

„Biuletyn Nauczycieli Bibliotekarzy” jest inicjatywą społeczną.
Wszystkie prace związane z jego redakcją są wykonywane bezpłatnie.
Redakcja nie wypłaca honorariów autorskich.

Za treść i zawartość poszczególnych tekstów odpowiadają ich Autorzy.
Poglądy zawarte w artykułach i materiałach są osobistymi przekonaniem Autorów
i nie zawsze pokrywają się z opiniami Redakcji.

Biuletyn jest publikowany na licencji

Creative Commons. Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne 3.0



Od Redakcji

4

Z praktyki

- Alicja Przytomska-Pietrzak** *Rozszerzona rzeczywistość w bibliotece, czyli jak zmotywować uczniów do tego, żeby chcieli im się uczyć?* 5
- Justyna Malinowska** *Gra z emocjami – (nie)zwykłe zajęcia edukacyjne*..... 10
- Dorota Gołębiowska, Iwona Lelewska** *Jak bezpiecznie korzystać z Internetu? Z doświadczeń Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku* 15
- Anna Marcol** *E-learning w bibliotece. Z doświadczeń Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej im. Józefa Lompy w Katowicach*..... 17
- Alina Dyrek** *Film w bibliotece Podstawy nagrywania, narzędzia, programy oraz sposoby edycji filmu i dźwięku* 21

Materiały

- Anna Marcol** *Tworzymy kosmiczny labirynt w Wordwall* 31
- Anna Marcol** *Jigsaw Planet – puzzle na każdą okazję*..... 37
- Agnieszka Muszak** *Co to jest wyobraźnia? Konspekt zajęć bibliotecznych dla klas I-II szkół podstawowych* 44

Polecane lektury

- Monika Stefanowska, Anna Marcol** *TIK w edukacji i bibliotece* 47

Ostatnie miesiące udowodniły, że technologie informacyjno-komunikacyjne są nieodzowne w każdej sferze naszego życia. W kryzysie dostrześliśmy ich dobre strony – ułatwiły pracę służb, umożliwiły wzajemny kontakt i kontynuowanie nauki. Pozwoliły na pracę zdalną, w miejscu swojego zamieszkania. Zastanawiając się nad tematem tegorocznego numeru, nie przypuszczaliśmy, że tak trafnie wpisze się w bieżące potrzeby różnych typów bibliotek, które przez wiele tygodni mogły kontaktować się ze swoimi użytkownikami wyłącznie na odległość.

Na łamach dziewiątego numeru „Biuletynu Nauczycieli Bibliotekarzy”, który nosi tytuł *Biblioteka w sieci – sieć w bibliotece*, Autorzy polecają bezpłatne programy i aplikacje internetowe, które są przydatne w pracy pedagogicznej oraz działaniach na rzecz promocji szkół i bibliotek. Można z nich korzystać pracując zarówno zdalnie, jak i stacjonarnie. Piszą o Quiverze, Wordwall, Jigsaw Planet i narzędziach do obróbki filmów, relacjonują obchody Dnia Bezpiecznego Internetu oraz szkolenia e-learningowe i zajęcia online, przeprowadzone w czasie pandemii.

W tworzenie tegorocznego wydania włączyli się pracownicy następujących placówek: Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej im. Józefa Lompy w Katowicach, Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku, Biblioteki Pedagogicznej im. gen. bryg. prof. Elżbiety Zawackiej w Toruniu, Dolnośląskiej Biblioteki Pedagogicznej we Wrocławiu, Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej im. Gdańskiej Macierzy Szkolnej w Gdańsku, obornickiej filii Publicznej Biblioteki Pedagogicznej w Poznaniu, Biblioteki Szkoły Podstawowej nr 12 im. Michała Kajki w Elblągu oraz Ośrodka Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie.

Dziękuję wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tego numeru.

Anna Marcol
redaktor naczelna

Alicja Przytomska-Pietrzak

Biblioteka Pedagogiczna Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku

Rozszerzona rzeczywistość w bibliotece, czyli jak zmotywować uczniów do tego, żeby chciało im się uczyć?

Poza umiejętnościami komunikowania się w języku ojczystym i w języku obcym, przyszła kolej na trzeci język – język technologiczny, czyli komunikowanie się przy użyciu nowoczesnych technologii.

Jako przykład niech posłuży nam szybko rozwijająca się dziedzina nie tylko rozrywki – rozszerzona rzeczywistość (z ang. Augmented Reality). Poszerzona rzeczywistość, bo i taka nazwa funkcjonuje, znajduje zastosowanie w coraz szerszych przestrzeniach naszego życia. Stosowana jest w wojsku i służbach bezpieczeństwa, medycynie, przy różnego rodzaju wizualizacjach, w symulatorach, a także w edukacji. Wypełnia lukę między światem rzeczywistym a światem wirtualnym. Z pomocą nowinek technologicznych możemy przejść ze świata rzeczywistego do świata wirtualnego oraz prezentować go na urządzeniach mobilnych i odwrotnie. Wybierając, filtrując i wizualizując obiekty wirtualne, wyświetlamy je wraz z obiektami ze świata rzeczywistego za pomocą urządzeń, które już nosimy w kieszeniach, torbach czy plecakach.

Możliwości technologiczne poszerzonej rzeczywistości mogą sprawić, że zajęcia będą bardziej angażujące, a informacje bardziej zrozumiałe. W dzisiejszych czasach możemy znaleźć przykłady rozszerzonej rzeczywistości w edukacji na całym świecie. Umiejętność łączenia rzeczywistości z treściami cyfrowymi stale się poprawia, otwierając więcej możliwości dla nauczycieli i uczniów. Nie jest tajemnicą, że zmotywowani i zaangażowani uczniowie lepiej rozumieją przedmiot i uczą się szybciej. Aplikacje z AR pomagają zrozumieć skomplikowane, czasami trudne do wytłumaczenia zagadnienia. Jedną z takich dziedzin jest matematyka, a szczególnie jej dział, jakim jest geometria. Wykorzystując technologię nauczyciel pokazuje wirtualne odpowiedniki figur geometrycznych, demonstruje, jak je przekształcać, uczeń zaś będzie badał zależności między figurami, proporcje itp. Połączenie nauczania tradycyjnego z technologią TIK to oczywiście duża atrakcyjność w przekazywaniu wiedzy, wzbudzająca emocje i zaciekawienie. Edukacja jest tym obszarem, w którym materiały AR zachęcają młodsze dzieci do aktywności podczas nauki np. czytania, czy też wspomagają uczniów w wypowiedaniu się na dany temat (budowanie zdań, opinii).

W Bibliotece Pedagogicznej Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku prowadzimy zajęcia edukacyjne z zastosowaniem omawianej technologii. Uczestniczą w nich dzieci w wieku przedszkolnym, wczesnoszkolnym oraz uczniowie klas IV-VII. Spotkania pobudzają młodych czytelników do zainteresowania się treściami cyfrowymi, wykraczającymi poza tradycyjną formę słów i obrazów.

Chciałabym zaproponować i omówić kilka aplikacji AR, z którymi pracujemy.

Książki o rozszerzonej rzeczywistości stanowią część tej dziedziny, która oferuje szeroki zakres rozrywki i edukacji. Publikacje z nią związane łączą tradycyjny tekst z treściami cyfrowymi. Można je odkryć za pomocą takich narzędzi, jak smartfon lub aplikacja, która odtwarza wideo, bądź pozwala na interakcję z tekstem, bo jak powiedziała młoda włoska pisarka Dorotea de Spirito:

***Kiedy czytasz, świat przestaje istnieć, możesz udawać, że to, co jest w książce,
jest rzeczywistością, albo że rzeczywistość po prostu znika.
Możesz być tym, kim chcesz, dobrowolnym bohaterem książki...***

Mały Książę

Jak tego dokonać, aby stać się częścią czytanej literatury? A może chcesz przenieść się do świata *Małego Księcia* autorstwa Antoine'a de Saint-Exupéry'ego? To już możliwe! Połączmy zatem tradycję z nowoczesnością. Koncepcja książki z rozszerzoną rzeczywistością jest prosta: książka zawiera wiele elementów w postaci znacznika – róży 🌹, ukrywającego interaktywne elementy. Niewidoczne dla ludzkiego oka stają się widoczne tylko przy użyciu smartfona, tabletu z określoną aplikacją, którą można pobrać bezpłatnie ze strony <http://www.books2ar.com/epc>. Żółte przyciski 🗑️ 📷 🎧 🎵 oznaczają możliwość interaktywnej zabawy z obrazami 3D, muzyką oraz gramami. Dzięki nim możemy wchodzić w interakcje z księciem pochodzącym z małej asteroidy, robić z nim zdjęcia, usuwać baobaby z asteroidy i wiele więcej... Wszystkie dodatkowe materiały są bezpłatne. Zdobądźmy zatem zupełnie nowe doświadczenie. Literatura w takiej odświeżonej formie spodoba się zarówno dzieciom, jak i osobom dorosłym.



Jeżeli uważacie, że świat jest mało kolorowy, a chcecie zapewnić sobie i swoim dzieciom wyjątkowo magiczne przeżycie to:

***...chodź, pomaluj mój świat
Na żółto i na niebiesko,
Niech na niebie stanie tęcza
Malowana twoją kredką...***

... z aplikacją Quiver!



Zobaczmy, jak grafika magicznie ożywa na ekranie Twojego urządzenia, bawmy się animacją, oglądajmy ją z różnej perspektywy. Wejdźmy w interakcje z animowanymi postaciami poprzez dotknięcie ekranu. Aplikację możemy pobrać na telefon, tablet, bądź na komputer (tu potrzebny będzie emulator systemu Android np. BlueStacks) ze sklepu Google Play, bądź ze strony <http://www.QuiverVision.com>. Zapisz i wydrukuj strony, a następnie pokoloruj jak chcesz, aby rozpocząć zabawę. Quiver umożliwia uwolnienie wewnętrznego artysty, który zapewne drzemie w każdym z nas oraz wejście w interakcję ze swoimi dziełami.

Kolorowanki nie były nigdy tak wesołe! Każda strona ożywa w unikalny, kolorowy sposób, dając natychmiastowe i szczególne poczucie własności i dumy! Aplikacja jest nie tylko niesamowicie zabawna, ale jest także doskonałym narzędziem do rozwijania umiejętności i wiedzy na różne tematy. Możemy zobaczyć animację pod dowolnym kątem, robić zdjęcia, odtwarzać i wstrzymywać animację, wsłuchać się w efekty dźwiękowe lub zostać ulubioną postacią – spełnij swoje marzenia i zostań Autobotem Bumblebee! A może chcesz przestraszyć znajomych na Halloween jako duch, dynia lub przymierzyć tradycyjne czapki z całego świata!

Jest kilka wersji aplikacji: Quiver, Quiver Education (w pełni płatna), Quiver Fashion oraz Quiver Masks (bezpłatne). Każdą z nich instalujemy osobno. Strony są wyłącznie do użytku osobistego i edukacyjnego. Jak informuje producent: *wykorzystanie komercyjne jest niedozwolone bez uprzedniej zgody QuiverVision*. Niektóre pakiety stron wymagają zakupu w aplikacji (oznaczenie \$), aby aktywować obraz 3D. Strony bezpłatne oznaczone są jako FREE.

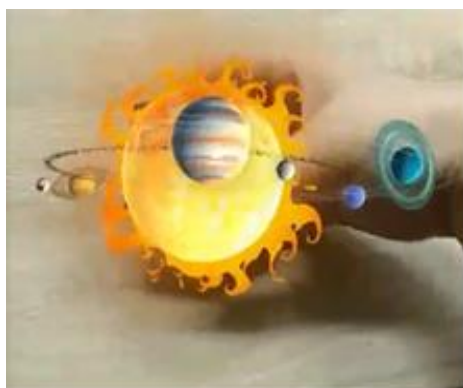
Poniżej kilka przykładów :



Aplikacja jest bardzo intuicyjna, więc każdy bez problemu poradzi sobie wybierając np. język angielski.

Świat zamknięty w kostce

Kolejną ciekawą propozycją jest magiczna kostka firmy MERGE. Oryginalna kostka to koszt ok. 130 zł, ale możemy ją wykonać sami. Wystarczy wpisać w wyszukiwarkę Google „merge paper cube”, później wydrukować, złożyć i skleić. Następnie pobrać aplikacje, których jest kilka. Za pomocą urządzenia (tabletu, telefonu z systemem Android lub IOS) również przeniesiemy się do świata z rozszerzoną rzeczywistością. Merge Cube umożliwia multisensoryczne uczenie się. Teraz uczniowie mogą naturalnie i intuicyjnie korzystać z treści cyfrowych, wykorzystując swoje zmysły. Możemy mieć cały wszechświat w swoich dłoniach z aplikacją *EXPLORER*. Dotykając planety możemy się o niej więcej dowiedzieć. Informacja jest w języku angielskim.



Przenieśmy się na Wyspę Pirata dzięki aplikacji *Merge THINGS!*



Podsumowując:

Technologia informacyjna daje nam wiele możliwości w dziedzinie edukacji, z których jedną jest AR. Pomimo rosnącego zastosowania rozszerzonej rzeczywistości w wielu obszarach nauki, rzeczywistość rozszerzona w edukacji jest wciąż nowa i stale się rozwija. Proces kształcenia oparty na rozszerzonej rzeczywistości skutecznie stymuluje pozytywne emocje, i jak wynika z badań, poprawia wyniki uczenia się wśród uczniów. Biorąc pod uwagę poszczególne etapy rozwoju myślenia możemy odpowiednio zaangażować dzieci w cały proces, pobudzić chęć poznawania świata na miarę ich możliwości. Nauczyciele mogą przyciągnąć uwagę uczniów i lepiej ich zmotywować, uczniowie zaś otrzymują kolejne, nowe narzędzie do wizualizacji wiedzy i złożonych procesów, a także zdobywania umiejętności praktycznych. Dla przykładu, wykorzystując technologię AR podczas wycieczki szkolnej, można spróbować „odbudować” zburzone przed setkami lat mury, „przywrócić do życia” wymarłe gatunki czy odtworzyć historyczne sceny walk. Sądzę, że takie zajęcia skuteczniej rozbudzą zainteresowanie uczniów niż najciekawsze podręcznikowe opisy. Co więcej, również rodzice mogą skorzystać – angażując swoje dzieci do nauki dzięki zabawnym aplikacjom.

AR może zachęcać do poznawania świata, samodzielnego poszukiwania informacji i logicznego myślenia. Dlatego też jako biblioteka, która jest integralną częścią Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku, staramy się sprostać nowym wyzwaniom technologicznym. Jesteśmy nowoczesną placówką, w której szczególnie ceni się wiedzę, kreatywność i profesjonalizm. Przygotowujemy nauczycieli do edukacji na miarę XXI wieku poprzez rozwijanie kompetencji cyfrowych.

Rokrocznie zapraszamy nauczycieli różnych typów szkół i placówek oświatowych na ogólnopolską konferencję z cyklu *EDUKACJA W CYFROWYM WYMIARZE*. Celem tegorocznej (10. edycji) konferencji jest popularyzacja zastosowań technologii rozszerzonej rzeczywistości AR (Augmented Reality) i wirtualnej rzeczywistości VR (Virtual Reality) w edukacji oraz prezentacja interaktywnych form i metod pracy angażujących uczniów oraz rozwijających ich kreatywność. Uczestnicy będą mieli niezwykłą okazję do indywidualnych spotkań i konsultacji z przedstawicielami doświadczonych firm dostarczających edukacji najnowszych światowych rozwiązań technologicznych. Konferencja planowana jest na 22 września 2020 roku we Włocławku. W związku z zaistniałą sytuacją epidemiologiczną może zmienić się forma spotkania z tradycyjnej na e-konferencję.

Więcej informacji uzyskać można na stronie www.cen.org.pl. Udział w wydarzeniu jest bezpłatny.

STRESZCZENIE:

Rzeczywistość rozszerzona to technologia, która wirtualnie umieszcza wizualizacje 3D w „prawdziwym świecie”. Daje to użytkownikowi wrażenie, że wirtualny obiekt współistnieje z nim w świecie fizycznym. W ostatnich latach jesteśmy świadkami rewolucji w stosowaniu nowoczesnych technologii także w sferze edukacji. Technologia ma za zadanie m.in. wspomagać nauczanie, uczynić je atrakcyjniejszym na miarę możliwości każdego ucznia. Artykuł koncentruje się na przykładowych aplikacjach AR wykorzystywanych podczas zajęć bibliotecznych, na których wzbogaca proces czytania książek, staje się częścią książki. Dla dzieci, które spędzają więcej czasu przed ekranem niż z książką, oraz dla czytelników, którym czasami trudno jest skupić uwagę na tradycyjnym tekście, rzeczywistość rozszerzona jest sposobem na uczynienie książek bardziej interaktywnymi i dostępnymi.

SŁOWA KLUCZOWE:

Rzeczywistość rozszerzona. Rzeczywistość rozszerzona a książka. Mobilność. Aplikacje mobilne. Biblioteki. Motywacja. Uczenie się.

Justyna Malinowska

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Gdańskiej Macierzy Szkolnej w Gdańsku

Gra z emocjami – (nie)zwykłe zajęcia edukacyjne

Bezpłatnych narzędzi sieciowych pomocnych w procesie dydaktycznym jest bardzo wiele. Łatwo się w tym nadmiarze zagubić. Ważne jest, aby znaleźć takie programy, które z jednej strony są łatwe w obsłudze, a z drugiej – aktywizują uczniów i nawiązują do celów nauczania.


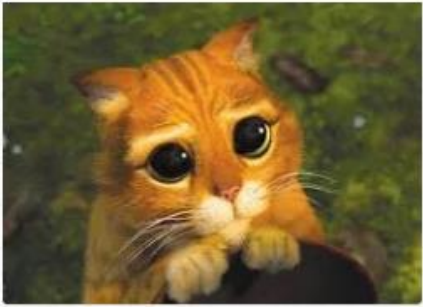
Wśród bogatej oferty edukacyjnej Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej w Gdańsku odnaleźć można (nie)zwykłą lekcję pt. *Gra z emocjami, czyli rozwijamy inteligencję emocjonalną. Warsztaty z wykorzystaniem gry karcianej dla uczniów klas IV–VIII szkół podstawowych*. Temat ten jest w czołówce zajęć najczęściej wybieranych przez grupy przychodzące do Biblioteki. Z pewnością wpływa na to atrakcyjna konstrukcja zajęć – część prowadzona jest przy użyciu programów internetowych, część przy użyciu gry karcianej. Poniżej przedstawiono aplikacje i inne pomoce dydaktyczne wykorzystywane podczas warsztatów.

Na lekcjach o emocjach prowadzonych w Bibliotece realizowane są cele ogólne kształcenia zawarte w podstawie programowej, związane z rozwojem emocjonalnym dziecka. Ponadto poprzez udział w zajęciach uczniowie nabywają wiedzę i umiejętności posługiwania się komputerem, aplikacjami komputerowymi, wyszukiwania oraz wykorzystywania informacji pochodzących z różnych źródeł. Celem szczegółowym jest zdobycie kompetencji nazwania i wyrażenia uczuć, poznania różnych określeń tych samych emocji, uświadomienie sobie wpływu nastroju na zachowanie oraz rozpoznawanie, po wyrazie twarzy, uczuć przeżywanych przez inne osoby.





Zajęcia podzielone są na 3 zasadnicze części. W pierwszej odczytywany jest tekst pod tyt. *Lwi Pazur*¹, który naszpikowany jest wieloma emocjami i stanowi wstęp do rozmowy oraz ćwiczeń związanych z uczuciami.

Do przeprowadzenia drugiego etapu lekcji w klasach IV–V, nauczyciel używa bezpłatnej aplikacji Padlet, która stanowi rodzaj wirtualnej tablicy. Głównym zadaniem tego programu jest gromadzenie danych w jednym miejscu. Na potrzeby zajęć edukacyjnych wirtualna tablica stała się „obszarem roboczym” do formułowania myśli. Dzięki wykorzystaniu padletów prowadzący szybko otrzymuje informację zwrotną od swoich uczniów. Niewątpliwą zaletą korzystania z tej aplikacji jest to, że uczniowie mogą pracować razem. Na początek klasa zostaje podzielona na grupy (2-3 osoby). Następnie uczniowie otwierają link przygotowany dla nich przez nauczyciela. Każda z grup otrzymuje 3-4 emocje, dla których musi wpisać charakterystyczne reakcje i zachowania organizmu. Odpowiedzią mogą być również obrazy oraz adresy stron internetowych. Praca z wirtualną tablicą wyzwala w uczniach aktywność i zaangażowanie. Dużą przyjemność sprawia im odczytywanie wyników swojej pracy, przedstawianie dodanych do programu obrazów czy omówienie dodanych przez nich stron internetowych. Warto zauważyć, że efekty pracy uczniów widoczne są dla wszystkich w czasie rzeczywistym na ekranie projektora.

