

Grażyna Gregorczyk
Bożena Boryczka
Małgorzata Rostkowska

Konkursy interdyscyplinarne dla uczniów na temat życia i twórczości Janusza Korczaka – przykład wartościowego wykorzystania TIK w edukacji



Włączając się w obchody roku Janusza Korczaka, Mazowiecki Kurator Oświaty powołał w roku szkolnym 2012/2013 dwa konkursy interdyscyplinarne dla uczniów szkół województwa mazowieckiego: „**Bądź sobą – szukaj własnej drogi. Janusz Korczak**” dla gimnazjalistów oraz „**Janusz Korczak – wielki przyjaciel dzieci**” dla uczniów klas IV-VI szkół podstawowych.

Patronat honorowy nad konkursami objął Adam Struzik – Marszałek Województwa Mazowieckiego. Konkursy zorganizował i przeprowadził Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie przy wsparciu merytorycznym Ośrodka Dokumentacji i Badań „Korczakianum”, który jest Oddziałem Muzeum Historycznego m.st. Warszawy.

Konkursy miały charakter interdyscyplinarny. Oprócz popularyzacji wiedzy dotyczącej życia, twórczości i działalności pedagogicznej Janusza Korczaka, celem konkursów było:

- rozwijanie artystycznych zdolności uczniów, ich wrażliwości i kreatywności oraz
- kształcenie umiejętności wykorzystania narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych do prezentacji własnej twórczości.

Udział w konkursach umożliwił uczniom:

- rozwijanie umiejętności wyszukiwania, selekcjonowania i krytycznej analizy informacji,
- korzystanie z różnych źródeł dotyczących danej tematyki, a przede wszystkim

- przygotowywał ich do samodzielnego uczenia się poprzez platformę e-learningową.

Realizowane były także ważne cele wychowawcze. Podczas wykonywania różnych zadań dzieci i młodzież zachęcane były do refleksji nad istotnymi tematami dotyczącymi ich życia obecnego i w przeszłości. Szczególny nacisk wychowawczy został położony na kwestie praw autorskich i ochrony wizerunku – gorące tematy w epoce Web.2.0.

Przed rozpoczęciem konkursów, w październiku 2012 roku zorganizowano konferencję oraz warsztaty dla nauczycieli, przygotowujące ich do roli opiekuna uczniów w konkursach.

Oba konkursy przebiegały w trzech etapach. Pierwszy etap – szkolny – polegał na udziale w kursie *online*. Tematem szkolenia było życie i twórczość Janusza Korczaka. Obejmowało ono 5 tygodni systematycznej pracy na platformie Moodle. Na bazie udostępnionych materiałów, specjalnie opracowanych na potrzeby konkursów, oraz wskazanych wartościowych zasobów w sieci uczniowie zdobywali potrzebną wiedzę i umiejętności. Co tydzień rozwiązywali zamieszczone na platformie quizy oraz wykonywali zadania wykorzystujące TIK.

Drugi etap – rejonowy – polegał na rozwiązaniu testu wiedzy z życia, twórczości i działalności Janusza Korczaka. Test został przeprowadzony

w formie elektronicznej na platformie Moodle, pod obserwacją komisji.

W trakcie trzeciego etapu – wojewódzkiego finału, który wyłonił laureatów, uczniowie przygotowywali autorskie prace multimedialne.

Dla uczniów szkół podstawowych tematyka prac była następująca:

- Prezentacja multimedialna zawierająca własny tekst ucznia napisany prozą lub wierszem, nawiązujący do słów Janusza Korczaka „Co bym zrobił, gdybym był czarodziejem?”, zilustrowany grafiką wykonaną przez uczestnika.
- Cykl fotografii wykonanych przez uczestnika, nawiązujący do słów Janusza Korczaka „Kiedy śmieje się dziecko, śmieje się cały świat”.

Uczniowie gimnazjów mieli do wykonania trzy prace:

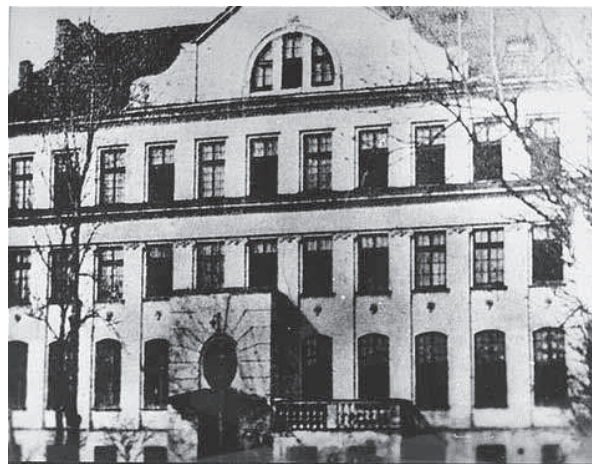
- Pracę pisemną opisującą problemy współczesnej młodzieży, przesłaną na platformę Moodle w postaci pliku PDF oraz książeczki umieszczonej w chmurze.
- Samodzielne wykonanie i umieszczenie w chmurze fotoalbumu tematycznego „Ślady pamięci po Starym Doktorze”.
- Nagranie i umieszczenie na platformie Moodle odcinka podcastu w postaci audio, rekomendującego dowolny utwór Janusza Korczaka i zachęcający do jego przeczytania.

Pomimo obaw organizatorów, czy zaproponowana tematyka zainteresuje uczniów, w konkursach wzięła udział znaczna liczba uczniów z całego Mazowsza:

- w szkołach podstawowych etap I rozpoczęło 1179 uczniów, uczestniczyło w nim aktywnie około 864, do II etapu zakwalifikowało się 466 uczniów, w etapie III wzięło udział 95 uczniów,
- w gimnazjach etap I rozpoczęło ponad 600 uczniów, uczestniczyło w nim aktywnie ponad 300, do II etapu zakwalifikowało się 263 uczniów, w etapie III wzięło udział 71 uczniów.

Komisje i eksperci sprawdzający prace byli pod ogromnym wrażeniem dojrzałości prac, zarówno uczniów ze szkół podstawowych, jak i gimnazjalistów, ich wszechstronnej wiedzy, umiejętności i zaangażowania w wykonywane zadania.

Uroczyste zakończenie konkursu odbyło się 3 czerwca 2013 roku w Ośrodku Dokumentacji i Badań „Korczakianum” w Warszawie przy ulicy Jaktorowskiej 6, w historycznym budynku Domu Sierot uruchomionym przez Janusza Korczaka w 1912 roku.



Rys. 1. Dom Sierot – sierociniec dla dzieci, Krochmalna 92, zdjęcie z około 1935 roku

Źródło: <http://pl.wikipedia.org>

Laureaci otrzymali zaświadczenia o uzyskaniu tytułu laureata konkursu oraz dyplomy za udział w III etapie. Laureaci I, II i III miejsca otrzymali nagrody rzeczowe ufundowane przez Samorząd Województwa Mazowieckiego oraz upominki przekazane przez fundatorów. Finaliści, którzy nie zostali laureatami, otrzymali zaświadczenia o uzyskaniu tytułu finalisty i dyplomy za udział w III etapie konkursu.

Nauczyciele opiekujący się laureatami pierwszych miejsc w obu konkursach wzięli bezpłatny udział w zagranicznym wyjeździe edukacyjnym dla nauczycieli, organizowanym przez Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie oraz Unię Europejskich Federalistów „Polska” w Łodzi.

Dodatkowo nauczycielom opiekującym się uczniami, którzy zajęli trzy pierwsze miejsca, zaofiarowano możliwość bezpłatnego udziału w wybranym przez siebie szkoleniu prowadzonym w Ośrodku.

Realizacja konkursów była wielkim wyzwaniem dla organizatorów i prawdziwym warsztatem praktycznego zastosowania TIK w uczeniu się i nauczaniu mającym miejsce w wirtualnym środowisku. Zaplanowane aktywności oparte były o idee konstruktywistyczne i konektywistyczne: umożliwiały uczniom samodzielne budowanie, poszukiwanie, odkrywanie i rozwój wiedzy w oparciu o wybrane wartościowe zasoby sieciowe.

Uczniowie opanowali pracę zdalną na platformie Moodle. Konstruowali swoją nową wiedzę, wykorzystując metodę odwróconej lekcji w swoim rzeczywistym otoczeniu.

W celu aktywizowania, motywowania i nagradzania uczniów stosowano metodę gryfikacji poprzez punktację, oceny i wyróżnienia.

Wiele zadań dla uczniów zostało opartych o otwarte zasoby edukacyjne, ucyfrowione książki i inne opracowania dostępne w Internecie na wolnych licencjach.

Wobec toczzonej powszechnie dyskusji nad nauczaniem w cyfrowej szkole, bogate doświadczenie zdobyte podczas konkursu będzie można wykorzystać podczas organizowanych przez Ośrodek konferencji, szkoleń i warsztatów.

Dla uczestników konkursów przygotowano dodatkowo kurs „Moja przygoda z prawem autorskim”, dostępny na platformie zdalnego nauczania, oraz galerię zdjęć związanych z miejscami Janusza Korczaka w Warszawie, i opublikowano je na wolnych licencjach.

Można również przyjąć, że w pewnym sensie w sposób praktyczny została wykorzystana metoda BYOD (*Bring Your Own Device* – „Przynieś swoje własne urządzenie”), ponieważ dla celów edukacyjnych uruchomiono komputery domowe – większość uczniów pracowała i wykonywała zadania w domu.

Kurs e-learningowy, który obejmował 5 modułów, był praktycznym wykorzystaniem metody odwróconej szkoły, polegającej na zaakcentowaniu samodzielnego przyswajania podstaw materiału edukacyjnego przez uczniów w domu lub innym miejscu i doskonaleniu uczniowskich umiejętności z pomocą nauczyciela w szkole lub opiekuna na platformie.

Zadania, które uczniowie wykonywali w każdym module, zostały tak skonstruowane, aby możliwie skutecznie angażować ich w samodzielny proces zdobywania wiedzy. Nie były zbyt łatwe, ale osiągalne dla uczniów. Zgodnie z nauczaniem konstruktywistycznym, uczymy się i pracujemy najlepiej, gdy to nas cieszy. Ale „cieszy nas” to nie znaczy „jest łatwe”.

Seymour Papert pisał (2002): *W przeważającej większości skłonni jesteśmy myśleć, że dzieci nie radzą sobie w szkole i nie lubią szkoły, ponieważ „to dla nich za trudne”. Nie ma nic dalszego od prawdy. Większość dzieci nie cierpi szkoły, ponieważ jest ona nudna. To jest dokładne przeciwieństwo do „trudna”. Dzieci, podobnie jak inni ludzie, nie cierpią nudy i łatwizny, chcą wyzwać i interesujących zajęć, to znaczy związanych z pokonywaniem trudności.*¹

Organizując konkursy, zadbano także o to, aby zadania przygotowywały uczniów do posługiwania się metodami i środkami technologii informacyjnej.

Proponowano uczniom różne formy działań z komputerem, które kończyły się konkretnym wynikiem w postaci np. prezentacji, grafiki czy pliku tekstowego, zapisanego w różnych formatach.

Prace wykorzystywały i rozwijały kompetencje twórcze uczniów, którzy uczyli się przede wszystkim podczas tworzenia własnych prac (głównie o charakterze audiowizualnym) w oparciu o samodzielnie zdobyte informacje. Tematyka przykładów, zadań i problemów powiązana była z innymi dziedzinami i otaczającą nas rzeczywistością: sytuacjami życiowymi, pracą, zainteresowaniami.

Świadomie wykorzystano takie podejście, aby zminimalizować niedostatki edukacji opartej o behaviorizm, który w niewielkim stopniu interesuje się przydatnością treści kształcenia w życiu codziennym.

