

KATALOG NARZĘDZI WYKORZYSTYWANYCH

W PROGRAMIE ERASMUS+

**„TABLETY I SMARTFORY: KORZYSTANIE Z URZĄDZEŃ MOBILNYCH
JAKO NARZĘDZI EDUKACYJNYCH”**

**GRZEGORZ PONIATOWSKI
TERESA SANFORD
MAŁGORZATA BOGUCA**

FLORENCJA

31.07-05.08.2023

PROGRAM MIRO

[HTTPS://MIRO.COM/](https://miro.com/)

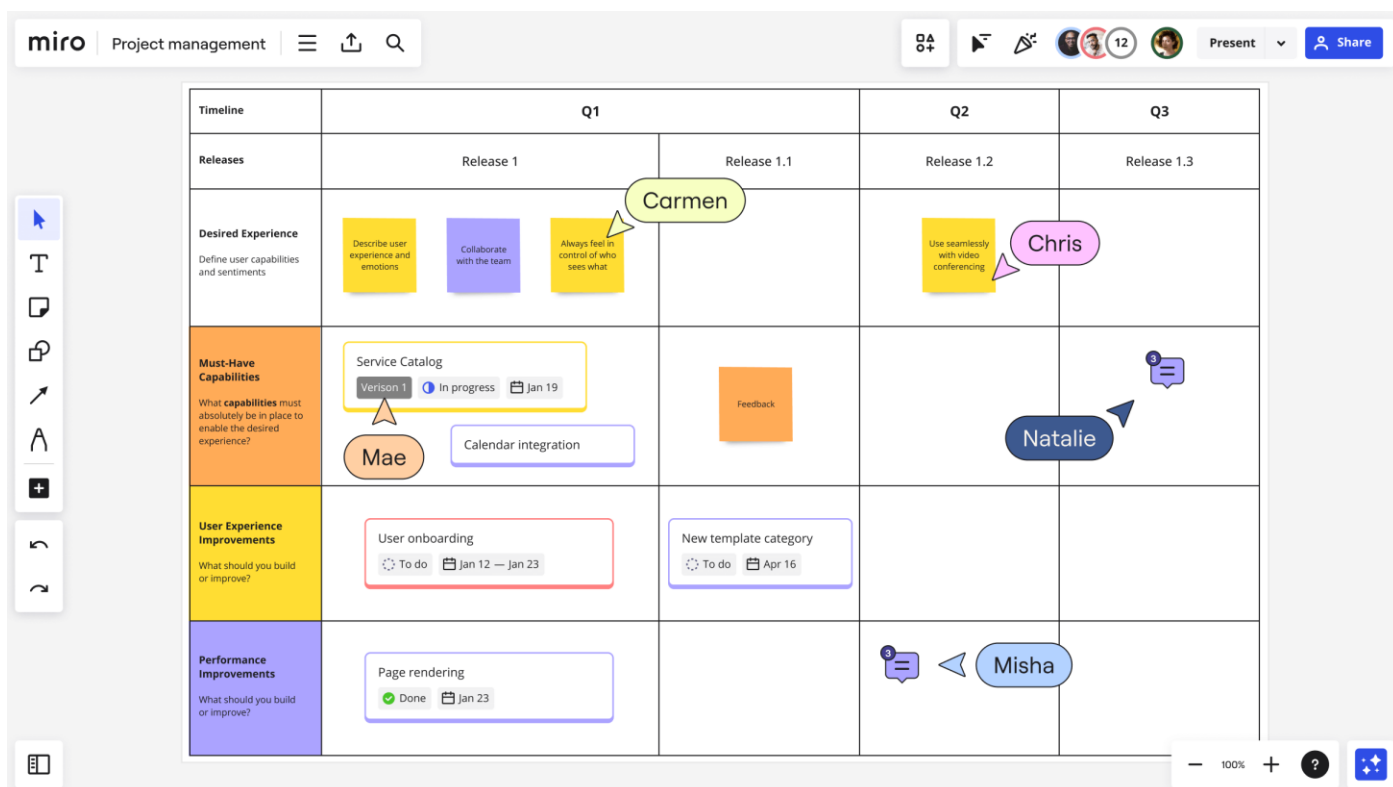
Miro to internetowa platforma do współpracy, która oferuje interaktywną białą tablicę, umożliwiającą zespołom pracę nad projektami w czasie rzeczywistym. Narzędzie to integruje się z wieloma popularnymi aplikacjami, co pozwala na sprawną wymianę pomysłów, tworzenie diagramów, map myśli oraz planowanie projektów.

Przykładowe zastosowania:

- Praca nad projektami w trybie zdalnym
- Zbieranie pomysłów w grupie

Zalety:

- *Intuicyjny interfejs użytkownika*
- *Możliwość współpracy w czasie rzeczywistym z innymi użytkownikami*
- *Wysoka skalowalność – możliwość pracy z programem w małych zespołach aż po duże organizacje*



Rys. 1 Przykładowa komunikacja wewnątrz programu Miro

PROGRAM PADLET

<https://padlet.com/>

Padlet to narzędzie do tworzenia wirtualnych tablic, które umożliwia użytkownikom publikowanie notatek, zdjęć, linków, a nawet dokumentów na jednej wspólnej ścianie. Jest idealne do zbierania pomysłów i współpracy.

Przykładowe zastosowania:

- Zbieranie materiałów edukacyjnych dla uczniów
- Organizowanie dyskusji tematycznych
- Tworzenie prac uczniowskich

Zalety:

- Łatwość użycia i dostępności z różnych urządzeń
- Wspiera kreatywność i współpracę
- Dostęp do szerokiej gamy tła i stylów tablic

padlet

The Official Padlet Blog +1 • 7mo

Create flow charts, infographics, and more with post connectors

Linking content together is easy and intuitive.

Connected posts are finally here!
This has been one of our most requested features over the years, and we're so excited to present a solution.

Follow these easy steps to get the most out of connected posts.

Follow me!

Start with the freeform layout

Layout

Choose how posts are arranged.

Freeform Grid Stream

Add more than one post
Because you can't connect a post to itself!

Next step

Next :)

Visit the [...] menu in the top right corner of a post
Select the option to "Connect to a post."

Next!

Connect your posts
You'll have the option to add a label. Labels help people read between the lines.

Finally!

And voila! You now have a series of posts that form a whole Harmony!

A few notes on design

- Post connectors change colors depending on the wallpaper - so you'll always have visible, high-contrast lines
- We thought of many different styles for the connectors' appearance, eventually settling on Bézier curves, which are elegant and

Waiting for imgglb.padletcdn.com...

Rys. 2 Przykład projektowania za pomocą programu Padlet

PROGRAM TRELLO

<https://trello.com/>

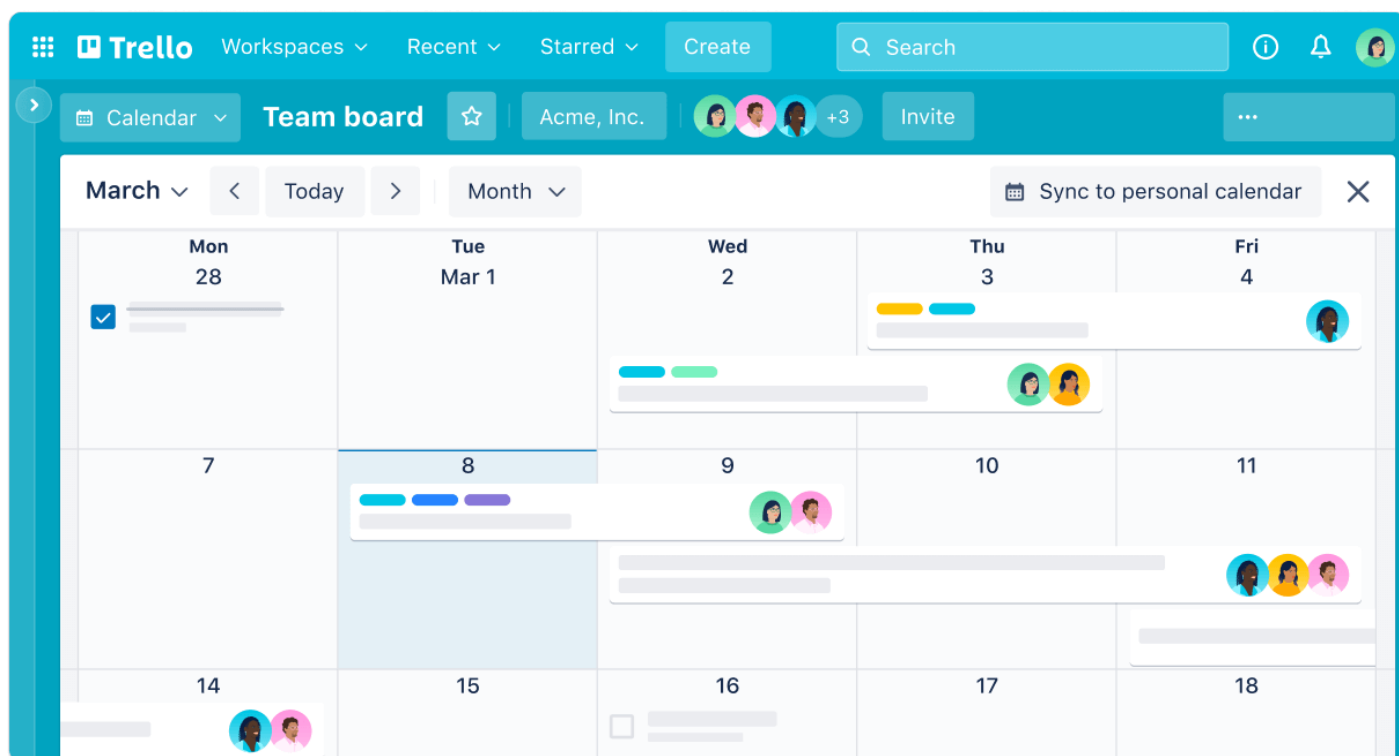
Trello to narzędzie do zarządzania projektami. Każde zadanie, reprezentowane przez kartę, może być przypisane do osób, oznaczone terminami co ułatwia zarządzanie projektami i zadaniami.

Przykładowe zastosowania:

- Planowanie projektów i zadań,
- Śledzenie postępów prac,
- Zarządzanie zasobami w projektach.

Zalety:

- Elastyczność i dostosowanie do różnych metodologii pracy,
- Prosta i intuicyjna obsługa,
- Integracja z innymi narzędziami i aplikacjami.



Rys. 3 Przykład programu tygodnia zaprojektowanego przy użyciu programu Trello

PROGRAM SLIDO

<https://www.slido.com>

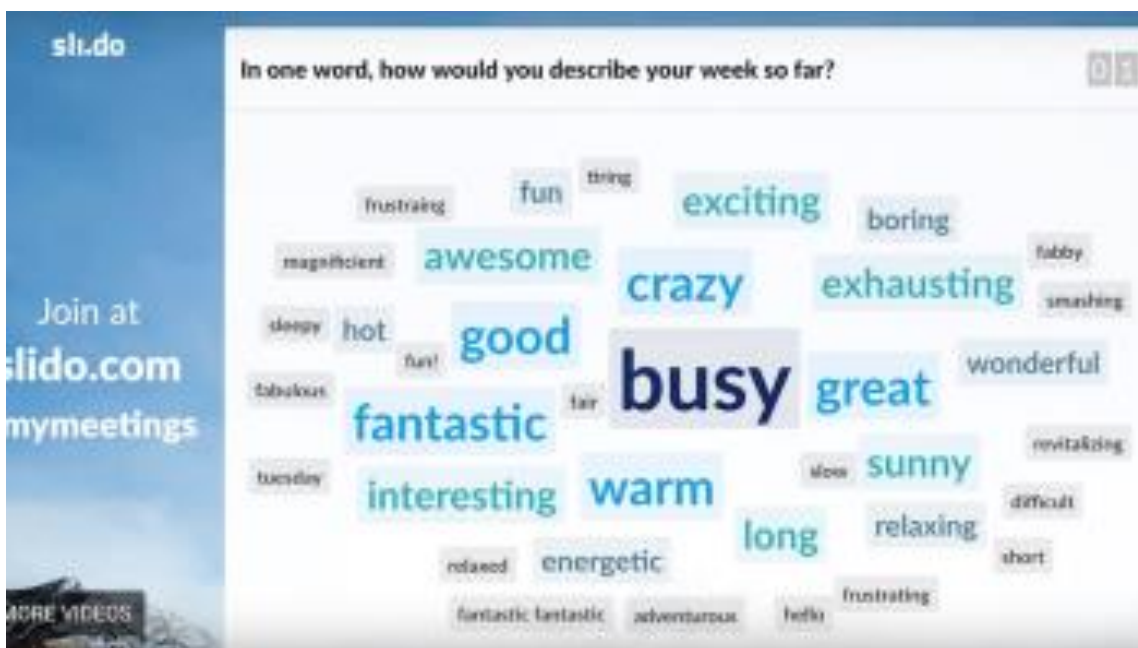
Slido to narzędzie do interakcji z publicznością, które pozwala na organizowanie ankiet, quizów i sesji Q&A podczas spotkań, wykładów lub konferencji. Umożliwia zbieranie opinii i pytań od uczestników w czasie rzeczywistym.

Przykładowe zastosowania:

- Interakcja z uczestnikami podczas wydarzeń online,
- Zbieranie feedbacku w trakcie prezentacji,
- Organizowanie quizów edukacyjnych.

Zalety:

- Poprawa zaangażowania i interakcji z uczestnikami,
- Łatwa integracja z prezentacjami,
- Anonimowość odpowiedzi, zachęcająca do aktywności.



Rys. 4 Przykładowa interakcja przy użyciu programu Slido

PROGRAM SKRIBBL

<https://skribbl.io/>

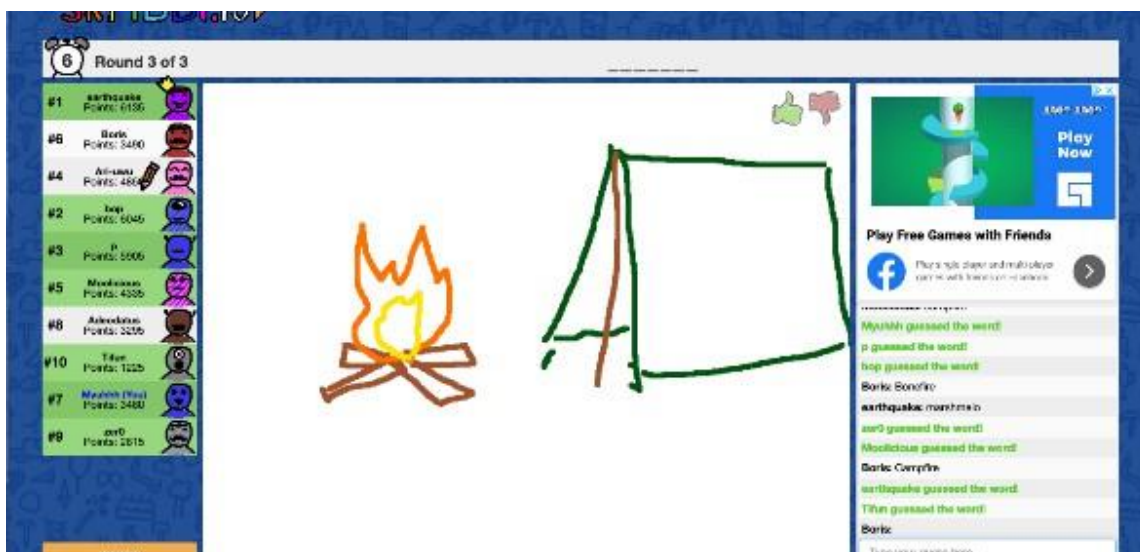
Skribbl to interaktywna gra online, która polega na rysowaniu i odgadywaniu słów. Gracze na przemian rysują wylosowane słowo, a pozostali uczestnicy starają się je jak najszybciej odgadnąć. Gra wspiera kreatywność oraz jest świetnym sposobem na integrację grupy uczniów

Przykładowe zastosowania:

- Zabawna integracyjna podczas zdalnych spotkań,
- Rozwijanie umiejętności szybkiego myślenia i kreatywności,
- Poszerzanie słownictwa poprzez zabawę.

Zalety:

- Prosta i intuicyjna rozgrywka,
- Możliwość personalizacji ustawień gry,
- Doskonały sposób na integrację w nowych grupach.



Rys. 5 Przykładowa interakcja przy użyciu programu Skribbl

PROGRAM PLICKERS

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

Plickers to narzędzie edukacyjne, które pozwala na szybkie przeprowadzanie testów i ankiet w klasie bez potrzeby korzystania przez uczniów z urządzeń elektronicznych. Nauczyciel wykorzystuje kartki z kodami QR, które uczniowie kierują w różnych orientacjach, aby odpowiedzieć na pytania wyświetlane przez nauczyciela.

Przykładowe zastosowania:

- Szybka weryfikacja zrozumienia materiału przez uczniów
- Przeprowadzanie quizów i testów w klasie
- Angażowanie uczniów w aktywny udział w lekcji

Zalety:

- Nie wymaga od uczniów dostępu do urządzeń elektronicznych
- Pozwala na szybkie zbieranie odpowiedzi i analizę wyników
- Umożliwia anonimową ocenę zrozumienia materiału przez uczniów



Rys. 6 Przykład zastosowania programu Plickers w klasie

STOP MOTION STUDIO

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

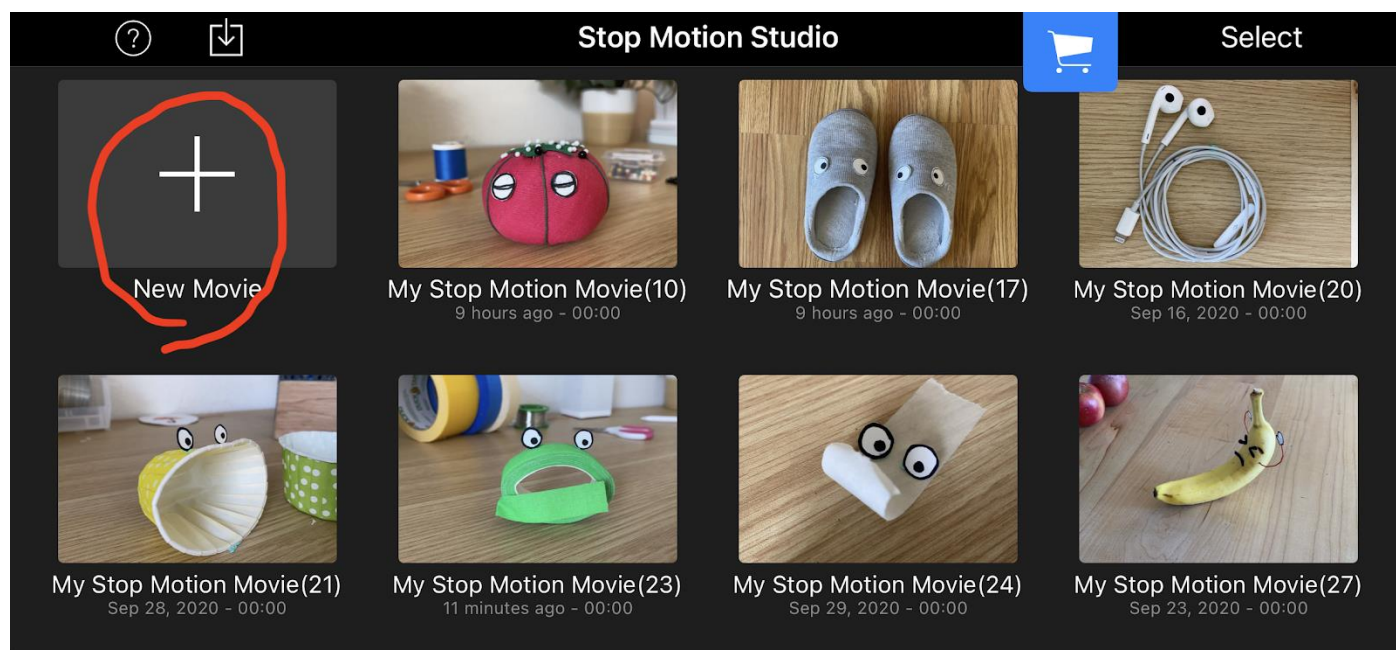
Stop Motion Studio to aplikacja do tworzenia filmów techniką poklatkową (stop-motion). Umożliwia łatwe tworzenie animacji z wykorzystaniem różnych materiałów, takich jak zabawki, figurki czy ręcznie robione obiekty.

Przykładowe zastosowania:

- Edukacyjne projekty filmowe
- Tworzenie kreatywnych prezentacji
- Realizacja pomysłów artystycznych w formie animacji

Zalety:

- Prosta i intuicyjna obsługa,
- Bogate możliwości edycji i personalizacji projektu
- Wsparcie dla różnorodnych formatów eksportu gotowych filmów



Rys.7 Przykładowe stworzenie nowego filmu w Programie Stop Motion Studio

PROGRAM CHATGPT

<https://chat.openai.com/>

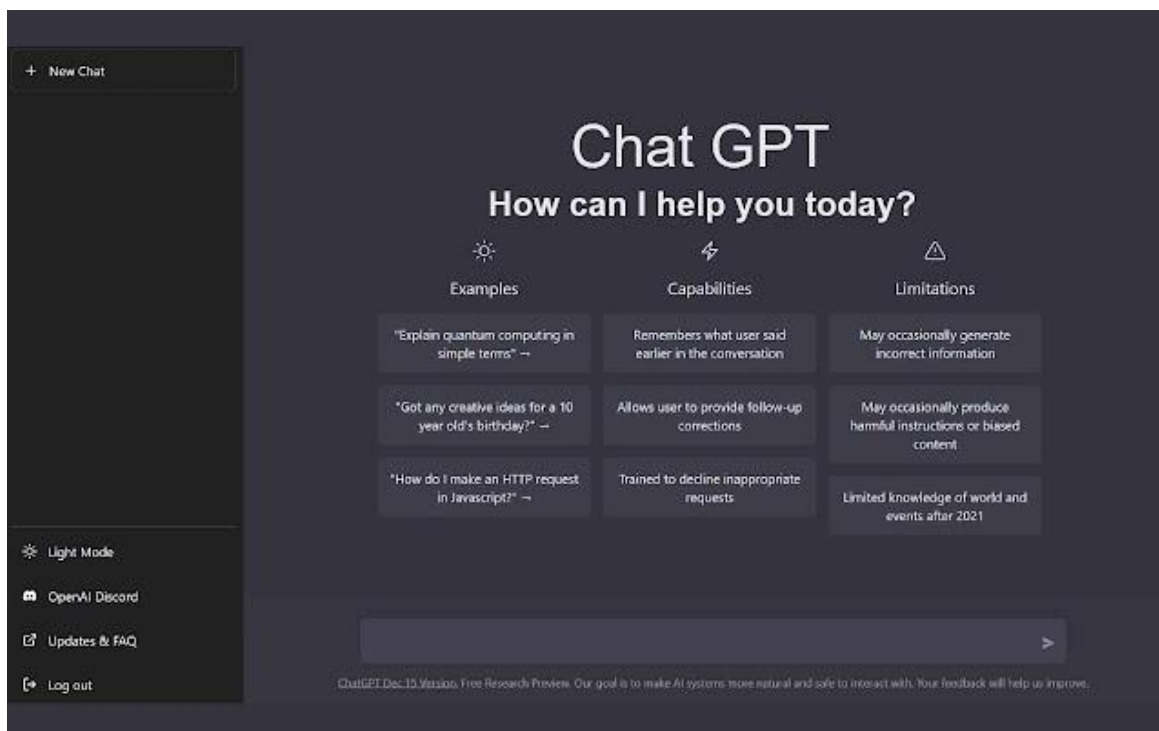
ChatGPT to zaawansowany model języka oparty na sztucznej inteligencji, zaprojektowany do generowania tekstów, prowadzenia rozmów i odpowiedzi na pytania w sposób, który naśladuje ludzką komunikację. Może być wykorzystywany w różnych obszarach edukacji.

