



## 75 lat PBW w Gdańsku

Gry w edukacji  
Odwrócone lekcje  
Innowacje pedagogiczne

## TIK w szkole



niż w innych krajach doświadczają **drczenia w szkole**, częściej także są nieobecni w szkole. Polscy rodzice częściej niż w innych krajach są krytyczni wobec szkoły – dotyczy to głównie rodziców uczniów o dobrych wynikach.

Interesująco i już nieco bardziej optymistycznie wygląda zmiana w wykorzystywaniu pracy domowej w nauce przyrody. W 2019 r. w stosunku do 2015 r. zadawane są one rzadziej. Wiele miejsca w przestrzeni publicznej poświęcono dyskusji o efektywności prac domowych. Jak stwierdzają autorzy opracowania wyników badania TIMSS, widoczna zmiana może być owocem tego dyskursu.

To oczywiście nie wszystkie tematy i zagadnienia poruszone w opracowaniu wyników badania TIMSS 2019. Do samodzielnej lektury pozostają takie ważne obszary, jak np. metody oceniania stosowane przez nauczycieli przyrody i matematyki. Zachęcamy do lektury pełnego tekstu opracowania „TIMSS 2019. Wyniki międzynarodowego badania osiągnięć czwartoklasistów w matematyce i przyrodzie”. Praca powstała dzięki wysiłkowi zespołu autorów pod redakcją Michała Sitka i jest dostępna w formie elektronicznej na stronie internetowej Instytutu Badań Edukacyjnych: <https://tiny.pl/rzm4z>.

## GIMKIT – nowoczesne narzędzie służące aktywizacji uczniów na lekcjach

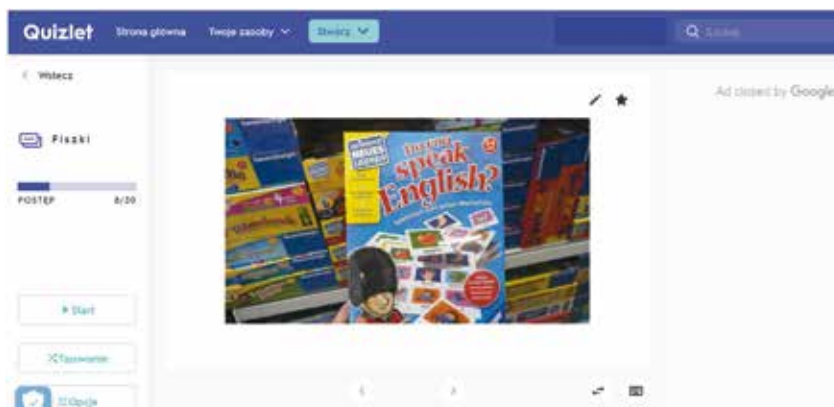
Joanna Kirsz

Za nami kolejny rok w covidowej rzeczywistości. O ile na samym początku wszyscy nauczyciele żywo ruszyli na poszukiwanie najodpowiedniejszych platform w celu przeprowadzania lekcji online, tak obecnie narzędzia do zdalnego nauczania najczęściej zostały już wyłonięne.

Dominuje tu platforma MS Teams, z której obecnie korzysta wiele placówek. Ujednolicone narzędzie w znacznym stopniu porządkuje nam pracę, zapewnia stabilność, regularność przeprowadzania zajęć oraz łatwiejszą komunikację z uczniami i rodzicami. Platforma daje szerokie możliwości, gdyż jest kompatybilna z wieloma aplikacjami i narzędziami. Niektóre z nich ułatwiają porządkowanie informacji (np. Padlet lub Wakelet), inne pomagają w sprawdzaniu wiedzy (np. Forms czy Liveworksheets). Po jeszcze inne narzędzia sięgamy, aby wesprzeć nabywanie i utrwalanie wiedzy przez uczniów – dobrze znamy już takie aplikacje, jak Quizlet, Wordwall czy Kahoot. Ta ostatnia jest szczególnie lubiana przez młodych ludzi ze względu na wykorzystanie mechanizmów grywalizacji.



Grafika przedstawia kompatybilność aplikacji z różnymi platformami. Strzałkami oznaczono możliwości ułatwionego udostępniania na platformie MS Teams.



Niestety nasi uczniowie szybko przyzwyczajają się do środków dydaktycznych, które dla nich przygotowujemy. Jeśli chcemy ich czymś zaskoczyć, musimy sięgać po nowości. Pamiętajmy, że element zaskoczenia odgrywa ogromną rolę w zaangażowaniu uczniów w proces nabywania wiedzy. Osobiście wychodzę z założenia, że powinnością nauczyciela jest nie tylko przekazywanie wiedzy uczniowi, ale również facylitacja, czyli ułatwianie jej nabywania. Nasze cele osiągamy poprzez angażowanie i motywowanie młodego człowieka do dalszych działań.