¹ Piąta strona świata [online]. Pobrano 2 marca 2020 z: <https://epodreczniki.pl/a/jak-opisac-emocje/D1E80imBR>.

| | |
|--|---|
| <p>grupa A</p>  <p>Jak mówić o emocjach? Mówić o swoich emocjach jest dobrze i ... deon.pl</p> | <p>Grupa C</p>  |
| <p>Grupa C</p> <p>rozdrażniony: zaciśnięte pięści, nie nie mówi</p> <p>zachwycony: podskakuje, uśmiecha się</p> <p>zmartwiony: nie odzywa się, blady</p> | <p>Grupa B</p> <p>przestraszony: wysoko uniesione brwi, blady</p> <p>zły: czerwony, krzyczymy</p> <p>zawstydzony: stoi w kącie, usta w podkówkę, czerwony</p> <p>https://zygmuntmakolumne.wordpress.com/2015/07/26/emocjonalne-wnetrze-czlowieka/#more-779</p> |

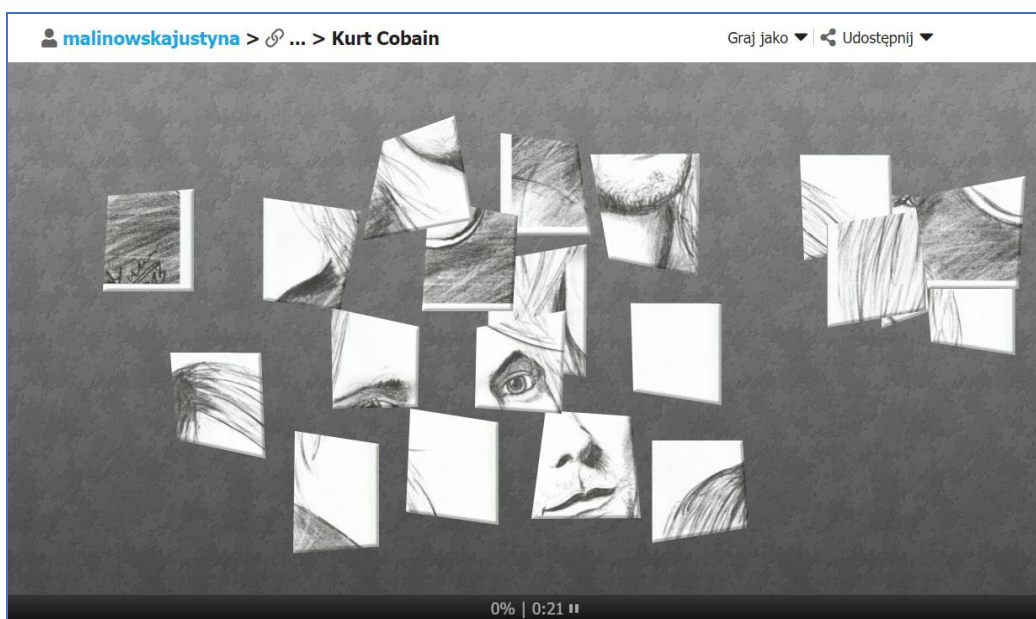
Widok wirtualnej tablicy w aplikacji Padlet uzupełnionej przez uczniów klasy 5-tej.

| | | |
|--|---|--|
|  | <p>Grupa D</p> <ul style="list-style-type: none"> wściekły: krzyczy, czerwony, biega wzruszony: łzy, małomówny zażenowany: czerwony, spuszczone głowa 🙄🙄 | <p>Grupa A</p> <p>zdenerwowany: ręce się trzęsą, nie mogę jeść, krzyczę</p> <p>wesoły: uśmiecham się, opowiadam żarty, podskakuję</p> <p>dumny: uniesiona głowa</p> <p>🤪🤪</p> |
| <p>grupa c</p>  |  <p>shutterstock.com • 1432586096</p> |  |

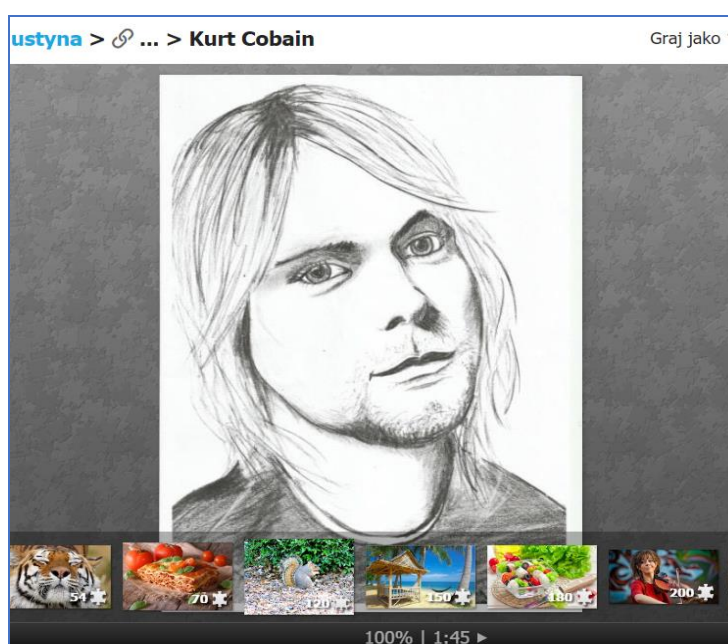
Widok wirtualnej tablicy w aplikacji Padlet uzupełnionej przez uczniów klasy 5-tej.

Niestety, serwis Padlet jest stroną częściowo płatną. Bezpłatnie możemy stworzyć do 6 tablic. Za kolejne trzeba uiścić opłatę. Co ciekawe, w wersji bezpłatnej, stworzone przez użytkowników padlety można bez limitu dowolnie przerabiać. Możemy również usunąć niepotrzebne, tak aby aplikacja pozwoliła nam stworzyć kolejne, już bez opłat. Z uwagi na wyżej opisane ograniczenia w ilości tworzenia darmowych tablic, można do zadania wykorzystać bezpłatny program Trello, który takich ograniczeń nie posiada.

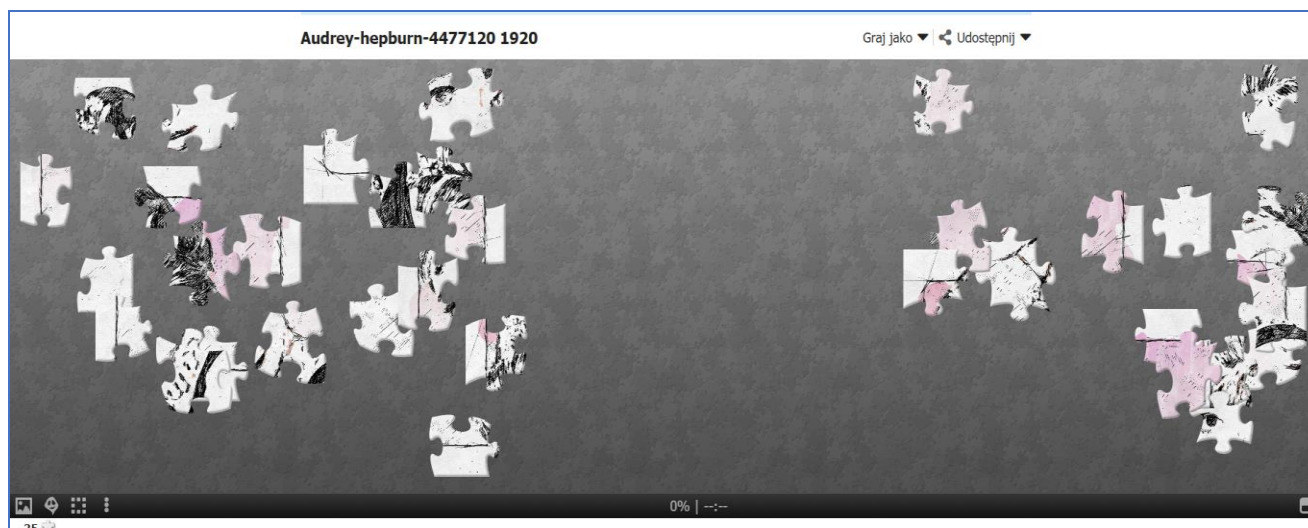
Uczniowie klas VI-VIII, po omówieniu tekstu opowiadania *Lwi pazur* i ćwiczeniach związanych z wyrażaniem swoich uczuć i próbą wczucia się w emocje innych, otwierają linki, które zapisane mają w notatnikach umieszczonych na pulpitych komputerów. Ich zadaniem jest ułożenie puzzli w aplikacji Jigsaw Planet. Elementy układanki przedstawiają portrety znanych osób: Audrey Hepburn, Kurt Cobain, Bob Marley, Marylin Monroe, Józef Piłsudski. Obrazy wymienionych osób można pobrać z serwisu Pixabay lub Flickr.



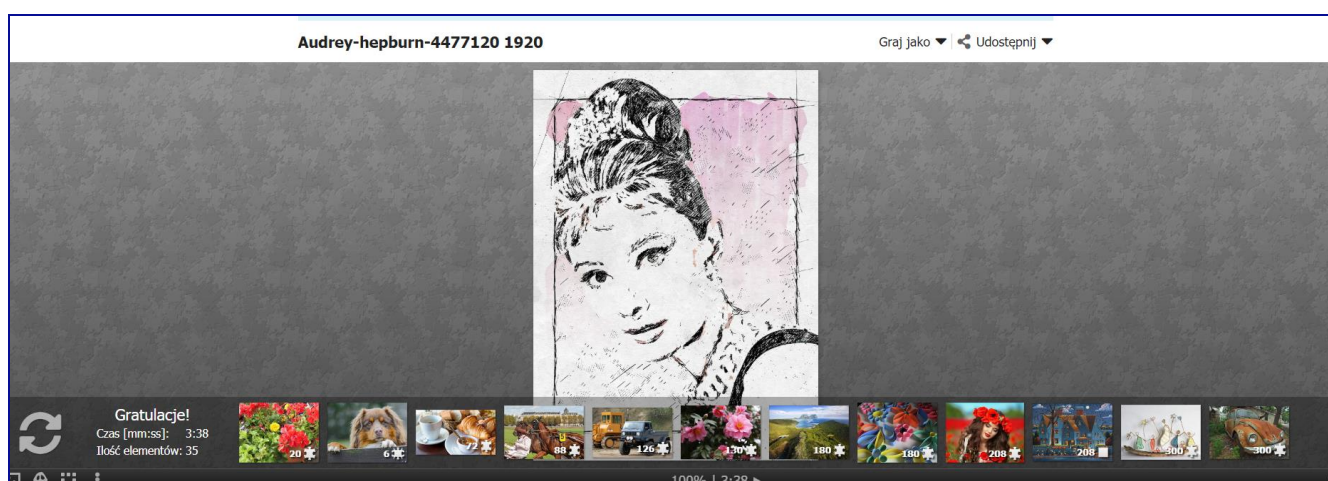
Widok elementów portretu Kurta Cobaina w aplikacji Jigsaw Planet.



Portret Kurta Cobaina w aplikacji Jigsaw Planet.



Widok elementów portretu Audrey Hepburn w aplikacji Jigsaw Planet.

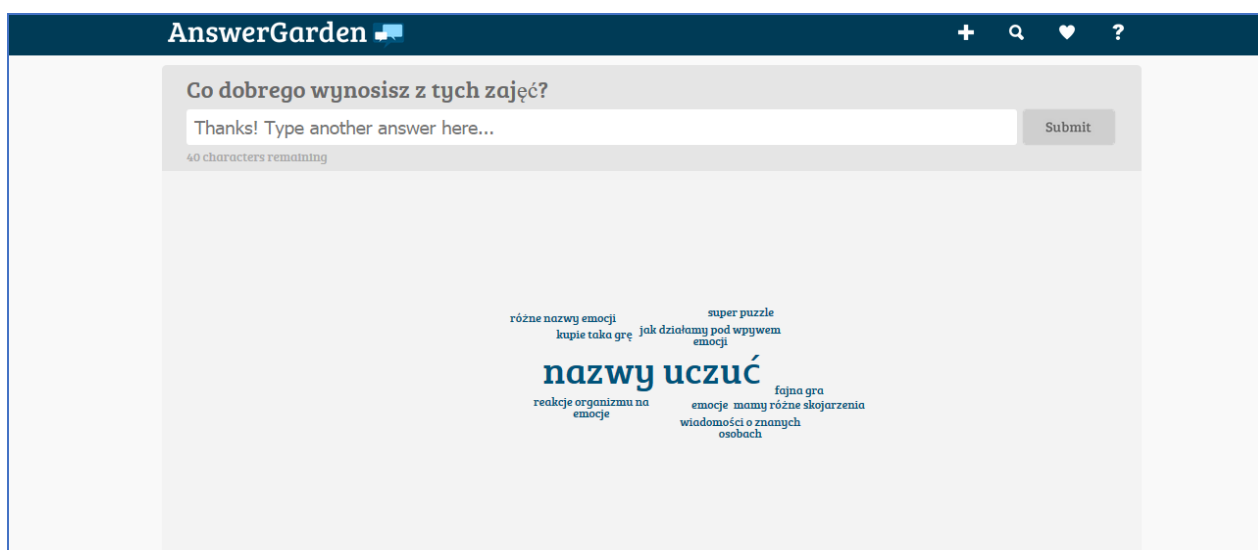


Portret Audrey Hepburn w aplikacji Jigsaw Planet.

Następnie korzystając z internetu uczniowie mają za zadanie znaleźć informacje o osobach, których portrety ułożyli. Swoje odpowiedzi mogą zanotować w komputerowym notatniku. Dodatkowo mają zastanowić się nad osobowością, temperamentem tychże osób.

Kolejnym elementem zajęć, ale niezwykle istotnym, jest *Gra na emocjach* Manu Palau. Zawiera ponad 100 kart z ikonkami, za pomocą których przedstawiane są różne emocje. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy zadając pozostałym pytanie zaczynające się od *Jak się czuję gdy...* Pozostali gracze wykładają po jednej karcie – takiej, która według nich najlepiej pasuje do odpowiedzi na to pytanie. Uczeń zadający pytanie wybiera tę, którą uważa za najlepiej oddającą jego uczucia. Dziecko, do którego należała wybrana karta zdobywa punkt. Rozgrywka zajmuje 20 minut. Warto dodać, że jeden komplet kart wystarczy aż dla 10 osób, a cena gry jest przystępna. Podczas rozgrywki uczniowie świetnie się bawią.

Jako ewaluację warsztatów uczestnicy mają do wykonania ostatnie zadanie – ocenić przebieg lekcji. Do tego celu wybrano aktywną metodę walizki i kosza. W klasycznej wersji nauczyciel przygotowuje karteczki, na których uczestnicy mają zapisać, co dobrego wynoszą z tych zajęć i przykleić je do rysunku walizki, a na drugiej kartce napisać, to co im się nie podobało i również przykleić do rysunku kosza. W opisywanych zajęciach nauczyciel przeprowadza krótką ewaluację tą metodą, ale za pomocą aplikacji AnswerGarden – jest to bezpłatne, sieciowe narzędzie idealne do zdobywania informacji zwrotnej lub szybkiego głosowania. Uczniowie, aby wykonać zadanie, otwierają 2 linki, które przygotowane są na pulpitych ich komputerów. Następnie wpisują odpowiedzi na 2 pytania: *Co dobrego zapamiętasz z zajęć* oraz *Co Ci się nie podobało na zajęciach*. Odpowiadając na pytania mogą użyć maksymalnie 40 znaków. Odpowiedzi są widoczne dla wszystkich poprzez projektor połączony z laptopem nauczyciela. Jeżeli tej samej odpowiedzi udzielił więcej niż jeden uczeń, zobaczymy słowo zapisane większą czcionką. Po najechnaniu kursorem myszy na tę odpowiedź zobaczymy liczbę osób, które podały tę samą odpowiedź.



Widok sondy przeprowadzonej podczas zajęć edukacyjnych za pomocą aplikacji AnswerGarden.

STRESZCZENIE:

W artykule przedstawiono elementy scenariusza zajęć dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych na temat nazywania swoich emocji i rozpoznawania ich u innych. Jako pomoc dydaktyczną zastosowano trzy aplikacje: Padlet, Jigsaw Planet oraz AnswerGarden. Ponadto wykorzystano grę karcianą *Gra na emocjach*.

SŁOWA KLUCZOWE:

Technologie informacyjno-komunikacyjne. Aplikacje. Rozwój emocjonalny. Wyrażanie uczuć.
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Gdańskiej Macierzy Szkolnej w Gdańsku.

Dorota Gołębiewska, Iwona Lelewska

Kujawsko-Pomorskie Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku

Jak bezpiecznie korzystać z Internetu?

Z doświadczeń Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku

Technologie cyfrowe otwierają przed młodymi ludźmi wiele możliwości, ale jednocześnie niosą nowe problemy. Media dostępne są w każdym obszarze życia uczniów i w znaczący sposób wpływają na ich funkcjonowanie w społeczeństwie. Modelują sposób myślenia, komunikowania, pozyskiwania informacji, a przede wszystkim spędzania czasu wolnego.

Biblioteka Pedagogiczna KPCEN we Włocławku w swych zadaniach włącza się w realizację wytycznych Ministerstwa Edukacji Narodowej wykorzystując przy tym technologię informacyjno-komunikacyjną. Realizujemy zajęcia otwarte i lekcje biblioteczne, w trakcie których wyposażamy uczniów w wiedzę i umiejętności świadomego korzystania z sieci. Pomagamy rodzicom, nauczycielom i uczniom poruszać się po cyfrowym świecie tak, aby ta podróż była dla nich przyjemnością, przyniosła wiele korzyści i przerodziła się w pasję. Staramy się odpowiedzieć na pytanie, jak wirtualna rzeczywistość wpływa na rozwój społeczny i emocjonalny dzieci. Radzimy, jak dopasować się do funkcjonowania w erze nowych mediów nie szkodząc sobie i innym. Opracowywane i prowadzone przez nas zajęcia mają formę wykładowo-warsztatową. Wymagają zaangażowania i aktywnego uczestnictwa uczniów. Prezentowane treści edukacyjne są modyfikowane i dostosowywane do danej grupy wiekowej tak, aby przekaz był jak najbardziej czytelny. Zajęcia odbywają się na terenie placówki oraz zaprzyjaźnionych szkół. Uczniowie chętnie opowiadają o surfowaniu w sieci, a improwizowane scenki pozwalają określić zachowania bezpieczne i zagrażające ich bezpieczeństwu. Dzieci poznają Internet nie tylko jako źródło wiedzy i rozrywki, ale także miejsce, po którym krążą *dziwne i niebezpieczne stwory* zwane *Sieciuchami*. Tworząc algorytmy (tutaj wprowadzamy elementy kodowania) starają się skutecznie walczyć z tym zagrożeniem. Podczas projekcji edukacyjnych filmów, zabaw plastycznych i rozwiązywania łamigłówek uczą się, bawią a jednocześnie kreatywnie spędzają czas.



Zajęcia z uczniami *Bezpiecznie żeglujemy w Internecie*.

Starszym uczniom przekazujemy treści dotyczące ochrony danych osobowych i wizerunku w serwisach społecznościowych, problemu anonimowości w sieci, netykiety czy praw autorskich. Uczymy młodzież, że Internet bazuje również na psychomanipulacji i socjotechnikach. Uświadamiając im zagrożenia kreujemy odpowiedzialne zachowania, które często minimalizują ryzyko. Starając się przygotować uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym, rokrocznie włączamy się w organizację Dnia Bezpiecznego Internetu. Proponujemy szereg działań edukacyjnych, m.in. zajęcia otwarte i lekcje biblioteczne, wystawy zbiorów w formie ekspozycji stałej oraz elektronicznej, zestawienia bibliograficzne, quizy i multimedialne pakiety informacyjne, zawierające wskazówki dotyczące bezpiecznego korzystania z sieci. Aby dysponować aktualną wiedzę, uczestniczymy w konferencjach będących integralną częścią obchodów Dnia Bezpiecznego Internetu. Zdobyte informacje przekładamy na prelekcje i warsztaty, podczas których uświadamiamy uczniom, rodzicom i nauczycielom ryzyko nieodpowiedzialnego korzystania z mediów społecznościowych. Najważniejszym bowiem czynnikiem chroniącym przed wirtualnymi zagrożeniami jest wiedza, którą my – nauczyciele powinniśmy przekazywać uczniom.



Nauczyciele bibliotekarze na konferencji zorganizowanej przez Polskie Centrum Programu Safer Internet.

Biblioteka Pedagogiczna KPCEN we Włocławku poprzez opisane przedsięwzięcia przyczynia się do podnoszenia poziomu wiedzy w dziedzinie bezpiecznego wykorzystywania technologii komunikacyjnej.

STRESZCZENIE:

Artykuł przedstawia działania realizowane przez Bibliotekę Pedagogiczną KPCEN we Włocławku w zakresie profilaktyki bezpiecznego korzystania z Internetu. Przedsięwzięcia polegają na wskazaniu uczniom, rodzicom i nauczycielom jakie zagrożenia czyhają online, jak postępować, gdy w sieci dzieje się coś złego. Wymaga to od nauczycieli bibliotekarzy nieustannego śledzenia zmieniających się trendów i nowych zjawisk, aby podjęte działania odniosły pozytywne skutki i przyniosły wymierne korzyści.

SŁOWA KLUCZOWE: Bezpieczny Internet. Bezpieczeństwo w sieci. Dzień Bezpiecznego Internetu. Kujawsko-Pomorskie Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku.

Anna Marcol

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach

E-learning w bibliotece

Z doświadczeń Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej im. Józefa Lompy w Katowicach

Nauka w dowolnym miejscu i czasie, bez konieczności wychodzenia z domu! Od stycznia 2018 roku Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach oferuje swoim użytkownikom udział w bezpłatnych kursach online z zakresu obsługi wybranych programów i aplikacji internetowych przydatnych w pracy nauczycieli i bibliotekarzy. Szkolenia są adresowane do wszystkich zainteresowanych, także spoza województwa śląskiego.

Kursy e-learningowe PBW w Katowicach stały się alternatywą dla szkoleń, które wcześniej prowadzono wyłącznie w formie stacjonarnej. Ich udostępnienie w internecie pozwoliło na poszerzenie kręgu użytkowników usług Biblioteki ze względu na większą swobodę w wyborze czasu, tempa i miejsca nauki. Taka forma szkoleniowa wymaga jednak od uczestników większego zaangażowania i samodzielności oraz znajomości obsługi komputera i platformy. Jest także bardziej czasochłonna dla osoby prowadzącej, ponieważ wymaga przygotowania precyzyjnych materiałów szkoleniowych, sprawdzania nadsyłanych prac, utrzymywania kontaktu z uczestnikami oraz częstego logowania się na platformie podczas trwania kursów.

Już pierwsza edycja szkoleń e-learningowych spotkała się z bardzo dużym zainteresowaniem. Okazało się bowiem, że środowiska oświatowe i bibliotekarskie są zainteresowane taką formą doskonalenia zawodowego. Do lutego 2020 roku w naszych kursach wzięło udział ponad 800 uczestników.

Największym zainteresowaniem cieszyły się po wybuchu pandemii koronawirusa, kiedy nie było możliwości korzystania ze szkoleń stacjonarnych. W ciągu zaledwie 3 miesięcy w uruchomionych szkoleniach wzięło udział blisko 1000 uczestników! Ogromne zainteresowanie kursami spowodowało, że zdecydowaliśmy się na przygotowanie nowej platformy, która jest bardziej przyjazna dla kursantów. Od maja 2020 roku wszystkie szkolenia są dostępne na stronie <https://moodle.pbw.katowice.pl/>.

Oferta szkoleń online jest stale poszerzana. Obecnie (czerwiec 2020) składa się z dziesięciu tematów:

- *ABCya Paint – malujemy online,*
- *Jigsaw Planet – interaktywne puzzle,*
- *Photo Collage – upiększamy zdjęcia,*
- *Photo Editor – darmowa obróbka zdjęć,*
- *Photo Filters – szybki sposób na ciekawe zdjęcie,*
- *Toony Tool – tworzymy minikomiks,*
- *Quizizz – nauka i zabawa,*
- *Voki – awatarowe szaleństwo,*
- *Word Art – wyrazowe chmurki na każdą okazję,*
- *Wordwall – interaktywne quizy.*

Platforma edukacyjna Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej im. Józefa Lompy w Katowicach – kursy realizowane w czerwcu 2020 roku.

Platforma edukacyjna Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej im. Józefa Lompy w Katowicach

Dostępne kursy

Photo Filters - szybki sposób na ciekawe zdjęcie

Photo Filters to darmowe narzędzie online do edycji zdjęć, które nie wymaga rejestracji i logowania. Za jego pomocą można dokonać podstawowej obróbki fotografii, nakładać na nie różnorodne filtry i efekty wizualne.

Prowadząca: Anna Marcol.

Trwa nabór uczestników!

Po zalogowaniu się na swoim koncie można samodzielnie zapisać się na ten kurs.

Word Art - wyrazowe chmurki na każdą okazję

Word Art jest bezpłatnym generatorem chmur tagów, za pomocą którego można opracować wyrazowe kompozycje do celów promocyjnych i edukacyjnych. Umożliwia tworzenie wyrazowych grafik w różnych kształtach, przeznaczonych do wydruku lub udostępniania online. Nie wymaga logowania i rejestracji.

Prowadząca: Anna Marcol.

Trwa nabór uczestników!

Po zalogowaniu się na swoim koncie można samodzielnie zapisać się na ten kurs.

Źródło: <https://moodle.pbw.katowice.pl/>.

Uczestnicy szkoleń poznają bezpłatne programy i aplikacje, dostępne w zasobach internetu, które ułatwiają tworzenie interaktywnych quizów (Quizizz, Wordwall) i puzzli (Jigsaw Planet). Opracowują minikomiksy (Toony Tool), mówiące postacie (Voki), edukacyjne grafiki (Word Art) oraz rysunki online (ABCya Paint). Kilka tematów dotyczy także obróbki zdjęć (Photo Collage, Photo Editor, Photo Filters). Narzędzia te można wykorzystywać zarówno w pracy zdalnej, jak i stacjonarnej.

Adresy bezpłatnych programów i aplikacji omawianych podczas kursów e-learningowych organizowanych przez Pedagogiczną Bibliotekę Wojewódzką im. Józefa Lompy w Katowicach.

| Nazwa programu/aplikacji | Adres strony |
|--------------------------|---|
| ABCya Paint | https://www.abcya.com/games/abcya_paint |
| Jigsaw Planet | https://www.jigsawplanet.com/?lang=pl |
| Photo Collage | https://www.photocollage.com/ |
| Photo Editor | https://www.photoeditor.com/ |
| Photo Filters | https://www.photofilters.com/ |
| Toony Tool | https://www.toonytool.com/ |
| Quizizz | https://quizizz.com/ |
| Voki | https://www.voki.com/ |
| Word Art | https://wordart.com/ |
| Wordwall | https://wordwall.net/pl |

Źródło: opracowanie własne.

Szacowany czas, przewidziany na realizację jednego tematu (zapoznanie się z materiałami szkoleniowymi i aplikacją, wykonanie prostego zadania), wynosi od 2 do 10 godzin dydaktycznych. Dostęp do materiałów jest możliwy przez cały czas trwania kursu, a ewentualne pytania i problemy można zgłaszać osobie prowadzącej, która na bieżąco loguje się na platformie. Aktywni uczestnicy otrzymują potwierdzenia uczestnictwa (w formie elektronicznej).

Dotychczas kursy były uruchamiane kilka razy w ciągu roku szkolnego. Jednocześnie prowadzono nabór uczestników na kilka tematów (od dwóch do dziesięciu – w zależności od przewidywanego zainteresowania). W roku szkolnym 2020/2021 niektóre z nich zostaną udostępnione bezterminowo.

O kolejnych edycjach szkoleń online informujemy za pośrednictwem naszej strony internetowej¹, blogu *Sieciow@nie w szkole i bibliotece*² oraz profilu w serwisie społecznościowym Facebook³. Piszemy o nich w serwisach internetowych, czasopismach fachowych oraz gazecie miejskiej „Nasze Katowice”. Do udziału w kursach zdalnych namawiamy podczas konferencji metodycznych i naukowych.

Przykładowa informacja o naborze uczestników na kursy online.

Sieciow@nie w szkole i bibliotece
 BLOG PEDAGOGICZNEJ BIBLIOTEKI WOJEWÓDZKIEJ IM. JÓZEFA LOMPY W KATOWICACH

O blogu E-learning Warsztaty komputerowe Konferencje Publikacje Kontakt

poniedziałek, 15 czerwca 2020

Poznaj Photo Filters i Word Art!

Skorzystaj z czercowej edycji bezpłatnych szkoleń online! Ich uczestnicy poznają obsługę dwóch darmowych narzędzi internetowych, przydatnych w pracy edukacyjnej i promocyjnej, które nie wymagają logowania i rejestracji.

E-LEARNING

Od dzisiaj można się samodzielnie zapisać na dwa kursy:

- **Photo Filters** – szybki sposób na ciekawe zdjęcia,
- **Word Art** – wyrazowe chmurki na każdą okazję.

Znajdziesz je na naszej platformie (Platforma edukacyjnej Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej im. Józefa Lompy w Katowicach: <https://moodle.pbw.katowice.pl/>).

Czas przewidziany na realizację jednego kursu (zapoznanie się z materiałami szkoleniowymi i aplikacją, wykonanie prostego zadania), wynosi 2 godziny dydaktyczne. Dostęp do materiałów będzie możliwy przez całą dobę **od 15 czerwca do 5 lipca 2020 roku**.

Aktywni uczestnicy otrzymają **potwierdzenia** ukończenia wybranego kursu/kursów w formie elektronicznej.

Osoby zainteresowane udziałem w szkoleniach, które jeszcze nie posiadają konta na naszej nowej platformie, mogą je założyć wybierając opcję **Zacznij teraz** od utworzenia nowego konta na stronie <https://moodle.pbw.katowice.pl/login/index.php>.

UWAGA! O udziale w szkoleniach decyduje kolejność zgłoszeń. Nabór uczestników będzie prowadzony do 28 czerwca lub wyczerpania limitu miejsc.

Nie zwlekaj! Zapisz się na kurs już teraz!

Autor: Anna Marciniak o 02:45

Etykiety: bezpłatne aplikacje, bezpłatne szkolenia, kursy e-learningowe, Photo Filters, Word Art

N@ucy@nie w szkole i bibliotece
 ABCyPaint
 AddText
 BeFunky
 Blicable
 Blabberize
 BlendSpace
 Blogger
 Canva
 ClassDojo
 Crello
 Easelly
 Eduzzle
 Educandy
 Eduzabawy
 Fotogramio
 FreeGIFMaker
 GitterPhoto
 JigsawPlanet
 Kanoot
 LearningApps
 MakeBeliefsComix
 MyStoryBook
 Padlet
 PhotoCollage
 PhotoEditor
 PhotoFilters
 Pictochart
 PosterMaker
 PosterMyWall
 PuzzleOnline

Archiwum
 2020 (14)
 czerwiec (1)
 Poznaj Photo Filters i Word Art Skorzystaj z czer...
 maj (2)
 kwiecień (3)
 marzec (3)
 luty (3)
 styczeń (2)

Dialogi Biblioteczne
 Kwartalnik Biblioteczny

BNB
 Biuletyn Nauczycieli Bibliotekarzy

Polecamy
 CyfrowoBezpieczni
 Edukacja Medialna
 Khan Academy
 Kodowanie na dywanie
 MoboLab
 Narzędzia e-learning

Źródło: <https://sieciowanie.blogspot.com/2020/06/poznaj-photo-filters-i-word-art.html>.

¹ Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach [online]. Pobrane 24.06.2020 z: <https://pbw.katowice.pl/>.

² Sieciow@nie w szkole i bibliotece [online]. Pobrane 24.06.2020 z: <https://sieciowanie.blogspot.com/>.

³ Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach [online]. Pobrane 24.06.2020 z: <https://pl-pl.facebook.com/pbwkatowice/>.

W roku szkolnym 2020/2021 dotychczasowa oferta zostanie wzbogacona o nowe tematy. Część z nich będzie realizowana w ramach sieci współpracy i samokształcenia, adresowanej do nauczycieli i bibliotekarzy zainteresowanych wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji oraz działaniach na rzecz promocji szkół i bibliotek. Dostęp do szkoleń zostanie umożliwiony wszystkim zainteresowanym.

Spotkajmy się w chmurze! Do zobaczenia na naszej platformie!

Bibliografia:

1. Marcol Anna: *Bezpłatne kursy online z zakresu TIK*. „Biuletyn EBIB” [czasopismo elektroniczne] 2018, nr 1. Pobrane 23.06.2020 z: <http://open.ebib.pl/ojs/index.php/ebib/article/view/613>.
2. Marcol Anna: *Kursy e-learningowe bibliotek pedagogicznych jako forma wspomagania nauczycieli w zakresie wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych*. W: *Społeczeństwo internautów a kultura globalna. Nowe media w edukacji wyzwaniem dla XXI wieku*. Red. M. Kalczyńska, A. Rajchel, M. Jędrzejowska. Opole: Oficyna Politechniki Opolskiej, 2019, s. 101-113.
3. Marcol Anna: *Spotkajmy się „w chmurze”*. „Dialogi Biblioteczne” 2018, nr 1, s. 15-16.
4. Marcol Anna: *Spotkajmy się „w chmurze”*. *PBW w Katowicach zaprasza na kursy online*. „Biuletyn Nauczycieli Bibliotekarzy”. R. 2018 (7), s. 27-29. Pobrane 24.06.2020 z: <https://bnb.oeizk.waw.pl/7-2018/teksty/bnb2018-calosc.pdf>.

STRESZCZENIE:

Od 2018 roku Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach prowadzi kursy e-learningowe adresowane do nauczycieli, bibliotekarzy oraz innych osób zainteresowanych ich problematyką. W artykule podsumowano dotychczasowe doświadczenia placówki związane z organizacją szkoleń w formie zdalnej.

SŁOWA KLUCZOWE:

Wspomaganie szkół i placówek oświatowych. E-learning. Technologie informacyjno-komunikacyjne. Bezpłatne programy i aplikacje. Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach.

Alina Dyrek

Dolnośląska Biblioteka Pedagogiczna we Wrocławiu

Film w bibliotece

Podstawy nagrywania, narzędzia, programy oraz sposoby edycji filmu i dźwięku

Serwis YouTube cieszy się coraz większą popularnością wśród dużej liczby użytkowników, o bardzo różnych potrzebach. Niezależnie od tego, czy są to małe dzieci oglądające bajkę, słuchające fragmentu książki, czy młodzież poszukująca materiałów pomocnych w uczeniu się, czy nauczyciele chcący nauczyć się obsługi aplikacji przydatnych w nauczaniu – każdy ma inną motywację i potrzeby, co wymaga różnych sposobów dotarcia do każdej z tych grup.

Zaczynając przygodę z serwisem YouTube często zadajemy sobie pytania – jak rozwinąć swój kanał, tak by przyciągnął więcej użytkowników? Co zrobić, aby nasze materiały cieszyły się popularnością? Dlaczego jedne filmy są często wyświetlane, a inne rzadko?

Nie wiem, czy będę w stanie odpowiedzieć na te pytania, ale postaram się podzielić swoim doświadczeniem w przygotowywaniu publikacji do YouTube. Dlaczego tylko tyle? Ponieważ nie ma jednej odpowiedzi, a to co się sprawdzi na jednym kanale, nie musi zaskoczyć na innym. Często są tu brane pod uwagę bardzo indywidualne kwestie. Przede wszystkim postaram się podzielić informacjami na temat tego, jak nagrywać filmy dobrej jakości, jakich narzędzi i bezpłatnych programów do edycji filmów i dźwięku możemy użyć oraz podzielić się instrukcją działania niektórych aplikacji. W tekście będę się odwoływała do wielu wyszukanych materiałów, dzięki którym można pogłębić swoją wiedzę.

Pierwsze pytanie, jakie powinniśmy sobie zadać, zanim zaczniemy tworzyć swój kanał na YouTube, dotyczy potrzeb naszych zdefiniowanych grup odbiorców. Czy przygotowywane przez nas materiały są pomocne, czy odpowiadają na potrzeby użytkowników? Okazuje się bowiem, że materiały, które cieszą się największą popularnością to te, które są najbardziej przydatne naszym odbiorcom. Warto sprawdzić więc, czy może jest jakaś nisza, która nie została jeszcze zapełniona i pójść w tym kierunku. Jeśli jeden pomysł się nie sprawdzi lub po pewnym czasie okaże się, że jego czas minął, warto próbować i przekierowywać swoje działania na inne.

Kanał [Dolnośląskiej Biblioteki Pedagogicznej we Wrocławiu](#) w serwisie YouTube powstał w 2012 roku. Od początku staraliśmy się publikować treści, zgodne z potrzebami naszych użytkowników.

Filmy na kanale ułożone są w playlisty:

- Biblioteka,
- Tutoriale,
- Czytamy,
- Czytamy podręczniki – geografia klasa 5,
- Czytamy podręczniki – biologia klasa 5,
- Czytamy podręczniki – historia klasa 5.



Na playliście [Biblioteka](#) pojawiają się filmy, promujące działalność naszej placówki – znajdują się tu filmy informujące użytkowników o różnych aktywnościach biblioteki, zwłaszcza promujące zajęcia edukacyjne.

Dobrym wyborem, co widać po popularności filmów, okazał się pomysł publikowania na kanale samouczków filmowych dotyczących działania programów, które mogą być pomocne nauczycielom w pracy dydaktycznej. W playliście [Tutoriale](#) znaleźć można wiele takich samouczków, dzięki którym użytkownik może poznać działanie aplikacji czy programów, takich jak [Emaze](#), [Canva](#), [Coggle](#), [Audacity](#) i wiele innych. Dzięki temu uczy się samodzielnie, krok po kroku. Obecnie jest to jeden z najpopularniejszych sposobów uczenia się TIK-u.

W bibliotece nie mogło zabraknąć promocji czytelnictwa – jedną z jego form jest playlista [Czytamy](#), w której zamieszczamy fragmenty książek nagrywane w ramach akcji czytelniczych, takich jak Głośne Czytanie czy Narodowe Czytanie.

Najnowszym działaniem w serwisie YouTube, prowadzonym od końca 2019 roku, jest projekt [Czytamy podręczniki](#). Polega on na czytaniu fragmentów podręczników do biologii, geografii i historii do 5 klasy szkoły podstawowej. W ten sposób wspieramy uczniów z dysleksją, a także dzieci, które lepiej uczą się słuchając oraz dzieci z innych krajów, uczące się w Polsce, którym może sprawiać trudność polski język i alfabet. Uczniowie mogą w ten sposób zwiększyć swoje szanse na opanowanie treści z podręczników szkolnych, co zwłaszcza dla uczniów z dysleksją jest dużym wyzwaniem.

Przygotowane przez nas nagrania skierowane są nie tylko do uczniów. Mogą być wykorzystane również przez nauczycieli jako pomoc dostosowująca materiał nauczania do potrzeb dzieci z dysleksją. Przydają się także podczas odwróconych lekcji.

Nieoczekiwanie okazało się, że projekt *Czytamy podręczniki* cieszy się ogromną popularnością wśród uczniów, od których dostajemy dużą liczbę komentarzy, wyświetleń i subskrypcji. W sytuacji zdalnej edukacji, w jakiej znaleźli się uczniowie i nauczyciele w wyniku pandemii koronawirusa, popularność projektu jeszcze bardziej się zwiększyła. Z filmów korzystają już nie tylko uczniowie z dysleksją i słuchowcy, ale wielu innych uczniów, ponieważ są one polecane przez nauczycieli jako forma zapoznania się z treściami nowych lekcji.

Nagrywanie

Ważną zasadą, którą powinniśmy sobie przyswoić publikując w serwisie YouTube, jest jakość materiałów przesyłanych i chodzi tu nie tylko o treści, ale również o jakość filmu i dźwięku do niego dołączonego. Pod względem jakości filmu jest coraz lepiej, ponieważ obecnie aparaty, które mamy w naszych telefonach są często na tyle dobrej jakości, że mogą być wystarczające, by rozpocząć filmowanie w bibliotece. Jeszcze lepszą opcją jest nagrywanie cyfrową lustrzanką, a jeśli ma ona wejście na mikrofon, jednocześnie możemy nagrywać lepszej jakości dźwięk. Warto tu zadbać o dobre oświetlenie. Bardzo dobrze, jeśli mamy do dyspozycji dwie, trzy lampy, którymi możemy doświetlić scenę, którą nagrywamy, jeśli robimy to w pomieszczeniu. ([Na tej stronie znajduje się opis, z jakich lamp można skorzystać](#) oraz jak je ustawić względem obiektu). Jeśli jednak nie mamy do nich dostępu, korzystamy ze światła dziennego, ale nie bezpośrednio padającego na nasz obiekt, a takiego, które prześwituje przez chmury i daje łagodne światło. Warto zapoznać się z [zasadami kadrowania](#), z trikami dotyczącymi [filmowych przejść](#) oraz z kilkoma innymi kwestiami dotyczącymi filmowania, które można poznać dzięki [informacjom tu zgromadzonym](#) (Jak tworzyć vlogi?).

