

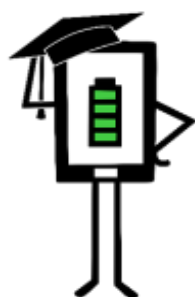


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CTLT4DE

MODUŁ DLA UCZNIÓW



Contemporary Teaching
and Learning Techniques
for Distance Education



2020-1-TR01-KA226-SCH-098489



University of Humanities
and Economics in Lodz



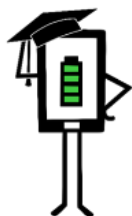
Projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną.

SPIS TREŚCI

CZĘŚĆ 1 - CZYM DOKŁADNIE JEST KSZTAŁCENIE NA ODLEGŁOŚĆ?	3
Zalety i wady e-learningu	6
Rodzaje kształcenia na odległość	7
Efektywność edukacyjna narzędzi cyfrowych	8
CZĘŚĆ 2 - JAKIE METODY I TECHNIKI MOGĘ WYKORZYSTAĆ W EDUKACJI NA ODLEGŁOŚĆ?	10
Metoda ma znaczenie	10
Metoda problemowa w nauczaniu na odległość	14
Metody eksponujące w kształceniu na odległość	16
Praktyczne metody w nauczaniu na odległość	18
CZĘŚĆ 3 JAK POZOSTAĆ ZAANGAŻOWANYM podczas zajęć zdalnych?	21
CZĘŚĆ 4 - NARZĘDZIA TECHNOLOGICZNE, KTÓRE MOŻESZ WYKORZYSTAĆ W EDUKACJI NA ODLEGŁOŚĆ	23
Pomocne narzędzia do poprawy interakcji	24
Ocena i ewaluacja	29
Aplikacje do udostępniania plików	34
Narzędzia do przygotowania prezentacji	37
tablice interaktywne	43
Referencje	46
Autorzy	47

Niniejsza publikacja powstała w ramach projektu:

Contemporary Teaching&Learning Techniques for Distance Education 2020-1-TR01-KA226-SCH-098489



Contemporary Teaching
and Learning Techniques
for Distance Education



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CZĘŚĆ 1 - CZYM DOKŁADNIE JEST KSZTAŁCENIE NA ODLEGŁOŚĆ?



WSTĘP

Pandemia COVID-19 spowodowała duże zmiany w edukacji. Pojęcia takie jak "edukacja cyfrowa", "edukacja na odległość", "zdalne nauczanie" stały się coraz bardziej znane i powszechnie używane. Aplikacje cyfrowe są ważnym motorem codziennego życia i biznesu. Ze względu na ograniczenia nałożone na całym świecie w związku z panującą pandemią, większość ludzi zaczęła używać komputera do różnych celów: bankowości internetowej, handlu elektronicznego, e-medycyny, w dziedzinie edukacji i szkoleń zawodowych otworzyły się nowe możliwości.

Umiejętności, które uczniowie nabywają w szkole, muszą umożliwiać im praktyczne zakotwiczenie w realnym świecie. Światowe systemy edukacji stoją w obliczu szybkiego rozwoju społeczeństwa opartego na wiedzy, w którym umiejętności i zdolności posługiwania się informacjami są absolutnie niezbędne do przetrwania. Konkurencja gospodarcza i przemysłowa pogłębia sprzeczność między możliwościami przyswojenia wiedzy dostępnymi dla ucznia a wymaganiami życia codziennego, czy też aktualną strukturą szkoły.



Na poziomie globalnym wiele krajów stawia sobie za główny cel cyfryzację edukacji. Pandemia wymusiła cyfryzację systemów edukacyjnych, a edukacja na odległość w wielu krajach stała się rozwiązaniem powszechnym.

Ogólnie rzecz biorąc, o edukacji na odległość mówimy, gdy nauczyciel i uczniowie są oddzieleni fizyczną odległością, a technologia (audio, wideo, sieci komputerowe, materiały drukowane), czasami połączona z komunikacją twarzą w twarz, jest wykorzystywana do nauczania (Istrate, 2000).

Edukacja na odległość lub e-learning opiera się na zasobach multimedialnych, umożliwiając naukę przy wykorzystaniu komputera osobistego. W formacie e-learningowym treści tekstowe, dźwiękowe, graficzne i wideo są zebrane w jednym pakiecie "multimedialnym".

Multimedia to zestaw:

- ✓ treści,
- ✓ zdjęć,
- ✓ dźwięku,
- ✓ grafiki,
- ✓ interakcji,
- ✓ komunikacji sensorycznej.



E-learning - wiele formatów, wiele form, wiele przekazów

Jakość multimediiów wynika ze zrównoważonego połączenia wszystkich tych elementów. Planowanie i pisanie takiego kursu różni się jednak od kursu tradycyjnego. Publikacja ustrukturyzowanego kursu według tradycyjnego modelu nie jest pożądana, ponieważ nauczyciel nie jest obecny, aby udzielać instrukcji, a formułowanie pytań i odpowiedzi będzie opóźnione.



Kurs e-learningowy polega na wykorzystaniu narzędzi multimedialnych i Internetu, współpracy i zdalnej wymianie informacji między nauczycielami i uczniami (Savu et al. 2010). Wówczas kursy tworzone są na platformach, które starają się odwzorować to, co nauczyciele robią w klasie, na lekcjach face-to-face. Możemy uznać e-learning za swoiste wirtualne "alter ego" klasy.



Platformy e-learningowe to sterowane oprogramowaniem infrastruktury edukacyjne, które starają się odwzorować to, co nauczyciele robią w klasie, podczas lekcji face-to-face. Są one połączone do Internetu, a dostęp do nich odbywa się za pomocą przeglądarki internetowej (Savu et al. 2010).



ZALETY I WADY E-LEARNINGU

Zalety kursów e-learningowych (Savu et al. 2010):

- 👍 łamanie barier czasu i przestrzeni;
- 👍 redukcja kosztów (organizacja i prowadzenie kursów online wymaga niższych kosztów w porównaniu z tradycyjną edukacją);
- 👍 zwiększenie możliwości reakcji użytkowników;
- 👍 globalizacja informacji i wiedzy;
- 👍 personalizacja uczenia się (uczeń może uczyć się w jakim czasie chce, w jakiej kolejności wydaje mu się to bardziej przystępne, korzystając z atrakcyjnych dla niego zasobów).

Wady kursów e-learningowych:

- 👎 zależność od połączenia internetowego;
- 👎 trudności z przystosowaniem się do nowej metody przekazywania wiedzy;
- 👎 ryzyko izolacji (zwłaszcza jeśli uczeń nie bierze udziału w dyskusjach na czatach czy forach);
- 👎 trudności z nadążaniem za klasą;
- 👎 możliwa demotywacja / brak zainteresowania po dłuższym czasie.

Nauka online w dużej mierze odtwarza tradycyjną naukę, z tą największą różnicą, że klasa nie jest już realna, fizyczna, ale wirtualna, a nauczyciel i uczniowie mogą komunikować się za pomocą technologii.

Środowisko edukacyjne ożywa w miarę zapoznawania się przez uczniów z technologią, a przyjaźnie zawarte podczas bezpośredniego kontaktu utrzymują się i rozwijają w środowisku online.



RODZAJE KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ



artist: "SasinParaksa" AND @gettyimagespro

- ➡ **Edukacja synchroniczna** zakłada, według specjalistycznych opracowań, jednoczesne uczestnictwo wszystkich uczniów i nauczycieli. Interakcja między użytkownikiem a nauczycielem odbywa się w czasie rzeczywistym, z wykorzystaniem środków audio i wideo (na przykład wideokonferencje, czat, korzystanie ze smartfonów) (Savu i wsp. 2010; Huang i wsp. 2020).
- ➡ **Edukacja asynchroniczna** nie wymaga jednoczesnego uczestnictwa nauczycieli i uczniów, nawet jeśli jest to również forma edukacji na odległość. Nie trzeba być razem z nauczycielem w tej samej przestrzeni w tym samym czasie. W tej sytuacji sam wybierasz sobie

czas nauki i możesz gromadzić zasoby bibliograficzne z forów edukacyjnych, platform, poczty elektronicznej i innych źródeł.



