

PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość –
II etap edukacyjny –
wiedza o społeczeństwie

Województwo Dolnośląskie –
Powiatowe Centrum Edukacji i Pomocy
Psychologiczno – Pedagogicznej w Wołowie

Projekt „Wsparcie placówek doskonalenia nauczycieli i bibliotek pedagogicznych w realizacji zadań związanych z przygotowaniem i wsparciem nauczycieli w prowadzeniu kształcenia na odległość”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Materiał opracowany w ramach grantu „Wsparcie Powiatowego Centrum Edukacji i Pomocy Psychologiczno-Pedagogicznej w Wołowie – Powiatowy Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Wołowie w realizacji zadań wspomagających nauczycieli w kształceniu na odległość”

WSTĘP

Czas edukacji zdalnej pokazał, że internet i narzędzia dają nam nieskończone edukacyjne możliwości. Mogą pomagać nauczycielom w codziennym funkcjonowaniu, w prowadzeniu lekcji, czy w aktywizowaniu uczniów.

Dlaczego zatem nadal widzimy znudzonych uczniów i zmęczonych nauczycieli? Technologie i narzędzia nie wyręczą nauczyciela, niezbędne jest celowe i przemyślane działanie oraz higiena cyfrowa, czyli odpowiedni sposób korzystania z internetu, technologii i narzędzi. Zaczniemy od początku, za który uznamy rozpoczęcie edukacji przez nauczycieli. **Jak wygląda kształcenie nauczycieli, a może zapytam inaczej, jak powinno wyglądać?**

Aby nauczyciele byli technologicznie przygotowani do prowadzenia lekcji, obok wiedzy merytorycznej z danego przedmiotu powinny pojawić się obszary związane z pedagogiką i technologiami. Merytoryka, metodyka i technologie powinny występować razem. Jak to wygląda w rzeczywistości?

Większość uczelni kształci studentów w antytechnologicznych bańkach. Na studiach przyszły nauczyciel zdobywa wiedzę merytoryczną i metodyczną, zaś o technologiach się zapomina. Młody nauczyciel rozpoczynając pracę w szkole trafia do innego środowiska, w którym technologie są wszechobecne. Uczniowie swobodnie korzystają z technologii i aplikacji, z reguły nie muszą uczyć się obsługi aplikacji czy programów, działają intuicyjnie, nie tracą czasu na poznawanie funkcji, mogą od razu konsumować edukacyjne treści.

Zatem nauczyciel powinien we własnym zakresie rozwijać swoje technologiczne kompetencje i aktualizować swoją wiedzę i umiejętności. Dlaczego jednak ciągle słyszymy o braku chęci do wykorzystywania technologii? Często wynika to z przekonania, że nie ma na to czasu, nie jest to potrzebne, a uczniowie i tak dużo czasu spędzają przed monitorami i ekranami. Analizując „technologiczną niechęć” nauczycieli można wysnuć wniosek, że wynika to z ukrywania braku kompetencji cyfrowych lub strachu przed wyjściem ze strefy komfortu.

Żyjemy w XXI wieku, czyli czasie, gdzie antytechnologiczne enklawy praktycznie nie występują. W związku z tym jako nauczyciele nie powinniśmy zadawać pytania: „Czy powinniśmy wykorzystywać nowe technologie”, ale zamienić

je na pytanie „**Jak wykorzystywać nowe technologie i jak je wdrażać?**”.

Tu z pomocą przychodzi kwadrat Kerresa, zgodnie z tą teorią, w celu wdrożenia technologii w edukacji niezbędna jest infrastruktura, czyli oprzyrządowanie, sprzęt, internet i wsparcie techniczne, media czyli angażujące materiały (**które możemy znaleźć w Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej**), rozwój, czyli zasoby ludzkie i materialne umożliwiające wykorzystanie infrastruktury oraz dydaktyka, czyli pokazanie metod na zastępowanie tradycyjnych metod nowymi (**szkolenia dotyczące Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej**).

Jak zatem następuje zmiana wykorzystania technologii? Bardzo dobrze obrazuje to model SAMR, który składa się z trzech poziomów podstawiania, gdzie narzędzia cyfrowe wykorzystujemy do tych samych zadań, do jakich służyły przed ich wprowadzeniem. Pomyślmy o wykorzystaniu tablic multimedialnych.

Jak często wykorzystywane są one tylko do pisania, tak samo jak zielona tablica i kreda. Drugi poziom to rozszerzanie, tu dobrym przykładem jest tworzenie testów z wykorzystaniem aplikacji tj. Quizizz czy Kahoot, gdzie uczniowie rozwiązują testy na urządzeniach z dostępem do internetu bez konieczności ich drukowania, natomiast wyniki pojawiają się niemal natychmiast. To motywuje uczniów i zachęca do pracy. Kolejny, trzeci poziom to modyfikacja. Tu narzędzia cyfrowe są niezbędne do wykonania zadania. Przykładem może być nagranie wypowiedzi ucznia na dany temat. Po nagraniu uczeń montuje film, używa więc sprzętu programu oraz komunikatora lub poczty e-mail w celu przesłania wyniku swojej pracy nauczycielowi. I ostatni, najwyższy poziom integracji technologii w edukacji. Dobrym przykładem może być projekt edukacyjny, w którym uczniowie mają za zadanie nagranie teledysku. Podczas tego zadania tworzy się zespoły zadaniowe odpowiedzialne np. za sprzęt, scenografię, muzykę, oświetlenie czy charakteryzację. Technologia jest wykorzystywana i niezbędna oraz stanowi podstawę komunikacji między nauczycielem oraz uczniami po lekcjach.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna daje wiele możliwości prowadzenia aktywizujących lekcji. Zaczniemy od początku: po zalogowaniu na stronę <http://zpe.gov.pl/> możemy założyć konto, używając adresu mailowego.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna umożliwia również wygenerowanie dostępów dla nauczycieli i uczniów z Systemu Informacji Oświatowej.

W Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej znajdziemy gotowe scenariusze lekcji wraz z aktywnościami dla:

- szkół podstawowych
- szkół ponadpodstawowych
- bibliotek
- wychowania przedszkolnego
- wsparcia psychologiczno-pedagogicznego
- edukacji włączającej.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna umożliwia łatwe wyszukiwanie materiałów poprzez wyszukiwarkę lub odpowiednio skatalogowane ułożenie treści. Istnieje również możliwość wyszukiwania lekcji realizującej dany punkt z podstawy programowej.

Nauczyciel podczas przeglądania lekcji może wybrać określoną zawartość lub aktywność i dodać ją do swojej wirtualnej teczki, a następnie wykorzystać materiał do przygotowania własnej lekcji w kreatorze dostępnym na platformie. Kreator umożliwia przygotowanie scenariusza z różnorodnymi aktywnościami i zadaniami.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna umożliwia udostępnienie materiału wcześniej utworzonej grupie, z wykorzystaniem adresów mailowych lub poprzez udostępnienie linku. Dzięki Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej nauczyciel nie musi drukować materiału, zaś postęp uczniów może śledzić online po zalogowaniu.

Na platformie znajduje się również komunikator, dzięki któremu możemy kontaktować się online z uczniami. Dzięki zastosowaniu tych rozwiązań Zintegrowana Platforma Edukacyjna może być wykorzystywana zarówno podczas lekcji w klasie, jak i podczas zajęć zdalnych.

Marek Grzywna

SCENARIUSZ 1 z 1

Wiedza o społeczeństwie

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: uczniów klas VII szkoły podstawowej

PROWADZONYCH PRZEZ: nauczyciela wiedzy o społeczeństwie,

TEMAT: Jak rozumieć patriotyzm w XXI wieku?

CELE KSZTAŁCENIA (PODSTAWA PROGRAMOWA):

Cele ogólne powiązane z podstawą programową:

- Pogłębianie wiedzy w zakresie funkcjonowania wspólnoty etnicznej i narodowej;
- Rozwijanie umiejętności w zakresie komunikacji społecznej;
- Wzbogacanie umiejętności w zakresie dyskusji i przedstawiania własnych argumentów.

TREŚCI NAUCZANIA (PODSTAWA PROGRAMOWA):

Uczeń:

- Wyjaśnia proces budowy więzi narodowej;
- Rozumie pojęcie tożsamości narodowej i lokalnej;
- Zna symbole narodowe;
- Wyjaśnia, czym charakteryzuje się postawa patriotyczna młodego i dorosłego człowieka.

METODY PRACY:

- Praca synchroniczna przy wykorzystaniu platformy Google Meet Classroom (alternatywnie innej używanej platformy w szkole);
- Praca asynchroniczna przy wykorzystaniu platformy Google Meet Classromm (alternatywnie innej używanej platformy);
- Pogadanka;
- Dyskusja;
- Mapa myśli;
- Praca indywidualna;
- Burza mózgów;

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Film edukacyjny;

- Gry edukacyjne w aplikacji wordwall;
- Tablety, smartfony;
- Tablica interaktywna;
- Aplikacja do głosowania i tworzenia mapy myśli Mentimeter

PRZEWIDYWANY CZAS: 1 godzina dydaktyczna – 45 minut

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Faza wstępna

Czynności organizacyjne. Zalogowanie się do szklonej platformy Google Classroom, powitanie, sprawdzenie obecności. Podanie tematu lekcji przez nauczyciela.

2. Faza właściwa

- Odtworzenie filmu pt. *Animowana historia Polski*: dostępny online: <https://tiny.pl/gslcr> [Dostęp: 26.09.2021]
- Po obejrzeniu filmu nauczyciel rozpoczyna dyskusję moderowaną, w której zostaną postawione następujące pytania:
 - ✓ Czym jest tożsamość narodowa?
 - ✓ W jaki sposób ona powstaje?
 - ✓ Co ma wpływ na jej tworzenie?
 - ✓ Jak wspólne doświadczenia historyczne wpływają na budowanie tożsamości narodowej?

2.1. Nauczyciel udostępnia ekran i podaje uczniom link lub wyświetla kod QR do aplikacji <https://www.mentimeter.com> w aktywnej prezentacji, do której uczniowie wchodzą przez www.menti.com i uzyskują dostęp na podstawie kodu do prezentacji. Nauczyciel na prezentacji przedstawia pytanie do klasy: Czym jest PATRIOTYZM? Uczniowie odczytują pytanie i udzielają odpowiedzi na zadane pytanie. Odpowiedzi wyświetlają się w postaci mapy myśli na wspólnie udostępnionej tablicy.

2.2. Nauczyciel podsumowuje te rozważania. Omawia je i przedstawia współczesne rozumienie patriotyzmu, wykorzystując w tym celu wyniki badania CBOS ze strony ZPE:

<https://tiny.pl/7mxt1> [Dostęp: 26.09.2021]

2.3. Nauczyciel podaje kolejny link uczniom do <https://www.mentimeter.com>, na którym przygotował sondę na temat postaw patriotycznych.

Ankietowani powinni zaznaczyć trzy najważniejsze odpowiedzi spośród listy przedstawionej poniżej:

- Walka w obronie kraju w razie zagrożenia;
- Uczciwa praca, rzetelna nauka;
- Przestrzeganie prawa, płacenie podatków;
- Udział w wyborach, aktywność polityczna;
- Znajomość historii i tradycji;
- Ochrona zdrowia obywateli i środowiska naturalnego;
- Uroczyste obchodzenie świąt państwowych;
- Działalność charytatywna i wolontariat;
- Szacunek i pomoc dla obywateli innych państw;
- Duma z osiągnięć wybitnych Polaków.

Uczniowie przeprowadzają szybkie głosowanie, a ich odpowiedzi widać na tablicy. Nauczyciel, krótko podsumowuje wyświetlone wyniki. Hasła do ankiety przygotowane są na podstawie badania CBOS ze strony ZPE

1. Symbole narodowe. Nauczyciel prosi uczniów o wymienienie symboli narodowych, po czym proponuje grę dostępną online: <https://tiny.pl/9rc91> [Dostęp: 26.09.2021]
2. Na podsumowanie zajęć za pomocą burzy mózgu uczniowie przypominają wszystkie pojęcia omówione w czasie zajęć oraz wspólnie wykonują jedną z pieśni patriotycznych, wybór dowolny, proponowana: „My pierwsza Brygada” dostępna online <https://tiny.pl/9rc9l> [Dostęp: 26.09.2021]_(Załącznik 1);

Przed zajęciami nauczyciel rozsyła pieśń uczniom lub umieszcza jej treść na szkolnej platformie. Nauczyciel włącza podkład dostępny online: <https://tiny.pl/9rc9n> [dostęp:26.09.2021]_i wspólnie z uczniami wykonują pieśń.

3. Zadanie dodatkowe dla chętnych uczniów po zakończonych zajęciach: gra edukacyjna ze strony Niepodległa pt. „Odkrywanie historii, jaka była naprawdę”. <https://tiny.pl/9rc9v> [Dostęp: 26.09.2021]

KOMENTARZ METODYCZNY:

Nauczyciel dostosowuje realizację scenariusza do swojej klasy i możliwości uczniów. Wszystkie linki powinny być przed zajęciami sprawdzone. Warto zwrócić uwagę na aktywizację uczniów w ćwiczeniach praktycznych.

PRACA Z UCZNIEM ZE SPE

Uczniom z SPE należy przygotować osobne ćwiczenia na wordwallu, w którym będą mieli mniejszą liczbę zadań, inaczej mierzony czas w zależności od potrzeb uczniów. Uczniom szczególnie zdolnym warto przygotować zestaw dodatkowych zadań.

BIBLIOGRAFIA:

1. Wiłkowska A., Fijałkowski A., (2016) Jaki patriotyzm? Łódź, wyd. Difin
2. Rozporządzenie MEN z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz. U. z 2017, poz. 356, z późn. zm.) [Dostęp: 02.10.2021]
3. <https://www.youtube.com/watch?v=2DrXgj1NwN8> [Dostęp: 26.09.2021]
4. <https://niepodlegla.men.gov.pl/#/missions> [Dostęp: 26.09.2021]
5. <https://wordwall.net/resource/6200176/%C5%9Bwi%C4%99to-niepodleg%C5%82o%C5%9Bci> [Dostęp: 26.09.2021]
6. <https://epodreczniki.pl/a/wspolczesny-patriotyzm/DWN84ym7S> [Dostęp: 26.09.2021]
7. Tekst pieśni patriotycznej: My Pierwsza Brygada
<https://piosenki.biesiadne.com/pierwsza-brygada/#:~:text=My%20Pierwsza%20Brygada%20-%20tekst%20Legiony%20to%20żołnierska,nie%20ma%20zwątpienia%2C%20Dodawał%20się%20-%20wędrowniki%20kres.> [Dostęp: 26.09.2021]

ZAŁĄCZNIKI:

Załącznik 1

My Pierwsza Brygada – tekst

Legiony to żołnierska nuta,
Legiony to ofiarny stos,
Legiony to żołnierska buta,
Legiony to straceńców los.

My, Pierwsza Brygada,
Strzelecka gromada,
Na stos rzuciliśmy swój życia los,
Na stos, na stos.

