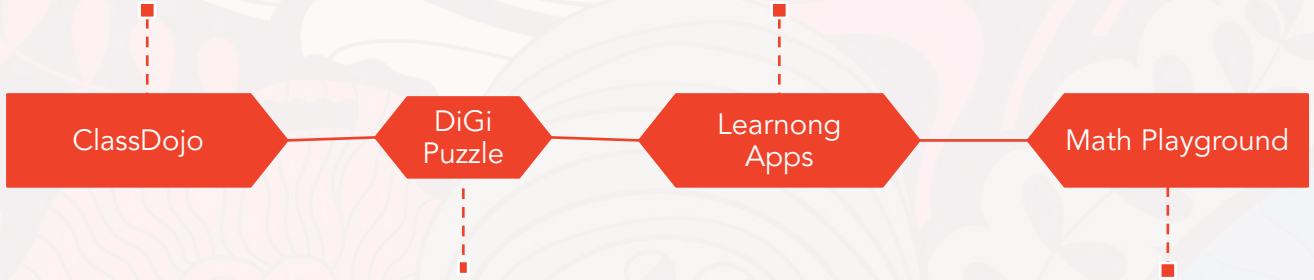
APLIKACJE I PLATFORMY ONLINE W EDUKACJI

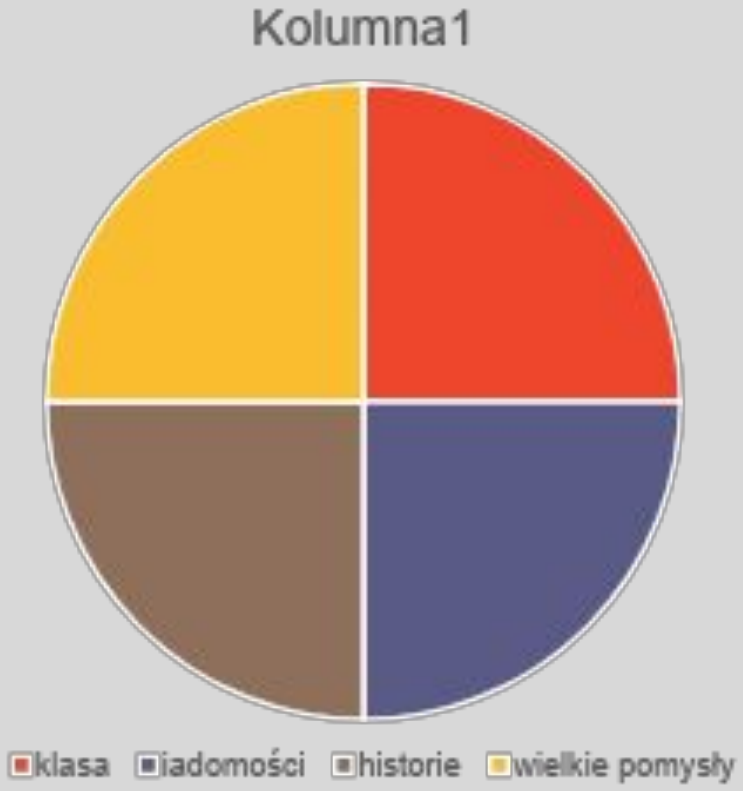
Iwona Mochocka

Elementy zawarte w prezentacji



Class Dojo

Możliwości ClassDojo

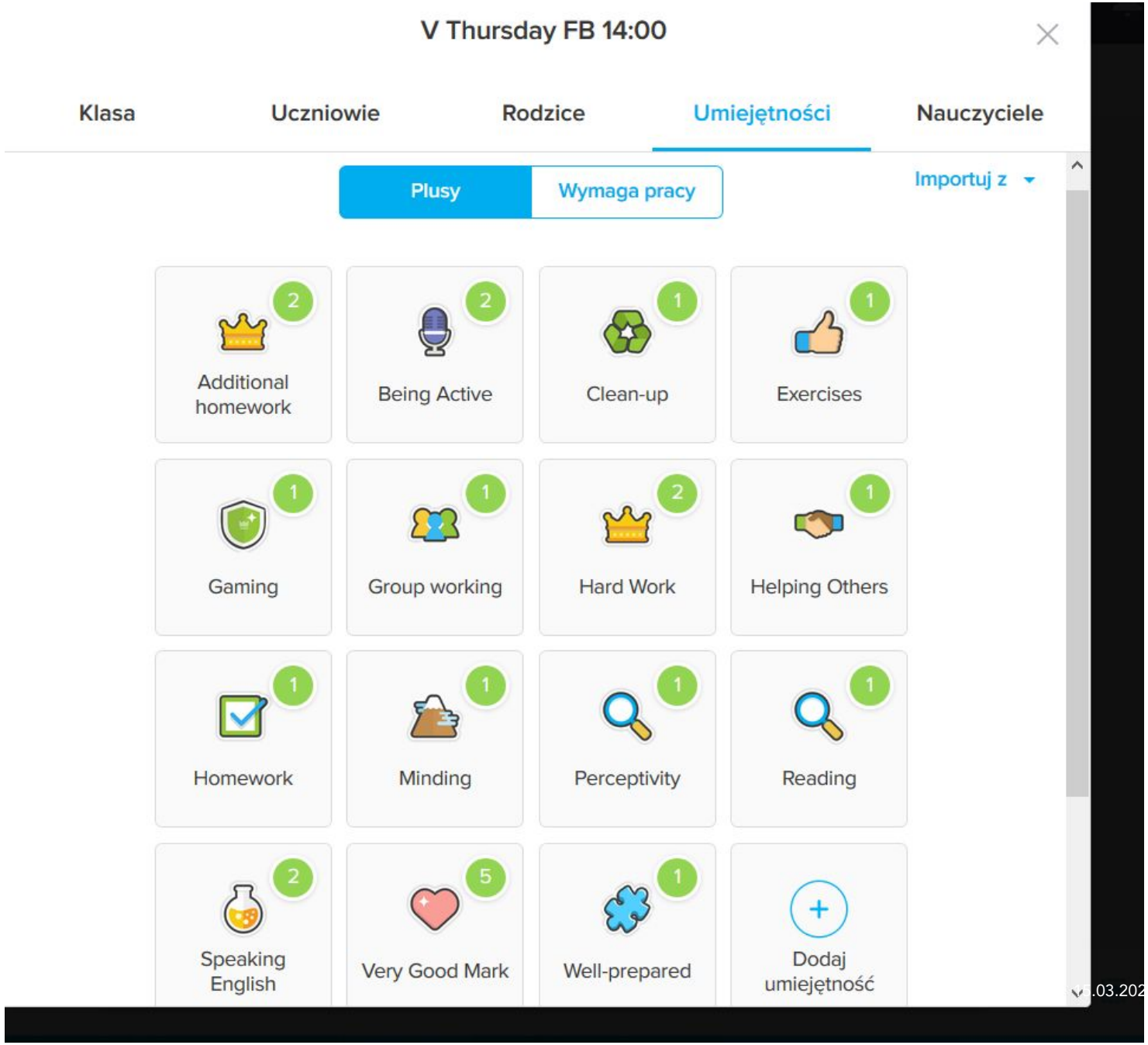


Klasa

- Klasa w aplikacji to miejsce, w którym nauczyciele i uczniowie budują kulturę klasy. Wybierają umiejętności i wartości - takie jak kreatywność lub praca zespołowa - i dzielą się między sobą informacjami o postępie. Klasa to najprostszy sposób na zbudowanie razem wspaniałej kultury klasy przez uczniów i nauczycieli.

Klasa

AYŞEN... EROL
BERRANUR UBUZ 2
BÜŞRA ARAS 2
EBRAR HAKTAN
EDANUR BUDAK 3
ELİF POLAT 1
ELİF TURAN 1
ENES ÇADIRCI 1
FATMA GÜLTEKİN 2
HAMZA GÜLMÜŞ 1
HİLMİ KARADAYİ 2
KADİR ÖZADANIR
KÜBRA MERT 1
MUHAMMED AKSAKAL 2
MUHAMMED YUSUF YIL... 1
MUHAMMET ALAY 1
NİSA AYDIN 1
RÜMEY... HAKTAN 1
RÜMEY... KARADEMİR 2
SAMİRA AĞIRBAŞ 1
TAHA BEKMEZ 2
YASEMİN BULUT 1
Ideas



Co możemy oceniać za pomocą aplikacji i platformy?

