

Anna Abramczyk

Aneks do programów nauczania języka niemieckiego

- Program nauczania języka niemieckiego: Kształtowanie kompetencji kluczowych na lekcjach języka niemieckiego w liceum ogólnokształcącym i technikum na podbudowie nauki w ośmioletniej szkole podstawowej. Program spójny z wariantem podstawy programowej III.1.P, Anna Abramczyk, Pearson Central Europe, Warszawa, 2019
- Program nauczania języka niemieckiego: Kształtowanie kompetencji kluczowych na lekcjach języka niemieckiego w liceum ogólnokształcącym i technikum na podbudowie nauki w ośmioletniej szkole podstawowej. Program spójny z wariantem podstawy programowej III.1.R, Anna Abramczyk, Pearson Central Europe, Warszawa, 2019
- Program nauczania języka niemieckiego: Kształtowanie kompetencji kluczowych na lekcjach języka niemieckiego w liceum ogólnokształcącym i technikum na podbudowie nauki w ośmioletniej szkole podstawowej. Program spójny z wariantem podstawy programowej III.2.0, Anna Abramczyk, Pearson Central Europe, Warszawa, 2019
- Program nauczania języka niemieckiego: Kształtowanie kompetencji kluczowych na lekcjach języka niemieckiego w liceum ogólnokształcącym i technikum na podbudowie nauki w ośmioletniej szkole podstawowej. Program spójny z wariantem podstawy programowej III.2, Anna Abramczyk, Pearson Central Europe, Warszawa, 2019
- Program nauczania języka niemieckiego: Kształtowanie kompetencji kluczowych na lekcjach języka niemieckiego w liceum ogólnokształcącym i technikum na podbudowie nauki w ośmioletniej szkole podstawowej. Program spójny z wariantem podstawy programowej III.BS1.2, Anna Abramczyk, Pearson Central Europe, Warszawa, 2019
- Program nauczania języka niemieckiego w liceum ogólnokształcącym i technikum. Program spójny z wariantem podstawy programowej IV.0 / IV.1.P, Ewa Muszyńska, Pearson Central Europe, Warszawa, 2019



WARSZAWA 2020

Wykorzystanie narzędzi IT w zdalnym kształceniu językowym

Pandemia koronawirusa wymusiła na nauczycielach szukania narzędzi przydatnych do pracy w trybie online, które umożliwiłyby realizację celów i treści wynikających z podstawy programowej. Okazało się, że dostępnych narzędzi TIK jest tak dużo, że żaden nauczyciel nie zdoła ich wszystkich opanować, a co dopiero – zastosować. Nie chodzi też wcale o to, aby mnożyć stosowane narzędzia. Nie one są celem – celem jest edukacja językowa. Istotne jest, aby dysponować odpowiednim zestawem narzędzi umożliwiającym realizację konkretnych zadań. Nauczyciel powinien najpierw przemyśleć scenariusz swojej lekcji, czyli zaplanować przewidywane (konieczne do realizacji podstawy programowej oraz uatrakcyjniające jej realizację) czynności nauczyciela i uczniów i dopiero zdecydować, przy użyciu którego narzędzia proces będzie przebiegać.

Niniejszy program zakłada wykorzystanie – przez nauczyciela – przede wszystkim tych rozwiązań (w tym – wykorzystanie interaktywnego podręcznika i zeszytu ćwiczeń), które wydawnictwo proponuje do realizacji podstawy programowej w danym kursie. Ponadto nauczyciel może narzędzia zaproponowane w programie wybrać adekwatnie do potrzeb, możliwości i specyfiki placówki, w której program jest realizowany. Wybór narzędzi IT / TIK do realizacji podstawy programowej w niniejszym programie został podyktowany względami praktycznymi (łatwość i dostępność oprogramowania) oraz pedagogicznymi założeniami programu, który jest ukierunkowany na kształtowanie kompetencji kluczowych.