Aplikacja, do stosowania której chciałabym Państwa gorąco zachęcić, jest oparta na elemencie gamingowym; został on wykorzystany i udoskonolony, tak aby zarówno spełniać wszelkie oczekiwania uczniów, jak i zaspokajać potrzeby nauczycieli. Przedstawiam zatem Państwu GIMKIT – nowoczesne narzędzie służące aktywizacji uczniów na zajęciach z różnych przedmiotów. Na moich lekcjach języka angielskiego GIMKIT zrobił wręcz furorę!

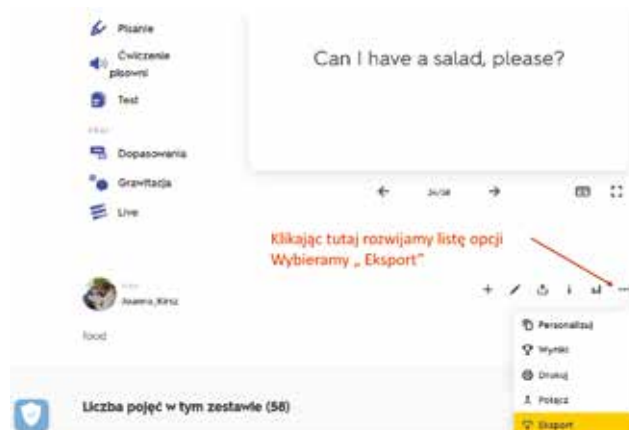
Nie bez znaczenia jest fakt, iż niniejsza platforma została wykonana przez ludzi młodych, którzy tak naprawdę sami stosunkowo niedawno opuścili szkołę. Jedną z takich osób jest Johsh Feinsilber. Jak sam twierdzi, niezbyt wciągała go szkolna nauka, dlatego wraz z trzema kolegami opracował uniwersalne narzędzie – takie, którym sam chętnie posługiwałby się podczas zdobywania własnych doświadczeń szkolnych.

Korzystanie z Gimkitu jest możliwe na dwóch obszarach: Gimkit Ink oraz Gimkit Live. Pierwsza opcja daje uczniom możliwości prezentowania swoich prac, podczas gdy Gimkit Live to umożliwi korzystanie z gier edukacyjnych. Opcja Gimkit Live jest bezpłatna przez miesiąc, po którym możemy zdecydować, czy zechcemy nadal korzystać z aplikacji. Nie ma tu żadnych kruczków prawnych, zapisów małym drukiem itp. Przy rejestracji nikt nie wymaga od nas podania numeru karty debetowej czy kredytowej. Twórcy aplikacji podkreślają, że stawiają na uczciwość oraz zadowolenie klienta. Nawet jeśli nie zasubskrybujemy aplikacji w kwocie 5\$ miesięcznie, to i tak warto zarejestrować się i skorzystać z niej podczas wyjątkowych lekcji, np. na koniec roku szkolnego czy semestru. Szereg korzyści, jakie wynoszą z lekcji z Gimkitem moi uczniowie oraz ja sama jako nauczyciel, przemawiają za długotrwałą współpracą z aplikacją.

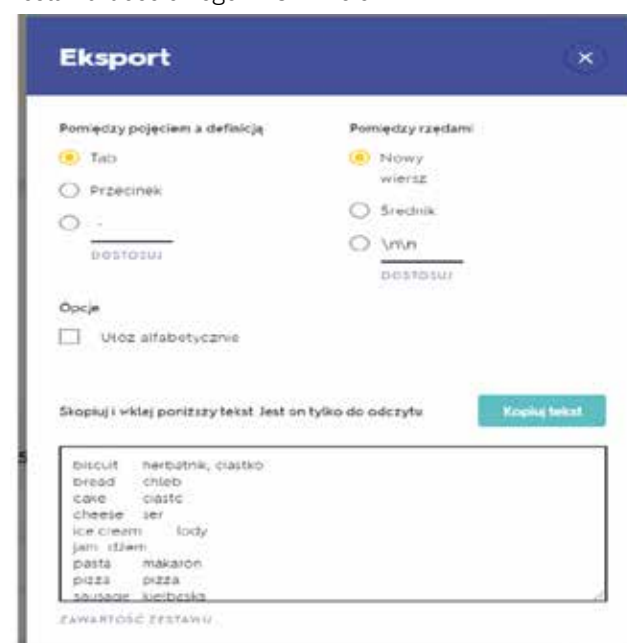
Przede wszystkim aplikacja jest niezmiernie łatwa w obsłudze, wręcz – intuicyjna. Nie trzeba przez wiele godzin oglądać filmików instruktażowych. Rejestrujesz się, klikasz i intuicyjnie tworzysz własne treści lub korzystasz z obfitej bazy gotowych materiałów. Uczniowie otrzymują kod do gry, wpisują swoje imię i już uczestniczą w ekscytującej przygodzie. Nauczyciel decyduje o wielu elementach, np. czasie gry: może ustawić 10 minut jako wystarczające na podsumowanie lekcji,

