

Elżbieta Miterka, Piotr Mazur

Sprawozdanie z „British educational training and technology (BETT SHOW 2017)” Londyn, 26-27 I 2017 r.

Scientific Bulletin of Chełm - Section of Pedagogy nr 1, 217-220

2017

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

**SPRAWOZDANIE Z „BRITISH EDUCATIONAL TRAINING
AND TECHNOLOGY (BETT SHOW 2017)”
LONDYN, 26 - 27 I 2017 R.**

ELŻBIETA MITERKA

*The State School of Higher Education in Chełm,
ul. Pocztowa 54, 22-100 Chełm, Poland;
e-mail: emiterka@pwsz.chelm.pl*

PIOTR MAZUR

*The State School of Higher Education in Chełm,
ul. Pocztowa 54, 22-100 Chełm, Poland;
e-mail: pmazur@pwsz.chelm.pl*

W dniach 26-27 stycznia pracownicy Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Chełmie, w ramach współpracy z interesariuszami zewnętrznymi - firmą HP Inc Polska Sp. z o.o. uczestniczyli w Londynie w targach edukacyjnych British Educational Training and Technology BETT SHOW 2017.

BETT SHOW to jedno z najważniejszych wydarzeń edukacyjnych w Europie, które skupia w jednej przestrzeni wystawców z całego świata prezentujących najnowsze rozwiązania edukacyjne i technologiczne, warsztaty i seminaria. Uczestnictwo w targach daje możliwość poznania rozwiązań, które będą stanowiły o jakości edukacji w najbliższych latach.

Targi BETT są doskonałym miejscem do spotkań przedstawicieli edukacji z firmami oferującymi sprzęt, oprogramowanie, pomoce naukowe i usługi przeznaczone dla oświaty. W tym roku na targach swoje produkty i usługi zaprezentowało ponad 600 firm z całego świata. Uczestnictwo w targach daje możliwość poznania rozwiązań, które będą stanowiły o jakości edukacji w najbliższych latach.

Partnerem strategicznym BETT jest firma Microsoft. Misją firmy jest tworzenie środowiska nauczania, które inspiruje do nieustannego rozwoju

zarówno uczniów jak i nauczycieli. Zaprezentowano rozwiązania, które wspierają tworzenie interdyscyplinarnych projektów, współpracę pomiędzy uczniami, gwarantują spójne środowisko dla różnych przedmiotów nauczania, większe zaangażowanie uczniów oraz skuteczną komunikację. Podczas warsztatów można było dowiedzieć się, jak wykorzystać narzędzia technologii informacyjno-komunikacyjnych Minecraft w procesie nauczania-uczenia się¹, tj.: Microsoft Windows, Office, Skype,.

W specjalnej strefie odbyły się spotkania innowacyjnych nauczycieli, którzy dzielili się własnym doświadczeniem z wykorzystaniem najnowszych technologii w pracy oraz w szkole. Celem spotkania była wymiana doświadczeń i poszukiwanie odpowiedzi na pytanie: Jak można stworzyć lepszą przyszłość poprzez wspólną edukację?

Firma HP Inc od wielu lat aktywnie angażuje się w rozwijanie narzędzi usprawniających przekazywanie i przyswajanie wiedzy. W tym roku hasłem przewodnim było: „Odkryj naukę na nowo z HP!” Podczas sesji szkoleniowej zaprezentowano nowości, które mogą znacząco przyczynić się do wzrostu jakości i efektywności edukacji. Nowe technologie mają na celu wspomóc szkołę w procesie odkrywania wiedzy i przygotowania uczniów do zawodów przyszłości.

Podczas warsztatów zaprezentowane zostały m.in. następujące rozwiązania dla edukacji:

- a) HP Touchpoint Manager 14, wydajna aplikacja oparta na chmurze, która podnosi produktywność zarówno ucznia, jak i nauczyciela. Umożliwia zarządzanie urządzeniami oraz siecią zasobów naukowych w szkołach z niewielkim zapleczem sprzętowym;
- b) HP Classroom Manager 3.0, przyjazny użytkownikowi i sterowany przez nauczyciela program, który umożliwia śledzenie postępów uczniów. Kontrola nad urządzeniami w klasie pozwala eliminować czynniki rozpraszające uwagę oraz wzbogacać proces nauki poprzez wspólne dyskusje. Program umożliwia również sprawdzanie postępów uczniów za pomocą quizów;
- c) HP Adaptive Learning, spersonalizowana platforma z zasobami o przypisanych standardach, oparta na mediach społecznościowych oraz wykorzystująca narzędzia i dynamiczne instrumenty do analizy;

¹ Zob. <https://educationblog.microsoft.com/2017/01/join-microsoft-at-bett-london-january-25-28th-2017/>

- d) Aplikacja HP Prime Graphing Calculator, narzędzie do nauki matematyki na poziomie podstawowym i zaawansowanym, które umożliwia uczniom korzystanie z funkcji kalkulatora HP Prime na urządzeniach z systemem Windows®;
- e) Curriculum Matrix16, aplikacja pozwalająca zmieniać, standaryzować, wysyłać oraz udostępniać materiały dodane przez nauczyciela lub szkołę;
- f) ClassLink, platforma umożliwiająca uczniom dostęp do ich programów i działających w chmurze narzędzi na dowolnym urządzeniu, w ramach jednego logowania;
- g) SPARKvue, program wspierający uczniowskie eksperymentowanie i badanie zjawisk, dzięki bogatej kolekcji materiałów, prezentacji i narzędzi analitycznych;
- h) Corinth Classroom, dodatek wspierający pracę nauczyciela, zawierający treści i kreatywne prezentacje do nauki przyrody, informatyki i matematyki;
- i) Codecademy, interaktywna, przyjazna dla użytkownika technologia oparta na systemie nagród, która umożliwia naukę programowania w indywidualnym tempie;
- j) Oxford Advanced Learner's Dictionary, słownik wysokiej jakości nagrań wymowy ponad 100 tys. przykładowych zdań zawierający kontekst i zestawienie najważniejszych angielskich słów wraz z definicjami².

Wymienione powyżej narzędzia to tylko niewielka część spośród rozwiązań, jakie można było wypróbować podczas targów. Firma Intel zaprezentowała warsztaty „Makersi w edukacji”³, podczas których wskazano na możliwości wsparcia procesu kształcenia uczniów w zakresie przedmiotów technicznych przy wykorzystaniu rozwiązań opartych na technologiach Intel. Ruch makersów to społeczność artystów, naukowców, rzemieślników, majsterkowiczów i inżynierów, którzy akcentują własną kreatywność, pomysłowość i swobodę tworzenia. Dla przyswojenia nowej wiedzy niezwykle istotne jest środowisko uczenia się przez doświadczanie, tworzenie i kreowanie. Z badań neurologicznych wynika, że uczeń emocjonalnie zaangażowany w dany przedmiot uczy się więcej i na dłużej zapamiętuje zdobytą wiedzę. Wychodząc naprzeciw potrzebom uczniów i nauczycieli firma Intel, we współpracy

² Zob. <http://www8.hp.com/pl/pl/solutions/education/hp-school-pack.html>

³ Zob. <http://www.intel.pl/content/www/pl/pl/technology-provider/sales/education/powering-the-maker-movement-guide.html>

z założycielami firmy Arduino, pracuje nad zmianą sposobów nauczania przedmiotów technicznych. Promując teorię, że najlepszym sposobem nauczania jest samodzielne tworzenie. Zaprezentowano płytę edukacyjną Arduino/Genuino 101, z modułem obliczeniowym Intel®Curie™, która umożliwia uczniom tworzenie własnych aplikacji⁴.

Targi BETT to niesamowite spotkanie zarówno nauczycieli poszukujących inspiracji do wykorzystania najnowszych rozwiązań technologicznych w edukacji dzieci i młodzieży, jak i producentów, projektantów, inżynierów oraz tychwszystkich tych, którym bliska jest edukacja wspierana technologią. Nie można też zapominać o uczniach, którzy równie aktywnie uczestniczyli w tej międzynarodowej konferencji, testując proponowane rozwiązania i wyrażając swoje opinie. Podczas targów można było zapoznać się nie tylko z ofertą najnowocześniejszego sprzętu komputerowego, multimedialnego oprogramowania dla przedmiotowych pracowni szkolnych czy bibliotek, ale również poznać nowoczesne metody nauczania-uczenia się z wykorzystaniem nowoczesnych technologii komunikacyjno-informacyjnych, prezentowane przez nauczycieli, edukatorów i trenerów. Ta międzynarodowa wymiana doświadczeń i bogactwo technologicznych wrażeń stanowiły natchnienie do doskonalenia własnego pedagogicznego warsztatu oraz poszukiwań efektywniejszych sposobów pracy ze studentami i nauczycielami.

⁴ Zob. <https://www.arduino.cc/en/Main/ArduinoBoard101>