

C1 – Aktywność: do nauki. Dzień 1



FLI

CREATE

SPIS TREŚCI

Cel na ten dzień	3
Zasoby otwartej edukacji	5
1. <i>Zasoby otwartej edukacji</i>	5
2. <i>Repozytoria edukacji Online</i>	7
3. <i>Creative Commons</i>	16
Tworzenie cyfrowej zawartości	17
1. <i>Jak w minutę zamienić zdjęcie w film - Animoto</i>	17
2. <i>Proste tworzenie filmów wideo – Biteable</i>	18
3. <i>Niesamowite filmy wideo– PowToon</i>	21
4. <i>Nagrywanie ekranu - Screencast-o-matic</i>	22
5. <i>Interaktywne treści - h5p</i>	22
Udostępnianie/Publikowanie treści online	23
1. <i>Wprowadzenie</i>	23
2. <i>Rozpowszechnianie filmów wideo</i>	23
3. <i>Wirtualna sala zajęć</i>	24

Cel na ten dzień

Teraz już wiesz, jak rozwinęła się metoda odwróconej klasy i jakie korzyści płyną z tego modelu. Masz już nawet pierwsze pomysły na zastosowanie tej metody w swojej praktyce dydaktycznej.

OK, metoda wydaje się świetna, **ale jak ją wdrożyć?** Gdzie możemy znaleźć filmy wideo? Jak stworzyć własne filmy?

Nadszedł czas, by zapoznać się z narzędziami, jakie technologia oferuje w celu wsparcia procesu nauczania/uczenia się, zwłaszcza jeśli odwracamy klasę.



W tej części zajmiemy się TWORZENIEM. Przedstawiamy wybrane aplikacje, które pomagają motywować uczniów, tworzyć dla nich cyfrowe obiekty edukacyjne dopasowane do ich stylów uczenia się oraz aktywnie angażować ich w proces uczenia się.

Istnieją dwa sposoby postępowania. Po ustaleniu grupy wiekowej i tematu odwróconej lekcji można albo:



Poszukać materiałów w sieci
I PONOWNIE WYKORZYSTAĆ te,
które zostały przygotowane przez innych
nauczycieli.

W sieci dostępnych jest wiele Otwartych
Zasobów Edukacyjnych. Poniżej
przedstawiamy kilka platform, na których
można znaleźć wartościowe materiały
dydaktyczne.

Odsyłamy także do stron internetowych,
które oferują OER w różnych kategoriach,
aby pomóc wam w znalezieniu właściwej
drogi.

Samodzielnie **TWORZĆ** materiały.

Istnieje nieskończona liczba aplikacji,
z których można korzystać podczas
tworzenia materiałów cyfrowych na
zajęcia. Przetestowaliśmy i wybraliśmy
te, które naszym zdaniem są łatwe w
nauce i obsłudze, a także bardzo pomocne
z pedagogicznego punktu widzenia.

LUB

Do niektórych ważnych aplikacji
przygotowaliśmy dodatkowy samouczek i
staraliśmy się uzupełnić je o przydatne
aspekty pedagogiczne.

Po zebraniu lub stworzeniu materiałów do lekcji należy je udostępnić uczniom. Aby pomóc w tym procesie, proponujemy kilka sposobów **PUBLIKOWANIA** materiałów dydaktycznych.

Bez względu na to, którą drogę wybierzesz, zawsze dojdiesz do celu:



Omówimy tutaj, jak upewnić się, że można ponownie wykorzystać materiał z poszanowaniem praw autora. Jest to równie ważne, gdy to Ty jesteś autorem - musisz określić, jakie prawa chcesz zachować, publikując swoje treści.

Cel sekcji

Ta sekcja dotyczy **GROMADZENIA I OPRACOWYWANIA** motywujących treści cyfrowych, które uczniowie mogą wykorzystywać jako pracę domową przed lekcją. Uczniowie będą mogli znaleźć i wybrać otwarte zasoby edukacyjne (OER) odpowiednie do ich przedmiotu i celów dydaktycznych. Nauczysz się i przećwiczysz, jak pracować z ogólnodostępnymi aplikacjami i narzędziami Web 2.0 oraz tworzyć motywujące treści multimedialne, prezentacje, filmy, animacje. Dowiesz się, jak publikować je w sieci na licencjach Creative Common.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Po ukończeniu tego rozdziału będziesz potrafił:

- skompletować zasoby (narzędzia cyfrowe i materiały dydaktyczne) dla odwróconej lekcji,
- zebrać, zaprojektować i stworzyć materiały źródłowe do wybranego tematu z Twojego przedmiotu,
- udostępnić je uczniom online przed lekcją.

Tematy:

- Otwarte zasoby edukacyjne, Creative Commons
- Projektowanie i edycja atrakcyjnych materiałów wideo, animacji, efektywnych prezentacji
- Aplikacje Web 2.0 dla odwróconej klasy
- Publikowanie treści Open Educational Resources

1. Zasoby otwartej edukacji



"Otworzyć czy zamknąć? Czy mamy ułatwiać i wspierać dostęp do zasobów - do ziemi, do wody, do leków, do informacji, do idei, ... - czy też mamy go ograniczać, aby chronić uzasadnione interesy, prawa własności, patenty, prawo do prywatności, własność idei? Jest to stara historia, która w cyfrowym i zglobalizowanym świecie nabiera nowych i różnych aspektów.

Pomyślmy, że każdy, kto ma komputer i dostęp do Internetu, może udostępnić wszystkim gigabajty muzyki, tekstów, filmów i programów bez ograniczeń geograficznych, czasowych i ekonomicznych, nie licząc kosztów połączenia. Nie mówiąc już o tym, że każdy może publikować swoje pomysły, swoje zdjęcia, swoje filmy i udostępniać je wszystkim." (Pierfranco Ravotto)

Idea "Otwartości"

"Jeśli ty masz jabłko, a ja mam jabłko i wymienimy się jabłkami, to i tak będziemy mieli po jednym jabłku. Ale jeśli ty masz pomysł, a ja mam pomysł i wymienimy się tymi pomysłami, to każdy z nas będzie miał dwa pomysły".
 (George Bernard Shaw)



Definicja: "Otwarte zasoby edukacyjne to **zdigitalizowane materiały oferowane swobodnie i otwarcie** edukatorom, studentom i samoukom do wykorzystania i ponownego użycia w nauczaniu, uczeniu się i badaniach".

