

Danuta Kitowska, Robert Kreczmer

NIEZBĘDNIK KAŻDEGO NAUCZYCIELA

CENTRUM DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

PIŁA, 2014

SPIS TREŚCI

1. Informacje wprowadzające	3
2. Metody	
• Metody wykładowe	7
• Dyskusja	9
• Studium przypadku	13
• Metoda projektu	7
• Gry dydaktyczne	21
3. Techniki	
• prezentacyjne	23
• pracy w grupie	27
• kreowania pomysłów	32
• ewaluacyjne i oceniające	38
4. Narzędzia IT i formy ich zastosowania w edukacji	
• Infografika	51
• Podcast	59
• Prezi	64
• Microsoft Power Point	73
• Webquest	78
• Portale społecznościowe, komunikatory, inne	82
- Twitter	82
- Ask.fm	90
- Tumblr	93
- Instagram	98
- Snapchat	98

O autorach:

Łączy ich pasja nauczycielska, a niniejszy projekt powstał z umiłowania „komputera” i edukacyjnych eksperymentów...

podinsp. **Robert Kreczmer**, wykładowca Szkoły Policji w Pile jest dynamiczny i z łatwością zamienia tablet na jacht, a ten na deskę. Nie pije kawy, ale zawsze ma niespożytą energię☺



dr **Danuta Kitowska**, nauczyciel, woli ciszę kinowej sali, ruchliwością wprawia w zdumienie jedynie podczas kreowania nowych pomysłów... Pije dużo kawy ale ciągle ma niedosyt działania☺

Od autorów:

„kwestia przydatności tego typu poradników jest niepodważalna” (RK)

Zwykle zagłębiając się w jakiś materiał w formie instrukcji obsługi, mamy duży kłopot ze zrozumieniem "nazewnictwa", sposobu i kolejności wykonywania poszczególnych czynności. Dlatego w innych krajach dano sobie radę z tym zagadnieniem bardzo łatwo, przygotowując poradniki w formie podręcznika zaopatrzonego w dużą ilość grafik, zdjęć i opatrzonego zwykle poradami oraz uwagami, czego przykładem może być seria „...for dummies”. W Polsce coraz większą popularnością cieszy się seria „...dla opornych”.

Czym się w takim razie wyróżnia NASZ - „wyrób”?

- jest jedyny i niepowtarzalny, poprzez:

1. docelowego odbiorcę, jakim jest nauczyciel (chcący wzbogacić własny warsztat pracy),
2. zakres zgromadzonej tematyki,
3. ważkość poruszanych tematów,
4. dobre rady zawarte w materiale,
5. przykłady rozwiązań z różnych etapów edukacji,
6. no i przede wszystkim, formę ułatwiającą samodzielne pokonywanie trudów zawitych zagadnień.

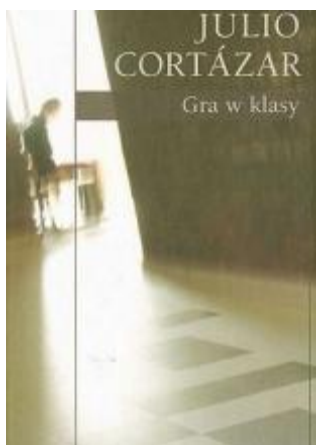
Zamiast wstępu

Bardziej tutorial



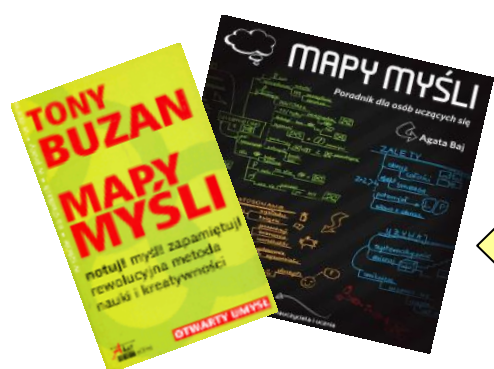
niż publikacja

KSIĄŻKA OTWARTA – nie pretendująca do miana Literatury, choć mająca pewne wspólne cechy...



"Gra w klasy" to książka szczególna: **można ją czytać w nieskończoność, odkrywając coraz to inne konteksty**, układając za każdym razem nowe warianty zakończenia poszczególnych wątków, zmieniając kolejność rozdziałów i stron. **Ta książka przypomina zabawę w klocki, kiedy z małych sześciątów powstaje pałac albo most** - możliwości są nieograniczone, zwłaszcza gdy klocki dostaną się w ręce dziecka, które ożywi je swoją wyobraźnią

<<http://lubimyczytac.pl/ksiazka/47841/gra-w-klasy>>



Inspirowali nas Tony Buzan oraz Agata Baj (dziękujemy Agatko;)

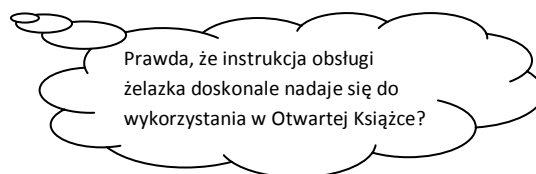
INSTRUKCJA OBSŁUGI KSIĄŻKI

SZANOWNY CZYTELNIKU

Nasza książeczka to połączenie wyjątkowej łatwości obsługi i doskonałej efektywności. Po przeczytaniu niniejszej instrukcji, obsługa książki nie będzie problemem. Prosimy Państwa o uważną lekturę instrukcji obsługi przed rozpoczęciem czytania. Przestrzeganie zawartych w niej wskazówek uchroni Państwa przed niewłaściwym użytkowaniem. Instrukcję należy zachować i przechowywać tak, aby mieć ją zawsze pod ręką. Należy dokładnie przestrzegać instrukcji obsługi w celu uniknięcia nieszczęśliwych wypadków.

Uwaga!

Książeczka przeznaczona jest wyłącznie do użytku domowego.



Książka składa się z kilku rodzajów elementów: **M**etod, **T**echnik, **N**arzędzi oraz części pn.

Sprawdzone.

[O czym w poszczególnych częściach książki](#)



Metody: wykład, dyskusja, gry dydaktyczne, studium przypadku, metoda projektu, drama.

Najpierw prezentowana jest metoda, potem zazwyczaj charakteryzowane są **techniki specyficzne** dla danej metody

Techniki: prezentacyjne, ewaluacyjne, pracy w grupie, pozyskiwania wiedzy, kreowania pomysłów

Narzędzia: e-portfolio, podcasty, webinary, webquesty

Poszczególne rozdziały, których drogowskazem (spisem treści) będzie mapa myślowa, poświęcone będą określonym metodom, technikom i narzędziom, czytelnik będzie mógł samodzielnie dopasować do metody.

Sprawdzone – to propozycje rozwiązań metodycznych wcześniej sprawdzonych w praktyce

Sposób prezentowania treści metodycznych w niniejszej publikacji znacznie odbiega od dotychczas stosowanych w różnego rodzaju poradnikach metodycznych. Wyzwania gospodarki opartej na wiedzy rysują nową rolę zawodową nauczyciela, który staje się coraz częściej nie tylko mistrzem i wzorem, ale osobistym mentorem, a nawet coachem dla każdego podopiecznego. Rola edukacyjna nauczyciela nie ogranicza się tylko do kształcenia ucznia, kierowana jest również ku rodzicom, innym nauczycielom, słuchaczom Uniwersytetu Trzeciego Wieku, studentom.

Nauczyciel staje się badaczem oświatowym, analizuje swoje działania, uczestniczy w innowacyjnych przedsięwzięciach, inspirowanych wieloma projektami dofinansowanymi ze środków EFS. Projektując przedsięwzięcia często tworzy swoją rzeczywistość edukacyjną.

Ta nowa rola zawodowa wymaga przede wszystkim zmiany mentalnej nauczycieli, ale również zaadaptowania adekwatnego do zadań instrumentarium metodycznego (metody, techniki i narzędzia, ze szczególnym uwzględnieniem ICT). Wielką trudność sprawia pedagogom sprostanie dynamice zmian w tym ostatnim zakresie i właśnie ta publikacja, ma być próbą odpowiedzi na potrzebę wypełnienia luki w obszarze ich wsparcia. Publikacja, dzięki swojemu otwartemu charakterowi i ciągłemu uzupełnianiu, ma szansę stać się aktualnym kompendium wiedzy dla nauczycieli 2 dekady XXI wieku.

Metody wykładowe w szkole mają największą tradycję. I chociaż ich efektywność budzi wątpliwości, to i tak wciąż stanowią podstawową formę przekazywania wiedzy. Częstotliwość ich stosowania w nauczaniu rośnie wprost proporcjonalnie do „numeru” etapu edukacji.

Każdy z nas ma swoje doświadczenia zarówno z uczestniczenia w wykładach jak i z ich prezentacji. Coś wiemy, coś nam się wydaje, w dodatku mamy swoje przyzwyczajenia i sprawdzone wzorce, w związku z tym zazwyczaj nic nie zmieniamy od lat.

Jakim jestem wykładowcą?



Nie mam obaw przed wykładami, mam dużo dobrych doświadczeń. Podczas wykładów korzystam ze swoich sprawdzonych i zweryfikowanych przez lata notatek. I nie są zapisane na pośliskich kartkach atramentem, ale przepisane na komputerze i włożone do oznaczonego segregatora. Podczas prezentacji, staram się mówić utrzymując właściwe tempo i porządek treściowy. Nie pozwalam sobie na zbytne dygresje i chaos. Nigdy nie chodzę po sali, zazwyczaj stoję za stołem lub mównicą.



Nie byłbym sobą, gdybym nie wykorzystywał podczas wykładu nowoczesnych technologii informacyjnych. Obowiązkowo stosuję projektor i laptop, często tablicę interaktywną. Wymyślam najróżniejsze „pstryki” aby zainteresować uczniów. Ostatnio podczas lekcji uczniowie otrzymali zadanie wykorzystania swoich iPadów. Nie noszę ze sobą notatek, mam tablet. Aktualnie pracuję nad webinarium dla maturzystów. W ub. roku uczniowie często konsultowali się ze mną po lekcjach wykorzystując platformę e-learningową.



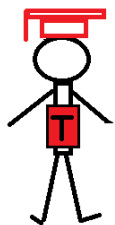
Zawsze trochę się denerwuję przed wystąpieniem, a już w trakcie mówienia jestem wyraźnie podekscytowana. Do każdego tematu mam przygotowaną prezentację w Power Poincie, która bardzo mi pomaga, bo po prostu mnie prowadzi. Lubię, kiedy uczniowie żywo reagują na to co im mówię i pokazuję, pozwalam na spontaniczne reakcje. Podczas prezentacji treści jestem dość ruchliwa, stoję głównie przed biurkiem, pamiętam aby nie zasłaniać swoją postacią ekranu.

Mówiąc, gestykuluję.

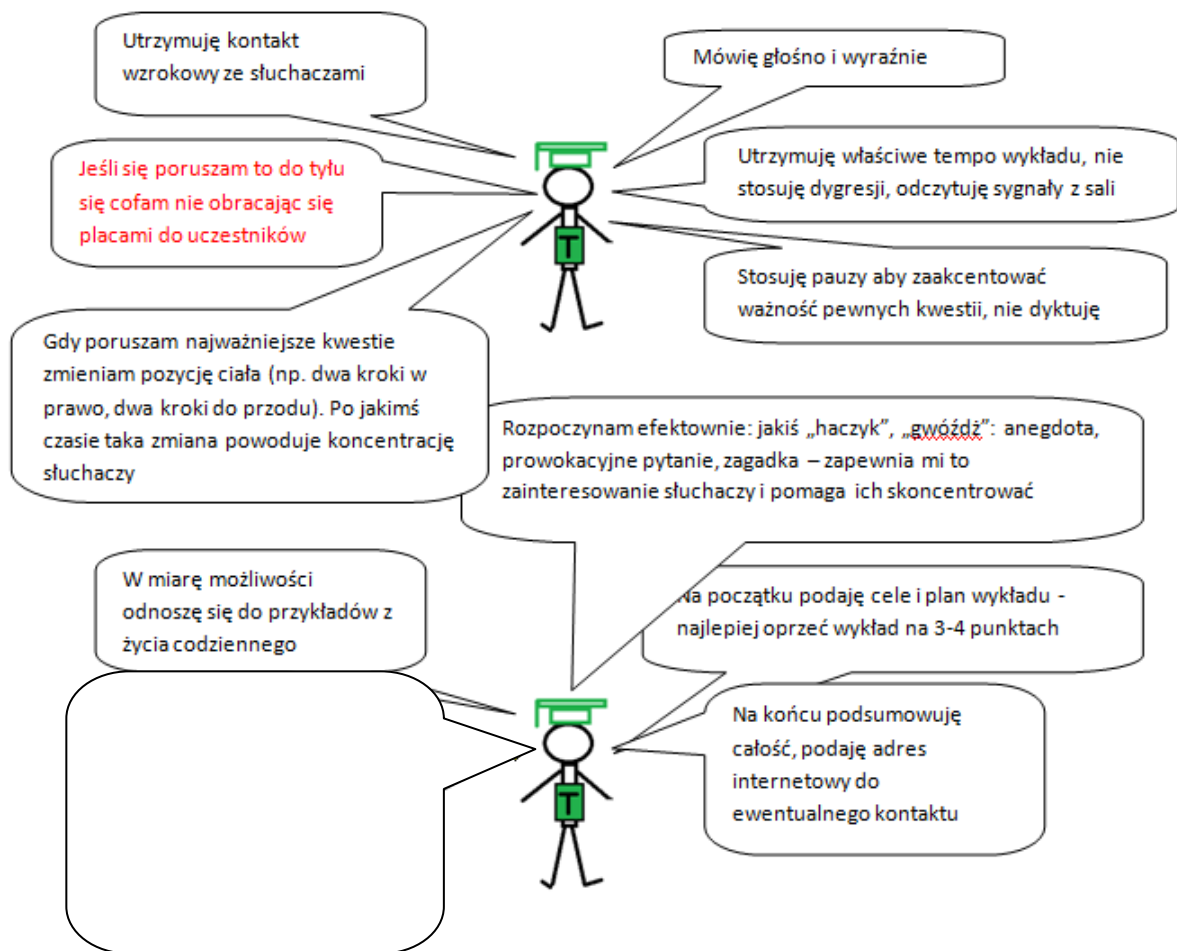


Nie lubię wykładów, bo mnie męczą i mam świadomość, że męczą słuchaczy. Lubię być w bezpośrednim kontakcie z uczniami i stymulować ich do aktywności, a wykład ogranicza zdecydowanie taką możliwość. Staram się mówić krótko i na

temat, a za to angażuję/prowokuję słuchaczy do podjęcia dyskusji. Mimo wszystko mam jakiś dyskomfort.



Nie zastanawiałem się nad efektywnością moich wykładów. Sądząc po poziomie pracy klasowej, który stanowi esej, chyba nie jest najgorzej. Każdy wykład rozpoczynam prezentacją jakiegoś motywu, który stanowi nawiązanie do tematu - czasami jest to fragment filmu, innym razem książki, obraz, artykuł prasowy, przedmiot. Zdarzyło mi się poprosić uczniów o odegranie pewnej scenki wg napisanych przeze mnie ról. Nie uważam tego za nowatorskie, na pewno jestem bardziej tradycyjny i przywiązany do słowa, niż moje koleżanki i koledzy. Podczas wykładu jestem swobodny i nie ograniczam się do jakiejś konkretnej przestrzeni, ale z pewnością nie przypominam profesora Johna Keatinga z filmu pt. „Stowarzyszenie umarłych poetów”.



Metody – dyskusja

Dyskusja może przebiegać w sposób otwarty, ale bywa że jest w specjalny sposób aranżowana (kierowana). Przykładem takiej dyskusji jest **dyskusja panelowa**. Charakterystyczną cechą tego sposobu dyskusji jest istnienie dwóch grup: grupy eksperckiej oraz grupy obserwującej. W pierwszym etapie dyskusji rozmawia ze sobą tylko grupa pierwsza, druga jedynie przysłuchuje się (nieco zmodyfikowana technika nosi nazwę *techniki*

akwarium¹), w drugim etapie, przysłuchujący się mogą zadawać pytania. Dyskusją grupy eksperckiej często kieruje (lub ją tylko porządkuje) wyznaczona osoba (moderator).

Odmianą dyskusji moderowanej, ze względu na jej cel jest **dyskusja fokusowa**, koncentrująca się na głównym temacie. Dyskusja fokusowa jest przykładem dyskusji kierowanej i dużą rolę w niej odgrywa moderator, dyskretnie kierujący dyskusją. Dyskusje fokusowe są narzędziem badawczym, powszechnie stosowanym w socjologii, psychologii, badaniach społecznych i marketingowych.

Przykładem dyskusji, ukazującej dwie perspektywy problemu jest **deбата za i przeciw**, która pozwala na zderzenie się przeciwstawnych argumentów.

Klasycznym przykładem dyskusji o podobnym charakterze jest **deбата oxfordzka**, w której biorą udział dwa zespoły prezentujące przeciwstawne poglądy. Dyskusja rozpoczynana jest przez uczestnika broniącego tezy, a następnie głos jest zabierany kolejno przez przedstawicieli obydwu grup. Najważniejszym elementem dyskusji jest głosowanie słuchaczy, którzy decydują, która opcja argumentów ich przekonała.

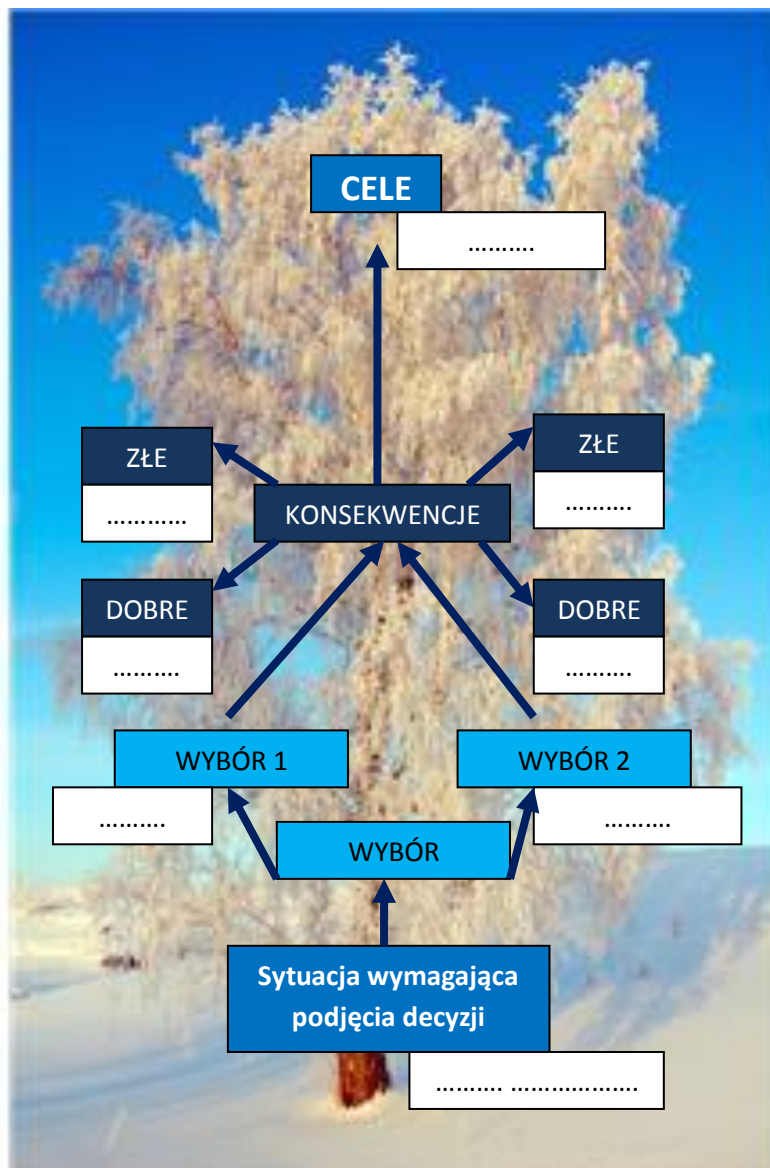
Dla lepszej organizacji i prezentacji argumentów i wynikających z ich przyjęcia konsekwencji, można wykorzystać sposoby **prezentacji wizualnej** przebiegu procesu myślenia: metaplan, drzewo decyzyjne, „słoneczko”, „puste krzesło” i inne.

Metaplan. Prowadzący dzieli uczestników na kilkusobowe grupy, w których próbują zanalizować wskazany problem w oparciu o poniższe pytania pomocnicze zawieszone na tablicy lub arkuszu papieru. Odpowiedzi na pytania zapisują pod pytaniami (można je zapisywać na kolorowych karteczkach przypinanych/przyklejanych pod pytaniami). Pytania wyraźnie strukturalizują dyskusję i wspierają osiągnięcie efektu. Plansze są prezentowane na forum.

¹ Akwarium – technika, polegająca na tym, że pewna część dyskusyjna, dramowa odbywa się wyodrębnionej przestrzeni (na scenie), pozostali uczestnicy są wyłącznie widzami, po prezentacji jest czas na ocenę, zadawanie pytań, refleksje, w zależności od celu zadania.



Drzewo decyzyjne jest techniką wizualizacji dyskusji, która wspiera proces podejmowania decyzji. Jeśli uczestnicy mają rozwiązać pewien problem powinni najpierw go sformułować (opisać) wpisując w pień drzewa. Następnie (na poziomie gałęzi) wpisują możliwe rozwiązania określonego poniżej problemu. Każde z rozwiązań niesie dobre i złe konsekwencje wyboru, które uczestnicy umieszczają na trzecim poziomie. W koronie drzewa określają cele i wartości, którymi się kierują.



Technika pn. **puste krzesło** umożliwia włączenie się do dyskusji wszystkich osób w każdym jej momencie. Po postawieniu problemu (pytanie można napisać na kartce i wyeksponować na środku sali), prowadzący proponuje minimum trzy różne odpowiedzi zapisane na kartkach A4. Następnie przymocowuje kartki do trzech krzeseł usytuowanych w centrum pomieszczenia, do czwartego krzesła przypina kartkę z zapisanym znakiem zapytania lub pustą kartkę (możliwość zaproponowania jeszcze innej odpowiedzi). Uczestnicy zajmują miejsca w pobliżu krzesła z odpowiedzią, z

którą się identyfikują. Następnie typują osobę, która zasiada na krześle ze „swoją” odpowiedzią i prezentuje argumenty. Osoby na krzesłach mogą się zmieniać. Głos zabiera tylko osoba siedząca na krzesłach z kartkami.

Dyskusja kończy się w określonym czasie, chociaż temat nie będzie wyczerpany. Gdy poglądy grup są już jasno zarysowane i przedstawione zostały wszystkie argumenty, prowadzący przerywa dyskusję. Jeśli ktoś zmieni zdanie, może zmienić grupę. Nauczyciel podsumowuje dyskusję.

Korespondencyjna debata jest techniką, w której pracuje się w parach – jedna z osób jest wyznaczona do prezentowania stanowiska „za”, druga „przeciw”. Na kartce papieru, na której umieszczono pytanie problemowe, członkowie par zapisują swoje argumenty i kontrargumenty. Praca jest przemienne, trwa do wyczerpania czasu lub pomysłów. Na koniec odczytuje się publicznie korespondencję.

Metody – studium przypadku

Analiza przypadku (inaczej studium przypadku, metoda przypadków, case study)

Metoda polegająca na badaniu i interpretowaniu jakiegoś konkretnego przypadku, wyprowadzaniu wniosków, przewidywaniu skutków ewentualnych decyzji. Materiał do analizy powinien być atrakcyjny, aktualny dla uczestników, wzbudzający u nich emocje. O powodzeniu zajęć prowadzonych tą metodą decyduje trafnie dobrany opis przypadku.

Nauczyciel przygotowuje opis studium przypadku wraz z pytaniami problemowymi. Uczniowie pracują w kilkusobowych zespołach, w zależności od ustaleń mogą/lub nie mogą uzyskiwać dodatkowe informacje od nauczyciela. Po wykonaniu zadania, zespoły prezentują publicznie wyniki swojej pracy.

Piszemy scenariusz kolejnego odcinka. Studium oparto na znanym serialu telewizyjnym. Opis studium przypadku zawiera krótkie wprowadzenie do serialu, charakterystykę głównych bohaterów i problemy do rozwiązania: *Czy walczyć o pozostanie Artura w firmie, czy motywować go do podzielenia się wiedzą, jeśli tak, to jak to zrobić? Jak zdobyć wiedzę o sposobach Elizy na sukces? Jak zabezpieczyć pozostałą wiedzę w firmie? Jak zaprogramować wymianę wiedzy między pracownikami? Kodyfikacja czy personalizacja?*

Następnie uczestnicy w grupach przygotowują rozwiązania, które prezentowane są publicznie. Członkowie grup mogą zadawać sobie wzajemnie pytania. Pracę podsumowuje prowadzący.

