

Materiały warsztatowe dla nauczycieli

Pracuję z klasą

Warsztaty filmowe *Psychologia w kinie*

Jasna strona Internetu

Zaloguj
kreatywność!
Jak wykorzystać
nowe media
w edukacji?

**Jasna strona sieci,
czyli media w szkole.**

Świat nowych technologii i szkoła
– czy mają punkty wspólne?

**Internet – narzędzie edukacji
w kulturze 2.0.**

Zaloguj kreatywność – czyli jak wykorzystać
nowe media w edukacji.

**(Inter)aktywne podejście
do egzaminu gimnazjalnego.**

www.eduQrsor.pl – bierzemy kurs na egzamin!

nowe
horyzonty
edukacji
filmowej

nowa
era

Jasna strona czyli media w

Świat nowych technologii i szkoła – czy mają punkty wspólne?

Czy znając mechanizmy oddziaływania mediów, możemy świadomie włączyć je do procesu kształcenia jako pełnowartościowe narzędzia?

Tekst: **Jolanta Pisarek**

Świat mediów, czyli naturalne środowisko współczesnego ucznia

Kwestia jasnej i ciemnej strony Internetu w kontekście edukacji sprowadza się w zasadzie do pytania, jakie jest podejście nauczycieli do wykorzystywania nowych mediów w procesie nauczania? Zadając to pytanie, automatycznie przełączamy się na dyskusję wokół edukacji medialnej i roli nauczyciela w rozwijaniu świadomości i kompetencji medialnych dzieci i młodzieży. Edukacja medialna to dziedzina, której głównym celem jest przekazywanie wiedzy na temat mediów, ich wpływu na funkcjonowanie psychospołeczne młodego odbiorcy, a także celowości ich wykorzystywania w edukacji.

Media są naturalnym środowiskiem dzieci i młodzieży. Młode pokolenie porusza się w nim szybko i płynnie, bo je zna, a co za tym idzie, elastycznie dostosowuje się do zmian, które w nim zachodzą. W znanym środowisku jest bezpiecznie, zaś im mniejszą posiadamy wiedzę na temat zasad panujących

w konkretnym środowisku, tym większy pojawia się lęk towarzyszący wejściu w nie. W przypadku wykorzystywania zasobów Internetu i mediów w edukacji nauczyciel może konfrontować się z różnymi lękami czy ograniczeniami po stronie na przykład instytucji, w której pracuje.

Nauczyciel w roli ucznia, czyli lekcja Internetu dla początkujących

Lęk nauczyciela przed wykorzystywaniem nowych technologii w szkole może wynikać z powszechnego zjawiska określanego mianem cognitive gap, czyli wyżej wspomnianej różnicy w zakresie kompetencji oraz umiejętności korzystania z nowych technologii pomiędzy młodym a starszym pokoleniem. W naturalnym środowisku nauczycieli ciągle funkcjonuje silne przekonanie o roli autorytetu, którą nauczyciel ma obowiązek pełnić w stosunku do ucznia. W związku z tym wykorzystanie mediów w trakcie lekcji wiąże się z ryzykiem utraty autorytetu na rzecz ucznia zdecydowanie

lepiej poruszającego się w tym środowisku. **Międzypokoleniowa luka w kompetencjach medialnych jest zjawiskiem naturalnym, młodsze pokolenie ma i zawsze będzie miało w tym zakresie większe możliwości adaptacyjne.** Można nawet założyć, że w związku z coraz szybszym rozwojem technologii ta różnica będzie się pogłębiać. Najważniejszym zadaniem nauczyciela nie jest zatem nadrabianie zaległości technologicznych czy doganianie w nich ucznia, ponieważ uczeń zawsze będzie o krok dalej. Natomiast warto wykorzystać tę różnicę do budowania konstruktywnej relacji z uczniami, czyli na przykład pozwolić na chwilę wejść uczniom w rolę nauczyciela. Robią tak belgijscy uczniowie i nauczyciele w ramach Teacher Aid Project, w którym to uczniowie uczą nauczycieli, jak posługiwać się nowymi technologiami. Nauczyciele otrzymują wiedzę i praktyczne umiejętności, a uczniowie rozwijają swoje kompetencje w zakresie prezentacji i komunikacji, przekonują się, jak przebiega proces uczenia, czyli tym

sieci, szkole



samym sprawdzają się w innej roli i doświadczają punktu widzenia nauczyciela. Nauczyciele często przywołują swoje niestandardowe zachowania z lekcji jako przykład aktywności, która bardzo angażuje uwagę uczniów. Ta zamiana ról może zdecydowanie wpłynąć na jakość relacji z uczniami.

Opór przed wykorzystywaniem Internetu i mediów na lekcji może wynikać także z niewiedzy co do sposobu oddziaływania mediów, a w konsekwencji z obawy przed ich złym wpływem. Zdarza się, iż nauczyciele obawiają się wykorzystywać je na lekcji, by nie narazić się na zarzuty ze strony dyrektora czy rodziców. Z pomocą przychodzą tu coraz liczniejsze publikacje i oferty edukacyjne kierowane do dorosłych omawiające kwestie oddziaływania mediów oraz treści audiowizualnych na psychikę i rozwój dzieci i młodzieży. Oprócz obszernej literatury na ten temat funkcjonują platformy internetowe, jak na przykład belgijska platforma INGeeBeld, na której znajdują się nie tylko filmy edukacyjne do wykorzystania na lekcjach, lecz także informacje dotyczące percepcji mediów i ich rozumienia przez młodych odbiorców. Na polskim gruncie takie informacje są dostępne w serwisie www.projekcje.edu.pl. Nie brakuje także stron, na których pojawiają się konkretne scenariusze do pracy z materiałem audiowizualnym

(na przykład filmem) na lekcji, chociażby program Filmoteki Szkolnej czy scenariusze zajęć udostępniane przez Stowarzyszenie Nowe Horyzonty na swojej

stronie internetowej w sekcji: nowe media. Dzięki tym źródłom, a także cyklicznym projektom z zakresu na przykład edukacji filmowej, takim jak coroczny program realizowany we współpracy Stowarzyszenia Filmowego Nowe Horyzonty z Wydawnictwem Nowa Era, nauczyciel może przygotować się do lekcji z odpowiednim materiałem audiowizualnym, a w razie wątpliwości skonsultować swój wybór z pedagogiem szkolnym.

