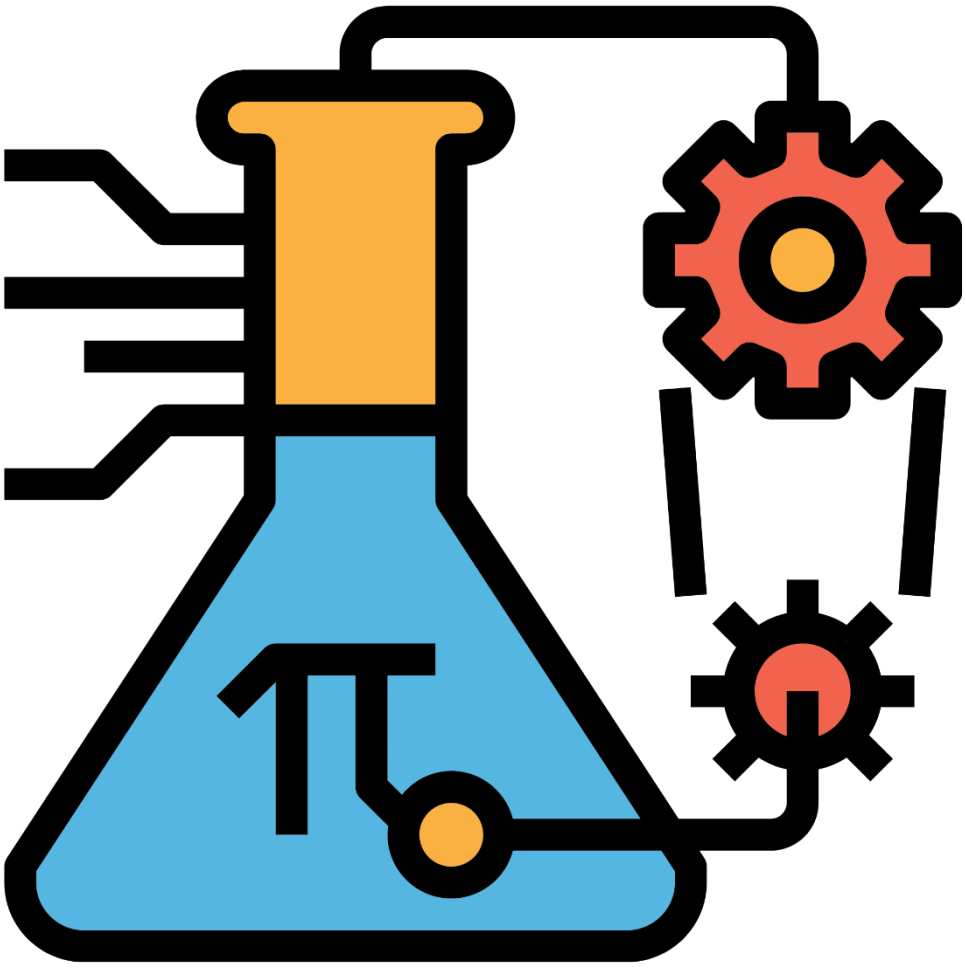
Szczupła sylwetka znów pojawiła się w latach 60 i moda na nią trwała aż do końca XX wieku. Modelki były szczupłe, w magazynach mówiło się o dietach, a gwiazdy były szczupłe z dużym biustem.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

NAUKA, TECHNOLOGIA, INŻYNIERIA I MATEMATYKA

(STEM)



This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Nauka i odkrycia

Zadanie domowe – „złoty podział” w sztuce

Opis	To zadanie następuje po zajęciach z geometrii i na temat złotego podziału. Podczas tej lekcji, uczniowie poznają dzieła Leonarda da Vinci oraz ogólne wykorzystanie złotego podziału (złotego prostokąta) w sztuce, który używano, aby stworzyć symetryczne, geometrycznie przyjemne dla oka dzieła.
Cele edukacyjne	Uczniowie będą mogli: • poznać wykorzystanie złotego podziału w sztuce • odkryć dowody na wykorzystanie złotego podziału w obrazach • stworzyć swoje własne dzieła na podstawie złotego podziału
Powiązane przedmioty	Matematyka, geometria, sztuka, historia sztuki
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Przeprowadzone zajęcia z geometrii oraz wprowadzenie do pojęcia złotego podziału
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie powinni posiadać wiedzę na temat współrzędnych, sposobu tworzenia i odszukiwania figur geometrycznych oraz tworzenia podstawowych struktur geometrycznych i koncepcji złotego podziału
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (14-15 lat
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności	Średni

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Format sekwencji	Praca domowa
Opis zadań krok po kroku	Ćwiczenie 1: Przypomnienie wiadomości na temat złotego podziału, prezentacja przykładów jak znaleźć złoty podział w dziełach Leonarda da Vinci Ćwiczenie 2: Znalezienie złotego podziału na innych obrazach
Potrzebne materiały	Laptop z dostępem do Internetu, linijka, marker, wydrukowane zdjęcia obrazów lub wyświetlenie ich w formie online, wydrukowany schemat

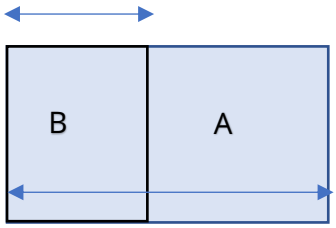
Opis zadań krok po kroku

Następujące ćwiczenia przedstawione są uczniom jako przykład zadania domowego, które mogą otrzymać w ramach zagadnienia złotego podziału.

