

Anna Szelağ

Warmińsko-Mazurska Biblioteka Pedagogiczna w Elblągu

TIK w rozwijaniu kontaktów dziecka z książką

Dynamiczny rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) przyczynił się do powstania na rynku bogatej oferty aplikacji, które z powodzeniem można wykorzystać w działaniach promujących czytelnictwo wśród dzieci i młodzieży.

Wybór konkretnego narzędzia determinuje przede wszystkim cel, który chcemy przy jego pomocy osiągnąć, oraz wiek uczniów. Ten drugi element jest niezwykle istotny, gdy zaplanowane przez nas działania zakładają twórcze wykorzystanie wybranej aplikacji przez naszych podopiecznych.

Elektroniczna książeczka

Myśląc o działaniach promujących czytelnictwo, większość z nas w pierwszej kolejności myśli o „pracy z tekstem”. Poprzez dobór lektur, atrakcyjnych z punktu widzenia młodego człowieka, pragniemy ukazać naszym uczniom, jak piękny jest świat zawarty w książkach. Wykorzystujemy ich zainteresowania, aby podsunąć im literaturę, która pozwoli je rozwinąć i wzbogacić posiadaną wiedzę.

Szansę na zachęcenie młodych czytelników do lektury znacznie zwiększą elektroniczne książeczki. Na ich kartach możemy umieścić fragmenty dowolnej literatury, utwory własne lub teksty napisane przez naszych podopiecznych. Interesujące będzie zaprezentowanie przez uczniów ich propozycji zakończenia wybranego utworu czy dalszych losów głównego bohatera.

Odpowiednio dobrany tekst, opatrzone ciekawymi zdjęciami, w atrakcyjnej dla młodego człowieka elektronicznej formie, rozwinię zainteresowania uczniów i poszerzy ich wiedzę – np. o zabytkach rodzinnego miasta, pięknie rodzimej przyrody, życiu znanych ludzi czy wybranych wydarzeniach historycznych. W cyfrowej opowieści można wykorzystać zeskanowane rysunki uczniów ukazujące ich plastyczne zdolności. Każdy z nas z przyjemnością przeczytałby zapewne książkę, w której umieszczono nasz wiersz lub wykonany własnoręcznie rysunek.

Elektroniczną książeczkę z powodzeniem możemy również wykorzystać jako materiał



promujący bibliotekę i zgromadzone w niej zbiory. To także nietuzinowy sposób na zaprezentowanie uczniom bibliotecznych nowości oraz książek, które warto przeczytać.

Narzędzi do tworzenia elektronicznych książeczek jest na rynku całkiem sporo. Poniżej zostały przedstawione dwa z nich.



Rysunek 1. Przykładowe strony książeczki wykonanej w aplikacji StoryJumper
Źródło: <http://www.storyjumper.com/book/index/19556468> [online, dostęp dn. 5.05.2015]

StoryJumper

<http://www.storyjumper.com>



Aplikacja udostępnia użytkownikom bogatą kolekcję rekwizytów i scen, które pozwalają przygotować ciekawą szatę graficzną tworzonej książeczki. Do zilustrowania historii możemy wykorzystać również własne zdjęcia, co jest dużym plusem omawianego programu. Tekst wprowadzamy przy pomocy pól tekstowych, mając do dyspozycji podstawowe narzędzia do jego sformatowania (np. rodzaj, kolor i wielkość czcionki). Aplikacja obsługuje polskie znaki diakrytyczne. Na okładce książeczki możemy umieścić: tytuł i podtytuł oraz ilustrację (inną dla przedniej i tylnej strony okładki). Musi to być jednak obraz wykorzystany już na jednej ze stron historyjki. W tworzonej książeczce możemy również umieścić dedykację.

Wszystkie książeczki tworzone w aplikacji **StoryJumper** mają domyślnie status publikacji prywatnych. Możemy je jednak udostępnić innym użytkownikom tego serwisu, zmieniając status na publiczny. Osobom, które nie są użytkownikami **StoryJumper**, możemy przesłać link do książeczki lub udostępnić ją na swojej stronie internetowej przy pomocy kodu **Embed**.



Korzystanie z aplikacji wymaga zarejestrowania. Omawiane narzędzie nie posiada polskiej wersji językowej, jest jednak proste i intuicyjne w obsłudze.

Z perspektywy nauczyciela ważną okazie się zapewne możliwość tworzenia wirtualnych klas i generowania kont dla uczniów.

Uczniowie mogą przygotować książeczki zarówno na zajęciach w szkole, jak i poza nią. Aby jednak mogli pracować w serwisie poza klasą, niezbędne jest uzyskanie zgody rodziców na ich samodzielną pracę w domu.

Bookemon

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



Bezpłatna aplikacja w angielskiej wersji językowej. Umożliwia samodzielne zaprojektowanie książeczki, a także udostępnia użytkownikom szablony i galerie: clipartów, ramek, tła i kształtów. Pozwala tworzyć elektroniczne książeczki w różnych formatach z wykorzystaniem własnych zdjęć. Tekst wprowadzamy przy pomocy pól tekstowych zaopatrzonych w podstawowe narzędzia do jego formatowania. Niestety program nie obsługuje polskich znaków diakrytycznych. Pozwala za to pobrać do książeczki pliki w formatach: *.pdf, *.docx, *.pptx. Można dodać cały plik lub tylko wybrane strony.

Gotową książeczkę możemy przesłać mailem, wydrukować, osadzić na stronie internetowej lub blogu (kod **Embed**), zeskanować kod **QR** książeczki, przypiąć ją na tablicy w **Pinterest**.

Aplikacja wymaga rejestracji. Użytkownikiem może zostać osoba powyżej 13. roku życia.

Przykłady elektronicznych książeczek

- <https://www.storyjumper.com/book/index/19412328/Szkolny-konkurs-dla-klas-IV-VI>
- <https://www.storyjumper.com/book/index/14562432/Bezpieczna-Szkoła>
- <https://www.storyjumper.com/book/index/19556468>
- http://www.bookemon.com/book_read_flip.php?book_id=248284&size=1.4&style=popup

2



Komiks

Planując działania promujące czytelnictwo, szczególnie te adresowane do najbardziej zagorzałych przeciwników książek, warto pomyśleć o lubianym przez uczniów komiksie. Niewielka ilość tekstu, dominująca rola obrazu i aktualna tematyka zachęcą naszych podopiecznych do lektury. Komiks wydaje się świetnym narzędziem przełamującym lody w relacjach uczniów z książką.

Trzy narzędzia przedstawione w tej części artykułu pozwolą stworzyć cyfrową historyjkę o bezpiecznym korzystaniu z internetu, początkach państwa polskiego, zasadach obowiązujących w bibliotece i o wszystkim, co tylko uznamy za warte uwagi. Uczniowie nie tylko chętnie przeczytają naszą komiksową książeczkę, lecz także pomogą w jej tworzeniu, bo dzięki narzędziom TIK nawet ci nieuzdolnieni plastycznie będą mogli zostać autorami i ilustratorami.

Komiks sprawdzi się w działaniach promujących bibliotekę. Zaproszenie uczniów do skorzystania z jej zbiorów zapisane na slajdach komiksu powinno przyciągnąć ich uwagę i zachęcić do wizyty w bibliotece.

Omawiane narzędzie można również wykorzystać podczas konkursu czytelniczego lub przedmiotowego polegającego na stworzeniu elektronicznego komiksu o tematyce zgodnej z potrzebami szkoły, np. *Dlaczego warto przyjść do szkolnej biblioteki*, *Mój ulubiony bohater literacki lub filmowy*, *Moje pasje*, *Patron naszej szkoły*.

Komiks przyczynia się do podejmowania przez uczniów twórczych działań i zachęca ich do kreatywności. Z pewnością uatrakcyjni prowadzone przez nas zajęcia i zwiększy aktywność uczniów podczas lekcji. Możemy bowiem przygotować kilka scenek komiksowych, z czego tylko część wypełnić treścią, wydrukować historię i rozdać uczniom na zajęciach z prośbą o wypełnienie pustych scenek. Możemy również przygotować scenki wypełnione tylko obrazami i dymkami wypowiedzi bohaterów. Tym razem zadanie będzie polegało na przygotowaniu dialogu między komiksowymi bohaterami, w języku polskim lub obcym.





Rysunek 2. Przykładowy komiks wykonany w aplikacji **ToonDoo**
Źródło: <http://www.toondoo.com/cartoon/8283801> [online, dostęp dn. 5.05.2015]

ToonDoo

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



Aplikacja sieciowa w angielskiej wersji językowej dedykowana do tworzenia zarówno jednoklatkowych prac, jak i książeczek komiksowych. Wymaga rejestracji.

Pracę nad komiksem rozpoczynamy od dokonania wyboru układu scenek. Wypełniamy je metodą „przeciągnij i upuść”, korzystając z bogatej galerii: postaci, dymków (tekst), rekwizytów. Plusem aplikacji jest możliwość pobierania obrazów zapisanych na dysku, jak też tworzenia własnych postaci i wykonywania odręcznych rysunków. Tekst wprowadzamy przy pomocy dymków – mamy do dyspozycji podstawowy zestaw narzędzi do jego sformatowania: rodzaj, kolor i wielkość czcionki. Aplikacja obsługuje polskie znaki diakrytyczne.

Komiks możemy zapisać, wydrukować lub przesłać znajomym pocztą elektroniczną. Możemy ponadto ustalić status naszej pracy: na publiczny lub prywatny.

W serwisie **ToonDoo** nie mogą rejestrować się osoby poniżej 13. roku życia.

