

# Scenariusz z serii iPad w klasie



## Świat Vincenta van Gogha – emocje, kolory i natura

Scenariusz lekcji z iPadem dla klas 1-3

### O SCENARIUSZU

Scenariusz zajęć dla klas 1–3 oparty na metodzie Project Based Learning koncentruje się na poznaniu twórczości Vincent van Gogh poprzez aktywne działanie i pracę zespołową. Uczniowie analizują wybrane dzieła artysty, interpretują emocje zawarte w kolorach i formach, a następnie tworzą własne prace plastyczne inspirowane jego stylem. Równoległe dokumentują proces i opracowują cyfrową książkę w aplikacji Book Creator, łącząc działania artystyczne z technologią. Projekt kończy się prezentacją prac oraz wspólną refleksją, rozwijając kreatywność, kompetencje cyfrowe i umiejętność współpracy.

### INFORMACJE OGÓLNE

<b>Klasa:</b>	1-3
<b>Obszar:</b>	Wczesnoszkolna
<b>Czas trwania:</b>	40-60 minut
<b>Forma pracy:</b>	Indywidualnie lub w niewielkich grupach
<b>Aplikacja iOS:</b>	Book Creator
<b>Poziom trudności:</b>	Podstawowy
<b>Potrzebny sprzęt:</b>	iPad (1 na ucznia lub 1 na grupę).

### KOMPETENCJE KLUCZOWE

**Kreatywność i ekspresja twórcza**- Uczniowie rozwijają wyobraźnię oraz umiejętność wyrażania emocji poprzez sztukę inspirowaną twórczością van Gogha.

**Współpraca i praca zespołowa** - Dzieci uczą się działania w grupie, dzielenia ról i wspólnego podejmowania decyzji podczas realizacji projektu.

**Myślenie krytyczne i refleksyjne** -Uczniowie analizują dzieła sztuki, interpretują je oraz podejmują decyzje dotyczące własnych działań projektowych.

**Kompetencje cyfrowe** -Dzieci wykorzystują technologie (np. Book Creator) do tworzenia i prezentowania efektów swojej pracy.

## PRZEBIEG LEKCJI

Etap	Opis działań
<b>Wprowadzenie – pytanie kluczowe (Entry Event)</b>	<p>Na początku zajęć nauczyciel wprowadza uczniów w temat poprzez prezentację wybranych dzieł Vincenta van Gogha na iPadzie lub tablicy interaktywnej, zachęcając dzieci do swobodnych wypowiedzi na temat kolorów, emocji i skojarzeń. Uczniowie obserwują obrazy, dzielą się pierwszymi wrażeniami i próbują odgadnąć, kim był artysta. Następnie nauczyciel formułuje pytanie kluczowe projektu: „Jak możemy pokazać świat widziany oczami Van Gogha w formie własnej książki i wystawy?”, które staje się punktem wyjścia do dalszych działań.</p>
<b>Badanie i odkrywanie (Inquiry &amp; Research)</b>	<p>W tym etapie uczniowie zdobywają podstawową wiedzę o życiu i twórczości van Gogha poprzez krótkie materiały multimedialne oraz rozmowę kierowaną. Korzystając z iPadów, przeglądają reprodukcje obrazów, wykonują zrzuty ekranu wybranych dzieł i analizują ich kolorystykę oraz nastrój. Dzieci uczą się dostrzegać zależność między kolorem a emocjami, a także rozwijają umiejętność opisywania tego, co widzą. Etap ten buduje fundament wiedzy potrzebnej do realizacji projektu.</p>
<b>Planowanie projektu (Planning)</b>	<p>Uczniowie zostają podzieleni na małe zespoły i wspólnie planują swoją pracę projektową, decydując, jaki motyw inspirowany twórczością van Gogha chcą przedstawić (np. noc, natura, wnętrze). Każda grupa ustala, jakie działania podejmie oraz jak podzieli role – kto będzie odpowiedzialny za wykonanie pracy plastycznej, kto za dokumentację zdjęciową, a kto za przygotowanie treści do książki cyfrowej. Na tym etapie dzieci uczą się organizacji pracy, podejmowania decyzji oraz współpracy w grupie.</p>
<b>Realizacja projektu (Creation)</b>	<p>Uczniowie przystępują do działania, tworząc prace plastyczne inspirowane stylem van Gogha, zwracając uwagę na intensywne kolory i dynamiczne pociągnięcia pędzla. Równolegle wykorzystują iPady do dokumentowania swojej pracy – wykonują zdjęcia oraz nagrywają krótkie wypowiedzi. Następnie w aplikacji Book Creator opracowują własne strony książki, dodając fotografie, opisy oraz nagrania głosowe. Etap ten rozwija zarówno kreatywność artystyczną, jak i kompetencje cyfrowe uczniów.</p>
<b>Monitorowanie i informacja zwrotna (Reflection &amp; Feedback)</b>	<p>W trakcie realizacji projektu nauczyciel regularnie monitoruje postępy pracy uczniów, zadając pytania skłaniające do refleksji i wspierając ich w rozwiązywaniu pojawiających się trudności. Uczniowie prezentują wstępne efekty swoich działań – zarówno prace plastyczne, jak i przygotowane strony książki – otrzymując konstruktywną informację zwrotną od nauczyciela i rówieśników. Dzięki temu mają możliwość wprowadzania poprawek i doskonalenia swoich pomysłów.</p>
<b>Prezentacja projektu (Public Presentation)</b>	<p>Zakończeniem projektu jest publiczna prezentacja efektów pracy, podczas której uczniowie prezentują swoje dzieła oraz współtworzoną książkę cyfrową na iPadzie lub ekranie. Każda grupa opowiada o swojej inspiracji, procesie tworzenia oraz znaczeniu użytych kolorów i form. Wystawa prac połączona z prezentacją książki umożliwia dzielenie się rezultatami projektu z innymi uczniami, nauczycielami lub rodzicami, wzmacniając poczucie sprawczości i dumy z wykonanej pracy.</p>
<b>Refleksja końcowa (Evaluation &amp; Reflection)</b>	<p>Na zakończenie uczniowie dokonują podsumowania swojej pracy, zastanawiając się, czego się nauczyli, co sprawiło im największą radość oraz jakie trudności napotkali. Wspólnie oglądają gotową książkę cyfrową i omawiają jej zawartość, dzieląc się swoimi opiniami. Refleksja pozwala dzieciom uświadomić sobie zdobyte umiejętności, zarówno artystyczne, jak i społeczne oraz cyfrowe, a także wzmacnia proces uczenia się poprzez doświadczenie.</p>

