



Plan lekcji

Nowe spojrzenie na baśnie:
Każdy jest częścią historii

2025

www.makeuin.eu



Co-funded by
the European Union

Plan lekcji MAKE U IN

Jeśli masz jakiegokolwiek pytania dotyczące tego dokumentu lub projektu, z którego pochodzi, skontaktuj się z:

Birgit Kahler

FabLab München e.V.

Gollierstraße 70/Eingang E, Erdgeschoß, 80339 Monachium, Niemcy

E-mail: birgit@fablab-muenchen.de

Edycja tego dokumentu została ukończona w sierpniu 2025 r.

Strona internetowa projektu: www.makeuin.eu/

MAKE U IN to projekt Erasmus+ Small-scale partners in school education (KA210-SCH)

Numer projektu: KA210-BY-24-12-247490

Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak poglądami i opiniami wyłącznie autora(-ów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji im Pädagogischen Austauschdienst. Ani Unia Europejska, ani organ przyznający nie mogą ponosić za nie odpowiedzialności.

Niniejszy dokument został stworzony dzięki współpracy całego partnerstwa MAKE U IN: FabLab München e.V. (DE) - koordynator projektu, UNIWERSYTET KOMISJI EDUKACJI NARODOWEJ W KRAKOWIE (PL), Mindleap S.L. (ES).

Niniejszy dokument jest licencjonowany na podstawie licencji creative commons attribution-noncommercial-share alike 4.0 international.



Plan lekcji

Tytuł lekcji	Nowe spojrzenie na baśnie: Każdy jest częścią historii
Czas trwania	łącznie 2–3 godziny (można podzielić na krótsze sesje trwające 2–3 dni, w zależności od skupienia, energii i potrzeb wsparcia)
Metody i strategie nauczania	• Interaktywne opowiadanie historii z pomocą narzędzi wizualnych i sensorycznych • Współpraca w małych grupach z elastycznymi rolami • Eksploracja praktyczna z wykorzystaniem materiałów zarówno nisko-, jak i wysoko zaawansowanych technologicznie • Wizualne planowanie oparte na rusztowaniu z wykorzystaniem szablonów, komiksów i ikon • Wiele sposobów zaangażowania, ekspresji i uczestnictwa
Rezultaty uczenia się	• Poznaj podstawowe elementy opowiadania historii (postać, sceneria, fabuła) • Naucz się korzystać z kreatywnych narzędzi (długopisy 3D, glina, papier lub narzędzia cyfrowe) • Współpracuj z szacunkiem z rówieśnikami i dziel się pomysłami na wiele sposobów • Naucz się tworzyć krótką animację poklatkową, która odzwierciedla życzliwość i przynależność
Kroki do wykonania	Wprowadzenie Wprowadzenie do tematu lekcji: Przeobraż klasyczną baśń w bardziej inkluzywny, znaczący sposób Zaangażuj uczniów, pytając ich: „Kto zwykle jest bohaterem w baśniach?”, „Co sprawiłoby, że historia byłaby bardziej sprawiedliwa lub przyjazna?”

	Udostępniaj historie audio, książki z obrazkami lub klipy wideo z przeobrażeniami w baśniach. Adaptacja dla inkluzywności: Wybór historii z elementami wizualnymi: Kopciuszek, Aladyn, Czerwony Kapturek itp. Dostępne formaty wielojęzyczne lub audio Tablice emocji i karty dyskusyjne z początkami zdań Harmonogram wizualny na całą sesję Dopuszczaj przedmioty niepokojące lub wybór miejsc siedzących dla wygody Treść główna Krok 1 – Wybierz i przeobraź bajkę (15-20 minut) Podziel klasę na małe grupy. Poproś każdą grupę o wybranie znanej bajki i wspólne podjęcie decyzji: Co będzie inne w Twojej wersji? (nowe otoczenie, nowe cechy charakteru, nowe zakończenie?) Jak Twoja historia sprawi, że wszyscy poczują się zauważeni lub włączeni? Adaptacja do inkluzywności: Arkusze planowania z ikonami i początkami zdań Szablony komiksów dla uczniów, którzy wolą rysowanie od pisania Narzędzia do dyktowania głosem lub pisanie w parach Używaj kukietek lub wydrukowanych kart postaci do burzy mózgów Krok 2 – Projektowanie postaci i budowanie świata (40–60 minut) Poproś grupy o stworzenie postaci, korzystając z następujących opcji:
--	---

	Tinkercad (modelowanie 3D) ze wsparciem nauczyciela lub za pomocą wstępnie przygotowanych plików startowych Długopisy 3D z szablonami lub konturami Lalki z gliny, tektury lub papieru z elementami dotykowymi i mieszanymi teksturami Elastyczne dodatki: okulary, hidżaby, aparaty słuchowe, protezy, odcienie skóry itp. Poproś grupy o stworzenie scenerii, korzystając z następujących opcji: Rekwizyty lub tła wycinane laserowo (mosty, lasy, budynki) Tekturowe lub papierowe dioramy z teksturami i rampami Materiały pochodzące z recyklingu lub naturalne (tkanina, korek, gałązki) dla swobody twórczej Adaptacja dla inkluzywności: Szablony wizualne i dotykowe Zadania grupowe według zainteresowań i umiejętności (budowniczy, kolorujący, aktor głosowy, pomocnik pomysłów) Dostosowane narzędzia: duże nożyczki, uchwyty, rysiki, rzepy do trzymania części Ciche, skupione przestrzenie robocze z opcjonalnymi przerwami sensorycznymi Krok 3 – Ożyw historię (20–30 minut) Pokaż uczniom, jak używać Stop Motion Studio lub podobnej aplikacji na tablecie lub telefonie, aby animować wymyśloną na nowo historię. Poproś grupy, aby: robiły zdjęcia po jednej klatce, aby pokazać ruch Dodawały dźwięk: muzykę, narrację lub napisy
--	--

