

ABIBOOKS
PRZEWODNIK
WSPOMAGAJĄCY
PROCES
UCZENIA SIĘ



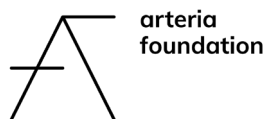
Dofinansowane przez
Unię Europejską



ABIBOOKS PRZEWODNIK WSPOMAGAJĄCY PROCES UCZENIA SIĘ



Niniejszy przewodnik został opracowany przez konsorcjum projektu **ABIBOKKS - Acquisition of Basic skills through Interactive books**, które składa się z:



LES APPRIMEURS



ΑΡΣΑΚΕΙΑ – ΤΟΣΙΤΣΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ
ARSAKEIA – TOSITSEIA SCHOOLS

Numer projektu: **2021-1-FR01-KA220-SCH-000030355**

Projekt graficzny i layout: Katarzyna Baranek-Stachura

Więcej informacji o projekcie i partnerach można znaleźć na stronie: <https://abibooks-project.eu/>



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

PUBLIKACJA BEZPŁATNA
2023



SPIS TREŚCI

WSTĘP	3
Rozdział 1. Co to jest interaktywny e-book?	5
Wyzwania związane z definicją	5
Różne formy e-booków	6
Coraz bardziej popularny standard: epub	10
Rozdział 2. Podejście pedagogiczne	11
Co oznacza podejście pedagogiczne?	11
Co to są umiejętności podstawowe?	12
Jak można rozwijać umiejętności podstawowe	14
Zintegrowany program nauczania i interdyscyplinarność	16
Jakie metody i strategie wybrać do rozwijania podstawowych umiejętności?	18
Uczenie się na podstawie opowieści (story-based learning)	19
Rozdział 3. Specyficzne trudności w nauce (SLDs)	22
Co to są specyficzne trudności w nauce?	22
Edukacja włączająca	24
Pedagogiczne zalety stosowania książek interaktywnych dla uczniów z SLDs	26

Rozdział 4. Czytanie e-booków w przedszkolu	28
Wstęp	28
Jak nauczyciele i nauczycielki mogą używać interaktywnych książek w klasie?	29
Kto może czytać e-booki?	30
Kiedy jest odpowiedni czas w szkolnym programie nauczania?	32
Metody / cechy: słuchanie / mówienie / rysowanie / interakcja	33
Rozdział 5. Książka cyfrowa: wsparcie dla nauczycieli	35
Wstęp	35
Wybrałam / wybrałem to ponieważ...	36
Czytam z...	36
Jak tego użyję....	38
Wnioski	38
Rozdział 6. O technologii książek cyfrowych (e-booków)	39

WSTĘP

- *Mamo, opowiedz mi historię, proszę!*
- *Z przyjemnością opowiem ci historię! Mam nadzieję, że ta ci się spodoba:*

Pewnego razu, w odległej krainie, żyła młoda dziewczyna o imieniu Lily. Mieszkała w małej wiosce ze swoją rodziną, która była bardzo biedna. Lily zawsze marzyła, by móc podróżować po świecie, by zobaczyć najodleglejsze miejsca i usłyszeć dźwięki z różnych krain, które leżały poza granicami jej wioski. Ale wiedziała, że nigdy nie będzie w stanie tego zrobić, bo ledwo stać ją było na jedzenie (...)

Czytanie dzieciom to wspaniały sposób na wspieranie rozwoju języka, umiejętności czytania i pisania, a także rozwijanie miłości do książek i opowieści. Jest to również świetny sposób na nawiązanie więzi z dziećmi i tworzenie trwałych wspomnień.

Wybierając dzieciom książki do czytania ważne jest, aby brać pod uwagę ich wiek i poziom umiejętności czytania, a także żeby były to pozycje, które poszerzają ich zainteresowanie i rozbudzają wyobraźnię. Można również - czytając - modulować głosów i używać różnych wyrażeń, aby ożywić historię i przyciągnąć uwagę oraz ciekawość dziecka.

Czytanie może być również doświadczeniem interaktywnym. Można zadawać pytania dotyczące historii i postaci oraz zachęcać dziecko do dzielenia się własnymi przemyśleniami i pomysłami. Może to pomóc w rozwijaniu krytycznego myślenia oraz umiejętności dyskusji i argumentowania.

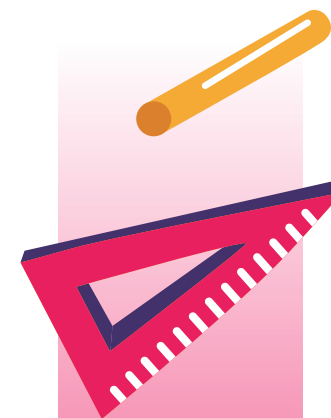


Wreszcie, czytanie dzieciom jest świetnym sposobem na wprowadzenie stałych praktyk do dnia codziennego np. w formie czasu na relaks z książką przed snem. Czytanie może być kojącym i uspokajającym zajęciem, które pomaga dzieciom zrelaksować się i przygotować do snu.

Podsumowując - czytanie dzieciom jest satysfakcjonującym i przyjemnym zajęciem, które może wspomagać ich rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny oraz stworzyć, trwającą całe życie, miłość do czytania i uczenia się.

Projekt ABI Books (Acquisition of Basic Skills through Interactive Books), współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+, ma na celu stworzenie interaktywnych książek, zwanych również „ebookami”, dla dzieci w wieku od 0 do 8 lat, aby umożliwić im nabycie podstawowych umiejętności w zakresie czytania i liczenia w sposób, który jest zabawny i odpowiedni także dla dzieci z ewentualnymi trudnościami w nauce.

Książki ABI będą oferowały bezpłatne zasoby, w tym bibliotekę interaktywnych książek i zasobów do nabywania podstawowych umiejętności, materiały szkoleniowe dotyczące interaktywnego uczenia się i opowiadania historii.



Rozdział 1. Co to jest interaktywny e-book?

Wyzwania związane z definicją

Aby wyjaśnić pojęcie „interaktywny e-book”, należy najpierw zdefiniować pojęcie „e-book”, co samo w sobie nie jest łatwym zadaniem. W przeciwieństwie do większości branż z sektora kultury i kreatywnego, takich jak branża filmowa czy muzyczna, rynek wydawniczy wyróżnia się tym, że nie przeszedł jeszcze w pełni rewolucji cyfrowej (a niektórzy wręcz twierdzą, że może nie przejść jej wcale). Cyfrowe odpowiedniki książek papierowych wciąż stanowią niewielką część rynku wydawniczego (w przeciwieństwie do rynku filmowego i muzycznego - na przykład internetowe platformy streamingowe w dużej mierze przejęły rolę płyt DVD, w mniejszym natomiast płyt CD i klasycznych czarnych krążków).

W rezultacie książki cyfrowe są wciąż stosunkowo rzadkie, a sam termin może wywoływać bardzo różne skojarzenia: czarno-białe książki, które można czytać na kindlu, ilustrowane webtoony, które można czytać na smartfonie, a nawet pliki pdf, które można czytać na laptopie - czy to homotetyczne, czy wręcz zeskanowane z kopii drukowanej. Choć można się w tym miejscu zastanawiać czy niektóre z powyższych przykładów odpowiadają faktycznej definicji e-booka, to jednak wszystkie je łączy jedna podstawowa cecha wynikająca z potocznego rozumienia słowa „e-book” - wszystkie one mogą być czytane na cyfrowym ekranie.



Różne formy e-booków

Faktem jest, że książki cyfrowe znajdują się jeszcze w fazie eksperymentalnej. Można jednak dostrzec pewne wyłaniające się standardy w branży. Standardy, które znajdują zastosowanie w szeregu e-booków oraz w konwencjach formalnych, jakie są w nich stosowane. Wśród tych standardów warto wymienić w szczególności: **e-book z aplikacją na smartfony (lub tablety)** z jednej strony oraz **e-book w formacie epub** z drugiej. Przyjrzyjmy się bliżej tym standardom na przykładzie niektórych publikacji znajdujących się w interaktywnej bibliotece książek ABIbooks.

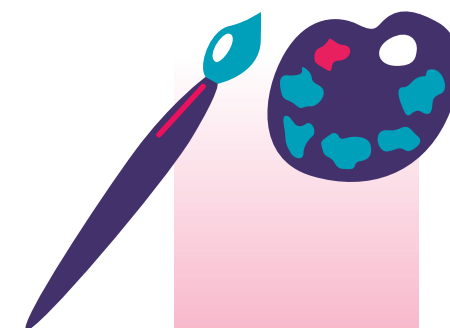
Przykładem **e-booka w formie aplikacji na smartfony** może być publikacja „I can't wait” Serge'a Blocha i Davide'a Cali. Książka ta została pierwotnie opublikowana w formie papierowej przez francuskiego wydawcę książek ilustrowanych Sarbacane w 2005 roku, a następnie zaadaptowana na krótki film animowany przez producentkę Claire Sichez w 2013 roku oraz na e-booka opartego na aplikacji (dystrybuowanego w App Store i google play) przez firmę produkcyjną Bachibouzouk w 2018 roku. Książka pokazuje życie zwykłego człowieka od dzieciństwa do starości prowadząc czytelnika przez kolejne etapy za pomocą czerwonej nitki, dzięki której materializują się kluczowe rekwizyty różnych scen. E-bookowe wydanie „I can't wait” znajduje się niejako w połowie drogi pomiędzy filmem a książką. Podobnie jak film integruje treści multimedialne (animacje i narrację audio), ale naśladuje także doświadczenie czytelnicze charakterystyczne dla książki - czytelnik może wybrać wyprzedzanie historii lub powracanie do wybranych wątków w swoim własnym tempie (w e-booku dzieje się to poprzez przeciąganie i upuszczanie czerwonej interaktywnej nici na ekranie w związku z brakiem stron do fizycznego przewracania).



