

Przydatne aplikacje, czyli jak uatrakcyjnić zdalne nauczanie

Na dobry początek...

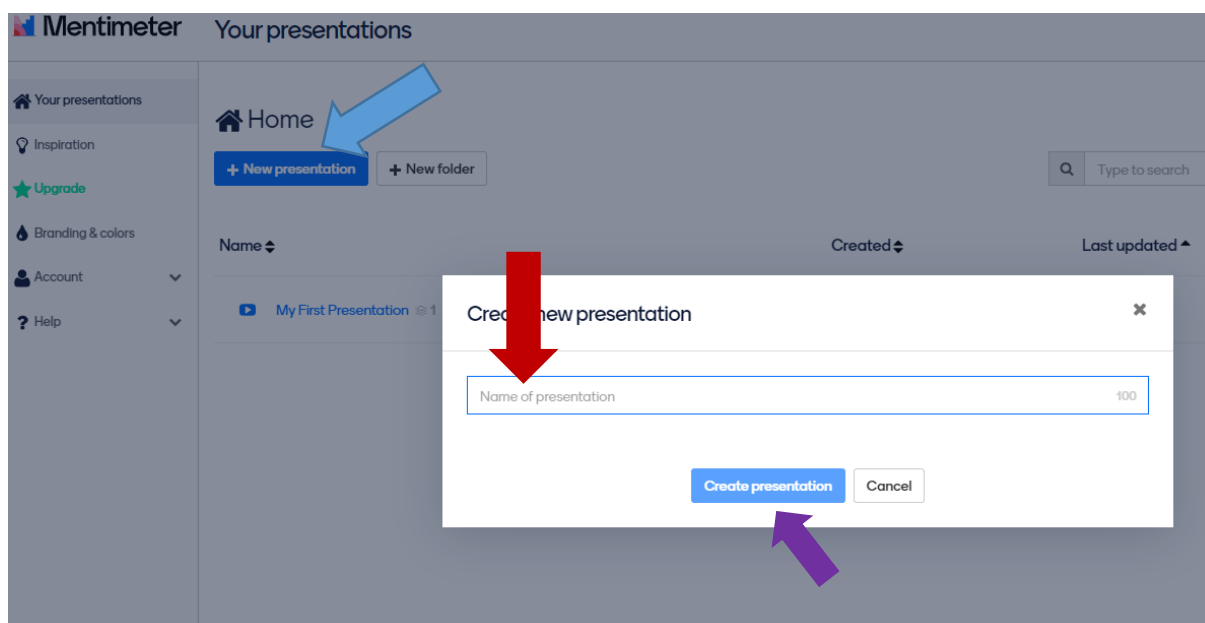
Żyjemy w kulturze ikonicznej, więc lekcję warto zacząć od obrazu, aby zaintrygować i jednocześnie pobudzić uczestników do aktywności. Warto skorzystać tutaj z aplikacji **MENTIMETER**.



Program pozwala na tworzenie interaktywnych prezentacji umożliwiających natychmiastową reakcję słuchacza. Wyniki pokazują się w czasie rzeczywistym i są wyświetlane w wybranej formie (np. słupków czy chmury tagów).

Aby skorzystać z możliwości programu, wchodzimy na stronę <https://www.mentimeter.com/> i rejestrujemy się, klikając w **Get started** (można logować się przez konto Google lub Fb).

Po wejściu na stronę klikamy „**New presentation**” i po otwarciu się nowego okna **nadajemy tytuł** naszej prezentacji i klikamy „**Create presentation**”.

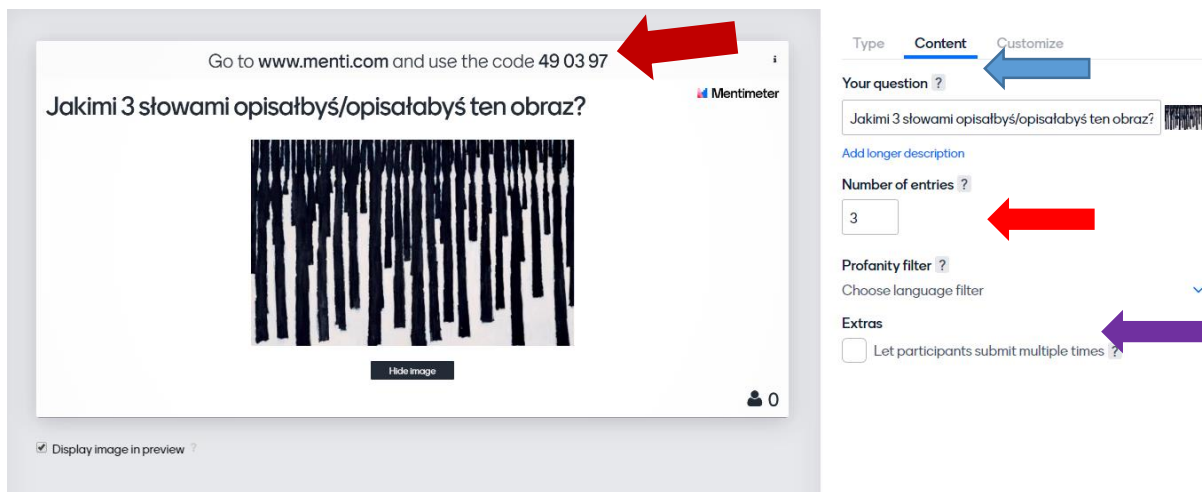


W kolejnych krokach musimy wybrać formę prezentacji wyników. W wersji bezpłatnej programu mamy następujące trzy możliwości:

1. **Question type**- różne sposoby na zadawanie pytań w tym:
 - **Multiple choice**- test wielokrotnego wyboru.
 - **Image choice**- wybór z wykorzystaniem obrazu
 - **Word cloud**- zastosowanie chmury wyrazowej.
 - **Scales**- zastosowanie skali Open/ended- zastosowanie otwartego pytania.
 - **100 points**- zastosowanie wykresów.
 - **2 by 2 Matrix**- umieszczenie odpowiedzi na wykresie.
 - **Who will win?**- głosowanie „Kto zwycięży?”.
 - **Q&A**- pytanie i odpowiedź.
2. **Quiz**- test wielokrotnego wyboru.
3. **Quick slide**- tworzenie slajdów prezentacji według szablonów.

Aby dowiedzieć się, na czym dany quiz polega, wystarczy wskazać myszką na określony typ i program sam wyświetli nam jego możliwości. Poniżej przykład zastosowanie **chmury wyrazowej**.

Jeżeli chcemy, aby wyniki ułożyły się w chmurę wyrazową, klikamy w „**Word Cloud**”.