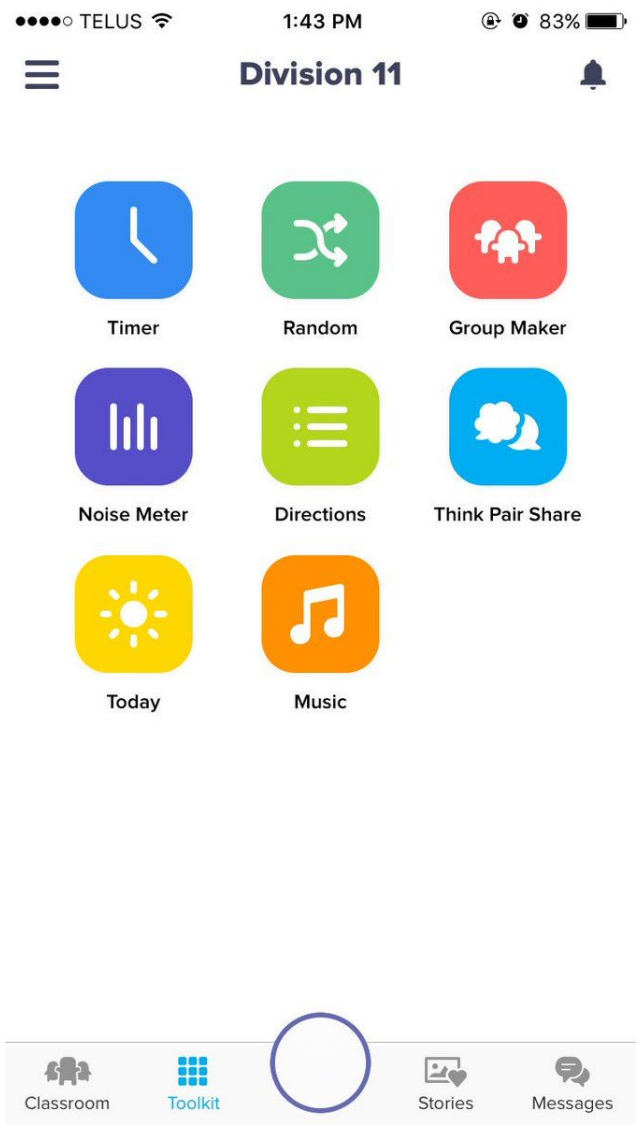
-zachowanie dzieci

-pracę w grupie

-aktywność

-przygotowanie do zajęć

WSZYSTKO, CO CHCEMY !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!



Możliwości

-stoper

-losowanie uczniów

-tworzenie grup

-mierzenie hałasu

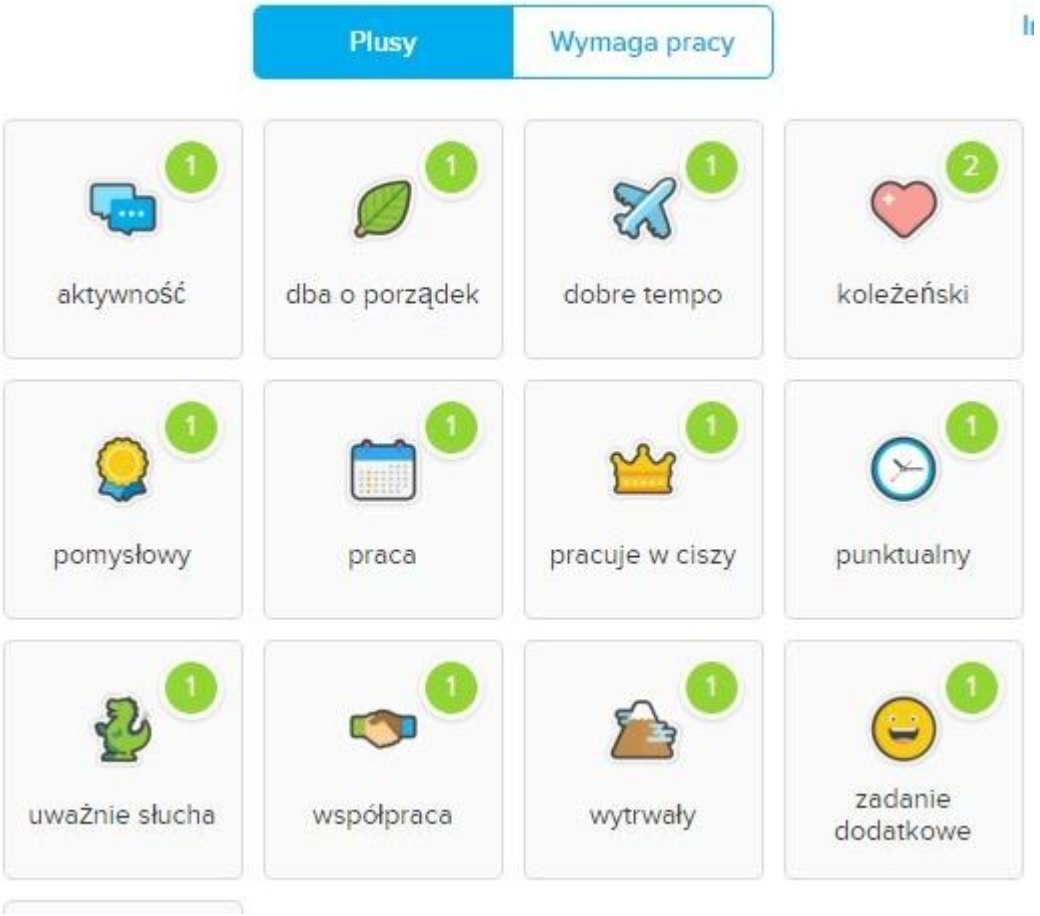
-przygotowanie wcześniej poleceń

-praca w parach

-pogoda

-muzyka

15.03.2020



ClassDojo to świetne narzędzie do motywowania dzieci

Wiadomości

- Wiadomości pozwalają nauczycielom, rodzicom i dyrektorom ciągle się komunikować, bez potrzeby wymieniania się numerami telefonów lub danymi kontaktowymi. Wiadomości mogą zostać przetłumaczone na 35 języków i "Ciche Godziny" pozwalają nauczycielom zaznaczyć czas, w którym nie są dostępni.

