

Anna Płusa

E-książka
narzędziem kształcenia
kompetencji kluczowych



Tekst: **Anna Płusa**

Pracownik Publicznej Biblioteki Pedagogicznej Regionalnego Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli „WOM” w Częstochowie. Członek zarządu Sekcji Bibliotek Pedagogicznych i Szkolnych SBP oraz zespołu redakcyjnego serwisu E-pedagogiczna SBP. Specjalistka w zakresie wykorzystywania OZE i TIK w edukacji. Autorka publikacji i programów autorskich z zakresu wspomagania szkół i placówek w obszarze TIK w edukacji, programów szkoleń, warsztatów oraz kursów e-learningowych dla pracowników systemu edukacji.

Konsultacja merytoryczna:

Katarzyna Leśniewska

Redakcja i korekta:

Małgorzata Skibińska

Projekt okładki:

Barbara Jechalska

Redakcja techniczna i skład:

Małgorzata Skibińska

Warszawa 2018

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji

Creative Commons – Uznanie Autorstwa – Użycie Niekommercyjne (CC-BY-NC)

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

tel. 22 345 37 00

www.ore.edu.pl

Spis treści

Wstęp	4
Obszar TIK we wspomaganiu	4
StoryJumper	5
StoryJumper a kompetencje kluczowe	6
Tworzenie wirtualnej klasy – instrukcja	7
Konto nauczyciela w wirtualnej klasie	7
Dodawanie uczniów do klasy	10
Widok nowo utworzonej klasy	10
Konto ucznia w wirtualnej klasie	11
Podsumowanie	13

Wstęp

Parlament Europejski i Rada (UE) zdefiniowały kompetencje jako „połączenie wiedzy, umiejętności i postaw odpowiednich do sytuacji”. Kompetencje kluczowe zaś to te, których „wszystkie osoby potrzebują do samorealizacji i rozwoju osobistego, bycia aktywnym obywatelem, integracji społecznej i zatrudnienia”¹. Są one niezwykle istotne z uwagi na swój przekrojowy charakter; przypominają o wartości uczenia się przez całe życie pod względem adaptacji do zmian i integracji.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego wyróżnia umiejętności uznane za konieczne do uzyskania kompetencji kluczowych. Należy je rozpatrywać w kontekście zadań szkoły, do których należy rozwijanie tych umiejętności u uczniów. Podstawa programowa nakłada na nauczycieli obowiązek stwarzania uczniom warunków do zdobywania m.in. umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi².

Obszar TIK we wspomaganiu

Efektywność w wykorzystywaniu technologii w edukacji to bardzo często obszar wymagający objęcia kompleksowym wspomaganiem placówki oświatowej. Kompetencje informatyczne, tak jak pozostałe kompetencje, mają przekrojowy charakter. I w taki szeroko rozumiany sposób zostały potraktowane przeze mnie w realizacji wspomagania w Szkole Podstawowej w Iwanowicach Dużych. Proces obejmował 10 miesięcy (23.02.2016–22.12.2016). W skład rady pedagogicznej wchodzi dziesięcioro nauczycieli oraz dyrektor.

Na podstawie analizy wyników diagnozy potrzeb placówki jako cel realizacji w kompleksowym wspomaganiu szkoły określono zwiększenie efektywności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych w procesie uczenia się/nauczania, promocji szkoły oraz współpracy z wykorzystaniem TIK.

Nowo nabyte narzędzia technologiczne miały wspomagać kształtowanie pozostałych kompetencji głównie w obszarze pracy dydaktyczno-wychowawczej oraz w promocji przedsięwzięć edukacyjnych.

¹ Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady nr 2006/962/WE z dn. 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (Dz.U. L 394 z 30.12.2006) [online, dostęp dn. 20.04.2018].

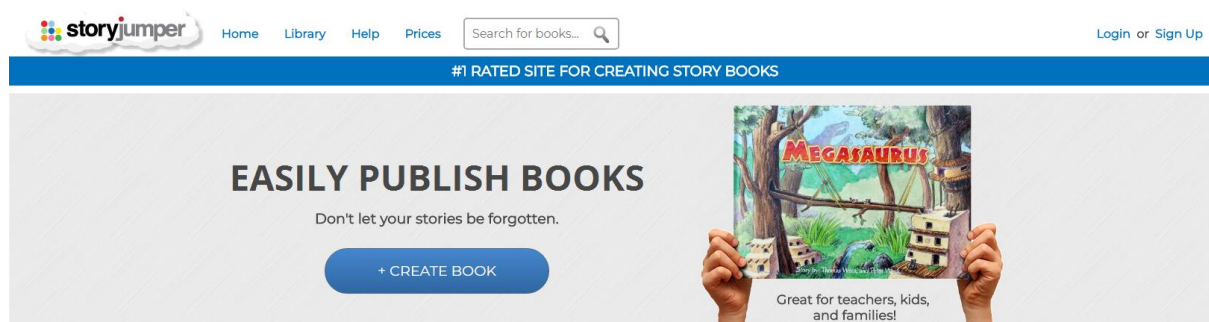
² Załącznik nr 2 do rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dn. 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. 2017, poz. 356) [online, dostęp dn. 20.04.2018].

StoryJumper³

Jednym z wykorzystywanych przeze mnie w szkole narzędzi kształtowania kompetencji kluczowych jest aplikacja Story Jumper (www.storyjumper.com). Na podstawie doświadczeń zdobytych w ramach mojej pracy trenerskiej realizowanej w Szkole Podstawowej w Iwanowicach Dużych mogę stwierdzić, iż rekomendowany czas potrzebny do nauki pracy z tą aplikacją to dwa czterogodzinne komputerowe warsztaty praktyczne. Optymalne warunki do przeprowadzenia spotkań tworzy sala komputerowa z dostępem do internetu.

Moja praca trenerska miała na celu:

- zapoznanie nauczycieli z zasadami tworzenia multimedialnych pomocy dydaktycznych do adekwatnych do nauczanego przedmiotu;
- uświadomienie roli e-narzędzi w motywowaniu uczniów do samokształcenia;
- wskazanie pedagogom możliwości wykorzystania programu w promocji działań edukacyjnych szkoły.

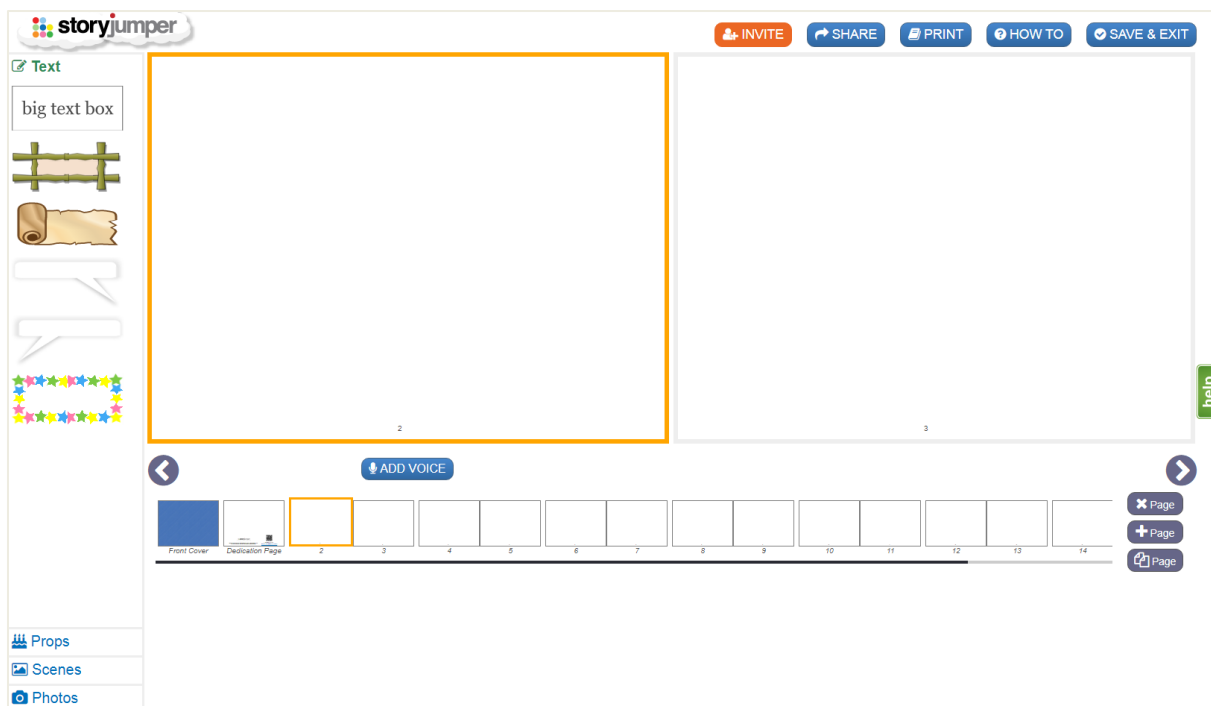


Rys. 1.

StoryJumper jest aplikacją umożliwiającą tworzenie elektronicznych dzienniczków lektur lub elektronicznych książeczek ilustrujących wszelkiego typu działania edukacyjne – nie tylko uczniów, ale również instytucji oświatowych. Narzędzie to pozwala stworzyć elektroniczną książeczkę z wykorzystaniem grafiki (dostępnej w aplikacji lub własnej). Pliki przechowywane są w tzw. chmurze (wirtualnym dysku), dzięki czemu do stworzonych materiałów mamy dostęp wszędzie tam, gdzie jest dostęp do sieci. Oprócz tworzenia opowiadań z ilustracjami aplikacja umożliwia nauczycielowi tworzyć tzw. wirtualne klasy uczniów, których prace później kontroluje i ocenia w każdym pożądanym zakresie, np. śledząc postępy dzieci w czytaniu. Nauczyciel ma wgląd w prace wszystkich uczniów należących do wirtualnego zespołu klasowego, natomiast dostaje do dyspozycji atrakcyjne narzędzie pracy, którego internetowa forma mobilizuje do podejmowania działań o charakterze edukacyjnym.

Poniżej okno robocze portalu, które pojawia się po utworzeniu konta i kliknięciu opcji „Create a book”:

³ Przedstawiona w artykule instrukcja korzystania z aplikacji dotyczy jej wersji na dzień 25.04.2018. Należy pamiętać, że aplikacje tego rodzaju są często aktualizowane, w związku z czym niektóre elementy, takie jak grafika, dostępne opcje, funkcje czy układ przycisków, mogą ulec zmianie.



Rys. 2.

Lewa strona ekranu stanowi podręczne menu, za pomocą którego dodajemy do książki tekst, dostępne elementy graficzne („Props”), zdjęcia lub grafiki z naszego dysku („Photos”) oraz tła („Scenes”). Mamy również możliwość dodawania narracji („Add voice”), o ile mamy w naszym urządzeniu wbudowany lub podłączony zewnętrzny mikrofon.

StoryJumper a kompetencje kluczowe

Opisywana przeze mnie praktyka wspomagania szkoły była ukierunkowana na pomoc nauczycielom w rozwijaniu u uczniów następujących kompetencji:

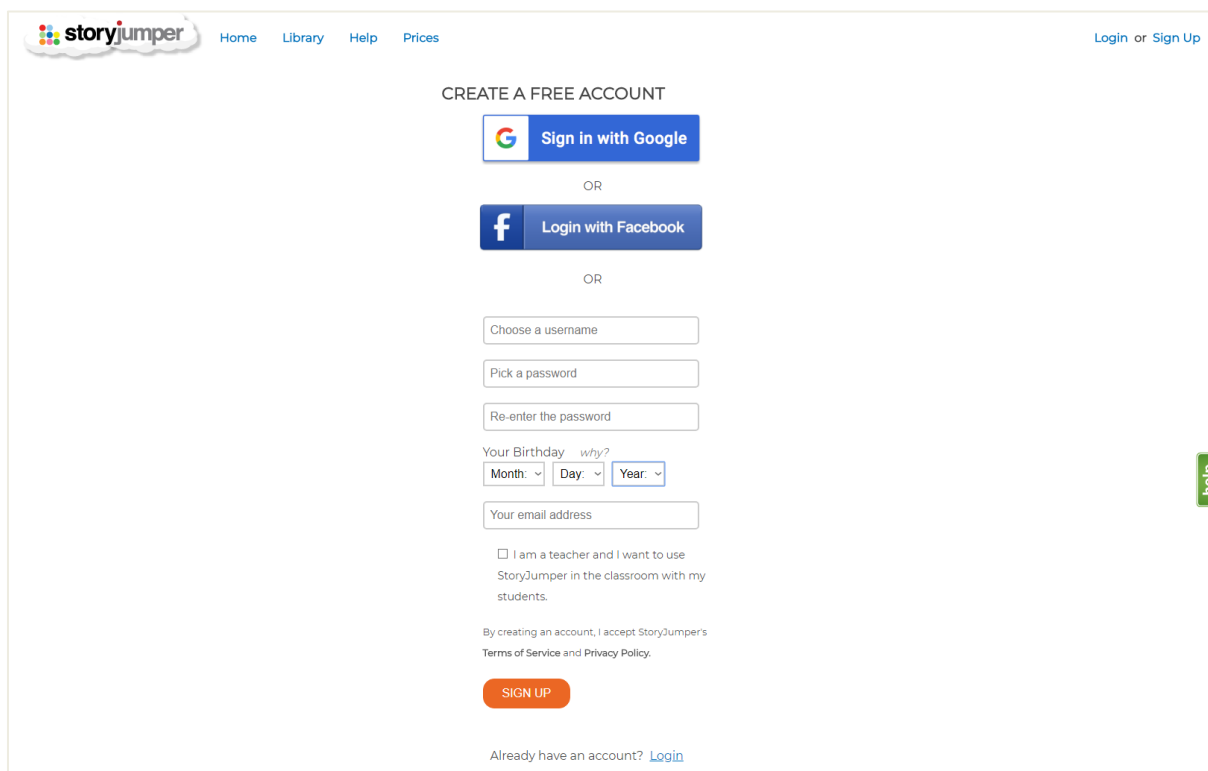
- **Porozumiewanie się w języku ojczystym i obcym.** Praca ucznia z użyciem tej interaktywnej aplikacji rozwija zdolność wyrażania i interpretowania pojęć, myśli, uczuć, faktów i opinii w piśmie.
- **Kompetencje matematyczne, naukowe i techniczne.** Wykorzystując aplikację, nauczyciele matematyki i przyrody stworzyli materiały poglądowe służące opanowaniu umiejętności liczenia i rozumienia świata przyrody.
- **Umiejętność uczenia się.** Wszyscy nauczyciele wykorzystali aplikację jako narzędzie efektywnego zarządzania nauką, zarówno indywidualnie – w pracy samokształceniowej ucznia, jak i w grupach – w ramach realizacji projektów edukacyjnych.
- **Kompetencje społeczne i obywatelskie.** Dzięki umożliwieniu współpracy online aplikacja rozwija zdolność skutecznego i konstruktywnego uczestnictwa w zespole oraz aktywnego angażowania się we wspólne działania.
- **Inicjatywność i przedsiębiorczość.** W czasie pracy edukacyjnej uczniowie wykazywali szczególną zdolność realizacji pomysłów spisanych na kartce, wykorzystując narzędzie

technologii, jakim jest Story Jumper. Ich sposoby tworzenia elektronicznych historii i zarządzania projektami edukacyjnymi były innowacyjne i kreatywne.

- **Kompetencje informatyczne.** Aplikacja jest umiejętnie wykorzystywana w pracy dydaktycznej nauczyciela, samokształceniu oraz we współpracy uczniów oraz promocji placówki oświatowej w środowisku lokalnym.

Tworzenie wirtualnej klasy – instrukcja

Konto nauczyciela w wirtualnej klasie

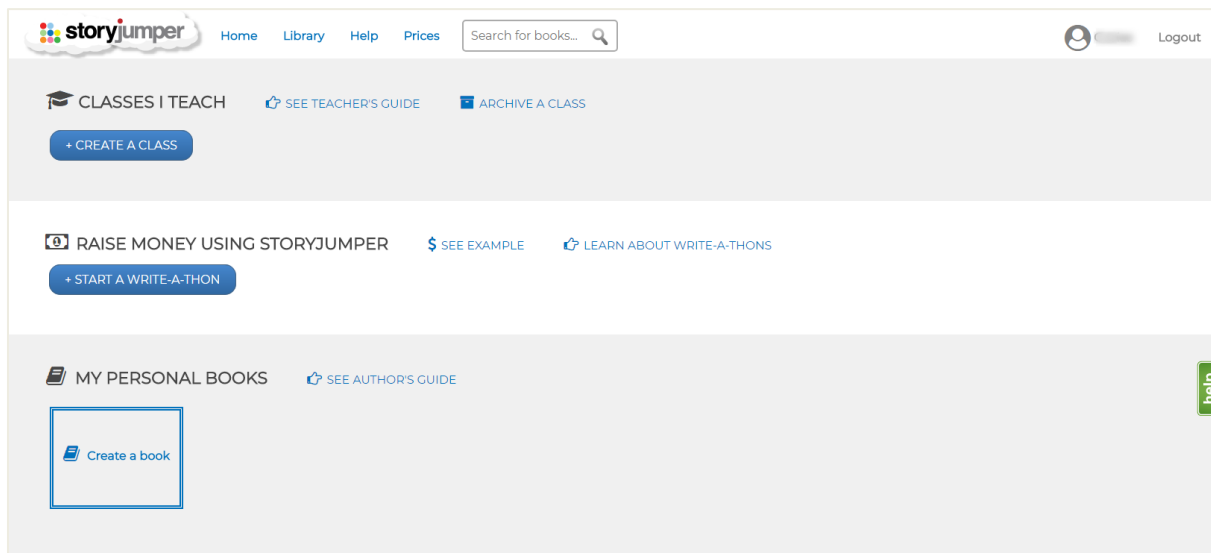


Rys. 3.

W celu założenia konta nauczyciela otwieramy stronę główną www.storyjumper.com a następnie klikamy przycisk „Sing up” – otwierający formularz rejestracyjny. Po wybraniu nazwy użytkownika i hasła oraz podaniu wymaganych informacji (data urodzenia, adres mailowy) zaznaczamy opcję „I am a teacher and I want to use Storyjumper in the classroom with my students”⁴ (po zaznaczeniu tej opcji należy podać kod pocztowy i nazwę szkoły), która pozwoli na stworzenie wirtualnej klasy.

⁴ Tłum.: „Jestem nauczycielem i chcę używać aplikacji Storyjumper w mojej klasie wraz z uczniami”.

Gdy zaakceptujemy regulamin serwisu, zostaniemy przeniesieni na stronę umożliwiającą edycję zawartości naszego konta⁵. StoryJumper pozwala nauczycielowi stworzyć wirtualną klasę dla swoich uczniów („Create a class”), dodać nową książeczkę („Create a book”) lub wyszukać i przeczytać przygotowane już wcześniej książeczki.



Rys. 4.

Chcąc założyć pierwszą wirtualną klasę, wybieramy opcję „Create a class” i ustalamy hasło dostępu, które udostępniamy uczniom. W dalszej kolejności wyświetli się okno, w którym będziemy mogli edytować nazwę klasy („Class name”), zmienić hasło („Class password”) i ustalić czas dostępu do klasy („Duration”). Jeśli chcemy, aby uczniowie mieli nieograniczony czas dostępu, musimy odznaczyć pole przy słowie „Duration”.

Pytanie „Are students over 13 old?” oznacza: „Czy uczniowie mają powyżej 13 lat?”. Jeżeli pozostawimy odpowiedź przeczącą („No”), to system poinformuje nas, że uczniowie mogą korzystać z aplikacji tylko po uzyskaniu pisemnej zgody rodziców – i opcja wysłania maila z prośbą o taką zgodę pojawi się w oknie z widokiem nowo utworzonej klasy.

⁵ Kliknięcie w ikonkę z ustaloną przez nas nazwą użytkownika umożliwia edycję danych wprowadzonych podczas rejestracji.

EDIT CLASS

Class Name (?)

Class Password (?)

Duration (?) 01:30

Are students over 13 years old? ☒ NO

Allow "Search Photos"? ☒ YES

Allow Collaboration? ☒ YES

Student First Name	Student Last Name	Username (?)

[+ Add 1 more student](#) or [+ Add multiple students with a .csv file](#)

Allow students to create their own accounts? [Yes, show me the instructions.](#)

[cancel](#) [SAVE](#)

[Delete entire class](#)

Rys. 5.

Jeżeli zaś wybierzemy odpowiedź „Yes”, potwierdzając tym samym, że nasi uczniowie mają powyżej 13 lat, w oknie z edycją klasy pojawi się pole umożliwiające dodanie adresu mailowego ucznia, który zostanie poinformowany o utworzonym dla niego koncie.

EDIT CLASS

Class Name (?)

Class Password (?)

Duration (?) 01:30

Are students over 13 years old? ☒ YES [Add Student Emails below so students can use StoryJumper anytime](#)

Allow "Search Photos"? ☒ YES

Allow Collaboration? ☒ YES

Student First Name	Student Last Name	Username (?)	Student Email (?)

[+ Add 1 more student](#) or [+ Add multiple students with a .csv file](#)

Allow students to create their own accounts?

Tell students to go to: storyjumper.com/joinClass
Enter Class Code: 236 9859 Class Password: abc

[cancel](#) [SAVE](#)

Rys. 6.

Dodawanie uczniów do klasy

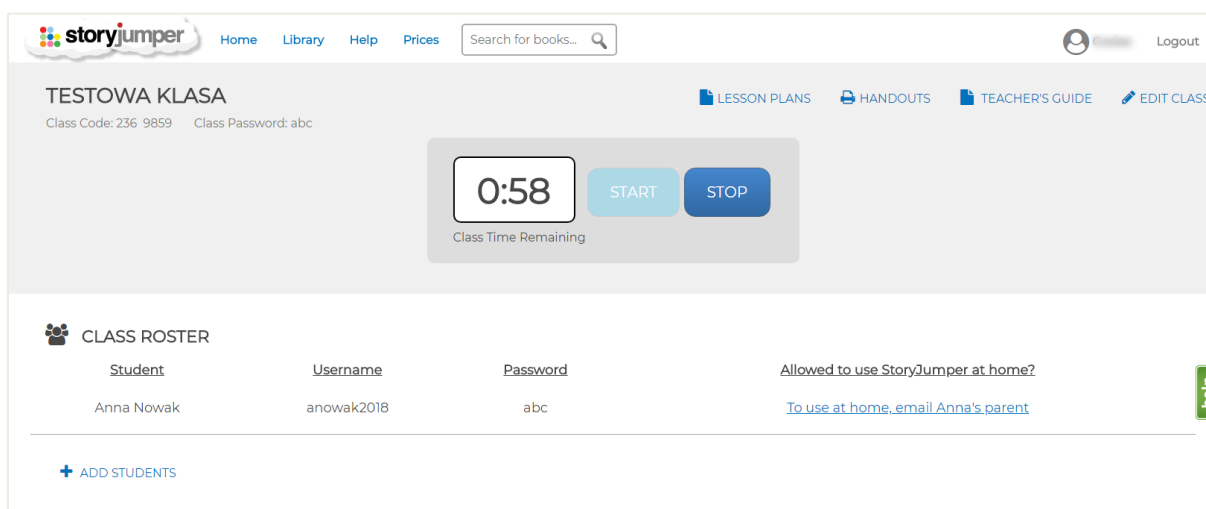
Aplikacja domyślnie umożliwia dodanie pierwszego ucznia: imię („Student first name”), nazwisko („Student last name”), login/nazwę użytkownika („Username”) i adres mailowy („Student email”). Jeśli chcemy dodać ich większą liczbę, klikamy przycisk „Add 1 more student” tyle razy, ilu uczniów zamierzamy dodać. Opcja „Add multiple students with a .csv file” pozwoli nam na szybkie dodanie wszystkich uczniów, jeżeli zaimportujemy odpowiednio przygotowany arkusz programu Excel (należy wpisać w osobnych kolumnach: imię, nazwisko, login oraz e-mail ucznia).

Loginy są generowane automatycznie, ale nauczyciel może również wpisać je ręcznie, co jest opcją bardzo praktyczną w wypadku tworzenia wirtualnej klasy dla istniejących uczniów.

Aby umożliwić uczniom samodzielne tworzenie kont, klikamy i rozwijamy pytanie: „Allow students to create their own accounts?”. Wyświetli się wówczas link wraz z kodem klasy i hasłem dostępu. Dane te przekazujemy uczniom.

Po uzupełnieniu listy uczniów w celu zapisania danych wybieramy przycisk „Save”. W podobny sposób możemy utworzyć kolejne klasy. Wykaz wirtualnych klas jest dostępny dla nauczyciela w zakładce „Classes I teach”.

Widok nowo utworzonej klasy



Rys. 7.

W widoku nowo utworzonej klasy bardzo ważnym przyciskiem jest „Start”, ponieważ za jego pomocą umożliwiamy uczniom rozpoczęcie wirtualnej pracy.

Dane klasy możemy w każdej chwili zmienić, klikając przycisk „Edit class”. W oknie edycji jedną z opcji jest „delete entire class”, czyli możliwość usunięcia klasy.

Jeżeli zaznaczyliśmy wcześniej, że nasi uczniowie mają poniżej 13 lat, to przy każdym dodanym użytkowniku pojawi się link umożliwiający kontakt z rodzicem dziecka w celu uzyskania

od niego pisemnej zgody na korzystanie z aplikacji w domu („To use at home, email [...] parent”).

Znaczącą rolę zarówno dla nauczyciela, jak i ucznia w wirtualnej klasie odgrywa opcja wydrukowania w dowolnym momencie funkcjonowania klasy różnych raportów („Handouts”). Raporty te, otwierane w nowym, przejrzystym dokumencie, rejestrują wszystkie dane klasy. Jest to bardzo przydatne dla nauczyciela, ponieważ oprócz listy klasy i przydzielonych każdemu uczniowi loginów widzi on hasło dostępu i unikalny kod klasy. Drukujemy także zestawienie z informacjami dotyczącymi logowania dla każdego ucznia i jego rodzica.

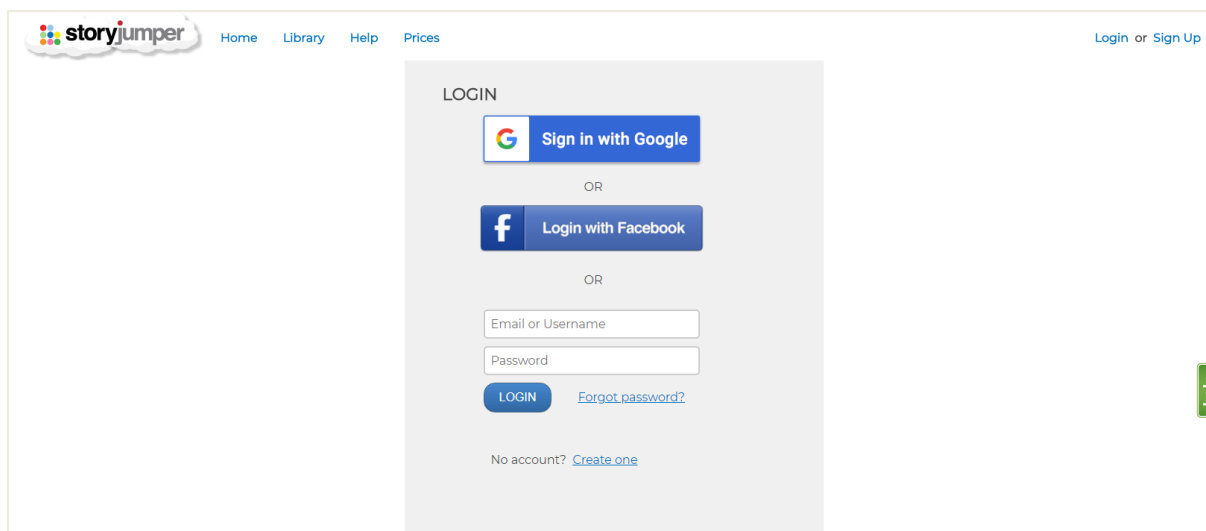
Konto ucznia w wirtualnej klasie

Uczniowie, którzy samodzielnie zakładają swoje konta, otwierają stronę:

<http://www.storyjumper.com/joinClass>, na której wpisują identyfikator klasy i hasło dostępu przekazane przez nauczyciela. Następnie wypełniają pola z imieniem i nazwiskiem oraz wybierają swój login. W kolejnym oknie ustalają własne hasło dostępu.

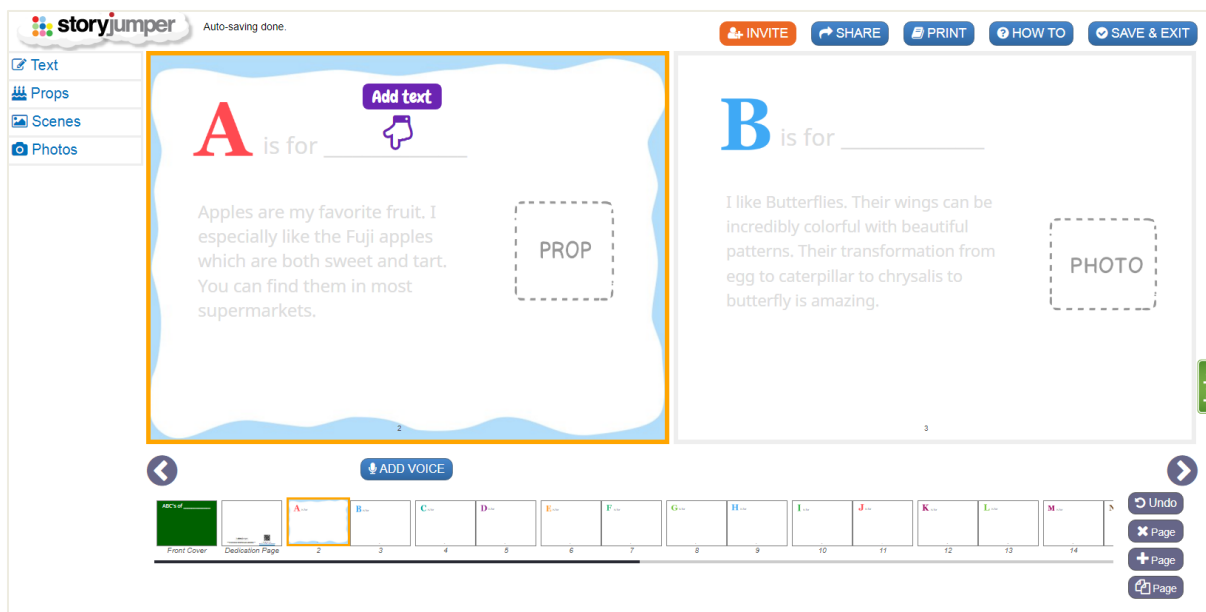
Rys. 8.

Uczniowie, którzy logują się na swoje konta założone wcześniej przez nauczyciela w wirtualnej klasie, otwierają stronę: <https://www.storyjumper.com/user/login> (lub wchodzą na stronę główną i klikają napis „Login”). Następnie podają login (lub adres mailowy) i hasło dostępu do klasy przekazane przez nauczyciela. W kolejnym oknie ustalają własne hasło dostępu.



Rys. 9.

Po zalogowaniu się uczeń – za pomocą przycisku „Create a book” – przystępuje do tworzenia książki, którą jest np. dzienniczek lektur. Może do tego wykorzystać jeden z gotowych szablonów lub stworzyć własny szablon. Program umożliwia uczniowi korzystanie gotowych elementów graficznych, ale także importowanie własnych zdjęć z dysku komputera lub stron internetowych (np. www.pixabay.com). Służy temu menu znajdujące się po lewej stronie okna edycyjnego.



Rys. 10.

Podgląd poszczególnych stron książeczki znajduje się w dolnej części obszaru roboczego. Domyślnie jest widocznych 30 stron (łącznie z przednią i tylną częścią okładki – czarny suwak służy do przejścia na koniec listy). Jeśli chcemy zmniejszyć liczbę stron, zbędne możemy usunąć za pomocą przycisku „X page” (delete). Nowe strony dodajemy zaś za pomocą przycisku „+ page” (new).

Tworzenie książeczki zaczynamy od okładki. Edycję uruchamiamy, klikając podgląd strony z napisem „Front cover”. Narzędzia edycyjne pozwalają na wybór rodzaju i koloru czcionki oraz zmianę koloru okładki.

Kolejną stroną do stworzenia jest „Dedication page”, gdzie można wpisać dedykację.

Następnie przechodzimy do pierwszej strony, na której można wprowadzać dowolne zmiany, np. usuwać elementy obrazu, wprowadzać nowe szczegóły, takie jak postacie, pola tekstowe, nowe tła. Wykorzystujemy do tego menu po lewej stronie obszaru roboczego z następującymi opcjami: „Props” (rekwizyty), „Scenes” (sceny/tła), „Photos” (zdjęcia) i „Text” (tekst). W bibliotece StoryJumper mamy do wyboru różne tła i elementy graficzne. Możemy zmienić ich wielkość, a także wstawić własne zdjęcia i rysunki zaimportowane z dysku komputera za pomocą przycisku „Upload your photos”.

Ukończoną książkę możemy wydrukować lub udostępnić w internecie, np. na stronie internetowej szkoły, blogu lub portalu społecznościowym.

Podsumowanie

Efektem pracy warsztatowej realizowanej w ramach kompleksowego wspomagania Szkoły Podstawowej w Iwanowicach Dużych było stworzenie przez nauczycieli interaktywnych, wirtualnych książeczek, które zostały wdrożone do ich praktyki edukacyjnej jako materiały dydaktyczne. Ponadto aplikacja StoryJumper została wykorzystana jako interaktywne narzędzie współpracy nauczycieli języka polskiego, plastyki, informatyki oraz nauczyciela bibliotekarza w ramach prowadzonych w szkole projektów edukacyjnych.

Aplikacja posłużyła również do promocji działań edukacyjnych szkoły, które publikowane były na oficjalnym fanpage’u placówki (Facebook). Konto społecznościowe szkoły, jego organizacja i umiejętność prowadzenia – to elementy, które zostały wprowadzone również w ramach realizacji kompleksowego wspomagania szkoły.

Jedną z rekomendacji wynikających z wniosków ewaluacyjnych było wykorzystanie aplikacji StoryJumper w pracy z uczniem o specjalnych potrzebach edukacyjnych – zarówno tym z deficytami poznawczo-rozwojowymi, jak i z uczniem zdolnym.



Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
tel. 22 345 37 00, fax 22 345 37 70
e-mail: sekretariat@ore.edu.pl

www.ore.edu.pl