ToonyTool

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



Bezpłatny program do tworzenia jednoklatkowych komiksów. Aplikacja w angielskiej wersji językowej. Intuicyjna i prosta w obsłudze.

Tworząc komiks, korzystamy z bogatej galerii tła, postaci, dymków i rekwizytów, jak też z elementów zapisanych na dysku. Tekst dodajemy przy pomocy dymków (**Bubbles**), zaopatrzonych w narzędzia do jego formatowania, lub przy pomocy pola **Meme text** bez takich narzędzi.

Ponieważ aplikacja nie wymaga rejestracji i logowania, nie ma możliwości dokonania modyfikacji utworzonego komiksu. Gotową pracę przesyłamy e-mailem, drukujemy, zapisujemy na komputerze w formacie ***.jpg**, generujemy kod **Embed** i osadzamy na stronie internetowej lub udostępniamy poprzez portale społecznościowe (**Facebook, Twitter, Google+**).

Make Beliefs Comix



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

Bezpłatny program w angielskiej wersji językowej przeznaczony do tworzenia minikomiksów. Nie wymaga rejestracji. Prosty w obsłudze. Pozwala tworzyć komiksy składające się z dwóch, trzech i czterech scen.

Aplikacja udostępnia galerię: postaci, wyrazów dźwiękonaśladowczych, obiektów, scen i kilka kolorów tła. Tekst umieszczamy przy pomocy dymków rozmowy lub myśli bez możliwości jego formatowania. Aplikacja obsługuje polskie znaki diakrytyczne. Możemy również skorzystać z kilku monitów w języku angielskim, np. The end, To be continued. Gotowy komiks drukujemy lub wysyłamy e-mailem.

Przykłady komiksów

- <http://www.toondoo.com/cartoon/8990174>
- <http://www.toondoo.com/cartoon/8872420>
- <http://www.toondoo.com/cartoon/8834922>
- <http://www.toondoo.com//ViewBook.toon?bookid=585922>
- <http://blog-biblioteki-sp6-inowroclaw.blogspot.com/2014/09/czy-znacie-toony-tool.html>
- <http://belferka1.blogspot.com/2014/06/make-beliefs.html>



Multimedialny pokaz zdjęć

Droga do sukcesu bywa wyboista. Podobnie jest z zachęceniem przedstawicieli młodego pokolenia do czytania. Czasem musimy zacząć od przedsięwzięć, które nie wszyscy uważamy za działania *stricte* czytelnicze.

Zanim pochylimy się z uczniami nad literaturą, postarajmy się zachęcić ich do przeczytania tekstów wyświetlanych podczas multimedialnego pokazu zdjęć. Ich tematyka może być bardzo różna. Wszystko zależy od naszych potrzeb i pomysłowości. Podobnie jak w przypadku komiksu niewielka ilość tekstu, dominacja obrazów i ciekawa tematyka będą naszymi sprzymierzeńcami. Dla maluchów, które dopiero uczą się czytać, możemy wykonać wersję audio pokazu z nagraniem narracją.

Warto zachęcić uczniów do samodzielnego tworzenia multimedialnych pokazów zdjęć na temat ich ulubionych bohaterów książkowych czy książek, np. w ramach konkursu czytelniczego. Takie materiały osadzone na stronie internetowej są świetnym elementem promującym czytelnictwo wśród uczniów.

Multimedialny pokaz zdjęć to ciekawy sposób na rozwijanie uczniowskich zainteresowań i poszerzanie ich wiedzy. Przy jego pomocy uczniowie mogą np. przedstawić proces wzrostu rośliny, którą sami zasadzili i pielęgowali; zaprezentować miejsca w rodzinnym mieście, które powinni zobaczyć odwiedzający je turyści; dokonać prezentacji sylwetki wybitnej postaci ze świata nauki czy patrona szkoły. Mogą też przygotować fotorelację z wycieczki szkolnej, którą rodzice obejrzą na zebraniu. W pokazach, obok zdjęć, uczniowie mogą wykorzystać swoje zeskanowane rysunki.

Przygotowanie multimedialnego pokazu zdjęć stwarza uczniom okazję do pracy zespołowej, organizacji i planowania zadań. Przygotowując pokaz, muszą oni bowiem przewidzieć swoje działania i podzielić się obowiązkami (wykonanie zdjęć, przygotowanie tekstów, tytułów, którymi zostaną opatrzone, nagranie narracji, wybór podkładu muzycznego).

Multimedialny pokaz zdjęć to również ciekawy sposób na zaprezentowanie biblioteki i jej zbiorów. W jego przygotowanie warto zaangażować „cyfrowych tubylców”.

Poniżej zostały zaprezentowane trzy wybrane narzędzia do tworzenia multimedialnych pokazów zdjęć.



Photo Story 3 dla Windows

Aplikacja dedykowana posiadaczom oryginalnego systemu operacyjnego Windows. Bez względu na posiadany system operacyjny warto zainstalować wersję dla Windows XP, dla której aplikacja występuje w języku polskim (<http://www.microsoft.com/pl-pl/download/details.aspx?id=11132>).



Do poprawnej pracy programu wymagana jest obecność w systemie najnowszych bibliotek DirectX oraz odtwarzacza Windows Media Player 10 lub nowszego.

Photo Story 3 to program przeznaczony do tworzenia multimedialnych pokazów zdjęć. Pozwala dokonać podstawowej obróbki obrazów (korekcja poziomów kolorów i czerwonych oczu, zastosowanie efektów), opatrzyć je napisami, dodać podkład muzyczny lub nagrać własną narrację. Gotowy pokaz można zapisać w formie pliku wideo, w formacie przeznaczonym dla urządzeń mobilnych lub wysłać pocztą elektroniczną.

Animoto

<https://animoto.com/>



Program w angielskiej wersji językowej. Prosty i intuicyjny w obsłudze. Bezpłatna wersja pozwala tworzyć filmy trwające maksymalnie 30 sekund. Pracę rozpoczynamy od wyboru stylu dla naszego pokazu. Obrazy, które chcemy w nim wykorzystać, mogą zostać pobrane z komputera oraz z serwisów: **Facebook, Instagram, Dropbox, Picasa, Flickr, SmugMug** lub z kolekcji **Animoto**. Pokaz może zostać wzbogacony o krótkie teksty wyświetlane w dowolnie wybranym momencie i podkład muzyczny. Animacja jest tworzona automatycznie, a tempo przejść zdjęć w filmie jest dostosowane do rodzaju wykorzystanej w nim ścieżki dźwiękowej.

Gotowy film możemy udostępnić, korzystając z poczty elektronicznej i portali społecznościowych lub opublikować na stronie internetowej. Możemy go również zapisać w wersji offline.

W serwisie **Animoto** nie mogą rejestrować się osoby poniżej 13 roku życia.

Google Picasa



Bezpłatna aplikacja, którą można pobrać za strony <http://picasa.google.com>.



Pozwala przeglądać, edytować i porządkować zdjęcia na komputerze. Aplikacja została wyposażona w szereg narzędzi pozwalających poprawić lub zmodyfikować obraz, np. przycinanie, korekta czerwonych oczu, automatyczny kontrast. Dostępnych jest również wiele ciekawych efektów pozwalających uzyskać ciekawsze zdjęcie, np. Wyostrez, Sepia, Czerno-białe, Ociepl, Mapa termiczna, Polaroid. Program pozwala również dodawać tekst na obrazie.

Picasa została zaopatrzona w opcje umożliwiające łączenie zdjęć, nagrań wideo i utworów muzycznych w film. Plik filmowy przekonwertowany do formatu *.wmv można przesłać e-mailem, a także udostępnić, przysyłając go bezpośrednio do usługi **YouTube** lub do albumu internetowego w **Picasa Web Albums**.

Przykład multimedialnego pokazu zdjęć

- <https://animoto.com/play/Sc3jmcNpCH117SJDwvSoOw>



E-afisz

W tej części artykułu zostały przedstawione dwa narzędzia dedykowane do tworzenia elektronicznych plakatów. Wykonane przy ich pomocy e-afisze mogą mieć formę multimedialną – aplikacja **Glogster** lub statyczną – aplikacja **Easl.ly**.

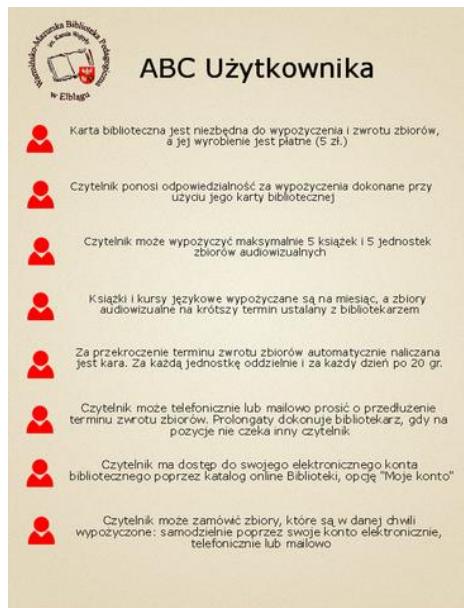
Podobnie jak tradycyjne plakaty, e-afisze pełnią przede wszystkim funkcję informacyjną. Warto z nich zatem skorzystać, realizując działania promujące bibliotekę i jej zbiory. Sprawdzą się również jako materiały informujące o organizowanym w bibliotece spotkaniu autorskim, wystawie czy konkursie. Osadzone na stronie internetowej szkoły lub biblioteki zwrócą uwagę uczniów i zachęcą ich do udziału w organizowanym przedsięwzięciu.

