

Jak pomóc szkole w zainteresowaniu uczniów książką?

W dobie rozwoju społeczeństwa informacyjnego internet wkracza we wszystkie dziedziny naszego życia, nie omija także edukacji i czytelnictwa. Na zajęciach dydaktycznych, kołach zainteresowań czy podczas odrabiania prac domowych uczniowie bardzo często wykorzystują urządzenia mobilne oraz edukacyjne aplikacje komputerowe.

O współczesnych uczniach bardzo często mówimy, że są cyfrowymi tubylcami, czyli z chwilą urodzenia stają się częścią społeczeństwa informacyjnego. Bez problemu potrafią wyobrazić sobie i rozumieć wirtualną powierzchnię widzianą przez okienko przesuwanego nad nią ekranu. Z powodzeniem czytają z tego ekranu. Przedkładają obraz i dźwięk nad tekst. Mają problemy ze zrozumieniem długiego i skomplikowanego tekstu. Preferują swobodny (hipertekstowy i hipermedialny) dostęp i równoległe przetwarzanie informacji z różnych źródeł. Wolą akcydentalne, krótkotrwałe uczenie się, eksperymentowanie, wielozadaniowość, oczekują szybkich efektów. Odkrywają większość funkcji posiadanych urządzeń, wymyślają ich nowe zastosowania. Kreatywnie i ufnie traktują nowe technologie. Posiadane urządzenia mobilne uważają za przedmioty osobiste.

Należy zaakceptować fakt, że internet jest dziś dla cyfrowych tubylców pierwszym źródłem informacji i wiodącym medium. **Wrodzoną znajomość TIK można wykorzystać w zachęcaniu uczniów do czytania, w rozbudzaniu zainteresowań czytelniczych oraz w promowaniu czytelnictwa.** Z pomocą przychodzą nam m.in. nowoczesne metody wykorzystujące technologie informacyjno-komunikacyjne, takie jak: odwrócona klasa, webquest, rozszerzona rzeczywistość, kod QR, BYOD. Zastosowanie tych metod przyczynia się do rozbudzania motywacji, zainteresowań oraz kreatywności czytelniczej. Uczniowie uczą się przyjaznej rywalizacji, wyszukiwania i selekjonowania informacji czytelniczej, wyrażania własnych myśli na blogach czytelniczych czy kręcenia filmów o ulubionych bohaterach literackich. Technologia sama w sobie nie jest celem, ale znakomitym narzędziem do osiągnięcia zamierzonego celu, którym jest zachęcenie uczniów do kontaktów z literaturą.

Odwrócona klasa

Odwrócona klasa jest przeciwieństwem tradycyjnych, podawczych form nauczania. Przed lekcją uczeń sam poznaje materiał teoretyczny w postaci bloga, prezentacji czy filmu, podczas zajęć uczeń utrwala zdobytą wiedzę oraz umiejętności, a nauczyciel koryguje

ewentualnie popełnione błędy. Uczeń otrzymuje też informacje zwrotną. Metoda odwróconej klasy, dzięki wykorzystaniu TIK, wpływa na aktywne uczenie się i tworzy naturalne dla współczesnego ucznia środowisko nauki. U źródeł powstania tej metody leży zaawansowany poziom znajomości TIK przez uczniów.

Metoda odwróconej lekcji pozwala zaoszczędzić czas spędzany przez uczniów samodzielnie nad podręcznikiem w trakcie zajęć i wykorzystać go na interakcje z klasą i nauczycielem. Uczniowie nie muszą biernie słuchać wykładu nauczyciela i mogą ten czas przeznaczyć na ćwiczenie przykładów, pracę w grupie, rozwiązywanie zadań na tablicy multimedialnej. Wspólne powtarzanie jest znacznie efektywniejsze i pozwala lepiej zapamiętać wiadomości.

W pracy samodzielnej ucznia w domu warto wykorzystać filmy edukacyjne dotyczące literatury, które pomogą zrozumieć omawiany problem. Filmy dostępne w internecie, np. w serwisie Youtube, czy wykonane samodzielnie przez nauczyciela, np. w programie Movie Maker, pozwalają czytelniej przekazać treść i jednocześnie są dla współczesnych uczniów łatwe w odbiorze. Przykładem lekcji prowadzonej tą metodą mogą być zajęcia z zakresu edukacji czytelniczej i medialnej nt. „Jak powstaje książka?”. Zadaniem domowym uczniów a jednocześnie wprowadzeniem do tematu jest zapoznanie się z treścią filmu przygotowanego przez nauczyciela w programie Photo Story 3 for Windows. Film prezentuje wszystkie osoby, które biorą udział w procesie powstawania książki.

Wcześniej przygotowane materiały są również pomocne np. w omawianiu tekstów literatury staropolskiej czy innych tekstów źródłowych, których język znacznie różni się od języka współczesnej młodzieży.

