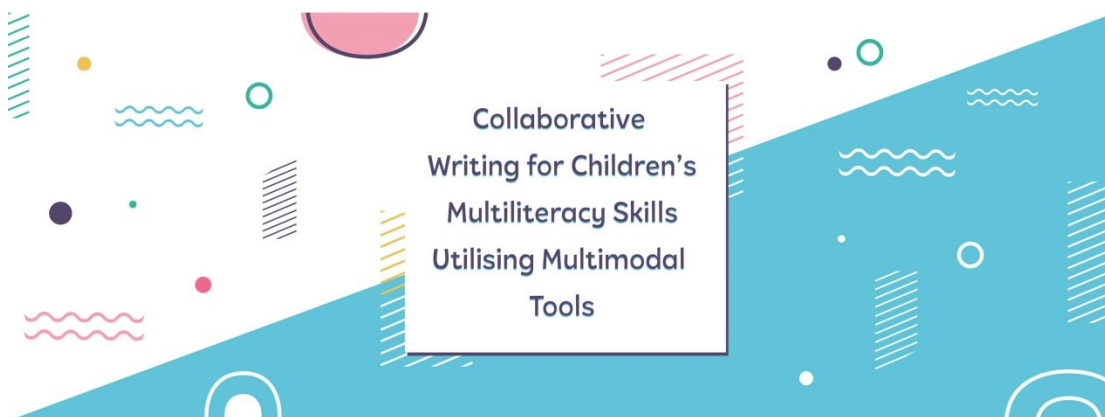


STORY LOGIC NET



SPRAWOZDANIE METODOLOGICZNE

Sierpień 2021

Wersja ostateczna



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Spółeczność StoryLogicNet - to projekt współfinansowany z Programu Erasmus+, w ramach Akcji 2: Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk w edukacji szkolnej

Projekt nr 2018-1-PT01-KA201-047325

Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PODZIĘKOWANIE

Dziękujemy za pomoc i wsparcie finansowe udzielone na ten projekt badawczy przez Unię Europejską.

Dziękujemy również członkom zespołu badawczego StoryLogicNet za włożony wkład.:

O1/A9–Sprawozdanie metodologiczne

Mainauthors

Greece	Dr TharrenosBratitsis	University of Western Macedonia
Greece	Dr Niki Lampropoulou	University of Western Macedonia

Partners – Translators

Poland	Barbara Liszka	SP1



Spis treści

PODZIĘKOWANIE	3
WSTĘP	5
Metodologia StoryLogicNet	5
Szkolenie LTTA	7
Badania pilotażowe	11
Ocena Narzędzia i Społeczności SLN (nauczyciele)	12
Ocena Narzędzia i Społeczności SLN (uczniowie)	13
DOBRE PRAKTYKI	15
Podsumowanie i wnioski - konkluzje	19



WSTĘP

Niniejszy dokument opisuje wyjątkową i innowacyjną metodologię SLN, która została wykorzystana podczas tworzenia narzędzia o tej samej nazwie. Metodologia SLN i powiązane z nią narzędzie wpisują się w wizję szkoły, która promuje aktywny udział uczniów w procesie edukacyjnym oraz umożliwia im internalizację i zrozumienie różnych struktur językowych czy znaczeń. W związku z tym, niniejszy raport dostarcza dowodów na skuteczność różnych funkcji platformy, opartych na poszczególnych krokach wstępnej wersji metodologii SLN oraz opisuje, jak wspomniane kroki i funkcje wspierają edukację w zakresie multiliteracji. Omawia również przeprowadzone badania oraz i prezentuje wyniki, które odzwierciedlają skuteczność narzędzia.

Zgodnie z założeniem projektu, analiza metodologii opracowanej w ramach jego realizacji została przeprowadzona na bazie doświadczeń zgromadzonych w ramach testów pilotażowych. Rzuca ona światło i poszerza wiedzę, umiejętności i kompetencje wszystkich uczestników procesu edukacyjnego, a także zacieśnia więzi między pedagogami. Raport składa się z następujących rozdziałów:

1. Omówienie metodologii StoryLogicNet w rozwijaniu multiliteracji
2. Omówienie wyników testów pilotażowych
3. Opis dobrych praktyk
4. Podsumowanie opisów, wniosków oraz końcowe konkluzje

Badanie zostało przeprowadzone przy użyciu ankiet zastosowanych w celu oceny głównych produktów SLN po zakończeniu międzynarodowego szkolenia dla nauczycieli (LTTA) oraz testów pilotażowych. Przygotowano i udostępniono cztery kwestionariusze służące ewaluacji szkolenia, Platformy i Społeczności SLN (zarówno przez nauczycieli, jak i uczniów) oraz przebiegu działań pilotażowych. Opracowany dokument ma następującą strukturę: każdy rozdział zawiera sprawozdanie z danego kwestionariusza, po czym następuje ogólna część podsumowująca.

Metodologia StoryLogicNet

StoryLogicNet (SLN) to inicjatywa grupy europejskich organizacji – uniwersytetów, szkół i firm z Portugalii, Grecji, Polski i Rumunii – wspierana przez KE, która ma na celu poprawę kompetencji multialfabetycznych wśród dzieci. Platforma SLN przeznaczona jest dla uczniów w wieku od 8 do 12 lat i może być wykorzystywana w formalnych, pozaformalnych i nieformalnych kontekstach edukacyjnych, przy wsparciu ze strony

nauczycieli i rodziców. SLN pozwala dzieciom tworzyć własne historie we współpracy z przyjaciółmi i kolegami z klasy.

Alfabetyzm to zjawisko złożone, które łączy wiele czynników kulturowych, społecznych i poznawczych i odnosi się do wieloaspektowych treści, jak w przypadku opowiadania historii, a także różnych wersji i interpretacji historii i jej znaczenia. Dlatego dziś nie mówimy o piśmienności, ale o alfabetyzmie jako o praktyce społecznej i kulturowej. Znaczenie jest obecnie wyrażane za pomocą coraz bardziej multimodalnych metod, w których pisemno-językowe sposoby ich przekazywania są połączone z wizualnymi, akustycznymi i innymi rodzajami komunikacji znaczeniowej (Cope i Kalantzis, 2000). Uczenie się uważane jest za proces konstruowania znaczenia, który jest wieloaspektowy i multimodalny, poprzez który uczniowie nieustannie się zmieniają (Katsarou, 2011). Jako metodologia pedagogiczna, multiliteracje stanowią ramy Pedagogiki Multialfabytycznej i mają na celu wspieranie uczniów w dynamicznym podejściu do uczenia się przy użyciu różnorodnych narzędzi (multimodalność).

Metodologia SLN i powiązane z nią narzędzie wpisują się w wizję szkoły, która promuje aktywny udział uczniów w procesie edukacyjnym oraz umożliwia im internalizację i zrozumienie różnych struktur językowych czy znaczeń.

Narzędzie SLN wspiera zatem tę „wizję”, która w kompetencjach Multiliterackich zawiera elementy *zaprojektowane*, *projektowanie* i *przeprojektowanie*. Według Cope i Kalantzis (2000) *elementy zaprojektowane* odnoszą się do zakresu dostępnych zasobów społeczno-kulturowych do produkcji znaczenia, *projektowanie* odnosi się do procesu kształtowania znaczenia poprzez nowe kombinacje *elementów zaprojektowanych*, a *przeprojektowanie* jest wynikiem projektowania nowego, hybrydowego, intertekstualnego i międzykulturowego znaczenia. Innymi słowy, wydaje się, że nadawca wytwarza tekst - przemówienia, konstrukcje (np. pisze, czyta) z elementów zaprojektowanych (np. struktur gramatycznych swojego języka), podczas gdy odbiorca przeprojektowuje, tworzy lub przeprojektowuje w oparciu o to, co rozumiał.

Innowacyjny charakter projektu i narzędzia SLN wspiera szeroko pojęte „projektowanie” zajęć lekcyjnych rozwijających umiejętność budowania znaczeń. Bazuje na podstawowej syntezie istniejących struktur narracyjnych i sposobach, dzięki którym stają się czymś świadomym, wspierając i rozwijając kompetencje multiliterackie.

Projekt z powodzeniem osiągnął zakładany cel, którym było opracowanie, stworzenie i wdrożenie innowacyjnego narzędzia online wspierającego pisanie zespołowe w celu doskonalenia i rozwijania umiejętności multiliterackich dzieci w wieku od 8 do 12 lat. Narzędzie może być wykorzystywane w szkole/klasie i poza nią, tj. w formalnych,

pozaformalnych i nieformalnych kontekstach edukacyjnych. Ramy edukacji wielopiśmiennej obejmują:

- Europejskie programy edukacji multiliterackiej
- Liniową i nieliniową strukturę narzędzia StoryLogicNet do cyfrowego tworzenia opowiadań i pisanie wspomaganego komputerowo (CSC Writing)
- Kompetencje w zakresie edukacji multialfabetycznej

Te podstawowe ramy kompetencji multialfabetycznych oraz poszczególne kroki tworzenia historii zostały przełożone na konkretne etapy i funkcje narzędzia SLN. W związku z tym, kompetencje w zakresie multialfabetyzmu i opowiadania historii były rozwijane w trakcie procesu uczenia się i nauczania przy wsparciu technologii społecznej. Narzędzie SLN jest zatem zgodne z pierwotnymi założeniami i przyjętą metodologią, co potwierdzają pozytywne wnioski z przeprowadzonych badań omówionych w tym dokumencie. Co więcej, przypisanie ról społecznych może przyczynić się do przeniesienia nabytych kompetencji na poziom wspólnoty europejskiej czy globalnej.

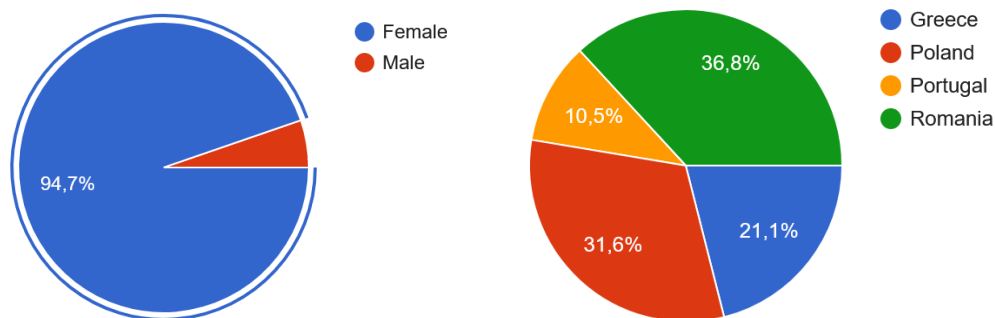
Europejska edukacja multialfabetyczna polega na wyposażeniu młodych ludzi w umiejętności posługiwania się multimodalnymi formami języka i ułatwieniu im komunikowania się w społeczności, w której żyją.

Multialfabetyzm to umiejętność rozpoznawania, interpretowania, tworzenia i komunikowania przekazu z wykorzystaniem różnych form komunikacji: wizualnej, werbalnej, niewerbalnej, muzycznej i alfabetycznej. Obejmuje społeczne, ekonomiczne i wieloaspektowe czynniki kulturowe, składające się na sprawną komunikację. Multialfabetyzm ma na celu włączenie problematyki różnorodności kulturowej, językowej, komunikacyjnej i technologicznej do edukacji szkolnej. Zespół projektowy ma nadzieję, że opracowane narzędzie umożliwi lepsze przygotowanie uczniów do życia w zglobalizowanym świecie.

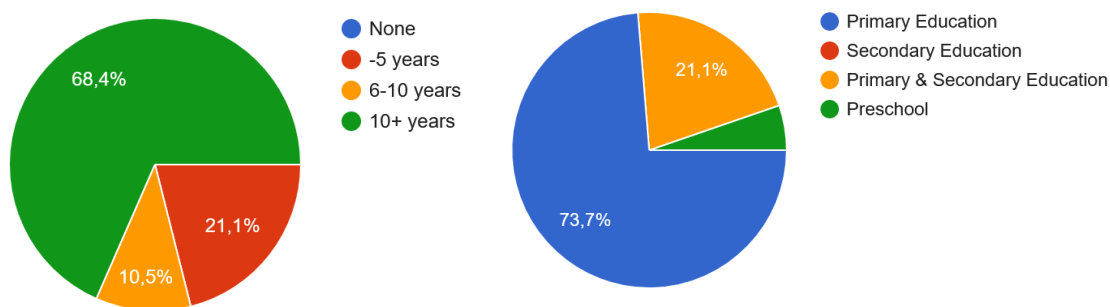
W trakcie pilotażu platformy omówiono i dokonano oceny opracowanych kompetencji w zakresie multialfabetyzmu oraz ich przełożenia na funkcje tworzonego narzędzia.

Szkolenie LTTA

W celu oceny narzędzia i metodologii, opracowano kwestionariusz składający się z 5 sekcji i 35 pytań (otwartych i zamkniętych), który wykorzystano po przeprowadzeniu szkolenia. Ankiety wypełniło łącznie 19 uczestników. Główne informacje demograficzne (sekcja 1) przedstawiono na wykresach 1 i 2.