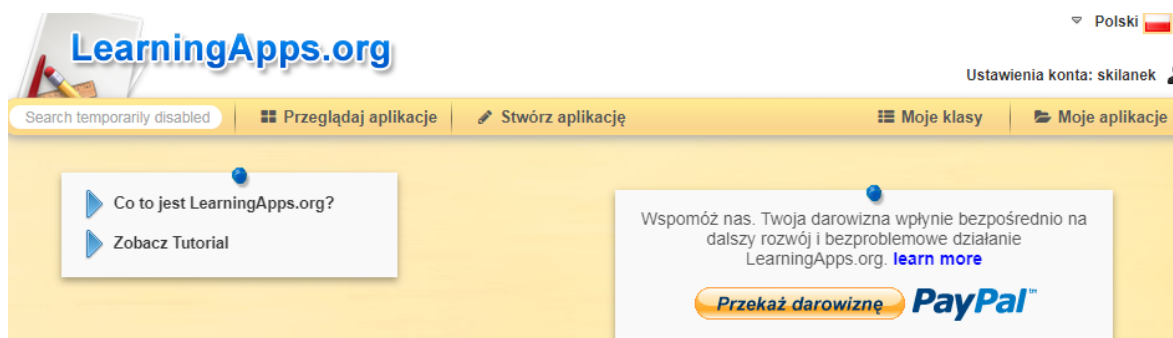
Pojawia się strona do wypełnienia naszymi informacjami. Po prawej stronie w polu „**Your question**” wpisujemy pytanie dla uczestników naszej ankiety. Możemy również **dołączyć zdjęcie lub film**. Wybierając opcję „**Add a longer description**”, dodajemy dłuższy opis np. obrazu. Następnie decydujemy, ile **możliwości odpowiedzi** ma każda osoba. Możemy również zezwolić uczestnikom na udzielenie tej samej odpowiedzi kilka razy. Wtedy zaznaczamy opcję „**Allow audience to submit more than once**”. Narzędzie automatycznie zapisuje dokonywane przez nas zmiany, co widzimy przy zakładce „**Saved**” (zapisane). Aby wyświetlić przygotowaną prezentację, klikamy w przycisk „**Present**”.

Każdy z uczestników, który chce odpowiedzieć na pytania, powinien wejść na stronę **www.menti.com** lub skorzystać z bezpłatnej aplikacji na tablety czy telefony. Po wejściu na stronę należy wpisać **kod**, który pojawia się na **górze prezentacji**. Po wpisaniu kodu każdy z uczestników rozpoczyna wpisywanie swoich odpowiedzi, tyle ile osoba tworząca prezentację wyznaczyła. Wyniki wyświetlają się automatycznie na ekranie.

Prosimy uczestników o odpowiedź...

Jeśli chcemy utrwalić pojęcia, sprawdzić znajomość dat lub połączyć autorów z tytułami dzieł, warto skorzystać z licznych możliwości, jakie daje **Learning Apps**.

Po zalogowaniu się na stronę <https://learningapps.org/>, możemy uzyskać podgląd do gotowych już aplikacji, które są podzielone na przedmioty i poziomy nauczania. Jeśli jesteśmy gotowi, klikamy „**Stwórz aplikację**” i wybieramy jej typ. W prawym górnym rogu jest też możliwość przetłumaczenia aplikacji na język polski. Zapisane zadania są dostępne na naszym koncie.



Gotowe ćwiczenie możemy udostępnić publicznie i ściągnąć jego link w dwóch postaciach lub w formie kodu QR.

Oto przykładowy kod i adres: <https://learningapps.org/display?v=p5gyw8hsk20>



Gry i zabawy internetowe

Jeśli chcemy, aby nasi uczniowie zaangażowali się w zajęcia, pozwólmy wybrać pytania, na które mogą odpowiedzieć, lub rozwiązać krzyżówki online. Aplikacja **Wordwall** daje możliwość stworzenia takich interaktywnych zadań. Wersja bezpłatna bogata jest w różnorodne szablony, więc warto od czasu do czasu wprowadzić do nauczania taki zabawny gadżet. Podobnie jak w poprzedniej aplikacji istnieje możliwość wykorzystania udostępnionych publicznie ćwiczeń przygotowanych przez użytkowników aplikacji.

<https://wordwall.net/pl>



Prosty sposób tworzenia własnych materiałów dydaktycznych.



Twórz indywidualne ćwiczenia dla swojej klasy.
Testy, łączenie w pary, gry słowne i wiele więcej.

[Zobacz przykładowe materiały](#) [Utwórz swoje pierwsze ćwiczenie](#)

Proste jak 1-2-3

Twórz indywidualne materiały za pomocą zaledwie kilku słów i kilku kliknięć.

- 1** Wybierz szablon.
- 2** Dodaj elementy.
- 3** Wydrukuj swoje ćwiczenia lub zagraj na ekranie.



