



Cyfrowy klucz do mówienia i pisania

Marcin Zaród

Na pytanie, co jest najbardziej pożądanym celem nauki języka, większość nauczycieli zgodnie odpowie, że umiejętność swobodnej wypowiedzi, głównie w mowie, ale nie mniej ważna jest wypowiedź pisemna. Tymczasem badania wskazują, że polscy uczniowie, nawet w gimnazjum, po kilku latach nauki języka obcego, wciąż mają poważne problemy z mówieniem i pisanem. Na łamach JOWS pisał o tym dr Grzegorz Śpiewak (2015). Jak pomóc uczniom w przezwyciężeniu trudności związanych z umiejętnościami produktywnymi? Poniższy artykuł jest próbą odpowiedzi na to pytanie.

Wśród powodów, dla których umiejętności produktywne mogą być traktowane na lekcjach języka obcego „po macoszemu”, z pewnością znajdzie się fakt, że nauczyciele często skupiają się głównie na minimum wymaganym do zdania egzaminu końcowego na danym etapie edukacji, a ten z kolei opiera się głównie na umiejętnościach receptywnych. Dopiero egzamin maturalny sprawdza zarówno umiejętności mówienia, jak i pisania, dlatego ani na etapie szkoły podstawowej, ani w gimnazjum, uczniowie i nauczyciele często nie mają wystarczającej motywacji, aby poświęcać im czas. Nauczyciele nauczania początkowego najczęściej muszą się zmierzyć z grupą złożoną z ponad dwudziestu uczniów, co zdecydowanie nie sprzyja indywidualizacji nauczania i rozwijaniu sprawności mówienia. Efektem takiego stanu rzeczy jest nierzadko nadmierne koncentrowanie się na nauce pojedynczych słów lub zwrotów, na sprawdzaniu rozumienia tekstu czytanego lub słuchanego, a także na zagadnieniach gramatycznych. Niezwykle ważna przyczyna zahamowań

jest w dużej mierze zależna od nauczycieli, wśród których zdaje się niekiedy panować nadmierne przywiązanie do wymagania pełnej poprawności, wyłapywania i wytykania błędów. Efektem tego jest blokada przy mówieniu i pisaniu, bo uczeń za bardzo skupia się na formie swojej wypowiedzi, a nie na samej treści i potrzebie przekazania informacji. Z drugiej strony, często sami uczniowie, próbując użyć języka obcego w praktyce, za bardzo koncentrują się na tym, co ich odbiorcy sobie pomyślą, jeśli w wypowiedzi znajdzie się błąd.

Jednym z możliwych rozwiązań opisanego wyżej, złożonego problemu, jest wykorzystywanie na lekcjach języków obcych darmowych zasobów cyfrowych. Badania dowiodły, że technologia w klasie przyczynia się do budowania świadomości tzw. mocy sprawczej (ang. termin *empowerment*), przez co wpływa na podwyższenie motywacji do nauki (November 2009). Jednocześnie możliwe jest przeniesienie punktu ciężkości z formy zadania na jego treść, a idealnie by było, gdyby technologia stała się *przezroczysta* (Polak,

Chojnacki 2013), tzn. gdyby uczniowie na tyle przywykli do korzystania z cyfrowych narzędzi, że skupialiby się wyłącznie na wykonywanych zadaniach. W związku z tym, że coraz bardziej dostępne stają się też urządzenia mobilne, które część uczniów, zwłaszcza tych starszych, przynosi ze sobą do szkoły, w artykule zaproponowano też niektóre aplikacje na urządzenia przenośne lub wersje mobilne platform dostępnych także przez strony internetowe. Coraz więcej szkół decyduje się na zakup tabletek, a nawet jeśli nie dysponujemy sprzętem szkolnym, można te aplikacje wykorzystać w tzw. modelu BYOD (*Bring your own device – przynieś swój własny sprzęt*), tzn. zaproponować aby uczniowie skorzystali z tych zasobów, instalując je na własnych urządzeniach.

Zasoby do ćwiczenia umiejętności mówienia

Voki

Uczniowie, już od pierwszych klas szkoły podstawowej aż do ostatniej klasy szkoły ponadgimnazjalnej, chętnie korzystają z tzw. awatarów, czyli swoich wirtualnych *alter ego*. Awatary nieobce są użytkownikom mediów społecznościowych. Wcielając się w awatara, uczeń może „odegrać” inną osobę, co często pomaga w pozbyciu się tremy i przełamaniu oporów w mówieniu. Jedną z aplikacji wykorzystujących awatary jest Voki (voki.com). Można z niej korzystać, nawet nie tworząc własnego konta, co jest przydatne w przypadku dzieci do lat 13 nieposiadających własnego adresu email. Uczeń rozpoczyna pracę z aplikacją od stworzenia własnej postaci. Może wybrać rodzaj bohatera, jego płeć, wygląd, dodatkowe akcesoria, ubiór itp. Gdy awatar jest już gotowy, użytkownik może nagrać swój głos przez mikrofon lub, co szczególnie przydatne w przypadku uczniów bardzo nieśmiałych, po prostu wpisać tekst, który zostanie odczytany z wykorzystaniem emulatora mowy. Gotowe nagranie z wypowiedzią stworzonej i ożywionej przez ucznia postaci można następnie udostępnić przez Internet, np. poprzez wysłanie linku do nagrania pocztą elektroniczną. Przykładowe zastosowania aplikacji Voki obejmują nagrywanie wypowiedzi ustnej, w której uczniowie opowiadają o sobie czy o swoich zainteresowaniach, lub wcielając się w rolę stworzonej przez siebie postaci, opowiadają wymyśloną historię z tą postacią związaną lub po prostu opisują jej wygląd.

Wymagany sprzęt: komputer z dostępem do Internetu w szkole lub w domu ucznia.

WordItOut

Ciekawe rozwiązanie wspomagające rozwijanie sprawności mówienia zaproponowane zostało przez Cristinę Cabalo (2011) w artykule pt. *Retelling an Article Using Wordclouds* na blogu www.cristinacabal.com. Jeśli dysponujemy elektroniczną wersją tekstu, który uczniowie czytali w klasie, można ten tekst wkleić do aplikacji tworzącej automatycznie chmury wyrazowe. Jedną z takich aplikacji, wartych polecenia, jest serwis WordItOut (worditout.com). Po utworzeniu chmury wyrazowej uczniowie opowiadają, np. w parach, treść artykułu, korzystając z wyrazów podanych w chmurze. Modyfikacją pomysłu Christiny Cabal byłoby dodanie elementu tzw. luki informacyjnej (ang. *information gap*), czyli każdy z uczniów w parze otrzymuje do przeczytania i opowiedzenia inny artykuł i inną chmurę wyrazową, lub wprowadzenie do generatora chmur wyrazowych konkretnych słów, których nasi uczniowie powinni użyć, np. podczas konwersacji w parach lub opisując obrazek.

Wymagany sprzęt: komputer nauczyciela z dostępem do Internetu, rzutnik lub duży telewizor LCD, ewentualnie urządzenia mobilne, możliwy też wydruk chmur wyrazowych sporządzonych przez nauczyciela.

AnswerGarden

Dzięki narzędziu o nazwie AnswerGarden (answergarden.ch) nasi uczniowie mogą rozwijać umiejętność mówienia z wykorzystaniem tzw. ogrodu odpowiedzi, czyli utworzonej przez nauczyciela strony internetowej zapisującej propozycje uczniów zgłaszane podczas burzy mózgów. Aby przygotować taki „ogród odpowiedzi”, nauczyciel powinien wejść na stronę answergarden.ch i wybrać opcję *Create AnswerGarden* lub kliknąć ikonę w kształcie znaku plus w górnej części ekranu. Następnie trzeba podać temat burzy mózgów lub zadać pytanie, które docelowo ma się pojawić na ekranie (pole *Topic*). Można też skorzystać z dodatkowych ustawień, które pozwalają m.in. określić długość akceptowalnych odpowiedzi uczniowskich (pole *Answer length*), wprowadzić hasło administratora (pole *Admin password*) lub podać adres email do wysłania linku z przypomnieniem o utworzonym „ogrodzie odpowiedzi”. Po kliknięciu przycisku *Create* wygenerowana zostanie strona, na której uczniowie udzielają krótkich odpowiedzi na postawione pytanie. Stronę tę można im udostępnić zarówno w postaci krótkiego linku, jak i generując kod QR, ułatwiający przejście na tę stronę

posiadaczom urządzeń mobilnych z zainstalowaną aplikacją do skanowania kodów QR.

Kiedy uczniowie prześlą swoje propozycje odpowiedzi, zostaną one wyświetlone na ekranie i mogą stanowić doskonały pretekst do rozmowy w języku docelowym. Wystarczy na przykład, aby nauczyciel poprosił uczniów o uzasadnienie zgłoszenia właśnie takiej a nie innej odpowiedzi. Ćwiczenie to można przeprowadzić zarówno w parach, jak i w grupach, czy podczas dyskusji klasowej.

Wymagany sprzęt: komputer nauczyciela z dostępem do Internetu, rzutnik lub duży telewizor LCD.

Panoramy 360 stopni

Kolejnym ciekawym zastosowaniem darmowych zasobów internetowych do rozwijania sprawności mówienia jest wykorzystanie ogólnie dostępnych panoram 360 stopni, czyli interaktywnych zdjęć, pozwalających użytkownikowi na zmianę kierunku patrzenia we wszystkich kierunkach. Przykładowe zastosowanie takich panoram na lekcji pochodzi z bloga Doroty Uchwat-Zaród (2014), której wpis zawiera nie tylko wskazówki dla uczniów, ale i linki do wybranych przez autorkę panoram 360 stopni. Zadaniem uczniów jest wcielenie się w agentów biura nieruchomości, którzy mają zareklamować jeden z wybranych domów potencjalnym kupcom. W tym celu uczniowie najpierw w grupach pracują przy komputerach z wyświetloną panoramą „swojego” mieszkania i przygotowują na jej podstawie wypowiedź na temat nieruchomości, korzystając przy tym ze wskazówek umieszczonych w poleceniu na blogu. Następnie kolejne grupy mają czas na prezentację swojej nieruchomości przed całą klasą, a ostatni etap lekcji polega na głosowaniu, które z mieszkań cieszyłoby się największym powodzeniem wśród kupujących. Grupa, która najlepiej sprzedała „swoje” mieszkanie, wygrywa. W trakcie zajęć uczniowie nie tylko rozwijają sprawność mówienia, ale kształcą też umiejętność wystąpień publicznych, coraz bardziej przydatną w dzisiejszym świecie.

Wymagany sprzęt: komputer nauczyciela z dostępem do Internetu, rzutnik lub duży telewizor LCD, komputery z dostępem do Internetu dla uczniów (jako wariant możliwość przygotowania opisu mieszkania w domu i zaprezentowanie go na komputerze nauczyciela podczas lekcji).

English Speak and Vocabulary

Darmowa aplikacja *English Speak and Vocabulary*¹, dostępna na urządzenia mobilne z systemem Android, skierowana jest zwłaszcza do uczniów, którzy coraz częściej korzystają ze smartfonów. Powodem, dla którego aplikacja ta została przytoczona w artykule o rozwijaniu sprawności mówienia, jest ciekawy system rozpoznawania mowy, który został w niej zastosowany w celu sprawdzenia poprawności wymawianych przez użytkownika fraz. Aplikacja oferuje aż 100 lekcji w dziale *Conversation*, ale także lekcje rozwijające słownictwo i uczące gotowych zwrotów i wyrażeń. Początkowo w każdym z działów dostępne są tylko po trzy pierwsze lekcje, jednak w miarę ich realizacji użytkownik uzyskuje dostęp do kolejnych lekcji. Po wybraniu lekcji z działu *Conversation* na ekranie pojawiają się chmurki z wypowiedziami uczestników rozmowy. Rozmowy można wysłuchać w całości, dotykając przycisku *Odtwarzaj* w dolnej części ekranu albo odtworzyć można pojedyncze wypowiedzi. Zadaniem ucznia jest powtórzenie każdej z wypowiedzi tak, aby została ona nagrana i poprawnie zrozumiana przez aplikację, która wykorzystuje w tym celu narzędzie do rozpoznawania mowy firmy Google. Trzeba pamiętać, że wymagany jest do tego dostęp do Internetu. Aplikacja przeznaczona jest dla użytkowników indywidualnych, a jej wykorzystanie w klasie jest możliwe pod warunkiem wyposażenia uczniów w słuchawki z mikrofonami, podpinane do smartfonów lub tableatów.

Wymagany sprzęt: urządzenia mobilne z systemem Android.

Zasoby internetowe do ćwiczenia umiejętności mówienia lub pisania

Zasoby zaprezentowane poniżej, w zależności od sposobu, w jaki z nich skorzystamy, mogą posłużyć zarówno do rozwijania sprawności mówienia, jak i pisania.

ThingLink

Sposób na urozmaicenie lekcji poświęconej umiejętności mówienia lub pisania to wykorzystanie aplikacji ThingLink (thinglink.com), dostępnej także w wersji na urządzenia przenośne². Jeśli chcemy zmobilizować uczniów do rozwijania

1 Adres do pobrania aplikacji: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.scdgroup.app.englishspeakvocal>.

2 Wersja aplikacji na urządzenia z systemem Android do pobrania pod adresem <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.thinglink.android>, a na urządzenia z systemem iOS (iPady i iPhone'y) pod adresem <https://itunes.apple.com/us/app/thinglink/id647304300?mt=8>.

sprawności mówienia, to po utworzeniu darmowego konta na platformie możemy stworzyć dla uczniów interaktywne zdjęcie. W tym celu należy przesłać na serwer własne zdjęcie, a następnie dodać do niego różne ikony, których kliknięcie (lub dotknięcie palcem w przypadku urządzeń mobilnych), wyświetli okno z ukrytym wcześniej tekstem lub linkiem do dalszych zasobów. W ten sposób możemy na przykład ukryć na zdjęciu pytania przydatne przy ćwiczeniu mówienia związanego z tematyką obrazka lub przypisać do poszczególnych elementów zdjęcia nazwy w języku obcym, które uczniowie powinni następnie wykorzystać, opisując to zdjęcie.

Tę samą aplikację można wykorzystać do rozwijania sprawności pisania. Tym razem konta powinni utworzyć sami uczniowie, których zadaniem będzie następnie samodzielne konstruowanie interaktywnych opisów elementów zdjęcia. W ten sposób można na przykład zbudować oś czasu z opisem wydarzeń w kolejności chronologicznej, mogącą stanowić podstawę opowiadania, a nawet całe opowiadanie. W jednym z naszych międzynarodowych projektów uczniowie opisywali przesłane do ThingLink zdjęcia klasowe w ten sposób, że każdy z nich dostarczał tekst z opisem własnych zainteresowań i osadzał go na zdjęciu przy znaczniku, dzięki czemu nasza klasa partnerska mogła w szybki sposób poznać swoich rówieśników.

Wymagany sprzęt: komputery lub urządzenia mobilne z dostępem do Internetu.

TodayMeet

Serwis internetowy TodayMeet (todaysmeet.com) jest narzędziem do tzw. *backchannelingu*, czyli konwersacji prowadzonej w tle głównych czynności (np. pracy w grupie, pracy projektowej) w formie pisemnej. W porównaniu do zwykłej dyskusji na forum klasy, wykorzystanie aplikacji TodayMeet daje szansę na wypowiedź także uczniom mniej śmiałym, mniej pewnym swoich umiejętności, którzy jednak chcą się włączyć do rozmowy. Daje też możliwość prowadzenia w klasie konwersacji w kilku grupach jednocześnie, jeśli tylko każdej z grup zostanie przyporządkowany oddzielny wirtualny *pokój*. Nauczyciel może „przysłuchiwać się” każdej z tych rozmów, śledząc ich przebieg na ekranie komputera lub urządzenia mobilnego, a także brać udział w dyskusjach, wpisując swoje komentarze. Pracę z TodayMeet przygotowujemy, wchodząc przed lekcją na stronę internetową todaysmeet.com,

a następnie podając nazwę wirtualnego pokoju w polu *Pick a room* i określając, jak długo tworzony pokój będzie otwarty (pole *Keep the room open for*). Do wyboru są ustawienia od godziny, przez kilka godzin, dzień lub kilka dni, aż do miesiąca. Po upływie wybranego okresu pokój nie będzie już dostępny. Kiedy pokój jest już gotowy, logujemy się, wpisując swoje imię lub pseudonim w polu *Nickname* i zatwierdzamy, klikając przycisk *Join*. Warto wpisać kilka słów powitania dla użytkowników, którzy niedługo do takiego wirtualnego pokoju dołączą, informując ich na przykład, na czym polega ich zadanie. Długość wpisywanej w polu *Message* wypowiedzi nie może przekraczać 140 znaków. Po wpisaniu tekstu i kliknięciu przycisku *Say*, wiadomość zostanie opublikowana w oknie głównym pokoju. Do korzystania z platformy nie jest konieczne tworzenie żadnego konta ani podawanie adresu email, dlatego nauczyciel po utworzeniu pokoju może po prostu napisać na tablicy adres pokoju, przesłać go mailem lub dzięki specjalnej opcji wygenerować kod QR do zeskanowania przez uczniów. Opcje dla nauczyciela dostępne są po kliknięciu przycisku *Room tools*, znajdującego się pod oknem konwersacji.

Alternatywnym zastosowaniem platformy TodayMeet jest poproszenie uczniów o realizację fragmentu polecenia, np. z zadania maturalnego, polegającego na napisaniu tekstu. Uczniowie wpisują zadanie będące realizacją polecenia, a nauczyciel ma bezpośredni podgląd, czy dobrze się oni z tego wywiązali. Kiedy wszyscy uczniowie prześlą swoje odpowiedzi, można przekazać im informację zwrotną na temat tego, czy ich wypowiedzi są odniesieniem się do polecenia, czy też rozwinięciem go, a następnie podać kolejny fragment zadania do realizacji. Natychmiastowa informacja zwrotna wpływa na uczniów mobilizująco i zachęca do większego zaangażowania.

Wymagany sprzęt: komputery lub urządzenia mobilne z dostępem do Internetu.

Zasoby internetowe do ćwiczenia umiejętności pisania

PicLits

Jednym z prostszych narzędzi wspierających rozwijanie sprawności pisania jest aplikacja PicLits (www.piclits.com). Aby z niej skorzystać, wystarczy wybrać jedno z dostępnych zdjęć, a następnie rozpocząć wpisywanie na nim tekstu. Może to być choćby opis zdjęcia, np. według kryteriów matury

ustnej, lub dowolny tekst określony przez nauczyciela. Do wyboru są dwa tryby: *Drag-n-drop* (czyli *przeciągnij i upuść*) oraz tryb *Freestyle* (czyli dowolny). W pierwszym trybie uczeń tworzy tekst, „upuszczając” na zdjęciu konkretne wyrazy zaproponowane w oknie poniżej, a w trybie dowolnym użytkownik sam wpisuje w oknie pod zdjęciem tekst, który w czasie rzeczywistym pojawia się jednocześnie na samym zdjęciu. Niezwykle przydatne są słowa kluczowe pojawiające się w trybie dowolnym po prawej stronie okna z tekstem. Są one tak dobrane, że ich wykorzystanie pozwoli na formułowanie ciekawszych i bardziej urozmaiconych leksykalnie tekstów. Trzeba jedynie pamiętać, aby po dojściu do końca linii, gdy nie ma już miejsca na dalsze słowa, wcisnąć klawisz *Enter*, i wtedy kontynuować wpisywanie. Aplikacja działa też w przeglądarkach na urządzeniach mobilnych.

Jeśli chcemy zapisać utworzony w powyższy sposób tekst, można po prostu zrobić zrzut ekranu i zapisać plik graficzny. Alternatywną opcją jest utworzenie darmowego konta na platformie *piclits.com*, co daje możliwość zapisania pliku na później, uzyskanie linku do pliku lub adresu do osadzenia na blogu.

Wymagany sprzęt: komputery lub urządzenia mobilne z dostępem do Internetu.

SwitchZoo

Ciekawą aplikacją wspomagającą kreatywne pisanie jest *SwitchZoo*³. Zadaniem uczniów jest – przy wykorzystaniu opcji dostępnych na platformie – stworzenie wyimaginowanego zwierzęcia, łączącego w sobie cechy wyglądu trzech różnych istniejących zwierząt, a następnie opisanie go przy pomocy wskazówek podanych na ekranie. Twórcy platformy proponują podać m.in., jak nazywa się wymyślone zwierzę, gdzie mieszka i czym się żywi, w jaki sposób cechy wyglądu wpływają na jego charakter oraz jakich ma sprzymierzeńców i wrogów. Całość tekstu można wpisać w polu pod oknem z wizerunkiem stworzonego zwierzęcia. Niestety, aplikacja nie daje możliwości zapisania całości pracy, a jedynie proponuje dwa rozwiązania, tzn. albo przeklejenie tekstu do edytora tekstu i zapisanie go w pliku tekstowym, albo zrobienie zrzutu ekranu i zapisanie go w formie pliku graficznego.

Wymagany sprzęt: komputery z dostępem do Internetu.

Portal LearnEnglishTeens – materiały wspomagające pisanie autorstwa British Council

Ciekawe zasoby dla nauczyciela i dla uczniów, przydatne przy rozwijaniu sprawności pisania na różnych poziomach zaawansowania, zawiera strona internetowa learnenglishteens.britishcouncil.org⁴. Do wyboru są porady i zadania z poziomów od A1 do B2, poświęcone między innymi takim rodzajom tekstów, jak pozdrowienia na kartce pocztowej, przepis kulinarny, email, wpis na blogu, zaproszenie, podanie o pracę w formie listu elektronicznego, CV, rozprawka, list do przyjaciela, opowiadanie, recenzja strony internetowej czy artykuł do czasopisma. Materiały składają się z przykładowych tekstów, praktycznych porad i wskazówek oraz ćwiczeń interaktywnych. Można z nich korzystać zarówno podczas pracy w klasie, jak i indywidualnie, np. w ramach zadania domowego.

Cambridge English: Write & Improve – platforma do automatycznego oceniania wypracowań

Wykorzystująca zaawansowane algorytmy aplikacja *Write & Improve*⁵ oferuje kilkadziesiąt rodzajów zadań polegających na pisaniu tekstów, wśród których znajdują się listy formalne i nieformalne, recenzje, opowiadania, artykuły i rozprawki. Można też wybrać dowolny rodzaj tekstu (opcja *Any other topic*). Po wybraniu konkretnego zadania na ekranie pojawia się polecenie do zadania oraz okno, w którym można wpisać lub wkleić tekst wypracowania. W oknie pod tekstem pojawia się informacja o liczbie słów. Kiedy tekst będzie gotowy, należy wcisnąć przycisk *Save & Submit* (Zapisz i prześlij). Po chwili na ekranie pojawi się informacja zwrotna na temat przesłanego tekstu, zawierająca m.in. ogólny wynik wyrażony w skali od A1 do C2, a także samo wypracowanie, którego poszczególne zdania zostały oznaczone kolorami. Zdania oznaczone kolorem zielonym są – według algorytmu zastosowanego na stronie – napisane modelowo, zdania oznaczone kolorem żółtym lub pomarańczowym są akceptowalne, a kolor czerwony informuje, że zdanie może być źle sformułowane. Dodatkowo słowa, w których prawdopodobnie występują błędy, zostały oznaczone czerwoną ramką. Po przeanalizowaniu informacji zwrotnych uczeń ma możliwość poprawienia zdań w oknie poniżej (*Now, improve your answer*) i przesłanie tekstu do ponownej ewaluacji, aby osiągnąć lepszy wynik.

³ Pełny adres: http://switchzoo.com/field_trip_creative_writing.htm.

⁴ Pełny adres: <http://learnenglishteens.britishcouncil.org/skills/writing-skills-practice>.

⁵ Pełny adres: <http://sat.flexir.co.uk>.

Warto zwrócić uwagę, że twórcy aplikacji wciąż oznaczają stworzone przez siebie narzędzie jako wersję beta, czyli w trakcie testów, dlatego na otrzymywanej po przesłaniu tekstu informacji zwrotnej nie zawsze można polegać. Algorytm niekiedy nie wyłapuje niektórych błędów gramatycznych, a czasami jako błędne oznacza słowa spełniające wszystkie kryteria poprawności. Poza tym, informacja zwrotna dotyczy wyłącznie jakości pojedynczych zdań, a nie treści wypracowania i stopnia realizacji zadania. Z drugiej strony – *Write & Improve* może stanowić ciekawą odmianę na lekcji poświęconej doskonaleniu sprawności pisania.

FutureLearn

Portal FutureLearn.com to platforma oferująca MOOC, czyli tzw. otwarte masowe kursy internetowe, w tym kursy skierowane specjalnie do osób uczących się języków obcych, np. przygotowane przez British Council kursy *Exploring English: Language and Culture* oraz *Exploring English: Shakespeare*, lub *Introduction to Italian*, autorstwa Uniwersytetu w Sienie. Umieszczając ofertę portalu FutureLearn w artykule o wspieraniu rozwijania sprawności pisania, chciałem zwrócić uwagę na ważny aspekt większości kursów typu MOOC, czyli udział uczestników kursu w społecznościowej wymianie zdań, która odbywa się za pośrednictwem platformy właśnie w formie pisemnej. Przykładowo, osoby rozpoczynające kurs *Exploring English: Language and Culture*, proszone są przez egzaminatorów o podzielenie się swoimi doświadczeniami związanymi z nauką języka angielskiego, wiedzą o muzyce angielskiej oraz na inne tematy. Uczestnictwo w tej wymianie przemyśleń jest często równie ważne z punktu widzenia rozwijania sprawności pisania jak sama zawartość merytoryczna kursu. Często w jednym kursie uczestniczy nawet kilka lub kilkadziesiąt tysięcy osób z całego świata, więc taka wymiana myśli w formie pisemnej to także okazja do zapoznania się z opiniami innych osób oraz do wyrażenia swoich sądów na dużym forum.

Podsumowanie

Ukoronowaniem pomysłów na motywację do skutecznej komunikacji w mowie i w piśmie jest zaangażowanie uczniów w projekty międzynarodowe, np. eTwinning, które pozwalają uzasadnić wykonywane zadania koniecznością autentycznego kontaktu z rówieśnikami z innych krajów. Nagradzane w konkursach europejskich projekty

często wykorzystywały niektóre z narzędzi opisywanych powyżej. Co więcej, prawdziwe listy, czy to elektroniczne czy papierowe, wysyłane w ramach międzynarodowych kontaktów pomiędzy uczniami, a także prawdziwa rozmowa z uczniami z zagranicy, np. z wykorzystaniem aplikacji typu Skype, FaceTime lub Hangouts, to wyjście ze środowiska edukacyjnego w „szeroki świat” i przejście do realnego działania, o co przecież powinno chodzić w nauczaniu języków obcych.

Bibliografia

- Cabal, C., *Retelling an Article Using Wordclouds*, *Word Cloud Speaking* – [online][dostęp 15.04.2016] <<http://www.cristinacabal.com/?p=2143>>.
- November, A. (2009) *Empowering Students with Technology*. Corwin Press.
- Polak, M., Chojnacki, L. (2013) Mobilna edukacja. W: *Poradnik dla nauczycieli*. Think Global.
- Śpiewak, G. (2015) Dwugłos na temat skuteczności nauczania języków obcych w szkołach publicznych. W: *Języki Obce w Szkole* [online] [dostęp 15.04.2016] <<http://jows.pl/artykuly/dwuglos-na-temat-skuteczności-nauczania-języków-obcych-w-szkolach-publicznych>>.
- Uchwat-Zaród, D. (2014) Wpis na blogu [online] [dostęp 15.04.2016] <http://dorotauchwat.blogspot.com/2014_11_01_archive.html>.
- Weber, T. (2009) *7 Skills Students Need for Their Future* [online] [25.04.2016] <<https://www.youtube.com/watch?v=NS2PqTTxFFc>>.

Marcin Zaród

Anglista w V Liceum Ogólnokształcącym im. Janusza Korczaka w Tarnowie, Nauczyciel Roku 2013, członek grupy Superbelfrzy RP, jeden z twórców Centrum Edukacji i Kreacji Cyfrowej Fabryka Przyszłości w Tarnowie, ekspert i trener w projekcie Laboratorium Dydaktyki Cyfrowej. Trener w Tarnowskiej Inicjatywie Oświatowej e-ducaTIO. Prowadzi blog dla nauczycieli iporadnik.blogspot.com.