Nauczyciel na straży informacji, czyli jak zmniejszyć efekt Google

Bardzo istotnym zagadnieniem, które dotyczy sposobu poruszania się uczniów w ich naturalnym środowisku

Młody odbiorca Internetu jest bombardowany dużą ilością informacji, z których korzysta bez umiejętności krytycznego ich przetwarzania.

uczniów informacji w Internecie. Dzieci posługują się technikami przeszukiwania Internetu w sposób intuicyjny, szybko znajdując odpowiedź na konkretne pytanie. Młody odbiorca korzystający codziennie z Internetu jest bombardowany dużą ilością informacji, z których bez ograniczeń korzysta. Trudność polega na tym, że za tą kompetencją nie idzie umiejętność logicznej syntezy tych informacji, ich zapamiętania czy zrozumienia. **Efekt Google, czyli trudności z zapamiętywaniem, koncentracją uwagi czy formułowaniem dłuższych wypowiedzi na skutek przyzwyczajenia do wyszukiwania dużej liczby szybko zmieniających się źródeł informacji, na poziomie lekcji przejawia się tym, że dzieci szybko się nudzą**

Media są naturalnym środowiskiem dzieci i młodzieży. Młode pokolenie porusza się w nim szybko i płynnie.



i dekoncentrują. Nauczyciel odgrywa olbrzymią rolę w procesie radzenia sobie uczniów z informacyjnym przeładowaniem. Poprzez kreatywne zadania pomaga uczniom przetworzyć informacje, zapamiętać je i zrozumieć, a następnie zastosować w innych zadaniach. W ten sposób ćwiczy z uczniami zdolność logicznego przetwarzania tek-

Nauczyciel, pracując na informacjach znalezionych przez uczniów w sieci, może zweryfikować ich źródło, a tym samym zapoznać uczniów z ważną kwestią wiarygodności informacji funkcjonujących w Internecie. W sytuacji, kiedy informacje pochodzące z Internetu są traktowane przez uczniów jako wiarygodny zapis w ich pamięci zewnętrznej

dzieci, Internet jest dla nauczyciela źródłem wielu wartościowych materiałów i informacji obrazujących zagadnienia w ramach poszczególnych przedmiotów szkolnych, jak na przykład brytyjski projekt fantastycznie zrealizowanych filmów edukacyjnych Twig czy dostępna także w języku polskim platforma Scientix, zawierająca materiały i informacje wykorzystywane do nauki przedmiotów ścisłych.

Nauczyciele często wykorzystują serwisy społecznościowe czy blogi jako miejsce alternatywnych spotkań z uczniami.

stów, zarówno tych w wersji papierowej (podręczniki), jak i tych pochodzących z przekazów audiowizualnych (na przykład filmu).

(komputer), nauczyciel jest tą właśnie osobą, która pomaga uczniom w przyswojeniu wiedzy i jej zrozumieniu. Kontynuując kwestię rozwoju poznawczego

Media w klasie, czyli jak zbudować dobre relacje z uczniami

Oprócz potencjału poznawczego, media czy Internet mogą bardzo dobrze wspierać proces doskonalenia przez uczniów ich umiejętności społecznych, komunikacyjnych. Pozwalają zintegrować klasę, uczyć współpracy. Nauczyciele często wykorzystują serwisy społecznościowe czy blogi jako miejsce alternatywnych spotkań z uczniami, dzięki którym mogą poświęcić im więcej czasu, uwagi czy omówić szczegóły



Co więcej, nauczyciele, znając mechanizmy oddziaływania mediów, mogą świadomie włączyć je do procesu kształcenia jako pełnowartościowe narzędzia.

Dlatego nie ma już dziś miejsca na dyskusję na temat tego, czy media i nowe technologie powinny być obecne w szkole, czy nie, bo one już dawno tam są! Należy wskazywać na ich ogromny potencjał edukacyjny oraz dysproporcję w zakresie medialnych kompetencji uczniów i nauczycieli oraz dążyć w tym obszarze do równowagi. Efektem tego będzie poprawa jakości procesu nauczania oraz oparta na zaufaniu relacja uczeń – nauczyciel.

Jolanta Pisarek – psycholog, doktorantka w Katedrze Psychologii Eksperymentalnej KUL. Realizatorka autorskich warsztatów audiowizualnych dla dzieci i młodzieży oraz osób z deficytami wzroku w Muzeum Narodowym oraz Muzeum Historii Fotografii w Krakowie, a także projektu filmowego „Ta sama osoba, inny język...” dotyczącego różnic kulturowych w Niderlandzko-Polskim Centrum Kultury i Edukacji w Rotterdamie. Autorka bajek dla dzieci, interesuje się wykorzystywaniem nowych mediów w edukacji oraz psychoedukacji dzieci i młodzieży.

powierzanych zadań. Z perspektywy pracy wychowawczej wspólny projekt (na przykład: realizacja krótkiego filmu edukacyjnego związanego z tematem zajęć lub obejrzenie i przedyskutowanie filmu opisującego problem występujący w klasie) pozwala uczniom w sposób bezpieczny, za pośrednictwem filmu, porozmawiać o własnych przeżyciach, uczuciach i poglądach. W konsekwencji umożliwia to oczyszczenie konfliktowej atmosfery panującej w klasie. Internet jest źródłem wielu projektów filmowych zrealizowanych wspólnie z uczniami: filmów edukacyjnych czy też, jak w przypadku włoskiej szkoły ITIS Avogadro z Turynu, filmów profilaktycznych przygotowanych przez uczniów, na których warto się wzorować.

Z raportu *Diagnoza społeczna 2009* wynika, że z Internetu korzysta 94% uczniów i studentów, a z telefonów komórkowych – 91,7%. W obliczu takich danych trudno konkurować z mediami i stawiać je po przeciwnej stronie barykady w kontraście do procesu nauczania.

Nauczyciel odgrywa olbrzymią rolę w procesie radzenia sobie uczniów z informacyjnym przeładowaniem. Poprzez kreatywne zadania pomaga uczniom przetworzyć informacje, zapamiętać je i zrozumieć, a następnie zastosować w innych zadaniach. W ten sposób ćwiczy z uczniami zdolność logicznego przetwarzania tekstów, zarówno tych w wersji papierowej (podręczniki), jak i tych pochodzących z przekazów audiowizualnych (na przykład filmu).

Nowe media w Twojej szkole

Minął już dawno czas, gdy Internet czy telefony komórkowe kojarzyły się dorosłym tylko i wyłącznie z bezproduktywnym marnowaniem wolnego czasu, z niebezpieczeństwem, które czyha na dzieci...

Granica między światem wirtualnym i realnym – po pierwsze – nie jest tak jednoznaczna, jak mogłoby się wydawać, po drugie podział ten nie jest oczywisty (czarno-biały). Coraz częściej dostrzega się zalety wynikające z możliwości korzystania z nowych mediów w nieograniczony sposób. Trudno oprzeć się technologicznym nowinkom i nie dostrzegać ich dobrodziejstwa. Korzysta z nich niemal każdy. „Z raportu Diagnoza Społeczna 2009 wynika, że z Internetu korzysta 94% uczniów i studentów, a z telefonów komórkowych – 91,7%”. Dzieci, uczniowie, a nawet dorośli wykorzystują Internet czy komórki do pracy i nauki, ale także jako znakomite źródło rozrywki. Co można zrobić, by ta rozrywka nie kojarzyła się tylko ze stratą czasu? Jak nauczyć się wykorzystywać Internet w sposób kreatywny? **Jak z jego pomocą stać się nie tylko biernym odbiorcą, lecz także aktywnym twórcą?**

Świat nowo medialnych narzędzi jest niedostępny (lub prawie niedostępny) dla współczesnej szkoły. Bezpłatne i powszechne w Internecie aplikacje zdają się zupełnie nie docierać do polskiej szkoły. A nowe media to nie tylko narzędzia możliwe do wykorzystania na lekcjach informatyki. Pomagają analizować otaczający

nowe media w nowoczesnej szkole



nas świat, bo same są przyczyną zmian, które w nim zachodzą. Nie oszukujmy się, są i tak obecne w szkole, ponieważ nieustannie korzystają z nich nasi uczniowie. Szkoła nie powinna tego potencjału ignorować. Jak więc dyskutować z młodymi ludźmi o tematach ważnych z punk-

tu widzenia programu nauczania, tak by ich nie nudzić? Czy w świecie, w którym czytanie książek staje się rzadkością, możliwa będzie jeszcze klasyczna analiza lektur? A gdyby tak połączyć szkolne tematy z tym, co młodych ludzi naprawdę angażuje i interesuje?

Nowe media to nie tylko narzędzia możliwe do wykorzystania na lekcjach informatyki. Pomagają analizować otaczający nas świat, bo same są przyczyną zmian, które w nim zachodzą.

Wydaje nam się często, że dorośli niewiele mogą nauczyć młodzież o świecie nowych mediów, gdyż ten świat jest jakby skrojony na miarę młodych. To oni od początku swojego życia stykają się z nowymi mediami i często nie znają już świata bez Wikipedii czy komórki. Jednak sprawność w klikaniu nie jest tym samym co świadome i kreatywne korzystanie z narzędzi. **Jak wykorzystać tkwiące w Internecie możliwości tworzenia i rozpowszechniania twórczości? Jak sprowadzić te możliwości do szkoły, której przecież głównym zadaniem jest kształtowanie kreatywności i umiejętności krytycznego myślenia?** Dział Edukacji Filmowej Stowarzyszenia Nowe Horyzonty wspólnie z Narodowym Instytutem Audiowizualnym oraz medioznawcą dr. Mirosławem Filiciakiem (SWPS) i nauczycielami biorącymi udział w warsztatach dla nauczycieli organizowanych w ramach MFF Nowe Horyzonty stworzyli stronę poświęconą praktycznemu wykorzystaniu nowych mediów w szkole. Strona www.nhef.pl/edukacja/nowemedia/, oprócz podstawowych i ła-

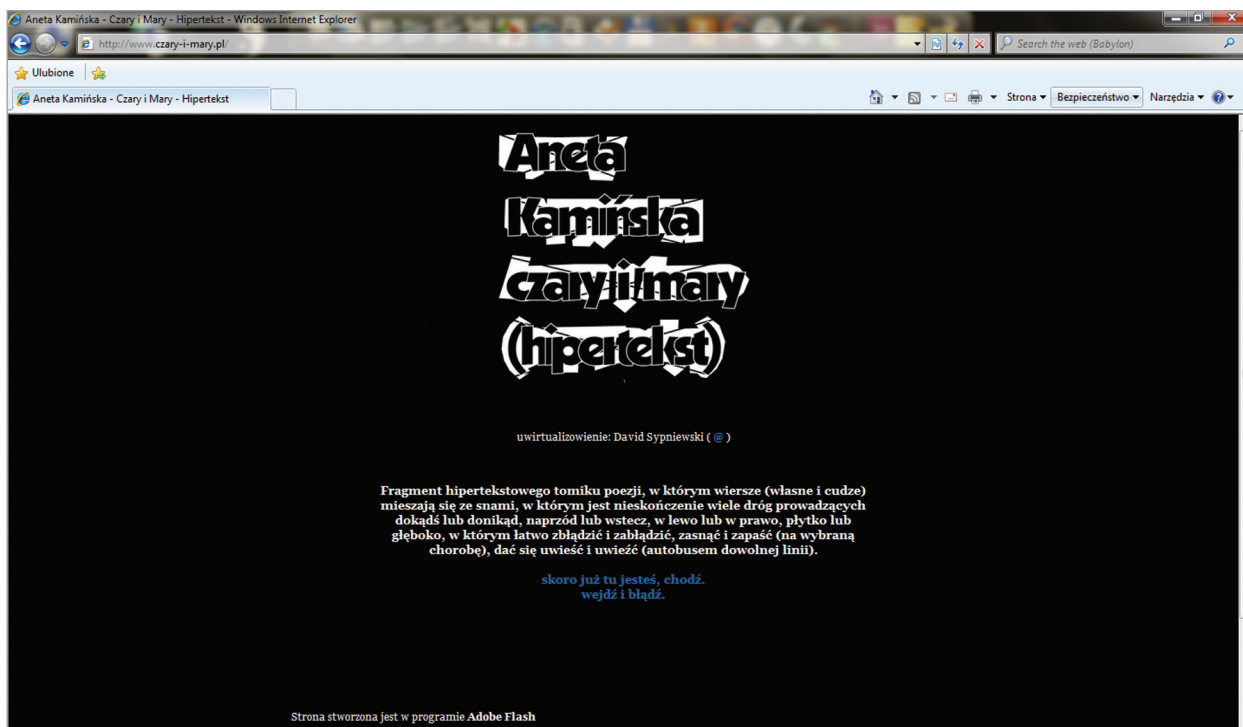
twych w użyciu narzędzi, przedstawia także scenariusze lekcji wykorzystujące nowe media jako narzędzie do analizy zmian zachodzących w świecie, a więc stanowiące temat sam w sobie. Z drugiej strony można tam znaleźć scenariusze, w których nowe media wspierają klasyczne szkolne tematy, rozszerzając je, przenosząc w świat bliski uczniom, tworząc je po prostu bardziej atrakcyjnymi.

Literatura hipertekstowa i YouTube w służbie interpretacji literatury

Rozwijanie umiejętności odbioru dzieł literackich nie musi przebiegać w opozycji do Internetu, który przecież jest tak samo dobrym źródłem literatury pięknej jak drukowana książka. Jak rozbudzić motywację młodych ludzi do czytania niekoniecznie tylko książek, ale także literatury czy innych tekstów zawartych w Internecie? Interesującym przykładem wykorzystującym współczesny rodzaj percepcji tekstów pisanych, a także chęć aktywnego uczestnictwa, jest

powieść hipertekstowa. Młodzi ludzie wychowani na grach komputerowych to doskonali odbiorcy tego rodzaju literatury, gdyż charakteryzuje się ona fragmentaryczną fabułą, narracją prowadzoną różnymi torami, która urywa się, zawraca, zapętla. Możliwości technologiczne Internetu pozwalają czytelnikowi wpływać na wybór treści, na kolejność czytanych fragmentów. **Dzięki analizie literatury hipertekstowej, programom komputerowym pozwalającym na tworzenie poezji, a także dostępnej w sieci literaturze pięknej można udowodnić uczniom, że umiejętność czytania jest podstawową umiejętnością uczestnictwa w kulturze, kulturze, której dominantą wydaje się obraz.** Literatura hipertekstowa jest znakomitym narzędziem do realizacji tematu: Jaką rolę w upowszechnianiu czytelnictwa spełnia Internet?

