

# Wykorzystywanie narzędzi TIK na lekcjach języka angielskiego na przykładzie projektów eTwinning

[ Dominika Tokarz ]

**Nie jest nowością wykorzystanie technologii w nauczaniu języków obcych. Magnetofony i magnetowidy, komputery i Internet obecne są w szkołach już dość długo. Ale jak połączyć możliwości Internetu z nauką języka w klasie? Być może najlepszym sposobem jest realizacja eTwinningowych projektów.**

**P**rogram eTwinning to współpraca europejskich szkół z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK). Do najważniejszych cech takich projektów należą: integracja międzyprzedmiotowa, zastosowanie narzędzi elektronicznych oraz wykorzystanie wybranego języka obcego, który jest językiem wspólnym dla wszystkich partnerów projektu. Realizacja projektu o dowolnej tematyce stwarza sytuacje, w których w naturalny i twórczy sposób uczniowie używają języka obcego. Równocześnie wykorzystują narzędzia TIK do pozyskiwania materiałów, wymiany informacji i prezentowania efektów pracy. Projekty dają uczniom możliwość rozwijania wszystkich sprawności językowych i motywują do dalszej nauki. Uczniowie przekonują się o własnych umiejętnościach poprzez kontakty z innymi uczącymi się języka, uczą się także od siebie nawzajem. Należy oczywiście zdawać sobie sprawę, że jakoś wzorców językowych, z którymi stykają się uczestnicy projektów międzynarodowych, może pozostawiać wiele do życzenia, jednak ogólne korzyści płynące z interakcji zdecydowanie przewyższają ewentualne szkody. Włączenie TIK do zajęć języka obcego wymaga od nauczyciela zaznajomienia się z tymi narzędziami w takim

stopniu, aby mógł nadzorować pracę uczniów. Nie musi być jednak ekspertem i w razie potrzeby może przecież skorzystać z pomocy informatyka lub samych uczniów.

Poniżej przedstawiono przykłady zadań z eTwinningowych projektów realizowanych w Zespole Szkół Ogólnokształcących w Bobowej, w skład którego wchodzi między innymi technikum i liceum ogólnokształcące. Ćwiczenia te skupiają się przede wszystkim na doskonaleniu znajomości języka angielskiego i wykorzystaniu narzędzi TIK, chociaż rozwijają również inne kompetencje, takie jak współpraca w grupie czy umiejętność uczenia się. Zadania można w dowolny sposób modyfikować, aby dostosować je do własnych projektów oraz do potrzeb i możliwości uczniów.

## **Who am I? – projekt Show me Around**

- kształtowane kompetencje: rozwijanie sprawności pisania i czytania w języku angielskim, tworzenie profilu użytkownika na platformie TwinSpace, wykorzystanie aplikacji online i edycja kodu HTML (Wiki)

Uczniowie piszą wypracowanie zatytułowane *Who am I?*, w którym opisują swoje zainteresowania, upodobania,

## unijna wieża Babel

styl życia. Nauczyciel zbiera zadania, sprawdza je i nanosi ewentualne poprawki lub komentarze. Przed oddaniem tekstów uczniom z każdego wypracowania nauczyciel wypisuje kilka informacji o autorze. Z tych informacji układa zdania (po jednym o każdym uczniu), jednak zamiast imienia ucznia w zdaniu pojawia się luka, np. \_\_\_\_ *has green eyes and likes rock music.* Następnie zadanie przenoszone jest na platformę TwinSpace, gdzie uczniowie uzupełniają profil użytkownika. Dodają swoje zdjęcie, a w opisie wpisują tekst wypracowania. Natomiast nauczyciel tworzy sekcję z narzędziem Wiki i wpisuje (nie-rozwiązane) zadanie. Uczestnicy projektu z pozostałych szkół partnerskich muszą przejrzeć profile kolegów i rozwiązać zadanie, wpisując odpowiedzi bezpośrednio do zdań z lukami lub w osobnym miejscu do tego przeznaczonym. Uczniowie-współautorzy zadania sprawdzają poprawność rozwiązania i wpisują komentarz. Dodatkowo uczniowie poznają narzędzie Word Mosaic serwisu Image Chef, za pomocą którego tworzą obrazek ze swojego imienia, według instrukcji podanych na stronie serwisu. Kod HTML obrazka (tzw. *embed code*) wklejają w Wiki obok zadania językowego. Jeżeli zadanie jest za trudne dla uczniów pod względem technicznym, instrukcje można podać w języku polskim.

### My family – projekt Show me Around

- kształtowane kompetencje: nauka słownictwa, rozwijanie sprawności pisania i słuchania w języku obcym, tworzenie animacji Voki, układanie zadań do testu typu prawda-fałsz, tworzenie ankiety online i edycja kodu html

Uczniowie przygotowują krótki opis swojej rodziny. Po założeniu kont i zalogowaniu się w serwisie [Voki](#) tworzą swoje awatary i wpisują przygotowane teksty. Przed zapisaniem należy kilkakrotnie odsłuchać swojego tekstu w celu sprawdzenia oraz usunięcia ewentualnych błędów ortograficznych i interpunkcyjnych. Pobrany kod uczniowie wklejają na przygotowaną uprzednio stronę Wiki. Drugim etapem zadania jest przygotowanie przez uczniów dwóch zdań do zadania typu prawda-fałsz. Zdania nie powinny być

identyczne z tymi w opisie, jednak muszą dotyczyć tych samych informacji. Pracując w grupie, uczniowie tworzą quiz online, np. wykorzystując [Google Docs](#), który także jest umieszczany na stronie projektu (*embed code*). Pozostali uczestnicy projektu odtwarzają animacje kolegów i rozwiązują test.

**Realizacja projektu o dowolnej tematyce stwarza sytuacje, w których w naturalny i twórczy sposób uczniowie używają języka obcego. Równocześnie wykorzystują narzędzia TIK do pozyskiwania materiałów, wymiany informacji i prezentowania efektów pracy.**

### My Room – projekt Show Me Around

- kształtowane kompetencje: rozwijanie sprawności pisania i czytania w języku angielskim, robienie i edytowanie zdjęć, dodawanie i edytowanie tekstu na stronie Wiki.

Każdy uczeń robi zdjęcie swojego pokoju aparatem cyfrowym, przenosi je na komputer, kompresuje i edytuje według własnego uznania, a następnie przekazuje nauczycielowi, np. drogą e-mailową. Następnie uczniowie przygotowują opis pokoju w języku angielskim, po czym modyfikują tekst poprzez dodanie nieprawdziwych informacji.

Wiadomości te muszą być tak dobrane, aby można było je zweryfikować przy pomocy fotografii, np.: *Under the desk there is a green bin/school bag.* Nauczyciel tworzy podstronę Wiki dla każdego ucznia i dodaje zdjęcia otrzymane od młodzieży. Po zalogowaniu się na TwinSpace każdy uczeń w odpowiednim miejscu wpisuje swoje zadanie i edytuje tekst (pogrubienie, kursywa, nagłówki). Pozostali uczniowie rozwiązują zadania pod nadzorem swojego nauczyciela.

### Picture dictionary – projekt Show me Around

- kształtowane kompetencje: układanie definicji w języku angielskim, wykorzystanie aplikacji Glogster.

Uczniowie gromadzą ilustracje haseł, które chcą umieścić w słowniczku (w tym przypadku przedmioty związane ze świętami Bożego Narodzenia). Z zebranych fotografii tworzą wirtualny plakat na platformie [GlogsterEDU](#). Do każdego hasła uczniowie układają definicję w języku angielskim. Definicje można umieścić na plakacie obok zdjęć, można także wykorzystać je do zadania dla innych uczniów. W naszym ćwiczeniu definicje i hasła zostały wymieszane. Należy je ze sobą połączyć, a także dopasować do ilustracji.



