

**Moduł 5: Zwiększanie kreatywności w
nauczaniu online i zaangażowania uczniów
poprzez działania artystyczne**

T4T - Narzędzia Nauczania w Edukacji Cyfrowej

Erasmus+ projekt numer: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654



Spis treści

O projekcie	3
Cele modułu	3
Wymagania wstępne	4
Oczekiwane efekty uczenia się (umiejętności i kompetencje)	4
Wprowadzenie	5
Temat 1. Kreatywność w sieci - definicja i podstawowe zasady	5
Temat 2. Utrzymywanie zaangażowania studentów online poprzez kreatywne działania wirtualne - kilka pomocnych wskazówek i przykładów	7
Temat 3. Rozwijanie i pielęgnowanie kreatywności i umiejętności artystycznych edukatorów online - kilka pomysłów i spostrzeżeń	10
Temat 4. Wspólne działania artystyczne online - praktyczne przykłady, które e-edukatorzy mogą bezpośrednio zastosować w swoich wirtualnych lub mieszanych klasach	13
Słowniczek	16
Wskazówki do dalszej lektury (bibliografia i linki)	17



O projekcie

Projekt T4T - Narzędzia Nauczania w Edukacji Cyfrowej koncentruje się na wspieraniu edukatorów dorosłych oraz formalnych, nieformalnych i pozaformalnych dostawców szkoleń, aby skutecznie przejść na edukację cyfrową i zapewnić taki sam poziom interakcji uczących się i "ludzkiego" doświadczenia, jak w środowisku fizycznym. Ogólnym celem projektu jest wzmocnienie zdolności edukatorów dorosłych i profesjonalistów szkoleniowych do budowania i utrzymywania skutecznej dynamiki grupy w warunkach edukacji cyfrowej, aby lepiej zaangażować swoich uczniów online.

Opracowanie wytycznych, jak lepiej stworzyć efektywną dynamikę grupy w środowisku uczenia się online, pomoże edukatorom dorosłych i profesjonalistom szkoleniowym poprawić ich kompetencje w zakresie specyfiki budowania i podtrzymywania efektywnej dynamiki grupy online i zapewnienia wysokiego poziomu doświadczenia uczniów w cyfrowych klasach.

6 modułów dostarcza metodologicznych wskazówek dla edukatorów dorosłych, jak efektywniej budować i podtrzymywać dynamikę grupy w środowisku uczenia się:

- jakie narzędzia i oprogramowanie cyfrowe można wykorzystać
- jakie zachowania należy przyjąć
- jak zaangażować uczniów w działania online w małych grupach
- jak wykorzystać ćwiczenia artystyczne do pobudzenia kreatywności, itp..

Cele modułu

Sztuka i kultura dają trenerom i wykładowcom różne możliwości promowania pozytywnych wyników nauczania w ich klasach - zarówno w formie fizycznej, jak i wirtualnej oraz hybrydowej. Poprzez tworzenie, prezentowanie i doświadczanie działań artystycznych uczniowie mogą otworzyć się na nowe perspektywy i rozpocząć rozmowy na różne tematy w sposób integracyjny. Zachęca to do dialogu i współpracy zarówno między sobą, jak i z nauczycielem czy opiekunem.

W ten sposób nauczyciele mogą łatwo stworzyć poczucie wspólnoty i pielęgnować wzajemne zrozumienie, które są szczególnie ważne, gdy nauka odbywa się online, a uczniowie nie mają kontaktu z rówieśnikami. Te pozytywne doświadczenia zmniejszają niepokój, frustrację i dezorientację oraz stanowią dobrą podstawę do dalszej nauki.

W tym module e-edukatorzy poznają podstawowe zasady zachowania kreatywności w sieci oraz zyskają wgląd w to, jak rozwijać i pielęgnować własne kreatywne nauczanie poprzez wykorzystanie różnych form sztuki. Otrzymają również kilka pomocnych wskazówek, jak utrzymać zaangażowanie uczniów online poprzez kreatywne działania wirtualne. Zaprezentowane zostaną praktyczne przykłady wspólnych działań artystycznych, muzycznych, tanecznych i teatralnych, które posłużą jako inspiracja dla e-edukatorów, wykładowców i specjalistów ds. szkoleń, którzy będą mogli łatwo zaadaptować je do swoich praktyk i dziedzin nauczania.



Wymagania wstępne

Zanim edukatorzy osób dorosłych rozpoczną pracę z tym modułem, powinni zapoznać się z koncepcjami nauczania online i nauczania mieszanego (hybrydowego). Przydatne będzie również poznanie podstaw utrzymywania efektywnej dynamiki grupy, co pomoże im ocenić, co może się sprawdzić w przypadku ich tematów nauczania, a co powinno być dopracowane i dostosowane do potrzeb i specyfiki ich grup uczących się.

Wskazane jest wypróbowanie różnych narzędzi cyfrowych i oprogramowania do utrzymywania efektywnej interakcji online z uczniami (proponowane w module drugim), jak również przejście przez specyfikę pracy w małych grupach w środowisku uczenia się online (opisane w module trzecim). Wskazówki dotyczące roli edukatora i skutecznego zachowania w sieci, wyjaśnione w module 6, mogą być również ważne dla lepszego zrozumienia, jak stosować działania artystyczne w klasach wirtualnych i w ustawieniach mieszanych.

