

„Wyspa Piotrusia Pana” do zaprojektowania przez dzieci w aplikacji inspirowanej programem AutoCAD, gra w formie symulatora wspinaczki wysokogórskiej ćwicząca motywację, aplikacja pokazująca różnice kulturowe między państwami, podchody z użyciem smartfonów – to tylko przykłady pomysłów na innowacje edukacyjne tworzone w ramach międzynarodowego programu Sanoma Learning Lab, który po raz pierwszy zawitał do Polski.

Jest to program, dzięki któremu nauczyciele, eksperci z branży edukacyjnej i studenci ramię w ramię tworzą innowacyjne rozwiązania, mające na celu poprawienie wyników i skuteczności nauczania. Sanoma Learning Lab odbywa się jednocześnie w Polsce, Belgii, Holandii, Szwecji i Finlandii. W polskiej edycji, realizowanej przez wydawnictwo Nowa Era oraz firmę Young Digital Planet, bierze udział 20 nauczycieli, 20 ekspertów z branży edukacyjnej i 10 studentów. W kilkusobowych zespołach – składających się z osób o zupełnie różnych doświadczeniach i odmiennej perspektywie, ale połączonych wspólną pasją – tworzone są aplikacje, serwisy internetowe, programy komputerowe i inne narzędzia, które mogą zrewolucjonizować sposób nauczania.

– Ten program jest wyjątkowy, ponieważ łączy wiedzę i doświadczenie osób na co dzień tworzących rozwiązania edukacyjne z kreatywnością i praktyką ich użytkowników – mówi Marcin Wojtyński, dyrektor ds. strategii w wydawnictwie Nowa Era. – Uczestnicy mają możliwość stworzenia innowacyjnych produktów, które mogą znaleźć się na szkolnych ławkach nie tylko w Polsce, ale i na całym świecie.

Program Sanoma Learning Lab obejmuje szereg spotkań i aktywności mających służyć zarówno pracy nad konkretnymi projektami, jak i wymianie pomysłów i wiedzy. Program wystartował oficjalnie – warsztatami, które odbyły się 3 października w V liceum ogólnokształcącym w Gdańsku. Ten tzw. kick-off to jednak dopiero początek innowacyjnej przygody, podczas której uczestnicy poznają cały proces powoływania do życia innowacyjnych pomysłów edukacyjnych. Warsztaty pozwoliły wyłonić 16 najciekawszych spośród 50 zgłoszonych w Polsce pomysłów. Przez kolejne tygodnie uczestnicy programu będą brali udział w cotygodniowych webinarach, pozwalających na doskonalenie pomysłów opracowywanych w grupach pod okiem ekspertów z dziedziny nowych technologii i edukacji.

W ubiegłym roku w finałowej piątce znalazł się projekt Agaty Czopek z firmy Young Digital Planet. Jej pomysł „Questrunner” podbił już rynek słowacki, a wkrótce ma zostać także wprowadzony w Polsce i w Niemczech. – Moim zamierzeniem było stworzenie narzędzia, które zachęci dzieci do nauki poza murami szkoły – mówi ubiegłoroczna finalistka programu. – „Questrunner” to aplikacja na smartfony pozwalająca tworzyć gry z treściami edukacyjnymi, które mogą być wykorzystane do przekazywania wiedzy w nowy, atrakcyjny dla uczniów sposób.

Uczestnicy tegorocznej edycji podkreślają, że udział w programie daje im także możliwość zapoznania się z różnymi sposobami odbioru nauki. – Część nauczycieli chce się po prostu bliżej zapoznać z możliwościami nowych technologii – przyznaje Beata Tomaszewska, nauczycielka angielskiego biorąca udział w programie. – Zachęcające jest też to, że możemy poznać punkt widzenia różnych grup: studentów, nauczycieli, osób związanych z nowymi technologiami oraz edukacją. Mój pomysł ma ułatwić wspólną pracę nad projektem uczniom mieszkającym daleko od siebie, dzięki umieszczaniu materiałów edukacyjnych w tzw. chmurze. Bardzo spodobał mi się też projekt związany z aplikacją pokazującą różnice kulturowe między państwami. To doskonałe narzędzie, aby przygotować się do podróży w nieznaną.

Tablica i kreda odchodzą do lamusa? Czas na nowe edukacyjne rozwiązania przyszłości!

Kategoria: Edukacja, Kultura i Sport

Opublikowano: sobota, 15, listopad 2014 23:02

Marek Wójcik

Odśloni: 1295

Osoby biorące udział w programie podkreślają, że najważniejsze dla nich jest ulepszenie procesu uczenia się, a nie same nowe technologie. – Jeśli multimedia stają się celem samym w sobie, to nie ma to żadnego sensu – przyznaje Diana Diakow, studentka i uczestniczka programu. – Pewne umiejętności trzeba ćwiczyć w praktyce, a przy tym rozwijać kompetencje społeczne. W Gdańsku zaprezentowałam „Wyspę Piotrusia Pana”, pomysł łączący projektowanie w aplikacji inspirowanej programem AutoCAD, naukę języka angielskiego oraz doskonalenie zdolności manualnych.

Samo spotkanie się i przedstawienie pomysłów jest już dla wielu osób bardzo inspirujące, a to, czego się nauczyli biorąc udział w programie, zamierzają teraz stosować we własnej pracy czy nauce. – Wgłębienie się w tajniki wykorzystania nowych technologii w edukacji sprawia, że nie chce się już wracać do starych metod pracy – uważa Joanna Biernacka z wydawnictwa Nowa Era. – Zielona tablica i kreda już raczej nie przynoszą efektów. Postęp w dziedzinie nowych technologii spowodował, że pojawiła się przepaść między uczniami a nauczycielami. Dzięki takim programom nauczyciele mają szansę niejednokrotnie zaskoczyć uczniów swoimi pomysłami i z lepszym skutkiem wciągnąć ich do aktywnej edukacji.

Przed uczestnikami dwa miesiące wyłożonej pracy nad doskonaleniem swoich pomysłów, tworzeniem prototypów oraz próbnych testów. Wszystko musi być gotowe przed 21 listopada. Wtedy właśnie wszyscy uczestnicy znów spotkają się w „realnym świecie” podczas Polskiego finału, który będzie miał miejsce w Warszawie. Wtedy poznamy 2 najlepsze projekty, które będą reprezentować Polskę podczas Wielkiego Finału i tzw. bootcampu w Amsterdamie, gdzie zmierzą się ze zwycięskimi projektami z pozostałych 4 krajów. Najciekawsze rozwiązania zostaną nie tylko nagrodzone 10 000 euro, ale mają szansę podbić szkoły w całej Europie. Jest zatem o co walczyć!

Źródło: agencja Sasal Public Relations