

Genially – nasz przepis na sukces

Anna Korzonek, Bożena Wójcik

Edukacja szkolna w czasie pandemii stanowi ciąg nieustających wyzwań zarówno dla uczniów, jak i pedagogów. Oprócz przekazywania treści z podstawy programowej, nauczyciele prześcigają się w wymyślaniu sposobów na zaangażowanie do pracy tych, na których nauka zdalna działa demotywująco. Przeprowadzenie zaplanowanych konkursów, apeli czy innych wydarzeń szkolnych online też może stanowić nie lada problem. Odnaleźć się w cyfrowym świecie nie jest łatwo, szczególnie, że programów i aplikacji pomocnych w uczeniu się oraz nauczaniu jest bardzo wiele. Z pomocą przyszło Centrum Edukacji Nauczycieli w Gdańsku, oferując szkolenie „Jak anglista z biologiem – czyli wirtualny escape room w Genially”, w którym wzięliśmy udział.

Zajęcia, prowadzone w formie e-learningowej, umożliwiły nam zapoznanie się z podstawowymi możliwościami platformy Genially (www.genial.ly). Stworzyliśmy też nasz pierwszy escape room, który wykorzystaliśmy na lekcjach. Ekscytacja uczniów podczas rozwiązywania kolejnych zagadek oraz przychylnie wiadomości w dzienniku elektronicznym utwierdziły nas w przekonaniu, że było warto.

Pierwsze, co należy powiedzieć o Genially, to ostrzeżenie: uwaga, wciąga! Narzędzie to daje nieskończone możliwości, a odkrywanie ich przynosi dużą satysfakcję. Odrobina kreatywności, trochę wolnego czasu oraz chęci i przepis na sukces gotowy. Chcesz przedstawić temat lekcji w formie niestandardowej, interaktywnej prezentacji? A może stworzyć grę, w której uczniowie podczas zabawy będą jednocześnie ćwiczyć strategie egzaminacyjne? Quizy, szyfry, zagadki – to wszystko i jeszcze więcej jest możliwe z Genially. Ogranicza nas tylko własna inwencja twórcza, a tej, powiedzmy sobie szczerze, podczas nauczania zdalnego nie brakuje. Zainspirowane escape roomem utworzonym wspólnie podczas szkolenia CEN i z rozbudzonym apetytem na wymyślanie kolejnych działań, miałyśmy mnóstwo nowych pomysłów.

Jednym z nich było stworzenie gry z okazji rocznicy zakończenia faszyzmu w mieście Wejherowo. Od wielu lat tradycją Szkoły Podstawowej nr 9 w Wejherowie jest organizacja Podchodów Miejskich z tej okazji. Odbywają się one w Urzędzie Miasta pod patronatem władzy miasta. Niestety w tym roku szkolnym pandemia pokrzyżowała nam plany przeprowadzenia rywalizacji między wejherowskimi szkołami. Dlatego też spacer po Wejherowie i odkrywanie jego tajemnic przenieśliśmy do świata cyfrowego, tworząc za pomocą Genially grę „Czy znasz swoje miasto?”. Główny cel zabawy to przybliżenie historii Wejherowa, sprawdzenie swojej wiedzy

oraz jej uzupełnienie. Uczestnicy gry, podczas wirtualnej przechadzki po ulicach, mogli m.in. rozwiązywać krzyżówki i quizy związane z miejscami w mieście i okolicach, nanosić ważne wydarzenia z historii Wejherowa na oś czasu oraz poznawać interesujące ciekawostki z wielu dziedzin, nie tylko – jakby mogło się wydawać – z historii, ale też z geografii, architektury, biologii itd. Link do gry został umieszczony na stronie internetowej Urzędu Miejskiego w Wejherowie (<https://tiny.pl/rzgn8>), a także na kilku innych portalach dotyczących miasta, więc nie tylko uczniowie z wejherowskich szkół, ale i wszyscy mieszkańcy mogli spróbować swoich sił.



Fot. Archiwum szkolne

Gra interaktywna „Kierunek zdrowie” jest z kolei przykładem włączenia dzieci w proces twórczy. Escape room został zaprojektowany wraz z wychowankami klasy IV. Uczniowie aktywnie i z wielkim zaangażowaniem bra-

li udział w wymyślaniu szyfrów oraz zadań dla kolegów i koleżanek z innych klas, przy okazji ucząc się, a także powtarzając materiał. Promocja tej gry zbiegła się w czasie z realizacją na terenie szkoły profilaktyki zdrowego stylu życia, była więc wykorzystywana w czasie pogadarek na godzinach wychowawczych, lekcjach biologii i przyrody.

Okazjonalne **lekcje kulturowe oraz świąteczne** również stanowiły idealną sposobność do wykorzystania narzędzia Genially. Zamiast kolejny raz wystłuchiwać „Last Christmas”, uczniowie – pracując w grupach – starali się pomóc św. Mikołajowi zdobyć kod do sejfów, w którym trzyma adresy grzecznych dzieci. Z kolei z okazji Dnia Świętego Patryka, który jest obchodzony co roku w naszej szkole, uczniowie wcielili się w poszukiwaczy złota ukrytego na końcu tęczy. Podczas rozwiązywania zadań poznali nowe słówka i tradycje związane z tym świętem. Gra została podzielona na 3 poziomy trudności, co sprawiło, że zarówno pierwszaki, jak i uczeń przygotowujący się do egzaminu ósmoklasisty znalazł w niej coś dla siebie.

Przykłady z naszego szkolnego podwórka można by mnożyć i mnożyć, gdyż trzeba przyznać, że praca z pomocą Genially naprawdę się nam sprawdziła. Elementy gamifikacji w procesie nauczania są dla dzieci i młodzieży niezwykle angażujące, wzbudzają ciekawość świata oraz rozwijają kreatywność i twórcze postawy. Ponadto zachęcają do podejmowania wyzwań oraz współpracy z koleżankami i kolegami, która w świecie zdalnego nauczania jest ograniczona.

Kiedy edukacja szkolna wróci już na swoje zwyczajne tory, kiedy powrócimy do sal lekcyjnych i szkolnych ławek, zdobyta wiedza oraz nowe umiejętności cyfrowe z pewnością będą nam dalej towarzyszyć. ■

Anna Korzonek – nauczyciel dyplomowany z 16-letnim stażem; od 11 lat uczy języka angielskiego w Szkole Podstawowej nr 9 w Wejherowie.

Bożena Wójcik – nauczyciel dyplomowany; od 25 lat uczy wychowania fizycznego i biologii w Szkole Podstawowej nr 9 w Wejherowie.



Fot. Archiwum szkolne



Fot. Archiwum szkolne



Fot. Archiwum szkolne