

Agnieszka Wojda

**OD LITER DO OBRAZÓW
– ODKRYWAMY ŚWIAT
KALIGRAMÓW I ASCII-ART**

SCENARIUSZ LEKCJI PLASTYKI

DLA KLAS IV-VII

OD LITER DO OBRAZÓW – ODKRYWAMY ŚWIAT KALIGRAMÓW I ASCII-ART

SCENARIUSZ LEKCJI PLASTYKI

Lekcja realizowana w formie zajęć praktycznych, polegających na tworzeniu kaligramów oraz rysunków ASCII za pomocą edytorów tekstowych.

Zajęcia przygotowane w oparciu o metodę odwróconej lekcji, z wykorzystaniem platformy *Padlet* oraz *Learning Apps*.

Imię i nazwisko autora scenariusza: mgr Agnieszka Wojda

Przedmiot nauczania, w ramach którego ma być realizowany scenariusz: plastyka

Treści z podstawy programowej Ministerstwa Edukacji Narodowej realizowane w scenariuszu:

Kształcenie ogólne w szkole podstawowej ma na celu:

- 4) rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;
- 5) rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania;
- 6) ukazywanie wartości wiedzy jako podstawy do rozwoju umiejętności;
- 7) rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki;
- 8) wyposażenie uczniów w taki zasób wiadomości oraz kształtowanie takich umiejętności, które pozwalają w sposób bardziej dojrzały i uporządkowany zrozumieć świat;
- 10) wszechstronny rozwój osobowy ucznia przez pogłębianie wiedzy oraz zaspokajanie i rozbudzanie jego naturalnej ciekawości poznawczej;
- 12) zachęcanie do zorganizowanego i świadomego samokształcenia opartego na umiejętności przygotowania własnego warsztatu pracy.

Najważniejsze umiejętności rozwijane w ramach kształcenia ogólnego w szkole podstawowej to:

- 3) poszukiwanie, porządkowanie, krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł;

- 4) kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki [...].

Plastyka:

II. Doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych. Uczeń:

- 4) projektuje graficzne formy użytkowe [...];
- 6) stosuje różnorodne techniki plastyczne (proste techniki graficzne [...] z wykorzystaniem wybranych graficznych programów komputerowych).

Adresaci lekcji: drugi etap edukacyjny – klasy IV-VII.

Czas trwania zajęć: 45 minut.

Cele lekcji:

Cel ogólny:

Zapoznanie uczniów z formami twórczości jakimi są kaligramy i ASCII-art oraz rozwijanie ich kreatywności i umiejętności artystycznych dzięki działaniom twórczym z wykorzystaniem nowych technologii.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- kształtuje umiejętności wyszukiwania, selekcji i porządkowania informacji;
- rozwija umiejętności krytycznego i logicznego myślenia oraz zarządzania czasem;
- otwarcie wyraża własne opinie, wykazując tolerancję wobec działań i poglądów innych osób;
- samodzielnie zdobywa informacje na temat kaligramów i ASCII-art;
- wyjaśnia, czym jest kaligram i ASCII-art oraz wskazuje na ich zastosowanie w sztuce i codziennym życiu;
- rozumie zastosowanie technologii komputerowej w sztuce;
- rozpoznaje style obrazów stworzonych za pomocą liter, słów i znaków, przyporządkowując je do prawidłowej kategorii;
- doskonalili umiejętności posługiwania się narzędziami w edytorze tekstu w celu stworzenia kaligramu i ASCII-art;
- rozwija kompetencje cyfrowe;
- łączy wiedzę i umiejętności z różnych przedmiotów szkolnych.

Metody pracy i techniki:

- metody aktywujące: metoda odwróconej lekcji, ćwiczenia interaktywne;
- rozmowa nauczająca (pogadanka);
- działania praktyczne – wykonanie kaligramu i rysunku ASCII w edytorze tekstowym.

Formy pracy: praca indywidualna (w tym praca uczniów w domu przed lekcją), praca zbiorowa.

