

TIK-asz? Nie? Spróbuj!

TIK – cóż to za skrótowiec? Dotychczas: technologie informacyjno-komunikacyjne. Na konferencji w Poznaniu Krzysztof Wojewodzik, koordynator projektu „E-podręczniki do kształcenia ogólnego” w Ośrodku Rozwoju Edukacji, stwierdził, że można też rozumieć go jako treści, infrastrukturę i kompetencje. Te trzy komponenty są kluczem do rozwijania nowoczesnej szkoły potrafiącej mądrze korzystać z narzędzi współczesnej cywilizacji.

Wszystkie te elementy muszą występować (i działać) w szkole łącznie. Brak lub niewłaściwa organizacja choćby jednego z nich będzie skutkować nieodpowiednim rozwojem (albo może nawet „zwojem”?) szkoły i błędami, które będzie trudno naprawić. Treści, infrastruktura i kompetencje są kluczowym punktem wyjścia do tego, żeby nauczyciel mógł przygotować i przeprowadzić lekcję interesującą, rozwijającą zainteresowania i kreatywność – własną i uczniów.

Treści

Trwają jeszcze prace nad przygotowaniem e-podręczników, ale e-zasoby są już dostępne i stale tworzone, przybywa ich każdego dnia. Wiele wydawnictw oraz instytucji związanych z edukacją posiada własne platformy, na których każdy nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej (i nie tylko) znajdzie gotowe materiały dydaktyczne. Przykładem mogą być zasoby portalu [Scholaris](#). Do wielu podręczników dołączany jest e-book z multimedialnymi ćwiczeniami, które są dedyko-

wane do pracy z tablicą interaktywną oraz indywidualnej pracy ucznia na komputerze (szkolnym lub własnym).

W sieci znajdziemy też wiele witryn z gotowymi interaktywnymi zasobami dla uczniów klas młodszych. Polecam np.:

- [Edu-granie](#) – gry tworzone dla dzieci i przez dzieci;
- [Yummy.pl](#) – serwis edukacyjny dedykowany przedszkolakom, starszym dzieciom i młodzieży oraz ich rodzicom. Zawiera gry językowe online, blog, e-booki, e-kartki, galerię prac. Do wyboru polska, angielska, niemiecka i francuska wersja językowa;
- [Ortofrajda](#) – gry ortograficzne z dużą ilością słownictwa;
- gry matematyczne online – [tabliczka mnożenia 1](#); [tabliczka mnożenia 2](#); [działania matematyczne](#); [zabawy na matematycznych planetach](#); [obliczenia zegarowe](#).

Chyba każdy nauczyciel już od studiów skrupulatnie zbiera i przechowuje niepowtarzalne materiały dydaktyczne. Warto mieć

je w formie cyfrowej, aby móc opublikować w internecie ulubione, wartościowe prezentacje, dyktanda, zadania matematyczne, sprawdzone pomysły. Jak to zrobić?

Najprostszą metodą jest założenie własnego bloga. Można wykorzystać do tego np. blog Google lub [Jimdo free](#). Polecam przede wszystkim bloggера, który pozwala zsynchronizować blog z innymi narzędziami Google (dokumenty, prezentacje, arkusze kalkulacyjne, YouTube, Picasa, ankiety i wiele innych). Dobrym rozwiązaniem jest też prowadzenie darmowej witryny internetowej ([przykładowa witryna](#)), ja korzystam z tej właśnie możliwości już od sześciu lat.

Zarówno na blogu, jak i w witrynie można łatwo utworzyć zakładki tematyczne i zbierać, publikować, polecać materiały czy filmy znalezione w sieci. Dzięki temu mamy własne otwarte zasoby edukacyjne, dostępne online na wszystkich urządzeniach oraz systemach operacyjnych. Możemy korzystać z nich zawsze wtedy, gdy są nam potrzebne. ▶



Necio.pl – zabawa w internet

Fundacja Dzieci Niczyje we współpracy z Fundacją Orange przygotowała projekt edukacyjny „Necio”. Działanie to jest realizowane w ramach programu Komisji Europejskiej Safer Internet. Wszystkie informacje i opis programu są dostępne na stronie [serwisu](#).

Projekt skierowany jest do dzieci w wieku 4–6 lat i zawiera materiał edukacyjny oraz różne propozycje zabaw dotyczących zasad bezpiecznego korzystania z internetu. Autorzy przygotowali również informacje i *Zestaw edukacyjny* dla nauczycieli wychowania przedszkolnego oraz klas I, który zawiera scenariusz zajęć, zeszyt ćwiczeń oraz płytę CD z materiałami audio, do pobrania w wersji elektronicznej.