Użytkownik końcowy powinien mieć możliwość nie tylko **używania lub czytania zasobów**, ale także ich adaptacji, tworzenia na ich podstawie i tym samym **ponownego wykorzystywania**, pod warunkiem, że twórca oryginału zostanie uznany za autora swojej pracy. (OECD/CERI)

Otwieranie Edukacji

W ramach Europejskiej Agendy Cyfrowej inicjatywa "**Otwieranie edukacji**" koncentruje się na trzech głównych obszarach:

- Tworzenie możliwości wprowadzania innowacji przez organizacje, nauczycieli i osoby uczące się;
- szersze wykorzystanie Otwartych Zasobów Edukacyjnych (OER), dzięki czemu materiały edukacyjne wytworzone ze środków publicznych są dostępne dla wszystkich; oraz
- Lepsza infrastruktura ICT i łączność w szkołach.

„Krajobraz edukacyjny zmienia się dramatycznie, od szkoły po uniwersytet i dalej: edukacja oparta na otwartych technologiach będzie wkrótce "koniecznością", a nie tylko "dobrym rozwiązaniem", dla wszystkich grup wiekowych. Musimy zrobić więcej, aby zwłaszcza młodzi ludzie byli wyposażeni w umiejętności cyfrowe, które są im niezbędne w przyszłości. Nie wystarczy wiedzieć, jak używać aplikacji lub programu; potrzebujemy młodych ludzi, którzy potrafią tworzyć własne programy. Otwarcie edukacji polega na otwarciu umysłów na nowe metody uczenia się, aby nasi obywatele mieli większe szanse na zatrudnienie, byli bardziej kreatywni, innowacyjni i przedsiębiorczy”. (Androulla Vassiliou, Commissioner for Education, Culture, Multilingualism and Youth, 2013)

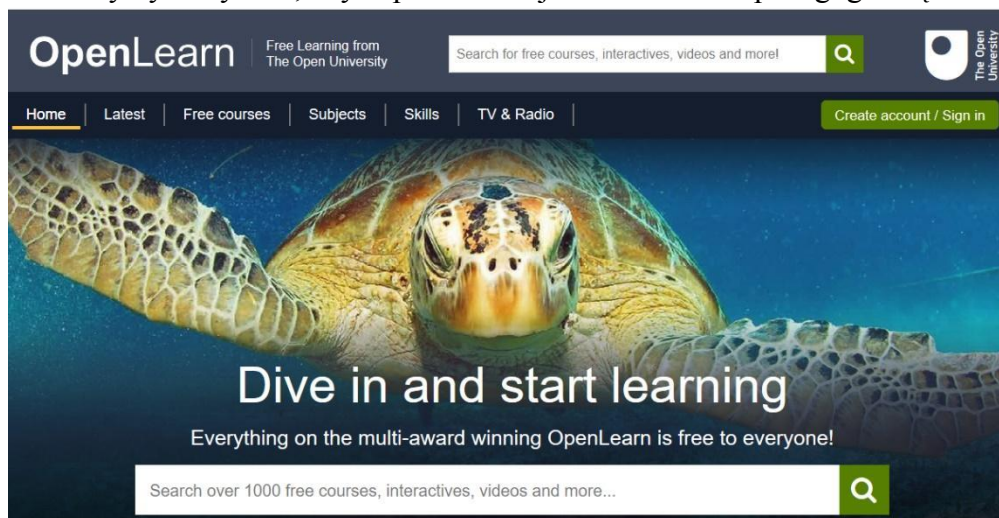
Resource: http://europa.eu/rapid/press-release_IP-13-859_hu.htm

2. Repozytoria Edukacji Online

Repozytoria edukacyjne to biblioteki internetowe służące do przechowywania, zarządzania i udostępniania cyfrowych zasobów edukacyjnych. Zasobem dydaktycznym może być quiz, prezentacja, obraz, film lub dowolny inny rodzaj dokumentu lub pliku albo materiały dydaktyczne przeznaczone do użytku edukacyjnego.

Aby opublikować element edukacyjny w repozytorium, właściciel obiektu musi dostarczyć **metadane**, które sklasyfikują i uporządkują elementy edukacyjne oraz sprawią, że będą one łatwe do wyszukania przez innych. Materiały dydaktyczne można klasyfikować według ich celów pedagogicznych. Zazwyczaj zarejestrowani użytkownicy mogą również przeglądać i oceniać

materiały dydaktyczne, aby zapewnić ich jakość i wartość pedagogiczną.



OpenLearn

Na początek można odwiedzić stronę internetową Open University (UK), gdzie znajdziesz setki darmowych, otwartych zasobów dla osób uczących się i dla edukatorów.

Same zasoby obejmują kilka grup tematycznych: Sztuka i Historia, Biznes i Zarządzanie, Edukacja, Zdrowie i Styl Życia, Informatyka, Matematyka i Statystyki, Języki współczesne, Nauka i Przyroda, Społeczeństwo Umiejętności i Nauki oraz Technologia!