Ćwiczenia 1 (15 minut):

Krótkie przypomnienie pojęcia „złotego podziału":
Złoty podział, znany również jako ,,boska proporcja", jest współczynnikiem długości podzielonej przez szerokość prostokątów.

Współczynnik gdzie $\frac{Longer\ side\ of\ A}{Shorter\ side\ of\ A} = \frac{Longer\ side\ of\ B}{Shorter\ side\ of\ B}$ = 1.618



Może się to wydawać dosyć abstrakcyjne, ale spojrzymy na złoty podział oczami artystów. Często uwzględniają złoty podział w swoich dziełach, ponieważ jest on estetyczny. Dzięki temu, można go znaleźć również w wielu znanych budynkach (egipskich piramidach czy Partenonie) oraz obrazach, takich jak dzieła Leonarda da Vinci (Muzeum Nauki, 2022).

Odwiedź tę stronę aby dowiedzieć się więcej na temat złotego podziału w dziełach Leonarda da Vinci: www.leonardoda-vinci.org

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Ćwiczenie 2 (30 minut):

Po przejrzeniu treści na stronie, powinieneś/powinnaś lepiej rozumieć pojęcie złotego podziału w dziełach Leonarda da Vinci. Spójrzmy teraz na działa innych artystów i sprawdźmy, czy również go używali poprzez mierzenie obrazów lub przy użyciu schematu:
https://www.erosbanchellini.com/product/golden-ratio-adobe-illustrator-template/

- Sandro Botticelli, Narodziny Wenus (1483-1485)
- Michał Anioł, Stworzenie Adama (1508-1512)
- Rafael Santi, Madonna ze szczygłem (1505-1506)
- Petrus Christus, Św. Eligiusz w warsztacie (1449)
- Piet Mondrian, Tableau 1 (1921)

Po wykonaniu tej części ćwiczenia, odpowiedź na następujące pytania:

1. Czy któreś z dzieł zawiera w sobie złoty podział?
2. Czy znalazłeś/aś odpowiedź na to pytanie poprzez ich zmierzenie czy porównanie ze schematem?
3. Które z dzieł najbardziej Ci się podoba?
4. Wymień 3 ciekawe rzeczy (fakty, dzieła), których dowiedziałeś/aś się dzięki temu ćwiczeniu.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Symetria w starożytnej Grecji

Opis	Symetrie w matematyce są ważnym elementem w geometrii. Pozwalają nam na powielanie schematów i obliczanie ważnych danych. Ta lekcja pokaże uczniom, że symetrie mogą istnieć też w prawdziwym świecie, poprzez zaprezentowanie im fragmentów waz ze starożytnej Grecji.
Cele edukacyjne	Uczniowie będą potrafili: • rozpoznawać rodzaje symetrii w figurach • wskazywać elementy symetrii w figurach
Powiązane przedmioty	Matematyka, fizyka
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Zajęcia z geometrii: • symetria względem prostej • oś symetrii figury • symetria względem punktu • środek symetrii figury
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie powinni posiadać wiedzę z wyżej wymienionych tematów
Wiek uczniów	13-14 lat
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności (niski, średni, wysoki)	Niski
Format sekwencji	Powtórzenie

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis zadań krok po kroku	Krok 1: Powtórzenie z poprzedniej lekcji Krok 2: Wprowadzenie do sztuki starożytnej Grecji i jej związek z matematyką Krok 3: Ćwiczenia pojęć znanych z poprzednich zajęć na podstawie sztuki greckiej Krok 4: Podsumowanie lekcji
Formy oceniania	1. Prezentacja 2. Wydruki z ćwiczeniami 3. Dyskusja z uczniami na temat wykorzystania geometrii w starożytnej Grecji
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	1. PC i projector 2. Wydrukowane ćwiczenia dla uczniów

Opis zadań krok po kroku

KROK 1 (5 minut):

Nauczyciel rozpoczyna lekcję powtórzeniem wszystkich rodzajów symetrii wprowadzonych na poprzedzonych zajęciach:

- symetria względem prostej
- oś symetrii figury
- symetria względem punktu
- środek symetrii figury

KROK 2 (7 minut):

Nauczyciel prezentuje zdjęcia ceramik ze starożytnej Grecji. Uczniowie powinni posiadać ogólną wiedzę na temat starożytnej Grecji, gdzie stworzono te dzieła. Innymi słowy, nauczyciel przekazuje uczniom małe tło historyczne i tworzy związek między sztuką tej epoki i elementami matematycznymi.