Przykładowe zastosowania:

- Automatyczne generowanie treści,
- Wsparcie w nauczaniu i uczeniu się

Zalety:

- Wysoka jakość i różnorodność generowanych tekstów,
- Możliwość dostosowania do specyficznych potrzeb użytkownika,
- Poprawa efektywności i oszczędność czasu w wielu procesach nauczania



Rys. 8 Strona główna Programu GPT

PROGRAM QUIZALIZE

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

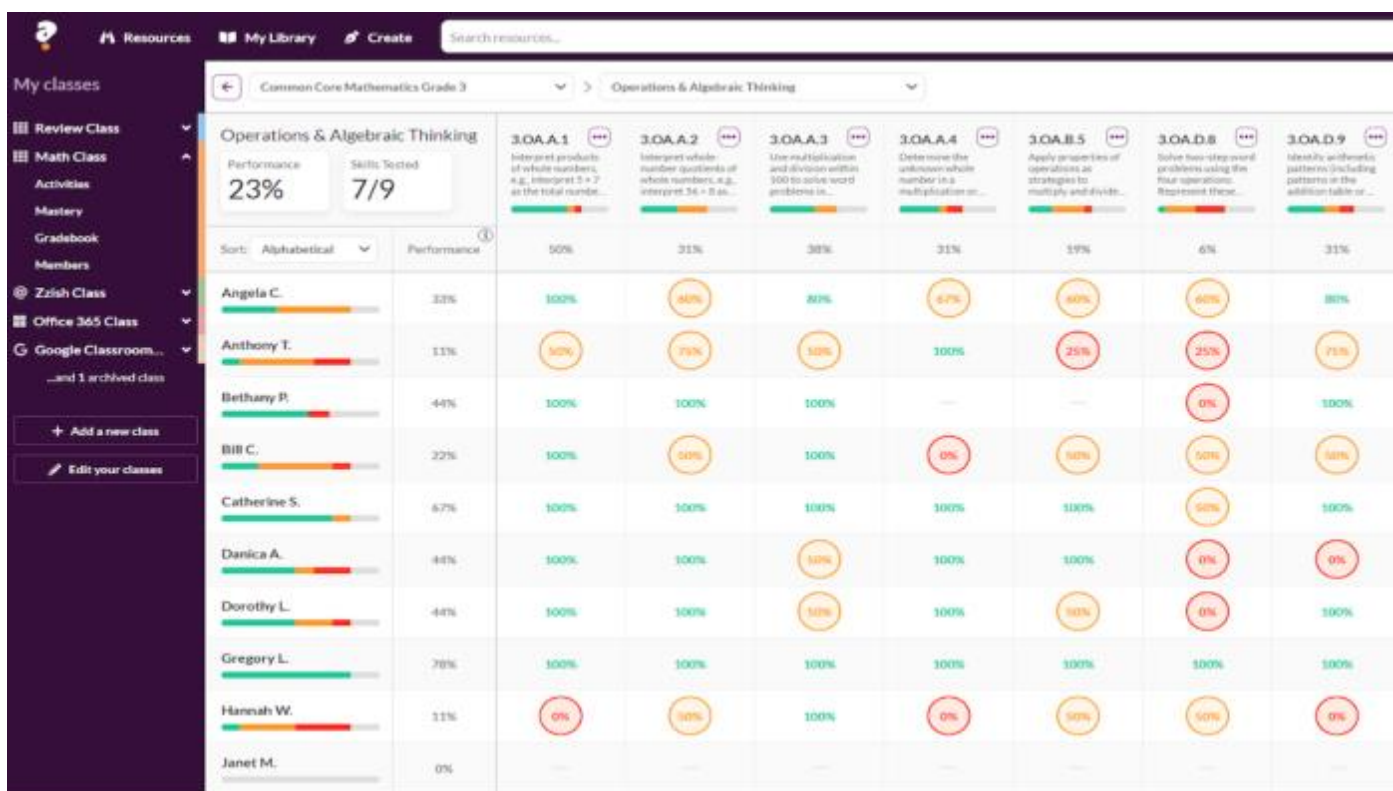
Quizalize to interaktywna platforma edukacyjna, która pozwala nauczycielom tworzyć quizy i gry edukacyjne, a następnie monitorować postępy uczniów w czasie rzeczywistym. Narzędzie to umożliwia personalizację nauki i dostosowanie tempa pracy do indywidualnych potrzeb każdego ucznia.

Przykładowe zastosowania:

- Przeprowadzanie quizów w celu oceny zrozumienia materiału przez uczniów
- Śledzenie postępów i identyfikowanie obszarów wymagających dodatkowego wsparcia

Zalety:

- Łatwość tworzenia spersonalizowanych quizów
- Możliwość śledzenia postępów uczniów w czasie rzeczywistym
- Wspiera zaangażowanie uczniów poprzez elementy współpracy



Rys. 9 Przykładowy raport z testów, który może być generowany dla nauczycieli

PROGRAM CURIPOD

<https://curipod.com/>

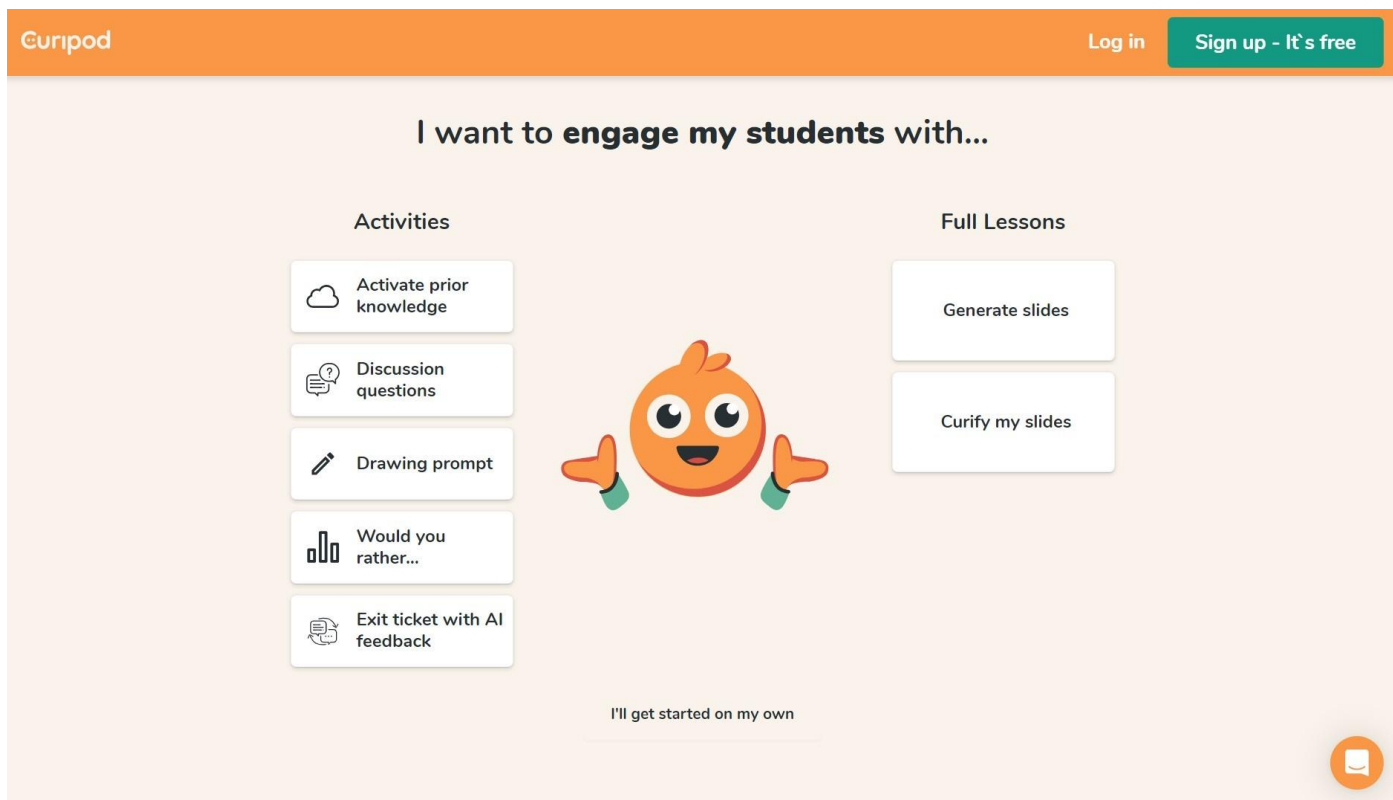
Curipod to platforma edukacyjna zapewniająca nauczycielom narzędzia do tworzenia, zarządzania i dzielenia się interaktywnymi lekcjami i materiałami edukacyjnymi. Oferuje szeroką gamę zasobów dydaktycznych, które mogą być dostosowane do różnych stylów uczenia się.

Przykładowe zastosowania:

- Tworzenie spersonalizowanych planów lekcji i materiałów dydaktycznych,
- Współpraca nauczycieli w tworzeniu i dzieleniu się zasobami edukacyjnymi,
- Zaangażowanie uczniów poprzez interaktywne metody nauczania.

Zalety:

- Bogata biblioteka zasobów edukacyjnych,
- Intuicyjny interfejs użytkownika i łatwość użycia,
- Wspiera współpracę i dzielenie się wiedzą między nauczycielami.



Rys. 10 Przykładowe pomysły w jaki sposób nauczyciel może zaangażować uczniów w jednostkę lekcyjną

PROGRAM ANCHOR

<https://anchor.fm/>

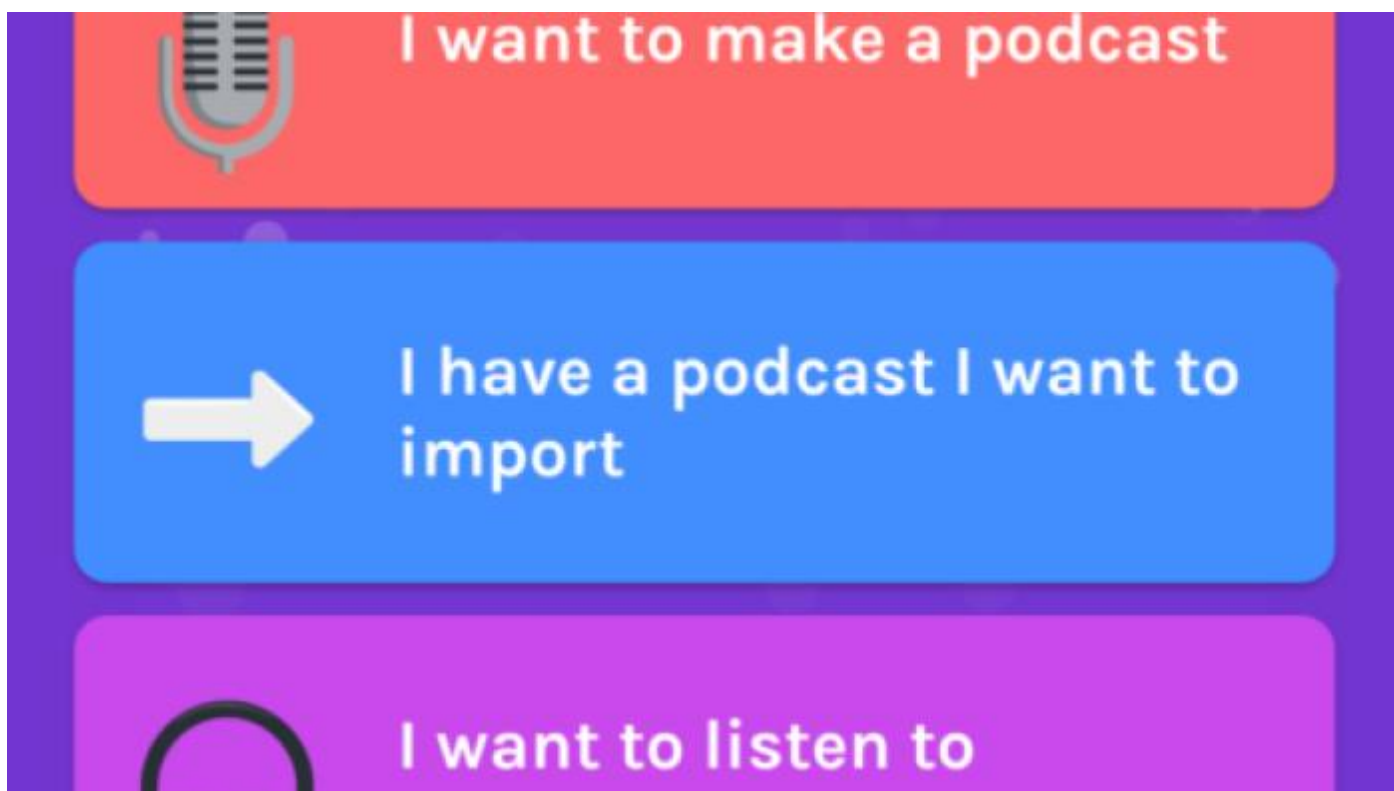
Anchor to darmowa platforma do tworzenia, dystrybucji i monetyzacji podcastów. Umożliwia łatwe nagrywanie, edytowanie i publikowanie podcastów, a także ich dystrybucję na najpopularniejszych platformach streamingowych.

Przykładowe zastosowania:

- Tworzenie i publikowanie podcastów edukacyjnych,
- Udostępnianie lekcji w formie audio dla uczniów,
- Monetyzacja własnych podcastów.

Zalety:

- Darmowa i łatwa w obsłudze,
- Integracja z głównymi platformami streamingowymi,
- Możliwość monetyzacji tworzonych treści.



Rys. 10 Przykład w jaki sposób można stworzyć czy posłuchać podcastu za pomocą programu Anchor

PROGRAM ASSEMBLR

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

Assemblr to innowacyjna platforma, która umożliwia tworzenie i dzielenie się treściami w rozszerzonej rzeczywistości (AR). Dzięki niej, użytkownicy mogą łatwo projektować, tworzyć i eksplorować edukacyjne i rozrywkowe projekty AR bez potrzeby zaawansowanej wiedzy technicznej.

Przykładowe zastosowania:

- Edukacyjne projekty i lekcje wzbogacone o elementy AR,
- Marketing i reklama za pomocą treści interaktywnych w AR,
- Tworzenie interaktywnych opowieści i gier.

Zalety:

- Intuicyjny interfejs użytkownika, dostępny dla osób bez doświadczenia w programowaniu,
- Możliwość wykorzystania w różnych dziedzinach, od edukacji po marketing,
- Wspiera kreatywne myślenie i uczenie się poprzez doświadczenie.



Rys. 10 Przykładowy obraz stworzony przy użyciu Assemblr