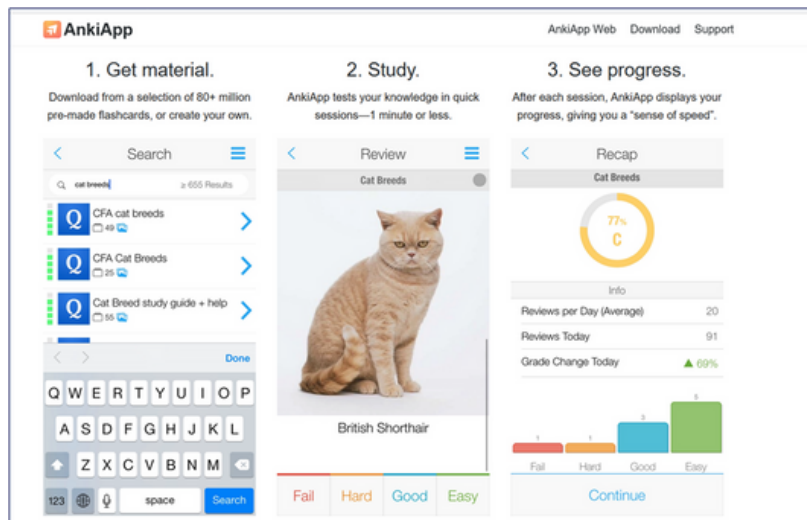


AnkiApp


ANKIAPP

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





 **KATEGORIA:** Działanie

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Wszystkie grupy wiekowe i przedmioty.


 **KRÓTKI OPIS:** AnkiApp to narzędzie do tworzenia fiszek i powtórek z gotowymi kartami i opcją tworzenia spersonalizowanych fiszek do powtórek.

CZAS CZYTANIA: 4 minuty

 **CELE NAUCZANIA:** AnkiApp oferuje fiszki obejmujące różne tematy. Dzięki fiszkom uczniowie mogą skutecznie powtarzać to, czego się już nauczyli i lepiej zapamiętywać nowe informacje. Nauczyciel może korzystać z istniejących już fiszek lub tworzyć własne, które może lepiej dostosować do potrzeb klasy.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Nauka po raz pierwszy; poszerzanie wiedzy z zagadnień, z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie, rozwiązywanie pojawiających się problemów.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy, 6+

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Fiszki istnieją w formie gotowej ale można je także dostosowywać do interesującego nas tematu, zaspokajając w ten sposób różne potrzeby użytkownika. Są wciągające, gdyż istnieje możliwość (oprócz słów) dodawania także obrazów i dźwięków do nich. Użytkownik wybiera ilość kart jakich chce użyć. Na odwrocie karty podane są odpowiedzi. Obrócenie karty umożliwia przejście do następnego pytania. Użytkownik może monitorować postępy w nauce poprzez kontrolę uzyskanych wyników.

OPIS: AnkiApp to aplikacja, która pozwala użytkownikowi (nauczycielowi, rodzicowi lub uczniowi) tworzyć fiszki do powtórki z dodatkiem obrazów i dźwięków w celu zmotywowania go do powtórki nauczanego materiału. To narzędzie oferuje gotowe karty, które użytkownik może wyszukiwać zamiast tworzyć nowe. Fiszki zawierają rozmieszczone w nich powtórzenia.

PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE: Aplikację można pobrać na system IOS lub Android. Użytkownik musi założyć konto, aby móc zapisywać materiały, ścieżkę nauki i postępy. Na wstępie użytkownik decyduje czy wybiera gotową talię fiszek, czy tworzy własne. Po pierwszym pytaniu aplikacja pokazuje, czy użytkownik poprawnie udzielił odpowiedzi. Użytkownik może również wybrać opcję wyświetlenia odpowiedzi. W zależności od prawidłowości udzielanych odpowiedzi system decyduje jak często dana karta ma pojawić się ponownie w celu powtórzenia.

PRZYKŁAD:

<https://www.educationalappstore.com/app/ankiap-p-flashcards>

NIEZBĘDNE ZASOBY: Komputer/Notebook lub telefon komórkowy.

DODATKOWE ŹRÓDŁA:

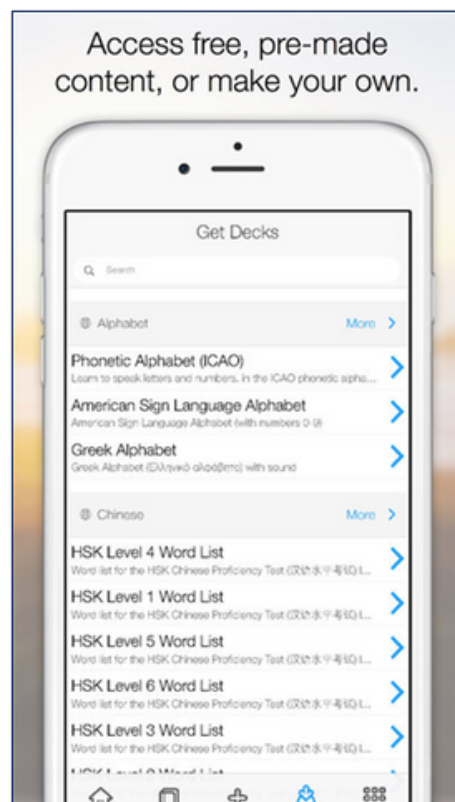
- AnkiApp instruktaż <https://www.youtube.com/watch?v=LFAFGiwNGqW>

ZALETY I WADY:

ZALETY Prosta w użyciu i przyjazna dla użytkownika aplikacja; konfigurowalna i wyłączna; dostępna za darmo na Androida i przeglądarkę komputerową; posiada funkcję zamiany tekstu na mowę.

WADY Chociaż aplikacja jest darmowa na Androida, to na IOS jest płatna.

WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI: 4/5






BOOK CREATOR

BOOK CREATOR


<https://bookcreator.com/>


 **KATEGORIA:** Narzędzia do tworzenia gier usprawniających dyskusję i pracę zespołową.

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Nauczyciele i uczniowie szkół podstawowych i średnich.


 **KRÓTKI OPIS:** Book Creator to platforma umożliwiająca użytkownikowi tworzenie cyfrowych interaktywnych książek z obrazkami, linkami, dźwiękami itp. Ma także kilka funkcji do tworzenia zabawnych eBooków.

CZAS CZYTANIA: 3 minuty


 **CELE NAUCZANIA:** Book Creator może być kreatywnym narzędziem do wprowadzenia zaangażowania i motywacji w klasie, w szerokiej gamie nauczanych przedmiotów. Ze względu na bogactwo reprezentowanych wzorców oraz możliwości włączenia obrazów, dźwięków i filmów, Book Creator może stać się wszechstronnym narzędziem edukacyjnym. Można go w dużym stopniu dostosować do profilu klasy i sprawić, by cyfrowe książki były bardziej przejrzyste. Dzięki temu cele nauczania można przekazać w precyzyjnym i poprawnym języku.


 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Nauka po raz pierwszy; poszerzanie wiedzy z zagadnień z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie; nauka nowego sposobu robienia czegoś.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Średni, 6+

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Book Creator umożliwia tworzenie angażujących materiałów, które pomogą przykuć i utrzymać uwagę uczniów, wzbudzając zainteresowanie różnymi przedmiotami, zwłaszcza w przypadku uczniów z trudnościami w uczeniu się. Narzędzia można użyć w różnych sytuacjach, nauczyciel może na przykład stworzyć ćwiczenie z historyjką na lekcję albo zlecić utworzenie takiego ćwiczenia uczniowi w formie pracy domowej.



 **OPIS:** Book Creator to narzędzie do tworzenia e-booków. Użytkownicy mogą rysować, wybierać obrazy, tła i formaty. Możliwe jest również robienie zdjęć, nagrywanie dźwięku i dodawanie różnych multimediów do książki. Po ukończeniu książki użytkownik może zdecydować, czy chce ją po prostu zapisać, opublikować online, czy też pobrać jako e-book. To narzędzie pozwala użytkownikowi stworzyć jedną bibliotekę z maksymalnie 40 książkami bez płatnej subskrypcji.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Najlepszym źródłem informacji o tym, jak zacząć korzystać z Book Creator, jest zapoznanie się z samouczkiem „Pierwsze kroki z Book Creator”: https://bookcreator.com/resource_type/tutorials/. Użytkownik może rozpocząć tworzenie nowej książki, dotykając na ekranie głównym przycisku „+” lub ikony „Nowa książka”. Użytkownik ma możliwość wybrania kształtu lub formatu książki oraz dodania zdjęcia, wideo, tekstu lub dźwięku przez naciśnięcie przycisku „+”. Narzędzie stwarza także możliwość rysowania. Jeżeli użytkownik nie jest pewny swoich umiejętności w tym zakresie, może wypróbować Google AutoDraw. Następnie może przenosić zawartość na stronę, zmieniać jej rozmiar i obracać zgodnie z potrzebami. Klikając przycisk „i”, użytkownik może znaleźć wiele opcji dostosowywania lub usuwania elementów, zmiany motywów lub dodawania tła. Aby coś dodać, należy ponownie kliknąć „+”. Użytkownik może również zostać Certyfikowanym Autorem Twórcy Książek, dołączając do krótkiego kursu: <https://app.bookcreator.com/certification/1>

 **PRZYKŁAD:** <https://vimeo.com/220782126>

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer/Notabook na grupę – Tablica interaktywna – Telefon komórkowy.

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Uczniowie mogą uwolnić swoją kreatywność i nagrać swój głos do książki, co będzie ich motywować do lepszego wymawiania słów; narzędzie może być używane także przez rodziców; do utworzenia cyfrowej książki można użyć dowolnego języka.

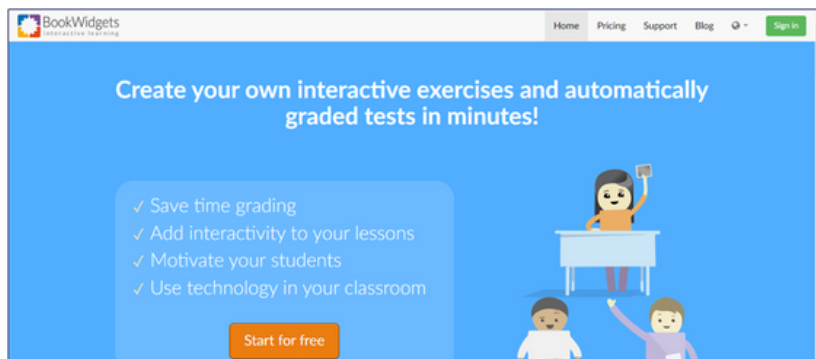
WADY To narzędzie może być skomplikowane dla młodszych uczniów, przez co mogą potrzebować pomocy.


 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 5/5




BOOKWIDGETS

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




 **KATEGORIA:** Narzędzia do tworzenia gier usprawniających dyskusję i pracę zespołową.

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** BookWidgets to oprogramowanie do grywalizacji dla nauczycieli na różnych poziomach kształcenia - od szkół: podstawowych, gimnazjów i średnich do szkół wyższych oraz profesjonalnych trenerów.

 **KRÓTKI OPIS:** BookWidgets to łatwa w użyciu platforma do tworzenia interaktywnych ćwiczeń, takich jak tagi wyjścia, gry, osie czasu oraz działań opartych na zdjęciach i filmach. Narzędzie integruje się z innymi programami, takimi jak Google Classroom, Canvas i Moodle oraz posiada obszerną bibliotekę widżetów (graficznych informacji), które mogą być wykorzystane do obsługi wszystkich obszarów tematycznych.

CZAS CZYTANIA: 3 minuty
.....

 **CELE NAUCZANIA:** BookWidgets ma na celu zaangażowanie uczniów w szybszą naukę i głębsze zrozumienie. Celem jest zwiększenie osiągnięć uczniów w nauce i uczynienie nauki bardziej spersonalizowaną. Aplikacja pozwala nauczycielom tworzyć zajęcia, oceniać osiągnięcia uczniów i wchodzić w interakcje z innymi uczniami. Narzędzie to można dostosować do różnych celów nauczania, zgodnie z potrzebami klasy.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Nauka po raz pierwszy; poszerzanie wiedzy z zagadnień z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie; planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy: 3-5, 5-7, 7-11, 11-14, 14-18, 18+

DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA: Tworzenie interaktywnych zajęć w klasie i angażujących materiałów dydaktycznych jest bardzo łatwe dzięki BookWidgets. Ta aplikacja pozwala nauczycielom szybko tworzyć ćwiczenia na wszystkie urządzenia dostosowane do potrzeb, zainteresowań i poziomu umiejętności uczniów. Nie jest wymagane żadne oprogramowanie. Chociaż organizacja widżetów może być myląca, generalnie jest prosta i łatwa do zrozumienia, oszczędzając w ten sposób cenny czas nauczycielom na przygotowanie zajęć. Różnorodność ponad 40 widżetów wraz ze wskazówkami instruktażu korzystania z narzędzia zachęca nauczycieli do utworzenia cyfrowych lekcji. Dostępne są również przykłady wszystkich widżetów, które można kopiować do użytku. Biorąc pod uwagę szeroką gamę widżetów, nauczyciele mogą tworzyć proste lekcje i zajęcia dla wszystkich potrzeb edukacyjnych, również z wykorzystaniem gier, które zwykle koncentrują się na zapamiętywaniu i przypominaniu. W narzędziu przydatne są również opcje oceny: arkusze wyjściowe, quizy i arkusze robocze, które umożliwiają natychmiastową informację zwrotną co pozwala także na samokontrolę procesu uczenia się. Nauczyciele mogą również zobaczyć, jakie prace zostały oddane przez uczniów, aby ciągle monitorować postępy w nauce.

OPIS: BookWidgets umożliwia nauczycielom tworzenie wielu różnych typów interaktywnych treści. Przykłady każdego typu widżetu są dostępne jako szablon. Aby rozpocząć korzystanie z narzędzia wystarczy skorzystać z samouczka, który przeprowadzi przez kolejne kroki. Można utworzyć 40 różnych widżetów, które następnie można udostępniać za pomocą linku, kodu QR, e-maila i Google Classroom. Proste oceny, które można zintegrować, obejmują arkusze wyników, quizy i arkusze robocze. Ponadto dzieci mogą ćwiczyć i sprawdzać umiejętności za pomocą fiszek, puzzli itp. Tworząc quizy, można wybierać spośród ponad 30 typów pytań dla wszystkich obszarów treści. Nauczyciele mogą uwzględnić odpowiedzi w konfiguracji, aby quizy mogły być oceniane samodzielnie, a uczniowie mogli uzyskać natychmiastową informację zwrotną.

PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE: BookWidgets posiada dashboard, na którym nauczyciel może stworzyć i przygotować widżet. Do wyboru jest kilka rodzajów aktywności z szablonami. Przejdź do samouczka Bookwidget, aby dowiedzieć się, jak z niego korzystać: <https://www.bookwidgets.com/tutorials/getting-started>.

NIEZBĘDNE ZASOBY: Komputer/Notabook, Telefon komórkowy, Tablet.

DODATKOWE ŹRÓDŁA:

- <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>

 **ZALETY I WADY:****ZALETY**

- **Uczniowie znają urządzenie.** Uczniowie, którzy mają trudności z zapoznaniem się z nowym urządzeniem lub urządzeniem innym niż to, którego używają w domu, podczas zajęć mogą korzystać ze swoich urządzeń. Dzięki czemu mogą lepiej skoncentrować się na lekcji.
- **Nauka poza godzinami lekcyjnymi.** Uczniowie mają łatwy dostęp do materiału z lekcji i ćwiczeń na swoich urządzeniach. Dzięki wszystkim funkcjom i aplikacjom nauka jest bardziej wciągająca i przyjemna. W rezultacie uczniowie chętniej kontynuują naukę w domu, poza godzinami lekcyjnymi.
- **Uczniowie będą lepiej zorganizowani.** Wszystkie materiały do nauki i zadania domowe będą znajdować się w jednym miejscu.

WADY

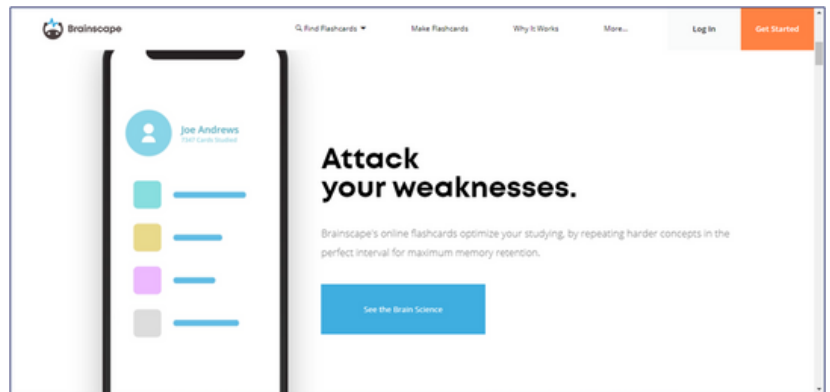
- **Uczniowie bez urządzeń.** Nie każdy uczeń posiada własne urządzenie, które może zabrać do szkoły na lekcje. Ponadto niektórzy rodzice nie akceptują korzystania z urządzeń mobilnych na lekcji lub nie posiadają wystarczającego budżetu na zakup takiego urządzenia.
- **Przeciążenie.** Duża ilość urządzeń mobilnych na lekcji może przeciążać sieć bezprzewodową.
- **Roztargnienie.** W związku z tym, że uczniowie na lekcji korzystają z własnych urządzeń, znacznie łatwiej mogą się rozproszyć poprzez korzystanie z gier, różnych aplikacji, mediów społecznościowych itp. Aby zarządzać tym wszystkim, należy ustanowić odpowiednie zasady korzystania z takich urządzeń.

 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI: 4.7/5**





BRAINSCAPE

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




 **KATEGORIA:** Działanie

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Dostępne są fiszki do dowolnego przedmiotu od ostatnich klas szkoły podstawowej do ostatnich szkoły średniej.


 **KRÓTKI OPIS:** Brainscape to adaptacyjna strona internetowa i mobilna platforma edukacyjna, która pomaga uczniom szybciej uczyć się za pomocą „adaptacyjnych fiszek”. Każdy może łatwo tworzyć, wyszukiwać i udostępniać fiszki oraz studiować je przy użyciu najnowszych technik kognitywnych.


CZAS CZYTANIA: 3 minuty
.....


 **CELE NAUCZANIA:** Brainscape umożliwia nauczycielom i uczniom przeglądanie fiszek z ogromnej listy przedmiotów na dowolny temat. Nauczyciele mogą następnie użyć tych fiszek, aby utrwalić lekcje, przygotować testy lub zapoznać uczniów z nowymi zagadnieniami. Narzędzie to, do uczenia się nowych koncepcji nie jest idealne, gdyż uczyłoby poprzez wielokrotne ujawnianie odpowiedzi. Mimo to przeglądanie wcześniej znanych koncepcji jest doskonałe i można je łatwo zaimplementować na zajęcia za pomocą aplikacji lub przeglądarki internetowej.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Poszerzanie wiedzy z zagadnień z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie; planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy, 9-18.

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Możliwość tworzenia przez nauczycieli fiszek dla dowolnego przedmiotu oznacza, że Brainscape może być używany do prawie nieograniczonej liczby przedmiotów, tematów, lekcji i nie tylko. Dobrze zorganizowany zestaw fiszek pomoże szybciej się uczyć (co udowodniły badania kognitywne) oraz na dłużej zapamiętać informacje. Co więcej, używanie fiszek jako metody nauki jest znacznie wygodniejsze i ułatwia wgłębienie się w sesję nauki, co umożliwia naukę praktycznie wszędzie.

 **OPIS:** Brainscape to inteligentne fiszki, które działają jak papierowa talia. Uczniowie czytają pytanie, a następnie klikają, aby wyświetlić odpowiedź po drugiej stronie. Następnie oceniają stopień, w jakim znają odpowiedź, wyższy wynik oznacza, że karta jest wyświetlana później. Interaktywny wykres pokazuje ogólne opanowanie przedmiotu i postępy uczniów. Poziom opanowania jest zgłaszany przez ucznia i nie podlega kontroli sprawdzającego, który by sprawdził czy uczniowie znają treść. Co więcej, karta oznaczona 5 (dla doskonałego zrozumienia) nadal wchodzi do talii i można ją zobaczyć kilka razy, zanim talia zostanie uznana za opanowaną. Brainscape jest dostępny w Internecie lub jako aplikacja na iOS lub Androida, dzięki czemu jest to narzędzie bardzo wszechstronne i dostępne dla różnych uczniów i na różnych urządzeniach. Ponadto aplikacja i strona internetowa są dobrze zintegrowane, dzięki czemu postępy poczynione w jednej z nich znajdują swoje odzwierciedlenie w drugiej. W związku z tym, że aplikacja i strona internetowa zostały zaprojektowane tak, aby bezproblemowo ze sobą współpracowały, przełączanie się między nimi jest proste i natychmiastowe. Uczniowie mogą zatem uzyskiwać dostęp do materiałów z różnych źródeł, dzięki czemu rozbieżności w dostępie cyfrowym między uczniami są mniej problematyczne.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Aplikacja oferuje gotowe fiszki z szerokiej gamy tematów lub użytkownik może sam utworzyć nowe. Fiszki utworzone przez użytkownika można uporządkować według kategorii i talii. Brainscape oferuje także wskazówki, jak tworzyć świetne fiszki z informacjami o tym, ile informacji warto na nich umieścić, preferowany format i tak dalej. Aby uzyskać więcej informacji, odwiedź: <https://www.brainscape.com/academy/how-study-with-online-flashcards/>.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer/Notabook - Tablet - Telefon komórkowy.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- Brainscape, *Pierwsze kroki z Brainscape* <https://www.youtube.com/watch?v=dyCSv2d8spk>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Może pomóc w nauce dowolnego przedmiotu; używa unikalnej metody badawczej; aplikacja jest konfigurowalna i łatwa w użyciu; możliwość zakupu treści do nauki za pośrednictwem aplikacji lub utworzenia własnych fiszek; udostępnienie fiszek kolegom z klasy.

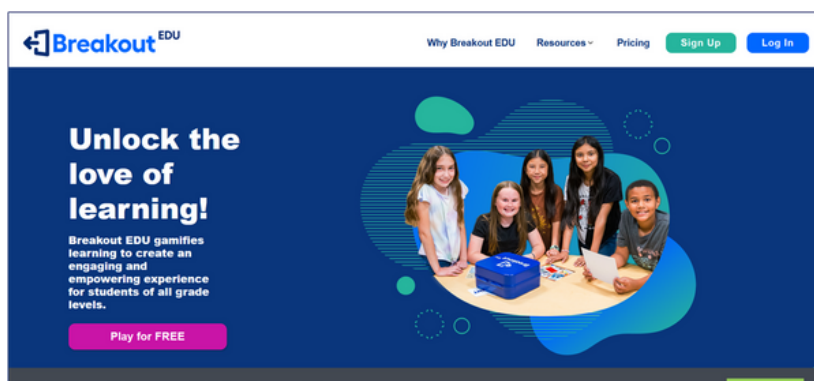
WADY Gotowe treści do wykorzystania mogą być drogie a tworzenie nowych fiszek czasochłonne.

 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4.4/5


Breakout^{EDU}


BREAKOUT EDU

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




 **KATEGORIA:** Gry symulacyjne

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Możliwość korzystania z zestawów Breakout na wszystkich przedmiotach i poziomach nauczania.


 **KRÓTKI OPIS:** Breakout EDU to zgodna ze standardami platforma do gier, która pozwala nauczycielom zajmować się różnymi tematami za pomocą zagadek w stylu escape roomu. Wykorzystuje fizyczne i cyfrowe gry logiczne, aby pomóc w pracy nad wspólnym uczeniem się w testach grupowych.


CZAS CZYTANIA: 3 minuty

 **CELE NAUCZANIA:** Breakout EDU ma na celu zaangażowanie uczniów w lepszą naukę poprzez zanurzenie, współpracę i rozwiązywanie problemów. Wykorzystuje naukę opartą na puzzlach, taką jak te stosowane w pokojach ewakuacyjnych. Breakout EDU pomaga nauczycielom udostępniać to doświadczenie, aby lepiej angażować uczniów i pomagać im w nauce podczas zabawy.


 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Nauka po raz pierwszy, poszerzanie wiedzy z zagadnień z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy, od wczesnego dzieciństwa do dorosłości.

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Breakout EDU jest wciągająca dla wszystkich grup wiekowych. Gry uczą pracy zespołowej, rozwiązywania problemów i krytycznego myślenia, stawiając uczestników przed różnymi wyzwaniami. Ponadto można je dostosować do wielu tematów edukacyjnych. Za pomocą tego narzędzia uczestnicy wspólnie rozwiązują i znajdują wskazówki w pokoju, aby otworzyć każdy z zamków. Gdy tylko uczniowie zobaczą zamknięte pudełko, natychmiast stają przed wyzwaniem, aby je otworzyć.

 **OPIS:** Breakout EDU wymaga fizycznego zestawu, który nauczyciele mogą ustawić dla uczniów do rozwiązywania zagadek. Zamki, pudełka i inne obiekty mogą być używane w licznych kombinacjach, z dodatkiem historii odpowiedniej do nauczania.

Nauczyciele mogą uzyskać dostęp do gier poprzez utworzenie konta na stronie Breakout i zalogowaniu się. Tam znajdą niewielki wybór gier darmowych, dostęp do większości z nich wymaga płatnej subskrypcji. Po wybraniu gry, nauczyciele uzyskują dostęp do strony zawierającej wskazówki „jak grać w grę” w formie tekstowej i wideo oraz linki do wszelkich dodatkowych materiałów gotowych do druku. Każda gra posiada tło fabularne, które pomaga osadzić Breakout w naturalnym lub fikcyjnym problemie do rozwiązania. Narzędzie posiada dodatkowe funkcje ułatwiające grę na przykład odliczanie czasu wraz z muzyką (która staje się bardziej intensywna w miarę upływu czasu). Nauczyciele, którzy dysponują ograniczeniami czasowymi, łatwo znajdą interesujące gry cyfrowe na Breakout EDU oraz przypiszą je do danej klasy za pośrednictwem platformy. Nauczyciele muszą wybrać odpowiednie grupy dla gier cyfrowych zgodnie z ich celami. W gry cyfrowe Breakout można grać w małych grupach lub indywidualnie, a interfejs dla uczniów jest łatwy w nawigacji. Breakout EDU niedawno dodał "zamek dnia" czyli prostą, jednoklapkową łamigłówkę, która może być przydatna do skupienia uwagi uczniów po przybyciu na lekcje.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Nauczyciele mogą tworzyć cyfrowe gry i lekcje na platformie BreakEdu, a także udostępniać i recenzować gry przesłane przez uczniów. Aby to zrobić, nauczyciele muszą założyć konto i znaleźć przedmiot w paczce lub za pomocą paska wyszukiwania. Aby uzyskać więcej informacji, odwiedź: <https://resources.breakoutedu.com/tutorials>.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer/Notabook - Tablet - Telefon komórkowy.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- Richard Byrne, Wprowadzenie do cyfrowych klas i gier Breakout EDU <https://www.youtube.com/watch?v=1QTc2nDP49A>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Dowolny obszar treści można połączyć z sensownym rozwiązywaniem problemów i uczeniem społeczno-emocjonalnym (SEL); oferty cyfrowe na wysokim poziomie.

WADY Przygotowanie i ustawienie przestrzeni fizycznej jest czasochłonne; potrzeba kilku pudełek na całą klasę; opcje ułatwień dostępu są ograniczone.

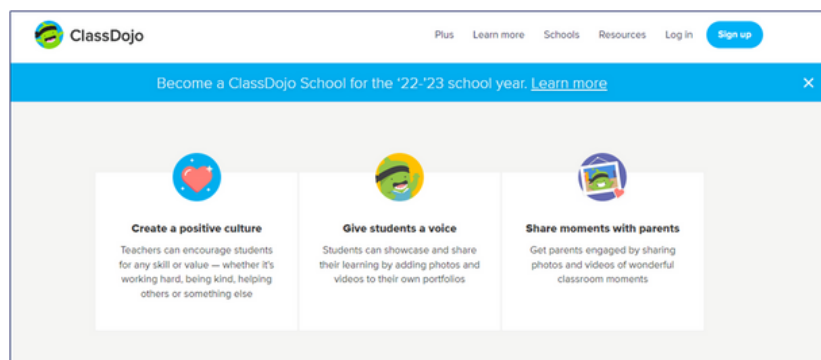
 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4/5




ClassDojo


CLASSDOJO

<https://classdojo.com/>




 **KATEGORIA:** Narzędzie do tworzenia gier usprawniających dyskusję i pracę zespołową.

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Przeznaczone głównie dla nauczycieli szkół podstawowych, uczniów i ich rodziców.


 **KRÓTKI OPIS:** ClassDojo to cyfrowa platforma umożliwiająca nauczycielom dokumentowanie tego co się dzieje w ciągu dnia w klasie i udostępnianie tych informacji rodzinom uczniów za pośrednictwem przeglądarki internetowej. Prawie każde urządzenie może uzyskać dostęp do treści, od prostego smartfona po laptopa.


