

**KONCEPCJA E-MATERIAŁÓW DO PRZEDMIOTÓW HUMANISTYCZNYCH NA
POZIOMIE ROZSZERZONYM W SZKOŁACH KOŃCZĄCYCH SIĘ EGZAMINEM
MATURALNYM**

(język polski, historia, filozofia, wiedza o społeczeństwie)

1. Specyfika przedmiotów humanistycznych na poziomie rozszerzonym w odniesieniu do nowej podstawy programowej

1.1. Specyfika nauczania języka polskiego i filozofii w odniesieniu do nowej podstawy programowej

Propozycja nowej podstawy programowej charakteryzuje język polski jako kluczowy w edukacji ponadpodstawowej, skupiony na poznawaniu klasycznej literatury polskiej i światowej, a także literatury współczesnej. Ważnym elementem jest kształtowanie dojrzałości uczniów w zakresie moralnej i krytycznej postawy, która ma pomóc formować tożsamość osobową, narodową i kulturową, a więc zaangażowanego obywatela, świadomego swego otoczenia kulturowego. Język polski w podstawie programowej określono jako zintegrowany proces łączący w sobie kształcenie kulturowe i literackie, kształcenie językowe, umiejętności tworzenia wypowiedzi, wreszcie samokształcenia, które jest bardzo ważnym elementem procesu nauczania. Proces ten ma na celu wytworzenie w uczniu postawy refleksyjnej i krytycznej, która formując jego postawę egzystencjalną, aksjologiczną i historyczną, przy wsparciu kompetencji językowych, ma umożliwić mu samorozwój we wszystkich obszarach życia kulturowego i komunikacyjnego, które następnie zaowocować powinno potrzebą ciągłego rozwoju.

Podstawa programowa z filozofii na poziomie rozszerzonym wskazuje trzy obszary (kultura logiczna, elementy historii filozofii, wybrane problemy filozofii), ściśle ze sobą powiązane, których realizacja ma na celu wszechstronne rozwinięcie ucznia – obywatela, świadomie i krytycznie analizującego stanowiska i koncepcje filozoficzne.

Podstawowym elementem nauczania filozofii jest szeroko rozumiana logika, która ma wykształcić w uczniu umiejętność analizy krytycznej oraz kształtować postawę retoryczną. Na bazie tych umiejętności uczeń powinien zaznajamiać się z historią filozofii jako egzemplifikacją problemów w odniesieniu do literatury polskiej, tradycji europejskiej i filozofii. Przy tym to właśnie przez umiejętności retoryczne i logiczne doskonalić ma warsztat wypowiedzi ustnych, w którym będzie świadomie konstruował spójne wystąpienia, jak i pisemnych – odwołując się do tradycji eseju filozoficznego.

1.2. Specyfika nauczania historii i wiedzy o społeczeństwie w odniesieniu do nowej podstawy programowej

Nowa podstawa programowa przywraca wiodącą rolę historii Polski w edukacji szkolnej. Choć dotyczy to przede wszystkim szkoły podstawowej to również w podstawie programowej dla szkół ponadpodstawowych - liceum ogólnokształcącego i technikum najważniejszy pozostaje wątek dziejów ojczystych. Dokument zakłada konieczność dostosowania metod nauczania i środków dydaktycznych do możliwości i potrzeb rozwojowych uczniów szkół ponadpodstawowych. Zakłada też

swoistą równowagę między metodami klasycznymi (np. opis, pogadanka czy wykład) a opartymi na działaniu metodami aktywizującymi (np. przygotowanie prezentacji multimedialnych, zajęcia z wykorzystaniem tablicy interaktywnej, tworzenie programów multimedialnych, filmy, praca z mapą, gry dydaktyczne, inscenizacje, przedstawienia). Dodatkowo podkreśla rolę zajęć w miejscach pamięci i muzeach. Tak rozumiane nauczanie jest nauczaniem polimetodycznym co znajdzie odzwierciedlenie w propozycjach metodycznych przygotowanych w koncepcji dla opracowywanych e - materiałów. Z tą jednakże różnicą, że w przypadku e- materiałów kluczowe staje się wykorzystanie metod opartych na technologii cyfrowej stanowiących niekiedy cyfrowe odpowiedniki znanych wcześniej metod.

