

Nowe media w praktyce

Anna Michniuk

Nowoczesne narzędzia na różnych poziomach edukacyjnych

Zadaniem nauczyciela jest przygotowanie ucznia do efektywnego, a zarazem bezpiecznego funkcjonowania w społeczeństwie. Jest to szczególnie ważne w przypadku współczesnych nastolatków, ponieważ, jak pokazują badania przeprowadzone przez Martę Wrońską, posiadają oni wyższy poziom wiedzy proceduralnej (*procedural knowledge*) niż deklaratywnej (*declarative knowledge*) w zakresie obsługi mediów. Rozwijające się technologia i technika mogłyby, a nawet powinny urozmaicać pracę szkoły, szczególnie jeśli chodzi o proces nauczania-uczenia się. Tymczasem uczniowie z mediów korzystają głównie w celach rozrywkowych i komunikacyjnych. Refleksyjna twórczość internetowa zdarza się rzadko. Poniżej przedstawię trzy wybrane narzędzia, które mogą wspomóc pracę nauczyciela w zakresie prowadzenia i realizacji procesu nauczania-uczenia się. Każde z nich było przeze mnie stosowane na zajęciach w różnych grupach wiekowych – z dziećmi, młodzieżą, studentami studiów dziennych oraz podyplomowych.

Kahoot! – interaktywna gra w myśl koncepcji BYOD

Kahoot! to interaktywny quiz, który staje się coraz popularniejszy nie tylko w edukacji szkolnej, ale również na wszelakich szkoleniach biznesowych czy menadżerskich. Stworzenie aplikacji zostało zainicjowane w Norwegii przez Johana Branda, Jamie Brookera i Mortena Versvika. Wprowadzono ją na rynek w 2013 roku; od tego czasu w gry dostępne na platformie zagrały ponad dwa miliardy ludzi.

Narzędzie doskonale nadaje się do pobudzenia grupy, powtórzenia wiadomości, a także wprowadzenia odrobiny rywalizacji w czasie zajęć. Obsługa Kahoot! jest bardzo intuicyjna. Po założeniu konta i zalogowaniu się na stronie otrzymujemy dostęp do wielu różnorodnych testów. Miesięczna opłata w wysokości 1 dolara (koszt na jednego nauczyciela) zapewnia nam odblokowanie opcji „foldery”, współpracę grupową, szczegółowe raportowanie z gier. W wersji premium

(za 3 dolary miesięcznie na jednego nauczyciela) otrzymamy dodatkowo dostęp do milionów grafik, które urozmaicą przygotowane przez nas quizy.

Narzędzie jest bardzo proste. Prowadzący przygotowuje quiz, a następnie przy pomocy projektora multimedialnego lub tablicy interaktywnej wyświetla stronę kahoot.it wraz z kodem PIN do gry. Uczniowie, korzystając z własnych smartfonów (a więc zgodnie z koncepcją *bring your own device* – BYOD) i mobilnego łącza internetowego, wchodzą na stronę podaną przez nauczyciela (lub korzystają z aplikacji Kahoot!), wpisują kod PIN oraz swój login. Kiedy nazwa ich loginu pojawi się na wyświetlanym obrazie, nauczyciel wie, że uczniowie są już w grze. Mając na uwadze fakt, że uczniowie posiadają różne telefony i ograniczony dostęp do internetu, dobrą praktyką jest gra w parach (dwie osoby korzystają z jednego urządzenia). W rozgrywce liczy się czas (można to zmienić) i poprawność odpowiedzi. Wygrywa gracz (lub drużyna), który najszybciej udzieli poprawnych odpowiedzi. Po każdym pytaniu na wyświetlanym obrazie podawany jest ranking, motywujący do zmierzenia się z kolejnymi pytaniami.

ToonDoo.com, czyli komiksowy zawrót głowy

Innym prostym, ale bardzo angażującym ucznia narzędziem jest strona internetowa ToonDoo.com. Dzięki niej uczniowie mogą samodzielnie tworzyć wirtualne karykatury, komiksy czy nawet krótkie komiksowe książeczki, które można później publikować, a nawet drukować. Twórcą strony jest Jambav Games.

Co ważne, tworzenie własnych komiksów na ToonDoo.com nie wymaga umiejętności rysowania. Każdy użytkownik jest w stanie przygotować intrygującą historijkę w formie komiksu w zaskakująco krótkim czasie. Zapewniam, że radość z tworzenia tego typu komiksów pojawia się zarówno w wypadku uczniów szkół podstawowych, jak i studentów.

W zasobach udostępnionych na stronie zamieszczone są również (oczywiście za zgodą ich twórców) stworzone wcześniej komiksy. Po wy-

szukaniu konkretnych tematów, według podanych haseł, możemy modyfikować treści, postaci, mimikę czy gesty istniejących bohaterów.

