



Technologie cyfrowe we wczesnej edukacji językowej

Izabela Jaros

Technologie informacyjno-komunikacyjne stają się determinantą współczesnego procesu edukacyjnego. Stosowanie nowoczesnych technologii w procesie dydaktycznym jest odpowiedzią na oczekiwania dzisiejszych uczniów, zanurzonych w cyfrowym świecie.

Dorastając w otoczeniu elektronicznych zabawek, komputerów, telefonów komórkowych czy tabletów, młodzi ludzie spędzają coraz więcej czasu na interakcji z mediami cyfrowymi, które tworzą ich niemal naturalne środowisko życia. Często określani są oni mianem cyfrowych tubylców (ang. *digital natives*), pokoleniem sieci (ang. *net generation*) lub pokoleniem aplikacji (ang. *appgeneration*) – generacją, dla której świat wirtualny jest równie naturalny jak ten prawdziwy. Pokolenie nauczycieli natomiast to cyfrowi imigranci (ang. *digital immigrants*), którzy pamiętają czasy bez komputerów czy Internetu i którzy znacznie słabiej radzą sobie z nowymi technologiami. Obowiązkiem każdego nauczyciela jest jednak odnalezienie się w nowej rzeczywistości i wspieranie uczniów w komputerowo wspomaganym procesie zdobywania wiedzy, umiejętności i komunikacji. To właśnie postawy i działania nauczycieli są jednym z kluczowych czynników mających wpływ na zmniejszenie dysonansu pomiędzy światem ucznia a praktyką szkolną. Cyfrowe rozwiązania, oferowane przez nowoczesne technologie, mają ogromny potencjał edukacyjny, który warto wykorzystać zwłaszcza we wczesnej edukacji językowej. Celem tego opracowania jest przedstawienie wybranych narzędzi i aplikacji technologii informacyjno-komunikacyjnych, które mogą być wyko-

rzystywane w nauczaniu języka angielskiego na pierwszym etapie edukacyjnym.

Oferta cyfrowych wydawnictw językowych dla pierwszego etapu edukacyjnego

Do wykorzystywania nowoczesnych narzędzi cyfrowych w pracy dydaktycznej zachęcają wydawnictwa edukacyjne, które zdają sobie sprawę, iż świat nauczania szybko się zmienia. Obecnie multimedia stają się obowiązującym standardem w edukacji. Ciekawe i efektywne nauczanie oraz wysoka jakość materiałów edukacyjnych opierają się na zastosowaniu nowych technologii. Warto podkreślić, iż wydawnictwa zachęcają do *mądrej cyfryzacji, która rozpoczyna się w umyśle nauczyciela. To on wie, które umiejętności najlepiej nadają się do tego, by ćwiczyć je przy komputerze, a które wymagają metod tradycyjnych. To nauczyciel wie najlepiej, które zagadnienia pokazać na tablicy interaktywnej, a które zadania umieścić w Internecie jako pracę domową. Dlatego dobrego nauczyciela nigdy nie zastąpi nawet najlepszy komputer i najnowocześniejsza technologia* (Mądra cyfryzacja).

Wydawnictwa językowe intensywnie propagują wykorzystywanie takich narzędzi cyfrowych, jak: interaktywne e-booki, zeszyty ćwiczeń online, oprogramowanie do tablic interaktywnych czy dostęp do internetowych zasobów

dotatkowych lekcji. Poniżej omówione są najciekawsze multimedialne propozycje wydawnicze.

Digitalbooki

E-booki, e-podręczniki i multipodręczniki – to elektroniczne wersje podręczników, uzupełnione o dodatki multimedialne i narzędzia, które umożliwiają interakcję z materiałem wyświetlanym na ekranie. Do przykładowych funkcjonalności zwiększających dynamikę lekcji oraz zaangażowanie uczniów zaliczyć można: powiększanie ćwiczeń i obrazków, wprowadzanie notatek, rozwiązywanie zadań bezpośrednio w multipodręczniku za pomocą narzędzi do pisania, odtwarzanie animacji czy plików dźwiękowych, wykonywanie interaktywnych zadań oraz niemal natychmiastowe wyświetlanie odpowiedzi. Z pewnością takie rozwiązania pozwalają na przeprowadzanie ciekawych lekcji, koncentrujących uwagę uczniów na konkretnych zagadnieniach, które na długo zostaną w ich pamięci. Cyfrowe podręczniki zaprojektowane zostały do pracy z tablicą interaktywną, tabletem lub w połączeniu z komputerem i projekтором. Wiele wydawnictw udostępnia multipodręczniki w formie nieodpłatnej zarówno nauczycielom, jak i uczniom korzystającym z papierowych wersji książek.

Cyfrowe zeszyty ćwiczeń

Kolejną nowatorską propozycją wydawniczą jest system pracy domowej online, czyli cyfrowe zeszyty ćwiczeń oraz testy z systemem samooceny. Takie rozwiązanie w pełni zastępuje tradycyjne papierowe zeszyty ćwiczeń, dając wiele korzyści zarówno nauczycielom, jak i uczniom. Korzystanie z elektronicznego zeszytu ćwiczeń pozwala nauczycielom oszczędzać czas na lekcji i w domu, dzięki łatwości zlecenia zadań domowych oraz automatycznemu ich ocenianiu. Niezwykle istotna jest łatwa kontrola osiągnięć uczniów, monitorowanie ich postępów w nauce oraz przekazywanie im informacji zwrotnej o zagadnieniach, które wymagają dalszych ćwiczeń czy powtórek. Nauczyciel ma również możliwość indywidualnego podejścia do pracy z uczniami, między innymi dzięki tworzeniu własnych zadań dopasowanych do potrzeb konkretnych uczniów. Elektroniczny system pracy domowej oferuje uczniom możliwość wykonania zleconych zadań w ich ulubionym środowisku cyfrowym, co z pewnością zachęca ich i motywuje do dodatkowej pracy w domu. Atrakcyjna forma interaktywnych ćwiczeń dodatkowo

stymuluje pozytywne nastawienie do procesu uczenia się. Automatyczne ocenianie i natychmiastowa informacja zwrotna o popełnionych błędach pozwalają na ich korektę i ułatwiają osiągnięcie lepszych wyników.

Oprogramowanie do tablic interaktywnych

Najpoważniejsze wydawnictwa językowe proponują bogatą ofertę oprogramowania do tablic interaktywnych. W wielu przypadkach komercyjne oprogramowanie stanowi element cyfrowej obudowy podręcznika, z którym jest on skorelowany. Jednakże wydawnictwa oferują również oprogramowanie, które może być wykorzystane w klasie szkolnej, niezależnie od realizowanego podręcznika. Uniwersalność takich programów możliwa jest dzięki doborowi tematyki uwzględnianej na danym etapie edukacyjnym. Ten typ oprogramowania nie pozwala nauczycielom na tworzenie własnych ćwiczeń. Jednakże w najnowszych rozwiązaniach cyfrowych, zamieszczone zostały dodatkowe narzędzia umożliwiające tworzenie autorskich lekcji lub dodatkowych ćwiczeń. Tablice wyposażone są również we własne oprogramowania, które pozwalają nauczycielom na tworzenie oryginalnych materiałów dydaktycznych. Szablony ćwiczeń interaktywnych, szablony gier dydaktycznych czy bogate zasoby graficzne z wielu obszarów edukacyjnych dają nieograniczone możliwości ich zastosowania oraz personalizacji. Poniżej przedstawiono przykładowe ćwiczenia językowe z wykorzystaniem oprogramowania tablic Qomo oraz SMART Board. Na przygotowanie takiego ćwiczenia potrzeba kilku minut, a najważniejszą jego właściwością jest możliwość dostosowania treści do aktualnie realizowanej tematyki. W poniższym przykładzie znajdującym się w załączniku poniżej zadaniem uczniów jest określenie własnych preferencji żywieniowych poprzez przeciągnięcie odpowiedniego produktu do właściwej kolumny oraz użycie struktury *I like* lub *I don't like* i nazwy wybranego elementu w zdaniu.



Rysunek 1.

Ćwiczenia przygotowane z wykorzystaniem zasobów dostępnych w oprogramowaniu do tablicy Qomo i tablicy SMART Board.

Opracowanie: Izabela Jaros

Tablice interaktywne powoli wrastają w codzienność dydaktyczną polskich szkół, gdyż są technologią edukacyjną dość łatwą do zastosowania. Z danych Ministerstwa Edukacji

Narodowej wynika, iż dostępność tablic interaktywnych szybko wzrasta. W 2009 r. w szkołach zainstalowano 5318 tablic cyfrowych, a rok później było już 7629 tych urządzeń. W kujawsko-pomorskich szkołach podstawowych nowoczesne tablice interaktywne zostały zainstalowane w każdej pierwszej, drugiej i trzeciej klasie. Jednak zdecydowanym liderem w wyposażeniu szkół w tablice interaktywne jest Wielka Brytania. Z raportów Brytyjskiej Agencji Komunikacji i Technologii w Edukacji wynika, iż elektroniczne tablice są dostępne w ponad 90 proc. brytyjskich szkół podstawowych. Dlatego też w literaturze anglojęzycznej występuje wiele opracowań dotyczących wykorzystania tablic interaktywnych w szkołach podstawowych. J. Cogill (2003:53) wskazuje na liczne korzyści tego środka dydaktycznego dostrzeżone przez nauczycieli uczestniczących w badaniach: podtrzymywanie uwagi uczniów i ich zainteresowania prezentowaną tematyką, angażowanie wszystkich uczniów, oszczędność czasu poświęcanego na pisanie na tradycyjnej tablicy oraz dystrybucję kart pracy. W rezultacie nauczyciele podkreślali, że wykorzystując tablicę multimedialną, mają więcej czasu na nauczanie. Również wybitny brytyjski psycholog i światowy autorytet w dziedzinie efektywnego uczenia się Colin Rose (2013:7) w raporcie *Sukces z multitablicą* podkreśla, że *kluczowym aspektem używania multitablicy jest to, iż nauka na lekcji jest dynamiczna i dużo bardziej wciągająca*.

Technologie Web 2.0

Technologie Web 2.0 określają nową generację aplikacji czy serwisów internetowych, powstałych po 2001 r. Termin Web 2.0 został ukuty przez Tima O'Reilly'ego w 2004 r., podczas konferencji poświęconej nowemu trendowi internetowemu, który pojawił się po dominacji Web 1.0. Możliwości praktycznego zastosowania aplikacji dostępnych w zasobach internetowych do zdobywania wiedzy i rozwijania umiejętności językowych jest wiele i nie sposób tutaj przedstawić wszystkich rozwiązań. Poniżej zaprezentowana jest krótka charakterystyka wybranych narzędzi.

Storybird

Storybird jest aplikacją umożliwiającą tworzenie krótkich opowiadań inspirowanych ilustracjami profesjonalnych artystów: grafików i ilustratorów książkowych. Olśniewające ilustracje stymulują wyobraźnię i rozbudzają kreatywność piszących opowiadania. Wykorzystanie tej aplikacji we

wczesnej edukacji językowej rozwija umiejętność konstruowania dłuższych wypowiedzi pisemnych oraz dostrzegania związków między słowem a obrazem. Opowiadanie może być tworzone indywidualnie bądź zespołowo, gdyż jedną z funkcjonalności tej aplikacji jest możliwość współpracy z innymi uczniami. Narzędzie to rozwija sprawność pisania oraz czytania. Zaprezentowany przykład to wybrana strona z opowiadania *My fantastic Dad*, które doskonale sprawdziło się w roli prezentu na Dzień Ojca. W zasobach internetowych dostępne są inne aplikacje umożliwiające tworzenie opowiadań, takie jak ZooBurst czy Myebook.

Wordle

Wordle jest aplikacją do tworzenia tzw. chmur słów z dowolnie wybranego tekstu. Narzędzie to często jest nazywane generatorem obrazów malowanych słowami. Chmury słowne można modyfikować, używając różnych typów czcionek, układów i kombinacji kolorystycznych. Chmura słów to rodzaj barwnej ilustracji, którą można wykorzystywać w różnorodnych ćwiczeniach leksykalnych. We wczesnej edukacji językowej narzędzie to umożliwia tworzenie wielu kreatywnych ćwiczeń, dostosowanych do realizowanej tematyki. Innym narzędziem również służącym do tworzenia chmur wyrazów, ale posiadającym bardziej zaawansowane funkcjonalności, jest Tagxedo. Ciekawym rozwiązaniem jest możliwość wyboru kształtu do prezentacji wybranego obszaru leksykalnego lub powiększenia pojedynczego wyrazu. Zadaniem ucznia jest wskazanie i odczytanie wyrazów określających zadany temat. W kategorii aplikacji wykorzystywanych do tworzenia chmur słownych znajduje się wiele innych generatorów, takich jak Tagul, ABCya czy WordItOut.

QuizRevolution

Aplikacja umożliwia tworzenie quizów oraz testów wielokrotnego wyboru. Rewolucyjność tego narzędzia wynika z jego multimedialnego potencjału. Materiałem, na podstawie którego sprawdzana jest wiedza ucznia, może być tekst (np. opowiadania), grafika, a nawet film. Jest to przykład aplikacji integrującej obraz, dźwięk oraz słowo. Taka forma testowania uczniowskiej wiedzy z pewnością sprawia, iż tradycyjne papierowe testy stają się mało atrakcyjne.

Storybird, ZooBurst czy Myebook należą do kategorii narzędzi służących do tworzenia opowiadań czy komiksów online. Wordle, Tagul, ABCya czy Tagxedo można zakwalifikować do

grupy programów stosowanych do tworzenia chmur słownych. W językowej edukacji wczesnoszkolnej warto wykorzystać również inne aplikacje, np. służące do tworzenia galerii zdjęć, pokazu slajdów czy filmów, programy do tworzenia prezentacji online oraz programy do rysowania i edycji grafiki.

Program eTwinning

Innowacyjne użycie technologii informacyjno-komunikacyjnych jest jednym z priorytetów w projektach partnerskiej współpracy szkół i przedszkoli – eTwinning. To właśnie podczas realizacji międzynarodowych inicjatyw edukacyjnych nauczyciele wraz z uczniami najczęściej sięgają po nowoczesne narzędzia cyfrowe. W opisach zwyciężskich projektów w konkursach programu eTwinning uwagę przyciąga mnogość i różnorodność stosowanych narzędzi i aplikacji cyfrowych. I tak, przykładowo, w projekcie *Talking Pictures*, który zdobył pierwsze miejsce w kategorii przedszkoli w 2013 r., wykorzystano 15 prostych aplikacji multimedialnych: Wordpress, Paint, Windows Movie Maker, Photostory 3, Smilebox, Tripadvisor, Voicethread, PhotoPeach, Jigsaw puzzle, 123D Catch, Glogster, Padlet, Glossi, Skype, Doodle. W kategorii szkół podstawowych pierwsze miejsce przyznano projektowi *A Night in the Library*, w którym odnotowano aż 40 wykorzystanych narzędzi i aplikacji: czat, e-mail, Facebook, Skype, PowerPoint, Movie Maker, Jigsaw puzzle, Voki, Bookemon, FlipSnack, Glossi, Issuu, Mixbook, Storybird, StoryJumper, Kizoa, ZooBurst, Glogster, Lino, Pinterest, DomoAnimate, SlideBoom, Bitstrips, Creaza, Kerpoof, Pixton, StoryboardThat, ToonDoo, Blubbr, Educaplay, LearningApps, Quizlet, Zondle, Slideful, Vimeo, YouTube, PhotoPeach, Photodex, ABCya Paint, Sumo Paint, ThingLink. Zwycięskie projekty to nie tylko przykłady dobrych praktyk, ale również doskonałe źródło wiedzy z zakresu dostępnych aplikacji edukacyjnych. Projekty realizowane w ramach programu eTwinning pokazują, iż współczesny proces nauczania może obfitować w narzędzia oferowane przez nowoczesne technologie i jednocześnie przynosić wiele edukacyjnych korzyści.

Podsumowanie

Efektywne funkcjonowanie w dynamicznie zmieniającym się świecie wymaga stałego aktualizowania wiadomości, umiejętności i kompetencji, umożliwiających dostosowanie się do nowych warunków życia. Zestaw umiejętności kluczowych w XXI wieku obejmuje: kreatywność i innowacyjność, myślenie

krytyczne, rozwiązywanie problemów, współpracę, autonomię, plastyczność, uczenie się przez całe życie. Jednak w świecie zdominowanym przez nowoczesne technologie najistotniejsze wydają się umiejętności cyfrowe, umożliwiające posługiwanie się nowoczesnymi narzędziami. Właściwie są one kluczem do rozwijania wszystkich wymienionych umiejętności. Nauczyciele winni być świadomi, iż umiejętne wykorzystanie narzędzi cyfrowych już od pierwszego etapu edukacyjnego jest koniecznością, gdyż tylko w takim środowisku jest możliwe rozwijanie u uczniów pożądaných kompetencji cyfrowych.

Przedstawione rozwiązania cyfrowe to jedynie przykłady zaczerpnięte z oceanu nowoczesnych technologii edukacyjnych. Mnogość różnorodnych aplikacji dostępnych w zasobach internetowych oraz ich potencjał edukacyjny zachęcają do stosowania cyfrowych rozwiązań we wczesnej edukacji językowej. Wiele aplikacji dostępnych jest bez konieczności ponoszenia nakładów finansowych.

Wykorzystanie cyfrowych narzędzi w edukacji językowej pozwala rozwijać zarówno kompetencje językowe, jak i informatyczne najmłodszych uczniów, które potrzebne im będą w XXI wieku.

Bibliografia

- Cogill, J. (2003) *The Use of Interactive Whiteboards in the Primary School: Effects on Pedagogy*. W: *ICT Research Bursaries*. London: DfES.
- *Coraz więcej interaktywnych tablic w szkołach* (2011) [online] [dostęp 03.02.2014].
- FRSE (2013) *Zwycięskie projekty w konkursach progr@mu eTwinning*. Warszawa: Fundacja Rozwoju Sytemu Edukacji.
- *Interaktywne tablice dla kujawsko-pomorskich szkół* (2009) [online] [dostęp 05.02.2014].
- Komisja Europejska (2006) *Kompetencje kluczowe w uczeniu się przez całe życie – europejskie ramy odniesienia* [online] [dostęp 10.09.2011].
- *Mądra cyfryzacja* [online] [dostęp 20.03.2013].
- O'Reilly, T. (2005) *What Is Web 2.0* [online] [dostęp 28.06.2013].
- Prensky, M. (2001) *Digital Natives, Digital Immigrants*. [online] [dostęp 21.10.2009].
- Rose, C. (2013) *Sukces z multitablicą*. [online] [dostęp 03.02.2014].

Izabela Jaros

Pracownik Instytutu Edukacji Szkolnej, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach. Autorka wielu artykułów naukowych dotyczących kształcenia językowego najmłodszych uczniów. Przygotowuje rozprawę doktorską na temat implementacji technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji wczesnoszkolnej. Od 2005 r. uzależniona od konkursu ELL. W roku 2011 otrzymała nagrodę honorową ELL za całokształt działań na rzecz edukacji językowej.