



Erasmus+

Projekt „*Rutynie mówimy nie – podnoszenie konkurencyjności i atrakcyjności kształcenia sposobem zapobiegania wypaleniu zawodowemu*”
realizowany w ramach Programu Erasmus+

Opracowanie oparte na materiałach zdobytych na kursie:

„Stimulating creativity and innovation in the classroom”

Termin: *03-08 lipca 2017r.*

Miejsce: *Sesimbra w Portugalii*

Autor opracowania: *Marzenna Seroczyńska, Zofia Falkowska*

Tytuł opracowania: *Przewodnik po interaktywnych narzędziach pracy z uczniem*



Erasmus+

Projekt „*Rutynie mówimy nie – podnoszenie konkurencyjności i atrakcyjności kształcenia sposobem zapobiegania wypaleniu zawodowemu*” realizowany w ramach Programu Erasmus+

sfradao@gmail.com

Set
2016

ONLINE WEB TOOLS



Interactive timelines,
adding photos,
video and text



Presentations by
zooming in /out, around
a large flat canvas

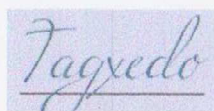


Mind mapping and
brainstorming
diagrams online.



padlet

Interactive posters,
including different
types of media



Word clouds
with different
shapes

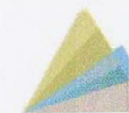


SurveyMonkey

Surveys and
questionnaires,
plus results



Game-like quizzes to
test the knowledge
of an audience.



ANIMOTO

Storytelling using
video with music,
images and text.





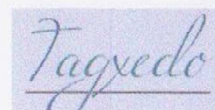
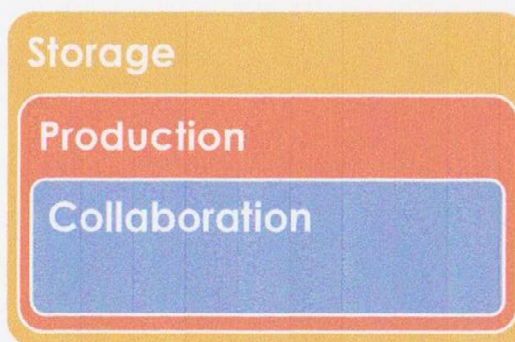
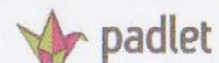
Erasmus+

Projekt „*Rutynie mówimy nie – podnoszenie konkurencyjności i atrakcyjności kształcenia sposobem zapobiegania wypaleniu zawodowemu*” realizowany w ramach Programu Erasmus+

sfradao@gmail.com

Set
2016

ONLINE WEB TOOLS





PROGRAMY NA SMARTFONY DO WYKORZYSTANIA NA LEKCJACH:

BIOLOGII:

ANATOMY 4D: <http://daqri.com/anatomy-4d>

CHEMII:

ELEMENTS 4D: <http://daqri.com/elements-4d>

FIZYKI:

StarTracker VR przy wykorzystaniu gogli Default Cardboard

Wszystkie można zainstalować na smartfonie bezpłatnie ze Sklepu Play.

Plickers to aplikacja, dzięki której możemy przeprowadzić szybką sondę w klasie lub mały test przy użyciu specjalnych kart i smartfona.

1. Każdy uczeń otrzymuje unikalny drukowany kod - paper clicker (papierowy pilot)
2. Uczniowie udzielają odpowiedzi pokazując swoje kody (w załączniku). Kierują je w stronę smartfonu nauczyciela.
3. Wskazanie jednej z maksymalnie czterech poprawnych odpowiedzi następuje poprzez ustawienie kodu stosownym bokiem do góry (kody powinny mieć z tyłu oznaczenia A, B, C, D).
4. Nauczyciel otrzymuje natychmiast wykres słupkowy oraz wyniki każdego ucznia.



Wchodzimy na stronę:

www.plickers.com

Zakładamy konto w "Sign in" (prawy górny róg)

Po zalogowaniu klikamy w zakładkę "Details"

Następnie przechodzimy do strony „*get your cards*” aby wydrukować karty dla naszych uczniów.

Wybieramy „*Download the pdf 5,5"x5,5"* i drukujemy kody (2 sztuki na stronie A4). Wszystkich kodów jest 40, każdy inny. (Warto zastanowić się czy wszystkie będą nam potrzebne i wydrukować tylko odpowiednią ilość.)

Karty przycinamy tak, aby miały kształt kwadratów. Jeśli tylko mamy możliwość, warto kartki z kodami załaminować.

Kolejny krok, jaki musimy wykonać, to jest pobranie aplikacji **Plickers** na telefon lub tablet.

W tym celu klikamy w jedno z niebieskich pól „*Download for Android*” lub „*Download for iOS*” i postępujemy zgodnie ze wskazówkami. Do logowania w aplikacji mobilnej używamy tego samego loginu i hasła, które podaliśmy na stronie www.plickers.com. Teraz mamy już wszystko, co jest potrzebne aby używać Plickers.

Przechodzimy do działania: logujemy się na stronie www.plickers.com lub, jeśli jesteśmy zalogowani, klikamy w prawym górnym rogu w „*My Account*”, następnie wybieramy na stronie przycisk „*Classes*” i za pomocą „*+ Add a new class*” tworzymy nowe klasy, z którymi będziemy pracowali.

Każdemu uczniowi w danej klasie zostaje przypisany konkretny numer karty z kodem. Wprowadzając uczniów, zachowuję kolejność zgodną z numerem w dzienniku i tak nr karty z kodem odpowiada nr ucznia z dziennika.

W aplikacji na tablecie lub w smartfonie nie mamy możliwości wprowadzania nowych klas, musimy to zrobić wcześniej poprzez wersję przeglądarkową aplikacji.

W aplikacji Plickers nie mamy możliwości wprowadzania pytań i odpowiedzi. Musimy je przygotować w innej formie np. wyświetlamy na tablicy, korzystamy z gotowego testu w podręczniku, zadajemy pytania samodzielnie... itp. Kiedy



już mamy gotowe pytania dla uczniów, uruchamiamy aplikację **Plickers** w smartfonie lub na tablecie, wybieramy odpowiednią klasę oraz sposób wyświetlania wyników. Możemy mieć podgląd na to jak zagłosował każdy z uczniów albo ile poszczególnych odpowiedzi zostało przez uczniów wybranych. Przełączenia dokonujemy poprzez kliknięcie w obszar wykresu albo kart. Kiedy zadamy pytanie, uczniowie wybierają jedną prawidłową odpowiedź i ustawiają swoją kartę z kodem tak, aby wybrana litera A,B,C lub D znajdowała się na górze.

Uczniowie podnoszą swoje karty do góry, trzymając je tak, aby nie zasłaniać czarnych części. Nauczyciel w aplikacji na smartfonie lub w tablecie wybiera opcję „**scan**” i rejestruje odpowiedzi uczniów.

Na monitorze urządzenia nauczyciela pokazuje się liczba zeskanowanych odpowiedzi.

Gdy zarejestrujemy odpowiedź każdego ucznia, wybieramy „**Pause**” i możemy przejść do analizy wyników.

Po wykonanym zadaniu mamy dwie możliwości: wybieramy „**clear**” aby wyczyścić uzyskane wyniki lub „**next**” aby zapisać wyniki i przejść do kolejnego pytania.

Na tablecie mamy możliwość wyświetlenia wyników tylko aktualnego głosowania.

Zapisane wyniki wcześniejszych głosowań możemy obejrzeć logując się na stronie aplikacji i wybierając interesującą nas klasę.

Po wybraniu i kliknięciu w nazwę klasy ukaze nam się 10 ostatnich głosowań. Aby przeanalizować szczegóły głosowania klikamy w numer głosowania np. Poll 51697.