

# PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość dla nauczycieli  
wychowania przedszkolnego i edukacji  
wczesnoszkolnej

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 przez RODN „WOM” w Rybniku

## OPIS DOBREJ PRAKTYKI

### Wykorzystanie animacji głosowej *ChatterPix Kids* w pracy nauczyciela w trybie stacjonarnym i zdalnym.

**AUTOR:** Anna Krzyżanowska

Bez względu na etap edukacji i związany z nim charakter procesu kształcenia, jesteśmy zgodni co do faktu, iż efektywność tychże oddziaływań zależy między innymi od wielokanałowego sposobu przekazu treści. Im bardziej materiał odpowiada na potrzeby poznawcze uczniów, uwzględniając przy tym ich możliwości rozwojowe i nabyte dotychczas kompetencje, z tym większą motywacją podejną oni do realizacji stawianego im wyzwania.

Realizacja podstawy programowej czy programu nauczania danego przedmiotu z uwzględnieniem indywidualnych cech i predyspozycji ucznia to zadanie wymagające dla obu stron procesu kształcenia. Jest ono ważne tym bardziej, że w toku debaty nad zagadnieniem standaryzacji tego procesu a potrzebą indywidualizacji oddziaływań nie wypracowano jak dotąd uniwersalnego i praktycznego rozwiązania w szkolnej czy przedszkolnej rzeczywistości. Poszukiwania nauczycieli są więc skierowane ku takim ścieżkom postępowania dydaktycznego (to jest: narzędziom i metodom pracy), jakie zapewnią im różnorodność oddziaływań przy utrzymaniu optymalnej organizacji pracy własnej i działania uczniów.

Wyzwania XXI wieku i nastawiony na działania cyfrowe kierunek postępu cywilizacyjnego uwypukliły konieczność zastosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji. Myśl nauczycieli wydaje się być skierowana w stronę takich narzędzi online, jakie można by włączyć do działań dydaktycznych, wzmacniając ich efektywność, a jednocześnie nie tracąc z oczu kontekstu poznawczego. Mimo zasadności pozytywnego nastawienia wobec narzędzi online, wzmocnionego doświadczeniami i potrzebami wynikającymi z edukacji na odległość będącej wynikiem pandemii *COVID-19*, nie należy jednak zapominać o kreowaniu

przestrzeni możliwie najbliższej uczniowi, realnej, umożliwiającej mu twórczą, a nie odtwórczą pracę z materiałem.

Ciekawą propozycją aplikacji do wykorzystania w pracy dydaktycznej z uczniami, nawet przed rozpoczęciem ich formalnej nauki w szkole (to jest na etapie wychowania przedszkolnego), jest *ChatterPix Kids*.

*ChatterPix Kids* jest bezpłatną aplikacją służącą do kreowania krótkich, maksymalnie trzydziestosekundowych animacji głosowych na dowolnym materiale wizualnym – zdjęciu obiektu lub wykonanej uprzednio ilustracji. Nie wymaga skomplikowanego osprzętowania – wystarczy smartfon, tablet lub iPad z dostępną i działającą funkcją mikrofonu. Aplikacja umożliwia użytkownikom bezpłatne i Nielimitowane ilościowo kreowanie animacji, a ich efekt końcowy jest generowany do formatu pliku mp4. Korzystanie z narzędzia nie wymaga rejestracji na portalu. Konieczne jest jednak pobranie aplikacji dostępnej za pomocą *AppStore* lub *Google Play*.

Linki do zasobów:

*App Store*: <https://apps.apple.com/us/app/id734046126?ign-mpt=uo%3D8> (dostęp online 21-10-2021 r.).

*Google Play*:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duckduckmoosedesign.cpkids&hl=pl> (dostęp online 21-10-2021 r.).

Korzystanie z narzędzia jest intuicyjne, a ikony funkcji czytelne dla użytkownika. Co niezwykle istotne z punktu widzenia nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej oraz nauczyciela wychowania przedszkolnego, korzystanie z aplikacji nie tylko nie wymaga zaawansowanych umiejętności cyfrowych użytkownika, ale też nie wyklucza z jej korzystania dzieci najmłodszych, z uwagi na ich rozwojowy brak umiejętności czytania i pisanie lub niewielki poziom tychże umiejętności. W mojej ocenie, intuicyjny interfejs aplikacji wychodzi naprzeciw ograniczeniom charakterystycznym dla młodszego dziecka, dając mu tym samym szansę na samodzielne wykreowanie zasobu. Zasób ten, bez względu na pozornie zabawny charakter, powinien być potraktowany jako efekt pracy twórczej czy intelektualnej jednostki, a jej rezultat

dydaktyczny jest zależny od kontekstu wykorzystania narzędzia w grupie przedszkolnej czy w klasie szkolnej.