Ogólne cele kształcenia w szkole ponadpodstawowej zostały podzielone na III obszary. **I Chronologia historyczna.** Uczeń porządkuje i zestawia wydarzenia z historii powszechnej oraz dziejów ojczystych; dostrzega zmienność i dynamikę wydarzeń w dziejach, a także ciągłość procesów historycznych i kulturowych. **II Analiza i interpretacja historyczna.** Uczeń analizuje wydarzenia, zjawiska i procesy historyczne w kontekście epok i dostrzega zależności pomiędzy różnymi dziedzinami życia społecznego; rozpoznaje rodzaje źródeł; ocenia przydatność źródła do wyjaśnienia problemu historycznego; dostrzega wielość 2 perspektyw badawczych oraz wielorakie interpretacje historii i ich przyczyny. Ugruntowuje potrzebę poznawania przeszłości dla rozumienia współczesnych mechanizmów społecznych i kulturowych. **III Tworzenie narracji historycznej.** Uczeń tworzy narrację historyczną w ujęciu przekrojowym, jak i problemowym; dostrzega problem i buduje argumentację, uwzględniając różne aspekty procesu historycznego; dokonuje selekcji i hierarchizacji oraz integruje informacje pozyskane z różnych źródeł wiedzy.

W przypadku nowej podstawy programowej z wiedzy o społeczeństwie dla szkół ponadpodstawowych katalog proponowanych metod wynika wprost z celu kształcenia w zakresie wiedzy o społeczeństwie, jakim jest rozwijanie aktywności społecznej ucznia, zaangażowania w sprawy wspólnot, empatii, odpowiedzialności wobec innych, samodzielności, umiejętności funkcjonowania w grupach społecznych. Dla osiągnięcia tego celu nauczyciel powinien korzystać z szerokiego spektrum metod dydaktycznych, stosować nauczanie problemowe i metody kształcące umiejętności społeczne, twórczego myślenia i rozwiązywania problemów (np. burza mózgów, drzewo decyzyjne, metaplan, analiza SWOT, symulacja i odgrywanie ról). Ważną rolę w procesie kształcenia powinny odgrywać również teksty źródłowe, słowniki, leksykony, mapy, wykresy, diagramy i zestawienia statystyczne (w tym z badań opinii publicznej). W celu rozwijania umiejętności komunikacji i współdziałania powinno się stosować różne metody pracy grupowej, w tym uczniowskie projekty edukacyjne. Niezbędne jest również korzystanie z nowych technologii (m.in. portali internetowych, aplikacji dydaktycznych) oraz realizacja niektórych treści nauczania w toku wycieczki edukacyjnej (w tym wirtualnej, z wykorzystaniem odpowiednich aplikacji), do wybranych instytucji krajowych i międzynarodowych. Wymieniony w podstawie programowej powyższy zestaw metod nauczania zawiera cenne, z punktu widzenia koncepcji e- materiałów, propozycje.

2. Nowoczesne modele/strategie/techniki/koncepcje pedagogiczne i metody w dydaktyce poszczególnych przedmiotów

Opracowanie nowoczesnych e-materiałów do przedmiotów humanistycznych na poziomie rozszerzonym w szkołach kończących się egzaminem maturalnym (j. polski, filozofia, historia, wiedza

i społeczeństwo) wymaga dokonania wyboru nowoczesnych modeli i koncepcji pedagogicznych oraz metod z zakresu dydaktyki poszczególnych przedmiotów wspólnych dla tej grupy. Nie należy oczywiście zapominać o metodach i technikach aktywizujących ucznia. Jednak w poniższych propozycjach przeważa szeroko pojęte wykorzystanie narzędzi cyfrowych w edukacji, co obok nauczania problemowego oraz poszukiwania wiedzy przez ucznia, dochodzenia do niej pod kierunkiem i przewodnictwem nauczyciela-mentora jest podstawowym założeniem prezentowanej koncepcji. Jej częścią składową stanowi wskazanie szczególnie przydatnych i preferowanych multimediów dla wymienionych przedmiotów humanistycznych. Należy zwrócić uwagę, że przygotowane materiały powinny dawać możliwość zrealizowania lekcji przy zastosowaniu nowoczesnych koncepcji pedagogicznych, a więc całościowo postrzegając proces dydaktyczny jako spójny i pozwalający wykorzystywać e – materiały w zgodzie z poniższymi modelami/koncepcjami pedagogicznymi:

a. Kształcenie wyprzedzające (lekcja odwrócona)

Zwane jest w literaturze anglojęzycznej flipped classroom (odwróconą klasą). Metoda ta opiera się na formule, w której uczniowie w domu zapoznają się z treściami lekcji, a w szkole powtarzają i systematyzują wiedzę oraz ćwiczą umiejętności. Nauczyciel dostarcza uczniom odpowiednie materiały dydaktyczne. Nauczyciele wykorzystywać mogą narzędzia do pracy w chmurze, pozwalające użytkownikom na gromadzenie, organizowanie i udostępnianie dowolnych stron www. Strategia kształcenia wyprzedzającego składa się z czterech etapów. Pierwszy zaczyna się od wspólnej dyskusji, następuje ustalenie tematów, terminów oraz zasad oceniania. Następnie uczniowie, pracując wyłącznie w środowisku cyfrowym, wykonują konkretne zadania związane z realizacją tematu. Kolejny etap jest realizowany na lekcji w obecności nauczyciela. Na koniec uczniowie wchodzi w rolę krytyków, sędziów i recenzentów: mówią o swej pracy i osiągnięciach. Oceny dokonuje nauczyciel, w oparciu o kryteria ustalone z uczniami na początku procesu. Metoda ta może być szczególnie przydatna w nauczaniu przedmiotów humanistycznych na poziomie rozszerzonym.