W tym przypadku nauczyciel może odesłać ucznia do zestawu wyrazów kluczowych ułatwiających zrozumienie tekstu czytanego. W tworzeniu bardzo atrakcyjnej graficznie, kluczowej dla omawianego tego tematu mapy pojęć, z pomocą przychodzi tzw. chmura wyrazów, tworzona np. w programie Tagxedo (www.tagxedo.com). Poniżej chmura wyrazów do lekcji „Polscy poeci i pisarze dwudziestolecia międzywojennego”.



Webquest

To projekt edukacyjny online z zakresu czytelnictwa, który jest również doskonałym narzędziem zachęcania uczniów do czytania z wykorzystaniem technologii. Jako metoda zorientowana na samodzielne pozyskiwanie i wspólne przetwarzanie informacji przez ucznia służy zarówno pracy indywidualnej, jak i zespołowej. Rezultaty pracy uczniów mogą przybierać różne formy. Z reguły prezentowane są one online. Webquest – poprzez nabywanie umiejętności wyszukiwania i selekcjonowania informacji czytelniczej – uczy twórczego myślenia i przyczynia się do rozbudzania wrażliwości literackiej.

Przykładami webquestów z edukacji czytelniczej mogą być projekty dotyczące historii pisma czy książki, „literackiego” patrona szkoły czy biografii i twórczości ulubionych pisarzy. Przykładem takiego webquestu jest projekt zrealizowany przez Gimnazjum nr 5 im. Mikołaja Reja w Częstochowie we współpracy z Publiczną Biblioteką Pedagogiczną RODN „WOM” w Częstochowie pt. [„Historia książki od starożytności do współczesności”](#)¹.

Rozszerzona rzeczywistość (Augmented Reality)

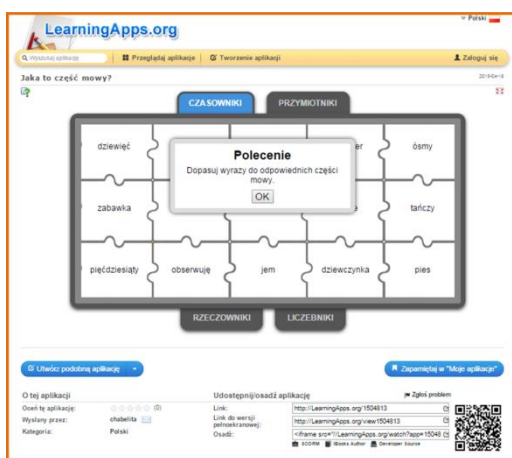
Rozszerzona rzeczywistość to obszar informatyki zajmujący się łączeniem świata realnego z elementami wirtualnymi, wygenerowanymi przy użyciu grafiki komputerowej. Polega na nakładaniu informacji generowanych komputerowo na rzeczywiste obiekty oraz pracy na wirtualnych obiektach w rzeczywistym otoczeniu. Specyfiką rzeczywistości rozszerzonej jest tzw. nakładanie treści (dane 3D, obrazy, zdjęcia itp.) na to, na co patrzymy.

Metodę tę można wykorzystać zarówno w procesie samodzielnego zdobywania wiedzy czy umiejętności, jak i w procesie przygotowywania zajęć lekcyjnych dla uczniów. Augmented Reality (AR) można z powodzeniem wykorzystywać w zachęcaniu uczniów do czytania poprzez wykorzystanie TIK. Zamiast odczytywania przez nauczyciela języka polskiego w trakcie zajęć lekcyjnych utworu literackiego z tradycyjnej książki można skorzystać z wielu dostępnych w internecie materiałów zapisanych na stronach internetowych lub w postaci gotowych do pobrania plików, np. ze znanego wszystkim portalu Wolne Lektury (www.wolnelektury.pl). Pliki te można zapisać na dysku komputera i wykorzystywać bez dostępu do sieci. AR może posłużyć również w przygotowaniu się do zajęć czy w przygotowaniu literackiego sprawdzianu.

¹ <http://biblioteka.womczest.edu.pl/new/edukacja/projekty-edukacyjne/projekt-edukacyjny-historia-ksiazki-od-starozytosci-do-wspolczesnosci/>

Kody QR

Każde urządzenie mobilne z kamerką i prostym programem można zamienić w czytnik kodów kreskowych lub powierzchniowych (QR Code). Smartfon lub tablet może wtedy kodować lub odczytywać dane tekstowe. Kody QR można wykorzystać jako link do recenzji lub potrzebnego fragmentu książki, do opowiedzenia literackiej historyjki, do szybkiego dotarcia na stronę czytelnicznej gry dydaktycznej. Bogatym źródłem interaktywnych gier dydaktycznych, które pobieramy na urządzenia mobilne za pomocą kodów QR jest LearningApps. Poniżej interaktywna gra dydaktyczna pt. „Jakie to części mowy?”



Kod ten podpowiada, o jakich pojęcia z zakresu literatury rozmawiamy. Wskazówką może być film, ilustracja, dźwięk lub tekst.

Kody QR doskonale nadają się do promowania szkolnych imprez czytelniczych. Można np. wydrukować karteczki z kodem, pod którym kryje się zaproszenie na spotkanie autorskie, i rozwiesić je w szkole oraz w lokalnych instytucjach kultury. Metoda ta jest także pomocna w przygotowywaniu konkursów literackich oraz na lekcji języka polskiego. Kodów można używać w realnej rzeczywistości (np. w klasie), ale również na blogu lub szkolnym fanpage'u do przekazywania informacji i przypominania o zadaniach czytelniczych, a także w szkolnej gazetce literackiej, aby odesłać czytelników do zdjęć lub innych ciekawych informacji.

Bring Your Own Device (BYOD), czyli „przynieś własne urządzenie”

Metoda ta jest rozwiązaniem na kłopoty sprzętowe, z którymi boryka się wiele szkół. Wykorzystujemy tu urządzenia uczniów, którzy przynoszą z domu laptopy, netbooki, tablety, smartfony, odtwarzacze multimedialnych, przenośne konsole do gier. Jedynym warunkiem jest

możliwość połączenia tych urządzeń z internetem oraz dostęp do sieci zarówno dla ucznia, jak i dla nauczyciela. Uczniowie, używając własnego sprzętu komputerowego, zarówno w szkole, jak i w domu, wykorzystują jego potencjał do uczenia się. Gdy dzieci i młodzież korzystają z własnego sprzętu, okazuje się, że nie trzeba koncentrować się na nauce obsługi i wykorzystania tych urządzeń.

Interaktywne gry i zabawy dydaktyczne

Interaktywne gry i zabawy dydaktyczne mają swoje zastosowanie w omówionych nowoczesnych metodach dydaktycznych. Interaktywne quizy, puzzle, komiksy czy elektroniczne dzienniczki lektur są doskonałym narzędziem promocji zachowań czytelniczych oraz w zachęcaniu uczniów do czytania.

Learning Apps

Narzędzia do konstrukcji gier w aplikacji Learning Apps są udostępnione na darmowej, prostej w obsłudze platformie – www.learningapps.org. Umożliwia ona tworzenie (oraz użytkowanie, współdzielenie i publikowanie) interaktywnych gier edukacyjnych w sześciu kategoriach:

- selekcja: quizy wielokrotnego wyboru, „milionerzy”, zaznaczenie w tekście, wykreślanek słowna;
- przyporządkowywanie: puzzle, tabele, mapy, obrazki, memory w różnych wersjach;
- porządkowanie: oś czasu i ustalanie kolejności;
- pisanie: wisielec, krzyżówka, tekst z lukami, uzupełnienie tabeli, quiz;
- narzędzia: głosowanie, „matrix”, czat, wspólne pisanie; kalendarz; mapa myśli, notatnik, tablica korkowa online;
- gry i zadania dla większej liczby graczy.

Interaktywne gry edukacyjne można tworzyć i przechowywać na platformie jako prywatne lub publiczne. Można też korzystać z gotowych gier opublikowanych przez innych użytkowników. Wszystkie gry znajdują swoje zastosowanie w pracy z urządzeniami mobilnymi: tablicą interaktywną, tabletem i smartfonem.

Kahoot!

Kahoot! to bezpłatna platforma do tworzenia i przeprowadzania interaktywnych quizów. Aplikacja – dostępna na stronie www.getkahoot.com – doskonale sprawdza się w testowaniu

znajomości lektur szkolnych, lekcjach wprowadzających do zagadnień literackich, w zajęciach