MOI J'ATTENDS...



publié par l'éditeur



Z kolei przykładem **e-booka typu epub** może być publikacja autorstwa Erica Sanvoisina „Mój powrót do szkolnej złości” zilustrowana przez Annę Obon i czytana przez Robin Sevette. Ta książka dla dzieci została współredagowana i wydana w 2017 roku przez L’Apprimerie i La Souris qui raconte w formatach papierowych i cyfrowych jednocześnie. Opowiada o młodym człowieku z zespołem Downa, który wraca do szkoły na początku tygodnia. Format cyfrowy jest dostępny na platformie internetowej La Souris qui raconte, a plik epub (zamiast aplikacji) jest dostępny do pobrania w Apple Bookstore. Format przypomina tradycyjne papierowe książki dla dzieci, ale ma tę specyfikę, że jest wzbogacony o nagranie dźwiękowe i interaktywne animacje, a także wymaga od czytelnika samodzielnego przewracania stron.



Te dwie publikacje są przykładami tego, co najczęściej możemy określić jako „e-book”, pomimo że dotyczą one różnych formatów: w pierwszym przypadku - aplikacji mobilnej, a formatu epub w drugim. Jednak poza formatem i tym, że e-booki - w szerokim rozumieniu tego słowa - łączy to, że są czytane na cyfrowym ekranie, możemy wyróżnić pewne wspólne wzorce charakteryzujące e-booki w odróżnieniu od fizycznych książek, w tym:



- **wielojęzyczność:** często można znaleźć e-booki w kilku, a nawet wielu językach, ze względu na bardzo niski koszt produkcji po ustaleniu cyfrowej struktury dzieła w jednym języku
- **narracja eksperymentalna:** wiele e-booków wykorzystuje funkcje interaktywne i elastyczne struktury umożliwiające czytelnikowi czy czytelniczce wybór, które są możliwe dzięki zastosowaniu technologii cyfrowej, aby opowiadać historie w inny, eksperymentalny sposób.
- **większa integracja:** funkcje cyfrowe i wykorzystanie parametrów urządzeń do czytania mogą ułatwić czytanie czytelnikom z problemami typu dys- (o tym więcej w kolejnych rozdziałach tej publikacji) i innymi zaburzeniami.
- **nietradycyjny proces wydawniczy:** proces produkcji e-booka angażuje specyficzny zespół osób, w tym ilustratorów, animatorów, aktorów podkładających głos oraz dział inżynierski, wyłączając jednocześnie drukarnie i producentów książek.
- **pozorne podobieństwo do gier wideo,** ponieważ najczęściej interaktywne funkcje są wykorzystywane do stworzenia wciągającego, niemalże grywalizacyjnego doświadczenia

Te cechy sprawiają, że definicja interaktywnego e-booka jest dość szeroka, co sprawia, że jest on świetnym formatem dystrybucji zarówno istniejących, jak i nowych - powstających specjalnie i zaprojektowanych z myślą o całej gamie cyfrowych funkcji i możliwości - dzieł.



Coraz bardziej popularny standard: epub

Coraz powszechniejsze staje się definiowanie e-booka jako pliku epub - formatu, który powoli staje się standardem dla całego rynku książek cyfrowych. Epub został raz pierwszy stworzony w 1991 roku, a Europejskie Laboratorium Czytania Cyfrowego definiuje go jako „otwarty format plików dla publikacji elektronicznych.”

W przeciwieństwie do innych formatów e-booków, takich jak np. format azw Amazona, epub jest otwarty: ponieważ został napisany w XML, HTML i CSS, a zatem respektuje standardy W3C. Umożliwia to działanie epubów na każdym urządzeniu (jest on „cross operable”), podczas gdy np. e-booki Amazona mogą być czytane tylko na czytniku kindle. Ważne jest także to, że w przeciwieństwie do aplikacji mobilnych, format epub został zaprojektowany specjalnie dla e-booków i wystarczy pobrać tylko jedną aplikację - lub oprogramowanie do czytania - aby móc otworzyć i cieszyć się dowolnym e-bookiem w formacie epub.

Standardowy format epub (obecnie EPUB 3) istnieje w dwóch wersjach, które są oznaczone jako „reflowable” i „fixed layout”. Pierwsza z nich oferuje możliwość ustrukturyzowania tekstu w XML tak, aby struktura publikacji była stała, natomiast treść wyświetlana na ekranie czytnika „płynęła” w miarę jak czytelnik przewraca stronę lub przewija, ale także gdy zmienia rozmiar czcionki, aby np. osiągnąć większy komfort czytania. Typ drugi (fixed layout) pozwala wzbogacić e-booka poprzez dodanie obrazu, dźwięku, wideo i interaktywności, ale - w konsekwencji - powoduje, że jego układ jest stały, stąd nazwa. Książka „Mój powrót do szkolnej złoci” jest przykładem zastosowania tego typu formatu.

Warto dodać, że w pewnym sensie wszystkie e-booki są interaktywne, ponieważ kliknięcie na przycisk następnej strony w celu odwrócenia „kartki” stanowi już samo w sobie funkcję interaktywną. Jednak w tym przewodniku będziemy używać terminu „interaktywne e-booki” w odniesieniu do e-booków w formacie epub (lub aplikacji na smartfony) czyli e-booków, które w znacznym stopniu wykorzystują materiały interaktywne, takie jak wideo lub animacje reagujące na decyzje i wybory czytelników.



ROZDZIAŁ 2. PODEJŚCIE PEDAGOGICZNE

Co oznacza podejście pedagogiczne?

Podejście pedagogiczne odnosi się do ogólnej filozofii i metody nauczania i uczenia się, która kieruje nauczycielem lub wychowawcą. Obejmuje ono wybór strategii nauczania, działań edukacyjnych, metod oceny i technik zarządzania klasą, które są wykorzystywane do osiągnięcia określonych celów edukacyjnych. Na podejście pedagogiczne mogą wpływać różne czynniki, takie jak osobiste przekonania i wartości nauczyciela, nauczany przedmiot, zdolności i potrzeby uczących się oraz kontekst edukacyjny. Istnieją różne podejścia pedagogiczne, które mogą być wykorzystywane w trakcie całej ścieżki edukacyjnej dziecka, ale w edukacji wczesnoszkolnej wszystkie mają wspólny cel, jakim jest rozwijanie podstawowych umiejętności dzieci.

Jednym z najważniejszych efektów kształcenia na poziomie podstawowym jest rozwój podstawowych umiejętności.



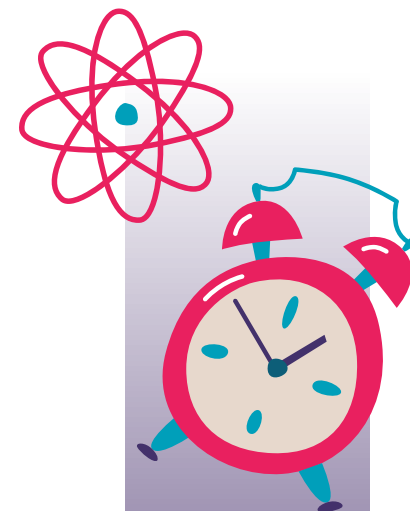
Co to są umiejętności podstawowe?

Umiejętności podstawowe to podstawowe zdolności i wiedza wymagane do osiągnięcia sukcesu w edukacji, w pracy i w życiu codziennym. Umiejętności podstawowe są zwykle definiowane jako minimalny poziom wiedzy i zrozumienia wymagany do skutecznego wykonania zadania lub funkcji. Przykłady umiejętności podstawowych obejmują czytanie, pisanie, matematykę, krytyczne myślenie, komunikację i umiejętności cyfrowe. Umiejętności podstawowe są niezbędnym elementem rozwoju osobistego i uczenia się przez całe życie.

Podstawowe umiejętności dla uczniów przedszkoli i szkół podstawowych zazwyczaj obejmują:

- Umiejętność czytania i pisania: czytanie, pisanie i rozumienie podstawowego słownictwa
- Umiejętność liczenia: liczenie, podstawowa arytmetyka, mierzenie i geometria
- Komunikacja: mówienie, słuchanie i rozumienie języka mówionego
- Krytyczne myślenie: rozwiązywanie problemów, podejmowanie decyzji i logiczne rozumowanie
- Kreatywność: wyobraźnia, oryginalność i ekspresja artystyczna
- Koordynacja fizyczna: szereg umiejętności motorycznych, takich jak bieganie, skakanie czy używanie narzędzi
- Rozwój społeczno-emocjonalny: empatia, samoświadomość i zdolność do tworzenia zdrowych relacji
- Umiejętności cyfrowe: zrozumienie i korzystanie z technologii oraz narzędzi cyfrowych
- Świadomość ekologiczna: zrozumienie świata przyrody i kwestii środowiskowych
- Świadomość kulturowa: rozumienie i docenianie różnych kultur i perspektyw

Przyjrzyjmy się bliżej dwóm pierwszym kategoriom umiejętności wymienionych powyżej, które należą również do najbardziej podstawowych.



Umiejętność czytania i pisania

Kompetencja ta obejmuje umiejętność czytania i pisania oraz dobre rozumienie informacji pisanych, a zatem wymaga znajomości słownictwa, gramatyki funkcjonalnej i funkcji języka. Obejmuje ona znajomość trzech głównych typów interakcji werbalnej, szeregu tekstów literackich i nieliterackich oraz głównych cech i stylów języka.

Kompetencja ta obejmuje również umiejętność rozróżniania i korzystania z różnych rodzajów źródeł, poszukiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji, korzystania z pomocy oraz formułowania i wyrażania argumentów ustnie i pisemnie w sposób przekonujący i dostosowany do kontekstu. Obejmuje to krytyczne myślenie oraz umiejętność oceny i pracy z informacjami.

Umiejętność liczenia

Podstawowe umiejętności w zakresie liczenia obejmują dobrą znajomość liczb, miar i struktur, podstawowych operacji i podstawowych prezentacji matematycznych, rozumienie terminów i pojęć matematycznych oraz świadomość pytań, na które może odpowiedzieć matematyka.



Jak można rozwijać umiejętności podstawowe

Po zdefiniowaniu dwóch najważniejszych umiejętności podstawowych, warto się zastanowić jak można je rozwijać podczas edukacji wczesnoszkolnej.

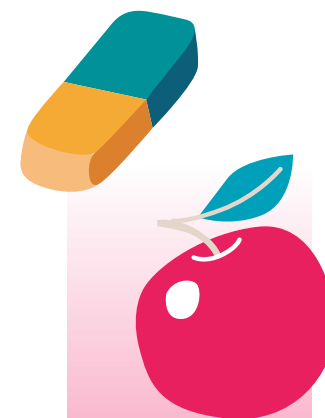
Umiejętność czytania i pisania może być rozwiana poprzez szereg działań:

- Świadomość fonemowa: angażowanie uczniów w działania promujące świadomość fonemową, takie jak rymowanie, mieszanie i segmentacja dźwięków, w celu wspierania rozwoju umiejętności czytania i pisania.
- Rozwój słownictwa: włączenie do programu nauczania działań promujących rozwój słownictwa, takich jak czytanie i dyskusje o książkach, w celu wspierania rozwoju wiedzy o słowach.
- Rozumienie tekstu czytanego: zachęcanie uczniów do czytania i rozumienia tekstów, takich jak opowiadania, wiersze i literatura faktu, aby wspierać rozwój umiejętności czytania ze zrozumieniem.
- Umiejętność pisania: włączenie do programu nauczania działań związanych z pisaniem, takich jak pisanie dziennika i kreatywne pisanie, aby wspierać rozwój umiejętności pisania.
- Integracja technologiczna: wykorzystanie technologii, takich jak komputery, tablety i oprogramowanie edukacyjne, w celu zwiększenia nauki czytania i wspierania rozwoju umiejętności w zakresie umiejętności cyfrowych.
- Wspólne uczenie się (collaborative learning): zachęcanie uczniów do wspólnej pracy nad działaniami związanymi z czytaniem i pisaniem, takimi jak kluby książkowe i wspólne czytanie, w celu promowania pracy zespołowej, komunikacji i umiejętności krytycznego myślenia.
- Wspieranie współpracy pomiędzy domem a szkołą: zachęcanie rodzin do wspierania rozwoju umiejętności czytania i pisania w domu, np. poprzez czytanie dzieciom, omawianie książek i zachęcanie do pisania.



Umiejętność liczenia może być rozwijana poprzez szereg działań:

- Zajęcia praktyczne: wykorzystanie praktycznych, opartych na doświadczeniu działań edukacyjnych, takich jak liczenie i sortowanie obiektów, budowanie z klocków i zabawa modelami, aby wspierać rozwój wczesnych umiejętności matematycznych.
- Działania związane ze zmysłem liczbowym: angażowanie uczniów w działania promujące rozwijanie zmysłu liczbowego, takie jak liczenie, porównywanie i szacowanie, w celu wspierania rozwoju wiedzy na temat liczb
- Rozpoznawanie kształtów i umiejętności przestrzenne: zachęcanie uczniów do identyfikowania i zabawy kształtami, a także do myślenia o przestrzeni i wzajemnych zależnościach, w celu wspierania rozwoju umiejętności przestrzennych.
- Umiejętności pomiarowe: włączenie do programu nauczania działań pomiarowych, takich jak ważenie i mierzenie obiektów, aby wspierać rozwój umiejętności pomiarowych.
- Analiza i interpretacja danych: zachęcanie uczniów do zbierania i analizowania danych, np. poprzez ankiety lub eksperymenty, w celu wspierania rozwoju umiejętności analizy i interpretacji danych.
- Integracja technologii: wykorzystanie technologii, takich jak komputery, tablety i oprogramowanie edukacyjne, w celu wzmocnienia uczenia się matematyki i wspierania rozwoju umiejętności w zakresie umiejętności cyfrowych.
- Wspólne uczenie się (collaborative learning): zachęcanie uczniów do wspólnej pracy nad problemami matematycznymi i działaniami w celu promowania pracy zespołowej, komunikacji i umiejętności rozwiązywania problemów.



Zintegrowany program nauczania i interdyscyplinarność

Poza wykorzystaniem działań wymienionych powyżej, interdyscyplinarne podejście do edukacji może również przyczynić się do rozwoju podstawowych umiejętności u uczniów przedszkoli i szkół podstawowych poprzez łączenie przedmiotów i tematów w celu zapewnienia bardziej holistycznego i angażującego doświadczenia edukacyjnego.

Co to jest interdyscyplinarność?

Interdyscyplinarność odnosi się do integracji wiedzy i metod z kilku dyscyplin lub dziedzin nauki w celu rozwiązania złożonego problemu lub kwestii dotyczącej świata rzeczywistego. Polega na współpracy i współdziałaniu w ramach różnych dyscyplin, takich jak technologia, inżynieria, matematyka, nauki społeczne, nauki humanistyczne i sztuka, w celu zapewnienia bardziej wszechstronnego i zintegrowanego zrozumienia danego tematu. Podejście interdyscyplinarne ma na celu przełamanie tradycyjnych granic między dyscyplinami i promowanie holistycznego podejścia do rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji.



Oto kilka strategii **włączania podejścia interdyscyplinarnego do rozwoju podstawowych umiejętności:**

- **Integracja przedmiotów:** łączenie przedmiotów takich jak nauka, nauka społeczna i matematyka w celu stworzenia zintegrowanych działań edukacyjnych, które wspierają rozwój kilku umiejętności jednocześnie.
- **Powiązania z realnym światem:** wykorzystanie rzeczywistych problemów, projektów i doświadczeń, aby zaangażować uczniów i zachęcić do stosowania podstawowych umiejętności w dający efekty sposób.
- **Wspólne uczenie się:** zachęcanie uczniów do wspólnej pracy nad projektami i działaniami międzyprzedmiotowymi w celu promowania pracy zespołowej, komunikacji i umiejętności rozwiązywania problemów.
- **Uczenie się oparte na dociekaniu:** zachęcanie uczniów do zadawania pytań, badania i tworzenia połączeń między tematami w celu promowania krytycznego myślenia i umiejętności rozwiązywania problemów.
- **Integracja technologii:** korzystanie z technologii, takich jak komputery, tablety i oprogramowanie edukacyjne, w celu zwiększenia interdyscyplinarnego uczenia się i wspierania rozwoju umiejętności cyfrowych.
- **Edukacja ekologiczna:** włączanie tematów i doświadczeń związanych z ochroną środowiska do programu nauczania w celu promowania świadomości ekologicznej, krytycznego myślenia i umiejętności rozwiązywania problemów.
- **Edukacja kulturalna:** włączenie tematów i doświadczeń kulturowych do programu nauczania w celu promowania świadomości kulturowej, empatii i rozwoju społeczno-emocjonalnego.

Włączając te strategie do programu nauczania, nauczyciele i edukatorzy mogą wspierać rozwój podstawowych umiejętności u uczniów w wieku przedszkolnym i podstawowym oraz stworzyć bardziej angażujące i holistyczne doświadczenie edukacyjne.



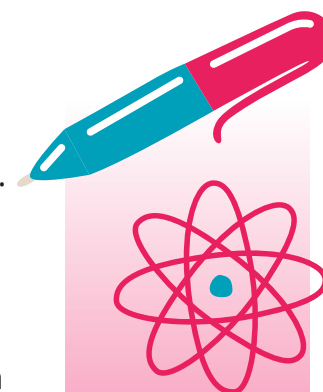
Jakie metody i strategie wybrać do rozwijania podstawowych umiejętności?



Rozwój podstawowych umiejętności w edukacji przedszkolnej i podstawowej można osiągnąć poprzez połączenie celowych strategii nauczania i dostosowanych do wieku działań edukacyjnych. Niektóre skuteczne metody obejmują:

- **Nauka oparta na zabawie:** Zachęcanie do zabawy i eksploracji jako sposobu na rozwijanie umiejętności językowych, motorycznych, społecznych i poznawczych.
- **Zajęcia praktyczne:** wykorzystanie praktycznych, doświadczalnych działań edukacyjnych, takich jak sztuka i rzemiosło, gotowanie i budowanie, aby wspierać rozwój drobnych umiejętności motorycznych, kreatywności i umiejętności rozwiązywania problemów.
- **Uczenie się oparte na projektach:** włączanie projektów i problemów ze świata rzeczywistego do programu nauczania, aby zaangażować uczniów i promować krytyczne myślenie i umiejętności rozwiązywania problemów.
- **Nauka oparta na grywalizacji (game-based learning):** wdrażanie gier w różnych kontekstach edukacyjnych, podejście, które okazało się skuteczne w promowaniu zaangażowania uczniów, motywacji i wyników nauczania w różnych dziedzinach.
- **Instrukcje koncentrujące się na umiejętności czytania i liczenia:** zapewnienie wyraźnych i ukierunkowanych instrukcji w zakresie czytania, pisania i matematyki, aby wspierać rozwój tych kluczowych umiejętności.
- **Integracja technologii:** wykorzystanie technologii, takich jak komputery, tablety i oprogramowanie edukacyjne, w celu poprawy uczenia się i wspierania rozwoju umiejętności w zakresie umiejętności cyfrowych.
- **Wspólne uczenie się (Collaborative Learning):** zachęcanie uczniów do wspólnej pracy nad projektami i działaniami w celu rozwijania umiejętności społeczno-emocjonalnych i pracy zespołowej.
- **Ocena i informacja zwrotna:** wdrażanie regularnej oceny postępów w nauce i udzielanie konstruktywnych informacji zwrotnych w celu wspierania ciągłej nauki i rozwoju umiejętności.
- **Zachęcanie i motywowanie:** zapewnienie pozytywnego i wspierającego środowiska uczenia się, dostrzeganie i nagradzanie postępów uczniów oraz zachęcanie uczniów do podejmowania ryzyka i wytrwałości w obliczu wyzwań.

Ostatnią metodą, którą polecamy, by pomóc dzieciom w rozwijaniu podstawowych umiejętności, jest uczenie się na podstawie opowieści, które teraz zdefiniujemy i zbadamy bardziej szczegółowo.



Uczenie się na podstawie opowieści (story-based learning)

Uczenie się na podstawie opowieści to podejście edukacyjne, które wykorzystuje opowiadanie i narrację do angażowania uczniów i wspierania ich nauki. Podejście to polega na wykorzystaniu opowiadań, narracji i innych form fikcyjnych lub niefikcyjnych do przekazywania informacji, przekazywania emocji i ilustrowania pojęć. Celem nauczania opartego na opowiadaniach jest sprawienie, by uczenie się było przyjemniejsze, bardziej zapadające w pamięć i bardziej znaczące, poprzez wykorzystanie naturalnego zainteresowania uczniów opowiadaniem i ich zdolności do odnoszenia się do postaci i sytuacji. Podejście to może być stosowane na różnych przedmiotach, w tym w językowych, naukach społecznych, naukach ścisłych i matematyce, aby wzmocnić i zastosować podstawowe umiejętności, takie jak czytanie, pisanie i krytyczne myślenie. Nauka oparta na opowieściach może również pomóc uczniom w rozwijaniu empatii, świadomości kulturowej oraz historycznej, a także mnogości punktów widzenia.

Strategie wdrażania w klasie nauki opartej na opowieści obejmują:

- **Włączanie opowieści do lekcji:** włączenie „opowiadania” do programu nauczania poprzez wykorzystanie ich jako narzędzia dydaktycznego, jako główny punkt lekcji lub jako uzupełnienie innych metod nauczania.
- **Używanie różnych formatów opowieści:** eksperymentowanie z różnymi formatami, takimi jak książki, filmy, nagrania audio i występy na żywo, aby zaangażować uczniów i zwiększyć ich zrozumienie danej historii.
- **Zachęcanie uczniów do opowiadania własnych historii:** pozwalanie uczniom na tworzenie i dzielenie się własnymi historiami, poprzez pisanie, opowiadanie ustne lub inne formy twórcze, aby promować kreatywność i osobiste odczuwanie historii.
- **Integracja opowiadania z innymi przedmiotami:** łączenie opowieści z innymi przedmiotami, takimi jak nauka, matematyka lub historia, aby wzmocnić kluczowe koncepcje i sprawić, że nauka będzie bardziej holistyczna



- **Wykorzystanie multimediów do wzbogacenia opowiadania:** wykorzystanie zasobów multimedialnych, takich jak filmy, nagrania audio lub media cyfrowe, aby wzmocnić doświadczenie opowiadania historii i zwiększyć zaangażowanie.
- **Promowanie dyskusji i refleksji:** zachęcanie uczniów do dyskusji i refleksji nad historią i jej tematami w celu promowania krytycznego myślenia i empatii.
- **Zachęcanie do tworzenia osobistych związków z historią:** umożliwienie uczniom nawiązania osobistych refleksji na temat z historii, poprzez odniesienie jej do ich własnych doświadczeń lub powiązanie jej z ich społecznością i kulturą.
- **Zachęcanie do rozwijania kreatywności i wyobraźni:** zachęcanie uczniów do wykorzystania wyobraźni i kreatywności w celu zaangażowania się w opowieść, poprzez tworzenie prac plastycznych, pisanie lub tworzenie własnych adaptacji.

Podczas gdy wdrażanie nauki opartej na opowieści w klasie jest ważne, opowiadanie historii przez rodziców jest również niezwykle ważnym narzędziem rozwijania języka, umiejętności czytania i pisania oraz rozwoju emocjonalnego u małych dzieci. Poniżej przedstawiamy kilka sposobów, w jaki rodzice mogą wykorzystać opowiadanie historii, aby wspierać naukę i rozwój swoich dzieci.



Strategie wdrażania w domu nauki opartej na opowieściach:

- **Czytanie na głos:** regularne czytanie dzieciom opowiadań pomaga im rozwijać słownictwo, umiejętność rozumienia i umiejętności życiowe.
- **Tworzenie historii:** zachęcanie dzieci do tworzenia własnych historii, ustnie lub poprzez pisanie, pomaga im rozwijać wyobraźnię i umiejętności opowiadania.
- **Wdrażanie działań związanych z opowiadaniem historii:** angażowanie dzieci w działania związane z opowiadaniem historii, takie jak przedstawienia kukielkowe lub odgrywanie ról, pomaga promować język, komunikację i rozwój społeczno-emocjonalny.
- **Wdrażanie dyskusji na temat opowieści:** rozmawianie z dziećmi o historiach, które usłyszały lub przeczytały, np. badanie motywacji i uczuć bohaterów, pomaga rozwijać umiejętności krytycznego myślenia i empatii.
- **Kształtowanie opowieści:** dzielenie się z dziećmi osobistymi historiami i doświadczeniami, takimi jak historie rodzinne, pomaga promować rozwój języka i budować poczucie tożsamości i wspólnoty.

Stosując te strategie, rodzice mogą wspierać rozwój języka i umiejętności czytania i pisanie u swoich dzieci oraz zapewnić podstawy do późniejszych sukcesów w nauce i ogólnego spełnienia. Opowiadanie historii może również sprzyjać tworzeniu emocjonalnych więzi oraz miłości do języka i nauki, które będą trwałe przez całe życie.



ROZDZIAŁ 3. SPECYFICZNE TRUDNOŚCI W NAUCE (SLDS)

Oprócz metod nauczania i działań, które zalecamy powyżej, aby poprawić nabywanie podstawowych umiejętności w zakresie liczenia i czytania, warto podkreślić że zarówno rodzice jak i nauczyciele muszą również wziąć pod uwagę fakt, że nie wszystkie dzieci są takie same. Tym samym ważne jest zindywidualizowane podejście, aby doświadczenie uczenia się było optymalne dla wszystkich, a szczególnie dla uczniów ze specyficznymi trudnościami w nauce.

Co to są specyficzne trudności w nauce?

Specyficzne trudności w nauce dotyczą średnio od dwóch do trzech dzieci na klasę.

Nazywa się je „specyficznymi trudnościami w nauce”, ponieważ w tym przypadku występuje problem z jednym lub kilkoma niezbędnymi elementami wykorzystywanymi w procesie uczenia się. Czytanie, pisanie, mówienie i liczenie to umiejętności wykorzystywane przez dziecko do nauki na poziomie szkolnym. Umiejętności te, u każdego z uczniów, występują w różnym stopniu opanowania - kombinacji mocnych i słabych stron. Gdy jedna lub niektóre z nich są zaburzone, proces uczenia się jest zagrożony.

Zatem nawet jeśli dziecko nie jest niepełnosprawne intelektualnie, może mieć „nieadekwatne” narzędzia do nauki.

Mówiąc najprościej: Jeśli nie masz odpowiedniego przepisu i metody na upieczenie ciasta, to nawet przy dobrych składnikach wynik nie będzie tak dobry, jak się spodziewasz.

Kiedy się uczymy, zasadniczo przetwarzamy informacje (mózg odbiera informacje poprzez zmysły) i jeśli mózg inaczej odbiera i/lub przetwarza te informacje, to oczywiście zrozumienie także będzie inne.

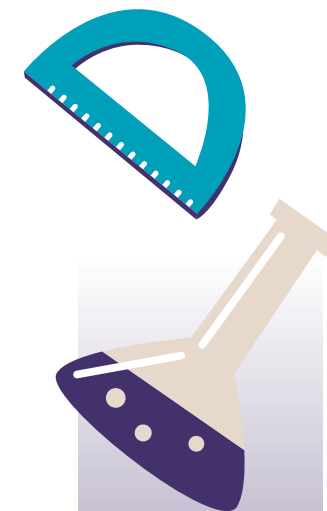


Najczęstszymi trudnościami w uczeniu się są:

- **Dysleksja:** trudności w czytaniu i pisaniu.
- **Dysgrafia:** trudności z pisaniem ręcznym i niektórymi drobnymi umiejętnościami motorycznymi.
- **Dyskalkulia:** trudności z arytmetyką i matematyką.
- **Dyspraksja:** trudności w koordynacji ruchowej
- **Dyspazja:** trudności w wytwarzaniu i rozumieniu języka mówionego.

Należy pamiętać, że w zależności od kraju, dyspraksja może być sklasyfikowana jako upośledzenie koordynacji ruchowej, a nie jako specyficzna trudność w nauce - jednakże, ze względu na wiele podobieństw z innymi trudnościami opisanymi powyżej, sklasyfikujemy ją na potrzeby niniejszej publikacji jako specyficzne zaburzenia w nauce.

Często zdarza się, że ten sam uczeń ma kilka trudności związanych z różnymi DYS (dalej uczniowie „dys”). Trudności w uczeniu się mogą „współistnieć” lub „nakładać się”. Osoby z jedną specyficzną trudnością często przyznają się do sporadycznego występowania objawów innych zaburzeń.



Edukacja włączająca

Uczniowie „dys” muszą mieć możliwość korzystania z pewnych ułatwień i pomocy w ramach nauki, aby osiągnąć jak najlepsze wyniki. Sposób nauczania musi być dostosowany do ich potrzeb edukacyjnych i specyficznego sposobu uczenia się.

Zawsze warto pamiętać, że wszyscy uczniowie są różni i że uczniowie „dys” nie są wyjątkiem. Nie istnieje „jeden uniwersalny” sposób nauczania ani „przepis na sukces”. Jeśli jednak proces dydaktyczny bierze pod uwagę potrzeby wszystkich, pozwala to uczniom o różnych zdolnościach na lepszą integrację i przyswojenie materiału, którego próbują się nauczyć.

Edukacja włączająca jest więc pedagogiką, która w bardzo elastyczny sposób dostosowuje się do wszystkich uczniów. Może to być trudne dla nauczycieli, ponieważ muszą oni od samego początku projektować lekcje, które będą odpowiednie dla wszystkich (jeśli nie chcą spędzać kolejnych godzin na planowaniu procesu dla każdego przypadku z osobna). Z tego powodu wielu nauczycieli korzysta obecnie z uniwersalnego projektowania w edukacji (Universal Design for Learning – eng. UDL), które może być bardzo przydatne w tworzeniu ram dla planowania lekcji.

Uniwersalne projektowanie w edukacji (UDL) jest formą planowania instruktażowego, która ma na celu zwiększenie dostępu do nauki i zmniejszenie barier dla uczniów o zróżnicowanych potrzebach edukacyjnych oraz tych z różnych środowisk kulturowych i społeczno-ekonomicznych. Badacze edukacji, decydenci i praktycy opracowali i przyjęli te ramy, aby zaspokoić potrzeby coraz bardziej zróżnicowanej populacji uczniów. Innymi słowy, jest to stosowanie elastycznych i integracyjnych strategii w klasie, tak aby każdy uczeń miał dostęp do różnorodnych metod uczenia się.