Ciekawym doświadczeniem dla uczniów będzie samodzielne wykonanie e-plakatu. Szczególnie plakat multimedialny da im szerokie pole do popisu (tekst, grafika, muzyka, filmy). Tematyka e-afiszy może być dowolna: bezpieczne korzystanie z internetu, zaproszenie na szkolne przedstawienie czy spotkanie koła miłośników książek, prezentacja sylwetki wybranego pisarza, patrona szkoły, osoby ze świata nauki.

Warto także rozważyć zaprezentowanie w formie e-plakatu wybranych zagadnień z danego przedmiotu. Multimedialny przekaz znacznie zwiększa percepcję uczniów. Pozwala zaprezentować im informacje pochodzące z różnych źródeł (opracowania własne nauczyciela, zasoby internetu). E-plakat to ciekawy sposób zarówno na podsumowanie zajęć, zwrócenie uwagi uczniów na najważniejsze zagadnienia lekcji, powtórzenie materiału, jak i poszerzenie wiedzy. Osadzony na stronie internetowej szkoły będzie stanowił podręczną pomoc podczas przygotowywania się do sprawdzianu, jak też w rozwijaniu zainteresowań.

Warto też zachęcić uczniów, aby za pomocą multimedialnych e-afiszy prezentowali innym swoje pasje i zainteresowania.





Rysunek 3. Przykład e-afisza wykonanego w aplikacji **Easel.ly**

Źródło: <http://wmbp.edu.pl/biblioteka/wydzialy-udostepniania-w-bibliotece-glownej/> [online, dostęp dn. 5.05.2015]

Easel.ly

<http://www.easel.ly/>



Aplikacja przeznaczona do tworzenia i wymiany infografik w internecie. Z powodzeniem można ją wykorzystać podczas tworzenia statycznego plakatu. W wersji bezpłatnej program został zaopatrzony w pakiet gotowych motywów i grafik. Pozwala też dodawać własne obrazy, powielać i edytować kolor grafiki i tekstu.

Program w angielskiej wersji językowej, prosty i intuicyjny w obsłudze. Pozwala wprowadzać tekst z polskimi znakami diakrytycznymi.

Gotowy plakat można pobrać w formacie ***.jpg** lub ***.pdf**, udostępnić na **Facebooku** lub **Twitterze**, osadzić na blogu lub stronie internetowej (kod **Embed**).

Plakaty/infografiki mogą w **Easel.ly** tworzyć również niezarejestrowani użytkownicy. Mają oni możliwość pobrania plakatu w formie pliku – nie mogą go zapisać w aplikacji.

Glogster EDU

<http://edu.glogster.com>



Platforma edukacyjna umożliwiająca tworzenie interaktywnych plakatów lub banerów. Z tekstu, różnego rodzaju obrazów, filmów i dźwięków nauczyciele i uczniowie tworzą **Glogi** –



multimedialne pokazy online, które mogą wykorzystać m.in. podczas prezentacji projektów edukacyjnych lub zamieścić na klasowym blogu, szkolnej stronie internetowej, Facebooku itp.

Glogster EDU pozwala zalogowanym nauczycielom tworzyć wirtualne klasy dla swoich uczniów.

Glogster EDU jest narzędziem komercyjnym, ale posiada również wersję bezpłatną. Darmowe konto nauczyciela pozwala na zarządzanie maksymalnie 10 kontami uczniowskimi. W wersji bezpłatnej nauczyciele nie mają dostępu do narzędzi służących do zarządzania kontami uczniów, jak też do wszystkich opcji oferowanych przez serwis (projekt, portfolio, prezentacja) oraz pełnego dostępu do bogatej biblioteki zasobów **Glogpedia**.

Przykłady elektronicznych plakatów

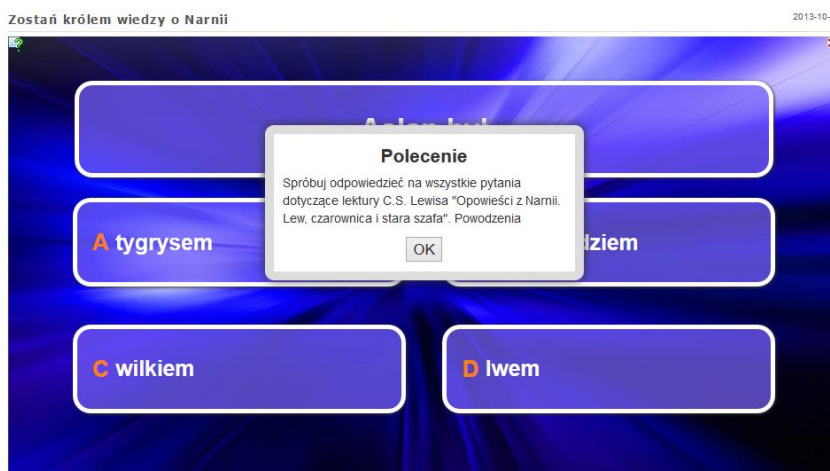
- <http://menchen.edu.glogster.com/czytaj/?=glogpedia-source>
- <http://rafal980.edu.glogster.com/fryderyk-chopin/?=glogpedia-source>
- <http://anton21998.edu.glogster.com/dmitrij-guchowski-metro-2033/?=glogpedia-source>
- <http://www.easel.ly/viewEasel/927166>
- <http://www.easel.ly/viewEasel/189919>

