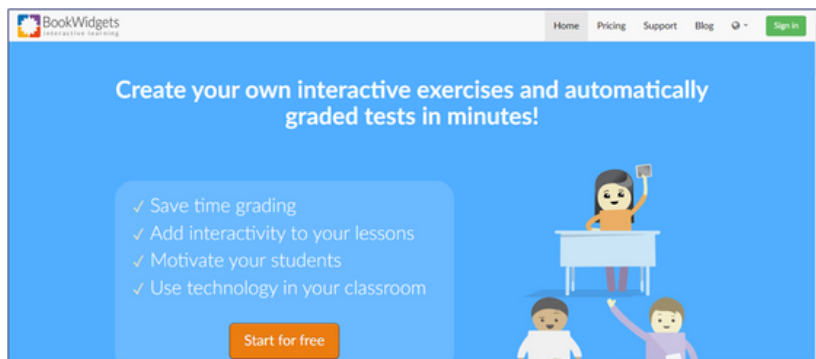






BOOKWIDGETS

<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**