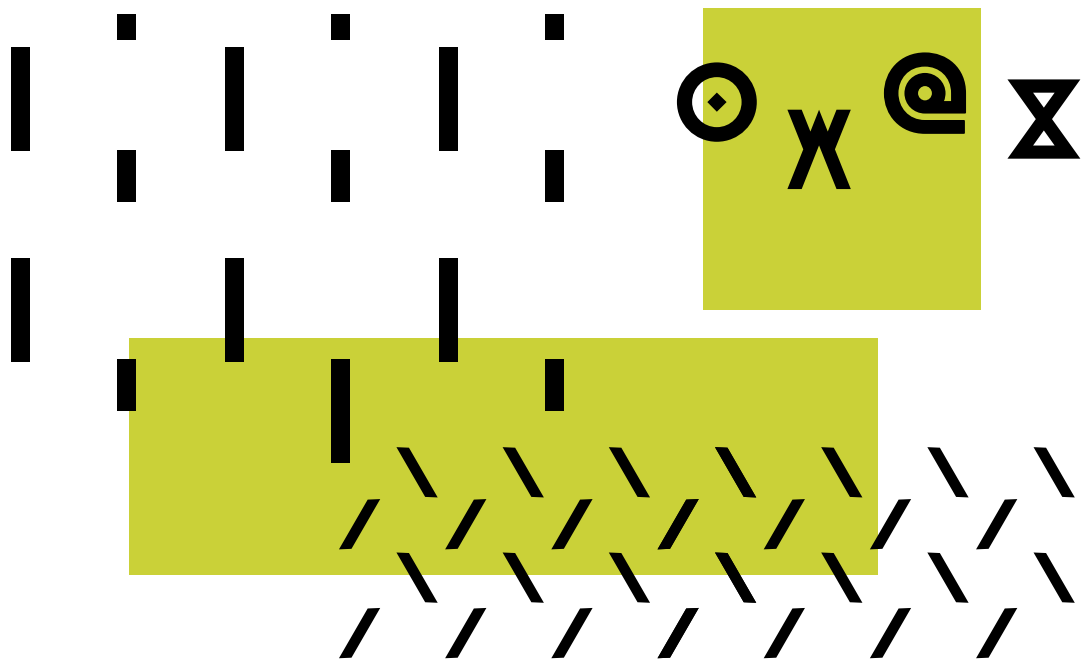




(NIE)*
BO
SŁE
BŁO -
GŁA!

* JAK WYKORZYSTYWAĆ BLOGI W EDUKACJI



REDAKCJA MERYTORYCZNA: GRZEGORZ D. STUNŻA, PIOTR PESZKO

AUTORZY: RADOSŁAW BOMBA, MONIKA GÓRSKA, KATARZYNA FORNAŁSKA, AGNIESZKA JARMUŁ,
ANIA KALINOWSKA, JAROSŁAW KOPEĆ, ŁUKASZ MIROCHA, PIOTR PESZKO, PIOTR SIUDA,
GRZEGORZ D. STUNŻA, JAN TYTZ, MATEUSZ WALIGÓRSKI, ALEKSANDRA WZOREK

KOORDYNACJA: SŁAWOMIR CZARNECKI, KARINA ROJEK

REDAKCJA I KOREKTA: KATARZYNA ŻELAZEK

PROJEKT GRAFICZNY: JULIA PORAŃSKA - STUDIO BOTAK



PUBLIKACJA PRZYGOTOWANA W RAMACH „MEDIALAB GDAŃSK - PRACOWNIA EDUKACJI I KULTURY”

DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW
MINISTRA KULTURY I DZIEDZICTWA NARODOWEGO



PARTNEREM MERYTORYCZNYM PROJEKTU JEST ZAKŁAD FILOZOFII WYCHOWANIA I STUDIÓW
KULTUROWYCH W INSTYTUCIE PEDAGOGIKI UNIwersYTETU GDAŃSKIEGO.

TREŚĆ PUBLIKACJI DOSTĘPNA NA LICENCJI UZNANIE AUTORSTWA 3.0 POLSKA (CC BY 3.0 POLSKA)
[HTTP://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY/3.0/PL](http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl)

INSTYTUT KULTURY MIEJSKIEJ
DŁUGI TARG 39/40
80-830 GDAŃSK

INSTYTUT KULTURY MIEJSKIEJ, MIEJSKA INSTYTUCJA KULTURY Z GDAŃSKA, DZIAŁA NA RZECZ ZWIĘKSZENIA ROLI KULTURY W ŻYCIU MIASTA I AKTYWNEGO W NIEJ UCZESTNICTWA, ZARÓWNO POPRZEC PRACĘ EKSPERTÓW SKUPIONYCH WOKÓŁ OBSERWATORIUM KULTURY, JAK I PRZECZ DZIAŁANIA SKIEROWANE BEZPOŚREDNIO DO MIESZKAŃCÓW. GŁÓWNYM PRZEDMIOTEM NASZEGO ZAINTERESOWANIA SĄ NOWE ZJAWISKA W KULTURZE ORAZ TE PROJEKTY KULTURALNE, KTÓRE ANGAŻUJĄ MIESZKAŃCÓW I DOCIERAJĄ DO NOWYCH GRUP ODBIORCÓW. CELEM INSTYTUTU JEST WZMACNIANIE SIECI POWIĄZAŃ KULTURY Z INNYMI OBSZARAMI ŻYCIA MIESZKAŃCÓW. SPRAWY SPOŁECZNE, PRZESTRZEŃ PUBLICZNA, WIZERUNEK, JAKOŚĆ ŻYCIA I KULTURA - TO OBSZARY DZIAŁANIA INSTYTUTU.
WWW.IKM.GDA.PL

MEDIALAB GDAŃSK ŁĄCZY KULTURĘ, AKTYWIZM SPOŁECZNY, EDUKACJĘ I TECHNOLOGIĘ. TWORZYMY PRZESTRZEŃ EKSPERYMENTU I WSPÓŁPRACY, DZIELIMY SIĘ WIEDZĄ, SZUKAMY ROZWIĄZAŃ. DZIAŁAMY NA RZECZ ODPOWIEDZIALNEGO WYKORZYSTANIA NOWYCH MEDIÓW I TECHNOLOGII DLA ROZWOJU KULTURY I ROZWOJU SPOŁECZNEGO.
WWW.MEDIALABGDANSK.PL

GDAŃSK 2013
ISBN 978-83-938408-8-5

instytut
kultury
miejskiej

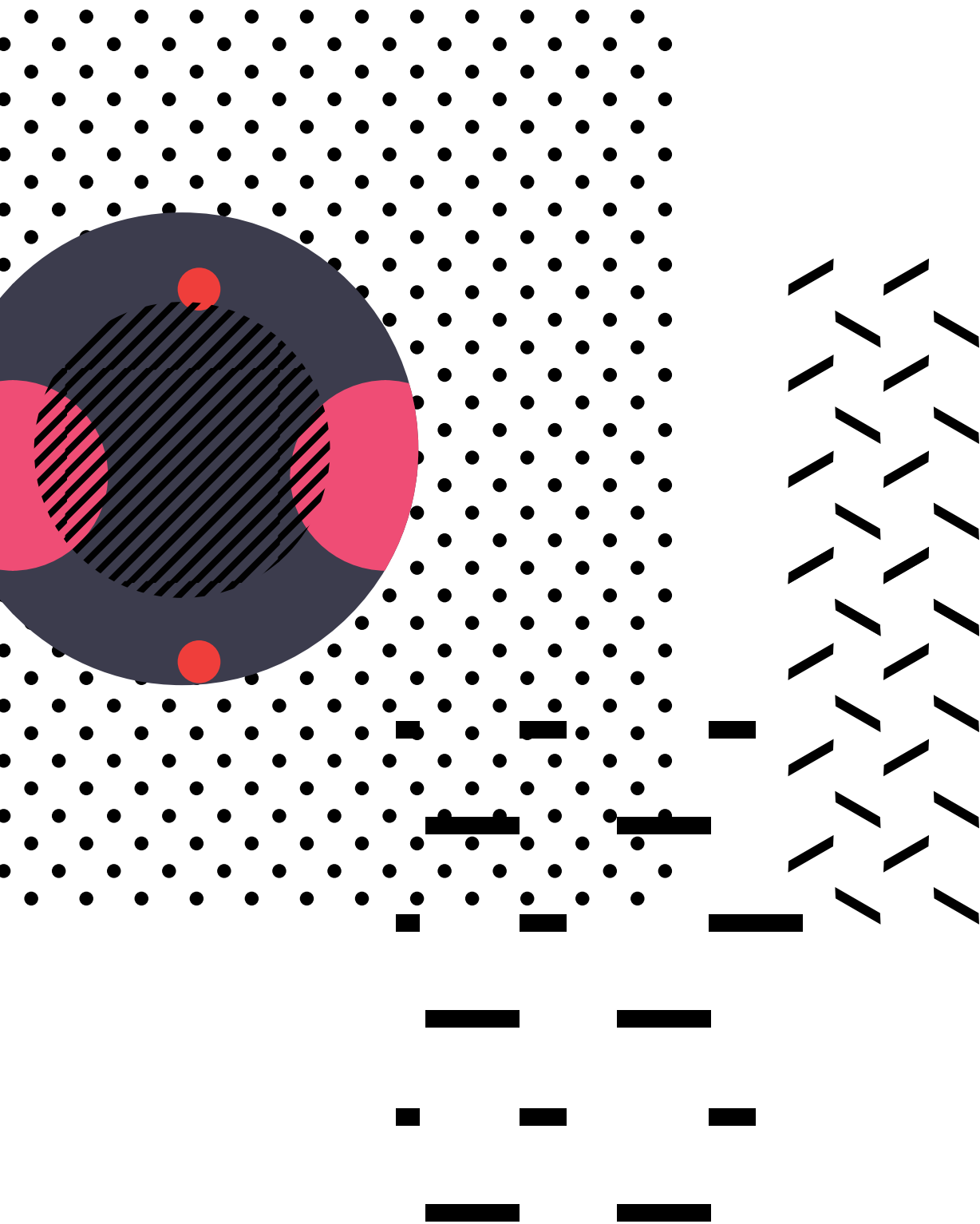


GDAŃSK
miasto wolności

SPIIS TREŚCI

0.	OD REDAKTORÓW	7
1.	PODSTAWY BLOGOWANIA	
1.1.	BLOGI JAKO NARZĘDZIE DYDAKTYCZNE I PROJEKTOWE	8
1.2.	MOTYWACJA WEWNĘTRZNA WYNIKAJĄCA Z TEGO, ŻE BLOGI MOGĄ STANOWIĆ WAŻNĄ PLATFORMĘ ROZWOJU KULTURY RÓWIEŚNICZEJ OPARTEJ NA ZABAWIE	9
1.3.	RODZAJE BLOGÓW	11
1.4.	DOBÓR RODZAJU BLOGA DO ZAKŁADANYCH CELÓW EDUKACYJNYCH	12
1.5.	JAK UTWORZYĆ BLOG	15
1.6.	NOTKA BLOGOWA KROK PO KROKU	17
1.7.	UCZ SIĘ OD NAJLEPSZYCH	21
1.8.	BLOG JAKO PLATFORMA DOSKONALENIA	23
2.	KOMUNIKACJA ZA POMOCĄ BLOGA	
2.1.	UMIEJĘTNOŚĆ OCENY I PRZEKSZTAŁCANIA INFORMACJI ZWROTNEJ	25
2.2.	PROMOCJA BLOGA	27
3.	SPOSOBY NA BLOG, CZYLI Z JAKICH METOD WARTO SKORZYSTAĆ W TRAKCIE LEKCJI	30
3.1.	METODA W DZIAŁANIU	34
3.2.	WYKORZYSTANIE ZASAD GAMIFIKACJI PODCZAS PROWADZENIA ZAJĘĆ	36
4.	DOBRE PRAKTYKI	
4.1.	HISTORIA POWSTANIA WARSZAWSKIEGO OPOWIEDZIANA NA FEJSIE - POMYSŁ NA LEKCJĘ HISTORII	41
4.2.	BOOKRAFT - POMYSŁ NA LEKCJĘ BIBLIOTECZNĄ	42
4.3.	GŁOS SPOŁECZEŃSTWA - POMYSŁ NA LEKCJĘ WIEDZY O KULTURZE	42
4.4.	„KSIĄŻKI NA CZACIE” - POMYSŁ NA LEKCJĘ JĘZYKA POLSKIEGO	43
4.5.	MUSEUMS - POMYSŁ NA LEKCJĘ PRZYRODY, HISTORII	43
4.6.	MATEMATYKA ZMYŚLAMI I ZABAWA GOTOWA - POMYSŁ NA LEKCJĘ MATEMATYKI	44
4.7.	KSIĘGA PAMIĄTKOWA KLASY - POMYSŁ NA LEKCJĘ WYCHOWAWCZĄ	45
5.	NOWA KULTURA, NOWE WYZWANIA	
5.1.	MODELE AUTORSTWA	46
5.2.	ŚWIADOMA WSPÓŁPRACA NA BLOGU	47
6.	BIO UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK	49





OD REDAKTORÓW

Blogi funkcjonują w Internecie przynajmniej od kilkunastu lat. Przytaczanie historii blogowania nie jest w tej publikacji najważniejsze. Warto jednak pamiętać, że internetowe dzienniki – jak określano je jeszcze zupełnie niedawno – to popularne kanały komunikacji ze sporą liczbą odbiorców. Chociaż trudno dzisiaj, jak próbowano jeszcze dziesięć lat temu, wskazywać na cechy blogów, które na pewno odróżniałyby je od innych sieciowych narzędzi i platform komunikacji, warto te nie do końca definiowalne i chyba już wrównymierze multi- i hipermedialne, jak i tekstowe kanały komunikowania traktować jak najbardziej poważnie.

Blogowanie edukacyjne nie jest w Polsce metodą bardzo popularną. Oczywiście biorąc pod uwagę cel i tematykę prowadzenia kanałów, bo gdyby szeroko spojrzeć na zasoby sieci, wszystkie mogłyby mieć edukacyjne zastosowanie – nawet te, o których pomyśleliśmy, że są mało wartościowe

– nadawałyby się prawdopodobnie do kształcenia, np. krytycznego odbioru informacji. Blogi edukacyjne mieszają się jeszcze z naukowymi i popularyzatorskimi, mają wciąż dość niewielką liczbę odbiorców czytających, oglądających lub słuchających treści prezentowanych przez blogerów. Od nas zależy, czy sytuacja zacznie się zmieniać i czy skorzystamy z kreatywnych narzędzi, które dostępne są za darmo. Ważne, żeby mieć świadomość, że internetowe strony, które łatwo można założyć i zapełniać aktualizowanymi, datowanymi informacjami przy użyciu narzędzi do blogowania, są częścią demokratycznego procesu komunikacji. Każda wymiana informacji może mieć edukacyjną wartość, m.in. ze względu na uczestniczący i aktywny charakter takiej wymiany.

Dzięki tej publikacji chcemy pokazać, że blog można założyć bardzo łatwo i wykorzystywać go jako istotną platformę zarówno w komunikacji rówieśniczej, jak i kontaktach

nauczycieli z uczniami i rodzicami. Nie bójmy się budować informacyjnych przestrzeni interakcji, bo korzystanie z narzędzi dostępnych od wielu lat, ale wciąż usprawnianych, daje szansę na uzupełnianie szkolnej edukacji. Szansę na poszukiwania, spotkania z innymi i rozwijanie zainteresowań.

Zatem – klawiatury pod palce i do zobaczenia na blogach!

Piotr Peszko,
Grzegorz D. Stunża
redaktorzy publikacji



1.

PODSTAWY BLOGOWANIA

1.1. BLOGI JAKO NARZĘDZIE DYDAKTYCZNE I PROJEKTOWE



Blog dla ucznia i nauczyciela

Niestety, wiele osób i instytucji, w tym szkoła, zapominają, że tempo przemian cywilizacyjnych sprawia, iż wiedza ma coraz bardziej przejściowy charakter. Obecnie zadaniem nauczyciela powinno być wykształcenie w uczniu postawy twórczej, która pozwoli mu się odnaleźć w społeczeństwie informacyjnym. Tworzenie blogów może być doskonałym sposobem na pobudzenie kreatywności dzieci i młodzieży.

Sieć, która umożliwia publikację własnej twórczości, może być dla ucznia, zwłaszcza młodszego, przesłanką motywującą do pilnej pracy. Świadomość, że pracę może zobaczyć nie tylko nauczyciel, ale także koledzy z klasy, szkoły oraz rówieśnicy z całej Polski, jest wyzwaniem skłaniającym do rzetelnego opracowania poruszanego przez ucznia tematu. W procesie nauczania jednym z kluczowych elementów,

o którym wielokrotnie się zapomina, jest motywacja. Na co dzień każdy nauczyciel wykorzystuje metodę tzw. motywacji zewnętrznej, czyli próbuje budować zaangażowanie ucznia w naukę za pomocą nagród i kar. Jednak faktyczną wartość w dydaktyce przypisuje się motywacji wewnętrznej, czyli potrzebie, czy chęci niepopartej nagrodami, a wynikającej z zainteresowań uczniów, z ich pragnienia ekspresji, potrzeby poszukiwania tożsamości.

W Internecie – analogicznie do ustalania pozycji w grupie rówieśniczej – dzieci potrzebują zaprezentowania siebie jako osoby wyjątkowej, kompetentnej, posiadającej umiejętności, które są im doświadczenia. Działania w przestrzeni Internetu mają ten sam cel, jednak inne formy wyrazu. Prezentowanie swoich kompetencji w sieci jest prostsze niż w świecie rzeczywistym i nie muszą im towarzyszyć działania innych osób, co w przypadku określania swojej tożsamości w grupie rówieśni-

czej ma bardzo istotne znaczenie. Każdy z nas – w tym dzieci i młodzież – może z powodzeniem komentować i weryfikować swoje opinie czy rozwijać zainteresowania poprzez zdobywanie nowej wiedzy.

Motywacji wewnętrznej nie można wywołać zewnętrznymi, ale można ją wzmacniać. Wybierając odpowiednie metody, które będą angażujące i interesujące dla uczniów, zachęcając ich do pracy – nie będziesz potrzebował dodatkowych kar i nagród.

Przestrzeń Internetu stwarza możliwość zaprezentowania swoich kompetencji szerokiemu gronu odbiorców, którego liczebność uzależniona jest od atrakcyjności publikacji oraz promocji. Ponadto podczas zdobywania wiedzy poprzez Internet uczniowie mają możliwość wybrania stopnia trudności oraz zaawansowania informacji, dzięki czemu w szybki i efektywny sposób mogą pogłębiać wiedzę, nie

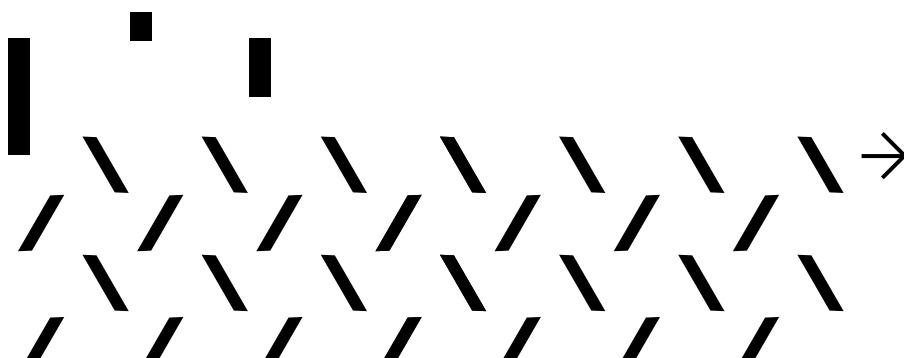
narażając się na frustrację wynikającą z ograniczenia w formie przekazu.

Zaprezentujemy metody i sposoby nauczania, które pozwolą na wzmocnienie motywacji wewnętrznej uczniów. Wyko-

rzystując blogi i nowoczesne technologie, jesteś w stanie stworzyć w swojej klasie pasjonujące i inspirujące środowisko do przyswajania wiedzy.

Najlepszym sposobem do zaprezentowania swoich kompetencji - wiedzy, opinii, umiejęt-

ności - jest blog, który może pełnić dowolną funkcję w zależności od potrzeb. Dlatego prowadzenie bloga, kształcące m.in. zdolność do komunikowania się czy oceny i weryfikacji informacji, jest jedną z bardziej praktycznych umiejętności.



1.2. MOTYWACJA WEWNĘTRZNA WYNIKAJĄCA Z TEGO, ŻE BLOGI MOGĄ STANÓWIĆ WAŻNĄ PLATFORMĘ ROZWOJU KULTURY RÓWIEŚNICZEJ OPARTEJ NA ZABAWIE

Konsumpcja, kultura rówieśnicza, zabawa

Konsumpcja kształtuje obecnie wszelkie wymiary i aspekty życia społecznego, w tym kulturę rówieśniczą. Rozumie się przez nią zespół praktyk i norm regulujących życie społeczne konkretnych grup młodzieży. Konsumują one popkulturę, a na podstawie przeczytanych książek, obejrzanych filmów, rozegranych partii gier komputerowych czy prześledzonych na ekranie te-

lewizora meczów piłki nożnej, powstaje specyficzny świat społeczny młodzieży. Nawyki oraz zachowania młodych osób w znacznym stopniu formowane są przez wytwory kultury popularnej.