b. Kształcenie hybrydowe (blended learning)

Inaczej kształcenie komplementarne, mieszane lub elastyczne. Model ten polega na połączeniu dwóch form: e-nauczania z kształceniem tradycyjnym. Połączenie to maksymalizuje korzyści płynące z każdej z tych form. W modelu tym stosowane są różnorodne formy edukacji stacjonarnej oraz różne formy zajęć edukacyjnych na odległość. Duży wybór form realizacji zajęć umożliwia dostosowanie modelu do przekazywanych treści (tematyki i zakresu) oraz do specyfiki uczniów. W ramach kształcenia hybrydowego nauczyciel zarządza procesem dydaktycznym przez cele lub wartości, oddając sporą przestrzeń i współodpowiedzialność za efekty uczniowi. Ważne jest, aby wybrane narzędzia były zgodne z ich celem dydaktycznym oraz aby elementy online były połączone z klasycznymi zadaniami wykonywanymi w klasie.

c. Konstruktywistyczna koncepcja kształcenia

Konstruktywizm interpretuje wiedzę jako konstrukcję ludzkiego umysłu. Istotny jest proces zdobywania wiedzy w wyniku aktywności uczącego się, budującego swoją rzeczywistość. Uczący się jest wytwórcą struktur własnej wiedzy, a nie jedynie rejestratorem informacji przekazanych przez nauczyciela. Teorie uczenia się oparte na konstruktywizmie podkreślają aktywność jednostki w zdobywaniu wiedzy. Postrzegają przyrost wiedzy jako proces, który odbywa się w ciągłej interakcji

z otoczeniem i konfrontacji z już posiadaną wiedzą, aby w efekcie doprowadzić do rekonstrukcji własnego oglądu świata. Ważną rolę w rozwoju poznawczym młodego człowieka odgrywają interakcje z osobami posiadającymi określoną wiedzę, umiejętności i inne kompetencje. Taką osobą jest najczęściej nauczyciel, zapoznający uczącego się z kodem językowym pozwalającym na wykorzystanie narzędzi matematyki czy informatyki. Uczący się jest wtedy aktywnym interpretatorem, a nie biernym rejestratorem oraz budowniczym struktur wiedzy z dostępnych informacji. Potrafi też przekształcić wiedzę w umiejętności i zastosować je w praktyce.

d. **Dociekania filozoficzne dla dzieci i młodzieży M. Lipmana**

Dociekania filozoficzne z dziećmi i młodzieżą są formą uprawiania filozofii, rozumianą jako tworzenie i badanie filozoficznych idei w grupie złożonej z uczniów, przy wsparciu opiekuna/nauczyciela. Metoda ta staje się nauką myślowej samodzielności, otwartości i wszechstronności. Punktem wyjścia tej metody są pytania samodzielnie formułowane przez uczniów w oparciu o literaturę piękną, teksty filozoficzne i teksty kultury z różnych kręgów kulturowych, filmy video, prace plastyczne i różnego typu ćwiczenia inspirujące do myślenia. Podczas dyskusji uczeń rozważa pytania i refleksje dotyczące zagadnień filozoficznych, przedstawiane przez siebie i swoich rówieśników.

Formą dociekań może być także metoda ΛΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ (Lego Logos).

e. **Metoda projektu zakończona indywidualną prezentacją multimedialną**

Celem indywidualnego projektu jest przygotowanie na podstawie kwerendy bibliotecznej i internetowej wypowiedzi ustnej, będącej odpowiedzią na pytanie dotyczące jakiegoś szerokiego materiału. Dodatkowo uczniowie tworzą prezentację multimedialną ilustrującą ich wypowiedź oraz nagranie swojej wypowiedzi. Dzięki wykorzystaniu metody projektów indywidualnych nauczyciel może mieć pewność, że każdy z uczniów aktywnie weźmie udział w procesie dydaktycznym. Dodatkowo uczniowie zauważają jak ważną rolę w życiu każdego człowieka odgrywa samokształcenie i pogłębianie swojej wiedzy. Użycie metody projektu, stanowi doskonały sposób przygotowania się do matury z języka polskiego i historii, i pokazuje przy tym interdyscyplinarność wiedzy.

Modyfikacją tej metody jest *4Rs and the Neuropsychology of Learning* (Rigor, Relevance, Relationship, shared Responsibility). Metoda stosowana przy realizacji projektów, oparta na koncepcji neuropsychologicznych kompetencji naukowych. Zwraca uwagę na rywalizację, powiązanie przyswajanych elementów do doświadczenia i innych elementów nauki, relacja, w tym głównie relacja nauczyciel-uczeń oraz współodpowiedzialność, na którą składają się trzy pozostałe elementy metody.

f. **WebQuest**

To metoda dydaktyczna zbliżona do projektu edukacyjnego i ukierunkowana w sposób szczególny na doskonalenie kompetencji posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów. Praca uczniów przebiega według określonych etapów i zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie. Uczniowie pracują zgodnie z przygotowanym przez nauczyciela planem, instrukcją, ale samodzielnie organizują swoją pracę, dzielą się zadaniami i przygotowują prezentację wypracowanych rezultatów. Nauczyciel pełni funkcję konsultanta i doradcy w działaniach uczniów. Konstrukcja jak i przebieg WebQuestu, ukierunkowane są przede wszystkim na szerokie wykorzystanie przez uczniów internetowych zasobów wiedzy

i narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnej oraz kształcenie umiejętności skutecznego posługiwania się nimi w rozwiązywaniu zadań i problemów edukacyjnych. WebQuest rozgrywa się w dużej części w środowisku wirtualnym.

g. Nauczanie w środowisku elektronicznym 3D – Second Life

Idea edukacji w sieci ma na celu wykorzystanie możliwości środowiska elektronicznego w takim stopniu, w jakim nie jest to możliwe w tradycyjnym systemie edukacji. Uczniowie wymyślają sobie swoje elektroniczne wcielenie, mają możliwość jego modyfikowania, co jest dodatkowym elementem budowania elektronicznej osobowości. Uczniowie zachowują tu swobodę autokreacji i wyrażania treści. Second Life jest również przeglądarką, gdzie są dostępne np. interaktywne muzea i gotowe, różnorodnie zwizualizowane materiały. Second Life to pewna osobista przestrzeń, szkoła, klasa skupiająca zalogowane osoby. Do elektronicznej szkoły może przyjść każdy i w dowolnym momencie, bowiem jest to miejsce pozbawione ograniczeń typowych dla przestrzeni fizycznej, otwarte na ciągłą wymianę myśli - wydaje się być stworzone zarówno dla aktywności naukowej, prezentacji własnych poglądów, jak i budowania wspólnoty.

h. Metoda tekstu przewodniego

Praca metodą tekstu przewodniego pomaga w doskonaleniu umiejętności wyszukiwania, selekcjonowania i przetwarzania informacji pochodzących z różnych źródeł, analizowania danych i informacji, wykorzystywania zgromadzonych informacji w praktycznym działaniu, samodzielności w rozwiązywaniu problemów, organizowania środowiska nauki i pracy, autoewaluacji podejmowanych działań. Tekst przewodni to rodzaj instrukcji bądź przewodnika przygotowanego przez nauczyciela zgodnie z określonym schematem, prowadzącym ucznia poprzez kolejne etapy rozwiązania wskazanego mu problemu.

i. Dyskusje i debaty

Demokracja to nieustająca publiczna dyskusja. Stwierdzenie to uzasadnia użycie dyskusji jako metody nauczania w edukacji obywatelskiej. Posługujemy się nią, aby przekonać uczniów zarówno o wartości i sile dyskusji, jak i o roli pojedynczego obywatela w publicznym dialogu w państwie demokratycznym.

Stosowane na lekcjach wiedzy o społeczeństwie metody debatowania i dyskusji:

1. Debata "za i przeciw".
2. Debata oksfordzka.
3. Dyskusja panelowa.
4. Dyskusja plenarna.
5. Dyskusja nieformalna.
6. Akwarium.
7. Dyskusja sokratejska.
8. Dyskusja z zaproszonym gościem.
9. Dyskusja punktowana.

Gry dydaktyczne

Istnieją trzy typy gier dydaktycznych:

- gry symulacyjne (zwane także po prostu symulacjami);
- gry sytuacyjne (znane też pod nazwą odgrywania ról – literalne tłumaczenie angielskiego role playing);
- gry biograficzne (stosowane niemal wyłącznie na lekcjach historii).