<b>Funkcja</b>	<b>Opis</b>
<b>Tworzenie produktu końcowego projektu</b>	Book Creator pełni rolę narzędzia do stworzenia finalnego efektu pracy uczniów – cyfrowej książki. Dzięki temu dzieci nie tylko wykonują prace plastyczne, ale również przekształcają je w spójną publikację, która podsumowuje cały proces projektowy i stanowi namacalny rezultat ich działań.
<b>Rozwijanie ekspresji i komunikacji</b>	Aplikacja umożliwia nagrywanie głosu, co pozwala uczniom opowiadać o swoich pracach, emocjach i inspiracjach. Dzieci uczą się formułować wypowiedzi, prezentować swoje pomysły oraz komunikować się w sposób zrozumiały dla odbiorcy.
<b>Dokumentowanie procesu uczenia się</b>	Book Creator pozwala na dodawanie zdjęć wykonanych iPadem, dzięki czemu uczniowie mogą dokumentować kolejne etapy swojej pracy. W ten sposób uczą się, że ważny jest nie tylko efekt końcowy, ale również sam proces tworzenia i jego refleksja.
<b>Integracja działań artystycznych i cyfrowych</b>	Aplikacja łączy świat sztuki z technologią – dzieci przenoszą swoje analogowe prace (obrazy, rysunki) do przestrzeni cyfrowej, wzbogacając je o tekst, dźwięk i elementy wizualne. Dzięki temu rozwijają kompetencje cyfrowe i uczą się świadomego korzystania z technologii.
<b>Wspieranie współpracy w grupie</b>	Tworzenie książki wymaga podziału ról i współdziałania – jedni uczniowie robią zdjęcia, inni piszą teksty, a jeszcze inni nagrywają wypowiedzi. Book Creator wspiera pracę zespołową i uczy odpowiedzialności za wspólny efekt końcowy.

## JAK PBL WSPIERA TĘ LEKCJĘ ?

<b>Element PBL</b>	<b>Wsparcie lekcji</b>
<b>Nauka oparta na realnym działaniu</b>	PBL umożliwia uczniom uczenie się poprzez tworzenie konkretnego produktu – w tym przypadku pracy plastycznej i cyfrowej książki. Dzięki temu wiedza o van Goghu nie jest przekazywana w sposób bierny, lecz wynika z aktywnego działania i doświadczenia.
<b>Głębsze zrozumienie poprzez doświadczenie</b>	Zamiast zapamiętywania faktów, uczniowie interpretują dzieła artysty poprzez własną twórczość, co pozwala im lepiej zrozumieć znaczenie koloru, emocji i stylu malarskiego. PBL wspiera uczenie się przez przeżywanie i osobiste zaangażowanie.
<b>Rozwój kompetencji społecznych</b>	Praca projektowa wymaga współpracy, dzielenia się zadaniami i wspólnego podejmowania decyzji. Dzięki temu uczniowie rozwijają umiejętności komunikacyjne, uczą się odpowiedzialności oraz działania w grupie.
<b>Wzmacnianie umiejętności komunikacji i prezentacji</b>	PBL zakłada prezentację efektów pracy, co daje uczniom możliwość wypowiedzenia się, opowiadania o swoich działaniach i uzasadniania wyborów. W efekcie rozwijają oni pewność siebie i kompetencje językowe.

## Scenariusz zrealizowany w ramach programu iPad w Klasie Apple Professional Learning