



SZKOŁA DLA INNOWATORA



Fundusze Europejskie
Inteligentny Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



PROJEKT REALIZOWANY JEST PRZEZ:



PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:



PROJEKT WSPIERAJĄ:



Projekt Szkoła dla innowatora współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020, Priorytet 2: Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I, Działanie 2.4: „Współpraca w ramach krajowego systemu innowacji” PO IR, Poddziałanie 2.4.1. inno_LAB-Centrum analiz i pilotaży nowych instrumentów.



„TU Ziemia”

Karta zadania nr 32 dla nauczyciela/nauczycielki

Główne cele zadania

- ✓ Zajmiesz się problemem funkcjonowania człowieka w grupie społecznej.
- ✓ Wskażesz konsekwencje życia pod presją i poszukasz sposobów radzenia sobie z nią.
- ✓ Poznasz różne typy przywództwa.
- ✓ Omówisz elementy świata przedstawionego w utworze.
- ✓ Zredagujesz stronę gazety.
- ✓ Wyjaśnisz pojęcie lid (lead).

Kryteria sukcesu

- ✓ Wykonujesz linię życia bohatera książki (bohatera filmu).
- ✓ Wybierasz rodzaj przywództwa i uzasadniasz swój wybór.
- ✓ Przygotowujesz lid gazety.
- ✓ Pisziesz krótkie artykuły do gazety.
- ✓ Przygotowujesz stronę gazety w wybranym edytorze tekstu.



Zagadnienia z języka polskiego

- ✓ lektura Gra Endera Orsona Scotta Carda (lub ekranizacja lektury)
- ✓ elementy lądu gazety (nagłówek, tytuł, treść, obrazek)
- ✓ artykuł do gazety

Zagadnienia z wiedzy o społeczeństwie (godziny wychowawczej)

- ✓ rodzaje przywództwa

Zagadnienia z informatyki

- ✓ redagowanie pierwszej strony gazety



Odniesienia do podstawy programowej z języka polskiego

- ✓ I.1.9. wykorzystuje w interpretacji utworów literackich odwołania do wartości uniwersalnych związane z postawami społecznymi, narodowymi, religijnymi, etycznymi i dokonuje ich hierarchizacji

Odniesienia do podstawy programowej z wiedzy o społeczeństwie

- ✓ I.4. rozpoznaje sytuacje wymagające podjęcia decyzji indywidualnej i grupowej; wyjaśnia i stosuje podstawowe sposoby podejmowania wspólnych decyzji
- ✓ I.5. podaje przykłady trudnych społecznie sytuacji, w których należy zachować się asertywnie; uzasadnia, że można zachować dystans wobec nieaprobowanych przez siebie zachowań innych ludzi lub przeciwstawić się im; przedstawia różne formy zachowań asertywnych

Odniesienia do podstawy programowej z informatyki

- ✓ II.3.2. tworzenia różnych dokumentów: formatuje i łączy teksty, wstawia symbole, obrazy, tabele, korzysta z szablonów dokumentów, dłuższe dokumenty dzieli na strony

Kompetencje proinnowacyjne

WIĄZKA	KOMPETENCJA	UMIEJĘTNOŚCI/ POSTAWY	SYTUACJE
WSPÓŁPRACA	WSPÓŁPRACA	osiąganie synergii	osiąganie synergii – przygotowanie stron gazety
		wykorzystywanie zasobów i umiejętności innych na zasadzie win-win	wykorzystywanie umiejętności członków/członkiń zespołu w przygotowaniu strony gazety; słuchanie sugestii innych
SAMODZIELNOŚĆ MYŚLENIA	SAMODZIELNOŚĆ MYŚLENIA	zbieranie i selekcjonowanie niezbędnych/ wartościowych informacji	wyszukiwanie informacji i dokonywanie ich selekcji, weryfikowanie informacji – informacje z książki lub filmu; informacje na temat projektowania strony gazety
LIDERSTWO	PODEJMOWANIE DECYZJI	odpowiedzialność za decyzje	podejmowanie decyzji w sprawie doboru tematów artykułów do gazety



Środki dydaktyczne (dla każdego ucznia/ każdej uczennicy)

- ✓ karta zadania „TU Ziemia”
- ✓ książka Gra Endera Orsona Scotta Carda lub film Gra Endera (Ender’s Game)
- ✓ komputer z edytorem tekstu
- ✓ dostęp do sieci internetowej

Wyniki

Uczeń/uczennica jako lider/liderka zespołu redakcyjnego przygotowuje stronę gazety „TU Ziemia”, odwołując się do książki Gra Endera Orsona Scotta Carda lub filmu Gra Endera (Ender’s Game).

Zadanie na etapie testowym. Możliwe modyfikowanie zadania i dostosowywanie go do możliwości i potrzeb nauczycieli i nauczycielek oraz uczniów i uczennic.

O ostatecznym kształcie zadania decyduje nauczyciel/nauczycielka.



Aktywność 1

Warunkiem podjęcia się realizacji zadania jest przeczytanie książki Gra Endera Orsona Scotta Carda lub obejrzenie filmu Gra Endera (Ender's Game).

Wprowadź w zadanie – uczeń/uczennica jest liderem/liderką zespołu redakcyjnego, który przygotowuje jedną stronę gazety na temat książki lub filmu Gra Endera.

(karta zadania „TU Ziemia”)

Aktywność 2

Uczeń/uczennica tworzy linię życia Endera – zapisuje na osi czasu informacje dotyczące awansu życiowego chłopca oraz wydarzenia, które się z tym wiązały. Zwraca uwagę na decyzje, jakie podejmował wówczas bohater, i na postawę, jaką przyjął.