Tworzenie takich komiksów może być przydatne na wielu przedmiotach. Na języku polskim komiksy urozmaicą omawianie lektur, na historii pomogą zobrazować wydarzenia polityczne czy społeczne i „ożywić” postaci historyczne. W ramach zajęć z języków obcych uczniowie mogą tworzyć zabawne historyjki, których celem będzie zapamiętanie na przykład konkretnych regulek. Myślę, że zagadnienia z przedmiotów ścisłych przedstawione w formie autorskich komiksów również przypadną współczesnym uczniom do gustu.

Opisując ToonDoo.com, nie sposób nie wspomnieć o jednej z wad tego narzędzia. Podczas korzystania z tej strony istnieje niebezpieczeństwo kontaktu z treściami, które nie są przeznaczone dla dzieci. Strona ToonDoo.com jest dostępna dla każdego i, niestety, niektórzy z internautów zapominają o etyce i kulturze języka. W zasobach strony znajdują się komiksy z wulgarnymi tekstami czy dwuznacznymi historiami. Pracując z młodszym uczniem, trzeba więc zwrócić uwagę na treści.

Quiver

Ostatnim narzędziem, które chciałabym krótko omówić, jest Quiver, czyli kolorowanki „ożywające” dzięki rozszerzonej rzeczywistości. Zasada działania jest prosta. Ze strony <http://www.quivervision.com/> pobieramy kolorowanki dla uczniów, drukujemy je i przekazujemy do pokolorowania. Następnie uczniowie, korzystając z aplikacji Quiver, skanują pokolorowane przez siebie obrazki i... tu zaczyna się prawdziwa zabawa. Jeśli kolorowaliśmy wóz strażacki, to po zeskanowaniu zaczyna on wydawać dźwięki, podnosić drabinę i gasić pożar. Jeśli kolorowaliśmy wydruk z komórką zwierzęcą lub roślinną, po zeskanowaniu możemy w trzech wymiarach przyrzec się organellom komórkowym (a także wykonać test znajomości elementów tych komórek). Kolorując

wulkan, po zeskanowaniu zobaczymy, jak wygląda on w przekroju oraz jak dochodzi do erupcji.

Bardzo ciekawą opcją jest również możliwość rejestrowania audiowizualnego widzianego obrazu, a także wykonywanie zdjęć. Uczniowie z poziomu swojego urządzenia nagrywają i komentują kolorowe ruchome obrazki, które później może oglądać cała klasa na tablicy multimedialnej lub obrazie rzucanym przez projektor.

Autorzy aplikacji na prowadzonej przez siebie stronie internetowej podkreślają, że stawiają na najnowocześniejszą technologię, zapewniając wysokiej jakości wciągające doświadczenia dla osób w każdym wieku. I to rzeczywiście się sprawdza. „Ożywające” kolorowanki przynoszą dużo radości zarówno młodszemu, jak i starszemu uczniom. Produkt dostępny jest dla użytkowników systemów iOS oraz Android.

Podsumowanie

Przedstawione narzędzia stanowią przykład tego, w jaki sposób można stosować nowe media w procesie nauczania-uczenia się. Nauka nie musi być nudna i męcząca. Dzięki wplataniu nowych mediów w tok zajęć, szkoła staje się nowocześniejsza, a uczniowie mają szansę przekonać się do tego, że nowe media oraz internet mogą służyć do czegoś więcej, niż tylko do komunikowania się i rozrywki. Być może w ten sposób w nowomediach uczniowie pojawi się chęć do twórczej, refleksyjnej aktywności w internecie oraz świadomej eksploracji jego zasobów.

Bibliografia

Kamieniecki W., Bochenek M., Tanaś M., Wrońska A., Lange R., Fila M., Loba B., Konopczyński F., *Raport z badania. Nastolatki 3.0.*, Warszawa 2017.

Strona internetowa Kahoot!: <https://kahoot.com/>, data dostępu: 15.02.2019.

Strona internetowa Quiver: <http://www.quivervision.com/>, data dostępu: 15.02.2019.

Strona internetowa ToonDoo: <http://toondoo.com/>, data dostępu: 15.02.2019.

Wrońska M., *Kultura medialna adolescentów. Studium dostępu i zastosowań*, Rzeszów 2012.

Abstract

New media in practice

The task of a teacher is to prepare students to function effectively and safely in the society. It is especially important in the case of today's teenagers since, as research shows, they have a higher level of procedural knowledge than declarative knowledge when it comes to media. The developing media and technology may – and even should – diversify school work, especially the processes of teaching and learning. And yet students use media mostly for the purposes of entertainment and communication. Creating original content happens quite rarely. This article presents three chosen tools which may facilitate teachers' work in carrying out the educational process – learning and also preparing students to consciously use digital media.

Anna Michniuk

Doktor nauk społecznych, pedagog, psycholog. Zawodowo związana z Collegium Da Vinci w Poznaniu. Współpracuje z Zakładem Technologii Kształcenia na Wydziale Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Ekspertka w Sieci Edukacji Cyfrowej „Komet@”. Jej główne zainteresowania badawcze dotyczą nowych mediów, funkcjonowania człowieka w przestrzeni mediów cyfrowych, a także nowomediów wspomaganie współczesnej szkoły.