Edycja filmów

Samo nagrywanie filmu, to jeszcze nie wszystko. Film przed opublikowaniem warto poddać edycji – niektóre fragmenty warto przyciąć, inne przyspieszyć, dodać efekty, które sprawią, że film będzie bardziej atrakcyjny. W zależności od tego, jakiego efektu oczekujemy oraz jak długi film chcemy nagrać, możemy skorzystać z różnych edytorów.

Jeśli potrzebujemy niezbyt długiego filmu, szybkiej edycji i zależy nam na efekcie ładnych przejść i ciekawych efektów kolorystycznych, możemy skorzystać z [aplikacji](#) na urządzenia mobilne [VideoShow](#). W programie możemy nagrywać i przycinać filmy, stworzyć film ze zdjęć, dodawać zbliżenia, obracać wideo, łączyć po kilka klipów i porządkować je. Program umożliwia dodawanie napisów, tytułów, muzyki lub własnego audio. Minusem programu jest to, że część motywów tematycznych jest płatna, a na wyeksportowanych nagraniu pojawia się znak wodny. Konieczne jest także posiadanie większej ilości pamięci w urządzeniu, ponieważ w wypadku braku miejsca, aplikacja w trakcie zapisywania i eksportowania – zwłaszcza dłuższych filmów – może się zawiesić.

Jeśli zależy nam na profesjonalnym programie do edycji filmów, warto przyjrzeć się bezpłatnemu [programowi Lightworks](#). Program oprócz podstawowych edycji takich, jak przycinanie, zamrażanie klatek, przyspieszanie i zwalnianie filmu, wprowadzanie przejść między klipami, oferuje bardzo wiele funkcji zaawansowanych. Znajdziemy w nim zestaw najważniejszych narzędzi do edycji kolorów i odcieni, które mogą zwiększyć jakość modyfikowanego filmu. Program ma również wbudowane efekty edycji audio, jak również wgrywania audio, edytowanego wcześniej w innym programie. Program jest dość intuicyjny, a spora liczba [samouczków](#) dostępnych w serwisie YouTube pozwala na szybkie zapoznanie się z jego możliwościami.

Innego rodzaju programem, choć dość podobnym w działaniu, jest [ActivPresenter](#). Program ten przeznaczony jest przede wszystkim do nagrywania pulpitu komputera i tworzenia dzięki temu samouczków wideo. Oferuje bogaty zestaw funkcji pozwalających wzbogacić projekt m.in. o dodatkowe obiekty graficzne i interaktywne elementy. Posiada też wiele funkcji, dzięki którym można również dokonać podstawowej edycji zwykłych filmów. Podobnie jak w programie Lightworks znajdziemy tu możliwość przycinania, wycinania, kopiowania, dodawania przejść wideo, zmrożonych klatek oraz przyspieszania lub spowalniania filmu. Warto zajrzeć do [samouczków](#), aby sprawdzić działanie programu.

Zanim zaczniemy pracować w programach do edycji filmów, warto sprawdzić, czy komputer, na którym pracujemy spełnia odpowiednie wymagania, ponieważ programy te często potrzebują lepszego procesora i odpowiedniej karty graficznej.

Muzyka do filmów

Skąd brać muzykę do filmów? Najprostszym sposobem jest skorzystanie z [Biblioteki audio YouTube](#) – część umieszczonych tam utworów jest w domenie publicznej, część jest udostępniana na zasadach licencji Creative Commons. Inną możliwością jest skorzystanie ze stron z muzyką Creative Commons:

- <https://www.joshwoodward.com/>,
- <http://dig.ccmixer.org/free>,
- <https://www.bensound.com/licensing>.

Nagrywanie dźwięku

Nagrywając pierwsze filmy często nie zdajemy sobie sprawy, jak wielką rolę w powodzeniu naszego projektu ma dźwięk. Jeśli nagramy film aparatem w smartfonie czy aparacie, bez mikrofonu i nie poddamy dźwięku edycji, możemy być rozczarowani jego jakością, a na pewno będą nią rozczarowani nasi odbiorcy. Wprawdzie w telefonach dźwięk jest coraz lepszej jakości, warto jednak zadbać o wrażenia dźwiękowe naszych odbiorców, zwłaszcza, jeśli będziemy nagrywać dłuższe niż kilkuminutowe filmiki. Dlaczego jest to ważne? Dźwięk nagrywany samym telefonem lub kamerą zbiera dużo szumów, a jego jakość pogarszają np. odbicia od ścian czy odgłosy naszego otoczenia lub oddalanie się od urządzenia.

Jednym ze sposobów na lepszą jakość dźwięku, zwłaszcza jeśli potrzebujemy mobilności, jest mikrofon krawatowy, który jest dostosowany do telefonu komórkowego i którym możemy nagrywać dźwięk bezpośrednio do aplikacji nagrywającej film. Dzięki temu rozwiązaniu możemy nagrywać film w większej odległości od telefonu lub kamery, nie martwiąc się o słaby dźwięk, ponieważ mikrofon krawatowy ma długi kabel. Nie wymaga on dużych nakładów finansowych (cena mikrofonów krawatowych do smartfonów zaczyna się od 60 zł), a dzięki niemu szumy będą znacznie mniejsze i nagrają się tylko dźwięki bliższe nas. Jakość dźwięku nie będzie w pełni profesjonalna, lecz jego zaletą będzie synchronizacja dźwięku i filmu. Co jest ważne – nie wszystkie aplikacje nagrywające wideo wykrywają mikrofony zewnętrzne – dlatego jeśli będziemy mieli z tym problem, możemy skorzystać z aplikacji do nagrywania filmów i robienia zdjęć – [Open Camera](#), w której w ustawieniach dotyczących filmu możemy wybrać opcję mikrofonu zewnętrznego. Pamiętajmy, że nie każda końcówka mikrofonu będzie kompatybilna z wejściem do telefonu, powinna to być końcówka [jack 3.5mm, z trzema pierścieniami](#).

Kolejnym krokiem, który możemy wykonać w celu uzyskania lepszej jakości dźwięku jest zaopatrzenie się w odpowiedni sprzęt. Jest to ważne zwłaszcza wówczas, kiedy nagrywamy dłuższe filmy, podcasty lub fragmenty książek i chcemy zadbać o komfort naszych odbiorców. W tym celu warto zaopatrzyć się w bardziej profesjonalny mikrofon i tzw. interface audio – czyli zewnętrzną kartę dźwiękową. Najważniejszą zaletą tego rozwiązania jest łatwość w użytkowaniu oraz wysoka jakość nagrań. Mikrofon podłączamy do interface audio poprzez kabel XLR, natomiast interface audio do laptopa lub komputera poprzez łącze USB. Sygnał dźwiękowy jest przesyłany do komputera i nagrywamy go w programie do nagrywania i edycji dźwięku, np. takim jak Audacity. Oprócz tych narzędzi do profesjonalnego nagrywania potrzebne będą jeszcze statyw i popfiltr, zatrzymujący nieprzyjemne dla ucha i niepożądane dźwięki, takie jak tzw. „głoski wybuchowe” p, b, t, k, czy zbyt głośny oddech.

Na rynku są również dostępne mikrofony USB z wbudowaną kartą dźwiękową. Taki mikrofon w celu nagrania podłączamy tylko do komputera.

Mikrofony dostępne na rynku dzielone są na dynamiczne i pojemnościowe, a wybór pomiędzy nimi zależy od warunków, w jakich nagrywamy i rodzaju nagrywanego dźwięku. Jeśli pomieszczenie, w którym nagrywamy jest odpowiednio dostosowane – ma dobrą akustykę (wygłuszone ściany, brak pogłosu, dobra izolacja od dźwięków pochodzących z zewnątrz) – możemy wybrać mikrofon pojemnościowy z wysoką czułością i zbierający więcej dźwięków z otoczenia, zarówno cichych, jak i głośnych, ale jednocześnie nagrywający więcej szumów. Takie mikrofony wymagają również interface audio z zasilaniem fantomowym, o czym trzeba wiedzieć podczas zakupu. Często są wykorzystywane w studiach nagraniowych.

Jeśli natomiast nie mamy wystarczająco dostosowanego pomieszczenia i może się zdarzyć, że będziemy nagrywać w niekorzystnych warunkach atmosferycznych, czy w pomieszczeniu, gdzie jest więcej ludzi i szumów, warto wybrać mikrofon dynamiczny. Jest mniej czuły, dzięki czemu unikniemy przynajmniej części niepożądanych dźwięków, nieprzyjemnego pogłosu i odgłosów z zewnątrz pomieszczenia, a otrzymamy dobrą jakość nagrania.

Wybierając mikrofon warto sprawdzić próbki jego nagrań. W serwisie YouTube są [kanały](#), na których specjaliści testują mikrofony dostępne na rynku, dzięki czemu będziemy w stanie sprawdzić jakość dźwięku, jego barwę, zakres i czułość, zanim dokonamy zakupu.

Wspominałam już o potrzebie dostosowania pomieszczenia do nagrywania dźwięku. Jednak nie zawsze mamy możliwość spełnić wszystkie wymagania. Warto jednak pamiętać o kilku podstawowych zasadach. Do nagrywania nie nadają się pomieszczenia, które mają pogłos, ponieważ odbicia dźwięku zniekształcają nagranie – [tu znajdziesz więcej informacji na temat pogłosu](#). Na kanale tym znajduje się też wiele innych pożytecznych porad, dotyczących nagrywania dźwięku.

Nagrywając:

- wybieramy pomieszczenie z dywanem lub wykładziną, dobrze jeśli w pomieszczeniu są przedmioty, które pochłaniają dźwięk – zastony, firany, regały na książki, szafy. Profesjonaliści zaopatrują się w panele akustyczne,
- nagrywamy z dala od urządzeń, które wydają dźwięki i szum – może to być zbyt głośny komputer, lodówka, zegar, włączona pralka, oczyszczacz powietrza, zmywarka,
- zamykamy szczelnie okna i drzwi, by odciąć dźwięki z zewnątrz,
- nagrywamy z dala od rogów pomieszczenia, które potęgują pogłos.

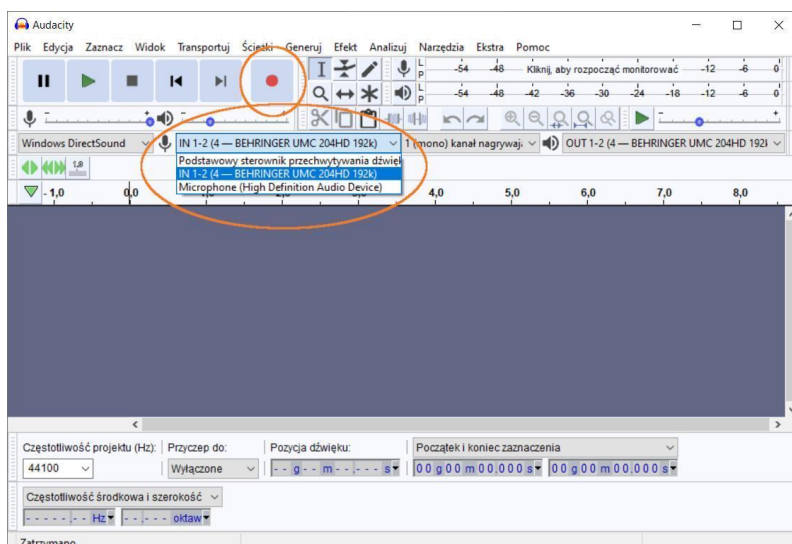
Edycja dźwięku

Dźwięk nagrywamy w programach do nagrywania i edycji dźwięku. Jednym z najpopularniejszych bezpłatnych programów jest [Audacity](#), który – oprócz podstawowych funkcji takich, jak wycinanie, przycinanie, kopiowanie, cisza – posiada możliwość bardziej zaawansowanej, ale prostej w obsłudze edycji, dzięki której możemy sprawić, że nagrywany dźwięk będzie o wiele lepszej jakości. Dźwięk po edycji zapisujemy w formacie WAV, wgrywamy do programu do obróbki wideo i synchronizujemy z filmem.

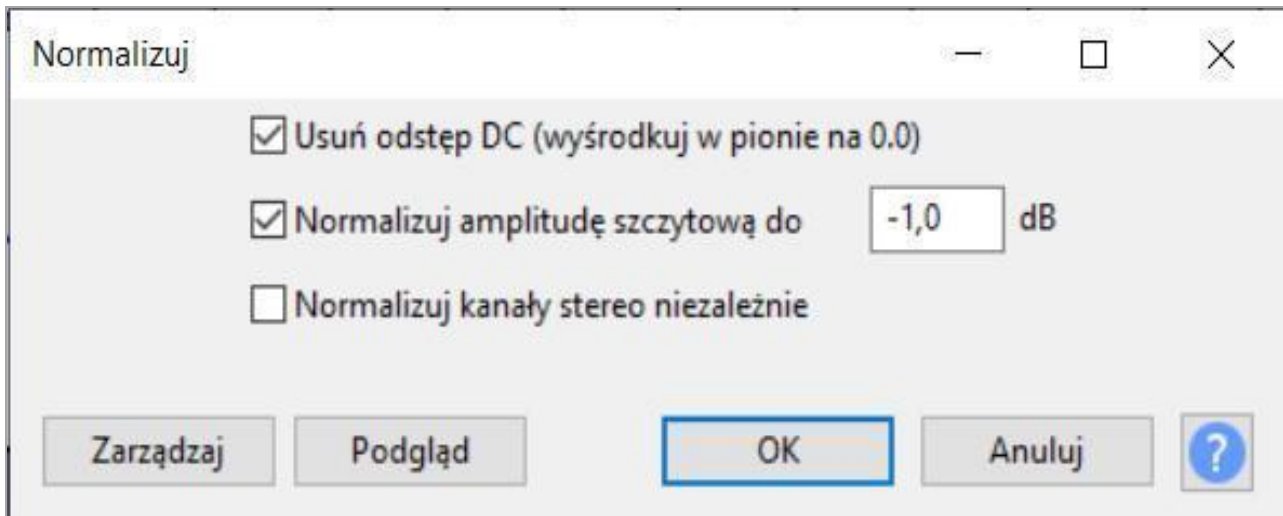
Jak rozpocząć nagrywanie dźwięku?

Zaczynamy od wybrania mikrofonu, którym chcemy nagrywać, sprawdzenia poziomu głośności, a następnie klikamy na czerwoną kropkę ([zobacz ten film](#)).

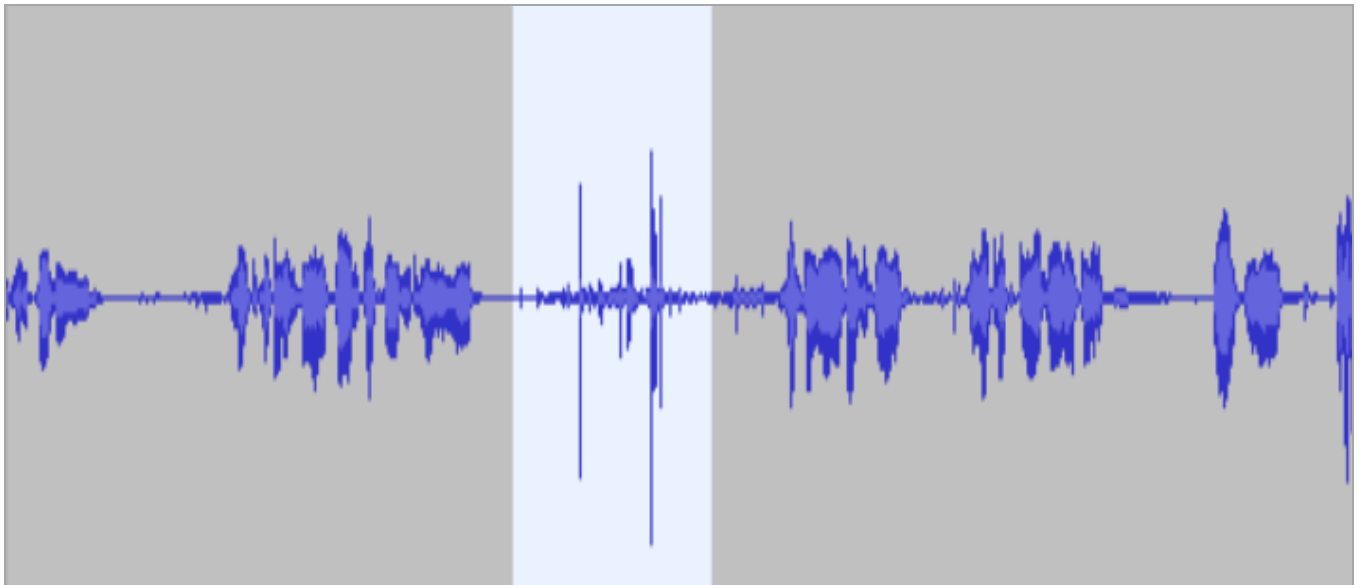
Większość przydatnych funkcji do edycji nagrania znajduje się w menu programu w opcji **Efekt**. Spośród dostępnych warto wykorzystać takie, jak:



- **Normalizacja** – dopasowuje standardową głośność dźwięku, co jest bardzo ważne zwłaszcza przy zbyt cichych nagraniach. Zaznaczamy całe nagranie poprzez **Ctrl+A**, klikamy w **Efekt** i opcję **Normalizacja**, następnie potwierdzamy klawiszem **OK**.

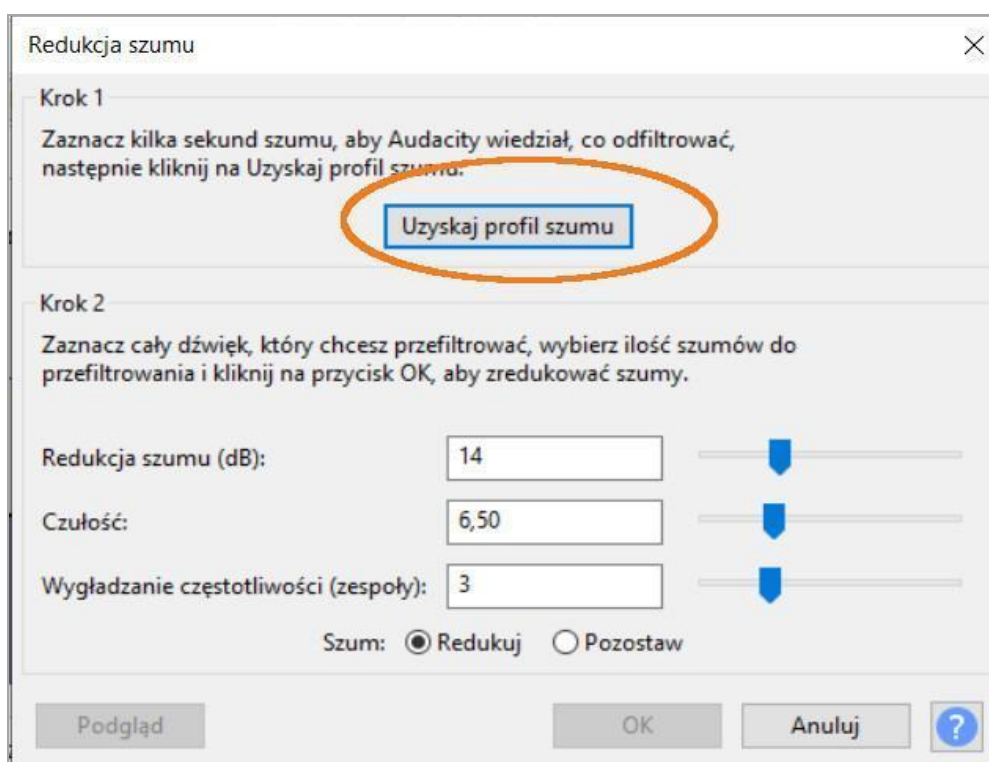
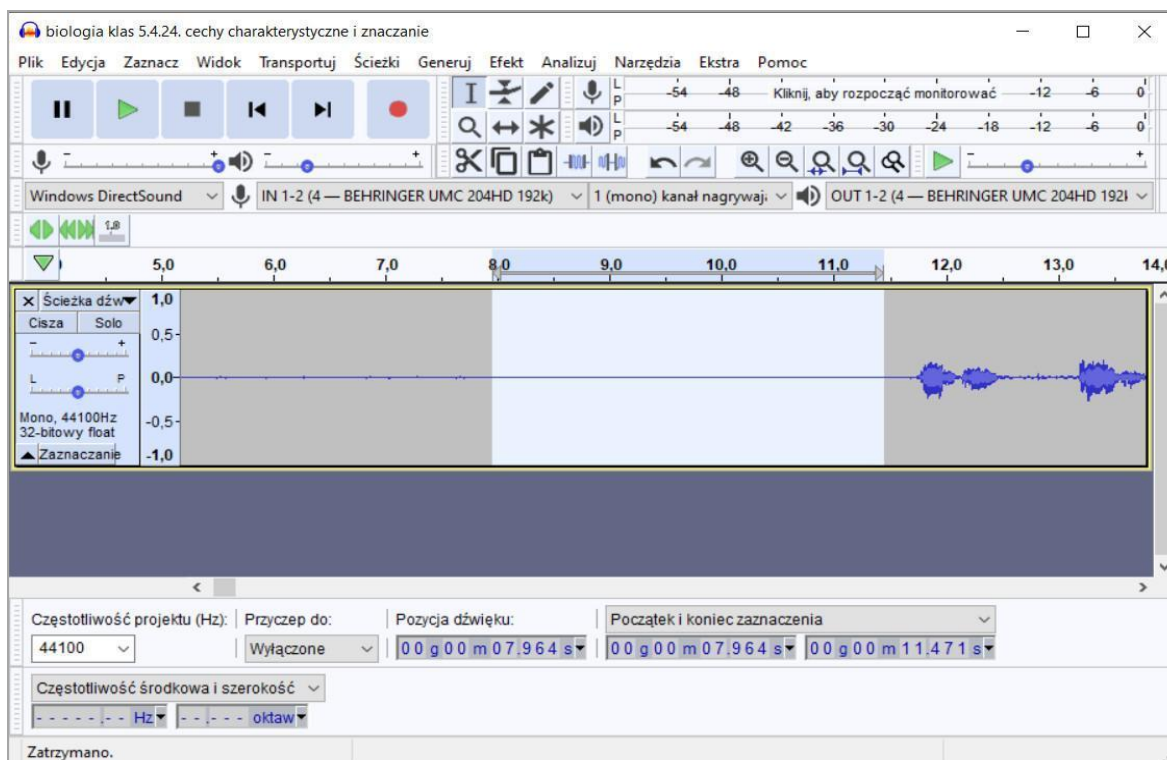


Jeśli dźwięk po normalizacji jest zbyt cichy, możliwe, że na nagraniu pojawiły się dźwięki zbyt głośne w stosunku do całego nagrania – mogą to być różnorodne stuknięcia, szuranie – dobrze, gdy się ich pozbędziemy, jeszcze przed normalizacją, by jej nie zakłócały.

