

Po co mi TIKi

czyli o „przezroczystości” technologii

Liczba bezpłatnych narzędzi TIK, jakie możemy wykorzystywać w szkole, rośnie lawinowo. Na jedno kliknięcie dostępne są generatory krzyżówek, rebusów, wykreślanek, zabawnych (lub ozdobnych) napisów, memów, gifów, quizów w dziesiątkach (a może i setkach) odsłon... Na wyciągnięcie myszki mamy platformy do tworzenia grafiki, prezentacji, filmów, animacji, komiksów, e-booków itd. Bardzo łatwo dzięki nim przygotować lekcję z tzw. efektem wow. Jeszcze łatwiej, niestety, zachłysnąć się kolejnymi poznawanymi narzędziami i na niemal każdej lekcji pokazywać uczniom kolejną, cudowną apkę. Niestety, blask taki może zamiast oślnić – oślepić.

Uczniowie po pierwszej fascynacji szybko poczują się zagubieni lub odniosą wrażenie, że uczą się przede wszystkim obsługi kolejnych narzędzi (wydaje się, że wraz z wprowadzeniem nauczania zdalnego w marcu 2020 r. wielu nauczycieli doświadczyło właśnie podobnego zagubienia przy kolejnych narzędziach prezentowanych na dziesiątkach webinarów). Co zatem zrobić, by korzystanie z apek (a szerzej z narzędzi TIK) było nie tylko efektowne, lecz przede wszystkim efektywne?

Kluczowa wydaje mi się przezroczystość technologii. Co mam na myśli? Poza lekcjami informatyki (gdzie sytuacja jednak trochę inaczej wygląda) wszystkie apki, platformy, generatory itp. powinny być niewidoczne, powinny stać się tym, czym w istocie swej są – NARZĘDZIAMI służącymi do realizacji celów. Nauczyciel, planując swoje działania, wie, jaki cel chce osiągnąć i jakie narzędzie (np. TIK) może mu w tym pomóc. Odwrotna kolejność myślenia (czyli: „poznałam nowe narzędzie i wyszukuję, w jaki sposób dopasować je do lekcji”) bywa naprawdę zgubna.

Narzędzia w grze

Taka „filozofia” korzystania z narzędzi TIK przyświecała mi, gdy budowałam zadania do zaprojektowanej przeze mnie gry edukacyjnej „Życie w wielkim mieście”. Rozgrywałam ją przez ponad dwa miesiące z maturzystami. W ten sposób omówiliśmy całą epokę międzywojnia wraz z wszystkimi lekturami na 66 lekcjach (więcej o grze: <https://nieprzecietnelekcje.blogspot.com/2021/11/co-to-bya-za-gra.html>).



Alicja Podstolec

nauczycielka języka polskiego w Salezjańskim Zespole Szkół Publicznych im. św. Dominika Savio w Zabrze oraz wykładowca języka migowego, autorka kilkunastu artykułów z zakresu dydaktyki oraz językoznawstwa, współredaktorka dwóch tomów serii „W świecie logopedii”, współautorka e-booka „Tur-lane lekcje, czyli kostki na polskim. 20 pomysłów na niezwykle lekcje języka polskiego”, prowadzi blog <https://nieprzecietnelekcje.blogspot.com/>. Ambasador Wakelet, Nearpod Certified Educator, Superbelfer RP



Trudność w przygotowaniu gry polegała m.in. na niepewności sytuacji – zaczęliśmy rozgrywkę w szkole, ale wciąż

w powietrzu wisało przejście na edukację zdalną (co zresztą się stało, uczniowie na 10 dni trafili na kwarantannę, szczęśliwie nie musieliśmy przerywać zmagania). Gra musiała być tak pomyślana, by można ją kontynuować również w sytuacji braku bezpośredniego kontaktu. Zdecydowałam więc, że podstawowym środowiskiem gry będzie prezentacja przygotowana w genial.ly.



Wybrałam tę platformę ze względu na łatwość przygotowania samej prezentacji, możliwość osadzania różnych zadań, wykorzystania adekwatnych do poszczególnych tematów grafik oraz sposób udostępnienia gry uczniom (przesłanie linku), a także możliwość rozbudowywania prezentacji w czasie trwania gry. Poza genial.ly korzystaliśmy z wielu aplikacji (m.in. Wakelet, Quizziz, AnswerGarden, Kahoot, Tricider, Canva, Nearpod, generator biletów), memów, wycinków z gazety). Czy to dużo? Być może, ale wszystkie one były podporządkowane zadaniom, a całość rozłożona w czasie. Przyjrzyjmy się kilku przykładom.

Uczniowie w pierwszym dniu gry otrzymali ode mnie imienne bilety wygenerowane tutaj: https://tickets.kadsoftwareusa.com/?fbclid=IwAR1IRJJZa7QcQUZSNef-B_I67N-Kv3_Qyvne-V-KMxQG5e5VAvn9zviCPkc.



Stały się one oczywiście początkiem fabuły, ładnym jej „materialnym” znakiem (w grze uczniowie przyjeżdżają z prowincji do Warszawy w roku 1918 i muszą się w stolicy odnaleźć).

To oczywiście trochę zbędny gadżet, właśnie po to, by uzyskać wspomniany efekt wow. To prawda, ale nie do końca. Na odwrocie biletów były bowiem kody QR, prowadzące do gry.



Było to o tyle istotne, że link do gry był oczywiście przesłany uczniom poprzez dziennik elektroniczny i grupę na portalu społecznościowym, ale zależało mi na tym, by uczniowie w czasie kolejnych lekcji mieli szybki dostęp do gry.

Wszystkie zadania obowiązkowe uczniowie wykonywali podczas zajęć w szkole. Dodam, że zasadniczo treść zadań nie odbiegała od tego, co robię z uczniami także poza grą. Zmienić się musiała czasem jedynie forma zadań w taki sposób, żebym mogła przyznać za ich wykonanie punkty. Czasem na przykład prosiłam uczniów o sformułowanie tezy interpretacyjnej jakiegoś utworu albo wskazanie w omawianym na lekcji tekście aluzji literackich czy też krótką interpretację plakatu z przedstawienia teatralnego. Zależało mi na tym, żeby wypowiedzieli się wszyscy uczniowie (po to, by zaktywizować całą klasę, a nie jedynie najbardziej zainteresowanych, a także dlatego, że zadanie miało być punktowane). W takich sytuacjach sięgaliśmy najczęściej po tzw. szybkie aktywności w aplikacji Nearpod. Pozwalają one na zadanie pytania otwartego lub utworzenie tablicy współpracy, gdzie uczniowie mogą przypiąć swoje odpowiedzi. Czy narzędzie TIK było tutaj konieczne? Oczywiście, że nie – w kilku podobnych sytuacjach uczniowie pisali swoje odpowiedzi na małych karteczkach, które mi oddawali. Efekt, można powiedzieć, taki sam. Ale znów nie do końca – gdy używaliśmy aplikacji zdecydowanie łatwiej było udostępnić uczniom odpowiedzi koleżanek i kolegów – a zatem przejść do kolejnego etapu lekcji – konfrontacji różnych opinii czy po prostu dyskusji nad zagadnieniem (dodam jeszcze, że łatwiej ocenia się zadanie, gdy ma się odpowiedzi zebrane w jednym linku niż na 28 kartkach).

Weryfikujące quizy

Omawianie niemal każdej lektury (a w grze były 4) rozpoczynam od jakiejś formy sprawdzenia stopnia przyswojenia przez uczniów jej treści. Naturalne więc było, że sięgnęli-

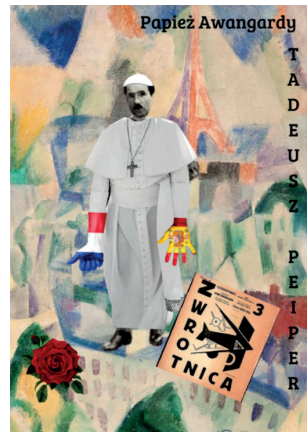
śmy tutaj po quizy – Quizziz i Kahoot (korzystam zasadniczo z tych dwóch narzędzi do tworzenia quizów – uczniowie je lubią, mają wszystkie potrzebne mi funkcje, nie mam więc potrzeby wyszukiwania kolejnych). Tutaj chciałabym jednak powiedzieć o nieco innym wykorzystaniu aplikacji. Otóż... jedno z ostatnich zadań dodatkowych (wykonywanych już poza lekcją, w domu) polegało właśnie na utworzeniu przez graczy quizu (miał być elementem lekcji powtórzeniowej). Nie muszę dodawać, że tworzenie quizu dla rówieśników pozwala na ćwiczenie przez ucznia innych umiejętności niż jego rozwiązywanie, a dodatkowo wymaga przypomnienia sobie wiadomości (w tym przypadku z epoki). Na zrobienie tego zadania zdecydowało się kilkoro uczniów, zagraliśmy więc w kilka różnych quizów z epoki międzywojnia. Było to o tyle ciekawym doświadczeniem, że mogliśmy zobaczyć, jak różne mogą być pytania, stało się to też przyczynkiem do dyskusji na temat tego, na jak różne kwestie zwracają uwagę tworzący testy.

Niektóre zadania dodatkowe wymagały od uczniów zajęcia stanowiska w jakieś sprawie (np. oceny różnych postaw poetyckich w międzywojniu) i wejście w polemikę z innymi uczestnikami rozmowy. Idealnym do takich aktywności narzędziem stał się Tricider. Uczniowie mogli odpowiadać na zadane przeze mnie pytanie dzięki linkowi podpiętemu do głównej gry. Od razu widzieli też odpowiedzi innych graczy i mogli się do nich ustosunkować.

W ramach zadań dodatkowych gracze mogli też np. tworzyć memy (do *Ferdydurke*) czy wycinki prasowe, jako relacje z rewolucji w Baku (*Przedwiośnie*), przygotowywali plakaty dotyczące biografii Peipera.



przyznaniu punktów oznaczałam pracę reakcją na Wakelecie, stąd nie było ryzyka, że coś pominię (zwłaszcza, że zadania te były długoterminowe).



Co istotne, wszystkie użyte w grze narzędzia były już uczniom znane (poznawali je stopniowo w ciągu poprzednich lat nauki), więc w czasie rozgrywki ich zastosowanie było dla wszystkich zupełnie oczywiste (nie zdarzyła się sytuacja, żeby trzeba było tłumaczyć sposób funkcjonowania narzędzia). Jeśli macie ochotę zobaczyć, jak wyglądała nasza rozgrywka, zapraszam tutaj (oczywiście usunięte zostały dane osobowe uczniów):

<https://view.genial.ly/6148db426c5f750dd401c789/interactive-content-zycie-w-wielkim-miescie>



Korzystali tutaj ze znanych nam już wcześniej narzędzi, w tym ulubionej przez nich Canvy (w której przygotowałam też dla zwycięzców gry zaproszenia na bal). Wszystkie prace umieszczali na przygotowanych tematycznych Wakeletach. Dzięki temu uczniowie mogli zobaczyć nawzajem swoje prace (wiele razy zdarzało się, że się wzajemnie komplementowali), nie trzeba ich było nigdzie przysyłać, ryzykując zagubienie w poczcie elektronicznej, a ja po

☞ Tekst jest rozszerzoną wersją artykułu opublikowanego na stronach Sekcji Informatyki Szkolnej PTI: <https://sis.pti.org.pl/o-przezroczystosci-technologiei/?fbclid=IwAR-0c0WnQeGIQGLo84YI1vHzZBV7sSQeo0p6qkCV9D-DwGDL2PU32aJ4Nu50I>