Przykładem typowego behawioralnego zadania, często spotykanego w szkołach, jest polecenie: „wyszukaj w Internecie...”. W ten sposób nauczyciele sami często skazują siebie i uczniów na niepowodzenie. Takie polecenie nie tylko nie motywuje ucznia, ale wręcz skazuje go na skopiowanie informacji. Szukać można w encyklopedii, która ma układ linearny. Internet, który ma układ hipertekstowy, bogaty nie tylko w źródła pisane, ale np. filmy, symulacje (o których „cyfrowi imigranci” często zapominają) zubaża odpowiedzi na tak sformułowane polecenia. A stąd już krótka i prosta droga do uczniowskiego „kopiuj-wklej”. W istocie uczniowie instrukcję „Wyszukaj w Internecie...” realizują prawidłowo, kopiując odpowiedzi. Dlatego szczególną uwagę zwrócono na formułowanie zadań, w których należy użyć np. takich poleceń:

- wyselekcjonuj najważniejsze poprawne informacje,
- wyszukaj w Internecie i narysuj drzewo genealogiczne lub linię czasu,
- porównaj informacje zawarte na różnych stronach WWW i wskaż najważniejsze oraz uzasadnij wybór,
- zbuduj własną definicję, instrukcję... na podstawie informacji znalezionych w sieci.

Przykładowe zadania I etapu

Zadanie dla szkół podstawowych

Po zapoznaniu się z materiałami zamieszczonymi w tym module kursu z pewnością już wiesz, jakie metody wychowawcze Janusz Korczak stosował w „Domu Sierot”. Zastanów się, czy można któreś z nich porównać do dzi-

¹ Papert S. *A word for learning* [w:] Yasmin Kafai, Mitchel Resnik ed. *Constructions in Practice. Designing, Thinking, and Learning in a Digital World*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Mahwah, New Jersey 1999.

siejszych czasów, szczególnie do dzisiejszej szkoły? Poniżej znajduje się kilka współczesnych określeń, spróbuj skojarzyć z nimi metody stosowane przez Janusza Korczaka:

- samorząd klasowy, samorząd szkolny
- strona WWW lub blog szkoły
- gazetka szkolna
- dyżurny w klasie
- pasowanie na ucznia
- adres e-mail szkoły, wychowawcy, pedagoga

Za pomocą opcji „Dodaj zadanie” wpisz maksymalnie 5 określeń wybranych przez Ciebie z powyższego zestawu i przy każdym z nich po myślniku podaj, do której metody wychowawczej stosowanej przez Janusza Korczaka w Domu Sierot można je porównać.

Zadanie dla gimnazjów

Korzystając z zasobów sieci (zdjęcia, teksty, mapa) i re-spektując prawo autorskie, przedstaw (np. w formie plakatu, kolażu itp.) dwa domy dziecka związane z Januszem Korczakiem – Dom Sierot oraz Nasz Dom. Prześlij w jednym pliku pdf co najwyżej 2 kartki/slajdy albo prześlij link (link np. w pliku tekstowym), jeśli pracę umieścisz w chmurze internetowej. Za zadanie możesz otrzymać 5 punktów.

Wybierz jedną z licencji Creative Commons i oznacz jej symbolem swoją pracę.

W pierwszym etapie, na początku kursu gimnazjaliści wypełniali ankietę z pytaniami na temat osoby i twórczości Janusza Korczaka. Mieli wyniki tej ankiety zachować dla siebie i ponownie do niej zająrzeć po zakończeniu całego szkolenia na platformie, i ocenić, ile się nauczyli. Wprowadzało to do ich pracy element samooceny. Dodatkowo w ostatnim module mieli utworzyć podobną ankietę z przeznaczeniem dla osób w swoim otoczeniu. Uczniowie, sporządzając raport z wyników swojej ankiety, byli zdumieni powierzchownością wiedzy o Januszu Korczaku wśród swoich najbliższych. Właściwie powszechnie znanych jest kilka faktów z jego życia i twórczości, przedstawianych w stereotypowy sposób. Wielu uczniów podkreślało, że dzięki ich udziałowi w konkursie całe najbliższe otoczenie (rodzeństwo, rodzice, koledzy i nauczyciele) dużo dowiedziało się o Januszu Korczaku.

Przykładowe zadania III etapu

Zadanie dla szkół podstawowych

Przygotowanie prezentacji multimedialnej zawierającej własny tekst ucznia napisany prozą lub wierszem, nawiązujący do słów Janusza Korczaka „Co bym zrobił, gdybym był czarodziejem?”, zilustrowany grafiką wykonaną przez uczestnika (technika dowolna, np. farba, ołówek, fotografia, kolaż, techniki mieszane itp.).

Prezentacja może być wykonana z wykorzystaniem aplikacji np. PowerPoint, Prezi lub Logomocja. Praca może być wykonana w dowolnej innej podobnej aplikacji, która posiada darmowe narzędzie do przeglądania prezentacji (należy wówczas dodatkowo podać link do strony WWW z tym narzędziem) lub umożliwiała zapis w postaci pokazu bez używania dodatkowych narzędzi.

Praca musi składać się minimalnie z 5 slajdów/stron, maksymalnie z 10 slajdów/stron. W każdej pracy na stronie tytułowej (nieliczonej do liczby slajdów/stron) powinny się znaleźć informacje dotyczące autora: imię i nazwisko, klasa, nazwa szkoły.

Zadanie dla gimnazjów

Tytułowy bohater jednego z utworów Janusza Korczaka dobrze wiedział, że świat, w którym żyje, nie jest doskonały. Uczestnik ma się zastanowić, jakie problemy dotyczą młodzieży w dzisiejszym świecie, czy prawa dziecka są zawsze i wszędzie respektowane, i w wybranej formie literackiej zaprezentować swoje poglądy na ten temat. Objętość pracy – maksymalnie 5 stron (9000 znaków ze spacjami). Pracę należy umieścić na platformie Moodle w postaci pliku w formacie pdf oraz zapisać w postaci cyfrowej książeczki za pomocą serwisu online Issuu lub podobnego, który umożliwiała przeglądanie wykonanej książeczki w dowolnej przeglądarce internetowej. Link do książeczki należy umieścić na platformie Moodle.

Taki sposób pracy uczniów kształcił nie tylko umiejętności wyszukiwania i selekcji informacji, a następnie jej twórczego przekształcania i wykorzystywania do własnych potrzeb. Wymagał również krytycznej analizy wartości oferty zasobów Internetu i właściwego ich wyboru.

Problemy stawiane przed uczniami stymulowały ich twórczość i pomysłowość. Przez oceniających i opiekunów doceniane były niestandardowe rozwiązania oraz preferowane było myślenie niestereotypowe, które na pewno wymagały większej aktywności i kreatywności, większej dyscypliny, konsekwencji, systematyczności, samodzielności i odpowiedzialności za własne uczenie się. Stanowiło to doskonałe przygotowanie uczniów do samokształcenia oraz przyczyniało się do rozwoju ich kreatywności.

Przez cały czas trwania konkursów kształtowana była również umiejętność posługiwania się daną klasą oprogramowania. Uczniowie mogli samodzielnie dobierać właściwe narzędzia informatyczne do danego zadania. Na podstawie dostarczonych wcześniej instrukcji krok po kroku poznawali możliwości różnych aplikacji (wielu dostępnych dla celów edukacyjnych na wolnych licencjach) i utworzonych za ich pomocą przykładowych dokumentów, a następnie mieli samodzielnie zdecydować

o wyborze konkretnej aplikacji do wykonania zadania lub też zaproponować inną.



Rys. 2. „Chmurka” wykonana w aplikacji Tagxedo – kreator (www.tagxedo.com), prezentująca wykorzystywane aplikacje

Do aplikacji, spośród których uczestnicy mogli wybierać, należały przykładowe: PowerPoint 2007, PowerPoint 2010, Prezi, Logomocja, Glogster, Issuu, StoryBird, StoryJumper, Picasa Web Albums, Audacity, Microsoft Office Picture Manager.

Podczas konkursów wielokrotnie poruszano problemy związane z normami etycznymi i przestrzeganiem prawa. Zwracano uwagę na świadome stosowanie zasad korzystania z oprogramowania, rozumienie, jakimi licencjami są oznaczone, przestrzeganie praw autorskich. W licznej i bogatej korespondencji opiekunów z uczestnikami podkreślano konieczność podporządkowania się zasadom zachowania się w Internecie (netykieta).

Można mieć nadzieję, że zasady kultury wpojone w czasie uczenia się w cyberprzestrzeni będą następnie w naturalny sposób przestrzegane nie tylko w tejże cyfrowej przestrzeni informacyjnej, ale także w tradycyjnym środowisku uczenia się i nauczania.

Należy również podkreślić, że bardzo ważną rolę w pracy uczestników odgrywała motywacja wewnętrzna, sprawiająca, że uczeń sam decydował o momencie rozpoczęcia i kontynuacji działania (jej źródłem była ciekawość poznawcza, potrzeba osiągnięć itp.) oraz motywacja zewnętrzna (której źródłem były czynniki zewnętrzne, np. chęć przejścia do kolejnego etapu, otrzymania dużej liczby punktów, uzyskania referencji przy wyborze kolejnej szkoły).

Można z całą pewnością stwierdzić, że uczniowie biorący udział w naszych konkursach mieli wysoką motywację, ponieważ:

- znali i akceptowali cele,
- byli zainteresowani tematem,

- mieli poczucie odpowiedzialności za własną naukę.

Na motywację do działania istotny wpływ mieli również opiekunowie, koledzy i inni uczestnicy konkursów. Ważna była sama ich obecność, ale też współpraca i rywalizacja.

Ponieważ uczniowie otrzymywali różne gratyfikacje za swoją pracę, można uznać, że został wykorzystany także model gamifikacji, tzn. innowacyjnej metody aktywizowania, motywowania i nagradzania uczniów, uwzględniający indywidualizację procesu nauczania.

Jako organizatorzy mieliśmy na względzie, że projekt dydaktyczny nieprawidłowo przygotowany, który nie bierze pod uwagę specyfiki odbiorców, charakteru zajęć czy specyfiki środowiska edukacyjnego, w znacznym stopniu utrudnia działania ukierunkowane na podtrzymanie motywacji.

Podsumowanie

Oba konkursy interdyscyplinarne przyniosły uczniom liczne korzyści, do których można zaliczyć:

1. Nabycie umiejętności pracy na platformie e-learningowej, kształtowanie takich cech, jak: obowiązkowość, systematyczność, odpowiedzialność, czytanie długich tekstów ze zrozumieniem.
2. Rozwijanie umiejętności wyszukiwania wybranych informacji w tekście oraz w różnych źródłach, ich krytycznej oceny i selekcji.
3. Kształtowanie umiejętności tworzenia własnego tekstu – zachowanie poprawności pisowni, spójności tekstu, zasad ortografii i interpunkcji.
4. Rozwijanie umiejętności plastycznych – poprzez posługiwanie się różnymi technikami plastycznymi, różnymi narzędziami.
5. Rozwijanie umiejętności posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną – nauka korzystania z nowych aplikacji i serwisów, utrwalenie wiadomości i umiejętności praktycznych poprzez wykorzystanie aplikacji już znanych uczniowi.
6. Zapoznanie się z lekturami, których uczeń nie ma szansy poznać podczas nauki w szkole.

Wykazały również, że:

1. Rozwój ucznia następuje nie tylko w warunkach systemu klasowo-lekcyjnego, ale dzięki nowym technologiom kształcenie może przebiegać w dowolnym czasie i w dowolnym miejscu, zgodnie z metodą 3W: *Whatever*;

Whenever, Wherever – „Uczmy się, robiąc cokolwiek, w każdej chwili, gdziekolwiek jesteśmy”.

2. Nie wszyscy uczą się jednocześnie i tego samego.
3. Pobyt ucznia w szkole jest jednym z epizodów jego uczenia się przez całe życie (*Lifelong Learning* – LLL).

Co sprawiało uczniom trudność?

W trakcie poszczególnych etapów konkursu dla uczniów szkół podstawowych miały miejsce sytuacje, które były dowodem na to, że wielu uczniów ma przede wszystkim problem z czytaniem ze zrozumieniem. Dotyczyło to zarówno prawidłowej interpretacji poleceń w niektórych zadaniach, jak i komunikatów wysyłanych na forum czy też w korespondencji mailowej.

Przykłady:

Polecenie brzmiało: *Na podstawie dowolnego źródła informacji wyszukaj, jakimi pseudonimami (innymi niż Janusz Korczak) podpisywał swoje utwory Henryk Goldszmit. Znaczna część uczniów w odpowiedzi podała pseudonim Janusz Korczak.*

Polecenie w zadaniu 2.3 brzmiało: *Przed Tobą zagadka. Aby ją odgadnąć, musisz ułożyć puzzle znajdujące się w zadaniu 2.4. Po ułożeniu obrazka zastanów się, co przedstawia. Nazwę ułożonego obiektu wpisz jako rozwiązanie zadania.*

Wielu uczniów monitowało, że w tym zadaniu nie ma puzzli do ułożenia, pytało, gdzie znajdują puzzle. Ponadto w powyższym przykładzie jako rozwiązanie uczniowie powinni podać nazwę ułożonego z puzzli obiektu. Bardzo wielu uczniów wpisywało pełne informacje dotyczące historii obiektu, nie podając niestety jego nazwy będącej prawidłowym rozwiązaniem. Można więc przypuszczać, że wiele dzieci z klas IV-VI szkół podstawowych nie potrafi prawidłowo interpretować poleceń.

Dla niektórych uczniów problemem było skonstruowanie logicznej, przejrzystej, krótkiej wypowiedzi pisemnej (zadanie „Jesteś redaktorem”). Niektóre prace budziły także zastrzeżenia dotyczące poprawności ortograficznej czy zachowania wymaganej formy wypowiedzi (artykuł lub list). Wielu uczniów nie poradziło sobie z czynnościami analitycznymi wymagającymi wnioskowania i odczytywania znaczeń wyrażonych nie wprost. Z tym problemem jury konkursu spotkało się np. w zadaniu polegającym na skojarzeniu podanych współczesnych określeń z metodami

wychowawczymi stosowanymi przez Janusza Korczaka w „Domu Sierot”.

Można było także zauważyć nieświadomość niektórych uczniów, że po zarejestrowaniu się na platformie Moodle nie są anonimowi i wszystkie ich działania (np. dokładny termin przesłania pracy, częstotliwość korzystania z platformy) są rejestrowane. To można jednak usprawiedliwić tym, iż był to ich pierwszy kontakt z taką formą uczenia się i z pewnością w przyszłości nie popełnią wielu błędów, które miały miejsce teraz.

Niektórzy uczniowie gimnazjum, ku zdumieniu komisji, byli bardzo „zdominowani” przez swoich rodziców. Były to pojedyncze przypadki, jednak nieco uciążliwe dla komisji, gdyż to rodzice dopytywali się o każdy szczegół pracy, którą miał wykonać uczeń, a której oni sami nie byli w stanie wykonać. Nieraz trzeba było dość długo przekonywać rodzica, że jeśli da dziecku szansę, to naprawdę będzie ono w stanie samo skorzystać z materiałów umieszczonych na platformie. Mieliśmy też przypadek ucznia, który na platformie był zalogowany poprzez adres mailowy swojego ojca i w pewnym momencie wywiązała się długa korespondencja z ojcem, który usiłował „załatwić” synowi zwolnienie z obowiązku przesłania do organizatorów formularza zgłoszeniowego do konkursu woryginale.

Niestety uczniom gimnazjum zdarzało się przysyłać na platformę Moodle skróty do ich plików zamiast samych plików. Na pierwszym etapie wielu gimnazjalistów miało problem z oddaniem w wyznaczonym czasie swojej pracy na platformie, jednak w kolejnych modułach zdarzało się to coraz rzadziej – widać, że uczniowie szybko nauczyli się, że platforma „pilnuje” terminów i nie da się jej niczym przekonać.

Prace uczniów gimnazjum, zadania i materiały stanowiące przykład właściwego i skutecznego sposobu uczenia się za pomocą narzędzi i środków TIK zostały opublikowane pod adresem <http://korczak-janusz.blogspot.com> w celu ich upowszechnienia i wykorzystania przez nauczycieli.

Materiały stanowiące dorobek konkursu dla szkół podstawowych zostały zamieszczone na stronie <http://korczak.oeiizk.edu.pl>.

Zachęcamy do skorzystania. Naprawdę warto!

Grażyna Gregorczyk, Bożena Boryczka i Małgorzata Rostkowska są nauczycielami konsultantami w Ośrodku Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie.