



Visual Dictionary

Wskazówki dotyczące tworzenia Słownika wizualnego
krok po kroku



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Spis treści

Spis treści	2
1. Wprowadzenie	3
Rola Słownika Wizualnego jako narzędzia cyfrowego w klasie	3
Wprowadzenie grywalizacji zasobów wizualnych na zajęciach na przykładzie zasobów słownika wizualnego resources	5
2 Jak uzyskać kod do rejestracji	5
3 Gromadzenie materiałów wizualnych do tworzenia słownika	6
Ramy prawne pozyskiwania materiałów do Słownika wizualnego	6
Tworzenie własnych materiałów wizualnych - szybki przegląd darmowych i łatwo dostępnych edytorów graficznych	8
4. Tworzenie nowego kursu	10
4.1. Krótka instrukcja do utworzenia słownika:	10
4.2. Biblioteka słowników wizualnych	11
4.3. Edytowanie informacji o kursie	11
4.4. Tworzenie nowej strony	12
4.5. Dodawanie hotspota	12
4.7. Including Navigation Dodawanie nawigacji	16
4.8. Aspekt wizualny	19
5. Przeglądanie tłumaczeń zasobów słownika	21

1. Wprowadzenie

Rola Słownika Wizualnego jako narzędzia cyfrowego w klasie

Projekt SWIM ma na celu promowanie innowacyjnego podejścia do metod nauczania języków obcych opartego na wizualizacji wiedzy z wykorzystaniem narzędzia Visual Dictionary Online Creator. W niniejszym dokumencie przedstawimy ogólny pogląd na rolę Słownika wizualnego jako narzędzia cyfrowego w klasie, gamifikację zasobów wizualnych na zajęciach na przykładzie zasobów Słownika wizualnego, przegląd tematu gromadzenia materiałów wizualnych do własnych zasobów oraz instrukcję krok po kroku, jak tworzyć własne zasoby i kilka wskazówek, które zapewnią efektywną stronę wizualną.

Skuteczność wprowadzania wizualizacji do procesu nauczania jest faktem powszechnie znanym, potwierdzonym przez wiele badań. Wykorzystanie przez nauczyciela różnych form obrazowych, od fotografii, rysunków, grafik po diagramy, pozwala na bardziej efektywne przekazywanie informacji, niż gdyby miało to miejsce przy użyciu prostych opisów tekstowych. Wykorzystanie obrazów to nic innego jak ich wizualizacja, dzięki której uczniowie są w stanie powiązać zdobytą wiedzę, lepiej rozumiejąc temat.

- Mózg potrzebuje około 0,5 sekundy na przetworzenie obrazów, podczas gdy na przygotowanie około 20-25 słów potrzebuje około 6 sekund,.
- Większość czytelników zwraca uwagę na bogatą w zdjęcia część strony internetowej, podczas gdy na tekst zwraca się tylko 20% uwag¹
- Ze wszystkich informacji przekazywanych do mózgu 90% to informacje wizualne
- Ludzie są w stanie zrozumieć sens sceny wizualnej w czasie krótszym niż 1/10 sekundy
- Nasz mózg widzi obrazy, które trwają zaledwie **13 milisekundy**,
- Ludzkie oko może zarejestrować **36,000 komunikatów wizualnych w ciągu godzin²**.



¹ http://changingminds.org/explanations/learning/active_learning.htm

² https://www.researchgate.net/publication/261677104_The_Visual-Spatial_Learner

Wprowadzenie grywalizacji zasobów wizualnych na zajęciach na przykładzie zasobów słownika wizualnego resources

Dzięki SWIM - Słownikowi Wizualnemu edukatorzy będą mogli w prosty sposób tworzyć materiały wizualne według własnych potrzeb, a także korzystać z już istniejących i opublikowanych materiałów. Narzędzie to może być wykorzystywane zarówno do nauczania nowego materiału, jak i do sprawdzania zdobytej wiedzy.

Innym czynnikiem zwiększającym skuteczność materiałów do nauki języków obcych jest ich grywalizacja. Im bardziej proces uczenia się przypomina grę (jest oparty na rywalizacji, ma cel, warunki zwycięstwa itp.), tym bardziej przyciąga uwagę ucznia do tematu lekcji.

Nasze narzędzie SWIM - Słownik wizualny zawiera kilka elementów, które pomogą nauczycielom w grywalizacji ich na zajęć i sprawią, że proces uczenia się będzie nie tylko bardziej efektywny, ale także bardziej atrakcyjny dla uczniów.

Nasze narzędzie SWIM - Visual Dictionary oferuje kilka atutów, które pomogą nauczycielom w tworzeniu gier i zabaw w klasach i sprawią, że proces uczenia się będzie nie tylko bardziej efektywny, ale także bardziej atrakcyjny dla uczniów.

Nasz Słownik Wizualny posiada pewne elementy grywalizacji, które uczynią naukę języków dużo łatwiejszą i zabawniejszą dla uczniów. Oprócz różnych poziomów trudności i wymogu ukończenia jednego tematu, aby uzyskać dostęp do innych, zawiera on również proste gry sprawdzające wiedzę uczniów - platforma posiada funkcję, która pozwala na sprawdzenie wiedzy w mini-grach polegających na dopasowaniu słów do obrazka lub zapisaniu właściwego słowa w zakładkach.

2 Jak uzyskać kod do rejestracji

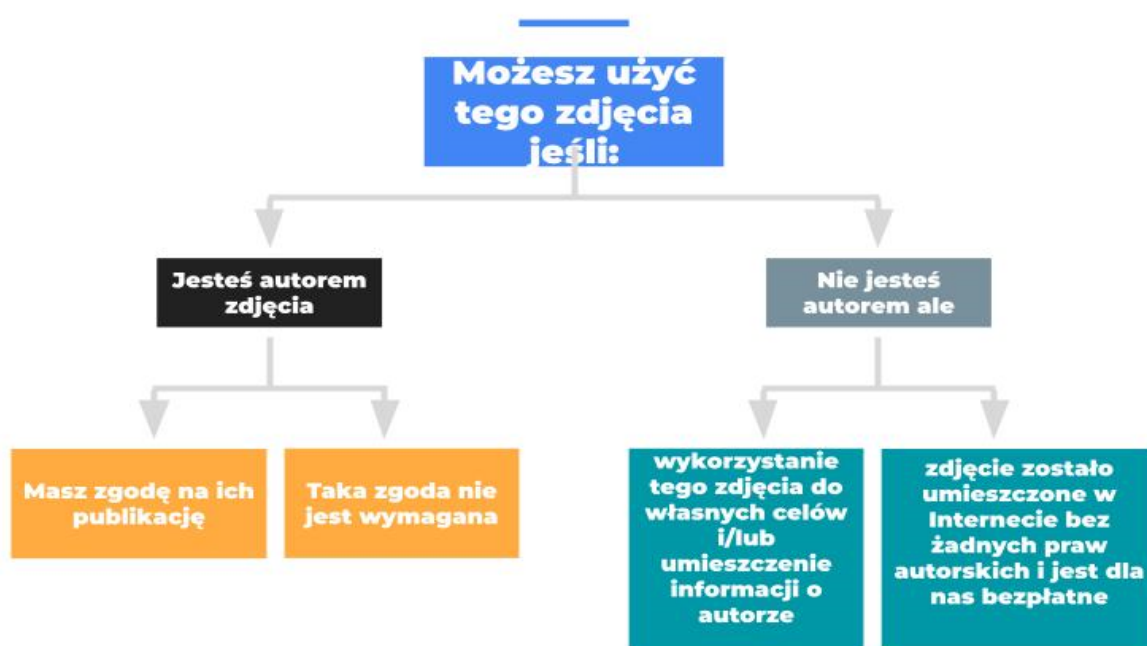
Skontaktuj się z partnerami projektu

webmaster@visualdictionary.eu

3 Gromadzenie materiałów wizualnych do tworzenia słownika

Ramy prawne pozyskiwania materiałów do Słownika wizualnego

Przygotowując materiały do stworzenia własnych zasobów Słownika wizualnego, nauczyciele muszą się upewnić, że zdjęcia i grafiki, których używają, nie są chronione prawami autorskimi.



Istnieje wiele stron internetowych, na których nauczyciele mogą łatwo znaleźć np. zdjęcia do swobodnego wykorzystania (CC0 - Creative Commons 0), na przykład:

pixabay.com

gratisography.com

kaboompics.com

pexels.com

flickr.com

stocksnap.io

unsplash.com

jopwell.pixieset.com

createherstock.com

freepik.com

istockphoto.com

deathtothestockphoto.com

lifeofpix.com	burst.shopify.com	gettyimages.com
canva.com/photos/free	freeimages.com	picjumbo.com
crello.com	depositphotos.com	flickr.com

Inną opcją jest szukanie grafiki w wyszukiwarce, np. Google, gdzie w opcjach zaawansowanych można filtrować wszystkie wyszukiwania w taki sposób, aby pokazywały tylko te obrazy, które można wykorzystać bez obawy o prawa autorskie. Ponadto Google daje nam możliwość filtrowania według koloru, rozmiaru lub typu grafiki. Filtr praw autorskich umożliwia wyszukiwanie obrazów, do których dołączone są informacje o licencji. Google filtruje obrazy według licencji na podstawie informacji dostarczonych przez witryny udostępniające obrazy lub przez osoby udostępniające obraz.

Najlepszym rozwiązaniem jest sprawdzanie informacji o licencji danego zdjęcia. Możesz kliknąć łącze "Szczegóły licencji" i sprawdzić, czy informacje są poprawne u dostawcy licencji i na stronie, na której znajduje się obraz. Aby znaleźć szczegóły licencji: wybierz obraz, a następnie kliknij przycisk Szczegóły licencji pod nim.

Warto pamiętać, że nie wszystkie licencje Creative Commons są CC0 - istnieją również obrazy, które można wykorzystywać bezpłatnie, ale wymagają podania źródła. Mogą też istnieć ograniczenia co do sposobu i kontekstu ich wykorzystania. Na przykład licencja zdjęcia może zawierać informację, że nie można go edytować ani używać do celów komercyjnych. Możesz również znaleźć obrazy, które mają licencje inne niż Creative Commons i mogą pochodzić z serwisów bezpłatnych lub komercyjnych, które wymagają uiszczenia opłaty.

Jeśli przeszukiwanie Internetu w poszukiwaniu idealnego darmowego zdjęcia nadal nie przyniosło oczekiwanych rezultatów, są jeszcze pewne sposoby na obejście tego problemu, na przykład istnieją strony, na których zwykle trzeba płacić za zdjęcia, ale pozwalają na pobranie kilku darmowych zdjęć bez znaku wodnego, jeśli założysz konto w ich serwisie. Można też sprawdzić, czy istnieje sposób na skontaktowanie się z autorem interesującego nas zdjęcia/grafiki o zgodę na jego wykorzystanie. W takiej sytuacji warto zaznaczyć kto jest autorem zdjęcia.

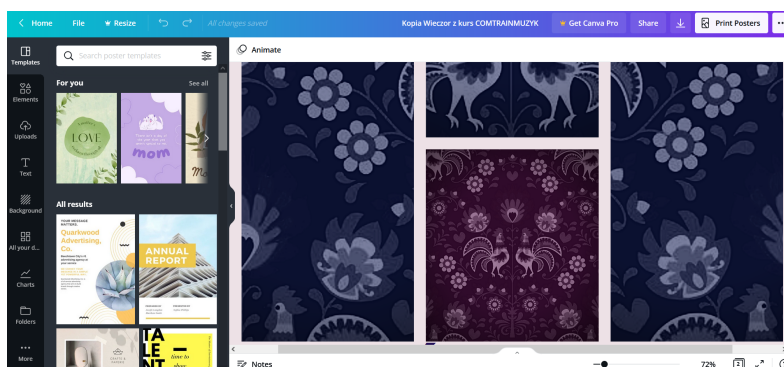
Nawet jeśli wszystkie wymienione powyżej sposoby zawiodą, zawsze można wykorzystać własne zdjęcia. Nawet jeśli nie masz akurat przyjaciół, którzy są fotografami, lub sam nim nie jesteś, możesz poprosić znajomych o pozowanie do amatorskiego zdjęcia, którego potrzebujesz.

Tworzenie własnych materiałów wizualnych - szybki przegląd darmowych i łatwo dostępnych edytorów graficznych

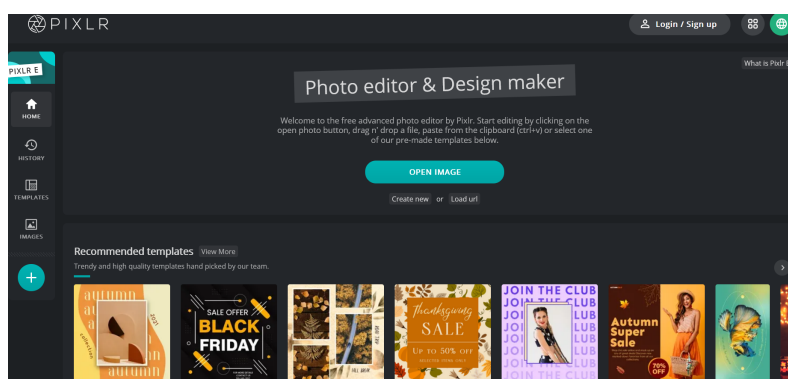
Jeśli chodzi o gromadzenie zasobów graficznych - zdjęcia czy gotowe grafiki nie są tu jedyną opcją. Istnieje wiele darmowych i łatwo dostępnych edytorów graficznych, które mogą pomóc twórcom w skomponowaniu np. kolażu.

Czas na kreatywność!

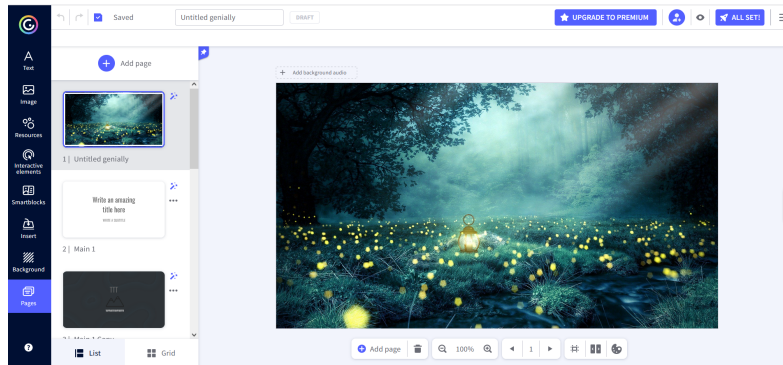
- Canva editor



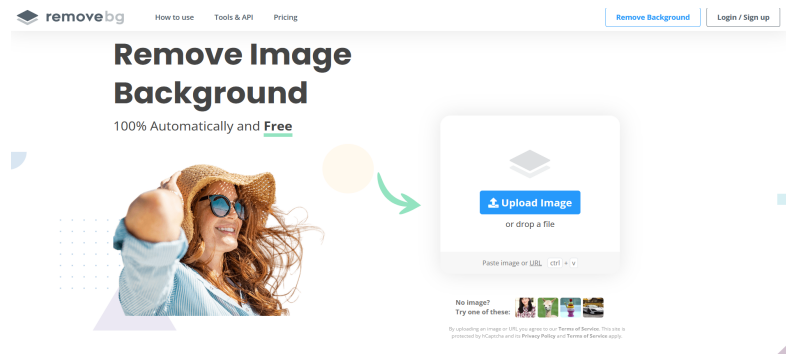
- PIXLR



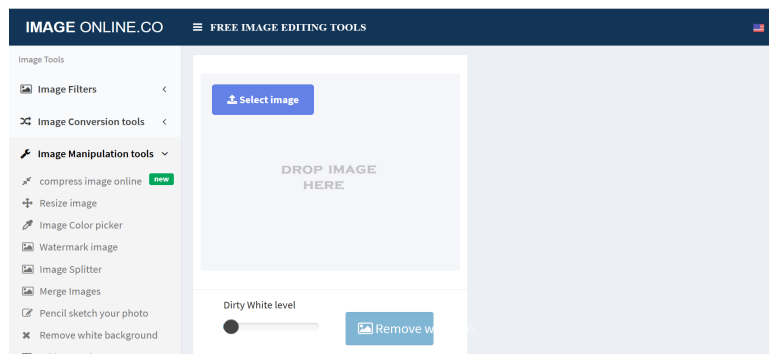
- Genial.ly



remove.bg



- image online.co



4. Tworzenie nowego kursu

4.1. Krótka instrukcja do utworzenia słownika:

1. Zarejestruj się lub zaloguj na stronie <https://visualdictionary.eu/page>
2. Kliknij zakładkę Słownik Wizualny
3. Kliknij przycisk Utwórz Kurs
4. Wypełnij wszystkie wymagane pola
5. Znajdź swój zasób w bibliotece i przejdź do trybu edycji
6. Dodaj pierwszą stronę - najlepiej typu "tekst i slajd"
7. Dodaj i dostosuj hotspoty na twoim zdjęciu
8. Dodaj dowolną liczbę zakładek i stron do swojego słownika
9. Dodaj nawigację między stronami za pomocą punktów dostępu, korzystając z menu edycji punktów dostępu
10. Dodaj tłumaczenia
11. Udostępnij swój słownik za pomocą linku lub umieść go na swojej stronie

Więcej informacji można znaleźć w Instrukcji obsługi słownika wizualnego.

4.2. Biblioteka słowników wizualnych

Po zarejestrowaniu lub zalogowaniu się na stronie visualdictionary.eu i wybraniu zakładki Słowniki wizualne, zostaniesz przekierowany do biblioteki słowników wizualnych, gdzie będziesz mógł tworzyć nowe kursy oraz korzystać z już istniejących.



4.3. Edytowanie informacji o kursie

Po wybraniu przycisku *Utwórz kurs* zostaniesz przekierowany do menu tworzenia kursu, gdzie możesz nadać nazwę nowemu kursowi, wybrać jego języki, kategorię oraz pobrać okładkę.

Ważne jest, aby ustawić status kursu jako opublikowany, aby można go było później łatwo odnaleźć na platformie.

KURSY > EDYTOR KURSÓW > UNNAMED

Tytuł:

Języki* Niemiecki Angielski Hiszpański Fiński Polski Portugalski

Strona tytułowa Prześlij obraz No file chosen

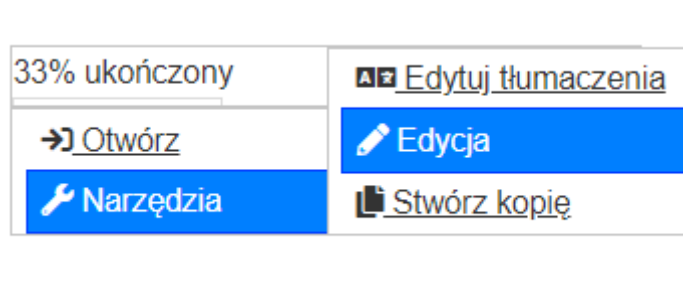
Status Opublikowany Nie opublikowany

Prywatność Publiczny Wybrani użytkownicy

To ustawienie kontroluje ogólną dostępność kursu. Jeśli wybrano zostanie opcja wybrani użytkownicy, to zawartość kursu będzie dostępna tylko dla użytkowników i grup wybranych w panelu dostępu.