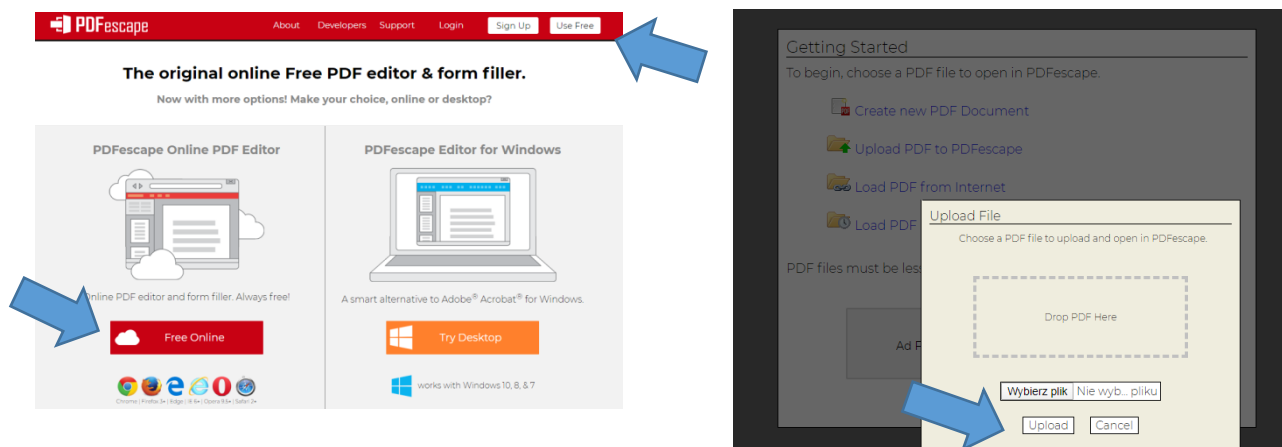
A tu przykład ruletki z pytaniami do tematu „Jak czytać dzieło sztuki?”:

<https://wordwall.net/pl/resource/1257328/jak-czyta%c4%87-dzie%c5%82o-sztuki>

Trochę poważniej, czyli aktywne karty pracy

Zdalne nauczanie zaskoczyło nas i naszych uczniów. Nie ma w domu drukarki, skończył się tusz lub zapomnieliśmy wziąć zeszytu ćwiczeń. Co prawda możemy pobrać karty PDF z internetu, ale co mają zrobić uczniowie? Wtedy z pomocą przychodzi strona <https://www.pdfescape.com/windows/>. Jest to **generator aktywnych kart pracy**.

Strona ta nie wymaga rejestrowania i ściągnięcia oprogramowania. W wersji online wczytujemy do programu przygotowany uprzednio plik PDF (wybierz plik->UPLOAD).



We wczytanym pliku możemy wstawić pola do uzupełnienia przez ucznia i pola odsyłające do stron internetowych. Program pozwala na dodawanie notatek do plików, wstawianie obrazów, tekstu i innych elementów graficznych. Możemy tworzyć interaktywne formularze i checklisty. Gotowe wytwory możemy zabezpieczyć hasłem.

Tutorial o sposobie przygotowania kart udostępniono na YOUTUBE w grupie **Social Media Tools**:

https://www.youtube.com/watch?v=Eftj96_MS-c

Na zakończenie...

Lista przydanych aplikacji wydłuża się z dnia na dzień. Można byłoby ten artykuł wzbogacać niemal w nieskończoność. Aby nie pogubić się w tym gąszczu, warto wybrać sobie kilka przydanych narzędzi.

Mimo że większość z tych programów obsługujemy intuicyjnie, ich zbyt duża liczba może wprowadzać nas i naszych uczniów w stan zagubienia. Podjęcie decyzji o ograniczeniu aplikacji sprawi, że ich obsługa będzie przebiegała sprawnie i zajmie mało czasu.

Zatem dokonajmy wyboru i praktykujmy...