Dobrym przykładem wzajemnego oddziaływania słowa i obrazu jest wykorzystanie do analizy tekstów narzędzi dostępnych i dobrze znanych uczniom. Serwis YouTube umożliwiający dostęp



Hipertekstowy tomik poezji Anny Kamińskiej <http://www.czary-i-mary.pl/> jako przykład literatury hipertekstowej.

do różnorodnych materiałów audiowizualnych zamieszczanych przez samych Internautów jest miejscem, gdzie znaleźć można zarówno materiały zakwalifikowane do kultury popularnej, jak i fragmenty ambitnych filmów, utwory muzyki klasycznej, filmy edukacyjne i przyrodnicze. Jest też, wbrew pozorom, dobrym narzędziem do nauczania interpretacji dzieł literackich. Najłatwiej bowiem wyrazić swoją interpretację poprzez gotowy, dobrze znany obraz lub materiał audiowizualny. Taka konfrontacja może być także ciekawym przyczynkiem do rozmowy na temat roli obrazu we współczesnym świecie.

Gry komputerowe na poważnie i praca zespołowa w sieci

Gry komputerowe są dziś kluczową formą rozrywki dla młodych ludzi. Można oczywiście stwierdzić, że nie ma dla nich miejsca w szkole, że niczego nie uczą, a wręcz podsycają agresywne zachowania. Młodzież jednak nie powinna zostać z grami sama. Mogą stać się one atrakcyjnym tematem do dyskusji na temat mediów, mechanizmów ich działania, prezentowanych w nich treści. Temat etyki, rola stereotypów, analiza relacji pomiędzy poszczególnymi mediami to tylko niektóre z możliwych zagadnień wyływających z analizy gier komputerowych. Jak zauważa Mirosław Filiciak: „Na szczególną uwagę nauczycieli zasługuje jednak eksperymentalny nurt gier, tzw. serious games (poważne gry), które z założenia mają służyć nie tylko rozrywce, ale również edukacji. Często też poruszają one temat granic gier jako medium, eksponując choćby fakt, że w wypadku większości produkcji gracze nie ponoszą konsekwencji swoich wyborów, a podejmowane przez nich decyzje są odwracalne”².

Gry pokazują, że niepodważalną zaletą Internetu jest rola komunikacyjna i społecznościowa. Można ten potencjał wykorzystać także w szkole, której zadaniem jest nauka pracy w zespole. Narzędzia typu Google Docs, PiratePad to znakomity pomysł na wykorzystanie Internetu do pracy

w grupie. Łatwe w obsłudze i ogólnodostępne internetowe edytory mogą być znakomitym miejscem do realizacji zadań domowych. Pozwalają nie tylko na tworzenie w sieci dokumentów tekstowych, lecz także na zdalny dostęp do nich zaproszonych użytkowników oraz modyfikację treści:

efekt prac ma być indywidualny, każdy uczeń ma za zadanie przedstawienie swojej tabeli indywidualnie.

Otwórzmy szkołę na nowe media

Jak stwierdził Nicholas Negroponte: „Jedną z najsmutniejszych, ale i najbardziej po-

Gry pokazują, że niepodważalną zaletą Internetu jest rola komunikacyjna i społecznościowa.

Praca domowa

Co robimy, by uzewnętrznić własną tożsamość, pokazać, jakimi jesteśmy osobami, co się nam podoba, w jaki sposób postrzegamy świat? Świadome operowanie tymi elementami możemy metaforycznie określić modnym pojęciem edytowania.

Zadaniem domowym jest opracowanie tabeli, którą uczniowie mogą pobrać z zasobów Google Docs i wypełnić w domu. Mogą także pracować wspólnie poprzez forum dyskusyjne grupy, założonej na Google Groups (załącznik 2, linki). Końcowy

wszczętych okoliczności w szkolnych laboratoriach komputerowych jest ta, że dzieci uczą się korzystać z Worda, Excela i PowerPointa. Uważam to za przestępstwo, bo dzieci powinny tworzyć, komunikować się, eksplorować, dzielić – a nie obsługiwać zautomatyzowane narzędzia biurowe”³. Strona poświęcona nowym mediom stworzona przez zespół Nowych Horyzontów i Narodowego Instytutu Audiowizualnego pokazuje, że nowe media mogą być częścią programu nauczania w szkole. Zamiast nikomu niepotrzebnych definicji i ideologicznych tekstów o tym, jak bardzo współczesna szkoła oddala się od otaczającej ją



September 12, www.newsgaming.com

Dyskusja:

Nauczyciel zadaje uczniom pytanie: „Czy serwis społecznościowy YouTube jest wytworem kultury masowej/popularnej czy kultury wysokiej?”.

Oczekiwaną odpowiedzią uczniów jest zakwalifikowanie tego serwisu do kultury masowej/kultury popularnej. Zakładamy też, że znajdzie się grupa młodzieży, która zwróci uwagę na fakt, że na YouTube można również znaleźć fragmenty ambitnych filmów, utwory muzyki poważnej, filmy edukacyjne, przyrodnicze itp.

Praca z tekstem:

Nauczyciel prosi uczniów, aby weszli na stronę internetową serwisu i zapoznali się z warunkami korzystania z usługi.

Wskazywani przez nauczyciela uczniowie prezentują najważniejsze punkty regulaminu. Nauczyciel zwraca uwagę na fakt, że większość materiałów została umieszczona na YouTube przez prywatne osoby, ale wiele firm, różne instytucje i organizacje, prezentują część swoich materiałów w serwisie YouTube jako element programu partnerskiego. Nauczyciel uświadamia uczniom, że serwis YouTube jest przykładem serwisu społecznościowego. Rozmowa z uczniami na temat tego, jakie typy serwisów społecznościowych znają?

Praca w grupach:

Zakładamy, że uczniowie znają zasady pracy w grupach, podział na funkcje – role; jeśli klasa nie pracowała tą metodą, należy ich wcześniej do tego przygotować.

Nauczyciel dzieli uczniów na grupy 5-6-osobowe. Rozdaje grupom kartki z wydrukowanym tekstem literackim i prosi, aby korzystając z możliwości serwisu YouTube, dobrali do tekstu fragment muzyczno-wizualny, teledysk (raczej utwór instrumentalny), fragment filmu, który według nich będzie ilustracją muzyczną do zadanego utworu, a tym samym próbą interpretacji.

Źródło: A. Równy, *YouTube w służbie kultury wysokiej i literatury*, <http://www.nhef.pl/edukacja/nowemedia/scenariusz-1-youtube.php>, dostęp 6.11.2011 r.

rzeczywistości, znajdują tam Państwo wiele praktycznych wskazówek, jak skorzystać z potencjału, który niesie ze sobą Internet. Może on bowiem uczyć kreatywności, kształtować umiejętności komunikacyjne, wspierać aktywną, krytyczną postawę. Oczywiście konieczne jest jego umiejętne wykorzystanie i potrzebni są także nieodrzucający nowoczesności, otwarci nauczyciele, którzy staną się przewodnikami po świecie nowych mediów. Zapraszamy na stronę: www.nhef.pl/edukacja/nowemedia/.

Przypisy

¹ M. Filiciak, <http://www.nhef.pl/edukacja/nowemedia/gry-na-powaznie.php>, dostęp 6.11.2011 r.

² Źródło: W. Figiel, *Edytowanie tożsamości. Tożsamości „offline” i „online”*, <http://www.nhef.pl/edukacja/nowemedia/scenariusz-3-edytowanie-tozsamosci.php>, dostęp 6.11.2011 r.

³ Cytat pochodzi z celów fundacji Nicholasa Negroponte „One Laptop Per Child” – dostępny jest na stronie: http://www.foreignremarks.com/pages/negroponte_and_the_low_low_cost_candy_colored_laptop.html

The screenshot shows a PiratePad interface for a 'Public Pad'. The main text area contains a document with several paragraphs, some of which are highlighted in blue and pink. The chat window on the right shows a conversation between 'Karolina' and 'Karol'. The chat history includes messages from September 2, 2011, such as 'Karolina: kiedy wkładamy to na stronę?' and 'Karol: dobrze, przygotuj jeszcze galerię i wszystko powieśmy na stronie w poniedziałek'. The interface includes a toolbar with various editing tools and a 'Share this pad' button.

Created by PiratePad.

Internet – narzędzie edukacji w kulturze 2.0

Nowe technologie komputerowe warto potraktować nie jako zagrożenie dla edukacji, ale jako zasobne i interaktywne narzędzie prowadzące do lepszego zrozumienia współczesnego świata oraz stworzenia nowego języka jego opisu. Konieczna jest zatem integracja szkolnych systemów nauczania z hybrydyczną rzeczywistością cyberkultury.

Tekst: **Karolina Haka-Makowiecka**

Szkoła w sieci, czyli język współczesnego ucznia

Edukacja szkolna ma wciąż niewiele wspólnego w rzeczywistością, w jakiej na co dzień funkcjonują młodzi ludzie. Świat kultury 2.0, której uczestnikami stają się dzisiejsi uczniowie, ma bowiem charakter dynamiczny, wielopłaszczyznowy i transmedialny.

Nowoczesny nauczyciel, który chce być przewodnikiem po kulturze, musi nie tylko nauczyć się korzystać z multimedialnych urządzeń, lecz także odmienić wykorzystywane przez siebie sposoby nauczania, które – zamiast opierać się na pamięciowym opanowaniu wiadomości – powinny odwoływać się do pracy opartej na projektach, eksperymentach i wspólnym tworzeniu. Tylko w ten sposób możliwe jest uczynienie ze szkoły miejsca, w którym młodzież będzie mo-

gła zdobyć umiejętności potrzebne jej do życia w XXI wieku, czyli przede wszystkim nauczyć się krytycznego myślenia, wyszukiwania i analizy informacji, a także rozwinąć refleksyjność i kreatywność.

się serwisy www, które mają charakter hipermedialny, czyli przedstawione w nich informacje zawierają hiperłącza do kolejnych plików danych. Nauczyciel może wykorzystywać siłę internetowych

Aby nauczyć myślenia na wyższym poziomie, trzeba przede wszystkim zmienić metody pracy z uczniami.

World Wide Web, czyli internetowe źródła wiedzy

Internet może służyć edukacji w oczywisty sposób: jako bogate źródło informacji. Szczególnie użyteczne wydają

wyszukiwarek, aby skłonić uczniów do aktywnego poszerzania swej wiedzy zdobytej podczas zajęć szkolnych lub rozwijania własnych zainteresowań. Sam z kolei może szukać informacji w elektronicznych tekstach zamiesz-

czonych w ramach Projektu Gutenberg lub w zasobach cyfrowych bibliotek, ale także korzystać z pomocy inteligentnych agentów takich jak np. PointCast, czyli programów samodzielnie przeszukujących światowe źródła informacji zgodnie z naszymi życzeniami.

Dobrym uzupełnieniem zajęć mogą także okazać się filmy załączone w serwisie YouTube. Oprócz amatorskich wideo znajdują się w nim liczne materiały historyczne, polityczne, programy przyrodnicze, wywiady oraz reportaże. Podobnie wzbogacające przekaz edukacyjny może okazać się korzystanie z e-podręczników, których najistotniejszą zaletą jest możliwość indywidualnego wyboru materiału. Składają się one bowiem z pisanych przez wielu autorów, różnym stylem, modułów tematycznych, które nauczyciel może złożyć w autorską całość na bardzo wiele

sposobów. Sieciowe połączenie umożliwia też realizację WebQuestów, czyli metody projektów opartej na wykorzystaniu przez uczniów w pracy indywidualnej lub zespołowej wiadomości umieszczonych w Internecie.

Groupware, czyli praca zespołowa w sieci

Internet jest narzędziem znacznie usprawniającym pracę w grupach, które nie tylko sprzyja dzieleniu się pomysłami i umożliwia wykonanie projektu (większego, niż gdybyśmy pracowali nad nim samodzielnie), lecz także uczy współpracy, zbiorowej odpowiedzialności i ułatwia przydział zadań odpowiadający indywidualnym kompetencjom. Korzystając ze wspólnie edytowanych dokumentów, takich jak np. Google Docs, uczniowie mają możliwość nie tyl-

ko planowania w kilkanaście lub nawet w kilkadziesiąt osób przebiegu szkolnej imprezy, lecz także grupowej realizacji ćwiczeń językowych czy opracowywania projektu biologicznego.

Dzięki wykorzystaniu Usenetu, zarówno w formie list pozwalających na automatyczną wymianę internetowej korespondencji, jak i forów dyskusyjnych przypominających elektroniczne tablice ogłoszeń, nauczyciel może prowadzić z uczniami dyskusje, wymieniać się doświadczeniami czy omawiać sprawy wychowawcze. Dodatkowo, korzystając ze zintegrowanych ze sobą komputerów, może organizować netmeetingi, czyli spotkania w sieci, podczas których anonimowo wypowiadający się uczniowie znacznie łatwiej niż podczas tradycyjnych zajęć decydują się na wyrażanie swoich prawdziwych opinii.



Świat kultury, której uczestnikami stają się dzisiejsi uczniowie, ma charakter dynamiczny, wielopłaszczyznowy i transmedialny.

Telematyka, czyli nauczanie na odległość

Uczenie się za pośrednictwem komputera jest dla uczniów nie tylko bardziej atrakcyjne ze względu na audiowizualną formę przekazywanych treści, lecz też znacznie mniej stresujące. Przede wszystkim z założenia zapewnia indywidualny tok nauczania (np. umożliwiając wybranie najlepszego czasu do nauki oraz dostosowując szybkość uczenia do sprawności konkretnego ucznia). Poza tym oferuje możliwość nauki w różnych miejscach, wybór nauczyciela oraz dostęp podczas uczenia się do dodatkowych źródeł informacji zawartych w Internecie.

Popularna coraz bardziej forma e-learningu, a także dopiero rozwijająca się forma m-learningu, czyli edukacji za pomocą urządzeń mobilnych, takich jak tablety czy telefony, pozwala na zdobycie odpowiedniej wiedzy bez konieczności

fizycznej obecności na zajęciach w szkole. Nauczyciel wykorzystujący tę formę pracy z uczniami może uzupełniać przekazywane przez siebie treści linkami do internetowych zasobów, w których podopieczny może znaleźć rozwinięcie poruszanych na lekcjach kwestii lub zobaczyć dodatkowe multimedialne materiały związane z tematem, który go szczególnie interesuje, np. wywiady z pisarzami, kroniki filmowe czy doświadczenia fizyczne. Telematyka w szczególności ułatwia pracę z uczniami chorymi i niepełnosprawnymi. Pozwala też w bezpieczny sposób oswoić się z nauczycielami i obowiązkami lekcyjnymi w przypadku ucznia z nerwicą szkolną.

Edutainment, czyli edukacja rozrywkowa

Internet można także w skuteczny sposób wykorzystać tak, aby za pomocą

gier, czyli formy rozrywki bliskiej młodemu pokoleniu, zobrazować światy przedstawione znanych tekstów kultury. Sieciowe gry strategiczne i fabularne nauczyciel może potraktować jako znakomite narzędzia do tworzenia światów i unaoczniania historycznych, społecznych czy ekologicznych zjawisk. Zarówno PBeM, czyli gry polegające na wymianie informacji o stanie rozrywki i zmianach fabularnych za pomocą e-maili, MUD, czyli gry na żywo rozgrywane przez Internet przy użyciu interfejsu tekstowego, czy CRPG i MMORPG, czyli komputerowe gry fabularne umożliwiające poruszanie się dużej liczby graczy po wirtualnym świecie zaplanowanym przez Mistrza Gry, użyte przez nauczyciela w niekonwencjonalny sposób mogą stać się przestrzenią do poznania przez uczniów bestiariusz greckiej



mitologii, świata XVII-wiecznej Sarmacji czy atmosfery panującej podczas uczyt opisanej przez Platona.

Z kolei serious games, czyli tzw. poważne gry, przygotowane głównie przez ONZ i poruszające ważne tematy takie jak totalitaryzm oraz kłeski żywiołowe, czy newsgames, czyli gry komentujące bieżące wydarzenia, można wykorzystać, by przedstawić istotne problemy współczesnego świata. Uczeń angażujący się w budowę indiańskiej wioski przy okazji zabawy dowiaduje się o zagadnieniach zrównoważonego rozwoju, problemie głodu w krajach rozwijających się czy zasadach działania organizacji humanitarnych. Z kolei planując własne zoo, poznaje zwyczaje zwierząt, ich potrzeby oraz warunki niezbędne do zapewnienia im godziwego życia w niewoli.

Uczenie się za pośrednictwem komputera jest dla uczniów nie tylko bardziej atrakcyjne za względu na audiowizualną formę przekazywanych treści, lecz także znacznie mniej stresujące.

Net-art, czyli sztuka interaktywna

W nowoczesnej edukacji warto również wykorzystać kreatywny potencjał uczniów. Internet dostarcza wiele narzędzi pomagających w rozwijaniu twórczego myślenia i rozbudzaniu wyobraźni. Nauczyciel w ramach zadań domowych może zlecić uczniom stworzenie tematycznego bloga, który nie tylko nadaje się do prezentacji efektu pracy (jak ma to miejsce w przypadku stron internetowych), lecz także umożliwia innym uczniom komentowanie wpisów autora. Tworzenie blogów sprawdza się znakomicie podczas projektów wyjazdowych, np. na temat historii sztuki. Uczniowie wyposażeni zwykle w telefony z aparatami cyfrowymi mogą nie tylko publikować na blogach zdobyte podczas wycieczki informacje, lecz także udostępniać zdjęcia.

Warto także wykorzystać w pracy z uczniami programy, takie jak np. Prezi, służące do tworzenia multimedialnych prezentacji, które – zrywając z linearnym prezentowaniem treści – znacznie lepiej niż inne formy w nauczaniu uaktywniają uczniów i skłaniają ich do tworzenia własnych narracji. Podobnie rozwijające twórczo jest podkładanie własnych napisów do cudzych filmów, co umożliwia w dość łatwy sposób program Overstream. Uczniowskie remiksy mogą polegać na wymyślaniu nowych dialogów do lekturowych adaptacji filmowych czy nowych treści do politycznych przemówień. Z kolei dzięki serwisom typu text-to-movie, takim jak np. GoAnimate.com czy ToonDoo.com, można w stosunkowo łatwy sposób stworzyć własny film animowany. Do pracy w tworzeniu szkolnej gazety elektronicznej nieocenioną pomocą może być natomiast Qmam.

E-dzienniki, czyli internetowe oceny

Nauczyciele mogą wykorzystywać komputer nie tylko do przygotowania się do lekcji, opracowania materiałów pomocniczych

i testów oraz do pracy z wychowankami, lecz także do oceniania uczniów. Pomocne w tym są dzienniki elektroniczne umożliwiające stały kontakt zarówno między nauczycielami, jak i z uczniami oraz ich rodzicami. W zależności od komplikacji systemu, w którym zostały przygotowane, nauczyciele mogą dzięki nim wpisywać różnego typu stopnie (tradycyjne, opisowe lub procentowe), liczyć średnie z ocen, przechowywać dane o uczniach, a także zapowiadać sprawdziany czy załączać pliki do czytania na lekcję. Dodatkową pomoc w kontrolowaniu samodzielności uczniów oferuje nauczycielom system antyplagiatowy, na którego używanie zdecydowało się już wiele uniwersytetów i szkół. Można dzięki niemu w łatwy sposób zidentyfikować nieuprawnione zapożyczenia z cudzych tekstów.

Uczniowie dzisiejszej szkoły prawdopodobnie będą studiować i pracować w świecie Internetu 2.0. Będzie on nie tylko miejscem powstawania najnowocześniejszych technologii komputerowych, lecz także urzeczywistnieniem wizji „wirtualnych uniwersytetów”, z multimedialnymi bibliotekami, międzynarodowymi sieciowymi laboratoriami, szeroką ofertą aplikacji symulacyjnych oraz e-learningowych umożliwiających twórczym nauczycielom modyfikację programów edukacyjnych. Ważne jest, żeby w tym świecie niedalekiej przyszłości rozwojowi technologii towarzyszyła również przemiana nauczyciela, który gotowy będzie kształcić przyszłych lekarzy telemedycyny, projektantów awatarów, mechatroników, geomikrobiologów czy cyfrowych architektów tworzących wirtualne budynki dla reklamodawców. Aby futurologiczne plany dotyczące edukacji XXI wieku mogły się ziścić, już dziś nauczyciel powinien wejść w rolę wszechstronnego animatora, wskazującego uczniom drogę do wiedzy i kształcącego w nich umiejętność refleksyjnego i krytycznego poruszania się w gąszczu informacji.



www.eduQrsor.pl

– (inter)aktywne podejście do egzaminu

Dzisiejsza młodzież z łatwością porusza się w świecie wirtualnym. Dostępne tam treści są lepiej akceptowane i łatwiej odszukiwane. Wydaje się więc naturalne, że chcąc przygotować się do egzaminu, młody człowiek natychmiast sięgnie do Internetu, a portal Nowej Ery może mu w tym pomóc. Portal www.eduQrsor.pl odpowiada na codzienną potrzebę przebywania ucznia w świecie nowych technologii.

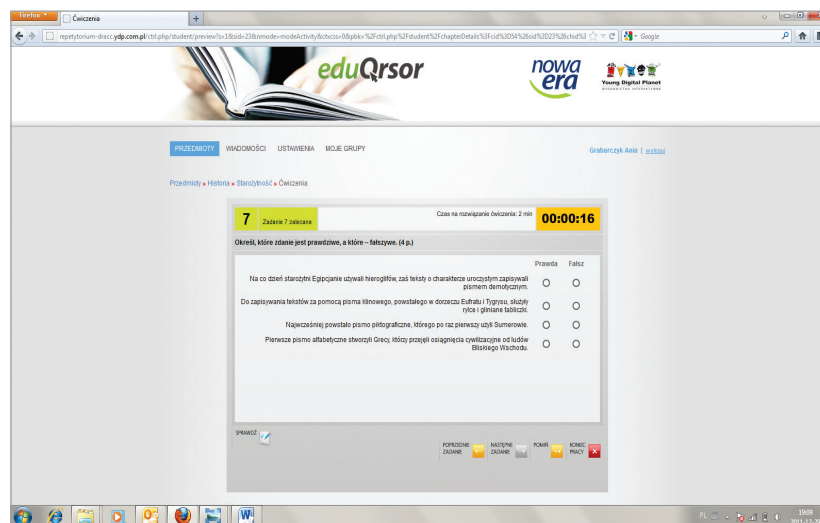
Z egzaminem gimnazjalnym wiąże się ogromna presja i duży stres nie tylko dla uczniów, lecz także dla nauczycieli. Osiągnięcie bardzo dobrych wyników to przecież ważny krok dla młodych ludzi na drodze do wymarzonej szkoły ponadgimnazjalnej. Rok 2012 jest pod tym względem szczególnie ważny, ponieważ uczniowie klas III gimnazjum będą zdawać egzamin według zmienionych zasad. Zostało już niewiele czasu, aby nauczyciele mogli wyćwiczyć ze swoimi wychowankami umiejętność rozwiązywania zadań nowego typu, na które nacisk kładzie Centralna Komisja Egzaminacyjna.

Efektywne przygotowanie do egzaminu gimnazjalnego w nowej formule

Portal egzaminacyjny www.eduQrsor.pl to kompleksowe narzędzie pozwalające na skuteczne przygotowanie się do nowego egzaminu gimnazjalnego. Dzięki naszej propozycji uczniowie mogą rozwią-

zywać zadania i testy, które są sprawdzane automatycznie. Nauczyciel zaś może monitorować wyniki, realizować z klasą

dotatkowe testy oraz arkusze opracowane przez specjalistów, a także zlecać do przerobienia wybrane partie materiału na



Zindywidualizowana pomoc w procesie powtarzania i utrwalania wiedzy.

portalu. EduQrsor staje się więc efektywnym wsparciem dla gimnazjalistów w uzyskaniu wysokich wyników na egzaminie w klasie III. Rozwiązanie to nie wymaga zaawansowanej znajomości technologii informacyjnej.

Systematyczność i weryfikacja zaległości

W ramach portalu przygotowaliśmy materiały w dwóch strefach: dla ucznia i dla nauczyciela. Strefa ucznia zawiera bogaty zestaw pomocy dydaktycznych ze wszystkich przedmiotów egzaminacyjnych. Dzięki temu możliwe będzie **wyćwiczenie niezbędnych umiejętności wymaganych na egzaminie**.

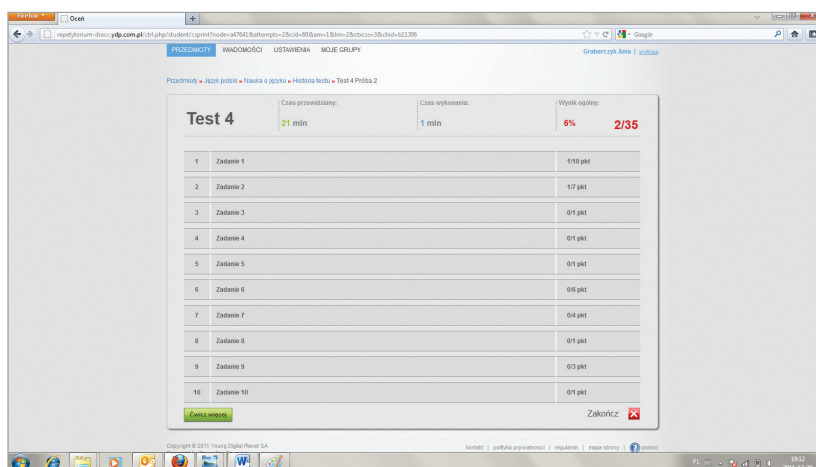
Strefa ucznia obejmuje:

- zadania samokształceniowe w układzie przedmiotowym – wśród nich znajdują się tzw. zadania zalecane,
- testy po każdym dziale – uczeń po rozwiązaniu całego testu może sprawdzić właściwe odpowiedzi,
- arkusze egzaminacyjne – zestaw arkuszy z języka polskiego, historii i WOS-u, a także z matematyki, biologii, geografii, fizyki i chemii wraz z automatyczną oceną rozwiązań.