4.4. Tworzenie nowej strony

Po kliknięciu na przycisk Zapisz możemy wrócić do biblioteki głównej i odnaleźć nasz kurs. Aby przejść do trybu edycji, musimy wybrać opcję edytuj.



W ten sposób przejdziemy do spisu treści naszego nowego słownika, który na początku będzie wyglądał pusto. Na dole strony znajdziemy przycisk, który pozwoli nam stworzyć pierwszą stronę naszego nowego słownika

UTWÓRZ NOWĄ STRONĘ

4.5. Dodawanie hotspotów

Po wejściu do edytora prześlij obraz i dodaj tyle hotspotów, ile potrzebujesz, klikając dwukrotnie obszar, w którym chcesz je umieścić.

Hotspoty można dostosować do własnych potrzeb, wybierając dla każdego z nich kolor, rozmiar i ikonę. W menu edycji hotspotu, poniżej obszaru nazwy ikony, znajduje się

przekierowanie do strony internetowej (Font Awesome) zawierającej zbiór ikon, które można umieszczać we własnych hotspotach w celu ich wizualnej personalizacji. Po wybraniu odpowiedniej ikony wystarczy skopiować znajdujący się pod nią kod i wkleić go w polu tekstowym ikony.

TYTUŁ

KLIKNIJ ABY EDYTOWAĆ

OPIS

Click to edit

OBRAZ

Prześlij obraz No file chosen

WŁAŚCIWOŚCI HOTSPOTA

Kolor Czerwony Zielony Niebieski Fioletowy Różowy Pomarańczowy

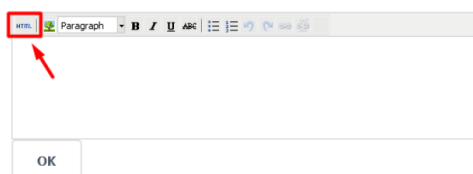
Rozmiar Mały Średni Duży

Ikona

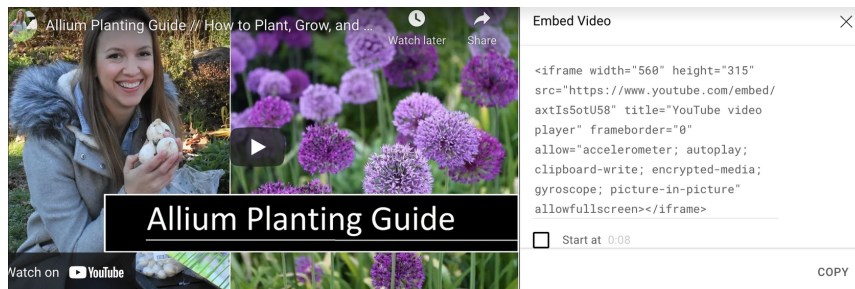
Dostosowywanie hotspota:

Kliknij na "Kliknij, aby edytować", aby nadać mu tytuł,

W opisie możesz dodać więcej tekstu dotyczącego Twojego hotspota, możesz tu również dodać multimedia, takie jak wideo poprzez udostępnienie linku lub osadzenie iframe filmu youtube w edytorze HTML.



Serwis Youtube posiada opcję umieszczania filmików, w której można znaleźć już wygenerowaną ramkę iframe dla twojego filmu.



Po wklejeniu go do edytora HTML zostanie on osadzony w Twoim hotspotcie,



- Aby dodać więcej wizualizacji, możesz przesłać obraz, kliknięcie przycisku Wybierz plik pozwoli Ci dodać obraz z Twojego komputera, a przycisk po prawej stronie pozwoli Ci wybrać obraz z banku obrazów,
- Możesz dostosować swój hotspot, wybierając jego rozmiar i kolor,
- Możesz nadać mu ikonę, taką jak strzałka lub plus,



[Szukaj ikon](#)

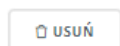
Example: plus +

Zawsze wyświetlaj podpowiedź

Pozycja podpowiedzi Lewa strona Prawa strona Na górze Na dole

Szerokość podpowiedzi

pl [en](#)



- Jeśli chcesz użyć innej ikony, kliknij przycisk Znajdź ikony tutaj, który przekieruje Cię na stronę fontawesome.com,
- Możesz wybrać pozycję etykiety narzędzia,
- Klikając skrót języka w dolnej części okna, możesz przetłumaczyć hotspot na wybrany przez siebie język.