Wybrane narzędzia pogrupowano pod kątem celów możliwych do osiągnięcia przy ich zastosowaniu:

1. Wszystko w jednym: edesk.pearson.pl, Microsoft Teams i G-Suite (spotkania z uczniami live, komunikacja, udostępnianie plików, moduł zarządzania zadaniami domowymi, informacja zwrotna).
2. Ekran w ekran z uczniem – spotkania z uczniami na żywo: edesk.pearson.pl, Meet, Jitsi Meet, Zoom, BigBlueButton.
3. Organizowanie współpracy między uczniami: edesk.pearson.pl, Etherpad, Padlet, Oncoo, narzędzia Google itp.
4. Ankietowanie / Powtarzanie / Sprawdzanie wiedzy: edesk.pearson.pl, Google Docs, Mentimeter, Answergarden, Testportal, Kahoot itp.

5. Nauka to gra – wykorzystanie i przygotowanie gier językowych: LearnigApps, Wordwall, Quizlet itp.

Do realizacji niniejszego programu można zastosować inne dostępne narzędzia IT preferowane przez nauczyciela.

1. Wszystko w jednym: edesk.pearson.pl, Microsoft Teams i G-Suite

Zarówno edesk.pearson.pl, Microsoft Teams, jak i G-Suite to centra pracy zespołowej na platformach, integrujące wiele narzędzi. W razie konieczności całkowitego przechodzenia na edukację zdalną zaleca się nauczycielowi realizującemu niniejszy program nauczania wybranie jednego z pakietów, ponieważ pozwoli mu to na dobrą organizację procesu dydaktycznego (wszystko w jednym miejscu).

I tak: **edesk.pearson.pl** zawiera pakiet narzędzi przydatnych do prowadzenia lekcji online. Na platformie są dostępne:

- interaktywne podręczniki;
- interaktywne zeszyty ćwiczeń;
- czat;
- wideospotkania;
- udostępnianie zadań i notatek;
- wysyłanie zadań i odbieranie wykonanych zadań, komentowanie rozwiązań;
- raporty z wykonanych zadań;
- możliwość wykonania zadań ustnie i pisemnie;
- testy;
- możliwość oceny zadań;
- kalendarz.

Dla nauczyciela pracującego z podręcznikami wydawnictwa Pearson odpowiednią platformą, umożliwiającą realizację wszystkich zadań dydaktycznych, a ponadto – racjonalizację czasu pracy nauczyciela, jest **edesk.pearson.pl**.

Inne platformy nie zawierają rozwiązań odpowiadających podręcznikom wydawnictwa, ale niniejszy program zakłada możliwość wykorzystania tych platform – ze względu na różną organizację pracy szkół i szczegółowe potrzeby nauczyciela.

Microsoft Teams (<https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software>) zawiera pakiet narzędzi przydatnych do lekcji online oraz narzędzia konferencyjne. Na platformie są dostępne wideospotkania, czat, udostępnianie plików i notatek, wspólna praca nad dokumentami, wysyłanie zadań, odbieranie wykonanych zadań, komentowanie rozwiązań oraz kalendarz.

Komponenty pakietu **G-Suite**: Google Classroom & Google Meet (<https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020273?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=pl>) umożliwiają realizację tych samych działań, co pakiet Microsoft Teams. Warunkiem użytkowania jest konto nauczyciela założone na Gmailu.

Wymienione pakiety są godne polecenia ze względu na intuicyjne, proste użytkowanie. Ułatwiają pracę nauczyciela dzięki możliwości zorganizowania jej w jednym miejscu (spotkania online, komunikacja z uczniami, udostępnianie materiałów i zadań oraz ich odbiór). Uczniowie funkcjonują w ramach utworzonych zespołów, odpowiadających zespołom klasowym. Nauczyciel w jednym miejscu może sprawdzić, kto odesłał pracę, a kto jej nie odesłał, i udzielić odpowiedniej informacji zwrotnej.

2. Ekran w ekran z uczniem – spotkania na żywo: edesk.pearson.pl, Meet, Jitsi Meet, Zoom, BigBlueButton

Jeśli w placówce, w której jest realizowany niniejszy program, głównym kanałem komunikacji pozostaje mobidziennik (Librus, Vulcan, inny), to i tak potrzebujemy narzędzi do spotkań live z uczniami. Możemy wykorzystać do nich poniższe platformy:

- **edesk.pearson.pl** – platformę integrującą dostęp do podręczników, zeszytów ćwiczeń, testów oraz narzędzi umożliwiających prowadzenie lekcji online oraz komunikację z uczniami, a także ocenę ich pracy.
- **Meet** – platformę godną polecenia, ponieważ – nawet bez zakładania klas – możemy z poziomu Gmaila uruchomić spotkanie i w prosty sposób umożliwić uczniom dołączenie do niego (przez link).

- **Jitsi Meet** (<https://meet.jit.si/>) – platformę do audio- i wideokonferencji.
- **Zoom** (<https://zoom-video.pl>) – bezpłatną platformę z ograniczeniem do 100 użytkowników i 40 minut nadawania live, mającą ciekawe rozwiązanie, ponieważ między audio- lub wideokonferencją jest możliwość organizowania pracy w grupach.
- **BigBlueButton** (<https://demo.bigbluebutton.org>) – platformę oferującą, oprócz konferencji, możliwość integracji z innymi systemami do zarządzania nauczaniem. Ciekawe rozwiązanie, do którego samouczek znajduje się w poniższym linku: <https://www.youtube.com/watch?v=Hso8yLzkqj8&feature=youtu.be> .

Spotkania z uczniami online umożliwiają również platformy **Webex**, **Click Meeting** – 30 dni bezpłatnie, **Twitch** (<https://www.twitch.tv>) i **Discord** (<https://discord.com/new>) – platformy do gier online, **Alphaview** (<https://alfaview.com/page/plans>) – wersja bezpłatna z ograniczeniem do 10 godzin miesięcznie, **FastViewer** (<https://fastviewer.com/en/>) – wersja bezpłatna na 3 miesiące.

Pamiętajmy, że platformy nie tylko dają możliwość kontaktu z uczniami nauczycielom, lecz także umożliwiają uczniom spotkania w ich grupach. Uczniowie mogą takie spotkania inicjować i organizować, co pozwala zminimalizować skutki izolacji i dystansu społecznego, a w nauczaniu języka obcego służy komunikacji. Gdy planuje się lekcje, warto dawać uczniom impuls do takich wspólnych spotkań, np. przez wspólne opracowanie treści czy przeprowadzenie dialogu.

3. Organizowanie współpracy między uczniami (Etherpad, Padlet, Oncoo, narzędzia Google itp.)

Do czynności nauczyciela, zwłaszcza w modelu odbiegającym od transmisyjnego, nie należy wyłącznie przekazywanie wiedzy. Chodzi również o motywowanie uczniów do jej zdobywania i zgłębiania, w tym – we współpracy z kolegami i koleżankami.

Czynnościami zlecanymi uczniom w tym zakresie mogą być:

- tworzenie wspólnego zbioru np. linków na wybrany temat – narzędzia, z których możemy skorzystać, to np. **Etherpad**, **Google Docs**, **Padlet**:
– **Etherpad** (<https://zumpad.zum.de>) – narzędzie umożliwiające edycję dokumentu tekstowego przez wiele osób w tym samym czasie. Towarzyszący mu czat umożliwia komentowanie i rozmowy.

– **Google Docs** – dokumenty google, które Dysk Google pozwala użytkownikom przechowywać na swoich serwerach, synchronizować je na różnych urządzeniach i udostępniać.

– **Padlet** (<https://padlet.com>) – tablica online umożliwiająca przypinanie notatek, linków, zdjęć, nagrań wideo.

- tworzenie wspólnego tekstu – uczniowie pracują w jednym dokumencie udostępnionym w trakcie zajęć, każdy może dodawać treści – tu, oprócz Etherpad, ZUMpad (<https://www.zum.de/portal/ZUMpad>) i Google Docs, sprawdzą się mapy myśli.

Dodatkowo Etherpad i Google Docs umożliwiają edycję stworzonego tekstu i udzielenie informacji zwrotnej.

- przedstawienie wyników pracy zespołowej umożliwi większa pula narzędzi, pokażemy je innym członkom zespołu klasowego m.in. na Padlecie, blogu, za pomocą prezentacji Slideshare czy Prezi, DropBoxie.

- wspólna praca w grupach oraz komunikacja między lekcjami będzie możliwa m.in. za pomocą platform, jak i narzędzi przywołanych wyżej.

- prowadzenie konwersacji umożliwia aplikacja tlk.io dostępna pod adresem <https://tlk.io> (o narzędziu: <https://www.youtube.com/watch?v=r3QVYW3rfxk>). Jest ona prostą aplikacją, która umożliwi uczniom tworzenie dialogów i zapisanie ich w formie nagrania, a następnie – udostępnienie klasie (TextingStory).

Ponadto w większości powyższych narzędzi jest dostępna opcja czatu.

Godnym polecenia serwisem internetowym, oferującym różnorakie narzędzia do wdrażania różnych technik pracy online z zakresu kooperatywnego uczenia się, jest serwis ONCOO (metajęzyk serwisu: niemiecki, serwis do zastosowania na wszystkich przedmiotach). Uczniowie mogą korzystać z dowolnych urządzeń umożliwiających połączenie się z internetem, tj. laptopów, komputerów osobistych, smartfonów lub tabletów. ONCOO oferuje bez rejestracji, podawania danych (całkowicie anonimowo), pięć narzędzi (nazwy po niemiecku, funkcjonalność na każdym przedmiocie).

- **Kartenabfrage** – umożliwia zapisywanie informacji na wirtualnych „karteczkach” i wysyłanie ich na wirtualną tablicę, tak by wszyscy je widzieli. Podobnie jak w przypadku Padleta, powstaje z tego cyfrowy pinboard. Dodatkowo karteczki mogą być na tablicy organizowane (dodawanie nagłówków, strzałek) przez nauczyciela lub uczniów, co umożliwia np. stworzenie mapy myśli z prostego pinboardu.

- **Helfersystem** – umożliwia pozyskanie osoby, która może pomóc koledze lub koleżance w wykonywaniu zadania. Narzędzie praktyczne w fazach pracy indywidualnej. Uczeń, który skończył pracę nad zadaniem, naciska przycisk i jest widoczny centralnie jako ewentualny pomocnik dla innego ucznia.
- **Lerntempoduett** – narzędzie umożliwiające realizację techniki uczenia się Tempo-Duet poprzez współpracę (wersja cyfrowa). Za jednym dotknięciem palca uczniowie są prowadzeni krok po kroku przez poszczególne etapy procesu uczenia się i otrzymują odpowiednie instrukcje za pośrednictwem aplikacji. Kłopotliwe spotkanie ucznia z uczniem w świecie rzeczywistym (zwykle za długie, czasem hałaśliwe) jest realizowane w aplikacji. Narzędzie bardzo rozsądnie strukturyzuje pracę uczniów.
- **Placment** – narzędzie do łączenia pojedynczych wyników w wynik grupowy. Zamiast plakatu z polami na pracę indywidualną uczniów i wynik grupowy pośrodku, ONCOO oferuje rodzaj cyfrowej tabeli, która pokazuje wyniki. Uczniowie najpierw pracują indywidualnie nad swoją treścią, następnie aplikacja wyświetla ich partnerów, z którymi pracują nad rozwiązaniem grupowym. Wreszcie – zarówno rozwiązania indywidualne, jak i grupowe mogą być prezentowane na sesji plenarnej.
- **Zielscheibe** – narzędzie opracowane w celu zapewnienia szybkiej i anonimowej informacji zwrotnej na temat np. wybranych aspektów lekcji z wykorzystaniem wielopoziomowej skali w przeglądarce dowolnego urządzenia końcowego. Wyniki są prezentowane jako punkty na tarczy strzelniczej. Aplikacja równocześnie dostarcza danych statystycznych dotyczących każdego aspektu i liczby uczestników, którzy zajęli stanowisko w danej kwestii.

4. Ankietowanie / Powtarzanie / Sprawdzanie wiedzy (edesk.pearson.pl, Google Docs, Mentimeter, Answergarden, Testportal, Kahoot itp.)

Zadawanie uczniom pytań jest jedną z najczęstszych czynności nauczyciela w trakcie lekcji. Zebranie odpowiedzi w jednym miejscu – przy jednoczesnej możliwości „zabrania głosu” przez każdego chętnego ucznia – umożliwią nam popularne narzędzia do ankietowania. Dzięki nim możemy zadawać pytania rzeczowe w kwestii naszego przedmiotu, ale również pytać o zdanie, opinię, poprosić o ocenę, podjąć decyzję przez głosowanie: wszyscy lub chętni uczniowie wykonują aktywność w tym samym czasie:

- **edesk.pearson.pl** – zalecany ze względu na gamę funkcjonalności. Na platformie są dostępne gotowe zadania zamknięte, półotwarte i otwarte. Platforma daje także dostęp do Testgeneratora, dzięki któremu można tworzyć klasówki i kartkówki oraz testy końcoworoczne. Ponadto na platformie są dostępne również testy plasujące i diagnostyczne, wraz z analizatorami wyników;

- **formularze google** (<http://form.new/>) – umożliwiające tworzenie wielu typów pytań od otwartych, przez półotwarte do zamkniętych, dostępne również jako test;
- **Mentimeter** (www.mentimeter.com) – w wersji bezpłatnej ograniczona ilość pytań, ale nieograniczona liczba uczestników, odpowiedzi uczniów anonimowe, bez zakładania konta;
- **Answergarden** (<https://answergarden.ch/create/>) – zapewnia graficzną formę wskazującą na popularność danej odpowiedzi;
- **Kahoot** (www.kahoot.com) – forma quizu z elementami zabawy i rywalizacji, nadaje się do sprawdzenia wiedzy o temacie przed przystąpieniem do jego realizacji, ale również jako minitesty, po filmie, tekście czy wykładzie;
- **Quizlet** (<https://quizlet.com/pl>) – darmowe narzędzie, które bardzo dobrze sprawdza się zarówno we wprowadzaniu, jak i w powtarzaniu słownictwa;
- **Testportal** (<https://www.testportal.pl/>) – typowy portal przeznaczony do testowania online, umożliwiający tworzenie różnego rodzaju testów, organizacją i zarządzaniem procesem testowania wiedzy uczniów.

5. Nauka to gra – wykorzystanie i przygotowanie gier językowych (LearnigApps, Wordwall, Quizlet itp.)

Najbardziej rozwiniętym narzędziem do tworzenia gier językowych, a przy tym bardzo zróżnicowanym w swojej ofercie, jest aplikacja **LearningApps** (<https://learningapps.org>). Oferuje ona małe multimedialne moduły, które mogą być wplatane w lekcje. Użytkownicy mogą wykorzystywać zasoby już istniejące, modyfikować je oraz tworzyć własne.

Dużą popularnością cieszy się również **Wordwall** (<https://wordwall.net/pl>). Ta aplikacja umożliwia zarówno korzystanie z gotowych zasobów, jak i tworzenie własnych interaktywnych gier językowych (synonimy, antonimy, dobieranie definicji do słów, ruletka z pytaniami i/lub poleceniami – to tylko niektóre dostępne opcje).

W kształceniu językowym – zwłaszcza do nauki słownictwa – mogą być przydatne również: **Quizizz** (<https://quizizz.com/>), **Quizlet** (<https://quizlet.com/pl>) lub **Kahoot**, również mające charakter gier językowych.

Nauczyciel realizujący niniejszy program wybiera narzędzia, z których korzysta w trakcie edukacji zdalnej lub którymi uzupełnia i wspomaga stacjonarne kształcenie językowe uczniów adekwatnie do:

- potrzeb i możliwości uczniów, z którymi pracuje,

- infrastruktury technicznej, którą dysponuje,
- postanowień przyjętych w szkole w zakresie edukacji zdalnej lub hybrydowej.