3. Narzędzia szczególnie przydatne w nauczaniu przedmiotów humanistycznych na poziomie rozszerzonym (e-materiały)

Do grupy szczególnie przydatnych i preferowanych multimediiów dla omawianych przedmiotów humanistycznych zaliczyć należy multimedia dotychczas stosowane przy opracowywaniu e-podręczników i e-materiałów: film oraz źródłowe materiały filmowe, nagranie audio i audiobook, wywiad, prezentacja multimedialna oraz galeria zdjęć i infografika, testy i schematy interaktywne oraz mapy interaktywne. Preferowanym narzędziem może być tablica interaktywna, której zastosowanie zwiększa aktywność uczniów. Stanowi też ona doskonałe narzędzie na etapie konsolidacji wiedzy poprzez wykonywanie szeregu ćwiczeń interaktywnych. Poniżej omówiono zastosowanie kilku innych multimediiów będących przydatnymi w grupie przedmiotów humanistycznych.

a. Gamifikacja (serious games, grywalizacja)

Polega na wykorzystaniu w nauczaniu gier lub mechanizmów znanych z gier. W kontekście edukacyjnym, polega na takim zaprojektowaniu procesu dydaktycznego oraz metod pomiaru i ewaluacji efektów, aby środowisko edukacyjne działało w oparciu o mechanizmy stosowane w grach i tym samym zachęcało uczniów do większego zaangażowania i strategicznego myślenia. Gamifikacja obok edukacji z wykorzystaniem gier (game based learning) jest jedną z form edukacji przez rozrywkę (edutainment). Model edukacyjny, jakim jest gamifikacja, można podzielić na trzy etapy: jasne określenie celów gry, umiejętności i wiedzy, które ma zdobyć uczeń. Przedstawienie uczniom dokładnych zasad gry i warunków oceniania. Część zadań powinna uwzględniać wykorzystanie technologii cyfrowych i zasobów Internetu. Ważne jest, aby zadania były dopasowane do poziomu „ucznia – gracza”, a także aby każdy kolejny etap był trudniejszy i bardziej złożony. Osiągnięcie minimalnego, z góry określonego pułapu punktów na danym etapie gwarantuje przejście do kolejnego. Istotne jest, by cele organizatora zawarte w źródłach były zgodne z poziomem dedykowanym graczom i planom wynikowym konkretnych przedmiotów na określonych poziomach edukacji. Gamifikacja znajdzie też zastosowanie w realizacji gier symulacyjnych (np. wykorzystanie rzeczywistych map, bazy i ruchów obiektów, scenariusze historyczne, różne role dla graczy).

b. Mapa myśli

Podsumowaniem np. opanowanej lekcji na języku polskim może być stworzenie mapy myśli wokół zadanego tematu. Nauczyciel zleca uczniom w ramach pracy domowej przygotowanie mapy myśli związanej z omawianym działem. W tym celu tworzy wcześniej w specjalnej aplikacji (np. Mindmeister) dokument z zaczątkiem mapy myśli, a następnie dzieli uczniów na czteroosobowe grupy, których zadaniem jest rozwinięcie wskazanego elementu mapy myśli z określonego działu. Wszystkie grupy, mimo że korzystać mogą z różnych narzędzi (komputer stacjonarny, tablet, smartfon), pracują na jednym dokumencie umieszczonym w chmurze, a efekty ich pracy są

natychmiast widoczne na ekranie głównym wyświetlanym w klasie. Mapy myśli (cyfrowe i tradycyjne) stanowią najlepsze wprowadzenie do metody problemowej.

c. Platforma z grami i zabawami edukacyjnymi

W ramach platformy można tworzyć wiele ćwiczeń interaktywnych (wisielec, memory, puzzle, dopasowywanie haseł do obrazka, quizy jednokrotnego i wielokrotnego wyboru, wykreślanki słowne, krzyżówki, uzupełnianie tabeli, grę milionerzy, zadania z wykorzystaniem audio, tekst z lukami, mapy myśli, wspólny czat i notatnik). Szczególnie przydatne w nauczaniu historii mogą być: ćwiczenie z interaktywną linią chronologiczną, ćwiczenie z mapą elektroniczną (np. mapy google, też wykorzystywanie funkcji Street View czy Google Earth do opracowania innych materiałów, np. prezentacji, schematu, kalendarium), filmy w sieci np. prezentacje grup rekonstrukcji historycznych.

d. Wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wirtualna wycieczka edukacyjna)

Czytane w nauczaniu przedmiotowym teksty wzbogacone o możliwość wirtualnego spaceru po opisywanych miejscach mogą być postrzegane przez uczniów w nowych kategoriach, jako element obrazu świata dostępnego za pośrednictwem Internetu. Dzięki wirtualnej wizycie uczniowie mogą na własne oczy zobaczyć wnętrza, miejsca, o których wcześniej czytali, mają możliwość sprawdzenia umiejętności rozumienia przeczytanego tekstu, konfrontując swoje wyobrażenia z faktycznym wyglądem poszczególnych miejsc i pomieszczeń.

e. Drama online

W ramach lekcji historii lub języka polskiego uczniowie realizują projekt, wcielając się w postaci historyczne lub literackie. Wykorzystywana jest specjalna platforma edukacyjna (np. Edmodo), umożliwiająca zgamifikowanie jego przebiegu. W razie potrzeby uczniowie korzystają nie tylko z posiadanej wiedzy, ale też np. z informacji znalezionych w zasobach. Uczestnicząc w dramie, uczniowie dążą do zdobycia jak najbardziej szczegółowych informacji na temat wybranej postaci historycznej/literackiej, a wymieniając się informacjami, uczą się wzajemnie. Otrzymywane od nauczyciela – administratora grupy – odznaki powodują gamifikację projektu, zwiększając motywację uczniów do aktywnego uczestniczenia i realizowania zadań zleczanych przez nauczyciela. W tym celu uczniowie często wykonują kwerendę internetową, co podnosi ich umiejętności wyszukiwania i filtrowania informacji w Internecie. Zadania realizowane grupowo wpływają na poprawę zdolności współpracy w grupie w środowisku wirtualnym.

f. Animacje

Sposób prezentowania treści polegający na wykorzystaniu ruchomych obrazów mogących odzwierciedlać abstrakcyjne wyobrażenia lub odnosić się do rzeczywistych bądź nierzeczywistych treści.

Film - samouczek (tutorial)

Materiał filmowy, w którym schematy, rysunki lub tekst, np. przebieg wydarzenia, rysowane są przez grafika na tablicy w czasie rzeczywistym, w ślad za omawianym przez narratora zagadnieniem. Film tutorial nie ma charakteru dokumentalnego, a jego celem jest zilustrowanie w prosty i przejrzysty sposób zagadnień wymagających wyobrażenia przebiegu danego procesu/zjawiska.

Animacje RSA

Skrócone do kilku-kilkunastu minut wykłady pisarzy, filozofów, naukowców opatrzone dodatkowo ręcznie rysowanymi animacjami upowszechniły w sieci ważne i rewolucyjne idee wcześniej zamknięte w wykładach i książkach. Wideo z RSA Animate mają bardzo charakterystyczny styl (ręcznie rysowanej markerem na wielkiej tablicy) wizualizacji tez i historii wypowiedzianych przez narratora - eksperta. Materiały te są intensywnymi, ale efektywnymi skrótami skomplikowanych, rozbudowanych treści.

g. Symulacja interaktywna

Aplikacja pozwalająca na modelowanie przebiegu wybranego procesu/zjawiska poprzez zmianę parametrów mających na niego wpływ. Dotyczy zjawisk i procesów o charakterze deterministycznym, których wynik jest w dużej mierze przewidywalny i zależny tylko od danych wejściowych i interakcji ze strony ucznia. Dane wejściowe, jak i ich sposób przetwarzania (odpowiedź układu), muszą być zgodne z aktualną wiedzą naukową.

W zależności od poruszanej problematyki wynik symulacji może być przedstawiany w różnej formie, np. dynamicznego wykresu lub animacji (odpowiednio zmiana przebiegu krzywej i obrazu po interaktywnym wprowadzeniu nowych wartości parametru). O ile zostanie to zaznaczone, poza wynikiem modelowanego procesu/zjawiska, symulacja interaktywna może zawierać również dodatkowe informacje z nimi powiązane np. w postaci danych ilościowych, jakościowych, definicji itp.

h. Film

Wykorzystanie filmu jako materiału odtwórczego (fragmentów filmów fabularnych, dokumentalnych, teledysków) jak i oryginalnego, zrealizowanego specjalnie na potrzeby edukacji materiału.

i. Prezentacje TED

(Technology, Entertainment and Design – Technologia, Rozrywka i Design) – formuła konferencji naukowych organizowana przez amerykańską fundację non-profit Sapling Foundation. Formuła TED opiera się na prezentacji trwającej maksymalnie 18 minut, w którym wybrana osoba przedstawia stanowisko, koncepcję, pomysł, który wyróżnia się niekonwencjonalnym podejściem, rozwiązaniem czy sposobem ujęcia problemu. Format konferencji TED prócz corocznej edycji, przyjął się jako spójna koncepcja prezentowania zagadnień, ale też tworzenia wystąpień o określonym, spójnym charakterze.

j. Audiobook/słuchowisko

Audiobook umożliwia odczyt treści, który jest komplementarny dla tekstu, prezentowanej przez lektora lub – w przypadku, gdy tekst jest dialogiem (np. wywiadem) - przez większą liczbę osób. Zapewniona jest również możliwość śledzenia tekstu pisanego i jednocześnie dokonywanie jego odsłuchu.