Niezwykle istotne jest, aby zrozumieć, że ważnym elementem kultury rówieśniczej jest zabawa, czyli zbiór swobodnych zachowań pozostających poza zwykłym życiem utożsamianym z pracą. Zabawa podejmowana jest bezinte-

resownie oraz bez motywacji materialnych. Osoby bawiące się nie potrzebują zewnętrznych zachęt w postaci nagród czy kar, lecz cechują się silną motywacją wewnętrzną. Zabawa zaspokaja wiele potrzeb.

Zabawa młodzieży w znacznym stopniu opiera się na konsumpcji popkultury. Wspólne granie na ekranie komputerów, zakładanie zespołów muzycznych, żeby naśladować swoich pop-idoli, pisanie opowiadań o losach bohaterów znanych

z kina czy telewizji to przykłady działań zaliczanych do zabawy i będących istotnymi z punktu widzenia kultury rówieśniczej.

Jak edukacyjnie wykorzystać blog w kontekście kultury rówieśniczej?

Blogi mogą stanowić ważną platformę rozwoju opisywanej kultury. Pamiętaj, że ucząc, możesz wykorzystać wewnętrzną motywację uczniów związaną z zabawowym charakterem działań odnoszących się do konsumowanej kultury popularnej.

Wiedz, że blogi mogą być przestrzenią...

- gdzie uwidacznia się zabawa, na blogu uczeń zamieszcza np. utwory muzyczne własnego zespołu, opisuje przygody w wirtualnym świecie gier, publikuje wykonane przez siebie zdjęcia czy śledzi losy ukochanego idola
- interakcji wynikających z zabawy, na blogu można np. wymienić poglądy o ostatnio obejrzanym filmie, zrecenzować mecz czy podzielić się doświadczeniem w dziedzinie obsługi komputera
- gdzie rozwija się zespół praktyk charakterystycznych dla kultury rówieśniczej, np. slang młodzieżowy.

Ucząc, uświadom sobie, że zawsze możesz:

- zachęcić uczniów, żeby założyli blog dotyczący ich popkulturowych zainteresowań. Mogą to być blogi o filmach i serialach, strategicznych grach komputerowych czy ulubionym sporcie

- przyczynić się do tego, żeby z czasem blogujący uczniowie doskonalili i rozwijali swój warsztat
- skłonić uczniów, żeby odwiedzali blogi swoich rówieśników i komentowali ich zawartość.

Byłoby dobrze, gdybyś wykrzystał pasję swoich uczniów i prowadzone przez nich blogi na zajęciach szkolnych:

- Pomyśl, czy nie byłoby możliwe, żebyś wpisy pojawiające się na blogach wpłótł w treści szkolne? Może zlecisz uczniowi przygotowanie takiego opowiadania, gdzie obok ulubionych protagonistów popkulturowych pojawią się realne postacie historyczne czy bohaterowie lektur szkolnych? Czy gimnazjalny zespół muzyczny nie może przygotować piosenki na ich temat i poddać ją ocenie swoich rówieśników komentujących na blogu?
- A może wykorzystaj prowadzone przez dzieci blogi bezpośrednio na lekcjach? Sprawdź, czy kolejne opowiadanie o ulubionych pop-idolach lub postaciach filmowych da się wykorzystać na lekcji? Czy nie warto od czasu do czasu poświęcić chwilę, aby dowiedzieć się, co uczniowie tworzą na temat swoich zainteresowań, porozmawiać na ten temat i ocenić przygotowane materiały?

Nauczyciel przełamujący sztywne schematy

Jak już wspomniano, blogi mogą być przestrzenią popkulturowej zabawy formującą kulturę rówieśniczą. Warto pamiętać, że blogi są zazwyczaj miejscem rozwoju wła-

snego „ja” młodych ludzi, do czego prowadzi internetowe zwierzanie się, opowiadanie o swoim życiu, plotkowanie, szukanie cyberprzyjaciół, dyskutowanie o sprawach, które sprawiają radość i które denerwują. Ów tożsamościowotwórczy charakter blogów może być z powodzeniem wykorzystany do celów edukacyjnych. Takie zastosowanie upowszechni się wówczas, kiedy uda się skutecznie zaszczepić w uczniach nawyk opowiadania sobie o zdobywanej w szkole wiedzy. Blog może być miejscem rozwiązywania zadań szkolnych i niekoniecznie odbywać się to musi pod nadzorem nauczyciela. Nawigowanie po Internecie w celach edukacyjnych nie musi być bowiem tylko poszukiwaniem ściąg i gotowych rozwiązań. Blog nadaje się do połączenia dwóch z pozoru tylko nieprzystających do siebie sfer, to znaczy rozrywki oraz nauki. Kluczowe jest przełożenie energii młodych ludzi związanych z zabawą – opartą na konsumowaniu popkultury – na chęć edukacyjnego wykorzystywania swojego sieciowego miejsca. Wydaje się, że pokierowanie uczniem w taki sposób, aby on właśnie w ten sposób blogował, to jedno z podstawowych zadań nowocześnie myślącego i niezamkniętego w sztywnych schematach nauczyciela.

Ostatnia rada: bądź właśnie takim nauczycielem!





1.3. RODZAJE BLOGÓW

Czy wiesz, że prawdopodobnie jesteś użytkownikiem bloga? Tak, jeśli korzystasz z Facebooka, jesteś blogerem, choć dość specyficznego typu bloga, bo podłączonego do całego portalu społecznościowego.

W Facebooku i wszystkich innych typach blogów charakterystyczne jest to, że możesz dzielić się z innymi użytkownikami wiadomościami (tak zwanymi postami) zamieszczanymi na głównej tablicy, które prawie zawsze wyświetlają się od najnowszych do najstarszych.

Powiesz pewnie, że na Facebooku często widzisz nie tylko wiadomości tekstowe, ale także zdjęcia i filmiki. Cenna uwaga. Jest to jedna z tych cech, która wyróżnia Facebook od typowych blogów.

Blogi istniały na długo przed Facebookiem i były jednym z pierwszych wirtualnych sposobów na dzielenie się z czytelnikami interesującymi tematami, zdjęciami czy muzyką, okazją do przeczytania ich opinii. Działały trochę jak publiczne pamiętniki z możliwością komentowania przez każdego chętnego.

Nietrudno się domyślić, że

blogi oczywiście bardzo często były tematyczne i zbierały grupy osób o podobnych zainteresowaniach.

Typy blogów:

- tradycyjny
- wideoblog
- fotoblog
- audioblog
- linklog
- mikroblog.

Znając podstawy blogowania, warto się chwilę zatrzymać i przyjrzeć typom blogów. Prezentowana systematyka jest czysto praktyczna i wynika z najczęściej spotykanych stylów pracy blogerów, a nie z klasyfikacji akademickich czy rozważań teoretycznych. Co za tym idzie, rozróżnienie blogów na szczegółowe podgrupy pozwoli nam zapoznać się z podstawowymi zastosowaniami blogów, a także da dobre podstawy do zrozumienia, jak praktycznie wykorzystać to narzędzie zarówno w życiu codziennym, jak i w edukacji dzieci oraz młodzieży.

Blog tradycyjny

Definicja bloga tradycyjnego jest prawie identyczna jak definicja całego ogółu podtypów blogów, różnicą jest tylko sposób prezentowania treści. Dla

pewności przypomnijmy definicję bloga tradycyjnego:

„Blog

Inne nazwy: dziennik internetowy, pamiętnik internetowy Rodzaj strony internetowej zawierającej posortowane chronologicznie wpisy (notki z możliwością komentowania ich. W przeciwieństwie do zwykłego systemu newsów (aktualności), tematyka bloga może być nieskończenie różna: spostrzeżenia polityków, wiersze nastolatki, blog firmowy czy blog o kotach. Blogi mają zazwyczaj charakter nieformalny, pisane są potocznym językiem.

Wyróżnia się kilka rodzajów blogów, m.in.: mikroblog, fotoblog, wideoblog.

Aby założyć blog, wystarczy utworzyć sobie konto w serwisie blogowym (jest to najczęściej darmowe i oferuje podstawową funkcjonalność bloga), ale nic nie stoi na przeszkodzie, by stał się komponentem strony firmowej czy strony prywatnej”.¹

Blog tradycyjny prezentuje treści jedynie w formie pisanej, czyli tekstu, nie zawiera plików graficznych, filmów ani linków. Jest niejako internetową formą dziennika, prowadzoną głównie w celu informacyjnym lub dla wywołania dyskusji na podniesiony temat.



Jego głównym zastosowaniem jest dzielenie się prywatną opinią na temat, któremu jest poświęcony blog, lub jest miejscem publicznych zwierzeń bliżej niepowiązanych tematem.

Przykładem takiego bloga może być blog edukacyjny prowadzony przez pedagoga, wymieniającego się opiniami ze swoimi kolegami po fachu lub blog finansowy opisujący różne bieżące zagadnienia gospodarcze.

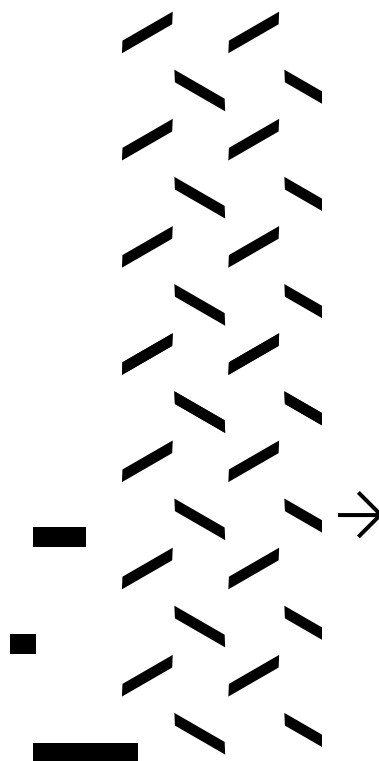
Mikroblog

Jest to forma bardzo podobna do bloga tradycyjnego, gdyż również skupia się głównie na postach w formie tekstu, lecz – jak sama nazwa wskazuje – posiada on bardziej zwięzłą formę. Jeśliby przyrównać posty bloga tradycyjnego do zwię-

złego reportażu, to mikroblog przypominałby raczej esencjonalne informacje z pasków bieżących u dołu ekranu na telewizyjnych kanałach informacyjnych i podobnie jak one, posty te byłyby informacjami dużo świeższymi i bardzo aktualnymi.

Znanym przykładem takiego mikrobloga jest amerykański portal społecznościowy Twitter, gdzie osoby prywatne, firmy i organizacje możliwie najbardziej na bieżąco dzielą się w zwięzłej, jedno-, trzyzdaniowej wypowiedzi tym, co się u nich aktualnie dzieje.

Funkcją takiego bloga jest utrzymanie ciągłego kontaktu z odbiorcą poprzez informowanie np. o postępach w pracach nad kręceniem filmu, produkcją oczekiwanego telefonu, czy przebiegu zebrania.



¹ Słownik pojęć internetowo-reklamowych, adres: <http://słownik.intesys.pl/definicja/4/blog/> [data dostępu: 2 grudnia 2013].

1.4. DOBÓR RODZAJU BLOGA DO ZAKŁADANYCH CELÓW EDUKACYJNYCH

Typów blogów jest wiele. Projektując działania edukacyjne, które będą zakładały wykorzystanie blogów, należy dopasować narzędzie do typu zadań, które staną przed uczniami.

Blogowa e-bibliografia

Jeśli chcesz zaproponować uczniom tworzenie własnych bibliotek treści, które posłużą im jako bibliografie do późniejszej pracy, najodpowiedniejszym narzędziem będzie

linklog – rodzaj bloga bazującego na odnośnikach do innych miejsc w sieci.

Autor linkloga koncentruje się na zbieraniu odnośników do interesujących artykułów i organizowaniu ich tak, by można było łatwo odnajdować odpowiednie adresy.

Istnieją specjalistyczne narzędzia do prowadzenia linklogów, ale tak naprawdę ta prosta forma bloga może funkcjonować na dowolnym oprogramowaniu, choćby bardzo popular-

nym WordPressie (wordpress.com) czy minimalistycznym i wyjątkowo prostym w obsłudze Tumblrze (tumblr.com).

Przy tego typu zadaniach warto zwrócić uwagę, że dobra baza odnośników oprócz linków zawiera meta-dane, na przykład hasła przedmiotowe (przez blogerów nazywane tagami) czy kategorie. Linki można też opatrzyć fragmentami tekstów, do których prowadzi, żeby podczas późniejszego korzystania z bibliografii łatwiej

orientować się, do czego prowadzi dany link.

Pamiętaj, że linki mogą prowadzić nie tylko do tekstów. Równie dobrze uczniowie mogą zbierać odnośniki do galerii obrazów, nagrań dźwiękowych czy filmów.

Tego typu blog może dotyczyć nie tylko tematyki związanej z tą poruszaną na lekcjach. Może też być bazą materiałów związanych z zainteresowaniami ucznia.

Galeria obrazów

Chcesz, żeby uczniowie przyswoili najbardziej znane obrazy ekspresjonistów? Żeby samodzielnie przygotowali fotograficzny pejzaż swojego miasta? Albo żeby ze zdjęć, które robili na szkolnej wycieczce, ułożyli wspólnie ciekawą kolekcję, czy w jednym miejscu sieci zebrali owoce swojej pracy na zajęciach plastyki? Sięgnij po fotoblog!

Bardzo prostym narzędziem do prowadzenia fotobloga, który nie będzie musiał ograniczać się do samych zdjęć, pozostawiając miejsce np. dla tekstu, jest Soup (soup.io). Za pomocą kilku kliknięć użytkownicy mogą założyć swoją stronę, potem zamieszczać na niej pliki pochodzące zarówno z ich twardych dysków, jak i z innych zakątków sieci, oraz dodawać do nich opisy. Co szczególnie ciekawe, użytkownicy Soup mogą nawiązywać relacje pomiędzy swoimi blogami. Klikając przycisk pod zamieszczonym przez kogoś zdjęciem, możemy związać go ze sobą, dając tym samym znać, że przypadły nam do gu-

stu zamieszczone przez niego treści. Możemy też je oceniać i wystawiać im recenzję.

Dzięki tej właściwości Soup uczniowie będą mogli w intuicyjny sposób nawiązywać interakcje pomiędzy swoimi blogami, czy uzupełniać swoje kolekcje o znaleziska koleżanek i kolegów.

Praca z Soup.io może być ponadto dobrym pretekstem do rozmowy o prawach autorskich w Internecie. Uczniowie mogą też posiłkować się oprogramowaniem do tworzenia memów (obrazów składających się z części innych ilustracji i fragmentów tekstu, zazwyczaj dowcipnych) i przetwarzać obrazy w bliższe współczesności remiksy. Pomoże im w tym na przykład Memegenerator (<http://memegenerator.net>).

Ciekawego Soupa z niepopularnymi obrazami znajdziesz pod adresem <http://paintings.soup.io>.

Prywatne archiwum

Przed napisaniem pracy pisemnej uczniowie muszą zapoznać się ze źródłami. Można szukać ich w bibliotece albo czasopismach naukowych, ale młodzież coraz częściej szuka ich w Internecie. A tam, jak wiadomo, można trafić i na skarby, i na bzdury. Dlatego warto wykorzystać blogi archiwa prowadzone przez uczniów jako bazę do nauki krytycznej lektury i weryfikacji źródeł informacji.

Uczniowie mogą na blogu gromadzić informacje potrzebne im do pracy, korzystając ze wspomnianego już systemu Soup, ale z WordPressa ([word-](http://wordpress.com)

[press.com](http://wordpress.com)) czy Bloggера (blogspot.com) – te ostatnie oferują większe możliwości komentowania treści przez innych użytkowników i zachęcają do zamieszczania większych partii tekstu.

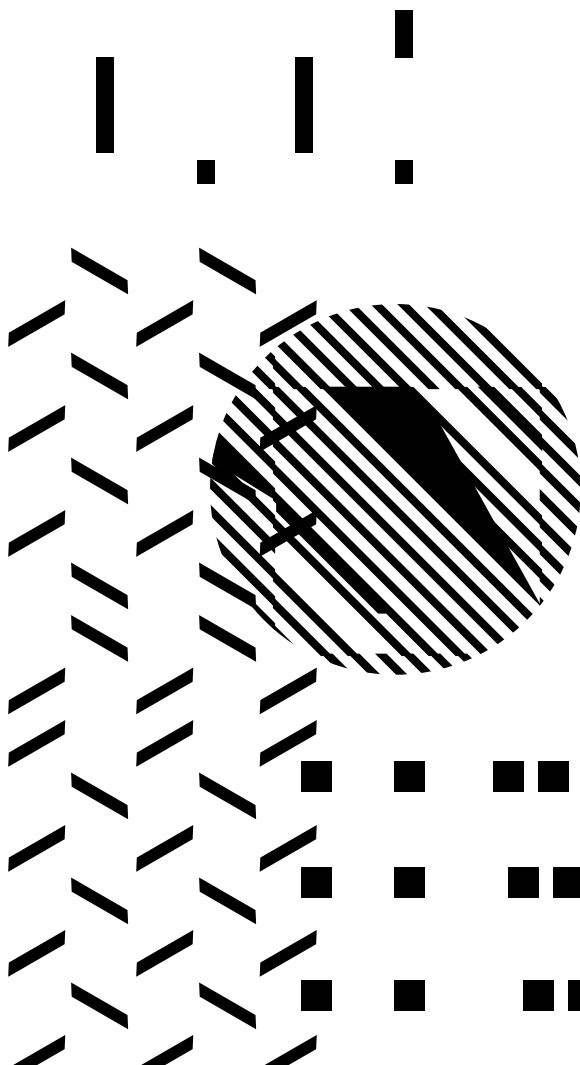
Przygotowane przez uczniów zbiory tekstów, obrazów, materiałów audiowizualnych czy nagrań dźwiękowych mogą wówczas przejrzeć wszyscy w klasie, a potem wraz z nauczycielem zastanowić się, które z nich są godne zaufania, a które nie i dlaczego. Dyskusja może również toczyć się w komentarzach pod wpisami.

Blog klasowy

Podczas wykonywania zadania w grupie warto pozwolić uczniom sięgnąć po narzędzie, dzięki któremu współpraca będzie wygodniejsza i bardziej przyjazna. O jakie zadania chodzi? Może to być wspólne przygotowywanie się do wycieczki klasowej, wspólna praca nad szkolną gazetą, element warsztatów dziennikarskich czy strona koła teatralnego.

Żeby prowadzić blog w grupie, należy sięgnąć po narzędzie oferujące takie możliwości. Jednym z nich jest system WordPress (wordpress.com), w którym każdy autor ma swoje konto i zamieszcza treści podpisane swoim loginem. WordPress bezproblemowo obsługuje multimedia i obrazy, tak więc zawartość bloga można bez trudu wzbogacić o filmy i zdjęcia.

Ciekawy blog klasowy prowadzi uczniowie „Siódemki” – <http://specool.wordpress.com>.



1.5. JAK UTWORZYĆ BLOG?

Jedną z najbardziej popularnych platform blogów – dzięki prostej rejestracji, konfiguracji i obsłudze – jest WordPress.

Krok 1: Rejestracja bloga

Wejdź na stronę pl.wordpress.com/signup/, znajdź formularz rejestracji bloga.

Po uzupełnieniu wolnych pól trzeba utworzyć adres bloga, to pierwsza istotna decyzja podczas zakładania bloga. Nazwa powinna nawiązywać do treści, jakie na blogu będą publikowane.

Get started with WordPress.com by filling out this simple form:

Adres e-mail mojadresemal@gmail.com	✓ We'll send you an email to activate your account, so please be sure to check that your email is correct.
Nazwa użytkownika mojanazwauzytkownika	✓ Choose a name (your username) that includes at least one number, one lowercase letter, and one uppercase letter.
Hasło MojeHaslo#5%	✓ Great password! Use upper and lower case characters, numbers, and symbols for 128-bit security. + Your password can be saved.
Adres Bloga mojanazwablaga.wordpress.com	✓ Choose an address for your blog. You can change the WordPress.com address later. You can also use a custom domain name.



Krok 2: Aktywowanie bloga

Pod adres e-mail wskazany przy rejestracji bloga przyjdzie wiadomość, w której znajdziesz przycisk Aktywuj bloga.

Kliknięcie w niego przeniesie Cię do panelu sterowania blogiem. Już jesteś zalogowany/a!
Jeśli w Twojej skrzynce odbiorczej mail zwrotny się nie pojawi, zajrzyj do skrzynki spam, być może tam trafiła wiadomość aktywująca blog.



Krok 3: Kokpit WordPress

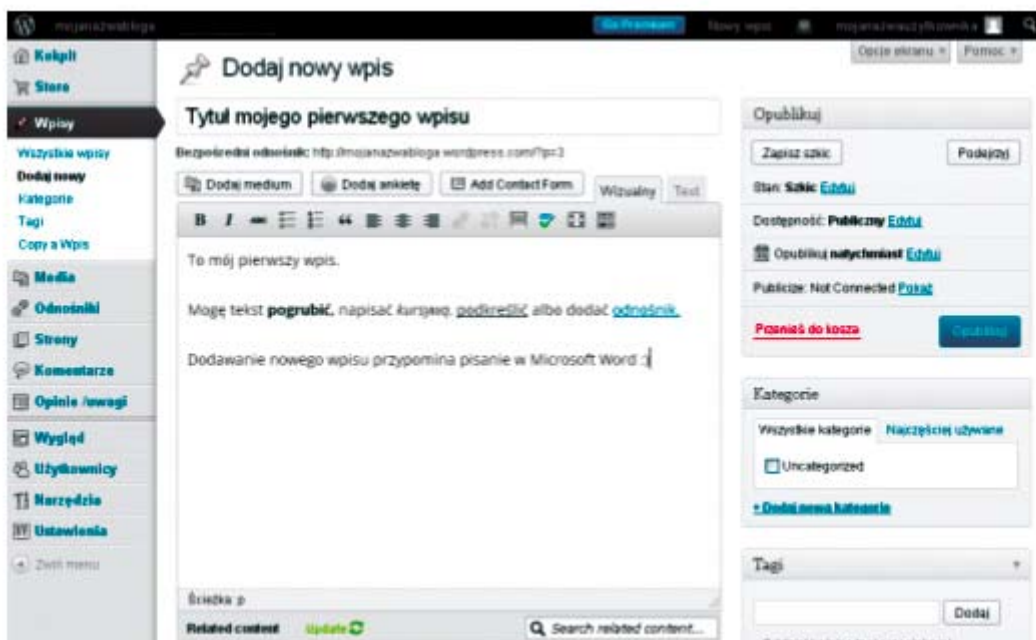
Gratulacje! Udało Ci się już założyć blog.

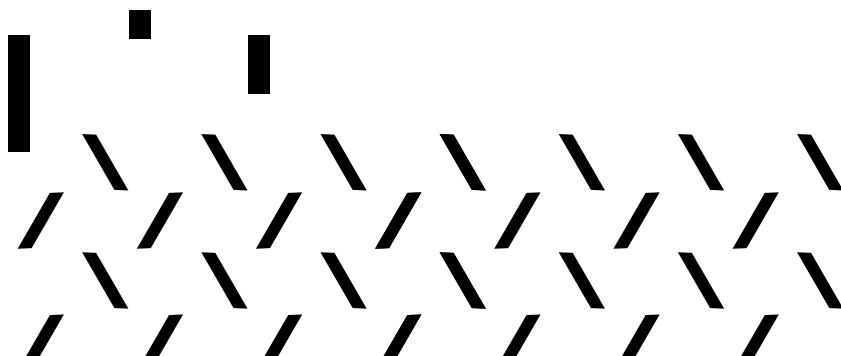
Czas na pierwszy wpis, nazywany również postem. W tym celu wybierz zakładkę Wpisy, a następnie Dodaj nowy wpis.

Kiedy skończysz wpisywać treść do okna edycji tekstu, kliknij niebieski przycisk Opublikuj. Pierwszy wpis to dopiero początek przygody! WordPress posiada ogromne możliwości, od Ciebie zależy, które z nich wykorzystasz.

- Wchodząc w zakładkę Wygląd, a następnie Motywy, możesz nadać swojemu blogowi indywidualną grafikę.
- Zależy Ci na porządku? Stwórz kategorie dla swoich wpisów i posortuj je.
- Chcesz napisać coś o sobie? W zakładce Strony możesz dodać nowe podstrony bloga niebędące wpisami.
- Chcesz mieć większą kontrolę nad tym, kto może komentować Twoje wpisy? Zajrzyj do zakładki Komentarze.

Być może kiedyś odnośnik do Twojego bloga będą wzajemnie polecać sobie internauci jako źródło inspiracji, ciekawy artykuł, kolekcję śmiesznych obrazków albo najciekawszych filmików typu „zrób to sam”, żeby przywołać eksperyment z colą i mentosami, który w sieci znajduje dziesiątki prezentacji.





1.6. NOTKA BLOGOWA KROK PO KROKU

Blog jest najprostszą, bezpłatną formą prezentowania w sieci własnych treści, pomysłów i projektów. Dodatkowo oferuje dużą liczbę multimedialnych środków ekspresji. Blogger nie powinien ograniczać się tylko i wyłącznie do tekstowych notatek. Równie istotne są materiały interaktywne, obrazy, infografiki, filmy i inne formy wizualizacji. Wpis na blogu opatrzone zdjęciem, filmem lub inną interaktywną formą bardziej angażuje odbiorcę i przykuwa jego uwagę.

Internet wychodzi dzisiaj naprzeciw bloggerom, którzy chcieliby tworzyć multimedialne treści, i oferuje wiele bezpłatnych i prostych w obsłudze narzędzi. Dziś każdy internauta może wykorzystać swojego bloga do tworzenia wielowątkowych i bazujących na różnych formach medialnych cyfrowych opowieści.

Poniżej publikujemy listę kilku prostych narzędzi, które pozwalają tworzyć interaktywne treści oparte na różnych formach medialnych. Większość z nich wykorzystuje technikę, którą każdy, nawet początkujący

użytkownik komputera, opanował do perfekcji: kopiuj/wklej (Ctrl + C / Ctrl + V). Twórcy aplikacji i serwisów udostępnianych bezpłatnie w sieci tak projektują dziś swoje usługi, żeby łatwo można było ich funkcjonalność zintegrować z innymi aplikacjami sieciowymi. Znamy to z Facebooka. Kiedy chcemy zamieścić tam ciekawą treść, np. film z YouTube, wystarczy skopiować link i wkleić, żeby już po chwili grupa naszych znajomych mogła go oglądać bezpośrednio na naszym profilu bez konieczności wchodzenia na serwis YouTube.

Blogi działają na podobnej zasadzie, oferując jednak dużo większe możliwości zamieszczania treści multimedialnych pochodzących z innych serwisów i aplikacji. Kluczowa jest tutaj zakładka Embed (osadź), którą należy znaleźć w interesującym nas serwisie. Jeżeli wejdiesz teraz na portal YouTube, klikniesz na dowolny film, to tuż pod spodem wyświetlanego filmu znajdziesz zakładkę Share, która pozwala na różne sposoby dzielić się treściami z serwisu. Po wy-

braniu tej zakładki wybierasz opcję Embed (w polskojęzycznej wersji serwisu będzie to Umieść). W ten sposób możesz na swoim blogu wyświetlać film z YouTube. Nie musisz znać się na kodowaniu, wystarczy tylko odszukać zakładkę Embed, skopiować jej zawartość i wkleić na swoim blogu. Po prostu kopiuj/wklej, nic więcej. Prezentowane poniżej aplikacje działają dokładnie na tej samej zasadzie i pozwalają w prosty sposób zmienić blog w nowoczesne i multimedialne środowisko atrakcyjne dla użytkowników.



Zdjęcia

Fotografia jest jednym z najprostszych typów mediów, które możemy wykorzystać, żeby uatrakcyjnić blog. Warto skorzystać z kilku prostych serwisów i aplikacji, które pozwalają przechowywać własne kolekcje zdjęć lub wykorzystywać zdjęcia zrobione przez innych użytkowników.

- Flickr
<http://www.flickr.com>
Flickr jest jednym z największych serwisów zajmujących

się przechowywaniem i rozpowszechnianiem zdjęć. Znajdziemy tu również wiele materiałów udostępnianych na otwartych licencjach. Każdy użytkownik po zalogowaniu może stworzyć sobie własne konto i dodawać zdjęcia.

Chcąc zamieścić zdjęcia lub pokazać slajdy z Flickr na swoim blogu, wybierz zdjęcie i w jego opcjach Share (prawy dolny róg) wybierz Grab the HTML/BBCode, skopiuj zawartość okienka i wklej ją na swoim blogu. Rozwiązanie takie nie tylko uatrakcyjni przekaz, ale jest również niezwykle ekonomiczne, gdyż pozwala zaoszczędzić miejsce na naszym blogu, zdjęcia przechowywane są bowiem na serwerach Flickr.

Więcej informacji na temat funkcji i wsparcia dla serwisów blogowych można znaleźć pod adresami: <http://www.flickr.com/help/blogging/> oraz <http://www.flickr.com/help/sharing/>.

• Picasa

<http://picasa.google.com>
Zdjęcia można przechowywać również w serwisie Picasa. Oprócz funkcji albumu serwis pozwala na prostą edycję zdjęć. Ponieważ aplikacja ta jest produktem firmy Google, możemy łatwo za jej pomocą dzielić się albumami i zdjęciami między innymi uczestnikami serwisu społecznościowego Google+.

• Thinglink

<http://www.thinglink.com/>
Serwis ten, oprócz zamieszczania zdjęć, umożliwia przetworzenie ich w interaktywne i usieciowione medium. Po dodaniu fotografii lub obraz-

ka użytkownik zalogowany w serwisie może zamieszczać na niej m.in. własne znaczniki, teksty, linki do innych materiałów (np. haseł w Wikipedii), filmów na YouTube, plików muzycznych na SoundCloud i innych zdjęć. Zdjęcie staje się interaktywnym zbiorem hiperłączy do innych materiałów.

Każde oznakowane przez nas zdjęcie po prawej stronie ma opcję Share, w której możemy podzielić się przygotowanym materiałem w serwisach społecznościowych lub wybrać opcję Osadź, skopiować kod i wkleić interaktywną fotkę na własnym blogu.

• Zoom.it | <http://zoom.it>

Aplikacja ta charakteryzuje się prostotą obsługi. Możemy dodać tu własne zdjęcie lub zdjęcie zamieszczone już uprzednio w sieci, a program pozwala nam na prostą funkcję zoom. Aplikacja ta doskonale się sprawdza przy zdjęciach zawierających wiele szczegółów i wykonanych w dobrej rozdzielczości, m.in. mapach, zdjęciach kosmosu, obrazach. Przetworzoną fotografię z możliwością zoomowania możemy wkleić na własny blog po wybraniu opcji Embed, zamieszczonej poniżej przetwarzanego zdjęcia, i skopiowaniu jej zawartości na blog.

Wideo

Obecnie wszystkie liczące się serwisy udostępniające treści wideo w Internecie posiadają opcję Embed, umożliwiającą lokowanie wybranych filmów w innych witrynach. Oprócz popularnego YouTube można

wymienić takie serwisy, jak: Vimeo (<https://vimeo.com/>), Dailymotion (<http://www.dailymotion.com/pl>) lub TED Talks (<http://www.ted.com/>). Ostatni z nich publikuje nagrania wystąpień współczesnych naukowców, artystów, biznesmenów i prezentuje interesujące naukowe oraz popularnonaukowe inicjatywy i przedsięwzięcia.

Warto również wspomnieć, że niektóre serwisy umożliwiają dzielenie się filmami nie tylko pozwalają zamieszczać treści i rozpowszechniać własne filmy, ale również umożliwiają edycję filmów i tworzenie remiksów.

• Edytor video YouTube

<http://www.youtube.com/editor?gl=PL&hl=pl>

Warto wiedzieć, że serwis YouTube pozwala nie tylko na zamieszczanie własnych filmów, ale również umożliwia ich przetwarzanie. Wystarczy zalogować się do serwisu, żeby móc tworzyć własne filmy. Udostępniony przez firmę Google edytor pozwala m.in.: przycinać sceny, łączyć kilka filmów w jeden, dodawać muzykę. Na uwagę zasługuje możliwość dołączania do filmu hiperłączy, które wyświetlają się w formie opisów lub linków i mogą służyć jako przekierowanie do innych filmów lub dowolnych miejsc w Internecie. Tworząc film w tym edytorze, nic nie musimy nagrywać kamerą, ale możemy wykorzystać inne filmy udostępniane w serwisie na otwartych licencjach. Gotowy projekt możemy opublikować na YouTube i w opisywany już wcześniej sposób wkleić na swój blog.



• Weavly | <http://weavly.com/>
Ten prosty edytor audio i wideo powstał głównie z myślą o tworzeniu nieskomplikowanych teledysków i remiksów z wykorzystaniem istniejącego już materiału. Po zalogowaniu do serwisu, bazując na filmach z YouTube i muzyce z serwisu SoundCloud, użytkownik może tworzyć własne remiksy, przycinać sceny i podkładać pod wykonany w ten sposób projekt własną muzykę. Interesującym pomysłem może być wykorzystanie Weavly do nauki o starym kinie. Wystarczy wyszukać np. kilka filmów z dawnych lat i podłożyć do nich współczesną muzykę. Efekt jest piorunujący.

Wszystkie projekty możemy zapisać w serwisie Weavly, udostępniać w portalach społecznościowych lub za pomocą opcji Embed wkleić na własnym blogu.

Dźwięk

Blog wcale nie musi opierać się na tekście. Można go wykorzystać jako platformę do rozpowszechniania nagrań audio. Podcasty, bo tak określa się amatorsko przygotowywane nagrania, mogą stanowić podstawową zawartość bloga. Forma ta jest o tyle interesująca, że pozwala innym użytkownikom pobierać nagrania i odsłuchiwać je na urządzeniach przenośnych. Tematyka może być dowolna: od audycji na temat hobby, reportaży, muzycznych remiksów, po promocję własnych nagrań.

• SoundCloud
<https://soundcloud.com/>

Jednym z najprostszych narzędzi, a zarazem oferującym wiele możliwości do edycji nagrań audio, jest serwis SoundCloud. Aplikacja łączy ze sobą możliwość przechowywania, udostępniania nagrań, pozwala eksplorować i komentować nagrania innych użytkowników oraz umożliwia tworzenie własnych nagrań. Wystarczy mikrofon podłączony do komputera i pierwszy podcast możemy nagrać bezpośrednio na stronie serwisu i od razu go zamieścić. Nagrania można wklejać na swoim blogu, dzięki opcji Embed dostępnej w odtwarzaczu, a także pobierać w formacie mp3.

Cyfrowe opowieści

Współczesne narzędzia sieciowe pozwalają na nowe formy ekspresji, które w interesujący sposób łączą różne funkcjonalności, formy, typy i gatunki mediów, tworząc niekonwencjonalne przekazy multimedialne. Serwisy i aplikacje tego typu umożliwiają tworzenie interaktywnych cyfrowych opowieści (ang. digital storytelling), pozwalając w pełni wykorzystać bogactwo zasobów współczesnej sieci i łączyć je z atrakcyjną, angażującą odbiorcę formą.

Interaktywne linie czasu

Do tworzenia interaktywnych cyfrowych opowieści niezwykle użyteczne mogą być serwisy służące do tworzenia linii czasu (ang. timeline). Czym jest linia czasu? W tradycyjnym podręczniku do historii na poziomej linii z podziałką ma-

my zaznaczone daty, a ponad nią odniesienia do wydarzeń. Brzmi nudno? A jeśli zamiast suchych faktów lub opisów dodać filmy z YouTube, obrazy, zdjęcia, linki do innych tekstów, mapy z Google, a do wszystkiego podłożyć muzykę? Wówczas powstaje w pełni interaktywna i wciągająca cyfrowa opowieść, która w jednym miejscu gromadzi interesujące nas informacje i hiperłącza, prezentując je w przykuwający uwagę sposób. Wydaje się to trudne do obsługi i wykonania? Nic bardziej mylnego. W Internecie jest już wiele otwartych i bezpłatnych narzędzi, które pozwalają tworzyć interaktywne linie czasu wykorzystujące uniwersalny mechanizm – kopiuj/wklej. Poniżej przedstawiono kilka aplikacji i serwisów, które są najbardziej użyteczne i mogą urozmaicić blogowanie.

• MyHistro
<http://www.myhistro.com/>
To narzędzie szczególnie dobrze sprawdzi się w projektach historycznych, ale równie dobrze można za jego pomocą opowiadać przygody z wakacji, szczególnie kiedy wiążą się z przestrzenią. Twórcy MyHistro w interesujący sposób rozwinęli możliwości, jakie daje linia czasu. Oprócz uszeregowanych liniowo dat wszystkie powiązane z nimi wydarzenia stworzone przez użytkownika wyświetlają się na mapie. Dodatkowo aplikacja pozwala na szczegółowe opisywanie wydarzeń i oglądanie ich w formie animacji. Opisane przez użytkownika wydarzenia automatycznie się zmieniają, przełączając jedno-



częśnie mapę. Stworzone projekty możemy publikować na stronie serwisu i embedować na własnym blogu.

- Dipity

<http://www.dipity.com/>

To serwis, który pozwala na tworzenie interaktywnych linii czasu. Po zalogowaniu można stworzyć linię czasu o dowolnej liczbie zdarzeń i tematyce oraz opublikować ją na łamach serwisu. Oprócz tego dzięki opcji Embed da się linię czasu osadzić na naszym blogu. Na szczególną uwagę zasługuje tu kilka opcji, które pozwalają odbiorcy spersonalizować przygotowany przekaz i dostosować go do swoich preferencji. Linię czasu przygotowaną w Dipity możemy oglądać także jako pokaz slajdów, listę wyświetlanych elementów (zdarzeń), a nawet przełączyć się na opcję mapy i wówczas aplikacja nanosi informację na mapę Google.

- Timetoast

<http://www.timetoast.com/>

To jedna z najprostszych aplikacji do tworzenia linii czasu. Pozwala ona na dodawanie informacji i ilustracji oraz wyświetlanie ich w dwóch trybach: timeline i text. Jej zaletą jest przejrzystość oraz intuicyjny interfejs i oczywiście możliwość wklejania prac na blog.

- Timerime

<http://timerime.com/>

Serwis charakteryzuje ciekawa estetyka i przyjemny dla oka interfejs. Dodatkowo mamy możliwość dodawania filmów oraz współpracy nad projektem w sieci. Dzięki temu linia

czasu może być projektem grupowym. Wykonany timeline możemy za pomocą opcji HTML-Code, umieszczonej w interfejsie aplikacji, wkleić na blog w kilku generowanych automatycznie formatach.

- Capzles

<http://www.capzles.com>

Aplikacja ta duży nacisk kładzie na formę zobrazowania informacji. Szczególnie sprawdzi się przy prezentowaniu obrazów i zdjęć. Dodatkowo pokaz można urozmaicić muzyką.

Infografiki i mapy myśli

Otwarte narzędzia cyfrowe pozwalają również na tworzenie wcześniej mało wykorzystywanych form, takich jak infografiki i mapy myśli. Infografika jest wizualnym sposobem prezentowania informacji, gdzie miejsce tekstu zajmują ikony, liczby i proste wykresy. Dobrze przygotowana infografika pozwala przyswoić dużą liczbę informacji w bardzo krótkim czasie. Atutem tej formy jest również możliwość przedstawienia skomplikowanych kwestii w prosty i przystępny sposób. Nie bez znaczenia są również walory estetyczne, które za pomocą barw, kształtów i elementów kompozycji przykuwają uwagę czytelników bloga.

Innym sposobem na wizualne przekazywanie treści są mapy myśli. Aplikacje tego typu za pomocą słów i tworzonych pomiędzy nimi graficznych połączeń pozwalają kreować sieć połączonych ze sobą elemen-

tów i idei. Forma taka nie tylko świetnie się sprawdza w prezentowaniu złożonych treści, ale jest również doskonałym sposobem porządkowania myśli, pomysłów lub planowania działań.

Podobnie jak w przypadku innych opisywanych tu narzędzi, nie musimy posiadać dużej wiedzy informatycznej, żeby uzyskiwać ciekawe efekty. Przedstawione poniżej narzędzia są jedynie wyborem spośród licznych serwisów i aplikacji pozwalających dziś blogerom tworzyć własne wizualizacje i mapy myśli.



- Tagxedo

<http://www.tagxedo.com>

Jest to urządzenie, w którym można stworzyć atrakcyjną infografikę, korzystając jedynie z opcji kopiuj/wklej. Tagxedo bazuje na tradycyjnym tekście. Możemy wykorzystać wiersz, tekst piosenki, powieść czy opowiadanie. Chcąc stworzyć prostą infografikę, wybieramy opcję Create, a następnie w interfejsie aplikacji Load. W okienku, które się pojawi, wklejamy skopiowany uprzednio tekst. Możemy również wkleić link do tekstu, który jest już w sieci. Następnie zatwierdzamy operację przyciskiem Submit. Po kilku sekundach Tagxedo rozbije tekst na kolorową chmurę tagów, czyli pojedynczych słów. Im dane słowo częściej pojawia się w tekście, tym staje się ono większe w naszej wizualizacji. Dodatkowo mamy możliwość personalizowania czonek, kolorów, sposobów ich wyświetlania, a nawet kształtów. Jeśli chcesz

sprawdzić, jakie słowa pojawiały się najczęściej w poezji Adama Ćsnyka lub w utworach ulubionego hiphopowego zespołu, ta aplikacja jest dla Ciebie. Można także nadać czemuś słów wybrany kształt, np. wyświetlić piosenkę o miłości, korzystając z kształtu serca. Wykonany projekt można pobrać jako plik graficzny i dodać do bloga, jako ilustrację tekstu lub samodzielny materiał.

- Easel.ly

<http://www.easel.ly>

Serwis ten umożliwia stworzenie zaawansowanej infografiki, bez konieczności posiadania specjalistycznych umiejętności i kompetencji związanych z obsługą programów graficznych. Wystarczy załogować się do Easel.ly i korzystając z opcji Start Fresh rozpocząć tworzenie własnej infografiki. Serwis oferuje wybór ikon i możliwość dodawania ich na stronę two-

żonego przez nas projektu na zasadzie przeciągnij i upuść. Mammy również możliwość dodawania własnych ikon. Po zapisaniu sporządzonej infografiki możemy pobrać ją w formie pliku graficznego lub osadzić na stronie naszego bloga po skopiowaniu kodu html.

- Coggle.it | www.coggle.it

Serwis Coggle oferuje intuicyjne narzędzie do tworzenia map myśli. Musimy załogować się na stronie projektu, dzięki czemu zyskujemy możliwość kreowania za pomocą intuicyjnego interfejsu własnych map myśli. Serwis umożliwia przechowywanie projektów, pozwala zapraszać do współpracy innych i pobierać gotowe mapy myśli w postaci plików graficznych, które możemy dodawać na własny blog. Przed stworzeniem pierwszego projektu warto obejrzeć minutowy film publikowany na głównej

stronie, który wyjaśnia sposoby funkcjonowania i możliwości Coggle.

- Text2MindMap

<http://www.text2mindmap.com>

Ten serwis, podobnie jak Coggle, pozwala tworzyć rozbudowane mapy myśli. Daje również możliwość pobierania sporządzonych prac w postaci plików graficznych, a po zalogowaniu przechowywania projektów na stronie serwisu. Text2MindMap bazuje na tekstowym interfejsie. Po wejściu na stronę po lewej stronie ekranu znajdziemy okienko, w którym możemy wpisywać nazwy węzłów, czyli xxx. Wpisujemy nazwę, wciskamy enter i przed wpisaniem w drugiej linii kolejnej nazwy wciskamy tabulator. Jeżeli tego nie zrobimy, oba węzły będą zamieszczone na tym samym poziomie hierarchii. Po wpisaniu wszystkich słów wybieramy opcję Draw mind map.



1.7. UCZ SIĘ OD NAJLEPSZYCH

Warto podpatrzeć w Internecie, jak blogują mistrzowie.

Blogerzy w Polsce postrzegani są jako osoby popularne, pozytywne, lubiane, inspirujące i przyjazne (pbi.org.pl Blogerzy

w Polsce 2013). Poza tym blogosfera, rozumiana jako całość blogów, stała się w ostatnich latach opiniotwórczym medium, które z powodzeniem konkuruje z papierem czy falami radiowymi.

Bądź „jakiś”

Internet bardzo nie lubi rozmytych barw, a tym bardziej rozmytych osobowości. Jeśli zależy Ci na stworzeniu strony, którą ludzie pokochają, musisz

być postacią wyrazistą. Mieć sprecyzowane poglądy, wiedzieć, co i jak chcesz przekazać, a także uzbroić się w mnóstwo cierpliwości.

• Pisz na konkretny temat | hatajska.com

Jeśli chcesz być „jakiś”, to nie ma lepszej drogi, jak pisać na konkretny temat lub w konkretny sposób. Zacznijmy jednak od tej pierwszej kwestii i przyjrzyjmy się jednej z najbardziej znanych postaci polskiej blogosfery – Natalii Hatajskiej.

Natalia Hatajska prowadzi swój blog od 2008 roku i skupia się w nim na analizie światowych trendów reklamowych i medialnych, którymi zajmuje się od 2000 roku. Jej blog jest najlepszym dowodem na to, że zogniskowanie uwagi na konkretnym temacie, analizowanie go, dzielenie się refleksjami i opiniami jest najlepszą drogą do sukcesu. W jej przypadku objawił się on serią nagród, w tym tytułem Blog Roku 2009 w kategorii Profesjonalne.

• Zastanów się czy masz o czym pisać | podroznicy.pl

Blog to nie tylko profesjonalna twarz autora, za którym stoi wiedza i doświadczenie. Bywa odwrotnie, inspiracji do tworzenia w sieci dostarcza pasja. W przypadku Jakuba i Anny Górnickich jest to pasja przez duże i podwójne „P” – Pasja Podróżowania.

• Bądź cierpliwy | mediafun.pl
Przeglądając blog Macieja Budzicha, spróbujcie znaleźć jego pierwszy wpis. Serio, spróbujcie. Dowiedziecie się, jak jest cierpliwy, a zarazem twórczy. Nam

udało się cofnąć do początku 2006 roku. To niesamowity wynik i szczerze go podziwiam. Z jednej strony za cierpliwość, a z drugiej za niegasnące zaangażowanie, które objawia się tym, że autor bloguje, vloguje i jest jednoosobowym kombajnem multimedialnym.

• Nie powielaj schematów | polimaty.tv

Radosław Kotarski – o którym mówią, że jest youtube’ową wersją Bogusława Wołoszańskiego – stworzył swój videoblog z pasji do nauki. To kopalnia wiedzy w formie niesłuchanie ciekawego programu.

Jak sam pisze o sobie, jest „uzależniony od zdobywania nowych informacji” i postanowił dzielić się nimi z innymi. Każdy z tematów zgłębił samodzielnie, po czym podaje widzom w przystępnej formie. „Nie mam za sobą wielkiego wydawnictwa, sztabu ekspertów piszących scenariusze czy profesjonalnego sprzętu” – przekonuje.

• Dziel się pasją | whiteplate.blogspot.com

Mawia się, że jemy oczami. Eliza Mórawska, której dziełem jest Whiteplate, najpierw wspaniale gotuje, a później jeszcze lepiej fotografuje i publikuje zdjęcia.

• Rozmawiaj z ludźmi | <http://ebiznesy.pl/>

Blog może być świetnym narzędziem do dzielenia się z innymi ludźmi rozmowami z ciekawymi osobami. Znajdujemy wiele przykładów blogów, które publikują wywiady. Nie każdy twórca bloga ma szansę,

żeby zrobić wywiad z bardzo znanym człowiekiem, zwłaszcza na początku zabawy w blogowanie. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, żeby rozmawiać z innymi ludźmi dzielącymi naszą pasję. Mogą to być inni blogerzy, pasjonaci prowadzący swoje strony w sieci czy choćby redaktorzy fanpejdży w serwisach społecznościowych. Nie do wszystkich uda się dotrzeć, ale można rozpoznać od próśb o wypowiedź, zadać zaledwie kilka prostych pytań. Pozwoli to nie tylko zdobyć ciekawą treść, którą będzie można obudować własną wypowiedzią, ale również posiadać nowe umiejętności, które przydadzą się w dalszej przygodzie z blogowaniem.

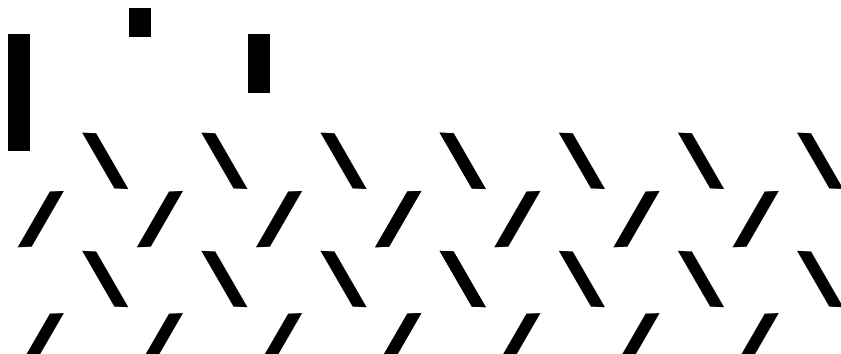
• Zadbaj o wygląd | zombiesamurai.pl

Paweł Opydo, który swoją obecność w Internecie zaznaczył już dawno temu, od 2012 roku tworzy lifestyleowo-technologiczny blog o nazwie Zombie Samurai. Pomijając treść, którą polecamy – bo można ich kształt kochać albo nienawidzić, ale nie można być obojętnym – autor postawił na wygląd. Blog jest minimalistyczny, ale przez to bardzo przejrzysty i skupiający uwagę czytelnika na treści.

• Wybierz odpowiednią formę | zuchrysuje.pl

A jeśli nie potrafisz pisać, nie masz daru do fotografowania albo nie znasz ludzi, którzy chcieliby się wypowiadać na interesujące Cię tematy? Zawsze możesz coś narysować, tak jak Zuch.





1.8. BLOG JAKO PLATFORMA DOSKONALENIA



Pamiętajmy, że prowadzenie bloga nie musi być i nie jest celem samym w sobie. Blog to właściwie osobista platforma multimedialna, w ramach której możemy publikować informacje za pośrednictwem różnych mediów: zdjęć, filmów, dźwięków. Dzięki blogowi mamy szansę doskonalenia nie tylko sztuki pisania tekstów, ale także kompetencji cyfrowych, stanowiących warunek nie tylko skutecznego przyswajania informacji, ale także poruszania się we współczesnej rzeczywistości opartej na mediach cyfrowych.

Publikując na blogu, nie powinniśmy ograniczać się jedynie do notek w postaci tekstów. Nawet jeśli skoncentrujemy się na tej formie aktywności, warto myśleć o przygotowaniu notki w kategorii procesu, podczas którego uczniowie będą mieli szansę udoskonalić wiele umiejętności. Przygotowanie każdej notki

możemy podzielić na kilka etapów:

- zebranie i planowanie wpisu
- pisanie tekstu
- publikację.

Gromadzenie i selekcja informacji, które zostaną później wykorzystane we wpisie, pozwala doskonalić umiejętność ich wyszukiwania oraz analizy. Należy pamiętać, że informacje to nie tylko tekst, ale także obraz, infografika, diagram, wideo czy nagranie dźwiękowe. Już w pierwszym etapie uczniowie będą mieli szansę dokonać oceny informacji oraz przekonać się, które medium w najbardziej zrozumiały sposób prezentuje poszukiwaną przez nich treść. Wiedzę tę będą mogli wykorzystać podczas sporządzania własnych wpisów.

Na etapie pisania notki uczniowie mogą doskonalić sztukę pisania. Dobry wpis blogowy jest tekstem argumentacyj-

nym, a więc ma jasno określony temat oraz strukturę. Nie powinien jednak być zbyt długi – maksymalnie kilkaset wyrazów. Opracowywanie notek blogowych doskonali zatem umiejętność syntetycznego formułowania myśli.

Samo pisanie może odbywać się w systemowych edytorach tekstu (MS Office, Libre Office oraz inne) lub w edytorach tekstu na stronach WWW (Google Docs). Popularne platformy blogowe – WordPress, Blogger oraz inne – wyposażone są w narzędzia umożliwiające pisanie wpisów od razu w panelu administracyjnym witryny. Sporządzanie notki blogowej jest więc dla uczniów okazją do testowania różnych narzędzi oraz edytorów tekstu.

Pełny wymiar edukacyjny bloga ujawnia się wraz z możliwością publikacji treści w formie innej niż tradycyjna notka tekstowa. Osobiste laboratorium multimedial-

ne, jakim jest każdy blog, pozwala na publikowanie treści wzbogaconej o wizualizacje, fotografie, obrazy, filmy czy dźwięki. Cyfrowy wymiar współczesnych mediów pozwala na ich stosunkowo łatwe przetwarzanie. Uczniowie za pomocą prostych narzędzi mogą edytować zdjęcia, tworzyć infografiki, montować krótkie filmy, czy tworzyć podcasty. Kontakt z różnymi typami mediów oraz narzędziami do obróbki informacji jest dla uczniów praktycznym ćwiczeniem rozumienia języka nowych mediów oraz płynnego poruszania się w multimedialnych ekosystemach informacyjnych.

Zdjęcia, filmy, infografiki, mogą obok tekstu stać się cennym elementem wpisu blogowego, uzupełniać lub rozszerzać informacje zawarte w tekście. Opracowanie wpisu opartego

na treściach multimedialnych pozwala na nabycie kompetencji z zakresu komunikacji wizualnej i medialnej.

Wraz z upływem czasu nauczyciel może śledzić doskonalenie cyfrowych kompetencji uczniów. Z czasem wpisy staną się coraz ciekawsze – zarówno same teksty, jak i uzupełniające je materiały multimedialne. Filmy, zdjęcia, grafiki będą lepiej dobrane czy przetworzone. Jeśli uczeń będzie miał problem z przyswojeniem kodu komunikacyjnego poszczególnych mediów, śledząc jego postępy, nauczyciel może od razu zareagować. Rozwój kompetencji będzie zauważalny także z perspektywy samych autorów – uczniów. Praca z programami czy narzędziami służącymi do przetwarzania mediów będzie coraz łatwiejsza, a jej efekty coraz lepsze. Stanowi to dodatkowy czynnik motywujący uczniów

do dalszego działania. Warto podkreślić, że dzięki obecności bloga w sieci uczniowie mogą zaprezentować efekty swojej pracy znajomym i rodzinie.

Prowadzenie bloga wiąże się z nabyciem oraz doskonaleniem wielu umiejętności, które już dziś są niezbędne dla poruszania się w rzeczywistości opartej na cyfrowym obiegu informacji. Wiedza o możliwościach, jakie mogą zaoferować narzędzia do edycji tekstu, obróbki zdjęć czy montażu filmów, jest warunkiem skutecznej, aktywnej komunikacji we współczesnym świecie. Eksperymentowanie z różnymi typami mediów oraz narzędziami do obróbki informacji, jest dla uczniów ćwiczeniem z rozumienia języka nowych mediów oraz okazją do aktywnego poruszania się w multimedialnych ekosystemach informacyjnych.



2.

KOMUNIKACJA ZA POMOCĄ BLOGA

2.1. UMIEJĘTNOŚĆ OCENY I PRZEKSZTAŁCANIA INFORMACJI ZWROTNEJ



O szanowaniu prywatności – swojej i innych

Blogowanie jest trudne nie tylko dlatego, że zdobyć trzeba wiele technicznych umiejętności, na przykład poradzić sobie z zamieszczaniem treści czy wyszukiwaniem. Jego prowadzenie oznacza również niebezpieczeństwa związane z tym, że we własnym sieciowym miejscu często ujawnia się innym użytkownikom Internetu wiele istotnych informacji. Istotne jest, żeby nie odsłaniać się zanadto, nie zdradzać tajemnic, które ktoś może kiedyś niecznie wykorzystać.

Należy uwrażliwić uczniów na publikowanie takich treści, jak:

- prywatny adres i numer telefonu, a także adres szkoły
- szczegółowe informacje na temat rozkładu dnia czy członków rodziny
- dane tzw. wrażliwe: pochodzenie, poglądy polityczne,

wyznanie, stan zdrowia, stan majątkowy.

Blog powinno się tak prowadzić, żeby uszanować również prywatność innych osób. Chcąc opublikować film czy zdjęcie z wizerunkiem członków rodziny, przyjaciół czy znajomych, autor bloga zawsze musi uzyskać na to ich zgodę. Ponadto wykluczone jest w sieci używanie niecenzuralnych słów, ocenianie osób trzecich ze wskazaniem ich nazwiska albo opisem, który umożliwia ich identyfikację.

Jak sobie radzić ze złymi komentarzami?

Prowadzenie bloga często może się okazać nieprzyjemne za sprawą komentarzy czytelników, które pojawiają się pod wpisami. Jeśli któryś z nich powoduje złość, zażenowanie, irytację, agresję, niechęć, smutek, złe samopoczucie

psychiczne, autor bloga może w każdej chwili go skasować.

Czasami można napotkać w sieci osobę, która za wszelką cenę chce wyprowadzić blogera z równowagi. Bardzo skrajnym przykładem może być sytuacja pewnego blogera, który codziennie otrzymywał od swojego kolegi z klasy obraźliwe wiadomości. Kolega pisał np. w komentarzach, że bloger jest „głupi”. Dodatkowo groził, że pobije blogera, jeśli ten komuś się poskarży. Zastraszał, że jeśli bloger będzie kasował jego komentarze, to wiadomości zaczną wysyłać mailami oraz przez komunikator.

Bloger postąpił w tej trudnej sytuacji bardzo mądrze:

- ignorował przychodzące wiadomości, starając się w ogóle ich nie czytać
- w żaden sposób nie odpowiadał koledze, a nawet kasował komentarze mimo gróźb

- przed skasowaniem komentarzy kopiował je i zapisywał w oddzielnym pliku, dbając o to, żeby widoczny był nick kolegi oraz data wysłania komentarza
- wysłał wiadomość do administratora serwisu blogerskiego
- zorientowawszy się, że kolega nie przestaje go obrażać, opowiedział o sprawie rodzicom, a także nauczycielowi w szkole.

Rzetelność informacji

Internet jest miejscem, gdzie z łatwością można znaleźć dowolną informację. Należy jednak pamiętać, że możliwość łatwego publikowania i rozpowszechniania informacji w Internecie otwiera także pole do nadużyć. Wiele osób zamieszcza informacje zniekształcone, niepełne lub po prostu nieprawdziwe. Przyczyny takich zachowań są różne, może to być niefrasobliwość, wrogość polityczna, rasowa czy religijna, niechęć do określonej osoby, zwykły dowcip lub żart, atak hakerski, który ma skompromitować dany portal. Dlatego też każdy, nawet początkujący bloger, powinien posiadać umiejętność weryfikacji i oceniania informacji, z których korzysta. Każda osoba publikująca treści w Internecie ponosi za nie odpowiedzialność. Rzetelność przekazywanych treści pozwala uniknąć nieprzyjemnych sytuacji, oskarżeń i zarzutów ze strony innych użytkowników sieci i blogerów. Sprawdzone informacje podnosi wiarygodność autora, jakość i renomę bloga, co może przyczynić się do tego, że więcej użytkowników

ków będzie zamieszczało posty.

Jak sprawdzić, czy informacja, na którą się powołujemy, jest wiarygodna? Oto kilka wskazówek:

- Sprawdź, czy tekst podpisany jest przez autora imieniem i nazwiskiem, a nie pseudonimem lub nickiem
- Sprawdź, czy autor podaje kontakt do siebie (e-mail, telefon)
- Sprawdź, czy autor wskazuje miejsce pracy i afiliację, np. redakcję znanego czasopisma
- Spróbuj przez wyszukiwarkę internetową dowiedzieć się czegoś więcej o autorze, znaleźć na jego temat opinie innych, przejrzeć wcześniej publikowane materiały, zweryfikować podane przez niego informacje na swój temat
- Jeżeli masz wątpliwości, skontaktuj się z autorem za pomocą poczty elektronicznej i bezpośrednio zadaj mu pytanie
- Poszukaj podobnych informacji w Internecie i porównaj ich treści
- Zawsze wykorzystuj kilka źródeł informacji
- Wyszukaną treść porównaj również z materiałami drukowanymi, jak: literatura tematu, słowniki, encyklopedie
- Zwracaj uwagę na renomę portalu, z którego korzystasz, profesjonalne agencje prasowe, strony instytucji naukowych lub rządowych, wydawcy prasy opiniotwórczej – szczegółowo sprawdzają zamieszczane na swoich łamach informacje
- Korzystaj z kilku wyszukiwarek, oprócz popularnego Google wyszukuj informacje również w Bing.pl czy Yahoo.com. Każda wyszukiwarka po-

sługuje się innym algorytmem wyszukiwania, co ma znaczenie w wyborze informacji, jakie się wyświetlają

- Wykorzystaj w wyszukiwarce opcję wyszukiwania zaawansowanego, możesz na przykład sprawdzić, czy interesująca Cię fraza lub cytaty pojawiały się już wcześniej jako plotka lub niepotwierdzony news
- Skorzystaj z wiedzy autorytetu. Spróbuj znaleźć specjalistę w danej dziedzinie, na przykład na stronie uczelni lub instytucji naukowej, i napisz maila z prośbą o radę lub opinię
- Zweryfikuj materiały wizualne. Pamiętaj, że zdjęcie, które wygląda realnie, może być fotomontażem, dlatego przyjrzyj mu się uważnie i wykorzystaj wyszukiwarkę obrazów, żeby sprawdzić, czy w sieci dostępne są podobne materiały.



Możliwość łatwego udostępniania treści i tworzenia własnych materiałów w sieci pozwala na publikowanie również własnych opinii i spostrzeżeń. Dlatego też użyteczną umiejętnością jest krytyczne podejście do informacji i umiejętność odróżniania faktów od opinii autora. Nie trzeba się zgadzać ze sposobem przedstawiania informacji przez dziennikarza, naukowca czy innego blogera. Z przedstawionymi w danym tekście poglądami można jednak polemizować i dyskutować. Blogi, dzięki funkcji zamieszczania komentarzy, są doskonałym narzędziem do prowadzenia dyskusji. Nim jednak zdecydujesz się skomentować czyjś materiał lub powołasz się na niego w swoim tekście, zastanów się nad kilkoma kwestiami:

- Notuj swoje uwagi, spostrzeżenia i pomysły, jakie przychodzą ci do głowy podczas lektury tekstu
- Sprawdź definicje przywoływanych terminów i nieznanych ci wcześniej słów
- Odpowiedz sobie na kilka pytań, np.: Co sądzi autor na temat prezentowanego problemu? W jaki sposób przedstawia wydarzenia i fakty? Czy język jest pełen emocji czy raczej chłodno relacjonuje zdarzenia i opinie? W jakim celu

napisany został dany tekst? Czy na temat przedstawiony przez autora można spojrzeć w inny sposób? Jakie wnioski płyną z artykułu?

- Zastanów się, z jaką tezą autora się zgadzasz, a z jaką nie
- Polemizując z tekstem innego autora, uzasadnij swój pogląd, odwołując się do własnego doświadczenia i przemyśleń, innych autorów, tekstów, badań
- Sprawdź źródła, jakie przywołuje autor, na czyje teksty, badania, artykuły się powołuje

i czy materiały te są rzetelne i sprawdzone

- Zapoznaj się z opiniami innych autorów na rozstrzygany temat.

Opierając się na tych kilku wskazówkach autor bloga sam z czasem wyrobi w sobie niezbędne kompetencje i umiejętności, które pozwolą mu bezbłędnie oceniać i weryfikować informacje, z których korzysta.



2.2. PROMOCJA BLOGA

Blog nie istnieje w próżni, ale wekossystemie blogów zwanym blogosferą. Czytelnicy wędrują pomiędzy blogami, autorzy komentują dokonania kolegów po piórze, wszyscy razem tworzą społeczność blogerów. Żeby zaistnieć w blogosferze i zyskać czytelników, należy zatroszczyć się o promocję swojego bloga. Oto kilka prostych technik, które pozwolą osiągnąć zadowalający efekt.

Odwiedzaj innych

Warto odwiedzać blogi innych autorów i zostawiać komentarze pod ich wpisami. Podając w odpowiednim polu formularza adres swojego bloga, upewniamy się, że jeśli nasz komentarz okaże się ciekawy, autor czy jego czytelnicy trafią i na naszą stronę.

Należy przy tym pamiętać, że reklama bloga nie powinna

być nachalna i że kulturalny komentarz przysporzy nam czytelników znacznie skuteczniej niż komentarz wulgarny, niegrzeczny i niepoprawnie zredagowany.

Warto też, żeby nauczyciel odnosił się do wpisów uczniów, czy to w komentarzach na ich blogach, czy w którymś z własnych wpisów. W ten sposób może pochwalić ich dokonania, zaproponować rozwinię-

cie myśli albo zainicjować dyskusję, która przeniesie się na forum zajęć szkolnych.

Pokaż się w serwisach społecznościowych

Konto na portalu społecznościowym pozwala zamieszczać na nim linki do notek użytkownika. A to daje pewność, że przynajmniej znajomi dowiedzą się o istnieniu bloga i będą na czasie z kolejnymi wpisami.

Możliwe jest, żeby o aktualizacjach na blogu nauczyciela dowiadywali się uczniowie, choć ten nie chce udostępniać im swojego profilu. Możesz założyć oddzielną stronę na Facebooku albo Google+ dedykowaną blogowi i na niej zamieszczać linki, wzbogacając je o dodatkowe zdjęcia, ilustracje i linki do ciekawych materiałów.

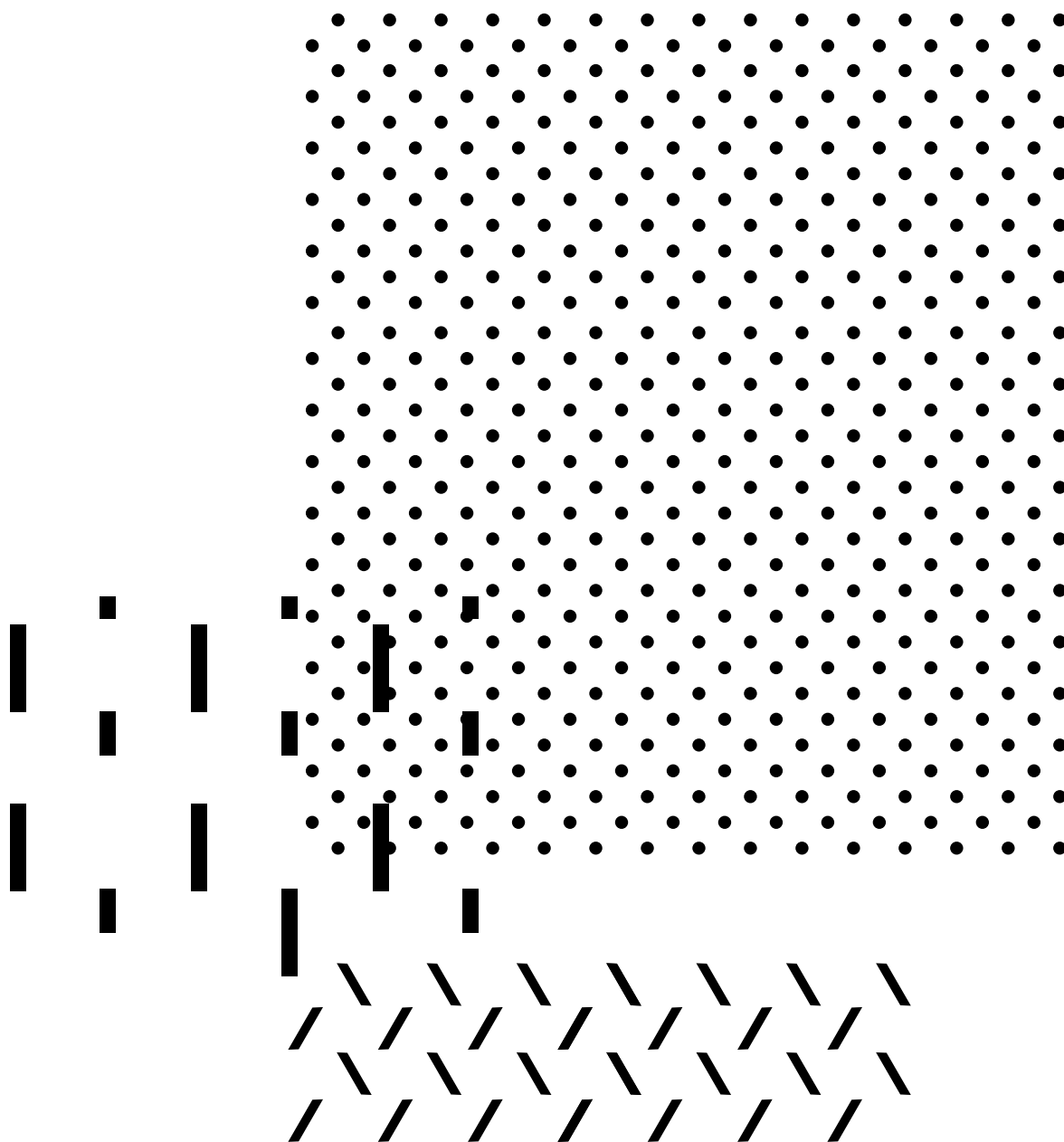
Nauczyciel i jego uczniowie mogą również założyć grupę, w ramach której będą wzajem-

nie informować się o nowych wpisach. W ten sposób nikt nie przegapi notki kolegi albo nauczyciela.

Dbaj o swoich czytelników

Regularność wpisów, kulturalny sposób dyskusowania, szacunek do czytelników – to cechy dobrego blogera, którego chętnie się czyta i z którym chętnie się dyskutuje. Pamiętaj o nich, a nie przepadniesz.





3. SPOSOBY NA BLOG, CZYLI Z JAKICH ME- TOD WARTO SKORZYSTAĆ W TRAKCIE LEKCJI



Praca za pomocą bloga pozwala na skorzystanie z metod niedostępnych lub trudniej dostępnych podczas tradycyjnych lekcji. Zastanawiając się nad możliwością jego wykorzystania w trakcie swoich zajęć, weź pod uwagę wielość dostępnych rozwiązań. Blog nie musi być tylko statyczną stroną z infor-

macjami. Pozwala na rzeczywistą wymianę myśli z uczniami, pobudzenie motywacji uczniów, zachęcenie ich do zajęcia się przedmiotem, a nawet odnalezienie przez nich wcześniej nieujawnionych umiejętności i zainteresowań. Sam nauczyciel może odnaleźć dużą przyjemność w nauczaniu tą metodą.

Webquest – stawiaj wyzwania przed swoimi uczniami

Webquest to szczególny rodzaj pracy projektowej. Polega na stawianiu przed uczniami wyzwania, do którego realizacji konieczne jest skorzystanie z Internetu. Jednak konkretne zadania mogą mieć dodatkowe

wymagania, np. opracowanie audio-video czy materiału plastyczno-graficznego. Jest to bardzo elastyczna forma pracy, którą można stosować do projektów indywidualnych, jak i zespołowych, do rozwijania określonych umiejętności, a zarazem rozwijania wiedzy z wybranego zakresu.

Dobrze zaplanowany webquest powinien zawierać następujące elementy:

- wprowadzenie
- zadanie: opis produktu, jaki mają uzyskać uczniowie
- proces: instrukcja kolejnych działań związanych z projektem (tutaj również znajdują się źródła proponowane przez nauczyciela)
- ocena: opisuje dokładne kryteria oceny produktu końcowego
- podsumowanie.

Podobnie jak ma to miejsce w szeroko pojętej pracy projektowej, proces jest tu co najmniej tak ważny jak produkt. Zwłaszcza w przypadku zadań wymagających dłuższej pracy warto umawiać się z uczniami na spotkania i rozmowy podczas trwania webquestu. W tym przypadku tworzenie bloga z możliwością dodawania komentarzy może ułatwić komunikację i wesprzeć pracę nad projektem.

Istotnym elementem pracy webquestowej jest także jej ocena. Jeżeli prace są zawarte na blogu klasowym lub na blogach indywidualnych uczniów, ewaluacja może mieć charakter ciągły, dzięki czemu wspiera się rozwój młodzieży, jednocześnie motywując

do dalszej pracy (motywujący aspekt natychmiastowej informacji zwrotnej). W tym przypadku zalecane jest wykorzystanie oceniania kształtującego opartego na ocenie opisowej.

Zrobić webquest..., ale jak?

- Znajdź temat, który możesz w ten sposób omówić.
- Wymyśl, na czym mogą polegać zadania. Wypisz kilka propozycji.
- Sprawdź zasoby internetowe. Zastanów się, która z propozycji sformułowanego przez Ciebie zadania będzie najbardziej atrakcyjna dla uczniów i jednocześnie skorelowana ze znalezionymi zasobami.
- Uporządkuj i pogrupuj zdobyte materiały.
- Opisz webquest według zaproponowanej wcześniej struktury. Jeśli uważasz, że musisz ją zmodyfikować – zrób to! Całość wrzuc na blog z linkami do poszczególnych części.

Przykładowe webquesty

Propozycja 1. Wykorzystanie bloga jako elementu zadania

- Podróż w czasie | <http://podrozczasie.glt.pl/>

Opis zadania: „Będziecie pisali swój dziennik z perspektywy wybranego przez siebie bohatera. Możecie skorzystać z listy wydarzeń i przykładowych bohaterów zamieszczonych we wprowadzeniu. Pamiętajcie, aby Wasz blog był pisany w pierwszej osobie! Minimalna długość dziennika to trzy dni, maksymalna zaś – ty-

dzień. Zapisujcie tam wszystko, co przeżyjecie – od błahostek i rutyny dnia codziennego po wielkie przygody. Lista wyda-

rzeń:
– powstanie państwa polskiego na podstawie legend (przykładowi bohaterowie: Lech, Czech, Rus)

– chrzest Polski (przykładowy bohater: Mieszko I)

– bitwa pod Grunwaldem (przykładowy bohater: król Władysław Jagiełło)

– odkrycie Ameryki (przykładowy bohater: Krzysztof Kolumb)

– wynalezienie druku (przykładowy bohater: Jan Gutenberg)

– wynalezienie mydła (przykładowy bohater: Fenicianin żyjący w tamtych czasach)

– pierwszy lot na Księżyc (przykładowy bohater: Neil Armstrong)

(...)

– król Artur i rycerze Okrągłego Stołu (przykładowi bohaterowie: król Artur, rycerz Lancelot, czarodziej Merlin)

– wynalezienie koła (przykładowy bohater: starożytny człowiek żyjący w tamtych czasach)

Spróbujmy jeszcze raz przeżyć i odkryć je na nowo.

Zatem odpal swój wehikuł czasu* (komputer) i zajrzyj do interesującego Cię okresu w dziejach historii. Zabierz ze sobą dziennik i notuj w nim każdą czynność, która miała miejsce w czasie Twojej podróży”.

Propozycja 2. Wykorzystanie bloga jako platformy sformułowania zadania i jego udostępnienia uczniom (samo zadanie nie jest wykonywane na blogu)

• Podróż po krajach Unii Europejskiej | <http://podrozwewebquest.blogspot.com>

Opis zadania: „Jak już wiecie, Polska jest członkiem Unii Europejskiej od 1 maja 2004 roku. Dzisiaj nie będziecie zajmowali się naszym krajem, lecz innymi państwami, które są członkami Unii. Spróbujecie zachęcić swoich kolegów do odwiedzenia wybranych krajów Wspólnoty Europejskiej”.
Opis procesu: „Każdy kraj jest inny, przed wyjazdem na wycieczkę powinieneś posiadać podstawowe informacje o jego kulturze, tradycji, itp. Tworząc folder turystyczny, czekają na ciebie następujące zadania:

1. Po wylosowaniu kraju znajdź potrzebne informacje, fotografie na temat wybranego kraju, które będą wykorzystane w folderze turystycznym. Skorzystaj z zasobów Internetu.

2. Szczegółowo zaplanuj przebieg wycieczki, uwzględniając wybrane przez ciebie:

- obiekty kulturalne
- miejsca rozrywki
- postoje
- punkty gastronomiczne.

Przedstaw efekty swojej pracy w postaci prezentacji multimedialnej.

3. Uzasadnij na forum klasy, z jakiego powodu wybrałeś dane obiekty kulturalne.

4. Opracuj kosztorys wycieczki:

- porównaj ceny biletów do muzeów, kin, galerii - wybierz dni, w których ceny są najatrakcyjniejsze, uwzględniając koszty biletów ulgowych i grupowych
- podaj hierarchii atrakcyjność wybranych miejsc, które

chciałbyś odwiedzić

- porównaj koszty takiego samego typu jedzenia w wybranych punktach gastronomicznych, biorąc pod uwagę ich lokalizację.

Kosztorys dołącz do prezentacji multimedialnej.

5. Utwórz folder turystyczny reklamujący wybrany kraj.

Folder turystyczny dołącz do prezentacji multimedialnej.

6. Przedstaw prezentację multimedialną reklamującą swój kraj innym grupom”.

Dlaczego stworzenie web- questa może ułatwić Ci pracę?

Tworząc własnego webquesta, możesz zwrócić w nim uwagę na te elementy programu, które wydają Ci się najważniejsze. Możesz też przepracować kwestie problematyczne, z którymi uczniowie mieli wcześniej problemy. Jeśli masz szczególnie uzdolnioną klasę, możesz podwyższyć im poprzeczkę, proponując zadania bardziej skomplikowane i wymagające większego nakładu pracy niż zadania proponowane w tradycyjnym programie nauczania. Ogólnie rzecz ujmując, jest to forma pracy, która pozwala Ci na maksymalną personalizację programu nauczania do potrzeb twoich uczniów.

Dlaczego jest to dla uczniów metoda motywująca?

Dobry webquest nie narzuca konkretnych odpowiedzi. Dla uczniów jest okazją do zaprezentowania własnego punktu widzenia w sprawie. Dodatkowo stanowi wyzwanie. Tutaj informacje nie są podane na

tacy, trzeba do nich dotrzeć, zanalizować i przetworzyć.

Dyskusja grupowa

Wychodząc z założenia, że dyskusja dydaktyczna powinna być przemyślana, realizować cel, do którego dążymy, i dawać możliwość wyrażenia swojego zdania każdemu uczestnikowi, można dojść do wniosku, że tworzenie bloga stanowi wyjątkową okazję do jej zastosowania.

Uczniowie poza sztywnymi ramami klasowymi mogą być bardziej chętni do wypowiadania swojego zdania za pośrednictwem Internetu. Co więcej, mają czas na przemyślenie stanowiska i rzeczywistą szansę wykazania się zrozumieniem tematu. Dyskusja może być jednocześnie okazją do zapoznania się z zasadami funkcjonowania w cyberprzestrzeni oraz ćwiczeniem szacunku wobec poglądów innych osób.

Należy jednak zauważyć, że dyskusja grupowa może nie być łatwą metodą do wdrożenia - ponieważ wymusza na nauczyciela ograniczenie własnych odpowiedzi, jednocześnie wymuszając skupienie uwagi na wszystkich uczniach biorących udział w procesie. Prawdziwy ciężar podejmowania argumentów i poszukiwania kontrargumentów powinien spoczywać bowiem na nich. To zmotywuje uczniów do samodzielnego rozwiązywania problemów, budowania argumentacji i wzajemnego słuchania się.



Budowanie dyskusji grupowej na blogu

- Wspólnie ustalcie zasady. Zacznij od ustalenia z grupą zasad dyskusji i według nich zawrzyjcie kontrakt na potrzeby tej konkretnej albo wszystkich realizowanych w klasie dyskusji. W kontrakcie warto zawrzeć wszystkie najbardziej istotne z organizacyjnego punktu widzenia elementy: jak długo będzie trwała dyskusja, jak często każdy uczestnik powinien się wypowiadać, zasadę wolności poglądów, zasadę wzajemności oraz niedopuszczalności obrażania się. Warto jednak pamiętać, że taka umowa rzeczywiście będzie funkcjonowała, jeżeli uczniowie zostaną włączeni w proces tworzenia jej zasad. Daj im szansę powiedzieć, jakimi zasadami, ich zdaniem, powinna kierować się dyskusja.

- Wskaż, czym się zajmiecie. Korzystając z formy blogowej można zaproponować uczniom dyskusję na podstawie zawartych w poście wprowadzającym:
 - złotej myśli czy przysłowia, np. Pieniądze szczęścia nie daje
 - informacji medialnej wraz z podaniem odpowiednich odnośników
 - materiału multimedialnego.

- Pozwól dyskutować... Niech uczniowie mają szansę się wypowiedzieć. Nawet jeśli są w błędzie merytorycznym – poczekaj, prawdopodobnie któryś z rówieśników też to zauważy. Daj szansę poglądom nawet takim, z którymi

się nie zgadzasz. Niech to inni uczniowie przeciwstawiają się, wątpią i krytykują. W ten sposób rozwijasz w nich krytyczne myślenie i poczucie, że ich zdanie ma znaczenie – będzie to dla nich tym bardziej motywujące.

- ...ale sprowadzaj na właściwe tory. Zwracaj uwagę na kierunek toczona się dyskusji i na wysuwane argumenty. Jeśli uczniowie wpadną w błędne koło jednego problemu, podrzuć jakiś inny punkt widzenia albo dodatkowy problem. Twoje najważniejsze zadanie: dbaj o kulturę dyskusji. Korzystanie z bloga daje niepowtarzalną okazję do wdrożenia się w funkcjonowanie w społeczności internetowej.

- Podsumuj i omów współpracę. Poza merytorycznym podsumowaniem wyników dyskusji koniecznie zwróć uwagę na to, jak wyglądała dyskusja. Porozmawiaj z uczniami o tym, jakie elementy dyskusji były dla nich najtrudniejsze, co było dla nich najbardziej interesujące. Dowiedz się też, czy chcieliby powtórzyć pracę w takiej formule w przyszłości. Jeśli tak, to czy warto coś zmienić w organizacji dyskusji na blogu, być może będzie konieczna modyfikacja kontraktu.

Jakie inne motywujące sposoby na wykorzystanie bloga warto wypróbować?

- Może twoi uczniowie mogliby wyrazić siebie za pośrednictwem bloga i pokazać swoje osiągnięcia? Blog może się stać dla uczniów platformą budo-

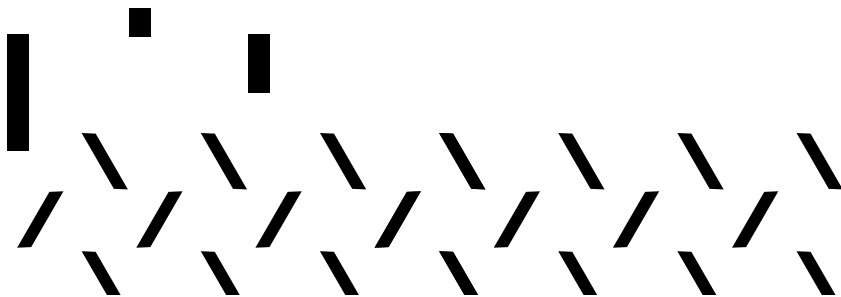
wania indywidualnej tożsamości i wyrażania siebie poprzez tworzenie portfolio.

- A może niech dzieciaki pomagają sobie w pracach domowych? Pomyśl o stworzeniu bloga, na którym zadawane są prace domowe, dzieciaki mogą wymieniać się pomysłami na rozwiązania, a jednocześnie poprawiać swoje błędy i nieścisłości. W ten sposób uczą się poprzez nauczanie innych. Uwaga jednak, takie rozwiązanie wymaga zadawania prac, które nie będą miały jednej poprawnej odpowiedzi albo odpowiedzi będą dyskusyjne.

- Może warto pozwolić uczniom wcielić się w postać związaną z tematem zajęć i opisywać swoje przemyślenia na blogu? Dzięki próbie spojrzenia z innego punktu widzenia mogą pełniej zrozumieć procesy społeczno-historyczne czy wydarzenia literackie.

- Być może warto zrezygnować z tradycyjnego podręcznika i wykładów w czasie lekcji? Odwróć lekcje, wykorzystując blog i podczas zajęć spożytkuj czas na dyskusję i pogłębioną analizę problemu. O tym, czym jest tzw. odwrócona lekcja (ang. flipped classroom) i jak zmienić zasady gry, dowiesz się pod adresem: <http://szkolazklasa2012.ceo.nq.pl/materiały/pokaz/?id=427>.





3.1. METODA W DZIAŁANIU

Metoda w działaniu (ang. hands-on thinking / hands-on education) jest innowacyjną metodą nauczania, która ma na celu zaangażowanie dziecka w proces uczenia się. Daje możliwość swobodnego rozwoju we własnym tempie oraz stymuluje zainteresowanie i zachęca do samodzielnego poszerzania wiedzy. Nauczyciel powinien ukierunkować aktywność i zakres pracy, a następnie zwracać uwagę na zaangażowanie i postęp uczniów.

Uczeń, dzięki tej metodzie, może wejść w bezpośrednią interakcję ze swoim środowiskiem i materiałem dydaktycznym.

W metodzie w działaniu wyróżnia się kilka technik:

- Projekt (badawczy)

Technika ta polega na samodzielnym realizowaniu przez uczniów zadania przygotowanego przez nauczyciela na podstawie wcześniej ustalonych założeń. Projekt jest przedsięwzięciem, które trwa dłuższy czas: od jednego do kilku tygodni, a nawet miesięcy. Nauczyciel ustala cele ogólne i szczegółowe projektu, ustala temat projektu oraz wybiera treści i zagadnienia, jakie uczniowie powinni poznać. Instrukcję przygotowuje

nauczyciel. Powinna zawierać temat projektu, jego cele, zadania dla konkretnego ucznia lub grupy uczniów, wskazówki, źródła informacji, termin, sposób i czas prezentacji, terminy konsultacji, kryteria oceny pracy. Kryteria oceny pracy powinny dotyczyć zarówno prezentacji, jak i poszczególnych etapów pracy. Zadania mogą być realizowane indywidualnie lub w grupach.

Projekt kładzie nacisk na samodzielną pracę podopiecznych, uczy korzystania z różnych źródeł informacji. Nauczyciel pełni rolę mentora i jest źródłem pomocy w przypadku problemów. Prezentacja rezultatów pracy odbywa się na forum klasy. Jednym z celów tej metody jest nauka prezentacji, głównie ustnych wystąpień przed publicznością. Po prezentacji następuje dyskusja, podczas której rozważa się stopień realizacji celów, przyczyny niezrealizowania celów i współpracę w grupie.

- Eksperyment

Eksperyment polega na poznawaniu zjawisk, procesów zachodzących w otaczającym świecie poprzez praktyczne działanie i jest najczęściej stosowany, by zobrazować wybrane zjawisko z dziedziny

biologii, chemii bądź fizyki. Eksperyment kształtuje umiejętność zastosowania wiedzy w praktyce, planowania i organizowania własnej pracy, rozwija zdolności umysłowe i zainteresowania dzieci.

Można wyróżnić pięć sposobów przeprowadzenia doświadczeń uczniowskich i eksperymentów:

1. Nauczyciel wykonuje eksperyment samodzielnie. Najczęściej nauczyciele wybierają pokaz nauczycielski.

2. Nauczyciel wykonuje eksperyment wspólnie z uczniami, którzy mu asystują. Nauczyciel sam przygotowuje eksperyment, a o wykonanie prosi uczniów.

3. Dzieci same przygotowują eksperyment w domu. Część eksperymentu zadana jest jako praca domowa. Czasem uczniowie wychodzą z inicjatywą i przygotowują coś samodzielnie.

4. Uczniowie pracują w grupach. W ten sposób próbują radzić sobie z problemami związanymi z samodzielnym wykonywaniem doświadczeń. Grupa wykonuje eksperyment. Dzieci otrzymują listę potrzebnych precjozów i przepis bądź wskazówki, według których wykonują eksperyment.



Następnie wspólnie z nauczycielem omawiają wyniki doświadczenia i jego przebieg. Jest to dobry wstęp do rozpoczęcia dyskusji.

5. Dzieci przeprowadzają doświadczenie samodzielnie (indywidualnie) – jest to najbardziej czasochłonna wersja pracy z eksperymentem, ale dzieci zapamiętują je zwykle bardzo dobrze. W pracy samodzielnej pojawiają się elementy nieprzewidywalności, zabawy i obserwacji. Po zakończeniu następuje wspólne omówienie, wyciągnięcie wniosków, postawienie nowych hipotez badawczych. Nauczyciel może też poprosić, żeby dzieci same zaproponowały doświadczenie, które wykonają. [1]

Przebieg pracy na przykładzie eksperymentu w grupach:

- Faza przygotowania: podział klasy na grupy, rozdanie instrukcji, określenie celów i czasu na przeprowadzenie eksperymentu, opracowanie dokumentacji, rozdanie potrzebnych rzeczy – substancji, sprzętów...
- Faza zasadnicza: wykonanie eksperymentu w grupach, opracowanie dokumentacji z przebiegu eksperymentu np. w formie tabeli czy wykresu, prezentacja eksperymentu wybranej grupy na forum klasy lub omówienie samego jego przebiegu
- Faza końcowa: podsumowanie i generalizacja doświadczenia, wyprowadzenie wniosków (zasad, prawd) i spostrzeżeń, konfrontacja i wspólne zastanowienie się, które z zasad są prawdziwe (które teorie są

słuszne, a które nie), dyskusja lub burza mózgów nad zastosowaniem tych zasad i prawd w życiu codziennym.

Ale kino

Uczniowie oglądają film. Przed emisją dzieci otrzymują zadania do wykonania albo polecenie skoncentrowania się na oglądanym filmie nieoparte konkretnymi zadaniami. Po obejrzeniu filmu następuje analiza samodzielna lub zespołowa na podstawie kart pracy przygotowanych przez nauczyciela.

Warianty:

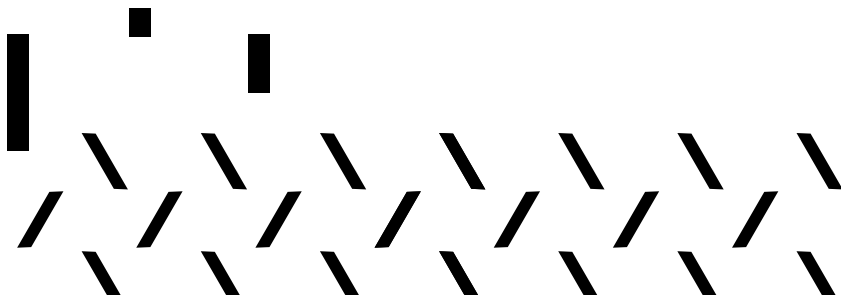
- Wymyślamy zakończenie filmu Nauczyciel pokazuje film do momentu kulminacyjnego. Zatrzymuje akcję, a uczniowie opisują swoje wyobrażenia dotyczące zakończenia filmu lub dalszego rozwoju akcji. W grupach przedstawiają swoje pomysły, wybierają najlepszy i szczegółowo go opracowują. Porównują swój pomysł z prawdziwym zakończeniem filmu.
- Metoda tekstu przewodniego uczy systemowego podejścia do procesu rozwiązywania zadań problemowych, od gromadzenia i porządkowania informacji oraz planowania działania aż po sprawdzenie rezultatów i analizę. W tym sensie jest odmianą nauczania problemowego. W trakcie realizacji zadania uczniowie posługują się tekstem przewodnim opracowanym przez nauczyciela. Tekst przewodni nie jest instrukcją i nie zawiera poleceń (poza treścią zadania). Zawiera pytania, które

mają ukierunkować myślenie ucznia i odpowiadają kolejno na poszczególne fazy, ale nie proponują odpowiedzi.

Praca metodą tekstu przewodniego obejmuje sześć faz:

1. Informacje: zgromadzenie przez dzieci (wyszukanie, przypomnienie sobie) tych informacji, które mogą być przydatne do wyboru sposobu wykonania zadania, np.: Jakież znasz metody...?, W jakim celu...?
2. Planowanie: zaplanowanie przez uczniów toku postępowania przy realizacji zadania, np. Co należy przygotować, aby...?
3. Ustalenia: nauczyciel sprawdza, czy zaplanowane działania prowadzą do wykonania zadania i ewentualnie wprowadza korekty. Uczniowie uzgadniają z nauczycielem sposób realizacji zadania i przystępują do kolejnej fazy.
4. Wykonanie: dzieci wykonują zaplanowane działania. Tekst przewodni do tej fazy może zawierać wskazówki dotyczące wykonywanych czynności, np. Pamiętaj o..., Upewnij się czy...
5. Sprawdzanie: uczniowie sami powinni stwierdzić, czy zadanie zostało wykonane zgodnie z oczekiwaniami, przyjętymi kryteriami lub założeniami, np.: Skąd wiesz, że...?
6. Analiza: dotyczy wszystkich wcześniejszych faz, a pytania prowadzące mają skłonić uczniów do zastanowienia się, czy można było wykonać zadanie inaczej, sprawniej, np.: Jakież wnioski...?, Jakież trudności...?.





3.2. WYKORZYSTANIE ZASAD GAMIFIKACJI PODCZAS PROWADZENIA ZAJĘĆ

Poszukując sposobów na urozmaicenie zajęć oraz zwiększenie zaangażowania w naukę, warto się zastanowić, jakiego rodzaju aktywności sprawiają uczniom najwięcej przyjemności lub na co przeznaczają najwięcej czasu. Jak podaje raport „Dzieci sieci – kompetencje komunikacyjne najmłodszych” [str. 36, tab. 6] – zdaniem opiekunów, dzieci (młodzież) dziennie spędzają w sieci średnio 3–4 godziny. Czas ten przeznaczają na najróżniejsze aktywności, od poszukiwania odpowiedzi na nurtujące pytania, oglądania filmów, grania w gry online czy wyszukiwania ciekawostek związanych z zainteresowaniami własnymi lub współdzielonych z rówieśnikami.

W aktywności tej warto wspomóc nastolatków, podpowiadając im wartościowe źródła informacji, którymi mogą być na przykład odpowiednio przygotowane lub wybrane blogi (lub materiały online) o tematyce zbliżonej do prowadzonych zajęć lub podejmowanego podczas zajęć tematu.

Najlepszym i zarazem najprostszym rozwiązaniem jest wskazanie blogu/strony w sieci, która jest prowadzona przez nauczyciela, dzięki czemu zmniejsza się ryzyko narażenia

dzieci na niewłaściwe – w tym niedopasowane do wieku, poziomu wiedzy czy nieprawdziwe – treści.

Jak jednak sprawić, aby uczeń chciał korzystać ze wskazanego źródła wiedzy?

Jednym ze sposobów jest zastosowanie mechaniki gier (gamifikacji lub grywalizacji), która wzmacnia motywację oraz zaangażowanie, w naszym przypadku zaangażowanie do zdobywania i poszerzania wiedzy. Mechanizmy gier dają przyjemność z pokonywania trudności, zdobywania osiągnięć, rywalizacji i współpracy, jednocześnie mogą służyć do wykształcenia właściwych przyzwyczajeń podczas korzystania z zasobów Internetu. Nauka krytycznego podchodzenia do zdobywanych informacji, rozwijania własnych zainteresowań lub wychodzenia poza zakres podawany przez podręcznik może okazać się bardzo skuteczna, jeśli wykorzystamy techniki, które nie tylko są naszym podopiecznym dobrze znane, ale również przez nich lubiane.

Od niedawna gamifikacja jest z powodzeniem stosowana w wielu dziedzinach:

- w edukacji, np.: codeacademy.com – nauka programowania, khanacademy.com – nauka wielu przedmiotów – od matematyki po historię
- dbaniu o kondycję, np.: Zombies, Run!, NikePlus
- w biznesie (trendy wykorzystujące zwiększenie zaangażowania pracowników)
- w rozwiązywaniu problemów bezpieczeństwa (Speed Camera Lottery)
- w dbaniu o domowe finanse (Mint)
- w podnoszeniu świadomości zagrożeń powodziowych oraz im zapobieganiu (FloodSim)
- w leczeniu chorób genetycznych oraz tworzeniu innowacji biologicznych (Foldit)
- we wspieraniu dzieci w walce z chorobami nowotworowymi (Re-mission)
- w zwiększeniu zaangażowania w wykonywanie codziennych obowiązków (ChoreWars).

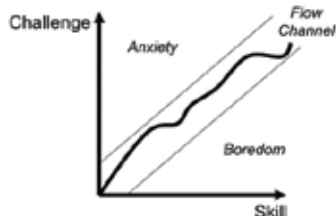
Tym bardziej zatem może nam pomóc w zachęcaniu uczniów do zdobywania i rozszerzania wiedzy. Projektów wykorzystujących mechaniki gier jest bardzo wiele i wszystko wskazuje na to, że potencjał gamifikacji będzie w przyszłości wykorzystywany m.in. do rozwiązywania problemów otaczającego



nas świata – zajmują się tym tzw. serious games.

Jak to działa?

Rzeczywistość gier, w przeciwieństwie do świata fizycznego, oferuje dopasowanie stopnia trudności do umiejętności i możliwości gracza, dzięki czemu zredukowane jest napięcie związane ze stresem zbyt trudnego zadania oraz znudzeniem wykonywania zadania zbyt łatwego.



za: „Flow” concept by Mihaly Csikszentmihalyi | <http://www.pbs.org/thisemotionallife/blogs/flow>

Praktyczne wykorzystanie tej wiedzy podczas prowadzonych zajęć oznacza, że nauczyciel powinien dbać, żeby proponowane przez niego zadania odpowiadały poziomowi wiedzy ucznia oraz – co bardzo ważne – stopniowo zwiększały stopień trudności. Umożliwi to utrzymanie zaangażowania, stawiając przed nim nowe wyzwania, ale również zapobiegnie frustracji w sytuacji konieczności rozwiązania zadania znacznie przekraczającego kompetencje. Świat gier nieustannie oferuje graczowi kolejne wyzwania do sprostania, zachęca do podejmowania

kolejnych prób ich rozwiązywania, jednocześnie oferując natychmiastową informację zwrotną umożliwiającą skorygowanie działania tak, by było ono jak najbardziej efektywne. Pokonywanie wyzwań, osiąganie sukcesów i rozwijanie umiejętności jest wbudowane w nasz mózg. O skuteczność i efektywność naszych działań nieustannie dba układ nagrody, w który jesteśmy wyposażeni. Za każdym razem, gdy wykonujemy działanie korzystne (widzimy efekty, osiągamy cel), układ ten oferuje nam zastrzyk dopaminy wywołujący uczucie przyjemności związane z wykonaniem działania – w ten sposób z osiągniętym celem kojarzone jest uczucie przyjemności. Z drugiej strony brak dopaminy, związany z nieefektywnym działaniem lub jego zaniechaniem, jest odczuwany jako dyskomfort (tęsknota, brak). W konsekwencji jesteśmy stale zachęcani do kontynuacji działania oraz podejmowania próby kolejny raz, żeby otrzymać nagrodę. Jednocześnie w sytuacji, gdy zbyt wysoko postawiona poprzeczka konsekwentnie uniemożliwia nam otrzymanie nagrody, czyli zastrzyku dopaminy, zaczynamy być skłonni do rezygnacji ze starań o nieosiągalny cel i skierowania się ku czynności przynoszącej efekt. Trzeba pamiętać, że układ nagrody najlepiej reguluje nasze zachowanie, gdy otrzymuje gratyfikację w czasie jak najkrótszym od działania. Oznacza to, że zadania oferowane podczas zajęć powinny umożliwiać przekazanie natychmiastowej informacji zwrotnej.

Elementy wzmacniające zaangażowanie

Najprostszymi, najbardziej fundamentalnymi elementami, jakie mogą być wykorzystane podczas zajęć, są punkty, odznaki, osiągnięcia, statusy oraz tablice osiągnięć. Kombinacje tych elementów mogą stworzyć uczniom bardzo ciekawe ścieżki rozwoju gwarantujące nieustanną przyjemność z poszerzania wiedzy oraz zdobywania nowych umiejętności.

• Punkt

Elementarna jednostka oceny, możliwa do przyznawania za najdrobniejsze osiągnięcia – aktywność podczas zajęć, prace domowe, pomysły na ciekawe zadania, gry czy zabawy, ale również za zachęcanie do współpracy lub pracę zespołową, korzystanie z właściwych źródeł informacji, rozwiązywania zadań zaprezentowanych w Internecie, poszukiwanie nietuzinkowych rozwiązań, czy wychodzenie poza ramy programu. Liczba uzyskanych punktów zależy od rodzaju działania (na określonym poziomie) – większa liczba punktów przyznawana jest za zadania trudniejsze lub unikatowe, mniej punktów można przyznawać za drobne (nawet najdrobniejsze) działania warte wzmocnienia. Punkty mogą być przyznawane zarówno za wyniki w nauce, jak i za działalność pozalekcyjną. Punktów nie można stracić, ale – jeśli specyfika zadania daje taką możliwość – można oddać je innej osobie, przekazać na poczet grupy czy zadania.



- Status

Uzyskiwany jest w miarę zdobywania lub pogłębiania wiedzy lub doświadczenia. Odpowiedni status można przyznać na przykład za zebranie określonej liczby punktów lub odznak z tej samej dziedziny. Status oznacza określony stopień zaawansowania wiedzy (kolejne szczeble) i jest przyznawany na stałe, nie może zostać odebrany. Statusy nie muszą być przyznawane hierarchicznie – w przeciwieństwie do dalej opisanych poziomów, określony status można otrzymać, nawet jeśli nie otrzymało się wcześniejszych.

W przeciwieństwie do punktów lub osiągnięć, status może również wiązać się z dodatkowymi przywilejami, np. można stać się głównym doradcą podczas prac zespołowych lub być zwolnionym z niektórych obowiązkowych zajęć.

Przykładowe, najprostsze statusy to: zielony uczeń, biały uczeń, brązowy uczeń, srebrny uczeń, złoty uczeń – ułożone w kolejności oznaczającej zaawansowanie. Statusy mogą również przyjmować inne nazwy, ważne jest natomiast czytelne zobrazowanie hierarchii i rangi.

- Poziom

W miarę zdobywanej wiedzy przedmiotowej uczeń zdobywa kolejne poziomy (ang. level). Podobnie jak w przypadku statusów, obrazują one hierarchię oraz stopień zaawansowania w danej dziedzinie, osiągnięte poziomy, podobnie jak i punkty, mogą składać się na określone statusy, nie odwrotnie.

Poziom nie wiąże się z żadnymi

przywilejami i może oznaczać, np. początkujący, zaawansowany, specjalista, ekspert – lub inne, mniej formalne nazwy, które będą stanowiły odniesienie do poziomu wiedzy w danym obszarze. Osiągnięcie określonego poziomu jest możliwe jedynie pod warunkiem uzyskania wszystkich poprzednich.

Poziomy mogą obrazować poziomy edukacji (podstawowy, średni, wyższy, magisterski...), w których uzyskanie wyższego poziomu edukacji nie jest możliwe bez uzyskania wcześniejszych.

- Odznaka

Stanowi specjalne wyróżnienie i może zostać przyznana zarówno za szczególne osiągnięcia, zdobycie określonej liczby punktów (na przykład na określonym poziomie), jak i za wykonanie specjalnego zadania. Zebranie kilku odznak może wiązać się z uzyskaniem określonego statusu.

Przykładowo uzyskanie kilku lub wszystkich możliwych do uzyskania odznak związanych np. z historią starożytną (Przyjaciół Faraonów, Znacząca Olimpu, Rzymski Wojownik itp.) może spowodować przyznanie statusu Starożytny Mędrzec.

Odznaki można przyznawać na przykład za:

- ponadprzeciętne zgłębienie tematu (łatwa do otrzymania)
- ciekawe przeprowadzenie prezentacji podczas zajęć, umiejętność odpowiedzi na pytania (odznaka: Superprezenter)
- pozalekcyjną pomoc w nauce (odznaka: Uczeń Innych)
- rozwiązanie zagadki/zada-

nia wymagającego dotarcia do specjalistycznej wiedzy (odznaka: Eksplorator)

- umieszczenie w danym tygodniu największej liczby komentarzy na blogu nauczyciela
- otrzymanie największej liczby odznak
- pokonanie kilku poziomów trudności w trakcie jednych zajęć
- zrealizowane zadania.

- Tablica osiągnięć

To tu eksponowane są sukcesy. Możliwość porównania swoich osiągnięć do osiągnięć innych odgrywa bardzo ważną rolę, ponieważ stanowi informację o tym, ile działań stoi nadal przed nami, ile pracy musimy włożyć, żeby osiągnąć następny poziom oraz ile pracy już wykonaliśmy. Ponadto dzięki zobrazowaniu sytuacji na skali uczniowie mogą stwierdzić, czy w ich zasięgu znajdują się jakieś obszary, w których chcieliby szczególnie się rozwinąć. Lista wszystkich osiągnięć wraz z informacją o tym, jakie warunki trzeba spełnić, by uzyskać określony cel, stanowi podstawowe źródło informacji o czekających zadaniach.

Zdrowa rywalizacja

Stworzenie warunków do motywującej rywalizacji nie jest proste. Podanie do publicznej wiadomości informacji o tym, ile punktów osiągnął uczeń, może być demotywujące, jeśli liczba punktów dzielących go od najlepszego ucznia jest zbyt duża. Stanowi ona wówczas barierę, której nie będzie



chciał pokonać. Z drugiej strony duża liczba punktów może spowodować spoczęcie na laurach, zniechęcając do podejmowania dalszych wyzwań. Możliwości jest wiele. Ukrywać można część wyników, a eksponować np. jedynie osiągnięcia pierwszej trójki najlepszych uczniów lub tworzyć kategorie czasowe - Zwycięzca Dnia, Kreator Tygodnia. Takie podejście umożliwia postawienie poprzeczki, jednak na tyle blisko, żeby warto było walczyć o jej przeskoczenie każdego dnia.

Dla kogo?

Różnimy się temperamentami, charakterami i różne rzeczy sprawiają nam przyjemność. Nie każdego cieszy stałe dzielenie się ze znajomymi informacjami, nie każdy jest nastawiony na uzyskanie jak najlepszego wyniku w swojej pracy i nie dla każdego ważne jest zdobycie całej wiedzy.

Richard Bartle - brytyjski profesor zajmujący się zagadnieniami wirtualnych światów, badający typy graczy - bazując na indywidualnych preferencjach, wyodrębnił cztery typy graczy. W zależności od tego, co powoduje człowiekiem, można określić jego przynależność do jednej z poniższych kategorii:

• Rywalizator

Z natury jest skoncentrowany

na rywalizacji i osiaganiu najlepszych wyników, tak w nauce, jak i we wszelkiego rodzaju konkursach. Dla ucznia z tej kategorii najważniejsza będzie możliwość wykazania się przed resztą grupy, nawet jeśli nie zawsze będzie wiązało się to z osiągnięciem najlepszej oceny. Dla ucznia rywalizatora najważniejsze jest udzielanie się na lekcji, uznanie kolegów i nauczyciela oraz otrzymanie dyplomu (odznaki), stanowiącego wyraźne potwierdzenie bycia najlepszym lub chociaż wyróżniającym się uczniem. Najlepszą zachętą dla rywalizatora będzie tablica osiągnięć, na której będzie mógł zaprezentować swoje osiągnięcia.

• Społecznościowiec

On jest głównym potencjałem, który może ożywić komunikację w grupie. Chętnie zabiera głos, dzieląc się swoją wiedzą, a od osiągnięć ważniejsza jest dla niego ciekawa dyskusja. Chętnie poznaje nowe osoby, nawiązuje przyjaźnie, skutecznie pracuje w grupach, działając na rzecz dobra wspólnego, a nie jedynie na własny rachunek.

Dla społecznościowca najbardziej motywująca będzie przestrzeń swobodnej wymiany wiedzy i współpracy. Najprawdopodobniej do nich będzie należała największa liczba komentarzy na blogu, zwłaszcza tych, pod którymi toczy się długa i ciekawa rozmowa.

• Zdobywca

Główną zachętą są dla niego wyzwania. Podczas gdy rywalizator będzie próbował stale dominować na tablicy osiągnięć, zdobywca może zrobić to raz w danym obszarze wiedzy, po czym zmieni swój cel na inne wyzwanie. Zdobywca będzie chciał na przykład pobić rekord klasowy w biegu na 100 m, uzyskać status mistrza w danej dziedzinie, zdobyć odznakę za uzyskanie kilku najlepszych ocen pod rząd, czy pomoc innym. Dla zdobywcy liczy się różnorodność, dlatego będzie starał się wykazać w wielu obszarach, przy czym nie zawsze musi być najlepszy. Ponadto nawet jeśli stanie się mistrzem, nie musi nim pozostać - chyba że postawi sobie taki cel.

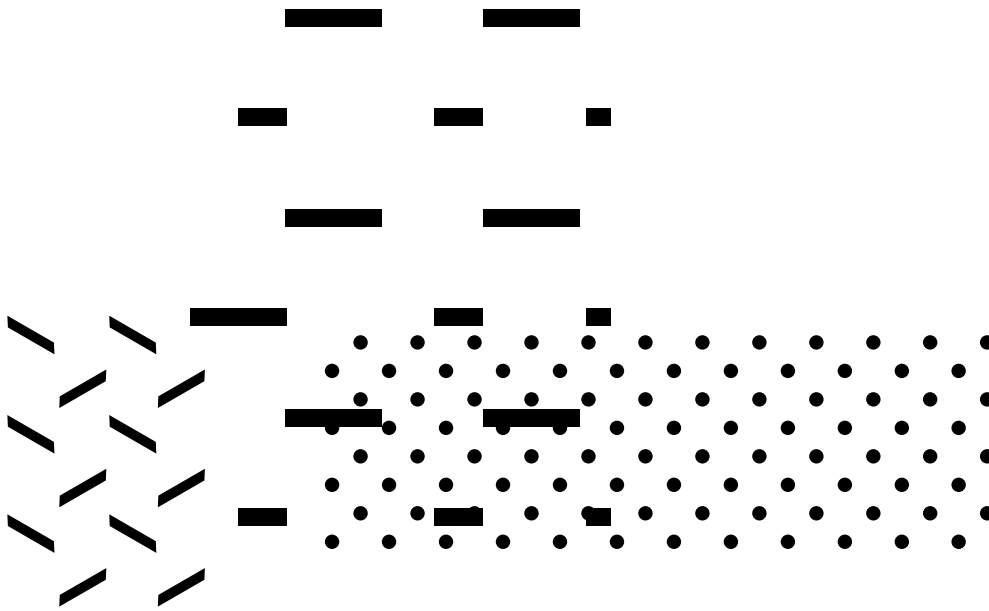
Dla zdobywcy najważniejsze są dobrze zdefiniowane i przemysłane wyzwania.

• Pionier

Paliwem napędowym pioniera są odkrycia. Uczeń, który chce zdobyć wiedzę lub umiejętność, której nikt wcześniej nie zdobył, i będzie się poruszał po dziewiczym terenie, będzie perfekcyjnym przykładem pioniera.

Pionierzy są pierwszym elementem gamifikacyjnego łańcucha pokarmowego, wpadają na nowe pomysły, tworząc nowe obszary do zawładnięcia przez rywalizatorów oraz nieodkryte do tej pory wyzwania dla zdobywców.





4.

DOBRE PRAK-

TYKI

4.1. HISTORIA POWSTANIA WARSZAWSKIEGO OPOWIE- DZIANA NA FEJSIE – POMYSŁ NA LEKCJĘ HISTORII

W 2009 roku na portalu społecznościowym Facebook pojawiło się dwóch użytkowników: Kostek Dwadzieścietrzy i Sosna Dwadzieścietrzy. Kostek i Sosna to dwa fikcyjne profile osób, stworzone w celu opowiedzenia historii powstania warszawskiego. Przez miesiąc Kostek i Sosna publikowali statusy na Facebooku, wrzucali zdjęcia, prowadzili między sobą i innymi użytkownikami portalu rozmowy. Przedstawione na portalu losy powsta-

ły z połączenia wielu powstań-
czych losów, zbudowano je na
podstawie materiałów archi-
walnych, np. dzienników po-
wstańczych, dokumentów. Miłość Kostka i Sosny jest pre-
tekstem do przedstawienia
wydarzeń historycznych z 1944
roku. Losy tej pary śledziło kil-
ka tysięcy osób, komentowało,
dyskutowało. Przykład ten po-
kazuje, jak można wykorzystać
naturalną przestrzeń ucznia
– Facebook – do celów eduka-
cyjnych.

Uczeń, tworząc na Facebooku
dziennik (blog) znanych posta-
ci historycznych, może nauczyć
się kreatywnie korzystać z ma-
teriałów źródłowych, szukać,
redagować i przedstawiać in-
formacje w atrakcyjnej formie.
Historia przestaje być czymś
oderwanym od rzeczywistości,
zbiorem dat i nazwisk do wy-
kucia, a staje się codziennością
ucznia. Co ważne – aby cieka-
wie i atrakcyjnie przedstawić
losy jakiejś postaci, przybliżyć
innym użytkownikom por-
tału wydarzenie historyczne,
uczeń musi prezentowane da-
ne zrozumieć i przetłumaczyć
na język Facebooka.

Zadanie może być wykonywa-
ne przez każdego z uczniów
samodzielnie, a może też się
stać kilkumiesięcznym projek-
tem angażującym całą klasę.



4.2. BOOKRAFT – POMYSŁ NA LEKCJĘ BIBLIOTECZNĄ

Projekt Bookraft realizowany był w lubelskiej bibliotece szkolnej w 2010 roku, pod okiem nauczycieli bibliotekarzy: Anety Szadziwskiej i Ewy Osoby. Wzięło w nim udział dziewięciu uczniów z Gimnazjum nr 3 w Lublinie. Wspólnie z partnerami z Grecji i Cypru polscy uczniowie realizowali zadania skupione wokół książki rozumianej tradycyjnie i jako dzieło sztuki.

Blog prowadzony w języku angielskim posłużył w tym projekcie jako miejsce prezentacji efektów pracy oraz jako platforma komunikacyjna pomiędzy uczniami. Blog stworzony

na darmowej platformie blogspot pozwolił na umieszczanie multimediów: filmów, prezentacji, dokumentacji fotograficznej, tekstów, pokazując bogactwo przeprowadzonego projektu.

Blog stał się miejscem chwalebnia się produktami powstałymi podczas kilkumiesięcznej pracy, np. zabawnych prezentacji „Idealny czytelnik” i „Dlaczego warto czytać?”. Z kolei w prezentacji „Przylapani na czytaniu” uczniowie podpatrywali czytających znanych ludzi: aktorów, polityków, pisarzy. Akcję kontynuowali w wakacje, fotografując w czasie podróży czy-

tających turystów i „czytające” pomniki.

Wszystkie te materiały publikowano na blogu. Dzięki używaniu języka angielskiego odbiorcami mogli być uczniowie i nauczyciele z całej Europy. Biblioteka stała się centrum medialnym szkoły.

Tak wykorzystywany blog może służyć nauczycielowi jako baza danych, centrum gromadzenia stworzonych przez uczniów materiałów. Zamiast odkładać na wieczne zapomnienie prace uczniów do szuflady, można je zeskanować i umieścić jako kompletną, tematyczną całość na blogu.



4.3. GŁOS SPOŁECZEŃSTWA – POMYSŁ NA LEKCJĘ WIEDZY O KULTURZE

Blog Social Voice to rodzaj społeczności traktującej blog jako forum do wyrażania własnych opinii w formie krótkich notek opatrzonych zdjęciem. W planach jest również tworzenie dokumentów filmowych, podcastów. Celem prowadzonego bloga jest angażowanie się w dialog ze światem na zasadach otwartości, szczerości i wzajemnego szacunku.

In the Year 2040

by Richard



In the year 2040 there are going to be new things. For example computers are going to be smaller than your palms. The future is going to have new inventions because of flying objects, robots, and jobs.

Later on in the years there are going to be flying objects that help us with our lives. There are going to be more laws because there will be more danger. People are going to have to be more careful and know the expectations of the laws. The cars that people will be going to be hard drive. Their houses are going to be floating in the air. Everything is going to be hard because everything is going to cost more and everyone is going to try to earn more money.

Robots are going to be a big discovery. Robots are going to help us by being polite and doing stuff for us. They are going to alert others when we are in danger. People in the future are going to be inventing new and better technology. There might be different robots that are big or small. There is even going to be robots that talk and don't but everyone is going to have robots. We won't understand what it means to be human anymore.

Jobs are going to be hard to find and to work in, especially with technology doing things for us. The future jobs might give you more money than they do today, but fewer people will have these jobs. Jobs are going to be harder to find because there is going to be more technology.

4.4. „KSIĄŻKI NA CZACIE” – POMYSŁ NA LEKCJĘ JĘZYKA POLSKIEGO

„Książki na czacie” to blog prowadzony przez Aleksego Krysztofiaka, ucznia VI klasy szkoły podstawowej:

„Heja! Nazywam się Aleksy. Jestem uczniem VI klasy. Teraz, bo gdy zakładałem «Książki na czacie», chodziłem do IV klasy i miałem 10 lat.

To mój pierwszy blog. Piszę na nim o książkach dla chłopaków. Przeważnie. Czasem polecam tytuł, który chętnie przeczyta-

ją też dziewczyny albo rodzice. Ale to już ich sprawa ;)

Piszę o książkach, bo bardzo dużo czytam. Zdarza się, że czasem nawet nie pamiętam książki, mimo że ją czytałem. Dlatego chcę to zapisywać. Może komuś też się przyda?

Piszę tylko o dobrych – moim zdaniem – książkach. Bo jak jakaś mi się nie podoba, to ją odkładam i nie czytam, więc nie mogę opisać. Jednak nawet

dobre książki można podzielić na mniej lub bardziej bombowe, dlatego do oceny używam skali siedmio-bombowej”.

Blog zdobył kilka nagród, m.in. trzecie miejsce w rankingu magazynu „Press”. To doskonały przykład, że warto pokazywać prace uczniów szerszemu gronu. Założenie bloga, wspólnego dla całej klasy lub osobnego dla każdego z uczniów, może być początkiem sukcesów literackich.



4.5. MUSEUMS – POMYSŁ NA LEKCJĘ PRZYRODY, HISTORII

Blog www.emuseums.wordpress.com to wynik współpracy dwóch przedszkoli – polskiego i angielskiego. Blog posłużył jako narzędzie do stworzenia wirtualnego muzeum, w którym dzieci przedstawiły historię swoich miast i regionów. Całość została ubrana w opowiadanie „Noc w muzeum”, składające się z historii czterech przedmiotów: bryły węgla kamiennego, starej cegły z Southwater, maskotki dinozaura iguanodona i meteorytu. Każdy z przedmiotów posłużył do poznania jakiegoś zagadnienia, np. węgiel kamienny do historii Śląska, maskotka dinozaura do czasów prehistorycznych. Na blogu zostały umieszczone filmiki, rysunki wykonane przez dzieci, czy publikacje na serwisie Issuu.

MUSEUMS
NAME: meteorite
ORIGIN: Poland
EXHIBITION ROOM: Space



HISTORICAL BACKGROUND: This treasure from Space is a part of the exhibition not only because of the Polish origin of Nicholas Copernicus – astronomer. In Upper Silesia there is a famous astronomic observatory, which helps young and adult visitors to discover the space mysteries.

Meteoryt, jeden z eksponatów wirtualnego muzeum

Co ważne, w projekt zostali zaangażowani również rodzice, pomagając m.in. w wykonaniu modeli 3D maskotek Muzeum Dzieciństwa.

Blog stał się wspólną platformą dla nauczycieli, dzieci i rodziców, z której mogli korzystać również poza szkołą. Umieszczanie prac dzieci w sieci spr-

wiło, że czuły się dowartościowane i dumne, rodzicom zaś pozwoliło na pełniejsze uczestniczenie w projekcie i śledzenie jego rezultatów.

4.6. MATEMATYKA ZMYŚŁAMI I ZABAWA GOTOWA - POMYSŁ NA LEKCJĘ MATEMATYKI

Blog poświęcony matematyce: „Często w rozmowach czy to dorosłych, czy to młodzieży słyszy się stwierdzenie: «nigdy nie lubiłem matematyki», «zawsze było to dla mnie problemem», «niczego nie rozumiałem»... dlatego też próby przekazania wiedzy przez nauczycieli trafiały do przysłowiowego kosza. I stąd pomysł na projekt. Ciekawa zabawa pozwoli wzbudzić zainteresowanie matematyką. Ważną rzeczą w usprawnieniu,

uproszczeniu oraz zwiększeniu zainteresowania matematyką uczniów jest właśnie wprowadzenie w jak największym zakresie do procesu dydaktycznego nowoczesnych technologii i programów komputerowych. Nie tylko podniosą efekt nauczania, ale również przyczynią się do wykorzystywania najnowszych osiągnięć nauki i techniki w życiu codziennym”.

Na blogu gromadzone są materiały do lekcji dotyczących figur geometrycznych. Kolejne wpisy blogowe stanowią nie tylko dokumentację pracy nauczyciela, ale mogą być również garścią inspiracji dla innych pedagogów. „Matematyka zmysłami” udowadnia, że lekcje matematyki mogą być ciekawe (sic!) i można nawet na ich temat blogować.



I jak to w sztuce wygląda?

11 May 2011 21:54

Zadanie do wykonania okazało się bardzo przyjemne - i dzieci szukały figur geometrycznych w internecie. Okazało się, że taka sztuka jest dla nas bardzo bliska, ponieważ znamy już te figury bardzo dobrze i mogliśmy też zabawić się w małych artystów

Taką stworzyliśmy galerię...



Lekcja: Figury w sztuce

4.7. KSIĘGA PAMIĄTKOWA KLASY – POMYSŁ NA LEKCJĘ WYCHOWAWCZĄ

Blog może stanowić doskonały sposób na stworzenie książki pamiątkowej, dokumentującej wycieczki klasowe, dyskoteki szkolne i sukcesy uczniów. Na takim blogu nauczyciel może również umieszczać mate-

riały edukacyjne dla swoich uczniów.

Przykładem tak prowadzonego bloga może być „Internetowa kronika pierwszaków”, dziennik prowadzony przez dwie nauczycielki, wychowawczy-

nie klas 1a i 1b. Na blogu umieszczana jest głównie fotodokumentacja: rozpoczęcie roku szkolnego, pikniki szkolne, wyjścia klasowe, konkursy i warsztaty, w których uczniowie brali udział.

Internetowa kronika pierwszaków (grade 1)

Szkoła Podstawowa Towarzystwa Oświatowego "Edukacja" w Łodzi, POLAND

wtorek, 14 lutego 2012

Laureaci Ogólnopolskiego konkursu plastycznego

Klasa 1 b wzięła udział w ogólnopolskim konkursie plastycznym „Szwaleczyny kralowa jak baśń”. Nadzernym celem konkursu było wytonienie ilustracji do Białej Szwaleczyny. Uczestnicy konkursu po wybraniu tytułu białej otrzymywali jej pełną treść, po czym wykonywali dowolną techniką ilustrację do niej. Prace laureatów konkursu zostały opublikowane i zamieszczone w książce „Białe Szwaleczyny”.

W kategorii klas 1-3 szkół podstawowych:

- Zwyciężyła 1 klasa,
- Maja 3 miejsce.

GRATULACJE!!!

<http://www.bialoszwaleczyna.pl/index.html?task=art&id=405610>

etykiety: Klasa 1 b

Brak komentarzy:

Prześlij komentarz

Wpisz komentarz...

Autor:

- Krystyna K.
- Barbara Zaradka

My i świat

2,513 Visits
6 Races in 11 minutes
revolvermaps

Lista blogów

- Can you guess the animal?
- Educational projects
- Holiday Cards Exchange
- Kolo Małego Europejczyka
- Toddly Bear Project (USA - Poland)
- The ABC primary book

Can you guess the animals?

- Uderzeni
- Szwaleczyny
- Incredible English

etykiety

Internetowa kronika pierwszaków

5.

NOWA KULTURA, NOWE WYZWANIA

5.1. MODELE AUTORSTWA



Pytanie: kim jest autor? towarzyszy uczniom na wielu etapach edukacji. Często jest to zagadnienie, które w końcu napawa niechęcią, ponieważ omawiane jest bezustannie głównie na podstawie tekstów literackich. Tego typu oświatowe podejście do tematu skupia się jedynie na merytorycznej analizie tekstu, co mało mówi nam o funkcji autora w nauce i kulturze. Pamiętać należy, że autor to nie tylko pisarz czy poeta, ale również osoba, która tworzy treści wizualne, a także metateksty w pojęciu kulturowym, czyli te łączące rozmaite formy tradycyjne (słowo, obraz, dźwięk) oraz będące remiksem form medialnych. Co najważniejsze – wszystkie te zastosowania, wciąż ewoluujące, znajdziemy na blogach funkcjonujących w sieci. I nie chodzi tutaj o odwieczne poszukiwanie rodowodu autora, jednak aby zrozumieć swoisty fenomen autora współczesne-

go – także blogera, warto odnieść się do przeszłości.

O autorze od początku

W czasach starożytnych wykształcił się kult autora – twórcy, wspieranego imieniem mecenasa, który dzięki autorowi – twórcy promował swoją markę, jak powiedzielibyśmy we współczesnym języku marketingowym. Poprzez utrwalanie takiego wzorca młodzi ludzie doskonale dziś kojarzą imiona starożytnych twórców, czego nie można powiedzieć o ich znajomości autorów współczesnych. Kolejnym przewrotem w rozumieniu autorstwa stał się średniowieczny etos tworzenia na chwałę boską, przez co wielu autorów zrzucało się swoich praw, pozostawiało anonimowymi z wyboru, nie sygnowało swoich prac.

Zwrotem okazał się renesans, kiedy doszło do prawowitego odrodzenia kultu autora – jed-

nostki, który na stałe zakorzenił się w społecznej świadomości. Renesansowa koncepcja autora, odwołująca się do wzorców starożytnych, sprawiła, że myślenie o autorze – twórcy wykształciło się jako continuum międzyepokowe. Od tego czasu przyznawanie się do autorstwa jest swego rodzaju przynależną i niezbywalną powinnością każdego, kto ośmielił się tworzyć.

Homo Anonymous

Autor współczesny, czyli autor w sieci, jest bytem odbiegającym od wcześniejszych wyznaczników. Ma możliwość swobodnego żonglowania tożsamością. Z jednej strony może hołdować tradycyjnym regułom oraz ujawniać swoją tożsamość, natomiast z drugiej strony dystynktywna anonimowość w sieci stała się czołową wartością funkcjonowania online. Autor ma nieograniczone

spektrum kreowania, a także manipulowania swoim wizerunkiem w sieci, na co powinniśmy szczególnie zwracać uwagę uczniów. Atrakcyjność prezentacji w dużej mierze wyparła rzetelność życia online, dlatego ważne jest uświadamianie tego problemu. O tym, jak istotny to problem w rzeczywistości sieci, świadczą chociażby legendarne już protesty w sprawie Acta, które tak naprawdę w małym stopniu dotyczyły aspektu prawnego, a przede wszystkim były globalną demonstracją przeciw utracie anonimowości w sieci, która jest traktowana jako cecha przynależna sieciowemu funkcjonowaniu.

Powodów społecznej potrzeby anonimowości jest oczywiście wiele, natomiast tym, co nie-

zaprzeczalnie wygrywa, kiedy pozostajemy anonimowi, jest szansa większej swobody wypowiedzi, dzięki której nabieramy odwagi do kontrowersyjnych sądów lub publikacji własnej twórczości. Dobrym przykładem staje się właśnie blog i już kilkunastoletnia tradycja blogowania – począwszy od blogów prywatnych-blogaszków, przez blogi trendsetterские, na eksperckich kończąc. Coraz więcej z nich to specjalistyczne poradniki lub serwisy opiniotwórcze markowane nazwiskiem bądź nazwą autora, co też wskazuje na płynność zmian koncepcji autorstwa. Blogosfera stała się na przestrzeni ostatnich lat specyficznym medium, oddziałującym na życie społeczne bez względu na jawność autora bloga, jego anonimowość czy toż-

samość wykreowaną pod tzw. nickiem. Potwierdza to postulat zmiany wymiaru autorstwa w sferze online, którego pojęcie wynika też ze zmiany narzędzi twórczych, jakie wykorzystujemy w sieci.

Autor, czyli USER

Tworzenie treści w Internecie, w tym przypadku publikowanie tekstów i metatekstów (rozbudowanych o grafiki, fotografie, dźwięki, wideo) na blogu, to w rozumieniu generalnym podobna autorska twórczość, jak ta pojmowana tradycyjnie.

Zmiana zachodzi na poziomie form i narzędzi tworzenia treści, ale bloger to przede wszystkim autor. W tym momencie należy też pomyśleć o środowisku, w jakim przyjdzie tworzyć autorowi blogerowi.



5.2. ŚWIADOMA WSPÓŁPRACA NA BLOGU

Medialna otoczką

Każdy z nas może stworzyć i kształtować wokół siebie tak zwaną otoczkę medialną, zbudowaną z narzędzi, za pomocą których nawiguje w świecie treści kultury. Człowiek jest aktywny w tej stworzonej przez siebie własnej otoczce medialnej, która jest właściwie ciągłym procesem kształtowania się. To kształtowanie własnej otoczki medialnej wpływa na formowanie się pejzażu kultury współczesnej. Można powiedzieć, że każdy z nas, oddolnie poprzez kształtowanie swojej własnej otoczki medial-

nej, wpływa na obraz kultury współczesnej. Dzieje się tak, ponieważ te procesy są ze sobą wzajemnie powiązane, choćby z racji użytkowania tych samych narzędzi komunikacyjnych przez nas wszystkich opartych na tych samych kilobajtach, bazach danych.

To oddolne kształtowanie jest nowego rodzaju aktywnością i wyraża wolność oraz partycypację społeczną. Każdy ma do dyspozycji te same narzędzia i od niego zależy, na ile umiejętnie będzie się nimi posługiwać, aby być usłyszanym w społeczności, w kulturze.

Jesteś prosumentem

Wobec opisanej powyżej architektury otwartości w uczestniczeniu w kulturze zachodzą zmiany w pejzażu kultury konsumenckiej. Warto tutaj zwrócić uwagę na zjawisko prosumeryzmu. Niejako wynika ono z rozwoju technologicznego. Zwróćmy uwagę, że cyfrowe media dają narzędzia dedykowane do tworzenia, nie do odtwarzania. Oczywiście mogą zachodzić zjawiska miksowania, kopiowania, sklejania danych – ale już sam akt wyboru rzeczy, która ma zostać skopiowana, jest aktem

twórczym. Prosumeryzm najbardziej obecny jest w Internecie, bo tam ludzie najwięcej tworzą. Dlatego też poprzez pisanie własnego bloga człowiek staje się prosumentem odpowiedzialnym za treści, które publikuje. Nadaje w świat komunikat, który może na niego wpłynąć.

Prosumeryzm oparty jest na pojęciu prosumera, wprowadzonym przez Alvina Tofflera, amerykańskiego futurologa w latach 80. ubiegłego wieku. Oznacza możliwość pełnienia przez klienta podwójnej roli – producenta i konsumenta. Prosumeryzm nie dotyczy jedynie kwestii wytwarzania nowych produktów na rynku gospodarczym, dotyka także kształtowania się treści kultury. Prosumpcja opiera się na działaniu i charakteryzuje się afektywnym podejściem. Człowiek otwiera się na eksperymentowanie i jest nastawiony na zabawę. Ster rozwoju treści kultury leży w rękach prosumentów, ponieważ człowiek angażuje się w „sprzedawany produkt”, czyli w treść kultury, która jest puszczana w obieg.

Wolność w sieci – inna

Bardzo istotną cechą prosumeryzmu jest brak kontroli. Człowiek powinien mieć dostęp do specyficznej internetowej architektury wolności. Wszelkie regulacje oznaczają zahamowanie rozwoju. Uczestnik – użytkownik kultury nie może czuć się skrzepowany. Obcowanie człowieka ze zjawiskiem Internetu wymusza na nim zdobywanie wiedzy w celu kompetentnego poruszania się

w sieci. W związku z tym prosument zdobywa wiedzę także na temat swoich praw w Internecie i poznaje nowy wymiar wolności, zaczyna patrzeć w inny sposób na regulacje.

Czas na grę – interakcja

Współczesny uczestnik kultury, także bloger, nie tylko kształtuje to, co konsumuje. Przyjmuje także na przemian rolę widza i użytkownika. Dzięki mediom cyfrowym człowiek ciągle wędruje pomiędzy recepcją a działaniem. Stany percepcji i działania współlistnieją i wzajemnie się uzupełniają na zasadzie synergii. Bierny konsument przekształcił się w człowieka skazanego na współkształtowanie otaczającego go świata – wszystko dzięki wyuczeniu w człowieku nawyku interakcji ze światem, czy to wirtualnym, czy realnym.

Interakcja to nowa jakość współczesnego świata, w tym kultury i sztuki, która prowokuje. To interakcja jest tym brakującym ogniwem w rozwoju komunikacji, dzięki któremu możesz podjąć grę z rzeczywistością kulturowo-społeczną i dzięki temu w nowy sposób w niej uczestniczysz. Proces komunikacji przestał być formą monologu – właśnie dzięki interakcji stał się formą dialogu, gdzie odbiorca jest aktywnym współtwórcą treści kultury i ma możliwość ingerencji w przekaz. Interakcja daje Ci szansę na Twój własny aktywny i indywidualny odbiór komunikatów w sieci. Komunikowanie się jako interakcja jest negocjacją oraz wymianą po-

głądów i idei, jest ciągłym procesem uzgadniania znaczeń, sensów. Interakcja to taka gra, która nie ma końca, a najważniejszy jest w niej sam proces przechodzenia następnych leveli wtajemniczenia.

Tożsamość typu insert

W związku z dużą liczbą przemian – dotyczących zarówno stylu nauki, sposobu komunikowania się z rówieśnikami, czy samej kultury – trzeba zauważyć, że tożsamość człowieka też budowana jest w inny sposób niż niegdyś. Jeżeli coś Ci się spodoba w sieci, szybko to adaptujesz na własny grunt. Można to określić za polskimi badaczami jako tożsamość typu insert (ang. wkładka, wszywka). A dlatego jest insert, ponieważ ciągle jest w trakcie budowania-burzenia. Taka tożsamość jest zawsze otwarta na wszelkie przemiany. Łatwo można włączyć do niej przeróżne doświadczenia z własnego życia realnego czy wirtualnego, pod warunkiem że te elementy mogą na określony czas stworzyć spójną całość. W tej całości elementy współpracują ze sobą i budują człowieka. Model uczestnictwa w kulturze ma wpływ na kształtowanie się jednostki, więc to, jak człowiek uczestniczy w kulturze, wpływa na to, kim jest. I nie jest sam w tym uczestniczeniu – jest w sieci, pośród wielu innych autorów anonymousów, którzy kształtują poprzez cyfrowe media swoją tożsamość.



6.

BIŃ UCZESTNI- KŌW I UCZE- STNICZEK

AGNIESZKA JARMUŁ

Prezeska Fundacji „5Medium”, zajmującej się edukacją medialną. Absolwentka filologii polskiej na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie oraz studiów podyplomowych Akademia Menedżerów III sektora na Collegium Civitas w Warszawie.

Członkini zespołu Kultura 2020, przygotowującego aplikację finałową Lublina w konkursie Europejska Stolica Kultury 2016. Współpracuje z wieloma organizacjami: Ośrodkiem „Brama Grodzka – Teatr NN”, Stowarzyszeniem Wikimedia, Centrum Edukacji Obywatelskiej i ACK „Chatka Żaka”. Pomysłodawczyni i koordynatorka wielu projektów animacyjnych i edukacyjnych, zarówno z zakresu edukacji medialnej, jak i kulturalnej. W 2011 roku została nominowana do nagrody Żurawie – Lubelskie Wyróżnienia Kulturalne w dziedzinie kultura.

JAROSŁAW KOPEĆ

Licencjat orientalistyki i magister wiedzy o kulturze, wciąż jeszcze student na Wydziale „Artes Liberales” na Uniwersytecie Warszawskim. Zawodowo asystent w Pracowni Badań Czytelnictwa Instytutu Książki i Czytelnictwa Biblioteki Narodowej, gdzie bada praktyki czytelnicze w środowisku nowoczesnych technologii. Blogowo antropolog Internetu (<http://surfing.wymiarywiedzy.pl>).

ŁUKASZ MIROCHA

Filozof, geek. Związany z Wydziałem „Artes Liberales” Uniwersytetu Warszawskiego, gdzie w ramach programu Diamentowy Grant kieruje projektem badawczym z pogranicza filozofii, kulturoznawstwa i informatyki. Zajmuje się filozofią nowych technologii, zwłaszcza estetyką mediów cyfrowych oraz społecznymi i kulturowymi skutkami interakcji człowieka i nowoczesnych technologii. Prowadził zajęcia w Kolegium „Artes Liberales” Uniwersytetu Warszawskiego. Stały współpracownik magazynu technologicznego „iMagazine”. Współpracował z 4CF, Kulturą Liberalną i Narodowym Instytutem Audiowizualnym. Członek Polskiego Towarzystwa Studiów nad Przyszłością oraz Koła Badań nad Internetem i Nowoczesnymi Technologiami CyberLaw. Prowadzi blog: Człowiek i Technologie.

PIOTR SIUDA

Doktor socjologii. Fascynując się socjologią kultury oraz społecznymi aspektami Internetu, zajmuje się również edukacją medialną, w tym przede wszystkim zagadnieniami wykorzystania przekazów popkulturowych w edukowaniu formalnym i nieformalnym. Autor książek „Religia a Internet”, „Kultury prosumpcji” oraz „Japonizacja”. Publikował również w wielu czasopismach, m.in. „European Journal of Cultural Studies”, „Studia Socjologiczne”, „Studia Medioznawcze”, „Kultura i Edukacja”. Członek zarządu Oddziału Toruńskiego Polskiego Towarzystwa Socjologicznego. Koordynator kilku projektów badawczych, w tym zadania „Dzieci sieci – kompetencje komunikacyjne najmłodszych”, „Dzieci sieci 2.0”, „Prosumpcjonizm pop-przemysłów”. Prowadzi sieciowe miejsce o tematyce socjologiczno-medialno-popkulturowej (<http://www.piotrsiuda.pl/>).

RADOSŁAW BOMBA

Doktor kulturoznawstwa, pracuje na stanowisku adiunkta w Zakładzie Teorii Kultury i Metodologii Nauk o Kulturze w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Interesuje się humanistyką cyfrową, wizualizacją wiedzy, nowymi mediami, badaniem gier komputerowych. Redaktor książki „Zwrot cyfrowy w humanistyce”. Współorganizował pierwszy w Polsce THATCamp i konferencję naukową poświęconą humanistyce cyfrowej. Członek Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego i Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Współtwórca specjalizacji Cyberkulturoznawstwo i kierunku Technologie cyfrowe w animacji kultury w Instytucie Kulturoznawstwa UMCS. Zastępca redaktora naczelnego internetowego czasopisma naukowego „Kultura i Historia” (kulturaihistoria.umcs.lublin.pl). Współpracował z portalem Historia i Media. Prowadzi Bomba.blog (radoslawbomba.umcs.lublin.pl).

GRZEGORZ D. STUNŹA

Doktor nauk społecznych z zakresu pedagogiki. Adiunkt w Pracowni Edukacji Medialnej w Zakładzie Filozofii Wychowania i Studiów Kulturowych Instytutu Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego. Zajmuje się szeroko rozumianą edukacją medialną i kulturalną. Asystent koordynatora w projektach badawczych „Dzieci sieci – kompetencje komunikacyjne najmłodszych” i „Dzieci sieci 2.0 – kompetencje komunikacyjne młodych”. Prowadzi warsztaty z zakresu edukacji medialnej i współtworzy materiały edukacyjne (m.in. w serwisie edukacjamedialna.edu.pl i w ramach Medialabu Gdańsk). Jest współautorem „Katalogu kompetencji medialnych i informacyjnych”, wydanego przez Fundację na rzecz Nauki Polskiej. Współpracuje z Instytutem Kultury Miejskiej w Gdańsku, Fundacją Nowoczesna Polska. Stypendysta ministra kultury i dziedzictwa narodowego z zakresu edukacji i animacji kultury (lipiec – grudzień 2013). Prowadzi stronę: edukatormedialny.pl.

ALEKSANDRA WZOREK

Prawniczka, dziennikarka, edukatorka. Absolwentka Wydziału Prawa i Administracji Uniwersytetu Warszawskiego. Specjalizuje się w prawie oświatowym, samorządowym oraz karnym procesowym. Zajmuje się także kryminalistyką i kwestiami prawnymi związanymi z Internetem (Nagroda Fundacji Dzieci Niczyje za pracę „Wykorzystywanie seksualne dzieci w Internecie. Prawna analiza zjawiska oraz sposobów przeciwdziałania tzw. pornografii dziecięcej). Obecnie zaangażowana jest w projekt „Gra w klasy: rozwój bez granic” jako metodyk oraz project manager, tworząc innowacyjne programy nauczania oraz przygotowując interdyscyplinarne scenariusze zajęć wykorzystujących nowoczesne technologie. Prowadzi także cykle zajęć dla nauczycieli, dzieci i rodziców dotyczące postrzegania emocji w procesie edukacji „E2 - Empatia w Edukacji”, a także korepetycje przedmiotowo-terapeutyczne wykorzystujące innowacyjne metody nauczania. Twórczyni projektu Educoaching – warsztatów rozwojowych dla nauczycieli, wychowawców i trenerów.

ANIA KALINOWSKA

Kulturoznawczyni (miejska), absolwentka podyplomowego studium prawa własności intelektualnej Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Zajmuje się współzależnością między rozwojem nowych mediów a ich wpływem na kreatywny potencjał przestrzeni publicznej. Współpracuje ze środowiskiem artystów sztuki nowych mediów. Współorganizatorka cyklu wystaw audiowizualnych BYOB, zaangażowana w aktywności portalu digitalizacji sztuki publicznej PUSZKA. Publikuje w „Res Publika Nowa” oraz na portalu Historia i Media.

Od lutego 2013 roku prowadzi agencję lokalnej promocji LokaLOVE. Na co dzień współpracuje z lokalnymi inicjatywami, przedsiębiorcami, organizacjami i instytucjami w skali stołecznej i ogólnopolskiej. Uczy, jak darmowo promować się w sieci.

MATEUSZ WALIGÓRSKI

Student społecznej psychologii informatyki i komunikacji w Szkole Wyższej Pedagogiki Społecznej w Warszawie, od 2010 roku związany z branżą User Experience (z ang. doświadczenie użytkownika). Pierwotnie zajmował się badaniami użyteczności, następnie dzięki realizacji projektów dla wielu klientów rozwinął kompetencje analityczne. Obecnie zajmuje się analizą zachowań użytkowników stron internetowych i aplikacji mobilnych.

Prowadzi wykłady z analityki webowej na studiach podyplomowych SWPS w Warszawie i Wrocławiu. Po godzinach pasjonat zespołowych gier e-sportowych oraz tematyki wpływu gier na zmiany społeczne i kulturowe.

KATARZYNA GRZEBIELEC

Psycholożka-analityczka społecznej psychologii informatyki i komunikacji w Szkole Wyższej Psychologii Społecznej w Warszawie.

Realizowała projekty z zakresu modelowania procesów biznesowych oraz doradztwa organizacyjnego, a także nadzorowała wdrożenia systemów IT. Obecnie jej pasją jest projektowanie przyjaznych środowisk wychodzących naprzeciw potrzebom użytkowników. Interdyscyplinarne wykształcenie oraz doświadczenie zawodowe umożliwiają jej łączenie wiedzy informatycznej i psychologicznej.

Mama dwójki dzieci.

MONIKA GÓRSKA

Absolwentka filozofii i kulturoznawstwa Uniwersytetu Gdańskiego. Interesuje się estetyką i narzędziami nowych mediów, komunikacją wizualną.

Współorganizatorka konferencji „Estetyka jako narracja i meta-narracja”, prowadzonej w 2012 roku przez Zakład Estetyki i Filozofii Sztuki Uniwersytetu Gdańskiego oraz Polskie Towarzystwo Estetyczne.

Administratorka profilu Trójmiasto za Free na Facebooku.

Prowadzi firmę z branży designu i mody.

PIOTR PESZKO

Projektant, trener i twórca szkoleń online. Bloger i komentator zjawisk związanych z nowoczesną edukacją. Autor bloga o e-learningu (blog.2edu.pl). Pomysłodawca i organizator serii edukacyjnych barcampów – EduCamp oraz studiów na temat e-learningu.

edu^k**kacja**

Medialab Gdańsk / >

ISBN 978-83-938408-8-5



9 788393 840885