oraz w

ze

jest w

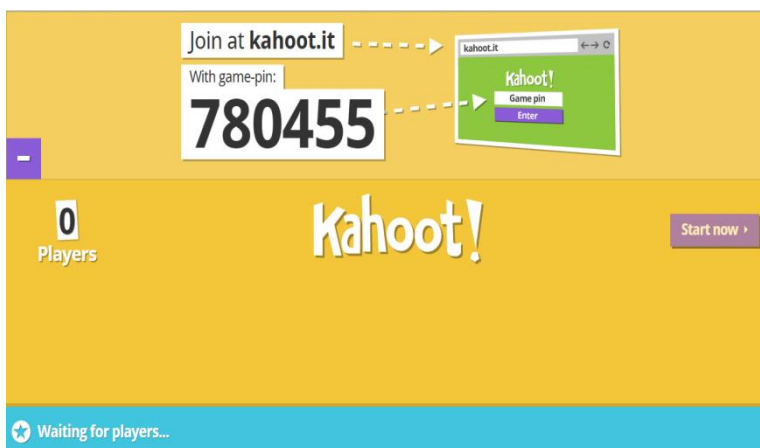
ale jej

kłopotów

z wielu

Program

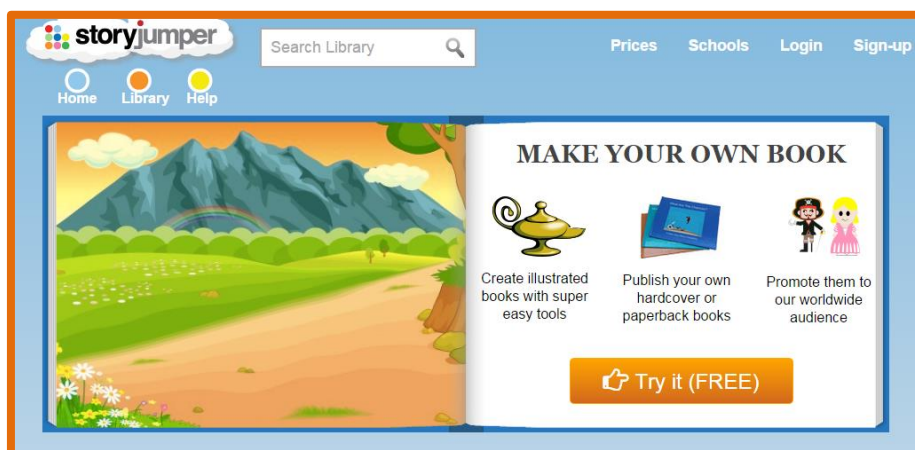
wyniki po każdym pytaniu oraz generuje raport zbiorczy. Można dowolnie zmieniać ustawienia, np. wpływającego czasu. Aplikacja umożliwia tworzenie różnorodnych quizów. Przykładem może być test pt. [„Otwarte zasoby edukacyjne”](#).



podsumowujących sprawdzaniu czytania zrozumieniem. Strona języku angielskim, obsługa nie nastęcza trudności. W razie można też skorzystać dostępnych tutoriali. odlicza czas, podaje

Story Jumper

Obok tradycyjnych, pisanych i ilustrowanych kredkami czy farbami książeczek uczniowie coraz częściej korzystają z nowoczesnych narzędzi do tworzenia spisu lektur. Współczesna młodzież chętniej sięga po myszkę od komputera niż po długopis i kredki. TIK znajdują również zastosowanie w zaaktywizowaniu uczniów do czytania poprzez danie im możliwości podzielenia się swoimi wrażeniami z lektury w sposób nowy, odmienny od formy



dotychczasowej. Do aplikacji umożliwiających tworzenie elektronicznych dzienników lektur czy elektronicznych książeczek ilustrujących wszelkiego typu działania czytelnicze nie tylko uczniów, lecz także bibliotek czy szkół należy darmowy portal Story Jumper – www.storyjumper.com. Umożliwia on tworzenie elektronicznej książeczki z obrazkami przez internet. To dysk w chmurze – do stworzonych materiałów mamy dostęp wszędzie tam, gdzie jest dostęp do sieci. Oprócz opowiadań z ilustracjami aplikacja pozwala nauczycielowi tworzyć tzw. wirtualne klasy, których prace nadzoruje, kontroluje i ocenia. Ponadto pozwala na wyszukiwanie i oglądanie przygotowanych wcześniej materiałów.

Nowoczesne formy książki

Omawiając zagadnienie zachęcania uczniów do kontaktów z książką, nie sposób pominąć jej nowoczesnych form, do których zaliczymy e-booki, audiobooki oraz czytelnie online. Współcześni uczniowie chętnie korzystają z treści zapisanej w formie elektronicznej, przeznaczonej do odczytania za pomocą odpowiedniego oprogramowania zainstalowanego w urządzeniu komputerowym (np. komputer osobisty, czytnik książek elektronicznych, telefon komórkowy czy palmtop). Publikacje elektroniczne są przez nich ujmowane szerzej. Uczniowie czytają na różnych ekranach. Dlatego też książki elektroniczne mają zazwyczaj formę linearną. Na tradycyjnej kartce znajduje się zazwyczaj kilka kolumn, dodatkowe wstawki czy ramki – w e-bookach jest ciągły tekst, który czytamy w określonej kolejności. Warto zwrócić uwagę na udostępniane bezpłatnie w ramach tzw. otwartych zasobów edukacyjnych e-booki, np. na portalu Wolne Lektury (www.wolnelektury.pl). Uczniowie chętnie sięgają również po audiobooki. Książki mówione, czyli nagrania dźwiękowe zawierające odczytany przez lektora tekst publikacji książkowej, mogą być ciekawą alternatywą czytelniczą dla uczniów, którzy wolą słuchanie od czytania.

Podcasty i wideocasty

Podcastem jest forma internetowej publikacji dźwiękowej, najczęściej w postaci regularnych odcinków. Tą nazwą zwykło się nazywać również publikacje wideo. Podcastem może to być

specjalnie przygotowany wykład na temat znanego pisarza, nagranie z przeprowadzonej lekcji z zakresu edukacji czytelniczej i medialnej czy forma prezentacji efektów osiągniętych przez uczniów w czasie realizacji projektu czytelniczego. Mogą także stanowić pomoce naukowe dla nauczyciela. W sieci znajduje się mnóstwo gotowych podcastów edukacyjnych z zakresu czytelnictwa. Wiele cenionych uniwersytetów udostępnia w tej formie nagrania znakomitych wykładów. Następnie materiały możemy wykorzystać do wzbogacenia prowadzonych lekcji lub udostępnić uczniom w postaci zbioru linków. Notatki w tej postaci uczniowie mogą odsłuchiwać w drodze do czy ze szkoły na odtwarzaczach mp3 lub telefonach komórkowych, które w znakomitej większości mają dzisiaj wbudowane niezbędne oprogramowanie.

Biblioteka cyfrowa dla ucznia

Czynnikiem motywującym uczniów do kontaktów z literaturą może być również nabycie przez nich świadomości istnienia i możliwości wykorzystania bibliotek cyfrowych. Zadaniem bibliotekarzy bibliotek szkolnych powinno być włączenie tematyki bibliotek cyfrowych do treści lekcji bibliotecznych oraz wskazanie bibliotek cyfrowych jako źródeł informacji o poszukiwanych materiałach. Umieszczenie adresów stron internetowych na pulpitych komputerów w informatoriach i czytelniach bibliotek szkolnych pomoże uczniom w efektywny sposób dotrzeć do potrzebnych informacji czytelniczych. Poza tym wszystkie prace dotyczące literatury i opracowań lekturowych warto wzbogacać elementami multimedialnymi, dostępnymi w bibliotekach cyfrowych.

Otwarte zasoby edukacyjne

Codziennością współczesnej szkoły powoli staje się używanie tablic interaktywnych, tabletów czy smartfonów wraz z bogatym wachlarzem interaktywnych materiałów dostępnych w sieci. Oprócz opublikowanych materiałów multimedialnych internet daje nauczycielowi możliwość tworzenia własnych pomocy dydaktycznych, które może wszystkim udostępnić. Tworzenie interaktywnych zadań umożliwiają wspomniane wcześniej platformy, takie jak LearningApps (www.learningapps.org), Kahoot! (www.getkahoot.com) czy Zondle (www.zondle.com). Tworząc quizy, krzyżówki, testy czy inne gry i zabawy multimedialne, często korzystamy z zasobów internetu. W związku z tym, że materiały te są publikowane i rozpowszechniane w sieci, należy zadbać o to, aby działania te odbywały się w zgodzie z prawem. Nie każdy tekst czy film odnaleziony np. poprzez wyszukiwarkę internetową można wykorzystywać we własnym materiale. Nie każde zdjęcie jest udostępnione do dalszej modyfikacji. Nie każdy film można bezpłatnie pobrać i odtworzyć w sieci.

Nasuwa się więc pytanie, z jakich zasobów skorzystać aby tworzyć i publikować własne materiały w zgodzie z prawem. Z pomocą przychodzi nam tutaj tzw. otwarte zasoby edukacyjne (OZE). To powszechnie dostępne materiały udostępniane swobodnie, za darmo, z prawem do dalszego wykorzystania i adaptacji. Mogą to być podręczniki, kursy, scenariusze lekcji czy multimedia. OZE gwarantują nam prawo do wykorzystywania prac innych autorów, prawo do zmian, adaptacji i remiksów, prawo do łączenia z innymi materiałami oraz prawo do dzielenia się materiałami. W praktyce oznacza to dostępność materiałów na jednej z wolnych licencji lub w domenie publicznej. Jeśli chodzi o wolne licencje, mamy tu na myśli licencje Creative Commons Uznanie autorstwa (CC BY) oraz Creative Commons Uznanie Autorstwa na tych samych warunkach (CC BY-SA). Otwarte zasoby edukacyjne nie muszą jednak dotyczyć tylko cyfrowych treści. Wprowadzenie otwartych licencji dla wszystkich treści edukacyjnych przyczyni się do tego, że wszyscy nauczyciele i uczniowie bez obaw będą mogli korzystać z zasobów edukacyjnych; będą też mogli je przerabiać i dostosowywać do swoich potrzeb.

Portale społecznościowe

Szybkość przekazywania informacji to jeden z głównych elementów cechujących społeczeństwo informacyjne. Korzystanie z urządzeń mobilnych oraz dostęp do internetu ułatwiają wymianę wiadomości oraz sprzyjają szybkiemu docieraniu do nich. Komunikaty trafiają do odbiorców przez różne kanały informacyjne, m.in. prasę, serwisy internetowe, telewizję naziemną i online oraz portale społecznościowe. Te ostatnie stają się szczególnie popularne dzięki ich globalnemu zasięgowi oraz łatwemu interfejsowi, który nie nastręcza trudności nawet najmniej zaawansowanym użytkownikom sieci. Serwisy społecznościowe funkcjonują dzięki pewnej zgrupowanej społeczności zainteresowanej wspólnym tematem lub problemem.

Portale społecznościowe są wykorzystywane przede wszystkim do celów informacyjnych, promocyjnych oraz prywatnych. Z ich usług korzystają osoby w różnym wieku, firmy, instytucje prywatne, publiczne i społeczne. Dzięki dostępnym narzędziom i aplikacjom można za ich pośrednictwem dodawać informacje tekstowe, zdjęcia, filmy, muzykę, tworzyć grupy dyskusyjne, udostępniać wiadomości. Zaletą korzystania z portali społecznościowych jest możliwość udostępniania informacji wybranym osobom lub szerokiej publiczności. Serwisy społecznościowe służą także promocji kultury, w tym czytelnictwa, historii literatury, działalności bibliotek itp. Biblioteki, księgarnie, antykwariaty i instytucje promujące książkę

posiadają swoje profile w portalach społecznościowych. Łatwość dodawania informacji i szybkość ich rozpowszechniania, umożliwi dotarcie do szerokiego kręgu odbiorców w bardzo krótkim czasie. Promowanie czytelnictwa przez wykorzystanie portali społecznościowych może mieć bardzo różne formy i funkcje:

- informacyjne i kontaktowe – prezentują dane kontaktowe instytucji, ich zadania statutowe, organizację oraz posiadane zasoby (zbiory tradycyjne oraz specjalne);
- promują różnorodne akcje biblioteczne i czytelnicze – na fanpage'ach bibliotek można prezentować aktualne wydarzenia i ciekawe inicjatywy podejmowane w ramach promowania książki, czytelnictwa, promocji edukacji czytelniczej i medialnej;
- informują o nowościach książkowych oraz dostępnych w sieci e-bookach, audiobookach, bibliotekach cyfrowych, wirtualnych muzeach historii książki;
- za pośrednictwem portali instytucje książki zapraszają na różnorodne wydarzenia kulturalne, czytelnicze, edukacyjne, spotkania z pisarzami oraz innymi osobami zaangażowanymi w promocję czytelnictwa;
- możliwość dodawania grafiki, wideo oraz plików audio uatrakcyjnią przekazywanie i przyswajanie treści z zakresu historii piśmiennictwa, bibliotek, literatury.

Prezentacje multimedialne i filmy

Wiele różnorodnych programów i aplikacji nauczyciel może wykorzystać w przekazywaniu wiedzy podczas lekcji, zajęć edukacyjnych, konkursów oraz spotkań organizowanych w ramach kół zainteresowań. Programy komputerowe są narzędziem umożliwiającym tworzenie różnych pomocy dydaktycznych: graficznych, tekstowych, filmów, materiałów do ćwiczeń interaktywnych. Zaprojektowane i wykonane raz przez nauczyciela mogą służyć wielokrotnie i przez długi czas. Najbardziej popularnymi pomocami dydaktycznymi są nadal prezentacje multimedialne, ale coraz częściej nauczyciele tworzą autorskie filmy edukacyjne w dostępnych w internecie darmowych programach (Photo Story 3 for Windows, Movie Maker). Przydatne są także programy do tworzenia i edycji plików graficznych (Gimp, Picasa, Paint, Pinta). Aplikacje komputerowe wykorzystują nauczyciele, ale mogą z nich także korzystać uczniowie, angażując się w tworzenie materiałów edukacyjnych, filmów podsumowujących projekty gimnazjalne z zakresu czytelnictwa czy dziennikarstwa lub przygotowaniu plakatów promujących akcje i konkursy literacko-czytelnicze.

Wyszukiwanie informacji

Nauczyciele w czasie zajęć edukacyjnych mogą prezentować strony internetowe, które pomogą uczniom poszerzać wiadomości oraz rozbudzą ich zainteresowania. Współczesna młodzież bardzo szybko wyszukuje informacje, jednak często nie potrafi dokonać ich selekcji. Ważne jest więc, aby nauczyciel potrafił przekazać uczniom niezbędną wiedzę, ale również wskazał, jak należy do niej dotrzeć w sposób właściwy. Warto także pokazywać dzieciom, z jakich źródeł korzystać, gdzie można je znaleźć, na jakie elementy zwracać uwagę, aby opracowane materiały były spójne i poprawne.

W internecie można znaleźć różne encyklopedie i słowniki opracowywane przez znanych specjalistów oraz popularne wydawnictwa naukowe, np. *Encyklopedia PWN* (<http://encyklopedia.pwn.pl>) czy *Słownik synonimów* rekomendowany przez prof. Jerzego Bralczyka (<https://www.synonimy.pl>). W sieci dostępne są także portale, które gromadzą utwory literackie (powieści, opowiadania, wiersze) dostępne w formie tekstów lub audiobooków z możliwością ich pobrania na urządzenia mobilne. Gromadzone są w nich utwory, które zgodnie z prawem przeszły do domeny publicznej lub prawa majątkowe autorów tych dzieł już wygasły, np. Wolne Lektury (<https://wolnelektury.pl>) lub Polska Biblioteka Internetowa (<http://www.pbi.edu.pl>).

Cloud Computing

W rozbudzaniu zainteresowań czytelniczych warto wykorzystywać aplikacje w chmurze, które są bardzo popularne wśród uczniów klas gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych. Umożliwiają one tworzenie i edycję dokumentów w dowolnym czasie i miejscu. Nauczyciele w ten sposób mogą zachęcać młodzież do udziału w grupach dyskusyjnych i rozmów na temat przeczytanych książek, przysyłać materiały poszerzające zasób wiedzy i wiadomości, wspólnie tworzyć prezentacje o pisarzach i ich dziełach oraz udostępniać je szerszej publiczności. Usługi *cloud computing* mogą także posłużyć do wykonania przez uczniów zadań domowych (także grupowych).

Ankiety online

Przydatnym narzędziem w badaniu zainteresowań czytelniczych dzieci i dorosłych są ankiety online. Ogólne zasady badań opartych na elektronicznych ankietach zbliżone są do badań standardowych. Do zalet ankiet elektronicznych można zaliczyć: szybkość (pozwalając jednocześnie na błyskawiczne opracowanie zebranych danych i otrzymanie wyników), możliwość udostępniania dokumentów przez internet bez ponoszenia kosztów związanych z

drukiem ankiet i ich rozpowszechnianiem, większa dostępność respondentów i dogodne warunki uzupełniania ankiety, multimedia i interaktywność (test może zawierać elementy multimedialne w postaci obrazu, animacji czy dźwięku, które umożliwiają wypełnienie ankiety nawet najmłodszym uczniom) oraz modyfikacja i edycja. Do popularnych serwisów ankietowych należą: Moje ankiety (<http://moje-ankiety.pl>) lub Formularze Google (<https://www.google.pl/intl/pl/forms/about>).

Imprezy czytelnicze

Organizacja imprez czytelniczych to inicjatywa, która już od wielu lat cieszy się dużym zainteresowaniem wśród nauczycieli, uczniów i rodziców. W ich przygotowaniu niezbędne stają się technologie informacyjno-komunikacyjne, które wzbogacają i uatrakcyjniają spotkania. Są szczególnie przydatne w prowadzeniu imprez dla dzieci młodszych, które przez odbiór treści multimedialnych łatwiej i szybciej przyswajają wiadomości. Ilustracje do bajek wyświetlane na ekranie, e-puzzle z bohaterami książkowych postaci, quizy i zagadki multimedialne, głosowanie z wykorzystaniem tabletów – to tylko niektóre z przykładów zastosowania TIK w organizacji imprez czytelniczych.

Tematyka dotycząca lektur szkolnych, książek wybranego autora lub twórczości pisarza wiąże się często z organizacją różnych konkursów szkolnych i międzyszkolnych. Pomysłem na rozbudzenie – wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych i ostatnich klas szkół gimnazjalnych – zainteresowań związanych z książką, informacją, kulturą czytelniczą oraz kształceniem i wychowywaniem młodzieży do życia w społeczeństwie informacyjnym, było opracowanie i wdrożenie w 2013 r. reguł ogólnopolskiej Olimpiady Bibliologicznej i Informatologicznej (<http://www.olimpiadabii.uni.lodz.pl/index.php/start>).

Nietypowymi formami promocji czytelnictwa przy wykorzystaniu technologii są: minikonkursy, szkolna przerwa – *flash mob* lub „przerwa w bibliotece”, grywalizacja, wirtualne wycieczki.

Flash mob (tłum ludzi gromadzących się w celu przeprowadzenia zdarzenia), minikonkursy lub „przerwy w bibliotece” mogą być skierowane do uczniów w każdym wieku. Mogą być zorganizowane przez nauczycieli lub grupy uczniów, którzy mają pomysł na wykorzystanie przerw między lekcjami na wspólną zabawę. Przerwy zazwyczaj są krótkie, więc należy zadbać, aby czas przeznaczony na zabawę był efektywny i racjonalnie wykorzystany. W tym przypadku technologie stają się narzędziem szczególnie przydatnym, gdyż gotowe quizy lub

zabawy można przygotować wcześniej. Do tego typu zabaw należą m.in. gry multimedialne z wykorzystaniem smartfonów, zagadki słuchowe, recytowanie znanych wierszy wspólnie z narratorem.

Grywalizacja (gryfikacja lub gamifikacja) w edukacji staje się bardzo popularną formą zabawy oraz zdobywania i utrwalania wiedzy. Może być przeprowadzona wspólnie z uczniami w dowolnym miejscu (zielona szkoła, budynek szkoły, miejscowa biblioteka), a jej temat może dotyczyć zagadnień związanych z popularyzacją literatury i czytelnictwa. TIK w gamifikacji są wykorzystywane do tworzenia zadań multimedialnych, przeszukiwania zasobów internetowych, korzystania z aplikacji dostępnych dla komputerów i urządzeń mobilnych.

Wycieczki z udziałem dzieci i młodzieży od zawsze cieszyły się dużym zainteresowaniem. Obecnie rozwój internetu daje możliwości „podróżowania” w dowolne miejsce na świecie. Różnorodne aplikacje sieciowe umożliwiają zwiedzanie wirtualnych bibliotek i muzeów oraz szczegółowe oglądanie zebranych w nich eksponatów do których załączone są metryczki i opisy, np. Muzeum Literatury w Warszawie (<http://www.ai360.pl/panoramy/563>). Wykaz wirtualnych muzeów i bibliotek dostępny jest m.in. na stronie portalu Legalna Kultura (<http://legalnakultura.pl/pl/legalne-zrodla/muzea-galerie-archiwa>). Młodzież może również samodzielnie angażować się w tworzenie kolekcji związanych z zabytkami piśmiennictwa, drukarstwa, bibliotekarstwa przez dodawanie autorskich zdjęć i grafik do aplikacji Google Maps w celu promowania ciekawych miejsc w Polsce i na świecie.

Biblioteka Narodowa

Biblioteka Narodowa gromadzi piśmiennictwo polskie wraz z innymi cennymi zabytkami kultury narodowej (m.in. grafiki, dokumenty życia społecznego, czasopisma), służy rozwojowi nauki polskiej. Od wielu lat BN zaangażowana jest w proces digitalizacji zbiorów, które następnie są udostępniane w Bibliotece Cyfrowej Polona wszystkim zainteresowanym wielowiekową kulturą polską (<http://polona.pl>). Polona to biblioteka cyfrowa, która może być wykorzystywana przez nauczycieli i uczniów na lekcjach języka polskiego, historii, sztuki lub zajęciach bibliotecznych. W jej zasobach znajdują się książki, czasopisma, rękopisy, mapy i atlasy, druki ulotne, fotografie, grafiki i rysunki, pocztówki oraz nuty z różnych okresów historycznych. Zasoby są szczegółowo opisane, a co najważniejsze – prezentowane w swoich oryginalnych wydaniach i formach. Oglądane zbiory można powiększać, pobrać na dysk,

udostępnić w portalach społecznościowych. Po zalogowaniu użytkownik może tworzyć własne kolekcje, dodawać notatki lub zakładki (np. w książkach). Wyszukiwanie zaawansowane umożliwia przeszukiwanie zasobów za pomocą różnych kryteriów (język, gatunek, data powstania, miejsce wydania i inne).

Biblioteka Narodowa w zasobach cyfrowych posiada różne projekty wirtualne, w tym także dotyczące literatury. Multimedialne wizualizacje przybliżają wybrany wątek tematyczny przy wykorzystaniu ruchomych obrazów, dźwięków, animacji (*Świat Pana Cogito*, *Rzeczpospolita wielu kultur: dziedzictwo polskie*). Uczniom zdolnym oraz młodzieży poszukującej książek dostępnych jedynie w dużych bibliotekach naukowych warto rekomendować Cyfrową Wypożyczalnię Publikacji Naukowych ACADEMICA (<https://academica.edu.pl/>). Jest to system wypożyczeń międzybibliecznych realizowanych przez Bibliotekę Narodową oraz wszystkie inne biblioteki, które zgłoszą chęć uczestnictwa w projekcie. Książki i czasopisma ze zbiorów BN są udostępniane czytelnikom w wersji cyfrowej na określonych warunkach. System umożliwia wyszukiwanie pełnotekstowe, oferuje rezerwację wybranych pozycji. Korzystanie z cyfrowej wypożyczalni jest bezpłatne, zarówno dla bibliotek, jak i ich użytkowników.

Blogi czytelnicze

Blogi czytelnicze i książkowe stanowią ciekawą formę promowania czytelnictwa i literatury dla osób w różnym wieku. W sieci są dostępne blogi kierowane do dzieci i młodzieży, prowadzone przez nauczycieli lub różne instytucje, blogi o tematyce związanej z konkretnym gatunkiem literackim. Użytkownicy znajdą tam recenzje książek, informacje o nowościach, wywiady, linki, itp. Blogi bardzo często prowadzą nauczyciele bibliotekarze we współpracy z uczniami, np. blog uczniów Gimnazjum nr 39 w Krakowie (<http://rekomendacja39.blogspot.com/>) lub sami uczniowie – blog gimnazjalisty *Książki na czacie* (<http://ksiazkinaczacie.pl/>). Poszerzanie zainteresowań czytelniczych, doskonalenie warsztatu pisarskiego i wykorzystanie TIK to tylko niektóre z umiejętności przydatnych w prowadzeniu bloga.

Podsumowanie

Każda metoda wykorzystywana przez nauczyciela w promocji czytelnictwa będzie dobra. Sprawdzą się zarówno te tradycyjne, tj. konkursy i spotkania czytelnicze, głośne czytanie,

historyjki obrazkowe, jak i te, które wykorzystują nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne: gry interaktywne, blogi i portale społecznościowe, webquesty. Metody rozbudzania zainteresowań czytelniczych muszą być prawidłowo dobrane do wieku ucznia, tak aby wiedza, którą nauczyciel chce przekazać, była jasna i zrozumiała.

Czytanie powinno być przyjemnością i kojarzyć się uczniom z miłym spędzaniem czasu nad lekturą, zarówno w szkole, jak i w domu. Nie należy bronić się przed technologiami na lekcjach i zajęciach pozalekcyjnych, jeśli są one odbierane przez uczniów jako element poszerzania ich wiadomości i dobrej zabawy. To od nauczyciela będzie zależało, czy czytanie będzie tylko nudnym i staroświeckim zwyczajem, czy procesem lubianym i wartościowym w rozwoju dziecka.