

LEKCJA INFORMATYKI I TELEFON KOMÓRKOWY

Anna Jasińska, Ewa Ankiewicz-Jasińska, Piotr Kornacki
Zespół Szkół Mechanicznych nr 1 im. F. Siemiradzkiego
Bydgoszcz, ul. Św. Trójcy 37, 85-224 Bydgoszcz
jasinska.an@wp.pl

1. Lekcja

Lekcja jest formą nauczania opartą na realizacji określonego zadania dydaktycznego (poznawczego, kształcącego i wychowawczego). Jaka powinna być lekcja? Kto powinien uczyć? To pytania na które szukamy odpowiedzi.

Obecnie potrzebni są w szkołach nauczyciele z pasją, poszukujący nowych rozwiązań, nowych możliwości. Czy nauczycielowi z pasją wystarczy kreda i tablica? Już nie.

2. Kahoot

W roku 2012 w Norwegii powstało nowe narzędzie - platforma edukacyjna, która sprawia, że nauka jest niesamowita. Kahoot został stworzony na potrzeby edukacji dzieci i młodzieży, jako interaktywna pomoc dla nauczyciela. Nauczyciel tworzy i przeprowadza interaktywne quizy, dyskusje oraz ankiety. Narzędzie działa na każdym urządzeniu z przeglądarką internetową.



Rysunek 1 Aplikacja Kahoot [1]

Portal pozwala m.in. na założenie konta nauczyciela, ucznia. W tym samym czasie cała klasa może wziąć czynny udział w ćwiczeniach, warsztatach czy innych ćwiczeniach, które zaproponuje nauczyciel.

Pytania pojawiają się na wspólnym ekranie. Uczeń odpowiada na swoim komputerze stacjonarnym, laptopie lub urządzeniu mobilnym smartfonie czy tablecie. Punkty otrzymuje za poprawną odpowiedź, szybkość i refleks. Na wspólnym ekranie, uczniowie widzą ile punktów zdobyli i czy są w rankingu na tablicy wyników. Lekcja staje się inna, ciekawa.

Podczas logowania nie podajemy swoich danych osobowych. Nie obowiązują regulacje RODO. Nie musimy zakładać kont aby rozwiązać ankietę czy quiz. Aplikację uruchamiamy wchodząc na stronę kahoot.it. Wpisujemy swój nick i udostępniony przez nauczyciela pin.

Rejestracja daje nauczycielowi możliwość pobrania wyników quizu uczniów w formacie pliku xls. Zestawienie wyświetla się w formie tabeli zawierającej m.in.: czas odpowiedzi ucznia, liczbę prawidłowych odpowiedzi.

	A	B	C	D	E	F
1	Glued joints					
2	Q1 Where are the glued steel-glass or aluminum-glass joints used?					
3	Correct answers			in vehicles		
4	Players correct (%)			100,00%		
5	Question duration			20 seconds		
6						
7	Answer Summary					
8	Answer options					
9	Is answer correct?		"in vehicles" ✓		"at school" ✗	
10	Number of answers received			1		
11	Average time taken to answer (seconds)			3,78		
12						
13	Answer Details					
14	Players		Answer		Score (points)	
15	Ania		✓ in vehicles		905	
16						
17	Switch tabs/pages to view other result breakdown					

Rysunek 2 Liczba poprawnych odpowiedzi

Created by me (3) My Favorites (1) Shared with me (0)

Q Title, subject, tag or username All audiences All kahoot types Search

More actions

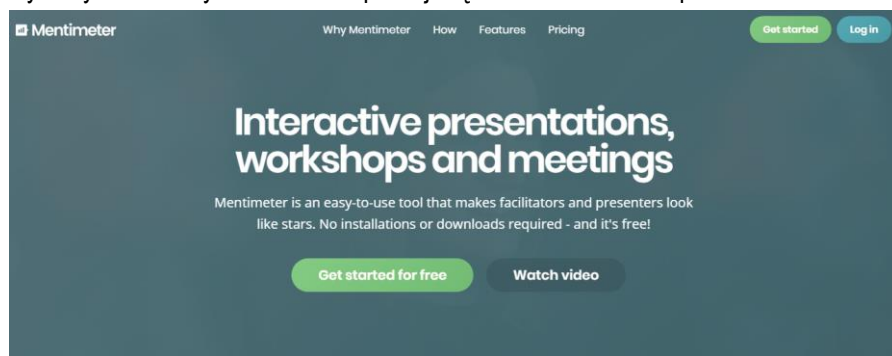
- Glued joints**
 by Annazsm1 4 months ago
 Quiz 3 questions Public **Play** 6 Challenge Share 0
- Diagnostyka Cyfrowobezpieczni**
 Edit Duplicate Delete
 by Annazsm1 5 months ago
 Quiz 4 questions Public (make private?) **Play** 11 Challenge Share 0
- Cyfrowobezpieczni**
 by Annazsm1 6 months ago
 Survey 9 questions Public **Play** 15 Share 0

Rysunek 3 Liczba dostępnych quizów

Możemy nagrać na urządzenie mobilne darmową dedykowaną aplikację Kahoot! ze Sklepu Google lub App Store.

3. Mentimeter

Mentimeter jest oprogramowaniem do tworzenia ciekawych i interaktywnych prezentacji. Korzysta z niego ponad 8 milionów osób. Wydarzenia, prezentacje, wykłady i warsztaty tworzone w aplikacji są nowatorskie i niezapomniane.

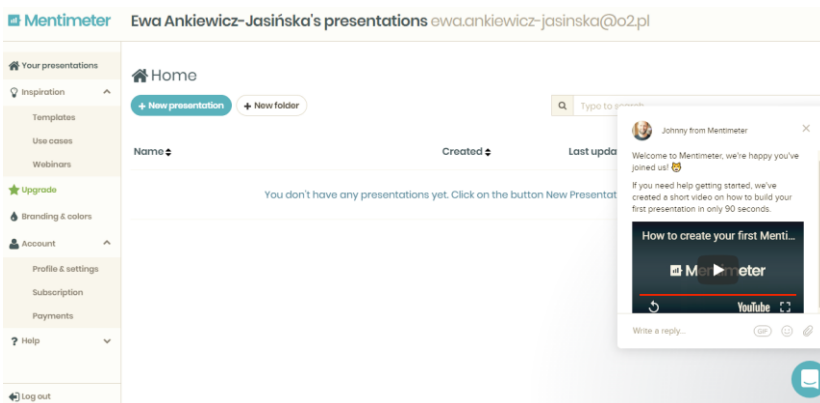


Rysunek 4 Strona Główna programu Mentimeter²

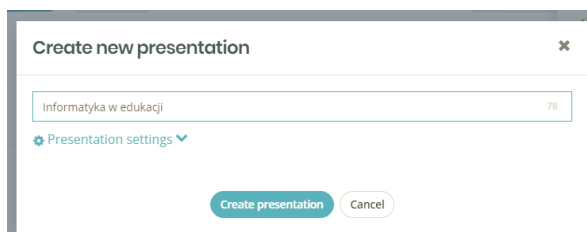
Strona główna programu Mentimeter pozwala na szybką rejestrację oraz możemy obejrzeć wideo opisujące działanie programu.

Rysunek 5 Strona logowania programu Mentimeter

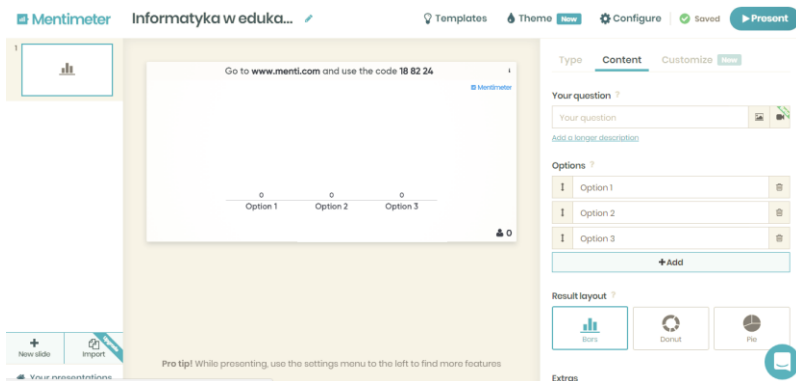
Rysunek 5 przedstawia stronę szybkiego logowania w programie Mentimeter. Jeśli potrzebujemy pomocy, możemy obejrzeć krótki film na temat, jak zbudować pierwszą prezentację w 90 sekund.



Rysunek 6 Strona programu Mentimeter z prezentacjami
Możemy utworzyć nową prezentację lub skorzystać z istniejących.



Rysunek 7 Tworzymy nową prezentację



Rysunek 8 Dodawanie pytań do prezentacji w programie Mentimeter

Na stronie <https://www.menti.com/> wpisując kod prezentacji możemy rozpocząć głosowanie.

A screenshot of the Mentimeter interface. At the top, it says "Please enter the code". Below this is a search icon in a small box, followed by a text input field containing the code "188224". Underneath the input field is a large, rounded teal button labeled "Submit". At the bottom of the screen, there is a line of text: "The code is found on the screen in front of you".

Please enter the code

Rysunek 9 Uruchomienie prezentacji w programie Mentimeter



Czy nauczyciele są przygotowani do realizacji Nowej podstawy programowej?

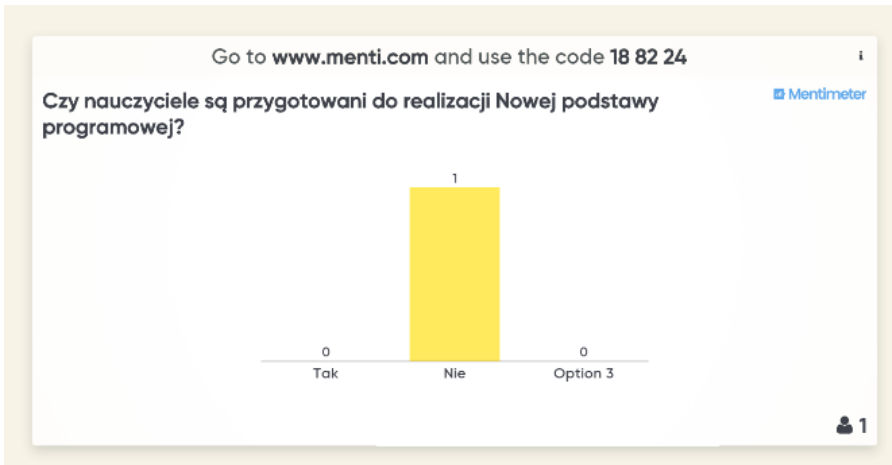
Tak

Nie

Option 3

Submit

Rysunek 10 Głosowanie w programie Mentimeter



Rysunek 11 Wyniki głosowania w programie Mentimeter

Mentimeter to narzędzie służące do głosowania, pozwalające w szybki sposób sprawdzić np. wiedzę uczniów z danej partii materiału.

Literatura

1. <https://kahoot.com/welcomeback/>
2. <https://www.mentimeter.com>