CZAS CZYTANIA: 3 minuty

 **CELE NAUCZANIA:** ClassDojo to narzędzie transformacyjne, które ma na celu zwiększenie zaangażowania rodziców w proces edukacyjny ucznia poprzez komunikację w czasie rzeczywistym z uczniami, grupami lub całą klasą. Co może sprawić, że oczekiwania wobec zachowania i uczenia się będą bardziej przejrzyste i zrozumiałe dla uczniów i ich rodziców. Narzędzie daje możliwość tłumaczenie wiadomości na ponad 30 języków. Ponadto nauczyciele mogą przydzielać zadania całej klasie, grupom lub poszczególnym uczniom. Program może być cennym sposobem na całościowe skupienie uwagi na nauczaniu.


 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Poszerzanie wiedzy z zagadnień z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie; planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy, dla dzieci poniżej 13.

 **DLACZEGO WARTO KORZYSTAĆ Z TEGO NARZĘDZIA:** Uczniowie kochają ClassDojo, ponieważ mogą doświadczyć sukcesu w budowaniu swoich osobistych historii i cyfrowych portfolio, gdzie mogą zaprezentować swoje wyniki w nauce z Chromebooka, iPada lub komputera. Interakcja z ludźmi, którzy odnieśli sukces, jest dla uczniów ogromnym zastrzykiem pewności siebie. Nauczyciele zauważają pozytywny wpływ narzędzia na zarządzanie klasą i zachowanie uczniów. Uczniowie wykazują także większe umiejętności przywódcze, dobrze reagują na pozytywne uznanie i są bardziej zaangażowani w naukę. Poprawia to zdolność uczniów do zademonstrowania ich ogólnego zrozumienia i otrzymania znaczącej informacji zwrotnej w nietradycyjny sposób, który może pomóc nauczycielom lepiej ocenić postępy uczniów.

 **OPIS:** ClassDojo to internetowa platforma i aplikacja do zarządzania klasą, w której nauczyciele mogą rejestrować i śledzić zachowanie uczniów, ułatwiać działania w klasie, zarządzać portfolio uczniów i komunikować się ze szkoły z domem. Dostęp dla uczniów jest możliwy za pomocą kodu klasy, kodu QR lub nazwy użytkownika. Z pulpitu nawigacyjnego nauczyciele mogą tworzyć oryginalne zajęcia lub korzystać z zestawu narzędzi do publikowania ogłoszeń o zajęciach, przydzielania zadań z biblioteki, tworzenia losowych grup i nie tylko. W zależności od tego, jak postanowią to zorganizować, nauczyciele mogą udostępniać informacje prywatnie lub publicznie, pokazywać klasie na ekranie lub na tablicy interaktywnej.

Co więcej, nauczyciele mogą przydzielać uczniom zadania do zaprezentowania w formie wideo, audio, tekstu, plików, zdjęć lub rysunków oraz dodawać lub odejmować punkty za indywidualnie dostosowywania, pozytywne lub negatywne zachowanie. Po zatwierdzeniu punktów są one gromadzone w portfelach uczniów i monitorowane z roku na rok. Nauczyciele mogą również udostępniać wydarzenia i zdjęcia klasowe, dzięki czemu rodzice mogą poczuć się bardziej związani z klasą. Rodziny, które chcą wprowadzić funkcje ClassDojo do swojego gospodarstwa domowego, mogą wykupić roczną subskrypcję, która umożliwi im wyznaczanie celów i przyznawanie lub odejmowanie punktów dzieciom za wybrane przez rodziców czynności, takie jak odrabianie lekcji lub wykonywanie obowiązków.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** ClassDojo to narzędzie, z którego nauczyciele mogą korzystać w klasie od początku do końca. Zaczynaj od pokazania powitania, gdy uczniowie wchodzi do sali. Następnie, przy krótkiej refleksji i dzieleniu się aktywnością użyj licznika czasu i menedżera hałasu, aby utrzymać dyskusję na odpowiednim torze i z szacunkiem. Następnie przydziel ćwiczenie do portfolio uczniów. Pozwól dzieciom narysować trudne zadanie matematyczne, nagrać film, w którym omawiają czytaną powieść, napisać hipotezę do laboratorium naukowego lub zrobić zdjęcie ukończonego zadania, aby uzyskać informację zwrotną od nauczyciela. Jeśli chcesz zaangażować dzieci w krytyczne myślenie, rozważ przydzielenie im jednego lub kilku zadań w formie łamigłówek i wykorzystanie ich jako podstawy do klasowych dyskusji na temat pytań, na które nie ma jednoznacznych odpowiedzi. Na koniec, podczas lekcji, przyznaj punkty, aby wzmocnić osoby lub grupy, które pozytywnie spełniają lub przekraczają oczekiwania. Zwróć uwagę, aby poszczególne osoby nie były publicznie wytykane w negatywny sposób: rozważ użycie aplikacji do prywatnego monitorowania zachowania uczniów, jeśli zdecydujesz się z niej skorzystać. Raz lub dwa razy podczas lekcji wyślij szybką wiadomość lub pozytywny obrazek do rodzica dziecka. Może to być świetny sposób na poprawę więzi między szkołą a domem, świętowanie sukcesów klasy i rejestrowanie uczenia się uczniów w czasie. Nie zapomnij dodać zdjęć do historii klasy, aby dorośli byli na bieżąco. Widząc swoje dzieci w akcji, możesz pomóc im poczuć się częścią ich dnia.

Sprawdź również: <https://classdojo.zendesk.com/hc/en-us/articles/115003789426-Setting-Up-ClassDojo-Schoolwide-A-Step-by-Step-Guide->

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer/Notabook - Tablet - Telefon komórkowy - Tablica interaktywna.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- Dear DISEs, Class Dojo Remote Learning/ Tutorial for teachers
<https://www.youtube.com/watch?v=FlnkWymODNs>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Śledzenie zachowania; zasoby dla nauczyciela; projekt dostosowany do potrzeb rodziców szkół podstawowych.

WADY Nieodpowiednie dla starszych uczniów; komunikacja jest dostosowana tylko do rodziców i nauczycieli; brak funkcji wyszukiwania w aplikacji; ograniczone narzędzia do koordynacji/organizacji.

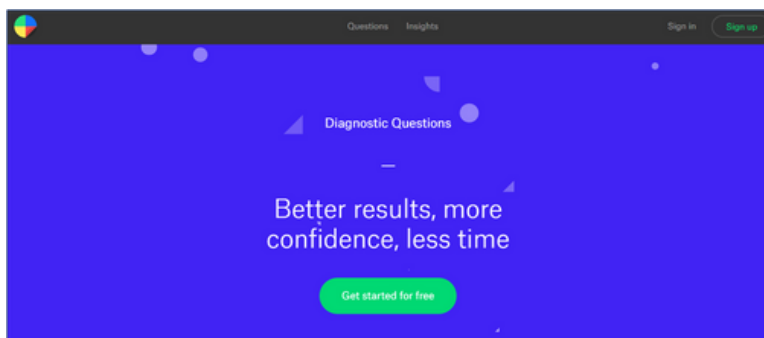
 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4.7/5



Diagnostic Questions


DIAGNOSTIC QUESTIONS

<https://diagnosticquestions.com/>




 **KATEGORIA:** Działanie

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Przeznaczone dla nauczycieli i uczniów w każdym wieku.

 **KRÓTKI OPIS:** Narzędzie służące do oceniania uczniów, które umożliwia dostarczenie szczegółowych informacji na temat zrozumienia przez uczniów nauczanego materiału w bardzo krótkim czasie. Pozwala to zmniejszyć obciążenie pracą w uzyskaniu wyników przez nauczyciela oraz zwiększyć pewność siebie uczniów.


CZAS CZYTANIA: 4 minuty


 **CELE NAUCZANIA:** Głównym celem korzystania z tego narzędzia jest zebranie wystarczających danych na temat tego, co uczniowie już wiedzą na dany temat. Następnie nauczyciel wykorzystuje te dane do stworzenia realistycznego planu wypełniania luk w wiedzy.


Oceny diagnostyczne są również pomocne dla nauczyciela, ponieważ stanowią punkt odniesienia dla nauczania. Nauczyciel wie, na których obszarach należy się najbardziej skupić, a które wymagają mniej uwagi. Ponadto mogą skorygować wszelkie nieporozumienia przed rozpoczęciem zajęć edukacyjnych.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy: 0-4, 5-7, 8-10, 11-13, 14-16, 17-18, 19+

 **DLACZEGO WARTO KORZYSTAĆ Z TEGO NARZĘDZIA:** Nauczyciele, którzy używają pytań diagnostycznych mogą odnieść znaczące korzyści w zrozumieniu, jak uczniowie uczą się danego przedmiotu, co ułatwia planowanie i realizację lekcji. Ponadto, oceny diagnostyczne sprawiają, że proces nauczania/uczenia się jest bardziej wydajny i skuteczny poprzez identyfikację treści, które muszą być nauczane i uczone. To stawia uczniów i nauczycieli po tej samej stronie i tworzy lepsze doświadczenie w uczeniu się i nauczaniu.

 **OPIS:** Nauczyciele mogą tworzyć quizy, aby uzyskać natychmiastową informację zwrotną na temat odpowiedzi uczniów w klasie. Następnie mogą wyświetlić pytanie na tablicy i dać uczniom 10-30 sekund na zastanowienie się i poprosić o wskazanie odpowiedzi. Istnieją dwa główne sposoby, aby to zrobić. Pytania diagnostyczne dobrze współpracują ze wszystkimi technologiami. Uczniowie mogą zgłaszać się za pomocą swoich smartfonów, tabletów lub laptopów, co pozwala na natychmiastowe zbieranie i przetwarzanie udzielonych przez nich odpowiedzi i wyjaśnień. Alternatywnie, nauczyciel może poprosić uczniów o wskazanie swoich odpowiedzi na mini tablicach lub kartkach oznaczonych literami A, B, C i D.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Aby rozpocząć korzystanie z tego narzędzia, konieczne jest utworzenie loginu jako nauczyciel lub uczeń. Aby uzyskać więcej informacji na temat korzystania z tego narzędzia, odwiedź:
<https://diagnosticquestions.com/Home/Insights>.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer/Notabook - Tablet - Telefon komórkowy - Tablica interaktywna.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- <https://diagnosticquestions.com/Learn#/about>
- Mrbartonmaths1, Pytania Diagnostyczne - pedagogika
<https://www.youtube.com/watch?v=Qk61vAgREA8>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Pomaga powiązać efekty uczenia się z określonymi celami i zadaniami; tworzy satysfakcjonujące i przyjazne środowisko uczenia się dla nauczycieli i uczniów; ocena diagnostyczna umożliwia nauczycielowi nakreślenie sensownego i skutecznego planu nauczania na czas trwania kursu; tworzy punkt odniesienia dla przyszłych ocen. Na koniec kursu nauczyciel może porównać wyniki uczniów z ich poziomem wiedzy na początku kursu i odnotować wszelkie ulepszenia; ocena diagnostyczna pozwala nauczycielowi dostosować nauczanie. Na podstawie danych można na przykład zidentyfikować uczniów, którzy potrzebują dodatkowych korepetycji z określonej części jednostki lub kierunku studiów. Podobnie, założmy, że nauczyciel odkrywa, że grupa uczniów opanowała już znaczną część jednostki naukowej. W takim przypadku może zaprojektować działania, które pozwolą tej grupie wyjść poza standardowy program nauczania dla tego tematu poprzez niezależne lub małe grupy.




WADY Zwykle wymagają specjalnego szkolenia, aby można je było rzetelnie przeprowadzić i przypisać; jeśli nauczyciele nie są zaangażowani, proces ten nie przyniesie najlepszych rezultatów; oceny diagnostyczne mogą wywoływać niepokój u uczniów; mogą prowadzić do fałszywych wniosków na temat wiedzy lub umiejętności ucznia w klasie.

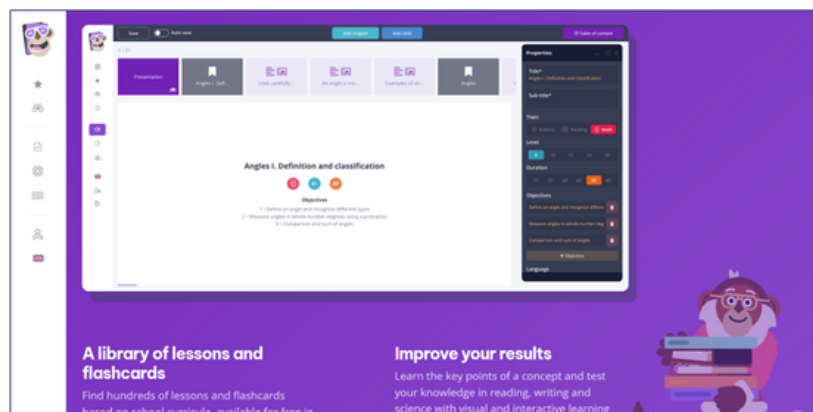
 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4.3/5







FLASHMIND

<https://www.flashmind.eu/>

-  **KATEGORIA:** Działanie
-  **POZIOM I PRZEDMIOT:**
Przeznaczone głównie dla nauczycieli szkół podstawowych i ich uczniów.
-  **KRÓTKI OPIS:** Flashmind to platforma do nauki, przeglądania i utrwalania umiejętności za pomocą fiszek, nauki interaktywnych ścieżek i lekcji.



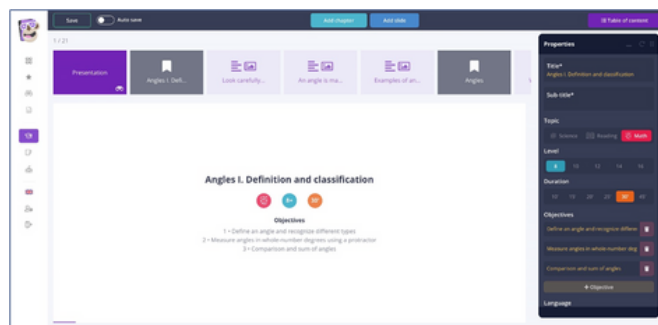
CZAS CZYTANIA: 3 minuty

-  **CELE NAUCZANIA:** To narzędzie jest interaktywną platformą edukacyjną, która może pomóc uczniom w nauce i zapamiętywaniu za pomocą materiałów wizualnych i interaktywnych ścieżek uczenia się. Na platformie dostępne są gotowe lekcje, ale nauczyciel może tworzyć własne lekcje i fiszki. Przy takim poziomie dostosowania platforma jest bardzo inkluzywna.
-  **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Nauka po raz pierwszy; poszerzanie wiedzy z zagadnień z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie; nauczanie nowego sposobu robienia czegoś.
-  **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Średni, 8+
-  **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Flashmind jest dostępny online za darmo. Platforma ma już utworzonych kilka lekcji w kilku obszarach. Platforma jest łatwa w użyciu i wciągająca dzięki wykorzystaniu elementów wizualnych i interakcji w celu motywowania uczniów. Zawiera również praktyczne arkusze, które pomagają nauczycielom w interaktywnej adaptacji lekcji, wprowadzając nowe narzędzia i przewodniki pedagogiczne.

OPIS: Flashmind to platforma z szeroką gamą narzędzi dla nauczycieli. Na przykład uczniowie mogą mieć dostęp do fiszek z filmami i obrazami lub odpowiadać na pytania z wpisywaną opcją odpowiedzi lub wielokrotnego wyboru. Nauczyciele mogą przydzielać uczniom zasoby i śledzić ich postępy. Platforma jest dostępna w sześciu językach, w tym w języku angielskim.

PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE: Aby skorzystać z Flashmind, użytkownik musi założyć konto poprzez zarejestrowanie się. Po tej czynności użytkownik bezpośrednio uzyskuje dostęp do grup fiszek lub może utworzyć nowe. By dowiedzieć się więcej odwiedź: <https://www.flashmind.eu/discover>.

NIEZBĘDNE ZASOBY: Komputer/Notabook na grupę - Tablet - Telefon komórkowy - Tablica interaktywna.



DODATKOWE ŹRÓDŁA:

- Arkusze praktyczne: <https://www.flashmind.eu/practice-sheets>

ZALETY I WADY:

ZALETY Gotowy do użycia materiał dla nauczycieli; możliwość wydrukowania fiszek; interaktywna, wciągająca i inkluzyjna platforma; fiszki mogą być używane przez nauczyciela jako dodatkowa pomoc, aby zapewnić przegląd na początku lub na końcu lekcji.


WADY Do korzystania z platformy niezbędne jest dobre połączenie internetowe; nie są zalecane do dogłębnej analizy tematu, ponieważ dostarczają tylko kluczowych informacji.


WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI: NA

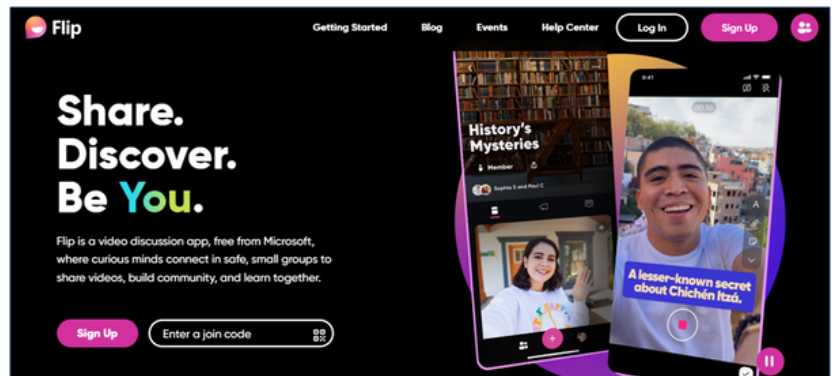


FLIPGRID

<https://info.flip.com/>


 **KATEGORIA:** Narzędzia do tworzenia gier usprawniających dyskusję i pracę zespołową.


 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Przeznaczone dla nauczycieli szkół na wszystkich poziomach kształcenia, organizacji i budowniczych społeczności edukacyjnych niezależnie od wieku.






 **KRÓTKI OPIS:** Flip (wcześniej znany jako Flipgrid) to narzędzie wideo, które umożliwia dyskusję za pośrednictwem urządzeń cyfrowych w angażujący i zabawny sposób, dzięki czemu idealnie nadaje się do wykorzystania w edukacji.

CZAS CZYTANIA: 5 minut

 **CELE NAUCZANIA:** Jednym z najlepszych aspektów Flip jest możliwość interakcji za pośrednictwem wideo, tak jak w prawdziwym życiu, ale bez presji związanej z klasą na żywo. Ponieważ uczniowie mają przestrzeń i czas, aby odpowiedzieć, kiedy są gotowi. Zaangażowanie edukacyjne jest możliwe nawet dla najbardziej niespokojnych uczniów, którzy często czują się wykluczeni z klasy. Możliwość dodawania multimediów inspiruje uczniów do kreatywności i ekspresji. Dodanie emotikonów, tekstu i naklejek umożliwia uczniom interakcję z treściami w klasie, tak jak w przypadku znajomych korzystających z platform mediów społecznościowych. Może to pomóc uczniom poczuć się bardziej upoważnionymi do otwartego wyrażania się i głębszego zaangażowania w zadanie. Ostatecznie powinno to skutkować głębszą nauką i lepszym przypominaniem sobie treści.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Nauczanie nowego sposobu robienia czegoś; poszerzanie wiedzy z zagadnień z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie; planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy, w każdym wieku (od wczesnego dzieciństwa do szkolnictwa wyższego).

-  **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Flip podnosi rangę tekstowych forów dyskusyjnych dzięki filmom tworzonym przez nauczycieli i uczniów. Nauczyciele i uczniowie mogą stworzyć forum na określony temat i zachęcić rówieśników, a nawet osoby z całego świata do nagrania krótkiego filmu na ten temat. Flip pozwala uczniom w każdym wieku wyrazić swoje zdanie. Uczniowie Flip budują i wzmacniają społeczności uczące się poprzez omawianie swoich pomysłów i doświadczeń z rówieśnikami. Ponadto Flip wzmacnia poglądy uczniów i sprzyja rozwojowi globalnej empatii poprzez zanurzenie się w procesach uczenia się i perspektywach innych.
-  **OPIS:** W swojej najbardziej podstawowej formie, Flip jest narzędziem wideo, które pozwala nauczycielom publikować „tematy”, zasadniczo filmy z towarzyszącym im tekstem. Są one następnie udostępniane uczniom, których można zaprosić do udzielenia odpowiedzi. Uczniowie udzielają odpowiedzi, używając kamery i oprogramowania do tworzenia filmów publikowanych na dany temat. Można je nagrywać tyle razy, ile jest to konieczne, zanim zostaną przesłane i mogą im towarzyszyć emotikony, tekst, naklejki, rysunki lub niestandardowe naklejki. Dostęp do tego narzędzia online można uzyskać za pośrednictwem przeglądarki internetowej z niemal każdego urzędnika lub za pośrednictwem aplikacji, dzięki czemu nadaje się ono do laptopów, tabletów, smartfonów, Chromebooków i komputerów stacjonarnych. Jedynym wymogiem dla tych urzędników jest kamera i wystarczająca moc obliczeniowa do jej obsługi.
-  **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE: Tworzenie portfolio uczniów:** Nauczyciel może stworzyć siatkę portfolio uczniów. W tej siatce nauczyciel tworzy temat dla każdego ucznia, a uczniowie publikują filmy wyjaśniające ich pracę, demonstrując niedawno nabytą umiejętność lub zastanawiają się nad doświadczeniem w klasie. Nauczyciel może udostępnić link do tematu ucznia rodzicom, aby mógł zobaczyć pracę dziecka w ciągu roku. **Ćwiczenie umiejętności w językach świata:** Flip umożliwia współpracę nauczycielom z różnych okręgów i krajów świata. Nauczycielom języków obcych stwarza to okazję do ćwiczenia umiejętności mówienia w większej grupie uczniów, którzy sami mogą publikować filmy, aby ćwiczyć słownictwo, którego się uczą zamiast ćwiczeń w fizycznej klasie. Mogą się również kontaktować z uczniami z całego świata, którzy uczą się tego samego języka a także rozmawiać z native speakerami. **Udostępnianie recenzji książek:** dzięki funkcji rzeczywistości rozszerzonej (AR) firmy Flip klasy i biblioteki szkolne mogą korzystać z wideokodu QR, aby stworzyć atrakcyjny sposób udostępniania uczniom recenzji książek. Po rejestracji nauczyciel może wydrukować kod QR i dołączyć go do książki, natomiast koledzy z klasy mogą użyć swoich urządzeń do zeskanowania kodu i obejrzenia recenzji, co ma ułatwić podjęcie decyzji o przeczytaniu książki. **Dodawanie adnotacji:** Kiedy uczniowie nagrywają wideo, mogą pisać bezpośrednio na filmie i dodawać notatki samoprzylepne z dodatkowym tekstem. **Wsparcie dla nieobecnych uczniów:** Nauczyciel tworzy temat pracy wykonanej na zajęciach, a jeśli uczeń jest nieobecny w określonym czasie zajęć, jeden z jego kolegów z klasy może opublikować krótki film z pracy wykonanej na zajęciach, aby nieobecni uczniowie mogli szybko dowiedzieć się, co przegapili.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Laptopy – Tablety – Smartfony – Chromebooki – Komputery stacjonarne z aparatami.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- <https://info.flip.com/getting-started.html>
- Educ 592A, Flipgrid <https://www.youtube.com/watch?v=7q2leZr8k4g>
- <https://altlab.vcu.edu/resource/what-is-flipgrid-how-do-i-use-it/>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Może sprawić, że dyskusje będą bardziej wciągające; łatwo jest je zacząć; posiada intuicyjny interfejs; można go zintegrować z wieloma innymi stronami internetowymi; wychodzi naprzeciw uczniom tam, tam gdzie oni są; jest darmowy.


WADY Niektórzy uczniowie mogą nie czuć się komfortowo nagrywając filmy; niektórzy mogą mieć też bariery technologiczne, ponieważ do udziału wymagany jest smartfon lub kamera internetowa.


 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4.6/5

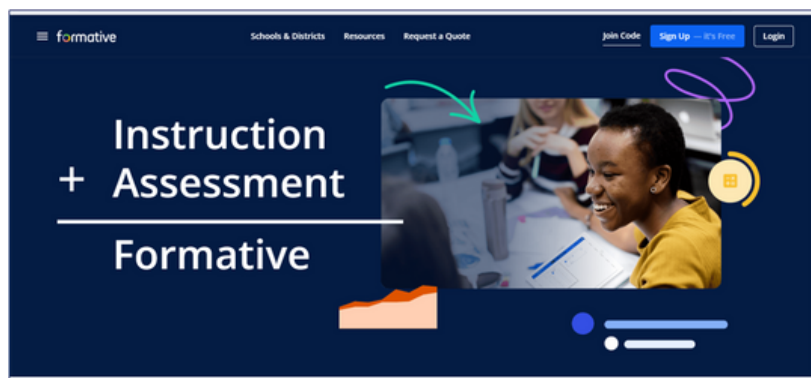



FORMATIVE

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


 **KATEGORIA:** Narzędzia do tworzenia gier usprawniających dyskusję i pracę zespołową.

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Nauczyciele mogą używać narzędzia do każdej interaktywnej lekcji.








 **KRÓTKI OPIS:** Formative przekształca tradycyjne lekcje w oceny oparte na danych w czasie rzeczywistym, które umożliwiają nauczycielom tworzenie potężnych, efektywnych możliwości uczenia się ze swoimi uczniami.

CZAS CZYTANIA: 3 minuty

 **CELE NAUCZANIA:** Formative wspiera refleksyjną, skoncentrowaną na uczniu ocenę formatywną, niezależnie od tego, czy uczniowie są w szkole, czy w domu. Nauczyciele mogą korzystać z tego narzędzia, aby ułatwić podejście odwróconej klasy za pomocą filmów, zadań z czytania i pisemnych odpowiedzi lub poprosić uczniów o przesłanie odpowiedzi wideo, aby pokazać, czego nauczyli się na zajęciach. Mogą wizualizować postępy uczniów podczas wypełniania organizatorów graficznych, rozwiązywania problemów matematycznych, dodawania adnotacji do zdjęć lub pracy w laboratorium naukowym. Mogą rozmawiać z uczniami cyfrowo, pozwalając im na próby, porażki, ponawianie prób i poprawę efektów uczenia się. Ponieważ nauczyciele mogą kontrolować opcje informacji zwrotnej, mogą uzyskać natychmiastową informację zwrotną lub poprosić uczniów o sprawdzenie i ponowne wykonanie zadań w celu osiągnięcia opanowania celów nauczania. Nauczyciele mogą wykorzystywać zebrane dane do informowania o przyszłych instrukcjach w trakcie lub po lekcji, eliminując domysły i niespodzianki, które często towarzyszą formalnym lekcjom i tradycyjnym ocenom.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

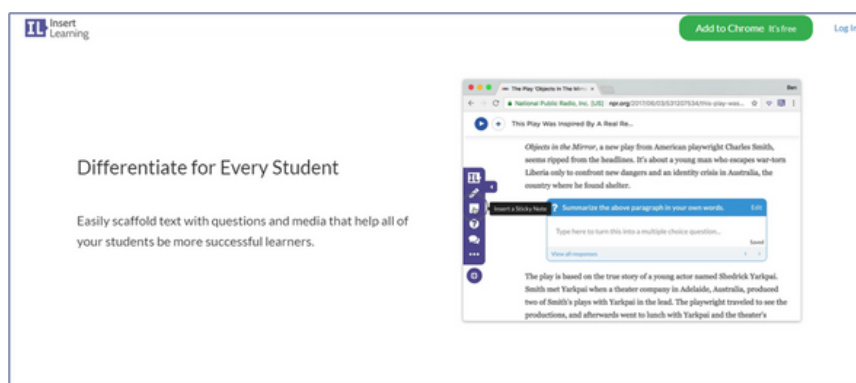
 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Średni, 0-18.


-  **DLACZEGO WARTO KORZYSTAĆ Z TEGO NARZĘDZIA:** Ocenianie kształtujące oferuje wszystkim uczniom, zwłaszcza tym zagrożonym, możliwość monitorowania i otrzymywania informacji zwrotnych na temat swoich postępów. Może to poprawić równość w edukacji, ponieważ nauczyciele mogą przekazywać istotne informacje zwrotne w czasie rzeczywistym.
-  **OPIS:** Formative jest interaktywnym, internetowym i opartym na aplikacji narzędziem do udzielania odpowiedzi i oceniania uczniów, kompatybilnym z niemal każdym urządzeniem. Po rejestracji nauczyciele mogą dodawać klasy za pomocą kodu klasy, kodu QR, adresu URL lub poprzez integracje, takie jak Clever lub Google Classroom. Nauczyciele mogą następnie skorzystać ze szczegółowych samouczków i biblioteki treści generowanych przez użytkowników lub przesyłać, tworzyć zadania, które pozwalają uczniom pisać na klawiaturze, nagrywać dźwięk i wideo, wprowadzać liczby, rysować, przesyłać zdjęcia, odpowiadać na pytania wielokrotnego wyboru. Następnie, za pośrednictwem nauczyciela lub samodzielnie, uczniowie wykonują przydzielone zadania i przesyłają je do oceny. Uczniowie potrzebują konta, jeśli nauczyciele chcą monitorować ich postępy w czasie, ale istnieje również możliwość odpowiadania jako gość bez logowania. Opcje monitorowania postępów obejmują format informacji zwrotnej w czasie rzeczywistym, a także narzędzie do śledzenia wzrostu poziomu wiedzy ucznia, które pozwala nauczycielom monitorować postępy uczniów w stosunku do standardów w nauczaniu. Ponadto pulpit nawigacyjny nauczyciela umożliwia nauczycielom przeglądanie prac uczniów w trakcie ich przesyłania, a nauczyciele mogą ręcznie lub automatycznie przysyłać oceny i informacje zwrotne w odpowiedzi.
-  **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Nauczyciele mogą korzystać z tablic, filmów instruktażowych, udzielać uczniom informacji zwrotnych, a także wiedzieć, czy uczniowie kopiuje informacje o wklejaniu, aby dowiedzieć się więcej o tym, jak z tego korzystać, odwiedź stronę: [.https://www.formative.com/](https://www.formative.com/).
-  **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Formative jest dostępny z dowolnej przeglądarki internetowej w systemie operacyjnym Windows, Android lub Apple.
-  **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**
- Technologia dla Nauczycieli i Uczniów, Formative Tutorial – GoFormative <https://www.youtube.com/watch?v=DrKcmtBXIfY>
-  **ZALETY I WADY:**
- ZALETY** Błyskawiczne tworzenie prostych lub szczegółowych ocen; monitorowanie i udzielanie informacji zwrotnych w czasie rzeczywistym.
- WADY** Większa współpraca może być pomocna; Brak dostępu dla rodziców.
-  **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4/5




INSERT LEARNING

<https://insertlearning.com/>




 **KATEGORIA:** Narzędzia do tworzenia gier usprawniających dyskusję i pracę zespołową.

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Do wszystkich przedmiotów i poziomów edukacyjnych.


 **KRÓTKI OPIS:** InsertLearning to interaktywny pasek, który nauczyciele mogą dodawać do dowolnej strony internetowej z filmami, adnotacjami, pytaniami i komentarzami do treści, które następnie mogą przypisać uczniom.


CZAS CZYTANIA: 3 minuty


 **CELE NAUCZANIA:** Dzięki InsertLearning nauczyciele mogą wstawiać różne treści (pytania, dyskusje lub spostrzeżenia), które są dodawane do treści online w celu uzupełnienia planów lekcji. W razie potrzeby uczniowie mogą odpowiadać na pytania i dyskusje lub robić notatki. InsertLearning może pomóc nauczycielom uczynić dowolną witrynę interaktywną i bardziej wciągającą.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Średni, 12+.

 **DLACZEGO WARTO KORZYSTAĆ Z TEGO NARZĘDZIA:** Umiejętność czytania i pisanie we wszystkich dyscyplinach jest głównym priorytetem nauczycieli, a dzięki temu narzędziu nauczyciele we wszystkich dziedzinach mogą pomóc uczniom w bardziej krytycznym myśleniu o tym, co czytają. Ponadto funkcja InsertLearning bezproblemowo integruje się z Google Classroom, Dyskiem i wieloma innymi narzędziami i produktami do nauczania, co sprawia, że jest to wygodne. Dzięki InsertLearning nauczyciele mogą zaoszczędzić trochę czasu i zaoferować uczniom ciekawe zajęcia. Narzędzie daje nauczycielom możliwość wstawiania pytań, dyskusji i spostrzeżeń bezpośrednio na dowolnej stronie internetowej.

 **OPIS:** InsertLearning to rozszerzenie do przeglądarki Chrome (wraz z powiązаныmi aplikacjami na iOS i Androida), które umożliwia nauczycielom przekształcenie dowolnej witryny w interaktywną lekcję online. InsertLearning można szybko załadować, klikając ikonę rozszerzenia przeglądarki i otwierając pasek narzędzi. Gdy pojawi się pasek narzędzi, nauczyciele i uczniowie mogą dodawać adnotacje i osadzać filmy, mapy, quizy, dyskusje na stronach internetowych. Ostatecznie celem jest, aby nauczyciele mieli możliwość kierowania uczniami w nauce za pomocą pytań lub dyskusji w klasie online, aby uczniowie mogli uczyć się poza szkołą, a nauczyciele mogli pomóc następnego dnia w klasie. Pasek narzędzi składa się z kilku funkcji: przycisku przypisania, przycisków zaznaczania i notatek, przycisków pytania, dyskusji, pulpitu nawigacyjnego i informacji zwrotnej. Wszystkie procedury pozwalają na manipulację witryną, ale zakres manipulacji i dodatkowych funkcji dodanych do witryny zależy od nauczyciela.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Jest to rozszerzenie, które należy zainstalować w przeglądarce, umożliwiające nauczycielowi interakcję z uczniami poprzez stronę internetową. Aby uzyskać więcej informacji o tym, jak z niego korzystać, odwiedź: <https://shakeuplearning.com/blog/4-ways-blend-learning-insertlearning/>.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** InsertLearning działa poprzez rozszerzenie Google Chrome i Mozilla Firefox, więc do działania musisz używać Google Chrome lub Firefox.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- InsertLearning, Pierwsza lekcja InsertLearning <https://www.youtube.com/watch?v=7asSOAScedE>
- <https://chrome.google.com/webstore/detail/insertlearning/dehajjkfchegiinhcmoclkfbnmpgcahj?hl=en>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Obowiązuje na wszystkich zajęciach, na których niezbędne jest krytyczne myślenie; pozwala nauczycielom podzielić czytanie stron internetowych na możliwe do opanowania rozmiary.




WADY Panel nauczyciela mógłby zapewniać więcej narzędzi diagnostycznych, a informacje zwrotne od nauczycieli mogłyby zostać wzbogacone.

 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4/5





Kahoot!


KAHOOT!


<https://kahoot.com/>

-  **KATEGORIA:** Narzędzia do tworzenia gier usprawniających dyskusję i pracę zespołową.
-  **POZIOM I PRZEDMIOT:** Kahoot! może być używany do wszystkich przedmiotów i poziomów edukacyjnych.
-  **KRÓTKI OPIS:** Kahoot to narzędzie dla nauczycieli i trenerów do tworzenia quizów, prowadzenia dyskusji i zbierania danych ankietowych. Jest to działający w czasie rzeczywistym, oparty na grach system reagowania w klasie. Pytania mogą być wyświetlane na wspólnym ekranie, podczas gdy gracze odpowiadają na pytania za pomocą swoich smartfonów, tabletów lub komputerów, tworząc środowisko społecznościowe, zabawne i przypominające grę.

CZAS CZYTANIA: 3 minuty

-  **CELE NAUCZANIA:** Celem Kahoot! jest zwiększenie zaangażowania, motywacji, zabawy i koncentracji w celu poprawy wyników w nauce i dynamiki zajęć. Kahoot! może pomóc w stworzeniu zaufanej przestrzeni do nauki, która generuje dyskusję, współpracę i motywację wokół treści edukacyjnych. Ponadto gra została zaprojektowana tak, aby wprowadzać emocje do procesu uczenia się – poprzez mechanikę gry, muzykę i projekt wizualny, tworząc niezapomniane chwile, które pomagają uczniom uwolnić swój potencjał.
-  **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.
-  **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy, 6+
-  **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Kahoot! to narzędzie, które zachęca uczniów do nauki, ponieważ może kwestionować ich wiedzę, powtarzać podstawowe pojęcia i pomagać im w zapamiętywaniu informacji. Umożliwia także nauczycielom tworzenie dyskusji w klasie i interakcji uczniów. Ponadto jest to niesamowity sposób na utrzymanie zaangażowania uczniów, ponieważ koncentruje się na nauce społecznej i sprawia, że jest to zabawa. Jest również łatwy w użyciu, ponieważ działa na każdym urządzeniu, a gracze nie muszą zakładać konta. Wreszcie, jest to bezpłatne narzędzie dla nauczycieli i uczniów.

 **OPIS:** Obecny Kahoot! oferuje bezpłatny dostęp do wszystkich nauczycieli. Aby z niego skorzystać, przejdź do <https://getkahoot.com> i kliknij zakładkę „Get my free account”. Wskaż swoją rolę (np. instruktora) i instytucję, utwórz nazwę użytkownika, podaj swój adres e-mail i wybierz hasło. Aby korzystać z Kahoota! za każdym razem musisz zdecydować, czy zrobić nowy, czy powielić poprzedni. Jeśli zdecydujesz się utworzyć nowy Kahoot!, musisz określić, czy jest to pytanie do dyskusji, ankieta czy quiz; jeśli zdecydujesz się zduplikować Kahoot! w razie potrzeby możesz edytować poprzednie pytania. Możesz także zdecydować, czy chcesz, aby Twoja gra pozostała prywatna (tylko do użytku osobistego w klasie), czy też była dostępna do użytku publicznego (dla innych nauczycieli do użytku w ich klasach).

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Zamiast arkusza roboczego na końcu lekcji do oceny, rozważ użycie Kahoot! Jest to skuteczny sposób mierzenia, które koncepcje uczniowie w pełni rozumieją, a które wymagają powtórzeń. Jeśli chcesz zakończyć lekcję ekscytującym akcentem, Kahoot! to świetny sposób na zabawę podczas korzystania z pojęć w klasie. Użyj Kahoota! jako pobudka lub na rozpoczęcie lekcji, aby zaangażować uczniów na początku lekcji. Nauczyciele mogą również korzystać z Kahoot! przed wprowadzeniem nowej koncepcji jako forma oceny wstępnej i zobacz, ile uczniowie wiedzą o nowych treściach. Następnie można go używać podczas całej lekcji do mierzenia zaangażowania i zrozumienia uczniów. Na przykład możesz wprowadzić treść, a następnie użyć Kahoot! aby zobaczyć, co uczniowie zrozumieli i poprosić ich o wyjaśnienie, dlaczego odpowiedź jest poprawna.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Laptop - Tablet - Smartfony

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- Kahoot!, Jak stworzyć kahoot – samouczek <https://www.youtube.com/watch?v=KJgZZQcsSPk>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Kahoot! oferuje doskonałe zaangażowanie uczniów. Narzędzie to jest lubiane przez uczniów, ponieważ budzi zainteresowanie swoją wizualną postacią. Nauczyciele mogą szybko ocenić poziom zrozumienia nauczanego materiału za pomocą quizów i ankiet. Bardzo skutecznie ogranicza monotonię i nudę. Poprawia wyniki uczniów poprzez zwiększoną frekwencję. Zmniejsza poziom frustracji i stresu uczniów z powodu strachu przed ocenianiem kształtowanym metodą tradycyjną.

WADY Monitorowanie postępów uczniów to złożony proces. Ze względu na połączenie wielu graczy z tą samą platformą, musi istnieć silne połączenie Wi-Fi. W przeciwnym razie możliwe, że nie zadziała. Czasami muzyka w tle może rozpraszać uwagę, co prowadzi do odwrócenia uwagi ucznia od celu. Ponieważ coraz więcej graczy jest połączonych, poziom rywalizacji może wzrosnąć, co prowadzi do stresu i złości wśród uczniów.


 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4.8/5




KNOWRE


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

 **KATEGORIA:** Działanie

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Matematyka od 1 klasy szkoły podstawowej do ostatniej szkoły średniej.

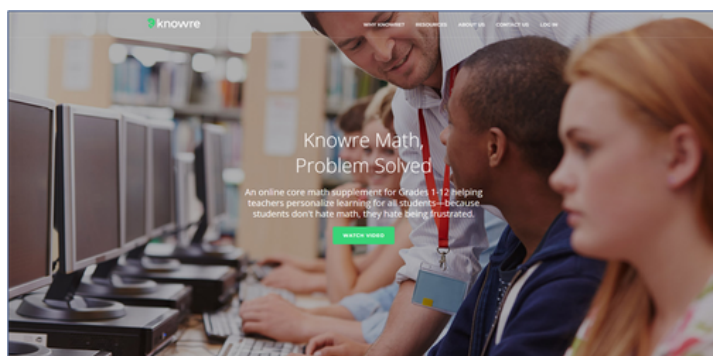
 **KRÓTKI OPIS:** Knowre to internetowe narzędzie matematyczne dla nauczycieli i uczniów, którzy chcą szybko i łatwo nauczyć się matematyki.

CZAS CZYTANIA: 3 minuty

 **CELE NAUCZANIA:** Knowre oferuje obszerne treści oraz szczegółowy pulpit nauczyciela, który śledzi postępy i umożliwia nauczycielom tworzenie zadań z matematyki. Gdy uczniowie kończą lekcje, program tworzy unikalny profil uczenia się dla każdej osoby, identyfikując jej mocne i słabe strony. Nauczyciele mogą korzystać z pulpitu nawigacyjnego, aby monitorować postępy uczniów i robić poprawki uczniom, którzy najbardziej tego potrzebują. To dostosowanie jest korzystne dla zróżnicowanego nauczania, zmniejszając wyzwanie, z jakim często borykają się nauczyciele - różnorodne pytania uczniów. Ponadto jest to doskonałe narzędzie do obsługi istniejących zajęć nauczycieli.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy, klasy 1-12 (w wieku od 6 do 18 lat).



DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA: Knowre oferuje dogłębne lekcje matematyki, które można łatwo znaleźć według tematu, a każda klasa ma obszerne zasoby pomocnicze. Knowre oferuje wysokiej jakości filmy lekcyjne, które są wystarczająco krótkie, aby przykuć uwagę uczniów. Rozbijają pojęcia matematyczne na małe elementy, aby pomóc zrozumieć cały proces i są idealne do powtórzenia, przeglądu lub wprowadzenia tematu. Ćwiczenia praktyczne są dostosowane do materiału lekcyjnego i oferują ponad 900 filmów wideo „dokładnie na czas”, specyficznych dla konkretnego fragmentu, w którym uczeń potrzebuje pomocy, a także wyjaśniają, kiedy wprowadzono poprawną odpowiedź. W przypadku bardziej złożonych problemów dostępna jest opcja „przewodnika”, która pomaga uczniom zapoznać się z etapami procesu. Uczniowie są nagradzani za każdym razem, gdy uzyskają poprawną odpowiedź podczas rozwiązywania praktycznych problemów i otrzymują wzmocnienie, gdy nie uzyskają prawidłowej odpowiedzi.

OPIS NARZĘDZIA: Knowre wymaga rzeczywistego logowania użytkownika, aby platforma mogła różnicować treści dla uczniów i nauczycieli. Knowre pozwala uczniom wybrać rozdział z ogromnej mapy lub lewej kolumny, aby przećwiczyć lub przetestować nabyte umiejętności. Nauczyciele mogą rozpocząć dowolny kurs, klikając jego lokalizację na mapie lub przycisk „start” obok rozdziału. Nauczyciele mogą sprawdzić stan ukończenia rozdziału, przygotowanie i postęp nauki dla każdego rozdziału, zachowując gwiazdki. Po ukończeniu rozdziału edukatorzy mogą przystąpić do testów sprawdzających wiedzę uczniów i umiejętność rozwiązania danego pytania/testu w określonym czasie.

PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE: Nauczyciele mają dostęp do pulpitu nawigacyjnego, w którym mogą tworzyć plany lekcji i działania, aby dowiedzieć się więcej, jak z niego korzystać, odwiedź stronę: <https://www.knowre.com/>.

NIEZBĘDNE ZASOBY: Komputer/Notabook.

DODATKOWE ŹRÓDŁA:

- Knowre, Knowre: *Przegląd adaptacyjnego programu matematycznego*
<https://www.youtube.com/watch?v=7I3eBNTpous>

ZALETY I WADY:

ZALETY Adaptacyjny program nauczania witryny dostosowuje się do poziomu umiejętności dzieci.

WADY Oferowane nagrody mogłyby być bardziej przyjazne dzieciom i zabawne.


WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI: 4/5

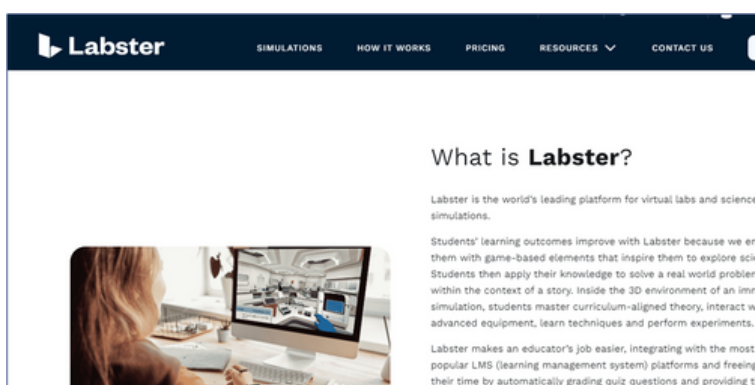



LABSTER

www.labster.com


 **KATEGORIA:** Gra symulacyjna

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Grupą docelową Labster są profesorowie, studenci, administratorzy uniwersytetów (zwłaszcza przedmiotów ścisłych, biologicznych lub medycznych) oraz osoby poszukujące lepszych sposobów nauczania kursów STEM z wykorzystaniem technologii.




 **KRÓTKI OPIS:** Labster to wiodąca na świecie platforma do wirtualnych laboratoriów i symulacji naukowych. Wyniki uczniów w nauce poprawiają się dzięki Labster, ponieważ są oni zaangażowani w elementy oparte na grach, które inspirują ich do odkrywania nauki. Następnie uczniowie wykorzystują swoją wiedzę, aby rozwiązać rzeczywisty problem w kontekście historii.


CZAS CZYTANIA: 4 minuty


 **CELE NAUCZANIA:** Celem Labstera jest budowanie symulacji, które dadzą uczniom korzyści płynące z tradycyjnych, wyraźnych instrukcji w środowisku, które oferuje im wybór i utrzymuje koncentrację poprzez dostosowanie metody nauczania do poziomu komfortu ucznia.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Poszerzanie wiedzy z zagadnień z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie; planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Średni, 14-16, 17-18, 19+

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA: Labster pomaga uczniom odnieść sukces.** Może pomóc w zwiększeniu efektów uczenia się. Nauczyciele, którzy uczą z Labsterem, często zauważają, że średnia ocen uczniów rosną o jedną lub więcej. **Zwiększ zaangażowanie uczniów.** Uczniowie spędzają codziennie dużo wolnego czasu, wpatrując się w ekran. Dzięki wciągającym symulacjom naukowym 3D możesz spotkać uczniów w ich rodzinnym środowisku i sprawić, że będzie to zabawne. Labster wykorzystuje metody grywalizacji i opowiadania historii, aby zaangażować uczniów w materiał kursu. **Zapewnij uczniom komfort w laboratorium.** Laboratorium naukowe może być przytłaczające i niebezpieczne, jeśli uczniowie nie wiedzą, jak się z nim obchodzić. Labster oferuje studentom realistyczną symulację wirtualnego laboratorium przed wykonaniem fizycznych eksperymentów. Oznacza to, że uczniowie mogą popełniać błędy i powtarzać eksperymenty tak często, jak tego potrzebują, bez realnych konsekwencji. **Oszczędzaj czas na ocenianiu i łatwo monitoruj postępy uczniów.** Labster pozwala zobaczyć wszystko, co uczniowie robią na platformie, w tym liczbę prób quizu, odpowiedzi na pytania, czasu trwania gry i uzyskanych ocen końcowych. W ten sposób można stale monitorować postępy uczniów i wykorzystywać dane behawioralne jako informacje zwrotne do wprowadzania zmian w lekcjach.

 **OPIS:** Wirtualne symulacje laboratoryjne Labster pozwalają studentom pracować nad prawdziwymi przypadkami, wchodzić w interakcje ze sprzętem laboratoryjnym, przeprowadzać eksperymenty i uczyć się za pomocą teoretycznych pytań i quizów. Symulacja wirtualnego laboratorium Labster to interaktywne i wciągające środowisko do nauki 3D, które może przypominać laboratorium.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Nauczyciele mogą przydzielać symulacje w ramach kursu, a gdy uczniowie ukończą symulację, nauczyciel może przeglądać postępy i oceny. Nauczyciel ma pulpit nawigacyjny, aby sprawdzać postępy uczniów i oceniać zadania. Więcej informacji na: <https://www.labster.com/complete-guide-to-virtual-labs/>.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer/Notabook.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- Labster, Wirtualne laboratoria dla szkół średnich/ Odkryj Labster <https://www.youtube.com/watch?v=O5cefq7jcVs>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Doskonała praktyka laboratoryjna jako wprowadzenie, powtórka; dobre uzupełnienie sali dla studentów przedmiotów STEM; ćwiczenia laboratoryjne - szeroki zakres tematów, w tym chemia, fizyka, biologia itp.; praktyka laboratoryjna bez konieczności stosowania drogiego sprzętu lub otwartego ognia; usprawnienie nauki poprzez zabawne i angażujące sposoby, a także znaczne obniżenie kosztów.


WADY Chociaż zaprojektowane tak, aby były przyjazne dla użytkownika i stosunkowo łatwe w użyciu, czasami występują problemy z obsługą; w zależności od szybkości sieci, podczas pierwszego ładowania sceny może wystąpić opóźnienie; Brak ilustracji głosowych dla użytkowników niedowidzących.


 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI: 4/5**




PLAYPOSIT

<https://go.playposit.com/>


 **KATEGORIA:** Narzędzia do tworzenia gier usprawniających dyskusję i pracę zespołową.


 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Nauczyciele i uczniowie szkół średnich i wyższych.

 **KRÓTKI OPIS:** PlayPosit to platforma do edycji, która pozwala twórcom na tworzenie interaktywnych filmów w celu osiągnięcia zaangażowania uczniów i przekazania informacji zwrotnej.





CZAS CZYTANIA: 3 minuty


 **CELE NAUCZANIA:** To narzędzie może być używane do angażowania uczniów i zwiększania wydajności w dowolnym kontekście. Jest to również alternatywa dla zwykłej prezentacji sali lekcyjnej, w której nauczyciel mówi, a uczniowie słuchają. Może to być również narzędzie do powtarzania, ponieważ uczniowie mogą powtarzać w dowolnym momencie, będąc w stanie poruszać się tam i z powrotem.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Nauka po raz pierwszy; poszerzanie wiedzy z zagadnień, z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie, rozwiązywanie pojawiających się problemów.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Średni, 10+

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** PlayPosit to platforma do edycji wideo do tworzenia interaktywnych materiałów angażujących uczniów. Jest to praktyczne, ponieważ uczniowie mogą zatrzymać i obejrzeć ponownie, jeśli czegoś nie zrozumieli lub w jakiś sposób stracili uwagę podczas filmu, co czyni to narzędzie wszechstronnym.

 **OPIS:** Dzięki PlayPosit nauczyciele mogą tworzyć i edytować interaktywne filmy wideo, które wymagają od uczniów bycia aktywnymi widzami, a nie biernymi odbiorcami informacji. PlayPosit oferuje nauczycielom możliwość przeprowadzania ocen formatywnych w klasach i poza nimi.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Aby korzystać z PlayPosit, użytkownik musi założyć swoje konto. Aby to zrobić, przejdź do playposit.com i kliknij zarejestruj się lub dołącz. Po utworzeniu konta użytkownik może stworzyć nową klasę/sekcję, wypełnić profil, wybrać New Bulb (interaktywny film), zamieścić link do filmu, wybrać film z Youtube lub Vimeo, wgrać film, mp3 lub nagranie. Po wybraniu wideo użytkownik może dodawać pytania (wielokrotnego wyboru, wypełnić puste pole, ankietę, bezpłatną odpowiedź, dyskusję), adnotacje i korzystać z istniejących szablonów. Aby uczniowie mogli zobaczyć zadanie wideo, mogą po prostu kliknąć link udostępniony im przez nauczycieli lub zalogować się do PlayPosit.

 **PRZYKŁAD:** <https://www.youtube.com/watch?v=uB1eZnuHcy8>

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer/telefon komórkowy – Tablica interaktywna – Połączenie z Internetem

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/playposit/>
- <https://go.playposit.com/grade-school-applications>
- Spraw, aby Twoje filmy online były interaktywne dzięki Playposit https://www.youtube.com/watch?v=sukxPsV_ozM

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Jest to bardzo wciągające dla studentów; może być używany do dowolnego przedmiotu i tematu; jest interaktywny, więc uczniowie są aktywnymi uczestnikami; działa w Google Chrome, Mozilla Firefox, Apple Safari i Microsoft Edge.

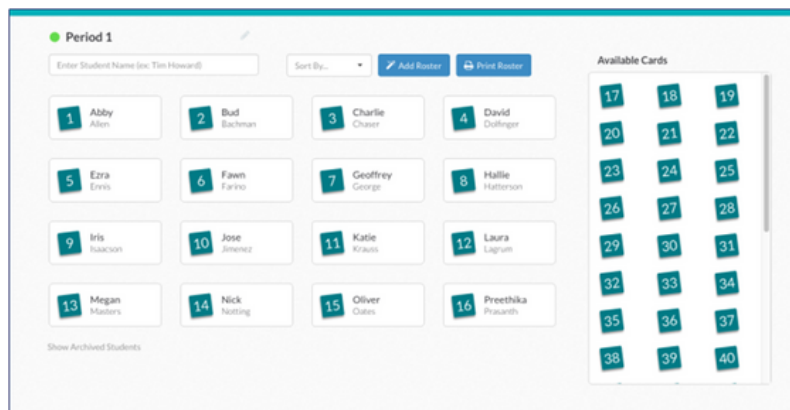
WADY Zajmuje dużo czasu nauczyciela; może być mylący dla nauczycieli, którzy nie są obeznani z technologią; pamiętaj o zgodzie osób trzecich i pomyśl o prywatności uczniów.

 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4/5





PLICKERS

<https://get.plickers.com/>




 **KATEGORIA:** Działanie

 **POZIOM I PRZEDMIOT:**
Nauczyciele i uczniowie szkół
podstawowych i średnich.


 **KRÓTKI OPIS:** Plickers pozwala nauczycielom skanować odpowiedzi uczniów na kartach, wyświetlać informacje oraz organizować i zarządzać danymi w celu tworzenia przyszłych ocen.

CZAS CZYTANIA: 3 minuty

 **CELE NAUCZANIA:** To narzędzie pomaga nauczycielom uprościć ocenianie i zarządzać klasami. Plickerów można również użyć do wywołania debaty, jeśli nauczyciel zdecyduje się przedstawić odpowiedzi i rozpocząć dyskusję. Plickery pomagają nauczycielom skutecznie zorientować się w postępach uczniów w celu jak najszybszego rozwiązania problemów.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Nauka po raz pierwszy; planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli uczniowie; nauczanie nowego sposobu robienia czegoś.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy, 6+

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Plickers może pomóc nauczycielom w takich zadaniach, jak ocenianie, debaty i angażowanie klasy, a także pomaganie w rozwiązywaniu problemów wynikających z kontekstu cyfrowego. Jest to skuteczne narzędzie, które zwiększa tempo, w jakim nauczyciel może oceniać ogólne postępy uczniów i rozwiązywać problemy na czas. To narzędzie pozwala nauczycielom dodawać własne wartości, dostosowując pytania do profilu klasy.

OPIS: Plickers to szybko reagująca aplikacja do ankietowania w klasie, w której nauczyciele mogą używać urządzenia mobilnego do skanowania kart papierowych w celu uzyskania odpowiedzi uczniów. Nauczyciele mogą tworzyć pojedyncze pytania lub wybierać zestawy pytań ze swoich bibliotek. Następnie, wyświetlając pytanie na ekranie, uczniowie trzymają swoje niestandardowe karty odpowiedzi, obracając je w różnych kierunkach, aby wskazać swoje odpowiedzi, jedną stroną do góry dla A, drugą stroną do góry dla B i tak dalej. Następnie nauczyciel podnosi urządzenie, takie jak telefon lub tablet, i skanuje odpowiedzi uczniów, zapisując je. Nauczyciele mogą automatycznie wyświetlać odpowiedzi na ekranie i korzystać z arkusza wyników. To narzędzie udostępnia raporty na stronie internetowej, aby śledzić postępy uczniów w czasie. Ponadto nauczyciele mogą porządkować swoje pytania i pliki przesłane z urządzeń mobilnych w folderach, tworząc przydatne pytania, aby zaoszczędzić czas na przyszłych lekcjach.

PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE: Aby rozpocząć, nauczyciel musi założyć konto. Następnie powinni stworzyć klasę w narzędziu i wybrać z banku kart tematy, które są odpowiednie dla uczniów. Mogą również przejść do centrum pomocy, gdzie mogą uzyskać dostęp do często zadawanych pytań i seminariów internetowych, aby lepiej opanować Plickers, jak pokazano na poniższym obrazku.

NIEZBĘDNE ZASOBY: Tablet lub telefon komórkowy dla nauczyciela, karty dla uczniów i ewentualnie projektor i ekran do projekcji.

DODATKOWE ŹRÓDŁA:

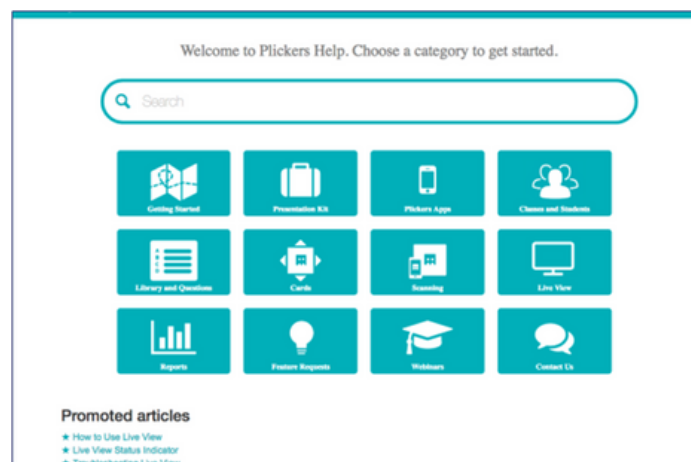
- <https://www.commonsense.org/education/reviews/plickers>

ZALETY I WADY:

ZALETY Narzędzie jest łatwe w użyciu; w banku kart dostępnych jest już kilka pytań; jest wciągająca; karty papierowe są łatwo dostępne online.

