

Projekt Nr 2019-1-PL01-KA201-065421 "Efektywne strategie w edukacji czytelniczej uczniów"

Cyfrowe narzędzia do zwiększenia kompetencji czytelniczych

JURGITA KAMANDULIENĖ

LICENCJA CC0



O czym będziemy rozmawiać ?

1. Ramy dla rozwoju i rozumienia kompetencji cyfrowych w Europie.
2. Czy narzędzia cyfrowe poprawiają wyniki w zakresie czytelniczych ?
3. Narzędzia cyfrowe służące do poprawy kompetencji czytelniczych.

Quizlet

Book Creator

Edpuzzle

Canva

Mentimeter

Ramy dla rozwoju i rozumienia kompetencji cyfrowych w Europie

Obszary kompetencji informatycznych :

Informacja: identyfikacja, lokalizowanie, wyszukiwanie, przechowywanie, organizowanie i analizowanie informacji cyfrowych, ocena ich przydatności i celowości.

Komunikacja: komunikowanie się w środowisku cyfrowym, dzielenie się zasobami za pomocą narzędzi internetowych, łączenie się z innymi i współpraca za pomocą narzędzi cyfrowych, współdziałanie i uczestnictwo w społecznościach w sieci, świadomość międzykulturowa.

Tworzenie treści: Tworzenie i edytowanie nowych treści (od edycji tekstów po obrazy i wideo); integrowanie i przekształcanie dotychczasowej wiedzy i treści; tworzenie form wyrazu twórczego, wyników medialnych i programów; zajmowanie się prawami własności intelektualnej i licencjami oraz ich stosowanie.

Bezpieczeństwo: ochrona osobista, ochrona danych, ochrona tożsamości cyfrowej, środki bezpieczeństwa, bezpieczne i zrównoważone użytkowanie.

Rozwiązywanie problemów: określanie potrzeb i zasobów cyfrowych, podejmowanie świadomych decyzji dotyczących najbardziej odpowiednich narzędzi cyfrowych zgodnie z celem lub potrzebą, rozwiązywanie problemów koncepcyjnych za pomocą środków cyfrowych, kreatywne wykorzystywanie technologii, rozwiązywanie problemów technicznych, aktualizacja kompetencji własnych i innych.

