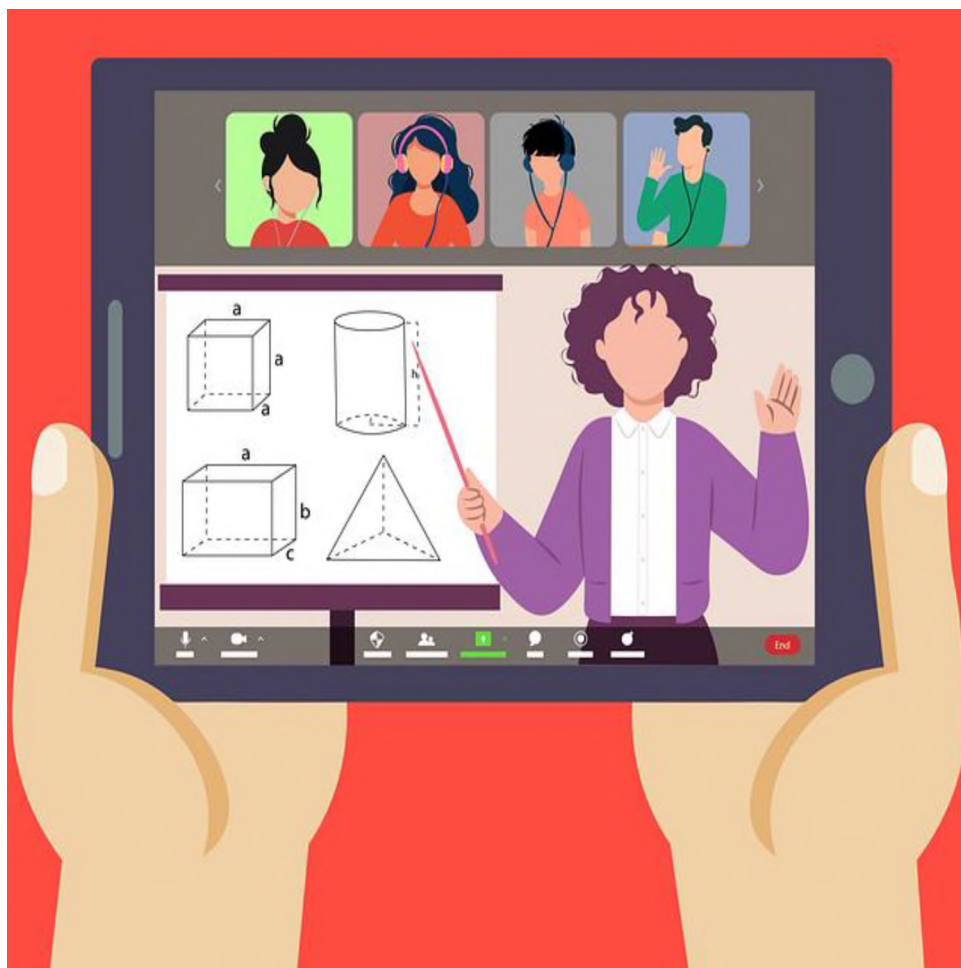




Przegląd najlepszych aplikacji do nauki online

Edyta Rodzeń

Kolegium Nauk Społecznych- Instytut pedagogiki



Pandemia sprawiła, że nasze życie na wielu płaszczyznach przeniosło się do internetu. Szczególnie nauczanie, dotąd w formie tradycyjnej- stacjonarnej musiało przejść spore przeobrażenia, by dostosować się do nowych, nieoczekiwanych warunków. Uczniowie, rodzice oraz nauczyciele stanęli przed dużym wyzwaniem wprowadzenia edukacji w ramy wirtualnej rzeczywistości.

Jak się okazało zasoby internetu bogate są w możliwości edukacyjne w postaci różnego rodzaju portali, aplikacji oraz komunikatorów. Ich wykorzystanie znacznie ułatwiło oraz uatrakcyjniło przekazywanie wiedzy na odległość, nie zaburzając przy tym relacji nauczyciel- uczeń.

To zestawienie ma na celu zaprezentowanie najefektywniejszych narzędzi pracy z dziećmi młodszymi, starszymi oraz studentami, które przyczyniły się do względnej normalizacji procesu nauczania w czasie pandemii.