WADY Jednorazowe pytania spowalniają tempo zajęć; rodzaje pytań są ograniczone.

WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI: 3/5



Quizalize

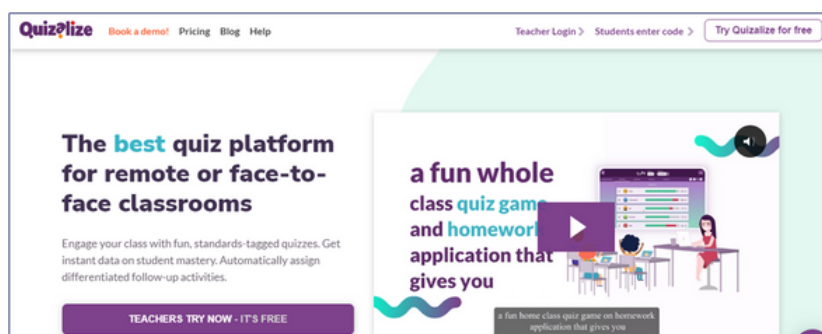
QUIZALIZE


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

 **KATEGORIA:** Działanie


 **POZIOM I PRZEDMIOT:**


Quizalize może być używany dla różnych grup uczniów, począwszy od szkoły podstawowej i średniej do szkół wyższych i uniwersytetów.








 **KRÓTKI OPIS:** Quizalize to quiz-gra, która pomaga nauczycielom lepiej zrozumieć uczniów i ich potrzeby. Jest to przydatne narzędzie dla nauczycieli, aby wiedzieć, gdzie są uczniowie i jak radzą sobie w klasie.

CZAS CZYTANIA: 4 minuty
.....

 **CELE NAUCZANIA:** Quizalize to narzędzie do tworzenia quizów z funkcjami gier, które można wykorzystać do stymulowania zaangażowania uczniów, zwiększenia udziału uczniów i poprawy uczenia się uczniów. Gdy uczniowie rozwiązują quizy, nauczyciele zbierają istotne informacje i dane analityczne na temat ich wyników i śledzą ich postępy w czasie rzeczywistym. Raporty te są korzystne dla oceniania kształtującego i dostarczają nauczycielom kluczowych danych, które pomagają im planować skuteczne interwencje, zapewniają uczniom możliwości oddzielnego uczenia się oraz pomagają w planowaniu lekcji i strategiach nauczania.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli uczniowie, rozwiązywanie pojawiających się problemów.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy, 5-7, 8-10, 11-13, 14-16, 17-18

-  **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Istnieje kilka witryn z grami klasowymi, ale zestawy danych Quizalize różnią się od siebie. Nauczyciele mogą zobaczyć, kto potrzebuje pomocy, gdy uczniowie nadal rozwiązują quiz, i zobaczyć, jak uczniowie odpowiedzieli na każde pytanie. Oprogramowanie sprawia również, że ocenianie kształtujące jest zabawne dla uczniów. Kiedy uczniowie cieszą się recenzjami, nauczyciele mogą szybko wprowadzić częstsze egzaminy. Dzięki temu uzyskuje się bardziej wartościowe dane na temat postępów uczniów, osiągnięć i luk w nauce na poziomie mikro i makro. Nauczyciele mogą następnie szybko i łatwo wdrożyć zróżnicowane nauczanie dostosowane do potrzeb każdego ucznia, maksymalizując postępy wszystkich uczniów.
-  **OPIS:** Quizalize to witryna z quizami dla klas. Quizy można tworzyć za pomocą pytań wielokrotnego wyboru, dwóch odpowiedzi lub jednowyrazowych odpowiedzi przedstawionych jako puzzle słowne. Uczniowie uzyskują dostęp do quizu za pomocą kodu klasy. Nauczyciele mogą zobaczyć postępy każdego ucznia w porównaniu z docelowym wynikiem i mogą przedstawić te postępy klasie. Nauczyciele mogą łączyć się z Google Classroom za pośrednictwem Zzish, pulpitu nawigacyjnego/systemu śledzenia danych uczniów. Uczniowie mogą szybko zagrać w grę, używając kodu zajęć lub logując się na swoje konto G Suite dla Szkół i Uczelni. Dostępne są gotowe quizy, niektóre bezpłatne, a nauczyciele mogą udostępniać utworzone przez siebie quizy za darmo lub za opłatą. Po quizie uczniowie mogą zobaczyć swój wynik, czas potrzebny na udzielenie odpowiedzi na każde pytanie oraz listę pytań, ich odpowiedzi i poprawne odpowiedzi. Podobnie nauczyciele widzą szybką listę uczniów, którzy dobrze sobie poradzili i potrzebują pomocy.
-  **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Nauczyciele mogą używać tego narzędzia do tworzenia nowych quizów lub korzystać z quizów stworzonych przez innych nauczycieli. Jest to dostępne narzędzie z funkcją zamiany tekstu na mowę. Po ukończeniu quizów nauczyciele mają dostęp do postępów uczniów. Więcej informacji na: <https://www.educatorstechnology.com/2021/11/quizalize-engage-your-class-using-game.html>
-  **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Tablety – Smartfony – Laptopy z połączeniem internetowym i przeglądarką/Smartboard
-  **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**
- Technologia dla nauczycieli i uczniów, *Quizalize Tutorial – Educational Games* <https://www.youtube.com/watch?v=3M3We-Sl0tM>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Quizalize ma kolorowy, przyjazny dzieciom interfejs, łatwy w obsłudze i intuicyjny. Tworząc quizy, nauczyciele mogą wyjść poza typowe opcje pytań i odpowiedzi; mogą również wybierać spośród różnych czasów odpowiedzi dla uczniów, dodawać wyjaśnienia i dzielić pytania quizu na określone tematy. Do pytań można również dodawać obrazy i równania, co ułatwia integrację Quizalize z dowolnym przedmiotem szkolnym. Quizalize pozwala również na losową kolejność pytań, aby uczynić zadania bardziej zróżnicowanymi dla uczniów i wyświetlać je na tablicach interaktywnych, aby nauczyciele mogli kliknąć quiz bezpośrednio na tablicy. Quizalize oferuje wiele wsparcia produktu od samego początku. Zawiera przewodnik, samouczek wideo i quiz demonstracyjny.




WADY Jednym z największych wyzwań dla nauczycieli, którzy chcą korzystać z platform z quizami, które wymagają od każdego ucznia posiadania urządzenia, jest dostępność samych urządzeń. Inną potencjalną barierą jest to, że chociaż podstawowe funkcje Quizalize są bezpłatne, cały pakiet szkolny jest płatny, co może uniemożliwić administracji szkoły chęć upowszechnienia go we wszystkich klasach i przedmiotach.

 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI: 4.8/5**







STORYBOARD THAT


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


-  **KATEGORIA:** Narzędzia do tworzenia gier usprawniających dyskusję i pracę zespołową.
-  **POZIOM I PRZEDMIOT:** Nauczyciele, administratorzy i uczniowie w wieku powyżej 6 lat.
-  **KRÓTKI OPIS:** Storyboard That to cyfrowe narzędzie dla nauczycieli, administratorów i uczniów, którzy chcą tworzyć storyboards, organizery graficzne, komiksy i znaczące zasoby wizualne do komunikacji.

CZAS CZYTANIA: 3 minuty
.....

-  **CELE NAUCZANIA:** Ta szczególna wersja pozwala na uzyskanie wyraźnych wizualnie wyników bez konieczności umiejętności rysowania. Dzięki licznym treściom stworzonym przez społeczność możesz mieć storyboard bez konieczności opracowywania jakiegokolwiek oryginalnej pracy. To narzędzie może być używane do prezentacji w klasie, idealne do wprowadzenia pomysłu do klasy za pomocą pomocy wizualnych. Nauczyciele mogą również używać go do przydzielania uczniom zadań, w których muszą tworzyć scenariusze do oddania w pracy. W ten sposób uczniowie uczą się materiału i poznają nowe narzędzie komunikacji. Ponieważ wymaga planowania, kreatywnego układu krok po kroku i odrobiny wyobraźni, jest to wciągające narzędzie pracy. Fakt, że jest również prosty w użyciu dla uczniów, jest doskonałym dodatkiem, który sprawia, że jest odpowiedni dla szerokiego przedziału wiekowego.
-  **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli uczniowie; nauczanie nowego sposobu robienia czegoś.
-  **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy, 6+

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Bawiąc się StoryboardThat, uczniowie będą dużo używać swojej wyobraźni. Wyrażanie siebie za pomocą tego narzędzia multimedialnego pomaga dzieciom syntetyzować słowa z obrazami i potencjalnie wykorzystywać umiejętności krytycznego myślenia podczas przedstawiania historii lub wydarzenia. Dzieci muszą planować każdą akcję podczas pracy i zastanawiać się, jak przeprowadzić fabułę. Dzieci odkryją, że ich decyzje mogą ożywić historię, gdy będą planować i organizować informacje, aby stworzyć najbardziej przekonującą narrację. Jest to proste i zabawne miejsce dla dzieci do odkrywania opowiadania. Chociaż projekt może wydawać się nieco uproszczony, interfejs jest doskonały dla dzieci, a wybór jest wystarczający bez przytłaczania. Dla nauczycieli witryna zawiera wiele przykładów potencjalnych przypadków użycia.

 **OPIS:** Storyboard to narzędzie służące do wizualnego zdefiniowania filmu za pomocą rysunków i napisów. Przypomina trochę komiksy, ale ma bardziej symetryczny i jednolity układ. Uczeń może wypełnić panele obrazami z banku obrazów przed przeciągnięciem i upuszczeniem postaci i rekwizytów do scen. Stamtąd dodadzą tekst w dymkach dialogowych lub gdziekolwiek wolą. Wybór jest ogromny: style postaci dla dorosłych i młodzieży. Mogą zmieniać pozę, działania i emocje za pomocą prostych wyborów, umożliwiając wizualne dodanie uczucia do historii i słów. Sceny mogą rozgrywać się w dowolnym miejscu. Po ukończeniu storyboardu dzieci mogą zapisać go na swoim koncie i zwrócić później lub zapisać na komputerze jako plik PowerPoint.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Dla użytkownika dostępny jest kreator storyboardów, który pomaga stworzyć go krok po kroku, więcej informacji na stronie: <https://help.storyboardthat.com/get-started/how-to-create-a-storyboard>.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer/Notabook - Tablet.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- Jen Jonson, *How to use Storyboard That* <https://www.youtube.com/watch?v=sC0yg5k1RqY>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Interfejs typu „przeciągnij i upuść” ułatwia korzystanie z niego dzieciom w każdym wieku.

WADY Obrazy mogłyby być lepsze, a wybory postaci bardziej zróżnicowane; interfejs „przeciągnij i upuść” nie jest najlepszym rozwiązaniem dla uczniów z dyspraksją.

 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4.4/5



STORYJUMPER


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

 **KATEGORIA:** Narzędzia do tworzenia gier usprawniających dyskusję i pracę zespołową.

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Uczniowie w każdym wieku, z dowolnego przedmiotu szkolnego.


 **KRÓTKI OPIS:** StoryJumper to narzędzie, które oferuje nauczycielom i uczniom możliwość tworzenia własnych książek cyfrowych.


CZAS CZYTANIA: 3 minuty
.....


 **CELE NAUCZANIA:** Nauczyciele używają StoryJumper do tworzenia cyfrowej klasy, zachęcania uczniów do współpracy i dostarczania natychmiastowych informacji zwrotnych. To narzędzie jest przydatne, jeśli nauczyciel chce zwiększyć kreatywność w klasie i sprawić, by nauka była bardziej wciągająca. StoryJumper to narzędzie motywacyjne dla uczniów, którzy mają trudności z tradycyjnym czytaniem w klasie i pisanem opowiadań. Pozwala uczniom wykorzystać swoją kreatywność do tworzenia ilustracji i tworzenia oraz wykorzystać umiejętności pisania, jeśli są na to gotowi.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Nauczanie nowego sposobu robienia czegoś, uczenie się po raz pierwszy.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Łatwy/średni, dla wszystkich grup wiekowych.

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** StoryJumper to doskonałe, przyjazne dla użytkownika narzędzie kreatywne, które można łatwo włączyć do dowolnej szkolnej jednostki dydaktycznej. Jest odpowiedni dla szerokiego przedziału wiekowego, chociaż projekt zorientowany na dzieci początkowo może zniechęcić starszych uczniów. Projekt jest przyjazny dla użytkownika i funkcjonalny. Młodym uczniom spodoba się zabawa z gotowymi rekwizytami. Z kolei starsi uczniowie mogą stworzyć bardziej zaawansowaną historię, korzystając z wielu opcji dostosowywania i postępując zgodnie z poradami podanymi w sekcji StoryStarter na stronie. Łączenie ilustracji może być równie zabawne jak pisanie; możliwości rekwizytów i scen są rozległe i przyjemne do odkrywania. StoryJumper zawiera również kilka drobnych poprawek; na przykład podczas przewracania stron książka wydaje dźwięk przypominający prawdziwą książkę, a dzieci mogą komentować opublikowane prace. Kiedy chcą stworzyć nową książkę, uczniowie mogą zacząć od szablonu, z których każdy umożliwia początkującym wprowadzenie informacji i dostosowanie tekstu. Chociaż uczniom łatwo jest rozpocząć tworzenie, młodszy uczniowie mogą liczyć na praktyczne wsparcie, które pomoże im w procesie tworzenia. Uczniowie mogą również dzielić się swoimi książkami i zwiedzać bibliotekę publiczną.

 **OPIS:** StoryJumper to strona internetowa, która pozwala uczniom tworzyć i publikować własne ilustrowane historie. Niezależnie od tego, czy uczniowie są początkującymi pisarzami, czy szlifują swoje umiejętności, StoryJumper daje im możliwość wykorzystania wyobraźni i nauczenia się prawdziwej strategii pisania, jeśli są na to gotowi. Darmowe konto nauczyciela zawiera osobny pulpit nawigacyjny, kilka przydatnych funkcji w klasie i wiele narzędzi dydaktycznych, w tym pomysły na plany lekcji. Funkcja współpracy umożliwia uczniom wspólną pracę nad stworzeniem historii. Międzynarodowy projekt wspólnego pisania łączy zainteresowanych nauczycieli z klasą z innej części świata w celu wymiany historii. StoryJumper integruje się z Google Classroom i chociaż jest oparty na sieci, można go również używać na iPadach. Podobnie jak wiele programów do tworzenia książek, interfejs StoryJumper zaczyna się od dwóch pustych stron. Jeśli chcą dodać ilustracje, uczniowie wybierają obrazy z panelu i przeciągają je na stronę, umieszczając je na wybranym przez siebie tle. Istnieją różne czcionki i kolory, a uczniowie mogą nakładać tekst na różne stylizowane banery. Oprócz podstaw istnieje kilka opcji dostosowywania, które uczniowie mogą dokładnie zbadać, takich jak dołączanie zdjęć, wstawianie grafiki i tworzenie niestandardowych czcionek. Uczniowie mogą również skorzystać z funkcji nagrywania, aby dodać swój głos do czytanej historii lub skorzystać z innych opcji audio, takich jak muzyka w tle lub efekty dźwiękowe. Autorzy mogą kupować cyfrowe lub papierowe kopie swoich książek i udostępniać je wszystkim.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Użytkownik musi założyć konto, rejestrując się, aby uzyskać dostęp do instrukcji krok po kroku dotyczącej planowania lekcji, tworzenia książki i innych. Po więcej informacji odwiedź:
<https://www.storyjumper.com/main/classroom>.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer –Tablet - Tablica interaktywna.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

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

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Uczniowie mogą zacząć od zintegrowanych treści lub dodać własne; opcje publikacji do druku.

WADY Projekt może wydawać się przestarzały; młodsi uczniowie mogą potrzebować pomocy z niektórymi narzędziami.


 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4.7/5


thinglink..

THINGLINK


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

 **KATEGORIA:** Narzędzie do tworzenia gier, pobudzenia dyskusji i pracy zespołowej.

 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Do nauczania: geografii, historii, języka i wykonywania działań wizualnych.

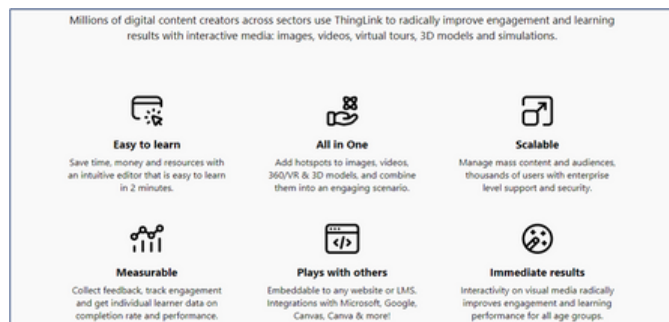
 **KRÓTKI OPIS:** ThingLink to bezpłatne i przyjazne dla użytkownika narzędzie cyfrowe, które pozwala użytkownikom zamienić dowolny obraz w interaktywną grafikę. Do zdjęcia wybranego z iPada, pobranego z Flickr, Facebooka lub ze strony internetowej możesz dodać podpisy, linki, fragmenty audio i wideo.


CZAS CZYTANIA: 3 minuty


 **CELE NAUCZANIA:** ThingLink jako multimedialne narzędzie startowe do programu nauczania. ThingLink umożliwia nauczycielom projektowanie multimedialnych i doświadczeń edukacyjnych prowadzonych przez uczniów, zapewniając elastyczne ścieżki nauczania spełniające różnorodne potrzeby edukacyjne wszystkich uczniów. Na przykład wykres ThingLink może zapewnić uczniom podstawową wiedzę i ambitne możliwości w jednym miejscu. Aby upewnić się, że uczniowie są odpowiedzialni za naukę, użyj podstawowego pytania lub poszukiwania skarbów, aby pokierować nauką. **ThingLink do tworzenia interaktywnych relacji dla uczniów.** Dzisiejsi studenci powinni mieć wiele możliwości angażowania się w badania. Dlatego dobrym pomysłem jest oferowanie od czasu do czasu alternatywy dla tradycyjnego pisemnego raportu z badań. Zamiast tego użyj ThingLink, aby umożliwić uczniom tworzenie interaktywnych raportów multimedialnych, które wykorzystują ich mocne strony. **ThingLink do rozwoju zawodowego.** Bogaty w zasoby wykres ThingLink w połączeniu z wystarczającą ilością czasu na konstruktywną zabawę to doskonały sposób na przedstawienie nauczycielom nowego narzędzia technologicznego. Dołącz samouczki wideo, pisemne wskazówki, linki do przykładów i podcastów, aby zapewnić uczestnikom wszystkie potrzebne zasoby w łatwo dostępnej i kompaktowej tabeli.


 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Poszerzanie wiedzy z zagadnień, z jakimi mieli wcześniej do czynienia uczniowie, planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Średni, dla wszystkich grup wiekowych.



 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA:** Oprócz systemu tagowania, który dobrze sprawdza się przy wzbogacaniu multimediów, ThingLink stanowi również potężne narzędzie językowe. Ma ono ogromny potencjał dydaktyczny, od oznaczania map i wykresów po tworzenie historii na obrazach. Jest to doskonałe narzędzie do oceniania formatywnego, gromadzące wiedzę przez pewien czas, idealne do wykorzystania przed quizem. Ponieważ treść może być bardzo graficzna, projekty ThingLink mogą wykraczać poza język, czyniąc je dostępnymi. Ponadto istnieje również, jak to się nazywa, czytnik immersyjny, który umożliwia wyświetlanie tekstu w ponad 60 językach. Oferuje również przydatny przewodnik po kolorach, pokazujący rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki itd., które można aktywować w razie potrzeby.

 **OPIS:** ThingLink to inteligentne narzędzie ułatwiające dodawanie adnotacji do obiektów cyfrowych. Można je użyć na przykład do tagowania obrazów, filmów lub interaktywnych obrazów - 360 stopni. Dodając znaczniki, możesz umożliwić uczniom interakcję z mediami, uzyskując więcej szczegółów. Siła ThingLink polega na zdolności do angażowania tak wielu form multimedialnych. Umożliwia łączyć do pomocnych stron internetowych, dodawanie wskazówek głosowych, wstawianie obrazów do filmów i nie tylko.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Thinglink może być przydatny w nauce: geografii, historii, językach i sztukach wizualnych.

Angielski: uczniowie mogą tworzyć mapy myśli ze słownictwem i oznaczać powiązane słowa i obrazy oraz dodawać adnotacje do zdjęć swoich ulubionych autorów i tekstów.

Sztuka: uczniowie mogą stworzyć wirtualną wycieczkę, oznaczając obrazy według artysty, czasu i ruchu.

Aby uzyskać przewodnik krok po kroku po ThingLink, odwiedź stronę:

<https://blogs.umass.edu/onlinetools/learner-centered-tools/thinglink/>

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer – Telefon komórkowy

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- Thomas Blakemore, *Interactive ThinkLink Tutorial and Ideas For Teachers*
<https://www.youtube.com/watch?v=xhnWxtT4Myg>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY Dostępne jest bezpłatne konto podstawowe; po rejestracji narzędzia do tworzenia i edycji są łatwe w użyciu, z podpowiedziami wizualnymi; dostępna jest obszerna pomoc online oferująca wsparcie techniczne i praktyczne pomysły na korzystanie z urządzenia; to narzędzie ma ogromny potencjał i łatwo sobie wyobrazić, że stanie się powszechnie używane, zwłaszcza gdy w klasie są interaktywne tablice/ekrany dotykowe.


WADY Zarejestrowanie się jako nauczyciel i podjęcie decyzji, który plan jest odpowiedni, może być mylące (choć istnieje wsparcie, które może pomóc); niektóre łącza (tagi), które użytkownicy mogą dodawać w celu opublikowania swojej oryginalnej treści, prowadzą do witryn, które mogą wymagać rejestracji. Może to być trudne dla nauczycieli, zwłaszcza w przypadku młodszych uczniów.

 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI: 4.8/5**

Wordwall

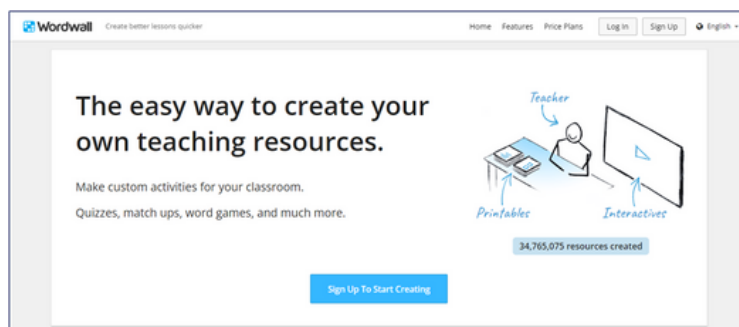
WORDWALL

<https://wordwall.net/>


 **KATEGORIA:** Narzędzia do tworzenia gier pobudzać dyskusję i pracę zespołową.


 **POZIOM I PRZEDMIOT:** Do wszystkich przedmiotów i poziomów edukacyjnych.

 **KRÓTKI OPIS:** Wordwall to platforma, na której nauczyciele mogą tworzyć zadania dla klasy za pomocą szablonów.





CZAS CZYTANIA: 4 minuty


 **CELE NAUCZANIA:** Wordwall umożliwia nauczycielom tworzenie interaktywnych gier i materiałów drukowanych dla uczniów. Działania mogą być tworzone i wykorzystywane do poszerzania ekspozycji słownictwa. Nauczyciele mogą ustalać zadania dla uczniów, idealne do samodzielnej nauki. Łatwo jest ustawić element rywalizacji, aby dodać poczucie zabawy do ćwiczeń. Wszystkie utworzone materiały można udostępniać społeczności Wordwall, a uczniowie mogą korzystać z materiałów innych użytkowników.

 **WYKORZYSTANIE NARZĘDZIA:** Rozszerzanie wiedzy jakiej się już nauczyli uczniowie; planowanie i działanie zgodnie z tym, czego się nauczyli.

 **POZIOM TRUDNOŚCI I WIEK:** Średni, dla wszystkich grup wiekowych.

 **DLACZEGO WARTO UŻYWAĆ TEGO NARZĘDZIA: Tworzenie interaktywnych zajęć online;** Zaangażowanie uczniów w zajęcia online jest dużym wyzwaniem dla wielu nauczycieli. Korzystanie z programu Wordwall może pomóc, ponieważ może zastąpić arkusze robocze w kursach bezpośrednich. **Umożliwienie uczniom uczenie się na ich poziomie;** Nie można zaprzeczyć, że w klasie są osoby szybko i nieszybko uczące się z wielu powodów. Wordwall umożliwi uczniom wykonywanie ćwiczeń we własnym tempie, bez presji ze strony innych kolegów z klasy. Uczniowie mogą przejść dalej, gdy skończą poprzednie pytania. Mogą również powtórzyć ćwiczenie, jeśli nie są usatysfakcjonowani lub chcą przejrzeć lekcje. **Zapewnia wiele wymiennych ćwiczeń;** Wordwall nie ogranicza się do standardowych quizów wielokrotnego wyboru. Istnieje wiele szablonów dla nauczycieli do wyboru. Interesującą rzeczą jest to, że niektóre szablony są wymienne, co pomaga nauczycielom tworzyć różne ćwiczenia bez konieczności wielokrotnego „podpinania” treści. Oprawa wizualna jest również zróżnicowana i atrakcyjna. Nauczyciele mogą łatwo wybrać sposób przydzielenia ćwiczenia uczniom.

 **OPIS:** Wordwall jest szczególnie przydatny w klasach o różnym poziomie zaawansowania, gdzie można przypisać szybko kończącą się czynność, do której można łatwo uzyskać dostęp online, nawet z telefonu. Wordwall może być używany do samodzielnej nauki dla uczniów na każdym poziomie, decydując o rodzaju wykorzystanych treści w ćwiczeniach. Możesz ustawić zadania dla uczniów, nadając im kod dostępu lub poprosić ich, aby używali programu Wordwall do utworzenia zajęć dla kolegów z klasy. Większość działań opiera się na „elementach”. Najlepiej rozumieć je jako słowa lub wyrażenia, które chcesz przejrzeć. Dostarczasz te treści, ale możesz też korzystać z elementów lub działań stworzonych przez innych. Na przykład możesz utworzyć jeden zestaw funkcji, które są kolorami, a drugi zestaw, które są kształtami. Elementy te można przekształcić w interaktywne działanie grupowe, w którym uczniowie przeciągają je we właściwe miejsce lub w pytania wielokrotnego wyboru. Na przykład, jeśli utworzysz duży bank elementów dla każdej grupy słownictwa, możesz utworzyć ćwiczenie online, aby je przejrzeć jednym kliknięciem.

 **PRZYGOTOWANIE I KORZYSTANIE:** Nauczyciele mogą tworzyć niestandardowe zajęcia dla swojej klasy, quizy, pojedynki, gry słowne i wiele więcej. Dowiedz się więcej o szablona: <https://wordwall.net/>.

 **NIEZBĘDNE ZASOBY:** Komputer - Telefon komórkowy - Tablet - Tablica interaktywna.

 **DODATKOWE ŹRÓDŁA:**

- Steljes Education, wprowadzenie do Wordwall <https://www.youtube.com/watch?v=9GmTmMV87Ws&t=50s>
- W celu uzyskania dalszych informacji: <https://wordwall.net/features>

 **ZALETY I WADY:**

ZALETY **Oszczędność czasu na przygotowanie nauczycieli:** Projektowanie zajęć w Wordwall.net nie zajmuje dużo czasu, pod warunkiem, że masz gotowe treści. Istnieją również szablony (takie jak pojedynki), w których należy wprowadzić słowa i znaczenia. Witryna pomoże nauczycielom generować mnóstwo ekscytujących zajęć.

Tworzenie interaktywnych lekcji online: Angażowanie uczniów w zajęcia online jest dużym wyzwaniem dla wielu nauczycieli. Korzystanie z programu Wordwall może pomóc, ponieważ może zastąpić arkusze robocze podczas lekcji bezpośrednich.

Pomaga nauczycielom monitorować wyniki uczniów: gdy uczniowie prześlą swoje odpowiedzi, nauczyciele mogą przeglądać wyniki w swoich plikach. Sekcje wyników wskazują, ile czasu każdy uczeń spędza na ćwiczeniu i ile poprawnych odpowiedzi uzyskał. Ponadto rozkład wyników umożliwia nauczycielom przegląd wyników klas.

WADY **Brak funkcji kontroli nauczyciela:** Wordwall nie jest idealnym rozwiązaniem, gdy nauczyciele chcą kontrolować tempo nauki całej klasy. Nie pozwala nauczycielom przechodzić od pytania do pytania. **Ograniczona liczba bezpłatnych zadań:** Nauczyciel może utworzyć tylko 5 zasobów (ale nieograniczoną liczbę funkcji) za pomocą bezpłatnego konta; ponadto wydruki są niedozwolone. **Ograniczenia dotyczące formatu quizu wielokrotnego wyboru:** W programie Wordwall elementy czcionki, takie jak podkreślenie, pogrubienie lub kursywa, są niedozwolone.

 **WSKAŹNIK REKOMENDACJI NAUCZYCIELI:** 4.5/5