Historie

- Historie są natychmiast aktualizowane zdjęciami i filmikami z zajęć. Każda klasa, szkoła i uczeń ma swoją Historię, które są dzielone z rodzicami. historia Szkoły pomaga dyrektorom dzielić się ze wszystkimi rodzinami podłączonymi do szkoły. Historia Klasy pomaga nauczycielom dzielić się z rodzinami połączonymi z ich klasą, a Historie Uczniów pomagają uczniom tworzyć swoją własną historię: oś czasu - lub portfolio - o tym, czego się nauczyli.

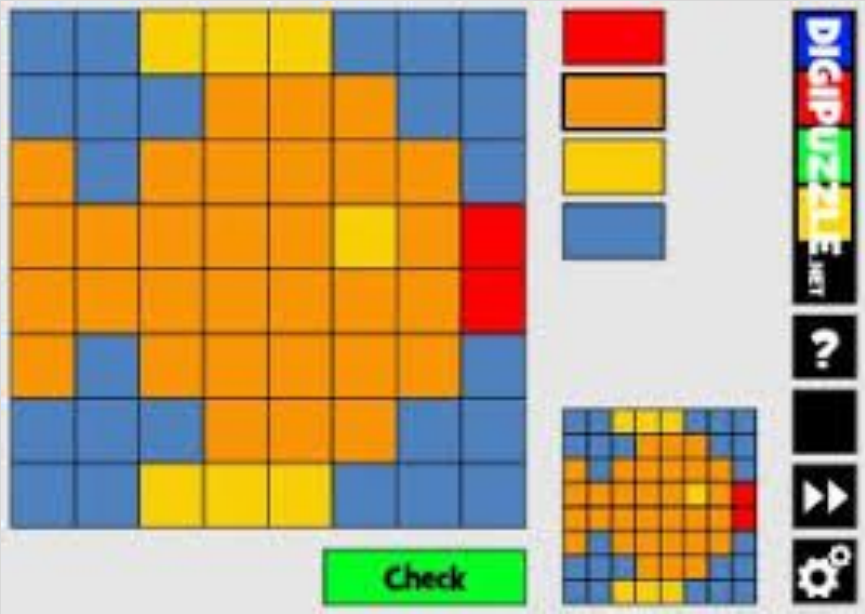
Wielkie pomysły

- Wielkie Pomysły ClassDojo dają nauczycielom i rodzicom prosty dostęp do oryginalnych treści, które pomagają uczniom poznawać ważne pojęcia oraz społeczno-emocjonalne umiejętności. Oryginalna seria filmików 'Rozwój Umysłu' (stworzona we współpracy ze Stanford PERTS) i "Empatia" (stworzona we współpracy z Harvardem) została obejrzana przez 1 z 3 amerykańskich dzieci w wieku 5-14 lat.

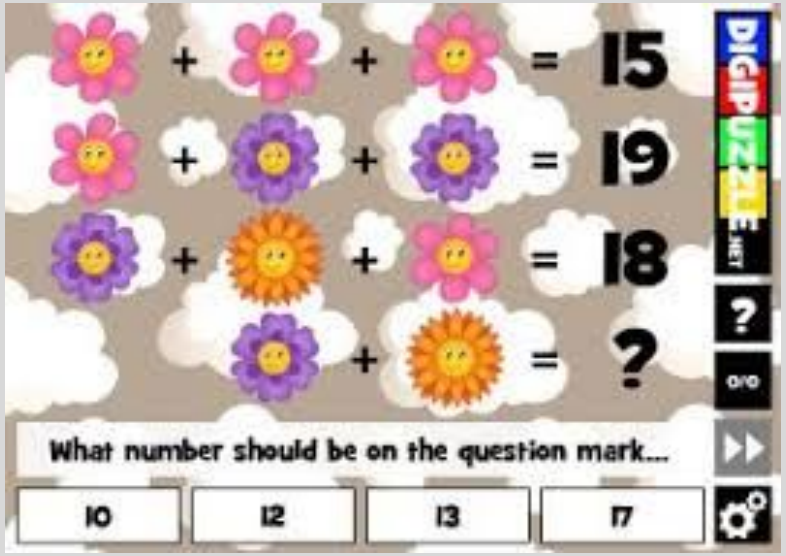
DiGi Puzzle

- To platforma prezentująca różnego rodzaju gry edukacyjne

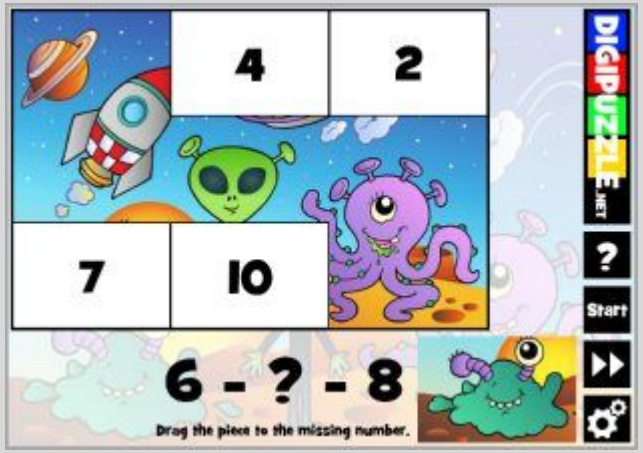
Gry matematyczne



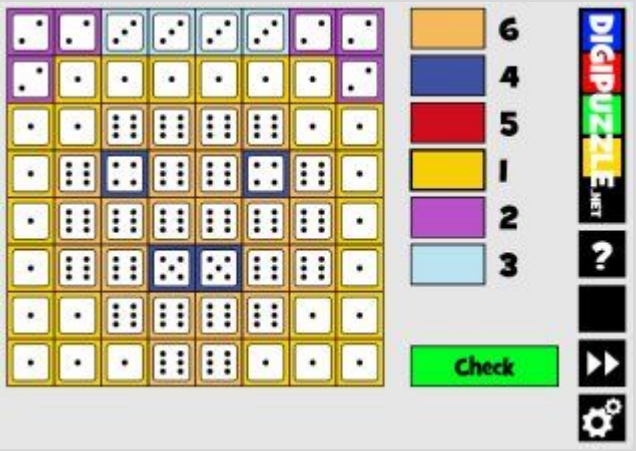
Gry matematyczne



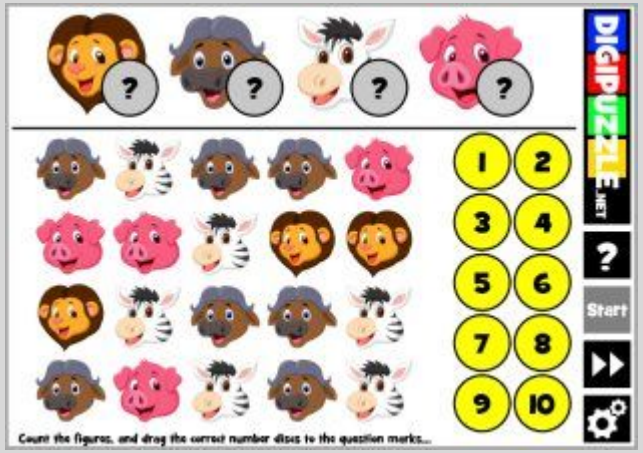
Gry matematyczne



Gry matematyczne

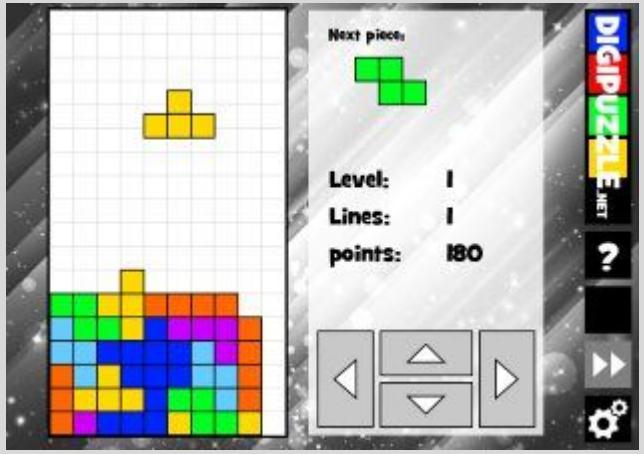


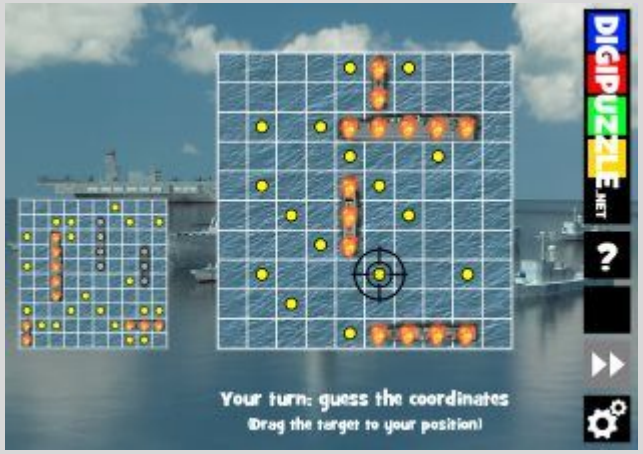
Gry matematyczne



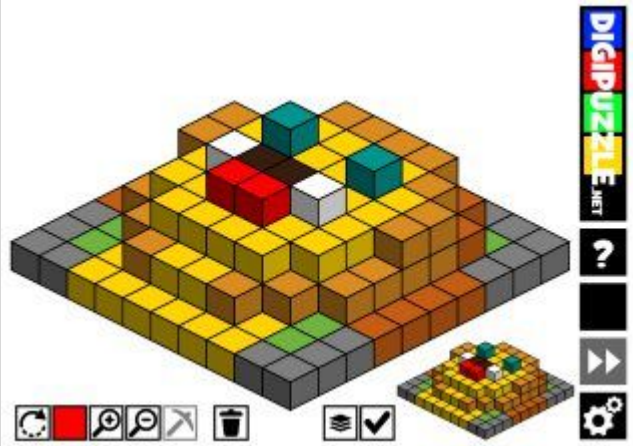
Gry matematyczne

Gry logiczne

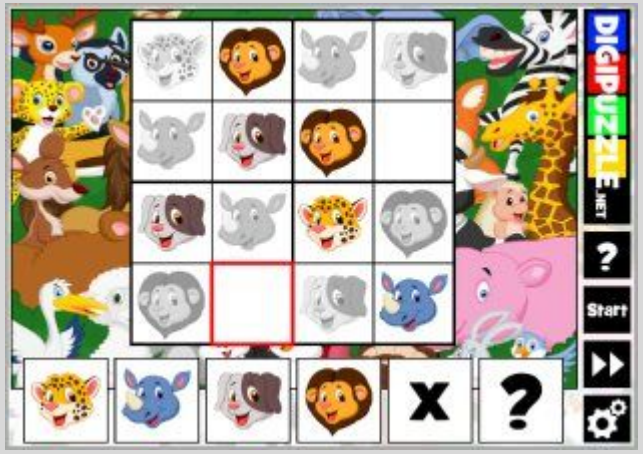




Gry logiczne



Gry logiczne



Learning Apps

Co to jest?

- LearningApps.org jest wspaniałą aplikacją, dzięki której można przygotować mnóstwo atrakcyjnych gier i zadań online dla uczniów oraz z uczniami. Można między innymi stworzyć: zadania wielokrotnego wyboru , wykreślanki , puzzle, dobieranie w pary, krzyżówki, uzupełnianie, teksty z lukami i wiele więcej.

Prezentacja programu

- http://narzedziaetwinning.blogspot.com/2013/01/learningapps.html

Math Playground

Co to jest?

- Platforma edukacyjna w języku angielskim prezentująca gry, filmiki edukacyjne
-

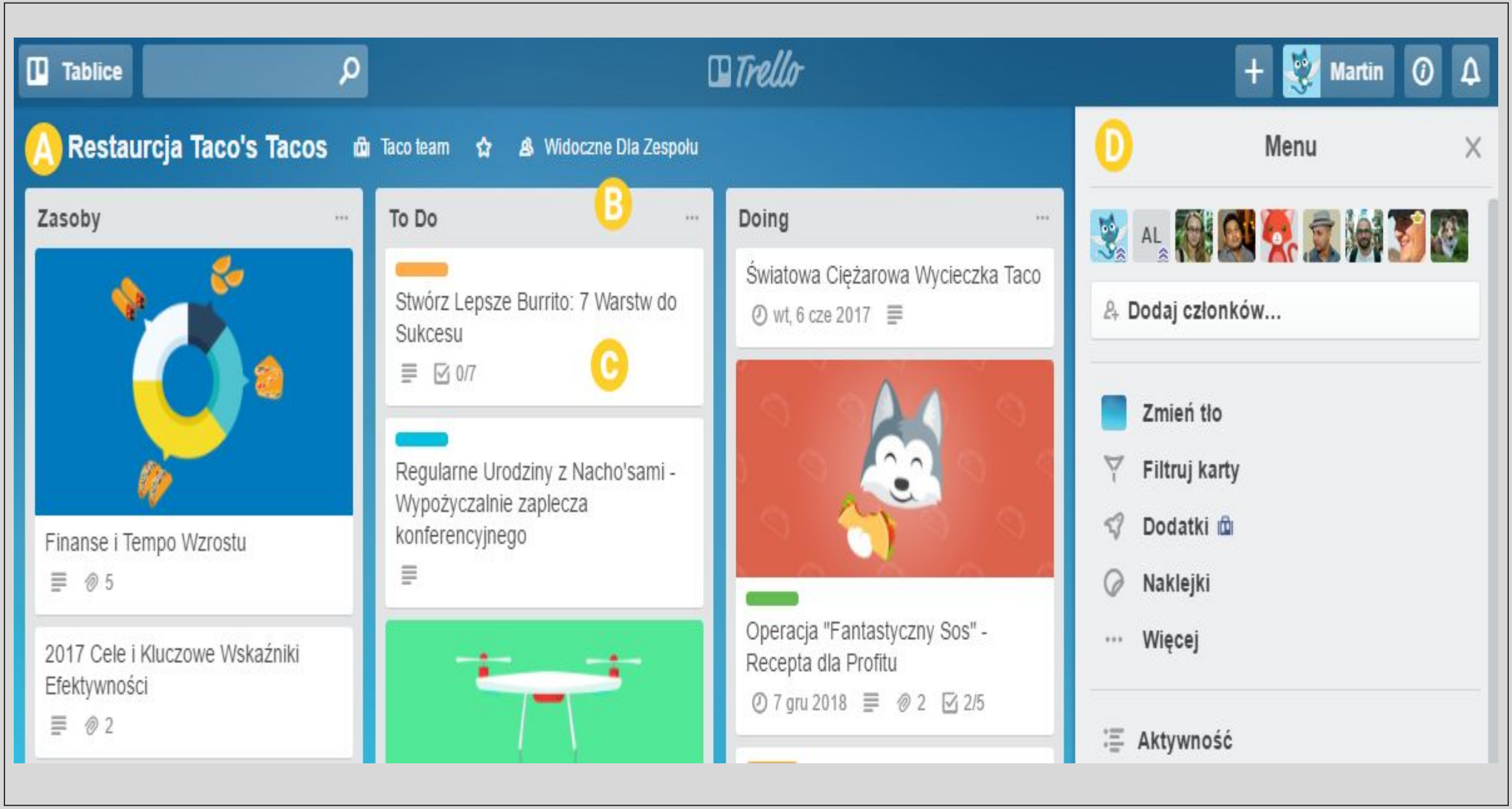
Trello

Rozpoczęcie pracy z nową aplikacją to niełatwe zadanie, ale szybko i sprawnie poprowadzimy Cię przez ten proces.

Twój zespół zacznie natychmiast współpracować w Trello!

Podstawy tablic

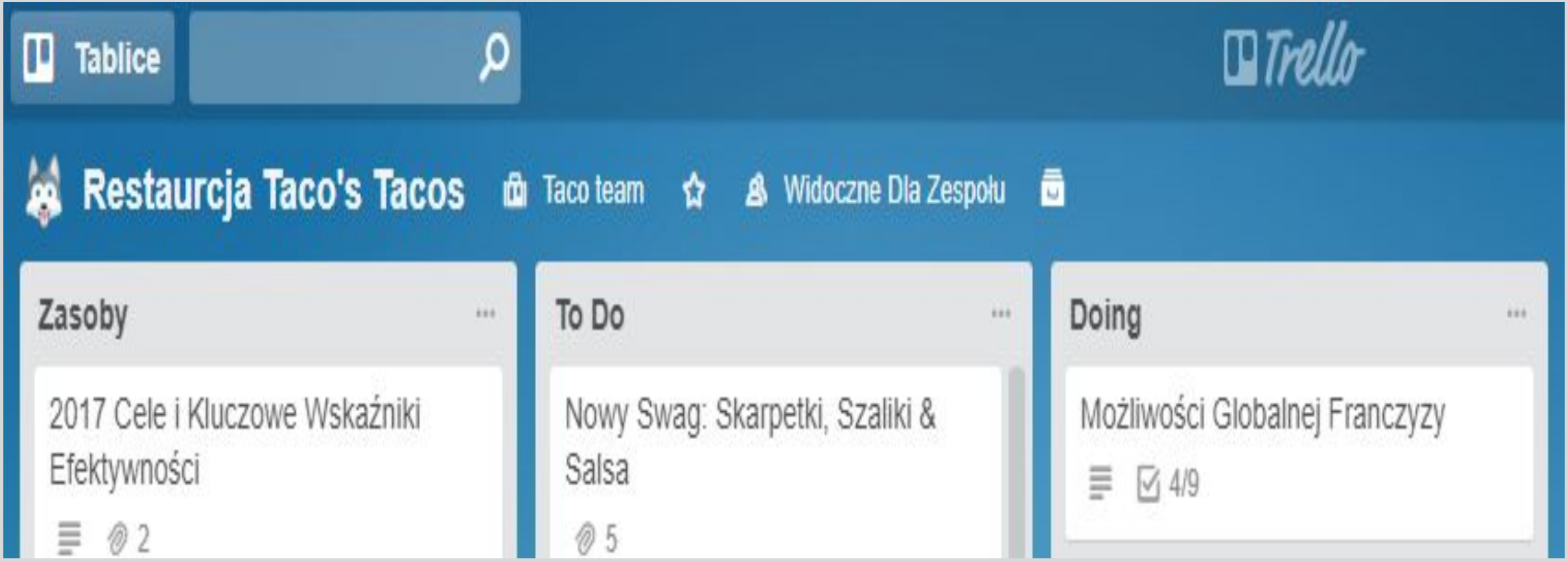
Tablica Trello składa się z czterech podstawowych elementów, które oferują nieograniczone możliwości:


Tablice
Trello
Martin
A
Restaurcja Taco's Tacos
Taco team
Widoczne Dla Zespołu
B
C
D
Zasoby
Finanse i Tempo Wzrostu
5
2017 Cele i Kluczowe Wskaźniki Efektywności
2
To Do
Stwórz Lepsze Burrito: 7 Warstw do Sukcesu
0/7
Regularne Urodziny z Nacho'sami - Wypożyczalnie zaplecza konferencyjnego
Doing
Światowa Ciężarowa Wycieczka Taco
wt, 6 cze 2017
Operacja "Fantastyczny Sos" - Recepta dla Profitu
7 gru 2018
2
2/5
Menu
AL
Dodaj członków...
Zmień tło
Filtruj karty
Dodatki
Naklejki
Więcej
Aktywność

tablice i listy

1. Tablice - Tablice reprezentują projekt lub miejsce, w którym można śledzić wszystkie informacje. Niezależnie od tego, czy uruchamiasz nową stronę internetową, czy planujesz wakacje, tablica Trello jest miejscem, w którym możesz porządkować zadania oraz współpracować ze znajomymi, rodziną i przyjaciółmi.
2. Listy - Listy umożliwiają porządkowanie kart (C) według różnych etapów postępu prac. Można ich używać do planowania toku pracy, w którym karty od początku do końca mogą być przenoszone z jednej listy na drugą lub można je wykorzystać do gromadzenia pomysłów i śledzenia informacji.

Do zrobienia, w trakcie, zrobione



Karty

Karty - Karty są podstawowymi jednostkami tablicy. Wykorzystuje się je do prezentacji zadań i pomysłów. Na kartach mogą się znajdować zadania do zrobienia, np. przyszły wpis na blogu lub inne rzeczy, o których należy pamiętać, jak np. przepisy dotyczące urlopów. Kliknij „Dodaj kartę” na dole dowolnej listy, aby utworzyć nową kartę i nadaj jej nazwę, np. „Odebrać ubrania z pralni” lub „Napisać post na bloga”.

Klikając karty, można je dostosowywać, aby zawierały wiele przydatnych informacji. Przeciągaj i upuszczaj karty na listach, aby pokazać postęp zadań. Liczba kart, które możesz dodać do tablicy jest nieograniczona.

Menu

Menu - Po prawej stronie tablicy Trello znajduje się menu — centrum zarządzania tablicą. Służy ono do zarządzania członkami, modyfikowania ustawień, filtrowania kart oraz włączania dodatków Power-Up. Dzięki kanałowi aktywności możesz obserwować wszystkie działania na tablicy. Poświęć chwilę na zapoznanie się ze wszystkimi funkcjami menu.

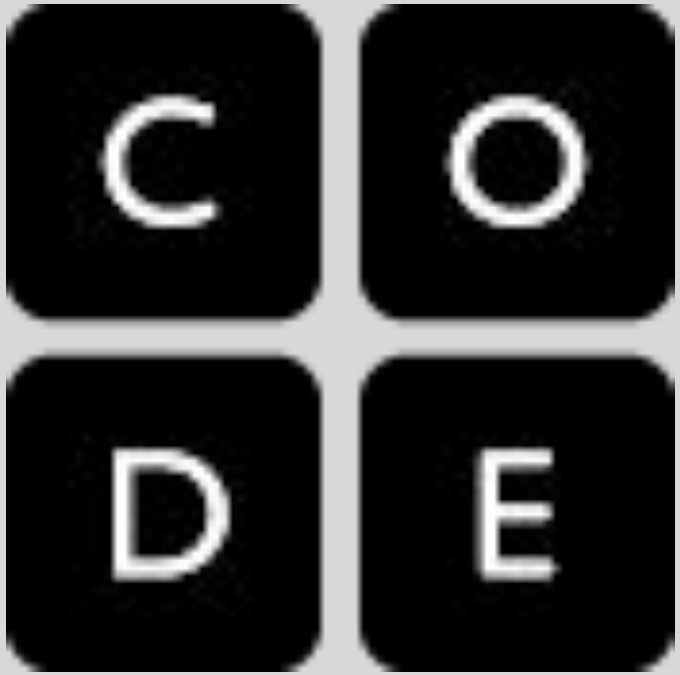
Link do samouczka

https://trello.com/pl/guide/trello-101.html

przykłady tablic

https://trello.com/b/D4FC9p53/f

Code.org



Co to Code.org

Nauka programowania z użyciem tego narzędzia polega na tworzeniu prostych programów, które powalą na ogarnięcie przez uczniów zmiennych, instrukcji warunkowych, itp., w celu np. rozwiązywania zadań z matematyki czy zabawy w tworzenie grafiki.

storyjumper

Czym jest storyjumper?

storyJumper to aplikacja umożliwiająca tworzenie i udostępnianie e-książeczek.

Korzystając z wybranego szablonu dodajemy tekst, wstawiamy własne obrazki lub zdjęcia opisujące naszą historyjkę, albo korzystamy z galerii ilustracji StoryJumper'a. Na zakończenie tworzymy okładkę i zapisujemy całą pracę.