Merlot

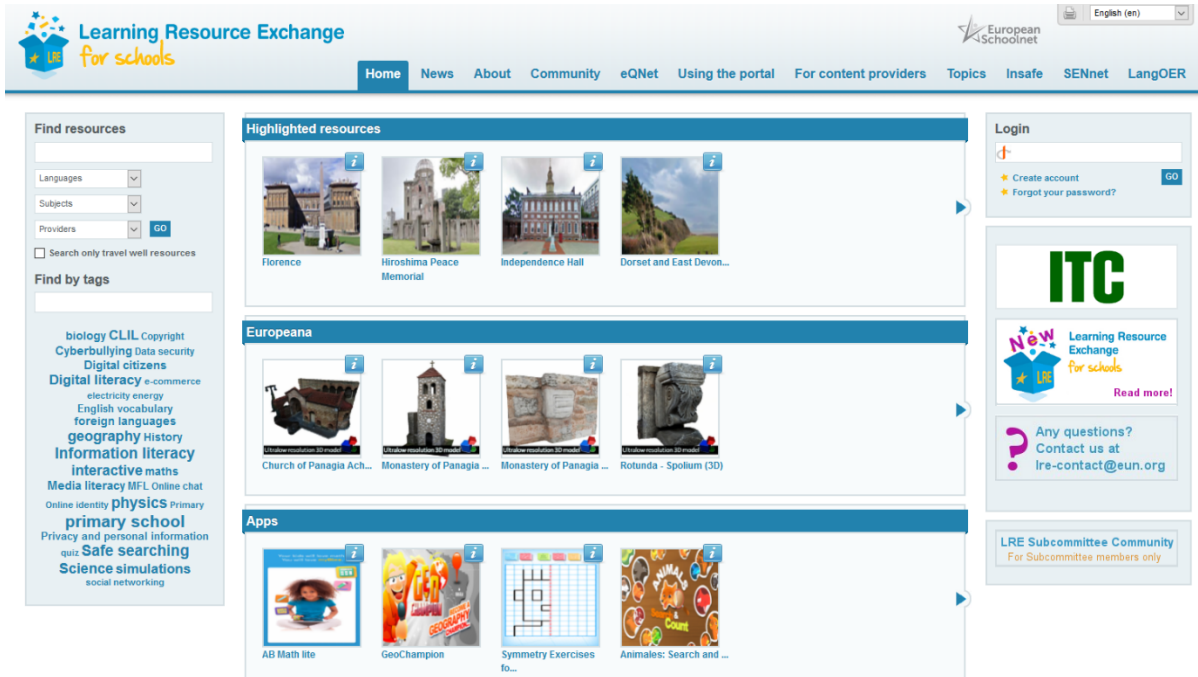
Multimedialne Zasoby Edukacyjne Merlot przeznaczone do nauki nauczania przez Internet to jedno z największych międzynarodowych repozytoriów. MERLOT to program Kalifornijskiego uniwersytetu państwowego, współpracującego z instytucjami szkolnictwa wyższego, stowarzyszeń zawodowych i przemysłu.

MERLOT is a curated collection of free and open online teaching, learning, and faculty development services contributed and used by an international education community.

SEARCH MERLOT ▼ 	 MY MERLOT ▼	 MEMBERSHIP ▼
ABOUT MERLOT 	 MERLOT COMMUNITIES ▼	 CREATE MATERIALS WITH CONTENT BUILDER
	 ADD TO COLLECTION ▼	Try the MERLOT Mobile Apps!  NEWS & INFORMATION

LRE - Learning Resource Exchange

Learning Resource Exchange (LRE) z European Schoolnet (EUN) to serwis, który umożliwia szkołom wyszukiwanie materiałów edukacyjnych z wielu różnych krajów i od różnych dostawców. Rozwój LRE był wspierany przez ministerstwa edukacji w Europie oraz szereg projektów finansowanych przez Komisję Europejską, takich jak ASPECT, CELEBRATE, CALIBRATE i MELT. Każdy może przeglądać zawartość repozytoriów LRE, a nauczyciele, którzy się zarejestrują, mogą także korzystać z narzędzi do tagowania społecznościowego, oceniać zawartość LRE, zapisywać swoje ulubione materiały i dzielić się linkami do nich ze swoimi przyjaciółmi i kolegami.



The screenshot shows the homepage of the Learning Resource Exchange for schools. The header includes the logo, navigation menu (Home, News, About, Community, eQNet, Using the portal, For content providers, Topics, Insafe, SENnet, LangOER), and a language dropdown set to English (en). The main content area is divided into three sections: 'Highlighted resources' featuring Florence, Hiroshima Peace Memorial, Independence Hall, and Dorset and East Devon; 'Europeana' featuring Church of Panagia Ach..., Monastery of Panagia..., Monastery of Panagia..., and Rotunda - Spilium (3D); and 'Apps' featuring AB Math lite, GeoChampion, Symmetry Exercises fo..., and Animales: Search and ... On the left, there is a 'Find resources' section with filters for Languages, Subjects, and Providers, and a 'Find by tags' section listing various educational topics like biology, CLIL, Cyberbullying, etc. On the right, there is a 'Login' section with a 'GO' button, a 'New Learning Resource Exchange for schools' banner with a 'Read more!' link, a contact section with the email 'lre-contact@eun.org', and an 'LRE Subcommittee Community' link.

TED Ed

Ta wielokrotnie nagradzana platforma edukacyjna ma każdego tygodnia wśród użytkowników miliony nauczycieli i uczących się.


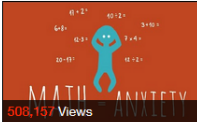

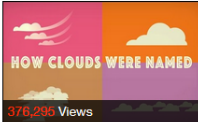
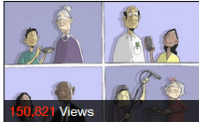



TEDEd Lessons Worth Sharing Register or Log In

Lessons Series Clubs Patrons Shop Nominate search 🔍

Build a lesson around any TED-Ed Original, TED Talk or YouTube video

Create a Lesson ➕

Filter by **CONTENT TYPE** ▾ **STUDENT LEVEL** ▾ **VIDEO DURATION** ▾ **SUBTITLES** ▾ Sort by Newest ▾

<ul style="list-style-type: none"> All The Arts Business & Economics Design, Engineering & Technology Health Literature & Language Mathematics Philosophy & Religion Psychology Science & Technology Social Studies <li style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px;">Teaching & Education Thinking & Learning 	 <p>333,169 Views</p> <p>How Things Work Should we get rid of standardized testing? - Arlo Kempf - 05:41</p>	 <p>508,157 Views</p> <p>Math in Real Life Why do people get so anxious about math? - Orly Rubinsten - 04:37</p>	 <p>13,813,741 Views</p> <p>Do schools kill creativity? - Sir Ken Robinson - 20:04</p>	 <p>376,295 Views</p> <p>Playing with Language How did clouds get their names? - Richard Hamblyn - 05:07</p>
	 <p>150,821 Views</p> <p>Everyone Has a Story Let's make history...by recording it - StoryCorps & TED Prize - 03:18</p>	 <p>441,813 Views</p> <p>The World's People and Places Who was Confucius? - Bryan W. Van Norden - 04:30</p>	 <p>3,864,008 Views</p> <p>Mind Matters The benefits of a bilingual brain - Mia Nacamulli - 05:04</p>	 <p>270,335 Views</p> <p>Government: Declassified What did democracy really mean in Athens? - Melissa Schwartzberg - 04:52</p>

OER Commons

Jest to platforma nauczania służąca do dzielenia się materiałami, od K-12 do szkół wyższych, od algebry po zoologię, dostępna dla wszystkich.