albo też odpowiednio wydłużyć czas trwania quizu, żeby przeprowadzić bardziej rozbudowane sprawdzenia wiedzy uczniów.

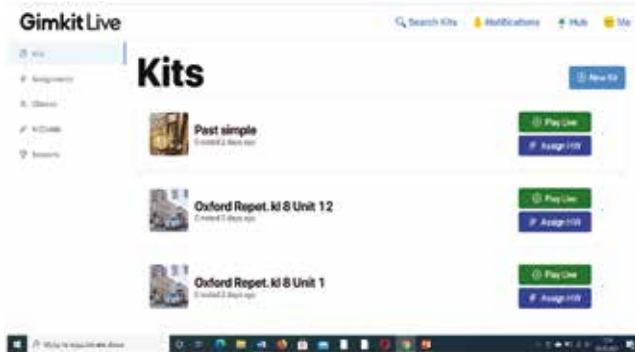
Pozwolą Państwo, że przybliżę nieco zasady gry w opcji klasycznej. Celem każdego ucznia jest zdobycie jak największej kwoty pieniędzy – dolarów. Można je zdobyć za udzielanie poprawnych odpowiedzi na pytania przygotowane przez nauczyciela. Opracowanie quizu jest niezwykle proste, ponieważ możemy pobierać treści z dostępnych już quizów, kopiując je z zestawów opracowanych przez innych użytkowników aplikacji Gimkit oraz innych stosowanych przez nas aplikacji. Na przykład niezwykle łatwo jest przekształcić zadania z doskonale znanej nam aplikacji Quizlet. W tym celu korzystamy z funkcji „Export” dostępnej po rozwinięciu listy opcji. Lista opcji jest oznaczona trzema kropkami i znajduje się w prawym dolnym rogu ekranu.



Następnie kopiujemy tekst przeznaczony do stworzenia zestawu docelowego w Gimkitcie.



Po zalogowaniu się do aplikacji Gimkit Live klikamy błękitny prostokąt z napisem „New Kit” (nowy zestaw), widoczny w prawym górnym rogu ekranu.



Następnie określamy nazwę naszego zestawu, np. „Food”, i wybieramy zdjęcie ilustrujące nasz quiz.



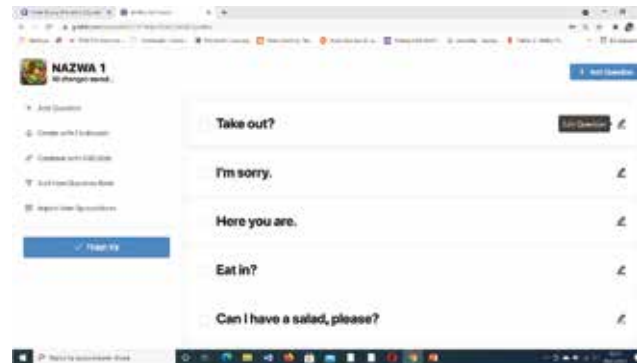
Kolejnym krokiem jest wybór opcji „Create with Flashcards”, a potem: „Import Flashcards”.



Następnie w pole główne wklejamy treść skopiowaną z Quizletu i klikamy „Create” (utwórz).



Możemy dodać własne pytania lub usunąć wcześniej dodane. Jeśli dojdziemy do wniosku, że zestaw spełnia nasze oczekiwania, po prostu klikamy „Finish Kit” (błękitny przycisk po lewej stronie ekranu).



Możemy teraz przystąpić do gry, klikając zielony przycisk „Play Live”, lub zadać uczniom pracę domową, korzystając z granatowego przycisku „Assign HW”.

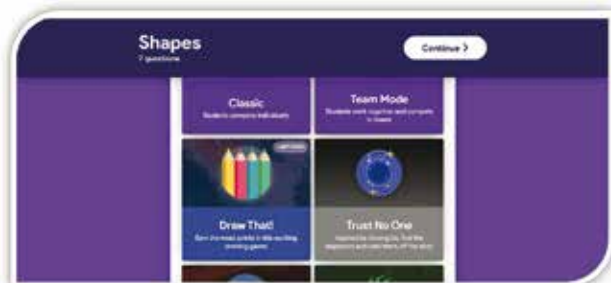


Uczniowie bardzo żywo reagują podczas gry, co świadczy o tym, że jest ona dla nich niezwykle fascynująca. Nieprawdopodobnie ekscytują się możliwością przyspieszenia zdobycia punktów (dolarów) poprzez zakup opcji, takich jak: mnożenie wartości odpowiedzi, bonus, pieniądze za pytanie czy ubezpieczenie odpowiedzi. To ostatnie jest dość istotne, ponieważ redukuje możliwość dotkliwej straty zarobionych dolarów w przypadku udzielenia błędnej odpowiedzi.



Aplikacja świetnie sprawdza się zarówno w klasach starszych, jak i młodszych.

Kolejna możliwość, którą daje Gimkit, to tryb rysowania – „Draw that”.



Nauczyciel może sam wybrać dziecko, które będzie rysowało dane pojęcie. Oczywiście zadaniem reszty klasy będzie odgadnięcie wyrazu. Możemy też użyć funkcji „Random”, aby losowo wyznaczyć ucznia do rysowania.



Jak już wspominałam na początku, Gimkit możemy wykorzystać jako narzędzie służące nam do ewaluacji wiedzy uczniów, ponieważ jedną z jego funkcji jest możliwość wglądu w prace młodych ludzi. Rezultaty są zliczane automatycznie i prezentowane w punktach oraz procentach. Mamy też możliwość wglądu w to, które pytania były najtrudniejsze dla uczniów.



Reasumując, serdecznie polecam zapoznanie się z aplikacją Gimkit i stosowanie jej na lekcjach. Choć jest bezpłatna tylko przez miesiąc, warto po nią sięgnąć, gdyż zapewni naszym uczniom element zaskoczenia, świeżości oraz ekscytacji. Sami Państwo zadecydują po bezpłatnym okresie próbnym, czy warto zainwestować w dalsze korzystanie z niej w przyszłości. Moi uczniowie po lekcji z wykorzystaniem Gimkitu dopytywali, czy będziemy grać w tę grę ponownie oraz sami prosili o podanie listy słówek do powtórki! Oczywiście listę słówek otrzymywali zwyczajowo podczas tradycyjnych lekcji, jednakże zastosowanie Gimkitu sprawiło, że uczniowie domagali się jej sami. Ba! Prosilili nawet o spotkanie pozalekcyjne, aby mogli pograć kolejny raz.

Lekcje z Gimkitem uważam za bardzo udane, cieszy mnie zarówno ich efektywność, jak i wyjątkowe zaangażowanie uczniów oraz niepowtarzalny klimat zajęć.



**Joanna Kirsz** – nauczyciel dyplomowany języka angielskiego z ponad 20-letnim stażem pracy zawodowej w Szkole Podstawowej nr 1 z Oddziałami Integrycyjnymi z Zgierzu; trener kompetencji kluczowych oraz wykorzystania TIK w edukacji; fascynatka nowoczesnych technologii.



## Wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w szkole podstawowej

Zyta Czechowska i Jolanta Majkowska, nauczycielki które zasłynęły w ostatnim czasie swą biegłością i innowacyjnością w wykorzystywaniu internetowych aplikacji edukacyjnych – stawiają tezę, że nowe narzędzia stały się nieodłącznym elementem edukacji, a przed nauczycielami, rodzicami oraz samymi uczniami stoi obecnie konieczność opracowania i wdrożenia nowego modelu nauczania i uczenia się. Autorki poradnika [dostępnego nieodpłatnie pod adresem: <https://tiny.pl/r4js6>] wskazują wirtualne narzędzia, programy i aplikacje oraz konkretne przykłady ich zastosowania w kształceniu na odległość, a także podczas zajęć dydaktyczno-wyrównawczych, omawiają rozwiązania szczególnie przydatne w sytuacji pandemii. Zwracają też uwagę, że dzięki zastosowaniu nowoczesnych technologii w nauczaniu możliwe jest dużo lepsze niż dotychczas dostosowanie metod i form pracy do zróżnicowanych potrzeb dzieci.

źródło: [www.ore.edu.pl](http://www.ore.edu.pl)