



**OIR**

**Open innovative resources  
for distance learning**



**Erasmus+**  
Zmienia życie, otwiera umysły

# PROGRAM SZKOLENIA

**Obszar tematyczny III: Aktywizujące metody pracy w nauczaniu zdalnym**

**Moduł II**

**Metody: Lapbook, open space, visual thinking, debata oksfordzka**

**Temat: Kultura popularna w praktyce edukacyjnej**

**Autor: dr Alicja Lisiecka**



**OIR**

Open innovative resources  
for distance learning



**UMCS**  
UNIWERSYTET MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ  
W LUBLINIE



Università  
degli Studi di  
Messina



Universidad de Oviedo



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

**LUBLIN**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

# SPIS TREŚCI

<b>1. INFORMACJE O SZKOLENIU</b> .....	<b>4</b>
1.1. NAZWA SZKOLENIA.....	4
1.2. ANALIZA POTRZEB SZKOLENIOWYCH.....	4
1.3. CELE SZKOLENIA.....	8
1.4. ADRESACI SZKOLENIA .....	9
1.5. FORMA REALIZACJI SZKOLENIA.....	9
1.6. CZAS SZKOLENIA .....	9
<b>2. PROGRAM SZKOLENIA</b> .....	<b>10</b>
2.1. TREŚCI KSZTAŁCENIA .....	10
2.2. HARMONOGRAM SZKOLENIA .....	10
2.3. ŚRODKI I MATERIAŁY DYDAKTYCZNE .....	11
2.4. WYKORZYSTANE METODY.....	11
2.5. CYTOWANA I POLECANA LITERATURA ORAZ ŹRÓDŁA INTERNETOWE .....	11
<b>3. SCENARIUSZE ZAJĘĆ</b> .....	<b>14</b>
3.1. PEDAGOGICZNE SPOJRZENIE NA KULTURĘ WYSOKĄ I NISKĄ – TRADYCJA I WSPÓŁCZESNOŚĆ (LAPBOOK I VISUAL THINKING) .....	14
3.2. POJĘCIE KULTURY POPULARNEJ I PROBLEMY SOCJALIZACJI POPKULTUROWEJ (OPEN SPACE).....	18
3.3. MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA KULTURY POPULARNEJ W PRAKTYCE EDUKACYJNEJ (DEBATA OKSFORDZKA) .....	21
<b>4. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE</b> .....	<b>24</b>
4.1. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 1 .....	25
4.2. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 2.....	27
4.3. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 3.....	28
4.4. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 4.....	30
4.5. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 5.....	31
4.6. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 6.....	32
4.7. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 7.....	33
4.8. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 8.....	34
4.9. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 9.....	35
4.10. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 10.....	36
4.11. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 11.....	37
4.12. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 12.....	39
4.13. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 13.....	41
4.14. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 14.....	42
4.15. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 15.....	43
4.16. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 16.....	44
4.17. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 17.....	45
4.18. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 18.....	48
4.19. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE NR 19.....	50



# 1. INFORMACJE O SZKOLENIU

## 1.1. Nazwa szkolenia

### **Kultura popularna w praktyce edukacyjnej**

## 1.2. Analiza potrzeb szkoleniowych

Wprowadzenie do procesu nauczania elementów kształcenia na odległość jest dzisiaj niezbędne, nie tylko ze względu na zaistniałą sytuację epidemiologiczną, ale przez korzyści płynące z wykorzystania nowoczesnych technologii w edukacji. Zastosowanie narzędzi online pozwala zwiększyć zaangażowanie uczniów/studentów w proces kształcenia, rozwijać ich umiejętności samodzielnej pracy oraz pracy w grupie, a także stymulować kreatywność i krytyczne myślenie (Puchała-Ladzińska 2021).

Wśród potencjalnych korzyści wynikających z wykorzystania narzędzi internetowych w edukacji znajdują się:

- a) łatwiejszy dostęp do zasobów edukacyjnych i najnowszych wyników badań;
- b) większa interaktywność procesu nauczania-uczenia się, wpływająca dodatnio na zaangażowanie uczniów/studentów;
- c) przekraczanie granic klasy szkolnej/sali zajęciowej; edukacja nie jest ograniczona miejscem i czasem, co czyni ją bardziej egalitarną;
- d) proces uczenia się może być w większym stopniu dostosowany do potrzeb, stylu i tempa pracy ucznia/studenta;
- e) zastosowanie różnych metod i technik, np. wizualizacji materiału, czyni uczenie się bardziej atrakcyjnym i przyjemnym doświadczeniem, dodatkowo stymulującym kreatywność;
- f) edukacja staje się procesem globalnym;
- g) uczniowie/studenci mogą skuteczniej śledzić własne postępy i otrzymywać informację zwrotną od nauczyciela/członków grupy (por. Raja, Nagasubramani 2018).



Obecnie do szkół i uniwersytetów w większości uczęszczają przedstawiciele dwóch pokoleń: urodzeni w latach 1980-1995, tzw. Millenialsi, inaczej Pokolenie Y, oraz urodzeni po 1995 r. reprezentanci iGeneration – Pokolenie Z. Obie generacje ze względu na swoje cechy swoiste wymagają nieco odmiennej organizacji procesu kształcenia.

William Strauss i Neil Howe (2000), charakteryzując Pokolenie Y, zauważyli, że Millenialsi w przeciwieństwie do poprzednich pokoleń są bardziej zróżnicowani, lepiej wykształceni i mają wyższy status ekonomiczny. Posiadają wiele pozytywnych (przynajmniej z punktu widzenia systemu edukacji) cech; charakteryzuje ich m.in.: oddanie pracy zespołowej i pracy dla zespołu, sromność, optymizm, zaangażowanie, szacunek dla autorytetu, tolerancja dla różnych form nadzoru, przestrzeganie zasad, ciągłe dążenie do podnoszenia poziomu wykształcenia, potrzeba feedbacku (informacji zwrotnej) oraz doskonała znajomość, a nawet uwielbienie dla technologii (Strauss i Howe 2000). Na podobne cechy pokoleniowe wskazała także Adelina Broadbridge i in. (2007). Zdaniem badaczy Pokolenie Y, to ludzie dobrze wykształceni, pewni siebie, optymistyczni, otwarci, prospołeczni i protechnologiczni, energiczni, doskonale poinformowani, uprzejmi, pełni szacunku dla autorytetu. Millenialsom zarzuca się niekiedy niecierpliwość czy nadmierną koncentrację na własnej osobie (Puchała-Ladzińska 2021).

Generacja Z, iGeneration, to ludzie urodzeni w „świecie Internetu”. Określanii są mianem „Digital natives”, czyli „Cyfrowych tubylców”. Od Generacji Y różni ich poczucie zagrożenia, w którym żyją. Młodzi ludzie postrzegają rzeczywistość przez pryzmat terroryzmu, ekstremizmu, konfliktów i wojen. Cyfrowi tubylcy akceptują różnice, są tolerancyjni, cechuje ich wysoka świadomość czynników sprzyjających i zagrażających zdrowiu i środowisku, cenią sobie prywatność, są przedsiębiorczy (chcą być sobie szefami), później niż poprzednie pokolenia wkraczają w dorosłość. „Digital natives” potrzebują natychmiastowego feedbacku, jasno nakreślonych struktur, celów, wyzwań, które pozwolą im monitorować własne postępy (Puchała-Ladzińska 2021).

Czego zatem potrzebuje Pokolenie Z, aby uczyć się efektywnie?

- a) używania technologii w nauczaniu jako dopełnienia dla tradycyjnego podejścia i czynnika podnoszącego jakość procesu;
- b) współdecydowania o kształcie edukacji;
- c) brania pod uwagę ich zainteresowań;



- d) przekazywania kluczowych informacji;
- e) ewaluacji procesu;
- f) mentoringu;
- g) komunikacji i feedbacku;
- h) racjonalnego i przyjaznego środowiska edukacyjnego (Puchała-Ladzińska 2021).

Generacja Y preferuje natomiast bardziej społeczne i immersyjne formy uczenia się, w których można wykonywać czynności praktyczne. Młodzi ludzie nie chcą być pasywni, lecz aktywni, kreatywni, a nie ograniczani, pragną wychodzić poza przestrzeń szkoły, także do światów wirtualnych. Komunikacja w Internecie jest dla nich czynnością naturalną, podobnie jak korzystanie z narzędzi online. Preferują konkretne informacje oraz wizualizacje problemów i ich rozwiązań (np. filmy na YouTube). Nauczyciel powinien być mentorem, tak jak w przypadku Millenialsów. Oczywiście żadna z wymienionych grup nie jest homogeniczna i należy w procesie edukacji uwzględniać indywidualne cechy i potrzeby każdego z uczniów/studentów (Puchała-Ladzińska 2021).

W sprostaniu oczekiwaniom współczesnych uczniów i studentów, szczególnie pomocne będą metody aktywizujące, zwane także metodami aktywnymi, poszukującymi, problemowymi, nauczaniem aktywizującym czy aktywizacją (Ordon 2015). Metody aktywizujące stanowią taki rodzaj działań grupy i prowadzącego, które umożliwiają przyswajanie wiedzy przez działanie i przeżywanie. Metody aktywizujące pozwalają uczniom na poszukiwanie wiedzy w toku samodzielnej, wielostronnej aktywności, wywołanej sytuacją zadaniową lub problemową (Ordon 2015). W literaturze przedmiotu funkcjonują różne klasyfikacje metod aktywizujących (zob. Ordon 2015). Jedną z ciekawszych propozycji jest klasyfikacja Danuty Bernackiej, która wymieniła osiem grup metod aktywizujących: metody integrujące grupę, metody (strategie) nauczania i uczenia się w małych grupach, metody podające gotowe wiadomości, metody tworzenia i definiowania pojęć, metody kreatywnego rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji, metody hierarchizacji pojęć i rozwiązań, metody eksponujące oraz metody praktycznego działania (Bernacka 2001). W nauczaniu metodami aktywizującymi akcent położony jest na osobę ucznia i rozwijanie jego kompetencji, a nie na program. Uczeń postrzegany jest jako aktywny podmiot, zdobywający wiedzę drogą własnych doświadczeń i poszukiwań. Nauczyciel/wykładowca wspiera ucznia przez stwarzanie mu sposobności do doświadczeń, zaangażowania emocjonalnego, komunikacji z innymi czy samodzielnego przemyślenia

problemu. W grupie uczących się wykorzystywane są mechanizmy dynamiki grupowej (Maciejowska 2008).

Kultura popularna jest współcześnie kulturą dominującą (Carroll 1992). Mimo to, wciąż pozostaje na marginesie refleksji i działań edukacyjnych. W dyskursie pedagogicznym kultura popularna niezmiennie jest sytuowana w opozycji do uznanej kultury wysokiej, a wartościowanie jej tekstów często następuje już na poziomie języka i potocznego rozumienia pewnych terminów, na przykład terminu: „popularny”, z pominięciem rzeczywistych treści. Popularność kojarzona jest po prostu z miernością, powszechność z podrzędnością. W opozycji dla wyżej nakreślonego stanowiska formułuje się przekonanie o społecznym i pedagogicznym charakterze kultury i sztuki popularnej (Jakubowski 2017). W tym ujęciu kultura popularna jest postrzegana jako miejsce konstruowania tożsamości (nie tylko młodych ludzi), negocjacji i tworzenia znaczeń, przestrzeń socjalizacji (Jakubowski 2020). To w kulturze popularnej jak w lustrze odbijają się społeczne dyskursy – aspiracje, problemy i wartości. Odpierając wciąż wiążące argumenty krytyków zarzucających sztuce popularnej niedojrzałość i prymitywizm, Witold Jakubowski (propagator nurtu pedagogiki kultury popularnej) skonstatował: „sztuka popularna nie musi być banalna zarówno pod względem myślowym, jak i estetycznym; adresowanie jej do szerokiego odbiorcy nie jest jednoznaczne z zaniżaniem poziomu; przystępność odbioru nie wyklucza ani oryginalności ekspresji twórcy, ani aktywności odbiorcy; przemysłowy charakter produkcji kulturalnej nie jest dziś typowy wyłącznie dla sztuki *niskiej*, a standaryzacja występuje zarówno w sztuce *wysokiej*, jak i *niskiej*, gdyż wszelkie konwencje ułatwiają osiągnięcie pewnych form i efektów estetycznych” (Jakubowski 2020: 93). Kultura popularna nie jest gorszym, lecz innym fragmentem kulturowej rzeczywistości (por. Jakubowski 2020), elementem – warto podkreślić – dominującym. Należy zatem znaleźć dla niej pełnoprawne miejsce w edukacji.



## 1.3. Cele szkolenia

### Cel główny

Wyposażenie uczestników szkolenia w podstawową wiedzę o kulturze popularnej oraz rozwijanie umiejętności wykorzystania jej w praktyce edukacyjnej, z zastosowaniem wybranych metod aktywizujących (lapbook, open space, visual thinking, debata oksfordzka), przystosowanych do kształcenia w formie zdalnej.

### Cele szczegółowe

#### Uczestnicy szkolenia będą:

##### w zakresie wiedzy:

- znali założenia metody aktywizującej jaką jest lapbook;
- definiowali pojęcie kultury popularnej;
- znali pedagogiczny potencjał kultury popularnej;
- znali zasady metody open space;
- znali charakterystyczne cechy metody visual thinking;
- znali charakterystyczne cechy debaty oksfordzkiej;
- mieli świadomość możliwości wykorzystania kultury popularnej w praktyce edukacyjnej.

##### w zakresie umiejętności:

- potrafili zastosować założenia metody lapbook w praktyce zdalnej;
- potrafili przeprowadzić metodę open space zgodnie z jej założeniami;
- potrafili wykorzystać metodę visual thinking;
- potrafili przeprowadzić debatę oksfordzką online;
- rozpoznawać pedagogiczny potencjał kultury popularnej;
- umiejętnie współpracować z innymi;
- skutecznie argumentować zaproponowane rozwiązanie.





### **w zakresie postaw:**

- prezentowali egalitarne i pluralistyczne spojrzenie na kulturę;
- postrzegali pedagogikę jako praktykę kulturową;
- przyjmowali postawę twórczą/kreatywną;
- prezentowali otwartość na różnorodność w zakresie jakości i potrzeb estetycznych;
- świadomie korzystali z możliwości narzędzi internetowych.

## **1.4. Adresaci szkolenia**

Szkolenie przeznaczone jest dla wykładowców akademickich, nauczycieli szkół podstawowych i ponadpodstawowych, studentów przygotowujących się do pracy z: dziećmi, młodzieżą i osobami dorosłymi oraz słuchaczy pedagogicznych studiów podyplomowych, którzy pragną podnieść swoje kompetencje dydaktyczne. Odbiorcami szkolenia będą osoby, które chcą zdobyć wiedzę i rozwinąć swoje umiejętności z zakresu wykorzystywania metod aktywizujących w nauczaniu zdalnym.

## **1.5. Forma realizacji szkolenia**

W celu zapewnienia skuteczności szkolenia zaleca się jego realizację w grupie od 12 do 18 osób, aczkolwiek trener może zaadaptować program do warunków, w jakich realizuje zajęcia. Z założenia szkolenie prowadzone jest w formie zdalnej, ale możliwa jest również jego forma stacjonarna. Przyjęto, że zdalne szkolenie odbywa się na Platformie Moodle.

## **1.6. Czas szkolenia**

Szkolenie trwa 4 godz. 30 min. (6 godzin dydaktycznych).



## 2. PROGRAM SZKOLENIA

### 2.1. Treści kształcenia

Podczas szkolenia słuchacze nabywają podstawową wiedzę na temat pedagogicznego potencjału kultury popularnej oraz wybranych metod aktywizujących (lapbook, open space, visual thinking, debata oksfordzka). Omawiane zagadnienia sprowadzają się do trzech obszarów tematycznych:

- a) pierwszy obszar, o charakterze ogólnym i wprowadzającym, dotyczy tradycyjnego podejścia do roli kultury i sztuki w wychowaniu oraz jego ewolucji. Uczestnicy szkolenia mają możliwość podzielenia się własnymi doświadczeniami uczestnictwa w kulturze z wykorzystaniem metody lapbook i visual thinking;
- b) drugi obszar tematyczny poświęcony jest próbie zdefiniowania kultury popularnej i wybranym problemom socjalizacji popkulturowej. Uczestnicy mają szansę przeprowadzenia wymiany opinii w warunkach open space;
- c) w trzecim obszarze tematycznym zaprezentowane są możliwości wykorzystania kultury popularnej w praktyce edukacyjnej. Uczestnicy mogą zabrać głos i odnieść się do problemu, biorąc udział w debacie oksfordzkiej.

### 2.2. Harmonogram szkolenia

Obszar tematyczny	Czas trwania
1. Pedagogiczne spojrzenie na kulturę <i>wysoką</i> i <i>niską</i> – tradycja i współczesność (lapbook i visual thinking)	1,5 godz.
2. Pojęcie kultury popularnej i problemy socjalizacji popkulturowej (open space)	1,5 godz.
3. Możliwości wykorzystania kultury popularnej w praktyce edukacyjnej (debata oksfordzka)	1,5 godz.



## 2.3. Środki i materiały dydaktyczne

### Podczas szkolenia zostaną wykorzystane:

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- wyszukiwarki internetowe;
- Pakiet MS Office;
- [Padlet](#);
- [Canva](#);
- [Mural](#);
- [Miro](#);
- materiały szkoleniowe.

## 2.4. Wykorzystane metody

### Podczas szkolenia zostaną wykorzystane:

- lapbook;
- open space;
- visual thinking;
- debata oksfordzka;
- dyskusja sokratejska;
- dyskusja nieformalna;
- wykład informacyjny;
- objaśnienie;
- pokaz;
- „Pralka, teczka, kosz?”;
- „Niedokończone zdania”.

## 2.5. Cytowana i polecana literatura oraz źródła internetowe

- Bernacka, D. (2001). *Od słowa do działania. Przegląd współczesnych metod kształcenia*, Wyd. ŻAK: Warszawa.



- Broadbridge, A.M., Maxwell, G.A., Ogden, S.M. (2007). *13\_2\_30: Experiences, perceptions, and expectations of retail employment for Generation Y*, „Career Development International”, nr 12(6), 523-544.
- Carroll, N. (1992). *The Nature of Mass Art*, „Philosophic Exchange”, nr 23(1), 2-37.
- Fernández-Fontecha, A., O’Halloran, K.L., Tan, S., Wignell, P. (2019). *A multimodal approach to visual thinking: the scientific sketchnote*, „Visual Communication”, nr 18(1), 5-29.
- Gadamska, M. (2018). *Wykorzystanie metod aktywizujących w pracy z grupą*, „Kwartalnik Edukacyjny”, nr 3, 24-33.
- Iwasiński, Ł. (2015). *Konsumpcja kulturowa jako manifestacja statusu. Od determinizmu klasowego do wszystkożerności*, „Przegląd Socjologiczny”, nr 64 (3), 9-25.
- Jakubowski, W. (2001). *Edukacja i kultura popularna*, Wyd. Impuls: Kraków.
- Jakubowski, W. (2006). *Edukacja w świecie kultury popularnej*. Kraków: Impuls.
- Jakubowski, W. (2010). *Kultura i sztuka popularna jako obszar działań edukacyjnych*, „Ars inter Culturas”, nr 1, 35-54.
- Jakubowski, W. (2014). *Media i kultura popularna jako obszar studiów nad edukacją*, „Studia Edukacyjne” nr 50, 91-107.
- Jakubowski, W. (2017). *Pedagogika popkultury*, [w:] Jakubowski W. (red.) *Pedagogika kultury popularnej – teorie, metody i obszary badań*, Wyd. Impuls: Kraków.
- Jakubowski, W. (2020). *Popkulturowe ilustracje utopii społecznych, czyli o edukacyjnym potencjale kultury popularnej*, [w:] Włodarczyk R. (red.) *Utopia a edukacja*, Wyd. Instytut Pedagogiki Uniwersytetu Wrocławskiego: Wrocław.
- Maciejowska, I. (2008). *Metody aktywizujące*, [w:] Maciejowska I. (red.) *Jak kształcić studentów chemii i kierunków pokrewnych: podręcznik nauczyciela akademickiego*, Wyd. Wydziału Chemii Uniwersytetu Jagiellońskiego: Kraków.
- Melosik, Z. (2012). *Mass media, tożsamość i rekonstrukcje kultury współczesnej*, [w:] Skrzydlewski W., Dylak S. (red.) *Media – Edukacja – Kultura*, Wyd. UAM: Poznań-Rzeszów.
- Melosik, Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).



- Ordon, U. (2015). *Wykorzystanie metod aktywizujących przez nauczycieli przedszkoli i klas I-III – raport z badań*, „Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce”, nr 3, (<https://doi.org/10.14632/eetp.37.9>).
- Peycheva, Y., Lazarova, S. (2018). *The lapbook as a didactic tool to implement integrated training in natural science and technology and entrepreneurship at primary school level*, “Knowledge International Journal”, nr 28.3, 959-963.
- Potocka, M.A. (2016). *Nowa estetyka*, Wyd. Aletheia: Warszawa.
- Puchała-Ladzińska, K. (2021). *Teaching translation in times of lockdown*, Wyd. WUR: Rzeszów.
- Raja, R., Nagasubramani, P.C. (2018). *Impact of modern technology in education*, “Journal of Applied and Advanced Research”, nr 3 (Suppl. 1), S33-S35, (<https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.165>).
- Stącel, K. (2014). *Lapbook w bibliotece szkolnej. Warsztaty artystyczne*, „Biblioteka w szkole”, nr 9, 24-25.
- Strauss, W., Howe, N. (2000). *Millennials Rising: The Next Great Generation*, Wyd. Vintage Original: Nowy Jork.
- Van Woezik, T., Reuzel, R., Koksma, J. (2019). *Exploring Open Space: A self-directed learning approach for higher education*, “Cogent Education”, nr (6)1.
- Wierzba, P. (2015). *Edukacja w czasach popkultury. Pedagogika kultury popularnej we współczesnej praktyce edukacyjnej*, „Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja”, nr 2, 23-36.
- Wójcik, M. (2020). *Lapbook jako narzędzie promocji książki dla dzieci*, „Przegląd Biblioteczny”, nr 3, 375-385.

#### Źródła internetowe:

- <https://cbp.zhp.pl/wp-content/uploads/2014/01/Za%C5%82.3.-Zasady-i-przebieg-debaty.pdf> (dostęp: 12.11.2021).
- <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kultura-masowa;3928898.html> (dostęp: 12.11.2021).
- <https://kampus.umcs.pl> (dostęp: 06.11.2021).
- <https://miro.com/> (dostęp: 06.11.2021).
- [https://www.canva.com/pl\\_pl/](https://www.canva.com/pl_pl/) (dostęp: 06.11.2021).
- <https://www.mural.co/> (dostęp: 06.11.2021).
- <https://www.youtube.com/watch?v=9ypg71Aixwc> (dostęp: 11.12.2021).



## 3. SCENARIUSZE ZAJĘĆ

### 3.1. Pedagogiczne spojrzenie na kulturę wysoką i niską – tradycja i współczesność (lapbook i visual thinking)

#### Cele szczegółowe:

- uczestnicy znają zasady i narzędzia tworzenia wirtualnego lapbooka;
- uczestnicy potrafią wykonać lapbooka;
- uczestnicy znają zasady metody visual thinking;
- uczestnicy potrafią zastosować zasady visual thinking w praktyce;
- uczestnicy rozumieją ewolucję pedagogicznych poglądów na rolę kultury i sztuki;
- uczestnicy współpracują z innymi osobami biorącymi udział w szkoleniu;
- uczestnicy rozwijają swoją kreatywność.

#### **Metody dydaktyczne:**

- dyskusja nieformalna;
- objaśnienie;
- wykład informacyjny;
- ćwiczenia praktyczne;
- lapbook;
- pokaz;
- visual thinking.

**Czas trwania:** 1 godz. 30 min.

#### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- wyszukiwarki internetowe;
- Pakiet MS Office;
- [Padlet](#);



- [Canva](#);
- [Mural](#);
- [Miro](#);
- materiały szkoleniowe.

## **Zadanie 1. Pedagogiczne spojrzenie na kulturę wysoką i niską – tradycja i współczesność**

### **Metody dydaktyczne:**

- dyskusja nieformalna;
- objaśnienie;
- ćwiczenia praktyczne.

**Czas trwania:**20 min.

### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- materiały szkoleniowe.

### **Przebieg szkolenia:**

1. Uczestnicy logują się na Platformie Moodle – BigBlueButton w module II: *Kultura popularna w praktyce edukacyjnej*.
2. Prowadzący wita uczestników szkolenia i podaje jego temat.
3. Prowadzący omawia tradycyjny pogląd na rolę kultury i sztuki w edukacji (materiały dydaktyczne nr 1) i zaprasza uczestników do wyrażenia własnych opinii na ww. temat.
4. Zadaniem uczestników jest zapisanie w zakładce „Wspólne notatki” tego, jak rozumieją pojęcie „wszystkożerność kulturowa”.
5. Prowadzący podsumowuje ćwiczenie, przedstawiając definicję pojęcia „wszystkożerność kulturowa” (materiały dydaktyczne nr 2).



## Zadanie 2. Lapbook i visual thinking – teoria

### Metody dydaktyczne:

- dyskusja nieformalna;
- wykład informacyjny;
- pokaz.

**Czas trwania:** 25 min.

### Środki i materiały dydaktyczne:

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- materiały szkoleniowe.

### Przebieg szkolenia:

1. Prowadzący przedstawia uczestnikom metodę lapbook (materiały dydaktyczne nr 3).
2. Prowadzący prezentuje przykładowy lapbook w formie tradycyjnej i wirtualnej (materiały dydaktyczne nr 4).
3. Prowadzący prezentuje narzędzia umożliwiające przygotowanie wirtualnego lapbooka (materiały dydaktyczne nr 5).
4. Prowadzący omawia metodę visual thinking (materiały dydaktyczne nr 6)
5. Prowadzący pokazuje przykład wizualizacji i omawia narzędzia (materiały dydaktyczne nr 7 i 8)
6. Prowadzący zaprasza uczestników do zadawania pytań i dyskusji.

## Zadanie 3. Lapbook i visual thinking –praktyka

### Metody dydaktyczne:

- dyskusja nieformalna;
- lapbook;
- visual thinking.

**Czas trwania:** 35 min.



### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- wyszukiwarki internetowe;
- Pakiet MS Office;
- [Padlet](#);
- [Canva](#);
- [Mural](#);
- [Miro](#).

### **Przebieg szkolenia:**

1. Zadaniem uczestników jest przygotowanie „Własnego modelu uczestnictwa w kulturze” z wykorzystaniem metody lapbook lub/i visual thinking (materiały dydaktyczne nr 9).
2. Uczestnicy wykonują ćwiczenie.
3. Każdy z uczestników prezentuje i omawia efekty swojej pracy.

## **Zadanie 4. Podsumowanie**

### **Metody dydaktyczne:**

- dyskusja nieformalna.

**Czas trwania:** 10 min.

### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton).

### **Przebieg szkolenia:**

1. Prowadzący prosi uczestników o podzielenie się wrażeniami i przemyśleniami związanymi z wykorzystanymi metodami aktywizującymi.
2. Prowadzący kończy pierwszą część szkolenia.



## 3.2. Pojęcie kultury popularnej i problemy socjalizacji popkulturowej (open space)

### Cele szczegółowe:

- uczestnicy znają zasady metody open space;
- uczestnicy potrafią wykorzystać w praktyce metodę open space;
- uczestnicy znają pojęcie kultury popularnej;
- uczestnicy są świadomi wybranych problemów związanych z socjalizacją przebiegającą w świecie popkultury;
- uczestnicy są otwarci na wielość potrzeb i jakości, w tym estetycznych.

### **Metody dydaktyczne:**

- dyskusja sokratejska;
- objaśnienie;
- ćwiczenia praktyczne;
- open space.

**Czas trwania:** 1 godz. 30 min.

### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- wyszukiwarki internetowe;
- Pakiet MS Office;
- materiały szkoleniowe.

### **Zadanie 1. Pojęcie kultury popularnej**

#### **Metody dydaktyczne:**

- objaśnienie;
- dyskusja sokratejska.

**Czas trwania:** 25 min.



### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- wyszukiwarki internetowe;
- Pakiet MS Office;
- materiały szkoleniowe.

### **Przebieg szkolenia:**

1. Prowadzący wita uczestników w drugiej części szkolenia, przedstawiając krótko jego temat.
2. Prowadzący przedstawia zasady dyskusji sokratejskiej (materiały dydaktyczne nr 10).
3. Prowadzący przesyła uczestnikom fragment tekstu, z którym muszą się zapoznać (materiały dydaktyczne nr 11).
4. Uczestnicy prowadzą dyskusję nad tekstem traktującym o pojęciu kultury popularnej.
5. Prowadzący podsumowuje dyskusję.

## **Zadanie 2. Problemy socjalizacji popkulturowej (open space)**

### **Metody dydaktyczne:**

- open space;
- dyskusja nieformalna;
- objaśnienie;
- pokaz.

**Czas trwania:** 50 min.

### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- materiały szkoleniowe.



### **Przebieg szkolenia:**

1. Prowadzący przedstawia uczestnikom metodę open space (materiały dydaktyczne nr 12).
2. Prowadzący prezentuje temat dyskusji i przykładowe zagadnienia (materiały dydaktyczne nr 13).
3. Uczestnicy przygotowują program open space i rozpoczynają dyskusję.
4. Po zakończeniu inicjatorzy grup prezentują wypracowane wyniki.
5. Prowadzący kończy spotkanie open space.

### **Zadanie 3. Podsumowanie**

#### **Metody dydaktyczne:**

- dyskusja nieformalna;
- „Pralka, teczka, kosz?”.

**Czas trwania:** 15 min.

#### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton).

### **Przebieg szkolenia:**

1. Prowadzący prosi uczestników o podzielenie się wrażeniami i przemyśleniami związanymi z uczestnictwem w dyskusji open space za pomocą metody „Pralka, teczka, kosz?” (materiały dydaktyczne nr 14). Prowadzący udostępnia planszę (materiały dydaktyczne nr 15), a uczestnicy zapisują na wirtualnej tablicy swoje odpowiedzi.
2. Prowadzący podsumowuje wypowiedzi uczestników i kończy drugą część szkolenia.



### 3.3. Możliwości wykorzystania kultury popularnej w praktyce edukacyjnej (debata oksfordzka)

#### Cele szczegółowe:

- uczestnicy znają zasady przebiegu debaty oksfordzkiej;
- uczestnicy potrafią przeprowadzić w praktyce debatę oksfordzką;
- uczestnicy znają potencjał edukacyjny popkultury;
- uczestnicy prezentują postawę otwartości na inne poglądy i stanowiska;
- uczestnicy są świadomi różnorodności potrzeb kulturalnych.

#### **Metody dydaktyczne:**

- debata oksfordzka;
- objaśnienie;
- ćwiczenia praktyczne;
- pokaz.

**Czas trwania:** 1 godz. 30 min.

#### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- wyszukiwarki internetowe;
- materiały szkoleniowe.

#### **Zadanie 1. Kultura popularna i filozofia**

##### **Metody dydaktyczne:**

- objaśnienie;
- ćwiczenie praktyczne;
- pokaz.

**Czas trwania:** 25 min.

### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- wyszukiwarki internetowe;
- materiały szkoleniowe.

### **Przebieg szkolenia:**

1. Prowadzący wita uczestników w trzeciej części szkolenia, przedstawiając krótko jego temat.
2. Prowadzący wyświetla uczestnikom film *Pop Culture: Pop and Philosophy* (materiały dydaktyczne nr 16).
3. Po obejrzeniu filmu, prowadzący prosi każdego z uczestników o wypisanie we „Wspólnych notatkach” tytułów trzech tekstów popkultury, które ich zdaniem poruszają ważne problemy filozoficzne.
4. Prowadzący omawia powstałą listę tekstów.

## **Zadanie 2. Wykorzystanie kultury popularnej w praktyce edukacyjnej – za i przeciw (debata oksfordzka)**

### **Metody dydaktyczne:**

- debata oksfordzka;
- objaśnienie;
- pokaz.

**Czas trwania:** 45 min.

### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- materiały szkoleniowe.



### **Przebieg szkolenia:**

1. Prowadzący przedstawia uczestnikom zasady debaty oksfordzkiej (materiały dydaktyczne nr 17).
2. Prowadzący prezentuje temat debaty i przykładowe zagadnienia dotyczące wykorzystania kultury popularnej w praktyce edukacyjnej (materiały dydaktyczne nr 18).
3. Prowadzący dzieli uczestników na trzy grupy.
4. Uczestnicy przygotowują się do debaty oksfordzkiej i przeprowadzają ją zgodnie z zasadami.
5. Prowadzący podlicza głosy, gratuluje zwycięzcom i dziękuje dyskutantom za udział w debacie.

### **Zadanie 3. Podsumowanie**

#### **Metody dydaktyczne:**

- dyskusja nieformalna;
- „Niedokończone zdania”.

**Czas trwania:** 20 min.

#### **Środki i materiały dydaktyczne:**

- komputer z dostępem do Internetu, głośnikiem i mikrofonem;
- konto na platformie Moodle (BigBlueButton);
- materiały szkoleniowe.

### **Przebieg szkolenia:**

1. Prowadzący prosi uczestników o dokończenie zdań wieńczących spotkanie (materiały dydaktyczne nr 19).
2. Prowadzący dokonuje podsumowania, dziękuje uczestnikom i kończy szkolenie.



## 4. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

**Obszar tematyczny III: Aktywizujące metody pracy w nauczaniu zdalnym**

**Moduł II.**

**Metody: Lapbook, open space, visual thinking, debata oksfordzka**

**Temat: Kultura popularna w praktyce edukacyjnej**

**Autor: dr Alicja Lisiecka**



**OIR**

Open innovative resources  
for distance learning



**UMCS**  
UNIWERSYTET MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ  
W LUBLINIE



Università  
degli Studi di  
Messina



Universidad de Oviedo



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

**Lublin 2022**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



## 4.1. Materiały dydaktyczne nr 1

### Pedagogiczne spojrzenie na kulturę *wysoką* i *niską* – tradycja i współczesność

W tradycyjnych podejściach do socjalizacji i edukacji młodego pokolenia zakłada się, iż główną rolę w tym procesie odgrywają takie instytucje jak rodzina, szkoła i Kościół. Jednym z najważniejszych komponentów kształtowania tożsamości młodych ludzi jest kultura wysoka: teatr, opera, muzea, muzyka klasyczna, literatura piękna, poezja oraz inne sztuki piękne – składające się na kanon kultury Zachodu. W tradycyjnych podejściach przyjmuje się, że młody człowiek powinien być „wdrażany” w kulturę wysoką, bowiem stanowi ona kwintesencję dobrego smaku. Istnieje także druga funkcja kultury wysokiej, mianowicie stanowi ona jedno z ważnych źródeł klasowego i jednostkowego podziału ludzi w ramach systemu społecznego. Znajomość kultury wysokiej uważa się za wyznacznik wysokiego kapitału kulturowego i odwrotnie. Nierówny sposób „dystrybucji” wiedzy o kulturze wysokiej może zatem przyczyniać się do utrwalania różnic społecznych. W tradycyjnym podejściu kultura popularna jest utożsamiana z kulturą niską. Uważa się ją za banalną i pozbawioną jakichkolwiek wartości, a partycypowanie w niej prowadzi do trywializacji stylu życia człowieka i zubożenia jego tożsamości. W takiej perspektywie kultura popularna nie może być obiektem zainteresowania nauczycieli.

Powyższy model edukacji i socjalizacji nie jest jednak adekwatny dla czasów obecnych. We współczesnych społeczeństwach występuje zjawisko, które można określić przesunięciem socjalizacyjnym, które polega na zmniejszeniu roli tradycyjnych instytucji społecznych: rodziny, szkoły i Kościoła, w procesach socjalizacyjnych młodzieży. Ich miejsce w tym zakresie przejmują w coraz większym stopniu: grupa rówieśnicza oraz kultura popularna. Dzieje się tak z kilku przyczyn: popkultura stała się stylem życia wszystkich grup społecznych (wśród przedstawicieli klas wyższych pojawiło się zjawisko wszystkożerności kulturowej), został również zniesiony (a przynajmniej poważnie naruszony) tradycyjny podział na kulturę wysoką i niską, a wreszcie: w dynamicznie zmieniającym się świecie tradycyjne instytucje wydają się młodzieży przestarzałe, nie są w stanie sprostać ich potrzebom tożsamościowym. Podsumowując: „kultura popularna stała się integralną częścią współczesnego życia społecznego i nikt nie jest w stanie podważyć jej socjalizacyjnej roli. W związku z tym ignorowanie przez szkołę i nauczycieli, a także przez



rodziców roli kultury popularnej prowadzi do samowykluczania się ich z procesu socjalizacji” (Melosik 2015: 33).

### **Bibliografia:**

- Melosik, Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź, (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).



## 4.2. Materiały dydaktyczne nr 2

### Pojęcie wszytkożerności kulturowej

Wiele badań pokazuje, iż osoby pochodzące z grup wyżej stojących w hierarchii społecznej posiadają kompetencje i aspiracje w zakresie uczestnictwa zarówno w kulturze wysokiej, jak i w kulturze popularnej. „Potrafią oni jednocześnie delektować się muzyką Strawińskiego oraz przebojami amerykańskiej piosenkarki Taylor Swift, czytać *Zbrodnię i karę* Dostojewskiego oraz *Cosmopolitan* czy wręcz brukowe czasopisma, jednego i tego samego dnia pójść do opery na spektakl *Tosca* lub *Aida* oraz przeżywać bezgraniczne emocje na stadionie piłkarskim. Trzeba dodać, że zjawisko to nie obejmuje przedstawicieli klasy robotniczej, którzy potrafią funkcjonować tylko w ramach obszarów zdefiniowanych przez kulturę popularną” (Melosik 2015: 33).

Wszystkożerność kulturowa może być postrzegana jako zaprzeczenie snobizmu kojarzonego z wysokim gustem, organicznie związanym z pozycją społeczną. Można przyjąć, że „modelowy wszytkożerca” posiada wysoki kapitał kulturowy, dlatego nie potrzebuje instytucjonalnego usprawiedliwienia dla swoich wyborów; posiada zdolność samodzielnego rozumienia dyskursów rządzących kulturą i światem społecznym, potrafi się do nich odnosić i z nimi polemizować, nadając poszczególnym tekstom kultury indywidualny sens (Iwasiński 2015). Kultura stanowi dla niego przestrzeń świadomego zaspakajania różnorodnych potrzeb: od zmysłowych po intelektualne.

### Bibliografia:

- Melosik, Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź, (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).
- Iwasiński, Ł. (2015). *Konsumpcja kulturowa jako manifestacja statusu. Od determinizmu klasowego do wszytkożerności*, „Przegląd Socjologiczny”, nr 64 (3), 9-25.



## 4.3. Materiały dydaktyczne nr 3

### Lapbook

Lapbook (z ang. „książka na kolanach”) to – w wersji tradycyjnej – specjalnie przygotowana teczka, często przypominająca wyglądem miniksiążkę, zawierająca elementy tekstu (np. ciekawe cytaty), a także rysunki (np. przedstawiające bohaterów książki), trójwymiarowe modele (np. obrazujące opisywane światy czy zagadnienia), oraz ukryte schowki i kieszonki zawierające zabawki, gry czy zagadki. Lapbook to książka tematyczna zawierająca informacje z różnych źródeł, przedstawione w bardzo prosty i atrakcyjny sposób. Celem stosowania lapbooka jest pobudzenie wyobraźni i zaangażowania ucznia poprzez twórcze zaaranżowanie zwykłej teczki w interaktywną przestrzeń rozrywkową i edukacyjną (Wójcik 2020).

Lapbook wyzwala kreatywne myślenie, rozwija wyobraźnię, inspiruje i pobudza ciekawość, a także może pomagać doskonalić umiejętność pracy w grupie (por. Stącel 2014). Lapbook może być stosowany w różnych kontekstach – w szkołach, bibliotekach, uniwersytetach (Peycheva, Lazarova 2018). Korzystanie z lapbooka opiera się na idei stopniowego odkrywania ukrytych w nim treści, nawiązując do nielinearnego, interaktywnego przekazu, co upodabnia to narzędzie do form komunikacji popularnych w środowisku sieciowym i bliskich młodemu odbiorcy. Dlatego też z łatwością można przełożyć tradycyjną formę lapbooka na wersję elektroniczną, przygotowaną w różnych bezpłatnych programach dostępnych w Internecie (np. Padlet, Canva) lub pakiecie MS Office (np. PowerPoint).

W wersji cyfrowej lapbook może zawierać (m.in.) obrazki, gify i hiperłącza przenoszące odbiorcę do konkretnych miejsc w sieci: blogów, encyklopedii, filmów – wybranych przez ucznia/studenta. Lapbook jest spersonalizowaną formą wypowiedzi, którą z powodzeniem można stosować na różnych szczeblach edukacji. Jego potencjał zależy przede wszystkim od kontekstu i zakresu wykorzystania.

### Bibliografia:

- Peycheva, Y., Lazarova, S. (2018). *The lapbook as a didactic tool to implement integrated training in natural science and technology and entrepreneurship at primary school level*, “Knowledge International Journal”, nr 28.3, 959-963.



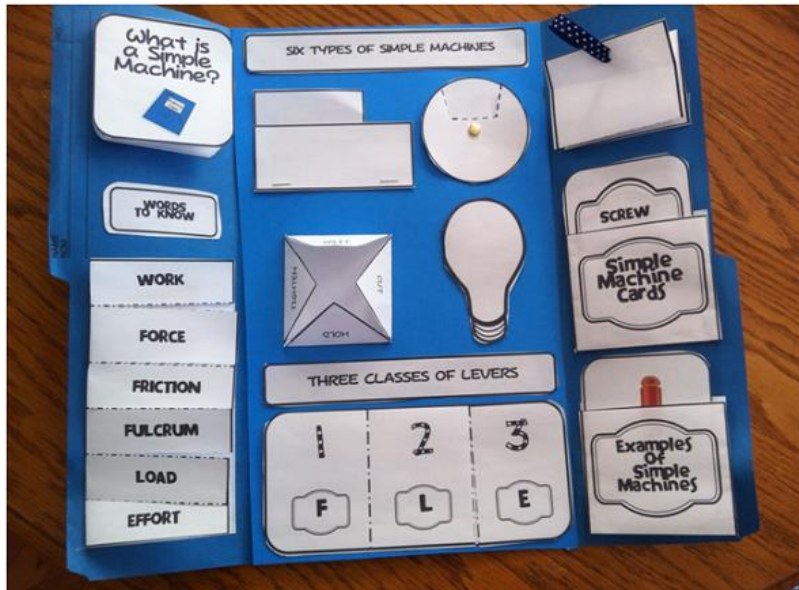
- Stącel, K. (2014). *Lapbook w bibliotece szkolnej. Warsztaty artystyczne*, „Biblioteka w szkole”, nr 9, 24-25.
- Wójcik, M. (2020). *Lapbook jako narzędzie promocji książki dla dzieci*, „Przegląd Biblioteczny” nr 3, 375-385.



## 4.4. Materiały dydaktyczne nr 4

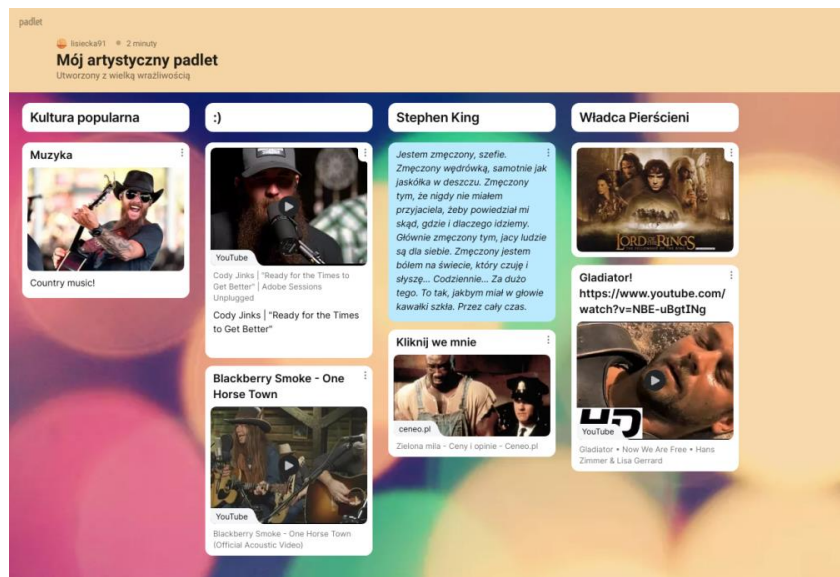
### Lapbook tradycyjny (1) i wirtualny (2)

1.



Źródło: <https://pl.pinterest.com/pin/573083121304772226/> (dostęp: 9.11.2021)

2.



Przygotowane za pomocą: <https://pl.padlet.com/> (dostęp: 09.11.2021)



## 4.5. Materiały dydaktyczne nr 5

Narzędzia umożliwiające przygotowanie wirtualnego lapbooka:

- [Padlet](#)
- [Canva](#)
- [Wakelet](#)
- [Microsoft Sway Office](#)
- [Sutori](#)
- Microsoft PowerPoint



## 4.6. Materiały dydaktyczne nr 6

### Visual thinking

Myślenie wizualne to metoda utrwalania i przekazywania informacji za pomocą obrazów łączonych z zapisem słownym. Istotą visual thinking jest założenie, że powiązanie obrazów i słów jest skuteczniejszym sposobem komunikacji niż komunikacja oparta wyłącznie na słowie. Myślenie wizualne stanowi alternatywny rodzaj pracy umysłowej, organizujący myśli w sposób nieliniarny i przestrzenny. Visual thinking wykorzystuje język pisany, podstawowe kształty wizualne (np. kropka, linia, okrąg, strzałka) oraz wykresy (np. wykresy i osie czasu), a także bardziej skomplikowane rysunki. Visual thinking pozwala na obrazowanie złożonych pomysłów, stymuluje myślenie problemowe, sprawdza się także jako sposób dokonywania podsumowań. Myślenie wizualne jest obecne w szerokiej gamie formatów lub technik, takich jak doodling (bazgroły), zapis graficzny, facylitacja graficzna, scribing czy sketchnotes. Pojedyncze techniki mogą składać się na: mapy myśli, konceptualizacje, storyboardy czy dzienniki wizualne (Fernández-Fontecha i in. 2019).

#### [What is Visual Thinking?](#)

#### [Doodling:](#)

#### [Zapis graficzny](#)

#### [Facylitacja graficzna](#)

#### [Scribing](#)

#### **Bibliografia:**

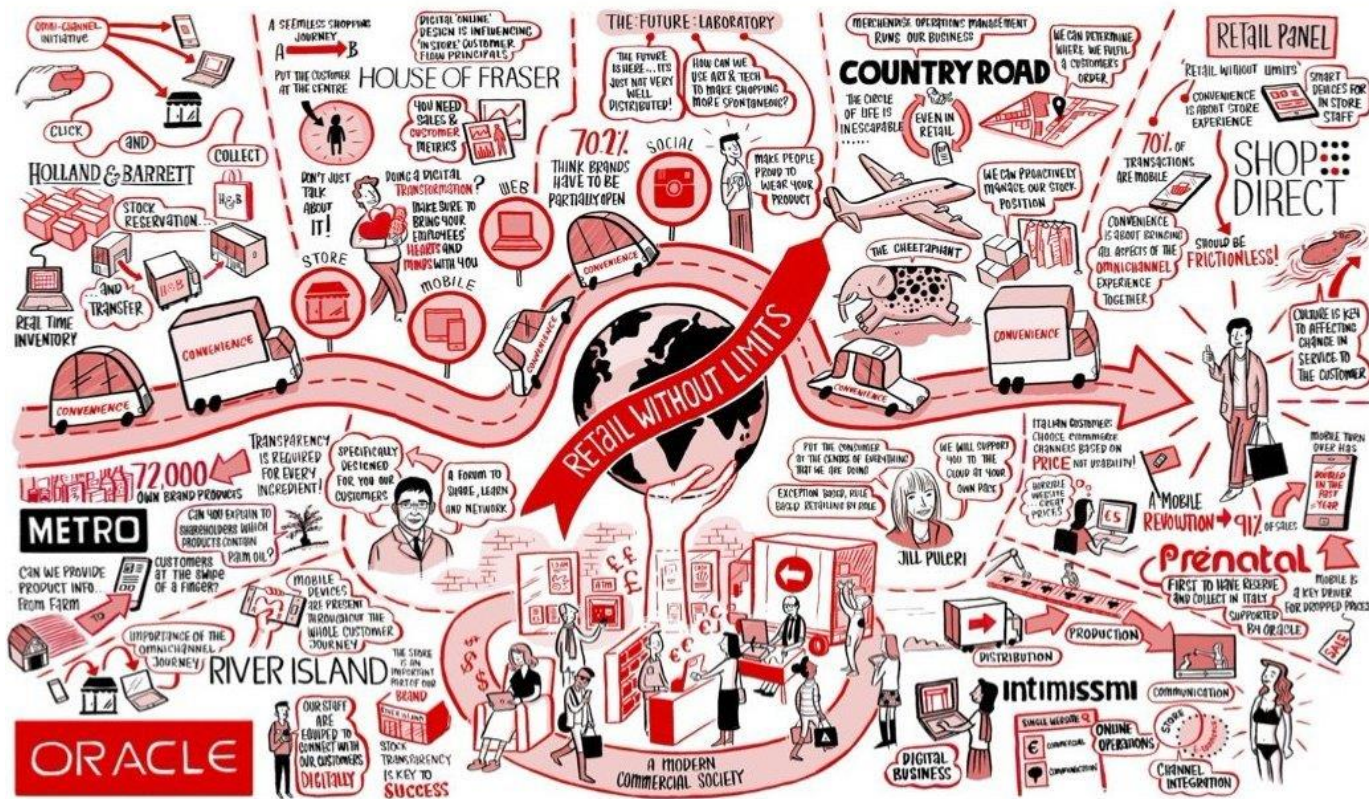
- Fernández-Fontecha, A, O'Halloran, KL, Tan, S, Wignell P. (2019). *A multimodal approach to visual thinking: the scientific sketchnote*, "Visual Communication", nr 18(1), 5-29, (doi:[10.1177/1470357218759808](https://doi.org/10.1177/1470357218759808)).





## 4.7. Materiały dydaktyczne nr 7

### Przykład techniki visual thinking



Źródło: <https://gestalten.com/products/graphic-recording> (dostęp: 10.11.2021)



## 4.8. Materiały dydaktyczne nr 8

### Visual thinking – narzędzia

- MS Paint
- [Canva](#)
- [VistaCreate](#)
- [Mural](#)
- [Miro](#)



## 4.9. Materiały dydaktyczne nr 9

### Zadanie – Twój model uczestnictwa w kulturze

Korzystając z poznanych narzędzi i zasobów internetowych, przygotuj własny model uczestnictwa w kulturze. Stwórz wirtualny lapbook lub/i wizualizację pokazującą, jak i kiedy korzystasz z kultury, co „konsumujesz”, co lubisz najbardziej, a co pozostaje poza Twoim zainteresowaniem. Bądź kreatywny!

Czas potrzebny na wykonanie ćwiczenia: co najmniej 20 minut.



## 4.10. Materiały dydaktyczne nr 10

### Dyskusja sokratejska

To forma intelektualnej rozmowy, skoncentrowana na tekście. Tekstem może być esej, raport, wiersz, film wideo, obraz, dzieło sztuki, artykuł prasowy itd. Organizator debaty wybiera tekst, wokół którego będzie się ona toczyć. Istotne jest, aby wszyscy uczestnicy zapoznali się z tekstem, co stanowi warunek pełnego uczestnictwa w dyskusji.

Po zapoznaniu się z tekstem uczestnicy dyskutują na forum. W odróżnieniu od innych form dyskusji, dyskusja sokratejska wykorzystuje przede wszystkim krytyczne myślenie i otwarte pytania. Rola moderatora powinna być ograniczona jedynie do kontrolowania czy uczestnicy nie odbiegają zanadto od głównego problemu. Krytyczne myślenie jest istotą dyskusji sokratejskiej. „Dyskusja ta zmierza do tego, aby to, co było niejasne, stało się jasne, a to, co nie ma przyczyn, znalazło swoje uzasadnienie”. Dyskusja sokratejska jest sposobem dochodzenia do prawdy, promującym twórcze myślenie i rozwijającym tolerancję wobec różnych punktów widzenia.

**Źródło:** <https://samorzad.ceo.org.pl/material/dyskusja-sokratejska> (dostęp: 07.11.2021).



## 4.11. Materiały dydaktyczne nr 11

### Tekst do dyskusji sokratejskiej

Obecnie w zachodniej literaturze odchodzi się od pesymistycznego traktowania kultury popularnej oraz jej odbiorców i przestaje utożsamiać ją z kulturą masową. Jak ujmuje to John Fiske, „kultura popularna to nie konsumpcja – to przede wszystkim kultura: czynny proces generowania oraz obiegu znaczeń i przyjemności wewnątrz systemu społecznego”.

Wspomniany badacz zwraca uwagę na liczne podobieństwa między kulturą popularną i ludową, przywołując rozważania nad tą ostatnią Grahama Seala, zdaniem którego można mówić o kilku charakterystycznych cechach kultury ludowej. Przede wszystkim, definiuje ona tożsamość jednostek i grupy; jest przekazywana w sposób nieformalny, stąd wyraziste rozróżnianie nadawców od odbiorców jest bardzo trudne, poza tym funkcjonuje poza takimi ustalonymi instytucjami społecznymi, jak Kościół, media czy system edukacyjny, jakkolwiek może ona wchodzić z nimi w interakcje.

Łatwo zauważyć, że wskazane wyżej cechy kultury ludowej znakomicie wpisują się w charakterystykę współczesnej kultury popularnej. Fiske stoi na stanowisku, iż chociaż kultura popularna nie jest kulturą ludową, można wskazać wiele ich cech wspólnych. Obie, w różnym społecznym kontekście, są kulturą ludu. W pewnym sensie kultura popularna może być rozumiana jako kultura ludowa społeczeństw postindustrialnych i tak też coraz częściej jest traktowana. Kultura *popularna* nie jest jednak kulturą *masową*. Kultura masowa – zdaniem Fiske – to użyteczny termin dla tych, którzy wierzą, że towary produkowane i rozpowszechniane przez przemysł kulturalny mogą wpłynąć na zniwelowanie różnic społecznych. Publiczność jednak nie jest pasywną, wyalienowaną masą. „Kultura masowa nie istnieje. To, z czym mamy do czynienia, to tylko pesymistyczne i podszyte paniką teorie kultury masowej (...)” – konstatuje wspomniany autor. Pojęcie kultury masowej, w moim przekonaniu, dziś ma bardziej znaczenie historyczne i odnosi się do, opisywanego przez Alvina Tofflera, świata „drugiej fali”. Termin „kultura popularna”, nawiązujący do słowa *populus* (lud), bardziej charakteryzuje współczesność (Jakubowski 2014: 96-97).

**Kultura masowa, kultura popularna, przemysł kulturalny** – „dominujący typ kultury nowoczesnej odpowiadający modelowi społeczeństwa masowego, w którym korzysta się powszechnie ze środków masowego przekazu.

Stanowi efekt demokratyzacji kultury oraz rozwoju technologii, zwłaszcza w dziedzinie komunikowania; głównym atrybutem kultury masowej jest jej zasięg, zgodnie z nazwą obejmujący ponadlokalne, ponadnarodowe, a nawet globalne grupy uczestników. Zazwyczaj jest przeciwstawiana kulturze elitarnej, wysokoartystycznej; z punktu widzenia takiego przeciwstawienia na pierwszy plan charakterystyki kultury masowej wybija się masowa produkcja i standaryzacja jej treści oraz tendencja do unifikacji gustów i zachowań odbiorców (tzw. homogenizacja kultury); dynamiczny rozwój elektronicznych środków przekazu ukształtował ostatecznie model kultury masowej jako kultury wielkich audytoriów, szybkiego przepływu informacji i łatwo dostępnej, taniej rozrywki” (Encyklopedia PWN).

#### **Bibliografia:**

- Jakubowski, W. (2014). *Media i kultura popularna jako obszar studiów nad edukacją*, „Studia Edukacyjne”, nr 50, 91-107.
- <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kultura-masowa;3928898.html> (dostęp: 12.11.2021).



## 4.12. Materiały dydaktyczne nr 12

### Open space

*Open Space Technology* (z ang. „metoda otwartej przestrzeni”) to sposób prowadzenia otwartych spotkań, konferencji, zebrań. Liczba uczestników tychże spotkań może oscylować pomiędzy 5 a 2000. W metodzie open space występują zarówno mniejsze, jak i większe grupy dyskusyjne. Pomysłodawcą metody jest Harrison Owen, który zauważył, że podczas organizowanych przez niego konferencji, niezależnie od jakości prelekcji, najbardziej oczekiwanym momentem były przerwy kawowe, w trakcie których uczestnicy mogli swobodnie rozmawiać o interesujących ich tematach. Owen spróbował zatem stworzyć taki format pracy z dużymi grupami, dzięki któremu uczestnicy w przyjemny sposób spędziliby czas, wypracowując jednocześnie satysfakcjonujące wyniki. W rezultacie powstała metoda open space.

Open space rozpoczyna się od podania tematu przewodniego i zapisania na tablicy okienek czasowych wraz z symbolami, które oznaczają miejsca dyskusji. Każdy uczestnik ma prawo zaproponować temat do rozmowy w małej grupie. „Zgłaszający dane zagadnienie zapisuje je na kartce, dopisując również swoje imię, czyta głośno, to co napisał, wybiera godzinę i miejsce do dyskusji oraz umiejscawia kartkę na agendzie. Program jest gotowy i rozmowy można rozpocząć, gdy na tablicy wywieszzone zostaną wszystkie zgłoszone tematy. Agenda ta pozostaje dostępna dla uczestników przez cały czas spotkania. Dzięki temu w dowolnym momencie można na nią spojrzeć, zobaczyć, jakie zagadnienia są aktualnie omawiane i dołączyć do dyskusji w wybranej grupie. W każdej z grup sporządza się raporty z toczącej się rozmowy. Zgromadzenie wszystkich razem i przesłanie po odbytym spotkaniu jego uczestnikom daje możliwość ugruntowania zebranej wiedzy oraz pomysłów. Niejednokrotnie w trakcie Open Space planuje się również działania, jakie można podjąć w związku z omawianym zagadnieniem” (Gadamska 2018: 31-32).

Dla efektywności open space ważna jest przyjazna atmosfera, którą pomagają zachowywać następujące zasady (omawiane przez prowadzącego na samym początku): 1) ten, który przychodzi, jest właściwą osobą; 2) wszystko się zaczyna we właściwym czasie; 3) gdziekolwiek się dzieje, dzieje się we właściwym miejscu; 4) cokolwiek się stanie, jest jedyną rzeczą, która mogła się wydarzyć; 5) kiedy coś się kończy, to się po prostu kończy (por. Van Woezik i in.



2019). Wymienione zasady dopełnia „prawo dwóch stóp”, które oznacza, że każda osoba w dowolnym momencie może opuścić dyskusję w grupie, w której jest i przejść do innej grupy. Jeden uczestnik może odwiedzić wiele grup. Staje się wtedy tzw. „pszczołką”, przenoszącą pomysły z grupy do grupy. Osoba, która nie bierze czynnego udziału w danej chwili w żadnej dyskusji jest tzw. „motylem”, który ma prawo zainicjować inne, wcześniej niezaproponowane dyskusje, w jakimkolwiek miejscu open space. „Motyl” może zmienić rolę i zostać „pszczołką” itd. Każdy uczestnik sam decyduje, jak zagospodaruje swój czas oraz przestrzeń. Ważne jest częściowe zrezygnowanie z kontroli na rzecz otwarcia się na niespodziewane. Wszyscy uczestnicy open space mają równe prawa. Choć dyskusji nie moderują eksperci, nie oznacza to, że w spotkaniu nie biorą udziału specjaliści, którzy nierzadko niespodziewanie mogą ujawnić się w trakcie jego trwania (Gadamska 2018).

Tradycyjną formułę metody open space z łatwością można zastosować w przestrzeni platformy Moodle. Agendę należy przygotować we „Wspólnych notatkach”. Prowadzący tworzy wirtualne grupy (pokoje), do których dołącza uczestników. Uczestnicy, w każdej chwili mogą wylogować się z danej grupy i przenieść do innej (prowadzący przenosi uczestnika do wybranego pokoju). Podsumowanie, tak jak i opracowanie agendy, następuje na forum BigBlueButton.

### **Bibliografia:**

- Van Woezik, T., Reuzel, R., Koksma, J. (2019). *Exploring Open Space: A self-directed learning approach for higher education*, “Cogent Education”, nr (6)1.
- Gadamska, M. (2018). *Wykorzystanie metod aktywizujących w pracy z grupą*, „Kwartalnik Edukacyjny”, nr 3, 24-33.





## 4.13. Materiały dydaktyczne nr 13

### Temat dyskusji open space i przykładowe zagadnienia

**Temat:** *Problemy socjalizacji popkulturowej*

Jakie następstwa może pociągać za sobą socjalizacja przebiegająca w przestrzeni kultury popularnej? Jakie mogą wynikać problemy? A jakie szanse? Których obszarów funkcjonowania dzieci, młodzieży i dorosłych będą dotyczyły w największym stopniu?

#### Przykładowe zagadnienia do dyskusji:

- kultura popularna jest zorientowana na cielesność i seksualność człowieka;
- dzieci i młodzież konstruuje swoją tożsamość w oparciu o kulturę popularną, postrzegając ją jako czynnik wzbogacający;
- kultura popularna wzmacnia zjawisko „szybkości życia”, wrażenie natychmiastowości;
- wirtualna rzeczywistość jest atrakcyjniejsza niż niewirtualny świat;
- kultura popularna promuje różnicę i personalizację (por. Melosik 2015);
- popkultura jest lustrem, w którym tworzy/odbija się społeczna rzeczywistość;
- kultura popularna osłabia znaczenie tradycyjnych autorytetów.

#### Bibliografia:

- Melosik Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź, (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).



## 4.14. Materiały dydaktyczne nr 14

### Pralka, teczka, kosz? – opis metody

Metoda służąca podsumowaniu. Na planszy znajdują się rysunki pralki, teczki i kosza. Pralka odpowiada pytaniu: *Co należy poprawić?* Teczka: *Co zabieram ze sobą?* Kosz: *Co mi się nie przyda?* Każdy z uczestników w odpowiednim miejscu wpisuje to, co wyniósł z pracy nad projektem, co jego zdaniem należy poprawić i co mu się nie przyda w przyszłości. Rysunki uczestnicy otaczają krótkimi zdaniami, równoważnikami zdań lub kluczowymi słowami.

Źródło: <https://cdw.edu.pl/6-sposobow-jak-podsumowac-zajecia-grupowe-do-pobrania/> (dostęp: 11.11.2021).



## 4.15. Materiały dydaktyczne nr 15

Przykładowa tablica do metody „Pralka, teczka, kosz?”

PRALKA	TECZKA	KOSZ
		
Co należy poprawić?	Co zabieram?	Co mi się nie przyda?

Przygotowane za pomocą: [https://www.canva.com/pl\\_pl/](https://www.canva.com/pl_pl/) (dostęp: 09.11.2021)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## 4.16. Materiały dydaktyczne nr 16

### *Pop Culture: Pop and Philosophy*

Link do filmu: <https://www.youtube.com/watch?v=9ypg71Aixwc> (dostęp: 11.11.2021)



## 4.17. Materiały dydaktyczne nr 17

### Debata oksfordzka – opis metody

Debata oksfordzka jest rodzajem dyskusji o starannie ustalonym przebiegu, podczas której dyskutuje się nad tezą. Debata oksfordzka pozwala na zaprezentowanie analizowanego problemu z różnych perspektyw. Określona formuła obliguje uczestników do przygotowywania rozbudowanych wypowiedzi i umiejętnego argumentowania (por. Gadamska 2018).

#### Zasady debaty:

- dyskutują dwie pięcioosobowe drużyny: zwolennicy tezy (strona propozycji) oraz przeciwnicy tezy (strona opozycji). Każda drużyna wyłania lidera (pierwszego mówcę) i wyznacza kolejność wystąpień pozostałych mówców;
- debacie przysłuchuje się publiczność, która zadecyduje o zwycięstwie jednej ze stron;
- debatę organizuje i prowadzi marszałek. Nie uczestniczy w dyskusji, udziela głosu, dyscyplinuje mówców przekraczających czas wystąpienia, dba o spokój i kulturalny przebieg debaty;
- marszałkowi pomaga sekretarz, który informuje mówców o pozostałym im czasie;
- mówca zabierający głos podchodzi do pulpitu po odpowiedniej stronie. Długość wystąpień pierwszych mówców wynosi po 1,5 minuty, kolejnych po 1 minucie. Przedstawiciele stron sporu występują naprzemiennie;
- po przemówieniach wszystkich mówców marszałek zarządza debatę z sali, w której każdy ma prawo zabrać głos, zarówno publiczność, jak i główni mówcy. Mówcy reprezentują na przemian strony propozycji i opozycji (stając po odpowiedniej stronie pulpitu);
- debata z sali trwa do wyczerpania zgłoszeń, jednakże marszałek może ograniczyć ilość wystąpień, kończąc dyskusję. Podczas tej części debaty mówcy mają nie więcej niż 1 minutę na swoje wystąpienie;
- marszałek zarządza głosowanie;
- w głosowaniu, czy też sędziowaniu, bierze udział cała publiczność – sędziowie, opowiadając się za stroną propozycji lub opozycji. Głosują także na najlepszego spośród głównych mówców;



- marszałek podlicza głosy i ogłasza zwycięzcę debaty.

#### Publiczność (sędziowie):

- przysłuchuje się wszystkim głosom za i przeciw danej tezie. Stara się obiektywnie ocenić, kto prezentuje trafniejsze argumenty. Wyboru lepszej drużyny dokonuje poprzez analizę i porównanie argumentów przedstawionych w debacie, a także ocenę spełnienia swojej roli w debacie przez poszczególnych mówców, jak i treść oraz formę wypowiedzi. Zwraca się także uwagę na to, czy drużyny odpowiedziały na argumenty strony przeciwnej.

#### Kryteria oceny mówców:

- lider propozycji - definicja tezy, linia argumentacji, przydzielenia zadań dla kolejnych mówców drużyny, własne argumenty;
- lider opozycji - zmiany definicji, określenie linii wystąpienia opozycji, odpowiedź na argumenty lidera propozycji, własne argumenty;
- 2, 3 i 4 mówca propozycji - kontrargumenty, własne argumenty wzmacniające linię argumentacji swojej drużyny;
- 2, 3 i 4 mówca opozycji - kontrargumenty, własne argumenty wzmacniające linię argumentacji swojej drużyny;
- 5 mówca propozycji - podsumowanie linii argumentowania strony propozycji, skontrastowanie jej z linią argumentacji strony opozycji, obalenie ostatnich argumentów przeciwnika, konkluzja, zakończenie debaty;
- 5 mówca opozycji - podsumowanie linii argumentowania strony propozycji, skontrastowanie jej z linią argumentacji strony opozycji, obalenie ostatnich argumentów przeciwnika, zakończenie debaty (Centralny Bank Pomysłów ZHP).

Debatę oksfordzką można w łatwy sposób zastosować w przestrzeni wirtualnej. Prowadzący zajęcia (pełniący rolę marszałka i sekretarza) podaje temat debaty i dzieli grupę na 3 zespoły: zwolenników i przeciwników tezy oraz publiczność. Po podzieleniu, zespoły (propozycja i opozycja) udają się na 10 minutową naradę w wirtualnych pokojach. Następnie debata przebiega zgodnie z zasadami. Marszałek udziela głosu prelegentom. Głosowanie nad wynikiem debaty może odbywać się z wykorzystaniem opcji „Ankiety” na platformie Moodle.



## Bibliografia:

- Gadamska, M. (2018). *Wykorzystanie metod aktywizujących w pracy z grupą*, „Kwartalnik Edukacyjny”, nr 3, 24-33.
- <https://cbp.zhp.pl/wp-content/uploads/2014/01/Za%C5%82.3.-Zasady-i-przebieg-debaty.pdf> (dostęp: 12.11.2021).



## 4.18. Materiały dydaktyczne nr 18

### Temat debaty oksfordzkiej i przykładowe problemy

Temat: Praktyka edukacyjna potrzebuje kultury popularnej.

Przykładowe kwestie pod dyskusję:

- (...) *ignorowanie kultury popularnej jest równoznaczne z ignorowaniem młodzieży i przynosi nieuchronnie ignorowanie pedagogiki przez młodzież, a (...) kultura popularna (a wraz z nią media) może stanowić istotną płaszczyznę działania pedagogicznego* (Melosik 2012: 18).
- kultura popularna jest uniwersalnym elementem kapitału kulturowego globalnych nastolatków;
- popkulturowa rzeczywistość jest pierwszym i najważniejszym światem dla młodych ludzi;
- kultura popularna pozwala na zbudowanie porozumienia między odległymi od siebie generacjami – nauczycieli i uczniów;
- za pomocą tekstów kultury popularnej można kształtować refleksyjną postawę wobec mediów oraz umiejętność krytycznego dekodowania medialnych przekazów.
- sztuka popularna może być wartościowa pod względem estetycznym i artystycznym;
- kultura popularna jest źródłem wiedzy i społecznym lustrem;
- popkultura pozwala jednostkom na uwolnienie się od narzucanych w procesie socjalizacji, a przede wszystkim w instytucjonalnej edukacji jednostronnych sposobów postrzegania i interpretacji świata;
- umożliwia poznanie odmiennych kultur oraz otwarcie się na różnorodne systemy znaczeń;
- kultura popularna jest naturalnym środowiskiem dla „Digital natives”;
- łącząc treści popkultury z tradycyjnymi elementami programów nauczania, przekazujemy uczniom wartościowy, zróżnicowany obraz świata, znacznie bliższy rzeczywistości, w której na co dzień funkcjonują;
- uczniowie i studenci są pozytywnie nastawieni do treści nauczania, które wiążą się z ich osobistymi przeżyciami i doświadczeniami, wychodzą naprzeciw ich zainteresowaniom (Wierzba 2015).



## Bibliografia:

- Melosik, Z. (2012). *Mass media, tożsamość i rekonstrukcje kultury współczesnej*, [w:] Skrzydlewski W., Dylak S. (red.) *Media – Edukacja – Kultura*, Wyd. WUR: Poznań-Rzeszów.
- Wierzba, P. (2015). *Edukacja w czasach popkultury. Pedagogika kultury popularnej we współczesnej praktyce edukacyjnej*, „Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja”, nr 2, 23-36.



## 4.19. Materiały dydaktyczne nr 19

### Niedokończone zdania

Dokończ zdania:

- podczas dzisiejszej pracy nauczyłem się...
- najtrudniejsze dla mnie było...
- najbardziej podobało mi się...
- najbardziej nie podobało mi się...
- nie spodziewałem się, że...

Źródło: <https://cdw.edu.pl/6-sposobow-jak-podsumowac-zajecia-grupowe-do-pobrania/> (dostęp: 12.11.2021).

Grafika na stronie tytułowej: <https://pl.smiletemplates.com/word-templates/using-ipad/05073/>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