(krok 1, karta zadania „TU Ziemia”)

Aktywność 3

Uczeń/uczennica jako lider/liderka zespołu redaktorów/redaktorek gazety „TU Ziemia” ma przygotować tzw. „jedynekę”, czyli widok pierwszej strony gazety.

Pokieruje pracą zespołu. Ma wybrać, jakim liderem/ jaką liderką chce być. Czyta opisy typów przywództwa. Wyjaśnia swój wybór.

Uczeń/uczennica zbiera zespół redakcyjny. Mogą się w nim znaleźć jego/jej koledzy i koleżanki z klasy, z innych klas lub rodzeństwo. Zaprasza 4–5 osób. Zapisuje imiona należących do zespołu redaktorów/redaktorek.

(krok 2, karta zadania „TU Ziemia”)

Aktywność 4

Kierowany przez ucznia/uczennicę zespół redakcyjny wybiera spośród opisanych w kroku 1 wydarzeń z życia Endera te, które chce umieścić na „jedynce”, i nadaje im tytuły. Do każdego tytułu pisze lid. Może skorzystać z podanego schematu.

Zespół zbiera informacje o tym, jak powinien być sformułowany lid. Jakie jest jego zadanie? Na co trzeba zwrócić uwagę, tworząc tytuły do poszczególnych historii?

(krok 3, karta zadania „TU Ziemia”)

Aktywność 5

Uczeń/uczennica kieruje pracą swojego zespołu redakcyjnego. Wspólnie przygotowują stronę gazety. Gotową „jedynkę” przysyłają e-mailem do nauczyciela/nauczycielki języka polskiego.

(krok 4, karta zadania „TU Ziemia”)

Aktywność 6

Uczeń/uczennica odpowiada na pytania dotyczące przywództwa:

1. Czy zespołowi, którym kierowałeś/kierowałaś udało się wykonać zadanie?
2. Jak przebiegała praca? Jak się czułeś/czułaś jako lider/liderka zespołu?
3. W jakich sytuacjach (typach zadań) dany typ przywództwa jest przydatny?

(krok 5, karta zadania „TU Ziemia”)

Źródła

- ✓ <https://www.filmweb.pl/film/Gra+Endera-2013-163903>
- ✓ <https://www.biblionetka.pl/book.aspx?id=662>
- ✓ <https://sagomedia.pl/blog/jak-napisac-wstep-ktory-zacheci-do-przeczytania-artykulu/>
- ✓ http://edukacjafilmowa.pl/wp-content/uploads/2017/04/Gra_Endera_o_przywodztwie.pdf
- ✓ Orson Scott Card, Gra Endera, Prószyński Media, Warszawa 2013

(dostęp do źródeł internetowych: marzec 2020 r.)



Komentarz

Jest to zadanie interdyscyplinarne łączące treści z **trzech przedmiotów: języka polskiego, wiedzy o społeczeństwie (godziny wychowawczej) oraz informatyki**. Zadanie z **2. poziomu interdyscyplinarności**. Dominującym problemem jest przywództwo i kierowanie zespołem. Umiejętności te są rozwijane podczas wspólnego przygotowywania artykułów na temat książki *Gra Endera*.

Zadanie skoncentrowane na problemie różnych rodzajów przywództwa. Zadanie problemowe typu „**Stwórz coś oryginalnego**” oraz „**Zrekonstruuj**”.

Zadanie z udziałem grafiki – uczeń/uczennica gromadzi dane na osi czasu, korzysta ze schematu układu strony w gazecie. Dokonuje przekładu informacji z reprezentacji symbolicznej/ustnej na graficzną oraz odwrotnie.

Zadanie dla eksperta/ekspertki – korzysta z wiedzy eksperckiej związanej z książką lub filmem *Gra Endera*. Część zadania może być **zadaniem dla nowicjusza/novicjuszki** – podejmuje się różnych typów przywództwa oraz posługuje się pojęciem *lid (lead)*.



Komentarz

Kontekst zadania: zadanie oparte jest na przeczytanej lekturze lub na obejrzanym filmie. Sam kontekst zadania to sytuacja wymyślona – uczeń/uczennica jest liderem/liderką zespołu redaktorów/redaktorek gazety.

Uczniowie/uczennice najpierw rozwiązują zadanie **indywidualnie**, a potem **w kilkusobowych zespołach**.

Aktywność ucznia/uczennicy polega na **pracy indywidualnej z kartą zadania, zebraniu zespołu redaktorów/redaktorek oraz przygotowaniu strony gazety za pomocą edytora tekstu**.

Wprowadzasz w tematykę zadania. **Pomagasz** w razie potrzeby. W części zadania uczeń/uczennica musi zebrać zespół, z którym będzie pracować. Zadanie może być rozwiązywane **na lekcji**, najlepiej pod opieką nauczyciela/nauczycielki języka polskiego (nauczyciel powinien/nauczycielka powinna znać omawianą książkę/film) lub na **godzinie wychowawczej**.

Warunkiem podjęcia się zadania jest **znajomość książki bądź filmu *Gra Endera***. Niezbędny jest też **dostęp do komputera z edytorem tekstu**.



Centrum Edukacji Obywatelskiej
ul. Noakowskiego 10/1
00-666 Warszawa
(22) 875 85 97 wew. 109
szkoladlainnowatora@ceo.org.pl
www.szkoladlainnowatora.ceo.org.pl