EFEKTYWNOŚĆ EDUKACYJNA NARZĘDZI CYFROWYCH

Według badań przeprowadzonych przez brytyjską Agencję Komunikacji i Technologii Edukacyjnych (ACET, 2003), wykorzystanie narzędzi komunikacji cyfrowej w szkołach w celu wspierania uczniów o specjalnych potrzebach umożliwia uczącym się komunikację, uczestnictwo w lekcjach i bardziej efektywną naukę. Kluczowe wyniki tych badań zostały opisane w następujący sposób:

TECHNOLOGIA:

- 👍 zwiększa autonomię uczniów;
- 👍 ułatwia uwolnienie ukrytego potencjału osób mających trudności z komunikacją;
- 👍 pozwala na weryfikację stopnia wykonania przypisanych uczniom zadań, w sposób nie mający odpowiednika w metodach tradycyjnych;
- 👍 umożliwia dostosowanie przypisywanych uczniom zadań do indywidualnych umiejętności.

EFEKTY WYKORZYSTANIA TECHNOLOGII PRZEZ UCZNIÓW:

- 👍 komputery mogą poprawić stopień niezależnego dostępu do edukacji (Moore & Taylor, 2000; Waddell, 2000);
- 👍 uczniowie o specjalnych potrzebach mają możliwość wykonywania zadań we własnym tempie (Waddell, 2000);

- 👍 uczniowie niedowidzący, którzy korzystają z Internetu, mogą łatwo uzyskać dostęp do informacji, podobnie jak rówieśnicy (Waddell, 2000);
- 👍 uczniowie z głębokimi i wielorakimi trudnościami w uczeniu się mogą łatwiej się porozumiewać (Detheridge, 1997);
- 👍 uczniowie, którzy korzystają z technologii wspomagających komunikację głosową, zyskują zaufanie i wiarygodność społeczną na uczelni i w swoich społecznościach (Buckler & Peterson, 2012);
- 👍 pogłębiona wiedza z zakresu technologii cyfrowych motywuje uczniów do korzystania z Internetu w domu zarówno w celach szkoleniowych, jak i rozrywkowych (Waddell, 2000).

CZĘŚĆ 2 - JAKIE METODY I TECHNIKI MOGĘ WYKORZYSTAĆ W EDUKACJI NA ODLEGŁOŚĆ?

WSTĘP

W tym rozdziale przedstawiamy kilka metod, które umożliwiają zwiększenie zaangażowania podczas zajęć.

Drogi uczniu!

Metoda ma znaczenie

Celem metody jest pomoc w poznaniu, zrozumieniu i zapamiętaniu informacji. Oto kilka przydatnych metod:

- 👉 Wykład informacyjny;
- 👉 Pogadanka;
- 👉 Opowiadanie historii.

WYKŁAD INFORMACYJNY

Nauczyciel przekazuje informacje (za pomocą demonstracji lub prezentacji), a Twoją rolą jest aktywne słuchanie.



https://pl.freepik.com/darmowe-wektory/maly-mezczyzna-z-wielkim-olowkiem-oglada-wyklad-online_15403811.htm#page=1&query=edukacja&position=16&from_view=author

Ale co dokładnie możesz zrobić, żeby słuchać aktywnie?



Uczestnicząc w wykładach:

- ☞ upewnij się, że jesteś w bezpiecznej i cichej przestrzeni do słuchania i uczenia się;
- ☞ umieść swoje urządzenie do nauki na obszarze roboczym w swoim pokoju/domu (łóżko, na którym śpisz, może nie być najlepszym wyborem);
- ☞ unikaj robienia kilku rzeczy w tym samym czasie, skup się na wykładzie;
- ☞ nie trzymaj innych urządzeń (telewizor, smartfon, tablet) w polu widzenia i wyłączaj je/ wyciszaj podczas wykładów;
- ☞ włącz kamerę, abyś mógł przekazać nauczycielowi niewerbalną informację zwrotną i pomóc mu dostosować swój dyskurs;
- ☞ zadawaj pytania zawsze, gdy jesteś czegoś ciekawy lub gdy czegoś nie rozumiesz;
- ☞ jeśli masz zwyczaj robić notatki i symbole wizualne i pomaga ci w zapamiętywaniu, rób to nawet jeśli nauczyciel udostępnia materiały z wykładu.



- 👉 przed rozpoczęciem wykładu poproś inne osoby w domu, aby nie przerywały Ci, dopóki nie potwierdzisz, że skończyłeś wykład;
- 👉 zapisz niejasne informacje lub pytania, które masz w trakcie oglądania wykładu i poproś nauczyciela o dodatkowe wyjaśnienia, po zakończeniu wykładu lub na początku następnego spotkania;
- 👉 jeśli podczas wykładu uświadamiasz sobie, że twój umysł zaczął błądzić i nie możesz się skupić, możesz przerwać wykład na 5 minut i zrobić coś aktywnego (np. trochę potańczyć lub poskakać);
- 👉 wybierz z powyższych zaleceń to, co uznasz za przydatne.



POGADANKA

Rozmowa między tobą a nauczycielem, z założeniem, że to nauczyciel jest osobą kontrolującą.



Jeśli podczas dyskusji pojawią się dobre pomysły, zapisz je i zobacz potem, czy możesz je przekształcić w coś większego.



OPOWIADANIE HISTORII

Opowiadanie historii to przedstawienie przez nauczyciela lub ucznia jakiejś akcji, prawdziwej lub fikcyjnej, która rozgrywa się w pewnym okresie czasu.

Twoją rolą jest aktywne słuchanie, ale także stawianie pytań dotyczących morału tej historii i jej przydatności dla Twojego rozwoju.



Ponadto, po opowiedzeniu historii, można zaangażować się w dyskusję kierowaną na temat najlepszych rozwiązań dla problemów poruszanych w opowieści.





METODA PROBLEMOWA W NAUCZANIU NA ODLEGŁOŚĆ

Celem tej metody jest postawienie Cię w sytuacji, w której musisz:

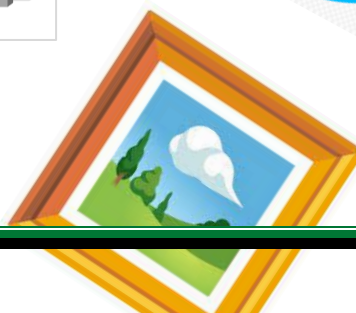
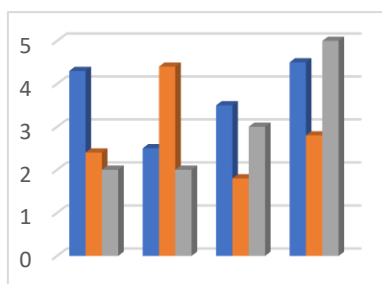
- ➡ samodzielnie znaleźć i zweryfikować rozwiązanie problemu;
- ➡ zastosować metody naukowe do analizy problemu.

Istotą tego typu metody jest postawienie ucznia w trudnej sytuacji, z którą należy się zmierzyć poprzez wypracowanie rozwiązania indywidualnie lub w grupie.

Metody oparte na problemach pomagają rozwijać umiejętności krytycznego myślenia i aktywować ciekawość.



Wykorzystywane są różne źródła informacji (np. filmy dydaktyczne, zdjęcia, rysunki, Internet, dane liczbowe).



Ze względu na charakter tej metody i różnorodność problemów, możliwości jest zastosowania w edukacji na odległość są praktycznie nieograniczone. Poniżej przedstawiono kilka propozycji:

FORUM/CZAT

- 👉 Forum lub czat grupowy oraz forum lub czat klasowy;
- 👉 Fora grupowe lub czaty i spotkania online w czasie rzeczywistym.



Spotkaj się z kolegami z klasy i rozwiążcie problem. Opiszcie i przedyskutujcie go, rozwiązując zadanie wspólnie, jako zespół.

<https://www.shutterstock.com/pl/g/palaganpaksina>

ZADANIE OTWARTE



Sytuacja problemowa może być przedstawiona w treści zadania. Może być również przedstawiona w czasie rzeczywistym na spotkaniu online z e-tablicą lub edytorem tekstu, gdzie będą zapisywane pomysły. Zostaniesz poproszony indywidualnie o przekazanie wykładowcy proponowanych rozwiązań. Na koniec kursu prowadzący organizuje "wymianę" rozwiązań - możesz przedyskutować propozycje innych na forum lub organizując głosowanie i wybrać najlepsze rozwiązanie.

