

Wykorzystanie nowych technologii w pracy z uczniem

Dr Agata Glapa

E-mail: glapa@awf.poznan.pl

Zakład Dydaktyki Aktywności Fizycznej

Akademia Wychowania Fizycznego im. Eugeniusza Piaseckiego
w Poznaniu

Czym są nowe technologie?



„Technologia nie jest technologią, jeżeli została wynaleziona zanim się urodziłeś/ urodziłaś”

- *Sir Ken Robinson*

Źródło: <https://pixabay.com/pl/znak-town-droga-przydatne-822236/>

Jak wygląda dzisiejszy świat?

Dzisiejsze społeczeństwo jest zanurzone w technologii.

Styl życia dzieci i młodzieży oparty jest na technologii.

Spółeczeństwo informacyjne w Polsce

(dane z roku 2017)

81,8% gospodarstw domowych posiadało w domu przynajmniej jeden komputer (wyższy odsetek w gospodarstwach z dziećmi).

80,0% gospodarstw domowych posiadało dostęp do Internetu.

Korzystanie z Internetu

(dane z roku 2017)

72,7% osób w wieku 16-74 lata regularnie korzystało z Internetu.

Cel korzystania z Internetu w Polsce:

- **60,3%** czytanie lub pobieranie czasopism,
- **59,8%** używanie poczty elektronicznej,
- **45,0%** zakupy przez Internet (mężczyźni częściej niż kobiety),
- **30,8%** korzystanie z e-administracji.

Kto posiada smartfon?

(dane z roku 2017)

60,0% osób w wieku 16-74 lata posiadało smartfon.

Najchętniej smartfonem posługiwały się osoby z najmłodszych grup wiekowych, uczniowie i studenci:

- **91,5%** w wieku 16-24 lata
- **85,6%** w wieku 25-34 lata

Wyniki badań oraz publikacja analityczna „Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2013-2017” dostępne na stronie internetowej : www.stat.gov.pl.

Doniesienia z badań (1)

Internet wykorzystywany jest najczęściej przez uczniów szkół podstawowych do słuchania muzyki (często i bardzo często **70%**), lub grania w gry komputerowe (często i bardzo często **69%**).

20,0% badanych uczniów szkół podstawowych wykorzystuje Internet do kreowania własnych prac i dzielenia się z innymi, a **66,0%** badanych nigdy nie podejmuje takich działań.

Ponad połowę badanych uczniów w ostatnich klasach szkołach podstawowych wykorzystuje Internet do robienia zadań domowych.

Doniesienia z badań (2)

94 % młodzieży ponadgimnazjalnej korzysta z Internetu codziennie lub prawie codziennie.

48% młodzieży ponadgimnazjalnej spędza przy komputerze średnio 1-2 godziny, a **38%** młodzieży nawet 3-4 godziny.

70% młodzieży używa Internetu w celu komunikowania się ze znajomymi, a **58%** robi to przez portale społecznościowe codziennie.

Ponad **44%** młodzieży przedkłada kontakty za pomocą sieci nad rzeczywiste spotkania z rówieśnikami.

Źródło: Kwiatkowska D., Dąbrowski M. (2012). Dojrzałość technologiczna uczniów w świetle wyników badań ankietowych (<http://www.e-mentor.edu.pl/czasopismo/spis-tresci/numer/45>).

Generacja Z & Generacja Y

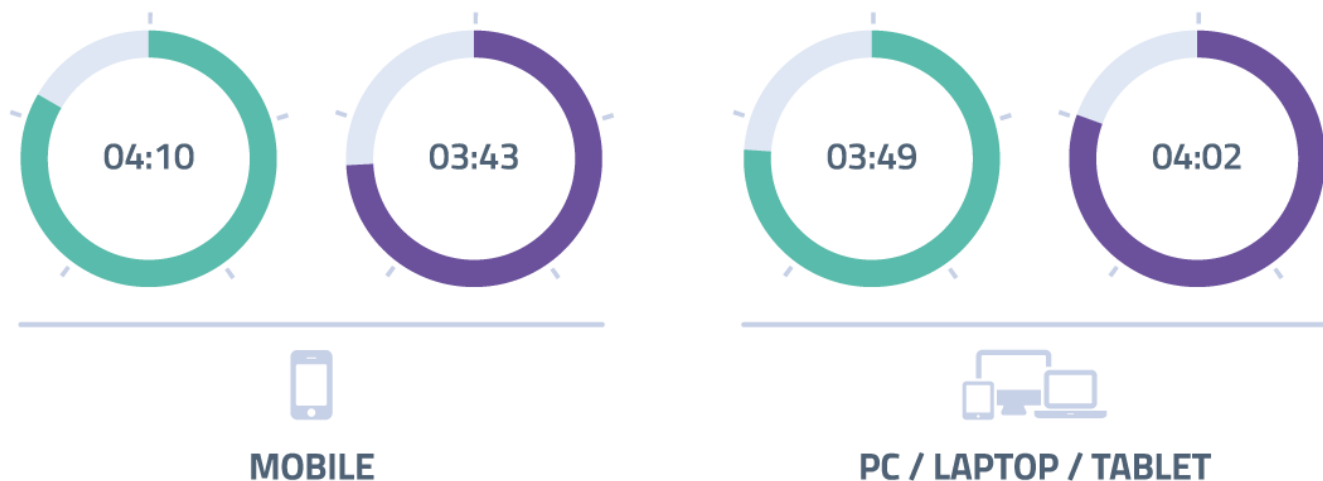
(dane z roku 2017)

Generacja Z spędza 4 h dziennie online na smartfonach

Średni czas korzystania z internetu na mobile'u przez pokolenie Gen. Z oraz Millenialsów: (mobile vs. PC vs. tablet) - średnia dzienna (godziny:minuty)

● Gen Z (16-20)

● Millennials (21-34)



Pytanie: Ile czasu spędzasz online każdego dnia na komputerze, smartfonie lub tablecie?

źródło: GlobalWebIndex 2 kw. 2017 | Baza: 43 592 internautów w wieku 16-34 lata | mobiRANK.pl

Cyfrowi tubylcy & Cyfrowi imigranci



Photo by [Fabian Irsara](#) on [Unsplash](#)

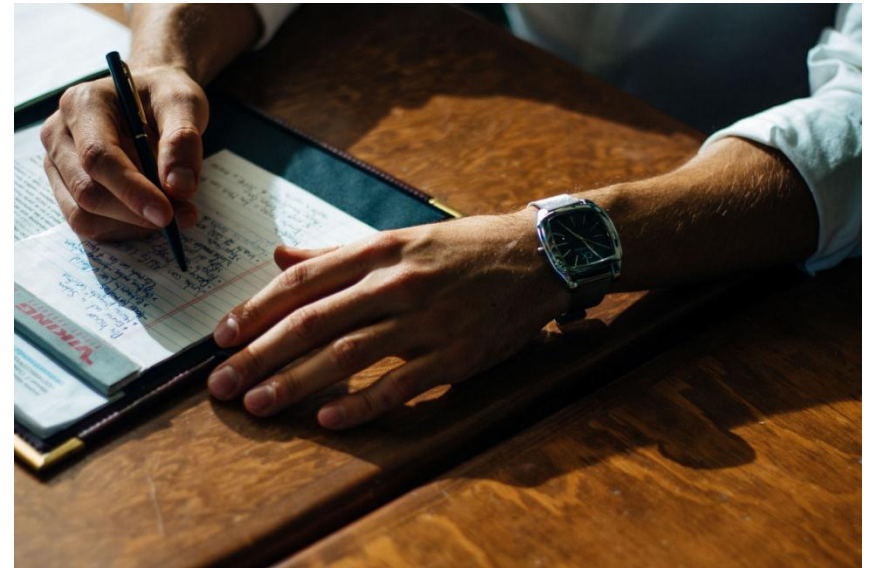


Photo by [Adolfo Félix](#) on [Unsplash](#)

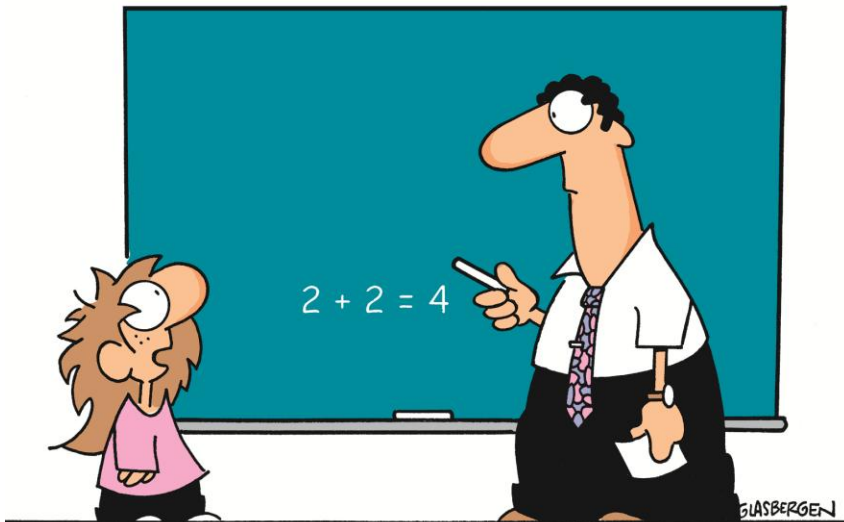
Surrealistyczny obrazek, czy norma?



Photo by [Jelleke Vanooteghem](#) on [Unsplash](#)

Czy obecnie jest możliwa edukacja bez nowych technologii?

© Randy Glasbergen. www.glasbergen.com



“How can I trust your information when you’re using such outdated technology?”



Photo by [John Schnobrich](#) on [Unsplash](#)

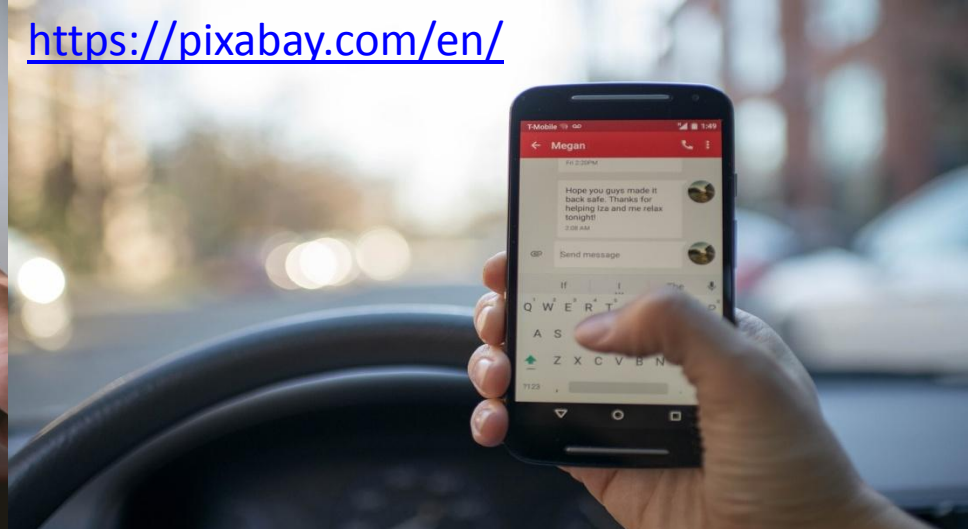
Obecny system edukacji powinien przekazać dzieciom i młodzieży, że nowe technologie to nie tylko strefa rozrywki, czy sposób na spędzanie wolnego czasu.

Nowoczesne technologie: możliwości i zagrożenia (1)

Photo by [JESHOOOTS.COM](https://www.ushoots.com/) on [Unsplash](https://www.unsplash.com/)



<https://pixabay.com/en/>



<https://pixabay.com/en/>



Źródło: <https://pixabay.com/>



Źródło: <https://pixabay.com/>



Nowoczesne technologie: możliwości i zagrożenia (2)

Dopamina winna uzależnieniom od telefonów (nowoczesnych technologii).

Syndrom Facebook Adiction Disorder (FAD)

Nowa jednostka chorobowa, okrzyknięta chorobą cywilizacyjną – FOMO (fear of missing out)

Urządzenie mierzące uzależnienie od Facebooka (Skala Bergen)

Obozy „Digital Detox”

Rekomendacje dla dzieci i młodzieży w wieku 5-18 lat

Poziom aktywności fizycznej:
zalecany – 60 minut dziennie,
minimalny – 30 minut dziennie;
Wysiętek o co najmniej **średniej intensywności**,
co najmniej **dwa razy w tygodniu**
należy wykonywać **ćwiczenia zwiększające siłę mięśniową i gibkość**.



Nowa Podstawa programowa

BLOK: AKTYWNOŚĆ FIZYCZNA

○ KLASY VII–VIII

W zakresie wiedzy. Uczeń:

- wskazuje możliwości wykorzystania nowoczesnych technologii do oceny dziennej aktywności fizycznej,

W zakresie umiejętności. Uczeń:

- diagnozuje własną, dzienną aktywność fizyczną, wykorzystując nowoczesne technologie (np. urządzenia monitorujące, aplikacje internetowe).

○ LO, Technikum, Branżowa

W zakresie wiedzy. Uczeń:

- omawia zalecenia dotyczące aktywności fizycznej w zależności od płci, okresu życia, rodzaju pracy zawodowej, pory roku, środowiska;

W zakresie umiejętności. Uczeń:

- diagnozuje, planuje i organizuje własną, tygodniową aktywność fizyczną, z uwzględnieniem sportów całego życia przy wykorzystaniu nowoczesnych technologii (urządzenia monitorujące, aplikacje internetowe) i rekomendacji zdrowotnych (np. WHO lub UE).

Źródło: Podstawa programowa – wychowanie fizyczne:

<https://www.ore.edu.pl/wp-content/uploads/2017/05/wychowanie-fizyczne.-pp-z-komentarzem.-szkola-podstawowa-1.pdf>

Jaką nowoczesną technologie wybierać, a jakiej nie wybierać?



Atrakcyjną

Wydajną (baterie!)

Skuteczną

Sprawną



Bazującą tylko na czynniku zabawy (np. technologie jedno stanowiskowe)



Photo by [Kelly Sikkema](#) on [Unsplash](#)

Technologia w wychowaniu fizycznym

- narzędzia oceny
- narzędzia komunikacyjne
- kamery
- „wearable devices” (inteligentna elektronika do noszenia), np. inteligentne zegarki, opaski monitorujące aktywność fizyczną
- smartfony (aplikacje telefoniczne)
- czujniki tętna
- krokomierze
- platformy edukacyjne
- gry na konsolach (Nintendo, Wii, Xbox), gry internetowe - mobilne
- YouTube
- i inne....

NOWE TECHNOLOGIE SZANSĄ NA PRZEKRACZANIE (DZISIEJSZYCH) BARIER

- praca z uczniami niepełnosprawnymi

Aplikacje zdrowotne i sportowe dla smartfonów

- Sport i inne aktywności fizyczne
 - Jedzenie, kalorie, nawodnienie
 - Sen i inne wskaźniki fizjologiczne
 - Cele i motywacja
 - Dokumentacja medyczna i rozwiązania awaryjne
 - Porady i dodatkowe informacje
 - Funkcje społecznościowe
- + Kompatybilność z aplikacjami i urządzeniami**

Technologie dostosowane do wieku

- Pracując z młodszymi grupami uczniów, technologia pomocna będzie bardziej samemu nauczycielowi. Ale czy tylko? 😊
- Pracując ze starszymi grupami uczniów można więcej - większość uczniów ma smartfony. Wykorzystać dostępne urządzenia (lub mp3) podczas ćwiczeń fizycznych np. do słuchania muzyki, podcastów (bezpieczeństwo!), zorganizować „silent disco party” (+ dodatkowe zadania).



<https://pixabay.com/en/>

POMYSŁY, PODPOWIEDZI...

Aktywne przerwy z HOPSports Brain Breaks® Physical Activity Solutions (1)

hopsports.com/what-is-brain-breaks



What is Brain Breaks?



HOPSports Brain Breaks® Physical Activity Solutions are web-based 2-5 minute activity breaks designed for the individual classroom setting. Without any additional planning or preparation time teachers have an instant additional resource tool to revitalize the classroom environment and activate student learning. Classroom teachers are continually asked to do more with less, and HOPSports Brain Breaks® Physical Activity Solutions help increase test scores and fulfill mandates for increased physical activity and nutrition education without compromising valuable instructional time.

HOPSports Brain Breaks® Physical Activity Solutions are a great class management tool that easily create an environment for optimal learning. 80% of schools nationwide are required to offer physical activity beyond the traditional physical education class. Since students spend more time in the classroom than anywhere else, the classroom is the perfect place to provide increased physical activity and nutrition education.

Źródło: <http://hopsports.com/what-is-brain-breaks>



HOPSports Brain Breaks® Physical Activity Solutions (2)

The screenshot displays the HOPSports Brain Breaks website interface. At the top, there is a navigation bar with the following items: Dashboard, Video Library (highlighted in red), Favorites (0), Contact Us, FAQs, and Invite a Co-worker. A user profile for 'Agatha' is visible in the top right corner. Below the navigation bar is a blue header with the text 'Classroom Activity'. The main content area features a grid of 12 video thumbnails, each with a title and a small play button icon in the bottom left corner. The thumbnails are arranged in two rows of six. The first row includes: 'Brain Breaks 101' (yellow and blue text), 'Czech PE Rocker' (a man playing guitar), 'Fun Fitness' (rainbow background with 'FUN FITNESS' text), 'Sports Shorts' (various sports equipment), 'Bollywood Hand Techniques' (a man in a black uniform in front of the Taj Mahal), and 'Lazy Town' (characters from the show). The second row includes: 'Classroom Games' (green puzzle piece), 'Imagi-PLAY-tion' (a chalkboard with 'Old School Imagi-PLAY-tion' text), 'Dynamic PE' (children playing sports), 'MyPlate' (a colorful plate diagram with 'Choose MyPlate.gov' text), 'Warm Ups' (yellow text on a red background), and 'Yoga Breaks' (a silhouette of a person in a yoga pose).

Źródło: <http://hopsports.com/what-is-brain-breaks>

HOPSports Brain Breaks® Physical Activity Solutions (3)

The dashboard features a top navigation bar with the following elements:

- Brain Breaks logo
- Dashboard (active)
- Video Library
- Favorites 0
- Contact Us
- FAQs
- Invite a Co-worker
- User profile: Agatha

The main content area is divided into several sections:

- Daily Minutes:** A circular progress indicator showing 0 minutes.
- Points:** A central section featuring a grid of 17 Sustainable Development Goals (SDG) icons. Below the grid, it displays "SDG Points" with a digital counter showing 000,000. Below that is a "Whole School Points" section with a circular progress indicator and a digital counter showing 000,001.
- Weekly Minutes:** A circular progress indicator showing 0 minutes.
- SDG Index:** A section for the UNGSII (United Nations Global Sustainability Index) with a logo and a link to "Click here to learn more >>".
- UN Organizations:** A section for the United Nations with the UN logo and a link to "Click here to learn more >>".

Źródło: <http://hopsports.com/what-is-brain-breaks>

Recall: Games of the Past – Sports for Today

The image shows a grid of navigation buttons for the Project Recall website. The buttons include: 'Random Game' (yellow), 'App' (green with a download icon), 'About TSG' (blue with a photo of people playing), 'Take Action' (orange with a photo of a person on a rope), 'Facebook' (blue with the 'f' logo), 'Games Map' (red with a globe icon), 'Traditional Sports and Games Collection' (green with a photo of children playing), 'About Recall' (red with text describing the project's aim), 'Add your Games' (orange with a photo of a wooden ball), 'Contact' (blue with an envelope icon), 'News' (orange with a newspaper icon), 'Resources' (green with a folder icon), 'Champion of DESIGNED TO MOVE' (white with a logo), 'TAFISA' (white with a logo), and 'Co-funded by the European Commission' (blue with the EU flag).

Project Partners



Źródło: <http://recallgames.com/>

Gry terenowe, czyli... podchody!

Dlaczego gry terenowe sprawdzają się w edukacji?

Uczą, bawiąc i bawią, ucząc!

Przykłady gier terenowych:

- Pokemon GO
- Superhero Workout
- Geocaching
- I wiele innych...



Photo by [David Grandmougin](#) on [Unsplash](#)

Wykorzystanie kodów QR

- Kody QR (Quick Response Code) to kody kreskowe pozwalające na zapisanie dużej ilości danych.



Źródło: <https://static.pexels.com/photos/278430/pexels-photo-278430.jpeg>

Nauczycielu, załóż swojego bloga!

- Komunikacja z uczniami
- Wymiana myśli z innymi nauczycielami
- Inspiracja dla innych nauczycieli
- Miejsce na materiały edukacyjne
- Wsparcie uczniów w odkrywaniu możliwości TIK (pokaż uczniom, jak prowadzić bloga!)
- Ułatwiona komunikacja z rodzicami

LUB *wykorzystaj media społecznościowe!*
(Facebook, Instagram, Twitter)

Ważne punkty na koniec:

1. Technologia jest obecna i będzie obecna, warto się z nią „zaprzyjaźnić”.
2. Technologia może i powinna być „korzystną” częścią Twojej lekcji.
3. Należy zrozumieć i przećwiczyć korzystanie z technologii przed jej wdrożeniem.
4. Należy kierować się rozsądkiem w wykorzystywaniu technologii.

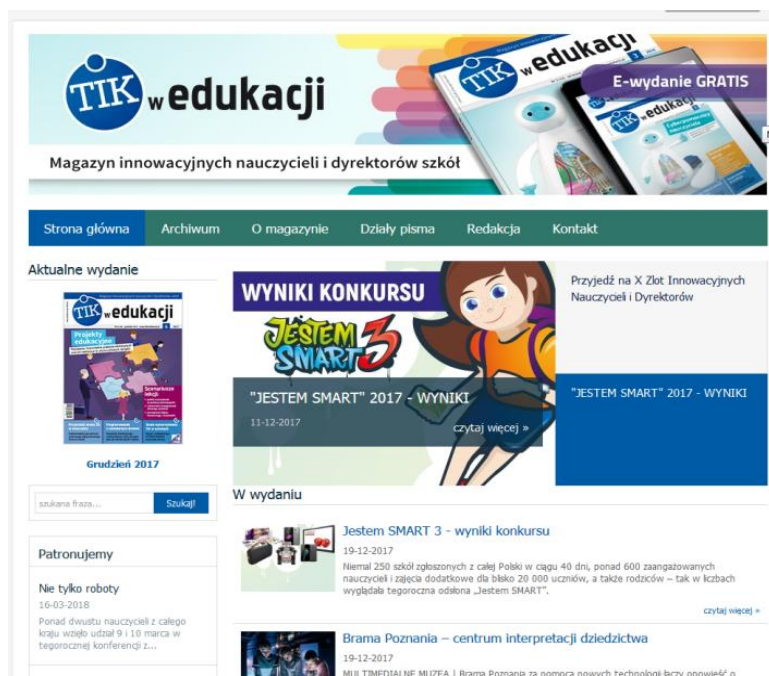


**GDZIE SZUKAĆ WIĘCEJ PODPOWIEDZI,
JAK WYKORZYSTYWAĆ NOWOCZESNE
TECHNOLOGIE?**

„TIK w Edukacji” to magazyn o wykorzystywaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych w szkole.

Link do strony www:

<http://www.tikwedukacji.pl/>



The screenshot shows the homepage of the website "TIK w edukacji". At the top, there is a logo for "TIK w edukacji" and a banner for the "E-wydanie GRATIS" (Free e-edition). Below the logo, it says "Magazyn innowacyjnych nauczycieli i dyrektorów szkół". The navigation menu includes "Strona główna", "Archiwum", "O magazynie", "Działy pisma", "Redakcja", and "Kontakt". The main content area features a section for "Aktualne wydanie" (Current issue) with a thumbnail for the December 2017 issue. To the right, there is a large banner for "WYNIKI KONKURSU 'JESTEM SMART' 2017 - WYNIKI" (Results of the 'I am SMART' 2017 competition - Results), with a date of 11-12-2017 and a "Czytaj więcej" (Read more) link. Below this, there is a section for "W wydaniu" (In issue) with a date of 19-12-2017 and a "Czytaj więcej" link. At the bottom, there is a section for "Patronujemy" (We patronize) with a date of 16-03-2018 and a "Czytaj więcej" link.

- Bronikowski, M. (2015) **Wychowanie fizyczne a nowoczesne technologie**. AWF Poznań.

Książka dostępna w całości w wersji online:

http://www.wbc.poznan.pl/Content/369815/0_WF_anowoczesnetechnologie_207.pdf

Rozdział: „Zastosowanie nowoczesnej technologii w praktyce”

Światowy Dzień Aktywności Fizycznej - 6 kwietnia!
Dobry dzień, aby rozpocząć korzystanie z nowych technologii
w pracy z uczniem 😊



BE ACTIVE EVERYDAY

April 6th
World Day for Physical Activity

Accumulate
30 minutes of
Physical Activity
everyday.

CELAFISCS Agita rafapana

Źródło: <http://www.rafapana.org/index.php/en/world-day-of-p-a>

The poster features a blue and purple color scheme. On the left, a swimmer is depicted in motion. On the right, a person is running on a path. At the bottom, there are logos for CELAFISCS, Agita, and rafapana, along with a cartoon character of a smiling face with yellow hair.