### **Przykłady wykorzystania aplikacji *ChatterPix* w dydaktyce.**

Aby zaprezentować szerokie możliwości zastosowania aplikacji w działaniach dydaktycznych, odwołam się do własnych doświadczeń pracy stacjonarnej i zdalnej, realizowanej na etapie wychowania przedszkolnego. W sytuacji konieczności doboru takich form i narzędzi, jakie byłyby adekwatne do wieku i możliwości podopiecznych oraz atrakcyjne i funkcjonalne pod względem metodycznym, postanowiłam włączyć aplikację *ChatterPix Kids* do własnego warsztatu narzędziowego. Zdecydowałam się wykorzystywać aplikację w momencie wprowadzania nowego zakresu tematycznego na początku każdego tygodnia pracy z zespołem dziecięcym.

Wykreowane animacje głosowe bazujące na wykonanych przeze mnie fotografiach maskotek, wprowadzały dzieci do tematu tygodnia głosem ich wychowawczyni, odpowiednio modulowanym, dla osiągnięcia efektu humorystycznego lub klimatu poważnego, stosownie do zagadnienia, przede wszystkim jednak dla stworzenia przyjaznej atmosfery bliskiej dziecku i jego sposobom percepcji rzeczywistości.

Stąd bierze początek różnorodność kreacji autorstwa nauczyciela wychowawcy, odpowiednio dobranych do prostych zadań stawianych dziecku lub prezentacji istotnych zagadnień.

Idąc tym tokiem myślenia, wykreowano między innymi następujące animacje:

- animowany *troll Edgar* (pytający dzieci o kolorystykę kamieni);
- Pirat Barnaba Dwuzębny (witający dzieci na wyspie i ostrzegający przed dotykaniem jego skarbu);
- Ognik (wyjaśnia znaczenie ognia dla człowieka i przestrzega przed niebezpieczeństwem nieostrożnej zabawy);
- mały smok Walduś Wawelski (wprowadza do zabaw w teatr opartych na legendzie o jego tacie – Smoku Wawelskim);

- Felicja Pędzelek (pani pędzelkowa zachęcająca do odkrywania tajemnic sztuki – malarstwa i rzeźby);

- gwiazdka Anastazja (wprowadzająca dzieci do tematyki zjawisk obserwowanych na niebie, tajemnic Układu Słonecznego i kosmosu).

Prezentowane animacje są dostępne pod linkiem:

[https://www.canva.com/design/DAEuyZZIVv8/tponjbGGRVopTmIDPJKYXw/watch?utm\\_content=DAEuyZZIVv8&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEuyZZIVv8/tponjbGGRVopTmIDPJKYXw/watch?utm_content=DAEuyZZIVv8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton) (dostęp online 21-10-2021 r.).

Aplikacja *ChatterPix Kids*, jak wspomniano wcześniej, może stanowić narzędzie do samodzielnego opracowywania zasobów przez dziecko/ucznia, między innymi umożliwiając mu wypowiedź nawiązującą do wytworu swojej własnej pracy. Przykładem tego rodzaju aktywności jest pomysł na kreacje w oparciu o opowiadanie Julii Donaldson pt. „Pan Patyk” zrealizowany wraz z czteroletnimi wychowankami przedszkola. Dzieci animowały wykreowaną przez siebie z materiałów przyrodniczych i plastycznych postać bohatera książki – pana Patyka. Sfotografowane wizerunki panów Patyków posłużyły jako podstawa do animacji metodą swobodnych tekstów przez dziecko. Korzystając z aplikacji *ChatterPix Kids* dzieci wypowiadały się niejako w imieniu postaci, wczuwając się w jej rolę i próbując zaprezentować to, o czym myśli i marzy.

Wykorzystanie tej funkcji na wyższych etapach edukacji z pewnością wnosi podobne do uzyskanych w przedszkolu korzyści dla uczniów, dając im przestrzeń do kreatywnego myślenia i tworzenia, a zarazem kształtując umiejętność budowania zwięzłych komunikatów werbalnych – prezentujących kontekst dydaktyczny stosownie do podejmowanego tematu i przedmiotu.

Przykłady działań podejmowanych przez nauczycieli na kolejnych etapach edukacji (w edukacji wczesnoszkolnej i w wyższych klasach szkoły podstawowej, a nawet ponadpodstawowej) wskazują na uniwersalizm zastosowania narzędzia w toku nauczania przedmiotowego.

Interesującą propozycją jest wykorzystanie *ChatterPix* na lekcjach o profilu humanistycznym, na lekcji historii, języka polskiego lub języka obcego. Zadaniem ucznia, w oparciu o zdobytą wiedzę dotyczącą konkretnej postaci historycznej lub

literackiej, a także autora książki/wiersza, (będącą często efektem samodzielnej analizy materiału źródłowego przez ucznia), jest wykreowanie krótkiej animacji postaci. Może być ona ukierunkowana na prezentację danej postaci lub przekaz treści powiązanej z jej aktywnością w utworze/omawianej epoce historycznej.

Z perspektywy nauczyciela wytwór pracy ucznia może okazać się ciekawym materiałem do analizy jakości pracy z materiałem źródłowym przez ucznia, a czasem analizy indywidualnych interpretacji noszących znamiona przekładu intersemiotycznego.

Zastosowanie *ChatterPix Kids* na lekcjach języka obcego najczęściej prowadzi do utrwalania słownictwa, wyrażeń i zwrotów językowych stosowanych w toku zajęć dydaktycznych.

Specyfika zajęć dydaktycznych ze spektrum nauk ścisłych lub przyrodniczych (matematyki, fizyki, chemii, biologii, geografii) tym bardziej nie ogranicza perspektywy zastosowania narzędzia. Łatwo wyobrazić sobie materiał dydaktyczny (jego autorem może być zarówno nauczyciel, jak i uczeń), w którym animowana w *Chatterpix Kids* postać prezentuje wzór matematyczny, zjawisko fizyczne, nazwę i wzór substancji chemicznej czy typologię chmur.

W mojej ocenie, uwzględnienie potrzeby wielokanałowej percepcji i interpretacji materiału stanowiącego przedmiot procesu uczenia się naturalnie zwiększy efektywność jego przyswojenia, a następnie zastosowania w praktyce, tym bardziej, jeśli opiera się na samodzielnej pracy ucznia nad animowaną treścią.

### **Instrukcja tworzenia animacji z wykorzystaniem *ChatterPix Kids***

1. Po kliknięciu ikony aplikacji *ChatterPix Kids* użytkownik dokonuje wyboru pomiędzy wykonaniem zdjęcia obiektu poddawanego animacji (*TAKE PHOTO*) a pobraniem zdjęcia z galerii telefonu lub tabletu (*GALLERY*).
2. Po nakierowaniu kamery smartfonu/tabletu na wybrany obiekt należy skorzystać z przycisku zdjęcia. Możliwe jest odwrócenie funkcji kamery i przechwycenie obrazu od frontu – po naciśnięciu przycisku zdjęcia. Na tym etapie istnieje także możliwość przejścia do galerii zdjęć znajdującej się na urządzeniu i skorzystania z wcześniej przygotowanych plików graficznych.

3. Zdjęcie pobrane z galerii użytkownika pojawia się na ekranie głównym aplikacji. Należy potwierdzić wybór zdjęcia poprzez zasygnalizowanie chęci przejścia do kolejnego etapu (ikona *NEXT*) lub wrócić do etapu wyboru zdjęcia (ikona *BACK*).
4. Przed wykonaniem nagrania głosowego konieczne jest wskazanie miejsca, w którym mają być widoczne usta animowanego obiektu. W tym celu należy przesunąć palcem po płaszczyźnie ekranu w preferowanym przez siebie miejscu. Jeżeli próba lokalizacji miejsca jest satysfakcjonująca dla użytkownika aplikacji, może on przejść do etapu nagrania, wciskając przycisk mikrofonu.  
W przeciwnym razie należy powrócić do edycji linii ust (korzystając z przycisku *BACK*).
5. Użycie przycisku mikrofonu uruchamia odliczanie (słyszalny jest komunikat głosowy: „*Record in... three, two, one - go!*”). W tym momencie użytkownik ma do dyspozycji trzydzieści sekund na nagranie głosowe opracowywanej animacji. Upływ czasu wskazuje zmniejszająca się pętla postępu i licznik sekund.
6. Nagranie można zatrzymać w dowolnym momencie, używając przycisku stop (ikona kwadratu). Bezpośrednio po wykonaniu nagrania można je odsłuchać (ikona trójkąta), a następnie zaakceptować przyciskiem *NEXT*. W tym momencie możliwe jest również ponowne nagranie głosowe (dostępne po naciśnięciu przycisku mikrofonu).
7. W kolejnym etapie użytkownik aplikacji decyduje o zastosowaniu dodatkowych ozdobników postaci. Ma do dyspozycji kilka filtrów (*Filter*), dodatki w postaci nalepek do postaci (*Sticker*) oraz różnorodne ramki (*Frame*). Można wrócić do pierwotnej niefiltrowanej wersji zdjęcia oraz kasować i dobierać dodatki i ramki (wykorzystując przycisk kosza). Do animacji można dodać krótki tekst zapisany wybraną przez siebie czcionką (*Text*). Wybór filtra, nalepki, ramki lub tekstu jest nieobowiązkowy. Przejście do kolejnego etapu po dokonaniu wyboru potwierdzamy przyciskiem *NEXT*.
8. Proces kreowania animacji głosowej *ChatterPix Kid* kończy się jej odsłuchaniem (ikona trójkąta) i ostateczną akceptacją wytworu pracy poprzez wyeksportowanie jej do pliku mp4. Generacja do pliku mp4 następuje po

naciśnięciu ikony eksportowania, po którym należy poczekać do wyświetlenia komunikatu kończącego („*Export complete!*”).

9. Plik animacji jest dostępny w galerii smartfonu/tabletu i gotowy do udostępniania uczniom.

#### **ZAŁĄCZNIKI:**



*ChatterPix Kids screen animacji Felicji Pędzelek*

Opracowanie własne



*ChatterPix Kids screen animacji Gwiazdki*

Opracowanie własne





*ChatterPix Kids screen animacji Ognika*

Opracowanie własne



*ChatterPix Kids screen animacji Pirata*

Barnaby

Opracowanie własne



*ChatterPix Kids screen animacji Smoka*

Wawelskiego

Opracowanie własne



*ChatterPix Kids* screen animacji Trolła Edgara

Opracowanie własne