[Więcej informacji](#)

► Infrastruktura

Skutecznie i twórczo możemy wykorzystać technologie komunikacyjno-informacyjne tylko wtedy, gdy posiadamy je w zasięgu ręki – sprawne, nowoczesne, wydajne, zróżnicowane. Bardzo ważne jest, aby uczniowie i nauczyciele mieli dostęp do urządzeń i mogli korzystać ze wszystkich systemów operacyjnych (Windows 7 i 8, Android, iOS, Linuks), znali zalety, wady, możliwości i ograniczenia każdego z nich.

Oczywiste jest też, że w szkole niezbędna jest szybka i wydajna sieć internetowa z dobrym Wi-Fi dla urządzeń mobilnych. Nauczyciele o wiele chętniej i bez stresu będą korzystać z technologii w salach szkolnych, gdy zapewni się im pomoc techniczną w przypadku kłopotów ze sprzętem. Uczniowie klas młodszych często posiadają i sprawnie obsługują różnorodne nowoczesne urządzenia. Warto wykorzystać tę fascynację, wiedzę oraz możliwości i pozwolić dzieciom kreatywnie korzystać na lekcji z tabletów, smartfonów, iPadów – pokazać, że nie są to tylko zabawki (na które rodzice w ramach kary nakładają „szlaban”), ale pomoce dydaktyczne, dzięki którym zdobywanie wiedzy staje się łatwiejsze, atrakcyjniejsze, nowocześniejsze.

Należy pamiętać o tym, że nauczyciele powinni mieć możliwość systematycznego

uczestnictwa w warsztatowych szkoleniach z korzystania z takiego sprzętu, aby potrafili pomóc swoim uczniom i nie mieli oporów przed swobodnym używaniem nowych urządzeń. Podstawowe minimum umożliwiające efektywne wykorzystywanie dobrodziejstw współczesnych pomocy dydaktycznych to projektor z laptopem, internet, głośniki, rolety.

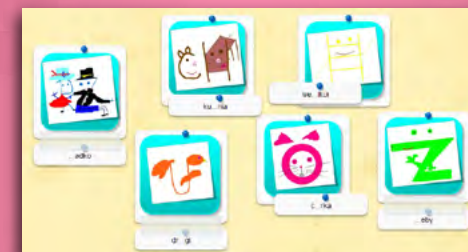
Kompetencje

Naturalną cechą każdego dobrego nauczyciela jest ciekawość świata, chęć rozwoju, naturalne wdrażanie zdobytej wiedzy oraz umiejętności w życie swoje i uczniów. Każda nowość na początku sprawia nam trochę kłopotów, wymaga nabrania wprawy. Jeśli jednak nie zrazimy się trudnościami na początku drogi, szybko się przekonamy, że technologie ułatwiają nam pracę i życie. Stałe poszukiwanie i testowanie nowych programów i aplikacji w pracy z uczniem sprawia, że nigdy się nie nudzimy. Dzięki TIK takich rozwiązań mamy nieskończenie wiele, możemy stale coś poznawać, zmieniać, zaskakiwać uczniów nowymi propozycjami zdobywania wiedzy w ciekawy, kreatywny sposób, a co najważniejsze – wspólnie z nimi doświadczać emocji odkrywczy.

Pamiętajmy jednak, że przy niezwykle szybkim tempie rozwoju technologicznego

trudno być dla dzieci bezwzględny autorytetem. Należy całkowicie zmienić sposób myślenia o przekazywaniu wiedzy, nauczyciel już nie zawsze „wie najlepiej”. W obecnych czasach naturalne jest wykorzystanie dziecięcych zainteresowań internetem i nowościami sprzętowymi w pracy z młodszymi uczniami. Poczują się oni nie tylko dowartościowani, mogąc zaskoczyć kolegów i nauczyciela swoją wiedzą, lecz także będą mogli rozwijać własne pasje w szkole oraz okażą się naprawdę potrzebni i zaangażowani w proces dydaktyczny. Nasi wychowankowie to „cyfrowi tubylcy”, TIK-owy świat jest częścią ich życia codziennego, nowinki techniczne traktują jak nowe zabawki i w przeciwieństwie do swoich nauczycieli nie muszą być przy tym perfekcyjni. Prawdziwym wyzwaniem jest mądre wykorzystanie tej wartości w procesie edukacji.