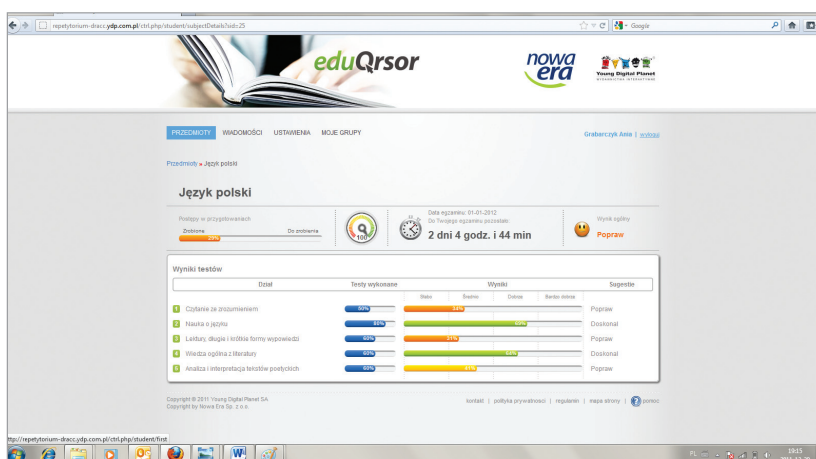
Realizacja przez ucznia zalecanej ścieżki zadań oraz skorzystanie z zamieszczonych przy nich dodatkowych informacji (wskazówki dotyczące rozwiązań oraz odniesienia do teorii) ułatwi wszechstronne przygotowanie do egzaminu.

Uczeń zyskuje dodatkowy atut w postaci możliwości wykonywania tylko wybranych zadań, zapewniających wyćwiczenie wszystkich wymaganych umiejętności. Ponadto bez problemu będzie mógł powtórzyć zapomniane treści i nadrobić zaległości.

Strefa nauczyciela obejmuje różnorodne materiały opracowane zgodnie z nową formułą egzaminu – bezpłatne, dodatkowe testy, arkusze egzaminacyjne, a także generator testów. Pomoce te będą niezastąpionym wsparciem w przygotowaniu uczniów do egzaminu gimnazjalnego. Dzięki proponowanym materiałom, umożliwiającym gimnazjalistom samodzielne powtarzanie materiału, nauczyciel będzie mógł więcej uwagi poświęcić indywidualnym potrzebom i wymaganiom poszczególnych uczniów.



Historia testów – szybki podgląd wyników rozwiązywania testów.



Czytelne zestawienie aktywności i postępu prac.



Kontrola stanu przygotowania i postępów w nauce.

Nauczyciel:

- Rejestruje się na portalu, podając m.in. Kod Nauczyciela otrzymany od Wydawnictwa drogą mailową.
- Ma dostęp do zasobów w Strefie Nauczyciela i podgląd materiałów ze Strefy Ucznia.
- Tworzy własne testy z bogatego zestawu zadań zamieszczonych w generatorze.
- Zapisuje wersje stworzonych przez siebie materiałów w miejscu udostępnionym w Strefie Nauczyciela.
- Drukuje stworzone materiały. Może je wykorzystać jako sprawdzian na lekcji, zadanie domowe czy materiał na dodatkowej godzinie.
- Prowadzi lekcję z tablicą interaktywną – testy predefiniowane to materiał przygotowany na tablicę.
- Korzysta z arkuszy egzaminacyjnych przygotowanych przez specjalistów.
- Komunikuje się z uczniami – podaje kod uczniom, którzy wykupili dostęp do przedmiotu, dzięki czemu uczniowie zostają zapisani do grupy nauczyciela.
- Tworzy dowolną liczbę grup i nimi zarządza.
- Pomaga uczniom oceniać zadania otwarte (jeśli wyrazi na to zgodę) na podstawie kryteriów zamieszczonych przy tego typu zadaniach.
- Obserwuje aktywność i postępy ucznia (otrzymuje raport – może ustawić częstotliwość jego otrzymywania).

Uczeń:

- Rejestruje się na portalu i wykupuje dostęp do wybranej liczby przedmiotów.
- Ma dostęp w Strefie Ucznia do zadań samokształceniowych, testów i arkuszy egzaminacyjnych. Wszystkie jego materiały są interaktywne.
- Zadania rozwiązuje tyle razy, ile chce – nie ma ograniczeń w tej kwestii.
- Ma dostęp do pomocy, które znajdują się przy zadaniach – wskazówek, odwołań do teorii, modelowych rozwiązań.
- Korzysta ze ścieżki zadań zalecanych – rozwiązanie tych zadań gwarantuje dobre przygotowanie do egzaminu.
- Zapoznaje się z historią wyników ze wszystkich zapisanych prób wykonania testów.
- Ma możliwość przejrzania poprawnych i błędnych odpowiedzi udzielonych w wykonanym teście.
- Przenosi się bezpośrednio z sekcji testów do sekcji zadań samokształceniowych za pomocą przycisku „Ćwicz więcej” (jeśli słabo wykonał test).
- Zapoznaje się z dokładną formułą nowego egzaminu na podstawie arkuszy egzaminacyjnych nowego typu.
- Ma dostęp do Pomocy i pytań wraz z odpowiedziami jako pomoc w korzystaniu z portalu.



Monitorowanie postępów i zarządzanie procesem przygotowania do egzaminu

Uczeń na bieżąco może zapoznać się z raportem dotyczącym uzyskanych wyników i pokazującym zakres zrealizowanego materiału, a także obserwować postę-

tyko nauczyciele, lecz także rodzice (dostęp tylko do danych własnego dziecka). Ułatwi to motywowanie i wspieranie przygotowani do egzaminu. Projektując strefę nauczyciela, nie zapomnieliśmy, że nauczyciele są rozliczani z wyników swoich wychowanków na egzaminie. Dlatego rozbudowaliśmy warsztat nauczycielski

nie aktywności i wyników prac umożliwi zindywidualizowanie zarządzania procesem przygotowania gimnazjalistów do egzaminu.

Zapraszamy na stronę www.eduQrsor.pl.

Systematyczne przygotowanie uczniów do egzaminu od klasy I gimnazjum!

Już we wrześniu 2012 r. zapraszamy do skorzystania z rozszerzonej oferty nowego portalu Nowej Ery. Wszystkie zamieszczone tam pomoce dydaktyczne będą skorelowane z podręcznikami gimnazjalnymi naszego wydawnictwa. Powtarzając określone partie materiału przy pomocy zadań typu egzaminacyjnego od klasy I, systematycznie przygotowujesz swoich uczniów do nowego egzaminu.

OFERTA SKIEROWANA JEST
WYŁĄCZNIE DO UŻYTKOWNIKÓW
NASZYCH PODRĘCZNIKÓW!

Aby praca z portalem była przyjazna dla wszystkich użytkowników, tworzymy go razem z gimnazjalistami. Korzystamy z ich wskazówek i sugestii w celu osiągnięcia jak najdoskonalszego efektu.

Portal egzaminacyjny www.eduQrsor.pl to kompleksowe narzędzie pozwalające na skuteczne przygotowanie się do nowego egzaminu gimnazjalnego.

py swojej pracy w historii testów. Otrzymuje również informację o czasie, jaki pozostał do egzaminu, oraz o materiale, który powinien jeszcze zrealizować.

Dostęp do obserwacji aktywności i raportów postępu uczniów na portalu mogą mieć nie

– wzbogaciliśmy obudowę metodyczną z konkretnych przedmiotów, stworzyliśmy odpowiednią formę przekazu treści i uprościliśmy część odpowiedzialną za **kontrolowanie wyników oraz postępów uczniów**. Dzięki temu monitorowa-