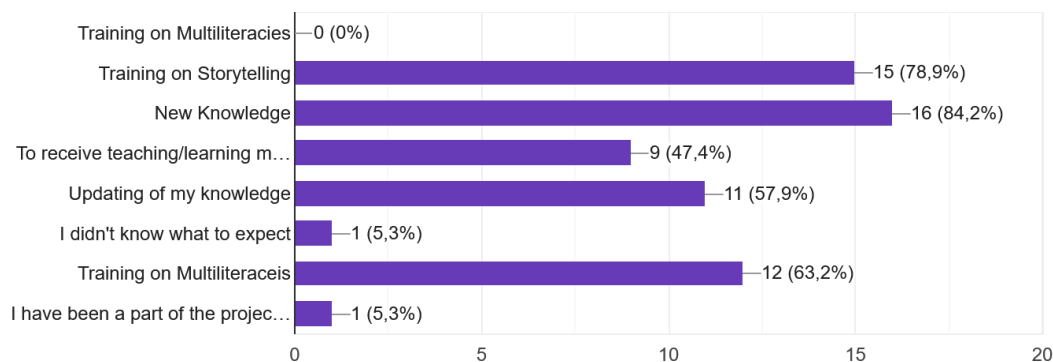


Wykres 1. Płeć i kraj pochodzenia uczestników



Wykres 2. Staż pracy nauczyciela oraz etap edukacyjny

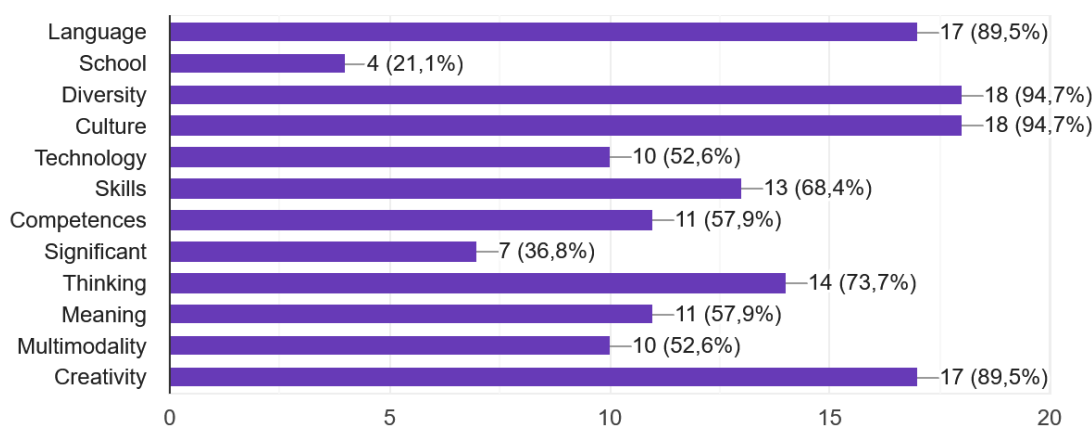
Część 2 ankiety ma na celu poznanie oczekiwań uczestników wobec LTTA (szkolenia trenerów). Jak pokazano na Wykresie 3, większość spodziewała się zdobyć nową lub zaktualizować posiadaną już wiedzę dotyczącą multiliteracji. Około połowa uczestników stwierdziła, że chciała otrzymać materiały dydaktyczne do wykorzystania podczas zajęć.



Wykres 3. Oczekiwania uczestników wobec LTTA

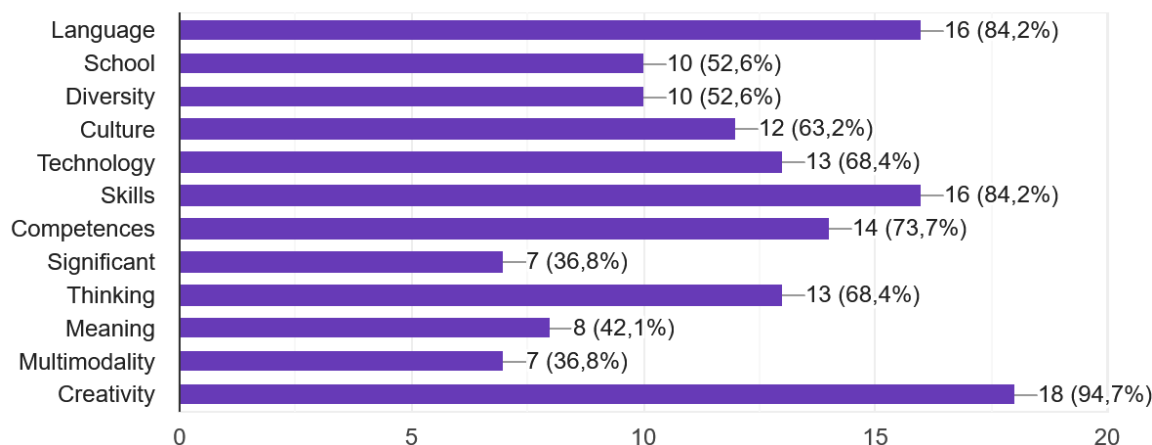
Wszyscy uczestnicy pozytywnie ocenili tematykę LTTA (89,5% wybrało 4 lub 5 w 5-stopniowej skali Likerta). Na pytanie, dlaczego wzięli udział w szkoleniu, podkreślali, że zainteresował ich temat szkolenia oraz że dał on im możliwość dalszego doskonalenia się.

Uczestnicy zostali następnie poproszeni o wskazanie skojarzeń związanych z głównymi założeniami SLN, tj. dotyczących cyfrowego opowiadania historii i wieloznaczności. W przypadku pierwszego elementu, zebrane odpowiedzi wskazywały, że ich wiedza była raczej powierzchowna lub jej nie posiadali (np. kilku odpowiedziało po prostu „Historie z wykorzystaniem aplikacji cyfrowych”). W drugim przypadku, poza 3 uczestnikami, pozostali nie byli w stanie udzielić prawidłowej odpowiedzi, wskazując, że zasadniczo nie znają tego terminu. Jak pokazano na Wykresie 4, uczestnikom przychodziły na myśl różne pojęcia analizując multiafabyzm jako termin. Co ciekawe, „technologia” i „multimodalność” (które w dzisiejszych czasach są ściśle związane z multipiśmiennością) wraz z opcjami „szkoła” i „istotne” były ich ostatnimi wyborami.



Wykres 4. “Co kojarzy Ci się ze słowem „multipiśmienność?”

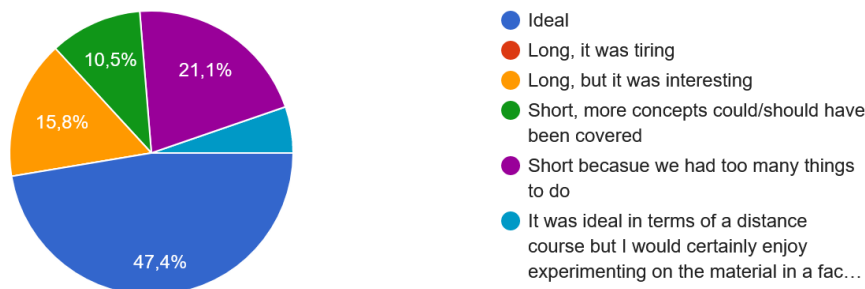
Podobne wyniki otrzymano w przypadku pytania “Co kojarzy Ci się z cyfrowym opowiadaniem historii?” (Wykres 5)



Wykres 5. „Co kojarzy Ci się z pojęciem (cyfrowe) opowiadanie historii?”

W kwestii zainteresowania działaniami związanymi z tworzeniem opowiadań, wyrażali oni pozytywne nastawienie, ale uzasadniali swoją opinię w dość niejasny sposób (np. „Brzmi interesująco.”).

Kolejna sekcja dotyczyła oceny LTTA. Większość (89,5%) oceniła ją na 4 lub 5 w 5-stopniowej skali Likerta i ten sam odsetek stwierdził, że LTTA spełniła ich oczekiwania. Około 2/3 uczestników (68,4%) stwierdziło, że nigdy nie brało udziału w czymś podobnym, co wzmacnia innowacyjny charakter projektu SLN.



Wykres 6. Uwagi dotyczące czasu trwania LTTA

Jeśli chodzi o czas trwania LTTA, ogólna ocena była pozytywna (Wykres 6). Na pytanie o najmocniejszy punkt szkolenia udzielone odpowiedzi zostały podzielone na różne aspekty, z zestawem narzędzi (jednym z głównych rezultatów projektu) na czele. Jeśli chodzi o najsłabsze punkty, nie wymieniono żadnego.

W przypadku ćwiczeń wykonywanych w ramach LTTA, uczestnicy ocenili większość z nich jako interesujące, doceniając ich praktyczny charakter. Jednocześnie nie zgłosili

dezaprobaty wobec żadnego z zaproponowanych zadań. Wreszcie, wszyscy uczestnicy bardzo zdecydowanie zadeklarowali chęć wykorzystania proponowanego podejścia i narzędzi w ramach prowadzonych przez siebie zajęć.

Część 4 ankiety dotyczyła osobistych odczuć uczestników. Na początku zostali oni poproszeni o określenie swojej wiedzy po zakończonym LTТА. Około 70% stwierdziło, że pozostała taka sama lub nastąpiły pewne zmiany. Poproszeni o uzasadnienie odpowiedzi, wszyscy przedstawiali pozytywne komentarze (np. wiedza uległa poszerzeniu lub została wyjaśniona). Biorąc pod uwagę konkretne obszary zastosowania tej wiedzy, nauczyciele podkreślali rozpiętość wymieniając różne przedmioty szkolne, w tym języki, historię i nauki ścisłe. Jeśli chodzi o udział w LTТА, 85% nauczycieli wybrało 4 lub 5 (w 5-stopniowej skali Likerta), aby ocenić, na ile stwierdzenie „Wyszedłem z LTТА mądrzejszy” jest zgodne z ich odczuciami. Negatywne stwierdzenia zostały ocenione podobnie, głównie na 1/5. Koncentrując się na zestawie narzędzi, we wszystkich odpowiedziach doceniono jego przydatność, a nauczyciele deklarowali chęć jego wykorzystania w ramach prowadzonych zajęć. Nagrania wideo zostały ocenione w podobny sposób. Uczestnicy twierdzili, że filmy mogą stanowić przydatny materiał dla innych nauczycieli w procesie samokształcenia. Z tego powodu konsorcjum dokonało ich udoskonalenia tworząc kurs online.

Sekcja 5 zawierała tylko 1 pytanie dotyczące dalszych uwag, jednak żadne nie zostały zgłoszone.

Badania pilotażowe

Kwestionariusz badań pilotażowych wypełniło w sumie 18 uczestników: 7 z Rumunii, 4 z Grecji, 6 z Polski i 1 z Portugalii. Grupa badawcza była zróżnicowana. Uczestniczyli w niej uczniowie głównie w wieku od 8 do 14 lat, a utworzone grupy liczyły od 5 do 15 uczniów. Podział ze względu na wiek, ale także liczebność klas obejmuje i wykracza zatem poza przyjętą docelową grupę wiekową projektu. W sumie w pilotażu wzięło udział ponad 100 dzieci, zarówno w kontekście bezpośrednim, jak i online (z powodu pandemii).

Jeśli chodzi o tematykę tworzonych historii, to w zależności od czasu realizacji każdego z testów pilotażowych były to: zima, Boże Narodzenie, rodzina, przyroda, podróże, przyjaciele itp. Najczęściej wybieranym tematem były święta.

Jeśli chodzi o współpracę dzieci, nauczyciele zgłaszali bardzo pozytywne spostrzeżenia. Oczywiście w przypadku testów pilotażowych online nie można było faktycznie zaobserwować współpracy i była ona widoczna jedynie w formie stworzonych wspólnie prac. Wspominano jedynie o drobnych problemach, zwłaszcza na początku niektórych testów (do czasu, gdy nabrały płynności).

Biorąc pod uwagę jakość tworzonych historii, wszyscy nauczyciele wyrażali zadowolenie. Ponadto zwrócili uwagę na pewne kwestie techniczne (np. początkowy brak opcji „gumki” w narzędziowniku platformy SLN do wykorzystania przez ilustratorów), ale także pewne pozytywne aspekty (np. w jaki sposób szablon map empatii pomogły dzieciom budować ich postacie).

W narzędziu SLN przewidziana jest rola recenzenta. W większości przypadków opisywano ją jako interesującą lub pożyteczną, zwracając uwagę na znaczenie aspektów, które podlegają jego ocenie. Tylko w 1-2 przypadkach ważne okazało się wyjaśnienie roli recenzenta wszystkim uczniom na początku procesu tworzenia opowiadania ze względu na niecierpliwość w oczekiwaniu na działania związane z recenzją (np. uczniowie tworzący rozdział 1 musieli czekać na ocenę do momentu zakończenia tworzenia całej historii). Jednak w znacznej mierze zarówno nauczyciele jak i cytowani przez nich uczniowie wyrażali bardzo pozytywne komentarze dotyczące roli recenzenta.

Następnie nauczyciele zostali zapytani o ich rolę, która przybrała formę moderatora, zgodnie ze współczesnymi metodami nauczania opartymi na współpracy. Wszyscy nauczyciele tworzyli grupy, udzielali wyjaśnień i pomagali (zwłaszcza młodszym dzieciom) na początku (np. pokazywali jak się logować, itp.). Ponadto nauczyciele docenili przydatność instrukcji obsługi SLN oraz wyjaśnień do ćwiczeń zawartych w zestawie narzędzi. 5 nauczycieli wspomniało, że platforma jest wysoce przyjazna dla użytkownika.

Nauczyciele zgłosili również drobne problemy techniczne, z którymi się zmierzili, co umożliwiło zespołowi projektowemu stworzenie ostatecznej wersji narzędzia i materiałów dodatkowych. Wszystkie komentarze zostały wzięte pod uwagę.

Ogólna ocena faktycznego wykorzystania narzędzia i udostępnionych materiałów była bardzo pozytywna.

Ocena Narzędzia i Społeczności SLN (nauczyciele)

W sumie 20 uczestników wypełniło odpowiedni kwestionariusz, który składał się z 3 części. Pierwsza sekcja zawierała pytania demograficzne, które były takie same we wszystkich ankietach (ci sami uczestnicy).

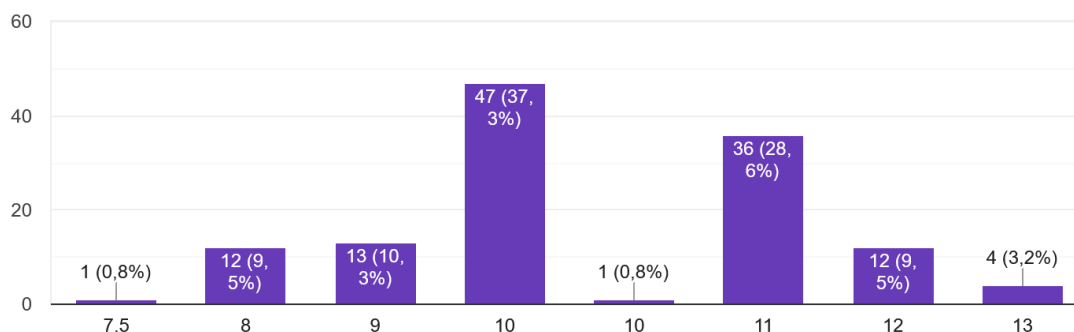
Część B składała się z 10 pytań, które zostały zaprojektowane zgodnie z modelem oceny oprogramowania do użytku edukacyjnego SUS. Stosując 5-stopniową skalę Likerta, 5 pytań dotyczy sformułowania pozytywnego, a 5 negatywnego. Następnie stosowany jest bardzo specyficzny algorytm, który prowadzi do uzyskania wyniku (przy czym 100 jest wartością maksymalną). 20 uczestników stanowi odpowiednią próbę, aby uzyskać obiektywne wnioski. Jeśli oprogramowanie uzyska wynik powyżej 68, jest uważane za dobre i wymaga jedynie drobnych korekt. Jeśli wynik wynosi powyżej 80,

oprogramowanie oceniane jest jako bardzo dobre i nie wymaga dalszych ulepszeń. Jeśli wynik jest poniżej 50, oprogramowanie wymaga znacznego dopracowania. W przypadku platformy SLN, średnia na podstawie opinii wszystkich uczestników wyniosła 72. W konsekwencji została oceniona jako dobra.

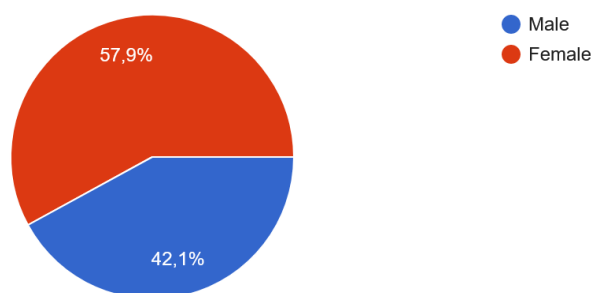
W celu dalszej weryfikacji tego wyniku na końcu pojawiło się pytanie wielokrotnego wyboru, które wymagało od uczestników oceny narzędzia. Do opisanie platformy 17/20 wybrało opcje „doskonała”, „dobra”, „najlepsza”. Tym samym narzędzie SLN zostało ogólnie ocenione jako dobre.

Ocena Narzędzia i Społeczności SLN (uczniowie)

W sumie 126 uczestników wypełniło odpowiedni kwestionariusz, który składał się z 3 części. Pierwsza sekcja zawierała informacje demograficzne (Wykres 7, 8).



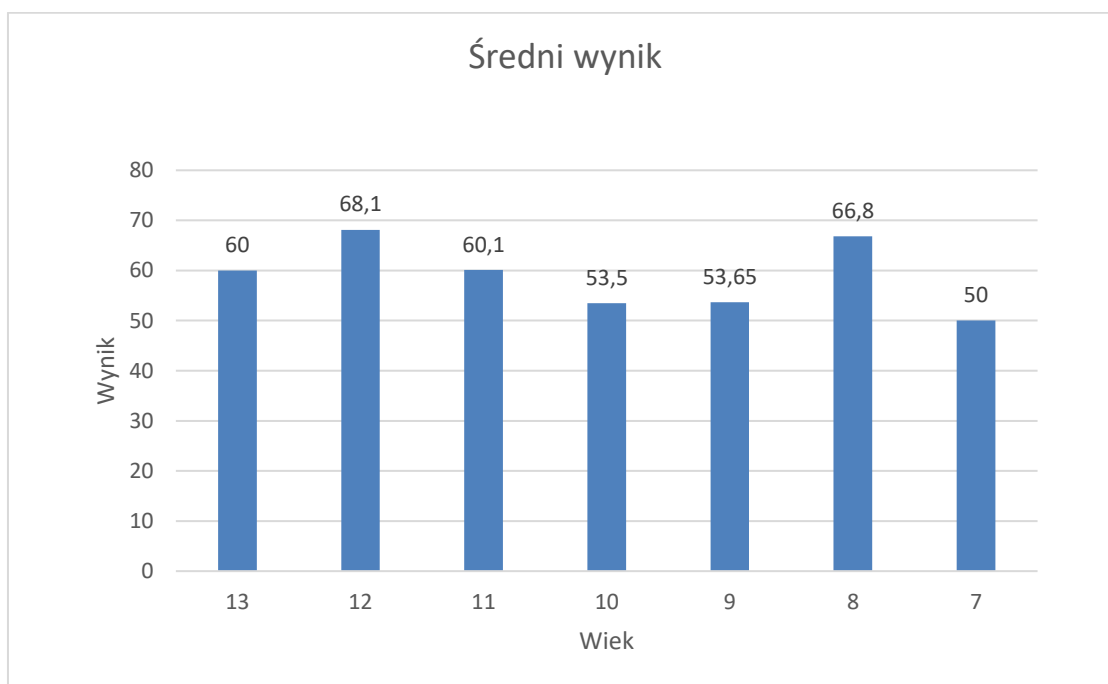
Wykres 7. Wiek uczestników



Wykres 8. Płeć uczestników

Część B składała się z 10 pytań, które zostały zaprojektowane zgodnie z modelem oceny oprogramowania do użytku edukacyjnego SUS. Stosując takie samo podejście jak w przypadku nauczycieli, średni wynik wyniósł 59. W konsekwencji platforma SLN

została oceniona jako dobre oprogramowanie, które wymaga pewnych ulepszeń. Jak widać w części *Raportowanie badań pilotażowych*, uczniowie zgłaszali głównie brak lub nieprawidłowe działanie niektórych funkcji. Na przykład podczas ilustrowania nie mieli możliwości usunięcia stworzonego rysunku. Zgłaszali również potrzebę stworzenia opcji wyboru koloru rysunku (z próbką barw). Dodatkowo chcieli mieć możliwość tworzenia ilustracji na papierze i załączania ich (w trakcie pilotażu ta funkcja nie działała poprawnie). W związku z tym, biorąc pod uwagę wszystkie uwagi, wprowadzono kilka usprawnień w narzędziu SLN.



Wykres 9. Średni wynik SUS w danej kategorii wiekowej

W celu dalszej weryfikacji tego wyniku na końcu pojawiło się pytanie wielokrotnego wyboru, które wymagało od uczestników oceny narzędzia. 114/126 wybrało opcje „doskonały”, „dobry”, „najlepszy” do opisu narzędzia. Tym samym narzędzie SLN zostało ogólnie ocenione jako dobre. Możliwe więc, że wybory w Sekcji B, biorąc pod uwagę również wiek dzieci, nie zostały w pełni przemyślane. Co ciekawe, uczniowie w wieku 9-10 lat ocenili narzędzie najslabiej (Wykres 9), nie licząc 7-latków, którzy znajdują się poza grupą badawczą. Nie odnajdujemy jednoznacznej interpretacji takiego wyniku, zwłaszcza, że średnia dla młodszych uczniów (8 lat) była wyższa (66,8). Możliwe, że niektórzy uczniowie byli nieco zdezorientowani przy udzielaniu odpowiedzi, na co wskazuje ostatnie pytanie wielokrotnego wyboru, w którym ocenili narzędzie jako dobre.

DOBRE PRAKTYKI

Projekt i narzędzie SLN pozytywnie wpłynęły na rozwój edukacji multiliterackiej, integrując wszystkich uczestników procesu edukacyjnego - uczniów, nauczycieli oraz beneficjentów zaangażowanych w realizację projektu. Wiedza, umiejętności i kompetencje uczestników projektu, dzięki wykorzystaniu narzędzia oraz opracowanych materiałów edukacyjnych uległy poszerzeniu poprzez:

- rozwijanie umiejętności multimodalnych dzięki wykorzystaniu niektórych funkcji narzędzia
- rozwijanie wiedzy, umiejętności i kompetencji związanych z cyfrowym opowiadaniem historii, dzięki wykorzystaniu sugerowanych struktur narracyjnych opracowanych specjalnie na potrzeby projektu;
- rozwijanie umiejętności 4C: komunikacji, współpracy, współtwórczości i krytycznego myślenia w zakresie cyfrowego opowiadania historii i pisanie zespołowego, a dokładniej w następujących aspektach:
 - jedno- i dwustronnej komunikacji poprzez sugestie, wyjaśnienia i interakcję pomiędzy uczniami i nauczycielami
 - umiejętności współpracy i konwergencji działań w celu uzgodnienia wykorzystywanych oraz przesyłanych materiałów i historii
 - umiejętności współtworzenia: umiejętności rozbieżne, zbieżne i metapoznawcze w celu opracowania uzgodnionej wersji historii i jej przesłania
 - różnych poziomach krytycznego myślenia (np. w argumentacji) w stosunku do tworzonego opowiadania, tj. od początkowego pomysłu poprzez proces tworzenia historii, postaci, scenerii, fabuły itp., w trakcie jego oceny i podejmowania decyzji, aż do efektu końcowego.
- rozwijanie określonych wartości, postaw i zachowań dotyczących pracy zespołowej, akceptacji, pracy na rzecz większego celu, negocjacji, porozumienia i różnorodności wartości
- zachęcanie do aktywnego uczestnictwa i zaangażowania na poziomie szkoły i społeczności
- wzmacnianie twórczej różnorodności w zakresie cyfrowego opowiadania historii w formie stacjonarnej oraz online.
- rozwijanie wielowarstwowej tożsamości poprzez współpracę z uczniami z różnych krajów oraz pracę nad historiami o szerokiej tematyce

Projekt i narzędzie SLN pozytywnie wpłynęły na rozwój edukacji multiliterackiej, integrując wszystkich uczestników procesu edukacyjnego - uczniów, nauczycieli oraz beneficjentów zaangażowanych w realizację projektu. Wiedza, umiejętności i kompetencje uczestników projektu, dzięki wykorzystaniu narzędzia oraz opracowanych materiałów edukacyjnych uległy poszerzeniu poprzez:

- rozwijanie umiejętności multimodalnych dzięki wykorzystaniu niektórych funkcji narzędzia
- rozwijanie wiedzy, umiejętności i kompetencji związanych z cyfrowym opowiadaniem historii, dzięki wykorzystaniu sugerowanych struktur narracyjnych opracowanych specjalnie na potrzeby projektu;
- rozwijanie umiejętności 4C: komunikacji, współpracy, współtwórczości i krytycznego myślenia w zakresie cyfrowego opowiadania historii i pisanie zespołowego, a dokładniej w następujących aspektach:
 - jedno- i dwustronnej komunikacji poprzez sugestie, wyjaśnienia i interakcję pomiędzy uczniami i nauczycielami
 - umiejętności współpracy i konwergencji działań w celu uzgodnienia wykorzystywanych oraz przesyłanych materiałów i historii
 - umiejętności współtworzenia: umiejętności rozbieżne, zbieżne i metapoznawcze w celu opracowania uzgodnionej wersji historii i jej przesłania
 - poziomach krytycznego myślenia (np. w argumentacji) w stosunku do tworzonego opowiadania, tj. od początkowego pomysłu poprzez proces tworzenia historii, postaci, scenerii, fabuły itp., w trakcie jego oceny i podejmowania decyzji, aż do efektu końcowego.
- rozwijanie określonych wartości, postaw i zachowań dotyczących pracy zespołowej, akceptacji, pracy na rzecz większego celu, negocjacji, porozumienia i różnorodności wartości
- zachęcanie do aktywnego uczestnictwa i zaangażowania na poziomie szkoły i społeczności
- wzmacnianie twórczej różnorodności w zakresie cyfrowego opowiadania historii w formie stacjonarnej oraz online.

- rozwijanie wielowarstwowej tożsamości poprzez współpracę z uczniami z różnych krajów oraz pracę nad historiami o szerokiej tematyce

Podczas projektowania narzędzia SLN, podstawowe etapy tworzenia opowiadania zostały opisane i przełożone na poszczególne funkcje innowacyjnej platformy:

1. AKT 1: Wstęp
2. Incydent inicjujący
3. Koniec Aktu 1 Zwrot Akcji
4. AKT 2: Nowy Świat Bohatera
5. Punkt Środkowy
6. Koniec Aktu 2 Zwrot Akcji
7. AKT 3: Punkt Kulminacyjny
8. Zakończenie
9. Recenzja

Dzięki temu, że wspomniane etapy nie są ułożone liniowo, uczniowie mogli na dowolnym etapie modyfikować historię, a następnie ocenić i przekazać informację zwrotną na temat jej ostatecznej wersji. Narzędzie SLN jest przydatne na każdym etapie procesu „projektowania”. Podstawowe etapy opowiadania historii zostały wyjaśnione przy użyciu opisów poszczególnych funkcji platformy, zestawu narzędzi, który zawiera dodatkowe karty, materiały edukacyjne, a także historii udostępnianych na platformie. Z drugiej strony, narzędzie wspiera również określone role społeczne: administratora, menedżera klasy i społeczności, ucznia oraz recenzenta.

Narzędzie, dzięki zastosowaniu poszczególnych funkcji, kroków i ról wspiera i rozwija następujące kompetencje multiliterackie:

Funkcja 1 / Krok 1 – Incydent Inicjujący: Świadomość różnorodności w ramach UE, czytanie i pisanie w celu wyrażania znaczenia, języka, komunikowania się, opowiadanie historii, zespołowe tworzenie opowiadań przy użyciu narzędzi cyfrowych, wypracowywanie pomysłów na opowiadania, uzgadnianie decyzji w kwestii gatunku, rodzaju i tematyki opowiadania, wspólne budowanie i umiejscowienie świata przedstawionego, ewaluacja i ocena generowanych pomysłów, multimodalność i umiejętności 4C: komunikacja, współpraca, współtwórczość i krytyczne myślenie, praca zespołowa.

Funkcje 2-8/ Kroki 2-8: Język i komunikacja, czytanie i pisanie w celu tworzenia znaczenia, podejmowanie decyzji i zarządzanie konfliktami, komunikowanie znaczenia

historii, tworzenie cyfrowych opowiadań, rozwijanie struktury opowieści przy wykorzystaniu narzędzia, wspólne pisanie, praca zespołowa, ewaluacja i ocena, umiejętności 4C, rozwiązywanie problemów, a także tworzenie otwartych i zamkniętych zakończeń, multimodalność, ogólny proces pisania i prezentowania stworzonych historii.

Funkcja 9/ Krok 9 – Recenzja i informacja zwrotna: Język i komunikacja, czytanie i pisanie w celu wyrażania znaczenia, opowiadanie historii, dekonstrukcja treści opowieści cyfrowej, zrozumienie struktury opowieści przy wykorzystaniu narzędzia, praca zespołowa, ewaluacja i ocena, multimodalność oraz ogólne tworzenie znaczeń.

Wśród kompetencji multialfabetycznych rozwijanych ze względu na przypisane funkcje wymienić można: przekazywanie znaczenia historii, umiejętności 4C, ewaluacja i ocena, radzenie sobie z konfliktami, wspólne podejmowanie decyzji, prezentacja i komunikacja oraz kompetencje przekrojowe, multimodalność i udzielanie informacji zwrotnych.

Narzędzie SLN pomogło w organizowaniu, zarządzaniu i ponownym projektowaniu dostosowanych ćwiczeń w ramach wspólnego uczenia się i pisania wspieranego komputerowo.

Biorąc pod uwagę tematykę szkolenia, wszyscy jego uczestnicy otrzymali dokument Europass-Mobilność, w którym wskazano na rozwój umiejętności w poniższych obszarach:

DZIAŁANIA / ZADANIA

- Rozwijanie umiejętności multimodalnych
- Wykorzystywanie nowej metodologii uczenia się opartej na wspólnym pisaniu online w celu komunikowania znaczenia przy użyciu cyfrowych opowiadań
- Korzystanie z internetowego narzędzia i platformy StoryLogicNet

OSIĄGNIĘTE KOMPETENCJE

- Rozpoznanie i doskonalenie umiejętności uczniów w zakresie multialfabetyzmu,
- Tworzenie oddziałów klasowych i zarządzanie nimi na platformie StoryLogicNet
- Projektowanie działań dydaktycznych z wykorzystaniem platformy StoryLogicNet oraz zespołowego tworzenia opowiadań
- Zachęcanie szkół do wykorzystywania platformy
- Wykorzystywanie dostępnych zasobów w celu zaktualizowania wiedzy na temat opowiadania historii, multiliteracyjności i wspólnego pisania
- Wykorzystywanie zasobów, które wspierają wybrany model edukacyjny i działania dydaktyczne o pokrewnej tematyce w ramach edukacji online, bezpośredniej lub stylu mieszanym
- Wykorzystywanie zasobów administracyjnych, aby koordynować użytkownikami platformy StoryLogicNet na poziomie klasy i szkoły

Ostatnia część dokumentu podsumowuje raport metodologiczny i prezentuje wnioski.

Podsumowanie i wnioski - konkluzje

Metodologie projektu StoryLogicNet, materiały edukacyjne i multimodalne narzędzie SLN pojawiły się, aby rozwinąć multiliteracyjność, czyli zdolność do identyfikowania, interpretowania, tworzenia i komunikowania znaczenia wśród uczniów i nauczycieli z różnych krajów i środowisk za pomocą różnych wizualnych, ustnych, cielesnych, muzyczne i alfabetyczne formy komunikacji. Znalazło to odzwierciedlenie w ocenie LTTA. W sumie do oceny narzędzia SLN oraz materiałów dodatkowych wykorzystano 4 narzędzia pozyskiwania danych. Multialfabetyzm ma na celu włączenie problematyki różnorodności kulturowej, językowej, komunikacyjnej i technologicznej do edukacji szkolnej. Z kwestionariusza dotyczącego LTTA wynika konkretna konkluzja, że uczestniczący nauczyciele uznali materiały, produkty powstałe w trakcie realizacji projektu, ale także ogólne podejście szkoleniowe za bardzo przydatne, innowacyjne i pomocne. Po przeprowadzeniu badań pilotażowych ich opinie były równie entuzjastyczne.

Większość uczestników nabyła lub zaktualizowała posiadaną wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresie multialfabetyzmu. Około połowa uczestników wyraziła chęć otrzymania materiałów dydaktycznych do wykorzystania podczas zajęć lekcyjnych. Na pytanie o powód uczestnictwa w szkoleniu, podkreślali głównie swoje zainteresowanie jego tematyką oraz pozytywne nastawienie do dalszego doskonalenia się w zakresie multialfabetyzmu i opowiadania historii. Nauczyciele podkreślali również pozytywny wpływ narzędzia na współpracę pomiędzy uczniami. Wszyscy wyrazili zadowolenie z wysokiego poziomu opowiadań uczniów, zgłaszając również pewne problemy techniczne, a także pozytywne aspekty narzędzia. Rola recenzenta została określona jako interesująca i potrzebna zarówno przez nauczycieli, jak i uczniów. Zgodnie z założeniem udało się stworzyć grupy do wspólnej nauki i zespołowego pisania, a w razie potrzeby możliwe było udzielanie wyjaśnień i pomocy. Instrukcja obsługi platformy oraz opis ćwiczeń były dla nauczycieli również przydatne.

Dowiedziano, że narzędzie SLN wspiera i wzmacnia kompetencje w zakresie multialfabetyzmu, w tym „projektowanie” konkretnych działań dydaktycznych. Uczestnicy ocenili, że platforma jest łatwa w obsłudze. Nauczyciele zgłaszali również drobne problemy techniczne, co umożliwiło zespołowi projektowemu dopracowanie ostatecznej wersji narzędzia i materiałów dodatkowych. Wzięto pod uwagę wszystkie sugestie uczestników szkolenia. Ogólna ocena faktycznego wykorzystania dostarczonych narzędzi i materiałów była bardzo pozytywna.

Model SUS wykazał wyższe wyniki w grupie nauczycieli i niższe wśród uczniów. W pewnym stopniu taki rezultat był oczekiwany, ponieważ uczniowie są głównymi użytkownikami platformy. Ze względu na fakt, że niektóre z funkcji platformy nie zostały

ukończone lub nie działały prawidłowo do czasu przeprowadzenia pilotażu, konsorcjum uznaje ocenę za zadowalającą. Poza tym uwagi zgłoszone przez nauczycieli, oparte również na informacjach zwrotnych od uczniów oraz obserwowaniu ich podczas współpracy, dostarczyły konsorcjum konkretnych wskazówek umożliwiając im ulepszenie narzędzia. Wszystkie komentarze zostały wzięte pod uwagę i wykorzystane w trakcie tworzenia finalnej wersji narzędzia. Niemniej jednak, początkowe wyniki przekroczyły próg, który model SUS uważa za akceptowalny.

Podsumowując, wszystkie założone obszary rozwoju kompetencji w zakresie Pedagogiki Multialfabetycznej i Edukacji oraz współtworzenia zostały przetworzone i pomyślnie wdrożone. Mówiąc dokładniej:

- Edukacja multialfabetyczna podkreśla, że szkoła przyjmuje obecnie nowe role, w tym przekształcania tekstu z monotropowego w multimodalny (komputery, wideo, plakaty) (Kress i Van Leeuwen, 1996).
- Cyfrowe opowiadanie historii doskonali i rozwija liniowe i nieliniowe struktury opowiadania historii (platforma StoryLogicNet), co inspiruje uczniów do tworzenia własnych opowiadań we współpracy z innymi.

Funkcje narzędzia SLN opierają się i są zgodne z zasadami cyfrowego opowiadania historii oraz rozwijają multialfabetyzm, kreatywność i umiejętności 4C. Szczególnie zestaw narzędzi dodatkowych wspiera wspomniane umiejętności, umożliwiając lepsze tworzenie i komunikowanie znaczenia oraz wyrażanie myśli.

Dzięki ogólnym pozytywnym wynikom szkolenia, innowacyjne narzędzie SLN i powiązana z nim metodologia projektowania okazały się właściwe i skuteczne. Narzędzie SLN spełniło swój pierwotny cel z zakresu projektowania i wspiera kompetencje uczniów w zakresie wielopiśmienności poprzez cyfrowe opowiadanie historii, poprawia faktyczne kompetencje, a ponadto świadomość społecznych, ekonomicznych i szerszych czynników kulturowych, które składają się na komunikację. Różnorodną wiedzę i umiejętności uczniów można zidentyfikować i rozwinąć, projektując i tworząc znaczenia w ich własnych opowiadaniach, a także przekształcając reprezentację znaczeń w dostępnych i generowanych przez uczniów zasobach.

Projekt StoryLogicNet przyspieszył innowacyjny międzykulturowy proces edukacyjny, jednocześnie odzwierciedlając rzeczywistość, w której żyją uczniowie. Narzędzie StoryLogicNet pozytywnie wpłynęło na rozwój edukacji multialfabetycznej w Europie. Spełniło przy tym swój pierwotny cel, którym jest rozwijanie umiejętności młodych ludzi w posługiwaniu się multimodalnymi reprezentacjami języka, aby byli w stanie komunikować się, tworzyć nowe, włączające tożsamości, mieć wpływ na przyszłość i dobrobyt społeczeństw w których żyją - na poziomie narodowym, europejskim i międzynarodowym.



Bibliografía

Cope, B., & Kalantzis, M. (Ed.) (2000). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London & New York: Routledge.

Katsarou, E. (2011). Multiliteracies and multimodality: Two theories of meaning production. Their epistemological origins and their implications for teaching, in Purkos, M. & Katsarou, E. (Ed.) "*Experience, metaphor and multimodality: applications in communication, education, learning and knowledge*". Thessaloniki: Islands, 2011.

Kress, G. & Van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: The grammar of visual design*. London: Routledge.