Oczekiwane efekty uczenia się (umiejętności i kompetencje)

Po zapoznaniu się z tym modułem oczekuje się, że edukatorzy dorosłych podniosą swoje umiejętności i kompetencje w następujących kierunkach:

- Poznają, jakie są podstawowe zasady kreatywności online i jak ją podtrzymywać w środowiskach nauczania online i mieszanego..
- Dowiedzą się, jak stosować działania artystyczne online do budowania i utrzymywania efektywnej dynamiki grupy.
- Będą w stanie rozwijać i pielęgnować własne umiejętności artystyczne i kreatywne nauczanie poprzez wykorzystanie technik plastycznych, muzycznych, tanecznych i teatralnych.
- Zbudują swoje kompetencje w zakresie utrzymywania zaangażowania uczniów online poprzez kreatywne doświadczenia wirtualne.
- Zapoznają się z praktycznymi przykładami wspólnych działań artystycznych, muzycznych, tanecznych i teatralnych, które mogą być łatwo zaadaptowane i przeniesione do ich własnych sesji nauczania online i lekcji.

Wprowadzenie

W dzisiejszych czasach prowadzenie kursu online, sesji wirtualnej lub zajęć w małej grupie wymaga od edukatorów kreatywności, innowacyjności i eksperymentowania z różnymi podejściami, technikami i mediami. Utrzymywanie uczniów w skupieniu, zaangażowaniu i motywacji przed laptopami, telefonami komórkowymi i innymi inteligentnymi urządzeniami wymaga stworzenia środowiska uczenia się, które jest bezpieczne, nie oceniające i stymuluje kreatywność, eksperymentowanie i swobodne dzielenie się poglądami i perspektywami. Aby ustanowić i utrzymać właściwe piętro dla tych postaw, trenerzy i wykładowcy mogą polegać na działaniach artystycznych, takich jak rysowanie, szkicowanie, muzyka, taniec, aktorstwo, recytacje poetyckie itp.

Temat 1. Kreatywność w sieci - definicja i podstawowe zasady

Zazwyczaj **kreatywność** kojarzy się z artystami, malarzami, pisarzami, poetami, aktorami, muzykami i innymi osobami, które na co dzień tworzą dzieła sztuki. Jednak jest ona ważna w każdym aspekcie naszego życia i każdy jest w jakiś sposób kreatywny w swojej pracy, zwłaszcza pedagodzy, którzy muszą nieustannie inspirować, angażować i motywować swoich uczniów.

Kreatywność można zdefiniować jako *"wykorzystanie wyobraźni lub oryginalnych pomysłów w celu stworzenia czegoś nowego lub innego"*. Ucząc online lub w formacie mieszanym/hybrydowym, edukatorzy i specjaliści od szkoleń muszą stymulować uczniów do przechodzenia przez proces twórczy całkowicie lub częściowo w środowisku wirtualnym, w którym obie strony są zdalne i często same przed różnymi urządzeniami elektronicznymi. A to ma swoją specyfikę i ograniczenia, ponieważ uczący się nie mogą łatwo utrzymać nieformalnych relacji i interakcji społecznych typowych dla środowisk fizycznych.

W swojej istocie proces twórczy jest **cykliczny i nieliniowy**. Oznacza to, że jest ciągły i nie kończy się na "finalnym" etapie refleksji.



"finalnym" etapie refleksji.

Zamiast tego, proces jest kontynuowany poprzez myślenie o tym, czego nauczyliśmy się w poprzednim działaniu i zastosowanie tej wiedzy w kolejnym.

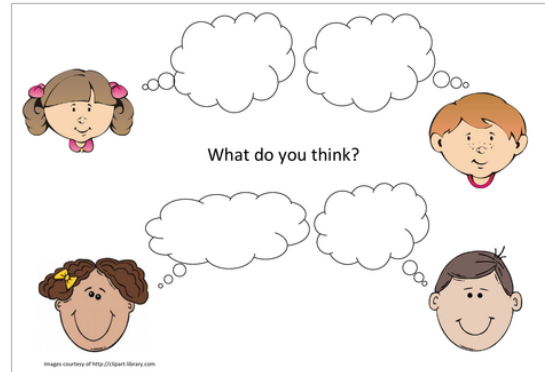
Ta nieliniowość ma jeszcze większe zastosowanie, gdy w procesie nauczania wykorzystujemy formy i narzędzia artystyczne, ponieważ pozwala ona edukatorom i uczniom zgłębiać temat i treści nauczania poprzez ciągłe tworzenie, przemyślenie i dopracowanie wyników i kolejnych etapów.

Innymi cechami kreatywności są **eksperymenty i samodzielne wyzwania**, które wymagają bezpiecznego i wspierającego środowiska uczenia się, w którym uczniowie mogą uwolnić swoją wyobraźnię, stawiać sobie wyzwania, zmagać się z problemami i na nowo wyobrażać sobie zadanie.

Aby pielęgnować takie postawy w klasie, zwłaszcza gdy nauka odbywa się online, e-edukatorzy mogą stosować różne kreatywne ćwiczenia na rozgrzewkę, do podsumowania wyników lub po prostu jako

szybkie przerwy między tematami. Mogą to być **internetowe zagadki wizualne** lub **współdzielone tablice internetowe**, na których nauczyciele i uczniowie mogą **tworzyć proste rysunki**, które mogą być różnie interpretowane i stymulować dyskusje oraz zróżnicowane myślenie.

Innym podejściem jest **tworzenie rysunków koncepcyjnych**, za pomocą których uczniowie mogą omawiać i analizować badany materiał lub mogą rysować/szkicować/projektować wirtualne metafory wizualne, aby uchwycić istotę prezentowanych informacji lub zbadać alternatywne pomysły na dany temat.



Ćwiczenie praktyczne: Jak wykorzystać proces twórczy w wirtualnych klasach?

1. Etap planowania

Zazwyczaj artyści planują swoje prace, szkicując, dokumentując, zbierając informacje, prowadząc badania, myśląc, słuchając, eksperymentując itp. przed rozpoczęciem samej pracy.

Jako e-edukator możesz poprosić swoich uczniów, aby udokumentowali, jak przygotowują się do działania artystycznego, na przykład poprzez robienie zdjęć lub nagrań albo poprzez wykonanie wstępnych szkiców swoich pomysłów i podzielenie się nimi na wspólnej wirtualnej tablicy.