WSPÓLNY DOKUMENT



Sytuacja problemowa przedstawiana jest w postaci strony HTML, dokumentu współdzielonego i w dokumencie współdzielonym można wypracować wspólne rozwiązanie. Na koniec wynik pracy każdej grupy jest omawiany na forum ogólnym.

Zadanie można realizować wykorzystując wirtualny dysk - pliki grupowe np. edytor tekstu z dostępem dla uczniów i nauczyciela oraz forum grupowe lub spotkanie online w czasie rzeczywistym.



METODY EKSPONUJĄCE W KSZTAŁCENIU NA ODLEGŁOŚĆ

Metody eksponujące służą do kształtowania wartości, ich zmiany i uporządkowania w system. Istotą tej metody jest przeżywanie określonych uczuć. Poniżej opiszemy:

- 👉 Film, spektakl teatralny, performance;
- 👉 Ekspozycję (np. galerię internetową).

FILM, SPEKTAKL TEATRALNY, PERFORMANCE

Nauczyciel może poprosić Cię o nakręcenie filmu prezentującego pewien temat lub ułożenie z kolegami spektaklu teatralnego.



Poświęć swój czas na:

👍 Zapoznanie się z tematem (przeczytaj o nim i wybierz informacje, które uważasz za najciekawsze i zgodne z wymaganiami nauczyciela);

- 👍 Przedyskutuj z członkami swojej grupy, co każda osoba będzie robić;
- 👍 Ustalcie terminy wykonania zadań cząstkowych przez każdego członka zespołu;
- 👍 Przemyślcie fabułę filmu lub sztuki teatralnej i przedyskutujcie wszyscy razem, jaka będzie ostateczna narracja;
- 👍 Wybierzcie czas i miejsce kręcenia sztuki/realizacji spektaklu i technologię, która zostanie wykorzystana przy ich przygotowaniu;
- 👍 Zmontuj odpowiednio film, tak aby był możliwie najbardziej czytelny i chwytliwy;
- 👍 Jeśli planujecie przedstawienie teatralne, to konieczne będą próby i odpowiednie kostiumy.

EKSPOZYCJA - GALERIA ONLINE

Co można zobaczyć nie wychodząc z domu?

- 👍 muzea
- 👍 centra naukowe
- 👍 zabytki na całym świecie

Wszystkie otworzyły się na wirtualne zwiedzanie.

Tajemnicza Piramida Cheopsa, słynny na cały świat paryski Luwr, a może centrum naukowe NASA?



Internet jest pełen list muzeów z całego świata, które warto odwiedzić online. Wystarczy skonsultować z nauczycielem, jakie wycieczki online są odpowiednie dla danego przedmiotu.



PRAKTYCZNE METODY W NAUCZANIU NA ODLEGŁOŚĆ

Celem tych metod jest zaangażowanie Cię w praktyczne zadania. O co w tym wszystkim chodzi?

- Schematy, opisy, instrukcje
- Metoda projektu

SCHEMATY, OPISY, INSTRUKCJE



Otrzymasz od nauczyciela zestaw instrukcji i zasad postępowania (np. w postaci kolejnych kroków postępowania) w pliku tekstowym (Word, pdf, instrukcje na stronach HTML i w e-bookach) lub w postaci plików wideo, a w przypadku obsługi oprogramowania - w postaci screencastów.

<https://www.shutterstock.com/pl/g/swstock>



Oto lista programów, z których można skorzystać, aby podnieść swoje umiejętności w zakresie przygotowania diagramów i prezentacji:

- 👉 Creately: <https://creately.com/>
- 👉 LucidChart: <https://www.lucidchart.com/pages/>
- 👉 Miro: <https://miro.com/>
- 👉 Szkic: <https://www.sketch.com/>



Warto skorzystać z forum, na którym w razie niepowodzenia lub wątpliwości można uzyskać pomoc od prowadzącego lub innych uczestników.

METODA PROJEKTU

Metoda projektu pozwala na integrację wiedzy szkolnej i pozaszkolnej, praktyczne wykorzystanie wiedzy i umiejętności.

- 👉 Ćwiczy Twoje twórcze myślenie, sprzyja integracji treści z różnych przedmiotów nauczania.
- 👉 Uczy podejmowania samodzielnych decyzji, planowania, pracy indywidualnej i w grupach, rozwiązywania problemów, selekcji informacji, analizy treści.

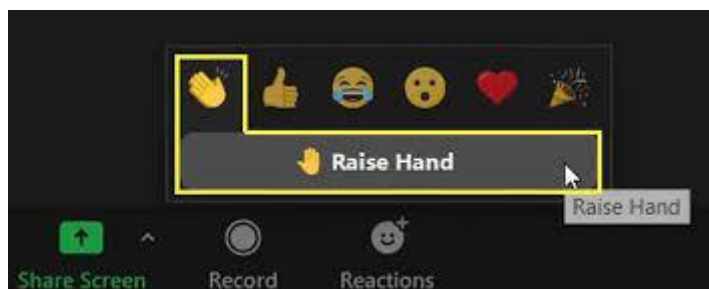
Praca nad projektem jest procesem wieloetapowym i zwykle trwa długo, więc zaplanuj na nią odpowiednią ilość czasu.



CZĘŚĆ 3 JAK POZOSTAĆ ZAANGAŻOWANYM PODCZAS ZAJĘĆ ZDALNYCH?

Istnieje kilka technik, które można wykorzystać, aby pozostać zaangażowanym w zajęcia online:

- ważne jest, aby korzystać z dwukierunkowych kanałów komunikacji: podnoś rękę, zadawaj



- pytania, w miarę możliwości pisz na czacie, komentuj za każdym razem, gdy nauczyciel zachęca Cię do zabrania głosu;
- rysujcie na wirtualnej tablicy, która jest współdzielona z resztą klasy;
- uczestnicz w zajęciach w małych grupach online stworzonych przez nauczyciela (na ZOOMie są one zwykle nazywane pokojami przerw);
- uczciwie oceniaj własną pracę i pracę kolegów z klasy, gdy nauczyciel Cię o to poprosi (w tym celu możesz skorzystać z narzędzi opisanych w następnym rozdziale);
- polegaj na wiarygodnych źródłach informacji, nawet wymaga to dodatkowego wysiłku; staraj się zidentyfikować źródło informacji, zbadać jego reputację i znaleźć alternatywne lub uzupełniające źródła informacji. W erze dezinformacji kluczowe jest, abyś

odróżniał jasne dowody i fakty od źle udokumentowanych opinii i uprzedzeń.

CZĘŚĆ 4 - NARZĘDZIA TECHNOLOGICZNE, KTÓRE MOŻESZ WYKORZYSTAĆ W EDUKACJI NA ODLEGŁOŚĆ

W tym dziale znajdziesz przydatne narzędzia, które można wykorzystać do stworzenia jak najlepszych warunków nauczania na odległość. Wybór narzędzia do pracy powinien być oparty o potrzebne nam funkcjonalności, dostosowane do naszych potrzeb.



Poniżej znajdziecie, podzielone według różnych kategorii, najważniejsze informacje o poszczególnych platformach, a mianowicie ich logo i nazwę, krótki opis, kluczowe funkcje, opis z jakim oprogramowaniem kompatybilna jest dana platforma, jego cenę i link do odpowiedniej strony internetowej.



Jeżeli przedstawione informacje obudzą Twoją ciekawość, zachęcamy do samodzielnego poszerzenia wiedzy na temat funkcjonalności poszczególnych platform.

Bądź kreatywny!

POMOCNE NARZĘDZIA DO poprawy INTERAKCJI

Niektóre serwisy oferują plany darmowe, komercyjne lub oba.

