**StoryJumper, o unealtă digitală prețioasă pentru învățători și profesori**

**• Clasa și disciplina :** clasa a 6-a / limba engleză (\* Aplicația ***storyjumper.com*** se poate folosi cu succes cu elevii din toate ciclurile de învățământ și se poate adapta la orice disciplină de studiu)

**• Prezentare generală a activității:**

Elevii din clasa a 6-a au studiat o unitate în manualul lor de limba engleză numită *A fost odată ca niciodată... (Once upon a time…)* Așa cum precizează titlul, unitatea s-a ocupat de basme, de trăsăturile acestora (personaje, motive, momentele subiectului plecând de la expozițiune, trecând prin punctul culminant și terminând cu deznodământul). După ce am discutat pe baza unor basme clasice, am cerut studenților mei să-și imagineze propria poveste. Pentru a face acest lucru, am creat un cont gratuit pe site-ul <http://www.storyjumper.com/main/help>, am ales o parolă și am creat un **Classroom Edition** în care elevii urmau să posteze poveștile imaginate. Acestea puteau fi accesate și la școală și de acasă de toți elevii clasei și profesorul coordonator.

**• Obiective:**

La sfârșitul acestei activități, elevii au fost capabili:

1. să manifeste o atitudine pozitivă față de scriere/exprimare scrisă;

2. să dobândească abilități de scriere pe calculator (tehnoredactare) prin construirea unei cărți ilustrate pe site-ul [www.storyjumper.com](http://www.storyjumper.com);

3. să evalueze critic calitatea poveștilor colegilor lor, utilizând criteriile de evaluare propuse de profesor.

**• De ce Story Jumper?**

Crearea unei povești personale gratuite on-line este un produs de care toți elevii pot fi mândri și acest lucru ar putea contribui la creșterea încrederii în sine.

Pe de o parte, această aplicație este concepută pentru a oferi profesorului o interfață pentru gestionarea și revizuirea muncii elevilor și, pe de altă parte, menține controlul strict de confidențialitate asupra informațiilor elevilor. Mai mult decât atât, acest instrument este ușor de utilizat, iar instrucțiunile despre cum să creați cărți de povestiri digitale sunt furnizate clar și pas cu pas de autori; de exemplu, **Story Creator** le arată elevilor cum să folosească elemente de recuzită (personaje și obiecte), scene (fundaluri), fotografii și text. Nu în ultimul rând, unealta inspiră și motivează adolescenții, provocându-i să fie creativi, să ia decizii și să lucreze independent.

**• Cum permite tehnologia ca elevii să realizeze obiectivele declarate?**

StoryJumper este un site web care permite copiilor să-și construiască propriile cărți. Ei pot crea cu ușurință pagini de acoperire, pot adăuga text, încărca desene sau fotografii pentru a-și ilustra povestea și pot folosi și galeria de clipuri StoryJumper. Când au terminat, pot să comande propria lor carte de cărți tipărite profesional!

Pentru a face lucrurile mai clare, iată câteva instrucțiuni luate de pe site: "Următoarea secțiune vă va arăta cum să construiți o nouă poveste online, cum să o distribuiți altora și cum să o publicați. De asemenea, vă vom oferi câteva sfaturi pentru editarea povestirii dvs. și pentru îmbunătățirea acesteia. Pentru a începe, vizitați mai întâi site-ul **StoryJumper** ([www.storyjumper.com](http://www.storyjumper.com)). Dacă este prima dată când accesați site-ul, dați clic în partea dreaptă sus pentru a crea un cont. Este rapid, sigur și gratuit. Important! Dacă aveți sub vârsta de 13 ani, utilizați adresa de e-mail a părinților dvs. sau a tutorelui, astfel încât să ne informeze că este bine să utilizați site-ul. De asemenea, vă rugăm să nu utilizați numele dvs. real. **StoryJumper** are o grămadă de artă distractivă (recuzită) pe care o puteți folosi pentru a vă ilustra povestea. Mai întâi vă vom arăta cum să găsiți elemente de recuzită, apoi cum să le utilizați. StoryJumper are, de asemenea, fundaluri sau scene pe care le puteți utiliza pentru a vă ilustra povestea. Veți găsi fila scenelor chiar sub fila props. La fel ca elementele de recuzită, puteți căuta scene, dând clic pe butonul cu scene și căutând fundalul de care aveți nevoie. Cu toate acestea, spre deosebire de elementele de recuzită, scenele nu pot fi redimensionate, rotite sau mutate. Puteți încărca de pe computerul dvs. și puteți importa materiale și de pe site-uri precum Flickr, MySpace, FaceBook etc. În **Story Creator** creator, aveți libertatea de a vă deplasa și de a formă textului oricum doriți ".

**• Ce provocări aduce utilizarea tehnologiei?**

Promovez o îmbunătățire evidentă a exprimării în scris, oferindu-le elevilor un instrument instructiv pe care îl pot folosi cu ușurință și cu pasiune.

**• Evaluarea muncii elevilor**

Elevilor li se dau foi de evaluare cu criterii specifice. (vezi ANEXA)

Acestea sunt menite să evalueze scrierea colegilor lor, luând în considerare conținutul (idei, mesaj și ilustrații), aspectul și organizarea (aranjarea ideilor), editarea (gramatica, ortografia, punctuația), realizarea sarcinilor și comportamentul în clasă.

Nota 10 dacă acumulează **46 puncte –** **50 puncte**

Nota 9 dacă acumulează  **40p – 44p**

Nota 8 dacă acumulează  **34p – 38p**

Nota 7 dacă acumulează  **28p – 32p**

Nota 6 dacă acumulează  **20p – 26p**

**ANEXĂ. Fișă de evaluare a proiectului - evaluarea colegială**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Scor** | **4p**  | **6p**  | **8p**  | **10p** |
| **Așezarea în pagină / Organizare** | Povestea este neatractivă sau inadecvată. Textul este foarte greu de citit, fiind lipsit de coerență. | Povestea este greu de urmărit. Textul este dificil de citit, neavând tot timpul coerență. | Povestea este atractivă, dar nu foarte originală. Textul este ușor de citit, fiind coerent. | Povestea este foarte creativă, cu text ușor de citit. Este foarte clar și logic structurată. |
| **Conținut** | Informațiile sunt inexacte sau incomplete. Nicio imagine sugestivă. | Unele informații limitate sau inexacte. Sunt ilustrații care ajută la înțelegerea textului. | Informațiile sunt bine scrise și destul de interesante de citit. Gramatica, vocabularul, stilul și imaginile sunt, în mare, bine folosite. | Informația este exactă și completă, este scrisă în mod creativ și este prezentată în mod inteligent. Gramatica, vocabularul, stilul și imaginile sunt excelente pentru o poveste ilustrată. |
| **Realizarea sarcinii** | Informațiile solicitate în cerință sunt în mare parte absente. | Mai multe aspecte ale informațiilor solicitate în cerință sunt absente. | Cerința este pe deplin înțeleasă. Majoritatea informațiilor solicitate în cerință sunt incluse. | Toate informațiile solicitate în cerință sunt incluse (stil, scop, informații, sfaturi, număr de cuvinte) și toate detaliile sunt foarte bine alese. |
| **(Tehno)redactarea** | Foarte slab – greșeli repetate privind gramatica, punctuația, ortografia și alegerea cuvintelor. | Slab – multe greșeli de gramatică, punctuație, ortografie și vocabular. | Bun – câteva greșeli de gramatică, punctuație, ortografie și vocabular. | Excelent – foarte puține greșeli de gramatică, punctuație, ortografie și vocabular. |
| **Comportamentul în clasă și urmărirea instrucțiunilor profesorului (opțional)** | Elevii sunt deseori afară din bancă și deranjează ora. | Elevii sunt ocazional afară din bancă. | Elevii stau în bancă și vorbesc liniștit cu partenerul lor. | Elevii sunt mereu concentrați pe sarcina de lucru, rămân în bancă și lucrează în liniște. Elevii au urmat instrucțiunile profesorului. |

Proiectele elevilor mei:

<http://www.storyjumper.com/book/index/4861202/It-will-rain->

<https://www.storyjumper.com/book/index/5383442/Frankenstein-against-Dracula>

<http://www.storyjumper.com/book/index/5470192/In-search-of-an-opponent->

<https://www.storyjumper.com/book/index/5579762/The-support-from-the-other-side>

<https://www.storyjumper.com/book/index/6624232/A-nightmare-weekend>

<https://www.storyjumper.com/book/index/8736142/Abe-s-Opportunity#description>

<https://www.storyjumper.com/book/index/4931272/A-ghosty-night>

**Experiența personală:**

În primul rând, într-o oră, am fost la laboratorul IT și am vizitat site-ul StoryJumper ([www.storyjumper.com](http://www.storyjumper.com)) și am citit câteva povestiri deja publicate acolo (vezi butonul **EXPLORE**). Copiii iubesc poveștile și emoția lor era vizibilă.

Apoi, în ora următoare, le-am arătat cum să creeze pagini, cum să adăuge text, cum să încarce desene sau fotografii pentru a ilustra povestea lor și cum să utilizeze galeria de clipuri StoryJumper (apăsați butonul **CREATE** și vedeți tutorialul rapid). I-am lăsat pe elevi să folosească aplicația pe cărțile începute de autorii site-ului: să aleagă caractere și fundaluri, să redimensioneze și să rotească recuzita etc. Între timp, am creat un cont gratuit pe <http://www.storyjumper.com/main/help> pentru clasa de elevi și am ales o parolă și un nume de utilizator, așa că a fost generată un **Classroom Edition** unde elevii trebuiau să posteze și să acceseze povestirile în sala de clasă și acasă.

În a treia oră de limba engleză, elevii, individual sau în perechi, lucrau deja la cartea lor în laboratorul IT al școlii. Le-am înmânat fișele cu criteriile de evaluare pe care le-am postat mai sus în Anexă și toată lumea știa ce să facă. În timp ce lucrau, eu îi urmăream, oferindu-le, când era cazul, sugestii, indicații sau feedback parțial.

După aceste trei ore de engleză, elevii au reușit să-și termine propriile proiecte acasă (toți elevii din școala noastră au calculatoare personale la domiciliu și o conexiune excelentă la Internet).

Evaluarea proiectelor s-a făcut în următoarele trei ore de engleză conform fișei de evaluare. Fiecare elev a aceesat povestea de pe calculatorul din clasă care era proiectată pe retroproiector. Acum, elevii mei sunt elevi în clasa a XII-a și încă își mai amintesc de acest proiect interesant. La rîndu-mi, ca profesor, folosesc cărțile lor digitale drept model sau support pentru alte activități în alte clase de elevi, ceea ce este și mai atrăgător, deoarece elevii se cunosc între ei (elevii care urmează să lucreze la acest proiect devin mai motivați, iar elevii mai mari - scriitorii – obțin feedback nou).