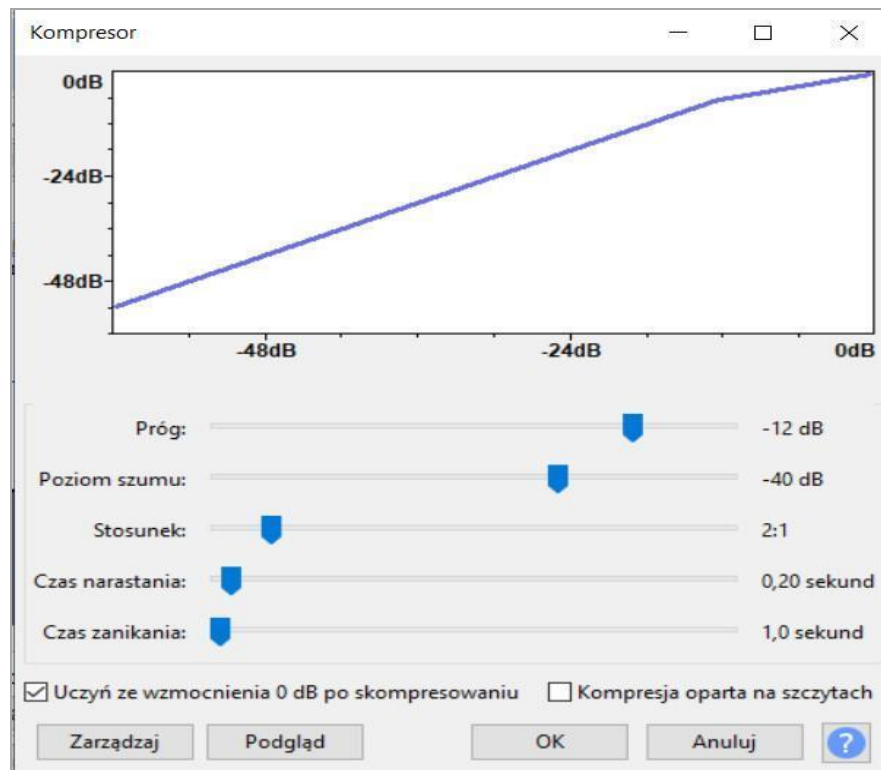


- **Redukcja szumu** – każde nagranie zawiera szumy, ponieważ mikrofon zbiera nie tylko nasz głos, ale także inne dźwięki z otoczenia. Dzięki opcji **usuwanie szumów**, pozbędziemy się ich.

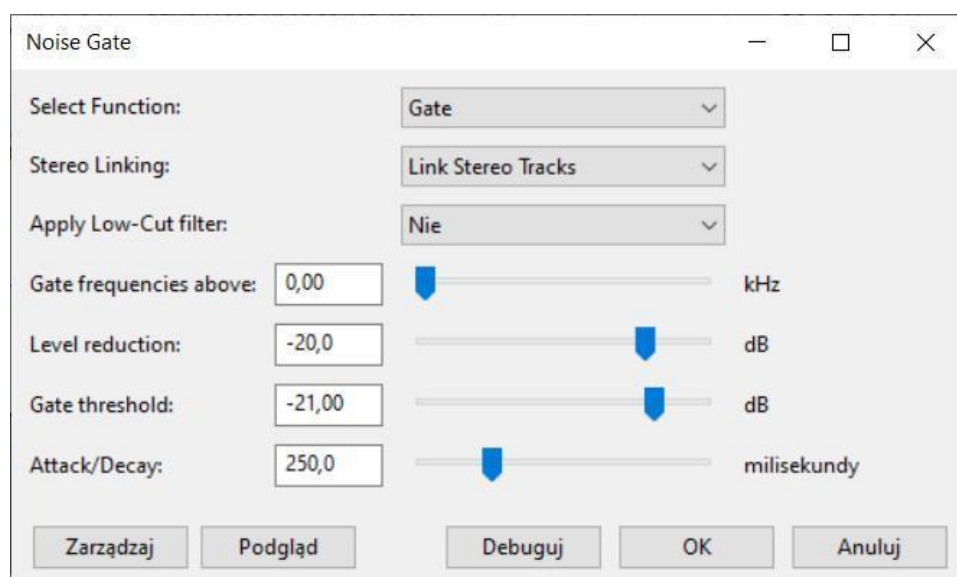
Używając tego **Efektu** zawsze starajmy się, aby na nagraniu pojawił się kilkusekundowy fragment (do 10 s) „ciszy”, tzn. bez żadnej narracji, na którym słychać tylko nasze otoczenie. Jest on potrzebny po to, by uzyskać profil szumu. Taki fragment zaznaczamy kursorem, a następnie – w **Efektach** – wybieramy opcję **Redukcja szumu** i klikamy na **Uzyskaj profil szumu**. Później zaznaczamy całe nagranie poprzez **Ctrl+A**, ponownie otwieramy **Redukcję szumu** i klikamy w **OK**. Jeśli efekt jest niezadowolający można ostrożnie zmienić wartości odpowiadające za redukcję szumu i czułość.



- **Kompresor** – wyrównuje głośność nagrania. Zbyt głośne dźwięki zostaną stonowane, a zbyt ciche wzmocnione, dzięki czemu nagranie uzyska optymalną głośność. Zaznaczamy całe nagranie poprzez **Ctrl+A**, klikamy w **Efekty** i opcję **Kompresor**, a następnie wybieramy klawisz **OK**.



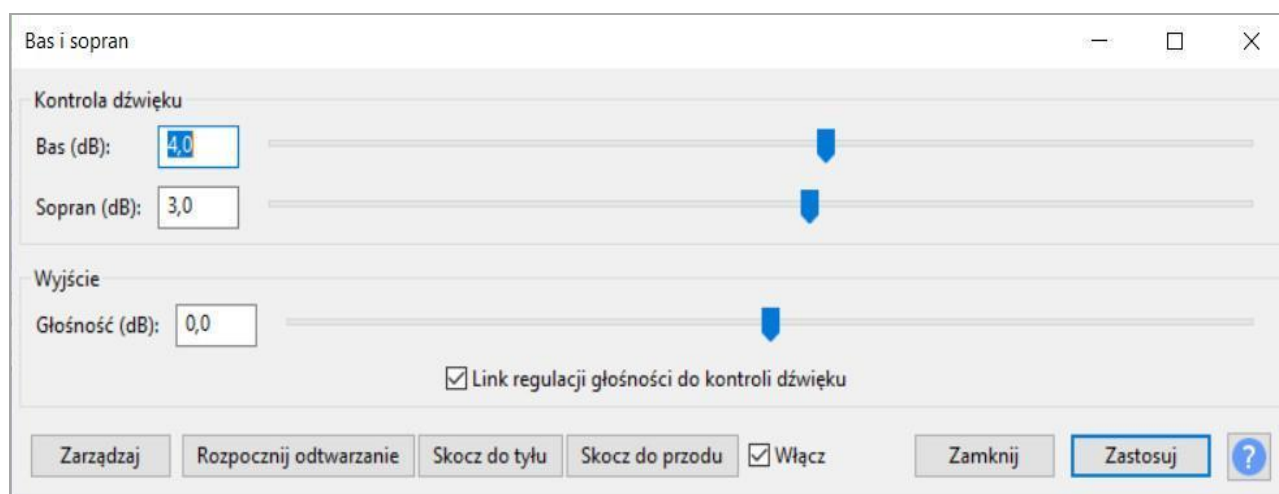
- **Noise Gate** (bramka szumów) – usuwa szumy, ale w inny sposób niż opcja **Redukcja szumów**. Dzięki **Noise Gate** możemy pozbyć się dźwięków, które nie zawsze obejmuje – takich, jak zbyt głośny oddech. Nie jest to efekt, który jest wbudowany w program, trzeba go pobrać ze strony, na której zamieszczone są [pluginy do programu](#), a następnie zainstalować zgodnie z krokami przedstawionymi [w tym filmie](#). Warto skorzystać z [instrukcji](#), dzięki której można poznać działanie tego pluginu i zobaczyć, w jaki sposób można dopasować opcje **Level reduction** i **Gate threshold** do swojego nagrania.



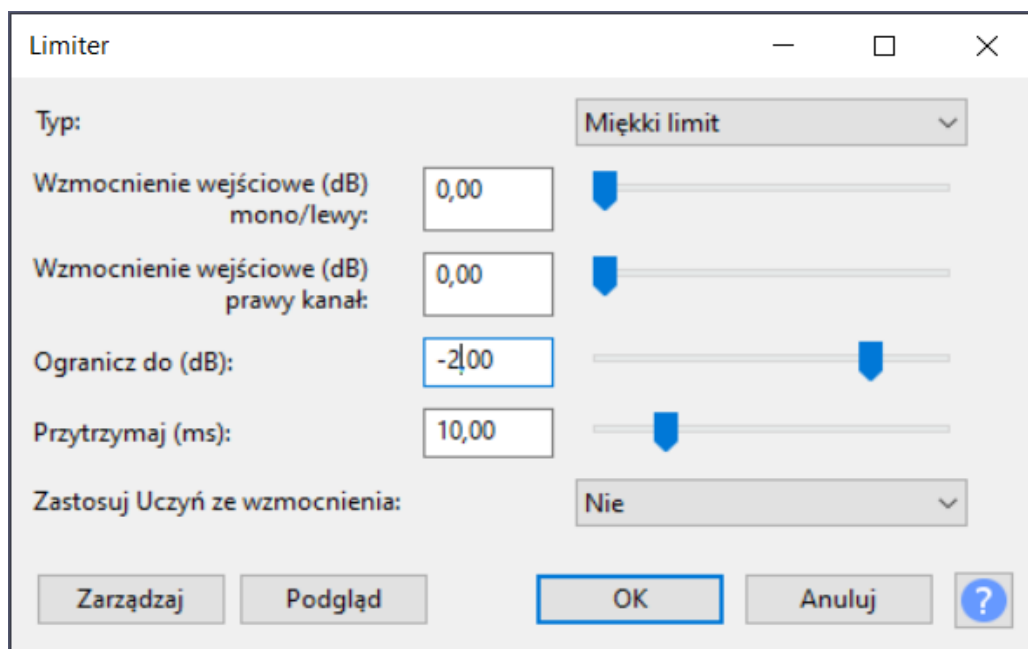
- **SPITFISH de-esser** to plugin, który podobnie jak **Noise Gate** – trzeba zainstalować [z tej strony](#). Spitfish usuwa szeleszczenie, nieprzyjemne syczenie przy wypowiedaniu głosek s, z, sz, cz. Warto poeksperymentować trochę z tym efektem, aby uzyskać najlepsze wyniki, ponieważ te opcje, które znajdują się poniżej nie zawsze będą dobre do nagrań na innym sprzęcie i przy innych warunkach głosowych.



- **Bas i Sopran** – sprawi, że nasz głos uzyska głębsze, bardziej radiowe brzmienie, lecz jego użycie jest bardzo indywidualne. Warto sprawdzić, jaki uzyskamy efekt, ponieważ każdy głos zabrzmie inaczej.



- Na koniec może się zdarzyć, że w wyniku poprzednich edycji (zwłaszcza przy zastosowaniu efektu **Bas** i **Sopran**), w niektórych momentach dźwięk wyjdzie poza skalę, pojawią się przebiccia. W takiej sytuacji można skorzystać ponownie z opcji **Normalizacja**, lub – jeśli chcemy tylko w niewielkim stopniu przyciąć zbyt wysokie częstotliwości, które mogą być nieprzyjemne w odbiorze – zastosować efekt **Limitier**. Limitier przycina zbyt wysokie tony do poziomu, który wybierzemy, bez zmiany pozostałych parametrów (u mnie – 2 dB).



Przedstawione powyżej wiadomości mogą się wydawać nieco przytłaczające ilością wymagań i sprzętu, lecz pamiętajmy, że tylko ten, który nic nie robi, nie popełnia błędów. Warto więc zacząć nagrywanie filmów za pomocą takich narzędzi i umiejętności, jakie posiadamy obecnie i rozwijać je w miarę zdobywania coraz szerszej wiedzy na ten temat, nie przejmując się początkowymi potknięciami.

STRESZCZENIE:

Artykuł ukazuje rozwój kanału YouTube Dolnośląskiej Biblioteki Pedagogicznej oraz przedstawia praktyczne wskazówki dotyczące nagrywania, edycji oraz montażu filmów i dźwięku. Do tekstu dołączono instrukcję obróbki dźwięku w programie Audacity.

SŁOWA KLUCZOWE:

Nagrywanie filmów. Nagrywanie dźwięku. Edycja dźwięku. Montaż filmów. Kanał YouTube Dolnośląskiej Biblioteki Pedagogicznej. Audacity. Lightworks. VideoShow. ActivPresenter.

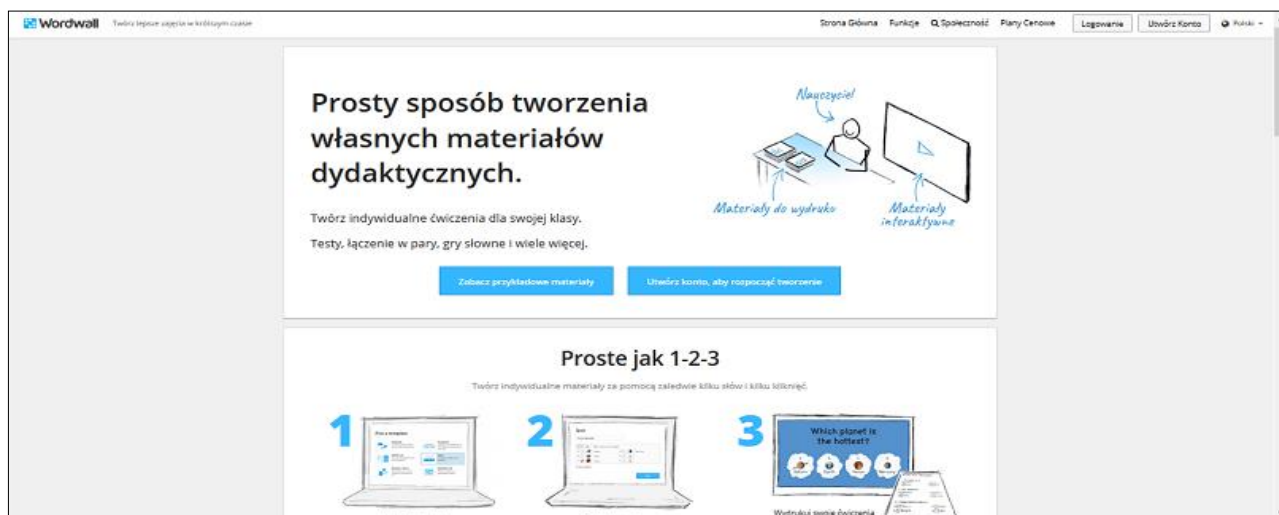
Anna Marcol

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach

Tworzymy kosmiczny labirynt w Wordwall

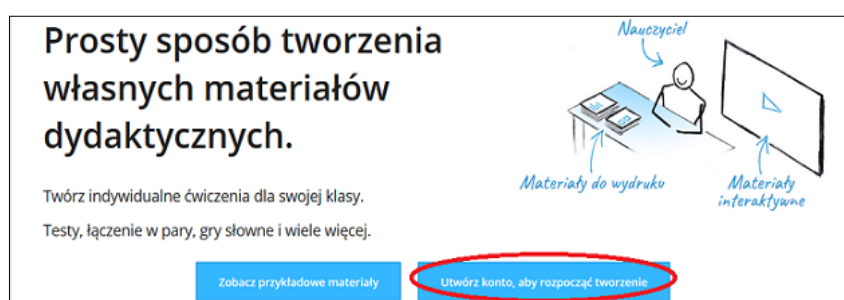
Ćwiczenia w wersji interaktywnej lub do wydruku. Wiele szablonów do wyboru. Możliwość łatwej zmiany wybranego szablonu na inny. Takie funkcje posiada Wordwall – platforma do tworzenia materiałów dydaktycznych z różnych dziedzin wiedzy, która jest dostępna w polskiej wersji językowej.

Opracowywanie własnych ćwiczeń wymaga założenia konta na platformie. W tym celu otwieramy stronę <https://wordwall.net/pl>.



Wordwall posiada trzy plany cenowe: Basic (bezpłatny), Standard i Pro. Użytkownicy, którzy decydują się na założenie konta darmowego mają dostęp do osiemnastu szablonów (*Połącz w pary, Test, Ruletka, Sortowanie grup, Anagram, Porządkowanie, Otwórz okno, Znajdź parę, Wykres z etykietami, O rety!, krety!, Znajdź słowo, Krzyżówka, Brakujące słowo, Prawda czy fałsz, Teleturniej, Losowe karty, Przebij balon, Labirynt*), z których trzynaście pozwala na tworzenie materiałów do wydruku. Użytkownik korzystający z podstawowego wariantu Wordwall może zapisać na swoim koncie maksymalnie pięć ćwiczeń.

Na stronie głównej Wordwall znajdziemy dwa przyciski: **Zobacz przykładowe materiały** oraz **Utwórz konto, aby rozpocząć tworzenie**.



Po wybraniu drugiego przycisku zobaczymy formularz rejestracyjny, do którego wpisujemy adres mailowy i hasło (dwukrotnie). Zostawiamy domyślną lokalizację (Polska), akceptujemy regulamin i wybieramy klawisz **Utwórz konto**. Rejestracja jest również możliwa za pośrednictwem usług Google.

Bezpośrednio po założeniu konta użytkownik automatycznie zostaje zalogowany na platformę i może przystąpić do opracowywania pierwszego ćwiczenia.

W tym przypadku będzie to quiz na temat znanych osobistości, które były związane z bibliotekami. Przybierze formę gry (*Labirynt*).

Do przygotowania ćwiczenia zostaną wykorzystane notki o autorach oraz ich fotografie pobrane z Wikipedii. Zadanie graczy będzie polegało na doprowadzeniu czerwonego ludzika do właściwego zdjęcia (twórcy, którego dotyczy opis). Zmierzając do poprawnej odpowiedzi będzie musiał pokonać wrogów (niebieskie ludziki). W tym przypadku przewidziano sześć rund. W każdej rundzie zadanie będzie trudniejsze, ponieważ w labiryncie będzie się pojawiało coraz więcej wrogów, którzy będą się coraz szybciej poruszać.

Do szablonu zostaną skopiowane następujące notki:

- **Zbigniew Herbert** – poeta, eseista, dramaturg. Przez pewien czas zarabiał na życie sporządzając bibliografie i kwerendy biblioteczne.
- **Joachim Lelewel** – historyk, numizmatyk, historiograf. Był bibliotekarzem w Bibliotece Publicznej przy Uniwersytecie Warszawskim.
- **Adam Mickiewicz** – poeta, wieszcz narodowy. W latach 1852-1855 pracował w Paryskiej Bibliotece Arsenau.
- **Stefan Żeromski** – autor "Przedwiośnia". W latach 1892-1896 był zastępcą bibliotekarza w Muzeum Narodowym Polskim w Rapperswilu.
- **Maria Kownacka** – autorka "Plastusiowego pamiętnika". Przez wiele lat pracowała w bibliotece Ministerstwa Rolnictwa.
- **Julian Przybóś** – jeden z najwybitniejszych poetów Awangardy Krakowskiej. W grudniu 1939 roku otrzymał posadę bibliotekarza w Zakładzie Narodowym im. Ossolińskich we Lwowie.

Po otwarciu szablonu podajemy **nazwę ćwiczenia** (*Znani twórcy – nieznani bibliotekarze*). Do pola **P.1** wklejamy pierwszą notkę. Przy wariantach odpowiedzi (**a, b, c, d, e, f**) wgrujemy przygotowane zdjęcia.

Wybierz szablon > Wprowadź elementy > Zagraj Labirynt

Nazwa ćwiczenia
Znani twórcy - nieznani bibliotekarze

P.1 Zbigniew Herbert - poeta, eseista, dramaturg. Przez pewien czas zarabiał na życie sporządzając bibliografie i kwerendy biblioteczne.

| | |
|--|--|
| a <input type="button" value="Dodaj obraz"/> | d <input type="button" value="Dodaj obraz"/> |
| b <input type="button" value="Dodaj obraz"/> | e <input type="button" value="Dodaj obraz"/> |
| c <input type="button" value="Dodaj obraz"/> | f <input type="button" value="Dodaj obraz"/> |

+ Dodaj pytanie
min. 1 maks. 100

Po kliknięciu w opcję **Dodaj pytanie** pojawi się okno, które pozwoli wprowadzić kolejną notkę i fotografie. W ten sam sposób dodajemy pozostałe materiały.

P.2 Joachim Lelewel - historyk, numizmatyk, historiograf. Był bibliotekarzem w Bibliotece Publicznej przy Uniwersytecie Warszawskim.

| | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| a <input checked="" type="checkbox"/> | d <input checked="" type="checkbox"/> |
| b <input checked="" type="checkbox"/> | e <input checked="" type="checkbox"/> |
| c <input checked="" type="checkbox"/> | f <input checked="" type="checkbox"/> |

P.3 Adam Mickiewicz - poeta, wieszcz narodowy. W latach 1852-1855 pracował w Paryskiej Bibliotece Arsenau.

| | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| a <input checked="" type="checkbox"/> | d <input checked="" type="checkbox"/> |
| b <input checked="" type="checkbox"/> | e <input checked="" type="checkbox"/> |
| c <input checked="" type="checkbox"/> | f <input checked="" type="checkbox"/> |

P.4 Stefan Żeromski - autor "Przedwiośnia". W latach 1892-1896 był zastępcą bibliotekarza w Muzeum Narodowym Polskim w Rapperswilu.

| | |
|--|--|
| a <input type="button" value="Dodaj obraz"/> | d <input type="button" value="Dodaj obraz"/> |
| b <input type="button" value="Dodaj obraz"/> | e <input type="button" value="Dodaj obraz"/> |
| c <input type="button" value="Dodaj obraz"/> | f <input type="button" value="Dodaj obraz"/> |

+ Dodaj pytanie
min. 1 maks. 100

Po przygotowaniu wszystkich zadań (pytań) klikamy w klawisz **Gotowe**.

Ćwiczenie zostało zapisane. Po prawej stronie zobaczymy inne szablony (**MATERIAŁY INTERAKTYWNE, MATERIAŁY DO WYDRUKU**), które (w razie potrzeby) możemy wykorzystać. Pod ćwiczeniem znajdziemy natomiast klawisze, które pozwolą na jego udostępnienie (**Udostępnij**), powrót do edycji (**Edytuj elementy**), pobranie kodu (**Osadź**) i inne (**Więcej**).



Jeszcze niżej umieszczono ustawienia (**Opcje**), dzięki którym określamy: limit czasowy dla gracza (lub jego brak) i sposób odliczania, liczbę żyć oraz poziom trudności. Zgodnie z ustawieniami zaprezentowanymi na poniższej ilustracji kolejność pytań będzie mieszana, a na końcu gry pojawią się odpowiedzi.

Pod Opcjami znajduje się **Ranking** – może być wyświetlany, jeżeli udostępnimy nasze ćwiczenie na platformie. Istnieje możliwość zmiany ustawień domyślnych.

Ranking Opcje ▲

AKTYWNA Wł. Wyt.

ROZMIAR 3 najlepszych 5 najlepszych 10 najlepszych 20 najlepszych 40 najlepszych

DUPLIKATY Zezwalaj na powielone nazwy Pokazuj tylko najlepszy wynik każdego uczestnika

USUŃ PO Nigdy 1 rok 1 miesiąc 1 tydzień 24 godziny

| Numer | Imię | Wynik | |
|-------|------|-------|----|
| 1. | - | - | 🗑️ |
| 2. | - | - | 🗑️ |
| 3. | - | - | 🗑️ |
| 4. | - | - | 🗑️ |

Jeżeli nie chcemy, aby wyniki graczy były odnotowywane pod quizem, możemy go wyłączyć na dwa sposoby – wyłącznie dla tego ćwiczenia lub automatycznie dla wszystkich ćwiczeń, które udostępnimy.

Ranking Opcje ▲

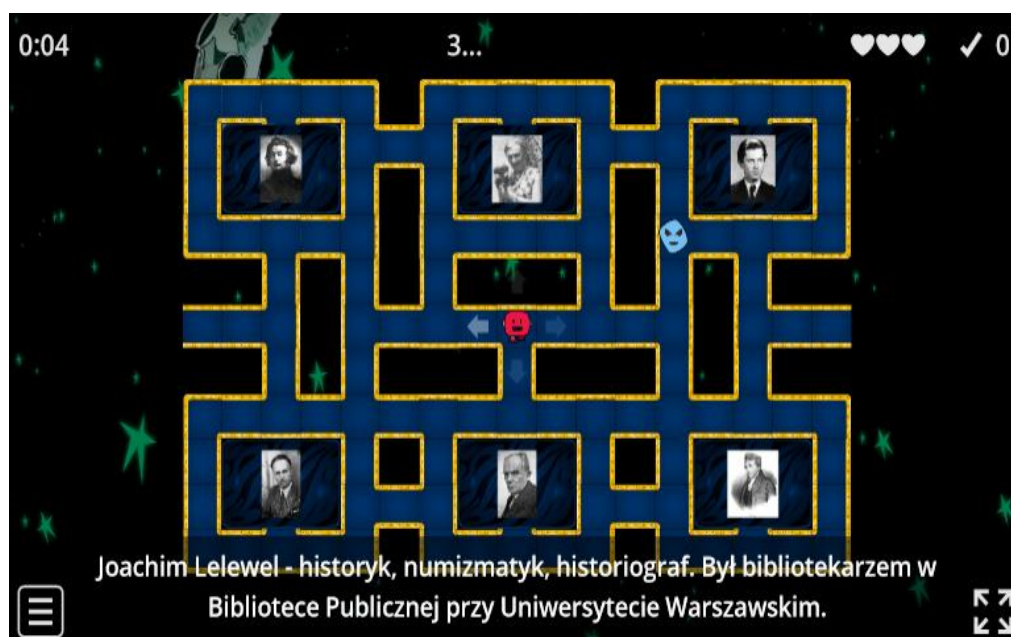
AKTYWNA Wł. Wyt.

ROZMIAR 3 najlepszych 5 najlepszych 10 najlepszych 20 najlepszych 40 najlepszych

DUPLIKATY Zezwalaj na powielone nazwy Pokazuj tylko najlepszy wynik każdego uczestnika

USUŃ PO Nigdy 1 rok 1 miesiąc 1 tydzień 24 godziny

Po uruchomieniu ćwiczenia zobaczymy, jak otwiera się właz statku kosmicznego. Z przestrzeni kosmicznej zostaniemy przeniesieni do labiryntu.



Grze będą towarzyszyć efekty dźwiękowe i kosmiczne stwory pojawiające się w tle labiryntu.

Ćwiczenie możemy udostępnić na dwa sposoby – opublikować je na platformie (**Inni nauczyciele**) lub umożliwić do niego dostęp jedynie wybranym osobom (**Moi uczniowie**).

Komu chcesz go udostępnić?

Inni nauczyciele



Upublikowanie materiału umożliwi innym granie, konfigurowanie lub tworzenie na podstawie Twojej pracy.

Otrzymasz łącze do udostępniania i kod osadzania.

[Upublikuj ▶](#)

Moi uczniowie



Zadaj zadanie, jeśli chcesz, aby inni jedynie grali w ćwiczenie i nic więcej.

Wynik można śledzić w [Moich wynikach](#)

[Zadaj zadanie ▶](#)

Przed opublikowaniem warto je przyporządkować do odpowiedniej grupy wiekowej i przedmiotu. Jeżeli nie odpowiadają nam zaproponowane kategorie, możemy dodać własne.

Ustawienia publikowania

Nazwa materiału

Znani twórcy - nieznanymi bibliotekarzy

Zerówka | Klasa 1 | Klasa 2 | Klasa 3 | Klasa 4 | Klasa 5 | Klasa 6 | Klasa 7 | Klasa 8 | Gimnazjum | Dorosli | Liceum

Technikum + Dodaj Grupę Wiekową

Matematyka | Polski | Biologia | Chemia | Fizyka | Historia | Geografia | Angielski | Niemiecki | Informatyka | Muzyka

Religia | Hiszpański | Rosyjski | Francuski | WOS | Technika | Przyroda | Ortografia + Dodaj Przedmiot

Biblioteka + Dodaj Temat

[◀ Wstecz](#)
[Opublikuj ▶](#)

Po opublikowaniu na ekranie zobaczymy link do ćwiczenia, który można skopiować, klawisze umożliwiające jego udostępnienie za pośrednictwem Facebooka, Twittera, Google Classroom i poczty elektronicznej oraz pobranie kodu EMBED, niezbędnego do osadzenia labiryntu na stronie internetowej.

Udostępnij materiał

Prześlij to łącze innym nauczycielom:

🔗 [Kopuj](#)

Udostępnij lub osadź:

[f](#)
[t](#)




[◀ Wstecz](#)

Anna Marcol

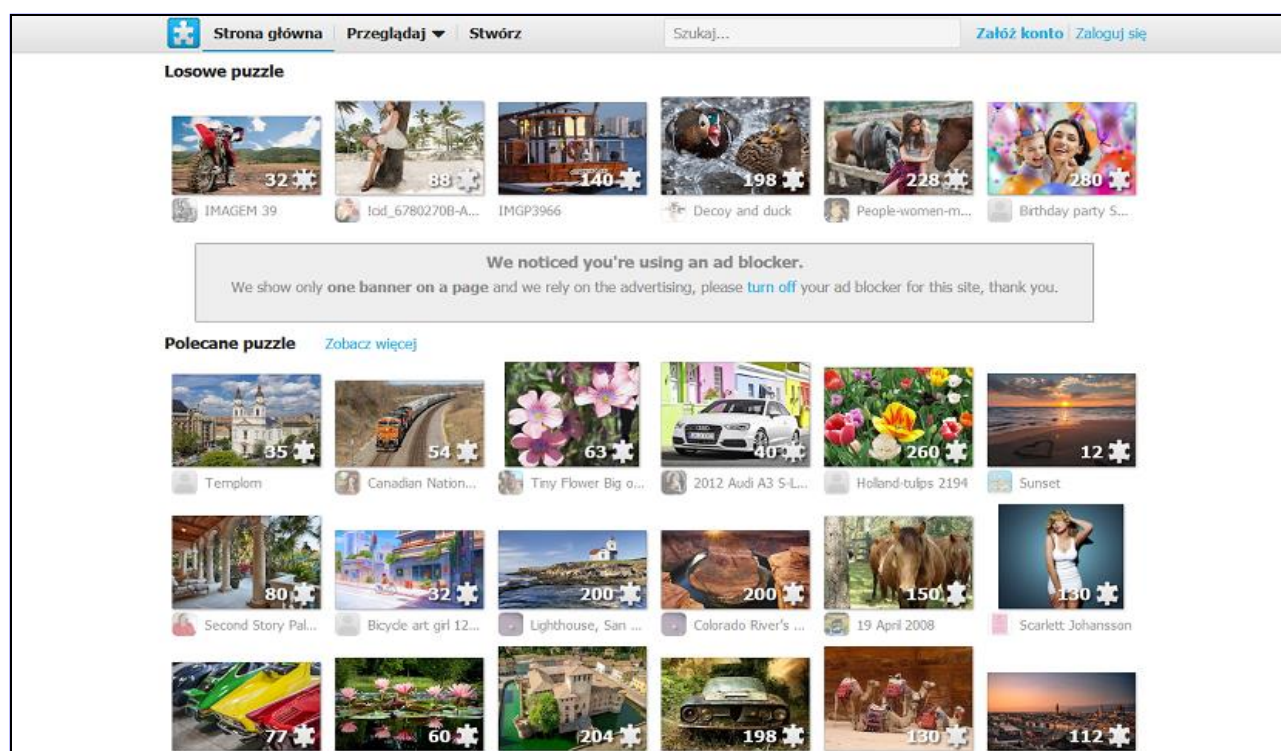
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach

Jigsaw Planet – puzzle na każdą okazję

Ich układanie jest rozrywką zarówno dla dzieci, jak i dorosłych. Niesie ze sobą również walory edukacyjne – dowiedziono, że angażuje do pracy obie półkule mózgowe, ponieważ wymaga logicznego myślenia oraz kreatywności i wyobraźni.

Puzzle – bo o nich mowa – można układać także online, w formie gry. W tym celu warto skorzystać z Jigsaw Planet – bezpłatnej usługi internetowej, dostępnej w polskiej wersji językowej. Umożliwia układanie gotowych puzzli oraz tworzenie własnych, o dowolnej tematyce. Ich podstawą są zdjęcia, które dzielimy w programie na części o różnych kształtach.

Aby rozpocząć tworzenie własnych puzzli otwieramy stronę <https://www.jigsawplanet.com/?lang=pl>.



Niezbędne opcje znajdują się w górnej części strony: **Strona główna**, **Przeglądaj**, **Stwórz**, wyszukiwarka (okno z napisem **Szukaj...**) oraz linki odsyłające do formularza rejestracyjnego (**Załącz konto**) i okna logowania (**Zaloguj się**).



Przez długi czas na platformie Jigsaw Planet istniała możliwość tworzenia puzzli bez rejestracji, po wybraniu klawisza **Stwórz**. Obecnie jego wybór wymusza założenie konta lub zalogowanie się na koncie już istniejącym.

Jeżeli chcemy pracować bez rejestracji, możemy jedynie korzystać z zasobów udostępnionych przez innych użytkowników. Część z nich widzimy od razu po otwarciu strony – puzzle wybrane losowo oraz te, które cieszą się największą popularnością. Więcej możliwości znajdziemy w zakładce **Przeglądaj**. Udostępnione układanki zostały w niej pogrupowane wg następujących kategorii:

- *Ostatnio utworzone,*
- *Popularne w ostatnim tygodniu,*
- *Najczęściej układane,*
- *Teraz układane,*
- *Popularne wyszukiwania* (najpopularniejsze tematy układanek wyszukiwanych na stronie – hasła w języku angielskim).

Aby stworzyć własne puzzle należy założyć konto w serwisie. Zgodnie z regulaminem mogą je posiadać osoby, które ukończyły co najmniej 13 lat.

Formularz rejestracyjny otworzy się po wybraniu opcji **Załoś konto**. Podajemy w nim nazwę użytkownika (będzie się pojawiała w serwisie, jeżeli udostępnimy puzzle), adres mailowy i hasło (dwukrotnie). System może od nas wymagać potwierdzenia, że nie jesteśmy robotami. Po wypełnieniu formularza klikamy w przycisk **Załoś konto**, co jest równoznaczne z akceptacją warunków korzystania z Jigsaw Planet.

Załoś konto

Nazwa użytkownika:
Co najmniej 4 znaki. Twoje puzzle będą dostępne na https://www.jigsawplanet.com/Nazwa_uzytkownika

Email:

Hasło:

Co najmniej 6 znaków.

Potwierdź hasło:

Nie jestem robotem reCAPTCHA
Prywatność - Warunki

Potwierdzając ten formularz, zgadzasz się z [Warunki usługi](#) i [Privacy Policy](#).

Załoś konto

FB | [Warunki usługi](#) | [Privacy Policy](#) | [Ustawienia](#) | [Pomoc](#) ▼ | [Zgłoś nadużycie](#)

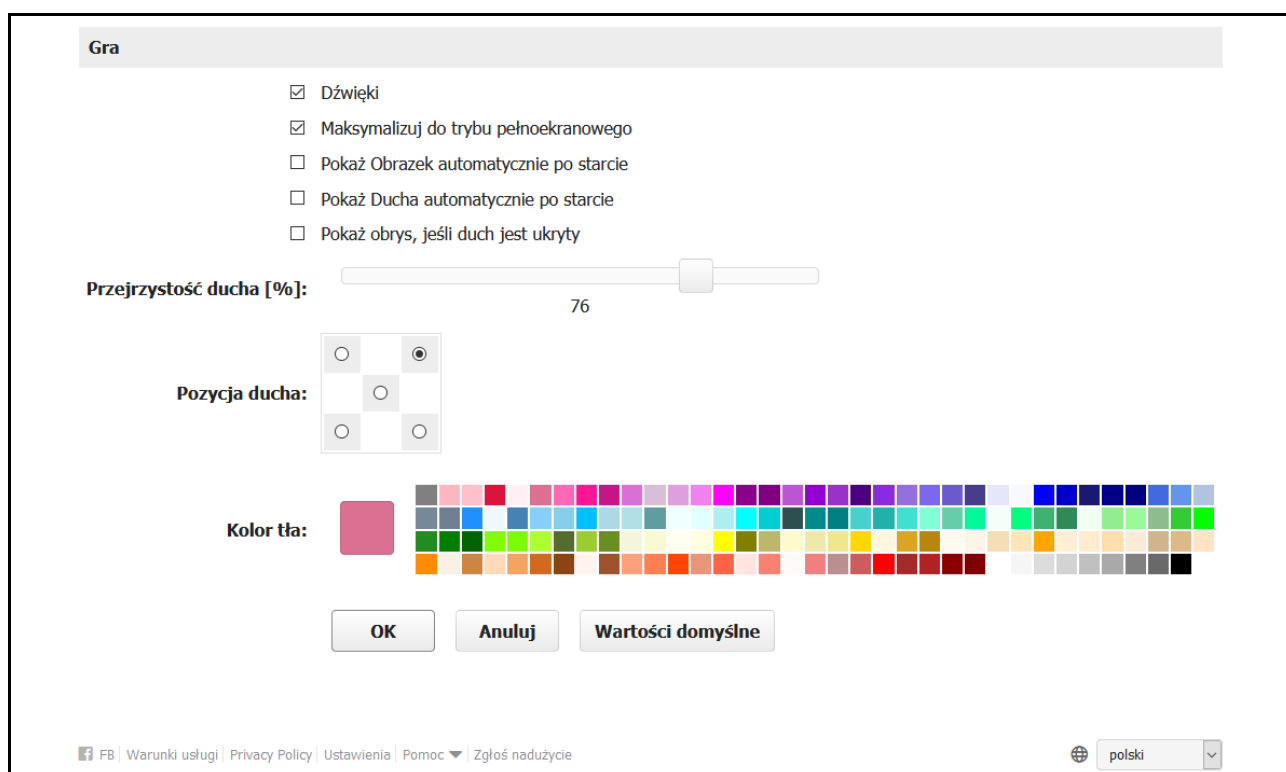
🌐 polski ▼

Po zalogowaniu się na swoim koncie górna listwa będzie wyglądała nieco inaczej. Zauważymy na niej dodatkowe działy i ikony: **Moje puzzle** (dział, w którym będą gromadzone tworzone układanki), **Zapisane Gry** (dział, w którym będą gromadzone wyniki – puzzle możemy również układać jako gracze), **kopertę** (odnośnik do korespondencji z użytkownikami serwisu) oraz **strzałkę**.

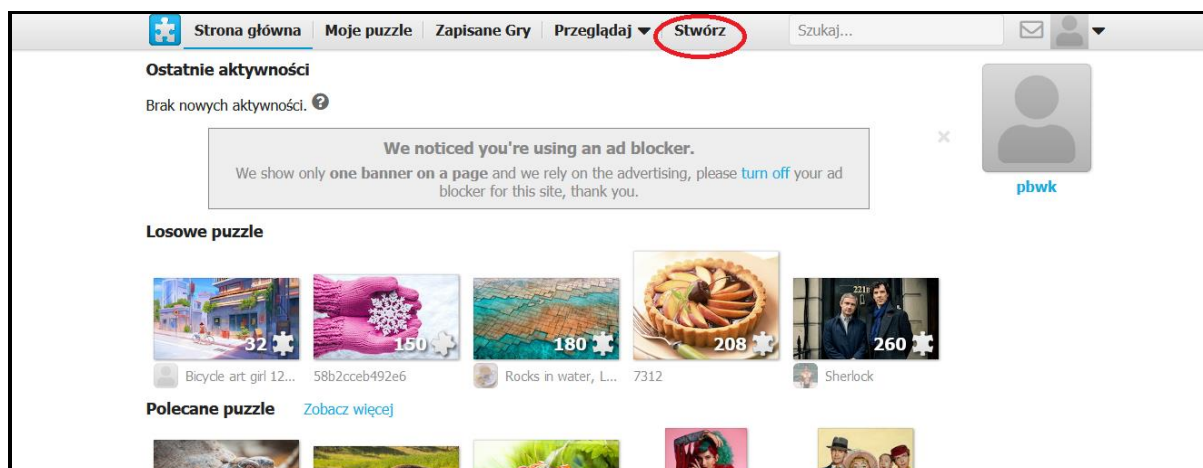


Po wybraniu ikonki ze strzałką pojawią się dwie możliwości – przejścia do ustawień (**Ustawienia**) oraz wylogowania się ze strony (**Wyloguj się**).

W **Ustawieniach** znajdziemy funkcje odnoszące się do ustawień konta (w tym miejscu założone konto można również zlikwidować), interfejsu użytkownika, wiadomości, profilu oraz gry. Niektóre z nich są widoczne na poniższej ilustracji.



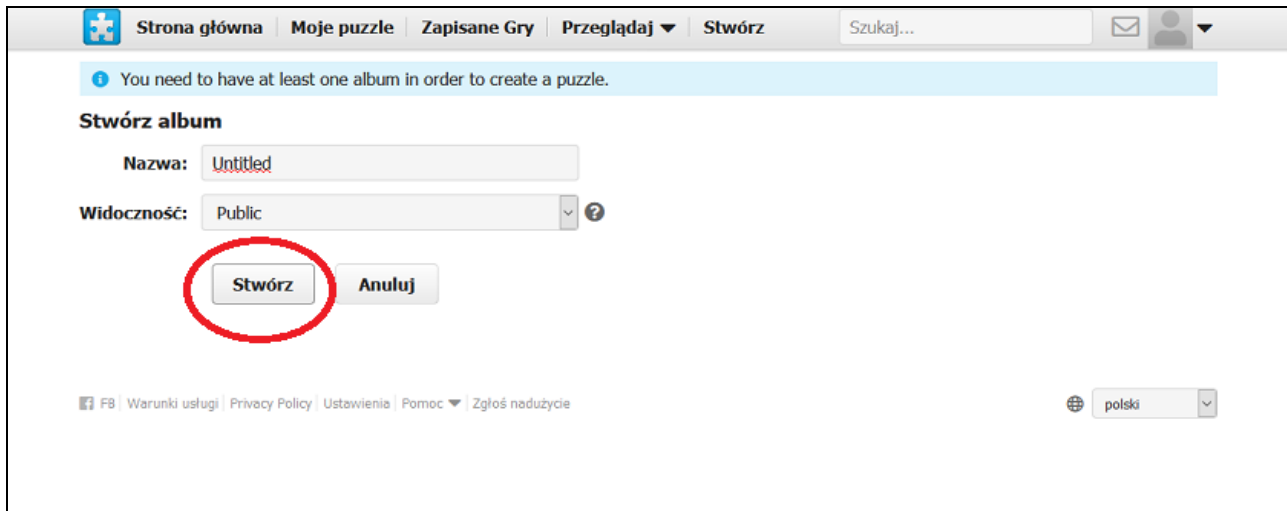
Aby przygotować własne puzzle należy zarejestrować się na stronie Jigsaw Planet, zalogować na swoim koncie i wybrać klawisz **Stwórz**.



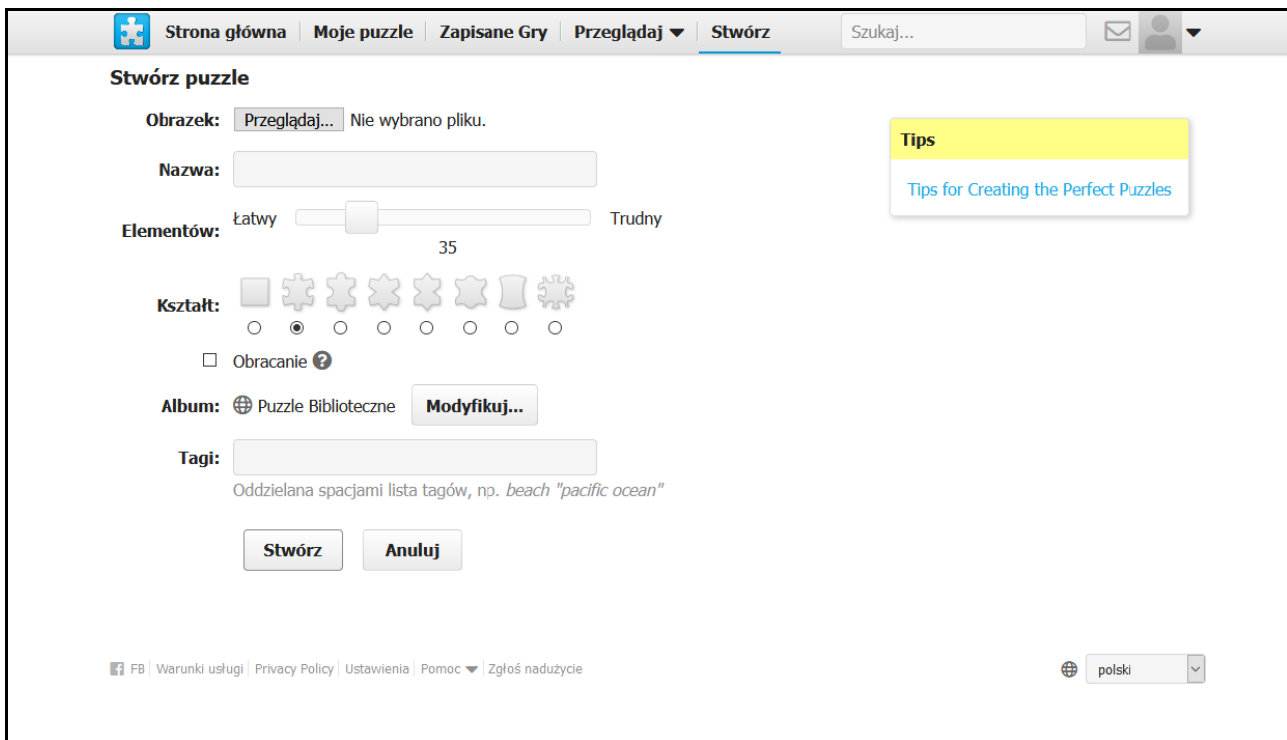
Jeżeli po raz pierwszy korzystamy z konta i nie posiadamy jeszcze albumu, w którym gromadzone są kolejne puzzle, serwis umożliwi nam jego założenie. Aby przygotowywać własne układanki musimy założyć przynajmniej jeden album, podając jego nazwę i określając, komu będzie udostępniany (**widoczność**).

Do wyboru są trzy możliwości:

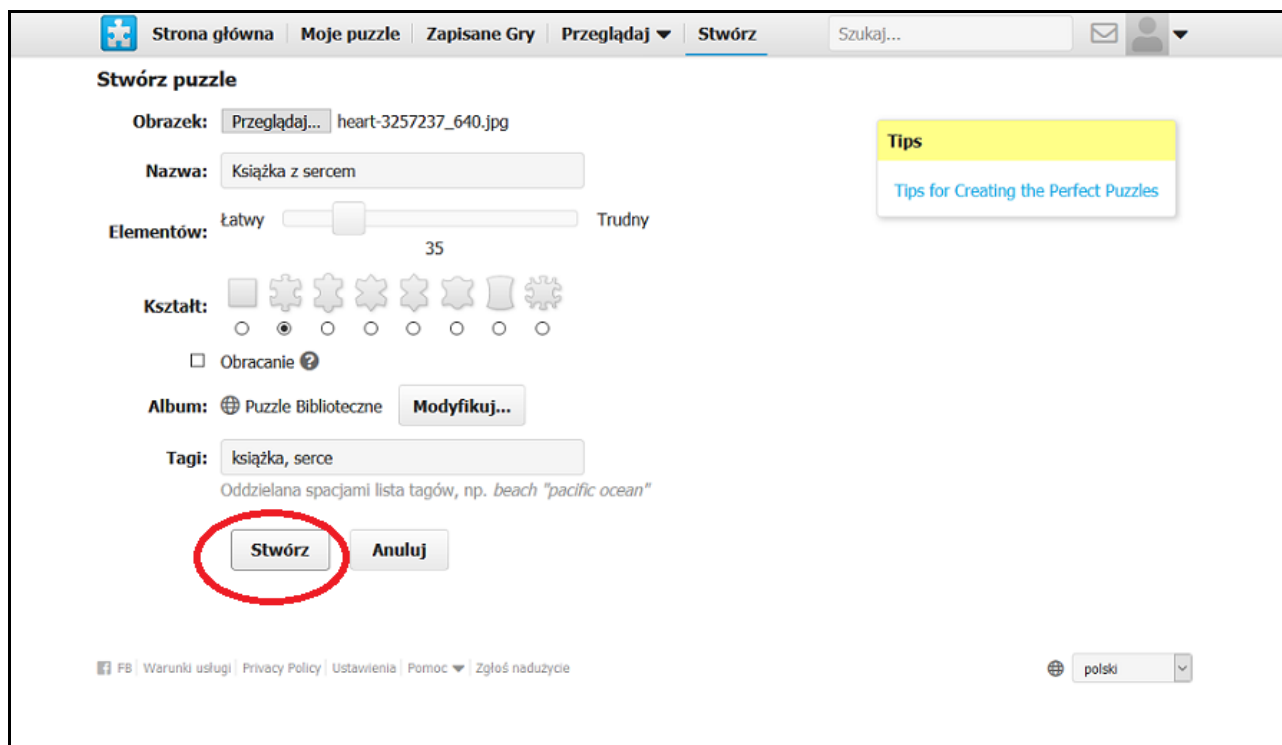
- **Public** – album dostępny dla wszystkich,
- **Anyone with the link** – album widoczny dla osób, którym udostępniemy hiperłącze,
- **Private** – album prywatny, widoczny tylko dla użytkownika.



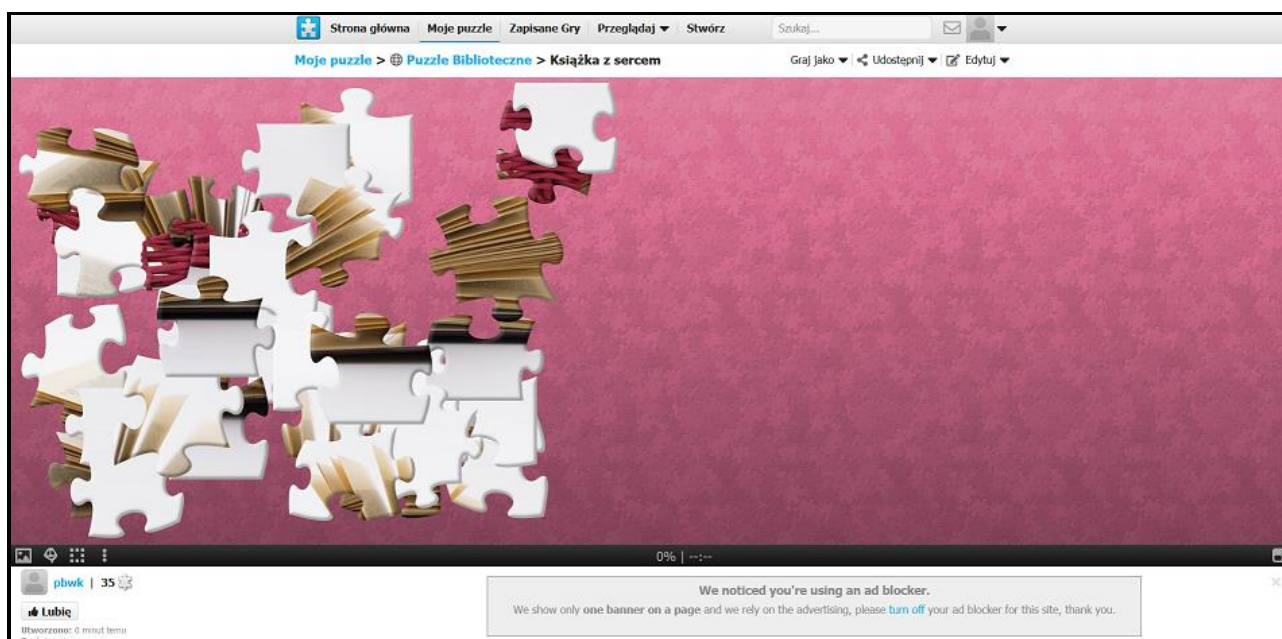
Po wpisaniu nazwy albumu (w miejsce słowa **Untitled**) – w tym przypadku będą to *Puzzle Biblioteczne* – oraz określeniu jego widoczności, ponownie wybieramy klawisz **Stwórz**. Wówczas otworzy się okno, dzięki któremu wgramy własną fotografię (przycisk **Przeglądaj**). Zdjęcie stanie się podstawą układanki (na potrzeby opracowania tej instrukcji pobrano fotografię z serwisu Pixabay, dostępną na licencji CC0).



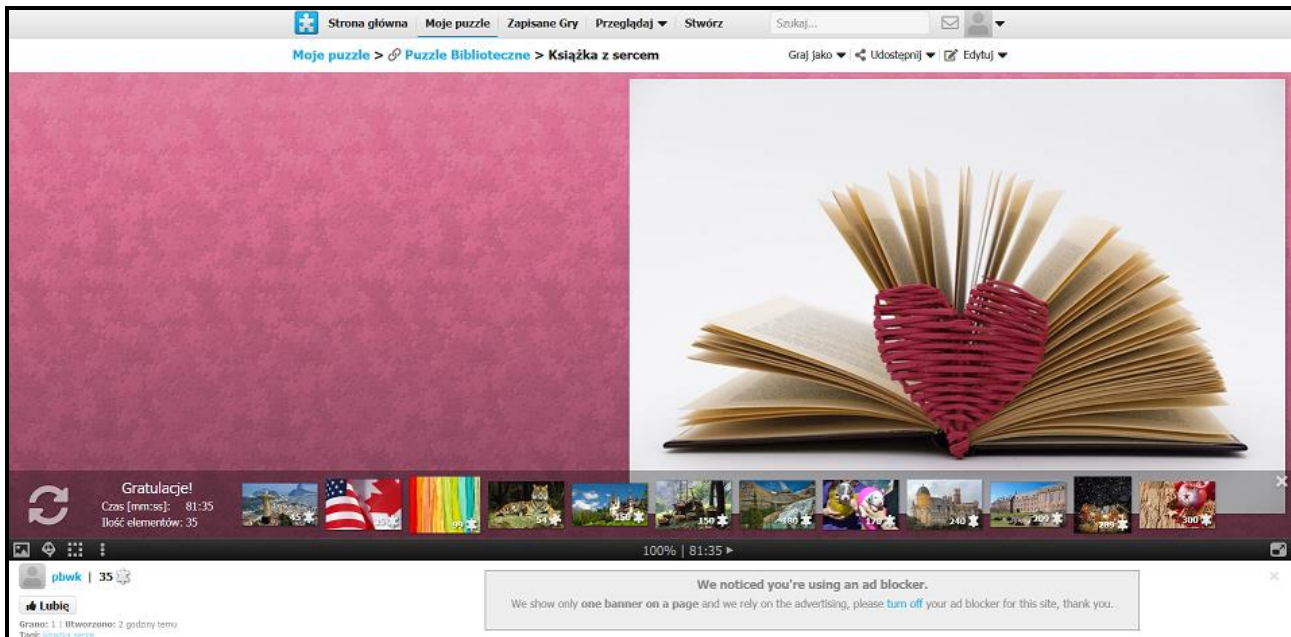
Jeżeli ilustracja zostanie prawidłowo wgrana, w miejscu tekstu **Nie wybrano pliku** zobaczymy jej nazwę (w tym przypadku: **heart-3257237_640.jpg**). Następnie ustalamy poziom trudności, zależny od liczby elementów (od 4 do 300), wybieramy kształt puzzli oraz ustalamy czy podczas ich układania użytkownik będzie mógł je obracać (obracanie podnosi poziom trudności). Następnie można zmienić album, w którym zostaną zapisane – jeśli utworzymy ich więcej. Z tego poziomu dokonamy również modyfikacji albumu. Następnie podajemy jedno lub kilka słów kluczowych, a całość zatwierdzamy klikając w przycisk **Stwórz**, znajdujący się w dolnej części okna.



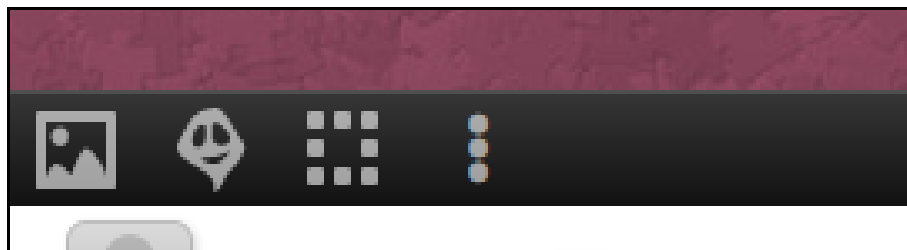
Na ekranie pojawią się gotowe puzzle. Tak będzie wyglądała przygotowana układanka, kiedy zostanie otworzona przez gracza. Można spróbować ją ułożyć.



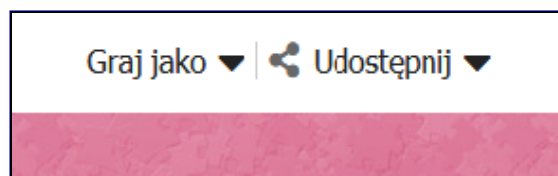
Układaniu poszczególnych elementów będą towarzyszyły efekty dźwiękowe (ustawienia domyślne). Kiedy prawidłowo je zestawimy, zostaną połączone w jedną całość. Wówczas usłyszymy muzykę, zobaczymy napis **Gratulacje** i propozycje innych puzzli do ułożenia.



Osoby, które będą układały nasze puzzle mogą korzystać z opcji znajdujących się na dole ekranu. Są to kolejno **obrazek i duch** (podpowiedzi dla gracza – możliwość zobaczenia całej fotografii), **kwadrat** (poukładaj/rozrzuć) oraz **trzy pionowe kropki**. Wybór tych ostatnich zapewnia dostęp do funkcji pozwalających na ponowne uruchomienie gry, zmianę koloru tła, ustawień i skorzystanie z pomocy (w języku angielskim).



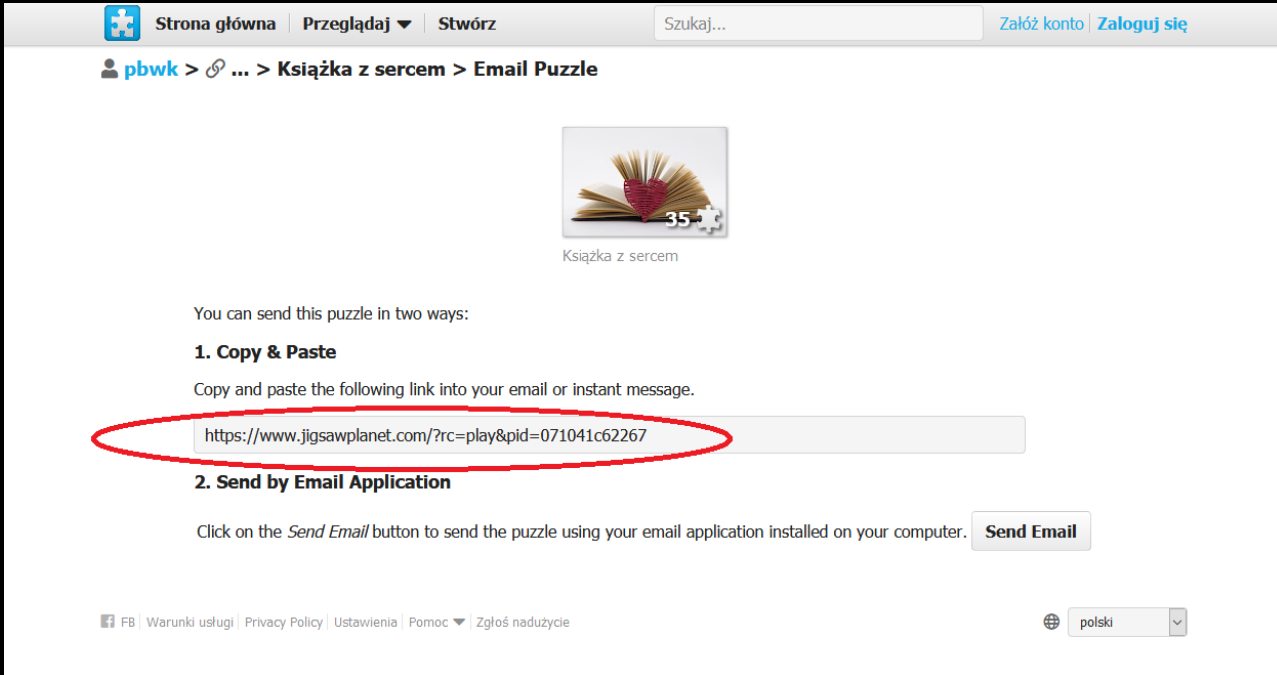
W górnej części ekranu widoczne są natomiast przyciski umożliwiające zmianę liczby puzzli (**Graj jako**) oraz ich publikację i rozpowszechnianie (**Udostępnij**). Osoba zalogowana na swoim koncie, która opracowała daną układankę, w tym miejscu zobaczy również klawisz **Edytuj**.



Po wybraniu **strzałki** przy opcji **Udostępnij** będziemy mieli możliwość podzielenia się puzzlami. **UWAGA!** Jeżeli chcemy, żeby inne osoby mogły je otworzyć, nie mogą być zapisane jako puzzle prywatne.

Gotowe układanki można udostępnić w mediach społecznościowych (**Facebook, Twitter**), pobrać do nich link lub przesłać go na wybrany adres mailowy (**Email**). Istnieje też możliwość osadzenia puzzli na stronie internetowej bądź blogu (**Osadź**), dzięki pobraniu odpowiedniego kodu.

Po wybraniu opcji **Email** zobaczymy dwie możliwości. Adres do opracowanej układanki został zaznaczony kolorem czerwonym.



The screenshot shows the Jigsaw Planet website interface. At the top, there is a navigation bar with 'Strona główna', 'Przeglądaj', and 'Stwórz'. A search bar and links for 'Założ konto' and 'Zaloguj się' are also present. The breadcrumb trail reads 'pbwk > ... > Książka z sercem > Email Puzzle'. Below this, there is an image of a puzzle titled 'Książka z sercem' with 35 pieces. The text 'You can send this puzzle in two ways:' is followed by two options:

- 1. Copy & Paste**
Copy and paste the following link into your email or instant message.
<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=071041c62267>
- 2. Send by Email Application**
Click on the *Send Email* button to send the puzzle using your email application installed on your computer.

At the bottom, there are links for 'FB', 'Warunki usługi', 'Privacy Policy', 'Ustawienia', 'Pomoc', and 'Zgłoś nadużycie'. A language dropdown menu is set to 'polski'.

Osoby, które wpiszą ten link do przeglądarki (lub w niego klikną, jeżeli udostępnimy go w formie hipertłącza), będą mogły ułożyć puzzle, bez konieczności zakładania konta w Jigsaw Planet.

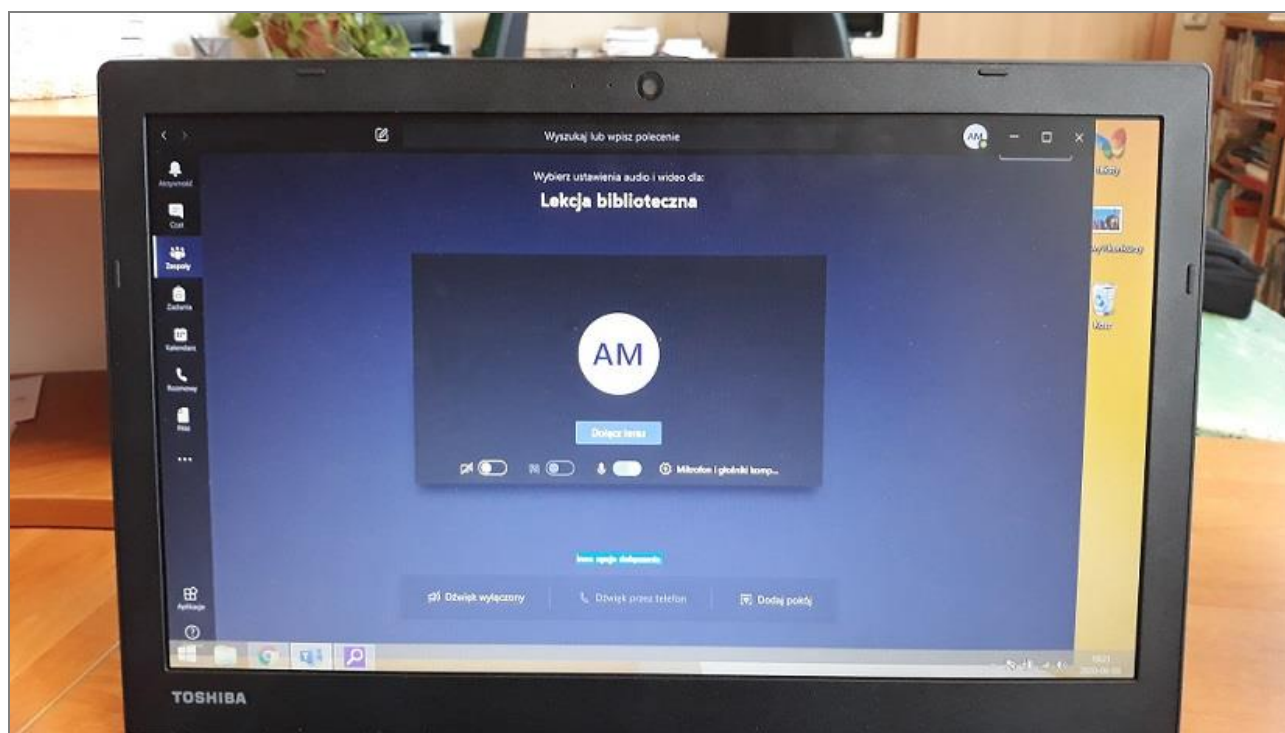
Agnieszka Muszak

Publiczna Biblioteka Pedagogiczna w Poznaniu Filia w Obornikach

Co to jest wyobraźnia?

Konspekt zajęć bibliotecznych online dla klas I-II szkół podstawowych

Pandemia koronawirusa spowodowała, że w Publicznej Bibliotece Pedagogicznej w Poznaniu Filii w Obornikach nie odbyło się wiele zaplanowanych przedsięwzięć. W celu uzupełnienia oferty placówki zaproponowano uczniom młodszych klas szkół podstawowych udział w zajęciach bibliotecznych online.



Praca na platformie Microsoft Teams. Fot. A. Muszak.

Pierwsze z nich odbyły się 3 czerwca, natomiast kolejne 8 i 15 czerwca. Do ich przeprowadzenia wykorzystano platformę Microsoft Teams. Uczestnikami zajęć byli uczniowie klas I-II Szkoły Podstawowej nr 2 w Obornikach, a ich tematem była wyobraźnia. Podczas spotkań online uczniowie doskonalili umiejętności słuchania, rozumienia i wypowiedzania się na podany temat. Dyskutowali także o znaczeniu wyobraźni w warsztacie autora i ilustratora książek. Wiersz *Ciaptak*, autorstwa Jana Brzechwy, pobudził dziecięcą wyobraźnię i kreatywność. Uczniowie mieli również możliwość stworzyć prace plastyczne na podstawie przeczytanego tekstu. Rysunki dzieci zostały zaprezentowane w wirtualnej galerii znajdującej się na stronie internetowej Biblioteki.

Zajęcia spotkały się z dużym zainteresowaniem, dlatego już wkrótce nasza filia zaprosi do udziału w tym przedsięwzięciu kolejne klasy.



Przykładowe prace narysowane przez uczestników zajęć online. Fot. A. Muszak.

Konspekt zajęć bibliotecznych online

Temat: *Co to jest wyobraźnia?*

Prowadząca: Agnieszka Muszak.

Adresaci: uczniowie klas I-II szkół podstawowych.

Czas trwania: 30 min.

Cele ogólne:

- Pobudzanie kreatywności i wyobraźni twórczej.
- Rozbudzanie aktywności uczniów i zaangażowania podczas zajęć.

Cele szczegółowe:

- Doskonalenie umiejętności słuchania, rozumienia i wypowiedzania się na podany temat.
- Dostrzeganie znaczenia wyobraźni w warsztacie autora i ilustratora książek oraz w innych zawodach.
- Przygotowanie pracy plastycznej na podstawie tekstu przeczytanego przez prowadzącą.

Metoda pracy:

- heureka.

Formy pracy:

- praca z całą klasą,
- praca indywidualna.

Pomoce dydaktyczne:

- aplikacja Microsoft Teams,
- wiersz *Ciaptak* Jana Brzechwy,
- Jan Brzechwa „Ciaptak” (animacja): <https://www.youtube.com/watch?v=6BA7r9XAosw>,
- piosenka *Fantazja* zespołu Faselki: <https://www.youtube.com/watch?v=fJKRESz8ZhE>.

Przebieg zajęć:

1. Powitanie uczniów przez prowadzącą.
2. Pogadanka na temat wyobraźni – czym jest i do czego jest potrzebna.
3. Uczniowie udzielają odpowiedzi na następujące pytania:
 - W jakich zawodach potrzebna jest wyobraźnia?
 - Czy autorowi książek potrzebna jest wyobraźnia?
 - Czy ilustratorowi potrzebna jest wyobraźnia?
4. Prowadząca odczytuje wiersz *Ciaptak* Jana Brzechwy.
5. Podczas dyskusji uczniowie zastanawiają się jak może wyglądać tytułowy Ciaptak?
6. Każdy uczeń rysuje swojego Ciaptaka (w tle słychać piosenkę *Fantazja* zespołu Faselki).
7. Uczniowie prezentują swoje prace.
8. Podsumowanie zajęć i zachęcenie do obejrzenia animacji *Ciaptak* w serwisie YouTube.
9. Stworzenie wirtualnej galerii prac uczniów na stronie internetowej biblioteki.

Monika Stefanowska

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach Filia w Tarnowskich Górach

Anna Marcol

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach

TIK w edukacji i bibliotece

Eugenia Smyrnova-Trybulska: Technologie informacyjno-komunikacyjne i e-learning we współczesnej edukacji. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2018.

Książka ukazała się w serii *Prac Naukowych Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach* i stanowi interdyscyplinarne wprowadzenie do teorii stosowania innowacyjnych form kształcenia. Na jej łamach zagadnienia z zakresu pedagogiki, dydaktyki, andragogiki i psychologii pedagogicznej przenikają się z przedmiotowymi dydaktykami i informatyką stosowaną, uwzględniając również aspekty prawne cyfryzacji.

Nowoczesne społeczeństwa podlegają ciągłym zmianom technologicznym, gospodarczym, kulturowym, ekologicznym i ekonomicznym, co ma związek z nierównomiernym procesem globalizacji na świecie. System edukacji, podobnie jak inne dziedziny życia społecznego, ulega przemianie. Rynek pracy wyraźnie określa potrzebę kształcenia społeczeństwa o wysokim poziomie kompetencji cyfrowych. Kształcenie przyszłej kadry oświatowej – a także wszystkich młodych ludzi – powinno przygotowywać ich do sprawnego posługiwania się nowymi technologiami oraz uczenia się przez całe życie. Autorka cytuje opinię futurologów, według której studenci, trafiając do obecnego społeczeństwa informacyjnego, powinni być przygotowani nawet na siedmiokrotną zmianę zawodu w swoim życiu.



W pierwszej części pracy zaprezentowano tendencje rozwoju współczesnej edukacji, scharakteryzowano społeczeństwo wiedzy i rolę technologii informacyjno-komunikacyjnych w jego kształtowaniu. Omówiono również teoretyczne podstawy przygotowania kadry nauczycielskiej do stosowania ICT (*information and communication technologies*) w praktyce. Dokonano analizy wyników z kilku przeprowadzonych programów, w ramach których nauczyciele dodatkowo mogli pozyskać nowe umiejętności w tej dziedzinie.

Druga część monografii przybliży tematykę e-learningu w przestrzeni współczesnej uczelni z różnych punktów widzenia – teoretycznego, praktycznego, technologiczno-organizacyjnego i użytecznego. Na uwagę zasługuje charakterystyka wydziałowej platformy kształcenia na odległość jako przykładu dobrej praktyki Uniwersytetu Śląskiego. Autorka przedstawiła również wybrane wyniki badań e-learningu na podstawie projektów, których była koordynatorem. Jeden z nich – IRNet (*Międzynarodowa sieć badawcza do badania i rozwoju nowych narzędzi i metod do zaawansowanych nauk pedagogicznych w zakresie instrumentów informatycznych, e-learningu i kompetencji międzykulturowych*), jest jednocześnie projektem unijnym.

Omawiana publikacja proponuje wieloaspektowe ujęcie tematu e-learningu, stąd adresowana jest do wszystkich osób, które są zainteresowane stosowaniem nowych technologii w nauczaniu lub są w trakcie wdrażania zmian.

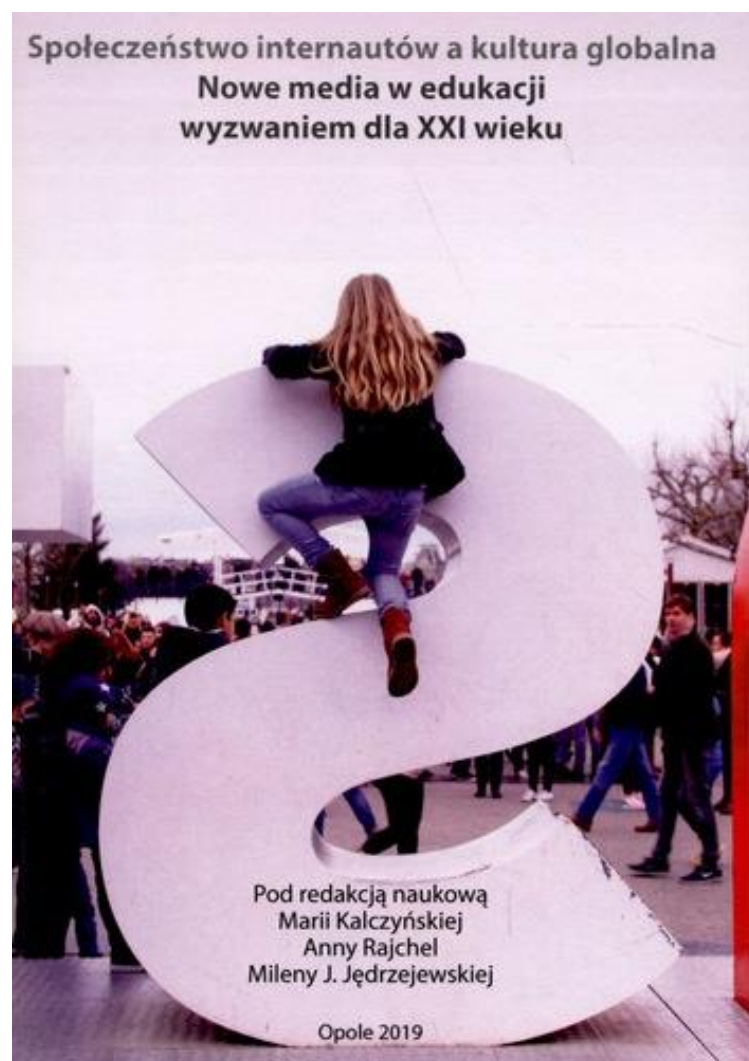
Spółeczeństwo internautów a kultura globalna. Nowe media w edukacji wyzwaniem dla XXI wieku. Red. Maria Kalczyńska, Anna Rajchel, Milena J. Jędrzejewska. Opole: Oficyna Wydawnicza Politechniki Opolskiej, 2019.

Spółeczeństwo internautów a kultura globalna to cykl monografii ukazujących się z inicjatywy Wydziału Ekonomii i Zarządzania Politechniki Opolskiej. Są one efektem projektu badawczego, którego celem jest analiza różnych płaszczyzn wykorzystania internetu.

Szósty tom cyklu, który opublikowano w 2019 roku, nosi podtytuł *Nowe media w edukacji wyzwaniem dla XXI wieku*. Autorzy artykułów zamieszczonych na jego łamach zastanawiają się, jak odpowiedzialnie edukować młodego odbiorcę za pomocą nowinek technologicznych. Dowodzą też, że nowe media można wykorzystywać w sposób rozsądny i skuteczny w szeroko rozumianej działalności pedagogicznej.

Tom został podzielony na trzy części: *Edukacja na rzecz społeczeństwa w XXI wieku* (część I), *Biblioteki w edukacji wirtualnej* (część II), *Przełamywanie barier w nowoczesnej edukacji* (część III).

Pierwsza część ma charakter ogólny. Zebrano w niej artykuły wprowadzające w tematykę nowoczesnych technologii oraz ich wykorzystania na rzecz edukacji autorstwa: Anny Rajchel (*Cyfrowe wykluczenie polskiej młodzieży XXI wieku. Prawda czy mit?*), Marii Kalczyńskiej (*Edukacja a nowe kierunki promocji na przykładzie działalności Instytutu Polonika Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego*), Mileny J. Jędrzejewskiej (*Edukacja szkolna dla młodzieży polonijnej w Kanadzie na podstawie wybranych portali*), Agnieszki Franczak (*Mass-media. Szansa czy zagrożenie*) oraz Iwony Wilczek (*Cyfrowy mózg i doświadczenia online*).



W drugiej części tomu, znajdują się teksty napisane przez autorki reprezentujące różne typy bibliotek – pedagogiczne, naukowe i publiczne, które podzieliły się swoimi doświadczeniami związanymi z wykorzystaniem nowych mediów w pracy z użytkownikami bibliotek, odwołując się do wybranych przykładów. Anna Marcol omówiła szkolenia zdalne (*Kursy e-learningowe bibliotek pedagogicznych jako forma wspomagania nauczycieli w zakresie wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych*), Anna Jańczyk poruszyła problematykę mediów społecznościowych (*Biblioteka w social media – budowanie relacji z pokoleniem Z*), natomiast Katarzyna Pawluk zwróciła uwagę na wykorzystanie technologii podczas zajęć edukacyjnych organizowanych w bibliotekach (*Uzupełnienie czy tylko atrakcja? Nowinki technologiczne na zajęciach w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Opolu*).

Trzecia część monografii dotyczy wybranych grup edukowanych za pomocą nowych mediów – internautów utożsamiających się z religią katolicką (Piotr Wajs: *Wychowanie do wartości chrześcijańskich na Instagramie na przykładzie konta papieskiego @franciscus*), seniorom (Magda Wieteska: *Seniorzy w sieci. Dziennikseniora.pl*) oraz społeczności akademickiej (Paweł Bartyla, Marcin Grabolus: *Wirtualne uniwersytety jako nowe zjawisko pozwalające przetrwać bariery – identyfikacja barier*).

Zebrane teksty dowodzą, że szybki rozwój wiedzy obliguje do permanentnej edukacji. Różnorodność i mnogość źródeł informacji wymaga natomiast umiejętności ich selekcjonowania i odpowiedzialnego wykorzystania.



Wydawca: Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich, 00-335 Warszawa, ul. Konopczyńskiego 5/7, tel. 22 827 52 96

Redaktor naczelna: dr Anna Marcol

Zespół redakcyjny: Agata Safian (zastępca redaktor naczelnej), Bożena Boryczka, Wiesława Budrowska, Beata Malentowicz, Justyna Malinowska, Mateusz Paradowski, Aldona Zawałkiewicz

Projekt graficzny: Wojciech Zawałkiewicz

Skład i redakcja techniczna: Jadwiga Pawluk

Korekta: Izabella Milewska-Warta

<https://bnb.oeiizk.waw.pl/>