Logo	Serwis	Opis	Kluczowe funkcje	Kompatybilne oprogramowanie	Strona internetowa
	Google Classroom	Google Classroom to centrum, w którym łączą się nauczanie i uczenie się.	<ul style="list-style-type: none"> → Bieżące śledzenie realizowanego materiału i wykonywanie zadań; → Sprawdzanie komentarzy, opinii i ocen; → Udostępnianie zasobów i komunikowanie się podczas zajęć lub poprzez e-mail. 	<p>Wszystkie (z dostępem do Internetu)</p> <p>Web-Based</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	Odwiedź
	Edmodo	Edmodo to globalna sieć edukacyjna, która pomaga łączyć ludzi i zasoby. Pozwala to na maksymalne wykorzystanie swojego potencjału.	<ul style="list-style-type: none"> → Forum dyskusyjne; → Porządkowanie materiałów z zajęć; → Asynchroniczne udostępnianie dokumentów; → Biblioteka treści umożliwia nauczycielom przechowywanie nieograniczonej ilości treści w celu łatwego udostępniania i ponownego wykorzystania; → Od uczniów nie są wymagane żadne prywatne informacje; → Uczniowie dołączają do zajęć tylko na 	<p>Wszystkie (z dostępem do Internetu)</p> <p>Web-Based</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	Odwiedź



Mentimetr

Umożliwia tworzenie interaktywnych prezentacji za pomocą łatwego w użyciu kreatora online. Do prezentacji można dodawać pytania, ankiety, quizy, slajdy, obrazy, gif-y i inne, aby przekazywać informacje w sposób zabawny i wciągający.

- zaproszenie nauczyciela/instruktora (poprzez kod grupowy);
- Nauczyciel/instruktor w pełni kontroluje pracę;
- Nauczyciel/instruktor może śledzić postępy uczestników;
- Aplikacje mobilne na platformy iOS i Android;
- Dostęp przez przeglądarkę mobilną (m.edmodo.com);
- Aktualizacje i powiadomienia;
- Możliwość tworzenia ankiet, quizów, zadań, notatek, blogów i odznaczeń online.
- Tworzenie atrakcyjnych wizualnie interaktywnych prezentacji;
- Zbieranie ankiet, danych i opinii od uczestników za pomocą inteligentnych narzędzi;
- Zbieranie informacji o uczestnikach dzięki trendom i eksportowi danych;
- 13 interaktywnych typów pytań, w tym chmury słów i quizy;
- Budowanie całych prezentacji szybko i łatwo dzięki Content Slides;
- Wybór spośród różnych szablonów prezentacji lub stworzenie własnego szablonu;
- Zintegrowany z darmowymi bibliotekami obrazów stockowych i

Wszystkie
(z dostępem do Internetu)
Web-Based
Windows
Macintosh
Linux
iOS
Android

[Odwiedź](#)



Padlet

Padlet to usługa „w chmurze”, oprogramowanie hostujące platformę internetową do współpracy w czasie rzeczywistym, na której użytkownicy mogą przesyłać, organizować i udostępniać treści korzystając z wirtualnych tablic zwanych „padletami”.

- GIF-ów;
- Łatwy w użyciu tryb prezentera;
- Anonimowa interakcja za pomocą inteligentnego urządzenia;
- Moderowanie i kontrolowanie prezentacji;
- Filtry wulgaryzmów w wielu językach;
- Eksport danych do pliku PDF lub Excel;
- Porównywanie danych w czasie dzięki funkcji Trends;
- Porządkowanie odpowiedzi w celu ich łatwiejszej analizy;
- Zbieranie informacji zwrotnych za pomocą ankiet.
- Dodawanie postów jednym kliknięciem - kopiuj-wklej lub przeciągnij i upuść;
- Automatyczne zapisywanie zmian;
- Proste udostępnianie linków;
- Dostępne w 29 językach;
- Brak konieczności rejestracji dla osób udostępniających treści;
- Praca z nieograniczoną liczbą współpracowników;
- Nadawanie dostępu tylko do odczytu, zapisu, moderatora lub administratora; z możliwością wycofania w dowolnym momencie;
- Natychmiastowe aktualizacje na wszystkich urządzeniach;

Wszystkie
(z dostępem do Internetu)
Web-Based
Windows
Macintosh
Linux
iOS
Android

[Odwiedź](#)



Edpuzzle

Edpuzzle to internetowa aplikacja e-learningowa pozwalająca użytkownikom wybrać film i dostosować go do własnych potrzeb poprzez edycję, przycinanie, nagrywanie własnego dźwięku i dodawanie pytań quizowych bezpośrednio do strumienia wideo.

- Wykorzystywanie swojej pracy jako szablonu;
- Przesyłanie plików z komputera lub zdjęć i filmów z telefonu;
- Publikowanie obrazów, dokumentów, filmów, muzyki i plików z programów Photoshop, Illustrator i innych.
- Osadzanie treści z dowolnego miejsca w sieci.
- Możliwość wyboru z biblioteki materiałów stworzonych przez nauczycieli i Edpuzzle Originals lub nagrywanie własnych filmów;
- Osadzanie pytań w swoich filmach i oglądanie ich jako klasa w trybie Live lub udostępnianie ich uczniom, aby oglądali filmy we własnym tempie;
- Udzielanie przez uczniów odpowiedzi za pomocą tekstu lub dźwięku, przekazywanie natychmiastowej informacji zwrotnej i zapobieganie pomijania przez uczniów kluczowych treści;
- Łatwe do odczytania analizy umożliwiające weryfikację kto rozumie lekcję, a kto potrzebuje więcej pomocy. Pozwala to na indywidualizację procesu nauczania;

Wszystkie (z dostępem [Odwiedź](#) do Internetu)

Web-Based

Windows

Macintosh

Linux

iOS

Android



wooclap

Wooclap

Wooclap to interaktywna platforma elektroniczna służąca do tworzenia ankiet i kwestionariuszy. Użytkownicy odpowiadają na pytania anonimowo za pomocą urządzeń cyfrowych, takich jak smartfony czy laptopy.

- 20 sposobów na interakcję - współpraca z uczniami poprzez pytania wielokrotnego wyboru, chmury słów, konkursy i wiele innych funkcji;
- Dostęp przez Internet lub SMS - Wooclap nie wymaga pobierania i działa na smartfonach, tabletach i komputerach;
- Nauka synchroniczna lub asynchroniczna - udostępnianie uczniom kwestionariuszy i plików, nad którymi mogą pracować przed lub po zajęciach;
- Uczestnictwo z identyfikacją lub anonimowo - Pozwól swoim uczestnikom odpowiedzieć anonimowo lub poproś ich o identyfikację. Wybór należy do Ciebie;
- Nauka stacjonarna lub zdalna - nadawanie kursom online interaktywnego charakteru, aby zaoferować uczniom niesamowite i skuteczne doświadczenie edukacyjne;
- Dzielenie się treściami i pytaniami z innymi osobami za pomocą jednego kliknięcia.

Wszystkie (z dostępem do Internetu) [Odwiedź](#)

Web-Based

Windows

Macintosh


Linux

iOS

Android

OCENA I EWALUACJA

W środowisku nauczania online ocena może i powinna być dokonywana w sposób jak najbardziej interaktywny, interesujący i stymulujący. Wykorzystaj prezentowane narzędzia do tworzenia quizów, ćwiczeń, zagadek, gier lub flashcards, aby pomóc Ci lepiej się uczyć, dokonać samooceny swojej wiedzy i wiedzy Twoich rówieśników.

Logo	Serwis	Opis	Kluczowe funkcje	Kompatybilne oprogramowanie	Strona internetowa
	Kahoot	Kahoot! to platforma edukacyjna oparta na grach, używana w szkołach i innych instytucjach edukacyjnych. Gry edukacyjne, tzw. „kahooty”, to generowane przez użytkowników quizy wielokrotnego wyboru, do których dostęp można uzyskać za pośrednictwem przeglądarki internetowej lub aplikacji Kahoot. Kahoot! może być używany do sprawdzania wiedzy uczniów, do oceny kształtującej lub jako urozmaicenie tradycyjnych zajęć.	<ul style="list-style-type: none">→ Tworzenie quizów w kilka minut;→ Dodawanie klasycznych slajdów w celu uzupełnienia kontekstu;→ Korzystanie z gotowych szablonów;→ Duplikowanie i edycja istniejących kahootów;→ Importowanie pytań z arkusza kalkulacyjnego;→ Dostęp do milionów pytań z banku pytań;→ Połączenie wielu kahootów;→ Dodawanie rysunków w aplikacji na iOS;→ Wstawianie filmów z YouTube do pytań;→ Organizowanie kahootów na żywo w klasie lub w trakcie wideokonferencji;→ Wyświetlanie pytań i odpowiedzi na urządzeniach uczniów podczas kahootów na żywo	<p>Wszystkie (z dostępem do Internetu)</p> <p>Web-Based</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	Odwiedź



Quizizz

Quizizz to oprogramowanie opracowane przez indyjską firmę z siedzibą w Bengaluru w Indiach. Jest to ciekawa, pozwalająca na kreatywność platforma oparta na grywalizacji. Oprogramowanie motywuje uczniów, może być używane w klasie, zadaniach grupowych, powtórzeniach przed testem, ocenie kształtującej i quizach.

- Przydzielanie uczniom wyzwań w celu powtórki materiału lub jako zadanie domowe;
- Możliwość rywalizacji indywidualnej lub zespołowej;
- Dodawanie pytań quizowych wielokrotnego wyboru, prawda/fałsz, uzupełnij lukę i wielu innych;
- Dostosowywanie czasu na minutniku do złożoności pytania.
- Lekcje/quizy prowadzone przez instruktora: Nauczyciele kontrolują tempo; cała klasa przechodzi przez każde pytanie razem;
- Lekcje / quizy w tempie dostosowanym do ucznia: uczniowie realizują materiał we własnym tempie, a dla każdego pytania lub lekcji wyświetla się tabela liderów i wyniki na żywo.
- Bring Your Own Device (BYOD): Uczniowie zawsze widzą treści na swoim własnym urządzeniu, czy to komputerze, laptopie, tablecie czy smartfonie;
- Dostęp do milionów quizów: Importuj dowolny publiczny quiz, edytuj go i dostosuj do swoich potrzeb;
- Edytor (Quiz + Lekcja): wybierz spośród 5 różnych typów pytań, aby dodać obrazy, wideo i audio do pytań z innych quizów.

Wszystkie
(z dostępem do
Internetu)

Web-Based

Windows

Macintosh

Linux

iOS

Android

[Odwiedź](#)



Socrative

Natychmiastowa informacja zwrotna jest istotną częścią procesu uczenia się. Socrative oferuje dostęp do takiej informacji w klasie lub biurze - skuteczny sposób monitorowania i oceny procesu uczenia się, który oszczędza czas nauczycieli, a jednocześnie zapewnia przyjemną i angażującą interakcję dla uczniów.

- Raporty: Uzyskaj szczegółowe informacje na poziomie klasy i ucznia dla każdego quizu. Podziel się z rodzicami/opiekunami, aby monitorować postępy uczniów;
- Opcja dostosowania sesji quizowych w zakresie zasad i szybkości rywalizacji;
- Udostępnianie i współpraca: udostępniaj swoje quizy innym dydaktykom i/lub poproś ich o współpracę.
- Monitorowanie aktywności uczniów zdalnie poprzez konto administratora;
- Tworzenie i udostępnianie interaktywnych quizów, do których uczniowie mają zdalny dostęp;
- Przydzielanie uczniom prac domowych lub zadań klasowych oraz ich ocena;
- Raportowanie postępów: Otrzymuj szczegółowe raporty o sukcesach i postęпах uczniów, które można udostępnić rodzicom lub administratorom;
- Współdzielone biblioteki treści: Udostępniaj pliki takie jak notatki z zajęć, quizy i prezentacje uczniom lub rodzicom poprzez biblioteki;

Wszystkie (z dostępem do Internetu)

Web-Based

Windows

Macintosh

Linux

iOS

Android

Kindle

[Odwiedź](#)



Quizlet

Quizlet udostępnia proste narzędzia do wszechstronnej nauki, które pozwalają na naukę w wielu obszarach. Uczniowie korzystają z fiszek, gier i narzędzi edukacyjnych — wszystko za darmo.

- Fiszki — uczniowie mogą powtarzać słowa z zajęć korzystając z cyfrowych fiszek przygotowanych przez nauczyciela. Fiszki mogą zawierać słowa + znaczenia lub słowa + obrazy.

Wszystkie (z dostępem do Internetu)

Web-Based

(z [Odwiedź](#) do

			<p>Nauczyciel może opracować karty z pytaniami i odpowiedziami. Uczniowie mogą również tworzyć własne fiszki.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Nauka - uczeń ma podane znaczenie słowa i musi wpisać jego tłumaczenie; → Literowanie - Uczeń wpisuje słowo, które słyszy; → Test - Automatycznie generowany zestaw pytań pisemnych, wielokrotnego wyboru oraz pytań typu prawda-falsz, opartych na zestawie słownictwa. → Match i Gravity - gry wykorzystujące zestaw słownictwa. Match działa dobrze na tablicy interaktywnej. Możliwość gry na żywo z innymi uczniami. 	<p>Windows Macintosh Linux iOS Android</p>	
	<p>Poll Everywhere</p>	<p>Produkt Poll Everywhere dostępne jest w ponad 100 krajach - możliwa udzielanie odpowiedzi w ankietach i sondach za pomocą telefonów komórkowych.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Szybkie tworzenie ankiet i pytań i udostępnianie ich przez automatycznie generowany link; → Pytania jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru, prawda/fałsz, pytania otwarte, zadawanie pytań przez osoby uczestniczące w warsztacie lub wykładzie; → Głosowanie SMS-em i pytania i odpowiedzi od publiczności bezpośrednio do slajdu Power Point. 	<p>Windows Macintosh iOS Android</p>	<p>Odwiedź</p>
	<p>Quizalize</p>	<p>Quizalize jest narzędziem do tworzenia quizów, które można wykorzystać do zwiększenia zaangażowania uczniów i poprawy efektów nauki. Dydaktycy mogą tworzyć różnego rodzaju quizy, do których uczniowie mają dostęp za</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Quizalize to wirtualny asystent nauczyciela: uczestniczy w zajęciach, obserwuje wszystkich uczniów i wspiera nauczyciela spostrzeżeniami i zaleceniami, jak pomóc każdemu z uczniów w osiągnięciu lepszych wyników; 	<p>Wszystkie dostępnym Internetu) Web-Based</p>	<p>(z Odwiedź do</p>

pomocą wygenerowanego kodu.

- Quizalize to oprogramowanie, które sprawia, że ocenianie kształtujące jest przyjazne dla uczniów;
- Programy nauczania i etykiety: tworząc quiz nauczyciel może nadać etykiety treściom przypisując je do programów nauczania;
- Automatyczna personalizacja: dzięki Quizalize łatwo jest skonfigurować spersonalizowane ćwiczenia dla uczniów. Na przykład nauczyciele mogą opracować niestandardowe ścieżki na podstawie wyników testów;
- Dowolność: nauczyciele mogą dowolnie korzystać z 1 miliona elementów treści już dostępnych w Quizalize lub tworzyć własne. Na platformie Quizalize można wykorzystywać pliki PDF, filmy z YouTube, pliki audio, gify i obrazy.

Windows
Macintosh
Linux
iOS
Android

APLIKACJE DO UDOSTĘPNIANIA PLIKÓW

Prowadząc zajęcia zdalne nauczyciele często wykorzystują opcję udostępniania plików. Poniżej znajduje się lista usług, za pomocą których można bezpłatnie, szybko i skutecznie udostępniać pliki, ułatwiając interakcję z uczniami. Uczniowie otrzymują linki umożliwiające pobieranie materiałów bez konieczności tworzenia konta w danej usłudze.

Logo	Serwis	Opis	Kluczowe funkcje	Kompatybilne oprogramowanie	Strona internetowa
	Google Drive	Google Drive to usługa przechowywania i synchronizacji plików opracowana przez Google. Umożliwia użytkownikom przechowywanie plików w chmurze, synchronizację plików między urządzeniami oraz udostępnianie plików. Dysk Google obejmuje Dokumenty Google, Arkusze Google i Slajdy Google, które są częścią pakietu biurowego Dokumenty Google, umożliwiającego wspólne edytowanie dokumentów, arkuszy kalkulacyjnych, prezentacji, rysunków, formularzy i innych. Pliki utworzone i edytowane za pośrednictwem pakietu Dokumenty Google są zapisywane w usłudze Google Drive.	<ul style="list-style-type: none">→ Przechowywanie plików: domyślnie Google zapewnia 15 GB bezpłatnej przestrzeni dyskowej w Gmailu, na Dysku Google i Zdjęciach Google. Po przekroczeniu limitu można wykupić więcej przestrzeni przechodząc na konto Google One;→ Udostępnianie plików: pliki są prywatne, dopóki ich nie udostępnisz. W dowolnym momencie możesz zaprosić inne osoby do przeglądania, edytowania lub pobierania plików i dokumentów;→ Dostęp do plików z dowolnego miejsca: Dostęp do plików można uzyskać z dowolnego smartfona, tabletu lub komputera. Dostępny jest również dostęp w trybie offline;→ Kompleksowe wyszukiwanie: Drive potrafi rozpoznawać obrazy, a nawet tekst w zeskanowanych dokumentach,	Wszystkie (z dostępem do Internetu) Web-Based Windows Macintosh Linux iOS Android	Odwiedź



