

Numer identyfikacyjny: 298

## **BANK DOBRYCH PRAKTYK: AWATAR BOHATERA POWIEŚCI ANDRZEJA MALESZKI „MAGICZNE DRZEWO. OLBRZYM”**

Obszar: kształcenie zdalne (w tym kształcenie specjalne), ze szczególnym uwzględnieniem pracy z klasą zróżnicowaną

### **Metryczka szkoły/placówki/institucji**

#### **Nazwa szkoły/institucji**

Szkoła Podstawowa nr 4 im. Adama Mickiewicza w Lublinie

#### **Adres**

ul. Hiacyntowa 69

20-143 Lublin

e-mail: [poczta@sp4.lublin.eu](mailto:poczta@sp4.lublin.eu)

### **Dobra praktyka**

#### **Tytuł**

Awatar bohatera powieści Andrzeja Maleszki „Magiczne drzewo. Olbrzym”

#### **Autor**

Joanna Hałoń-Gnutek

#### **Cele**

- Rozwijanie wyobraźni, pomysłowości, kreatywności uczniów z wykorzystaniem aplikacji mobilnej.
- Doskonalenie umiejętności tworzenia dłuższej wypowiedzi pisemnej o charakterze twórczym.
- Budowanie pozytywnych relacji rówieśniczych (wzmocnienie pozytywne w formule oceniania kształtującego – ocena koleżeńska).

## Opis

Omawianie lektury „Magiczne drzewo. Olbrzym” Andrzeja Maleszki z uczniami klas czwartych przypadło na czas nauki zdalnej. Sytuacja wymagała szybkiego przeformułowania scenariuszy zajęć, tak aby zadania twórcze uczniowie mogli wykonać nie w klasie, ale zdalnie.

Jedno z zadań o charakterze twórczym polegało na stworzeniu awatara Budynia (w bezpłatnej aplikacji mobilnej Bitmoji) oraz opisu tego bohatera jako człowieka (w powieści Budyń jest psem). Podstawowa treść polecenia była następująca: „Wyobraź sobie, że Budyń zostaje przemieniony w człowieka i dołącza do paczki przyjaciół. Jak by wyglądał? Jakie miałby cechy charakteru, a jakie umiejętności? Puść wodze fantazji... i stwórz awatara Budynia w Bitmoji (bezpłatnej aplikacji mobilnej)”.

Opis Budynia jako człowieka mógł mieć charakter poważny lub zabawny. Oczywiście dałam uczniom wybór – można było wykonać tę pracę nie tylko w aplikacji, ale również odręcznie, w formie rysunku, a następnie ją sfotografować. Pracę (awatara i charakterystykę postaci) należało opublikować na specjalnie utworzonym w tym celu wspólnym dla trzech klas czwartych.

Drugim etapem tego projektu było uważne zapoznanie się z pracami innych osób, a następnie ich dowartościowanie (komentarz pod pracą musiał być konkretny i pozytywny), można było także nagrodzić wybrane prace „lajkami” i „serduszkami”. Aktywność uczniów na padlecie (twórcze prace, oceny koleżeńskie, wymiana uwag i doświadczeń, emocje towarzyszące prezentacji własnej twórczości) trwała o wiele dłuższej niż przewidziany czas na realizację projektu. Uaktywnili się nawet uczniowie zwykle stroniący od współpracy z rówieśnikami. Na koniec projektu każdy otrzymał ode mnie indywidualną informację zwrotną (opisową) do swojej pracy.

## Stan realizacji

Zakończona

## Najważniejsze efekty

- Rozbudzenie wyobraźni i kreatywności uczniów.
- Sprawdzenie i utrwalenie znajomości lektury.
- Nabycie umiejętności posługiwania się nową aplikacją.
- Nabywanie umiejętności społecznych – dyskusowania, prawienia i przyjmowania komplementów, wyrażania uczuć.

## Informacje dodatkowe

—