Uczniowie próbują rozpoznać rodzaj symetrii wykorzystany we wzorach. Przedyskutuj z nimi siedem kategorii wzorów starożytnej Grecji i zaangażuj uczniów do odszukania rodzajów właściwości geometrycznych.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

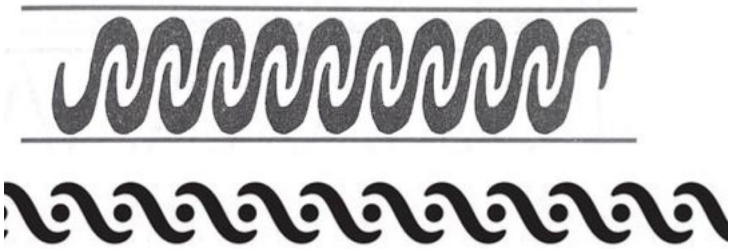
KROK 3 (13 minut):

Zadanie dla uczniów: narysuj następujące figury na wydruku:

1. Symetryczna względem linii
2. Symetryczna względem punktu

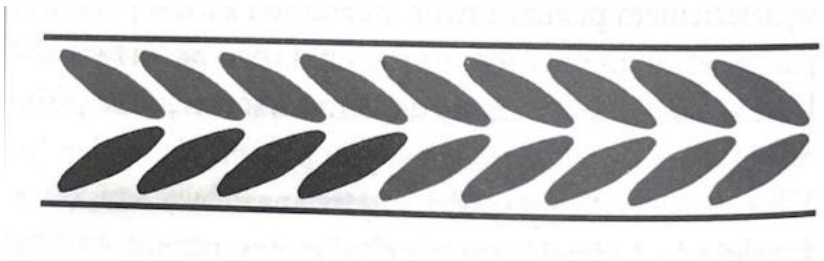
Na kartce widnieć będą dwa przykłady wzorów ze starożytnej Grecji. Zadaniem uczniów będzie znalezienie prostej linii/punktu na wzorach oraz narysowanie figury w ich pobliżu. Następnie, narysują figury symetryczne względem miejsca, które wybiorą przy użyciu narzędzi geometrycznych.

Przykłady wzorów:



Pamiętaj o tym, że wzory powinny być w dwóch kontrastujących kolorach (najlepiej białym i czarnym), aby uczniowie nie rozproszyli się zbyt dużą ilością różnych barw.

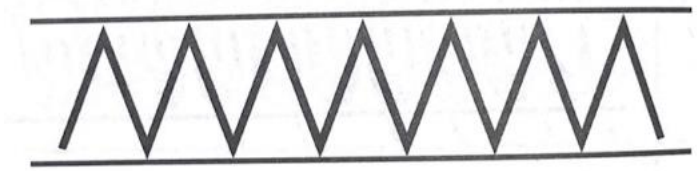
Zadaniem dla ambitnych uczniów mogłoby być wypełnienie tych samych poleceń na trudniejszym przykładzie:



KROK 4 (15 minut):

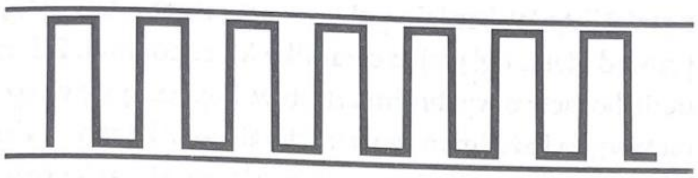
Zadanie: Rozpoznaj kąty na wazach i skonstruuj ich dwusieczne. Znajdź sekcje i stwórz symetryczne linie.

Przykłady:



This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



KROK 5 (5 minut):

Wnioski: ponownie powtórz wszystko, czego uczniowie nauczyli się na tej lekcji.
Zapytaj uczniów czego się dzisiaj nauczyli, co powtórzyli i ponownie zapytaj jak skonstruować konkretne elementy, które zostały omówione na zajęciach.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Narządy zmysłów

Opis	Poprzez to zadanie uczniowie będą mogli znaleźć związek między zmysłami a sztuką. Odbieramy sztukę i dzieła artystów różnymi zmysłami. Często bezwiednie.
Cele edukacyjne	• Poznanie narządów zmysłów • Powiązanie narządów zmysłów z różnymi doznaniami • Świadomość możliwości oddziaływania sztuki pod względem różnorodności doznań
Powiązane przedmioty	Biologia, sztuka
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Stwórz kolekcję obrazów i dzieł sztuki opartych na percepcji różnymi zmysłami
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Znajomość narządów zmysłów
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (13-14 lat)
Czas trwania	30 minut
Poziom trudności	Niski
Format sekwencji	Ewaluacja
Opis zadań krok po kroku	1. Wyjaśnienie ewaluacji 2. Ewaluacja
Formy oceniania	Powiązanie narządów zmysłów z doznaniami płynącymi z obrazów
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	Komputer z dostępem do Internetu

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis zadań krok po kroku

Krok 1 (10 minut):

Wyjaśnienie zadania i wprowadzenie zagadnień.