Ogólnie rzecz biorąc, aby uczynić swoje podejście do nauczania inkluzywnym, dobrze jest zastosować te wskazówki. Wiemy, że nie można ich wszystkich zastosować wszędzie i przez cały czas, ale korzystne może okazać się postrzeganie ich jako celu, do którego należy dążyć:

- Stosowanie inkluzywnego układu graficznego (czcionka bezszeryfowa, brak justowania, odpowiednie odstępy między wierszami itp.)
- Wyświetlanie celów lekcji
- Wprowadzanie zróżnicowanych możliwości wykonywania zadań (więcej sposobów odbierania informacji).
- Organizowanie miejsc pracy w sposób elastyczny
- Regularne udzielanie informacji zwrotnej
- Używanie tekstu cyfrowego i dźwięku



Pedagogiczne zalety stosowania książek interaktywnych dla uczniów z SLDs

Dla dzieci i nastolatków z dysleksją nauka czytania może być prawdziwą trudnością. Zastosowanie technologii cyfrowej umożliwia wspieranie ich w tym niekiedy skomplikowanym procesie nauki w sposób zabawny i interaktywny.

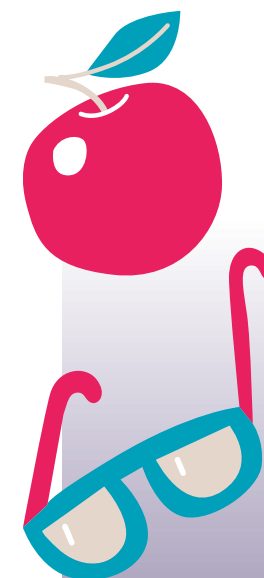
W rzeczywistości wykorzystanie interaktywnych książek umożliwia włączenie dziecka do opowieści, uczynienie go aktywnym czytelnikiem, gdy może na przykład dokonywać własnych wyborów, a jednocześnie ułatwia mu dostęp do lepszego zrozumienia znaczenia tekstu i wiadomości dzięki zastosowaniu dostosowanej czcionki. Jest to chyba najbardziej oczywista zaleta korzystania z książek interaktywnych. Większość z tych książek umożliwia dostosowanie szaty graficznej do trudności napotykanych przez dziecko: wybór czcionki, kolorów, jasności itp.

Dzięki temu dziecko może łatwiej czytać i rozumieć tekst, a także ominąć niektóre trudności, takie jak trudności w rozpoznawaniu wzrokowym czy trudności fonologiczne i ortograficzne.

Po drugie, w książkach cyfrowych, tak jak je zaprojektowaliśmy, używane są krótkie zdania, które nie utrudniają uczniom zrozumienia, pozwalając im szybciej zrozumieć znaczenie tekstu niż w przypadku, gdy zdania są dłuższe i bardziej rozbudowane, jak w wielu książkach papierowych.

Dodatkowo niektóre historyjki zawierają ćwiczenia, które pozwalają na naukę i nabywanie „podstawowych” umiejętności (ćwiczenia matematyczne, nauka nowych słów, poznawanie nowych dźwięków itp.).

Dzięki temu nauka staje się przyjemniejsza, a jednocześnie praca nad czytaniem odbywa się bez świadomości ucznia.



Zastosowanie książek interaktywnych umożliwia zatem przywrócenie autonomii i poczucia własnej wartości dzieciom cierpiącym na dysleksję. Mogą one bowiem dostosować książki do swoich potrzeb i postępów. Mogą stopniowo pracować nad tą umiejętnością bez systematycznego dyskomfortu i obserwować swój stopniowy rozwój.

Należy jednak zaznaczyć, że aby osiągnąć cel jakim jest edukacja włączająca, należy pamiętać o koniecznych adaptacjach adekwatnych dla potrzeb uczniów. Należy zatem zadbać o to, by nie tylko oferowane treści, ale także sposób ich prezentacji miał charakter integracyjny. Podobnie jak w przypadku podejścia pedagogicznego, konieczne jest zaprojektowanie książek z uwzględnieniem uniwersalnego podejścia integracyjnego, tj. zapewnienie dostępności dla wszystkich. Aby to zrobić, należy oczywiście zastosować wspomniane wcześniej wskazówki dotyczące układu: czcionka bezszeryfowa, brak justowania tekstu, wystarczające odstępy między wierszami i przejrzysta prezentacja. Po zastosowaniu tych prostych wskazówek Twoje dziecko spędzi wiele godzin na dobrej zabawie i odkrywaniu świata.



ROZDZIAŁ 4. CZYTANIE E-BOOKÓW W PRZEDSZKOLU

Wstęp

Korzystanie z e-podręczników przynosi wiele korzyści, jeśli chodzi o umiejętność czytania i rozumienia tekstu w edukacji przedszkolnej. Korzyści płynące z wykorzystania e-booków stają się oczywiste, gdy chodzi o uczniów w młodym wieku lub uczniów mających trudności w nauce.

Dodatkowo, korzystanie z e-booków wspiera uczniów, ponieważ oferuje lepsze zrozumienie koncepcji, które są prezentowane za pomocą mediów audiowizualnych, takich jak obrazy lub filmy. Jakość procesu czytania także ulega poprawie ponieważ e-booki pomagają uczniom dekodować słownictwo, uzyskać świadomość fonologiczną i lepiej zrozumieć znaczenie słów. Co więcej, młodzi uczniowie wydają się preferować e-booki, są nimi bardziej zmotywowani i zainteresowani. Jednym z głównych powodów jest to, że są one bardziej interaktywne i dają uczniom możliwość wyboru historii, słuchania jej i ogólnie aktywnego uczestnictwa w procesie czytania i opowiadania.



Jak nauczyciele i nauczycielki mogą używać interaktywnych książek w klasie?

Obecnie dzieci dorastają w środowisku mediów cyfrowych, gdzie interakcje stanowią coraz większą część ich codziennego życia w klasie i w domu. Coraz więcej dzieci, na wszystkich poziomach społeczeństwa, korzysta na co dzień z mediów interaktywnych i mobilnych. W wyniku tej ekspozycji na technologię, dzieci są od najmłodszych lat zaznajomione ze sposobami korzystania z technologii - mają wiele okazji do odkrywania urządzeń cyfrowych i zabawy z nimi. Wiele czynności w życiu dzieci jest cyfrowych, w tym wczesne doświadczenia w zakresie czytania i pisania. Książki dla dzieci są coraz częściej dostępne w formacie cyfrowym na urządzeniach elektronicznych - często podręcznych i przenośnych.

Nauczyciele przedszkoli i szkół podstawowych powinni wprowadzić tę nową technologiczną rzeczywistość do swoich klas. Od dawna stosują oni głośne czytanie jako sposób na zapoznanie uczniów z przyjemnością czytania i książkami. Obecnie zwyczaje czytelnicze uległy zmianie i muszą zaprezentować swoim uczniom książki interaktywne. Jak to osiągnąć?

Podczas interaktywnych czytanek nauczyciele mogą zadawać pytania, dzięki czemu uczniowie spontanicznie komentują i pomagają w rozwoju historii. Robiąc notatki i dodając komentarze, dzieci łączą historię ze swoim życiem osobistym, tworzą dialogi i szukają powiązań z codziennymi sytuacjami. Nauczyciele, czytając książkę interaktywną, zachęcają dzieci do odgrywania bardziej aktywnej niż pasywnej roli.

Innym sposobem wykorzystania książki interaktywnej jest oglądanie jej na monitorze i zachęcanie dzieci do pracy nad zrozumieniem tekstu, podczas gdy obrazki się poruszają, strony obracają, a głosy zmieniają. W ten sposób dzieci muszą mieć „oczy i uszy szeroko otwarte”, aby zdobyć nową wiedzę o świecie z opowieści.



Kto może czytać e-booki?

Czytanie ebooków nie ogranicza się do dzieci już samodzielnych, ale może objąć także nauczycieli, specjalistów pracujących w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej oraz rodziców.

Nauczyciele edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej

Nauczyciele mogą przeczytać książkę kilka razy, zastanowić się nad strukturą, postaciami, fabułą i obrazami. Muszą też dobrze przeanalizować cele edukacyjne dla uczniów oraz to, w jaki sposób ich podopieczni mogą zdobyć nową wiedzę, czerpiąc jednocześnie przyjemność z czytania. To pomoże im przygotować się do interaktywnej lektury, w której osiągną znacznie więcej dzięki potencjałowi, którego nie mogą zapewnić tradycyjne książki.

Specjaliści, którzy pracują w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej

Profesjoniści mogą skutecznie pracować z dziećmi w oparciu o tego typu materiały. Możliwości, jakie oferują e-booki w zakresie wzbogacania doświadczeń dzieci w zakresie wczesnego czytania i pisania są wspaniałe. Korzyści z wykorzystania e-booków są ważne szczególnie w przypadku dzieci z trudnościami w nauce. Istnieją e-booki, które posiadają cechy takie jak: czytanie na głos, język migowy itp. - odpowiadają szeregu specjalnych potrzeb. Dlatego specjaliści mogą uczynić swoje zajęcia bardziej efektywnymi poprzez innowacyjne wykorzystanie e-booków.



Rodzice małych dzieci

Rodzice również mogą czytać e-booki, aby spędzić twórczo i przyjemnie czas ze swoimi dziećmi. Dzieci lepiej pamiętają historie przeczytane z rodzicami. Wspólne czytanie rodziców i dzieci sprzyja pojawianiu się emocji w trakcie lektury, a także rozwojowi języka małych dzieci, poszerzaniu ich wiedzy i dzieleniu się myślami o rzeczach, które dzieci nie potrafią łatwo wyrazić słowami.

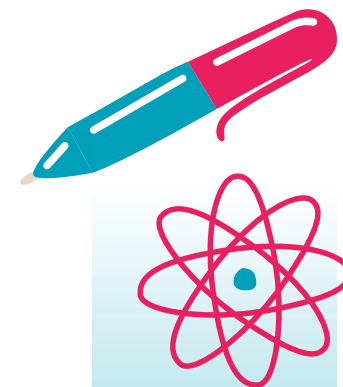
Zaleca się również korzystanie z książek w domu – wiele badań wskazuje, że dzieci z rodzin, w których zachęcano ich do czytania wyrosli na bardziej kompetentnych czytelników.

Dodatkowo, korzystanie z e-booków wydaje się osiągać swój główny cel, którym jest zwiększenie umiejętności czytania i pisanie u uczniów, a przede wszystkim dostarczenie zabawnych i ciekawych doświadczeń, które przyciągają ich uwagę, dzięki czemu dzieci lepiej angażują się w proces czytelnicy.

Dzieci

E-booki zaspokajają potrzeby rozwojowe dzieci w wieku przedszkolnym, nie obciążając ich dużym zapotrzebowaniem na wsparcie ze strony dorosłych. Małe dzieci mogą słuchać opowieści nie tylko wtedy, gdy dorosły czyta im z wersji drukowanej, ale także samodzielnie, korzystając z e-booków na komputerach i tabletach, co czyni je bardziej samodzielnymi i pewnymi siebie.

Książki prezentowane w formie elektronicznej, przez urządzenie cyfrowe stanowią realną opcję dla tych wychowawców, którzy szukają alternatywnych sposobów zapewnienia dzieciom w wieku przedszkolnym okazji do słuchania opowieści. E-booki mogą być zatem przydatne w umożliwieniu dzieciom, które mają zdolność rozumienia opowieści, zaangażowania się w samodzielne czytanie, zanim będą w stanie samodzielnie czytać konwencjonalne teksty drukowane.



Kiedy jest odpowiedni czas w szkolnym programie nauczania?

E-booki w klasach mogą być wykorzystywane zgodnie z programem nauczania w danym kraju, potrzebami uczniów i celami edukacyjnymi. Z tego powodu, muszą być dostępne i łatwe w użyciu.

Jeśli chodzi o odpowiedni czas korzystania z tego typu publikacji, sugerujemy wielokrotne korzystanie z nich w ciągu dnia. Konkretnie:

- gdy dzieci odpoczywają w szkole
- w czasie lekcji, kiedy nauczyciel chce wprowadzić nowy temat lub chce, aby dzieci nauczyły się czegoś nowego.
- kiedy nauczyciel wprowadza różne tematy dotyczące muzyki, sztuki, fizyki, chemii, użycie e-booka dodaje wartości pedagogicznej poprzez ich potencjał interaktywny.
- kiedy nauczyciel chce pomóc uczniowi ze specjalnymi trudnościami w nauce
- gdy nauczyciel chce przyciągnąć dzieci do zadań, które mogą wydawać się nudne, e-booki mogą stanowić wówczas atrakcyjne wyzwanie



Metody / cechy: słuchanie / mówienie / rysowanie / interakcja

Wykorzystanie książek elektronicznych może być wprowadzone na różne sposoby. Poniżej przedstawiono kilka metod dla nauczycieli, specjalistów pracujących w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej oraz rodziców małych dzieci.

Narracja audio, która może być prezentowana w książkach obrazkowych. Funkcje takie jak wymowa słów, narracja, efekty dźwiękowe i animacja, które wspierają tekst, pomagają złagodzić wysiłek związany z dekodowaniem poszczególnych słów i pozwalają dzieciom skupić się na znaczeniu. Bardzo ważne jest również to, że małe dzieci mogą korzystać z e-booków samodzielnie, nie wymagając obecności dorosłych.

Rysowanie jest również metodą korzystania z ebooków. Rysunek, który nie dostarcza dodatkowych informacji, zmusza dzieci do korzystania z wyobraźni i słownictwa.

Interaktywność. Jest to jedna z kluczowych cech środowiska cyfrowego, która skłania dzieci do zaangażowania i zabawy. Interaktywność w książkach jest wykorzystywana na różne sposoby i do różnych celów: książki typu pop-up, open-the-flap, peep-through-the-hole dają dzieciom możliwość zabawy i nauki w trakcie tworzenia. Wykorzystanie e-booków obejmuje kontrolowanie procesu, akcentowanie elementów dramaturgicznych, udzielanie odpowiedzi werbalnych, a jednocześnie pozwala uczącym się uczestniczyć w sposób wielozmysłowy, ponieważ łączy wzrok, dotyk i słuch. E-booki zawierają wiele źródeł informacji i jednocześnie angażują stymulację werbalną i wizualną uczących się.

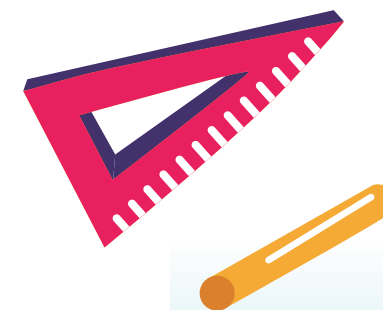


Gry, które zawierają zmienne i policzalne wyniki oparte na regułach, są ekscytujące dla małych dzieci, które poprzez e-booki zdobywają nową wiedzę bawiąc się..

Zagadki, zadania z ukrytymi rozwiązaniami zachęcają dzieci do eksperymentowania.

Bibliografia

- Barrentine, S. J. (1996). Engaging with reading through interactive read-alouds. *The reading teacher*, 50(1), 36-43.
- Grimshaw, S., Dungworth, N., McKnight, C., & Morris, A. (2007). Electronic books: Children's reading and comprehension. *British Journal of Educational Technology*, 38(4), 583-599.
- Roskos, K., Burstein, K., & You, B. K. (2012). A Typology for Observing Children's Engagement with eBooks at Preschool. *Journal of Interactive Online Learning*, 11(2).
- Sage journals(Expanding the boundaries of shared book reading:E-books and printed books in parent-child reading as support for children's language) Ofra Korat,Adina Shamir,Shani Heibal *First language* 33 (5), 504-523, 2013.
- Sargeant, B. (2013). Interactive storytelling: How picture book conventions inform multimedia book app narratives. *Australian Journal of Intelligent Information Processing Systems*, 13(3), 29-35.
- Undheim, M. (2022). Children and teachers engaging together with digital technology in early childhood education and care institutions: a literature review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 30(3), 472-489.
- Yalçintas Sezgin, E., & Ulus, L. (2017). The Early Literacy at Preschool Education: The Book or The E-Book?. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 16(4), 77-83.



ROZDZIAŁ 5. KSIĄŻKA CYFROWA: WSPARCIE DLA NAUCZYCIELI

Wstęp

Książki cyfrowe obok innych narzędzi stanowią istotne wsparcie dla tradycyjnego nauczania. Atrakcyjność e-booka, w porównaniu z tradycyjną książką, polega na możliwości wchodzenia z nim w interakcję. Dziecko może stać się aktywnym, a nie tylko biernym uczestnikiem swojej nauki, dostosowując ją do własnych potrzeb.

Mając do czynienia z książką cyfrową dziecko może zmienić rozmiar czcionki dla wygodniejszego czytania, a także wybrać różne czcionki, aby uczynić je przyjemniejszym. Te formalne działania i wiele innych ważnych elementów pomagają czytelnikowi zrozumieć i uczyć się z wykorzystaniem książek cyfrowych. W tym rozdziale niektóre przykłady nakreślą praktyczne i formalne wskazówki prowadzące dziecko do samodzielnego odkrywania i uczenia się.

Zanim przejdziemy do omówienia poszczególnych dyscyplin, warto zdać sobie sprawę z przekrojowego charakteru podstawowych umiejętności, które promuje praca z książką cyfrową.



Wybrałam / wybrałem to ponieważ...

Czytanie książek wiąże się z rozwojem wielu umiejętności i zdolności. W szczególności książka cyfrowa pomaga wspierać motywację, ciekawość, pamięć, koncentrację i samodzielność. Książka cyfrowa jest atrakcyjna dla dziecka, które po raz pierwszy stara się samodzielnie czytać. Może promować wczesne nabywanie umiejętności czytania i pisanie oraz umiejętności logiczno-matematycznych..

Czytam z...

Możliwość częstego ćwiczenia/powrotu do tych samych zadań w książce cyfrowej pozwala dzieciom poradzić sobie z nią bez pomocy osoby dorosłej. Czytając książkę cyfrową z dorosłym, dziecko może osiągnąć określone umiejętności uczenia się dzięki szerokiej elastyczności wyboru i wykorzystania różnych elementów. Zabawowy urok książki cyfrowej pozwala na wykorzystanie jej w edukacji peer to peer. Dzieci mogą bawić się książką i dzielić się nauką i umiejętnościami.

Cyfrowa książka w szkole

W szkole „cyfrowych tubylców” e-booki mogą zintegrować, uprościć i wzbogacić nauczanie, czyniąc je bardziej interesującym i dynamicznym, ponieważ:

- Sprawiają, że interakcje nauczyciel-uczeń są bardziej płynne. Obie te sfery nie są już oddzielone, a promowane jest uczenie się czysto pojęciowe i interdyscyplinarne.
- Łagodzą trudności w nauce dzięki wizualnym, dźwiękowym i interaktywnym podpowiedziom, które pomagają dzieciom osiągnąć większą autonomię.
- Pozwalają każdemu znaleźć strategię, która najlepiej pasuje do jego stylu uczenia się dzięki podejściu opartemu na doświadczeniu.



W obszarze językowym i antropologicznym e-book może wdrażać:

- Umiejętności słuchania i rozumienia (czytanie głosowe, gry i quizy w opowiadaniu...).
- Słownictwo i znaczenia (słowa łączące i/lub obrazy).
- Pojęcia temporalne, takie jak następstwo, współczesność, związki logiczne i przyczynowe (gry interaktywne, rekonstrukcja i manipulacja opowieści...)

W obszarze logiczno-matematycznym e-book może doskonalić:

- Matematyczne i logiczne umiejętności uczenia się: klasyfikacja, seryjność, kwantyfikacja, związek, progresja, regresja....

W obszarze naukowym i artystycznym e-book może rozwijać:

- Umiejętność obserwacji, badania i analizowania otaczającej rzeczywistości.
- Dociekliwość i umiejętność krytycznego myślenia.

W obszarze emocjonalno-afektywnym i społeczno-relacyjnym e-book może wdrażać:

- Umiejętność analizowania i zarządzania sytuacjami związanymi z emocjami i relacjami.
- Umiejętność rozpoznawania i zarządzania własnymi emocjami.



Jak tego użyję...

- Poprzez otwieranie okien: niektóre książki cyfrowe zawierają obiekty, takie jak teksty lub grafiki, połączone poprzez hiperteksty z wyjaśnieniami i słownikami. Czasami są one powiązane z obrazami i dźwiękami rzeczywistości rozszerzonej (VR). Linki te mogą odsyłać do interaktywnych okienek o tematyce wielotematycznej i interdyscyplinarnej, pozwalają także wzbogacić słownictwo młodych czytelników o wielozmysłowe stymulacje.
- Poprzez podążanie za głosem narratora: podążanie za tekstem pisany, słuchanie głosu narracyjnego, pozwala na lepsze wyrażanie siebie i rozpoznawanie różnych znaków graficznych nawet w młodym wieku. W tekstach liczbowych głos czytający poprawia rozpoznawanie i zapamiętywanie liczby.
- Poprzez intuicyjne przeglądanie tematów, ponowną edycję opowieści: w porównaniu z książkami papierowymi, medium cyfrowe ułatwia zmianę kolejności opowieści, „przeskakiwanie” z jednej części do drugiej, zmianę zakończenia, modyfikację postaci i/lub scenariuszy. Robiąc to, dzieci wzbogacają swoje umiejętności przewidywania i planowania, podążając za intuicyjną logiką oraz wdrażając umiejętności logiczne i przyczynowo-skutkowe.



123

Wnioski

Książka cyfrowa jest przydatnym narzędziem do utrwalania nauki w niezwykle skuteczny sposób, szczególnie w przypadku dzieci z DYS lub dzieci, dla których język angielski nie jest językiem ojczystym. Jednak książki cyfrowe i tradycyjne uzupełniają się wzajemnie, a podczas ich używania należy zachować odpowiednią równowagę.

Dzięki pośrednictwu rodziców i wychowawców, dzieci mogą stopniowo stawać się świadomymi i krytycznymi „obywatelami świata cyfrowego”.

ROZDZIAŁ 6. O TECHNOLOGII KSIĄŻEK CYFROWYCH (E-BOOKÓW)

Książka interaktywna to książka elektroniczna lub cyfrowa zaprojektowana w taki sposób, aby czytelnik mógł w niej aktywnie uczestniczyć poprzez linki lub wbudowane funkcje aktywowane przez czytelnika. Książki interaktywne mogą przybierać różne formy, ale wszystkie wciągają czytelnika poprzez działanie. Książki te mogą zawierać pop-upy, są one interaktywne poprzez dotyk lub stuknięcie, użytkownicy mogą z nimi śpiewać lub być zachęceni do ruchu (więcej informacji w rozdziale 1).

W tym rozdziale:

- zapoznasz się z oprogramowaniem (aplikacjami) dla kilku typów urządzeń do czytania książek interaktywnych
- poznasz wybrane przez nas aplikacje, które służą do czytania interaktywnych książek na komputerze, tablecie lub smartfonie. Poznasz podstawowe informacje o programach do tworzenia interaktywnych książek
- poznasz podstawowe kroki jak stworzyć własną książkę interaktywną za pomocą programu pubCODER (więcej w DIY opracowanym w ramach tego projektu)

Technologia wykorzystana do tworzenia e-booków w ramach projektu ABObooks to ePub3, która jest powszechnie akceptowanym standardem. Umożliwia on tworzenie książek cyfrowych, pozwalając na integrację audio, wideo i interaktywności. Ten typ książki cyfrowej jest dostępny dla osób niedowidzących.

Książki cyfrowe można czytać na komputerze, tablecie i telefonie komórkowym za pomocą aplikacji do czytania. Książki będzie można pobrać ze strony internetowej ABIbooks.

Dzięki zastosowaniu aplikacji do czytania, ePUB można czytać bez dostępu do internetu.



Czytniki

Szereg aplikacji pozwala na używanie książek w formacie ePUB::

w środowisku Apple

Thorium <https://www.edrlab.org/software/thorium-reader/github/macos>

Apple Books <https://www.apple.com/apple-books/>

Adobe Digital Editions https://adedownload.adobe.com/pub/adobe/digitaleditions/ADE_4.5_Installer.dmg

w środowisku iOS

PubCoder reader (rekomendowany)

<https://apps.apple.com/it/app/pubreader/id1250557252>

Apple Books <https://apps.apple.com/fr/app/apple-books/id364709193>

Lis-a () <https://apps.apple.com/us/app/lis-a/id1096168122>

dla komputerów PC

Thorium

<https://apps.microsoft.com/store/detail/thorium-reader/9NFZP1G7M2SC?hl=en-us&gl=us>

Adobe Digital Editions https://adedownload.adobe.com/pub/adobe/digitaleditions/ADE_4.5_Installer.exe

dla urządzeń opartych na systemie Android

PubCoder reader (rekomendowany)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pubcoder.pubreader&hl=en>

Adobe Digital Editions

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adobe.digitaleditions>

dla komputerów z systemem Linux (Ubuntu)

Thorium <https://www.edrlab.org/software/thorium-reader/github/linux>



Krótką instrukcją jak zacząć korzystanie z ePUBów:

Rekomendujemy używanie aplikacji Thorium Reader. Trzeba ją pobrać i zainstalować na swoim komputerze. To oprogramowanie jest dostarczane przez EDRLab za darmo. Jest szeroko dostępne, wielojęzyczne i wieloformatowe, bez reklam i wycieku prywatnych danych:

<https://www.edrlab.org/software/thorium-reader/>

Jak używać Thorium Reader:

1. Zainstaluj odpowiednią – do swojego system operacyjnego – wersję.

Linki:

Windows 11 version on the Windows Store

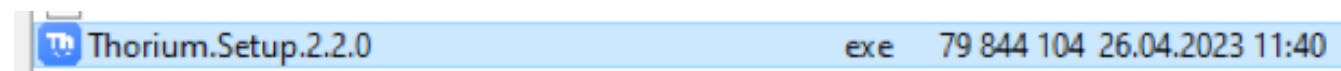
Windows version na platformę Github

MacOS version na platformę Github

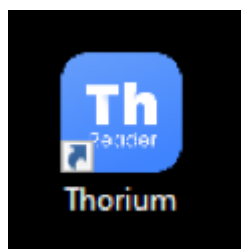
Jest dostępna także wersja dla Linuxa, należy skorzystać ze strony EDRLab żeby znaleźć więcej informacji.

2. Ściągnij odpowiednią wersję na swój komputer lub urządzenie

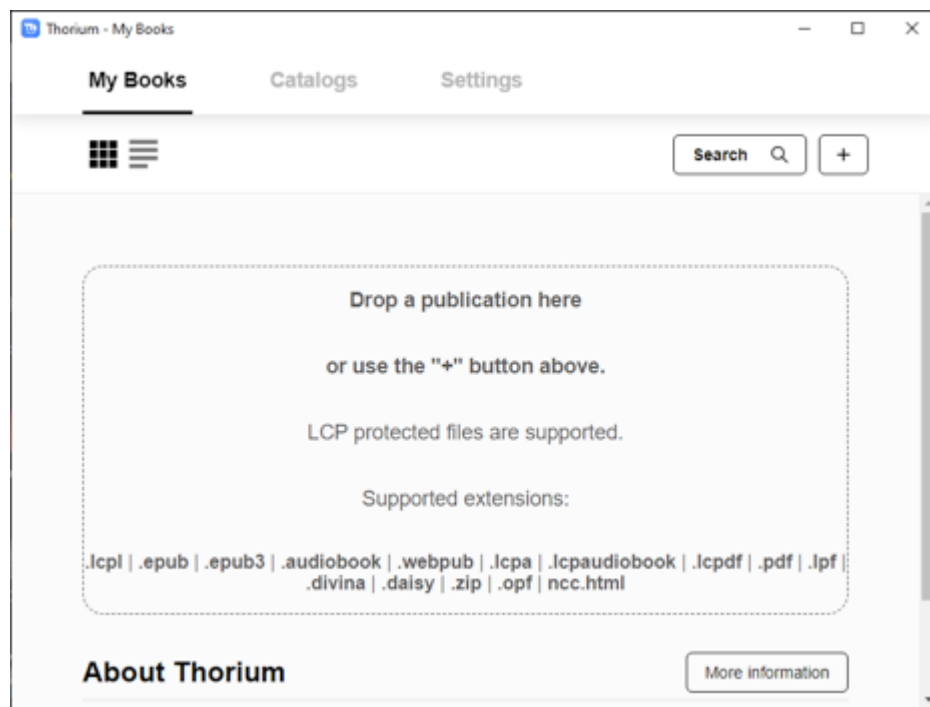
Zapisz plik i uruchom instalację



Pojawi się skrót na pulpicie:



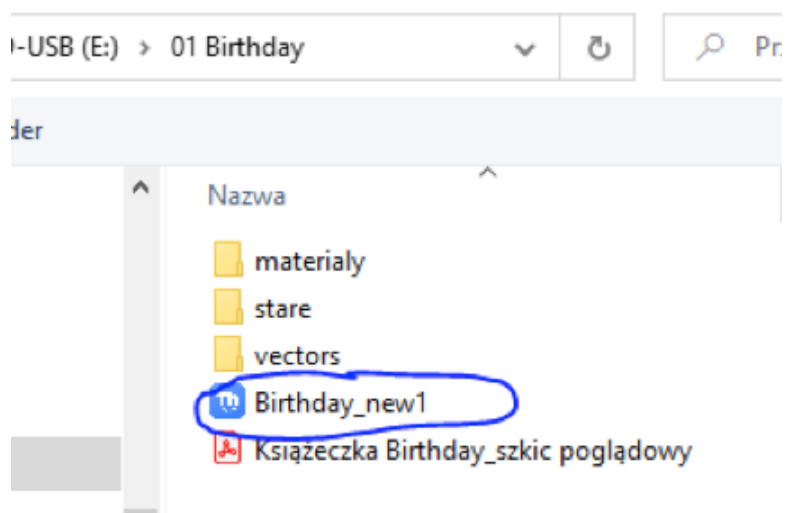
Po uruchomieniu programu musimy dodać książki do wirtualnej półki. Robimy to za pomocą polecenia: File/Add to Library:



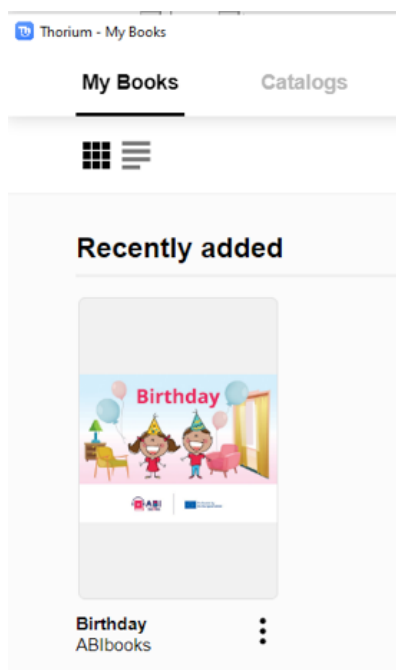
albo przycisku Add:



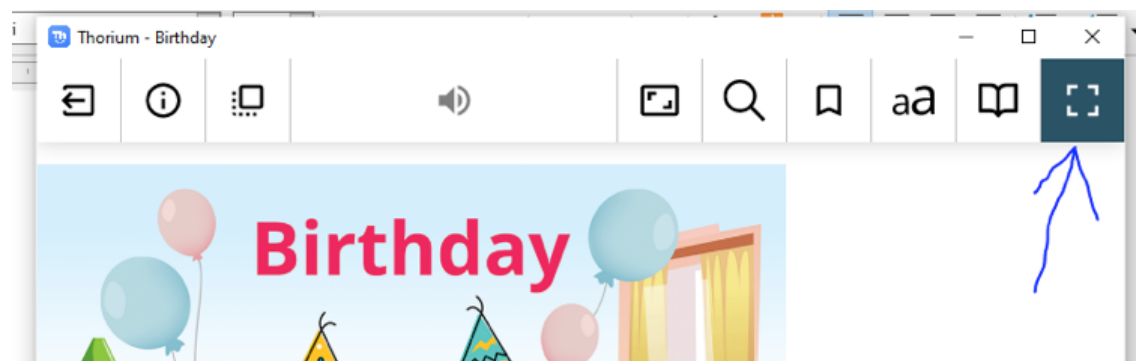
Teraz można wybrać wcześniej zapisaną książkę:



Książka zostaje dodana do wirtualnej „półki”
i można zacząć czytać!



Po otwarciu książki warto przełączyć się na tryb pełnoekranowy:

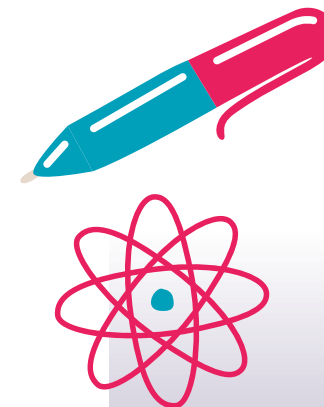


Aby wrócić do półki z książkami, klikamy na ikonę „< Library” w lewym górnym rogu ekranu:



W ramach projektu ABIbooks rozwijamy nasze interaktywne książki przy użyciu programu pubCODER. Polecamy technologię książki cyfrowej XPUB, która umożliwia tworzenie książek cyfrowych, pozwalających na integrację audio, wideo i interaktywności. Można je czytać na tabletach i telefonach komórkowych za pomocą aplikacji do czytania PubReader.

Książki można pobrać także za pomocą kodu QR bezpośrednio na czytnik.



Czytnik **Xpub** dla urządzeń opartych na systemie **iOS**:

PubCoder reader <https://apps.apple.com/it/app/pubreader/id1250557252>

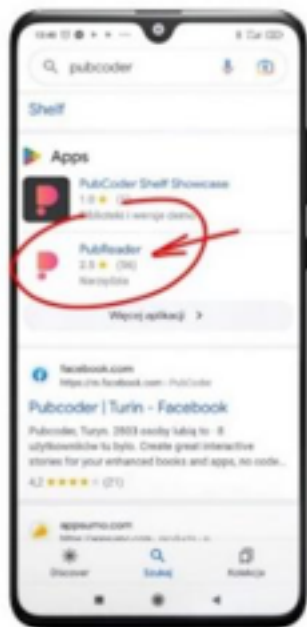
Czytnik **Xpub** dla urządzeń opartych na systemie Android:

PubCoder reader <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pubcoder.pubreader&hl=en>

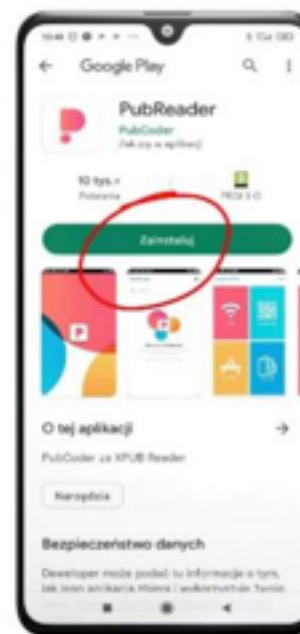
Instalacja czytnika na urządzenia działające w oparciu o system Android (identycznie dla systemu iOS).

Należy pobrać i zainstalować odpowiedni czytnik książek cyfrowych dla swojej platformy wymienionej powyżej.

1. Poszukaj aplikacji „PubReader”:



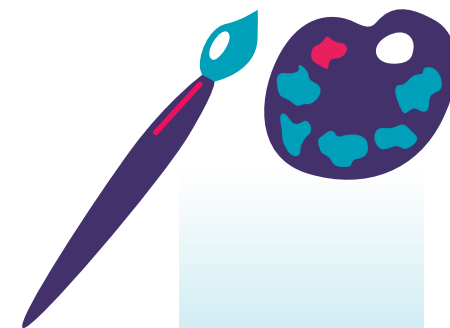
2. Postępuj zgodnie ze wskazówkami zwracając uwagę czy aplikacja na pewno pochodzi od producenta „PubCoder” (którego nazwa pojawia się pod nazwą aplikacji):



3. Po uruchomieniu aplikacji klikając na ikonę plusa w prawym górnym rogu - dodajemy książki/publikacje do naszej wirtualnej półki:



4. Aplikacja pozwala na wybór kilku sposobów dodawania książek:



Najlepszą opcją jest zeskanowanie kodu QR, który łączy bezpośrednio z książką umieszczoną w Internecie. Wystarczy tylko raz pobrać książkę, aby była ona dostępna również w trybie offline.

Przykłady kodów QR



5. Nasza półka:



Można zacząć czytać!

PubCODER to także najlepsza opcja, jeśli chcesz stworzyć swojego interaktywnego e-booka. Istnieją pewne alternatywne narzędzia, takie jak Adobe Animate, które pozwalają wygenerować aplikacje do uruchomienia lub prezentację do umieszczenia w Internecie, ale nie generują one standardowego ePub.

Kilka bardzo prostych elementów można opracować również przez:

- Canva (ale tu trzeba pamiętać o prawach autorskich)
- Adobe InDesign
- Foxit PDF Editor
- Microsoft Publisher
- Wondershare PDFelement
- Renderforest
- Adobe Creative Cloud Express
- QuarkXPress

Poniżej zamieściliśmy skróconą instrukcję w oparciu o podstawowe kroki jak stworzyć własną interaktywną książkę w oparciu o pubCODER (więcej informacji można znaleźć w kolejnych rezultatach projektu ABIbooks - DIY).

Proces tworzenia e-booka rozpoczyna się oczywiście od pomysłu (historii) i tekstów. Następnie warto stworzyć storyboard – przydatny do wstępnego zwizualizowania historii. Warto stworzyć listę potrzebnych mediów (ilustracji, dźwięków itp.).

Kiedy wszystkie elementy są gotowe można zacząć kodować swojego e-booka w HTML5, używając... pubCODER



Na początek trzeba zainstalować oprogramowanie pubCODER, które jest dostępne pod tym linkiem:

<https://pubcoder.com/download>

Podstawowe kroki do stworzenia swojego e-booka:

1. Ustawienie projektu na pulpicie (otwórz pubCODER, utwórz nowy projekt określając tytuł, autora, język, poziom, format (1024x768) itd.)
 2. Zgromadzenie wszystkich elementów i mediów (lewy panel: ASSETS) poprzez przeciągnięcie i upuszczanie elementów, np. ilustracji, plików audio, wideo...
 3. Zdefiniowanie (na prawym panelu: PROJECT TAB) obrazu okładki.
 4. Stwórz okładkę i strony książki - strona po stronie (na prawym panelu: PAGE TAB)
 - poprzez dodanie elementów, np. obrazków (na lewym panelu: ASSETS)
 - przeciągając i upuszczając potrzebne obrazy tła i elementy pierwszego planu (na lewym panelu: LAYERS)
 - ustawiając warstwy, jeśli to konieczne (obrazy tła na dole, obrazy pierwszego planu na górze)
 - dodając i projektując teksty (na lewym panelu: OBJECTS TAB) - przeciągnij i upuść pierwsze potrzebne pole tekstowe i wstaw tekst do środka (na prawym panelu: SELECTED OBJECT) możesz zaznaczyć, że jest to tekst do wyboru/niewybieralny; zdefiniować jego czcionkę, rozmiar tekstu itp.
 - dodając inne obiekty np. przyciski (na lewym panelu: OBJECTS TAB) - przeciągnij i upuść potrzebne przyciski
 - dodając interaktywność do swoich zasobów (na prawym panelu: INTERACTIVITY) - zdefiniuj interaktywne funkcje dla każdego „przycisku”.
- Powtórz te kroki do każdej strony.
5. Wyeksportuj swojego ebooka (na górze po lewej) w formacie epub lub w html5 (do użytku online).
Korzystanie i tworzenie interaktywnych książek może być świetną zabawą i bardzo przydatnym narzędziem w codziennej praktyce!