### Acrostic poems – projekt *The Colourful World of Vegetables*

- kształtowane kompetencje: kreatywne pisanie w języku obcym, edytowanie dokumentu tekstowego, korzystanie z zasobów Internetu, dodawanie plików do folderów na TwinSpace

Uczniowie poznają zasadę pisania akrostychu (pierwsze litery kolejnych wersów czytane pionowo tworzą tytuł) – w tym przypadku tytułem ma być imię ucznia. Następnie każdy uczeń tworzy plik tekstowy, na przykład w programie Open Office, w którym po wpisaniu swojego tekstu dokonuje jego edycji – wybiera krój i wielkość czcionki, kolory tekstu i tła. Korzystając z zasobów [Internetu](#), młodzież wyszukuje ilustracje do swojej pracy. Należy w tym miejscu zwrócić szczególną uwagę na respektowanie praw autorskich. Dla ułatwienia odczytywania plików na różnych komputerach uczniowie zapisują je w formacie PDF. Na koniec pliki umieszczane są w folderach na platformie TwinSpace.

### What vegetable is it? – projekt *The Colourful World of Vegetables*

- kształtowane kompetencje: rozwijanie sprawności pisania i czytania w języku angielskim, nauka słownictwa (opisywanie przedmiotów), zamieszczanie wpisów na forum.

Uczniowie przygotowują zagadki dotyczące rzeczowników związanych tematycznie z projektem, w tym przypadku warzyw lub owoców. Zagadka polega na podaniu opisu przedmiotu bez podawania jego nazwy. Pozostali uczniowie muszą odgadnąć, o jakie warzywo/owoc chodzi. Na platformie TwinSpace nauczyciel zakłada forum dla tego zadania. Uczniowie zakładają nowy wątek dla każdej zagadki. Pozostali uczestniczący w projekcie wpisują swoje odpowiedzi jako posty z komentarzami.

### Opinions – projekty *Show me Around*, *The Colourful World of Vegetables*

- kształtowane kompetencje: wyrażanie opinii, dzielenie się spostrzeżeniami, wykorzystanie aplikacji Wallwisher

Nauczyciel tworzy „ścianę” w aplikacji [Wallwisher](#), na której uczestnicy projektu umieszczają swoje wpisy na dany temat, na przykład refleksje na zakończenie projektu eTwinning.

### Bibliografia

- Dudeney, G., Hockly, N. (2007) How to teach English with technology. Pearson Education Limited.
- Gajek, E., Poszytek, P. (2009) eTwinning drogą do edukacji przyszłości. Warszawa: Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji.
- Janczak, D., Kędracka, E., Rostkowska, M. Narzędzia TIK wspomagające projekt gimnazjalny. Poradnik dla dyrektorów i nauczycieli gimnazjów. Warszawa: Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów [online] [dostęp 20.08.2012] <<http://www.ore.edu.pl/strona-ore/phocadownload/EFS/poradniktikwpgpop.pdf>>.
- Martin, D. (2009) Activities for Interactive Whiteboards. Helbling Languages.
- Projekt *Show me Around* [online] [dostęp 12.11.2012] <<http://new-twinspace.etwinning.net/web/p55221/welcome>>.
- Projekt *The Colourful World of Vegetables* [online] [dostęp 12.11.2012] <<http://new-twinspace.etwinning.net/web/p36929/welcome>>.
- Zylińska, M. (2007) *Postkomunikatywna dydaktyka języków obcych w dobie technologii informacyjnych*. Warszawa: Fraszka Edukacyjna.

### [ Dominika Tokarz ]

Nauczycielka języka angielskiego w Zespole Szkół Ogólnokształcących w Bobowej (woj. małopolskie) i laureatka krajowych konkursów eTwinning (2010, 2012).