KROK 2 (20 minut):

Ewaluacja:

Uczniowie mają za zadanie powiązanie dzieł sztuki zaprezentowanych przez nauczyciela z różnymi zmysłami i stworzenie wystawy, która będzie zawierać opis cech charakterystycznych każdego zmysłu.

To zadanie może być połączone z głębszą ewaluacją wiedzy na temat narządów zmysłów, ich budowy i cech charakterystycznych.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Creative Coding

Opis	To zadanie służy jako wprowadzenie do programowania z wykorzystaniem Minecraft Education Edition. Uczniowie poznają ważność informatyki, kodowania i programowania blokowego przy użyciu Microsoft MakeCode
Cele edukacyjne	• Zrozumienie programowania typu block • Poznanie ważności informatyki i kodowania • Wykorzystanie kodowania w kreatywny sposób
Powiązane przedmioty	Programowanie, informatyka
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Poznaj grę Minecraft i koncepcje nauk informatycznych
Wiek uczniów	13-14
Czas trwania	1 godzina i 30 minut
Poziom trudności	Wysoki
Format sekwencji	Wprowadzenie
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Poznaj grę Minecraft i koncepcje nauk informatycznych
Opis zadań krok po kroku	1. Wprowadzenie do informatyki 2. Wprowadzenie do gry Minecraft 3. Poznanie MakeCode 4. Wyjaśnienie i przeprowadzenie zadania
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	Komputer z dostępem do Internetu, Microsoft MakeCode i Minecraft Education Edition zainstalowane na wszystkich komputerach

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Opis zadań krok po kroku

Krok 1 (10 minut):

Nauczyciel pyta uczniów co wiedzą na temat kodowania, programowania i informatyki, tego jak ważne one są dla uczniów. Następnie szerzej omawia pojęcie nauk informatycznych.

KROK 2 (30 minut):

Nauczyciel prezentuje uczniom grę Minecraft i pokazuje im podstawowe funkcje:

- poruszanie się
- natura
- inwentarz
- tworzenie przedmiotów

Następnie uczniowie będą mieli czas na zapoznanie się z grą.

KROK 3 (30 minut):

Nauczyciel wyjaśnia czym jest MakeCode, wprowadza pojęcia takie jak programowanie blokowe i JavaScript.
Nauczyciel prezentuje uczniom MakeCode, tutaj można znaleźć materiały przydatne na początek: https://education.minecraft.net/en-us/get-started

KROK 4 (20 minut):

Kodowanie: intruktaż Chicken Rain: Nauczyciel prezentuje uczniom instruktaż wyjaśniając każdy etap. Następnie uczniowie eksperymentują z kodowaniem.

Aby znaleźć instruktaż, wybierz Tutorials w MakeCode → Chicken Rain → Start tutorial

Nauczyciel może poprosić uczniów o stworzenie ,,deszczu" w iinym programie, zmianę orientacji lub może zaprezentować inny instruktaż.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Zasady termodynamiki

Turbina Herona

Opis	Ta sekwencja ma na celu wprowadzenie zasad termodynamiki, wykorzystując pierwszą na świecie maszynę parową jako przykład. Postęp termodynamiki przyczynił się do stworzenia wszystkich współczesnych maszyn termicznych.
Cele edukacyjne	• Poznanie praw termodynamiki • Zrozumienie funkcji i transformacji energii w turbinie Herona i w innych maszynach parowych • Identyfikacja poszczególnych części maszyny parowej
Powiązane przedmioty	Fizyka, matematyka, technologia
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Uprzednio przeprowadzone zajęcia na temat ciepła (definicja, rodzaje), energii wewnętrznej i systemów termodynamicznych.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Uczniowie powinni posiadać wiedzę na temat energii termicznej oraz jej systemów.
Wiek uczniów	15-18 lat
Czas trwania	1 godzina
Poziom trudności	Średni
Format sekwencji	Wprowadzenie
Opis zadań krok po kroku	1. Powtórzenie poprzednich zajęć 2. Prezentacja turbiny Herona 3. Wprowadzenie do praw termodynamiki-rozwoju maszyn parowych 4. Wnioski z zajęć 5. Zadanie pracy domowej

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Formy oceniania	1. Prezentacja 2. Odtworzenie maszyny parowej
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	1. Dostęp do Internetu & projector 2. Części maszyny parowej (przyniesione na zajęcia lub w formie cyfrowej)

Opis zajęć krok po kroku

KROK 1 (10 minut):

Nauczyciel powinien upewnić się, że uczniowie rozumieją pojęcie, definicję i rodzaje ciepła i systemów termodynamicznych.