2. Etap tworzenia

Podczas niego artyści podejmują działania takie jak eksplorowanie, eksperymentowanie, myślenie, redefiniowanie, próby, granie, edytowanie i reedycja, a nawet - porażka. Na koniec tego etapu powinien powstać jakiś gotowy produkt.

Jako e-edukator możesz poprosić uczniów o prowadzenie dziennika nauki, robienie zdjęć lub nagrań z postępów. Na koniec tego etapu można poprosić ich o podzielenie się swoimi projektami na wspólnej wirtualnej tablicy lub zorganizowanie wspólnej sesji online, podczas której będą mogli zaprezentować rezultaty twórczego działania.

3. Etap refleksji i dopracowywania

Podczas całego procesu twórczego artyści nieustannie zastanawiają się nad produktem oraz nad tym, dokąd chcą zmierzać ze swoimi pomysłami i umiejętnościami. Częścią procesu jest ponowne przemyślenie i wypróbowanie, tak aby efekt końcowy odzwierciedlał idee autora i wiadomości, które chce przekazać.

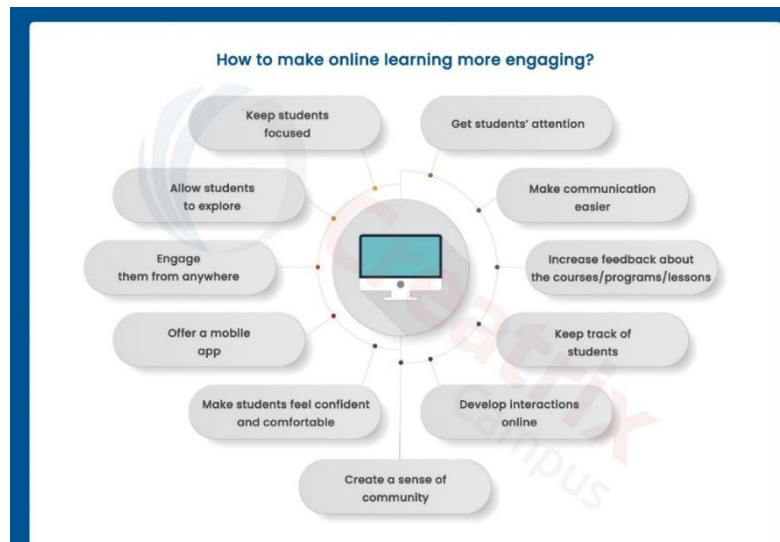
Jako e-edukator, możesz poprosić uczniów o przejrzenie swoich dzienników i postępów oraz o przemyślenie całego procesu. Niektóre możliwe pytania do dyskusji mogą obejmować:

- *Jak gotowy produkt odzwierciedla twoje początkowe pomysły?*
- *Jak produkt zmienił się w trakcie procesu tworzenia?*
- *W jakim kierunku nastąpiła zmiana? Dlaczego tak się stało?*
- *Jakie były główne czynniki stojące za zmianą?, itp.*

Temat 2. Utrzymywanie zaangażowania studentów online poprzez kreatywne działania wirtualne - kilka pomocnych wskazówek i przykładów

Nauczanie online stawia przed nauczycielami różne ograniczenia i wyzwania, ale także wpływa na uczących się. Z jednej strony, nauczyciele muszą być kreatywni i adaptacyjni przy opracowywaniu treści nauczania oraz odpowiednich narzędzi i podejść. Z drugiej strony - uczniowie muszą zachować koncentrację i motywację do nauki, podczas gdy w ich domach odległych klasach czeka na nich wiele czynników rozprasających uwagę.

Jak więc specjaliści ds. zapewnić, że uczniów z dala lekcyjnych?



przy wyborze narzędzi i podejść. uczniowie zachować motywację do gdy w ich domach odległych klasach czeka na czynników rozprasających

e-edukatorzy i szkoleń mogą zaangażują swoich od zwykłych sal

Poniższy diagram pokazuje kilka sposobów na to, jak sprawić, by nauka online była bardziej angażująca:

Źródło: [Student Engagement in the Online Learning - What Works and Why \(creatrixcampus.com\)](https://creatrixcampus.com)

Innym podejściem jest zachęcanie uczniów do kreatywności online oraz **planowanie kreatywnych impulsów** w programach nauczania. Zazwyczaj są to *szybkie, jednorazowe ćwiczenia oparte na działaniach artystycznych, które angażują uczniów w zabawne doświadczenia jako część treści sesji lub w przerwach między lekcjami*. Są one również oparte na zasadach eksperymentowania, eksploracji i samodzielnego stawiania wyzwań oraz pozwalają na kreatywne wykorzystanie niekonwencjonalnych mediów artystycznych.

O czym powinni pamiętać e-edukatorzy, organizując kreatywne pobudzenie do angażowania swoich uczniów online?

- Jeśli impuls dotyczy rysowania i nie jest częścią przedmiotu artystycznego, e-edukatorzy nie powinni oczekiwać "profesjonalnego" rysunku lub obrazu. **Efekt może być jakiś amatorski szkic na luźnej kartce papieru lub tylko kilka linii na wspólnej tablicy online**. Celem nie jest nauczenie uczniów jak "technicznie" rysować, ale sprowokowanie ich do eksperymentowania i wychodzenia "poza schemat". Zachęcaj więc do improwizacji w jak największym stopniu.
- **Odnalezienie odpowiednich materiałów w domu lub przyzwyczajenie się do wspólnego narzędzia pracy online może zająć więcej czasu niż w przypadku nauki twarzą w twarz**. W klasach fizycznych nauczyciele zapewniają szereg materiałów, z którymi uczniowie eksperymentują i wykonują zadania. W domu uczniowie muszą najpierw zidentyfikować te materiały, a następnie zastanowić się, jak mogłoby je wykorzystać i co mogłoby z nich stworzyć. A to wymaga czasu.
- **Daj uczniom online swobodę wyboru materiałów, których będą używać i podejścia do kreatywnego zadania w sposób, jaki preferują**. Kiedy uczniowie są w domu, e-edukatorzy nigdy nie wiedzą, co mogą mieć wokół siebie. Zamiast więc mówić: "Zwizualizuj swój pomysł używając kartonu i taśmy", pozwól na różne opcje. Poproś uczniów, by najpierw określili, jakie materiały mają do dyspozycji i ogranicz ich tylko do tego, ile z jednego materiału mogą użyć do wykonania zadania.
- **Pozostaw uczniom wystarczająco dużo czasu, by mogli przestawić się z poważnych zajęć na kreatywne ćwiczenia**. Ponieważ będą oni sami przed swoimi urządzeniami cyfrowymi, może to potrwać dłużej niż w warunkach fizycznych. Jeśli to konieczne, bądź pierwszym, który podejmie wyzwanie i wykona kreatywny impuls.
- **I wreszcie, co nie mniej ważne - niech to wszystko będzie zabawą!** Jesteśmy kreatywni tylko wtedy, gdy cieszymy się tym, co robimy!

Kilka łatwych przykładów kreatywnego wsparcia online, odpowiednich dla różnych grup użytkowników

Tworzenie komiksów: Dodadzą one humoru do Twojej klasy online i są dobrym sposobem na wizualizację części treści nauczania, sprowokowanie dyskusji między uczniami lub ocenę postępów. Można poprosić uczestników o stworzenie komiksów, a następnie umieścić je na wspólnej tablicy cyfrowej lub przesłać na kanale czatu. Pozwól na swobodne podejście - niektórzy uczniowie mogą preferować szkicowanie swoich komiksów na papierze, skanowanie i zamieszczanie ich, podczas gdy inni mogą preferować korzystanie z aplikacji lub darmowego oprogramowania do animacji i dzielenie się wynikami. Obserwuj przepływ kreatywności i współpracy. **Pomocne Źródło:** [Synfig](#) ([link dostępny jest w sekcji "Wskazówki do dalszej lektury"](#)) to darmowe, otwarte oprogramowanie do animacji 2D, które jest dobrym wyborem dla początkujących, którzy chcą animować swoje komiksy.

Opowiadanie historii za pomocą storyboardów: Nadają się one do podsumowania treści lekcji lub sesji online lub do uproszczenia złożonych informacji teoretycznych i przedstawienia ich w łatwy i zrozumiały sposób. Storyboardy pozwalają wizualnie podkreślić kluczowe aspekty treści poprzez zastosowanie ilustracji i zdjęć z notatkami. Są one również dobrym narzędziem do zwiększania zaangażowania studentów, ponieważ za ich pomocą można tworzyć proste komiksy, które w dzisiejszych czasach uczący się online naprawdę lubią. **Pomocne Źródło:** [Creately storyboards](#) ([link dostępny jest w sekcji "Wskazówki do dalszej lektury"](#)) to łatwe w użyciu oprogramowanie, które oferuje również gotowe szablony, które e-edukatorzy mogą wykorzystać w swoich klasach. Pozwalają one na import dodatkowych grafik bezpośrednio z Internetu lub z laptopa edukatora.

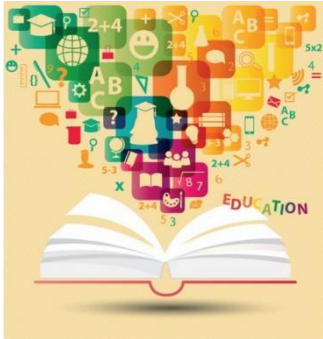
Napisanie lub wygłoszenie wiersza albo zaśpiewanie piosenki: Tego typu kreatywne pobudzenia nadają się nie tylko na lekcje muzyki czy literatury, ale mogą być również wykorzystywane w nauczaniu języków obcych, przedmiotów historycznych czy geograficznych, a nawet jako energizer pomiędzy innymi sesjami. E-edukatorzy mogą zlecić uczniom napisanie i wykonanie wiersza lub piosenki na dowolny temat, ponieważ możliwości są nieograniczone. Rezultaty są zawsze zabawne i odświeżają od "zmęczenia ekranu", które może pojawić się po długich godzinach spędzonych przed urządzeniami cyfrowymi. **Pomocne Źródło:** [Soundcloud](#) ([link dostępny jest w sekcji "Wskazówki do dalszej lektury"](#)) to platforma internetowa, która oferuje wiele darmowych podkładów muzycznych, które można wykorzystać do pomocy uczniom w ich eksperymentach muzycznych.

Tworzenie tablicy dźwiękowej: Dzięki tego typu kreatywnym impulsom e-edukatorzy mogliby sprowokować eksperymenty uczniów i rzucić im wyzwanie, by mieszały różne formy artystyczne i media. Można poprosić uczniów, by wyszli na zewnątrz lub w okolice swoich domów i nagrali wszystkie dźwięki i głosy, które słyszą. Następnie mogą stworzyć dziennik sensoryczny i opisać swoje odczucia i doświadczenia związane z usłyszanymi dźwiękami. Może to być w formie szkicu, wiersza, opowiadania, piosenki, tańca, kolekcji zdjęć itp. **Na koniec wszyscy uczniowie mogą stworzyć wspólną cyfrową tablicę dźwiękową odzwierciedlającą ich twórcze doświadczenia.**



Co-funded by the
European Union

Temat 3. Rozwijanie i pielęgnowanie kreatywności i umiejętności artystycznych edukatorów online - kilka pomysłów i spostrzeżeń



Ponieważ kreatywność jest bezpośrednio związana z wychodzeniem poza rutynę, jest ona bardzo indywidualna i zależy od osobowości każdego e-edukatora. Dlatego ważne jest, aby spróbować znaleźć miejsce, w którym znajduje się nasza własna kreatywność i co nas inspiruje w nauczaniu, zwłaszcza w środowiskach internetowych i hybrydowych. Niektórzy mogą preferować rysowanie i wizualizowanie swoich pomysłów za pomocą szkiców. Inni mogą być zainspirowani śpiewem lub tańcem. Inni mogą być dobrzy w opowiadaniu historii lub innych kreatywnych przedsięwzięciach.

Jak edukatorzy mogą rozwijać własną kreatywność w sieci?

- *Znajdź to, co rzeczywiście cię inspiruje:* Nie porównuj się z innymi edukatorami, ani nie próbuj naśladować czy imitować ich sposobu wykorzystania kreatywności w nauczaniu online. Każdy z nas jest utalentowany na swój sposób i powinien znaleźć to, co najlepiej wpływa na jego kreatywność.
- *Nie bój się wychodzić poza swoją strefę komfortu:* Jakkolwiek doświadczony może być jeden edukator w sali lekcyjnej, nauczanie w środowisku cyfrowym lub hybrydowym jest czymś zupełnie innym i ma swoje własne ograniczenia i specyfikę. Jest to więc właściwy moment, aby spróbować czegoś nowego i nieznanego oraz rzucić wyzwanie utartym schematom. Te nowe rzeczy mogą sprawić, że e-trenerzy i korepetytorzy będą nieco zdenerwowani na początku, ale na końcu mogą okazać się bardzo produktywni. Dlaczego więc nie postawić sobie wyzwania i nie spróbować nowych rzeczy i podejść online?
- *Zmień swoją codzienną rutynę podczas planowania i prowadzenia lekcji online i sesji szkoleniowych:* Istnieją różne sposoby, aby otworzyć swoje perspektywy i wprowadzić przepływy kreatywności do swojej pracy. Może to być czytanie nowych rodzajów książek, słuchanie nowego gatunku muzyki, chodzenie do muzeum lub galerii sztuki (nawet ich wirtualnych wersji) i poznawanie znajdujących się tam artefaktów lub kontemplowanie wystawionych dzieł sztuki, uczęszczanie na zajęcia teatralne itd. Zmieniając swoje przyzwyczajenia i zrywając z utartym sposobem postępowania, możesz wstrząsnąć swoim umysłem i obrać drogę do kreatywności. I oczywiście - włącz wszystkie nowe nauki do swoich lekcji online.
- *Bądź otwarty i szukaj inspiracji wszędzie:* Kiedy tkwimy w rutynie, trudno jest spróbować nowych rzeczy i podejść. Przeniesienie nauczania z dobrze znanej klasy twarzą w twarz do środowisk internetowych i hybrydowych może być właściwym momentem na eksperymentowanie, bycie kreatywnym i wypróbowanie nowych podejść i narzędzi. Nie trzeba być profesjonalnym malarzem lub piosenkarzem, aby włączyć proste rysunki lub eksperymenty muzyczne do swoich lekcji online. Nowe pomysły i doświadczenia można znaleźć wszędzie. Najważniejsze jest, aby je zauważyć i być gotowym do odkrywania i cieszenia się nimi.

Zazwyczaj **umiejętności artystyczne** odnoszą się do profesjonalnych artystów i obejmują zdolności, które umożliwiają komuś funkcjonowanie w świecie sztuk pięknych. Jednak są one niezbędne dla każdej kreatywnej osoby, w tym pedagogów, nauczycieli, wychowawców i osób prowadzących szkolenia. **Ekspert kariery online Zippia** (www.zippia.com) definiuje następujące 9 umiejętności artystycznych, które każdy musi rozwijać:

Rodzaj umiejętności artystycznych	Definition
Umiejętności rysunkowe	Rysunek to forma sztuki wizualnej, która skupia się na tworzeniu obrazów za pomocą dwuwymiarowych powierzchni.
Umiejętności malarskie	Malarstwo to proces nakładania koloru, farby lub innych środków na płaskie powierzchnie. Te środki są zwykle nakładane za pomocą pędzla.
Umiejętności rzeźbiarskie	Rzeźba zazwyczaj jest trójwymiarowym dziełem sztuki. Niektóre z nich są tworzone z powodów czysto estetycznych, podczas gdy inne mogą mieć również wartość funkcjonalną.
Umiejętności drukarskie	Drukarstwo to proces artystyczny związany z przenoszeniem obrazu lub innego wzoru z matrycy na powierzchnię wtórną.
Umiejętności kompozycji muzycznej	Kompozycja muzyczna należy do kategorii sztuk widowiskowych. Obejmuje ona proces tworzenia wokalnego lub instrumentalnego dzieła muzycznego.
Umiejętności taneczne	Taniec jest również częścią kategorii sztuk performatywnych. Polega na rytmicznych ruchach ciała ludzkiego w ślad za kompozycją muzyczną.
Umiejętności aktorskie	Aktorstwo to proces odgrywania historii poprzez przyjęcie postaci. Można to zrobić w wielu mediach, takich jak radio, film, program telewizyjny, teatr lub inne przedstawienie.
Umiejętności pisarskie	Pisanie obejmuje zdolność do komunikowania się za pomocą symboli i tekstu. Zazwyczaj używa się go do wywoływania emocji, rozrywki, przekazywania informacji oraz w celach czysto estetycznych.
Umiejętności filmowe	Filmowanie należy do kategorii sztuk wizualnych. Związane jest z procesem tworzenia ruchomych obrazów.

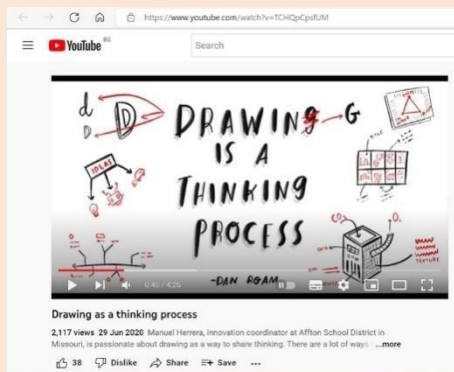
Źródło: [Artistic Skills For Your Resume \(With Examples\) – Zippia](#)

Kilka pomysłów, jak e-edukatorzy mogą pielęgnować własną kreatywność i umiejętności artystyczne podczas nauczania online:

- √ Zachowaj ciekawość i spraw, by planowanie lekcji online było twórczym doświadczeniem: Nauczanie samo w sobie jest twórczym zawodem, niezależnie od tego, czy jest praktykowane poza domem czy w sieci. Dlatego nauczyciele mogą stać się wzorem dla swoich uczniów, jeśli

- chodzi o kreatywne sposoby prezentowania treści nauczania, wyrażania i wizualizacji swoich pomysłów, angażowania się w zabawne podpowiedzi i ćwiczenia. W ten sposób będą dalej pielęgnować kreatywność wśród swoich uczniów online, niezależnie od nauczanego przedmiotu.
- √ *Eksperymentuj z nowymi metodami nauczania i narzędziami zwiększającymi kreatywność, w tym z aplikacjami mobilnymi i rozwiązaniami oprogramowania do współpracy:* Ostatnie osiągnięcia w różnych programach edukacyjnych i aplikacjach do współpracy sprawiają, że praca z nimi jest o wiele łatwiejsza niż kilka lat temu. Dlaczego więc nie wypróbować nowej aplikacji do rysowania lub oprogramowania do tworzenia muzyki podczas lekcji online? Albo zrobić kolaż fotograficzny ze swoimi uczniami na wspólnej tablicy cyfrowej? Możliwości są nieograniczone i może je ograniczać tylko wyobraźnia e-edukatora.
 - √ *Wyraź swoją kreatywną stronę:* Wiele badań psychologicznych sugeruje, że regularne zaangażowanie w twórczą aktywność, taką jak śpiew, gra na instrumencie muzycznym, rysowanie, tworzenie rzeźb lub ceramiki, taniec, a nawet robienie na drutach i haftowanie, może prowadzić do znacznie bardziej pozytywnego stanu umysłu i jest inspiracją dla nowych pomysłów i podejść. Te postawy mogą być łatwo stosowane w nauczaniu i rozpowszechniane wśród uczniów, angażując ich w proces edukacyjny i stymulując ich kreatywność i motywację.
 - √ *Rozwijaj swoje umiejętności artystyczne, ale też wykorzystuj ograniczenia, które posiadasz:* Jako że zazwyczaj pedagodzy nie są profesjonalnymi artystami, ani muzykami, tancerzami czy aktorami, zrozumiałe byłoby poczucie niepewności w rysowaniu, śpiewaniu, graniu, tańczeniu czy działaniu przed ekranami lub publicznie, nawet jeśli jest to wirtualne. Jednak ucząc zachęcaj do podejmowania ryzyka, eksperymentowania, popełniania błędów i wyciągania wniosków z porażek. Dlaczego nie spojrzysz na swoje wysiłki w tym kierunku jako na przedłużenie tego samego procesu?

Wgląd w kreatywność online - Rysowanie jako proces myślenia



W tym filmie Manuel Herrera, koordynator ds. innowacji w Affton School District w Missouri, USA, pokazuje jak w prosty sposób wykorzystać bazgroły i proste kształty (kwadraty, koła, trójkąty, linie, ukośniki, łuki i kropki) do wizualizacji swoich pomysłów.

Głównym przesłaniem jest to, że w przypadku wykorzystania rysunków w procesie myślenia i edukacji nie chodzi o sztukę, ale o myślenie i pokazanie swoich pomysłów innym!

I że jest to coś, co każdy edukator może łatwo zrobić w swojej wirtualnej lub hybrydowej klasie.

Źródło: [Drawing as a thinking process - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=TCHQzCp5tJM) (link dostępny jest w sekcji "Wskazówki do dalszej lektury")

Temat 4. Wspólne działania artystyczne online - praktyczne przykłady, które e-edukatorzy mogą bezpośrednio zastosować w swoich wirtualnych lub mieszanych klasach

Zaangażowanie w działania artystyczne sprzyja komunikacji i autoekspresji uczniów oraz wywołuje u nich poczucie solidarności. Nadaje również formę ich niewidzialnym uczuciom, pomysłom i emocjom oraz pomaga im określić się jako jednostki. Dlatego współpraca nad projektem artystycznym może pomóc nauczycielom i trenerom w pracy nad budowaniem motywacji, poczucia własnej skuteczności i samooceny uczniów, co jest szczególnie ważne w środowiskach nauki online, gdzie wszystkie strony znajdują się w rozproszonych miejscach, a spójność grupy jest raczej mglista, w porównaniu z sytuacją twarzą w twarz.



Sztuka
kolaboracyjna

*Korzyści wynikające ze **wspólnych doświadczeń artystycznych**:*

Sztuka kolaboracyjna pielęgnuje twórczy przepływ uczestników i uczy ich doceniać wzajemne podobieństwa i różnice w wspierającej atmosferze pracy zespołowej. Skupia się na współpracy, a nie na rywalizacji i równoważy indywidualne talenty każdego uczestnika ze wspólnym celem całej grupy.

