



## STORYJUMPER


<https://www.storyjumper.com/>

 **KATEGORIA:** Narzędzia do tworzenia gier usprawniających dyskusję i pracę zespołową.

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Uczniowie w każdym wieku, z dowolnego przedmiotu szkolnego.


 **KRÓTKI OPIS:** StoryJumper to narzędzie, które oferuje nauczycielom i uczniom możliwość tworzenia własnych książek cyfrowych.


**CZAS CZYTANIA:** 3 minuty  
.....


 **CELE NAUCZANIA:** Nauczyciele używają StoryJumper do tworzenia cyfrowej klasy, zachęcania uczniów do współpracy i dostarczania natychmiastowych informacji zwrotnych. To narzędzie jest przydatne, jeśli nauczyciel chce zwiększyć kreatywność w klasie i sprawić, by nauka była bardziej wciągająca. StoryJumper to narzędzie motywacyjne dla uczniów, którzy mają trudności z tradycyjnym czytaniem w klasie i pisanem opowiadań. Pozwala uczniom wykorzystać swoją kreatywność do tworzenia ilustracji i tworzenia oraz wykorzystać umiejętności pisania, jeśli są na to gotowi.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Nauczanie nowego sposobu robienia czegoś, uczenie się po raz pierwszy.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy/średni, dla wszystkich grup wiekowych.

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** StoryJumper to doskonałe, przyjazne dla użytkownika narzędzie kreatywne, które można łatwo włączyć do dowolnej szkolnej jednostki dydaktycznej. Jest odpowiedni dla szerokiego przedziału wiekowego, chociaż projekt zorientowany na dzieci początkowo może zniechęcić starszych uczniów. Projekt jest przyjazny dla użytkownika i funkcjonalny. Młodym uczniom spodoba się zabawa z gotowymi rekwizytami. Z kolei starsi uczniowie mogą stworzyć bardziej zaawansowaną historię, korzystając z wielu opcji dostosowywania i postępując zgodnie z poradami podanymi w sekcji StoryStarter na stronie. Łączenie ilustracji może być równie zabawne jak pisanie; możliwości rekwizytów i scen są rozległe i przyjemne do odkrywania. StoryJumper zawiera również kilka drobnych poprawek; na przykład podczas przewracania stron książka wydaje dźwięk przypominający prawdziwą książkę, a dzieci mogą komentować opublikowane prace. Kiedy chcą stworzyć nową książkę, uczniowie mogą zacząć od szablonu, z których każdy umożliwia początkującym wprowadzenie informacji i dostosowanie tekstu. Chociaż uczniom łatwo jest rozpocząć tworzenie, młodszy uczniowie mogą liczyć na praktyczne wsparcie, które pomoże im w procesie tworzenia. Uczniowie mogą również dzielić się swoimi książkami i zwiedzać bibliotekę publiczną.

 **OPIS:** StoryJumper to strona internetowa, która pozwala uczniom tworzyć i publikować własne ilustrowane historie. Niezależnie od tego, czy uczniowie są początkującymi pisarzami, czy szlifują swoje umiejętności, StoryJumper daje im możliwość wykorzystania wyobraźni i nauczenia się prawdziwej strategii pisania, jeśli są na to gotowi. Darmowe konto nauczyciela zawiera osobny pulpit nawigacyjny, kilka przydatnych funkcji w klasie i wiele narzędzi dydaktycznych, w tym pomysły na plany lekcji. Funkcja współpracy umożliwia uczniom wspólną pracę nad stworzeniem historii. Międzynarodowy projekt wspólnego pisania łączy zainteresowanych nauczycieli z klasą z innej części świata w celu wymiany historii. StoryJumper integruje się z Google Classroom i chociaż jest oparty na sieci, można go również używać na iPadach. Podobnie jak wiele programów do tworzenia książek, interfejs StoryJumper zaczyna się od dwóch pustych stron. Jeśli chcą dodać ilustracje, uczniowie wybierają obrazy z panelu i przeciągają je na stronę, umieszczając je na wybranym przez siebie tle. Istnieją różne czcionki i kolory, a uczniowie mogą nakładać tekst na różne stylizowane banery. Oprócz podstaw istnieje kilka opcji dostosowywania, które uczniowie mogą dokładnie zbadać, takich jak dołączanie zdjęć, wstawianie grafiki i tworzenie niestandardowych czcionek. Uczniowie mogą również skorzystać z funkcji nagrywania, aby dodać swój głos do czytanej historii lub skorzystać z innych opcji audio, takich jak muzyka w tle lub efekty dźwiękowe. Autorzy mogą kupować cyfrowe lub papierowe kopie swoich książek i udostępniać je wszystkim.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Użytkownik musi założyć konto, rejestrując się, aby uzyskać dostęp do instrukcji krok po kroku dotyczącej planowania lekcji, tworzenia książki i innych. Po więcej informacji odwiedź:  
<https://www.storyjumper.com/main/classroom>.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer –Tablet - Tablica interaktywna.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- <https://www.storyjumper.com/book/create>
- <https://blogs.umass.edu/onlinetools/learner-centered-tools/storyjumper/>
- StoryJumper, Jak stworzyć książkę StoryJumper:  
<https://www.youtube.com/watch?v=QlqrpmFL55E>

 **ZALETY I WADY:**

**ZALETY** Uczniowie mogą zacząć od zintegrowanych treści lub dodać własne; opcje publikacji do druku.

**WADY** Projekt może wydawać się przestarzały; młodsi uczniowie mogą potrzebować pomocy z niektórymi narzędziami.

 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4.7/5