Zdobywanie nowych kompetencji jest zdecydowanie łatwiejsze, gdy można liczyć na profesjonalne wsparcie. Gdzie go szukać? Jak zdobywać i weryfikować swoją wiedzę na temat nowinek dydaktycznych, które pojawiają się codziennie? Polecam przede wszystkim blogi i grupy dyskusyjne, warto także brać udział w szkoleniach warsztatowych. Dobrze jest podtrzymywać kontakty online z osobami korzystającymi z TIK, aby móc liczyć na ich pomoc, wymieniać się do- ▶



Nauka poprzez gamifikację to dobra zabawa

► świadczeniami, porozmawiać o sukcesach i problemach w pracy z danym programem, sprzętem, podzielić się wiedzą oraz wypracowanymi materiałami.

Przykładem takiej współpracy nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej jest grupa Superbelfrzy Mini, która działa na Facebooku. Została założona jako „własny kątek do pracy w chmurze” w konkretnym celu – wspólnego tworzenia ortograficznych gier edukacyjnych. Cel jest realizowany nadal, każdego dnia powstają nowe pomoce dydaktyczne publikowane na wspólnym blogu Superbelfrów w zakładce [Edu-granie](#). Nauczyciele – członkowie grupy – dzielą się znalezionymi w sieci ciekawymi rozwiązaniami edukacyjnymi dla dzieci w młodszym wieku szkolnym, prezentują klasowe projekty, dyskutują o trudnościach i sukcesach swoich uczniów, wspierają się, pomagają sobie wzajemnie. Zachęcam do przeczytania o tej wyjątkowej społeczności na [blogu](#) Superbelfrów.

Jak TIK wspiera współpracę nauczycieli z uczniami?

W tym miejscu nie sposób nie wspomnieć o narzędziach umożliwiających włączenie TIK w tradycyjne zajęcia. Poniżej przedstawiam krótki przegląd aplikacji – poznałam je w grupie Superbelfrzy RP. Służą one do

tworzenia materiałów, które z powodzeniem można wykorzystać w pracy z uczniami.

LearnigApps

[LearnigApps](#) jest darmową aplikacją edukacyjną działającą online. Za jej pomocą można stworzyć gry edukacyjne do każdego przedmiotu. Daje ogromne możliwości użycia słownictwa, grafiki, dźwięków, filmów. Aplikacja jest tak prosta w działaniu, że pod okiem nauczyciela uczniowie sami mogą tworzyć gry i ćwiczenia, także z użyciem polskich zanków. Twórca tej aplikacji stale ją aktualizuje i unowocześnia. Dzięki jej możliwościom możemy wczytać własną grafikę i zdjęcia oraz edytować obrazki i tekst, a także skorzystać z wewnętrznej wyszukiwarki grafiki. Z pomocą LearnigApps z łatwością stworzymy: memory, krzyżówki, quizy, „milionerów”, wykreślanki, mapy myśli, zadania polegające na grupowaniu wyrazów i obrazków według kategorii, uzupełnianiu tekstu wierszyków, dyktand i wiele innych. Mamy też dostęp do aplikacji innych użytkowników i możemy bez trudu, legalnie (w imię dzielenia się wiedzą) dostosować czyjąś grę do własnych potrzeb. Przykłady moich gier: [gra 1](#), [gra 2](#), [gra 3](#), [gra 4](#), [gra 5](#), [gra 6](#).

Zondle

[Zondle](#) to kolejna bezpłatna aplikacja online umożliwiająca tworzenie gier edukacyjnych

o różnym stopniu trudności i dowolnej tematyce – matematycznych, ortograficznych, gramatycznych, językowych i wiele, wiele innych. Stworzone tematy możemy udostępniać swoim uczniom, zarządzać klasą, śledzić jej postępy. Dzieci mogą grać w domu, wielokrotnie, w dogodnym dla siebie czasie. Zarejestrowany nauczyciel ma możliwość utworzenia klasy. Pozwala mu to na śledzenie postępów uczniów i kontrolowanie tworzonych przez nich gier.

Funkcja dziennika (*gradebook*) służy do porównywania wyników uzyskiwanych przez dzieci w poszczególnych grach. Ich wysiłek można dodatkowo nagradzać poprzez przyznawanie wybranych przez siebie odznak. Zondle sprzyja także kreatywności uczniów. To niezwykle pole do popisu dla naszych podopiecznych. Tworząc własne tematy gier, mogą podzielić się z innymi swoją wiedzą i zainteresowaniami. Przykłady moich gier: [gra 1](#), [gra 2](#).

Puzzle

Tworzenie i układanie puzzli może być ćwiczeniem samodzielnym lub częścią zadania. Darmowe aplikacje online (np. [Jigsawplanet](#), [Flash-gear](#)) pozwalają utworzyć dowolne puzzle z własnego obrazka. Nauczyciel może umieścić link do konkretnej rozsypanki na blogu i w ten sposób zadać uczniom pracę – ►



▶ Rodzice i uczniowie chętnie zagląдают też na blogi klasowe, które są swoistą kroniką tego, co się dzieje w klasie. Bywają one prawdziwym bogactwem niepowtarzalnych materiałów – często można tam znaleźć zdjęcia i filmy ze szkolnej codzienności, wycieczek i wydarzeń, informacje o aktualnych tematach lekcji, gier edukacyjnych, pracach dzieci. Blog klasowy może też być połączony z indywidualnymi blogami uczniów, na których zamieszczają oni informacje o swoich pasjach i osiągnięciach (przykładowe blogi: [blog 1](#), [blog 2](#)).

Jeśli w klasie mamy ucznia, który często choruje, niewątpliwie ogromnym wsparciem będą dla niego lekcje online, które możemy prowadzić indywidualnie lub ze szkolnej pracowni. Za pomocą laptopa czy tabletu bez trudu za pomocą Hangouta (darmowa aplikacja Google) połączymy się z dzieckiem, udostępni mu ekran, informacje, prezentacje, grafiki, gry, wspólnie stworzymy dokumenty – po prostu prowadzimy lekcję. Na pewno na początku przyda się pomoc rodziców, później dziecko poradzi sobie samo. Wartość takiej lekcji jest naprawdę duża!

Jak się nie zniechęcić do korzystania z TIK?

Nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej i wychowania przedszkolnego to grupa pedagogów, dla których pomoce dydaktyczne są podstawą każdej lekcji. TIK niewątpliwie jest poszerzeniem i uzupełnieniem tradycyjnych obrazków, liczmanów, gier i innych naszych skarbów. Co może utrudniać korzystanie z tego dobrodziejstwa?

Przyczyny mogą wynikać z wielu aspektów:

- brak dostępu w pracowni szkolnej do odpowiedniego wyposażenia: sprzętu komputerowego, oprogramowania, szybkiego internetu, dobrych rolet, głośników;
- brak dostępu w domu do odpowiedniego sprzętu komputerowego oraz oprogramowania i szybkiego internetu w celu tworzenia własnych materiałów, kontaktu z rodzicami, aktualizowania blogów, uczenia się online, współpracy w sieciach;
- brak pomocy technicznej w przypadku problemów ze sprzętem;
- brak praktycznej wiedzy na temat narzędzi i programów, które można wykorzystać do konkretnego tematu;

- nieznamość języka angielskiego (wiele aplikacji i ciekawych materiałów powstaje właśnie w tym języku);
- mała ilość dostępnych aplikacji w języku polskim;
- nastawienie użytkownika: obawa przed ośmieszeniem, przekonanie, że komputer i internet mogą uzależnić oraz że dzieci nie mogą spędzać dużo czasu przed komputerem, ponieważ jest to szkodliwe dla wzroku.

Wymienione czynniki nie zawsze są zależne od nauczyciela (wyposażenie nauczyciela i uczniów w odpowiedni, sprawny sprzęt, wsparcie techniczne, umożliwienie szkoleń). Jego rolą jest z kolei pokonanie złego nastawienia, przekonanie siebie, że swobodne TIK-anie może przynieść wiele korzyści jemu i jego uczniom. Systematyczne zdobywanie praktycznej wiedzy, stałe poszukiwanie nowych narzędzi, programów i aplikacji, przykładów dobrych praktyk, praca, dzielenie się wiedzą i wymiana doświadczeń w zespołach niewątpliwie zmienią uprzedzenia nauczycieli w nawyk uczenia się i nauczania na miarę drugiej dekady XXI wieku.

Anna Grzegory



Anna Grzegory

Logopeda, nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej w Szkole Podstawowej nr 182 w Łodzi. Stale poszukuje skutecznych metod uczenia. Sześć lat temu założyła dla swoich uczniów witrynę *LogoFigle – czyli e-logopedia*, za którą otrzymała tytuł Nauczyciela Innowacyjnego roku 2010. Dzieci uczestniczą w swego rodzaju niekończącej się lekcji, do której mogą powrócić w każdej wolnej chwili.

Trenerka szybkiego czytania dzieci i dorosłych. Zorganizowała dziesięć edycji mistrzostw w szybkim czytaniu dla uczniów szkół podstawowych w województwie łódzkim.

Należy do wirtualnej sieci współpracy kreatywnych nauczycieli Superbelfrzy RP. Od kilku miesięcy zaangażowana we wspólne tworzenie gier językowych dla uczniów i przez uczniów razem z grupą pedagogów Superbelfrzy Mini na Facebooku. Zwolenniczka praktycznego stosowania TIK oraz uczenia się przez gamifikację.

Wiceprzewodnicząca Łódzkiego Stowarzyszenia Pomocy Szkole.