The screenshot shows the OER Commons website interface. At the top, there is a navigation bar with the OER Commons logo and menu items: Discover, Hubs, Groups, Our Services, Create, and a search icon. Below the navigation bar is a large hero section with the text "Explore. Create. Collaborate." and a sub-headline: "OER Commons is a public digital library of open educational resources. Explore, create, and collaborate with educators around the world to improve curriculum." Below this is a search bar with a text input field "What are you looking for?", dropdown menus for "Subject", "Education Level", and "Standard", and a "Search" button. A link for "advanced search" is also visible. Below the search bar is a section titled "Create OER with Open Author" with a brief description: "Open Author helps you build Open Educational Resources, lesson plans, and courses (on your own, or with others) — and then publish them, to the benefit of educators and learners everywhere. Select one of our authoring formats to get started:". This section contains three cards: "Resource Builder" (Create media rich documents, Start Authoring), "Lesson Builder" (For K-12, Create interactive lessons, Start Building), and "Module Builder" (For Higher-Ed, Create interactive modules, Start Building). Each card has a "Learn more" link at the bottom.

Nauczyciele płacą nauczycielom

Teachers Pay Teachers (TpT) to społeczność milionów nauczycieli, którzy spotykają się, aby dzielić się swoją pracą, spostrzeżeniami i inspiracjami. TpT jest otwartym rynkiem, na którym nauczyciele dzielą się, sprzedają i kupują oryginalne materiały edukacyjne. Aby ułatwić efektywne wyszukiwanie wśród setek elementów edukacyjnych, autorzy muszą wypełnić kilka metadanych (takich jak grupa wiekowa, przedmiot, cele dydaktyczne itp.) zgodnie z celem pedagogicznym treści.

You Selected:
Grades

Prices

Grades

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> PreK | <input type="checkbox"/> 6 th |
| <input type="checkbox"/> K | <input type="checkbox"/> 7 th |
| <input type="checkbox"/> 1 st | <input type="checkbox"/> 8 th |
| <input type="checkbox"/> 2 nd | <input type="checkbox"/> 9 th |
| <input type="checkbox"/> 3 rd | <input type="checkbox"/> 10 th |
| <input type="checkbox"/> 4 th | <input type="checkbox"/> 11 th |
| <input type="checkbox"/> 5 th | <input checked="" type="checkbox"/> 12 th |



Other

- Not Grade Specific
- Higher Education
- Adult Education
- Homeschool
- Staff

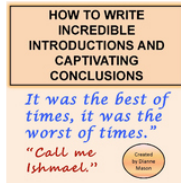
Subjects

- Arts & Music >
- English Language Arts >
- Foreign Language >
- Holidays/Seasonal >
- Math >
- Science >
- Social Studies - History >

Sort by:

View:  

showing 1-52 of 14,996 results


How to Write Incredible Introductions and Captivating Conclusions

by Dianne Mason

When writing informational texts, students need to know how to introduce a topic and how to write a concluding statement that supports the information presented in the writing. This handout is

Subjects: Writing-Expository, English, Writing-Essays
Grades: 10th, 11th, 12th, Higher Education, Adult Education, Homeschool
Types: Handouts

FREE

165 ratings
★★★★ 4.0

Digital Download
PDF (352.39 KB)

+ Wish List


Putting Away Groceries Activity Book

by Empowered By THEM

3 page activity book you can laminate and add velcro to showing where to put groceries away after shopping (refrigerator, freezer, or pantry). You can see one put together here:

Subjects: Special Education, Life Skills, Cooking
Grades: 9th, 10th, 11th, 12th, Adult Education
Types: Activities, Fun Stuff, Printables

FREE

137 ratings
★★★★ 4.0

Digital Download
PDF (669.13 KB)

+ Wish List


Tone Words in Categories!

by Angie Kratzer

Do your students have trouble getting past "positive" and "negative" in describing tone? This 200-word tone list, grouped into categories, helps students with the nuance of tone. From sixth grade through AP

Subjects: English Language Arts, English, ELA Test Prep
Grades: 9th, 10th, 11th, 12th, Higher Education, Homeschool
Types: Handouts, Word Walls, Scaffolded Notes

FREE

91 ratings
★★★★ 4.0

Digital Download
PDF (200.33 KB)

+ Wish List


What is DNA and how does it work? - Animation
FREE

TELU

TELU to **zbiór** darmowych kursów do mikronauki dostępnych za darmo (mikrolekcje) stworzone do tego, aby pomóc zapracowanym edukatorom w posługiwaniu się technologią w celu wsparcia swojego nauczania i nauki.

TELU - Open online resources for teaching with technology

TELU is a [collection](#) of free online micro-courses designed to help busy educators use technology to support their teaching and learning.

[Browse the library of courses to get started](#)

LATEST COURSES



Wiele innych repozytoriów znajduje się na stronie WikiEducator: Exemplary Collection of Open eLearning Content Repositories (jest to z kolei dobre źródło materiałów, które można wykorzystać do tworzenia własnych cyfrowych materiałów edukacyjnych).:

http://wikieducator.org/Exemplary_Collection_of_Open_eLearning_Content_Repositories

Innym pomocnym przewodnikiem w poszukiwaniu OER jest Open Professionals Education Network:

Find OER



Jeśli szukamy obrazów i zdjęć na dany temat, możemy wybrać Wyszukiwanie Zdjęć/Obrazów, następnie dostaniemy listę stron Internetowych, na których możemy szukać:

[General Search](#)

[Photo/Image Search](#)

[Video Search](#)

[Audio/Music Search](#)

2.3 Flickr



Flickr

2.4 Google Images



Google Images

Be sure to scroll down in adv
If you want content for comm

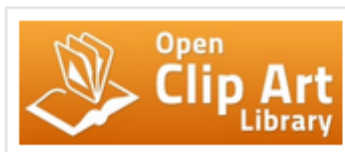
2.5 Pixabay



Pixabay

Note, that Pixabay images ar
the original author. While Pix
professional images Pixabay

2.6 Open Clip Art Library



Open Clip Art Library

Note, that Open Clip Art Libr
attribution to the original autl

Link z **Google Images** prowadzi nas na stronę, na której możemy przeprowadzić szczegółowe wyszukiwania w oparciu o słowa kluczowe: rozmiar obrazków, czy kolor. Wyszukiwanie można wypróbować klikając link na dole.



Részletes képkeresés

Ilyen képek keresése:

ezen szavak mindegyikét:

Ennek elvégzéséhez a keresőmezőben.

Írja be a fontos szavakat: téli déz

pontosan ezt a szót vagy kifejezést:

A pontos kifejezéseket tegye idézőjelbe: "piros

ezen szavak bármelyikét:

Az összes kívánt szó közé írja be a(z) VAGY szót:

ne tartalmazza ezen szavak egyikét sem:

Az elkerülendő szavak elé tegyen mínuszjelet: -a

Ezután szűkítse a találatokat eszerint:

képméret:

Bármilyen méretű képet kereshet.

méretarány:

Adja meg a képek alakját.

Kép színei:

 bármilyen szín színes fekete-fehér átlátszó ez a szín:

Bármilyen színű képet kereshet.

3. Creative Commons



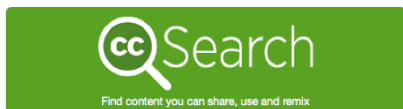
Creative Commons (CC) to organizacja non-profit, założona w 2001 roku, której celem jest określenie spektrum możliwości pomiędzy pełnym prawem autorskim - wszystkie prawa zastrzeżone - a domeną publiczną - bez praw zastrzeżonych. Licencje CC pozwalają na zachowanie praw autorskich, a jednocześnie zachęcają do określonego korzystania z dzieła autora - prawa autorskie "pewne prawa zastrzeżone".

Platforma Creative Commons <https://creativecommons.org/> oferuje proste w użyciu narzędzie ułatwiające udostępnianie treści na jednej ze standardowych licencji CC. Postępując zgodnie z krokami po kliknięciu "Share your work", możemy zdecydować o poziomie zezwoleń na dalsze wykorzystanie naszej pracy twórczej, odpowiadając na pytania takie jak: "Zezwolić na komercyjne wykorzystanie Twojej pracy?". Na końcu tego procesu możemy pobrać cyfrowy obraz wybranej licencji lub wykonać kopię kodu, który można osadzić w dowolnej publikacji internetowej.

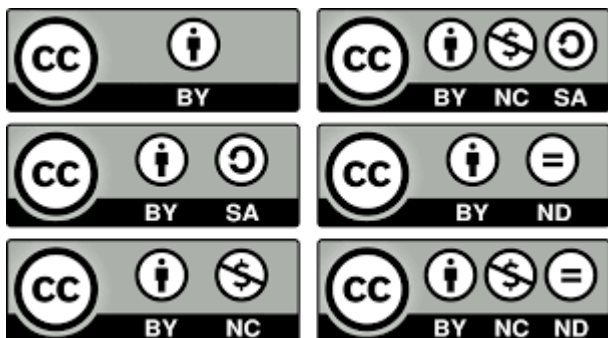
CC Search, narzędzie do wyszukiwania Creative Commons, pozwala wybrać szereg ogólnych źródeł i typów mediów, które chcemy przeszukać.



Narzędzie CC Search automatycznie filtruje wyniki wyszukiwania, aby znaleźć zasoby objęte licencją Creative Commons, które można udostępniać, wykorzystywać i remiksować.



3.1. CC license types



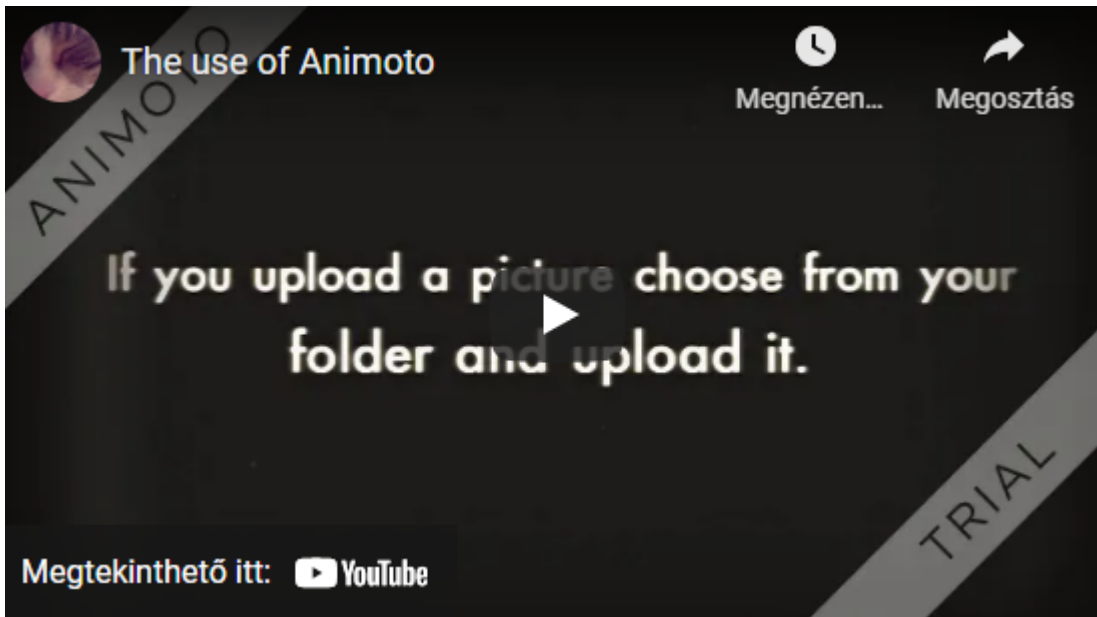
O sześciu głównych rodzajach licencji można przeczytać [tutaj](#).

Tworzenie Cyfrowych Treści

1. Zamienianie zdjęć w filmy wideo w kilka minut - Animoto

Animoto służy do tworzenia tak zwanych "pokazów slajdów". Możesz wyszukiwać darmowe obrazy w sieci, ale możesz także przysyłać własne obrazy lub filmy. Można do nich wstawić muzykę - albo dodając własną, albo wybierając tę oferowaną przez program.

Poniższe instrukcje krok po kroku również zostały stworzone przy użyciu Animoto:
(<https://youtu.be/HA2CHJgKQHQ>)



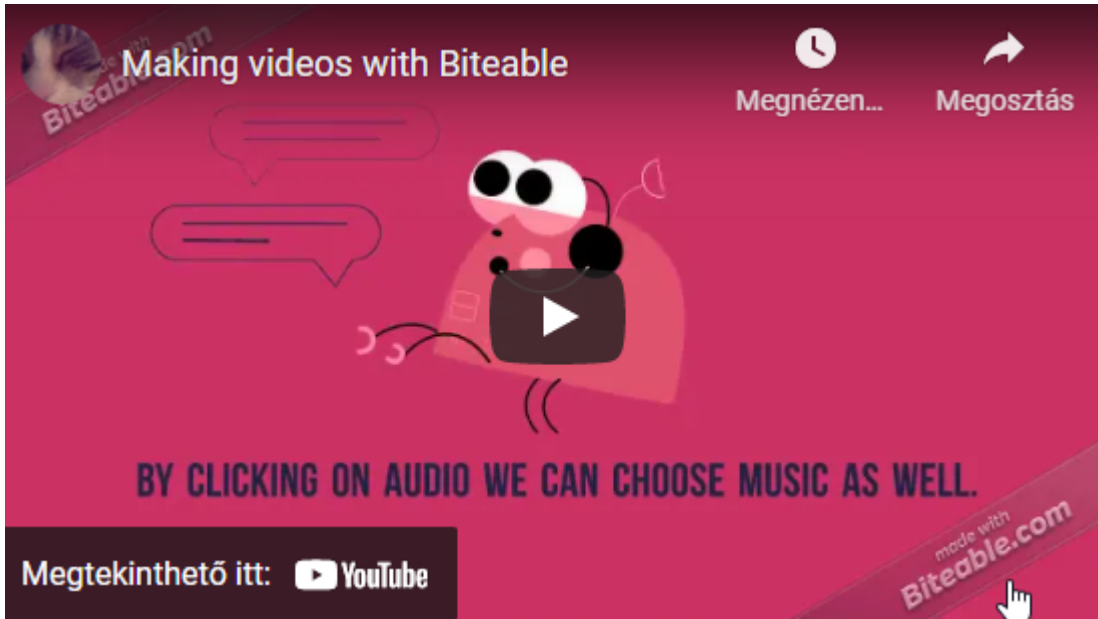
2. Proste Tworzenie Wideo – Biteable

film instruktażowy stworzony przez nauczycielkę regularnie używającą Biteable na swoich odwróconych zajęciach:

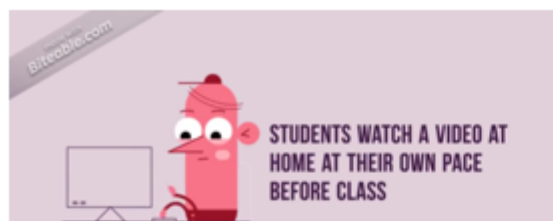
(<https://youtu.be/iv2mW2z3OtQ>)



(<https://youtu.be/RNzJXS2Ehbo>)



2.1. Przewodnik krok po kroku(EN, HU)



Biteable

<https://biteable.com/>

Regisztrálás / bejelentkezés	Sign up / Log in
Új videó létrehozása	Create a new video
Keress és használj kész sablont	Find a template
<i>vagy</i> Kezdd tiszta lappal	<i>or</i> Start from Scratch
Adj neki címet	Title of video project: ...
Vágj bele	Get started
Válassz jelenetet	Pick a scene for your video
Adj hozzá szöveget	Enter text
Adj hozzá újabb jelenetet	Add scene
Saját képet is feltölthetsz	Upload image
Válassz színt	Colour
Adj hozzá zenét (válassz a felkínáltak közül vagy tölts fel)	Audio (select track or upload track)
Nézd meg (ez eltarthat pár percig)	Preview > Build my preview
Tedd közzé (pl. YouTube-on)	Publish this video

3. Niesamowite wideo– PowToon

Za pomocą Internetowej aplikacji dostępnej na <http://www.powtoon.com/> możemy z łatwością tworzyć animacje do dowolnego tematu. Te krótkie animacje pomagają motywować uczniów, zwiększając ich zainteresowanie danym tematem. Wszyscy wiemy, że treść wiadomości w dużym stopniu wpływa na to, jak łatwo je zapamiętamy.

Jeśli do naszych myśli dopasujemy elementy wizualne - obrazy, ilustracje, a nawet proste ikony - ułatwia to zapamiętywanie i przetwarzanie informacji.

Wynika to z faktu, że nasza pamięć wzrokowa jest silniejsza. Gorzej radzimy sobie z zapamiętywaniem mowy lub tekstu pisanego.

Animacja to coś więcej niż pokazywanie obrazów jeden po drugim, dlatego doskonale nadaje się do wizualnego opowiadania historii.

Uczniowie łatwiej rozumieją takie komunikaty i chętniej reagują pozytywnie na bardziej ludzki sposób przekazywania wiadomości. Opowieści aktywizują mózg, więc uczniowie nie tylko zrozumieją, ale będą mogli "doświadczyć" materiału nauczania, co przyciągnie ich uwagę.

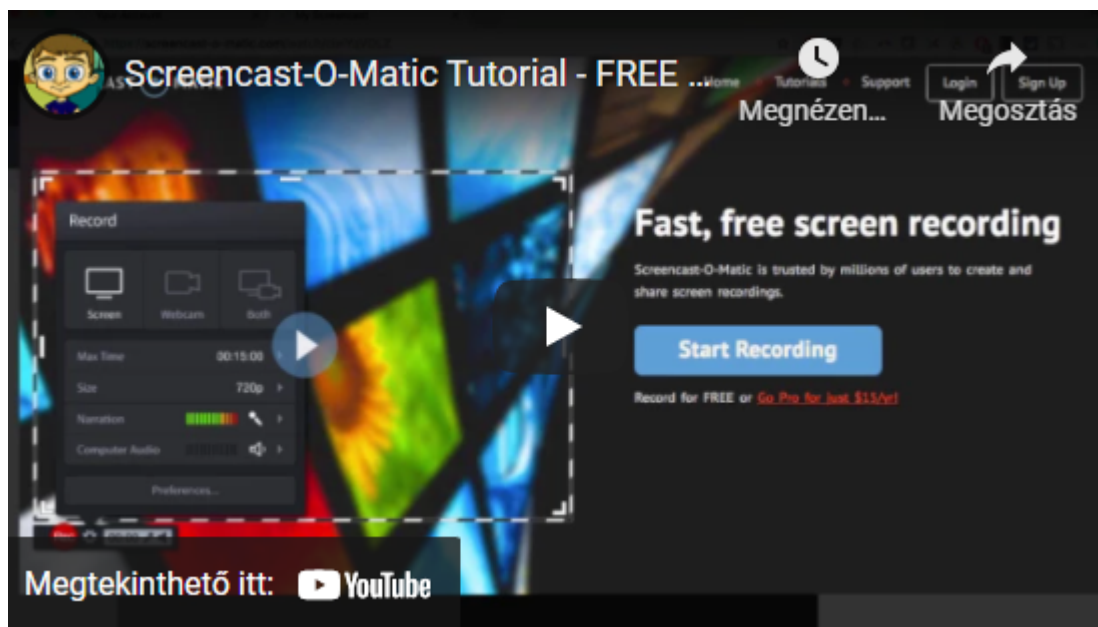
Proces tworzenia animacji składa się z pięciu kroków: planowania, dodawania ścieżki dźwiękowej, dodawania elementów wizualnych, sprawdzania i publikowania.

Poniższe tutoriale pomogą w opanowaniu obsługi tej wspaniałej aplikacji:
<https://www.powtoon.com/tutorials/>

4. Nagrywanie ekranu - Screencast-o-matic

Jest kilka darmowych aplikacji do nagrywania widoku ekranu, Screencast-o-matic to jedna z nich.

(<https://youtu.be/s1jIPo1bWCo>)



5. Interaktywna treść - h5p

(<https://youtu.be/7UH0qWudtp8>)



Udostępnianie / Publikowanie zawartości cyfrowej

1. Wprowadzenie

Przygotowanie cyfrowych materiałów dydaktycznych (filmów, prezentacji itp.) to dopiero pierwszy krok w realizacji odwróconej metody nauczania. Kolejnym pytaniem jest, w jaki sposób będziemy się nimi dzielić z naszymi uczniami.

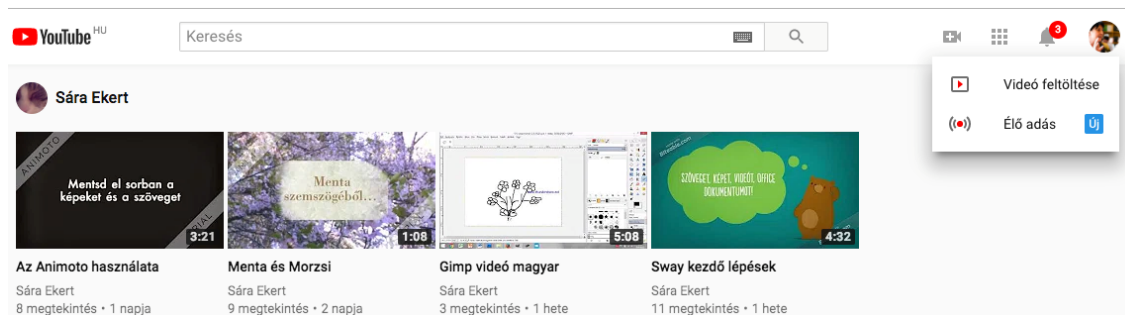
Jeśli przygotujemy nasze materiały w jednym z serwisów internetowych z wbudowaną funkcją udostępniania, zazwyczaj wystarczy wysłać link naszym uczniom, a będą mieli do nich dostęp nawet bez wchodzenia na tę stronę.

W dłuższej perspektywie potrzebne jest stałe środowisko online, w którym można gromadzić materiały i które uczniowie, być może, będą regularnie odwiedzać.

2. Sharing videos

Jeśli tworzymy filmy w aplikacjach takich jak Animoto czy Sway, wystarczy, że udostępnimy link do nich naszym uczniom.

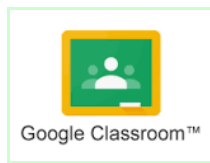
Jeśli sami nagrywamy wideo, po przygotowaniu możemy w kilku prostych krokach przesłać je do serwisu YouTube. Ponieważ YouTube należy do firmy Google, do zalogowania się potrzebujemy jedynie konta Google.



W prawym rogu, po kliknięciu na mały krzyżyk, pojawi się napis "Upload video"/"Prześlij wideo", który prowadzi nas do platformy przesyłania plików. Kliknij na poniższy link, aby zapoznać się z etapami przesyłania filmu:

<https://support.google.com/youtube/answer/57407?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=en>

3. Wirtualna sala lekcyjna

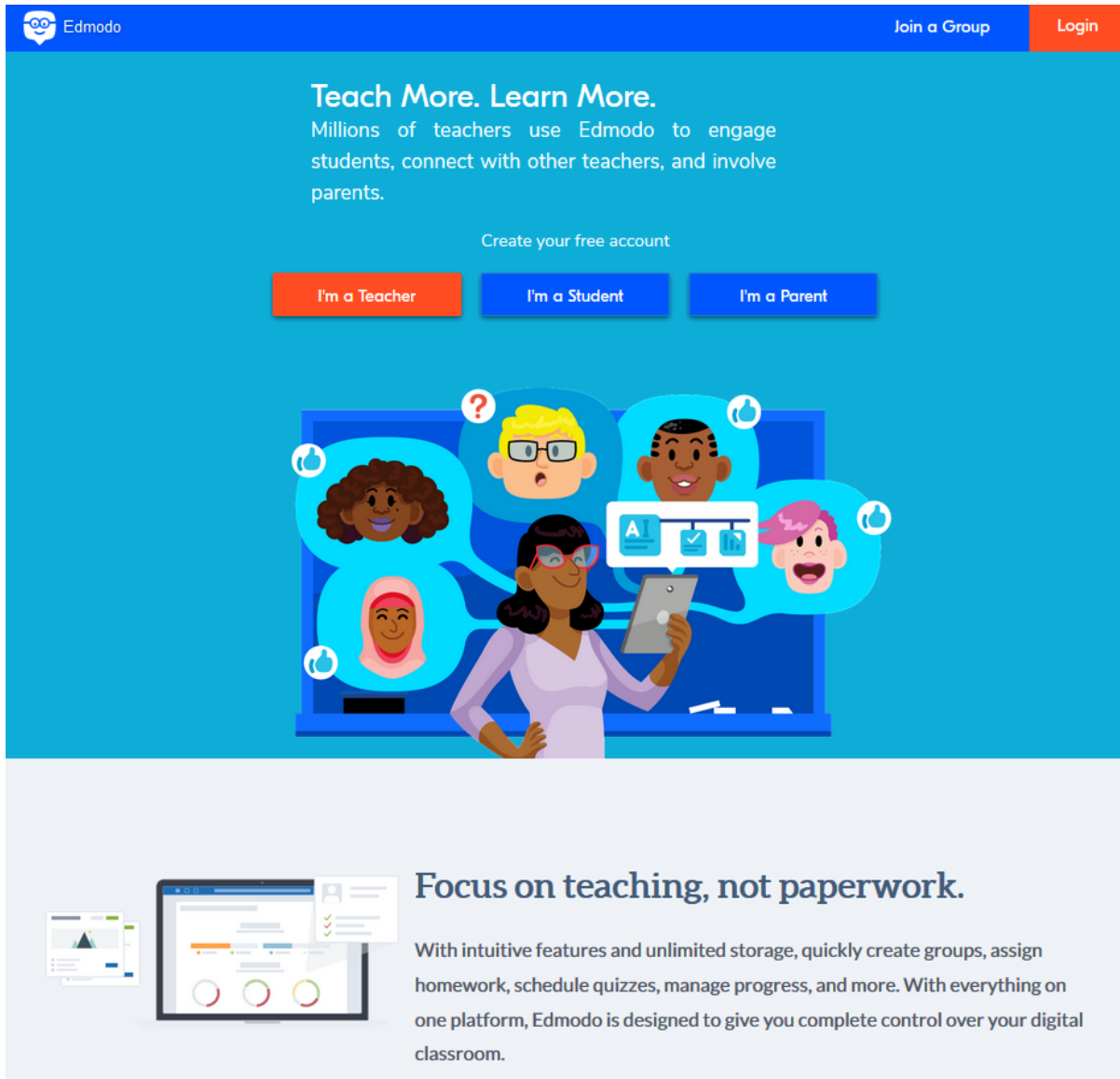


Dużą zaletą programu Google classroom jest to, że jest dostępna w każdym języku. Z poniższego wprowadzenia dowiedzie się jak go używać:

(<https://youtu.be/LpGIU11j39w>)



Another popular application is **Edmodo**.

Edmodo

Join a Group Login

Teach More. Learn More.

Millions of teachers use Edmodo to engage students, connect with other teachers, and involve parents.

Create your free account

I'm a Teacher I'm a Student I'm a Parent

Focus on teaching, not paperwork.

With intuitive features and unlimited storage, quickly create groups, assign homework, schedule quizzes, manage progress, and more. With everything on one platform, Edmodo is designed to give you complete control over your digital classroom.

Zadanie – Treści cyfrowe dla mojej odwróconej klasy

Celem tego zadania jest przygotowanie cyfrowych materiałów edukacyjnych, którymi mógłbyś podzielić się z uczniami przed lekcją w odwróconej klasie.

Przygotuj własne materiały cyfrowe, którymi mógłbyś podzielić się z uczniami przed lekcją (krótka animacja wideo, interaktywna prezentacja /inna niż PowerPoint/) na wybrany przez siebie temat. Możesz to zrobić w swoim własnym języku.

Aplikacje, z których możesz skorzystać to np:

Animoto, Biteable, Genially, h5p... każde narzędzie zaprezentowane w kursie, ale oczywiście możesz użyć innego, jeśli chcesz.

1. Podziel się z nami linkiem do przygotowanego materiału cyfrowego. Określ swoją grupę docelową i podsumuj cele pedagogiczne, które stoją za Twoją pracą.
2. Zaplanuj, w jaki sposób uczniowie będą mieli dostęp do stworzonego przez Ciebie materiału.

Kryteria oceny:

- udostępniony link działa 1 punkt
- długość jest odpowiednia dla grupy wiekowej 1 punkt
- dobrze się czyta, jest dobrze słyszalny, widoczny 3 punkty
- treściwe, skoncentrowane 1 punkt
- jest motywujący, wzbudza zainteresowanie 2 punkty
- treść jest dobrze uporządkowana pod względem pedagogicznym, wybór tematu jest wyjaśniony i uzasadniony 3 punkty
- Uzasadnienie wybranej metody dzielenia się 1 punkt
- RAZEM: 12 punktów

- 11 - 12 punktów: Doskonale

- 9 - 10 punktów: Dobry

- 7 - 8 punktów: Dopuszczający

- mniej niż 7 punktów: zadanie wymaga ponownego opracowania.

Sposób przesyłania prac:

Online na tej platformie do 29 września, do końca dnia.