Środki dydaktyczne:

- komputer z dostępem do Internetu oraz zainstalowanym edytorem tekstu;
- tablica multimedialna/rzutnik;
- wirtualna tablica *Padlet* ze zgromadzonymi materiałami w ramach tematu.

Przygotowanie do zajęć:

Na lekcji poprzedzającej, nauczyciel w formie wirtualnej tablicy *Padlet* udostępnia uczniom materiały dotyczące lekcji następnej (dostęp do materiałów warto przesłać także np. przez dziennik elektroniczny) oraz udziela wskazówek do dalszego, samodzielnego poszukiwania informacji. Szczególnie w przypadku pierwszego kontaktu uczniów z tą formą gromadzenia materiałów, nauczyciel tłumaczy jak należy korzystać z tego narzędzia oraz wyjaśnia, co można tam znaleźć (np. prezentacje, artykuły, ćwiczenia, zadania interaktywne). Wskazuje też na możliwość nauki we własnym tempie oraz możliwość wracania do zagadnień według własnych potrzeb. Uczniowie opanowują więc temat w domu przed lekcją, a na zajęciach, dzięki praktycznemu zastosowaniu wiedzy, utrwalają zdobyte informacje pod okiem nauczyciela.

Nauczyciel informuje uczniów, że na następnej lekcji będą rozmawiać na temat kaligramów i ASCII-art, dzielić się swoimi wrażeniami na temat tych form sztuki, a także tworzyć własne prace. Wskazuje, że uczniowie podczas samodzielnej pracy z materiałem mogą także dodawać do tablicy *Padlet* własne materiały, które będą im się wydawać ciekawe lub pomocne w samodzielnym opracowaniu danego tematu – przemyślenia, zdjęcia, pytania, komentarze czy reakcje (warto ustawić tutaj ręczne zatwierdzanie nowych wpisów, co eliminuje możliwość pojawienia się informacji niezwiązanych z tematem). Zachęcając do tej formy aktywności, nauczyciel zwraca też uwagę na sprawdzanie wiarygodności i rzetelności informacji znalezionych w Internecie.

Przebieg lekcji:

Czynności poprzedzające lekcję:

Nauczyciel upewnia się, czy na każdym komputerze jest dostępny program *Microsoft Word* oraz, czy komputer ma połączenie z Internetem.

Faza wprowadzająca (10 minut):

- 1) Czynności organizacyjne – sprawdzenie obecności, podanie tematu lekcji, przygotowanie stanowisk pracy, włączenie komputerów.
- 2) Nauczyciel wyświetla na tablicy multimedialnej lub rzutniku udostępnioną uczniom tablicę *Padlet*, moderuje dyskusje na temat widocznych tam materiałów dotyczących kaligramów i ASCII-art, omawia wpisy udostępnione przez uczniów, odpowiada na pytania, pomaga w rozwiązywaniu trudniejszych zagadnień.
- 3) Nauczyciel informuje uczniów, że ich zadaniem będzie stworzenie w programie *Microsoft Word* kaligramu i/lub rysunku ASCII, według przekazanej przez niego instrukcji.
- 4) Prowadzący wyjaśnia, że program *Microsoft Word* przeznaczony jest do tworzenia dokumentów tekstowych, głównie przeznaczonych do wydruku. Zaznacza jednak, że z powodzeniem można go także wykorzystać do stworzenia prostej pracy graficznej. Przypomina także podstawowe zasady posługiwania się tym programem. Informuje też, że rysunki ASCII można wykonać korzystając z *Notatnika*.

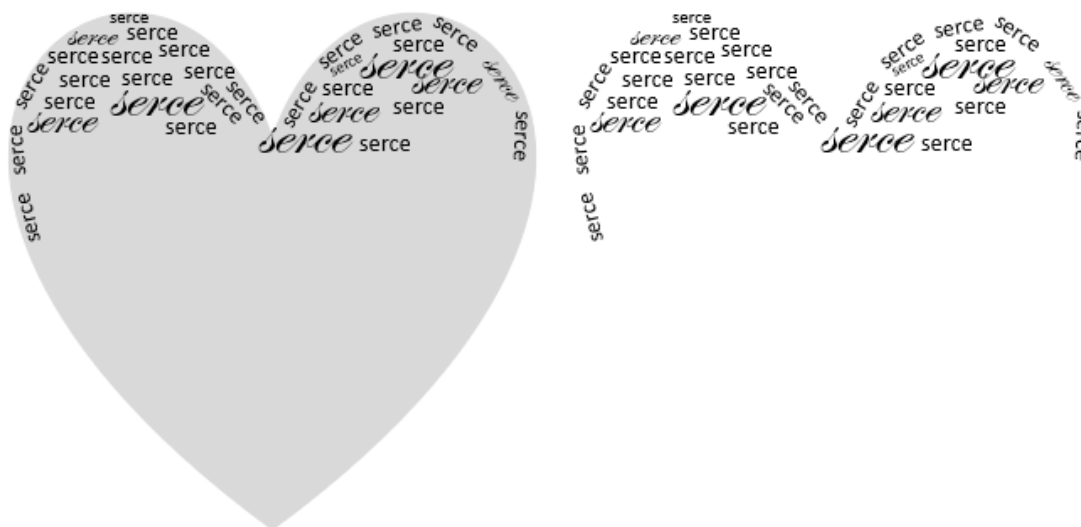
Faza realizacyjna (25 minut):

- 1) Prowadzący prezentuje sposoby wykonania pracy. Informuje uczniów, że mogą do tego celu wykorzystać grafiki znajdujące się w sekcji: *Do pracy na lekcji* na *Padlecie*, które pomogą im w wykonaniu pracy. Uczniowie mogą także wykonać pracę według swojego pomysłu, zgodnie z tym, co udało im się dowiedzieć podczas pracy w domu. Na polecenie nauczyciela uczniowie rozpoczynają pracę.

Proponowane sposoby wykonania pracy:

KALIGRAM

Z udostępnionych na *Padlecie* grafik, każdy uczeń wybiera sobie taką, która mu odpowiada, kopiując ją do edytora tekstowego. Następnie ustawia preferowaną wielkość, przezroczystość na 80% oraz wstawia pole tekstowe – bez wypełnienia i konturu. (Zamiast grafiki, można użyć także opcji *Wstawianie* i dodać dowolny kształt). Po wykonaniu tych czynności, uczeń wypełnia pole tekstowe słowem (lub słowami) związanym z wybranym obrazem, a następnie kopiuje je tak, by wyrazy nakładały się na grafikę. Uczeń może zmieniać także kolor liter oraz kierunek pisania tekstu. Po wypełnieniu całej grafiki zostaje ona usunięta.



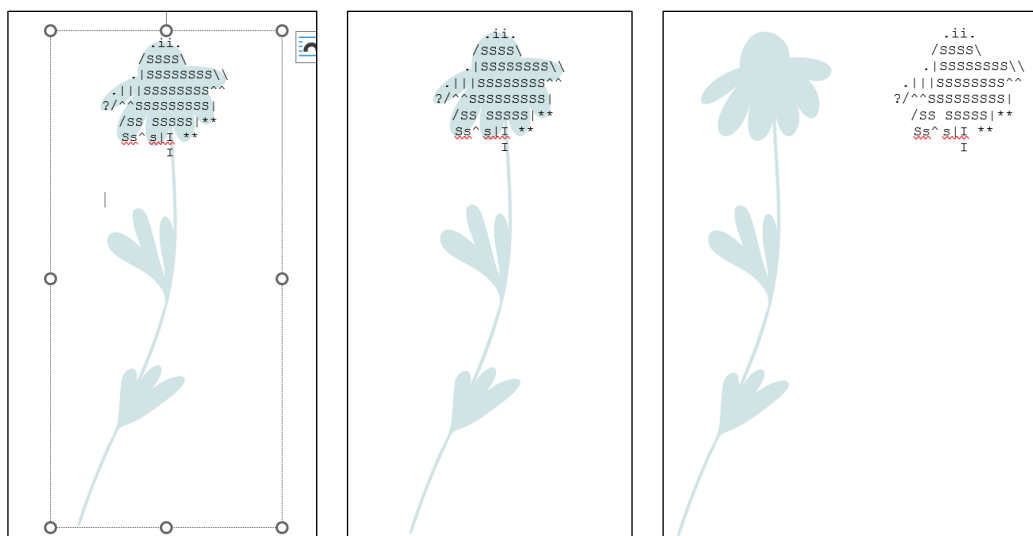
Przykład wykonywania kaligramu

Źródło: Opracowanie własne

ASCII-ART

Z udostępnionych na *Padlecie* grafik, każdy uczeń wybiera sobie taką, która mu odpowiada, kopiując ją do edytora tekstowego. Następnie ustawia preferowaną wielkość, przezroczystość na 80% oraz wstawia pole tekstowe – bez wypełnienia i konturu, nakładając je (położenie: przed tekstem) na skopiowaną grafikę. (Zamiast grafiki, można użyć także opcji *Wstawianie* i dodać dowolny kształt). Po wykonaniu tych czynności, uczeń wybiera czcionkę *Courier* (rozmiar 11, interlinia 1, bez odstępów przed i po akapicie) i rozpoczyna wypełnianie pola tekstowego dowolnymi literami i znakami na

widocznych elementach grafiki. Uczeń może zmieniać także kolor liter i znaków, ale nie może zmieniać wielkości czcionki. Po wypełnieniu całej grafiki zostaje ona usunięta.



Przykład wykonywania pracy ASCII-art

Źródło: Opracowanie własne

- 2) Nauczyciel w trakcie lekcji pracuje razem z uczniami, prezentując tym samym poszczególne etapy wykonywania zadania. W trakcie wykonywania prac przez uczniów, nauczyciel podchodzi do nich, udziela im wskazówek i odpowiada na ewentualne pytania.

Faza podsumowująca (10 minut):

- 1) Nauczyciel podsumowuje pracę na lekcji. Uczniowie zapisują wykonane prace na pulpicie. Nauczyciel poleca wgrać skończone prace w odpowiednie miejsce na *Padlecie* i wyświetla na tablicy multimedialnej/rzutniku.
- 2) Chętni uczniowie wyrażają swoje opinie i spostrzeżenia na temat wykonanych prac. Nauczyciel prosi, aby powiedzieli, co sprawiło im największą trudność podczas pracy.
- 3) Prowadzący zachęca również uczniów do zabawy z poznanymi formami twórczości w domu i dodawania prac do utworzonej galerii online. Informuje, że galerię prac można oglądać samodzielnie w domu, ale zostanie ona także ponownie udostępniona do wglądu na kolejnej lekcji.
- 4) Uczniowie porządkują miejsce pracy. Nauczyciel dziękuje uczniom za lekcję, żegna uczniów.

Linki:

Link do tablicy *Padlet* zawierającej prezentację oraz inne przygotowane materiały: <https://padlet.com/agnieszkawojda/od-liter-do-obraz-w-filjsbrsvjum18qz>. Zaletą tego typu rozwiązania jest fakt, że tablica ta może być na bieżąco aktualizowana i wzbogacana o nowe informacje.

Bibliografia i źródła wykorzystane do przygotowania scenariusza lekcji, prezentacji i innych materiałów:

- Piotrowska, P., 2009. *ASCII ART (praca magisterska)*, <<https://archive.org/details/AsciiArt-DiploMa/mode/2up>> [dostęp: 29.05.2024];
- *Podstawa programowa kształcenia ogólnego z komentarzem. Plastyka (II etap edukacyjny)*, <<https://www.ore.edu.pl/wp-content/uploads/2017/05/plastyka.-pp-z-komentarzem.-szkola-podstawowa.pdf>> [dostęp: 25.05.2024].

Strony internetowe:

- https://en.wikipedia.org/wiki/ASCII_art;
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Calligrammes>;
- https://poolespark.com/wp-content/uploads/2020/06/Final-Yr3_4-Literacy-2-week-project.pdf.

Tło prezentacji:

- <https://slidesgo.com/>.

Wykorzystane grafiki i ilustracje:

- strona tytułowa i końcowa scenariusza, grafiki wgrane do sekcji: *Do pracy na lekcji na Padlecie*: <https://www.freepik.com/> (wersja premium);
- prezentacja:
 - strona 4: https://szkola.lafontaine.edu.pl/wp-content/uploads/sites/4/2020/06/1-3IIM_Lidia_Sidorowska-Mucha-1-e1591135140817.jpg;
 - strona 6: <https://en.wikipedia.org/wiki/Calligrammes>;
 - strona 7: https://szkola.lafontaine.edu.pl/wp-content/uploads/sites/4/2020/06/1-3IIMex_Tomasz_Stra%CC%A8czek-1.jpg;
 - strona 8: https://szkola.lafontaine.edu.pl/wp-content/uploads/sites/4/2024/04/4-6_3m-Alicja-Jarosz.jpg;
 - strona 9: https://szkola.lafontaine.edu.pl/wp-content/uploads/sites/4/2024/04/1-3_1mex-aequo-Hanna-Lutoborska.jpg;
 - strona 10: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1820789428186900&type=3>;
 - strona 11: https://poolespark.com/wp-content/uploads/2020/06/Final-Yr3_4-Literacy-2-week-project.pdf;
 - strona 12: <https://www.deviantart.com/ithiliart/art/The-First-Avenger-400906496>;

- o strona 12: <https://pl.pinterest.com/pin/503136589613821197/>;
- o strona 13: <https://pl.pinterest.com/pin/187884615674660891/>;
- o strona 14: <https://tiny.pl/d55m2>;
- o strona 14: <https://x.com/dannygreenfield/status/635576918868426752>;
- o strona 15: https://pl.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa#/media/Plik:Mona_Lisa,_by_Leonardo_da_Vinci,_from_C2RMF_retouched.jpg;
- o strona 16: <https://tiny.pl/d55m3>;
- o strona 16: <https://www.cs.ubc.ca/labs/imager/tr/2011/Micrography/monalisa.pdf>;
- o strona 17: <https://sandrauribeperez.wordpress.com/tag/caligramas/>;
- o strona 17: <http://surl.li/ucsni>;
- o strona 20: <https://asciieverything.com/ascii-tips/how-to-draw-ascii-art-in-microsoft-word-8-steps-with-images/>;
- o strona 22: <https://www.asciart.eu/computers/smileys>;
- o strona 23: <https://asciart.cc/t-10730/penguin>;
- o strona 23: <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fxnq13up1l5l9l.png>;
- o strona 24: <https://pl.wikipedia.org/wiki/ASCII-Art#/media/Plik:BB-ASCII-art-screenshot-zebra.png>;
- o strona 25: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/75/ASCII-Art.CoA_of_Poland_%28III_Rzeczpospolita%29.pdf;
- o strona 27: <https://www.asciart.eu/art-and-design/mona-lisa>;
- o strona 28: <https://www.asciart.eu/art-and-design/mona-lisa>;
- o strona 34: <https://9gag.com/gag/a5o83Wq?ref=pn.mw>;
- o strona 36: https://poolespark.com/wp-content/uploads/2020/06/Final-Yr3_4-Literacy-2-week-project.pdf;
- o strona 37: https://poolespark.com/wp-content/uploads/2020/06/Final-Yr3_4-Literacy-2-week-project.pdf.

Materiały wideo:

- <https://www.youtube.com/watch?v=mOYeHhklq8U&t=374s>.

Wykorzystane programy i narzędzia:

- Padlet, Learning Apps, Adobe Illustrator, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint.