Interaktywne ćwiczenia

Interaktywne ćwiczenia to nauka i zabawa w jednym. Przy ich pomocy możemy sprawdzić wiedzę z każdego przedmiotu i z dowolnego tematu. To świetny sposób na powtórzenie i utrwalenie wiadomości przed sprawdzianem lub pracą klasową. Możemy z nich korzystać w sposób tradycyjny (uczniowie rozwiązują ćwiczenia przygotowane przez nauczyciela) lub odwrócić role (uczniowie przygotowują zadania, a nauczyciel weryfikuje ich poprawność merytoryczną).

Po interaktywne ćwiczenia warto sięgnąć podczas lekcji poświęconych omawianiu lektury lub przy realizacji konkursów czytelniczych i przedmiotowych. Dzięki nim sprawdzenie wiedzy uczniów będzie dla nich świetną zabawą. Poza tym ćwiczenia typu „Zaznacz w tekście” lub „Zadanie z lukami” pozwalają zmobilizować uczniów do przeczytania przygotowanego tekstu.

Prezentowana poniżej platforma pozwala zaangażować uczniów w tworzenie ćwiczeń. Warto zachęcać ich do tego typu twórczych działań, wszak muszą być one poprzedzone poznaniem treści objętych zadaniem.



Rysunek 4. Przykład interaktywnego ćwiczenia wykonanego w aplikacji **LearningApps**
Źródło: <http://LearningApps.org/455555> [online, dostęp dn. 5.05.2015]

LearningApps

<http://learningapps.org/>



Aplikacja Web 2.0 udostępniająca swoim użytkownikom kilkanaście narzędzi do tworzenia

różnorodnych pod względem formy, interaktywnych ćwiczeń. Gotowe ćwiczenia (nazywane aplikacjami) można w każdej chwili dowolnie modyfikować lub tworzyć na ich podstawie nowe.

Ćwiczenia mogą mieć status prywatny lub publiczny. Można przesłać link do zadania wybranym osobom lub zademonstrować je w klasie. Kod **QR**, w który zaopatrzone jest każde zadanie, pozwoli w prosty sposób otworzyć je na urządzeniach mobilnych, a kod **Embed** – osadzić na stronie internetowej lub blogu. Istnieje ponadto możliwość pobrania zadania w formie pakietu **SCORM** lub widgetu **iBooks Author**.

Rejestracja na platformie **LearningApps** jest bezpłatna i nieobowiązkowa. Warto jednak jej dokonać, gdyż daje dodatkowe możliwości. Po rejestracji można np. utworzone ćwiczenia zapisywać na swoim osobistym koncie w folderze **Moje aplikacje** oraz tworzyć wirtualne klasy i generować konta dla uczniów, którzy również będą mogli tworzyć ćwiczenia.

Przykłady interaktywnych ćwiczeń

- <http://LearningApps.org/934344>
- <http://LearningApps.org/403909>
- <http://LearningApps.org/1254696>
- <http://LearningApps.org/1049354>
- <http://LearningApps.org/379811>
- <http://LearningApps.org/1230644>



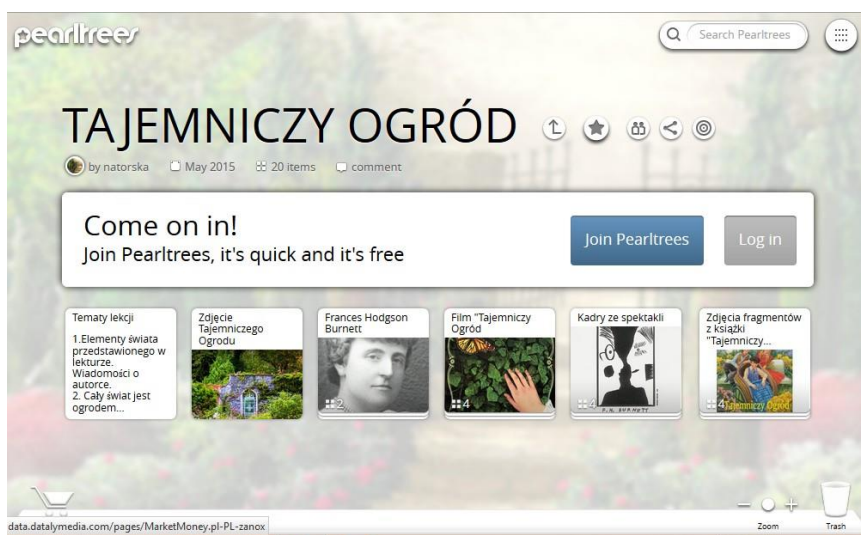
Serwis zakładkowy

Serwisy zakładkowe pozwalają organizować ulubione miejsca w sieci w kolekcje i dzielić się nimi z innymi użytkownikami. Linki do stron internetowych nie są jedynymi elementami, które mogą się znaleźć w takim tematycznym zestawieniu. W zależności od aplikacji możemy do nich również dodawać obrazy i filmy zapisane na komputerze oraz własne notatki.

Serwisy zakładkowe mogą być wykorzystane do udostępnienia podopiecznym wyselekcjonowanych, merytorycznie sprawdzonych materiałów z różnych dziedzin. Są świetnym sposobem na rozszerzanie uczniowskich zainteresowań. Warto z nich również skorzystać podczas pracy z uczniami przygotowującymi się do konkursów przedmiotowych lub czytelniczych – w celu prezentacji odpowiednio dobranych materiałów pochodzących z zasobów sieci lub opracowań własnych nauczyciela.

Serwisy zakładkowe sprawdzą się również podczas pracy metodą „odwróconej lekcji”. Uczniowie w domu zapoznają się z materiałami udostępnionymi w kolekcji i wykonują zadania określone przez nauczyciela, a na zajęciach powtarzają wiadomości oraz utrwalają umiejętności nabyte podczas samodzielnej pracy.

Poniżej zaprezentowano dwa przykładowe serwisy zakładkowe.



Rysunek 5. Przykład tematycznej kolekcji wykonanej w aplikacji Pearlrees

Źródło: <http://www.pearltrees.com/natorska/tajemniczy-ogrod/id14165013> [online, dostęp dn. 9.05.2015]



Pearltrees

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



Narzędzie w angielskiej wersji językowej przeznaczone do tworzenia tematycznych kolekcji materiałów znalezionych w internecie lub zapisanych na komputerze. W wersji bezpłatnej pozwala umieszczać w kolekcji: strony internetowe, obrazy, pliki (w dowolnym formacie), notatki. Wszystkie nasze kolekcje mają status publiczny.

Obok naszych na koncie możemy gromadzić również kolekcje innych użytkowników serwisu zbieżne z naszymi zainteresowaniami.

Nasze kolekcje możemy w prosty sposób udostępnić poprzez pocztę elektroniczną, serwisy społecznościowe (**Facebook**, **Twitter**, **Google+**), czy też osadzić na stronie internetowej lub blogu, korzystając z kodu **Embed**.

W serwisie zarejestrować się mogą osoby pełnoletnie.

Pinterest

<https://www.pinterest.com/>



Narzędzie pozwalające zbierać i przechowywać informacje o stronach internetowych zawierających interesujące nas obrazy lub filmy. Materiały wizualne organizujemy w tablice tematyczne, które mogą być widoczne lub ukryte dla innych użytkowników. Na tablicach można również przypinać zdjęcia i filmy zapisane na komputerze.

Aplikacja pozwala na zespołowe wypełnianie tablicy materiałami (**pinami**).

Pinterest jest serwisem społecznościowym, w którym użytkownicy dzielą się z innymi swoimi ciekawymi, sieciowymi znaleziskami. **Piny** innych użytkowników możemy skomentować, polubić lub przypiąć na swojej tablicy. Możemy obserwować innych użytkowników serwisu i być przez nich obserwowanymi. Serwis **Pinterest** można powiązać ze swoimi profilami na **Facebooku** i **Twitterze**.

Z Serwisu mogą korzystać osoby powyżej 13. roku życia.

Przykłady kolekcji w serwisach zakładkowych

- <https://pl.pinterest.com/annaszeg/wmbp-w-elbl%C4%85gu/>
- <https://pl.pinterest.com/annaszeg/prawo-autorskie/>



- <https://pl.pinterest.com/teresabol/komiksy-narzedzia/>
- <http://www.pearltrees.com/basia666/portret-dziecka-kochanowskiego/id12733587>
- <http://www.pearltrees.com/michu74/biblioteki-cyfrowe/id14012972>
- <http://www.pearltrees.com/markoz/szatan-siodmej-klassy/id13393969>



Wirtualna tablica

Wirtualne tablice pozwalają wyrazić osobie lub grupie osób ich przemyślenia i opinie na określony temat, czyli stworzyć mapę mentalną. Nie jest to jednak ich jedyne przeznaczenie.

Podobnie jak serwisy zakładkowe, wirtualne tablice możemy wykorzystać do prezentacji naszym podopiecznym wyselekcjonowanego zbioru informacji na określony temat. Są zatem świetnym narzędziem do rozwijania zainteresowań i udostępniania materiałów rozszerzających wiedzę z wybranego tematu. W zależności od potrzeb możemy pozwolić uczniom na dodawanie do wirtualnej tablicy ich zasobów, które w różnych narzędziach mogą mieć formę: notatek, zdjęć lub filmów.

