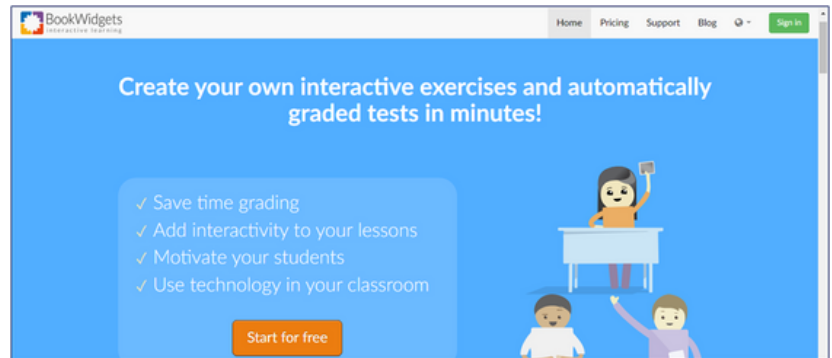







BOOKWIDGETS

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




 **CATEGORIE:** Instrumente pentru a dezvolta jocuri care să stimuleze discuțiile și munca în echipă.

 **NIVELUL DE STUDIU ȘI DISCIPLINA:** BookWidgets este un software de gamificare pentru profesori de la diferite niveluri, inclusiv profesori din ciclul primar, gimnazial sau liceu, profesori universitari și formatori profesioniști


 **SUCCINTĂ DESCRIERE:** BookWidgets este o platformă ușor de utilizat pentru crearea de exerciții interactive, cum ar fi etichete de ieșire, jocuri, cronologie și activități bazate pe fotografii și videoclipuri. Se poate asocia cu alte programe precum Google Classroom, Canvas și Moodle. O bibliotecă extinsă de widget-uri poate fi utilizată pentru a susține toate disciplinele.


TIMP PENTRU A CITI ACEST CARD: 3 minute

 **OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII:** BookWidgets își propune să implice elevii să învețe mai repede și să obțină o înțelegere mai profundă. Scopul este de a crește performanțele elevilor și de a face învățarea mai personalizată. Aplicația permite profesorilor să creeze activități, să evalueze cunoștințele elevilor și să interacționeze cu alți elevi. Acest instrument poate fi adaptat la diferite obiective de învățare în funcție de nevoile clasei. Ajută elevul se înțelege pe sine și să fie înțeles într-un limbaj corect și precis din punct de vedere sintactic.

 **CÂND ESTE NECESAR ACEST INSTRUMENT:** În învățare pentru prima dată; în consolidarea a ceea ce au învățat; Poate fi planificat și utilizat în funcție de ceea ce au învățat.

 **NIVEL DE DIFICULTATE ȘI VÂRSTA:** ușor; 3-5, 5-7, 7-11, 11-14, 14-18, 18+

 **DE CE SĂ FIE UTILIZAT ACEST INSTRUMENT:** Crearea de activități interactive în clasă și materiale didactice captivante este foarte ușoară cu BookWidgets. Această aplicație permite profesorilor să creeze rapid exerciții pentru toate subiectele, adaptate nevoilor, intereselor și nivelurilor de pregătire ale elevilor. Nu este necesară programarea. Deși organizarea widget-urilor poate fi confuză, este în general simplă și ușor de înțeles, economisind profesorilor timp prețios de pregătire. În plus, varietatea a peste 40 de widget-uri încurajează profesorii să încerce lecții digitale cu îndrumări pas cu pas atunci când încep. Exemple de toate widget-urile sunt, de asemenea, disponibile și pot fi copiate pentru utilizare. Având în vedere varietatea mare de widget-uri, profesorii pot crea lecții și activități simple pentru toate nevoile de învățare, deși acțiunile, în special jocurile, tind să se concentreze pe memorare și reamintire. Profesorii pot personaliza lecțiile și activitățile pentru a satisface nevoile elevilor și îi pot implica cu o abordare digitală. Opțiunile de evaluare sunt utile: foile de rezultate, chestionarele și foile de lucru oferă feedback imediat, mai ales că pot fi create ca autoverificări. Profesorii pot vedea, de asemenea, ce lucrări au fost predate de elevi pentru a monitoriza constant progresul.

 **DESCRIEREA INSTRUMENTULUI:** BookWidgets le permite profesorilor să creeze o multitudine de tipuri diferite de conținut interactiv. Exemple pentru fiecare tip de widget sunt disponibile ca șablon pentru a începe, iar un tutorial îi ghidează prin pași. Puteți crea 40 de widget-uri diferite care pot fi partajate printr-un link, cod QR, e-mail și Google Classroom. Evaluările simple care pot fi integrate includ foi de rezultate, chestionare și foi de lucru. În plus, copiii pot exersa și revizui abilitățile cu flashcard-uri, puzzle-uri etc. Când creați chestionare, puteți alege dintre peste 30 de tipuri de întrebări pentru toate domeniile de conținut. Profesorii pot include răspunsuri în configurație, astfel încât chestionarele să poată fi autoevaluate, iar elevii să poată primi feedback imediat

 **PREGĂTIREA SI CUM SE UTILIZAZĂ INSTRUMENTUL:** BookWidgets are un tablou de bord unde profesorul poate crea și pregăti un widget. Există mai multe tipuri de activități cu șabloane din care să alegeți. Accesați tutorialul Bookwidget pentru a afla cum să îl utilizați: <https://www.bookwidgets.com/tutorials/getting-started>

 **RESURSE NECESARE:** Computer/Notebook – Telefon mobil – Tabletă

 **RESURSE SUPLIMENTARE:**

- <https://www.bookwidgets.com/tutorials/getting-started>
- <https://www.bookwidgets.com/blog/2018/06/30-creative-things-you-can-do-with-bookwidgets>
- BookWidgets, BookWidgets Explainer Video <https://www.youtube.com/watch?v=lemQqxm0p5M>

 **AVANATJELE ȘI DEZAVANTAJELE UTILIZĂRII ACESTUI INSTRUMENT:****AVANTAJE**

Elevii sunt familiarizați cu dispozitivul. Cu toate acestea, unii elevi au dificultăți în a se familiariza cu un nou dispozitiv, altul decât cel pe care îl folosesc acasă. În acest caz, elevii își pot folosi dispozitivele, ceea ce poate fi reconfortant. Drept urmare, se pot concentra mai bine asupra lecției.

Învățare în afara orelor de școală. Elevii au tot materialul de la lecții și exerciții pe dispozitivele lor ușor accesibile. Cu toate funcțiile și aplicațiile, învățarea este mai captivantă și mai distractivă. Ca urmare, elevii au șanse mai mari să continue să studieze acasă, în afara orelor de școală.

Elevii vor fi mai organizați cu toate materialele de învățare și temele într-un singur loc.

DEZAVANTAJE

Elevi fără dispozitive. Acest instrument poate fi o idee bună, dar nu toți elevii au un dispozitiv pe care îl pot aduce la școală și este important să țineți cont de acest lucru. În plus, unii părinți nu aprobă sau nu au bugetul necesar.

Supraîncărcare. Este infrastructura școlilor pregătită pentru atât de multe dispozitive (diferite)? Toate aceste dispozitive mobile pot supraîncărca rețeaua wireless.

Distragerea atenției. Deoarece dispozitivele elevilor sunt proprii, este mult mai ușor să le fie distrasă atenția. Există jocuri, aplicații, rețele sociale etc. Trebuie stabilite reguli pentru a gestiona toate acestea.

 **RATA DE ECOMANDARE DIN PARTEA PROFESORILOR (SCARA): 4.7/5**