

Iwona Sójkowska

Stowarzyszenie EBIB

iwona.sojkowska@ebib.pl

Aktywna edukacja informacyjna i medialna

Kilka lat temu usłyszałam od władz swojej uczelni, że zajęcia dydaktyczne powinny być tak zaplanowane, aby aktywizować studentów. Ostatni rok zmusił nas do przeorganizowania dydaktyki bibliotecznej i przeniesienia jej do sieci. Tym bardziej konieczne stało się poznanie narzędzi i sposobów aktywizacji wirtualnego audytorium, a następnie umiejętne wkomponowanie aktywizatorów do zajęć.

Inspirującym przewodnikiem jest książka Williama Hortona *E-learning by design*¹ – szczęśliwi bibliotekarze, którzy mają ją w swoich zbiorach. Autor omawia metodologię przygotowania zajęć dydaktycznych zarówno w formie synchronicznej, jak i asynchronicznej. Przedstawia bogactwo interakcji, jakie można zastosować, przygotowując, prowadząc zajęcia oraz sprawdzając przyswojoną wiedzę. Znakomite, aczkolwiek krótkie opracowanie wspomnianej lektury *Ściągawka z Hortona: sposoby na e-learning* przygotował Wojciech Baran z AGH².

W niniejszym dziale znajdziecie narzędzia, które ułatwiają nam prowadzenie dydaktyki, i które uatrakcyjnią, a także uaktywnią uczestników naszych zajęć. Niektóre z nich dedykowane są młodszemu odbiorcom, inne dorosłym, a część można dostosować do różnych grup wiekowych. Pewnie wiele jest już nam doskonale znanych i stosowanych, choć przypuszczam, że każdy znajdzie coś nowego dla siebie. Są to narzędzia darmowe lub darmowe w wersji podstawowej, do większości wystarczy zarejestrować się lub zalogować przez konto Google lub Facebooka. Wypróbujcie!

Narzędzia graficzne, audio, wideo:

[Canva](#) – oprogramowanie do tworzenia projektów graficznych, zaproszeń, plakatów, ulotek itp. Ma w swoich zasobach wiele gotowych szablonów, obrazów oraz ikon.

[Genially](#) – aplikacja do przygotowania efektownej, ale i prostej prezentacji. Duży wybór różnych opcji może się okazać czasochłonny.

[Inscap](#) – darmowy edytor grafiki wektorowej, przydatny do przygotowywania różnego rodzaju obiektów graficznych.

[Openshot](#) – odtwarzacz i edytor filmów wideo, tutorial dostępny w języku angielskim.

¹ HORTON, W. *E-learning by design*. Wyd. 2. San Francisco, CA: Pfeiffer a Wiley Imprint, 2012. ISBN 9780470900024.

² BARAN, W., *Ściągawka z Hortona: sposoby na e-learning*. W: Centrum e-Learningu AGH [online]. AGH, 2021. [Dostęp 8.04.2021]. Dostępny w: <https://www.cel.agh.edu.pl/sciagawka-z-hortona/>.

[Prezi](#) – platforma do tworzenia prezentacji, umożliwia tworzenie unikalnych slajdów i przejść w modelu chmurowym. W wersji bezpłatnej nie jest możliwe pełne wykorzystanie możliwości tego narzędzia.

[LearningApps](#) – aplikacja do tworzenia materiałów edukacyjnych, wspiera proces uczenia się i nauczania za pomocą małych interaktywnych modułów. Istniejące moduły mogą być bezpośrednio wykorzystywane w nauczaniu lub też zmieniane, a nawet samodzielnie opracowywane.

[Issuu](#) – narzędzie do tworzenia większych opracowań, np. przewodników, książek, czasopism, gazetek. Pozwala na ciekawe przygotowanie oraz udostępnienie w sieci.

[Story Jumper](#) – narzędzie do tworzenia wirtualnych książek.

Narzędzia wspomagające dyskusję, pracę zespołową:

[Jamboard](#) – wirtualna tablica Google'a, która pozwala na pracę grupową. Zastosowanie tablicy zależy od kreatywności prowadzącego i uczestników.

[Padlet](#) – wirtualna tablica, świetne narzędzie do pracy zespołowej.

[Wakelet](#) – wirtualna tablica, oprócz standardowej funkcji tablicy umożliwia przypięcie wszystko, co ma postać cyfrową, a więc plików lub linków do dowolnych stron internetowych.

[Flipgrid](#) – platforma do prowadzenia dyskusji w formie krótkich filmów wideo, przeznaczona dla nauczycieli i uczniów. Nauczyciel powinien założyć sobie konto. Umożliwia nagrywanie krótkich filmów i interakcję uczniów – uczniowie mogą odpowiadać na pytania, wyrażać opinie lub zastanawiać się nad określonym tematem, a także oglądać, tworzyć i udostępniać własne filmy dla kolegów z klasy.

[Answer the Public](#) – serwis pokazujący skojarzenia z wpisanym terminem wyszukiwawczym. Mapę skojarzeń można pobrać, dodatkowo można wybrać język słowa kluczowego i przyporządkowanych odpowiedzi. W wersji darmowej można zadać dwa pytania dziennie.

[Mentimeter](#) – świetne narzędzie do tworzenia zapytań, krótkich sondaży, wyrażania opinii, sprawdzania stopnia znajomości, w darmowej wersji jedna „ankieta” może mieć maksymalnie dwa slajdy, ale można zrobić nieograniczoną liczbę ankiet. Doskonale sprawdza się do głosowania uczestników i prezentacji wyników na żywo.

[Wheel of Names](#) – koło wspomagające dyskusję. Można zdefiniować imiona osób, które mają zabrać głos lub tematy do dyskusji.

Do zabawy, nie tylko dla dzieci:

[Eduzabawy](#) – zawiera gotowe szablony do różnego rodzaju zajęć dla najmłodszych do użytku domowego, klasowego, niekomercyjnego i do zdalnego nauczania.

[Generator](#) – narzędzie do tworzenia interaktywnych łamigłówek.

[Generator dyplomów](#) – narzędzie umożliwiające przygotowanie dyplomów.

[I'm a Puzzle](#) – kreator puzzli, do którego można dodać dowolne zdjęcie, infografikę i stworzyć puzzle o dowolnym stopniu trudności. Żeby pobrać link do puzzli, należy wybrać opcję Pro Option, do czego uprawnieni są pracownicy instytucji non profit.

[Kahoot](#) – narzędzie do tworzenia własnych quizów.

[QUIZME](#) – narzędzie do przygotowywania quizów, ale także zasób, w którym znajduje się mnóstwo quizów.

Wideospotkania:

[Google Meet](#) – umożliwia organizację spotkań online.

[Jitsi](#) – świetna przestrzeń do organizacji wideospotkań.

[Zoom](#) – narzędzie do prowadzenia zajęć zdalnych, po zarejestrowaniu się jako nauczyciel można prowadzić do 45 minut bez opłat.

Archiwizacja danych i współdzielenie:

[Dropbox](#) – wirtualny dysk do archiwizacji i dzielenia się różnymi rodzajami plików, a także do pracy grupowej.

[GoogleDrive](#) – wirtualny dysk do archiwizacji i dzielenia się różnymi rodzajami plików, a także do pracy grupowej

[Pocket](#) – aplikacja do przechwytywania i agregowania treści, daje możliwość zapisu treści z dowolnego źródła online, ma opcję słuchania artykułów, wersja podstawowa jest za darmo.

Bibliografia:

1. BARAN, W., Ściągawka z Hortona: sposoby na e-learning. W: Centrum e-Learningu AGH [online]. AGH, 2021. [Dostęp 8.04.2021]. Dostępny w: <https://www.cel.agh.edu.pl/sciagawka-z-hortona/>.
2. HORTON, W. *E-learning by design*. Wyd. 2. San Francisco, CA: Pfeiffer a Wiley Imprint, 2012. ISBN 9780470900024.