

POKAZAĆ, ZAINTERESOWAĆ I ZAANGAŻOWAĆ. WYKORZYSTANIE APLIKACJI PADLET I EDUCAPLAY

Barbara Jaworowicz, Wioletta Poturala
Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Koninie
bjaw@wp.pl; wpoturala@cdnkonin.pl

Abstract. The purpose of the workshop is to familiarize the participants with the Padlet application, which is a virtual pin board allowing students synchronous creation, visualization and sharing resources at school and at home. Educaplay – a tool for creation different types of interactive activities for students has also a wide range of applications. This tool gives the teachers the possibility to create such activities as: interactive maps, crosswords, filling the gap excersises, word searching, quizzes, video-quizes or word puzzles.

1. Wstęp

O tym, że edukacja się zmienia, nie trzeba nikogo przekonywać. Tradycyjna szkoła musi nadążać za rewolucją technologiczną, której zagorzałymi orędownikami są najmłodszy użytkownicy, poruszający się z łatwością w świecie nowych technologii. Jeszcze długo, z rozmaitych względów, szkoła nie będzie zanurzona w medialnej rzeczywistości tak, jak tego życzyliby sobie uczniowie, ale siłą napędową zmian są twórczy nauczyciele.

To właśnie kreatywny pedagog wykorzysta na swoich zajęciach proponowane narzędzia, ponieważ ułatwiają one pracę, a ponadto umożliwiają zainicjowanie zespołowych działań, udzielanie informacji zwrotnej i po prostu zaciekawienie ucznia. Warto także zadbać o to, by cyfrowe narzędzia nie stały się tylko ozdobnikiem, ale aby technologia pomagała w uczeniu się [1]. Zgodnie z modelem SAMR szczególnie pożądane są te aktywności, które sytuują się na poziomie modyfikacji i redefinicji. Oznacza to przesunięcie ciężaru z nauczyciela na ucznia. Uczeń i technologie są w centrum działania, nauczyciel zaś nadzoruje i instruuje [2].

2. Padlet, czyli wirtualna tablica

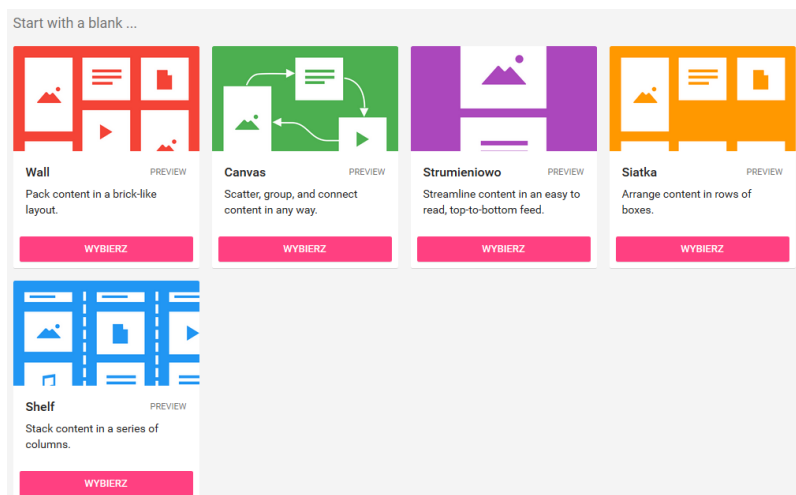
Padlet to wirtualna tablica, służąca do gromadzenia różnych notatek, komunikatów, prac, linków itp. Tablicą zarządza się przez przeglądarkę i stronę www.

Zakładanie konta

Należy wejść na stronę <http://padlet.com/> i kliknąć Zarejestruj się. Proces rejestracji jest intuicyjny, możemy zalogować się też przez portale społecznościowe, konto gmail lub adres mailowy. Standardowo podajemy adres mailowy, który będzie automatycznie naszym loginem do serwisu oraz hasło.

Tworzenie tablicy

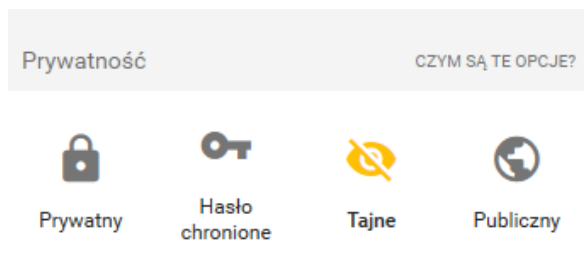
W panelu administracyjnym, który wyświetla się po zalogowaniu należy kliknąć ZRÓB PADLET. Po krótkiej chwili wczytuje się pusta tablica, na której na początku określamy układ naszych wpisów. Wybór szablonu jest zależny od przeznaczenia naszego padletu, np. siatka wymusza uporządkowany układ dodawanych treści. Jeśli jednak uczniowie pracują nad materiałem, w którym miejsce dodawanych materiałów nie może być dowolne, trzeba wybrać opcję Canvas.



Rysunek 1

Z lewej strony znajdują się opcje ustawień. Zanim zaczniemy korzystać z tablicy, określamy jej nazwę, możemy dodać opis, definiujemy tapetę. W każdej chwili możemy powrócić do ustawień, klikając na ikonę koła zębatego umieszczoną w prawym górnym rogu.

W opcji UDOSTĘPNIJ określamy sposób udostępniania tablicy. Możemy zabezpieczyć ją hasłem, którego podanie będzie wymagane przed wyświetleniem. Do wyboru mamy 4 opisane opcje udostępniania, domyślnie zaznaczona jest opcja Tajne. Możemy też zaprosić wybranych użytkowników do edycji padletu poprzez wpisanie ich adresów mailowych i nadać im uprawnienia.



Rysunek 2

W opcji Tajne dostęp do padletu może uzyskać każdy, kto posiada odnośnik lub kod QR, który także łatwo można wygenerować. Nasz padlet nie będzie widoczny w wynikach wyszukiwania Google ani ogólnodostępnych obszarach aplikacji.

Najczęściej użytkownicy, aby przeglądać tablicę na swoich urządzeniach, otrzymują adres, który muszą wpisać w przeglądarkę. Ma on stałą formułę, na którą składają się: `padlet.com/nazwa_użytkownika/nazwa_padletu`

Aplikacja automatycznie generuje jako nazwę ciąg znaków, który zwykle jest trudny do zapamiętania, ale możemy ręcznie zmienić ostatni człon nazwa_padletu na wybrany przez siebie. Wystarczy wejść w ikonę koła zębatego i na samym dole w oknie ADRES skasować wygenerowaną propozycję i zapisać swoją, następnie należy zmianę potwierdzić ZAPISZ. Dotarcie do tablicy ułatwia także wygenerowanie kodów QR.

Tablicę możemy także usunąć, ta opcja znajduje się pod ikoną ... (WIĘCEJ).



Rysunek 3

Umieszczanie notatek na tablicy

Aby dodać jakąś treść na tablicy, należy dwa razy kliknąć na jej pustym obszarze, ewentualnie możemy też skorzystać ze znaku + znajdującego się na tle różowego kółka w dolnym prawym rogu. Po kliknięciu pojawia się okienko, składające się z trzech części: tytułu, treści wpisu oraz opcji dołączenia, np. linku do strony, innego padletu, zdjęcia, wideo, nagrania audio, dokumentu, artykułu (trzy opcje lokalizacji: z sieci, z komputera lub innego fizycznego nośnika lub zdjęcie zrobione kamerką). Uczniowie mogą dodawać notatki na lekcji, korzystając z tabletów lub telefonów, którym każdy młody człowiek dysponuje.

Edytowanie tablicy

Aby móc modyfikować naszą tablicę, należy w panelu administracyjnym wybrać opcję PADLET. Wówczas wyświetli się lista utworzonych przez nas padletów. Wybieramy interesującą nas nazwę i możemy dowolnie modyfikować jej zawartość.

Zarządzanie tablicą

Na stronie startowej padletu znajdziemy zakładki umieszczone na poniższym rysunku.

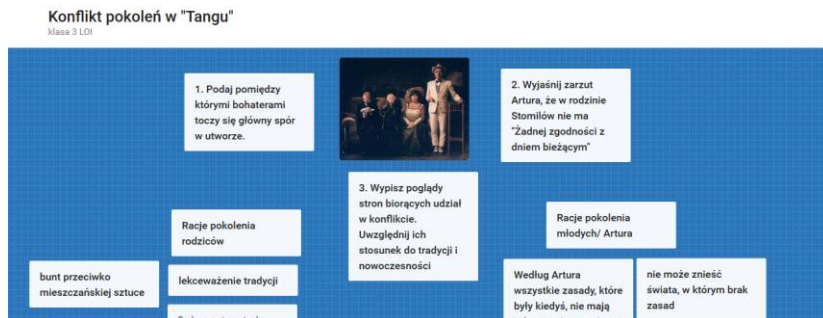


Rysunek 4

Tablica pokazuje ostatnie wykonywane przez nas projekty, zakładka padlety zawiera wszystkie wykonane przez nas projekty, aktywność – wskazuje na podejmowane przez nas w ostatnim czasie prace. Zakładka załączniki zawiera dołączone do naszych padletów pliki. Dalej znajdują się współtwórcy, czyli osoby, które zaprosiliśmy lub te, które po podaniu linku podjęły pracę. Ostatnią zakładkę stanowią ustawienia (tu zmieniamy język na polski, gdyż domyślnie jest to angielski).

Zastosowanie

Bezenna wydaje się możliwość udostępniania dokumentów i wspólnej pracy nad nimi. Dzięki temu uczniowie mogą współpracować przy tworzeniu jednego tekstu, zadania czy prezentacji, korzystając ze swojego komputera w dowolnym miejscu i czasie, a efekty ich działań zapisują się automatycznie i są dostępne dla zainteresowanych. Odbywać się to może na zajęciach lekcyjnych w klasie i pozwala na robienie zespołowych notatek. Poniżej screen uczniowskich notatek z lekcji poświęconej charakterystyce bohaterów omawianej lektury.



Rysunek 5

Od momentu, gdy uczniowie otrzymają dostęp do tablicy założonej przez nauczyciela, mogą ją współtworzyć, co znacznie ułatwia współpracę w sytuacji, kiedy mieszkają w dużej odległości od siebie. Nauczycielowi pozostaje obserwacja wprowadzanych zmian. Padlet może służyć także jako zasobnik materiałów udostępnianych uczniom, znajdują tam w jednym miejscu materiały do prac domowych czy powtórek, linki do ciekawych treści, artykułów czy plików muzycznych i filmowych.

3. Educaplay

Jednym z istotnych czynników sprzyjających uczeniu się jest motywacja. Nauczyciel, konstruując odpowiednie zadania edukacyjne może zmotywować ucznia do wysiłku związanego ze zdobywaniem wiedzy. Educaplay, to program służący w prosty sposób do tworzenia różnorodnych ćwiczeń: zagadek dopasowania par, uzupełniania luk, map interaktywnych, quizów, video quizów, krzyżówek, łączenia kolumn. Takie formy wywołują uczniowskie zainteresowanie i angażują w lekcje.

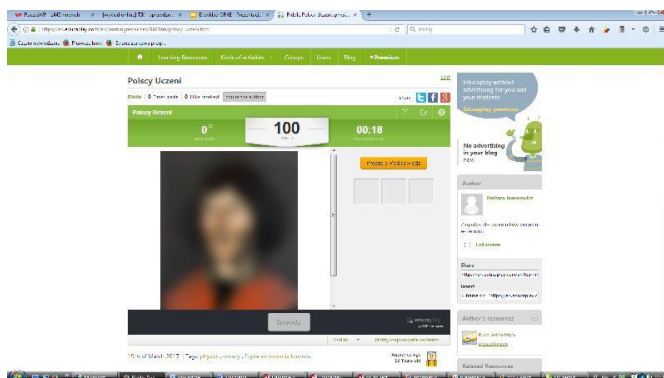
Zakładanie konta

Pracę w programie rozpoczynamy na stronie <http://www.educaplay.com> rejestrując się przez kliknięcie na pole Create account. Utworzone konto należy potwierdzić, klikając na link aktywacyjny, który zostanie wysłany na adres e-mail podany podczas rejestracji. Po aktywacji konta program jest gotowy do użycia.

Na platformie znajdują się ćwiczenia opracowane przez innych użytkowników w różnych językach. Chcąc przeglądać ćwiczenia w języku polskim z zakładki Learning Resources wybieramy język polski. Tworzenie ćwiczeń rozpoczynamy klikając w zakładkę New activities. Pojawia się lista dostępnych ćwiczeń. Wybieramy te, które chcemy utworzyć.