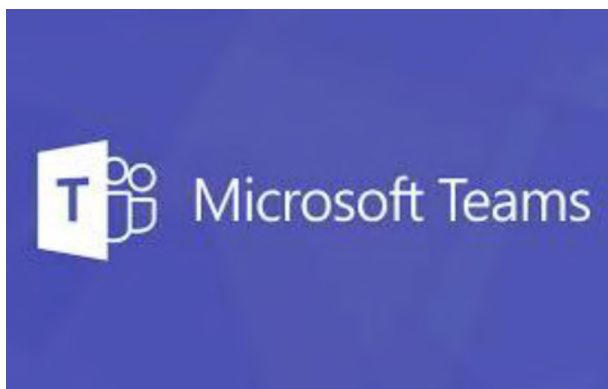
Narzędzia te, można podzielić na kilka kategorii:

- Aplikacje do połączeń
- Aplikacje uatrakcyjnijające spotkania
- Aplikacje i narzędzia do tworzenia grafik i prezentacji
- Aplikacje wspierające naukę języków obcych
- Narzędzia wspierające STEM i programowanie
- Strony internetowe z inspiracjami dla rodziców, uczniów i nauczycieli



1. Aplikacje do połączeń

1.1. MS Teams



Aplikacja umożliwiająca dołączenie do spotkania przez link, bez zakładania specjalnego maila. Microsoft Teams pozwala nie tylko na wysyłanie wiadomości do wszystkich członków danego zespołu, możemy również zakładać wątki, by udostępniać informacje wybranym użytkownikom, a nawet rozmawiać z poszczególnymi osobami indywidualnie. Poza opcją czatu tekstowego, narzędzie umożliwia przeprowadzanie wideokonferencji, do których można dołączyć nie tylko po uruchomieniu Microsoft Teams na komputerze, ale także na urządzeniu przenośnym lub w systemie Skype Room.

1.2. Hangouts



Aplikacja dzięki której można przeprowadzić spotkanie, z możliwością nagrywania spotkań. Na Google Hangout możliwe są połączenia zarówno głosowe jak i wideo. Hangouts posiada minimalistyczny panel sterowania, działa sprawnie, oferuje grupowe wideorozmowy za darmo. Jedyńm warunkiem jest dostęp do Google+ lub posiadanie komunikatora Hangouts zainstalowanego w swoim smartfonie.

.....

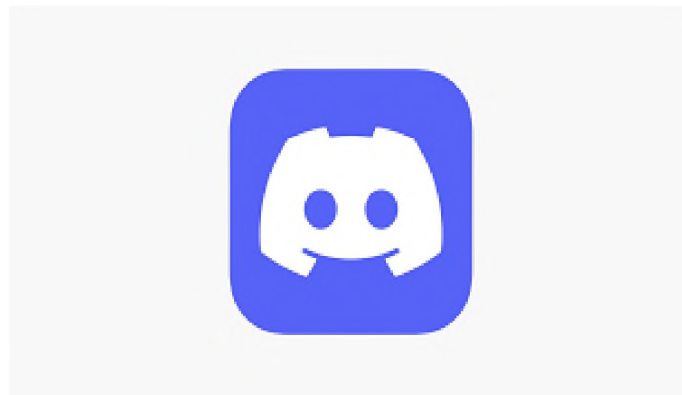
1.3. Zoom



Narzędzie, które sprawdzi się podczas spotkania większej grupy osób. W wersji bezpłatnej mamy możliwość 40 minutowego nadawania dla grupy nawet 100 osobowej.

W komunikacji jeden na jeden narzędzie nie ma ograniczeń i jest bezpłatne. Do niewątpliwych zalet tej aplikacji należą: wysokiej jakości audio i wideo HD, prosta organizacja i zarządzanie spotkaniami, możliwość udostępniania materiałów i ekranu.

1.4. Discord



Komunikator daje duże możliwości w zakresie organizowania komunikacji w zespole zdalnym. Ciekawą opcją jest możliwość konfigurowania na serwerze zespołów – możliwy jest domyślny czat dla wszystkich członków zespołu, jak i mniejsze pokoje do rozmów w podgrupach. Narzędzie można pobrać lub uruchomić w przeglądarce.

1.5. Google Meet



Kolejna aplikacja Googla, dzięki której możemy przeprowadzić spotkanie. Możliwość dołączenia do spotkania zarówno przez przeglądarkę oraz aplikację mobilną. Wysoka jakość, rozdzielczość prezentowanych materiałów. Usługa Meet jest w pełni zintegrowana z Google Workspace. Możesz łatwo przejść do rozmowy wideo z Google Chat lub podczas wspólnej pracy nad dokumentem – usługi są połączone ze sobą tak, by umożliwić komunikację w różnych kontekstach.

.....

2. Aplikacje uatrakcyjnijające spotkania

2.1. Socrative



Narzędzie do testów online w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem smartfonów/tabletów/pc. Nauczyciel po założeniu konta (na Socrative Teacher) może układać testy wielokrotnego wyboru, prawda/fałsz lub ankiety. Nauczyciel może zorganizować:

- głosowanie, test, ankietę lub edukacyjną grę z całą klasą (laptopy, smartfony, tablety),
- pracować z laptopem i mieć podgląd wszystkich wyników,
- otrzymywać informację zwrotną na temat poziomu zrozumienia lekcji

2.2. Quizizz



Aplikacja ta, służy do przygotowywania testów. Dzięki niej nauczyciel może w niekonwencjonalny, nowoczesny sposób sprawdzić wiedzę uczniów; otrzymuje również informację zwrotną na temat poziomu wykonania zadania. To co wyróżnia to narzędzie to możliwość tworzenia quizów dopasowanych do potrzeb, umożliwia również korzystanie z zasobów gotowych quizów, udostępnianych przez innych użytkowników, sprawdza zdobytą wiedzę, możliwość losowej kolejności pytań dla każdego uczestnika, czas na odpowiedź zależy od naszych preferencji, do każdego pytania można go dostosować biorąc pod uwagę wiedzę i umiejętności uczestników, uczestnik gry widzi na swoim ekranie swoje wyniki (liczba poprawnych i błędnych odpowiedzi), quiz może być rozwiązywany jednocześnie przez wszystkich uczestników, bądź jako zadanie domowe (ustalamy do kiedy ważny jest kod), możliwość stworzenia wirtualnej klasy, możliwość przygotowania fiszek, możliwość weryfikacji uczestników. Quizizz zawiera bogatą bazę testów stworzonych przez nauczycieli różnych przedmiotów, umożliwia przygotowywanie własnych quizów.

2.3. Kahoot



Podobnie jak Quizizz jest to aplikacja do przygotowywania i przeprowadzania quizów przy wykorzystaniu urządzeń mobilnych słuchaczy. Kahoot pozwala na interaktywne powtórki zdobytej wiedzy. To strona, ale także aplikacja do pobrania na tablety i smartfony obu najpopularniejszych systemów (Android i iOS). Pozwala na tworzenie prostych quizów lub ankiet- 4 odpowiedzi, do których można dodawać zdjęcia filmy i muzykę. Kahoot ułatwia nauczycielom wprowadzenie wciągających i zabawnych treści do każdej lekcji, sprawdzianu czy powtórki, niezależnie od tego, czy zajęcia odbywają się stacjonarnie czy online. Uczniowie w każdym wieku mogą grać w wyzwania Kahoot, rywalizować z rówieśnikami w ligach edukacyjnych oraz wspomagać się fiszkami i różnymi trybami nauki podczas samodzielnego zdobywania wiedzy.

2.4. Nearpod



Oprogramowanie do przygotowania materiałów w formie slajdów, filmów i quizów oraz udostępnianie przygotowanych materiałów słuchaczom. W ramach aplikacji Nearpod można wykorzystać istniejące lub tworzyć nowe prezentacje, filmy, pytania, quizy, interaktywne zadania i inne aktywności wspierające kreatywność i wzmacniające zaangażowanie uczniów. Nearpod świetnie sprawdza się w przypadku realizacji zadań w klasie oraz nauczania w formie zdalnej.

2.5. Learning apps



Oprogramowanie wspierające procesy edukacyjne za pomocą niewielkich modułów dedykowanych różnym przedmiotom i poziomom edukacyjnym. Aplikacja zawiera bogatą bazę materiałów przygotowanych przez innych nauczycieli oraz pozwala na tworzenie własnych. LearningApps umożliwia tworzenie (oraz użytkowanie, współdzielenie i publikowanie) gier edukacyjnych w pięciu kategoriach: wybór: quizy wielokrotnego wyboru, milionerzy, znaczenie w tekście, wykreślanek słowna; przyporządkowanie: puzzle, tabele, mapy, obrazki, memory w różnych wersjach, sekwencja: oś czasu i ustalanie kolejności; wpisywanie: wisielec, krzyżówka, tekst z lukami, uzupełnienie tabeli, quiz, gry i zadania dla większej liczby graczy.

2.6. Plickers



Oprogramowanie pozwalające na przygotowanie quizów lub ankiet, udostępnianie uczestnikom i szybką analizę danych. W przeciwieństwie do aplikacji Quizizz lub Kahoot nie wymaga posiadania przez słuchaczy urządzeń mobilnych, a głosowania dokonuje się za pomocą dedykowanych kart z kodami QR.

3. Aplikacje i narzędzia do tworzenia grafik i prezentacji

3.1. Prezi



Prezi jest aplikacją dostępną w formie online, umożliwia tworzenie prezentacji multimedialnych w atrakcyjnej i nowoczesnej formie. Prezi wykorzystuje tzw. zoom, który umożliwia użytkownikom powiększanie i pomniejszanie ich prezentacji oraz na wyświetlanie i poruszanie się pomiędzy poszczególnymi jego elementami po osiach. Prezentacje w programie Prezi można stworzyć, opierając się na gotowych szablonach lub według własnego pomysłu, tworząc niepowtarzalną prezentację.

3.2. Whiteboard



Proste narzędzie, służące do rysowania. Udostępnia 4 rodzaje kolorów pisaka i gumkę. Dzięki swojej prostocie doskonale sprawdza się podczas rozmów zdalnych czy wideokonferencji, gdy chcemy zobrazować np. jakieś zagadnienie lub problem za pomocą rysunku, wykresu lub diagramu. Oprogramowanie może być stosowane jako zamiennik każdego licencjonowanego programu obsługującego tablicę interaktywną

3.3. Canva



Program, platforma online do tworzenia grafik na bloga, przez ulotki po prezentacje na podstawie istniejących szablonów. Aktualnie w bazie znajduje się około 40 różnych typów grafik. Za pomocą programu można przygotować również zaproszenia, plakaty, a także banery i wpisy do portali społecznościowych oraz wiele, wiele innych. Jest prosty i intuicyjny w użyciu, więc będzie prosty nawet dla młodszych dzieci. Do obróbki zdjęć można wykorzystać gotowe filtry albo ręczne narzędzia do zmiany jasności, kontrastu i innych parametrów obrazu. Canva bardzo dobrze integruje się z mediami społecznościowymi.

.....

3.4. Piktochart



Jedno z najprostszych i najbardziej intuicyjnych narzędzi. Jeśli uczeń lub student miał styczność z programami typu Paint czy Excel, bez problemu zaprojektuje infografikę w Piktocharcie. Użytkownicy mają również możliwość stworzenia raportu, banneru lub prezentacji, a to wszystko za pomocą ikon, wektorów, wykresów i obrazów, do których z łatwością można przypasować dany szablon według kategorii lub słów kluczowych. Piktochart pozwala również na łatwe zaimportowanie arkuszy Excel i plików w formacie CSV, dzięki czemu tworzenie prezentacji przebiega dużo szybciej. Gotową infografikę można się podzielić z innymi za pomocą takich platform społecznościowych jak Facebook, Twitter, Pinterest czy Google+, ale można ją również osadzić na stronie lub zapisać do pliku JPEG.

.....

4. Aplikacje służące nauce języków obcych

4.1. Memrise



Edukacyjna strona internetowa wykorzystująca fiszki w połączeniu z mnemotechnikami – częściowo zgromadzonymi przez crowdsourcing – i powtarzanie informacji w odpowiednich odstępach czasu dla zwiększenia łatwości i szybkości zapamiętywania. Służy głównie do nauki języków obcych, ale jest wykorzystywana również do zapamiętywania prostych informacji z innych dziedzin – dat, symboli, nazw

.....

4.2. Duolingo



Platforma do nauki języków obcych pozwalająca na samodzielną naukę, a także wsparcie nauczyciela poprzez tworzenie wirtualnych klas i zlecanie materiału edukacyjnego uczniom.

4.3. Babadum



To portal stworzony przez Aleksandrę i Daniela Mizieleńskich. Pomysłodawcy sięgnęli do najlepszej metody czyli do nauki poprzez ilustracje. Przygotowano mnóstwo ciekawych i bardzo szczegółowych grafik, dzięki którym łatwo rozpoznasz poszczególne czynności i elementy otaczającego nas świata, a następnie je nazwiesz. Do pracy zaciągnięto wielu lektorów, a dla poprawności językowej całość poddano szczegółowej kontroli wielu native speakerów. Zazwyczaj za tłumaczenie każdego języka odpowiadały średnio aż 3 osoby – dokładnie wymienione z imienia i nazwiska. Dzięki temu możemy mieć pewność, że słowa, których się uczymy są w 100% poprawne.

4.4. Lerni



Lerni to kolejna propozycja dla uczniów na różnym poziomie władania językiem obcym. Do wyboru mamy pięć kursów: angielskiego, niemieckiego, włoskiego, francuskiego i hiszpańskiego. Twórcy programu zaoferowali fotolekcje ułatwiające zapamiętywanie, gry językowe, rozmówki i podręczny słownik. Podczas nauki będziemy korzystać z fiszek, nagrywać swoje wypowiedzi, uczyć się rozmawiać. Aplikacja Lerni dostępna jest bezpłatnie na urządzenia z Androidem.

.....

5. Zbiór narzędzi wspierających STEM i programowanie

Zygotebody - serwis internetowy wykorzystywany do nauki biologii pozwalający na odkrywanie i poznawanie ludzkiego ciała w technologii 3D

Seterra - serwis internetowy ułatwiający przyswajanie wiedzy o geografii świata. Serwis zawiera mapy i quizy i umożliwia poznawanie i zapamiętywanie nazw państw, stolic, rzek zarówno na komputerach stacjonarnych jak i urządzeniach mobilnych.

Gegebra - narzędzie do nauki matematyki. Za pomocą programu można tworzyć i prezentować obiekty matematyczne wspierające geometrię, algebrę i inne

Scratch - aplikacja umożliwiająca naukę podstaw kodowania. Za pomocą kodów blokowych można budować swoje historie, gry, animacje zaczynając od zadań bardzo prostych do bardzo rozbudowanych. Pozwala na przeglądanie prac przygotowanych przez innych uczestników oraz dzielenie się swoimi pomysłami.

Lightbot - aplikacja wspierająca naukę kodowania poprzez sterowanie małym robotem, którego zadaniem jest zapalenie wszystkich żarówek. Aplikacja wykorzystywana głównie w nauczaniu początkowym wspierająca między innymi takie elementy jak rozpoznawanie kierunków

Code.org- platforma wspierająca naukę kodowania na różnych poziomach zaawansowania wykorzystywana jako podstawa związane ze zrozumieniem i logiką programowania.

Math is fun - portal wspierający naukę matematyki. Umożliwia ćwiczenie wielu zagadnień matematycznych oraz sprawdzanie wiedzy na wykreowanych kartach pracy.

6. Strony internetowe z inspiracjami dla rodziców, uczniów i nauczycieli

Strona ZHP – można tu odnaleźć tygodniowe plany działań na rozmaite tematy. Plany te pogrupowane są w cykle tematyczne, a każdy z nich dotyczy szeroko pojętej pracy nad sobą. Aktywności zdalne często zakładają współdziałanie z rodzicami dziecka. Plany pogrupowane są na grupy wiekowe (6-10 lat, 11-13 lat, 13-16 lat i 16-21 lat). Śmiało można je zastosować także do pracy ze swoim zespołem wolontariuszy. Na stronie znajduje się także odnośnik do Centralnego Banku Pomysłów ZHP

Tiger - to strona popularnego skandynawskiego sklepu z różnościami, na której odnaleźć można pomysły na popularne DIY. Dodatkowo zamieszczone są tam filmiki z ciekawym zastosowaniem niektórych produktów sklepu i gotowe szablony prac plastycznych do wykonania.