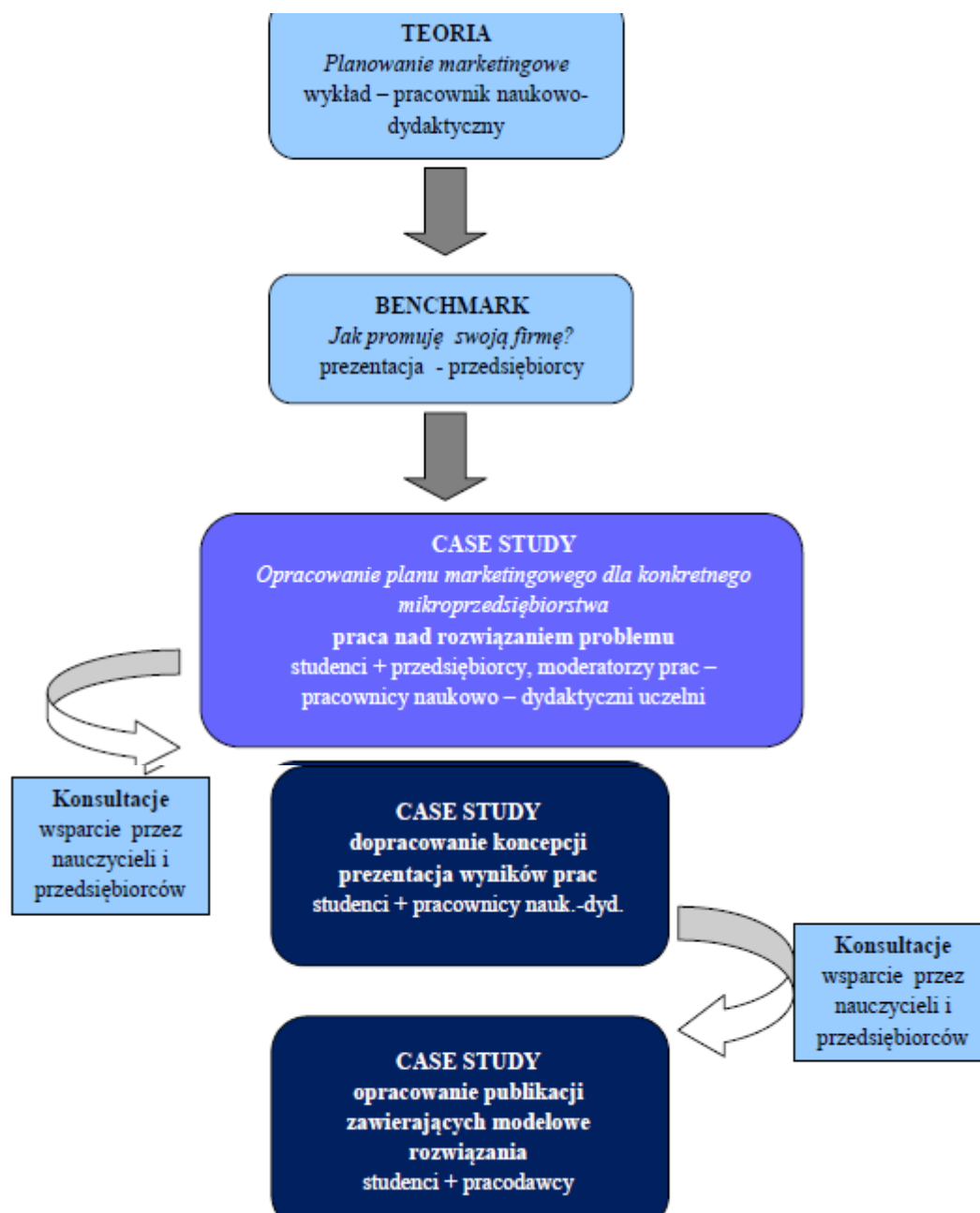
(przykład pochodzi z zajęć ze studentami w ramach przedmiotu „Zarządzanie wiedzą”)

Studium przypadku jako modelowy element pracy ze studentami

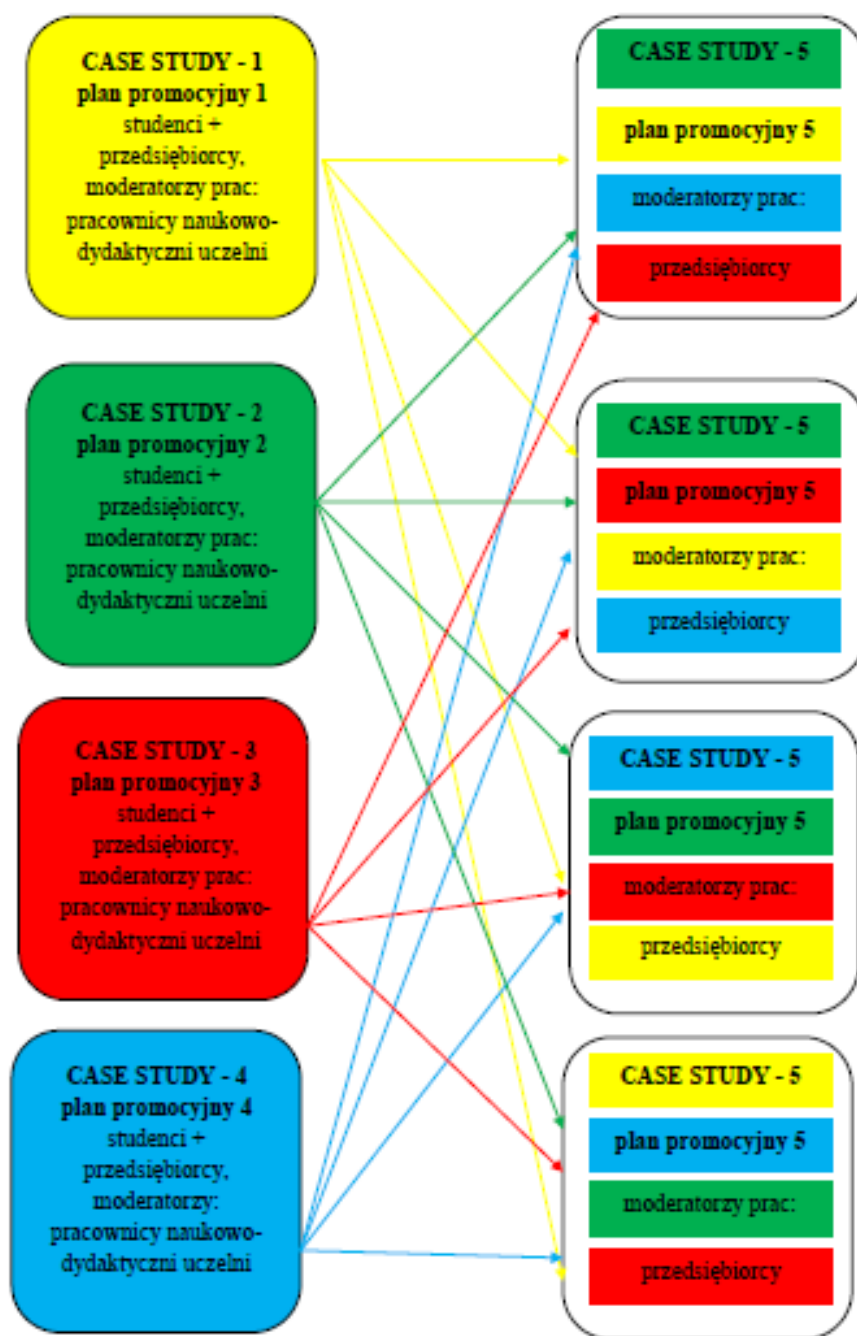
Case study polegało na rozwiązaniu problemu dotyczącego promocji hipotetycznych mikroprzedsiębiorstw branży turystycznej. Grupy problemowe (złożone ze studentów, branżowych przedsiębiorców i nauczycieli akademickich) pracowały nad czterema różnymi studiami przypadków przygotowując plany promocyjne. Projekty planów były następnie weryfikowane przy współpracy nauczycieli akademickich i zaprezentowane przez studentów podczas konferencji „Innowacyjna Gospodarka”, która odbyła się 3 grudnia 2011r. w WSB w Pile. Po prezentacji wszyscy zaangażowani w projekt przedsiębiorcy analizowali propozycje wskazując ich mocne i słabe strony, przyczyniając się do stworzenia rozwiązań modelowych.

Kolejne warsztaty, tym razem moderowane przez przedsiębiorców, polegały na pracy nad studium przypadku (jednakowym dla wszystkich), które dotyczyło zaproponowania wydarzeń mających na celu wspólną promocję różnych podmiotów. Zadanie miało na celu przybliżyć idee działań promocyjnych w ramach klasteringu. Powstałe modele i rozwiązania zostały zaprezentowane w postaci publikacji.

Model sposobu pracy ze studentami wykorzystującego studium przypadku w ujęciu pionowym



Model sposobu pracy ze studentami w ujęciu poziomym (przekrojowym - budowa zespołów)



Schematy, źródło: D.Kitowska, M.Kłos, Budowa sieci współpracy dla tworzenia innowacyjnych produktów, Pila 2012r.

Istotą tej metody jest fakt podjęcia przez ucznia/studenta samodzielnych działań mających na celu rozwiązanie określonego problemu. Działania realizowane są wg ściśle określonego planu. Cechą charakterystyczną tej metody jest jej interdyscyplinarność oraz możliwość kształtowania wielu kompetencji kluczowych (współpracy zespołowej, w tym podejmowania decyzji, rozwiązywania problemów, planowania i organizowania własnej pracy, korzystania z różnych źródeł informacji, wyboru i syntezy informacji, sztuki wystąpień publicznych, samooceny własnej pracy). Praca tą metodą umożliwia również kształtowanie odpowiedzialności za podjęte i wykonane zadania.

Praca zgodnie z metodą projektu dzieli się na etapy:

- Określenie obszaru projektowego
- Wybór i uzasadnienie tematu
- Określenie celów
- Określenie zadań
- Ocena ryzyka
- Monitoring realizacji, jakości \prezentacja
- Ocena projektu wraz z oceną wkładu pracy zespołu projektowego

GROSIK DO GROSIKA...ZIELEŃ DO ZIELENI

projekt dedykowany uczniom klas I-III szkoły podstawowej

Wprowadzenie

Ochrona środowiska to także oszczędne gospodarowanie zasobami nieodnawialnymi.

Umiejętność oszczędzania nie należy do cnót obywatelskich Polaków i nie wyróżnia naszego społeczeństwa, pomimo wielu ekonomicznych przesłanek, nakazujących wręcz powszechne wprowadzenie takiego modelu życia rodaków.

I chociaż nie wyłączny brak owej cechy przeszkadza nam w osiągnięciu stanu względnej stabilizacji ekonomicznej, to z pewnością warto zastanowić się nad mądrością tych, którzy mimo iż wiele posiadli, tak oszczędnie z(używają).

Umiejętność oszczędzania świadczy z pewnością o planowej i gospodarskiej działalności.

Nie nabędzie jej jednak Jan, jeśli mały Jaś nie doświadczy jej we własnym domu czy przedszkolu. A jeśli na skutek edukacji – odpowiedzialnej oszczędności, właśnie rano Jaś zakręci swemu tacie wodę w łazience i powie przy tym: „Tato ,czy ty nie wiesz, że na drugim końcu tej rury czeka spragniony wody człowiek”, to tata z wdzięcznością przytuli synka i podziękuje mu za mądrość. Wie bowiem, że czerpią z tego samego źródła. Mądrość człowieka, wymaga zbliżenia, wręcz powrotu do mądrości i ładu świata. Wychowanie człowieka XXI wieku do tego zadania, jest rzeczą niebywale trudną. Dlatego wyjątkowego sensu nabiera wspólne oddziaływanie wychowawcze szkoły i rodziców. Projekt „Grosik do grosika...” jest wstępem i zaproszeniem do programu, który powinien towarzyszyć każdemu z nas przez całe życie, by następnie być troskliwie przekazywanym naszym następcom.

Aby chodzić po trawniku jak po dywanie, potrzeba kilku lat starannej pielęgnacji...

Cel ogólny:

- poznanie znaczenia wody i energii w życiu człowieka,
- zaprezentowanie prostych sposobów na ochronę środowiska,
- aktywizacja rodziców dzieci do współpracy ze szkołą.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- rozumie znaczenie wody i energii w życiu każdego człowieka,
- projektuje różne sposoby oszczędzania wody i energii oraz wytwarzania mniejszej ilości odpadów,
- stosuje różne metody oszczędzania wody i energii,
- segreguje odpady,
- produkuje mniej odpadów.

Uwagi o realizacji projektu:

Cały projekt może być wkomponowany w program wychowawczy szkoły i zaprojektowany w formule czterech żywiołów;

- klasa I to WODA
- klasa II to ZIEMIA
- klasa III to OGIEŃ
- nauczyciele i rodzice to POWIETRZE

Każdy poziom edukacyjny (również nauczyciele i rodzice) w tej konwencji przystrajają swoje pracownice, dzienniki lekcyjne lub nawet stroje szkolne. Projekt rozpoczyna ogólnoszkolna impreza, na której poszczególne „żywioły” prezentują się w dowolnej formie, np. plastycznej, teatralnej, ruchowej itp.

Tematyka prezentacji: *cechy charakterystyczne danego „żywiołu”, znaczenie w przyrodzie itp.*

UWAGA: *OGIEN = ENERGIA*

Metody pracy:

- metoda projektów

Szczegółowy opis zadań, które mają doprowadzić do realizacji założonych celów:

KLASA I – WODA

Zbadaj ile wody zużywa się w twoim gospodarstwie domowym w ciągu miesiąca.

Zastanów się wspólnie z rodzicami jak można ją zaoszczędzić. Wyniki ustaleń zawieś w widocznym miejscu w domu w postaci wskazań, zaleceń, regulaminu. Raz w miesiącu sprawdzaj stan licznika wodomierza. Wyniki zapisuj w karcie badawczej. Oblicz ilość zużytej w danym miesiącu wody odejmując od stanu końcowego stan początkowy. Zastanów się nad skutecznością zastosowanych metod oszczędnościowych.

Badania przeprowadź w trzech kolejnych miesiącach.

Załącznik nr 1. Karta badawcza

<i>Data</i>	<i>Stan licznika</i>	<i>Ilość zużytej wody</i>	<i>Zastosowane metody oszczędzania wody</i>
	<i>Początek badania</i>	<i>-----</i>	<i>-----</i>

O ile zapotrzebowanie waszej rodziny w wodę zmniejszyło się, spróbuj obliczyć o ile.

Dowiedz się od rodziców ile kosztuje „jednostka” wody i pomnóż przez tę kwotę ilość zaoszczędzonych „jednostek”. Jaka to suma? Na co mogłaby wystarczyć?

KLASA II – ZIEMIA

Zbadaj ile twoja rodzina wytwarza odpadów w czasie miesiąca. W tym celu codziennie wieczorem waż na wadze łazienkowej worek ze śmieciami. Wyniki wprowadź do karty badań. Po miesiącu wspólnie z rodzicami zastanów się nad metodami zmniejszenia wytwarzania odpadów. Spróbujcie wasz projekt realizować. Cały czas przeprowadzaj ważenie śmieci i zapisywanie wyników w tabeli.

Po kolejnym miesiącu zastanów się nad efektami.

Załącznik nr 2. Karta badawcza

<i>Kolejny dzień</i>	<i>Data badania</i>	<i>Dzienna ilość śmieci zebrana przez rodzinę ucznia (kg)</i>
1		
2		
3		
-----	-----	<i>RAZEM (kg)</i>

KLASA III – OGIEŃ

Zbadaj ile energii elektrycznej i ewentualnie gazu zużywa się w twoim gospodarstwie domowym w ciągu miesiąca. Odczytaj stan liczników lub pobór energii zapisany na ostatnich rachunkach za energię elektryczną i gaz. Zastanów się wspólnie z rodzicami jak można zaoszczędzić energię. Raz w miesiącu sprawdzaj stan licznika elektrycznego i miernik poboru gazu. Wyniki zapisuj w karcie badawczej. Oblicz ilość zużytych w danym miesiącu: energii elektrycznej i gazu odejmując od stanu końcowego stan początkowy. Zastanów się nad skutecznością zastosowanych metod oszczędnościowych. Badania przeprowadź w trzech kolejnych miesiącach

Załącznik nr 3. Karta badawcza A

<i>Data</i>	<i>Stan licznika</i>	<i>Ilość zużytej energii elektrycznej</i>	<i>Zastosowane sposoby oszczędzania energii</i>
	<i>Początek badań</i>		

Załącznik nr 3. Karta badawcza B

<i>Data</i>	<i>Stan licznika</i>	<i>Ilość zużytego gazu</i>	<i>Zastosowane sposoby oszczędzania gazu</i>
	<i>Początek badań</i>		

Czas trwania projektu – w całości oraz poszczególnych etapów:

Projekt jest realizowany w ciągu min. 3 miesięcy.

- I etap – impreza ogólnoszkolna – „Przedstawienie żywiołów”,*
- II etap – badania w domach, realizacja projektów,*
- III etap – podsumowanie wyników, wyprowadzenie wniosków, szacowanie oszczędności.*

Rezultaty projektu, w tym proponowane sposoby prezentacji projektu i czas tej realizacji.

- nabranie nawyków oszczędzania energii i wody oraz wytwarzania mniejszej ilości odpadów,*
- oszczędzanie pieniędzy w domowych budżetach,*

- prezentacja w postaci wspólnej sesji, na której poszczególne „żywioty” prezentują efekty realizacji swoich projektów,
- wyniki oszczędności są zaprezentowane w postaci wykresów,
- publicznie podany jest łączny wynik oszczędności we wszystkich gospodarstwach domowych,
- nauczyciel i rodzice prezentują w dowolnej formie ile „zyskało” dzięki projektowi środowisko.

Kryteria oceny projektu.

Głównym kryterium oceny projektów będzie:

- zdolność do zaangażowania do współpracy rodziców,
- jakość, rozmiar i charakter inicjatyw rodzicielskich,
- systematyczność badań uczniowskich,
- efekty w postaci oszczędności w domowych budżetach,
- nabycie trwałych umiejętności i nawyków oszczędzania energii i wody oraz minimalizowania wytwarzania odpadów.

Ocena nastąpi po upływie dłuższego czasu na podstawie wyników ankiety przeprowadzonej wśród rodziców uczniów.

PROJEKT WYRÓŻNIONY W OGÓLNOPOLSKIM KONKURSIE NA PROJEKTY EDUKACYJNE ORGANIZOWANYM PRZEZ MIESIĘCZNIK „AURA”, MINISTERSTWO ŚRODOWISKA I NFOŚ I GW – 2002.

Scenariusz opracowany w Pracowni Edukacyjnej K&K w Pile²

Metody – gry dydaktyczne

Gra dydaktyczna jest dla ucznia/studenta jedną z najatrakcyjniejszych metod. Podczas gry zbiera on informacje, pokonuje trudności, rozwiązuje rozmaite problemy, opracowuje strategię, przewiduje skutki swoich działań, współpracuje z innymi. Atrakcyjność tej metody wiąże się z przyjemnością, jaką człowiek czerpie z uczestniczenia w grze, podczas której wchodzimy w pewien fikcyjny świat wraz z obowiązującymi tam regułami. W grze najbardziej istotny jest konstytuujący ją element emocjonalny, pewien stopień napięcia, które

² D.Kitowska (red.) Projekt edukacyjny i inne formy uczenia się we współpracy, Pracownia Wydawniczo-Edukacyjna K&K, Piła 2003, ss.19-23.

wynika z samej zabawy, rywalizacji i chęci wygranej. Gra dzieje się w świecie wyimaginowanym, ale angażuje „na żywo”, przeżywane emocje są autentyczne! Aby gra była dydaktyczna, musi czegoś uczyć.³

Poniżej opis przykładowej gry planszowej:⁴

Inne „LOTTO CHEMICZNE”

Zestaw do gry, to plansze ze schematem podziału substancji chemicznych oraz kartoniki z nazwami substancji. Uczniowie mają na ławkach po jednej planszy oraz kartoniki z nazwami substancji chemicznych.

Przebieg rozgrywki:

Jeden uczeń prowadzi grę i jest sędzią. Pozostali uczniowie w grupach dopasowują kartoniki z przykładami substancji i wkładają w odpowiednie miejsce na planszy. Uczniowie także wpisują na planszy po 2 przykłady substancji znanych z życia codziennego (albo wpisują nazwy substancji na czystych kartonikach). Gra trwa do momentu wypełnienia planszy, a sędzia wraz z nauczycielem czuwa nad przebiegiem gry.

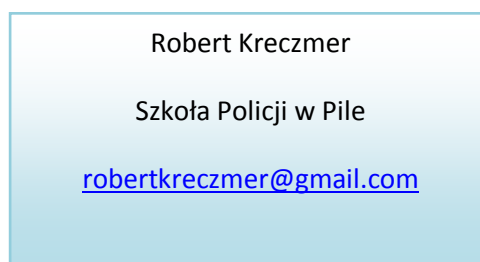
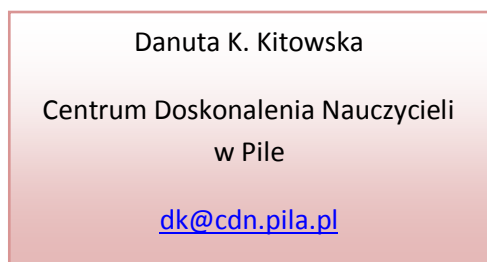
Po zakończonej grze, każda z grup głośno czyta po jednym przykładzie nazwy dopasowanych substancji chemicznych. Wygrywa ta grupa, która najszybciej wykonała zadanie i podała najwięcej podała przykładów substancji znanych

³ http://edukacjafundamentalna.edu.pl/wp-content/uploads/2014/10/edukacja_fundamentalna_program.pdf, dostęp <24.10.2014r.>

⁴ D.Kitowska, Gry dydaktyczne z chemii, WOM, Piła 1996, s. 19.

Prezenter

„Wizytówka prezentera” jest bardzo oczekiwanym elementem każdego wystąpienia, warto przedstawić swoje wykształcenie i doświadczenie, a gdy wiąże się to z tematem, nawiązać do swojej rodziny, zainteresowań, podróży itp.



Przedstawiając siebie, pamiętajmy aby powiedzieć dlaczego to właśnie ja prezentuję dany temat!

- **Kontakt z publicznością**

Osoba prezentująca powinna przez cały czas prezentacji starać się odbierać sygnały od publiczności. Jeśli utrzymujemy kontakt wzrokowy z uczestnikami, obserwujemy potakiwania, odpowiadanie na zadane przez prowadzącego pytania, ciszę w momentach opowiadania czegoś bardzo interesującego przez prezentera, możemy być spokojni o odbiór naszego przekazu. Jeśli zaś, w sali słysząc cały czas rozmowy, osoby wychodzą grupami, to znak, że należy natychmiast zrobić przerwę. Wytrawny prezenter bardzo szybko dostrzega konieczność przerywania prezentacji. Nie należy przejmować się pojedynczymi, chwilowymi wymianami uwag pomiędzy uczestnikami – to znak, że żywo reagują na komunikaty i muszą je skomentować.

- **Wizerunek**

Prezenter skupia uwagę uczestników prezentacji przez cały jej czas, więc jego ubiór, fryzura, a nawet makijaż powinny być dostosowane do wystąpienia. Im bardziej jesteśmy elegancy, tym bardziej okazujemy szacunek dla naszego słuchacza.

Bardzo ważne jest unikanie złych nawyków:

- wkładanie rąk do kieszeni,
- zasłanianie sobą ekranu,
- opieranie się o mównicę czy stół,
- patrzenie w sufit lub widok za oknem,

- mówienie zbyt głośne, lub zbyt ciche,
- przepraszanie za brak doświadczenia,
- stosowanie wielu dygresji,
- mówienie metajęzykiem.

Każdy występujący ma swój styl i sposób mówienia, warto jednak pamiętać, żeby „naturalność” uzupełnić kilkoma technikami☺:

- nie bój się gestykulacji – uwiarygodnia przekaz,
- utrzymuj kontakt wzrokowy z uczestnikami,
- przyzwyczaj słuchacza do mówienia rzeczy ważnych w określony sposób i w określonym miejscu,
- stosuj pauzy dla akcentowania ważnych kwestii,
- jeśli chcesz sprawdzić czas, rób to dyskretnie (lepiej spojrzeć na zegar ścienny niż na zegarek na ręce),
- przedstawiaj materiał ilustracyjny, wykorzystuj kolory, ilustruj pojęcia przestrzenne, posługując się warstwami i połączeniami, ilustruj informacje liczbowe za pomocą wykresów,
- pamiętaj aby prezentowane slajdy były widoczne i czytelne z ostatnich rzędów sali.

• Czynności wstępne podczas tworzenia prezentacji

Budując prezentację, koniecznie trzeba zadać sobie pytania:

- **jaki jest cel prezentacji?**
- **dla kogo ją robimy:** kim są nasi słuchacze, jakie mają potrzeby?
- **jaką formę i strukturę przyjmujemy** i co nam będzie potrzebne?

Struktura prezentacji

*„Dobre wystąpienie powinno wyczerpać temat, nie słuchaczy.”
Winston Churchill (1874-1965), polityk brytyjski, mąż stanu*

• Wstęp

"Nigdy nie będziesz miał drugiej szansy, by zrobić dobre wrażenie."

D.Ogilvy

Techniki przykuwania uwagi . Dobra **prezentacja** ma kształt litery U. Zaczyna się „**młotkiem**”(„haczykiem”, „gwoździem”) i kończy się „**młotkiem**”. "Młotek" to element, zdanie, niezwykle silnie działające. Mogą to być pytania, cytaty, anegdoty, przedstawienie tła historycznego, odniesienie do bieżących wydarzeń. Celem zastosowania takich rozwiązań jest zainteresowanie, zaintrygowanie, rozbawienie ale również skoncentrowanie słuchaczy na prezentacji.

We wstępie należałoby zarysować problem, cel i krótko zawartość prezentacji. Warto zwrócić uwagę na korzyści płynące z prezentacji a także czas jej trwania.

- **Rozwinięcie**

Pamiętaj o słowach Voltaire'a: "Nudziarz to ten, kto mówi wszystko"

To właściwa część prezentacji, która powinna być realizowana zgodnie z planem.

- **Zakończenie**

„Dobre przemówienie powinno mieć przede wszystkim udany początek i niebanalne zakończenie. Należy jednak pamiętać, aby początek i koniec znajdowały się możliwie jak najbliżej siebie.”

Winston Churchill (1874-1965), polityk brytyjski, mąż stanu

Zakończenie to nie tylko krótkie podsumowanie - przejrzyste, łatwe do zapamiętania streszczenie najważniejszych faktów, które, zdaniem prowadzącego, powinni zapamiętać uczestnicy. **Zakończenie** jest także sygnałem do działania dla uczestników - czasem na zadawanie pytań, dyskusję, wyjaśnianie wątpliwości. Nim nastąpi pożegnanie się ze słuchaczami, warto upewnić się, czy wiedzą, jak mogą się skontaktować z prelegentem.

Czasami zadawane pytania stanowią trudność dla prezentującego. T.Hindle proponuje zestaw odpowiedzi, z których w takich sytuacjach można skorzystać:

„Nie znam odpowiedzi, ale postaram się je znaleźć. Czy mogę prosić Panią/Pana o adres, abym mógł wysłać odpowiedź?”

„Muszę się nad tym zastanowić. Czy możemy wrócić do tego później? Proszę o następne pytanie.”

„Nie jestem pewien czy znam odpowiedź na to pytanie. Proponuję omówienie tego po zakończeniu prezentacji.”

„Na to pytanie nie ma ani dobrej ani złej odpowiedzi. Osobiście uważam jednak, że...”

Jeśli pytający nie będzie usatysfakcjonowany można skierować pytanie do całej grupy.⁵

Wskazówki techniczne

⁵ T.Hindle, *Sztuka prezentacji*, Wyd. Wiedza i życie, Warszawa 2000, s. 62

Przygotowując prezentację trzeba uwzględnić kilka parametrów: czas, miejsce (aranżacja przestrzeni)⁶, liczbę uczestników, materiały dla uczestników, inne pomoce (np. sprzęt i oprogramowanie). Poniżej kilka dobrych rad dotyczących tworzenia prezentacji komputerowej.

WZORCOWA PREZENTACJA – Techniczne ujęcie☺

Aby prezentacja była czytelna, najczęściej stosuje się czcionkę bezszeryfową – np. Arial, nie używa się czcionek, które nie mają polskich znaków diakrytycznych (a więc ą, ć, ś, ń, ó, ł, ę, ż, ź). Należy pamiętać o czytelności wykresów, które muszą być proste i łatwe do interpretacji, ważne są stosowane nagłówki i opisy wykresów. Kolor w prezentacji stosujemy konsekwentnie.

Podstawowymi kolorami prezentacji są:

- **niebieski** lub **granatowy**,
- **zielony**,
- **czarny**
- **czerwony** (zakazane rzeczy!)

Pamiętamy, że najlepiej broni się prostota, zatem prezentacja nie zawiera ozdobników.

Na slajdach zapisujemy tylko słowa kluczowe, pamiętamy o wielkości czcionek!

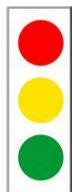
„Mowa nie zawsze potrzebuje słów.”
François Mitterrand (1916-96), polityk, w latach 1981-85 prezydent Francji

Używamy **symboli**

Kot - działanie instynktowne



Pantera - działania dynamiczne



Kolory świateł drogowych – ocena zachowań, ocena procesów itp.

⁶ Tamże, s.16.

Atrakcyjności prezentacji dodają **fotografie**, szczególnie gdy są to fotografie związane ze środowiskiem pracy, nauki uczestników. Jeśli jest to kolejna prezentacja dla tej samej grupy uczestników, warto wykorzystać w niej wizerunki samych uczestników (fotografie robimy systematycznie od pierwszych zajęć). To sprawi, że poczują większą identyfikację z prezentowanym tematem.

Stałym elementem prezentacji są dziś **infografiki** – ilustracje, które objaśniają nam skalę i strukturę analizowanych zjawisk, zawierają mapki, wykresy, diagramy.

Techniki: pracy w grupie

Każda grupa jest pewnym organizmem, z którym trzeba obchodzić się z dużą rozważą. Grupa oznacza się dynamizmem, żyje swoim życiem, czego warto być świadomym i w tym celu poznać kilka zasad i technik rozważnego "pielęgnowania" rozwoju grupy. Niestety, temat chociaż ważny, jest marginalizowany lub zupełnie lekceważony w kształceniu zarówno nauczycieli jak i trenerów.

Zatem zanim odważymy się stanąć przed grupą warto zapoznać się z refleksją Jacka Jakubowskiego:

*Jestem teoretyzującym praktykiem. Przede wszystkim praktykiem, czyli osobą, która skoncentrowana jest na działaniu. Działanie zaś jest nieuchronnie związane z próbą zrozumienia świata, w którym się działa.*⁷

KIEROWANIE PRACĄ GRUPY

KONTRAKT

Na samym początku współpracy z grupą warto określić wspólne zasady pracy (kontrakt). Kontrakt najczęściej ma charakter umowy pisanej (choć może też być umową niepisaną), która powstaje w toku dyskusji grupowej lub jest proponowana grupie przez nauczyciela

⁷ <http://www.jacjakubowski.pl/index.php/trening/21-o-procesie-grupowym> <31.12.2012>

Na ogół kontrakt wyjaśnia następujące zagadnienia:

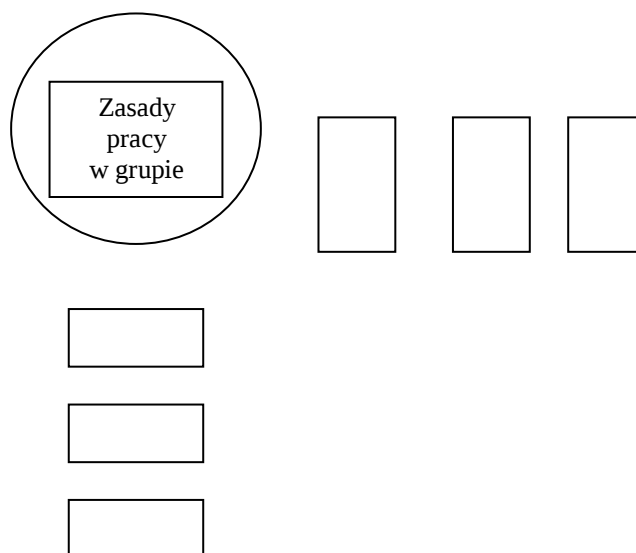
- cele grupy,
- cele indywidualne uczestników,
- metody pracy, które będą stosowane na zajęciach,
- reguły współżycia w grupie, ewentualne kary i nagrody, ustalenia dotyczące miejsca i czasu oraz innych spraw związanych z pracą grupy.⁸

Kontrakt może dotyczyć tylko jednego z podanych elementów, np. zasad pracy w grupie

Jednym ze sposobów jego powstawania jest technika „słoneczka”.

Słoneczko

Uczestnicy, indywidualnie, na małych kartkach zapisują zasady pracy w grupie. Na każdej kartce zostaje zapisana tylko jedna zasada, np. „jeden mówi reszta słucha”, „nie krytykujemy swoich wypowiedzi”, „nie spóźniamy się” itd. Następnie w kiluosobowych grupach na plakatach ze schematami słoneczka grupują tematycznie swoje zapisy w postaci promieni słońca:



Każda z grup prezentuje swój plakat. Teraz jest już łatwo ustalić najważniejsze punkty kodeksu (kontraktu), które należałoby zapisać na tablicy lub dużym arkuszu i często się do

⁸ K.Szmidt, *Porządek i przygoda – poradnik metodyczny*, WSiP, Warszawa 1996, s. 36

niego odnosić. Czasami uczniowie na znak akceptacji podpisują lub pieczętują palcem (ręką) zatwierdzone kontrakty.

KONTRAKT

1. Szanuj swój czas i innych
2. Bądź życzliwy i tolerancyjny
3. Atakuj problemy, nie ludzi.
4. Nie oceniaj
5. Bądź aktywny
6.

A oto przykładowa lista proponowanych zasad pracy w grupie do wykorzystania w konstruowaniu kontraktu:

1. **Inicjatywa** – bądź źródłem pomysłów i twórczej inwencji.
2. **Prawdziwość** – bądź sobą. Nie udawaj kogoś, kim nie jesteś. Bądź otwarty i szczery w wyrażaniu swoich myśli i uczuć.
3. **Odpowiedzialność** – od ciebie zależy, ile się nauczysz. Bądź odpowiedzialny.
4. **Odmowa** – masz prawo odmówić udziału w konkretnym ćwiczeniu, jeśli czujesz, że może ci ono nie służyć. Odmawiając, nie tracisz praw członka naszej grupy ani nie narażasz się na żadne kary.
5. **Współdziałanie** – podejmuj współpracę i wspólny wysiłek w parach lub większej grupie. Bądź tolerancyjny w stosunku do tych, którzy myślą i zachowują się inaczej niż ty.
6. **Nie oceniające informacje zwrotne.** – nie oceniaj wytworów i zachowań kolegów i koleżanek, chyba, że bierzesz udział w konkursie.
7. **Komunikacja interpersonalna** – mów do kolegi, a nie o koledze.⁹

Praca grupowa ma ogromne znaczenie przy problemowej specyfice wykonywanych zadań. Praca w grupach uczy współpracy, kształtuje umiejętności komunikacji i negocjacji, ułatwia aktywizację wszystkich jej uczestników. Wyniki pracy są ciekawsze niż powstałe w pracy indywidualnej.

⁹ K.Szmidt, Porządek i przygoda – poradnik metodyczny, WSiP, Warszawa 1996, s. 37.

PODZIAŁ NA GRUPY

Liczebność grup ma również znaczenie dla współpracy w zespole. Najlepiej pracują grupy 4-5 osobowe, mieszane pod względem płci - choć zależy to od zaufania (np. w niektórych metodach może być inaczej). Dlatego trzeba dokładnie zastanowić się jaki typ grupy zaplanować do określonych zadań.

Wyróżnia się następujące sposoby tworzenia grup:

- Dobrowolny, bez ograniczeń (np. "dobierzcie się w trójki", "jak chcecie")
- Dobrowolny spełniający pewne narzucone warunki ("dobierzcie się w pary mieszane - chłopak z dziewczyną")
- Losowy (za pomocą odliczania, kart, obrazków, cukierków w różnokolorowych opakowaniach itp.)
- Podział dokonany przez prowadzącego¹⁰

Zapamiętaj!

Nowej grupy staraj się nie dzielić na zespoły losowo - lepiej niech pracują tak jak usiedli, lub niech podzielą się w taki sposób jak chcą - nie zaburzy to uczestnikom poczucia bezpieczeństwa i wpłynie na klimat pracy !

ROLE ZADANIOWE - ważne z punktu widzenia rezultatu zadania

- **Lider/koordynator/kierownik** - koordynuje działania członków grupy, dba o realizację planu, kontroluje jakość wykonanej pracy, koncentruje działania grupy na rezultacie pracy
- **Generator pomysłów/inicjator/inspirator** - częściej niż inni podejmuje nowe rozwiązania i pomysły, inspirowanie do podejmowania podobnych działań

¹⁰ Praca zbiorowa pod red. E. Goźlińskiej, CODN Warszawa 1997

- **Ekspert** – udziela informacji, często zadaje pytania, podejmuje działania nastawione na zdobycie informacji,
- **Strażnik zasad/czasu (timer)** – przypomina o przestrzeganiu norm, zasad współpracy, łagodzi napięcia, pilnuje czasu wykonania zadania
- **Prezenter** – osoba wyznaczona do prezentacji wyników pracy grupy
- **Grafik/Sekretarz** – osoba, która notuje wyniki pracy, przygotowuje graficzną prezentację wyników

Zazwyczaj powyższe role przybierane są przez członków grupy samodzielnie (i często dość sztywno), ale do zadań nauczyciela należy zauważenie deficytów uczniów/studentów i umożliwienie im podjęcia próby pokierowania zespołem czy też prezentacji publicznej.

ARANŻACJA PRZESTRZENI

Praca w grupach wymaga specjalnie dostosowanej przestrzeni. Najlepiej jak w pomieszczeniu znajdują się pojedyncze, lekkie stoliki, które można łączyć w dowolne zestawy w zależności od liczby grup i liczebności członków. Ważnym elementem w takim pomieszczeniu jest duża powierzchnia ściany (np. tablica korkowa) zarezerwowana na ekspozycje prac zespołów, ewaluację itp.

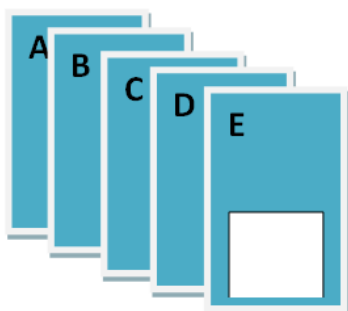
WYBRANE TECHNIKI PRACY GRUPOWEJ

Układanka (jig-saw, puzzle, grupy eksperckie):

Uczestnicy pracują w kilkusobowych grupach. Każdy członek grupy opracowuje część jakiegoś materiału (np. fragment tekstu tworzącego lekcję w podręczniku), a następnie zapoznaje z nim pozostałych uczniów tworzących grupę. W ten sposób wszyscy uczą się od siebie nawzajem, po czym odbywa się rundka, w trakcie której każdy członek grupy zadaje pozostałym pytanie testujące ich wiedzę. Chodzi o to, aby wszyscy opanowali materiał jako całość, a nie tylko swoją część.

Czynności wstępne: przygotowujemy nowe treści, których uczniowie mają się wzajemnie nauczyć według następującego klucza – materiał nr 1 naklejamy na kartki koloru niebieskiego

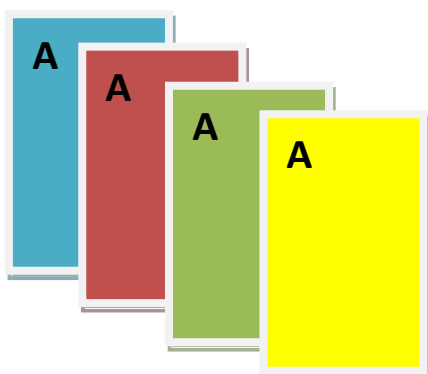
z zaznaczonymi literami alfabetu:



Materiał nr 2 na kartki czerwone, materiał nr 3 na kartki zielone, materiał nr 4 na kartki żółte.



Studenci z poszczególnych grup (niebieska, czerwona, zielona i żółta) opracowują ten sam materiał. Po analizie indywidualnej zbierają się na pewien czas w swoich eksperckich grupach. Studiują dokładnie swój materiał, wyjaśniają sobie wątpliwości i wymyślają sposoby przekazywania pozostałym członkom swoich grup zawartej w materiale wiedzy. Następnie wszyscy którzy mają kartkę oznaczoną literą A tworzą różnokolorową grupę A, ci których kartka zawiera literę B tworzą grupę B itd. Ostatecznie powstaje 5 grup, w których każdy członek jest ekspertem w swojej kwestii i ma za zadanie nauczyć tego pozostałych:



Na zakończenie pracy nie ma żadnego wspólnego podsumowania z nauczycielem, najważniejsza część odbyła się bowiem na poziomie każdej z grup.



„Kreatywność (...) jest początkiem każdej innowacji. Pierwsze jest warunkiem koniecznym, ale nie wystarczającym drugiego”

Teresa Amabile – “Creativity in context”

Fot. G.Koźmiński

*„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think*

**JAN – pracownik firmy X – 24 lata, młody, zdolny, wykształcony.
Dlaczego nie jest innowacyjny?**

Prześledźmy jego karierę edukacyjną:



Ciekawość poznawcza i twórczość, czyli wszystko to co naturalnie posiadał i rozwijał Jaś, bardzo konsekwentnie w nim zabijano, wbijając w schematy. Jan dumny z efektów swojej edukacji nawet nie wie ile stracił i dumnie tkwi w ... edukacyjnych ramach.

Czy JAN może jeszcze być innowacyjny?

*„Aby wpaść na dobry pomysł, trzeba zgromadzić wiele pomysłów.”
Linus Pauling (1901-1994), słynny fizyk i chemik amerykański, dwukrotny laureat Nagrody Nobla*

„Burza mózgów”

Do przeprowadzania twórczych ćwiczeń często stosuje się technikę „burzy mózgów” (*brain storming*, fabryka pomysłów, metoda Osborna). Technika wykorzystywana jest w grupie osób, w której przez pewien czas są wymyślane i spisywane pomysły, nawet najbardziej nierzeczywiste czy futurystyczne. Dopiero spośród nich wybiera się te najbardziej wartościowe.

Nietypowym przykładem pracy tą metodą jest zadanie polegające na wskazaniu jak najdłuższej listy zastosowań danego przedmiotu, ale w oparciu o **technikę „kuli śnieżnej”** :

1. Uczestnicy samodzielnie na kartkach wypisują zastosowania np. spinacza do kartek.
2. Następnie wymieniają pomysły w parach i tworzą wspólną listę.
3. Następnie, pary tworzą czwórki budując swoją listę.
4. Czwórki tworzą ósemki, a te ewentualnie szesnastki.
5. Kiedy pozostały już tylko dwie grupy - jedna odczytuje swoje pomysły, druga w tym czasie na swojej liście odznacza powtarzające się pomysły, na końcu odczytuje tylko wskazania niepowtarzające się.

Wynik jest zawsze imponujący, a efekty uzyskane dzięki synergii mogą być punktem wyjścia do rozważań nad efektywnością pracy zespołowej.

Deбата korespondencyjna – opisana na s.13.

635

(6 – oznacza 6 osób lub grup, 3 - oznacza liczbę pomysłów, 5 - oznacza liczbę rund).

Należy przygotować 6 arkuszy wg poniższego:

	Pomysł 1	Pomysł 2	Pomysł 3
Grupa 1			
Grupa 2			
Grupa 3			
Grupa 4			
Grupa 5			
Grupa 6			

Grupa pracuje nad generowaniem 3 pomysłów w określonym czasie, następnie przekazuje arkusz kolejnej grupie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Automatycznie od innej grupy otrzymuje kolejny arkusz.

Podsumowanie pracy polega na wyborze najlepszych, zdaniem uczestników, pomysłów.

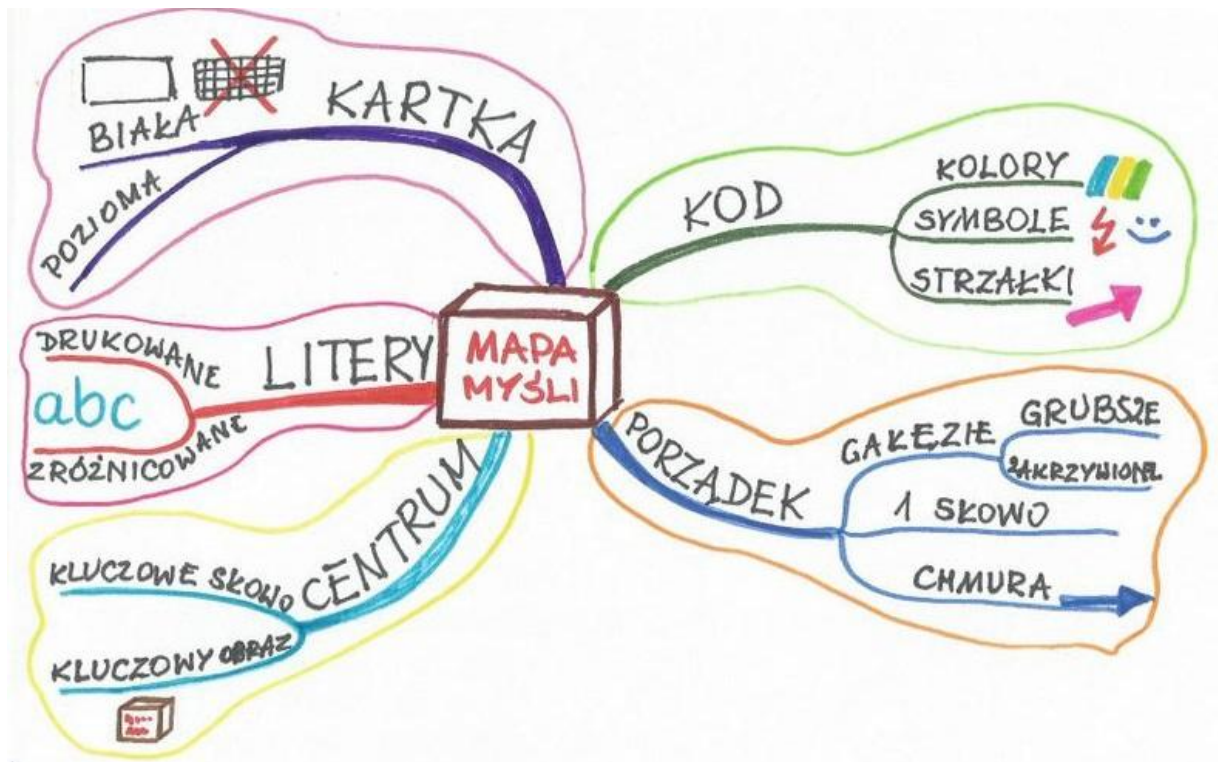
Dyskusja 66 (Philips Buzz Session)

Technika polega na sześciominutowej pracy nad wykreowaniem jak największej liczby pomysłów sześciu zespołów. Zespoły pracują w osobnych pomieszczeniach. Po upływie czasu przeznaczonego na pracę wszyscy członkowie zespołów spotykają się w jednym miejscu i wysłuchują prezentacji przedstawicieli sześciu grup. Następnie grupy znów się rozdzielają, a proces jest powtarzany do momentu uzyskania oczekiwanego efektu.

„Nie można dojrzeć nowych rzeczy, dopóki nie zmieni się kierunku patrzenia.”
*Edward de Bono (*1933), ekspert twórczego myślenia, autor książek nt. kreatywności*

Mind mapping (notowanie myśli) – to technika notowania, wykorzystujące działanie obydwu półkul mózgowych. Technika ma duże zastosowanie w kreowaniu pomysłów.

Zasady tworzenia map myślowych:



opr. własne

Warto zwrócić uwagę na:

- stosowanie trójwymiarowego obrazu centralnego, stosowanie kolorów, odwoływanie się do różnych zmysłów (wzrok, słuch, dotyk, smak, węch), różnicowanie wielkość liter, linii, rysunków, odstępów.
- stosowanie strzałek do zaznaczania związków (mogą być różnokierunkowe, o różnych kształtach i wielkości), korzystanie z kolorów i kodów !? ☺ ☹ (oszczędzanie czasu, lepszy przekaz)
- umieszczanie na jednej linii tylko jednego słowa kluczowego (jedno słowo będzie generować tysiące skojarzeń, które można umieszczać na kolejnych rozgałęzieniach)
- zapisywanie słów drukowanymi literami (wyraźnie zarysowany kształt – mózg je lepiej fotografuje) i nad liniami a długość linii niech równa się długości słów, łączenie linii ze sobą i obrazem centralnym (łączenie myśli w głowie), centralne linie rysowane grubiej i zakrzywione (sygnał dla mózgu, że są ważniejsze), rysowanie figur i granic wokół gałęzi mapy (pobudzają wyobraźnię, rysowanie „chmurek” wokół całej gałęzi ułatwi zapamiętanie wątków i pomysłów).¹¹

¹¹ Por. T.Buzan, *Mapy myśli*, Wyd. Aha!, Łódź 2006

Czasami podczas zajęć pojawia się konieczność poznania opinii uczestników na jakiś temat czy też dokonania przez nich prostego wartościowania.

AUTORSKIE „INFOGRAFIKI”

Bardzo skuteczną i efektowną techniką jest przyporządkowanie określonej powierzchni papieru danej wartości. Np. cała kartka A4 – to 100%, jej połowa 50%, jedna czwarta – 25%.

Sprawdzone

Przykłady z praktyki:

Poniżej efekt pracy uczestników kursu dotyczącego rozwoju nauczyciela, warianty zadań:

1. Oszacować, które kompetencje i w jakim stopniu, są potrzebne w zawodzie nauczycielskim.
2. Oszacować w jakim stopniu uczestnik (lub grupa zawodowa) posiada wskazane kompetencje.

W efekcie poukładania wyciętych pasków kolorowych kartek symbolizujących oszacowanie poziomu kompetencji, układa się je w słupki nad nazwą kompetencji (nazwa kompetencji zapisana na białych paskach papieru) powstają „interaktywne” wykresy. Wyniki liczbowe odczytuje się przez zmierzenie długości powstałych słupków długą linijką, lub miarką krawiecką.

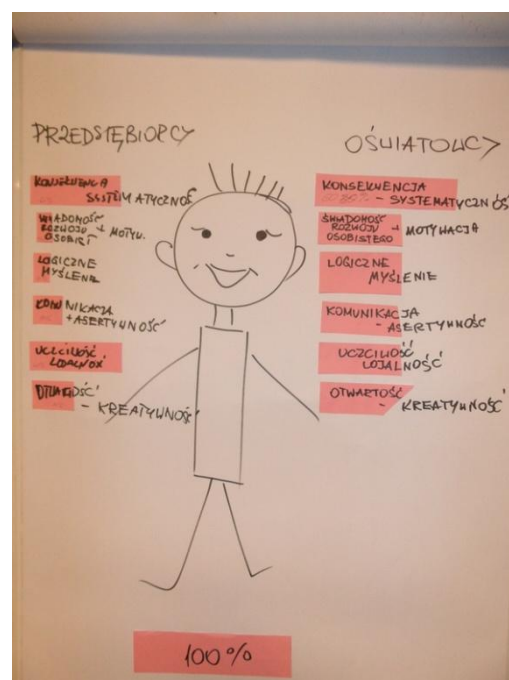


Fot. archiwum własne

W innym przykładzie, podczas dyskusji fokusowej przedstawiciele przedsiębiorców i oświaty dokonali oceny przygotowania absolwentów szkół ponadgimnazjalnych do pracy zawodowej w wybranych obszarach. Zderzenie opinii obydwu grup było doskonałym punktem wyjścia do dyskusji.

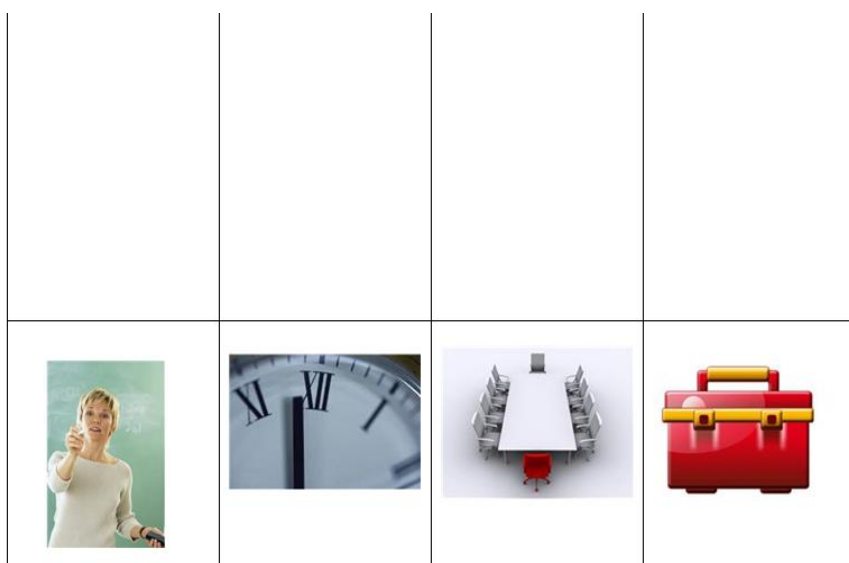
Tym razem 100% danej kompetencji stanowiły jednakowe prostokąty na których wypisane były ich nazwy. Zadaniem uczestników było ocenienie poziomu każdej z kompetencji u absolwentów.

Prezentacji wyników sprzyja wizualizacja – którą można uznać za odpowiednik infografiki.



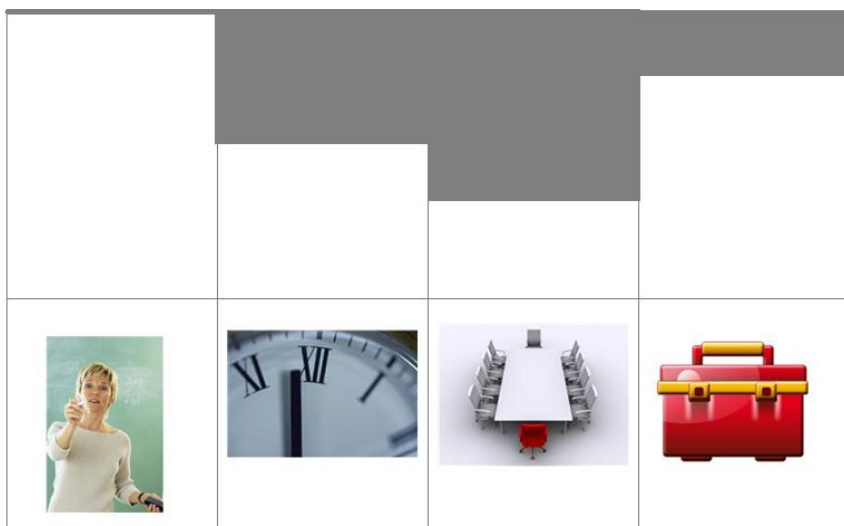
Fot. archiwum własne

Poniższy przykład pracy tą techniką pochodzi z zajęć ze studentami w ramach przedmiotu – *rozwój zasobów ludzkich w organizacji, proces szkoleniowy*. Zadanie polegało na ocenie wpływu poszczególnych elementów szkolenia na jego efektywność. Do wykonania zadania uczestnicy otrzymali kartkę A4 z czterema graficznymi elementami (**człowiek** – trener, osobowość, kompetencje; **zegar** – czas: kiedy szkolenie jest organizowane: w *godzinach pracy, po południu, w weekend*, jak długo trwa); **stół konferencyjny** (miejsce szkolenia: *sala konferencyjna, klasa szkolna, salka w zakładzie pracy, sala konferencyjna, miejsce pracy, ośrodek szkoleniowo-wypoczynkowy*); **skrzyneczka-przybornik** (stosowane metody, techniki i narzędzia pracy, materiały szkoleniowe). Praktycznie zadanie przypominało omówione wcześniej sposoby wartościowania za pomocą odcięcia określonej powierzchni papierowego słupka, wg zasady: ważniejszy element szkolenia – pozostawiona większa powierzchnia słupka mu odpowiadająca.



Kartka do zadania przed jego wykonaniem...





...i po jego wykonaniu, czyli po odcięciu pewnych powierzchni (zaznaczono na szaro).

Wyniki badania konieczne należy podsumować, wcześniej szacunki powierzchni papieru zamieniając na liczby, dzięki mierzeniu linijką lub miarką krawiecką długość słupków, danej kategorii umieszczonych na podłodze lub długim stole.

Poniżej wyniki pracy jednej z grup studentów:

	3 m 84 cm	3 m 20 cm	4 m 94 cm
			

Ustalanie priorytetów

może przebiegać bez użycia nożyczek, a wykorzystując hierarchizację (budowę piramidy – najwyżej najważniejsze). Uczestnicy otrzymują (albo wcześniej sami przygotowują)

określone stwierdzenia, które potem, w wyniku dyskusji w grupie układają w odpowiedniej kolejności. Często mówi się o rankingu trójkąta lub rankingu diamentu.

Można przyjąć, że twierdzenia te należy **uszeregować od najbardziej do najmniej ważnego**. Nie powinien być to jednak prosty szereg, lecz struktura trójkąta (w przypadku rankingu trójkąta) lub struktura przypominająca kształtem diament (w przypadku rankingu diamentu). Oznacza to konieczność uszeregowania twierdzeń na kształt rombu, w którym na szczycie znajduje się jedna kartka (zdanie, twierdzenie, proponowany krok, itp.), poniżej trzy, w trzecim szeregu pięć, w następnym znowu trzy i w najniższym rzędzie ponownie jedna. Przy większej liczbie twierdzeń można otrzymać więcej rzędów (poziomów). Uszeregowane kartki warto nakleić na arkusz papieru, co umożliwi dalszą analizę, a nawet określanie pewnych zależności pomiędzy opisanymi na kartkach problemami.

Zdobywaniu wiedzy przez uczniów, studentów, słuchaczy powinna towarzyszyć systematyczna kontrola i ocena uzyskiwanych w procesie nauczania – uczenia się rezultatów. Systematyczny feedback jest szczególnie istotny dla przedstawicieli tzw. pokolenia Y, które wychowało się na grach komputerowych, podczas których gracz cały czas może obserwować na ekranie wyniki, które osiąga.¹²

Bardzo skutecznym narzędziem wykorzystującym etapową informację zwrotną jest przygotowanie kart pracy, dostosowanych do etapowej oceny. Poniżej przykład zajęć muzealnych z uczniami liceum ogólnokształcącego w ramach realizowanego przez nich projektu. Po wykonaniu każdego z zadań uczeń prezentuje swoją odpowiedź nauczycielowi, który udziela dalszych wskazówek gdy zadanie jest niekompletne, lub zalicza zadanie przydzielając uczniowi literkę, która należy wkleić w odpowiednie pole przy zadaniu (literki

¹² J.Fazlagić, *Know-how w działaniu! Jak zdobyć przewagę konkurencyjną dzięki zarządzaniu wiedzą*, Wyd. Helion, Gliwice, 2010, s. 49.

wykonane są z folii samoprzylepnej). Literki mogą stanowić rozwiązanie jakiegoś problemu, mogą być jednak inicjacją kolejnego działania.

Zadania do wykonania w Izbie Pamięci: na podstawie eksponatów i materiałów pisemnych zgromadzonych w Izbie Pamięci odpowiedz na następujące pytania:

Zadanie	Potwierdzenie poprawności
1. Dlaczego poświęcono Izbę Pamięci Wacławowi Frankowskiemu?	R
2. Jakie są związki bohaterów Izby z naszą szkołą?	
3. Narysuj schemat drzewa genealogicznego rodziny Frankowskich (na drugiej stronie)	
4. Na osi czasu zaznacz najważniejsze wydarzenia z życia rodziny Frankowskich	N
5. Jakie elementy wystroju mieszkania świadczą o patriotyzmie rodziny?	



Fot. archiwum własne

Nie przeceniałabym technik ewaluacyjnych opartych na ocenie przez uczestnika wskazanych aspektów procesu uczenia się. Rzadko są one naprawdę wiarygodne, częściej subiektywne, szczególnie, gdy opierają się o pierwszy poziom oceny Kirkpatricka, czyli satysfakcję uczestnika. Nie zawsze ocena intensywnej i efektywnej pracy jest satysfakcjonująca dla samego uczestnika.

Dlatego każda ewaluacja zajęć powinna zawierać poza wskazanymi elementami ocenę z wyższych kategorii oceny Kirkpatricka. II poziom oceny, badający zdobyte umiejętności może być realizowany poprzez elementy autorefleksji. Warto zastosować jedno z niedokończonych zdań:

Na zajęciach nauczyłam się.....

Podczas kursu uświadomiłam sobie.....

Dzięki spotkaniu zastosuję.....

List do siebie

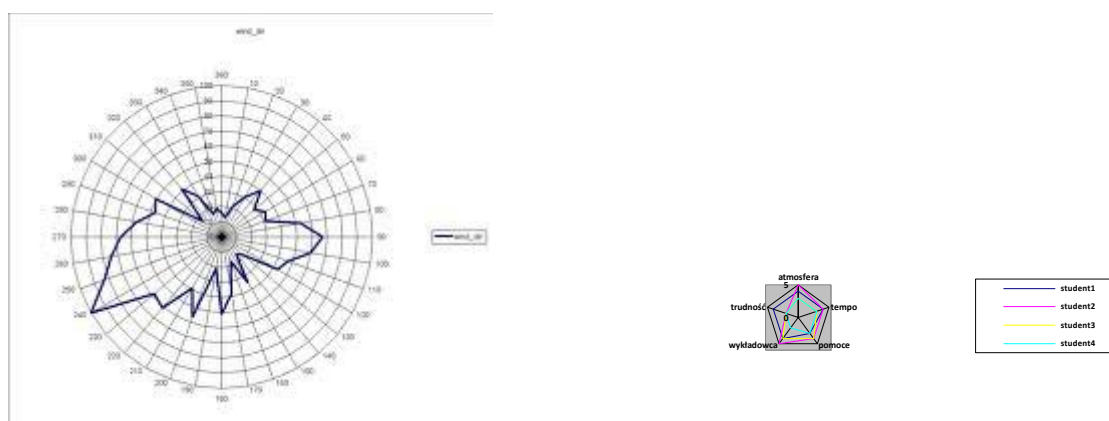
Ciekawym narzędziem służącym autorefleksji jest tzw. „list do siebie”, który uświadamia uczestnikom własne postępy, z których przy użyciu innej techniki nie zdaliby sobie sprawy. Uczestnicy są proszeni o napisanie listu do siebie samych zawierającego ich oczekiwania, obawy, motywy, wrażenia z zajęć, ale i też ocenę swoich postępów.

List może też być źródłem bardzo interesujących i dogłębnych wniosków na badany temat o ile jednak uczestnicy zezwolą na ujawnienie jego treści (fragmentów treści), stanowi bowiem bardzo osobisty sposób ewaluacji.

Przykłady innych technik ewaluacyjnych

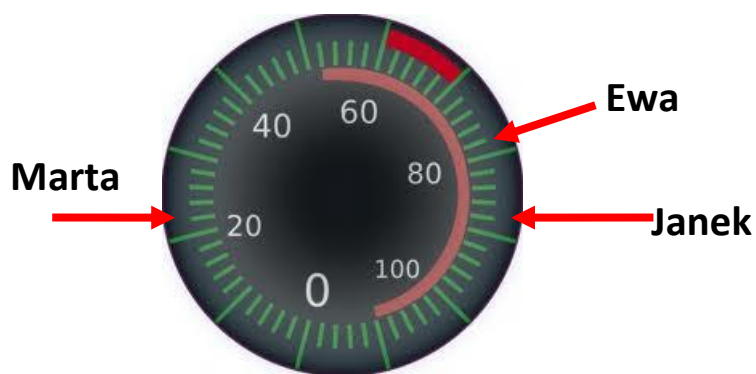
Róża wiatrów (wykres radarowy)

Jest jedną z graficznych technik pozwalających ocenić jednocześnie wiele aspektów zajęć. W przypadku ewaluacji zajęć, na osiach w miejsce kierunku umieszcza się nazwę elementu podlegającego ocenie (atmosfera zajęć, przydatność materiałów). Liczba osi jest dowolna i może być rozbudowywana w zależności od potrzeb. Na tak przygotowanym wykresie uczestnicy nanoszą wartość odpowiadającą ocenia wskazanego aspektu, następnie punkty są łączone.



Prędkościomierz

Technika pomagająca wyrazić opinię na temat rytmu, tempa, dynamiki danych zajęć. Uczestnicy zaznaczają swoje inicjały w miejscu zgodnym z ich opinią na temat tempa zajęć.



Kosz i walizka

Na małych samoprzylepnych kartkach uczestnicy zapisują to, co ich zdaniem nie było wartościowe podczas zajęć (powinno trafić do kosza) i to, co jest warte zatrzymania (zabrania ze sobą w „walizce”). Kartki przyklejane są na dużych arkuszach z rysunkami kosza i walizki.



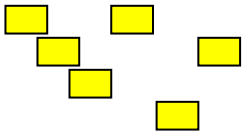
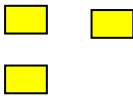
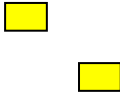
Rys. opracowanie własne

Smiley (emotikony) – dotąd ich wykorzystanie w ewaluacji ograniczało się do dwóch, trzech rodzajów emocji (uczucia pozytywne, negatywne, obojętne), można próbować zastosować inne propozycje: zdziwienie, uznanie itp.

Technika polega na naklejeniu (lub narysowaniu) wybranego przez siebie emotikonu w miejscu oceny wskazanego aspektu pracy:



W odmianie tej techniki uczestnicy przyklejają kolorowe karteczki w wybrane pola arkusza:

	Temat	Treść	Atmosfera
			
			
			

Ponieważ zakres emocji wyrażanych za pomocą tego typu symboli (będących w powszechnym użytkowaniu uczestników zajęć) jest znacznie szerszy, należałoby rozważyć poszerzenie wachlarza możliwości.

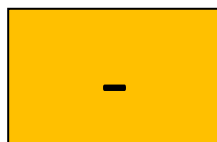
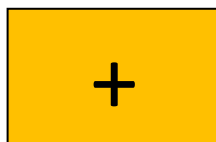
Dzięki takim zabiegom ocena stanie się bardziej precyzyjna, a dzięki temu że zaproponowana w kodzie językowym młodzieży – bardziej trafna i obiektywna.

Do oceny pewnych zjawisk, problemów a także samej ewaluacji można użyć internetowe gify, np.



Takie narzędzia mogą również dawać dobre efekty w udzielanym feedbacku a nawet ocenie dokonywanej przez nauczyciela.

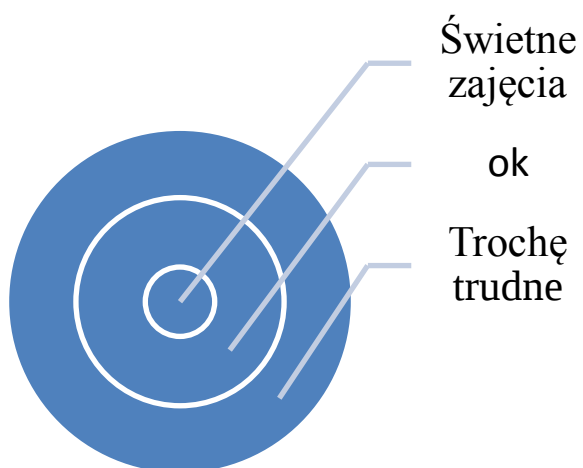
Wśród wizualnych technik ewaluacyjnych, zaliczanych do technik tradycyjnych, należy technika **kolorowych karteczek** z zaznaczonymi plusami lub minusami, które są zawieszane na wspólnej tablicy dając obraz oceny, jaką uczestnicy przyznają wartościowanej sytuacji.



Inną odmianą tej techniki jest tzw. - **Gadająca ściana/Mówiąca ściana**, polegająca na przyklejaniu na dużym arkuszu papieru małych karteczek z wyrażonymi opiniami na temat aspektów zajęć czy problemu.

Tarcza

Uczestnicy otrzymują polecenie oceny odbytych zajęć, zaznaczając swoje „strzały” na tarczy strzelniczej



Koło tarczy można podzielić na części, w których oceniać można różne aspekty pracy, np. przydatność, atrakcyjność, stopień trudności.

Kciuk

Każde uczestnik otrzymuje tabelkę z rysunkami oraz instrukcją:

W odpowiedniej kolumnie wpisz swoje odczucia po zajęciach (po wykonaniu zadania):

Tabelkę można wzbogacić o inne gesty:



Niedokończone zdania

Dzięki tej technice można sporo dowiedzieć się o oczekiwaniach uczestników wobec zajęć, zadania, projektu. Technika umożliwia także wyladowanie negatywnych emocji

Jestem tutaj, chociaż...

Mam nadzieję, że te zajęcia...

Chciałabym/chciałbym, aby to ćwiczenie...

Niedokończone zdania doskonale się również nadają do oceny zajęć odbytych:

Na zajęciach zmieniłbym...

Chcę zaproponować, aby...

Cenię...

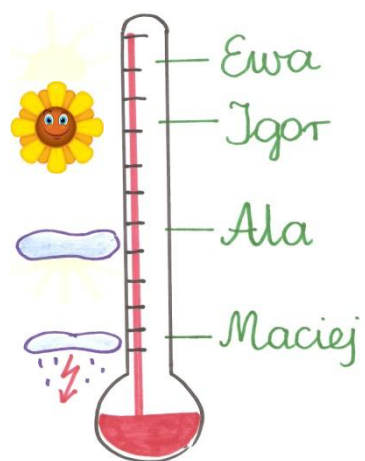
Nie lubię, gdy...

Uczestnicy nie muszą uzupełniać wszystkich zdań!

Na kolejne zajęcia można przygotować podsumowanie ewaluacji i podzielić się nią z uczestnikami.

Barometr nastroju

Na dużym plakacie namalowany jest barometr/termometr - symbol mierzenia nastroju, uczestnicy zapisują swoje imię na wysokości odpowiedniego rysunku, zgodnego z ich nastrojem: są radosni – słończko, są trochę smutni – deszcz, są w „burzowym nastroju” – błyskawice i ciemne chmury.



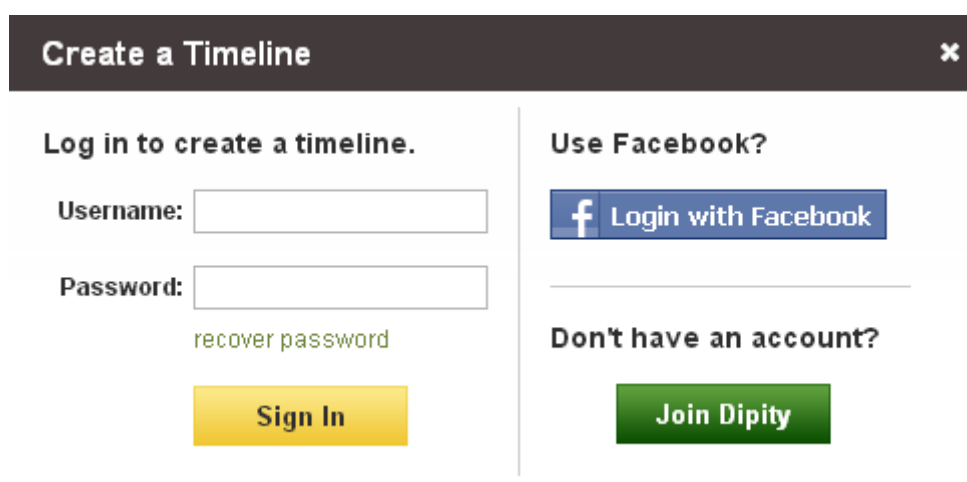
Rys. opracowanie własne

Narzędzia IT i formy ich zastosowania w edukacji: podcasty, webquesty, infografika, Twitter, ASK.FM, Instagram, Tumblr, Prezi, PPT i inne.

Infografika – w życiu codziennym od zarania dziejów spotykamy się z grafiką. Piktogramy i ideogramy wiele wieków temu ułatwiały komunikację interpersonalną pomiędzy ludźmi posługującymi się różnymi językami. Nie istnieje dokładna definicja infografiki, jednak istnieje wiele jej opisów. Najprościej można powiedzieć, że jest to grafika mająca na celu przekazanie informacji (zakres informacji jest bardzo szeroki, począwszy od ostrzeżenia o niebezpieczeństwie a kończąc na przedstawieniu trendów spadkowych w hodowli kur grzebiących ☺).

Zwykle do tworzenia grafiki możemy wykorzystywać dowolne programy graficzne, jednak istnieją firmy wyspecjalizowane w tego typu przedsięwzięciach. Przykładem darmowego narzędzia służącego do tworzenia Timeline jest strona <http://www.dipity.com/> - (poniżej zrzuty ekranów ze wspomnianej strony). Przechodząc z teorii w praktykę: jest to mały poradnik ułatwiający tworzenie podstawowej infografiki jaką jest timeline.

Wchodząc na powyższą stronę, mamy możliwość zalogowania się lub stworzenia własnego konta. Coraz bardziej rozpowszechnioną metodą logowania się jest wykorzystanie konta zarejestrowanego na Facebooku. Oczywiście metodami tradycyjnymi także można założyć darmowe konto a następnie przejść do stworzenia „linii czasu”.



Create a Timeline x

Log in to create a timeline.

Username:

Password:

[recover password](#)

Sign In

Use Facebook?

 **Login with Facebook**

Don't have an account?

Join Dipity

Po zarejestrowaniu, mamy możliwość utworzenia naszej pierwszej infografiki w postaci „osi czasu”. Wybieramy funkcję dodania zdarzenia, łącznie z opisem oraz z możliwością wstawienia adekwatnego obrazu. Grafiki mogą zostać wybrane, bądź to z zasobów własnego komputera, wówczas należy stworzyć folder i w nim przechowywać obrazy, bądź z miejsca internetowego podając adekwatny adres.

Add an Event

Title

Żeglarstwo

Date

Feb 1, 2013

12

Description

pierwszy dzień eventu

Picture



Upload

or

http://cdn.dipity.com/uploads/ever

OK

Link

Location

Video URL

Cancel

Save + Add Another

Save

Po wprowadzeniu kilku kolejnych punktów uzyskujemy podstawową infografikę dotyczącą własnej osi czasu:



<http://najinfografiki.blogspot.com/2012/09/jak-zrobic-infografike-narzedzia-i.html>

Przykłady tego typu grafiki można mnożyć. Zdarzają się sytuacje gdzie nie posiadamy oprogramowania związanego z tworzeniem grafik, w szczególności z tworzeniem wykresów, na pomoc przychodzi nam wówczas strona www.icharts.net. Jak zwykle na początku należy się zarejestrować



Create and share data-driven stories.

► GET STARTED

Po rozpoczęciu procesu rejestracji zostanie zadane pytanie dotyczące wyboru rodzaju konta, oczywiście w oparciu o zasobność portfela mamy możliwość skorzystania z całego wachlarza usług. Różnica polega na różnym zakresie wsparcia technicznego, adekwatnego do rodzaju konta oraz zwiększonej funkcjonalności oprogramowania proponowanego odpłatnie.

	BASIC	GOLD	PLATINUM	ENTERPRISE
	Free	\$10 per month* *billed \$120 annually See monthly plan	\$65 per month* *billed \$780 annually See monthly plan	\$165 per month* *billed \$1980 annually
	Sign Up	Sign Up	Sign Up	Sign Up
hover over to see description				
Standard Charts	Unlimited	Unlimited	Unlimited	Unlimited

Wybierając interesującą nas opcję przechodzimy do założenia konta. Czynność tę można realizować jako samodzielne wpisywanie w poszczególne pola informacji, lub też założyć konto za pośrednictwem profilu Facebook. Trzeba przyznać w tym miejscu, że drugi sposób jest szybszy i łatwiejszy.

Sign up for Free account

Name:

Email (your login ID):

Password:

Retype password:

☒ Subscribe me to iEngage newsletter for weekly tips & updates

Sign Up

By signing up you are accepting our [Terms of Use](#)

OR



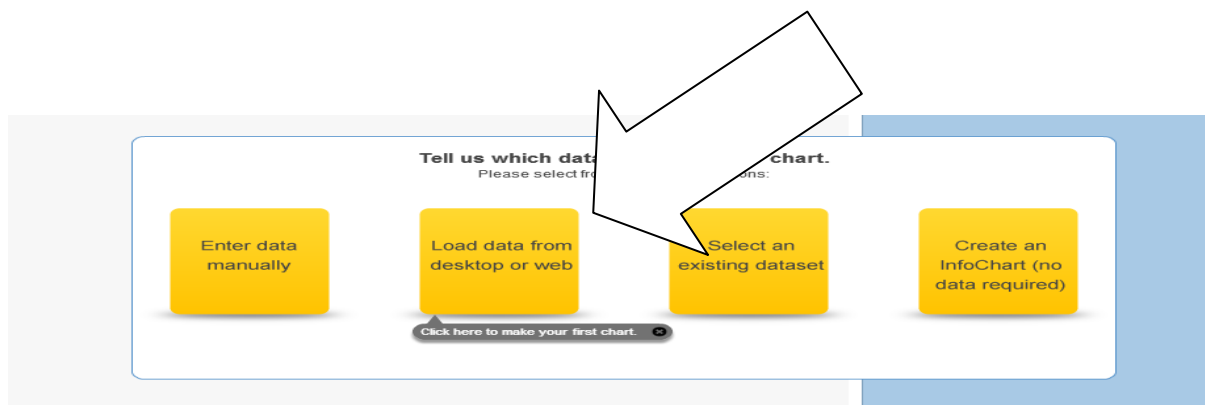
Sign up using Facebook

By signing up you are accepting our [Terms of Use](#)

Prawidłowe wykonanie czynności rejestracyjnych umożliwi otwarcie formatki, okna panelu założonego przez nas konta.

Type	Chart Name	Filters	Privacy	Origin	Last Modified	Dataset Source	Action
	Free Account Sample: The Socis				26 Feb 2013	Sample: Social Media ...	Action ▼
	Standard Account Sample: Face				26 Feb 2013	Sample: Facebook Pen...	Action ▼

Niewątpliwym plusem jest zastosowanie szarego wskaźnika informującego o czynnościach jakie trzeba wykonać aby stworzyć wykres, kolejne kroki możemy realizować samodzielnie.



Poniżej widoczne okno służące do wprowadzania danych użytych następnie w wykresie.

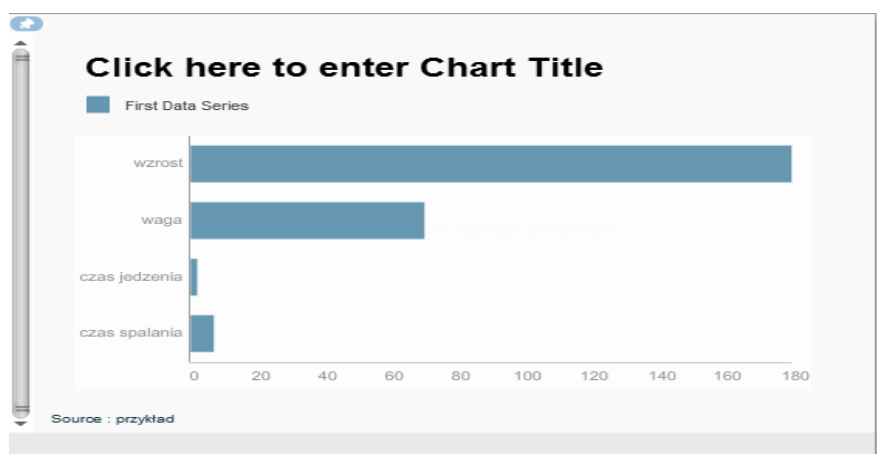
Click here to enter Chart Title

First Data Series

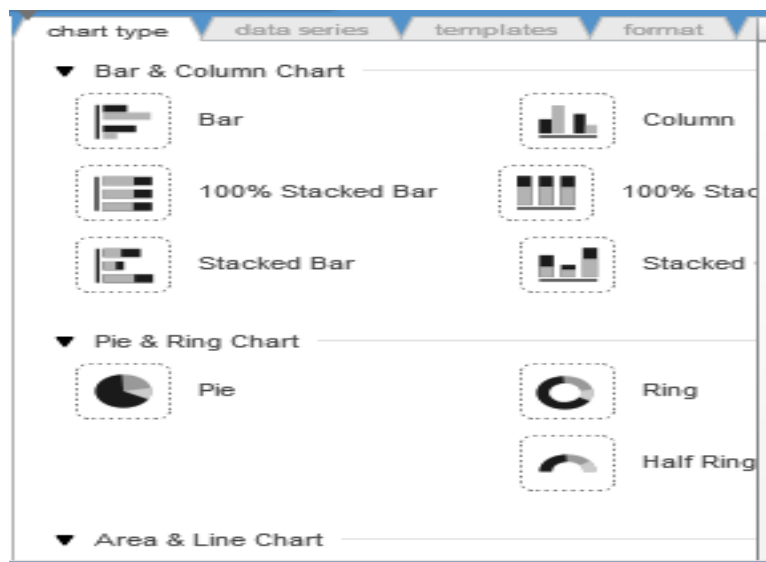
Data Set Name : New Data Source

Order	Categories	First Data Series
1	czas spalania	7
2	czas jedzenia	2
3	waga	70
4	wzrost	180

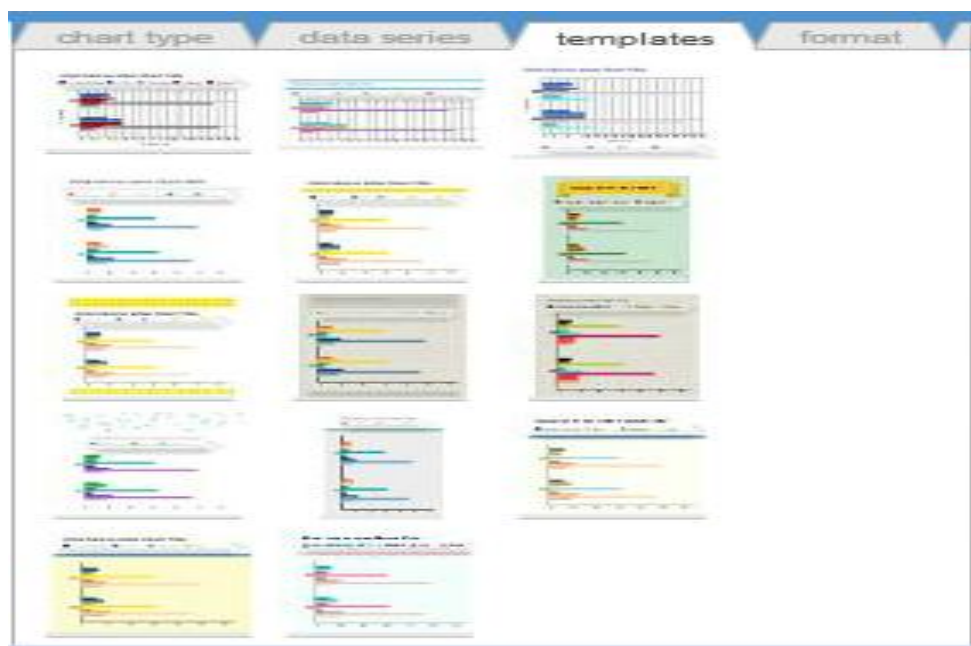
Po wprowadzeniu podstawowych danych, pojawia się wykres.



Jak widać jest to tylko baza, ponieważ samodzielnie można wybierać sposób, kształt i kolor grafiki, korzystając z zamieszczonego w profilu menu.



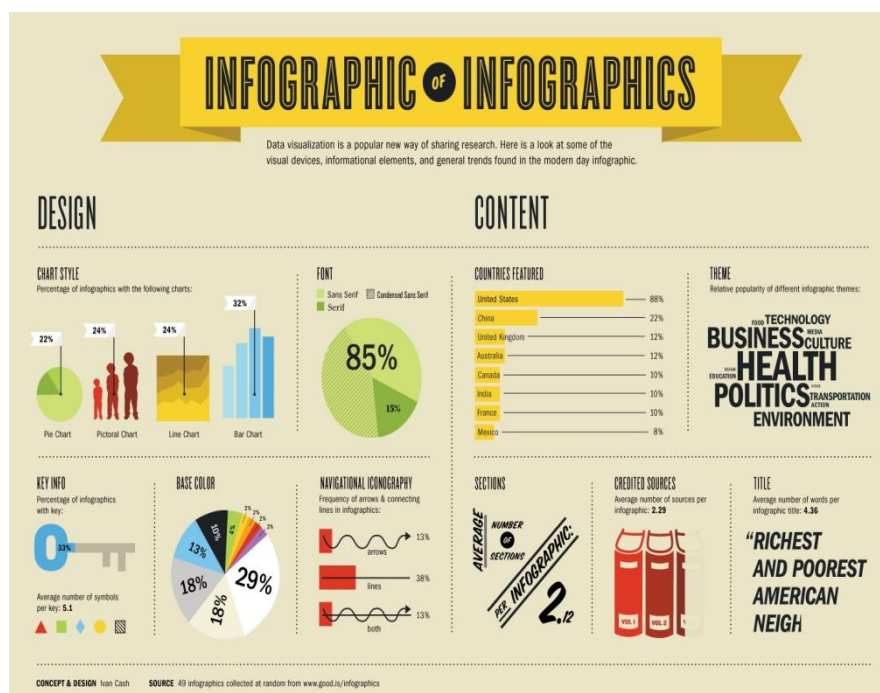
Dodając do tego odpowiednie tło oraz ubarwiając według potrzeb, uzyskujemy doskonałą prezentację bez potrzeby posiadania oprogramowania typu office.



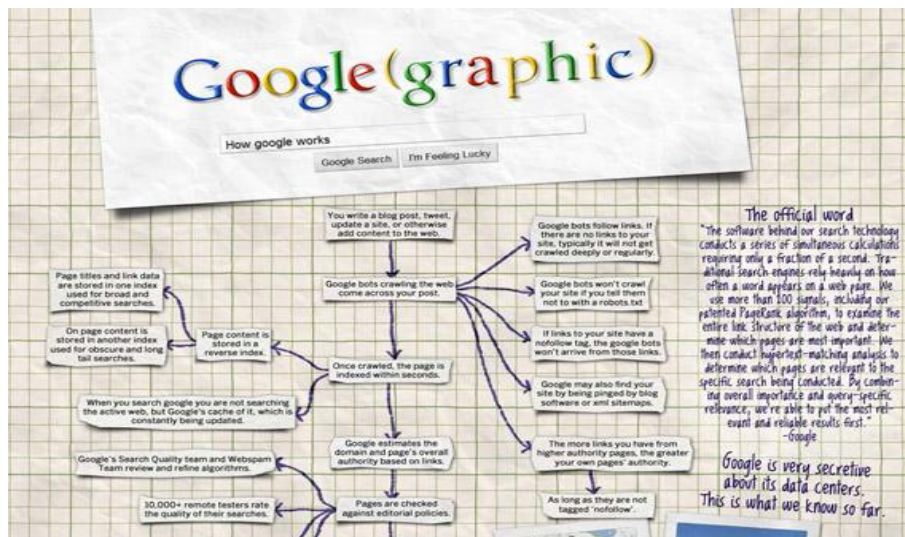
Przedstawione oprogramowanie, z powodzeniem wykorzystywać może osoba, która wcześniej nie potrafiła samodzielnie stworzyć tej grafiki. Dla osób posiadających większe umiejętności związane z korzystaniem z komputera, dedykowany jest panel rozszerzony, mający na celu dostarczenie kolejnych narzędzi uatrakcyjnających wizualnie tworzony projekt.

chart type	data series	templates	format
▶ Axis-Horizontal			
▶ Axis-Vertical			
▶ Data Series			
▶ Legend			
▶ Grid			
▶ Data Values			
▶ Comment Text Formatting			
▶ Chart Area			
▶ Background			
▶ Data Tips			
▶ Manage Images			
▼ Description			

Powyższe przykłady infografik, oraz sposoby samodzielnego ich tworzenia, są jedynie „kroplą w morzu” tego typu projektów. Należy zdawać sobie sprawę z tego, że prawdziwa infografika nie zna żadnych ograniczeń, ważne jest to, aby twórca w oparciu o swoje umiejętności i talent stworzył materiał mający na celu skłonienie publiczności do zainteresowania produktem. Poniżej przykłady infografik różniących się charakterem i przekazem od wcześniej opisanych:



źródło: <http://humortechblog.com/2011/04/an-infographic-on-infographics-cool-infographics.html>



<http://loquar.blogspot.com/>



źródło: <http://infosocialmedia.blogspot.com/2012/07/infografika-od-bmw-z-okazji-10-mln.html>

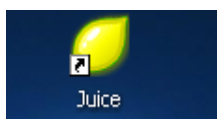


Podcast

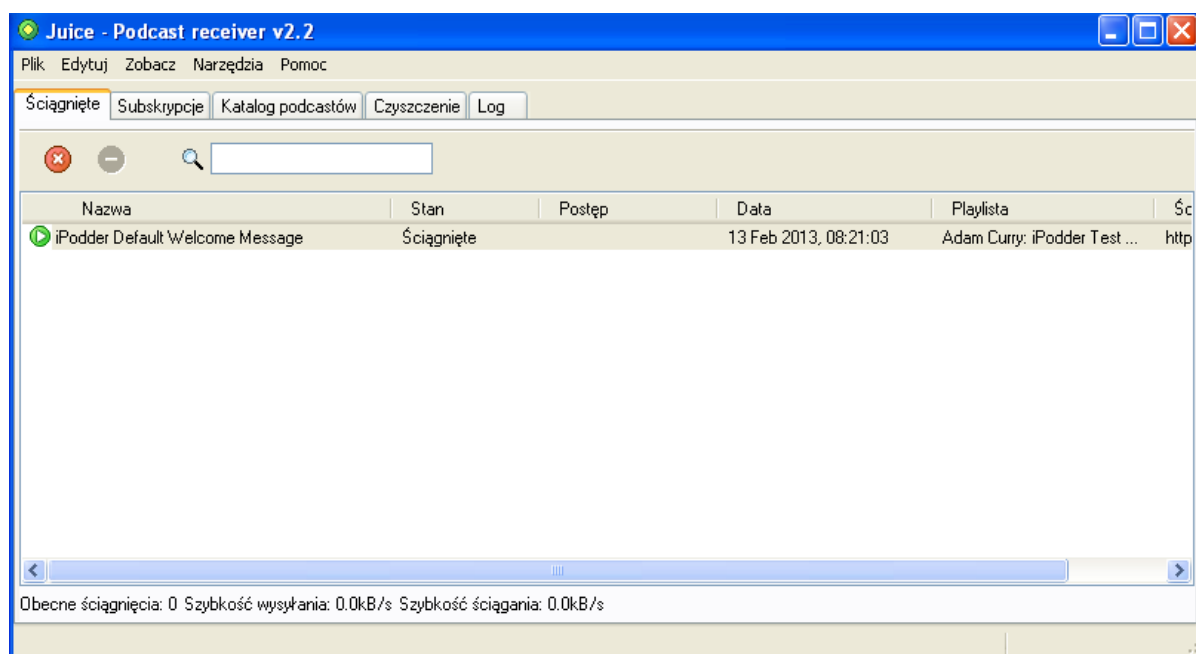
W dzisiejszej rzeczywistości mamy do czynienia z natłokiem informacji, z jednej strony informacji nowych, z drugiej informacji już nieaktualnych. Szybkość jak i miejsce uzyskania potrzebnych informacji jest drugoplanowa, liczy się skuteczność. Początki jak zwykle nie były łatwe, jednakże wypełnienie luki powstałej w wyniku powszechnego dostępu do Internetu oraz coraz większej miniaturyzacji komputerów doprowadziły do stworzenia nowej formy kontaktu z informacją. Powstał **Podcast** – składanka słów pochodzących od: IPOD (przenośne urządzenie multimedialne może występować jako mp3 oraz mp4, posiadające dysk twardy lub pamięć flash, na której można przechowywać dowolne dane, zwykle o charakterze multimedialnym) BROADCAST – przekaz, transmisja, emisja także przemówienie zwykle radiowe, nazwa wymyślona przez Bena Hammersleya. Zasada działania oparta na dwóch podstawowych elementach: nadawcy i odbiorcy. Nadawca publikuje na serwerze odpowiednie pliki multimedialne, z którego to odbiorca ściąga te pliki za pomocą specjalnego oprogramowania zwanego podcatcherem, lub bardziej po polsku (choć nie jestem pewien) „agregatorem podcastów”.

Czym tak naprawdę jest Podcast – doskonałym narzędziem do nauki, rozrywki, zapewniającym odbiorcy w oparciu o subskrypcję otrzymywanie wiadomości w postaci plików mp3 lub plików wideo. Często wykorzystywany, do nauki języków obcych, ogólnie dostępny na wiele platform systemowych i co najważniejsze za pośrednictwem telefonu komórkowego dostępny wszędzie, gdzie tylko się poruszamy.

Istnieje wiele programów płatnych i bezpłatnych służących do pracy z podcastami za pośrednictwem komputera. Z racji oszczędności nadwyrężonych funduszy, w związku z zakupem komputera ☺ zaprezentuję bezpłatny agregator w pełni spolonizowany o nazwie „Juice” dostępny pod adresem: <http://juicereceiver.sourceforge.net/>. Po otwarciu adresu istnieje możliwość wybrania platformy IOS, Linux, oraz Windows. Po zainstalowaniu na pulpicie otrzymujemy ikonkę:

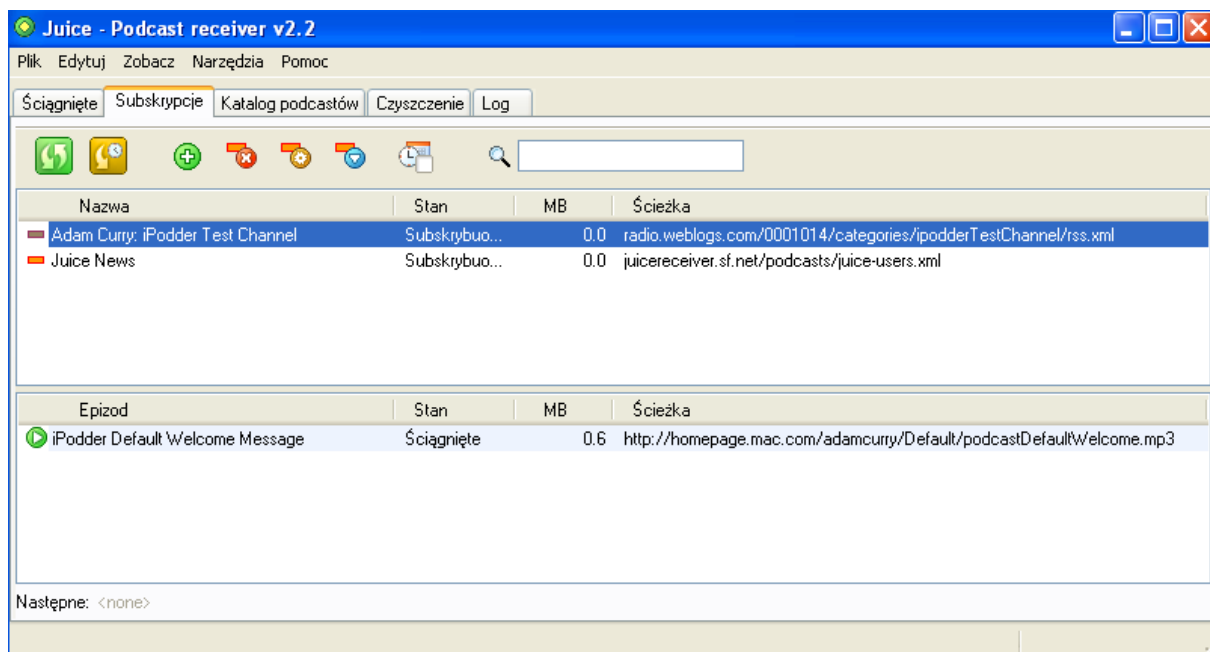


Skrót ekranowy prowadzi nas do programu, który po otwarciu pokazuje okno główne:

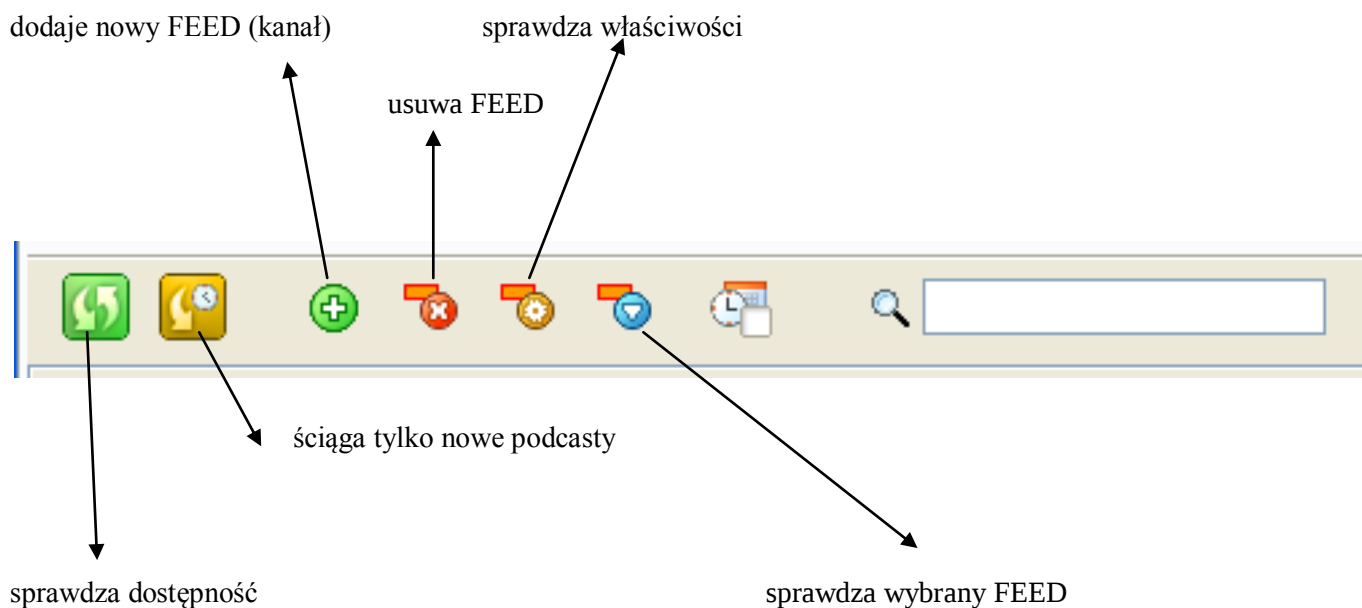


w pierwszej kolejności widzimy w nim, już ściągnięty materiał interesującej nas tematyki, oczywiście jeżeli mamy do dyspozycji możliwość subskrypcji, i ściągnięcia interesujących nas rzeczy z możliwością oglądania lub odsłuchiwania ich w trybie offline, dlaczego nie skorzystać?

Przechodzimy do zakładki subskrypcje:



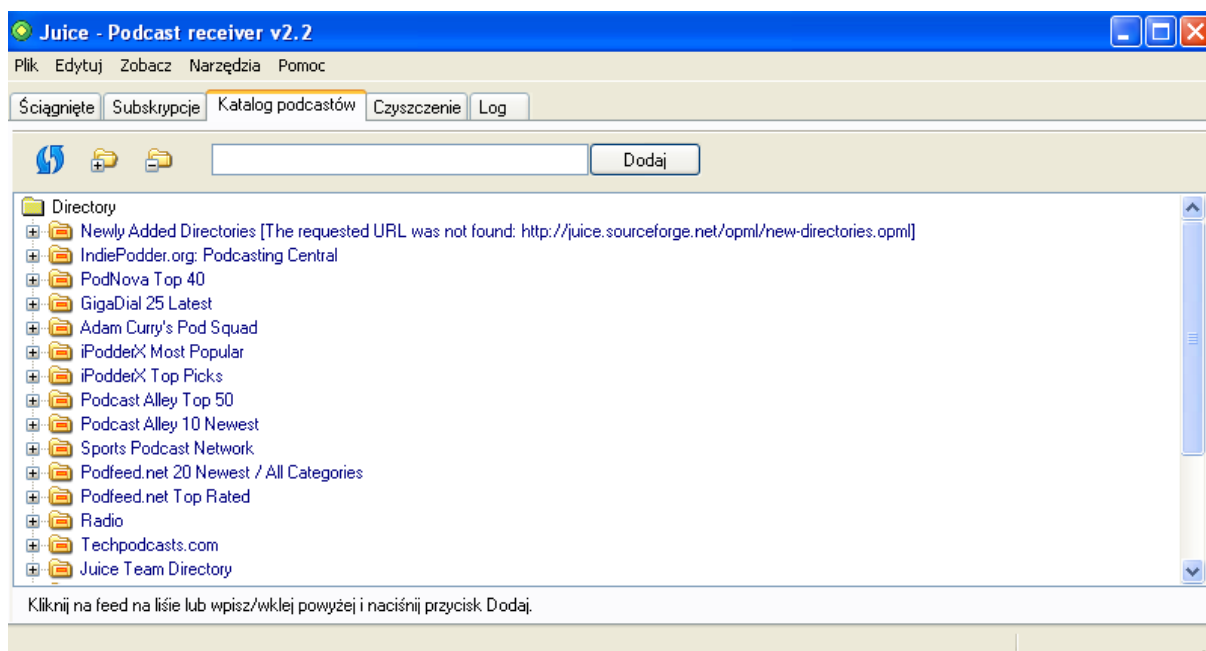
Ideogramy zawarte w oprogramowaniu w pełni ułatwiają nawigację, dodatkowo „najechanie” na obrazek wyświetla opis:



nowych podcastów

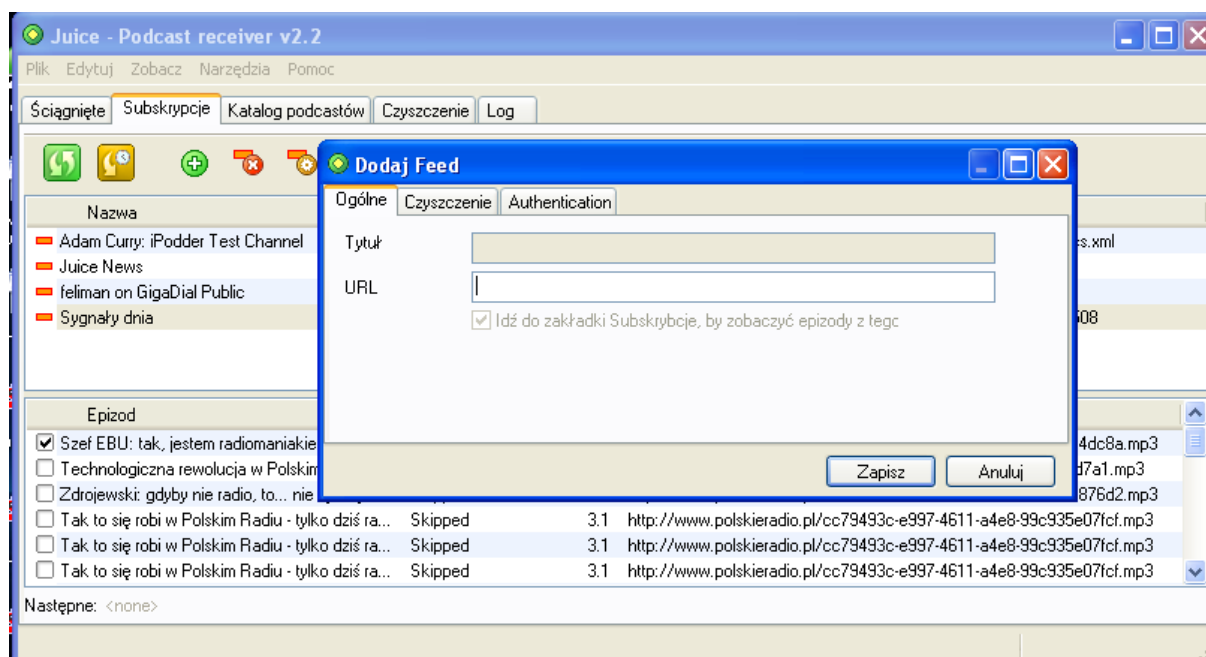
Pojawiło się tu słowo FEED – w wolnym tłumaczeniu to nic innego jak kanał, na którym znajdują się podcasty.

Kolejna zakładka zezwalająca na nawigowanie w programie, a zarazem segregująca katalogi w których znajdują się podcasty to „Katalog podcastów”

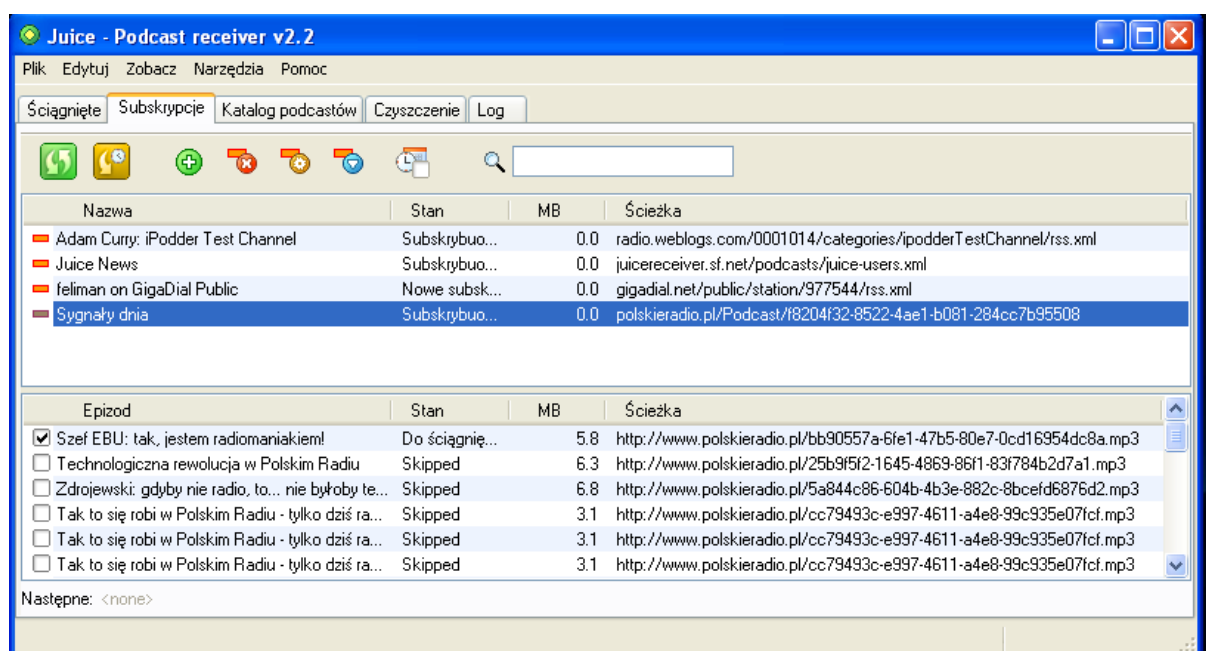


Możemy dodawać, usuwać i modyfikować kanały, dodatkowo tworzyć katalogi tematyczne zawierające kanały z interesującą nas treścią, co w znacznym stopniu uprzyjemni oraz ułatwi

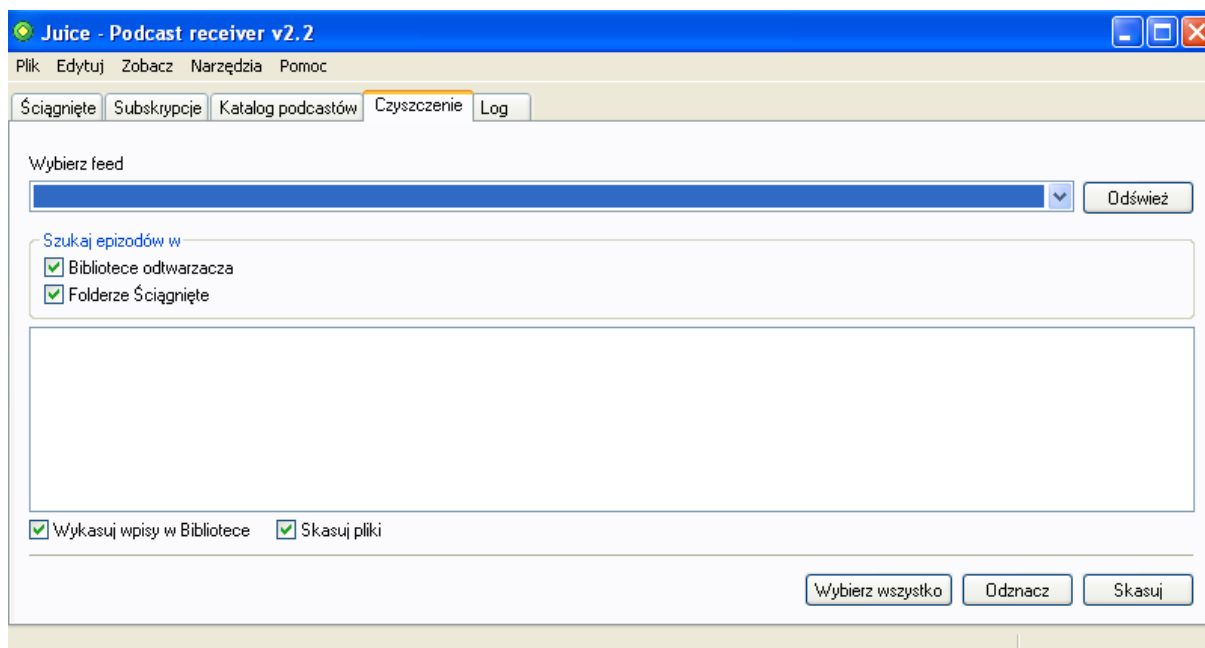
zarządzanie treścią. Jeżeli chcemy dodać kanał, który nie znajduje się w katalogu, wówczas korzysta się z zielonego przycisku z krzyżykiem opisanego powyżej, a następnie wpisujemy tytuł jaki kanał ma posiadać, lub wskazujemy adres internetowy kanału.



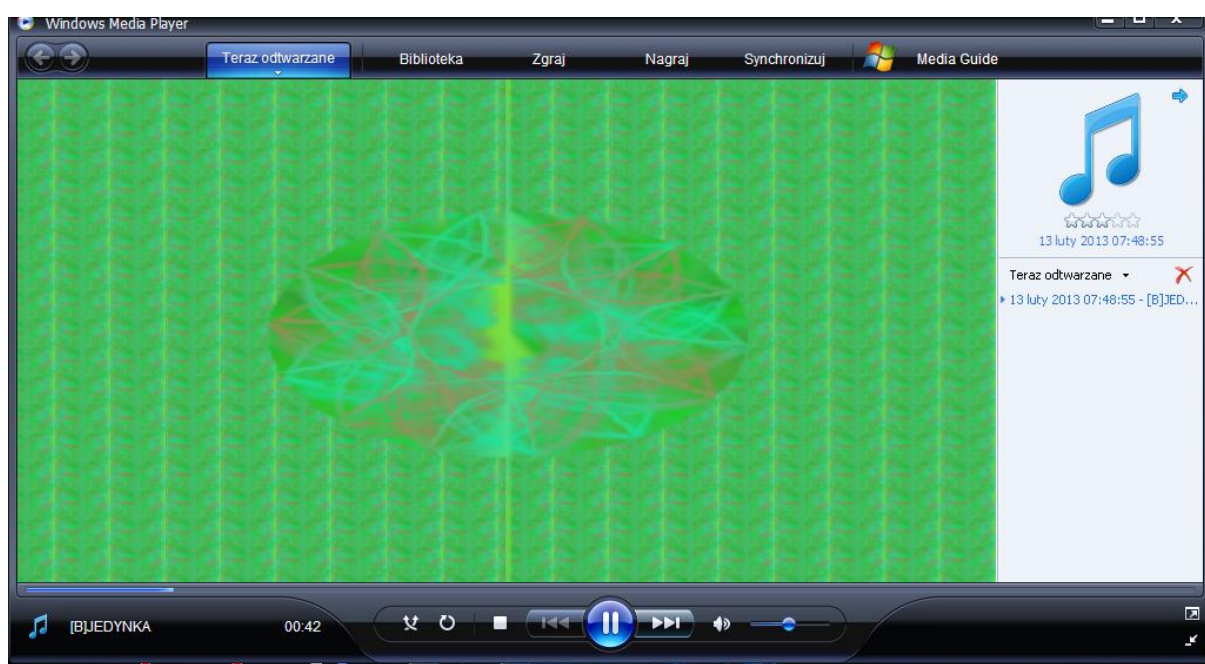
Po dodaniu pojawiają się w epizodach kolejne podcasty do pobrania. Ustawienie uzależnione jest od daty, na końcu znajduje się najstarsze.



Zakładka „Czyszczenie”, jak mówi sama nazwa, służy do usuwania starych podcastów.



Po ściągnięciu podcastów w formie plików audio i wideo, możemy je odtworzyć w programie przeznaczonym do odtwarzania a zainstalowanym na komputerze.



Znacznie łatwiej korzystać z podcastów ściągniętych na telefony komórkowe, z tej racji, iż telefony posiadają wyspecjalizowane agregatory bezpośrednio zainstalowane w urządzeniach co ułatwia przeglądanie i ściągnięcie podcastów. Jeszcze łatwiej korzystać z urządzeń i oprogramowania firmy, która była kolebką podcastów - Apple.

Przydatne strony: <http://www.podbean.com/>, <http://www.evoca.com/>, <http://huffduffer.com/>

PREZI



Przyzwyczajenia związane z tradycyjnym „utrakcyjaniem” przekazu słownego w formie prezentacji Powerpoint, powoduje automatyczne zamknięcie się na inne techniki i sposoby przekazywania wiedzy, niezwykle odmienne od wspomnianej prezentacji. Aby przekonać się o poprawności tej tezy należy wejść na stronę www.prezi.com.

Narzędzie zaproponowane do tworzenia prezentacji, pozwala na samodzielne stworzenie a następnie ściągnięcie stworzonej prezentacji w postaci plików, niewymagających absolutnie żadnych sterowników, a następnie zaprezentowanie za pośrednictwem dowolnego komputera, podczas prowadzenia zajęć.

Jak zwykle w pierwszej kolejności należy się zarejestrować na wspomnianej stronie korzystając z okna widocznego poniżej:



Oczywiście istnieje możliwość wyboru pomiędzy różnymi licencjami. Rodzaj licencji umożliwia, lub ogranicza niektórą funkcjonalność prezentacji danych. Do dyspozycji mamy 3 różne licencje:

Choose your Prezi license

The screenshot displays three license options for Prezi:

- Public:** \$0/year. Features: Core Features, 100 MB Storage Space. Note: All your prezis will be public. Button: START NOW >
- Enjoy:** \$59/year (Free for 30 days). Features: Core Features, 500 MB Storage Space, Make prezis private to secure your content, Use your own logo instead of Prezi's, Premium Support in less than 24 hours. Button: TRY NOW >
- Pro:** \$159/year (Free for 30 days). Features: Core Features, 2GB Storage Space, Make prezis private to secure your content, Use your own logo instead of Prezi's, Premium Support in less than 24 hours, Use Prezi Desktop for offline editing. Button: TRY NOW >

Below the licenses are two additional options:

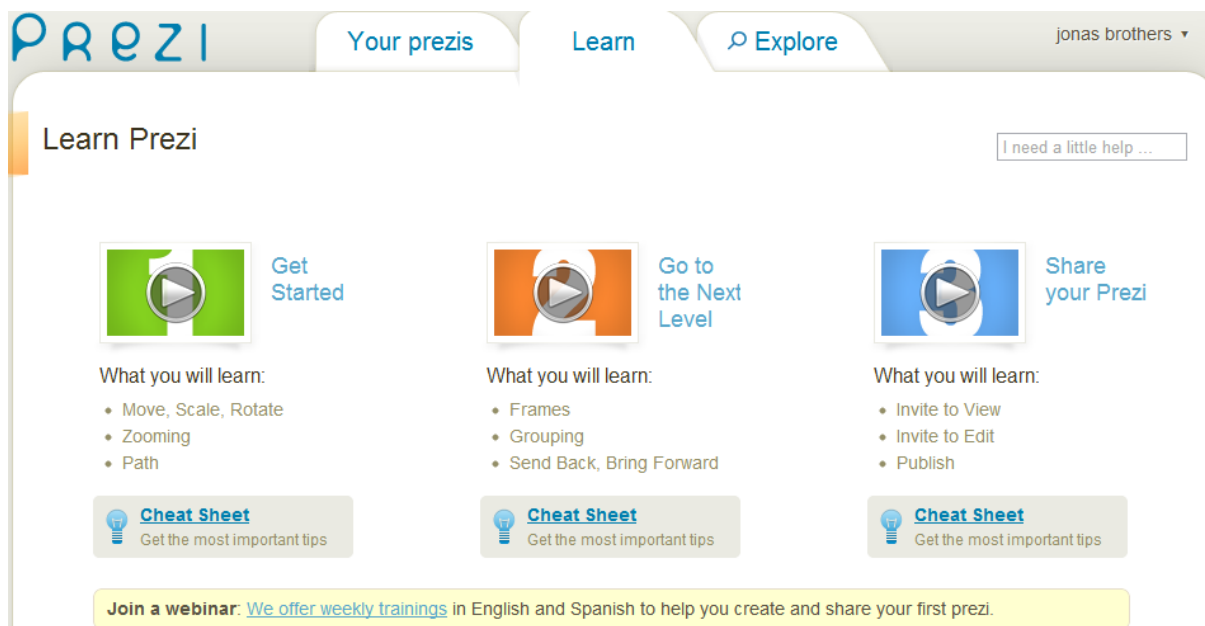
- Students & Teachers:** With educational email only. Button: >
- Group Licenses:** Buy more, it's easy. Button: Learn more

Po wybraniu licencji, pojawia się „panel rejestracyjny”. Postępując zgodnie ze wskazówkami, następuje rejestracja konta, oczywiście z uprawnieniami adekwatnymi do wybranej wcześniej licencji.

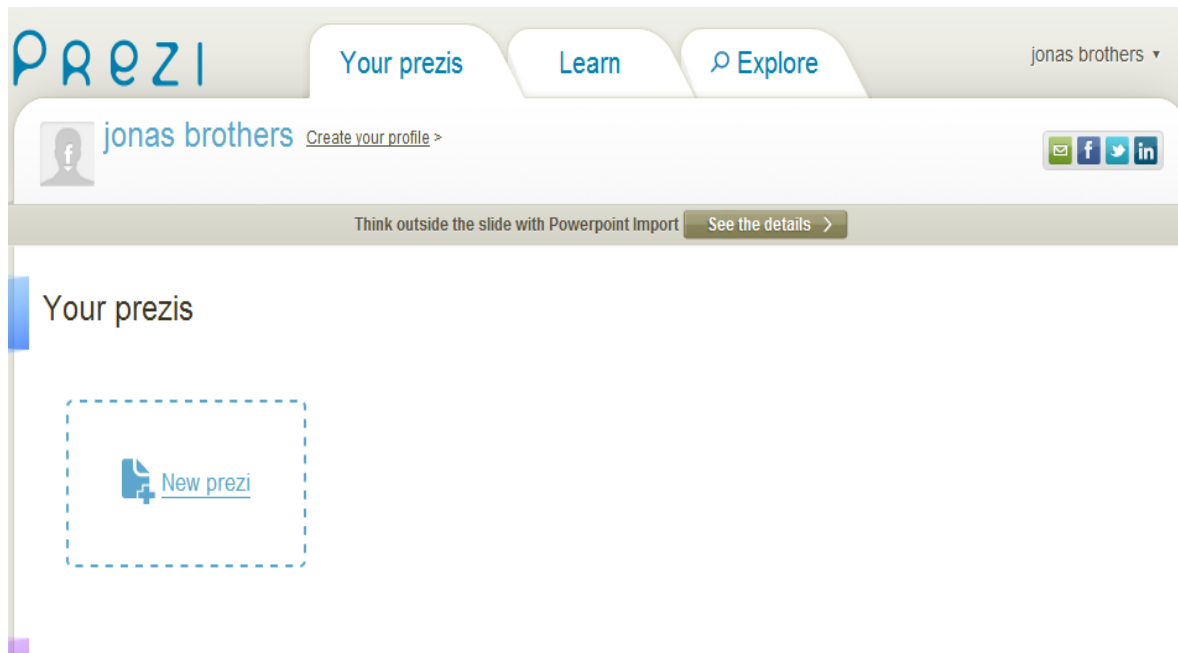
The screenshot shows the Prezi sign-up process:

- Header: Prezi logo, Create, Learn, Explore, Sign up, Log in -
- Section: **Sign up to Prezi**
You have chosen "Public access" for \$0/year
- Section: **Your personal info**
- Form fields: First name, Last name, Email, Password, Re-enter password.
- Buttons: Sign up, ☐ I agree to the [terms of use](#).
- Section: **1-click sign up**
Login with Facebook

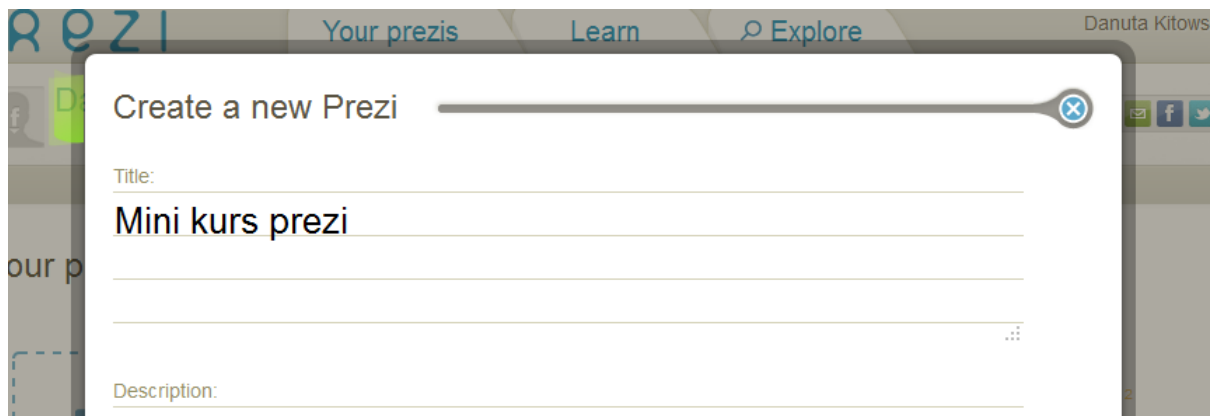
Zakończenie rejestracji następuje w momencie przeniesienia do „panelu użytkownika”, w którym to panelu, występują 3 zakładki główne.



W celu przygotowania własnej prezentacji należy skorzystać z „Your prezis”. Wybranie pola „New prezis”, rozpoczyna przygotowanie nowej prezentacji.



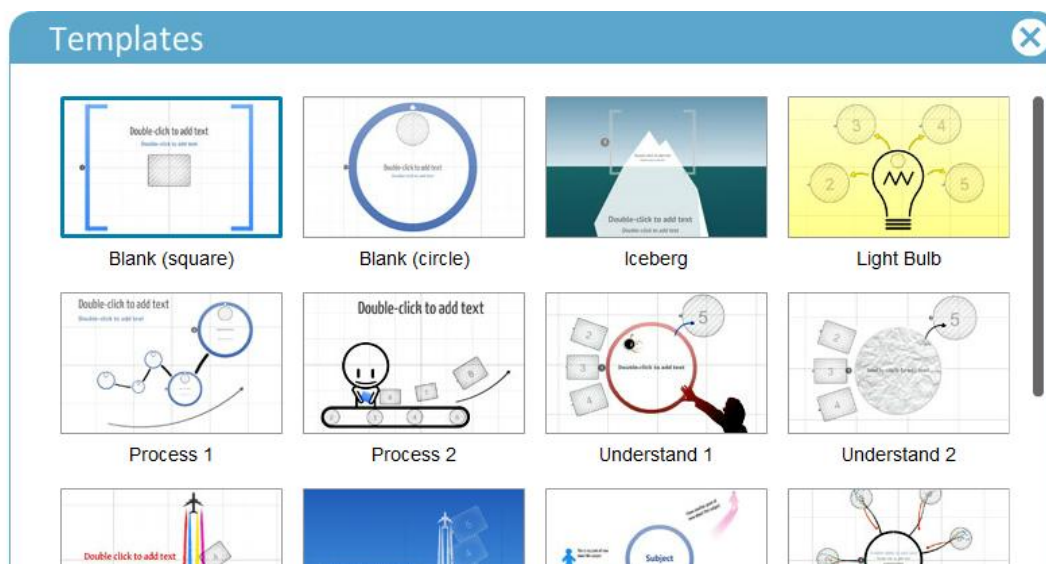
W pierwszej kolejności należy podać kilka danych dotyczących samej prezentacji.



Prawidłowo wykonane operacje potwierdzone zostaną ruchomą ikoną.

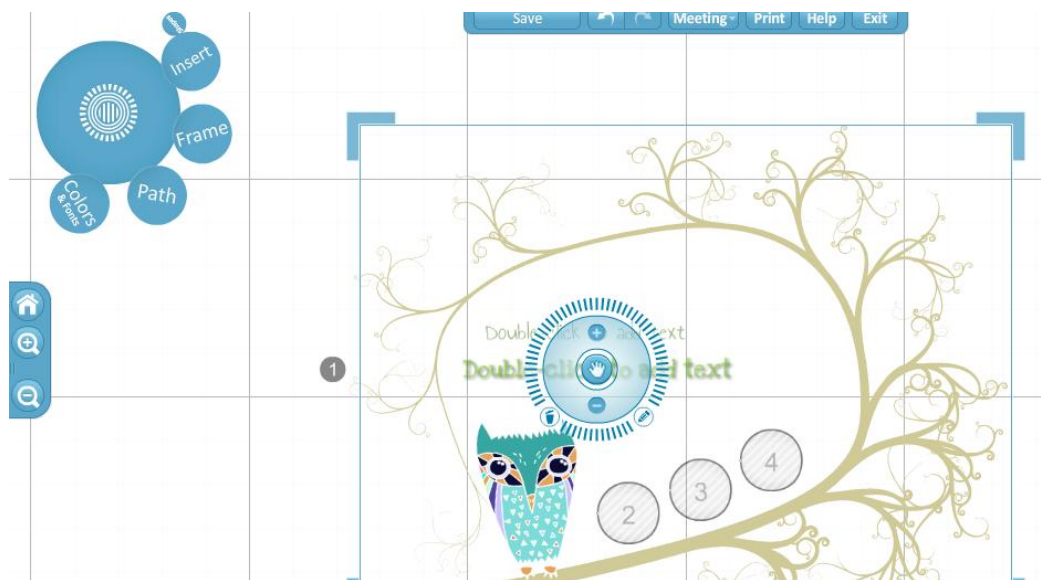


Następnie użytkownik zostanie przeniesiony do wyboru, projektu. Istnieją dwie drogi przygotowania prezentacji. Pierwsza – wybranie wcześniej przygotowanego projektu z listy dostępnych szablonów.



Druga – samodzielne przygotowanie projektu. Rada dla osób rozpoczynających pracę z aplikacją: ...korzystanie z szablonu skraca czas przygotowania prezentacji, jednak obniża atrakcyjność projektu, samodzielne tworzenie projektu tła, przejść pomiędzy kolejnymi „slajdami” jest czasochłonne, ale zwiększa walory atrakcyjności prezentacji zrealizowanej.

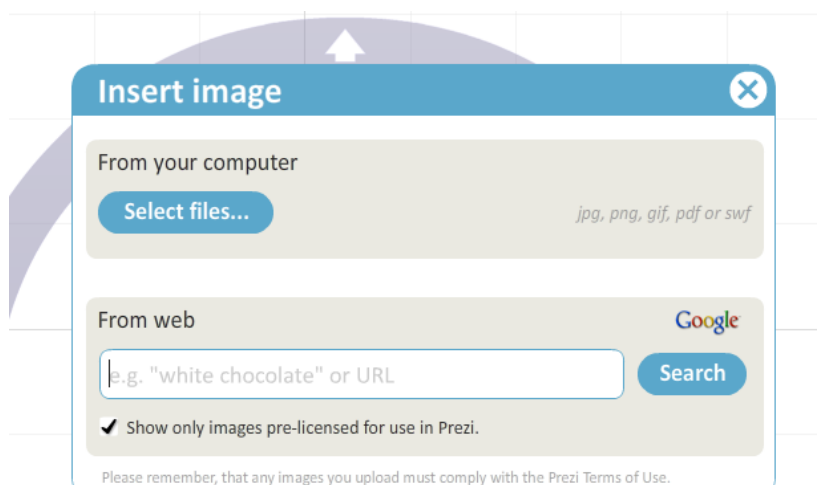
Każdy ze wspomnianych szablonów zaproponowanych przez prezio.com zawiera różny kształt znaków, wygląd tła, czy też rodzaj kursów.



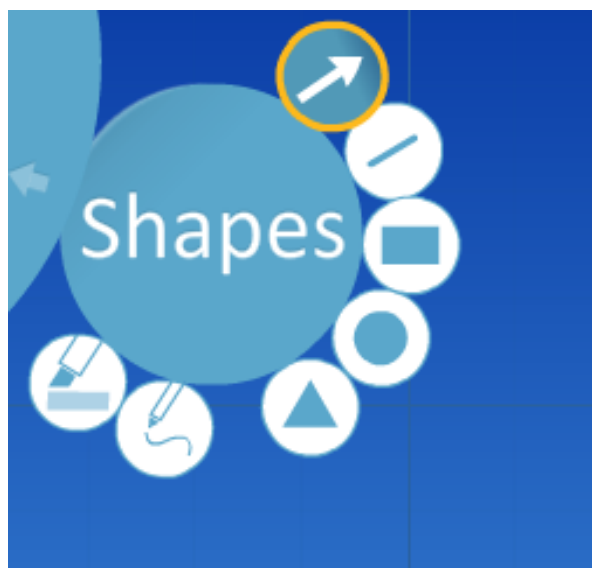
Główne okno nawigacyjne znajduje się w lewym górnym rogu. Okno to zezwala na wklejanie: kształtów, obrazków, prezentacji (także z Powerpoint), filmów z youtube, diagramów oraz samodzielnych plików.



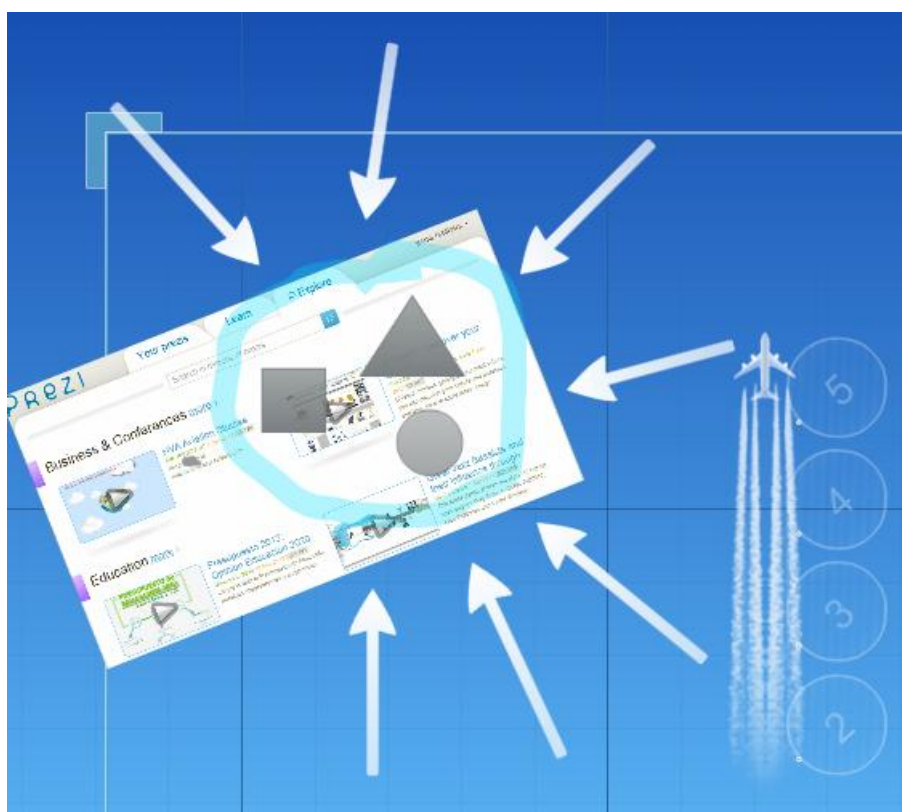
Przykładowe „załadowanie” dowolnego obiektu odbywa się w taki sam sposób, istnieje możliwość wybrania obiektu z własnego komputera, lub pobrania w formie linku ze wskazanej przez użytkownika strony internetowej.



Funkcja „Shapes”, umożliwia wybranie odpowiednich dla użytkownika kształtów, na przykład w celu wyszczególnia danego elementu.



Przykład zwrócenia uwagi na najwcześniej załadowany element znajduje się poniżej:



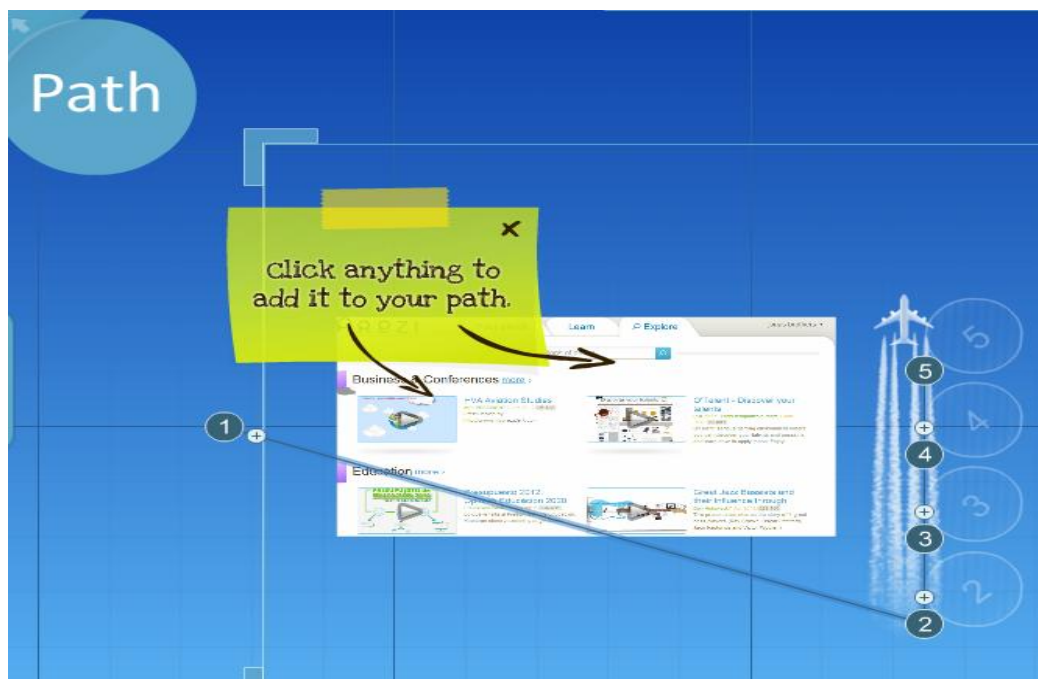
Kliknięcie na dowolne pole prowadzi do edycji bądź do wstawienia lub modyfikacji istniejącej wartości.



Dla bardziej zaawansowanych użytkowników, narzędzie jakim jest prezzi oferuje większe możliwości w zakresie chociażby edycji tematów na stałe zaimplementowanych w aplikację, umożliwiając stworzenie własnej „palety”:



Na zakończenie należy pamiętać o tym, aby prezentacja była naprawdę atrakcyjna, nie może być statyczna, do tego służy funkcja „Path”:

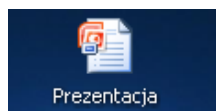


Ustalenie kolejności wyświetlanych slajdów kończy pracę z aplikacją. Pozostaje jedynie otwarcie i sprawdzenie, czy zamierzony projekt spełnia oczekiwania projektanta. Oczywiście przez cały czas istnieje możliwość ponownej edycji każdego elementu i zmian we wcześniejszych projektach.

Porada!

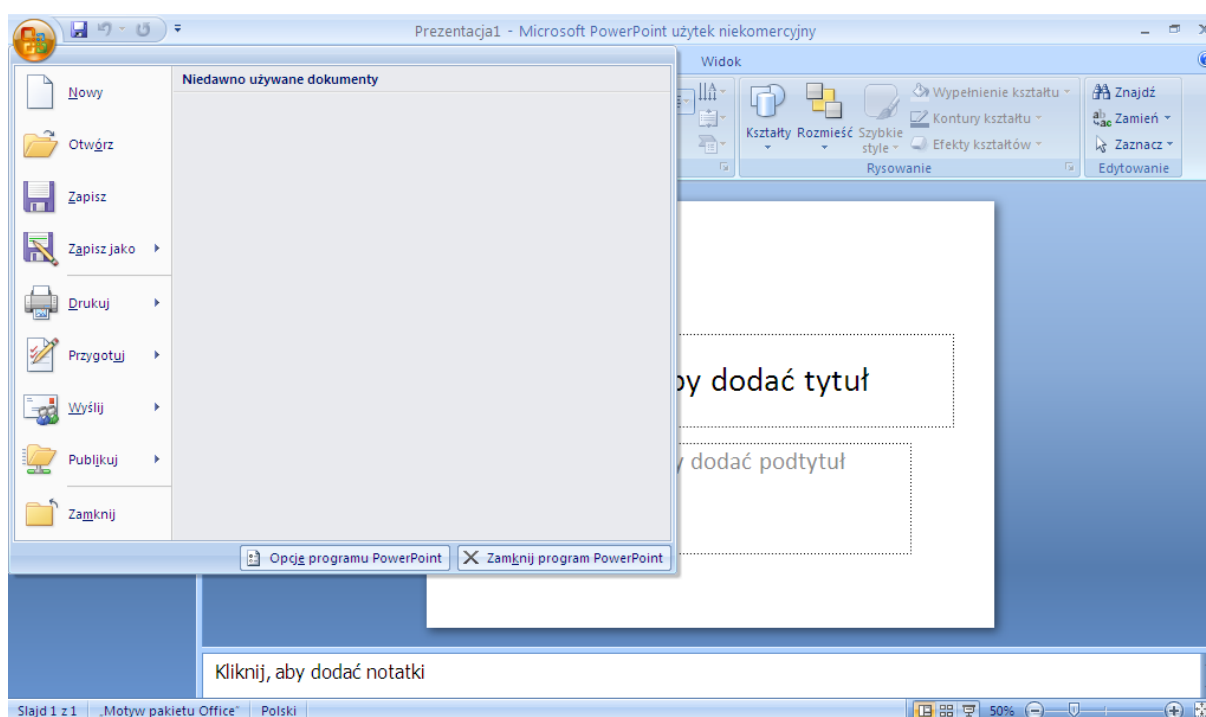
- przystępując do pracy z tym narzędziem, wcześniej przemyśl co chcesz pokazać z uwzględnieniem elementów kluczowych, grafiki, filmu, dźwięku,
- pamiętaj, że niektórzy słuchacze mogą nabawić się choroby morskiej podczas pokazu slajdów oddalonych od siebie w dużej odległości z dodatkowym odwróceniem ich,
- nie umiejscawiaj kolejno po sobie następujących slajdów blisko siebie, nie będzie widoczny wówczas element oddalenia/zbliżenia,
- dostosuj tło jak i wielkość i kolor liter do warunków w jakich będziesz prowadził pokaz,
- nie wrzucaj zbyt wiele tekstów do kolejnych slajdów, pamiętaj jest możliwość wybrania innych elementów wpływających na uatrakcyjnienie pokazu,

- jeśli prowadzisz pokaz bez podłączenia do sieci Internet, pamiętaj o wcześniejszym ściągnięciu przygotowanej prezentacji na komputer, lub dowolny nośnik pamięci.

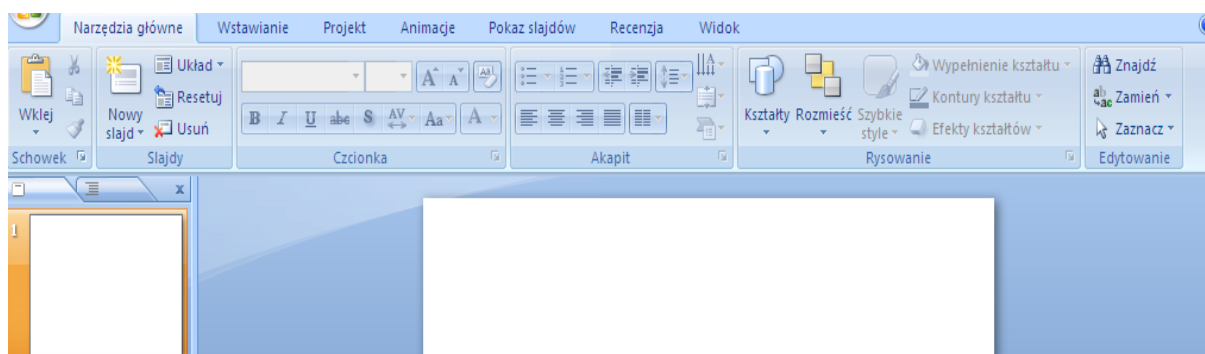


Microsoft Power Point

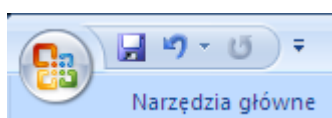
Podstawowe narzędzie wchodzące w skład pakietu Microsoft Office, służące do tworzenia prezentacji multimedialnych z wykorzystaniem funkcji dostępnych w menu głównym (zrzuty prezentują Power Point Microsoft Office 2007):



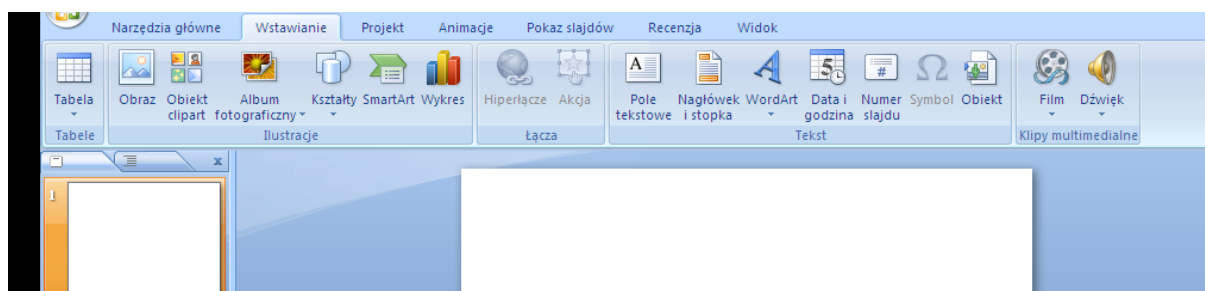
Jest to główne menu, którego celem jest zarządzanie całym projektem, dodatkowo z racji kolejności umiejscowienia, a następnie edytowania slajdów, program wyposażony jest w „podmenu” zwane „NARZĘDZIA GŁÓWNE”.



Obszar ten jest swoistym podręcznym zbiorem najpotrzebniejszych funkcji umożliwiających wykonanie czynności począwszy od formatowania treści a skończywszy na rozmieszczeniu autokształtów zawartych w Powerpoint. Jedną z podstawowych funkcji ułatwiającą tworzenie slajdów jest możliwość cofnięcia kroków które zostały zrobione w razie niespełnienia oczekiwań przez realizowany projekt, lub zmiany koncepcji danego projektu:



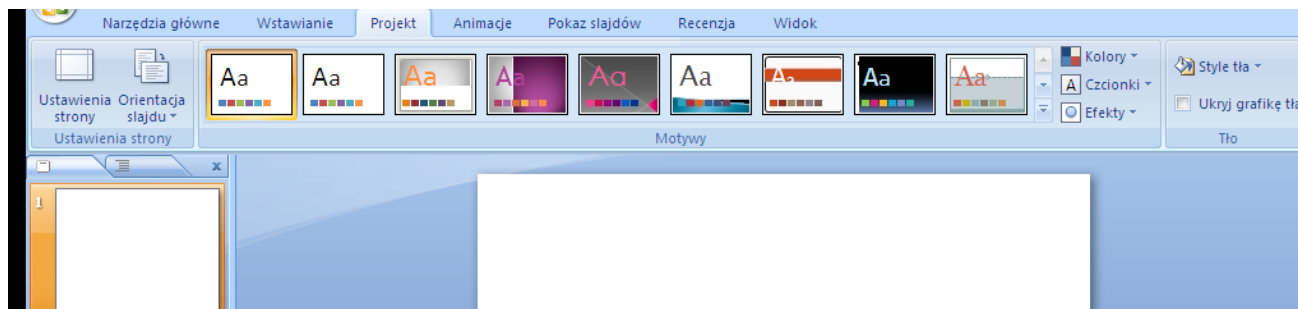
Oprócz możliwości samego tworzenia można także skorzystać z funkcji oferującej wzbogacenie projektu poprzez wklejenie różnego rodzaju zawartości w slajd.:



Mamy tutaj do dyspozycji pełen wachlarz narzędzi. Oprócz dodawania zdjęć możemy także korzystać z biblioteki obiektów clipart – także tych udostępnianych na stronach internetowych, możemy tworzyć wykresy ale także wstawiać wcześniej przygotowany plik zawierający film lub dźwięk. Bardziej zaawansowani użytkownicy mogą dodatkowo wzbogacić swój projekt korzystając z „pola tekstowego” dającego możliwość niezależnego formatowania i wstawiania treści do slajdu lub „WordArt” dającego możliwość samodzielnej edycji i formatowania tekstu mającego przyjąć funkcję np. tematu . Na uwagę zasługuje

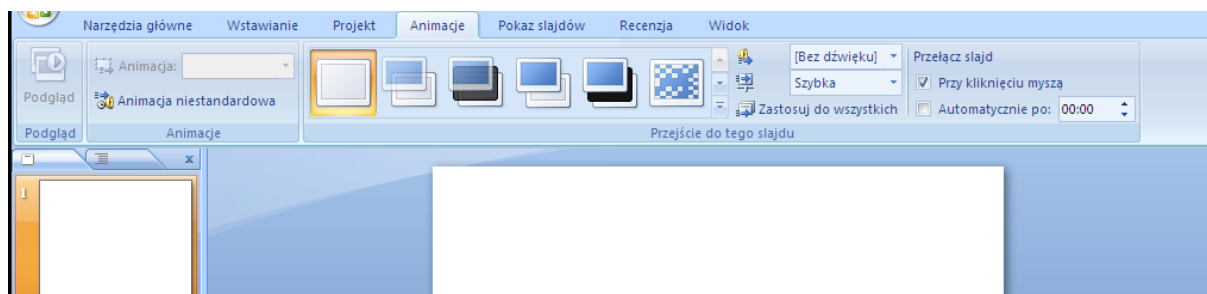
element nazwany „OBIEKT”, umożliwia on wstawienie obiektu z zakresu oprogramowania Adobe oraz OpenOffice, a także dokumentów, formularzy oraz rysunków wykonanych w tych i nie tylko tych programach.

Skoro już jest treść gotowa, teraz należałoby zająć się samym projektem, w skład którego wchodzić będą slajdy.



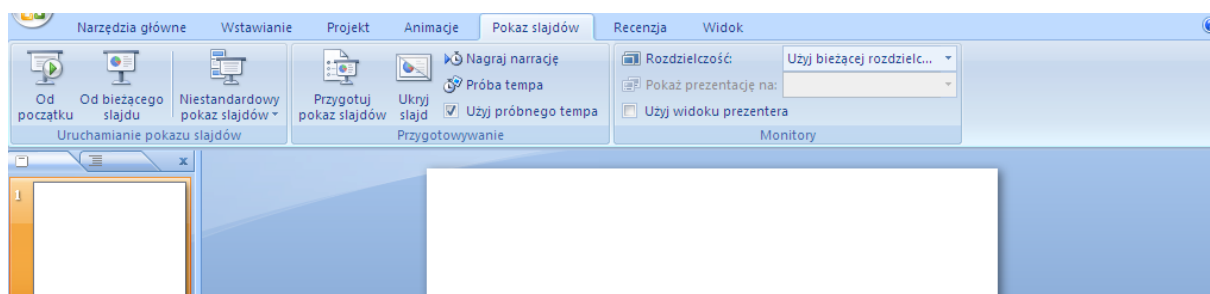
Tak jak w poprzednich przypadkach, tak i tutaj mamy możliwość skorzystania z zaimplementowanych przez Microsoft Office szablonów, stylów ale również istnieje możliwość samodzielnego przygotowania projektu opartego na wcześniej przygotowanych założeniach.

Czymże jednak byłaby prezentacja multimedialna bez podstawowego elementu tworzącego ową multimedialność czyli animacji.



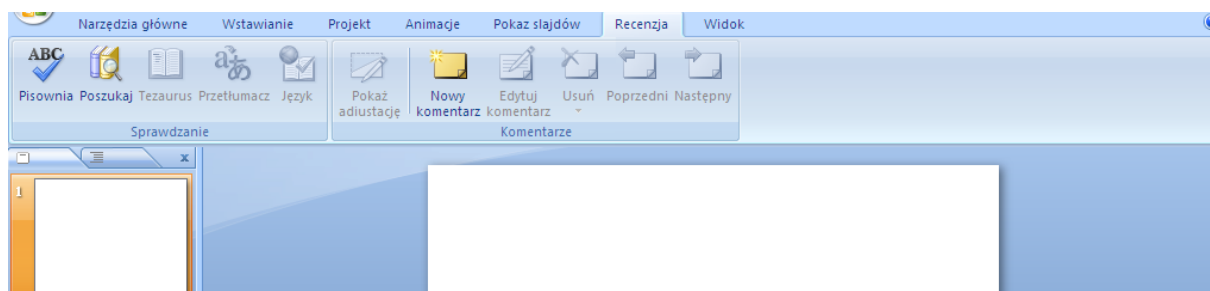
Zakładka ta umożliwia wybranie formatu animacji ze znajdujących się w samym programie, lub też tak jak poprzednio wielokrotnie wspomniano, ze stworzenia samodzielnego wzorca ruchu charakterystycznego tylko i wyłącznie dla danego projektu.

Posiadając spełniającą oczekiwania animację można przejść do kolejnego okna programu jakim jest „POKAZ SLAJDÓW”



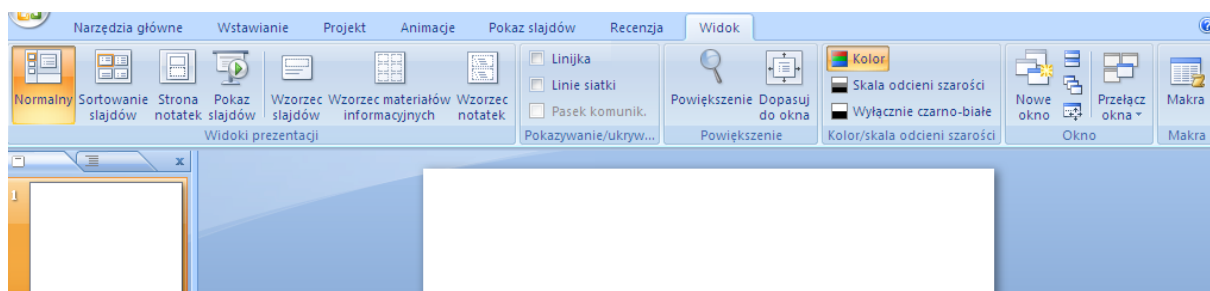
Animacja ma za zadanie uatrakcyjnić pokaz, natomiast sam pokaz slajdów jest niejako logicznym ciągiem myślowym osoby przygotowującej prezentację, w celu ułatwienia przekazania wiadomości danego przedsięwzięcia. Na uwagę zasługuje fakt, iż w Power Point istnieje możliwość „podkładania” narracji oraz jej nagrywania, a następnie odtwarzania w trakcie pokazu.

Kolejną zakładką funkcjonalną jest „RECENZJA”:



Narzędzie to umożliwia w łatwy i przyjemny sposób sprawdzenie pisowni, wyszukanie interesujących wyrazów oraz dodanie komentarza do slajdu. Komentarz ten daje możliwość zawarcia dodatkowej informacji w slajdzie z możliwością bycia niewidzialnym podczas samego pokazu. Ułatwienie takie stosowane najczęściej jest podczas różnorodnych prelekcji z wykorzystaniem wielu prezentacji przez tego samego prowadzącego.

Ostatnią zakładką dostępną do tworzenia prezentacji jest „widok”:



spełnia on zadania związane z układem i sortowaniem slajdów wykorzystanych do stworzenia prezentacji.

Porada!

Aby prezentacja multimedialna w wykonaniu Power Point spełniła oczekiwania względem słuchaczy, należy mieć na uwadze kilka podstawowych zasad:

- sprawdź na jakim tle i w jakim pomieszczeniu odbędzie się przedstawienie prezentacji, w oparciu o te informacje przygotuj odpowiednie tło oraz kolor i wielkość liter wykorzystywanych w pokazie slajdów, zastosowanie małych czcionek i kolorów zlewających się z ekranem lub wybranie złego tła w stosunku do koloru czcionki powoduje nieczytelność slajdu,
- ogranicz do minimum materiał w formie tekstu na rzecz obrazu, zbyt dużo tekstu z jednej strony staje się nieczytelne z drugiej sprawia wrażenie wielkiej plamy na ekranie,
- nie wyszczególniaj zbyt dużo elementów na jednym slajdzie poprzez zmianę koloru lub wielkości czcionki, powoduje to niepotrzebny chaos,
- stosując podkład dźwiękowy upewnij się czy jest on adekwatny do tematu slajdu a w szczególności do informacji udzielanych podczas pokazu przez Ciebie,
- stosuj hiperłącza w wyjątkowych sytuacjach, lepiej wpisać adres strony jako odsyłacz do niej bez stosowania formatu hiperłącza, jest to bardziej czytelne,
- filmy umieszczane w prezentacji powinny mieć odpowiednią rozdzielczość, aby były czytelne, pamiętaj sam dźwięk w towarzystwie ruchomych plam nie jest filmem,
- nie stosuj setek slajdów w prezentacji, pamiętaj że to narzędzie ma ułatwić przekazanie materiału a nie zastąpić go,
- przemyśl animację zastosowaną w prezentacji, ażeby w pewnym momencie nie stała się jedyną atrakcją pokazu,
- ”garść” skrótów klawiaturowych mogąca ułatwić i zarazem przyspieszyć pracę z pakietem Microsoft Office:

Ctrl + Z	powoduje cofnięcie ostatniej podejmowanej czynności
Ctrl + Shift + Space	wstawia spację jednakże w taki sposób ażeby uniemożliwić rozdzielenie wyrazów
Ctrl + Backspace	usuwa wyraz znajdujący się po stronie lewej kursora
Ctrl + Delete	usuwa wyraz znajdujący się po stronie prawej kursora
Ctrl + Shift + *	włącza opcję pozwalającą na „ujawnienie” znaków wykorzystywanych do edycji danych zawartych w dokumencie, w celu właściwego ustawienia spacji, zakończenia zdania, jednakże są to znaki które zwykle są niewidoczne w polu pracy w ramach dokumentu
Alt + F4	najbardziej znany skrót „klawiszowy” służący do zamknięcia i zakończenia pracy programu

Webquest – połączenie słów, ściśle związanych z Internetem oraz ze światem zabaw, gier, przygody. Web – sieć (Internet), Quest – poszukiwanie, jednak w słowniku graczy komputerowych możemy znaleźć jeszcze większy wachlarz tłumaczeń: misja, zadanie do wykonania, zagadka do rozwiązania, level do zaliczenia, zadanie zakończone nagrodą, misja zwiększająca exp, za pomocą *questów ekspimy* postaci itp. Język dość hermetyczny nawykły do skrótów, jednakże w pełni oddający naturę tego typu działań, mających na celu angażowanie do wspólnych działań uczniów, słuchaczy, studentów. Metoda ta znana jest już od połowy lat dziewięćdziesiątych poprzedniego wieku. Rozwinęła się w oparciu o sieć Internet, i co za tym idzie zakres materiału stale powiększający zasoby sieci ciągle podnosi atrakcyjność tego typu działalności. Metoda ta zmusza do samodzielnego, częściej grupowego wyszukania informacji w sieci, następnie porządkowania tych informacji, pod kątem przydatności w realizacji zadania, a następnie w oparciu o uzyskane informacje zwiększanie swojej wiedzy. Nasuwa się zasadnicze pytanie czy każdy może stworzyć WebQuest? Otóż dopóki istnieje pakiet Office, w którym można skorzystać ze stosowania hiperłączy, przygotowanie i opublikowanie WebQuestu jest dziecinnie proste.

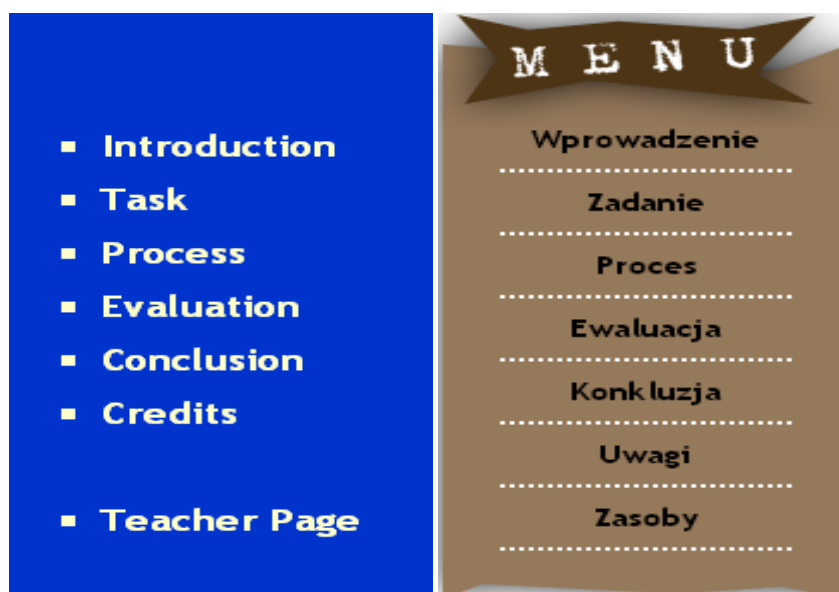
Inną, bardziej wyrafinowaną formę przygotowania WebQuestu, jest skorzystanie z pomocy wyspecjalizowanych portali świadczących tego typu usługi. Najlepszym przykładem

może być miejsce określane mianem Questowego ogrodu – gdzie najlepsze WebQuesty rosną:



Celowo wybrałem to miejsce jako przykład, ponieważ istnieje możliwość założenia konta na okres 30 dni, całkowicie bezpłatnie, natomiast 2-letnia subskrypcja kosztuje 20 \$. QuestGarden gromadzi rzeszę członków ze 155 państw, tym samym posiadając najbardziej rozbudowaną bazę zrealizowanych już WebQuestów w Internecie.

Wracając do samej metody. Specyficzny format oraz wygląd, procentuje innym postrzeganiem gromadzonego materiału, pod kątem wyglądu, szaty graficznej, umiejscowienia linków itp. Istnieje wiele „szkół” właściwego tworzenia WebQuestów, jednak wszystkie wskazują na określoną formę nawigacji po materiale. Z racji łatwości w zrozumieniu, menu powinno zawierać następujące elementy:



W każdym z następującej po sobie elemencie składowym menu, powinny znajdować się informacje mające za zadanie przygotować przyszłych „podróżników” do eksploracji sieci w celu realizacji tematu głównego.

Zadania stawiane przed „podróżnikami” powinny być usystematyzowane w kolejności realizacji etapów cząstkowych. Najlepiej utworzyć w tym celu kilka następujących po sobie misji.

Mission 1

- Explore the following websites and begin to learn more about all the oceans and your ocean specifically.

Oceans of the World -Click on your ocean

The World's Oceans -Scroll down to find information on your ocean

the underwater channel.tv -Choose a destination and go for a dive!

Jean-Michel Cousteau: Ocean Adventures -Watch ocean video

Jean-Michel Cousteau: Ocean Adventures -Interactive web games

- Meet with your team and decide on key points to present
- Take notes to use for your presentation
- Read materials twice to be sure you got the main idea and the important details

<http://questgarden.com/148/56/3/120928163848/credits.htm>

Każda misja zawierać może, w zależności od tematu głównego (w przykładzie powyżej tematem WebQuestu – Ocean World), odnośniki do stron zamieszczonych w Internecie, na których to stronach znajduje się materiał potrzebny do przygotowania pracy. Pomijając źródła, zaznaczone w postaci hiperłączy, kolejnym elementem jest poinformowanie uczestników o celu korzystania ze źródeł, oraz o czynnościach, które powinny być zrealizowane indywidualnie, a następnie grupowo.

Istotnym elementem każdego WebQuestu jest ewaluacja, czyli wskazanie jakie oczekiwania dotyczące właściwej realizacji tematu będą punktowane, i na jakim poziomie.

Napisz uczniom, jak będziesz oceniać ich projekt. Szczególnie jak będziesz oceniać pracę grupy, a jak ich wkład indywidualny.

Wymagania	Podstawowe 1	Rozszerzające 2	Dopełniające 3	Wykraczające 4	Pkt
Użyteczność, estetyka, dostępność	Rozmiary sekcji powinny dostosowywać się do zawartości	Kolory zostały dobrane z zachowaniem odpowiedniego kontrastu	Grafika na stronie zawiera fotografie i elementy ręcznie rysowane	Dostępne są arkusze dla różnych mediów	0-4
Arkusze stylów	Arkusz stylów nie zawiera błędów	Strona poprawnie wyświetla się w Firefoksie i IE	Powiększenie czcionki nie niszczy układu	Zostało wykorzystanych kilka różnych pseudoklas	0-4
Grafika	Rozmiar grafiki nie przekracza 1MB	Layot zawiera co najmniej 5 plików	Została wykorzystana grafika wektorowa i rastrowa	Grafika została zoptymalizowana	0-4
Wymagania	Podstawowe	Rozszerzające	Dopełniające	Wykraczające	Pkt

<http://mrostkow.oeiizk.waw.pl/efs/a6/AO/#conclusion>

Dodając przelicznik punktów, mamy gotową ocenę

Skala oceniania:	
Punkty	Ocena
0-3	niedostateczna
4-5	dopuszczająca
6-7	dostateczna
8-9	dobra
10-11	bardzo dobra
12	celująca

<http://mrostkow.oeiizk.waw.pl/efs/a6/AO/#conclusion>

Na koniec pozostaje dodanie konkluzji - podsumowania, w jakim celu wykonujemy zadania i jakie korzyści płyną z tego oraz czego się nauczyliśmy w trakcie przygotowania tematu. Można także zamieścić uwagi – mające na celu korygowanie błędów, poprzez wskazanie właściwej ścieżki wyboru narzędzi, materiałów i innych. Ważne jest także wskazanie sposobu i rodzaju kontaktu z nauczycielem przygotowującym WebQuest. Może się tu znaleźć np.

portfolio nauczyciela, lub strona domowa, albo w najprostszej postaci, zwyczajny adres mailowy.

Błędy:

- niedostosowanie poziomu zalecanego *materiału* do możliwości intelektualnych uczestnika WebQuestu,
- niedostosowanie *narzędzi* potrzebnych do wykonania zadań, do możliwości uczniów,
- „przeładowanie” ilością hiperlinków w materiale pomocniczym dla ucznia,
- częsty brak informacji o konieczności selektywnego traktowania podanego materiału,
- nieokreślenie powinności kilkukrotnego przeanalizowania materiału w celu właściwego zrealizowania pomysłu,
- niewłaściwe punktowanie poziomu trudności zadań.

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



Twitter – często można spotkać się z określeniem „ptaszki ćwierkały, że...” jednakże od roku 2006 powiedzenie to nabrało zupełnie innego znaczenia. Twitter najczęściej określany jest

mianem: portal społecznościowy, w rzeczywistości jest to miejsce wymiany informacji ograniczone w ramy czterdziestoznakowe, umożliwiające przekazywanie wiadomości dla użytkowników zarejestrowanych na portalu, często nazywanym mikroblogowaniem. Na samym początku należałoby przedstawić dostępne opcje związane z tym jak rozpocząć przygodę z Twitterem.

Sposób rejestracji:

The image is a screenshot of the Twitter website's registration and login interface. The browser's address bar shows 'https://twitter.com'. The page features a large background image of people in a desert landscape with domes in the distance. On the left, a welcome message in Polish reads: 'Witaj na Twitterze. Dowiedz się co się teraz dzieje u ludzi, na których Ci zależy i czym zajmują się firmy, którymi się interesujesz.' On the right, there are two main forms. The top form is for logging in, with fields for 'Nazwa użytkownika lub adres e-mail' and 'Hasło', and a 'Zaloguj się' button. Below it is a checkbox for 'Zapamiętaj mnie' and a link for 'Nie pamiętasz hasła?'. The bottom form is for new users, titled 'Pierwszy raz na Twitterze? Zarejestruj się', with fields for 'Imię i nazwisko', 'E-mail', and 'Hasło', and a 'Zarejestruj się na Twitterze' button.

rys.1. Główna strona rejestracji i logowania¹³

Jak w każdym przypadku rejestracji na dowolnym portalu, należy w pierwszej kolejności posiadać konto mailowe.

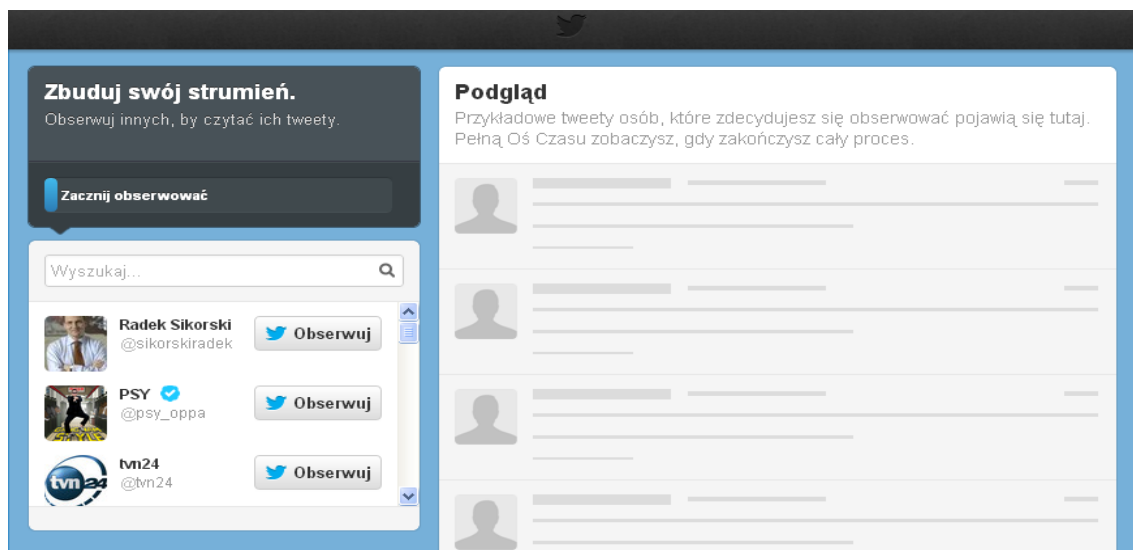
Podanie podstawowych danych oraz hasła, umożliwi zakończenie rejestracji. Oczywiście na bieżąco weryfikowane są dane służące do rejestracji, pojawienie się po stronie prawej wszystkich wpisów na zielono potwierdzi zakończenie procesu utworzenia konta.

Zwykle osobom początkującym, bardzo trudno jest „znaleźć” się po raz pierwszy na portalu i od razu rozpocząć pracę. W tym celu usługodawca poszedł o krok dalej przygotowując „Nauczyciela

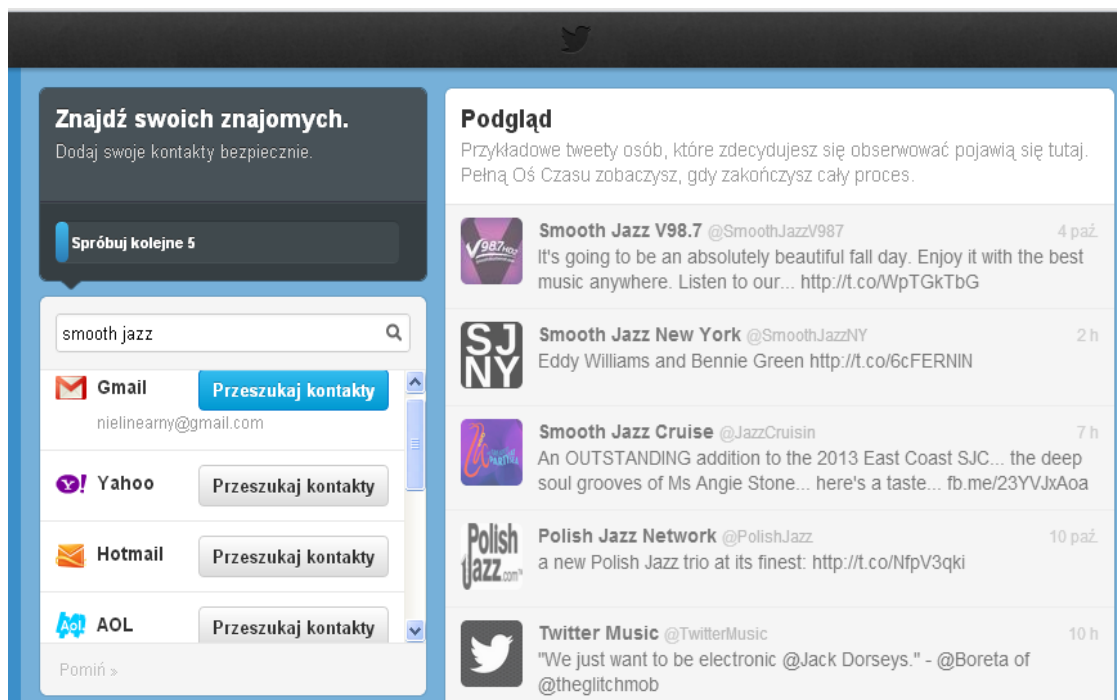
Twittera”, który pomoże w wyszukaniu interesujących nas: osób, zjawisk, rzeczy oraz umożliwi personalizację konta.



„Budujemy swój strumień” – czyli nic innego, jak wyszukanie interesujących nas informacji i zapisanie ich na swoim profilu, aby w przyszłości była możliwość sprawdzania „twittów” pochodzących np. od „śledzonej” osoby.



Na zakończenie zostaniemy poproszeni o wyszukania osób w oparciu o listę kontaktów znajdujących się w posiadanych przez nas skrzynkach mailowych, możemy oczywiście odmówić dostępu do skrzynki.

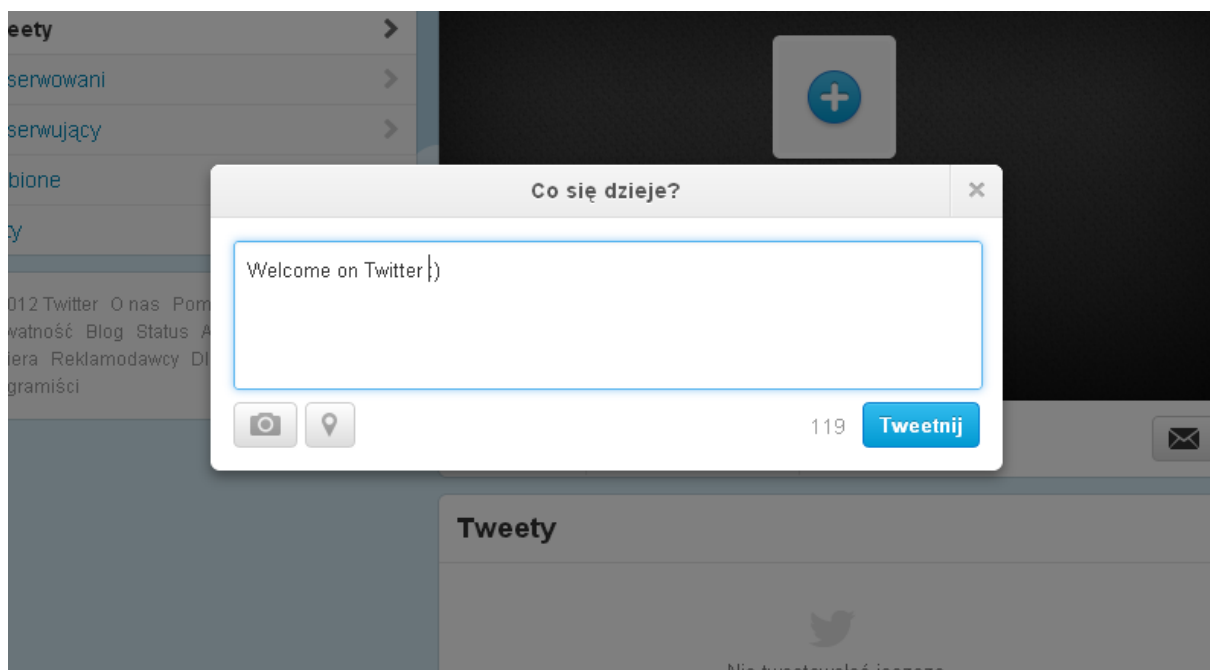


Przechodząc do panelu profilu, zobaczymy „twitty” obserwowanych, obserwujących oraz własne.



Tworząc konto należy mieć na uwadze fakt, iż także my będziemy „obserwowani” i nasze wypowiedzi zostają zarejestrowane na profilu.

Korzystając z ikony „piórka” znajdującej u góry ekranu, po stronie prawej mamy możliwość stworzyć własny „twitt” – czyli wiadomość składającą się z maksimum 140 znaków a następnie opublikować ją na własnym profilu.



Dodatkowo w oknie wiadomości po stronie lewej, mamy możliwość przesłania pliku w postaci np. zdjęcia (będzie to tylko link do pliku), a także wskazania lokalizacji miejsca aktualnego pobytu, poprzez naciśnięcie „szpilki”.

W głównej zakładce „TY” znajdującej się u góry ekranu, wyszczególnionych zostało kilka kategorii z których możemy korzystać podczas pracy z komunikatorem. Celowo użyty został zwrot komunikator, ponieważ w większości, wpisanie wiadomości oraz otrzymywanie, poprzez obserwowanie profilu np. osoby nas interesującej odbywa się w czasie rzeczywistym.

Wracając do kategorii, otóż mamy do czynienia z „Obserwowanymi” przez nas, oraz „Obserwującymi” nas. Osobną kategorią są „Ulubione” gdzie możemy przechowywać „twitty”, które uznamy za ulubione. Ostatnią kategorią są „Listy” w których istnieje możliwość zapisania w poczet członków ludzi, zjawisk, rzeczy oraz przyporządkowania im nazwy. Inną możliwością jaką dają „Listy”, jest możliwość ustalenia dostępności lub zabronienia dostępu dla użytkowników Twittera.



Ostatnią zakładką główną jest „Odkryj”



Jest to „miejsce” przeznaczone do sprawdzania twittów pochodzących od znajomych, ale także jest tu możliwe wyszukanie znajomych. Jedną z głównych funkcji, zarządzaną automatycznie jest proponowanie „znajomości” w oparciu o aktywność oraz własne grono znajomych czyt. „Obserwowanych”. Na uwagę zasługuje pewna ciekawostka, otóż od 2006

Twitter jest swoistym źródłem informacji mogącej służyć między innymi w badaniach socjologicznych. W tym kontekście prowadzone są cały czas prace związane z „*natural language processing*” czyli przetwarzaniem języka naturalnego, częściej określanego mianem NLP. Sama zasada działania jest bardzo prosta, odpowiednie oprogramowanie „tłumaczy” język ludzki w oparciu o bazy danych, chociażby Twittera, na język zrozumiały dla oprogramowania. Działa to również w drugą stronę, gdy „język komputerowy” przetwarzany jest na „język ludzki”.

Porada!

- pamiętaj jeśli coś powiedziałeś, może okazać się ulotne, jeśli coś napisałeś a następnie opublikowałeś jest widoczne zawsze,
- zbyt dużo nie pogrupowanych znajomych przekłada się na bałagan w komunikatorze,
- grupuj kontakty,
- korzystanie z Twittera możliwe jest także za pomocą urządzeń mobilnych,
- posiadając własną stronę internetową, można w łatwy sposób doposażyć ją na stałe poprzez dodanie okienka Twittera,
- większość portali umożliwia rejestrację w oparciu o konto na Twitterze, bez potrzeby wypełniania dziesiątek formatek.



ASK.FM

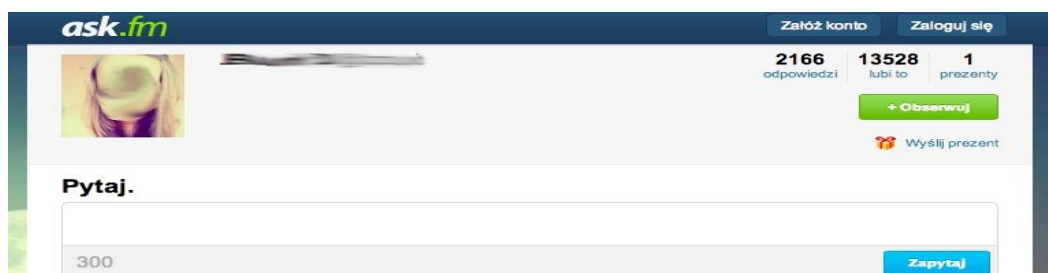
Co to jest ASK.FM? – otóż opinie są bardzo różne, poniżej dokładnie cytowane....

z jednej strony użytkownik **blocked** stwierdził, że jest to „stronka gdzie można pytać zarówno po założeniu konta jak i anonimowo. Można odpowiadać na pytania, dawać "like" odpowiedziom innych użytkowników...”

Maarciaa dodała „Stronka gdzie znajomi i nie tylko mogą zadawać ci pytania :) Musisz założyć konto, chyba że chcesz tylko odpowiadać, to nie musisz ;P”, natomiast **luutek321** uzupełnił opis informując, że „Jest to strona internetowa, na której zadajemy sobie nawzajem pytania, dajemy sobie lajki i prezenty. Sama nazwa wskazuje: "Zapytaj" to po angielsku "Ask" :)”.

Tak więc wpisy sugerują iż jest to doskonała zabawa poparta fantastyczną rozrywką. Użytkownik **tajo** stara się wyjaśnić pochodzenie tego typu serwisu: „jakaś emo nastolatka zakłada to, daje linka na fb „coby” znajomi jej pytanki zadawali licząc na to że chłopak, który się jej podoba też zada pytanie o to czy ktoś się jej podoba i takie tam”.

Spotyka się oczywiście także głosy oraz apele o zaprzestanie działalności serwisu np. Lorraine Gallagher, matka dwóch córek, które czynnie uczestnicząc w życiu na portalu Ask.fm zostały ofiarami szeregu obraźliwych wpisów na swój temat i popełniły samobójstwo. Jak wygląda Ask.fm ze strony praktycznej? Każda osoba, która chce odpowiadać na pytanie, a nie tylko zadawać pytania musi posiadać konto:



Jak widać powyżej, potrzebne są dane podstawowe a mile widziane zdjęcie. Można także rozbudować informacje o sobie poprzez podanie „sterty przydatnych” informacji pozwalających na pełną identyfikację osoby, zapatrywań, filozofii życiowej itp.:



Wnioskując w oparciu o udostępnione informacje odpowiedzialność nie jest mocną stroną tejże użytkownicy.

Zadawanie pytań odbywa się poprzez wpisanie, tak jak na blogu, informacji a następnie oczekiwanie na odpowiedź, także widoczną dla każdego. Oto kilka przykładów;

- odpowiedź dla władających odpowiednim slangiem:



- odpowiedź dla językowych purystów:

ask.fm 43789 Strona główna Pytania (13) Profil Znajomi Szukaj Ustawienia



18 lat. Wokal w Head In The Clouds. Nie odpowiadam na pytania o tatuaże.

36 odpowiedzi 7914 lubi to 0 prezenty

+ Obserwuj

Wyślij prezent

Dlaczego cały czas pada.?!
Jezus płacze z powodu Twojej kropki przed znakiem zapytania.

6 dni temu 257 osób lubi to



- odpowiedź dla ludzi z poczuciem humoru:

ask.fm 62631 Strona główna Pytania (3) Profil Znajomi Szukaj Ustawienia



566 odpowiedzi 1769 lubi to 0 prezenty

+ Obserwuj

Wyślij prezent

Jesteś singlem?
Nie, k...a albumem studyjnym.

6 miesięcy temu 20 osób lubi to





TUMBLR

Opis Tumblr-a zaczerpnięty został ze strony www.play.google.com reklamującej aplikację w kilku słowach:

- Publikuj wszelkie treści, gdziekolwiek się znajdujesz.
- Udostępniaj zdjęcia, GIF-y, klipy wideo, muzykę, cytaty, dialogi, linki i tekst. Znajdź i dodawaj do obserwowanych swoje ulubione blogi i śledź wszystkie nowinki w swoim Kokpicie.
- Ponadto, korzystaj z widżetu do tworzenia postów z ekranu głównego swojego telefonu.
- Funkcje zaawansowane: zapisuj wersje robocze postów, kolejkuj posty, edytuj wpisy na Twittera oraz inne możliwości!
- Wiadomości: wyświetlaj wiadomości i odpowiadaj na nie.
- Obsługa wielu blogów: wygodnie zarządzaj wszystkimi swoimi blogami.

A teraz troszeczkę informacji uzyskanych od użytkowników zainteresowanych tematyką,

forumowiczka o niku **Nic** opisuje podstawy funkcjonowania:

Tumblr to taka jakby społeczność - reblogujesz zdjęcia innych, dodajesz zdjęcia. Możesz się kogoś o coś zapytać, znaleźć ludzi z podobnymi zainteresowaniami, znaleźć nowe utwory, jednak przede wszystkim chodzi tu o blogowanie, niewiele osób pisze tam jakieś długie notatki czy swoje opinie :-)

메롱

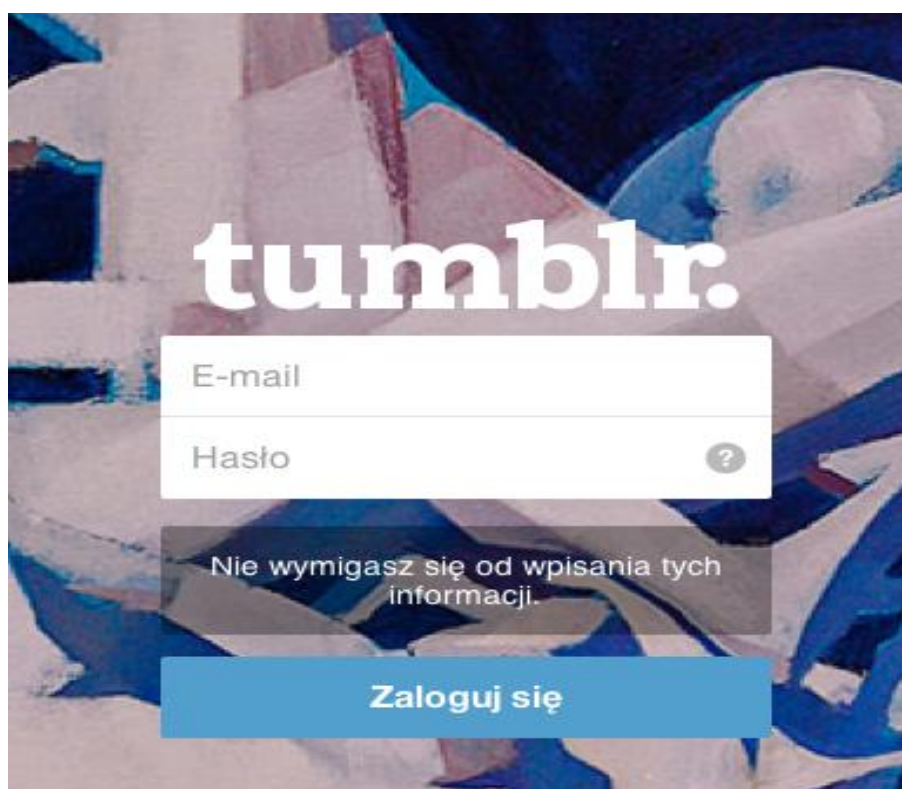
-dodaje także wyjaśnienie wyrazu reblogować (*czyli wstawiać na swojego bloga czyjeś obrazki nie kradnąc ich*)

kaktus 236

Tumblr to po prostu blog tumblr uzależnia niestety, osobiście niesamowicie się w to wciągnęłam.

Garść porad dla „testerów” w jaki sposób najszybciej zacząć przygodę z tego typu oprogramowaniem dostępnym darmo. Na początku należy się zalogować, lub jeśli nie posiada się konta to zarejestrować się w serwisie.

Ekran poniżej przedstawia kroki prowadzące do założenia konta:



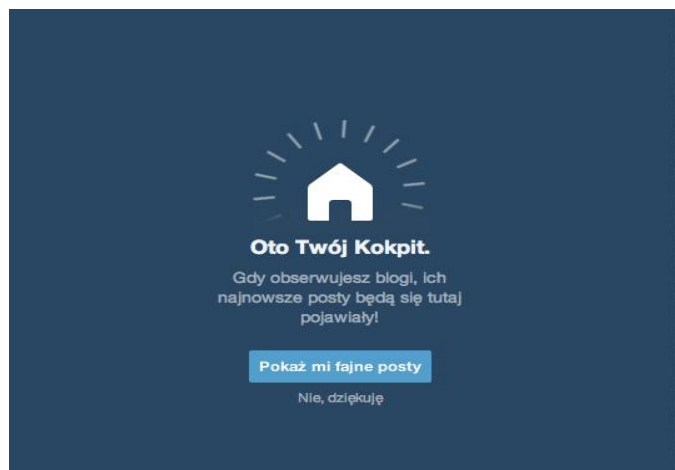
Kiedy mamy
zbyt wolne
łącze lub też
mówiąc
językiem
„internetowych
skrótów
myślowych”
„serwery są
uwalone
(zawalone)”,
może pojawić

się ekran widoczny poniżej, wówczas, nie twórzmy zbędnych postów na portalach *zapytaj, zadaj pytania...* wystarczy chwileczkę poczekać lub zmienić taryfę internetową :).



Jednakże cierpliwość popłaca i w efekcie nagradza nas utworzeniem konta. Na drodze może nam stanąć jeszcze tylko pomocnik poprawiający lub też podpowiadający niektóre frazy.

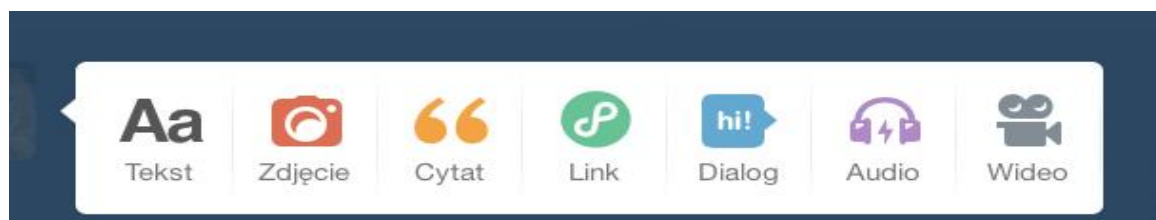
Właściwa rejestracja kończy się, rozpoczęciem pracy z programem i jakże pomocnym tutorialiem...



określającym w kilku „dymkach” sposób i zasady postępowania w trakcie korzystania z programu.

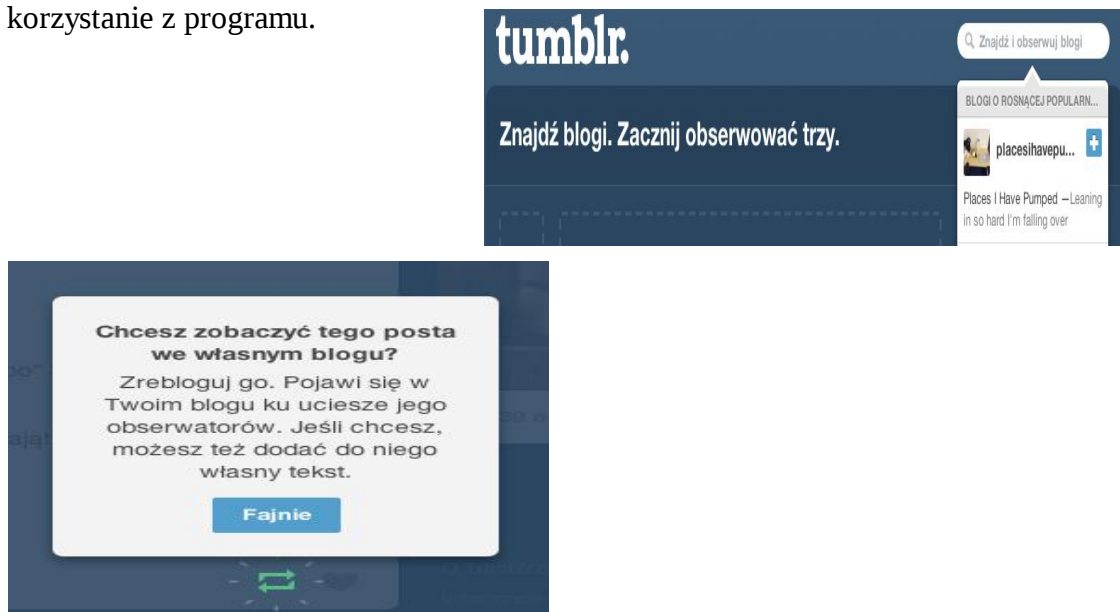


rzeczne siedem kategorii postów to nic innego jak możliwość wybrania z:



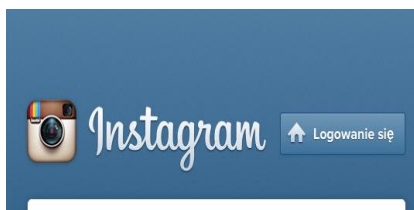
tak więc dla każdego coś miłego, dzisiaj mam zamiar napisać **Tekst** i pochwalić się swoją nową sukienką lub samochodem, nie mam problemu, gdyż jutro zrobię **Zdjęcie** tej mojej wymarzonej rzeczy a pojutrze może nagram **Wideo**.

Na samym początku będziemy mogli podierać się radami pojawiającymi się w „dymkach” aby znacznie ułatwić sobie korzystanie z programu.



Porada:

- wszystko co opublikujesz pozostaje na stałe w Internecie,
- reglamentuj dostęp do swoich blogów, korzystając z ustawień lub zwrotów znanych tylko Tobie i Twoim znajomym,
- staraj się nie udostępniać informacji pozwalających na Twoją pełną identyfikację,
- bądź kreatywny, jeśli już się w to „bawisz” poczytaj na forach porady jak formatować tekst, przygotowywać zdjęcia, nagrywać wideo i najważniejsze „nic na siłę” - nie spodobało Ci się narzędzie znajdź sobie inne, tu znajdziesz ich jeszcze kilka.



Instagram

Instagram to szybki, przyjemny i atrakcyjny sposób, aby dzielić się swoim życiem ze znajomymi i rodziną. Zrób zdjęcie lub nagraj film, wybierz filtr zmieniający jego wygląd i nastrój, a następnie opublikuj swoje „dzieło” na Instagramie. Tak brzmi hasło reklamujące kolejne narzędzie służące do komunikacji, a w dużej mierze także do autoreklamy. Oprogramowanie to jest dostępne na wszystkie platformy systemowe i tym samym rozpowszechnione na większości smartfonów. Opinie forumowiczów na temat Instagramu;

Blut Elf

Miałam kiedyś instragrama, ale go usunęłam. Dla mnie aplikacja trochę bez sensu. Nie do końca rozumiem, co ona ma na celu.

Acid Warius

Instagram kocham i też jestem uzależniona porządnie. Nawet nie ma logicznego wyjaśnienia po co i dlaczego, po prostu wpadłam w tą modę.

Jak widać jest to nie tylko aplikacja ale wręcz moda obejmująca swoim zasięgiem coraz większe rzesze zwolenników, których fani na bieżąco mogą obserwować dokumentację fotograficzną swojego idola, czego przykładem może być post:

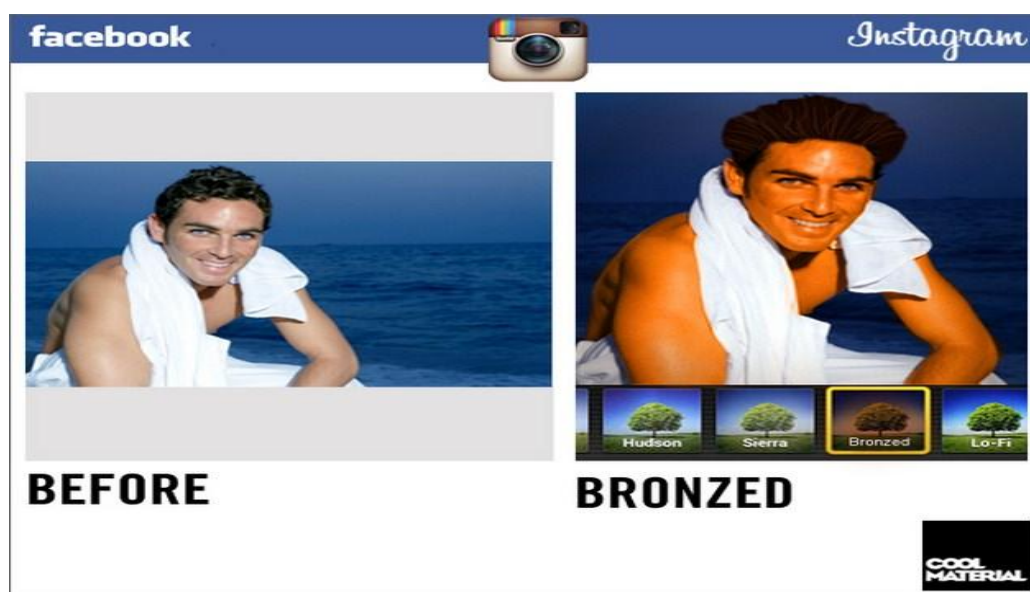
Karolina Kk

Bardzo polubiłam Instagram ze względu na to, że moi fani mogą "podejrzeć" mnie ze strony prywatnej :) a lubię go jeszcze bardziej gdyż wczoraj z ogromnej nudy siedząc w aucie postanowiłam zrobić "poetyckie" zdjęcie znaczka na kierownicy i wrzucić na Insta - w momencie wrzucania zdjęcie poczułam uderzenie - i moje kochane auto zostało poturbowane

przez kobietę wyjeżdżającą z miejsca parkingowego obok :D wstawianie zdjęcia na Instagram, poczucie uderzenia i zorientowanie się, że Twoje auto jest rozbite - bezcenne :P

Z portalu <http://www.t-mobile-trendy.pl/> dowiedzieć się można, że każdego dnia w serwisie Instagram jego użytkownicy publikują 40 milionów zdjęć. Z kolei jedna sekunda to 8,5 tysiąca polubień i tysiąc dodanych komentarzy pod zdjęciami. Jak widać Instagram spełnia dwie podstawowe funkcje inspirujące użytkowników sieci Internet, pierwsza to indywidualnie zrobione zdjęcie a druga to możliwość dopisania komentarza pod opublikowanym zdjęciem. W kwestii samych zdjęć specjaliści biją na alarm wskazując na początek upadku fotografii. Newsweek na swoich stronach identyfikuje pewne zjawisko, ale lepiej zacytować: „Portale społecznościowe zalala fala wyblakłych i uszkodzonych zdjęć. Czy tak wygląda przyszłość fotografii?”, jak widać zdania na temat przydatności oraz funkcjonalności tego narzędzia są podzielone.

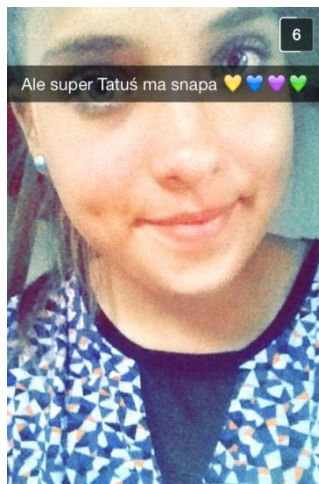
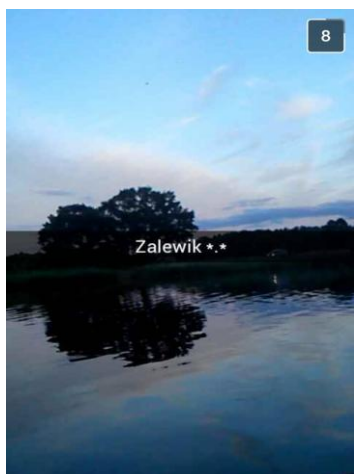
Poniżej próbka możliwości Instagrama: źródło <http://www.theillest.pl/facebook-przedstawi-nowe-filtry-w-instagramie/>



Na czym może polegać ten fenomen wszechobecnych fotografów, niestety nie wiadomo, wiadomo jednak, że moda na robienie „selfi” lub innym językiem „sweet foci” delikatnie ewoluowała w kierunku obranym przez **Snapchat** czyli komunikator dostępny na Androida i IOS9, służący do wysyłania błyskawicznych wiadomości. Różnica pomiędzy Instagramem a Snapchat polega na czasie publikacji zdjęcia, które można opatrzyć okolicznościowym tekstem a następnie wysłać do odbiorcy. Nic fascynującego prawda?, jednak czas wyświetlania wiadomości jest bardzo krótki, i z założenia możliwy do ustawienia, przyjęło się w standardzie, że ok 5-7 sekund w zupełności wystarczy, po tym czasie wiadomość ulega „autodestrukcji”, tak więc zostaje wykasowana z urządzenia.

Aby nie powielać powstałych już tekstów odsyłam do artykułu <http://artykuly.softonic.pl/snapchat-najwazniejsze-pytania-i-odpowiedzi> gdzie można zapoznać się z funkcjonowaniem i najczęściej zadawanymi pytaniami.

Poniżej kilka przykładów snapchat:



Oczywiście aranżacja zdjęć ograniczona jest tylko i wyłącznie wyobraźnią „twórcy”.