Do stworzenia szablonu wykorzystane zostały zasadniczo trzy ikony, opierając się na ich funkcjonalności w ramach zasobów:

- Lupa ("szukaj-plus") dla nowych obszarów lub scen.
- kropka-koło ("dot-circle") do wyświetlania słów na ekranie
- Strzałka ("arrow-alt-circle-left") dla tych scen, które mogą oferować możliwość powrotu do sceny głównej.

4.6 Dodawanie nowej strony lub tworzenie zakładki

4.6.1. Jak dodać następną stronę

Kolejną stronę lub zakładkę możesz utworzyć na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest wybranie opcji utwórz nową stronę na stronie głównej edytora kursu.

UTWÓRZ NOWĄ STRONĘ

 STRONA TEKSTOWA I SLAJDOWA

Nowa strona wybranego typu zostanie wyświetlona na liście powyżej.

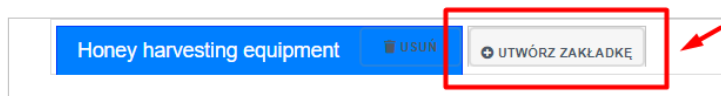
Drugi sposób polega na wejściu na już utworzoną stronę w trybie edycji, a następnie przewinięciu na sam dół edytora i kliknięciu przycisku Utwórz nową stronę.



4.6.2. Jak dodać zakładkę

Innym sposobem na rozbudowanie słownika i umożliwienie późniejszej nawigacji jest dodawanie do stron kolejnych zakładek.

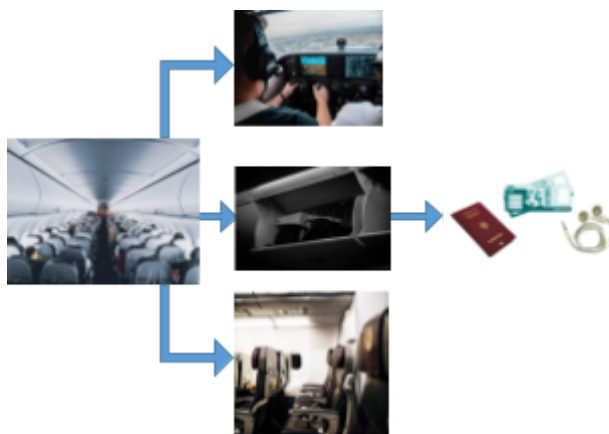
Przycisk tworzenia zakładki znajduje się na samej górze edytora stron



4.7. Dodawanie nawigacji

Tworząc własny słownik wizualny, warto wziąć pod uwagę możliwość poruszania się po różnych scenach zawartych w zasobach, co pozwoli zwiększyć liczbę słów.

Jak widać na poniższym obrazku, wybraliśmy pięć połączonych ze sobą scen. Sceny fotela pasażera, schowka nad głową i kokpitu są zależne od sceny głównej (kabiny) i mogą być przydatne do wprowadzenia różnych słów związanych ze słownictwem samolotowym. Ponadto istnieje czwarty obrazek, zależny od sceny schowka nad głową, zawierający różne elementy, które zwykle można znaleźć w bagażu. W rezultacie struktura zasobu będzie przypominać rozgałęzione drzewo, w którym poszczególne obrazy są ze sobą połączone.



Aby umożliwić taką nawigację, musimy utworzyć jeden specjalny hotspot dla każdej z nowych scen, po których chcielibyśmy nawigować. Jak widać na kolejnym rysunku, istnieją trzy punkty aktywne odpowiadające każdej z trzech scen przedstawionych w rozgałęzionym drzewie (fotel pasażera, schowek nad głową i kokpit). W tym przypadku chodzi o to, aby skupić się lub powiększyć określone obszary, które mogą dać możliwość dostępu do większej liczby słów. Na przykład, aby uzyskać dostęp do obszaru siedzenia pasażera, umieszczono hotspot w postaci szkła powiększającego.



Aby utworzyć taką nawigację, należy połączyć żądany punkt aktywny z odpowiednią stroną lub sceną. W tym celu należy przejść do ustawień punktu zapalnego i wybrać odpowiednią stronę, tak jak to widać na poniższym rysunku.

OVERHEAD LOCKER

DESCRIPTION

The **overhead locker** is a compartment where passengers can store their luggage

*I put my backpack in the **overhead locker** so I could easily access it.*

IMAGE

Select
Baggage content
Cockpit
Inside of a plane
✓ Overhead locker
Passenger overhead panel
Passenger seat

Colour red green blue purple pink orange

Ta nowa scena będzie koncentrować się na innym obszarze samolotu, a także pokaże więcej słów związanych z tym obszarem. W przypadku sceny ze schowkiem nad głową skupiamy się na konkretnym obszarze, który jest widoczny w scenie głównej. Jednak w tym szablonie stworzyliśmy także kilka obszarów, których nie widać w scenie głównej, np. scenę w kokpicie.

W tym konkretnym przypadku umieszczenie hotspota dla kokpitu w tym konkretnym miejscu nie stanowiłoby problemu, ponieważ użytkownik mógłby łatwo wywnioskować, że ten konkretny hotspot jest związany z tą sceną. Jednak niektóre obrazy mogą nie zawierać innych obszarów lub scen, które mogłyby być przydatne do zwiększenia jakości zasobów wizualnych. Aby uniknąć tego problemu, można wstawić kilka obrazów lub elementów, które wyraźnie odnoszą się do tych pożądaných scen.



Na przykład, na powyższym rysunku widać gabinet lekarski, ale nie ma wyraźnej części tej sceny, która mogłaby prowadzić użytkownika do nowej strony, na której są wyświetlane różne materiały medyczne. Z tego powodu w prawej dolnej części sceny umieszczono ikonę sprzętu medycznego, która umożliwia przejście do nowej strony, na której jest on wyświetlany, co poprawia jakość całego zasobu.

Co więcej, możemy również uwzględnić sceny zawierające wiele obiektów, np. zawartość bagażu. Daje nam to nieskończoną liczbę możliwości, ponieważ możemy stworzyć dowolny obraz zawierający dowolną liczbę elementów. W naszym szablonie scena z bagażem prowadziłaby do nowej sceny zawierającej różne obiekty, które zwykle można w nim znaleźć, np. paszport, słuchawki i kartę pokładową.



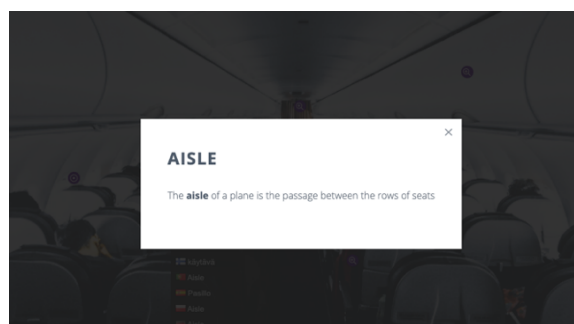
4.8. Aspekt wizualny

Jak już wspomniano, aby stworzyć silną tożsamość wizualną, wskazane byłoby, aby wszystkie zasoby stworzone w ramach projektu spełniały podobne standardy. Na przykład wskazane byłoby, aby wszystkie stworzone zasoby wykorzystywały te same kolory i ikony hotspotów.

W tym szablonie użyliśmy koloru fioletowego dla ikon przedstawiających słowa oraz prowadzących do nowych scen lub obszarów. Z drugiej strony, kolor czerwony został użyty dla tych ikon, które służą do przechodzenia do poprzedniej sceny, jeśli jest taka potrzeba. Ponadto, jak już wcześniej wspomniano, każdy z tych hotspotów ma swoją ikonę:

- Szkoło powiększające ("szukaj-plus") do wyszukiwania nowych obszarów lub scen.
- Okrąg z kropkami ("dot-circle") do wyświetlania słów na ekranie
- Strzałka ("arrow-alt-circle-left") dla tych scen, które mogą oferować możliwość powrotu do sceny głównej.

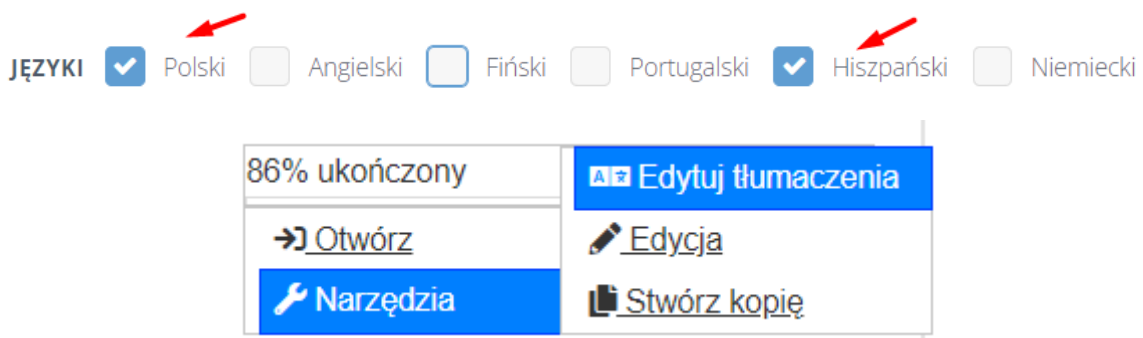
Jeśli chodzi o znaczenia słów, zostały one uwzględnione i są wyświetlane po naciśnięciu hotspota.



Pozwoliłoby nam to na tworzenie naprawdę kompletnych stron słowników wizualnych i wzmocnienie procesu uczenia się użytkowników.

5. Przeglądanie tłumaczeń zasobów słownika

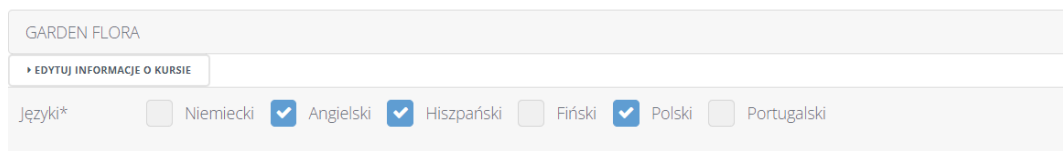
Do każdego słownika w bibliotece Visual Dictionary można dodać tłumaczenie na jeden z 6 języków (angielski, fiński, portugalski, hiszpański, polski lub niemiecki).



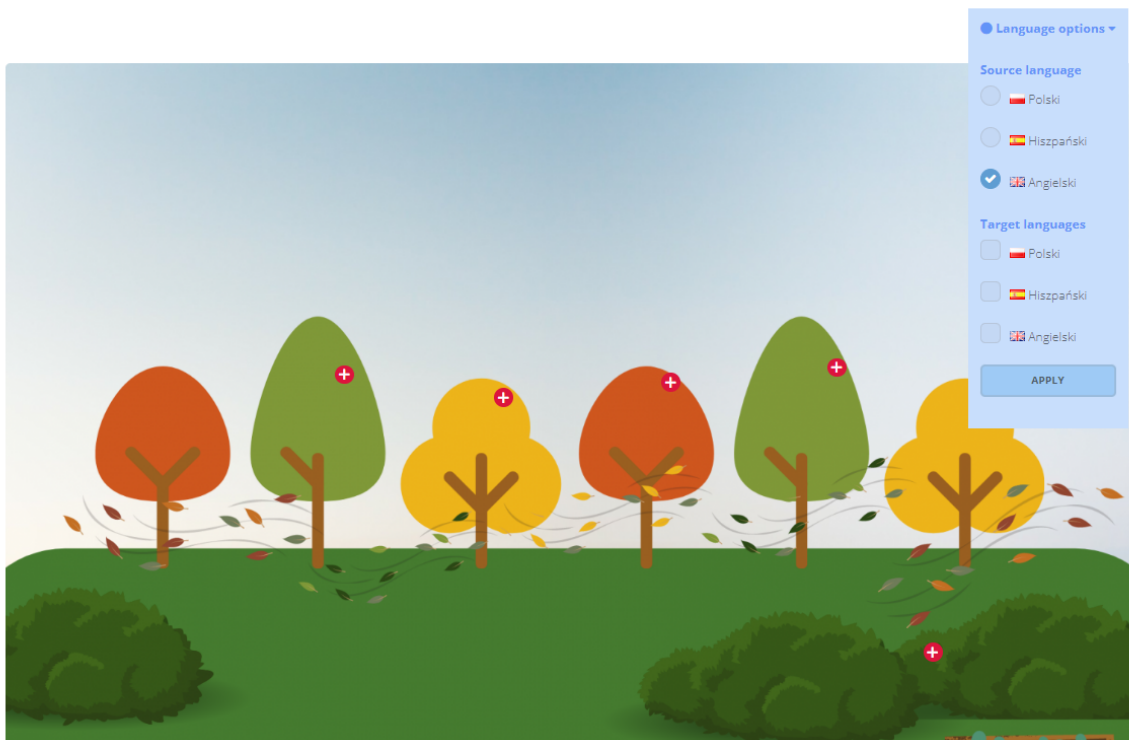
Po wybraniu opcji "Edytuj tłumaczenie" w menu, zostaniesz przekierowany do zakładki tłumaczenia

1	Tytuł	Elementy dekoracyjne	Elementos decorativos
	Opis	Click to edit	Click to edit
2	Tytuł	Elementy rekreacyjne	Elementos recreativos
	Opis	Click to edit	Click to edit
3	Tytuł	Elementy użytkowe	Elementos de utilidad
	Opis	Click to edit	Click to edit

Tworząc słownik wizualny, można wybrać języki, w których dany zasób będzie dostępny.



W trybie przeglądania słownika użytkownicy mogą wybrać język źródłowy i docelowy.



Jeśli skompletowany słownik ma przetłumaczoną zawartość, w widoku biblioteki obok miniaturki zdjęcia pojawi się symbol flagi.

A screenshot of a library item card. The card has a blue header with the word 'Travelling' in white. Below the header is a small image of a globe with flags. Underneath the image is the word 'TRAVELLING' in all caps. Below that are three small flags: German, Spanish, and English. There is a row of five blue stars. Below the stars is a progress bar showing '100% ukończony'. At the bottom of the card are three menu items: 'Otwórz' with a right arrow, 'Więcej opcji' with a gear icon and a right arrow, and 'Narzędzia' with a wrench icon and a right arrow.