



Jak motywować uczniów do czytania za pomocą TIK, czyli jak technologia może stać się sprzymierzeńcem czytelnictwa

Magdalena BREWCZYŃSKA

Instytut Badań Edukacyjnych przeprowadził badania na temat czytelniczej rzeczywistości 12- i 15-letnich uczniów. Uczniowie szkół podstawowych w wolnym czasie najczęściej oglądają telewizję, a następnie korzystają z komputera. Po książkę sięga prawie co trzecia dziewczynka (33%) i zaledwie 16% chłopców. Uczniowie gimnazjum w wolnym czasie najczęściej korzystają z Internetu, w dalszej kolejności słuchają muzyki. Po książkę sięga co piąta dziewczynka (20%) i co dziesiąty chłopiec (10%), w wolnym czasie najczęściej korzystają z Internetu i – podobnie jak wyżej – następną czynnością to słuchanie muzyki. Lektury szkolne w całości czyta 50% 12-latków, pozostali czytają fragmenty, streszczenia i twierdzą, że lektury są trudne. Częściej nie czytają chłopcy niż dziewczynki. Według badań niemal codziennie czyta 20% szóstoklasistów i 15% gimnazjalistów¹.

To tylko wybrane dane dotyczące czytelnictwa dzieci i młodzieży. Jedną z wielu przyczyn takiego stanu rzeczy są zapewne nowe media. Przewiduje się, że w ciągu najbliższych lat czas spędzany w sieci wydłuży się do ośmiu godzin dziennie. Należy zadać sobie zatem pytanie: Co zrobić w takiej sytuacji? Jak zachęcać do czytania w dobie, w której Internet wkroczył w nasze życie i przekształcił sposób,

w jaki myślimy i działamy? Nowe media zmieniają uczniów i otaczającą ich rzeczywistość, która nie jest ani lepsza, ani gorsza – po prostu inna.

Prób rozwiązania takiej sytuacji może być wiele – dowodem na to są różnego rodzaju akcje pedagogiczne, społeczne oraz rządowe (np. „Czytam sobie w bibliotece”, „Nie czytasz? Nie idę z Tobą do łóżka!”, „Nie jestem statystycznym Polakiem, lubię czytać książki”, „Książki naszych marzeń” i wiele innych). Jako kolejny sposób na dotarcie do ewentualnych czytelników zaproponować można te same technologie, które stanowią potencjalnego przeciwnika książki i czytania. Wykorzystane we właściwy sposób mogą stać się sprzymierzeńcem rozwijania zainteresowań czytelniczych.

Dlaczego technologie mogą wspomagać czytanie? Ponieważ komputer nie osądza i motywuje, umożliwia częste i szybkie przekazywanie informacji zwrotnej, indywidualizuje proces czytania poprzez dostosowanie do potrzeb uczniów, np. poprzez wielkość czcionki, pozwala uczniom na większą samodzielność, zapewnia multisensoryczne środowisko (obrazy, dźwięki i symbole). Jednak aby technologie stały się wsparciem czytelnictwa, należy pamiętać o potrzebie wzmocnienia motywacji do czytania. Wśród teorii motywacji znajdujemy takie, które odwołują się do potrzeb

¹ Zasacka Z. *Czytelnictwo dzieci i młodzieży*, <http://docplayer.pl/2335813-Zofia-zasacka-czytelnictwo-dzieci-i-mlodziezy.html>, dostęp 15.04.2016.

i są ukierunkowane na wyjaśnianie wewnętrznych przyczyn, które pobudzają ludzi do działania.

Jedną z takich propozycji to model Johna Kellera. Praca nad motywacją uczniów doprowadziła go do opracowania instruktażowego modelu projektowania zajęć lekcyjnych pod nazwą ARCS (ARCS oznacza: A – uwaga (*attention*), R – znaczenie (*relevance*), C – pewność (*confidence*), S – satysfakcja (*satisfaction*)².

Model ARCS pokazuje, w jaki sposób używać różnych technik i strategii tak, aby skutecznie zachęcić do podjęcia wysiłku. Model pracy ARCS proponuje utworzenie takiego środowiska, które stymuluje i utrzymuje motywację, czyli spełnia cztery kategorie wymagań motywacyjnych:

1. uzyskanie i utrzymanie uwagi ucznia, pobudzenie chęci poznania,
2. znaczenie istotne dla osobistego doświadczenia, potrzeb i celów,
3. zwiększenie zaufania do własnych umiejętności kontrolowania swojego sukcesu,
4. zwiększenie satysfakcji poprzez wzmocnienie osiągnięć nagrodami wewnętrznymi i zewnętrznymi.

Jak wykorzystać tę propozycję do motywowania uczniów do czytania za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych? Jednym z wielu przykładów może być zastosowanie w pracy animacji poklatkowej. Tworzenie filmów metodą klatek będących zdjęciami wpisuje się bardzo celnie we wszystkie elementy metody Johna Kellera.

Na etapie pierwszym – zatrzymania uwagi: propozycja wejścia w świat filmowy. W jaki sposób można to osiągnąć? Poprzez zaangażowanie umysłu ucznia – zaciekawienie tematem, niebanalne rozpoczęcie. Na przykład: Dlaczego Miki, Minnie i Goofy noszą białe rękawiczki? Czy wiecie, że do zrobienia jednej sekundy filmu animowanego trzeba kilkadziesiąt razy ruszyć lalką o milimetr i wykonać 24 zdjęcia? I jak zrobić własną bajkę o chorobie zwanej czytaniem?

Punktem powodującym zatrzymanie uwagi może być jakiś rekwizyt, historyjka, zagadka, film, np. „Fantastyczne latające książki pana Morrisa Lessmore”.

Kolejny etap to nadanie znaczenia wykonywanym działaniom – moment, w którym rozbudzamy dalej ciekawość ucznia, ale nadajemy też znaczenie proponowanym przez nas poczynaniom. Pokazujemy, dlaczego prezentowana przez nas aktywność jest ważna: ponieważ uczniowie zdobędą nowe umiejętności – obsługi programu, sprzętu, stworzą własną produkcję filmową. Realizując ten element modelu systemu motywacji Kellera, należy wziąć pod uwagę potrzeby uczniów – ich style uczenia; należy stosować odpowiednie metody pracy, uwzględniające różne predyspozycje uczniów. Warto też zastanowić się, jak można wpłynąć na wybór i wzięcie odpowiedzialności za działania.

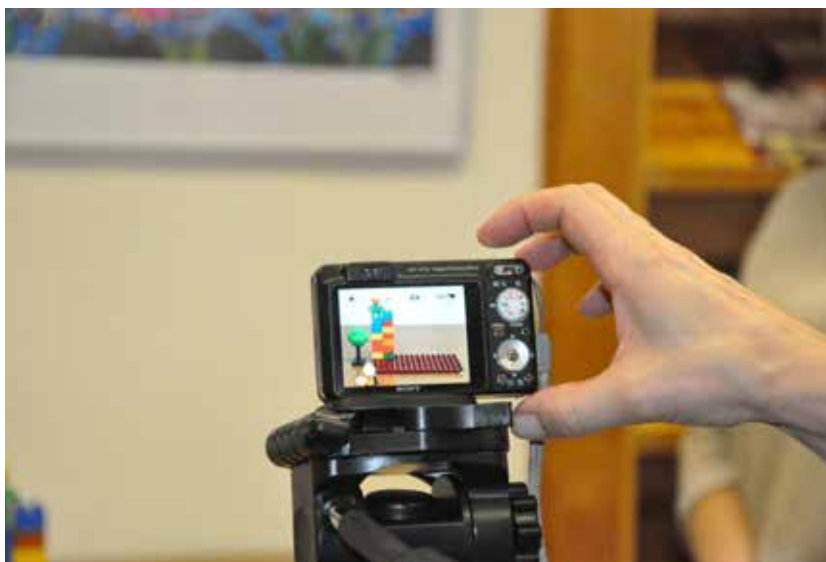
Ostatni punkt to powiązanie nowej wiedzy z wcześniejszym doświadczeniem. Wszystkie te elementy można odnaleźć w realizacji animacji poklatkowej. Najpierw uczniowie opracowują w grupach schemat scenariusza do tematu zaproponowanego przez nauczyciela bibliotekarza, np. ciąg dalszy czytanej książki, temat z lektury bądź podejście pro reklamowe: jak można promować czytanie książek młodszym kolegom, reklama ulubionej książki i in. – to moment na działania twórcze, koncepcyjne, rozwijanie wyobraźni, współpracę w grupie, wymianę pomysłów.

Trzeci element modelu ARCS to pewność, czyli zwiększenie zaufania do umiejętności kontrolowania swojego sukcesu. Pewność, że każdy jest w stanie wykonać dane zadanie. W przypadku pracy z animacją poklatkową będzie to, po ustaleniu scenariusza filmu, stworzenie animacji. Uczniowie powinni mieć dostęp do różnych zasobów sprzętowych, którymi dysponują na co dzień, tak aby dać im pewność, że są w stanie wykonać dane polecenie, projekt za pomocą znanych im (i bliskich) sprzętów i materiałów. Pokazujemy, że za pomocą zwykłych klocków, papieru, kredek, plasteliny, smartfona, zwykłego aparatu fotograficznego można stworzyć nową jakość. Rozpoczynając od ustawienia sceny filmu, oświetlenia:

² <http://www.arcsmodel.com/>

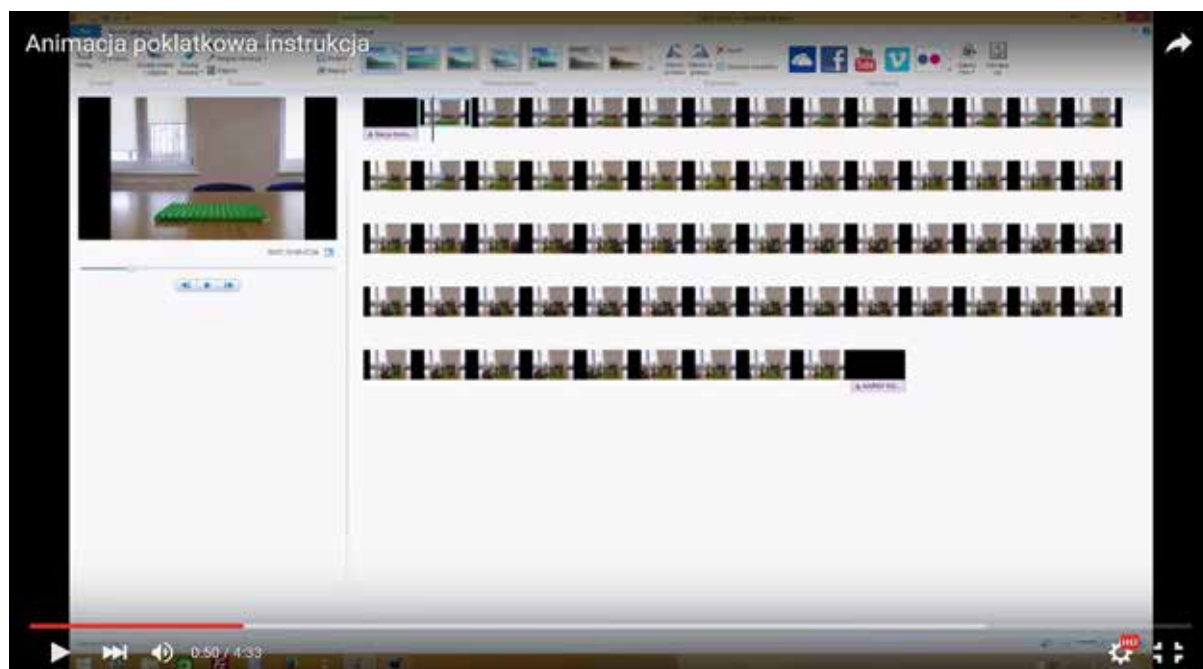


Następny element pracy to umieszczenie aparatu fotograficznego czy też smartfona w ten sposób, aby nie zmienił położenia. Najlepszy efekt osiągnąć można poprzez umieszczenie go na statywie.

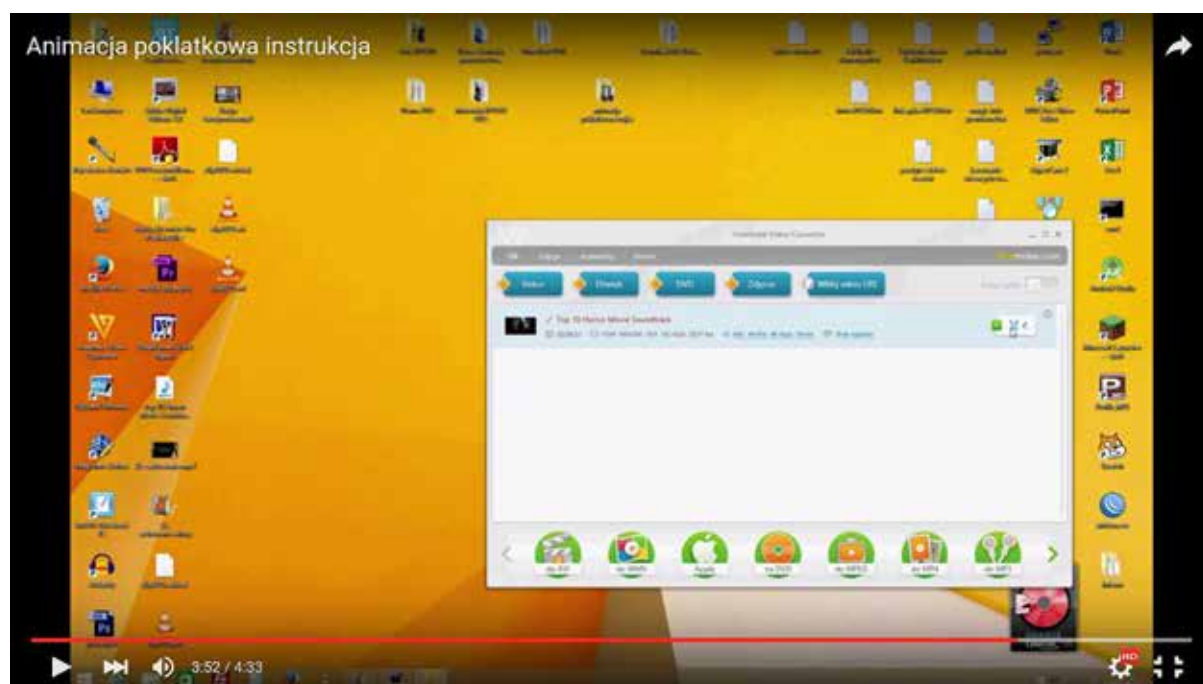


Zmieniając położenia przedmiotów o kilka milimetrów robimy serię zdjęć, które następnie przynosimy do wybranego programu do tworzenia filmów. Najprostszym rozwiązaniem na tym etapie może być Movie Maker. Windows Movie Maker to bezpłatny i w pełni funkcjonalny edytor wideo. Program umożliwia wykonywanie wielu różnych czynności, w tym łączenie i dzielenie fragmentów filmu,

przyspieszanie lub spowalnianie odtwarzanego materiału wideo, a także dodawanie rozmaitych efektów specjalnych czy podkładów muzycznych. Oczywiście to jedna z wielu propozycji programów, które na tym etapie można wykorzystać (inne to np. BlackMagic DaVinci Resolve, Kdenlive, Nuke, Machete Video Editor Lite).



Po obróbce filmu – wyborze odpowiednich zdjęć, dodaniu napisów, muzyki i innych elementów kończy się montaż filmu i rozpoczyna jego publikację:



Moment zakończenia prac uczniów nad filmem animowanym dotyczącym książki, czytania to niezwykle ważny punkt, ponieważ wieńczy on proces motywacji ucznia i sprawia satysfakcję. Warto zatem celebrować zakończenie prac i zaaranżować prezentację powstałych animacji podczas, na przykład, festiwalu filmów o książce i czytaniu. To także pokazanie uczniom, że każdy ma swoje zasoby i może z nich korzystać praktycznie na każdym etapie pracy nad animacją poklatkową, ponieważ każdy może odnaleźć swoje miejsce w realizacji projektu – począwszy od wymyślenia scenariusza i wpisywania go w kolejne klatki, poprzez aranżację sceny, wykorzystanie sprzętu, a skończywszy na montażu i publikacji filmu.

Poczucie osiągnięcia sukcesu połączone z tematyką filmu dotyczącą czytania, książek czy też innej podobnej powoduje wytworzenie pozytywnych skojarzeń. W mózgu ucznia zakotwiczą się pozytywne uczucia kojarzone z osiągnięciami, a ponieważ zjawisko plastyczności mózgu, oznaczające, że na jego strukturę ma wpływ wszystko, co robi – a mózg stabilizuje te połączenia, które są używane³, jest więc szansa, że czytanie stanie się takim „stabilnym połączeniem”, kojarzonym z przyjemnymi odczuciami.

Poza zainteresowaniem konkretną pozycją książkową, na temat której powstaje film, uczeń może odkryć także inne zainteresowania. Mogą to być pasje związane z robieniem zdjęć, produkcją filmową, pisaniem scenariuszy. Wszystkie te zagadnienia można wesprzeć kolejnymi lekturami, już skonkretyzowanymi, które pomogą w rozwijaniu zainteresowań.

Reasumując – uczeń, przechodząc od momentu zwrócenia uwagi na tematykę projektu, poznaje znaczenie nabycia pewnych umiejętności, wiedzy i możliwości ich zastosowania. Następnie, poprzez fazę pewności, że jest w stanie wykonać to zadanie – ponieważ każde działanie jest w jego zasięgu – osiąga satysfakcję z wykonanego projektu. Ważne jest to, że każdy uczeń podczas tworzenia animacji poklatkowej znajduje coś dla siebie, a wsparcie technologiczne zapewnia mu dodatkową atrakcję i poczucie sprawstwa. Wszystkie te elementy łączą się z promocją czytelnictwa, na każdym etapie pracy nad

animacją jest ono bowiem tematem przewodnim. Poza tym warto wejść do świata współczesnego ucznia, żeby nawiązać z nim porozumienie i zachęcić go do rozwoju intelektualnego. Wskazać, że czytanie uczy, rozwija wyobraźnię, kreatywność, kształtuje osobowość, wzbudza emocje, pobudza ciekawość świata.

Jak mówi Marzena Żylińska: *Jeśli chcesz, by Twoje dziecko nauczyło się budować statek, musisz rozbudzić w nim tęsknotę za morzem* – zatem wykorzystując nowe technologie i media, rozbudzajmy pasję czytania, niech staną się one pomocą do książki: tej tradycyjnej, ale też e-booka, hologramu Googla czy też innej postaci przenoszącej myśl ludzką technologii.

Magdalena Brewczyńska jest kierownikiem Wydziału Wypożyczalni w Kujawsko-Pomorskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli we Włocławku.

³ Żylińska M. *Neurodydaktyka. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi*, Toruń 2013.