W doświadczeniach artystycznych opartych na współpracy uczniowie pracują razem jak równy z równym, dzielą się swoimi pomysłami i perspektywami, lepiej rozumieją swoje wewnętrzne uczucia i zdobywają podobne spostrzeżenia wraz z innymi uczestnikami. Wszystko to ułatwia budowanie społecznych powiązań i relacji w wirtualnych klasach oraz napędza refleksyjność i pozytywne interakcje między uczniami online.

Jakie wspólne działania artystyczne online mogą zaoferować e-edukatorzy swoim uczniom?

Poniżej znajdują się linki i przykłady różnych działań związanych z muzyką, rysunkiem, tańcem i teatrem, które można przeprowadzić online i w ramach współpracy. Są one odpowiednie dla różnych grup wiekowych i grup uczniów i mogą być łatwo dostosowane do różnych tematów i przedmiotów nauczania.



Music Memory – Gra sprawdza nie tylko pamięć uczestników, ale także ich talenty muzyczne. Można w nią grać na telefonie komórkowym, tablecie lub komputerze. **Pomocne źródło:** [Music Memory | Play Free Online Games on PrimaryGames](#)

BBC Instrument Matchup – W tej zabawnej grze edukacyjnej gracze muszą dopasować instrumenty muzyczne do ich dźwięków. **Pomocne źródło:** [BBC NI - Schools - Musical Mysteries - Home Page](#)

Inside The Orchestra - 8 zadań muzycznych od dopasowywania różnych instrumentów do ich dźwięków do komponowania własnej piosenki. **Pomocne źródło:** [Orchestra Games – Inside the Orchestra](#)

Arkusze muzyczne i ćwiczenia online - **Pomocne źródło:** [Music worksheets and online exercises \(liveworksheets.com\)](#)

Inne pomocne zasoby ze wspólnymi ćwiczeniami muzycznymi online:

- ❖ **88 darmowych gier muzycznych online** – [88 free music games online in 2021 | Stars & Catz \(starsandcatz.com\)](#)
- ❖ **Gry muzyczne online odpowiednie dla klas** - [5 Best Online Music Games for The Classroom | Solfege.io](#)
- ❖ **11 najlepszych gier muzycznych online dla klasy** - [11 Best Online Music Games For Your Classroom \(2022\) – Dynamic Music Room](#)



Pomysły na alternatywne malowanie i trójwymiarowe rzemiosło – Zabawne zajęcia plastyczne w domu z użyciem farb domowej roboty (z kawy, owoców, warzyw, przypraw lub żywności) i tworzenie przedmiotów z papieru, kartonu, sody oczyszczonej itp. **Pomocne źródło:** [27 Art Activities and Lessons to Try at Home - The Art of Education University](#)

Sixty-Second Sketch – W tym ćwiczeniu nauczyciel przedstawia temat i prosi uczniów o narysowanie go przez minutę. Może też zrobić pauzę w trakcie czytania i poprosić uczniów o narysowanie obrazu tego, co dzieje się w tym czasie w opowiadaniu. Na koniec uczniowie mogą podzielić się swoimi rysunkami na wirtualnej tablicy lub na czacie. **Pomocne źródło:** [17 Fun Virtual Team Building Activities for Students \(teambuildinghub.com\)](#)

Rysowanie przy muzyce – Energetyzujące i relaksujące zajęcia, podczas których uczniowie są prowadzeni przez rytmy muzyczne do tworzenia natychmiastowych rysunków lub szkiców. **Pomocne źródło:** [20 Art Therapy Activities You Can Try At Home To Destress - Lifehack](#)

Jig zone – Jest to strona z puzzlami online z sekcją artystyczną. Uczniowie mogą układać różne puzzle poprzez przeciąganie elementów na miejsce. **Pomocne źródło:** [Art Jigsaw Puzzle Gallery - JigZone.com](https://www.jigzone.com/)

Street Art – Jest to gra online stworzona przez The Tate Museum, Londyn, UK, która pozwala uczestnikom na tworzenie wirtualnych dzieł sztuki ulicznej. **Pomocne źródło:** [Street Art | Tate Kids](https://www.tate.org.uk/learn/tate-kids/street-art)

Karty pracy o sztuce i ćwiczenia online - **Pomocne źródło:** [Art worksheets and online exercises \(liveworksheets.com\)](https://www.liveworksheets.com/)

Sketchpad – narzędzie do wspólnego rysowania online - **Pomocne źródło:** [Sketchpad - Draw, Create, Share!](https://www.sketchpad.co/)

Inne pomocne źródła z ćwiczeniami plastycznymi online:

- ❖ **MRS. MOORE'S ART PALETTE** – [Online Art Activities - MRS. MOORE'S ART PALETTE \(weebly.com\)](https://www.mrsmooreart.com/)
- ❖ **Darmowe gry online dla zajęć artystycznych**- [Free Online Art Games for the Art Classroom - The Arty Teacher](https://www.theartyteacher.com/free-online-art-games/)



Kreatywne pomysły teatralne i przewodnik po teatrze wirtualnym– Dzięki tym zajęciom e-edukatorzy mogą przygotować swoich uczniów do wirtualnego przedstawienia teatralnego i zarządzania sceną poprzez Zoom. **Pomocne źródło:** [VT Howto.pdf \(pioneerdrama.com\)](https://www.pioneerdrama.com/howto.pdf)

Karnawałowe spacery – To ćwiczenie jest połączeniem ruchu i teatru. Każdy ruch odzwierciedla inne zwierzę i wykorzystuje inne instrumenty muzyczne. E-edukator może poprosić uczniów o zbadanie różnych zwierząt i poruszanie się po wirtualnej przestrzeni w taki sposób, aby zwierzę poruszało się wraz z muzyką. Zachęć ich do zastanowienia się nad mimiką twarzy i tym, w jaki sposób mogliby ją wykorzystać do przedstawienia zwierzęcia. **Pomocne źródło:** [5 Ways to Add Dance and Theater to the Classroom - The Institute for Arts Integration and STEAM](https://www.theinstitute.org/5-ways-to-add-dance-and-theater-to-the-classroom)



Taniec emoji – Zadanie jest odpowiednie dla dzieci, ale może być również zaadaptowane dla dorosłych. Zasadą jest, aby tańczyć do wyrazu lub tematu emoji. **Pomocne źródło:** [17 Fun Dance Games And Activities For Kids \(momjunction.com\)](https://www.momjunction.com/17-fun-dance-games-and-activities-for-kids/)

Balansowanie tańcem książki – Jest to prosta i zabawna aktywność taneczna, która uczy graczy o kontroli ciała i postawie, jednocześnie zwiększając ich koncentrację. Niektóre lekkie książki i muzyka są potrzebne, aby rozpocząć grę. Uczniowie muszą umieścić książkę nad głową, zanim zacznie się muzyka. Podczas tańca muszą utrzymać

równowagę, nie pozwalając książce spaść na ziemię. **Pomocne źródło:** [17 Fun Dance Games And Activities For Kids \(momjunction.com\)](#)

Freeze Dance – Ta aktywność jest doskonała do spalania energii i dać przerwę mózgu. Jest odpowiednie dla dzieci, ale może być również dostosowane do dorosłych. Edukator puszcza muzykę, podczas gdy uczniowie tańczą. Kiedy muzyka przestaje grać, uczestnicy muszą "zamarznąć". **Pomocne źródło:** [25 Virtual Classroom Games and Activities \(signupgenius.com\)](#)

Słowniczek

Kreatywność online - Wykorzystanie wyobraźni lub oryginalnych pomysłów do stworzenia czegoś nowego lub innego. Proces ten odbywa się częściowo lub całkowicie w środowisku wirtualnym, a uczestnicy stosują różne narzędzia i aplikacje internetowe, aby przeprowadzić burzę mózgów, nadać kształt i wykonać efekt końcowy.

Concept Cartoons - Concept cartoons to narzędzia wizualne składające się z serii karykaturalnych rysunków. Za ich pomocą nauczyciele i uczniowie mogą dyskutować i analizować badany materiał lub rysować/szkicować/projektować wirtualne metafory wizualne, aby uchwycić istotę prezentowanych informacji lub zbadać alternatywne pomysły na dany temat.

Kreatywne Ćwiczenia online – Są to szybkie, jednorazowe ćwiczenia oparte na działaniach artystycznych, które angażują uczniów w zabawne doświadczenia jako część treści sesji online lub pomiędzy lekcjami. Są one oparte na zasadach eksperymentowania, eksploracji i samodzielnego stawiania wyzwań oraz pozwalają na kreatywne wykorzystanie niekonwencjonalnych mediów artystycznych.

Doświadczenie twórcze – Forma twórczej interakcji ludzi i grup w kierunku konstruktywnej i innowacyjnej syntezy poglądów i celów. W procesie tym uczestnicy angażują się w to, co nieznanne lub podchodzą do tego, co znane w nieznanym sposób.

Umiejętności artystyczne – Zestaw umiejętności, które są zwykle odnoszone do profesjonalnych artystów i obejmują zdolności, które pozwalają komuś działać w świecie sztuk pięknych. Obejmują one: rysunek, malarstwo, rzeźbę, grafikę, kompozycję muzyczną, taniec, aktorstwo, pisanie i filmowanie.

Sztuka kolaboracyjna – Jest to proces produkcji dzieła sztuki, w którym bierze udział zespół, aby je stworzyć. Każdy z uczestników w równym stopniu przyczynia się do procesu. Sztuka kolaboracyjna skupia się na współpracy, a nie na rywalizacji i równoważę indywidualne talenty każdego ucznia ze wspólnym celem całej grupy.

Kolaboracyjne doświadczenie artystyczne – Forma doświadczenia artystycznego, w którym ludzie i grupy pracują razem, aby stworzyć dzieło sztuki, które odzwierciedla pomysły, poglądy i doświadczenia



wszystkich uczestników. W trakcie tego procesu uczniowie wspólnie rozwiązują problemy, wykonują zadania, poznają nowe narzędzia i media artystyczne oraz uczą się nowych koncepcji.

Wskazówki do dalszej lektury (bibliografia i linki)

- [How to Use the Creative Process to Support Online Learning - The Art of Education University](#)
- [Creativity in the classroom - YouTube](#)
- [Concept Cartoons Research - Millgate \(millgatehouse.co.uk\)](#)
- [Using concept cartoons for assessment | Assessment Resource Banks \(nzcer.org.nz\)](#)
- [Student Engagement in the Online Learning - What Works and Why \(creatrixcampus.com\)](#)
- [How to Maximize Creativity When Teaching Online - The Art of Education University](#)
- [Synfig – Free and open-source animation software](#)
- [Stream and listen to music online for free with SoundCloud](#)
- [Storyboard Maker | Storyboard Creator Software Online | Creately](#)
- [Artistic Skills For Your Resume \(With Examples\) – Zippia](#)
- [Drawing as a thinking process - YouTube](#)
- [CAPP Collaborative Arts Partnership Programme - CAPP \(cappnetwork.com\)](#)
- [The Benefits of Collaborative and Individual Art Projects for Young Children \(mathandreadinghelp.org\)](#)
- [Creative Experience: A Non-Standard Definition of Creativity: Creativity Research Journal: Vol 33, No 2 \(tandfonline.com\)](#)

Sprawdź również naszą Bibliotekę T4T. Oto kilka przydatnych zasobów:

- <https://www.europeana.eu/en/distance-learning>
- [Redesigning object handling workshops for online teaching | Teaching & Learning - UCL – University College London](#)



T4T - Narzędzia Nauczania w Edukacji Cyfrowej

Erasmus+ projekt numer: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654

isko