Ridle – Zagadka, ukryty obraz

Tworząc nową zagadkę należy wpisać tytuł, dziedzinę wiedzy, wiek uczniów po naciśnięciu pola Next przechodzimy do edycji pola General data, gdzie określamy liczbę prób oraz limit czasowy. Następnie edytujemy pole Activity Answers, w poszczególne pola wpisujemy wszystkie poprawne odpowiedzi. Następnie edytujemy pole Clues, dodajemy wskazówki. Edytujemy pole Add image, dodajemy obraz do zagadki, klikając zakładkę Add. Wynik naszej pracy możemy obejrzeć naciskając na przycisk Preview. Zagadkę należy oznaczyć, wpisując minimum trzy tagi, które będą charakteryzowały ćwiczenie, następnie publikujemy ćwiczenie naciskając na przycisk Publish activity. Wszystkie utworzone przez nas ćwiczenia możemy obejrzeć klikając na przycisk znajdujący się w prawym górnym rogu ekranu My educaplay.



Rysunek 6

Fill In the Blanks

Ćwiczenie polega na uzupełnianiu luk w tekście. Tworzenie nowego ćwiczenie rozpoczynamy klikając New activity i wybieramy Fill In the Blanks. Po wybraniu ćwiczenia uzupełniamy dane jak w poprzednim ćwiczeniu. Następnie naciskamy Next. Edytujemy pole General Data. W polu Question umieszczamy polecenie do zadania, określamy liczbę prób, limit czasu oraz sposób uzupełniania luk: write (wpisanie odpowiedniego wyrazu), klik (kliknięcie na odpowiednie słowo). Edytujemy następne pole Text to complete, wklejamy tekst w wersji bez luk. Żeby obejrzeć wynik swojej pracy klikamy Preview, aby opublikować klikamy Publish activity.

PRZEKROCZONY MAKSYMALNY CZAS PRZEZNACZONY NA WYKONANIE TEGO ZADANIA

Ruch jednostajny prostoliniowy

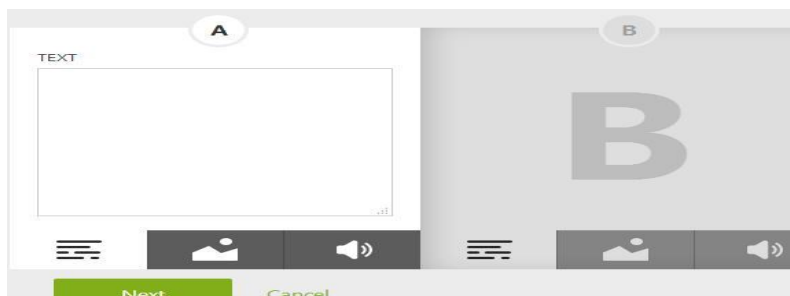
Ruchem jednostajnym prostoliniowym nazywamy taki ruch, którego torem jest równa linia prosta, a ciało w równych odstępach czasu przebywa równie drogi.

Rysunek 7

Po rozwiązaniu zadania uczeń otrzymuje informację zwrotną o tym, co zrobił dobrze, co źle i jak to poprawić.

Matching Mosaic Game

Ćwiczenie polega na łączeniu tekstu lub tekstu i obrazu. Pracę rozpoczynamy od edycji pola General data, ustalamy liczbę prób oraz limit czasu. Klikamy na pole Add, dodajemy obrazu.



Rysunek 8

Po uzupełnieniu obu pól naciskamy przycisk Finish. Publikujemy ćwiczenie klikając w przycisk Publish activity.

Wszystkie utworzone ćwiczenia możemy ponownie edytować, usuwać, klikając w prawym górnym rogu ekranu w zakładkę My educaplay. Po prawej stronie na ekranie pojawi się link do skopiowania, który udostępniamy uczniom.

Należy jednak pamiętać, że nie jest celem nauczyciela jedynie stosowanie TIK na lekcjach, lecz skuteczne uczenie się uczniów [2]. Ćwiczenia należy tak dobrać, aby stanowiły dla ucznia wyzwanie, były ciekawe, atrakcyjne, angażujące w proces zdobywania wiedzy.

Literatura

1. Dumont H., Istance D., Benavides F., *Istota uczenia się*, Wolters Kluwer, Warszawa 2013.
2. Ostrowska M., Sterna D., *Technologie informacyjno-komunikacyjne na lekcjach*, CEO, Warszawa 2015.
3. Puentedura Ruben R., *SAMR and TPCK: Intro to Advanced Practice*, http://hippasus.com/resources/sweden2010/SAMR_TPCK_IntroToAdvancedPractice.pdf, ostatni dostęp 31.05.2017 roku.