

Katalog narzędzi z kursu „Narzędzia TIK w edukacji języków obcych” (Erasmus + Palermo 2022)

Actionbound

Aplikacja do przeprowadzenia aktywnej gry (również terenowej). W aplikacji możemy zawrzeć pytania otwarte, wielokrotnego wyboru, zadania z wypowiedzią ustną, wstawieniem zdjęcia, filmu, odnajdywanie/udawanie się do konkretnej lokalizacji (wymagane włączenie gps) itp. Aby z niej skorzystać należy wejść na stronę www.en.actionbound.com, na której zakładamy konto i tworzymy swoje własne "boundy". Menu aplikacji po angielsku lub niemiecku.

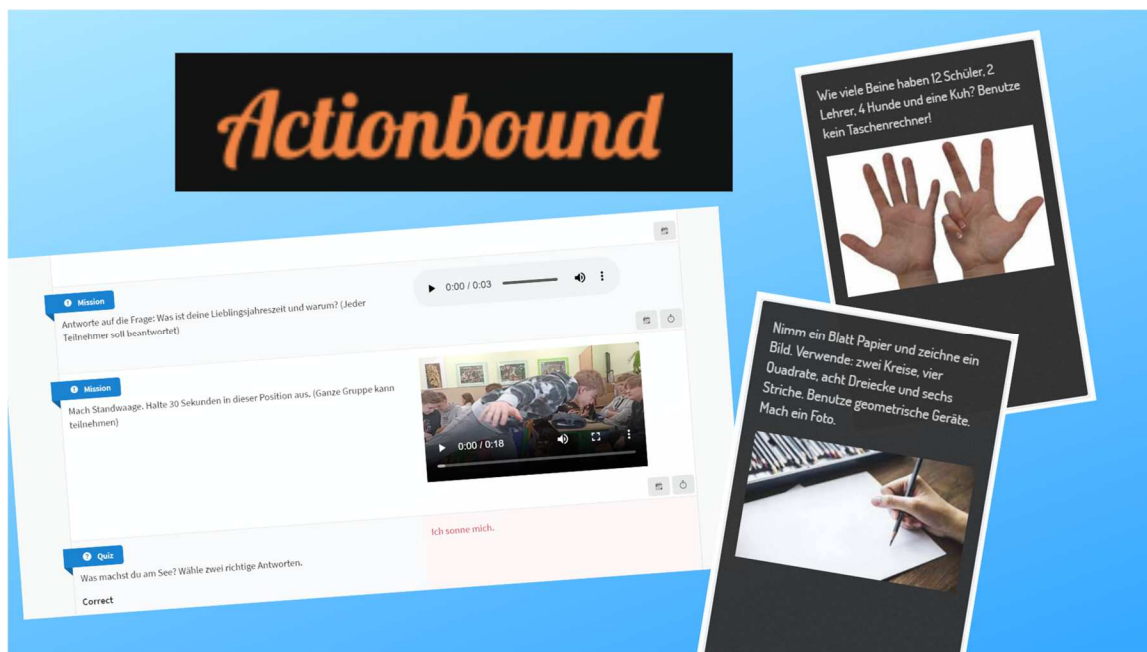
Przygotowanie gry nie jest skomplikowane, w zależności od naszych pomysłów może nam to zająć od kilku minut do godziny. Pytania można urozmaicać dowolnymi grafikami. W zasadzie przy tworzeniu zadań ogranicza nas jedynie kreatywność. Wersja demo może nie być wystarczająca dla bardziej wymagających gier.

Dużym minusem aplikacji jest to, że aby móc udostępnić uczniom zadanie w trybie online, musimy mieć wykupioną licencję. Korzystanie z aplikacji jest możliwe również bez wykupienia licencji, ale uczniowie mogą korzystać z udostępnianych przez nas wersji testowych poszczególnych „quizów” tylko i wyłącznie po zainstalowaniu na telefonach lub tabletach darmowej aplikacji.

Actionbound można wykorzystać do:

- zadań projektowych/prac w grupach, by uatrakcyjnić/wzbogacić lekcje z tematyki już poruszonej na lekcjach,
- powtórzeń materiału przed sprawdzianami,
- integracji klasy na zajęciach z wychowawcą,
- konkursów międzyklasowych,
- przeprowadzania lekcji w terenie.

W trakcie trwania danej gry możemy na bieżąco śledzić postęp uczniów - po zakończeniu mamy podgląd na umieszczone przez uczniów treści, widzimy godzinę rozpoczęcia oraz czas jaki upłynął do zakończenia gry, ilość zdobytych punktów, ilość graczy łącznie i w każdej z grup. Jest możliwość wymieszania kolejności pytań - nie należy stosować tego, kiedy zadania zależą w jakimkolwiek stopniu od siebie.



Baamboozle

Jeśli chcemy wykorzystać tę aplikację zakładamy konto na stronie www.baamboozle.com. Uczniowie nie muszą korzystać z własnych urządzeń, materiał jest wyświetlany wszystkim uczniom na tablicy. Aplikacja pozwala stworzyć bazę do gry indywidualnej lub grupowej dla uczniów (zabawa dla uczestników w dowolnej grupie wiekowej). Mamy możliwość wyszukiwania interesujących nas tematycznie gier, ale modyfikować je możemy tylko po wykupieniu premium, które oferuje więcej opcji, wyboru parametrów gry, bonusów itp.

Bez wersji premium nasza gra może mieć max 24 pytania z grafikami (możemy dodać więcej pytań, ale już bez grafik), możemy utworzyć grę dla max 4 grup. Aplikacji można używać jak fiszek - możliwość prezentowania danych zagadnień jest ograniczona w wersji demo (nie ma możliwości wyświetlenia wszystkich przygotowanych fiszek w danej grze w formie prezentacji tego materiału, wersja demo oferuje tylko kilka pierwszych zagadnień do wyświetlenia w tej formie). Ogólnie wersja demo potrafi sprostać naszym podstawowym wymaganiom.

Do czego wykorzystać aplikację:

- do gier edukacyjnych
- do wprowadzenia nowych zagadnień
- do powtórzeń (także samodzielnych)
- do rozruszania ospałych uczniów



Canva

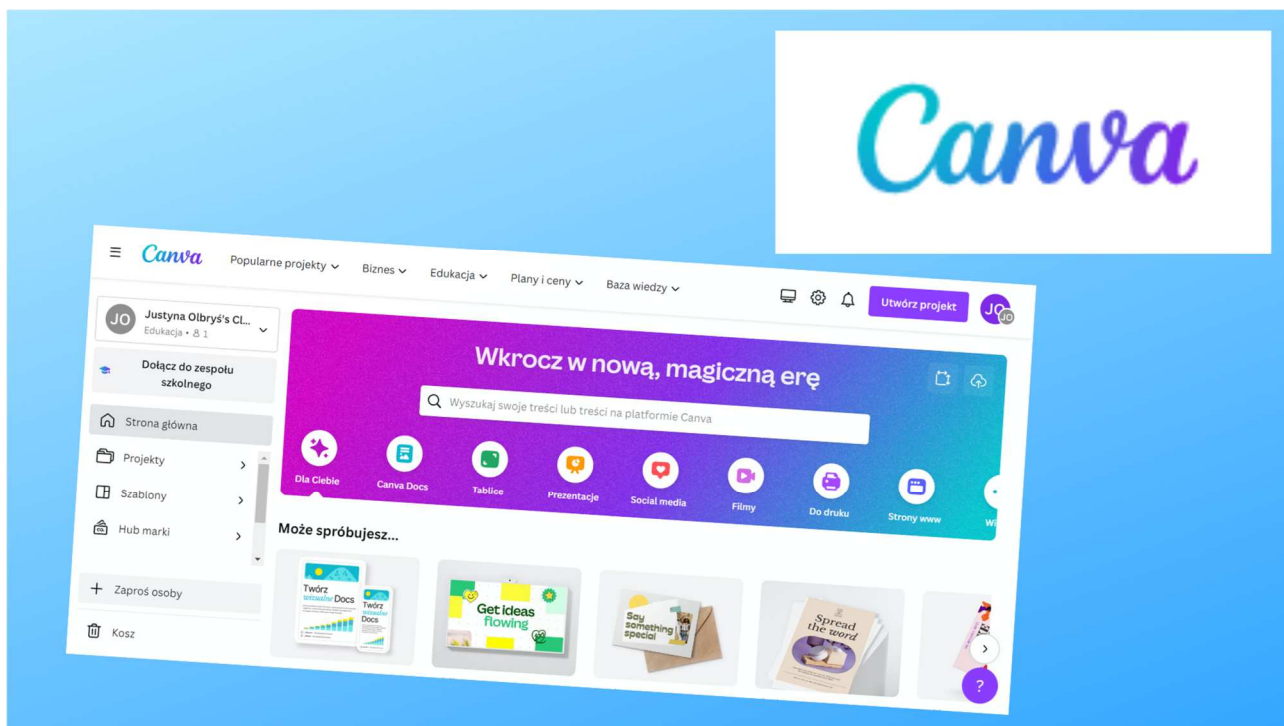
Wszechstronne narzędzie do tworzenia grafik, prezentacji, filmików do wykorzystania na lekcji: prezentacji materiałów, tworzenia plakatów, dyplomów. Wymagane założenie konta w aplikacji poprzez stronę www.canva.com.

Dużym plusem jest wersja dla "edukacji" - można założyć konto na mailu służbowym (domena) i ta wersja oferuje bardzo dużo różnorodnych elementów, szablonów i gadżetów do wykorzystania w tworzonych przez nas materiałach.

Do czego wykorzystać aplikację:

- tworzenie prezentacji multimedialnych, filmów, plakatów, dyplomów itp.
- prezentowanie nowego materiału
- utrwalanie poznanych wiadomości
- stworzenie grafik do wykorzystania na zajęciach

Zdecydowanie na ten moment brak minusów. Uczniowie również chętnie wykorzystują to narzędzie do tworzenia prezentacji.



EdPuzzle

Żeby skorzystać z aplikacji (jako nauczyciel) wymagane jest założenie konta na stronie www.edpuzzle.com. Aby uczniowie mogli skorzystać z naszych materiałów wymagane jest założenie klasy, której następnie udostępnia się filmy z zadaniami do wykonania – poprzez przesłanie linku (np. przez e-dziennik) czy dołączenie przez e-mail. Materiały można wykorzystać zarówno na lekcji, jak i jako formę pracy domowej czy zadania dodatkowego. Istnieje możliwość ustawienia terminu zakończenia dostępności zadania.

Aplikacja umożliwia tworzenie zadań na bazie filmików. Nie musimy tworzyć własnego filmu, możemy stworzyć zadania do filmików już dostępnych w bazie – np. udostępnionych przez innych użytkowników (bardzo wygodne wgrywanie z yt). Taki film możemy dowolnie przycinać, montować, wpleść pytania kontrolne, sprawdzić rozumienie obejrzanych treści itp. Dość szeroki wybór formuł pytań, jakie możemy dodać (zarówno pytania otwarte, jak i zamknięte). Możemy też po prostu wpleść do filmu „slajd” z dodatkowymi informacjami.

Do czego wykorzystać aplikację:

- świetne do ćwiczeń na rozumienie ze słuchu (szczególnie języki obce)
- do prezentacji nowego materiału (można wówczas na bieżąco przeplatać taki film pytaniami kontrolnymi) w formie wykładu,
- do powtórzeń materiału (stawianie pytania przed udzieloną w materiale filmowym odpowiedzią) – minusem może być tu jednak możliwość dowolnego powracania do pytania.



Do czego wykorzystać aplikację:

- do ćwiczeń na rozumienia ze słuchu
- do prezentacji nowego materiału w formie wykładu,
- do powtórzeń materiału



Jamboard

Narzędzie typu „biała tablica”, umożliwia jednoczesną pracę na danej „tablicy” więcej niż jednej osobie.

Z narzędzia można korzystać po zalogowaniu/połączeniu z kontem Google czy po pobraniu aplikacji na telefon. Wystarczy że jedna osoba utworzy „jama” i udostępni link pozostałym. Może to być utrudnienie, ponieważ link musimy jednak jakimś kanałem uczniom przesłać. W jednym „jamie” można stworzyć do 20 różnych slajdów/plakatów. Aplikacja zawiera kilka dość prostych funkcji przypominających nieco Painta. Jest możliwość wgrania grafik/zdjęć zarówno z bazy google, adresu url czy z zasobów komputera. Stworzone „jamy” możemy pobierać w formie pliku pdf.

Do czego wykorzystać:

- przydatne przy pracach projektowych (nie tylko w trakcie nauki zdalnej)
- tworzenie prostych plakatów, plansz
- sprawdzi się świetnie przy burzy mózgów
- szybkie i proste tworzenie prezentacji (także na telefonie)

Google Jamboard

Jamboard

Veranstaltungen

Tokyo

Sakura Saison es beginnt Ende März oder Anfang April. Es ist eine jahrhundertealte Tradition, die von der Ruchigen Schönheit der Blumen inspiriert ist und nicht länger als zwei Wochen dauert.

Am 3. März feiert Japan den mädchenhäfesten Feiertag - das Puppenfestival - Hina-Matsuri. Auch als Girls Day oder Peach Festival bekannt, da es auf die Blütezeit der Pfirsiche fällt.

Die Goldene Woche in Japan ist ein langes Wochenende im Mai, das aus mehreren aufeinander folgenden Feiertagen besteht. Es beginnt am 29. April und endet am 5. Mai. Abhängig von der Anordnung der

London kulturelle Veranstaltungen

Adel Konzert: 15. Juli 2012: Die Konzert des adel im Wembley-Stadion.

Wimbledon: 07. Juli 2012: Wimbledon ist ein prestigeträchtiges Tennisturnier, das von Juni bis Juli in London, England, stattfindet.

Fußballspiel: 29 Juni 2012: Das Spiel zwischen Chelsea FC und Manchester City wird im Stamford Bridge Stadium in London gespielt.

Das Musikfestival-Gallert findet am 25. Juli 2012 im Royal Opera House statt.

Die Fashion Week findet vom 25 Juli bis 1 August in London statt.

Do czego wykorzystają:

- przydatne przy pracach projektowych (nie tylko w trakcie nauki zdalnej)
- tworzenie prostych plakatów, plansz
- sprawdzi się świetnie przy burzy mózgów
- szybkie i proste tworzenie prezentacji (także na telefonie)

Mentimeter – absolutny hit i nasz faworyt!



Narzędzie wyłącznie do użytku online łączące funkcje prezentacji ppt i kahoota. Aby założyć konto wchodzimy na stronę www.mentimeter.com. Nie jest aplikacją, nie pobieramy wytworzonych przez nas prezentacji, nie wgrywamy na nasze konto żadnych wcześniej utworzonych materiałów.

Uczniowie mogą korzystać z prezentowanego przez nas materiału na tablecie lub smartfonie poprzez zeskanowanie kodu qr albo po wejściu na stronę www.menti.com i wpisaniu udostępnionego przez nas kodu logowania.

Wersja premium umożliwia wyszukiwanie już gotowych materiałów i wykorzystanie ich na lekcji. Bez wersji premium możemy stworzyć dowolną ilość prezentacji, możemy grupować je w folderach i tym samym porządkować. Umożliwia nam przygotowanie materiału do prezentacji na lekcji, zarówno jako wprowadzenia jak i kontynuacji tematu czy jego podsumowania. Tu również wersja premium oferuje więcej opcji urozmaicenia prezentacji o bardziej różnorodne formy pytań (opcje podobne jak w kahoot), w wersji demo mamy możliwość tworzenia nieograniczonej ilości jedynie slajdów do prezentacji treści. Jeśli chodzi o pytania „testowe” możemy wykorzystać maksymalnie 5 z tych, które aplikacja oferuje – ranking, pytanie zamknięte, głosowanie itp.

Do czego wykorzystają:

- prezentowanie treści w bardziej interaktywny sposób – włączamy uczniów, którzy na bieżąco śledzą prezentację także na swoich telefonach;
- burze mózgów, pytanie o opinie,
- wybór/ stopniowanie opcji do wyboru (szeregowanie ich)
- sprawdzanie/testowanie (w wersji demo bardzo ograniczone)
- możemy zachęcić uczniów do wykorzystania narzędzia do prezentowania na swój własny sposób i przedstawiania ich w klasie

Ogromnym plusem jest fakt, że materiały można przygotować w ciągu kilku minut – po wcześniejszym zapoznaniu się z menu i przetestowaniu naszej prezentacji. Przy testach uczniowie stwierdzili, że wyjątkowo podoba im się taka forma urozmaicenia lekcji.

(Przykładowy slajd z instrukcją)

Wejdź na stronę www.menti.com i użyj kodu 4895 3421

 Mentimeter

Wejdź na stronę
www.menti.com

Wpisz kod
4895 3421



Lub użyj kodu QR



Powtoon

Narzędzie, dzięki któremu utworzymy od podstaw nasz film-materiał edukacyjny. Aby z niego skorzystać wymagane jest założenie konta na stronie <https://www.powtoon.com>.

Możemy utworzyć dzięki niemu od podstaw nasz filmik, który zaprezentujemy uczniom. Materiał można tworzyć we współpracy z osobami, które zaprosimy do współtworzenia (warunek posiadania konta na stronie).

Aplikacja jest już bardziej zaawansowanym programem, można skorzystać z gotowych szablonów, by utworzyć nową prezentację, można też wgrać już utworzoną w ppt i modyfikować, dodać więcej animacji, gadżetów, postaci, odnośników itd. Nie ma możliwości dodawania filmików czy zdjęć (być może jest to dostępne w wersji premium – w wersji demo jest tylko komunikat o planach dodania tych opcji)

Tworzenie materiału może zająć sporo czasu, jeśli chcemy dokładnie zapoznać się z funkcjami tego programu. Utworzone filmiki/prezentacje można pobrać posiadając wersję premium programu.

Do czego wykorzystać:

- do tworzenia własnych filmików i klipów
- do prezentacji lub przypomnienia materiału
- do wprowadzania nowego materiału
- do wyjaśniania trudnych zagadnień w przyjemny/zabawny sposób (kwestia doboru gadżetów)
- do prac projektowych (np. Opracujcie dane zagadnienie)

Quizlet

Zakładamy konto na stronie <https://quizlet.com/>. Wersja demo umożliwia stworzenie bazy materiału – słów do nauki języka obcego, definicji do wyjaśnienia, wzorów itp. Aby uczniowie mogli skorzystać z naszego materiału indywidualnie muszą posiadać konta – można udostępnić im link do dołączenia do klasy. Stworzenie materiałów nie wymaga dużych nakładów pracy, łatwo dodać zarówno pojęcia jak i ewentualne zdjęcia (można wcześniej przygotować sobie teksty do kopiowania w dokumencie).

Aplikacja ma minusy – konto demo ma dość ograniczone funkcje, zwłaszcza dotkliwy jest brak podglądu na postępy uczniów (tylko wersja premium).

Do czego wykorzystać:

- do nauki lub testowania uczniów
- do prezentowania nowych pojęć na zajęciach (słownictwo, definicje itp.)
- do nauki własnej uczniów, utrwalania materiału



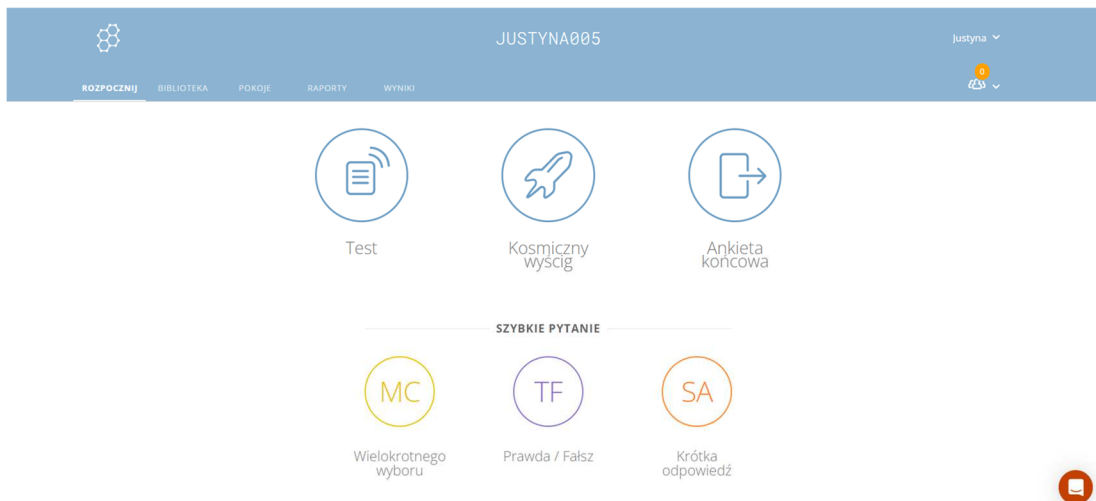
Narzędzie do szybkiego testowania, zakładamy konto nauczyciela wchodząc na stronę <https://www.socrative.com> i po kliknięciu „Login” wybrać „Teacher Login”. Plusem jest na pewno fakt, że uczniowie nie potrzebują zakładać konta, wystarczy, że wejdą na stronę poprzez klik w logowanie jako uczeń („Student Login”) i wpiszą nazwę pokoju podaną przez nauczyciela. Ta nazwa jest stała dla danego konta nauczyciela, jeżeli test umieszczony jest w głównym pokoju. Można także utworzyć osobne „klasy”, nie jest to jednak możliwe bez konta premium. Minusem jest też ograniczenie w wersji demo ilości testów do max 5. (można tworzyć kolejne dopiero po usunięciu wcześniej utworzonego, żeby „zwolnić miejsce”).

Aplikacja jest prosta w obsłudze – jest to ogromny plus. Do wyboru mamy trzy rodzaje pytań – otwarte, zamknięte i prawda/fałsz. Możemy pytania urozmaicać grafikami oraz drukować testy w wersji papierowej, która jest dość przejrzysta. Utworzenie takiego testu zajmuje kilka do kilkunastu minut, w zależności od ilości pytań, umieszczania grafik lub ich braku.

Test można ustawić z ograniczeniem czasowym na jego rozwiązanie – wyniki można śledzić na bieżąco. Pytania mogą być wymieszane zarówno jeśli chodzi o ich kolejność jak i kolejność odpowiedzi w pytaniach wielokrotnego wyboru. Z testu można skorzystać albo online albo wydrukować wersję papierową (bądź wyświetlać pdf).

Do czego wykorzystać:

- jako test sprawdzający umiejętności/wiedzę uczniów,
- do powtarzania wiadomości przed sprawdzianem,
- jak grę edukacyjną (zamiast np. Kahoota)



Thinglink

Z narzędzia skorzystamy po zalogowaniu się na stronie <https://www.thinglink.com>. Dzięki ThingLink możemy stworzyć materiał do interaktywnego eksplorowania – na zdjęciu, które wykorzystamy umieszczamy w postaci pinełek różnego rodzaju zadania, definicje, umieszczamy dodatkowy materiał dostępny po np. Poprawnym wykonaniu zadania, możemy także umieścić film. Przygotowany przez nas materiał możemy zlecić uczniom jako indywidualne zadanie, pracę w grupach czy też przepracować je wspólnie. Można dodawać filmy, zdjęcia, wykresy itp. Stworzyć grę podobną do „escape roomu”.

Uczniowie nie muszą posiadać konta, aby wyświetlić zawartość naszego materiału – wystarczy przesłany link lub wygenerowany kod QR. Zawartość wyświetla się na telefonach (minusem może być jedynie ograniczona widoczność materiału – mały ekran)

Do czego wykorzystać:

- do prezentacji nowego materiału, wzbogaconego materiałami wizualnymi
- pracy w grupach – wykonania zadań
- pracy domowej – utrwalenie materiału
- powtarzania treści już poruszonych na lekcji wspólnie z uczniami (gra na lekcji)
- zwiększenia wizualizacji omawianego na lekcji materiału