Słuchowisko- w tle mogą pojawić się efekty dźwiękowe, wzbogacające przekaz. Ważne, by były powiązane z prezentowanym materiałem i nie zakłócały odbioru słuchanego tekstu.

k. **Rzeczywistość Rozszerzona (AR-ang. Augmented Reality)**

Najszerze zastosowanie AR w zakresie edukacji historycznej to przewodniki AR po miastach historycznych i muzeach. Użytkownik może poruszać się po historycznym obiekcie i uzyskiwać informacje na wyświetlaczu (gogle VR, Oculus, wyświetlacz telefonu, wyświetlacz komputerowy). System AR stanowi więc doskonałe narzędzie edukacyjne - oglądając wybrany obszar, użytkownik widzi na wyświetlaczu dodatkowe informacje historyczne, schematy, rysunki, zdjęcia uzupełniające obraz, rekonstrukcje obiektów, materiały multimedialne związane z danym miastem. Przykładem zastosowania rozwiązań AR w telefonie komórkowym jest projekt *Miejsca Pamięci Powstania Warszawskiego*. Rzeczywistość rozszerzona ma także zastosowanie w obiektach zamkniętych - np. muzeach.

4. Multimedia szczególnie przydatne w nauczaniu języka polskiego, filozofii, historii i wiedzy o społeczeństwie na poziomie rozszerzonym

Narzędzia preferowane przy nauczaniu języka polskiego:

- Gamifikacja (serious games, grywalizacja)
- Wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach
- Animacje, animacje 3D
- Film, film samouczek
- Audiobook/słuchowisko
- Platforma z grami i zabawami edukacyjnymi
- Mapa myśli
- Prezentacja TED, prezentacja multimedialna
- Rzeczywistość Rozszerzona (AR-ang. Augmented Reality)
- Ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy, mapy, linia chronologiczna)

Narzędzia preferowane przy nauczaniu filozofii:

- Dociekania filozoficzne dla dzieci i młodzieży M. Lipmana
- Gamifikacja (serious games, grywalizacja)
- Animacje
- Ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy, mapy, linia chronologiczna)
- Platforma z grami i zabawami edukacyjnymi
- Mapa myśli
- Second Life- środowisko elektroniczne 3D
- Prezentacje TED
- Symulacja interaktywna

Narzędzia preferowane przy nauczaniu historii:

- Gamifikacja (serious games, grywalizacja)

- Audiobook/słuchowisko
- Ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy, mapy, linia chronologiczna)
- Film (w tym: wywiad, dyskusje i debaty)
- Wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wirtualna wycieczka edukacyjna)
- Animacje
- Drama online
- Rzeczywistość Rozszerzona (AR-ang. Augmented Reality)

Narzędzia preferowane przy nauczaniu WOS:

- Gamifikacja (serious games, grywalizacja)
- Audiobook/słuchowisko
- Ćwiczenia interaktywne
- Film (w tym: wywiad, dyskusje i debaty)
- Animacje
- Mapa myśli
- Second Life- środowisko elektroniczne 3D
- Wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wirtualna wycieczka edukacyjna)

5. LITERATURA I ŹRÓDŁA

Mobilna edukacja, m-learning, czyli (r)ewolucja w nauczaniu, Warszawa 2011.

K. Kopij, M. Zaród: Przykłady zastosowań dydaktyki cyfrowej w wybranych modelach edukacyjnych.

P. Bołtuć, Konstruktywizm w e-edukacji oraz jego krytyka. Dostępny online: <http://www.e-mentor.edu.pl/artukul/index/numer/41/id/863> .

H. Batorowska, Od alfabetyzacji informacyjnej do kultury informacyjnej. Rozważania o dojrzeniu informacyjnym, Publisher SBP, Warszawa 2013.

M.M. Sysło, Szkoła jako instytucja ustawicznego kształcenia i związana z tym rola technologii informacyjnej, [w:] J. Morbitzer (red.), Komputer w edukacji, Wydawnictwo Naukowe AP, Kraków 2003.

J. Morbitzer, Szkoła na miarę XXI wieku, [w:] L. Hojnacki, M. Polak (red.), Jakich pilnych zmian potrzebuje polska szkoła? Propozycje ekspertów, Think Global Sp. z o.o., Warszawa 2013.

Dydaktyka cyfrowa epoki smartfona. Analiza cyfrowych aspektów dydaktyki gimnazjum i szkoły średniej. Redakcja naukowa Małgorzata Wieczorek-Tomaszewska. Stowarzyszenie Miasta w Internecie 2013.

Gamifikacja. Dostępny online: <http://www.cen.gda.pl/wp-content/uploads/2017/02/Gamifikacja.pdf>

Multimedia w edukacji historycznej i społecznej, red. J. Rulka, B. Tarnowska, Bydgoszcz 2002.

E. Musiał, Nauczyciel w epoce cyfrowej, [w:] E. Żmijewska (red.), Kształcenie nauczycieli: modele, tendencje, wyzwania wielokulturowej rzeczywistości, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2012.

O. Łodyga, Kształcenie hybrydowe – założenia i praktyka. Dostępny online: http://www.sceno.edu.pl/print_content.php?dsid=&cms_id=2507&ctr=c&tr=&lang=pl

S. Starzyński, 3 „F” Gryfikacji. Dostępny online: <http://www.gryfikacja.pl/index.php/2012/01/3-f-gryfikacji/>

TIK na lekcjach oraz w życiu szkoły. Dostępny online:

<file:///C:/Users/user/Downloads/TIK%20na%20lekcjach%20oraz%20w%20zyciu%20szkoly.pdf>

P. Tkaczyk, Grywalizacja. Jak zastosować reguły gier w działaniach marketingowych, Helion, Gliwice 2011. Dostępny online: <http://pdf.helion.pl/grywal/grywal.pdf>

Dzieci w świecie myśli. Materiały szkoleniowe Studium Podyplomowego „Nowoczesna dydaktyka w szkole. Dociekania filozoficzne z dziećmi i młodzieżą”, praca zbiorowa, red. H. Diduszko, B. Elwich, K. Gutowska, A. Łagodzka, B. Pytkowska-Kapulkin.

Filozofia dla Dzieci. Wybór artykułów, praca zbiorowa, Warszawa 1996.

M. Lipman, F. Oscanyan, A. M. Sharp, Filozofia w szkole, Wydawnictwa CODN, Warszawa 1996, wyd. II 2010.

Barron B., Darling-Hammond L. (2013), Uczenie się poprzez badanie — perspektywy i wyzwania, [w:] H. Dumont, D. Istance, F. Benavides (red.), Istota uczenia się. Wykorzystanie wyników badań w praktyce, Wydawnictwo OECD, ABC a Wolters Kluwer business, Warszawa.

Boekaerts M. (2013), Kluczowa rola motywacji i emocji w uczeniu się, [w:] H. Dumont, D. Istance, F. Benavides (red.) (2013), Istota uczenia się. Wykorzystanie wyników badań w praktyce, Wydawnictwo OECD, ABC a Wolters Kluwer business, Warszawa.

Bono E. de (1998), Naucz swoje dziecko myśleć, Wydawnictwo Prima, Warszawa.

Claxton G. (2013), Rozwijanie potencjału uczenia się. Jak pomóc młodym ludziom, aby stawali się lepszymi uczniami, Wydawnictwo SNEP, Katowice.

Dumont H., Istance D., Benavides F. (red.) (2013), Istota uczenia się. Wykorzystanie wyników badań w praktyce, Wydawnictwo OECD, ABC a Wolters Kluwer business, Warszawa.

Dylak S. (2009), Koniec „nauczania” czy nowy paradygmat dydaktyczny, [w:] L. Hurło, D. Klus-Stańska, M. Łojko (red.), Paradygmaty współczesnej dydaktyki, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków.

Schneider M., Stern E. (2013), Uczenie się z perspektywy poznawczej: dziesięć najważniejszych odkryć, [w:] H. Dumont, D. Istance, F. Benavides (red.), Istota uczenia się. Wykorzystanie wyników badań w praktyce, Wydawnictwo OECD, ABC a Wolters Kluwer business, Warszawa.

Uszyńska-Jarmoc J. (2009), O potrzebie budowania koncepcji uczenia się, jak się uczyć, [w:] L. Hurło, D. Klus-Stańska, M. Łojko (red.), Paradygmaty współczesnej dydaktyki, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków.

Uszyńska-Jarmoc J., Dudel B., Głowska-Sołdatow M. (red.) (2013), *Rozwijanie kompetencji kluczowych uczniów w procesie edukacji wczesnoszkolnej*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Wydział Pedagogiki Psychologii Uniwersytetu w Białymstoku, Kraków-Białystok.

Śleziński, K.: *Edukacja filozoficzna w teorii i praktyce*, Wydawnictwo „Scriptum”, Katowice-Kraków 2012.

Mroczkiewicz, P., Kamińska, W. (red.): *Jak uczyć, by nauczyć filozofii? Refleksje akademików i praktyków*, Wydawnictwo Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego; Warszawa 2014.

Michałowska, D. A., Ryczek, J., Suchanek, L. (red.): *Filozofia i etyka w szkole. Edukacja artystyczna-wyzwania*, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu; Poznań 2015.