KROK 2 (10 minut):

Nauczyciel prezentuje zdjęcia turbiny Herona i prosi uczniów o wyjaśnienie jej działania. Następnie pokazuje film, a uczniowie próbują zrozumieć jak energia przechodzi przez konkretne części. Turbina składa się z pustej sfery, która obraca się kiedy para wydobywa się z dwóch wylewek umieszczonych na przeciwnych stronach bojlera. Sfera wypełniona do połowy wodą zacznie obracać się szybko po rozpaleniu pod nią ognia, generując moment obrotowy bezpośrednio dzięki mocy pary.

KROK 3 (15 minut):

Nauczyciel może wprowadzić teraz zasady termodynamiki. Prostota turbiny w porównaniu do innych maszyn parowych pozwala uczniów na obserwację teorii w praktyce w łatwy i zrozumiały sposób.
Najważniejsze elementy: zachowanie energii, entropia każdego niezależnego lub wyizolowanego systemu i równowaga termiczna.
Następnie zaprezentuj resztę maszyn parowych. W tej sposób uczniowie mogą zobaczyć, jak ludzie wykorzystywali to samo zjawisko aby rozwijać swoje maszyny.

KROK 4 (10 minut):

Wnioski ze zajęć mają podwójny cel: Po pierwsze, ocenę tego, ile zrozumieli uczniowie. Można tego dokonać poprzez poproszenie ich o wytłumaczenie działania turbiny lub tego, jak energia przepływa przez inne maszyny parowe.
Kolejnym celem jest zaznajomienie uczniów ze sposobem, w jaki fizyka teoretyczna może być zastosowana w życiu codziennym oraz z wpływem, jaki ma na rozwój społeczeństwa. Można to zrobić wykorzystując mapę myśli lub burzę mózgów na forum klasy, co pozwoli

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

na podzielenie się pomysłami na to, jak maszyny parowe wpłynęły na społeczeństwo oraz na to, jak fizyka teoretyczna poprawiła jakość naszego życia.

KROK 5 (15 minut):

W tej części zajęć uczniowie podzieleni są na dwie grupy. Każda z nich ma za zadanie skonstruowanie turbiny i prezentację na forum klasy. Naprowadź ich na to, jak wykorzystać źródło ciepła, bojler, sferę i dwie wylewki, które pozwalają na wydostanie się pary. Przeznacz na tę część lekcji sporo czasu i bądź otwarty/a na pytania.

Kolejną propozycją na ocenę jest prezentacja na temat tego, jak maszyny parowe zmieniły świat. Wyjaśnij uczniom, że praktyczne zastosowanie wynalazku Herona jest nieznane i uważa się, że wykorzystywano go w celach rozrywkowych. Poproś ich o zastanowienie się, jak mógłby wyglądać świat, gdyby używano turbiny już wtedy.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Rozproszenie światła na wybranych obrazach w Luwrze oraz innych muzeach narodowych

Opis	Uczniowie szkół ponadpodstawowych poznali zagadnienie rozproszenia światła. Po omówieniu modeli propagowych, będą mieli okazję przyjrzeć się zbiorowi obrazów (z kolekcji w Luwrze we Francji oraz z innych muzeów narodowych) powiązanych z tematem: ,,Night, a seaport in the moonlight" Claude-Josepha Verneta, ,,Święty Józef Cieśla" Georgesa de La Tour; ,,Syn Endymiona" Girodeta; ,,Wróżenie z ręki" Caravaggia; ,,Upadek Faetona" Petera Paula Rubensa
Cele edukacyjne	• poznanie zjawisk ze świata fizyki w formie sztuki; zobaczenie ich w realistycznym kontekście • poznanie znanych obrazów z Luwru, poznanie ich w szerszym kontekście • zastosowanie wiedzy na temat fizyki do osiągnięcia głębszego rozumienia zjawisk fizycznych oraz dzieł artystycznych
Powiązane przedmioty	Fizyka, sztuka
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Omów z uczniami zagadnienia rozproszenia światła, odbicia kierunkowego, odbicia rozproszonego, odbicia lambertowskiego. Omów sposoby, w jakie fizyka i inne zagadnienie ze świata nauki łączą się ze sztuką. Uświadom, że nauka jest wszędzie, nawet tam, gdzie się jej nie spodziewamy.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Poznanie zjawisk fizycznych związanych z rozproszeniem światła: odbicia kierunkowego, odbicia rozproszonego. Zastanów się gdzie można dostrzec te zjawiska poza środowiskiem szkolnym. Znajdź 5 przykładów.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (15-18 lat)
Czas trwania	45 minut + opcjonalnie praca domowa i późniejsza dyskusja na jej temat
Poziom trudności	Średni
Format sekwencji	Ocenianie/ewaluacja
Opis zadań krok po kroku	Podczas zajęć uczniowie przeanalizują wybrane dzieła i spróbują znaleźć podstawowe i podrzędne źródła światła oraz zjawiska związane ze światłem. Zastanowią się nad tym, jak światło może zmienić to, w jaki sposób postrzegamy obrazy i jak światło może kompletnie zmienić wydźwięk dzieła.
Potrzebne materiały (jeśli dotyczy)	1. Wydrukowane kopie obrazów 2. PC / projektor / laptop i wysokiej rozdzielczości obrazy - muszą być ostre nawet po przybliżeniu 3. Materiały plastyczne do stworzenia własnych dzieł

OPIS ZADAŃ KROK PO KROKU

KROK 1: rozproszenie światła: definicja i identyfikacja źródeł światła na obrazach (10 minut)

Nauczyciel zaczyna lekcję prezentacją różnych dzieł. Uczniowie odpowiedzą na następujące pytania w kontekście każdego z nich:

1) Jakie są podstawowe i drugorzędne źródła światła?
2) Gdzie na obrazie występują odbicia kierunkowe i rozproszone?
3) Jak zwizualizowana jest wiązka światła?

Wykorzystaj poniższą tabelę jako pomoc w odpowiedzi na pytania i wskaż główne zagadnienie/problemy.

podobieństwo między prezentowanymi dziełami	
rodzaj zjawiska (rozproszenie, odbicie kierunkowe/rozproszone itd.)	
znaczenie światła na obrazie	

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

KROK 2: Rola światła na obrazach (15 minut)

Uczniowie zinterpretują rolę światła na każdym z obrazów. Jak zmienia ono przedstawioną scenę? Jak wyglądałaby ona bez światła lub z jego innym źródłem?

1) Jak wykorzystane jest światło we wspomnianych dziełach? Czy jest ono ważne, czy jest tylko dodatkiem, który mógłby być łatwo usunięty lub zastąpiony?
2) Zastanów się nad innymi dziełami zaprezentowanymi w ramach zajęć i spróbuj wskazać przykłady innych zjawisk związanych ze światłem na obrazie. Na przykład: spróbuj znaleźć obraz, który prezentuje właściwość odbicia lambertowskiego.
3) Czy znasz przykłady obrazów, na których światło wykorzystane jest w nieintuicyjny sposób? Na przykład: gdzie pokazane jest coś mało istotnego, ignorując głównego bohatera obrazu, nieważne czy jest to osoba czy rzecz (możesz wykorzystać tutaj przykład ,,Wróżki" Georgesa de la Tour: światło wydaje się podkreślać osobę wróżki i młodzieńca, w szczególności ich twarze. Jednakże kluczowe elementy mają miejsce poniżej ich twarzy - na poziomie ich kieszeni.)
4) Które sposoby ukazania źródeł światła są wyraźne, a które subtelne? Spróbuj podać przykłady. Możesz wykorzystać obrazy pt. ,,Święty Józef Cieśla" Georgesa de La Tour lub ,,Stręczycielka" Gerrita van Honthorsta jako przykłady wykorzystania światła świecy.
5) Jak światło może zmienić nastrój obrazu?

KROK 3: Powiązania (5 minut)

Zadaniem uczniów będzie powiązanie zaprezentowanych dzieł z innymi obrazami/rysunkami które znają, aby poznać znaczenie i rolę światła w kontekście historii sztuki.

KROK 4: Tworzenie własnych dzieł / BONUS (15 minut)

Aby pomóc uczniom w lepszym zrozumieniu zjawiska rozproszenia światła, poproś ich o stworzenie własnych dzieł, w formie obrazu lub fotografii. Pozwoli Ci to również na sprawdzenie, czy dobrze zrozumieli omawiane zagadnienie. To zadanie może być formą pracy domowej połączonej z dyskusją na temat ich prac i adekwatności do tematu (fotograficzne przedstawienie zjawiska). Możesz również poświęcić ok. 15 minut zajęć na stworzenie dzieł.

podobieństwo do omówionych dzieł	
rodzaj zjawiska (rozproszenie, odbicie kierunkowe/rozproszone itd.)	

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

znaczenie światła na obrazie	

http://www.antoniosiber.org/da_vinci_i_difuzno_rasprsenje_en.html

https://www.paintingandartists.com/the-diffuse-light-in-painting#:~:text=A%20classic%20example%20of%20diffuse,a%20uniform%20and%20smooth%20way.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Geometria w naturze

Opis	Uczniowie często mają problem z powiązaniem matematyki ze światem, w którym żyją. Jednym z celów tej sekwencji jest pomoc uczniom w dostrzeżeniu piękna matematyki i zrozumieniu tego, co znajduje się dookoła nich. Geometria otacza nas na co dzień pod różnymi postaciami, czego często nie zauważamy. Fascynuje nas, obserwujemy ją i jej właściwości wykorzystujemy do swoich potrzeb. Geometria nie czekała na istnienie człowieka, nie jest też tylko ,,ołówkiem, linijką i kompasem".
Cele edukacyjne	• powtórzenie najczęściej występujących figur geometrycznych • obserwacja i rozpoznawanie figur geometrycznych • połączenie matematyki ze światem rzeczywistym
Powiązane przedmioty	Matematyka, geometria
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla nauczycieli	Przypomnij uczniom najczęściej występujące figury geometryczne i zachęć do podania przykładów, pod jaką postacią występują one w życiu codziennym.
Wymagania wstępne/działania przygotowawcze dla uczniów	Powtórz najczęściej występujące figury geometryczne i znajdź ich przykłady występujące w przyrodzie.
Wiek uczniów	Uczniowie szkół ponadpodstawowych (13-14 lat)
Czas trwania	45 minut
Poziom trudności (niski, średni, wysoki)	Niski
Format sekwencji	Praca domowa

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Formy oceniania	Uczniowie powtarzają różne rodzaje figur geometrycznych i podają przykłady ich występowania w przyrodzie. Nauczyciel prosi o przyniesienie na zajęcia zdjęć 3 przykładów występowania figur geometrycznych w naturze
Potrzebne materiały	1. Wydrukowane wersje tego dokumentu 2. Projektor, aby wyświetlić zdjęcia przykładów znalezionych przez uczniów.

OPIS ZADAŃ KROK PO KROKU

KROK 1: Wprowadzenie: powtórzenie figur geometrycznych (15 minut)

Istnieje 12 figur geometrycznych lub płaszczyzn, które tworzą proste lub zakrzywione linie w dwóch wymiarach. Figury przestrzenne, w odróżnieniu od figur płaskich, występują w 3 wymiarach.

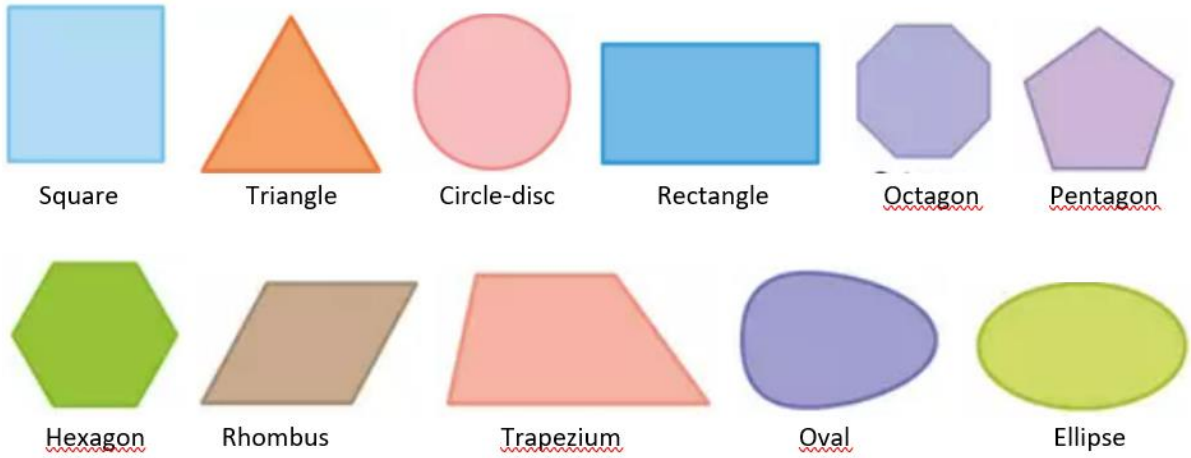
Oto nazwy 12 figur płaskich: kwadrat, trójkąt, okrąg, koło, prostokąt, ośmiokąt, pięciokąt, sześciokąt, romb, trapez, owal i elipsa.

Niektóre z nich są wielokątami, co oznacza że są figurami płaskimi tworzonymi przez odcinki. Oto kilka przykładów wielokątów:

- trójkąt jest wielokątem o trzech bokach
- czworokąty (prostokąt, kwadrat) są wielokątami o czterech bokach
- pięciokąt jest wielokątem o pięciu bokach
- sześciokąt jest wielokątem o sześciu bokach
- ośmiokąt jest wielokątem o ośmiu bokach
- dziesięciokąt jest wielokątem o dziewięciu bokach

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



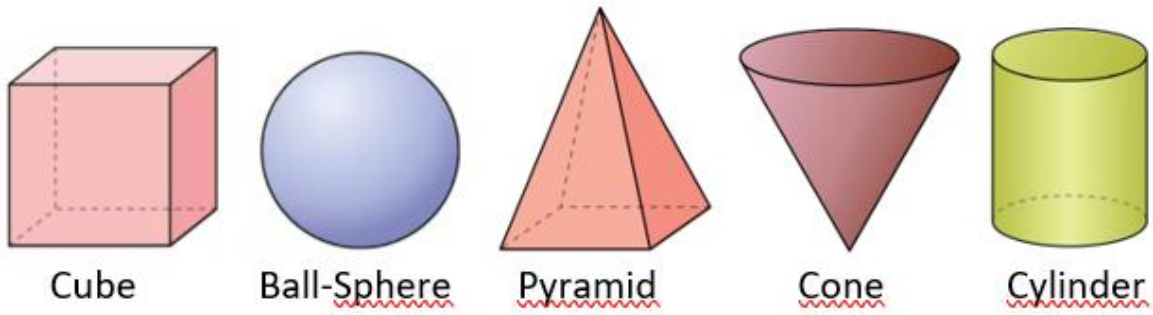
1 – kwadrat, 2 – trójkat, 3 – koło, 4 – prostokąt, 5 – ośmiokąt foremny, 6 – pięciokąt foremny
7 – sześciokąt foremny, 8 – romb, 9 – trapez, 10 – owal, 11 - elipsa

Istnieje 6 rodzajów brył: sześcian, kula, ostrosłup, stożek, walec. Bryła jest figurą trójwymiarową.
Bryłę można opisać na podstawie:

- liczby wierzchołków
- liczby krawędzi

Bryła nie jest płaską figurą geometryczną, jest trójwymiarowa.
Istnieją 2 rodzaje brył:

- wielościany - bryły, których wszystkie ściany są wielokątami
- „nie-wielościany" - bryły o okrągłym lub zakrzywionym kształcie



1 - sześcian, 2 - kula, 3 - ostrosłup, 4 - stożek, 5 - walec

KROK 2: Burza mózgów (10 minut)

Dobierz uczniów w pary i poproś ich o znalezienie przykładów występowania omówionych figur geometrycznych w otaczającej nas rzeczywistości.
Następnie ich zadaniem będzie podzielenie się wynikami z klasą.

KROK 3: Praca domowa (5 minut)

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Zadaj uczniom pracę domową - 3 samodzielnie zrobione zdjęcia figur geometrycznych występujących w przyrodzie.

KROK 4: Dyskusja grupowa (15 minut)

Uczniowie przynoszą swoje zdjęcia (np. zapisane na przenośnych nośnikach pamięci), które następnie nauczyciel wyświetla na ekranie i prezentuje klasie.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ROZDZIAŁ 4: WNIOSKI

Jak widać w niniejszym **Przewodniku po projektowaniu wystaw i sekwencjach pedagogicznych,** projekt VX Designers nie tylko stworzył innowacyjne materiały i metodologie integracji wirtualnych wystaw w klasach, ale także wzbudził wśród uczniów ponowne zainteresowanie aktywnym uczestnictwem w procesach edukacyjnych związanych z tradycyjnym programem nauczania.

Projektowanie wystaw jest procesem wysoce wszechstronnym i kreatywnym, pozwalającym na wykorzystanie go w wielu różnych miejscach w celu zwiększenia znacznej liczby umiejętności i kompetencji wśród zaangażowanych osób. Wspiera samokształcenie, które jest ułatwione dzięki współkuratorowaniu. Lokalne testy w krajach organizacji partnerskich z wykorzystaniem materiałów projektowych wyraźnie wykazały, że praktyka ta jest szczególnie skuteczna dla uczniów ze specyficznymi zaburzeniami uczenia się, oferując **stymulację wielozmysłową**, możliwości **pracy zespołowej** i środowisko, w którym może odbywać się **uczenie się pozaformalne.**

Osadzanie metodologii VX Designers w klasie wprowadziło nową jakość zarówno dla uczniów, jak i zaangażowanych nauczycieli. Odbyło się to dzięki użyciu tych narzędzi, które wprowadzają innowacyjne i nowoczesne nauczanie na pierwszy plan.

Mamy nadzieję, że wyprodukowany materiał zachęciły do przyjęcia i udoskonalenia tych metod w celu zwiększenia inkluzywności, kreatywności i innowacyjności w klasie.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CITIZENS IN POWER

arteria foundation

LogoPsyCom

eeli European Education & Learning Institute

CEPS Projectes Socials
http://www.asceps.org

LES APPRIMEURS

Projekt: 2020-1-BE01-KA201-074989
Więcej informacji na temat projektu na: https://vxdesigners.eu/
#VXdesigners

Ten podręcznik został opublikowany na podstawie licencji Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0. Jest możliwe:
Udostępnij - kopiuj i rozpowszechniaj materiał w dowolnym medium lub formacie.
Adaptuj - remiksuj, przekształcaj i buduj na materiale.
Licencjodawca nie może odwołać tych możliwości, o ile przestrzegasz postanowień licencyjnych.
Pod następującymi warunkami:
Uznanie autorstwa — musisz podać nazwęlicencji, podać link do licencji i wskazać, czy dokonano zmian. Możesz to zrobić w dowolny rozsądny sposób, ale nie w sposób sugerujący, że licencjodawca popiera Ciebie lub Twoje użytkowanie.
Niekomercyjne — nie wolno wykorzystywać materiału do celów komercyjnych.
Udostępniaj na tych samych warunkach — jeśli remiksujesz, przekształcasz lub tworzysz na podstawie materiału, musisz rozpowszechniać swój wkład na tej samej licencji, co oryginał.
Brak dodatkowych ograniczeń — Licencjobiorca nie może stosować warunków prawnych ani środków technologicznych, które prawnie ograniczają innym możliwość wykonywania czegokolwiek z zezwoleniem licencyjnym.

This #VXdesigners project is co-funded by the ERASMUS+ programme of the EU. Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (2020-1-BE01-KA201-074989)

VX designers