



# GRA EDUKACYJNA ZAGADKOWY BOHATER

**Autor:** Ewa Bielska

Nauczycielka w Szkole Podstawowej z Oddziałami  
Integracyjnymi nr 112 im. Marii Kownackiej w Warszawie



***Kim jest zagadkowy bohater? Czy wskazówki awatara pomogą uczniom rozwikłać zagadkę i pozwolą na wierne oddanie wybranej postaci w programie graficznym? Scenariusz projektu edukacyjnego „Zagadkowy bohater” zaprasza uczniów do zabawy, stanowiąc tym samym zachętę do sięgania po lektury szkolne. Podczas lekcji uczniowie kreatywnie wykorzystują narzędzia Web 2.0, a jednocześnie uczą się bezpiecznie i odpowiedzialnie korzystać z zasobów sieciowych.***

## UCZESTNICZY

Zajęcia mogą być przeznaczone dla uczniów klas 4–8, po dobraniu lektur z cezurą wiekowej.

## CELE OGÓLNE

- przygotowanie do korzystania z programów komputerowych, odpowiednich do wykorzystania przez dzieci pod okiem opiekunów;
- kształtowanie umiejętności korzystania z aplikacji dostępnych w internecie, nauka konfiguracji anglojęzycznych aplikacji na potrzeby języka polskiego;
- poznanie zadań i możliwości różnych mediów: książki, grafiki interaktywnej, internetu, filmu;
- kształtowanie umiejętności manualnych w programie Voki, Paint lub Gimp, Microsoft Office bądź w innym wybranym programie do tworzenia prostych grafik komputerowych;
- rozwijanie zainteresowań twórczych dzieci;
- kształtowanie postaw społecznych: umiejętności współpracy, odpowiedzialności, koleżeństwa.

## CELE OPERACYJNE

**Uczeń:**

- korzysta z internetu: poznaje strony internetowe poświęcone lekturom;
- poznaje historie bohaterów i ich przygody oraz formy prezentacji postaci;
- wie, jak założyć profil w serwisie voki.com;
- uczy się wykorzystywać zasoby i programy internetowe w celach edukacyjnych;
- uczy się, jak szukać otwartych i legalnych źródeł informacji;



- f) uczy się korzystać z witryn internetowych: [lektury.gov.pl](http://lektury.gov.pl), [wolnelektury.pl](http://wolnelektury.pl), [legalnakultura.pl](http://legalnakultura.pl), Wikipedia, YouTube itp.;
- g) poznaje nowe formy wydawnicze: audiobook, e-book.

## **METODY**

---

- a) wprowadzenie – prezentacja tematu przez nauczyciela;
- b) elementy metody projektu – praca w grupach zadaniowych;
- c) ćwiczenia – wyszukiwanie informacji, wybór tekstu, który dobrze opisze charakterystyczne cechy „zagadkowego bohatera”;
- d) praca nad tekstem i formułowanie pytań, tak aby awatar spełnił zadanie i pomógł uczniowi w rozszyfrowaniu bohatera lektury;
- e) stworzenie prostego wizerunku w programie graficznym, zgodnie ze wskazówkami z programu Voki (awatar opisuje, o jakiego bohatera chodzi, nie zdradzając przy tym jego tożsamości).

## **ŚRODKI DYDAKTYCZNE**

---

- a) komputery z dostępem do internetu;
- b) fragment lektury z opisem wybranej postaci.

## **POMOCE DYDAKTYCZNE**

---

- a) programy – serwis edukacyjny voki.com, Paint, Gimp, Microsoft Office;
- b) serwisy internetowe: ninateka.pl, [lektury.gov.pl](http://lektury.gov.pl), Wikipedia, YouTube, publico.pl.

## **REALIZACJA**

---

Projekt przeznaczony jest dla dzieci szkoły podstawowej, z możliwością dostosowania treści do własnych potrzeb. Przedstawiona propozycja pokazuje sposoby wykorzystania narzędzi Web 2.0. Za pomocą serwisu uczniowie voki.com przetwarzają fragmenty książek w kreatywny sposób, co ma zachęcić ich do sięgnięcia po lekturę w domu.

Lekcja może być realizowana podczas obowiązkowych zajęć z komputerem. W ich trakcie uczniowie poznają programy komputerowe, uczą się, jak zakładać konto w serwisie voki.com, dowiadują się też, jak bezpiecznie i odpowiedzialnie korzystać z zasobów internetowych.

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ**

---

Nauczyciel zaczyna zajęcia w grupach od wprowadzenia do tematu, np. przy wykorzystaniu prezentacji PowerPoint. Pierwsze spotkanie poświęcone jest na szczegółowe omówienie celu gry edukacyjnej „Zagadkowy bohater”.

## **ROZPLANOWANIE PRACY**

---

1. Wybór lektury i bohatera z danej książki.
2. Podjęcie decyzji o wyborze najlepszego fragmentu opisującego bohatera lektury.
3. Opracowanie tekstu, który wygłosi awatar w programie voki.com.



4. Stworzenie konta w serwisie voki.com.
5. Opracowanie graficzne wizerunku „zagadkowego bohatera”, zgodnego z opisem awatara z voki.com.

Projekt podzielony został na trzy etapy, w ramach których poszczególne grupy realizują działania samodzielnie lub z pomocą nauczyciela. Podział na grupy zadaniowe pozwala na aktywny udział wszystkich uczestników zajęć.

Aktywności przydzielane grupom składają się z następujących etapów: poszukiwanie lektury, przygotowywanie materiałów, przygotowanie notatek, stworzenie awatara oraz kreatywne opracowanie postaci w programie graficznym. Na koniec następuje prezentacja bohatera przedstawionego na ilustracji.

## POSZCZEGÓLNE ETAPY PRACY NAD PROJEKTEM

---

ETAP I – Wybierz mnie!

ETAP II – Jak wyglądam?

ETAP III – To ja – zgadnij, kim jestem?

## PRZYKŁADOWY SCENARIUSZ ZAJĘĆ

### CELE OGÓLNE

---

- a) przygotowanie do korzystania z prostych programów komputerowych;
- b) kształtowanie mądrego korzystania z internetu;
- c) wspomaganie umiejętności czytania, opowiadania i pisania krótkich tekstów;
- d) poznanie zadań i możliwości różnych mediów: książki, internetu, awatara, filmu;
- e) kształtowanie postaw społecznych: umiejętności współpracy, odpowiedzialności, uwrażliwienie na pomaganie innym;
- f) rozwijanie twórczych zainteresowań dzieci.

### CELE OPERACYJNE

---

#### Uczeń:

- a) poznaje historie bohaterów;
- b) uczy się korzystać z internetu – poznaje strony internetowe poświęcone bohaterom i odkrywa możliwości edukacyjne tych stron;
- c) uczy się, jak stworzyć konto na portalu obcojęzycznym;
- d) uczy się wykorzystywać zasoby i programy internetowe w celach edukacyjnych – voki.com;
- e) uczy się korzystać z witryn internetowych: lektury.gov.pl, YouTube, Wikipedia.

### METODY

---

- a) ćwiczenia – opowiadanie własnymi słowami historii wybranego bohatera, tworzenie notatek opisujących charakterystyczne cechy bohatera lektury;
- b) forma notatki, krótkiego tekstu opisującego postać;
- c) praca w grupach.



## ŚRODKI DYDAKTYCZNE

---

- a) komputery z dostępem do internetu i odpowiednim oprogramowaniem;
- b) notatniki.

## POMOCE DYDAKTYCZNE

---

- a) programy – Paint, Gimp, Microsoft Office;
- b) serwis voki.com, publio.pl, lektury.gov.pl.

## CZAS REALIZACJI

---

Dwie godziny lekcyjne.

## TOK LEKCJI

---

Nauczyciel omawia zadanie, wprowadza dzieci w temat. Tłumaczy, że uczniowie na początku mają za zadanie wybrać lekturę oraz bohatera.

### ETAP I – Wybierz mnie!

Dzieci wyszukują na różnych portalach – publio.pl, lektury.gov.pl, Wikipedia, YouTube – fragmenty lektur bądź filmów odnoszących się do wybranej postaci literackiej.

Następnie uczniowie opracowują tekst opisujący „zagadkową postać”, po czym z pomocą nauczyciela zakładają konto w serwisie voki.com.

### ETAP II – Jak wyglądam?

Nauczyciel tłumaczy, jak obsługuje się awatara i program Voki. Z pomocą prowadzącego uczniowie tworzą awatara w voki.com, który opisze „zagadkowego bohatera” drugiej grupie.

Następuje prezentacja poszczególnych awatarów. Jeśli w zadaniu uczestniczą dwie grupy, po prostu wymieniają się zagadką. Grupy prezentują sobie nawzajem stworzone awatary.

### ETAP III – To ja – zgadnij, kim jestem?

Każda z grup (bądź każdy uczeń indywidualnie, zostawiamy dzieciom decyzję o sposobie pracy) przystępuje do odzwierciedlenia bohatera opisanego przez awatara. Do tego celu dzieci mogą wykorzystać program Paint, Gimp, Microsoft Office bądź inny prosty edytor graficzny.

Zajęcia kończą się prezentacją ilustracji zidentyfikowanego bohatera. Uczniowie sprawdzają, czy odgadli, o jakiego bohatera chodzi, i czy wizerunek jest zgodny z opisem przedstawionym przez awatara z voki.com. Finał pracy uczniowie mogą przedstawić w formie [prezentacji](#) w programie voki.com.

Pracę można podzielić na dwie godziny lekcyjne. Pierwsze spotkanie może obejmować etap I i II, drugie – etap III, który koncentruje się na kreatywnej pracy w programie graficznym i końcowej prezentacji „zagadkowego bohatera”.



[Przykładowy awatar opisujący „zagadkowego bohatera”](#)

Mam nadzieję, że ten rysunek pomoże odgadnąć, o kogo chodzi.