	Zakończyły wideo niestandardową wiadomością, np.: „Każdy należy do naszej historii”. Adaptacja dla inkluzywności: Zrób to sam: statywy lub statywy do aparatów, aby ułatwić wyzwania związane z motoryką małą Elastyczne tempo: zapewnij dodatkowy czas lub przerwy między ujęciami Nagrywaj narrację zamiast pisać Używaj naklejek emoji lub napisów, aby opowiadać sceny 3. Podsumowanie/Przegląd Poproś każdą grupę o zaprezentowanie swoich animacji. Poproś uczniów o refleksję, zadając sobie następujące pytania: „Co zmieniło się w Twojej wersji historii?” „Kto tym razem został bohaterem?” „Co zrobiliśmy, aby upewnić się, że wszyscy są częścią grupy?” Adaptacja dla inkluzywności: Karty emoji do wyrażania uczuć Narysuj ulubioną scenę z animacji grupy Nagraj krótką wiadomość głosową: „Podobało mi się, kiedy...” Napisz kilka słów lub wzbogacaj stronę refleksji Opcje prywatnej refleksji dla uczniów, którzy wolą nie dzielić się tym na głos
Wymagane zasoby i materiały	Narzędzia techniczne:

	• Tablety/telefony z Stop Motion Studio • Komputery z Tinkercad (opcjonalnie) • Drukarki 3D i filament (jeśli dostępne) • Długopisy 3D i szablony • Plotery laserowe (z oprogramowaniem takim jak Inkscape lub wstępnie zaprojektowanymi plikami) Narzędzia do majsterkowania i tworzenia: • Glina, tektura, papier, klej, nożyczki, skrawki tkanin • Naklejki, wyciory do fajek, ruchome oczy, pojemniki z recyklingu • Karty do wizualnego budowania postaci • Zestawy lub pudełka dioramy Narzędzia ułatwień dostępu: • Adaptacyjne nożyczki, uchwyty piankowe, narzędzia z dużymi uchwytami • Paski zdań, organizery graficzne, panele komiksowe • Gotowe szablony postaci z uwzględnieniem szczegółów • Dyktafony lub urządzenia AAC • Tablice wizualnego słownictwa Dodatkowe zasoby: https://cdn-learn.adafruit.com/downloads/pdf/paper-craft-zoetrope-with-circuit-python.pdf
Techniki oceny lub ewaluacji	Prezentacja animacji: Uczniowie prezentują stworzone przez siebie animacje, w grupach lub indywidualnie, w zależności od wielkości grupy. Skup się na ich zdolności do wyjaśnienia procesu animacji oraz historii lub koncepcji, która za nim stoi.

	Praca grupowa i współpraca: Oceń, jak dobrze uczniowie współpracują w przypisanych im rolach (np. projektant, twórca). Oceń ich komunikację, współpracę i wsparcie, jakie sobie nawzajem oferują. Upewnij się, że wszyscy członkowie grupy aktywnie uczestniczą w zadaniu, wnoszą pomysły i wypełniają przypisane im obowiązki. Produkt końcowy (animacja): Oceń animację na podstawie kreatywności i oryginalności. Chociaż produkt końcowy jest ważny, należy zwrócić równą uwagę na proces — sposób, w jaki uczniowie podeszli do projektu, przetestowali swoje pomysły i pokonali wyzwania. Dzięki temu wysiłek, współpraca i rozwiązywanie problemów związane z tworzeniem animacji są cenione, podobnie jak wynik końcowy.
Rozważania etyczne	Włączanie i dostępność Projektuj zadania multimodalne (wizualne, dotykowe, werbalne) dla różnych uczniów. Daj uczniom wybór, w jaki sposób angażują się w każdą część aktywności. Szanuj różnorodne zdolności Zachęcaj do współpracy rówieśniczej, przyjmując role, które pozwalają każdemu zabłysnąć (np. projektant, twórca). Odpowiedzialność cyfrowa i ekologiczna W miarę możliwości korzystaj z materiałów pochodzących z recyklingu/ponownie wykorzystanych. Udostępniaj pracę w sposób bezpieczny i za zgodą Przechowuj lub ponownie wykorzystuj materiały do przyszłych przestrzeni makerspace.

	Zachęcaj do pozytywnych zachowań Promuj życzliwość, cierpliwość i pracę zespołową. Interweniuj w przypadku zachowań wykluczających i wspieraj inkluzywne wsparcie rówieśnicze.
--	---