

## Nauczyciel w świecie TIK

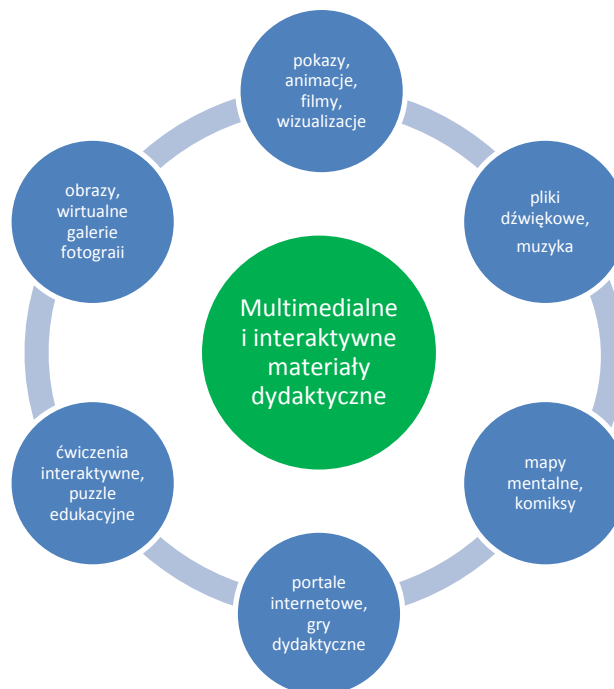


### Cz. 4.

#### Tworzymy własne zasoby edukacyjne

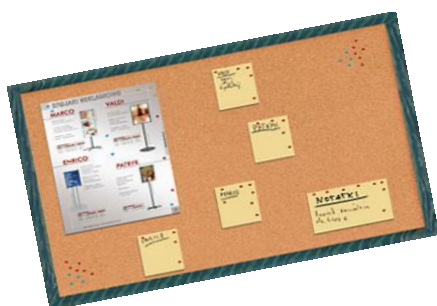
##### - przykładowe narzędzia

- ✓ Aby proces uczenia się był interesujący dla uczniów musi przystawać do rzeczywistości w jakiej oni funkcjonują. Materiały dydaktyczne przygotowane do lekcji powinny coraz częściej zawierać elementy dźwiękowe, wizualne, interaktywne - angażujące uczących się.



*Źródło: O tablicy interaktywnej i sztuce tworzenia lekcji / Krzysztof Łysak // SEDNO MAGAZYN DAYREKTORA SZKOŁY. - 2011, nr 1, s. 22-25*

- ✓ **Narzędzia do tworzenia zasobów edukacyjnych** - np. edytor tekstu, program graficzny, arkusz kalkulacyjny, programy do tworzenia prezentacji multimedialnych - tu gotowe pliki możemy zamieścić na stronie WWW lub na platformie edukacyjnej (np. MOODLE). Jednak, aby bardziej uatrakcyjnić lekcję warto skorzystać z narzędzi Web 2.0 i usług dostępnych w chmurze. Należy mieć na uwadze, że korzystanie z nich wymaga podania informacji do założenia konta oraz posługiwania się językiem angielskim na podstawowym poziomie.



**Tablica korkowa - dla organizacji pracy/nauki wynalazek tyleż prosty, co genialny...**

**Opisane poniżej narzędzia** można wykorzystać przy zbieraniu materiałów do pracy nad projektem np. w gimnazjum lub do przygotowania materiałów dydaktycznych do **odwróconej lekcji** (zob. poradnik cz.5.). Narzędzia te ułatwiają pracę grupową, współdziałanie i komunikację uczniów.

- ✓ Pod adresem **<http://www.padlet.com>** dostępne jest narzędzie **Padlet** podobne do tablicy korkowej, które ułatwia dzielenie się opiniami, informacjami, materiałami, linkami, plikami, obrazami. Można zobaczyć tablice innych użytkowników w dziale Gallery. Własną tablicę można tworzyć bez logowania się, ale niektóre funkcje dostępne są wyłącznie dla zalogowanych. Gotową tablicę można udostępnić znanym sobie osobom na hasło lub wydrukować czy wyeksportować do pliku PDF.
- ✓ Podobną możliwość daje platforma **Mural**- **<http://www.mural.ly>** Można ją wykorzystać do wizualnej współpracy między uczniami i rozwiązywania problemów. Dostępny jest bezpłatny plan - konto osobiste, dzięki któremu możemy tworzyć wspólnie tablicę z materiałami pod warunkiem zaproszenia do współpracy innych osób. Interfejs portalu jest w języku

angielskim i ma funkcje autozapisu. Materiały osadzone na platformie można udostępnić w postaci pokazu przypominającego wizualnie prezentacje Prezi.

- ✓ W podobny sposób można wykorzystać **Realtimeboard** <http://www.realtimeboard.com>. Wirtualna tablica pozwala na rysowanie, pisanie, wstawianie grafiki oraz dokumentów (PDF, tekst, arkusz kalkulacyjny), a następnie przekształcanie ich (tła, efekty, obramowania). Jest to elastyczna usługa, dająca nieograniczoną swobodę użytkownikowi, wyposażona w narzędzia ułatwiające współpracę - tablicę można wyeksportować w formie pliku graficznego lub PDF albo przekształcić ją prezentację multimedialną w stylu Prezi.
  
- ✓ **Czy platforma zdalnego nauczania jest konieczna?** - jeśli szkoła/placówka nie ma platformy, pomocny będzie **serwis Blendspace** - <http://www.blendspace.com>  
Można na nim organizować i udostępniać materiały edukacyjne dla uczniów w prosty sposób. Interfejs jest w jęz. angielskim. Nauczyciel zakłada konto, wybierając opcję „Teacher” . Możliwe jest założenie bezpłatnego konta dla szkoły. Po zalogowaniu się tworzymy lekcję, wypełniając szablon: podając tytuł lekcji i umieszczając w odpowiednich miejscach różne materiały edukacyjne. Po przygotowaniu lekcji dodajemy klasę, której zostanie ona udostępniona. Uczniowie po utworzeniu konta w serwisie i przyłączeniu się do odpowiedniej klasy mogą oglądać lekcje udostępnione przez nauczyciela.
  
- ✓ Na stronie <http://www.gnowledge.com> znajdziemy bezpłatną **platformę edukacyjną GNOWLEDGE** służącą do tworzenia, udostępniania i publikowania testów. Do dyspozycji mamy narzędzie do formatowania pytań, wstawiania grafiki z przygotowanej wcześniej galerii, dodawania podstawowych symboli i wstawiania tabel. Na platformie nie ma możliwości dodawania w teście pytania zamkniętego wielokrotnego wyboru z kilkoma prawidłowymi odpowiedziami, dostępne są pytania typu: zadanie do uzupełnienia, zadanie na dobieranie, zadanie zamknięte wielokrotnego wyboru, zadanie z jedną prawdziwą odpowiedzią.



Przykładowe narzędzia do  
przygotowania zajęć z uczniami

- ✓ Różnorodne ćwiczenia i testy (kursy, quizy, ankiety, badania) przygotowujemy przy pomocy komercyjnego narzędzia Web. 2.0 **ProProfs** <http://www.proprofs.com>. Wersja darmowa jest znacznie uboższa. Mimo ograniczeń warto z tej wersji korzystać (jest wyposażona w edytor równań).
- ✓ Warto zwrócić uwagę na serwis **Quizlet** - serwis do tworzenia fiszek przydatnych na przykład w nauce języków obcych, do zapamiętywania wzorów czy faktów z historii. Można tworzyć własne zestawy oraz przeszukiwać bazę już istniejących - zestawy fiszek wykonane przez użytkowników umieszczone są w poszczególnych kategoriach.
- ✓ **Serwis speaking image** to bezpłatna internetowa aplikacja do tworzenia zdjęć z interaktywnymi notatkami, dostępna na stronie <http://www.speakingimage.org>  
Wymagane jest założenie konta, interfejs w języku angielskim. Aplikacja umożliwia m. in. Tworzenie grup użytkowników, przygotowanie Wiki i dawanie różnych uprawnień podczas zarządzania wspólną pracą.
- ✓ **A może infografika?** - to graficzna prezentacja danych, informacji i wiedzy, która łączy tekst z obrazem lub wykresem. Zadaniem obrazu jest pomoc w przyswojeniu informacji przez ucznia. Narzędziem Web. 2.0 do tworzenia infografik jest np. **serwis infogr.am** dostępny na stronie <http://www.infogr.am>
- ✓ **FastStone Capture** - darmowe, bardzo dobre, elastyczne i intuicyjne narzędzie przeznaczone do przechwytywania zrzutów ekranu. Program potrafi przechwycić obraz z niemal wszystkiego co znajduje się na ekranie komputera: okna, obiekty, pełen ekran, określoną pozycję, narysowany ręcznie wycinek oraz opcje Capture Scrolling Window, która jest bardzo przydatna w momencie kiedy chcemy zrobić obraz całej strony WWW znajdującej się w przeglądarce. Dodatkowo

FastStone Capture pozwala na drobną edycję zrzutów, zmianę rozmiaru, wstawianie strzałek, prostokątów, kół, napisów, zapis obrazów do ponad 10 formatów w tym PDF, możliwość wydruku i wysłania zrzutów pocztą elektroniczną.

- ✓ **Mapy myśli** – zanim zaczniemy pracę z wykorzystaniem technologii komputerowej warto nauczyć uczniów wykonywać mapy myśli w sposób tradycyjny, czyli za pomocą kartki papieru, pisaków, kredek i z wykorzystaniem piktogramów. Potem możemy korzystać z **FreeMind** oraz **XMind** (Linux, Mac, Windows) – programów do tworzenia map mentalnych. Freemind świetnie nadaje się do poukładania informacji. Obsługuje się go bardzo szybko dzięki dużej ilości intuicyjnych skrótów klawiaturowych. Niewątpliwą zaletą tego programu jest możliwość wyeksportowania map myśli do różnych formatów (pdf, html, jpg, rtf).
  
- ✓ **CamStudio** – program do nagrywania np. filmów instruktażowych. To darmowa aplikacja umożliwiająca nagrywanie video na podstawie tego co dzieje się na pulpicie użytkownika. W ten sposób można tworzyć prezentacje. Aplikacja pozwala nagrywanie do formatu AVI oraz Flash (SWF) – ten format jest szczególnie przydatny przy publikacji prezentacji w Internecie. CamStudio nagrywa wybraną sekwencję lub cały ekran. Monitorowane jest wszystko, od ruchów kursorem po wpisywany tekst. Program posiada intuicyjny interfejs, obsługa nie sprawia większych problemów.
  
- ✓ **Gdy pracujesz z uczniami wykorzystując tablety:**



Polecam artykuł zawierający przegląd aplikacji dla nauczyciela i ucznia na tablet – do wykorzystania w pracy z uczniami szkoły podstawowej: **Must Have na tablecie dla ucznia i nauczyciela / Jolanta Okuniewska // IT W EDUKACJI. - 2014, nr 4, s. 60-61**

Autorka omawia następujące aplikacje:

-**QR Droid Private** – umożliwia kodowanie informacji (adresu URL, tekstu, ilustracji i zestawu słownictwa). Aplikacja wymaga połączenia z Internetem. Uczniowie nie muszą wpisywać w wyszukiwarkę danej strony tylko zeskanować odpowiedni kod. Możemy uczniom np. zakodować zestaw słów do ułożenia opowiadania, tekst zadania matematycznego do rozwiązania w parze, grupie; można zakodować informacje na dany temat.

**-Pic Collage** - służy do tworzenia plakatów, zawiera ciekawe naklejki w wersji darmowej w wystarczającej ilości przydatnej do zajęć. Na tworzony plakat nakładamy tekst, wybieramy krój i kolor czcionki. Uczniowie mogą wysłać pracę emailem nauczycielowi. Pozwala to zrobić np. galerię plakatu i umieścić na blogu lub stronie www. Na plakacie uczniowie mogą wpisać pytania lub zapisać to, co już wiedzą.

**-Kahoot!** - aplikacja pozwala np. przeprowadzić szybki quiz, podsumować zajęcia, rozpoznać stan wiedzy, zrobić ewaluację. Nauczyciel przygotowuje quiz **na stronie getkahoot.com**, uruchamia go na komputerze w klasie. Uczniowie otwierają aplikację na tablecie, by połączyć się z grą (dynamiczny przebieg, muzyka). Wymaga połączenia z Internetem.

**-ClassDoJo** - aplikacja dostępna w wersji dla ucznia i dla nauczyciela. Wymaga połączenia z Internetem. **Na platformie classdojo.com** nauczyciel tworzy klasę, dodaje uczniów i ustala oceny z zachowania, idąc między ławkami na bieżąco obserwuje pracę uczniów i ich postępy, oceny zapisuje na tablecie. Zaletą aplikacji jest szybka informacja zwrotna, która dociera do uczniów i rodziców. Rodzice mają w tablecie podgląd ocen i wiadomości. Z tej aplikacji korzystają miliony nauczycieli na całym świecie, co świadczy o jej popularności.

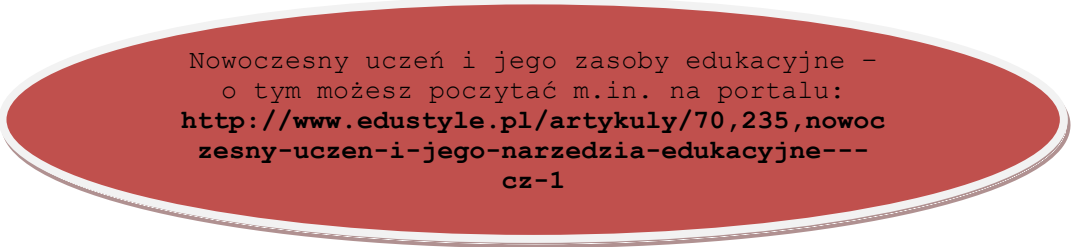
**-SharpMind Map** - aplikacja, dzięki której tworzymy proste mapy myśli. Rysujemy z wykorzystaniem różnorodnych kolorów, linii i kształtów. Aplikacja umożliwia wysłanie mapy e-mailem. Mapy myśli uczniowie mogą tworzyć w grupach w trakcie zdobywania nowych wiadomości lub na podsumowanie cyklu zajęć.

**-Animoto** - aplikacja umożliwia zrobienie krótkiego filmu ze zdjęć (ścieżki dźwiękowe). Należy założyć wcześniej konto na serwisie **Animoto - film**, gdzie potem zostanie umieszczony film. Tematem filmu może być hobby, jesień, ulubione zwierzątko itp.

**-Clarisketch** - nadaje się do przygotowania instrukcji dla uczniów lub zaprezentowania informacji na dowolny temat. Do nagrania dodajemy zdjęcie i nagrywamy narrację, wykonując szkic pisakiem. Do naszych nagrań mamy stały dostęp na **clarisketch.com**

**-ABC kaligrafia** - bardzo dobra aplikacja dla pierwszoklasistów (płatna). Dzieci piszą po śladzie literki, cyfry, kształtu. Program ułatwia zapamiętywanie liter i kierunków ich kreślenia. Ładna grafika.

**-10 Monkeys** - aplikacja dzięki której dzieci szybko opanują tabliczkę mnożenia. Ładna grafika zachęca do zabawy i nauki.



Nowoczesny uczeń i jego zasoby edukacyjne -  
o tym możesz poczytać m.in. na portalu:  
[http://www.edustyle.pl/artykuly/70,235,nowoc  
zesny-uczen-i-jego-narzedzia-edukacyjne---  
cz-1](http://www.edustyle.pl/artykuly/70,235,nowoczesny-uczen-i-jego-narzedzia-edukacyjne---cz-1)

Opracowanie przewodnika: Barbara Kozik

PBW Nowy Sącz

tel/fax: 18 443 70 67 w.25

email:pbwnowysacz@onet.pl

www.pbwnowysacz.pl