Wirtualne tablice mogą być pomocne w procesie przygotowywania uczniów do konkursu przedmiotowego lub czytelniczego. Ciekawe może być ich wykorzystanie jako narzędzia realizacji takiego konkursu, gdzie zadaniem uczestników będzie przygotowanie wirtualnej tablicy na wskazany temat.

Wirtualne tablice mogą być miejscem prowadzenia przez uczniów dyskusji moderowanej przez nauczyciela, jak też przestrzenią do prezentacji swoich pasji czy polecenia rówieśnikom ciekawych książek i filmów. Sprawdzą się podczas pracy grupowej realizowanej poza szkołą, gdyż uczniowie będą mogli wspólnie pracować nad zadaniem, pozostając w swoich domach.

Biblioteka szkolna może stworzyć wirtualną tablicę prezentującą nowości wydawnicze lub planowane imprezy czytelnicze, jak też zachęcić do dyskusji na temat ciekawej literatury.

Poniżej zaprezentowano dwa wybrane narzędzia do tworzenia wirtualnych tablic.



Rysunek 6. Przykład wirtualnej tablicy wykonanej w aplikacji Padlet
Źródło: opracowanie własne

Padlet

<https://pl.padlet.com/>



Serwis dedykowany do tworzenia wirtualnych tablic, na których możemy umieszczać różne pod względem formy posty (tekst, linki do stron internetowych, pliki w różnych formatach, zdjęcia z kamery internetowej). Do dyspozycji mamy trzy sposoby wyświetlania postów na tablicy, bogatą galerię tła oraz możliwość dodania własnego obrazu jako tła tablicy.

Nasza tablica może mieć status: prywatnej, publicznej, chronionej hasłem, z ukrytym łączem. Możemy ponadto zdecydować, w jakim zakresie inni użytkownicy będą mogli korzystać z naszej tablicy (oglądać, pisać, moderować).

Gotową tablicę możemy udostępnić na portalach społecznościowych (**Facebook, Twitter, Pinterest, Google+**), wyeksportować – np. w formie pliku *.pdf, wysłać e-mailem, wydrukować, osadzić na stronie, zeskanować kod **QR**.

Posty na naszej tablicy mogą umieszczać również osoby niezarejestrowane w Serwisie.

Popplet

<https://popplet.com/>



Narzędzie przeznaczone do tworzenia wirtualnych tablic, na których możemy umieszczać popplety w formie: notatek, ręcznych rysunków, filmów z serwisów **Vimeo** i **YouTube** oraz filmów i obrazów z naszego komputera.

W ramach bezpłatnego konta możemy założyć pięć wirtualnych tablic o statusie prywatnym lub publicznym.

Wirtualną tablicę możemy: wydrukować, wyeksportować do pliku (*.pdf, *.jpg, *.png), udostępnić w serwisach społecznościowych, przesłać e-mailem lub osadzić na stronie internetowej.

Popplet pozwala na zespołowe wypełnianie tablicy.

Przykłady wirtualnych tablic

- http://pl.padlet.com/blog_lekcje_pol/n74g08w9sgr6
- http://pl.padlet.com/i_kosinska/cjnji3clxc0r
- <http://pl.padlet.com/embed/7gm1992d6anz#>



- <http://pl.padlet.com/olapawelec13/literatura>
- <http://popplet.com/app/#/337710>
- <http://popplet.com/app/#/1915614>
- <http://popplet.com/app/index.php#/929627>



Na zakończenie

Wielość dostępnych na rynku aplikacji uniemożliwia zaprezentowanie wszystkich narzędzi, z których warto skorzystać podczas realizacji działań promujących czytelnictwo wśród dzieci i młodzieży. Można zaryzykować stwierdzenie, że codziennie w internecie pojawia się kilka aplikacji ciekawych ze względu na ich walory edukacyjne. Sposób, w jaki zostaną wykorzystane, zależy wyłącznie od kreatywności osoby, która po nie sięgnie.

Umiejętnie, a przede wszystkim celowo wykorzystane narzędzia TIK przyczynią się do wzrostu aktywności uczniów na zajęciach, zmotywują ich do podejmowania twórczych działań i zachęcą do kreatywności. Dzieci i młodzież rozwiną swoje zainteresowania i poszerzą wiedzę. Będą też mieli okazję do pracy zespołowej.

Treści w formie elektronicznej, multimedialnej są chętniej czytane przez młode pokolenie. Warto zatem wykorzystać narzędzia TIK w rozwijaniu kontaktów dzieci i młodzieży z książką.

Każde z prezentowanych w tym opracowaniu narzędzi można z powodzeniem wykorzystać w działaniach promujących bibliotekę i jej zasoby. Warto przy tym skorzystać z pomocy uczniów. Aplikacje zachęcą ich bowiem do kreatywności i podejmowania twórczych działań, a przygotowane przez nich materiały promocyjne będą zapewne uwzględniały preferowane przez ich rówieśników formy przekazu.

