










## STORYJUMPER


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

-  **CATEGORIE:** Instrumente pentru a dezvolta jocuri care să stimuleze discuțiile și munca în echipă.
-  **NIVELUL DE STUDIU ȘI DISCIPLINA:** Elevi de toate vârstele și pentru orice disciplină școlară.
-  **SCURTĂ DESCRIERE:** StoryJumper este un instrument care oferă profesorilor și elevilor posibilitatea de a-și crea cărți digitale.

**TIMP PENTRU A CITI ACEST CARD:** 3 minute

-  **OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII:** Profesorii folosesc StoryJumper pentru a crea o clasă digitală, pentru a încuraja colaborarea între elevi și pentru a oferi feedback instantaneu. Acest instrument este util dacă un profesor dorește să adauge creativitate în clasă și să facă învățarea mai atractivă. StoryJumper este un instrument motivațional pentru elevii care au dificultăți în a se implica în lectura tradițională în clasă și în scrierea de povești. Le permite elevilor să își folosească creativitatea pentru ilustrații și creație și să folosească abilitățile de scriere dacă sunt pregătiți.
-  **CÂND ESTE NECESAR ACEST INSTRUMENT:** A învăța un nou mod de a face ceva; a învăța pentru prima dată.
-  **NIVEL DE DIFICULTATE (RATA) ȘI VÂRSTA:** Ușor/Mediu, pentru toate vârstele

 **DE CE SĂ SE UTILIZEZE ACEST INSTRUMENT:** StoryJumper este un instrument creativ excelent și ușor de utilizat, care poate fi ușor încorporat în orice unitate de predare a unei discipline școlare. Este potrivit pentru o gamă largă de vârste, deși designul orientat spre copii poate descuraja inițial elevii mai mari. Designul este ușor de utilizat și funcțional. Elevii tineri se vor bucura să se joace cu recuzita prestabilită. În schimb, elevii mai mari pot construi o poveste mai avansată folosind numeroasele opțiuni de personalizare și urmând sfaturile oferite în secțiunea StoryStarter a site-ului. Realizarea ilustrațiilor poate fi la fel de amuzantă ca și scrierea; posibilitățile de recuzită și de scenarii sunt vaste și amuzante de explorat. StoryJumper include, de asemenea, câteva mici detalii; de exemplu, atunci când întoarceți paginile, cartea scoate un sunet de hârtie care amintește de o carte reală, iar copiii pot comenta lucrările publicate. Atunci când doresc să creeze o nouă carte, elevii pot începe cu un șablon, fiecare dintre acestea permițându-le începătorilor să introducă informații și să personalizeze textul. Deși este ușor pentru elevi să înceapă crearea, elevii mai mici pot conta pe un sprijin practic pentru a-i ajuta în procesul de creație. De asemenea, elevii își pot partaja cărțile și pot explora o bibliotecă publică.

 **DESCRIEREA INSTRUMENTULUI:** StoryJumper este un site web care le permite elevilor să creeze și să publice propriile povești ilustrate. Fie că elevii sunt scriitori începători sau își perfecționează abilitățile, StoryJumper le oferă ocazia de a-și folosi imaginația și de a învăța o strategie reală de scriere, dacă sunt pregătiți. Contul gratuit pentru profesori include un tablou de bord separat, mai multe funcții utile pentru clasă și multe instrumente de predare, inclusiv idei de planuri de lecții. O funcție de colaborare le permite elevilor să lucreze împreună pentru a crea o poveste. Proiectul internațional de scriere colaborativă pune în legătură profesorii interesați cu o clasă din altă parte a lumii pentru un schimb de povești. StoryJumper se integrează cu Google Classroom și, deși este disponibil pe internet, poate fi utilizat și pe iPad. La fel ca multe programe de creare de cărți, interfața StoryJumper începe cu două pagini goale. Dacă doresc să adauge ilustrații, elevii aleg imagini dintr-un panou și le introduc pe pagină, plasându-le pe un fundal la alegere. Există fonturi și culori diferite, iar elevii pot suprapune textul în diverse bannere stilizate. În plus față de elementele de bază, există mai multe opțiuni de personalizare pe care elevii le pot explora îndelung, cum ar fi includerea de fotografii, inserarea de ilustrații și crearea de fonturi personalizate. De asemenea, elevii pot utiliza funcția de înregistrare pentru a-și adăuga vocea la lectura poveștii sau pentru a explora alte opțiuni audio, cum ar fi muzica de fundal sau efectele sonore. Autorii pot cumpăra copii digitale sau pe hârtie ale cărților lor și le pot pune la dispoziția tuturor.

 **PREGĂTIREA ȘI MODUL DE UTILIZARE A INSTRUMENTULUI:** Utilizatorul trebuie să își creeze un cont prin înregistrare pentru a accesa un ghid de utilizare pas cu pas pentru a planifica lecții, a crea o carte și altele. Pentru mai multe informații, vizitați: <https://www.storyjumper.com/main/classroom>.

 **RESURSELE NECESARE:** Computer – Tablete – Panou de comandă interactiv

 **REFERINȚE SUPLIMENTARE:**

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

 **AVANTAJELE ȘI DEZAVANTAJELE UTILIZĂRII INSTRUMENTULUI:**

**AVANTAJE** Elevii pot începe cu conținutul integrat sau își pot adăuga propriul conținut; opțiuni de publicare pentru imprimare.

**DEZAVANTAJE** Designul poate părea învechit; este posibil ca elevii mai tineri să aibă nevoie de ajutor cu unele dintre instrumente.

 **RATA DE RECOMANDARE DIN PARTEA PROFESORILOR (SCOR):** 4.7/5