O ileż męk, ileż cierpienia,
O ileż krwi, wylanych łez.
Pomimo to – nie ma zwątpienia,
Dodawał sił – wędrówki kres.

My, Pierwsza Brygada...

Mówili żeśmy stumanieni,
Nie wierząc nam, że chcieć to móc.
Leliśmy krew osamotnieni,
A z nami był nasz drogi wódz!

My, Pierwsza Brygada...

Inaczej się dziś zapatrują
I trafić chcą do naszych dusz,
I mówią, że nas już szanują,
Lecz właśnie czas odwetu już!

My, Pierwsza Brygada...

Nie chcemy dziś od was uznania,
Ni waszych mów, ni waszych łez.

Skończyły się dni kołatania
Do waszych dusz, do waszych serc.

My, Pierwsza Brygada...

Dziś nadszedł czas pokwitowania
Za mękę serc i katusz dni.
Nie chcecie więc politowania,
Zasadą jest: za krew chciej krwi.

My, Pierwsza Brygada...

Umieliśmy w ogień zapalać
Młodzieńczych wiar rozniecić skry,
Nieść życie swe dla ideału
I swoją krew i marzeń sny.

My, Pierwsza Brygada...

Potrafim dziś dla potomności
Ostatki swych poświęcić dni,
Wśród fałszów siać siew szlachetności
Miazgą swych ciał, żarem swej krwi.

My, Pierwsza Brygada...

Opracowanie: Anna Wróbel

BANK DOBRYCH PRAKTYK

NARZĘDZIOTEKA DO PRACY ZDALNEJ W SZKOLE PODSTAWOWEJ

Nazwa	Link do programu/ zasobu	Opis narzędzia
ScreenCast-O-Matic	https://screencast-o-matic.com/screen-recorder	narzędzie do screencastingu i edycji wideo
Tablica Lino	https://linoit.com/user/register?dispLang=en_US	elektroniczna tablica do udostępniania notatek
Puzzle online	https://www.jigsawplanet.com/?m=&lang=pl	interaktywne puzzle
Quizizz	https://quizizz.com/	platforma internetowa dająca możliwość tworzenia własnych quizów oraz korzystania z już istniejących
Mozaika 3 D	https://www.mozaweb.com/pl/	animacje 3D, filmy
Symulator PHET	https://phet.colorado.edu/	interaktywne symulacje do nauki matematyki
Generator chmur wyrazowych	https://wordart.com/	interaktywny twórca grafiki w chmurze słów
Learning Apps	https://learningapps.org/	platforma do tworzenia narzędzi, gier i zabawy edukacyjnych
Mentimeter	https://www.mentimeter.com/	aplikacja mająca na celu tworzenie prezentacji z informacjami zwrotnymi w czasie rzeczywistym
E-podręczniki	https://zpe.gov.pl/	platforma rekomendowana przez Ministerstwo Edukacji Narodowej
Remove.bg	https://www.remove.bg/	aplikacja do usuwania tła ze zdjęć
MS Forms	https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/online-surveys-polls-quizzes	program do tworzenia testów, ankiet, sondaży
Sway	https://sway.office.com/	aplikacja, która umożliwia łatwe tworzenie i udostępnianie interakcyjnych raportów, prezentacji, osobistych opowieści i nie tylko.
Jamboard	https://jamboard.google.com/	cyfrowa tablica interaktywna

Google Earth	https://www.google.pl/intl/pl/earth/	narzędzie do tworzenia map, przygotowania wycieczek, odkrywania etnograficznego
PDF Escape	https://www.pdfescape.com/windows/	program do edycji plików pdf
Padlet	https://padlet.com/	wirtualna tablica, której zadaniem jest możliwość gromadzenia w jednym miejscu różnego rodzaju materiałów cyfrowych
Wordwall	https://wordwall.net/pl	aplikacja do tworzenia ćwiczeń interaktywnych
Powtoon	https://www.powtoon.com/account/signup/?next=/my-powtoons/#/	program, który umożliwia tworzenie prezentacji w formie animowanych filmów przypominających kreskówki.
Biteable	https://app.biteable.com/social/templates#/	aplikacja do tworzenia filmów animowanych
Genially	https://www.genial.ly/	narzędzie webowe do projektowania interesujących wizualnie, interaktywnych treści. Umożliwia tworzenie m.in.: prezentacji, interaktywnych obrazków, quizów, przewodników, infografik, oraz prezentacji wideo.
Canva	https://www.canva.com/pl_pl/	aplikacja do tworzenia grafik, prezentacji, plakatów, zakładek do książek, itp.
Pisu Pisu	https://pisupisu.pl/	strona z propozycjami nauki pisania na klawiaturze, grami słownymi i ortograficznymi, a także z zabawami stymulującymi pamięć
Matematyczne Zoo	https://www.matzoo.pl/	portal, który poprzez ćwiczenia zabawowe kształci u uczniów umiejętności matematyczne

Crello	https://crello.com/pl/	narzędzie służące do projektowania graficznego, które pomoże przygotować ciekawe treści w kilka minut
Wakelet	https://wakelet.com/	narzędzie pozwalające zapisywać, kolekcjonować i udostępniać materiały w postaci cyfrowej
Nearpod	http://nearpod.com/	aplikacja, która pozwala np. przekształcić zwykłą prezentację w interaktywną sesję, która zaangażuje uczestników
Kahoot	http://kahoot.com	aplikacja do tworzenia multimedialnych lekcji i testów
Class dojo	https://www.classdojo.com/pl-pl/	platforma umożliwia nauczycielom udostępnianie zasobów oraz wysyłanie wiadomości uczniom oraz rodzicom
Khan Academy	https://pl.khanacademy.org/	platforma oferująca praktyczne ćwiczenia, filmy instruktażowe i panel indywidualnych planów nauczania dający uczniom możliwość pracy we własnym tempie, w i poza klasą
Scholaris	https://portal.scholaris.pl/	portal zawierający pomoce, scenariusze lekcji, ćwiczenia, testy
Dzwonek	http://dzwonek.pl	platforma, na której znajduje się szeroka gama e-podręczników
Dropbox	https://www.dropbox.com/pl/	program, który używany jest do przechowywania kopii zapasowych i synchronizowania plików między komputerami

Pinterest	https://pl.pinterest.com/	tablica korkowa, na której użytkownicy mogą przypinać interesujące obrazy lub filmy z ich źródłem w sieci
Ted Ed	https://ed.ted.com/	portal umożliwiający reorganizację każdej z lekcji zamieszczonej w platformie, jak również tworzenia nowych lekcji
Piktochart	https://piktochart.com/	narzędzie, które treść przekształca w wizualną opowieść
Cacoo	https://cacoo.com/	narzędzie, w którym zespół tworzy diagramy i wykresy będąc w różnych miejscach
Creately	https://creately.com/pl/home/	narzędzie do tworzenia diagramów
Quizlet	https://quizlet.com/pl	narzędzie do tworzenia materiałów w postaci testu. Przygotowany materiał wystarczy przesłać uczniom w postaci linku
Edpuzzle	https://edpuzzle.com/	narzędzie do personalizowania filmów na swoje potrzeby, wycinanie kawałków, dodawanie ścieżki dźwiękowej.
Thinglink	https://www.thinglink.com/	narzędzie, które umożliwia tworzenie interaktywnych zdjęć, fotografie mogą być wzbogacone o linki do muzyki, zdjęć, stron internetowych.
Wordle	https://www.wordle.net/	aplikacja do tworzenia "chmury słów" z tekstu
Wordclouds	https://www.wordclouds.com/N	program do prezentowania danych tekstowych. Im dane słowo częściej pojawia się w tekście tym jest większe na wizualizacji.

Opracowanie: Dorota Podorska, Iwona Pisching