DigComp 2.1 Ramy kompetencji cyfrowych dla obywateli

Osiem poziomów umiejętności i przykłady zastosowania

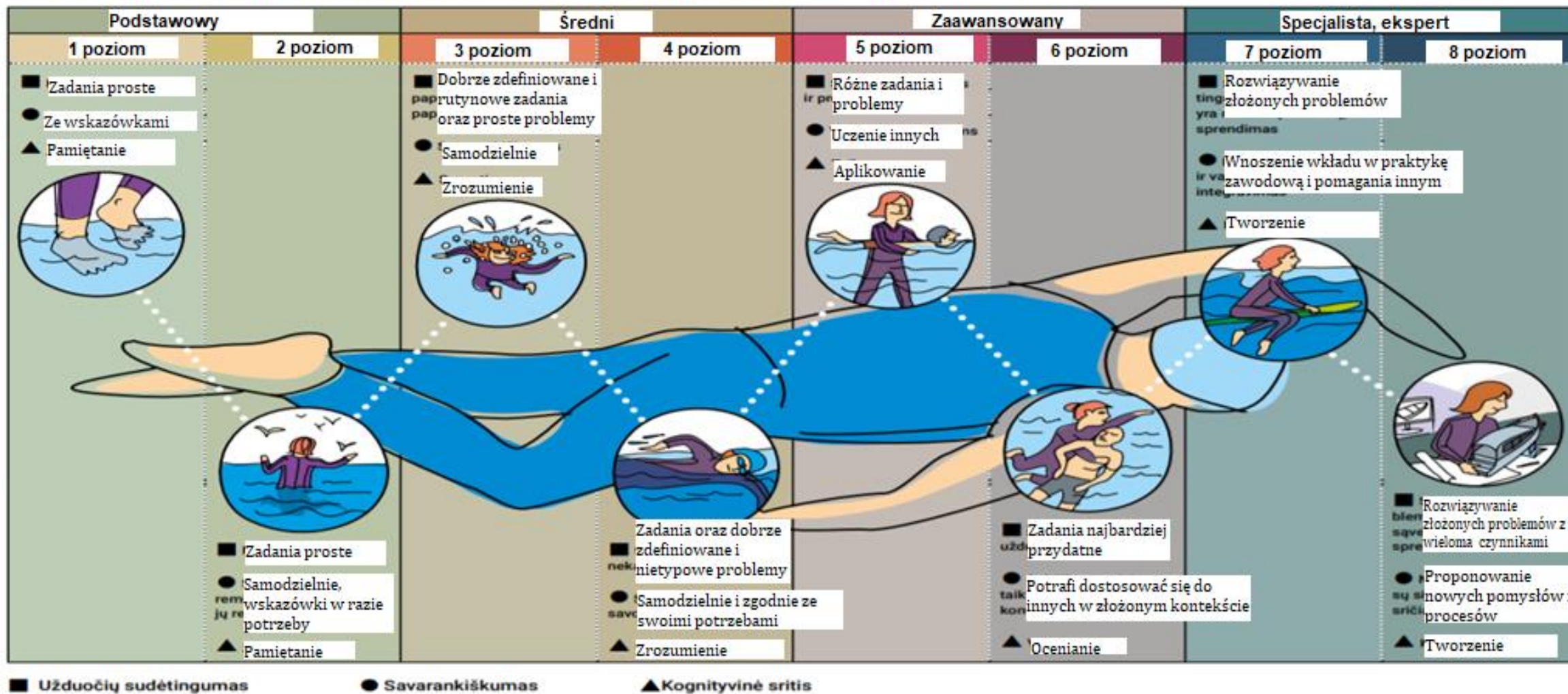


Tabela 1: Główne słowa kluczowe charakteryzujące poziomy zaawansowania

(według DigComp 2.1 Ramy kompetencji cyfrowych dla obywateli, Z ośmioma poziomami zaawansowania i przykładami zastosowania Autorzy:Stephanie Carretero,Riina Vuorikari i Yves Punie)

Poziomy w DigComp 1.0	Poziomy w DigComp 2.1	Złożoność zadań	Samodzielność	Domena poznawcza
Podstawowy	1	Zadania proste	Ze wskazówkami	Pamiętanie
	2	Zadania proste	Samodzielnie i wskazówki w razie potrzeby	Pamiętanie
Średni	3	Dobrze zdefiniowane i rutynowe zadania oraz proste problemy	Samodzielnie	Zrozumienie
	4	Zadania oraz dobrze zdefiniowane i nietypowe problemy	Samodzielnie i zgodnie ze swoimi potrzebami	Zrozumienie

Zaawansowany	5	Różne zadania i problemy	Uczenie innych	Aplikowanie
	6	Zadania najbardziej przydatne	Potrafi dostosować się do innych w złożonym kontekście	Ocenianie
Wyższy specjalista	7	Rozwiązywanie złożonych problemów przy użyciu ograniczonych rozwiązań	Wnoszenia wkładu w praktykę zawodową i pomagania innym.	Tworzenie
	8	Rozwiązywanie złożonych problemów z wieloma współdziałającymi ze sobą czynnikami	Proponowanie nowych pomysłów i procesów	Tworzenie

Technologia w naszym dzisiejszym życiu

Życie przed i po komputerze

<https://www.youtube.com/watch?v=-oLit4whDbg>

Technologia w szkole

Technologia powinna być odpowiednio wykorzystywana zarówno w klasie, jak i w domu, aby zobaczyć efekty dla uczniów.

Ponadto technologia czytania powinna być stosowana w połączeniu z lekcjami prowadzonymi przez nauczyciela, co jest jednym z trzech czynników wpływających na zapewnienie właściwego wykorzystania technologii. Dwa pozostałe to realizacja zadań i działań edukacyjnych, które są interaktywne i pozwalają uczniom na odkrywanie.

Zaleta 1

Aby zrozumieć, jak technologia może być pomocna dla dzieci uczących się czytać, należy zrozumieć, że istnieją różne rodzaje uczących się i różne czynniki wpływające na naukę. Niektóre z tych czynników to środowisko, w którym uczyły się i nadal czytają, status społeczno-ekonomiczny rodziny oraz to, **czy są to osoby z trudnościami w nauce, czy też nie. Technologia może być szczególnie korzystna dla tego typu osób uczących się.**

Zaleta 2

Dzięki zastosowaniu technologii do czytania (czytelnictwa) nauczyciele i administratorzy mogą korzystać z niej na różne sposoby. Możliwość przeglądania różnego rodzaju artykułów i treści online pozwala uczniom na znalezienie materiałów do czytania, z których będą zachwyceni.

Uczniowie są zazwyczaj bardziej zaangażowani w korzystanie z urządzeń cyfrowych, więc mogą być bardziej zmotywowani do czytania lub interakcji tekstów na tabletach, komputerach i iPadach.

Zaleta 3

Czytanie jest procesem wielozmysłowym (widzenie liter i słów, słyszenie dźwięków i kojarzenie ich z literami i grupami liter, zabawa i fizyczne dotykane i tworzenie liter).

Aplikacje są w stanie pomóc w tym procesie, ponieważ wykorzystują interakcje wzrokowe, dotykowe i słuchowe, aby odwoływać się do stylów uczenia się dzieci.

Proces uczenia się jest bardziej atrakcyjny, interesujący.

Technologia pomaga dzieciom pozostać zmotywowanymi podczas procesu uczenia się.

Tworzy nowe sposoby uczenia się dla dzisiejszego ucznia.

Technologia pozwala nam dać uczniom dostęp do danych z jednego miejsca.

Zaleta 4

<https://www.youtube.com/watch?v=nt3hz2vVf8c>

Ważne!

Technologia jest doskonałym narzędziem do nauki czytania, ale nie powinna zajmować miejsca zwykłych instrukcji. Choć istnieje wiele plusów i minusów, jeśli chodzi o wykorzystanie technologii do nauki czytania, ważne jest, aby upewnić się, że technologia jest wykorzystywana w sposób, który wspiera uczenia w nauce, ale nie powinien zastępować autentycznej instrukcji prowadzonej przez nauczyciela.

Wady technologii w szkole

Wiele sal lekcyjnych nakłada ograniczenia na dostęp do technologii;

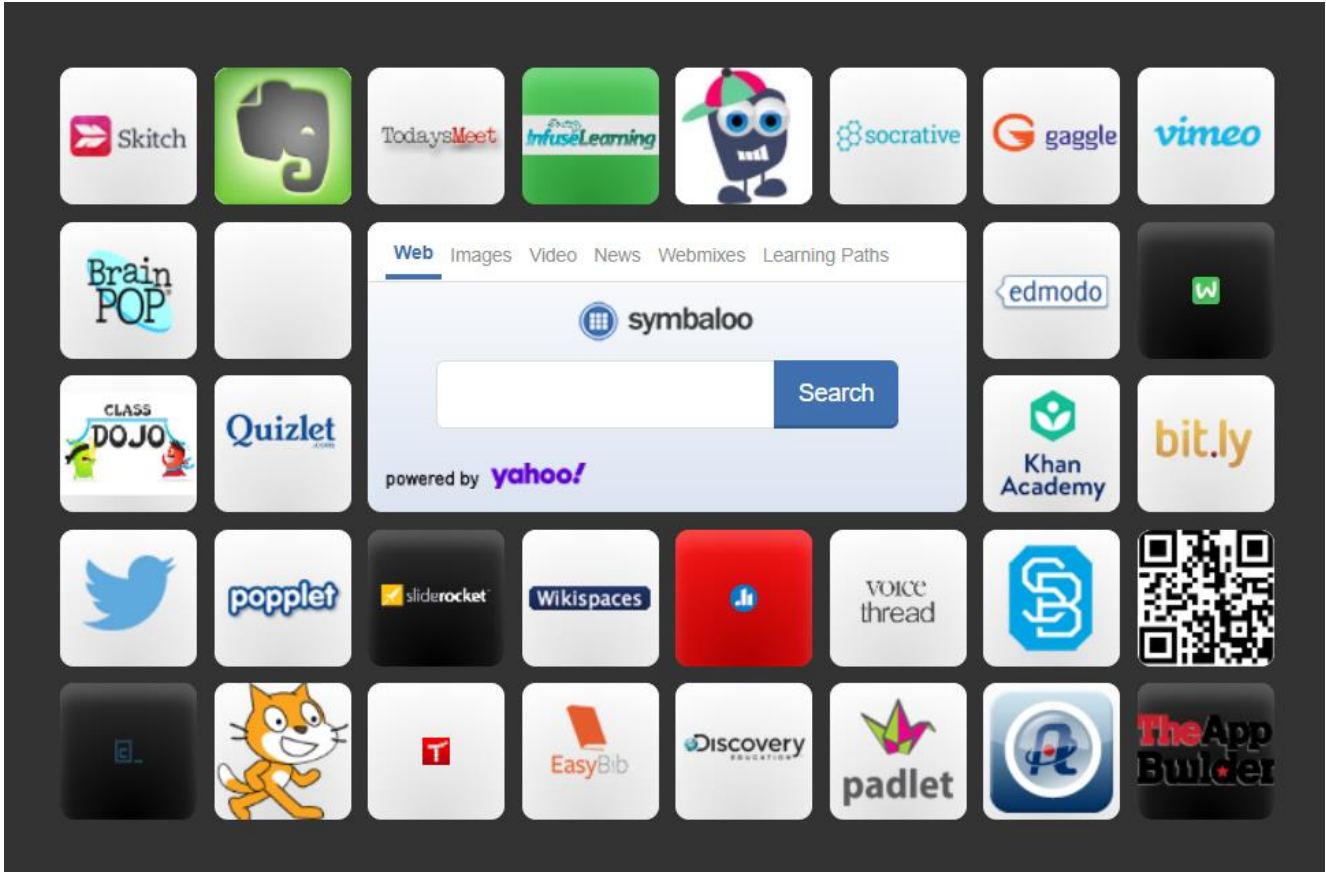
Uczniowie mogą dostawać błędne informacje;

To sprawia, że są oderwani od prawdziwego świata;

Główne wyzwania dla nauczycieli.

<https://www.symbaloo.com/embed/byotresources’>

?



?

Narzędzia cyfrowe.

Quizlet



Quizlet: Company and Mission

Welcome to Quizlet, the world's largest student and teacher online learning community. Every month, over 50 million active learners from 130 countries practice and master more than 300 million study sets of content on every conceivable subject and topic.



Mission

Our mission is simple: To help students (and their teachers) practice and master whatever they are learning. Quizlet provides engaging, customizable activities with contributions from people everywhere.



Book creator

< Library **Book Creator - Ways To Enhance Literacy**
by Kurt Klynen

📄 📁 ⚙️ 🔊 Read to me

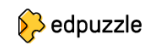
The screenshot displays the Book Creator interface. On the left, a dark grey panel contains the text "THAT LITERACY IS AN ESSENTIAL SKILL" with two horizontal lines above and below the text. On the right, a grid of colorful windows is visible, each labeled with a literacy skill: INTRO (green), LISTENING (green), READING (yellow), SPEAKING (blue), CREDITS (purple), AUTHOR (purple), WELCOME (orange), WRITING (pink), VOCABULARY (red), and RESOURCES (purple). The interface is framed by a blue border with navigation arrows on the left and right sides.

THAT LITERACY
IS AN ESSENTIAL SKILL

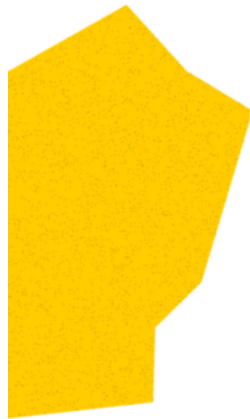
INTRO LISTENING READING SPEAKING CREDITS
AUTHOR
WELCOME WRITING VOCABULARY RESOURCES

Aktyvinti „Windows“

Edpuzzle

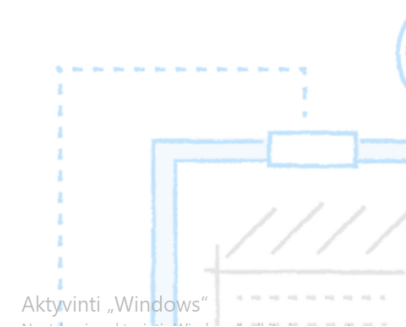


[Back to my account](#)

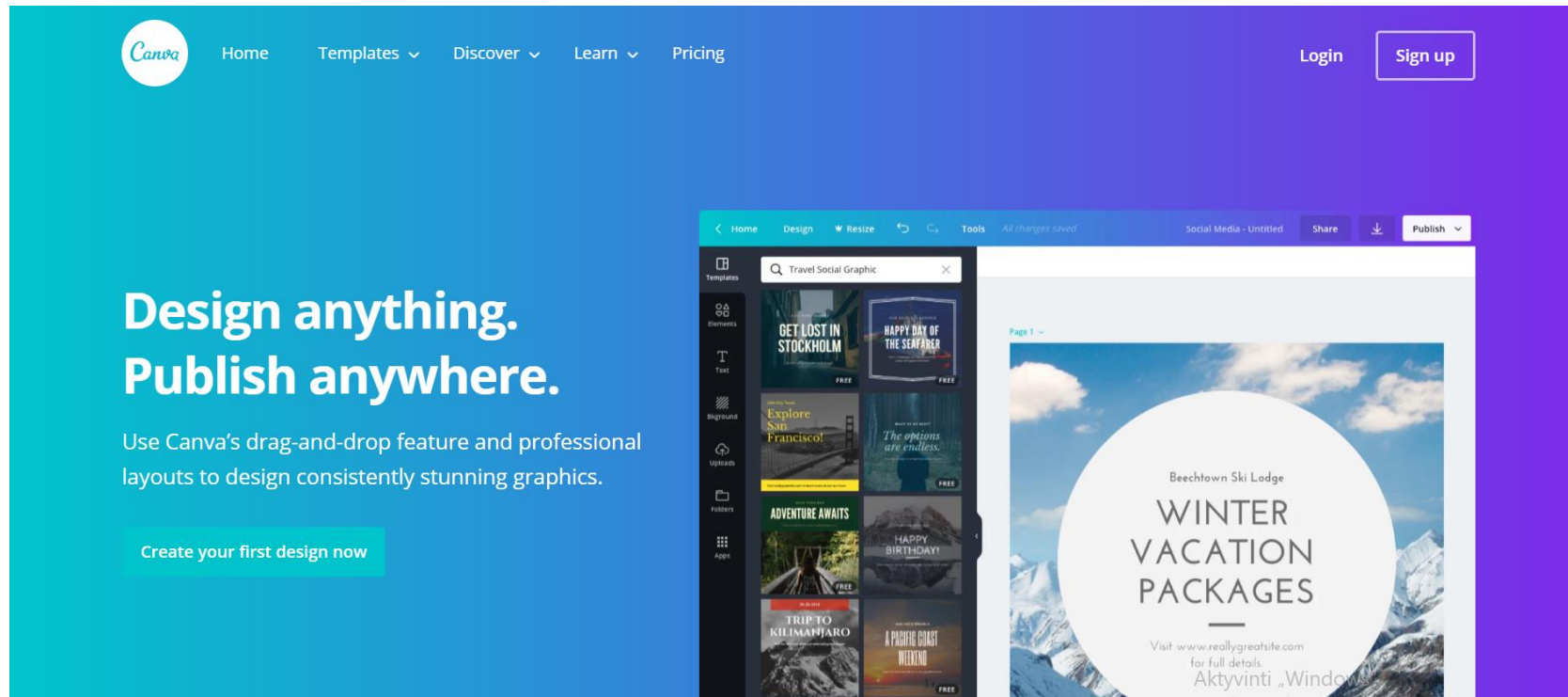


About Edpuzzle

Edpuzzle is an easy-to-use platform allowing you to engage every student, one video at a time. Get to know more about us below.



Canva



Mentimeter



[Features](#) [Solutions](#) [Pricing](#) [Blog](#)

[Your presentations](#)

What is Mentimeter?

Create interactive presentations

Build interactive presentations with the easy-to-use online editor. Add questions, polls, quizzes, slides, images, gifs and more to your presentation to create fun and engaging presentations.

Present and engage your audience

When you present, your audience uses their smartphones to connect to the presentation where they can answer questions, give feedback and much more. Visualize their responses in real-time to create a fun and interactive experience.

Compare and analyze data

Once your Mentimeter presentation is over, share and export your results for further analysis and even compare data over time to measure the progress of your audience.

[Explore features →](#)

Cyfrowe narzędzia do poprawy umiejętności czytania

JURGITA
KAMANDULIENĖ,