Dropbox

Dropbox to usługa hostingu plików prowadzona przez amerykańską firmę Dropbox, Inc. z siedzibą w San Francisco w Kalifornii, USA, która oferuje przechowywanie w chmurze, synchronizację plików, chmurę osobistą i oprogramowanie klienckie.

dzięki czemu wyszukiwanie plików jest jeszcze łatwiejsze;

- Bezpieczne przechowywanie: Pliki dysku są chronione szyfrowaniem AES256 lub AES128, czyli tym samym protokołem bezpieczeństwa, który jest używany w innych usługach Google.
- Przechowywanie i uzyskiwanie dostępu do plików z dowolnego miejsca, za pomocą komputera, telefonu lub tabletu. Tworzenie kopii zapasowych ważnych folderów, takich jak "Pulpit"; wszelkie zmiany są synchronizowane na całym koncie;
- Łączenie wszystkich treści użytkownika, tworzenie i edycja plików użytkownika - w tym tych przechowywanych w chmurze i plików Microsoft Office - bezpośrednio w Dropbox, dzięki czemu użytkownik spędza mniej czasu na przełączaniu się między aplikacjami lub szukaniu plików;
- Pulpit z inteligentnymi sugestiami zawartości;
- Powiadomienia o aktualizacjach postępów i zadaniach dodanych do opisów, bieżąca kontrola pracy dzięki widokowi ostatniej aktywności;
- Dropbox Paper - wspólny obszar roboczy, który ułatwia zespołom tworzenie wstępnych koncepcji i

Wszystkie (z dostępem do Internetu)

Web-Based

Windows

Macintosh

Linux

iOS

Android

[Odwiedź](#)



OneDrive

Microsoft OneDrive to usługa hostingu plików, którą prowadzi firma Microsoft. Umożliwia zarejestrowanym użytkownikom udostępnianie i synchronizowanie plików. OneDrive działa również jako zaplecze pamięci masowej dla internetowej wersji pakietu Microsoft Office. OneDrive oferuje bezpłatnie 5 GB miejsca do przechowywania, a opcje przechowywania 100 GB, 1 TB i 6 TB są dostępne osobno lub z subskrypcją Office 365.

dzielenie się nimi, organizowanie projektów za pomocą osi czasu, zadań do wykonania i tabel.

- Nieograniczony dostęp do plików w każdym momencie i z dowolnego miejsca;
- Organizacja plików;
- Odciązanie pamięci urządzenia;
- Udostępnianie treści zarówno w ramach małych, jak i dużych zespołów;
- Konfigurowalne środowisko synchronizacji (dla administratora);
- Bezpieczne przechowywanie plików i informacji ;
- Obsługa multimediiów.

Wszystkie
(z dostępem do Internetu)

Web-Based

Windows

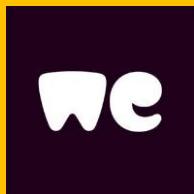
Macintosh

Linux

iOS

Android

[Odwiedź](#)



WeTransfer

WeTransfer - usługa internetowa pozwalająca na przechowywanie danych w ramach internetowej przestrzeni dyskowej. Siedziba przedsiębiorstwa mieści się w Holandii. Usługa umożliwia użytkownikowi wstawianie plików w celu przekazania ich innym osobom w internecie.

- Kontrole dostępu/uprawnień;
- Zarządzanie treścią;
- Synchronizacja danych;
- Zarządzanie dokumentami;
- Przechowywanie dokumentów;
- Zarządzanie plikami;
- Udostępnianie plików.

Wszystkie
(z dostępem do Internetu)

Web-Based

Windows

Macintosh

Linux

iOS

Android

[Odwiedź](#)



Mega

MEGA zapewnia kontrolowane przez użytkownika szyfrowane przechowywanie w chmurze, do którego można uzyskać dostęp za pośrednictwem standardowych przeglądarek i aplikacji mobilnych. W przeciwieństwie do innych dostawców przechowywania w chmurze. Dane są szyfrowane i odszyfrowywane przez użytkownika.


- Bardzo duża przestrzeń do przechowywania plików w chmurze;
- Pobieranie plików za pomocą linków bez konieczności rejestrowania się;
- Centrum transferu plików pozwala łatwo zarządzać transferami;
- Kompleksowe zarządzanie plikami i transferami, również na urządzeniach mobilnych;
- Aplikacja MEGA Desktop umożliwiającą szybką synchronizację między komputerem a chmurą MEGA.

Wszystkie
(z dostępem do
Internetu)
Web-Based
Windows
Macintosh
Linux
iOS
Android

[Odwiedź](#)

NARZĘDZIA DO PRZYGOTOWANIA PREZENTACJI

Sposób, w jaki przekazywane są treści ma kluczowe znaczenie dla zaangażowania uczestników w zajęcia; jest to kwestia szczególnie istotna przy nauczaniu zdalnym ze względu na brak bezpośredniego kontaktu z uczniami. W tabeli zaprezentowano narzędzia do tworzenia bardziej dynamicznych i interaktywnych prezentacji, które znacznie poprawią jakość prowadzonych zajęć.

Logo	Serwis	Opis	Kluczowe funkcje	Kompatybilne oprogramowanie	Strona internetowa
	Prezi	<p>Internetowe narzędzie do tworzenia prezentacji (w skrócie zwane prezi). Jest podobne do innych programów do prezentacji, takich jak Microsoft PowerPoint, ale oferuje kilka unikalnych funkcji, które sprawiają, że jest dobrą alternatywą. Jeśli chcesz stworzyć prezentację, która będzie bardziej przyciągająca wzrok i wciągająca, Prezi może być dla Ciebie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Widok prezentera: oddzielny ekran w aplikacji, na którym widoczny jest pokazywany slajd i kolejne; → Notatki prezentera: czasami wszyscy potrzebują notatek. Nie przerywaj prezentacji, korzystaj z notatek prezentera, aby zapisywać swoje pomysły, a następnie wracaj do nich podczas prezentacji. → Eksport prezentacji do PDF: Pozostaw swoim słuchaczom więcej niż tylko trwałe wrażenie, udostępniając wersję PDF swojej prezentacji; → Pobieranie prezentacji: Użyj aplikacji desktopowej, aby pobrać prezentację do pliku, który można przeglądać nawet bez połączenia z Internetem; → Live Prezi: dzięki Live Prezi można przedstawiać prezentację każdemu, z dowolnego miejsca na świecie. Opcja zaproszenia do 100 osób dzięki unikalnemu linkowi, za pomocą którego publiczność łączy się w czasie rzeczywistym; → Nawigowanie po prezentacji na telefonie lub tablecie dzięki aplikacji Prezi Viewer, dzięki czemu można skupić się na 	<p>Wszystkie (z dostępem do Internetu)</p> <p>Web-Based</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Odwiedź</p>



Powtoon

Powtoon jest platformą komunikacji wizualnej zaprojektowaną, aby pomóc firmom w tworzeniu animowanych filmów i prezentacji dla marketingu, HR, IT, szkoleń i innych. Dzięki szerokiej gamie gotowych szablonów i edytorowi typu "przeciągnij i upuść", Powtoon pozwala firmom i zespołom na tworzenie w pełni dostosowanych prezentacji.

- przekazywaniu treści, mając jednocześnie swobodę poruszania się po scenie i angażowania publiczności.
- Tła i filmy wideo, animacje, GIF i implementacja plików graficznych w liczbie około 15 tysięcy;
- Setki szablonów, tysiące scen, tła, postacie i zasoby do wyboru;
- Dostęp do 5 stylów wizualnych: nowoczesne krawędzie / płaskie, infografiki, tablica, animacje, wideo na żywo i społecznościowe;
- Łatwe tworzenie niestandardowych prezentacji dzięki edytorowi „przeciągnij i upuść”;
- Możliwość eksportu utworzonych prezentacji do YouTube, Facebook, LinkedIn, Twitter, Wistia, Hubspot, Ads Manager, Slideshare i Vimeo lub publikowania jako PPT lub PDF.

Web-Based
Windows
Macintosh

[Odwiedź](#)



Canva

Serwis Canva służy do tworzenia grafik w mediach społecznościowych, prezentacji, plakatów, dokumentów i innych treści wizualnych. Aplikacja zawiera szablony, z których mogą korzystać użytkownicy. Platforma jest bezpłatna i oferuje płatne subskrypcje, takie jak Canva Pro i Canva for Enterprise, które posiadają dodatkowe funkcjonalności.

- Nagrywanie video i ekranu online;
- Idealna synchronizacja czasu za pomocą narzędzia Trim i Split;
- Zmiana rozmiaru filmów za pomocą kilku kliknięć;
- Dostęp do filmów stockowych i możliwość ich edycji;
- Edycja i konwersja plików PDF na projekty online;

[Odwiedź](#)



Visme

Visme to popularna platforma internetowa do tworzenia wszelkiego rodzaju rzeczy związanych z wizualizacją marki i innych treści. Ta platforma oferuje zarówno wersję online, jak i komputerową

- Animacje tekstowe;
- Unikalne funkcjonalności np. zakrzywiony ekran;
- Zespołowe projektowanie materiałów;
- Wybór różnych tekstur w celu uatrakcyjnienia designu;
- Przycinanie zdjęć w celu uzyskania precyzyjnych kompozycji;
- Edycja, przeciąganie i upuszczanie wypowiedzi w dymkach;
- Dodawanie tekstu do dowolnego zdjęcia, jako nagłówek, podpisu lub komentarza;
- Dodawanie do zdjęć „gwiazdnych” efektów fotograficznych;
- Edycja zdjęć, przy zachowaniu ich ostrości;
- Przezroczyste obrazy, umożliwiające tworzenie miękkich, marzycielskich kompozycji.
- Prezentacje utrzymujące uwagę i zaangażowanie odbiorców;
- Dokumenty pozwalające na profesjonalizację wizerunku;
- Filmy nadające przekazowi dynamikę;
- Tworzenie ikonografik;
- Tworzenie treści do druku;

Wszystkie
(z dostępem do
Internetu)
Web-Based
Windows
Macintosh
Linux

[Odwiędź](#)



Genialnie Genially - narzędzie online do tworzenia interaktywnych i animowanych treści.

→ Wykresy i grafy ożywiające prezentowane dane.

Tworzenie szablonu

→ Możliwość wykorzystania w projekcie przesłanych przez siebie obrazów lub obrazów z biblioteki multimedialnych;

→ Edycja metodą „przeciągnij i upuść”: możliwość edycji bez znajomości kodowania czy projektowania;

→ Różnorodność typów banerów: animowane lub interaktywne.

Projektowanie i edycja

→ Funkcja Shape & Clip Art. Umożliwiająca wstawianie do projektu różnych kształtów i clipartów;

→ Szeroki wybór czcionek;

→ Skalowanie obrazu do różnych rozmiarów;

Zarządzanie reklamami

→ Zestawy reklam: możliwość powielania i zapisywania projektu jako zestawu reklam;

→ Możliwość zapisywania obrazu w różnych formatach;

→ Planowanie publikacji banerów z wyprzedzeniem.

iOS

Android

Wszystkie

(z dostępem do Internetu)

Web-Based

Windows

Macintosh

Linux

iOS

[Odwiedź](#)

Analityka

→ Raporty pokazujące czy reklama dotarła do docelowej grupy demograficznej;

→ Mapa z naniesionymi kolorami: możliwość sprawdzenia interakcji odbiorców z reklamami;

→ Budżet: możliwość dostosowania budżetu kampanii.



Planowanie

→ Tworzenie kalendarzy redakcyjnych, do których ma dostęp wielu użytkowników;

→ Planowanie publikacji treści z wyprzedzeniem.

TABLICE INTERAKTYWNE

Na zajęciach stacjonarnych nauczyciele i wykładowcy wykorzystują rysunki, diagramy i tablice w celu efektywnego i ciekawego przekazywania treści dydaktycznych. W środowisku internetowym można korzystać z tablic cyfrowych, których lista znajduje się poniżej.

Logo	Serwis	Opis	Główne funkcje	Kompatybilne oprogramowanie	Strona internetowa
	Google Jamboard	Jamboard to interaktywna tablica, prosta i z ograniczonymi możliwościami, ale dzięki temu bardzo prosta w obsłudze. Świetnie nadaje się do współpracy. Jamboard to aplikacja Google, więc musimy mieć konto google, aby założyć taką tablicę. Najłatwiej jest skorzystać z przeglądarki Chrome, gdyż wtedy możemy na stałe dołączyć Jamboard do aplikacji Google.	<ul style="list-style-type: none"> → Możliwość wyboru tła dla tablicy; → Pismo ręczne z opcją wyboru koloru i grubości; → Gumka; → Opcja zaznaczania wybranych elementów; → Dodawanie notatek; → Dodawanie zdjęć; → Laser. 	Windows Macintosh Linux iOS Android	Odwiedź
	Microsoft Whiteboard	Microsoft Whiteboard to darmowa wieloplatformowa aplikacja, a także usługa online i funkcja w Microsoft Teams. Wirtualną tablicę Microsoft Whiteboard umożliwia współpracę między użytkownikami w czasie rzeczywistym.	<ul style="list-style-type: none"> → Szablony do organizowania i tworzenia strategii, takie jak analiza kosztów i korzyści, ustawianie celów i analiza SWOT; → Kolorowe opcje notatek programu Sticky Notes do organizowania pomysłów; → Inteligentne pisanie odręczne i kształty ułatwiające wizualizację 	Web-Based Windows Macintosh Linux iOS	Odwiedź



Miro

Miro to platforma stworzona do współpracy online, która umożliwia zespołom efektywną komunikację, burzę mózgów przy użyciu cyfrowych fiszek, planowanie i zarządzanie zadaniami oraz wspólną pracę nad dokumentami.

rozwiązań;

- Reakcje pozwalające wszystkim na współtworzenie i głosowanie.
- Rozbudowany system współpracy nad projektami „Real time Collaboration”;
- Duża ilość integracji z innymi aplikacjami takimi jak: Slack, Dropbox, MS Team, Google Drive, Github, Asana;
- Wbudowany licznik czasu spotkania;
- Wideo, czat i komentarze;
- Obserwowanie na żywo pozycji kursora innych uczestników;
- Możliwość skupienia uwagi wszystkich uczestników na danym elemencie funkcją „Bring all to me”.

Windows
Macintosh
Linux
iOS

[Odwiedź](#)



Explain everything

To prosta w obsłudze interaktywna tablica stworzona przez startup z Polski. Wyróżnia ją możliwość nagrywania sesji video.

- Rysowanie, dodawanie tekstu, przesyłanie plików i tworzenie podstawowych kształtów;
- Nagrywanie tablicy - i głosu - podczas rysowania, a następnie edytowanie lub dzielenie elementów w celu dopracowania gotowego wideo;
- Zapisywanie wideo, aby udostępnić je online jako łącze lub pobrać jako MP4;
- Wbudowane są również

Wszystkie
(z dostępem do Internetu)

Web-Based
Windows
Macintosh
Linux
iOS

[Odwiedź](#)



Stormboard

Stormboard jest narzędziem, z którego zastosowaniem prowadzić można tzw. burze mózgów. To whiteboard online, który działa w konwencji sticky notes. Jednocześnie to, co wyróżnia Stormboard, to fakt, że każda karteczka może zamienić się w nową tablicę. Dzięki temu można dowolnie manewrować pomiędzy „big picture” oraz detalami operacyjnymi.

narzędzia do współpracy, umożliwiające zapraszanie członków zespołu do przeglądania lub edytowania tablicy i rozmawianie z nimi przy użyciu dźwięku podczas wspólnej pracy.

- Kolorowe karteczki, będące ucieleśnieniem poszczególnych wątków. W ramach każdej z nich tworzyć można edytowalne w czasie rzeczywistym tablice, z opcją pracy zespołowej;
- Przydział zadań, głosowanie nad poszczególnymi pomysłami i konsultacje w formie czatu tekstowego;
- Łączenie i współpraca na wszystkich urządzeniach - Narzędzie jest dostępne na wszystkich urządzeniach, co ułatwia łączenie;
- W swojej nieodpłatnej wersji obejmuje dostęp do pięciu „burz”, z kolei w ramach każdej z nich - dopuszcza pięciu użytkowników ją współtworzących.

Wszystkie
(z dostępem do
Internetu)

Web-Based

Windows

Macintosh

Linux

iOS

[Odwiedź](#)

REFERENCJE

- Buckler, T., Peterson, M. (2012). Czy jest na to jakaś aplikacja? Developing an evaluation rubric for apps for use with children with special needs, *The Journal of BSN Honors Research*, 5 (1). archie.kumc.edu/handle/2271/1092.
- Detheridge, T. (1997). Bridging the Communication Gap for Pupils with Profound and Multiple Learning Difficulties, *British Journal of Special Education*, 24 (1), 21-26.
- Huang, R.H., Liu, D.J., Tlili, A., Yang, J.F., Wang, H.H., et al. (2020). *Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption: The Chinese Experience in Maintaining Undisrupted Learning in COVID-19 Outbreak*. Beijing: Smart Learning Institute of Beijing Normal University.
- Moore, D., Taylor, J. (2000). Interactive Multimedia Systems for Students with Autism, *Journal of Educational Media, Routledge*, 25 (3), 169-175.
- Savu, T., D'Angelo, G., Dumitrescu, A. (2010). *Wprowadzenie do telepracy*, RBA Media Publishing.
- Waddell, L. (2000). *Pilotażowy projekt internetowy: Evaluation Report*. Royal National Institute for the Blind, Londyn, Anglia.

- <https://www2.deloitte.com/global/en/pages/about-deloitte/articles/gx-preparing-tomorrow-workforce-for-the-fourth-industrial-revolution.html>
- <https://marketbusinessnews.com/financial-glossary/keller-plan/>
- <https://efe-project.eu/methods/>
- <https://www.onlineeducation.com/guide/instructional-methods>
- <https://www.womczest.edu.pl/new/wp-content/uploads/2020/06/metody-formy-i-techniki-pracy-zdalne.pdf>
- <https://e-pasje.pl/metody-nauczania-online-rodzaje-metod-ksztalcenia-zdalnego/>
- <https://www.cen.gda.pl/download/2020-04/3535.pdf>

AUTORZY



Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna
w Łodzi



polSKI
uniwersytet
wirtualny

www.ahe.lodz.pl www.puw.pl

Lidia Mirowska - metodyk, nauczyciel, trener. Certyfikowana przez Stowarzyszenie e-Learningu Akademickiego, metodyk e-learningu i e-nauczyciel. W zespole Polskiego Uniwersytetu Wirtualnego starszy koordynator ds. jakości kształcenia na odległość. Udziela wsparcia metodycznego w pracy na platformie dla kadry dydaktycznej, w formie szkoleń online oraz indywidualnych konsultacji. Mentor kursu Otwarte zasoby edukacyjne w bibliotece SpołEd. Autorka scenariuszy i materiałów do kursów mobilnych z zakresu cyfryzacji i e-learningu. Uczestnik międzynarodowych projektów dotyczących nowoczesnych metod nauczania.



www.unibuc.ro

Ruxandra Folostina jest starszym wykładowcą na Wydziale Psychologii i Nauk Edukacyjnych Uniwersytetu w Bukareszcie. Jest również profesorem nadzwyczajnym na Narodowym Uniwersytecie Wychowania Fizycznego i Sportu w Bukareszcie oraz przewodniczącą Rumuńskiego Stowarzyszenia Edukacji Specjalnej. Przez wiele lat pracowała w terapii zaburzeń ze spektrum autyzmu, a obecnie świadczy usługi z zakresu psychologii klinicznej dla dzieci z ADHD, niepełnosprawnych intelektualnie, dzieci adoptowanych, dzieci z zaburzeniami uczenia się oraz dzieci będących ofiarami mobbingu. Uczestniczyła w programach szkoleniowych z zakresu playoterapii i dramaterapii, Feuerstein Instrumental Enrichment Programs (Standard i Basic).

Claudia Iuliana Iacob jest doktorem psychologii i pracuje jako asystentka w Katedrze Psychologii Stosowanej i Psychoterapii na Uniwersytecie w Bukareszcie. Ponadto jest superwizorem psychologii klinicznej i psychoterapii poznawczo-behawioralnej akredytowanym przez Rumuńskie Kolegium Psychologów. Posiada ponad 12-letnie doświadczenie zawodowe w opiece psychologicznej nad dziećmi i dorosłymi z zaburzeniami emocjonalnymi i neurorozwojowymi. Od 2017 roku łączy praktykę psychologiczną z działalnością dydaktyczną i badawczą. Aktywizuje się jako badaczka w Laboratorium Psychologii Zdrowia i Neuropsychologii Klinicznej z Uniwersytetu w Bukareszcie oraz w

kilku projektach finansowanych przez program Erasmus +. Jej zainteresowania badawcze obejmują niepełnosprawność, odporność, edukację, grupy zagrożone oraz zdrowie psychiczne i behawioralne.



www.ulusofona.pt/en/

Dziedziny badawcze **Paulo Ferreiry** obejmują e-marketing, reklamę internetową, eye tracking dla użyteczności stron internetowych, społeczne wykorzystanie technologii oraz badania publiczności. Od 2004 roku Paulo Ferreira opublikował kilka artykułów i przedstawił prezentacje na międzynarodowych konferencjach. Jest koordynatorem IT w zakresie wdrażania i innowacji systemów e-learningowych na Universidade Lusófona; jest zaangażowany w kilka projektów dotyczących rozwoju aplikacji mobilnych dla kształcenia na odległość; jest odpowiedzialny za wewnętrzne programy szkolenia nauczycieli akademickich w zakresie wykorzystania nowych technologii.

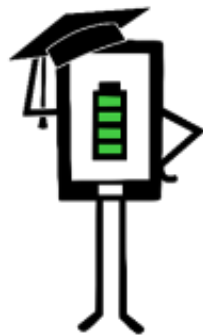
Bruno Lino jest specjalistą w zakresie zarządzania IT i rozwoju produktów multimedialnych. Posiada tytuł magistra komunikacji stosowanej; Marketing, Reklama i Public Relations oraz studia podyplomowe z zakresu marketingu cyfrowego. Jest odpowiedzialny za zarządzanie sieciami społecznymi i treściami niektórych instytucji Uniwersytetu Lusófona i integruje niektóre projekty badawcze związane z produkcją treści multimedialnych w obszarze E-Learning, takie jak: IC-ENGLISH - Innovative Platform for Adult Language Education (2018-1-PL01-KA204-050784); MMTLA - Montessori Method in Teaching 2nd Language to Adults (2019-1-TR01-KA204-074258); VIRTEACH - A Virtual Solution for a Comprehensive and Coordinated Training for Foreign Language (2018-1-ES01-KA203-050045); PESE: Professional English Skills For Employability Across EU (2020-1-UK01-KA202- 079035).



www.fikritesisat.com

Inanc Ayar urodził się w 1971 roku w Stambule. Po ukończeniu studiów na Uniwersytecie Boğaziçi, na Wydziale Matematyki Nauczycielskiej, zrobił magisterium z filozofii na Uniwersytecie Galatasaray. Otrzymał dyplom podyplomowy w zakresie "Drama in Education" na Birmingham City University, a obecnie pisze pracę doktorską z filozofii na Uniwersytecie Galatasaray. Brał udział w Boğaziçi University Players jako aktor. Po studiach pracował jako trener teatralny w Galatasaray High School, a później jako reżyser teatralny na Galatasaray University, wśród założycieli Galatasaray Stage. W 1999 roku napisał i wyreżyserował film krótkometrażowy "Thirty Four", który otrzymał wiele nagród na krajowych festiwalach i był pokazywany na festiwalach międzynarodowych. Przez dziesięć lat pracował jako projektant edukacji i konsultant w TUBITAK-Turkey Industry Management Institute, do którego wstąpił w 2002 roku. Kontynuując studia doktoranckie, İnanç Ayar, który od 2006 roku wykłada na pół etatu na Wydziale Edukacji Uniwersytetu Boğaziçi, realizuje inicjatywy HerGünÖğren i Fikri Tesisat.

Wszyscy mamy nadzieję, że ta publikacja pomoże Państwu usprawnić proces uczenia się podczas kursów online/ kształcenia na odległość.



Contemporary Teaching and Learning Techniques for Distance Education



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Projekt został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną.