

Mateusz Paradowski
**VOKI I TONNDOO – DWÓCH
SPRZYMIERZEŃCÓW NAUCZYCIELA**

DOBRE PRAKTYKI

Warszawa 2015

Projekt graficzny i skład

Łukasz Kluz

Wykorzystano elementy projektu

Studia Kreatywnego Małgorzaty Barskiej

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Warszawa 2015

Udostępnianie



Ośrodek Rozwoju Edukacji

00-478 Warszawa

Aleje Ujazdowskie 28

www.ore.edu.pl

Materiał przygotowany w ramach programu *System doskonalenia nauczycieli oparty na ogólnodostępnym kompleksowym wspomaganie szkół*, realizowanego przez Ośrodek Rozwoju Edukacji. Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach środków Europejskiego Funduszu Społecznego.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

W dobie języka obrazkowego i portali społecznościowych coraz trudniej zainteresować uczniów tematem zajęć, nawet jeżeli jest on bardzo ciekawy; niełatwo też znaleźć sposób na przyciągnięcie i zatrzymanie ich uwagi, o zaangażowaniu nie wspominając.

Jedną z metod jest często stosowanych przez nauczycieli odwrócenie ról – oddanie w ręce ucznia prowadzenia części zajęć, przygotowania materiałów czy prezentacji. Gdy nauczyciel zaproponuje programy, dzięki którym uczeń może wykazać się kreatywnością i zaprezentować swoje umiejętności, możemy mieć pewność, że bardzo dobrze wykona swoje zadanie, a inni uczniowie chętniej będą angażować się w podobne zadania.

Z pomocą mogą nam przyjść programy i aplikacje internetowe, które uatrakcyjnią zajęcia, przyciągną uwagę uczniów i spowodują – dzięki sprawnemu wykorzystaniu przez nauczyciela – że uczniowie nawet nie zorientują się, że właśnie się uczą.

Ważne aby przy wyborze programu czy aplikacji wybrać, te które m.in.:

- są darmowe;
- są łatwe w obsłudze – zarówno dla nauczyciela, jak i ucznia czy rodzica;
- nie wymagają instalowania dodatkowego oprogramowania (które może okazać się płatne);
- pozwolą na pracę z wykorzystaniem starszego sprzętu;
- umożliwiają zachowanie efektów pracy i edytowanie ich w przyszłości;
- dają możliwość dzielenia się efektami pracy – publikacji na stronie WWW, blogu czy portalu społecznościowym.

Warto wybrać taką aplikację, która nie wymaga od użytkowników skomplikowanej rejestracji i podawania wielu danych o użytkowniku. Jest to bardzo ważne, gdy z aplikacją pracują osoby niepełnoletnie.

Dwie omawiane poniżej aplikacje pozwolą uczniom na rozwijanie kreatywności, zwiększą ich zaangażowanie w tok zajęć, pozwolą na otwarcie się przed nauczycielem i przyczynią się do zwiększenia motywacji.

VOKI.COM

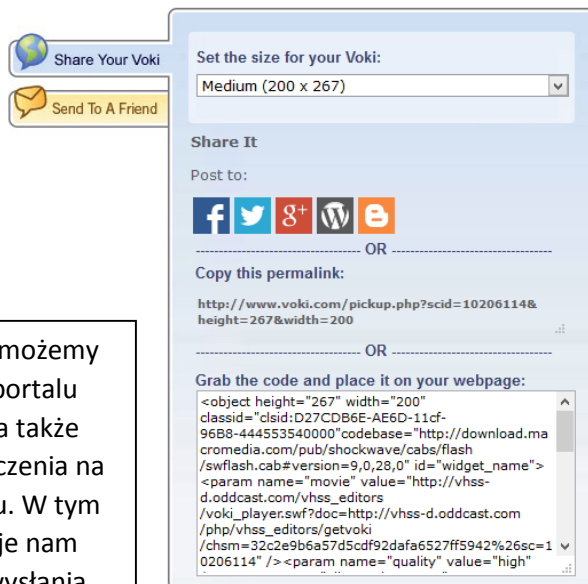
Czas, w jakim można wykonać awatara i opublikować go w sieci lub wysłać do znajomych, nie przekroczy 45 minut. Jest to dodatkowy atut, ponieważ nawet przy jednej godzinie w tygodniu czy doraźnym zastępstwie nauczyciel może poprowadzić zajęcia z wykorzystaniem tej aplikacji.



Dzięki tej opcji możemy wybrać dowolną postać z ogromnej ilości przykładów, ubrać ją oraz zmienić kolor oczu, włosy, wzrost.

Tu nastąpi udźwiękowienie awatara. Możemy nagrać swój głos, podłożyć wcześniej nagrany podkład lub wpisać tekst, który ma wygłosić awatar.

Te opcje pozwalają na zmianę koloru oraz rozmiaru poszczególnych elementów awatara.



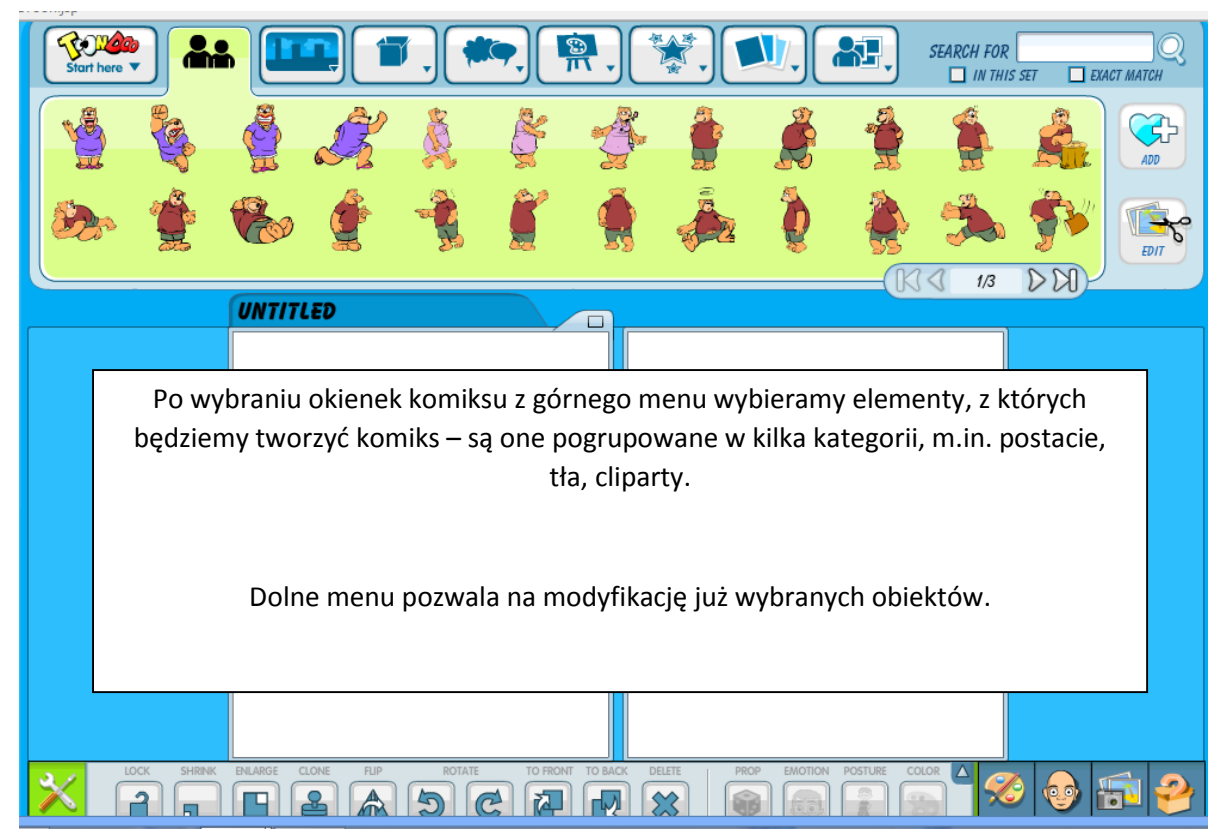
Po zapisaniu awatara możemy opublikować go na portalu społecznościowym, a także pobrać kod do umieszczenia na stronie www lub blogu. W tym miejscu aplikacja daje nam również możliwość wysłania awatara do przyjaciół.

TOONDOO

Aplikacja ToonDoo wymaga więcej uwagi niż Voki, ponieważ ma więcej możliwości wyboru postaci i innych elementów komiksu. Sporo czasu zajmuje również wymyślenie spójnej historii. Pomimo większego zaangażowania czasowego jest to aplikacja intuicyjna w obsłudze.



Po zalogowaniu się do aplikacji dzięki opcji „ToonDoo Maker” rozpoczynamy tworzenie komiksu. Kiedy utworzymy kilka okienek komiksu, możemy skorzystać z opcji „Book Maker” i złożyć je w książeczkę





Poniżej zaprezentowano kilka przykładowych zastosowań obu aplikacji.

Voki	ToonDoo
wprowadzenie do zajęć / podsumowanie zajęć	
recenzja	kółko dziennikarskie
informacja na stronie szkoły o zbliżającym się wydarzeniu, imprezie	komiksy tematyczne z poszczególnych przedmiotów
minireportaż	
prezentacja siebie (np. w projektach e-tweening)	
ćwiczenie krótkich, zwięzłych wypowiedzi	gazetka szkolna
ćwiczenie wymowy (nauka języków obcych)	tworzenie historyjek edukacyjnych
ćwiczenie umiejętności rozumienia ze słuchu	praca zespołowa nad stworzeniem książeczki komiksowej na zadany temat
prezentacja etapów pracy metodą projektu	
uzupełnienie prezentacji (np. jako lektor)	
kółko dziennikarskie	
konkursy przedmiotowe	
prezentacja prac uczniów (np. wiersze)	nauka języków obcych
opis obrazu, miejsca, osoby	
zaproszenie	
prezentacja pasji i zainteresowań	

Obie prezentowane aplikacje spełniają warunki opisane we wstępnej części artykułu. Ich intuicyjne menu oraz proste polecenia będą zrozumiałe zarówno dla uczniów szkoły podstawowej, jak i liceum. Czas, w którym możemy stworzyć awatara czy prosty komiks, pozwala na uzyskanie gotowej pracy w ciągu jednej, dwóch godzin lekcyjnych. Dzięki wbudowanym opcjom swoją pracę możemy podzielić się ze znajomymi (wysyłając im link), zamieszczając na stronie internetowej czy blogu lub udostępniając na portalu społecznościowym.

Nie na każdych zajęciach będzie można pracować z wykorzystaniem omawianych aplikacji. W dużej mierze zależy to od pomysłowości nauczyciela i uczniów, ale z pewnością warto bliżej zainteresować się wykorzystaniem darmowych aplikacji w pracy z uczniem.

Projekt jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach środków Europejskiego Funduszu Społecznego



Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
tel. 22 345 37 00
fax 22 345 37 70

www.ore.edu.pl