

## PUPPET PALS HD – BAJKOWE SCENKI

### SCENARIUSZ ZAJĘĆ W BIBLIOTECE Z WYKORZYSTANIEM TABLETU I APLIKACJI

[odcinek 6: Dzieci tworzą – Tablety w bibliotece]

#### CEL I KRÓTKI OPIS ZAJĘĆ

Podczas zajęć dzieci nauczą się reżyserować proste scenki teatralno-filmowe za pomocą aplikacji Puppet Pals HD. Celem zajęć jest budowanie pozytywnych skojarzeń z biblioteką, zapoznanie uczestników z podstawową wiedzą o teatrze, pobudzenie kreatywności, zachęcenie do publicznych występów i zagospodarowanie czasu wolnego dzieci.

#### STOPIEŃ TRUDNOŚCI

1    2    3

#### GRUPA DOCELOWA

Dzieci w wieku 6-11 lat. Warto zadbać o to, aby grupy nie były zbyt silnie zróżnicowane wiekowo.

#### WIELKOŚĆ GRUPY (OPTYMALNA, MAKSYMALNA)

Optymalnie – jeden iPad na 2 uczestników. Maksymalnie – jeden iPad na 3 uczestników.

#### CZAS ZAJĘĆ

Scenariusz zakłada, że zajęcia powinny trwać 90 minut.

#### WYMAGANIA TECHNICZNO-ORGANIZACYJNE

1. Tablety z aplikacją Puppet Pals HD w liczbie odpowiadającej ilości uczestników.
2. Opcjonalnie: słuchawki z mikrofonem, dzięki którym nagrywany dźwięk będzie lepszej jakości.

#### KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ

Umiejętność zajęcia się dziećmi, znajomość działania aplikacji Puppet Pals HD.

#### PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Zajęcia rozpoczynają się opowiedzeniem, przeczytaniem lub odsłuchaniem (audiobook) bajki, która będzie motywem zabawy z aplikacją Puppet Pals HD. Dobrze, aby była to bajka, w której występują co najmniej trzy z następujących postaci: mysz, kruk, smok, wróżka, rycerz, królewna, czarownica (te postaci dostępne są w bezpłatnej wersji aplikacji Puppet Pals HD).

2. W drugiej fazie zajęć dzieci są zaproszone do zabawy z tabletami i aplikacją Puppet Pals HD. Każda grupa dzieci wybiera scenkę z bajki – najlepiej, aby każda grupa skupiła się na innej scenie. Zadaniem uczestników jest zinterpretowanie wybranej scenki za pomocą aplikacji Puppet Pals HD.
3. Dzieci wspólnie wybierają odpowiednie tło sceny (scenografię), a następnie każde z nich wybiera postać, w którą będzie się wcielać. Przed nagrywaniem scenek dzieci mogą ustalić, co będzie się w nich działo, lub po prostu improwizować (np. nagrać kilka scenek i wybrać najlepszą z nich).

Uwaga! Podczas nagrywania scenek ważną rolę odgrywa osoba prowadząca. Powinna ona monitorować to, co robią dzieci: upewnić się, czy wiedzą co i jak mają zrobić, czy odpowiednio podzieliły się zadaniami itp.

4. Dzieci nagrywają scenki i podkładają głosy pod swoich bohaterów. Jeśli po obejrzeniu scenki będą niezadowolone z rezultatu, mogą powtórzyć nagrywanie. Następnie z kilku zapisanych scenek uczestnicy wybierają jedną, z której są najbardziej zadowoleni. Ta scenka zostaje wyeksportowana do finalnego pliku (w postaci filmu).
5. Po zakończeniu animowania, nagrywania i eksportowania każda grupa po kolei prezentuje efekty swojej pracy. Warto zadbać o to, aby kolejność prezentacji była zgodna z narracją bajki.
6. Osoba prowadząca może zapytać dzieci o ich wrażenia (np.: co było dla nich ciekawe?, co łatwe, a co trudne?).
7. Osoba prowadząca może zapytać dzieci, czy wiedzą, jakie osoby są potrzebne do stworzenia przedstawienia teatralnego. Odpowiedzi dzieci należy zapisać na karteczkach, a następnie wspólnie posegregować.
8. Gotowe filmiki stworzone przez dzieci można wykorzystać w bibliotece do promowania tego typu zajęć, np. poprzez zamieszczenie ich na stronie www i profilu biblioteki w portalach społecznościowych (Facebook, Instagram).

## Możliwe modyfikacje zajęć

1. Zajęcia można prowadzić cyklicznie, np. co tydzień, zmieniając bazową bajkę.
2. Jeśli liczba uczestników odpowiada ilości tabletów, dzieci mogą nagrywać całe scenki samodzielnie.
3. Starsze dzieci można poprosić o rodzaj projekcji pobudzającej wyobraźnię – wymyślenie alternatywnego zakończenia historii.
4. Można także pobrać bezpłatną aplikację **Puppet Pals 2**, która przeznaczona jest dla nieco starszych dzieci i oferuje inny zestaw postaci oraz scenografii. Aplikację można pobrać, korzystając z adresu: <https://itunes.apple.com/us/app/puppet-pals-2/id589141096?mt=8>.

## Oczekiwane rezultaty zajęć i sposoby weryfikacji

Rezultatem zajęć są tematyczne scenki teatralne stworzone w aplikacji Puppet Pals HD, wyeksportowane w formie krótkich filmików.



Projekt „Tablety w Twojej bibliotece” jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl>