

Lekcja: **Enter** 

SMARTFON ENTER. EDUKACJA MOBILNA.

PREZENTUJE: AGNIESZKA BILSKA



INSTYTUT SPRAW
PUBLICZNYCH 



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



AGNIESZKA BILSKA



Superbelferka, laureatka konkursu dla nauczycieli języka angielskiego - Pearson ELT Teacher Award 2017, autorka publikacji i warsztatów dla nauczycieli. Trenerka w programie Asy Internetu. Prowadzi na Facebooku fanpage "Gamifikacja Edu" poświęcony grom i gamifikacji w edukacji. Absolwentka kierunku User Experience Design na SWPS w Katowicach. Specjalista do spraw marketingu w Future Processing Healthcare.



Rozgrzewka

Na smartfonie wpisz w przeglądarkę:
join.nearpod.com



PLAN SPOTKANIA:

1

SMARTFON: PRZYJACIEL CZY WRÓG?

2

EDUKACJA MOBILNA, CZYLI JAKA? MODELE PRACY ZE SMARTFONEM. DOBRE PRAKTYKI.

3

JAK WYKORZYSTAĆ MOŻLIWOŚCI UCZNIOWSKICH SMARTFONÓW DO EDUKACJI W TERENIE (OUTDOOR EDUCATION)?

CZĘŚĆ 1
SMARTFON: PRZYJACIEL
CZY WRÓG?

NEARPOD
JOIN.NEARPOD.COM

Ty i Twój smartfon

A close-up, slightly blurred photograph of a smartphone home screen. The screen is dark, and various app icons are visible, including Contacts, Messages, Mail, Music, PayPal, YouTube, and Translate. The icons are arranged in a grid. A white, rounded rectangular box is overlaid in the center of the screen, containing text in Polish.

SMARTFON
STANOWI
NIEODŁĄCZNA
CZĘŚĆ NASZEJ
CODZIENNOŚCI

SZKOŁA POWINNA
PRZYGOTOWYWAĆ
DO ŻYCIA I PRACY
W ŚWIECIE
CYFROWYM



A close-up, slightly blurred image of a smartphone home screen. The background is dark, and various app icons are visible, including Contacts, Messages, Mail, Music, YouTube, and Translate. The icons are arranged in a grid pattern. A white rounded rectangle is overlaid in the center, containing the text.

**SMARTFON -
PEŁNOPRAWNA
POMOC
EDUKACYJNA?**



NIEZBĘDNIK UCZNIĄ / UCZENNICY

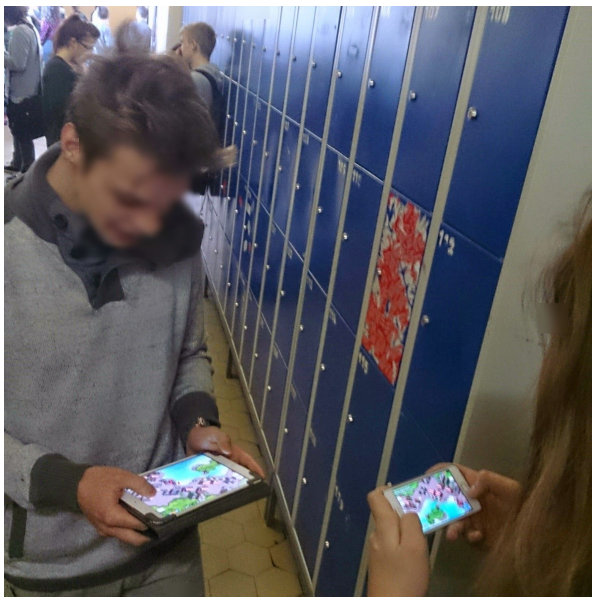
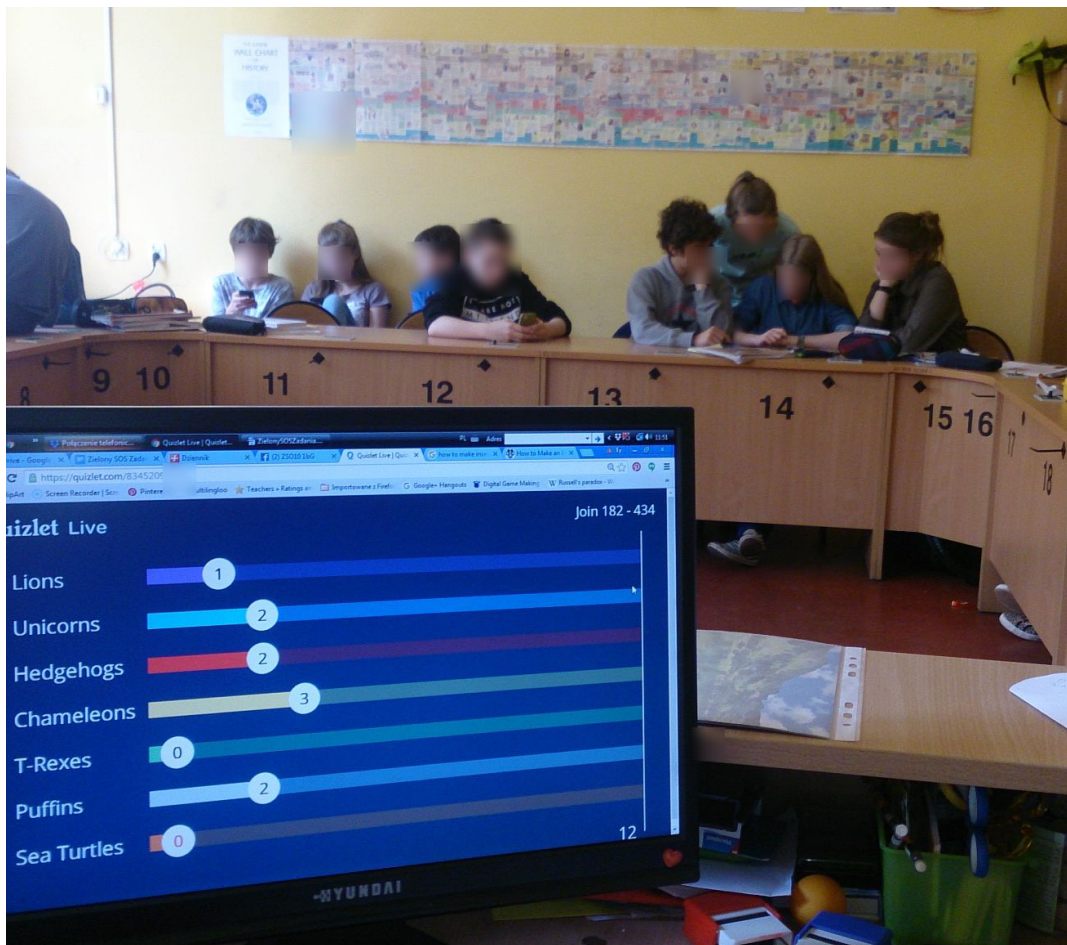


CZĘŚĆ 2
EDUKACJA MOBILNA,
CZYLI JAKA?

MODELE PRACY ZE SMARTFONEM

- W KLASIE (NA TERENIE SZKOŁY)
- ZDALNIE (Z DOMU)
- W TERENIE (POZA DOMEM)





DOBRE PRAKTYKI

SMARTFON W KLASIE



ZBIERANIE
INFORMACJI ZWROTNEJ,
NP. PADLET



KOMUNIKACJA,
NP. MESSENGER



WSPÓŁPRACA
W CHMURZE,
NP. DOKUMENTY
GOOGLE



CYFROWE
PODCHODY (QR)



ESCAPE ROOM



INNE, JAKIE?



SMARTFON W DOMU – LEKCJE ZDALNE



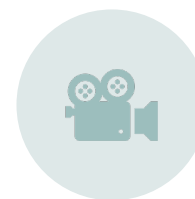
DOŁĄCZANIE DO
LEKCJI
(AUDIO/WIDEO)



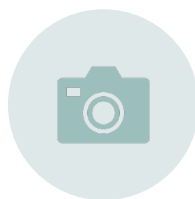
QUIZY,
NP. KAHOOT



KOMUNIKACJA,
NP. APLIKACJA
DZIENNICZEK,
MESSENGER



NAGRYWANIE
ZADANIA
DOMOWEGO,
NP. FILMIK NA WF



ZDJĘCIA ZADAŃ
DOMOWYCH, PRAC
PROJEKTOWYCH



INNE, JAKIE?



SMARTFON W TERENIE



PROJEKTY
EDUKACYJNE



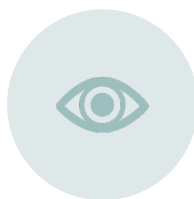
GRY MIEJSKIE



BADANIA OKOLICY



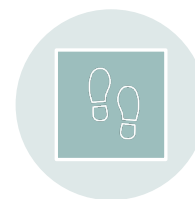
WYWIADY



OBSERWACJE
PRZYRODY



EKSPERYMENTY
NAUKOWE



PODCHODY



NEARPOD
JOIN.NEARPOD.COM

Czy/jak Ty wykorzystujesz smartfon
uczniów?

CZĘŚĆ 3
SMARTFON W TERENIE

SMARTFON + WIFI/LTG = SZKOŁA WSZĘDZIE



DOBRE PRAKTYKI (1)



Wykład "na spacerująco"

Autor: profesor Stanisław Czachorowski

Nauczyciel pełni rolę audio-przewodnika, opowiada/wykłada lekcję (na żywo lub z nagrania mp3) a uczniowie spacerują (chodzą z rodzicami) i słuchają.

"Do tej pory moje wykłady bazowały na obrazach i schematach - mało tekstu głównie ilustracje. A w takiej formie to musi być bardziej jak podcast lub audycja radiowa. Jestem wzrokowcem o słabej dykcji i niezbyt atrakcyjnej barwie głosu, więc muszę zupełnie inaczej przygotować cały wykład i elementami interaktywnymi: studenci będą robili w trakcie wykładowego spaceru zdjęcia. Jest jeszcze kwestia bezpieczeństwa - żeby patrząc w smartfon nie wpadli pod samochód. Jak będzie cieplej, to będą mogli usiąść na ławeczce w parku."

Potrzebne:

- Smartfon ze słuchawkami
- Komunikator lub nagranie audio
- Aplikacje: Messenger, Discord, Teams, dyktafon



DOBRE PRAKTYKI (2)

Gra miejska

Autorka: Mariola Kosztołowicz

„Tylko od pomysłowości nauczyciela zależy, na ile ciekawą grę przygotuje dla swoich uczniów. Taką grę możemy zlokalizować na placu szkolnym, w budynku szkolnym, na jednym piętrze lub w jednej sali lekcyjnej. Możemy za jej pomocą powtórzyć i utrwalić materiał przed sprawdzianem, doskonalić już nabyte umiejętności, wykorzystać ją do poznawania nowej wiedzy i zbudowania nowych umiejętności, a nawet do przygotowania atrakcyjnej pracy domowej. Aplikacja daje również możliwość przygotowania zajęć metodą odwróconej lekcji.”

<https://czasopismomatematyka.pl/artukul/actionbound-na-lekcjach-matematyki>

Potrzebne:

- Smartfon ze słuchawkami
- Aplikacja: Actionbound lub Goosechase



DOBRE PRAKTYKI (3)



Nauczycielka na wideo/odwrócona lekcja

Autorka: Agnieszka Bilka

Lekcję w formie wykładu z prezentacją nauczyciel/nauczycielka może nagrać wcześniej i przed zajęciami lub w trakcie udostępnić uczniom za pomocą linku lub na wspólnym dysku.

<https://prezi.com/v/u7jfvxsyxsze/grammar-for-matura-15/?preview=1>

Potrzebne:

Nauczyciel/nauczycielka:

- Program: Prezi Video, Canva Recording Studio, Flipgrid

Uczeń/uczennica:

- Smartfon ze słuchawkami
- Aplikacja: Flipgrid



DOBRE PRAKTYKI (4)

Slajdy pod kontrolą

Autorka: Marta Florkiewicz-Borkowska

Nauczyciel/nauczycielka prowadzi lekcję w oparciu o prezentację. Uczniowie dołączają do prezentacji na swoich smartfonach i wykonują zadania zaplanowane w prezentacji przez nauczyciela/nauczycielkę, np. zadania testowe wielokrotnego wyboru, dopasowywanie par, rysunkowe i inne.

Potrzebne:

Uczeń/uczennica:

- Smartfon z dostępem do internetu
- Opcjonalnie: słuchawki
- Przeglądarka internetowa, np. Chrome

Nauczyciel/nauczycielka:

- Konto w serwisie nearpod.com



NEARPOD
JOIN.NEARPOD.COM

Połącz w pary

**SMARTFON:ENTER.
PROJEKT EDUKACYJNY
W 5 KROKACH**

GOOSECHASE.COM/EDU/

The image shows a screenshot of the Goose Chase Edu website and its mobile app interface. The website header includes the logo 'goosechase edu' and navigation links: 'HOW IT WORKS', 'GAME LIBRARY', 'PRICING', 'SIGN UP', and 'LOG IN'. The main heading reads 'Educational Scavenger Hunts for the 21st Century'. Below this, a paragraph states: 'Blend together the tried-and-true fun of scavenger hunts with mobile technology and create a learning experience like no other.' Two buttons are present: 'SIGN UP FREE' and 'LEARN MORE'. The mobile app interface, shown on a hand holding a smartphone, displays a 'Theater Museum Trip!' mission with a list of tasks: 'Steel Character' (600 pts), 'Program Trivia' (500 pts), 'Climax!' (500 pts), 'Curtains in the 1960s' (400 pts), and 'Lunch Time' (100 pts). Each task includes a brief description and a right-pointing arrow. The app's bottom navigation bar includes 'Missions', 'Feed', 'Bookings', and 'My Team'.

goosechase edu HOW IT WORKS GAME LIBRARY PRICING SIGN UP LOG IN

Educational Scavenger Hunts for the 21st Century

Blend together the tried-and-true fun of scavenger hunts with mobile technology and create a learning experience like no other.

[SIGN UP FREE](#) or [LEARN MORE](#)

Theater Museum Trip!

- Steel Character** 600 pts
Snap a photo with the steel character from today's per... >
- Program Trivia** 500 pts
Read through the production program. Take a photo of the... >
- Climax!** 500 pts
What was the climax of the play? As a team, compose a... >
- Curtains in the 1960s** 400 pts
Visit the 1960s history room off of the theater lobby. Take a t... >
- Lunch Time** 100 pts
Check in at our meeting spot >

Missions Feed Bookings My Team

Perfect for your Application

Build your game from scratch or customize one from our library.

KROK 1. WŁĄCZ TŁUMACZĄ W PRZEGLĄDARCE

goosechase.com/edu/

Confluence | Highlights - Futur... | HEALTHCARE boa... | #MRI - Healthcare... | GDPR - Sprzeciwi... | Inc

angielski | polski | X

Google Translate

goosechase edu | JAK TO DZIAŁA | BIBLIOTEKA GRY | ZALOGUJ SIĘ

Edukacyjne polowania na padlinożerców XXI wieku

Połącz wypróbowaną i prawdziwą radość z polowań na padlinożerców z technologią mobilną i stwórz wyjątkowe doświadczenie edukacyjne.

[ZAREJSTRUJ SIĘ ZA DARMO](#) lub [UCZ SIĘ WIĘCEJ](#)

Theater Museum Trip!

- Steel Character** 600 pts
Snap a photo with the steel character from today's per...
- Program Trivia** 500 pts
Read through the production program. Take a photo of the...
- Climax!** 500 pts
What was the climax of the play? As a team, compose a...
- Curtains in the 1960s** 400 pts
Visit the 1960s history room off of the theater lobby. Take a L...
- Lunch Time** 100 pts
Check in at our meeting spot

Idealny do Twojej aplikacji

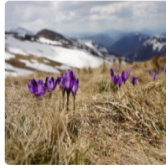
Zbuduj swoją grę od podstaw lub dostosuj ją z naszej biblioteki .



KROK 2. UTWÓRZ NOWĄ GRĘ

Informacje o grze

OBRAZ GRY



[ZAŁADUJ OBRAZEK](#)

Obraz powinien być kwadratowy i mieć format .png, .jpg lub .bmp .

NAZWA GRY

13 / 60 Postacie

OPIS GRY

51 / 200 Postacie

LOKALIZACJA GRY (OPCJONALNIE)

HASŁO DO GRY (OPCJONALNIE)




KROK 3. DODAJ NOWĄ MISJĘ

Misje

DODAJ MISJĘ DO LISTY

LISTA MISJI BANKI MISJI MOJE POPRZEDNIE MISJE

Szukaj misji

 NAZWA MISJI WARTOŚĆ PUNKTU



Zdjęcia wiosny 10 punktów


0 / 100 Postacie


OPIS MISJI


Znajdź oznaki wiosny w swojej okolicy, zrób zdjęcia i dodaj w aplikacji.

0 / 2000 znaków

 DOŁĄCZ OBRAZ  DOŁĄCZ ŁĄCZE ZAAWANSOWANE USTAWIENIA

 WYŚWIETLANE W FEED DOSTĘPNY

Zaakceptowane zgłoszenia
Wybierz dowody, które mogą przedłożyć uczestnicy.  ZDJĘCIA I FILMY

Źródła zgłoszeń
Wybierz źródła, z których uczestnicy mogą przechwytywać swoje zgłoszenia.  TYLKO PRZECHWYTYWANIE NA ŻYWO

Dodaj automatyzację
Zaplanuj zmianę statusu misji dla wszystkich uczestników. DODAJ AUTOMATYZACJĘ



KROK 4. URUCHOM GRĘ

goosechase edu
Menedżer gier

Oznaki wiosny

WERSJA ROBOCZA

Rodzaj gry
Educator Basic

AKTUALIZACJA

MOJE GRY

Ustawiać

- INFORMACJE O GRZE
- MISJE
- SKRYPT GRY
- BRANDING
- UCZESTNICZY
- ZACZĄĆ ZAKOŃCZYĆ**

W grze

- KANAŁ AKTYWNOŚCI
- LEADERBOARD
- ZGŁOSZENIA

Raportowanie Beta

- DESKA ROZDZIELCZA

Zacząć zakończyć

Rozpocznij grę jednym kliknięciem przycisku lub zaplanuj, aby gra zaczęła się automatycznie w pewnym momencie w przyszłości.

Limit uczestników w grze
Ta gra jest obecnie ograniczona do 5 drużyn. Jeśli potrzebujesz więcej, [zaktualizuj](#) grę.

Tryb Start & Stop

Podręcznik Automatyczny

TRWANIE

np. „1 godzina, 30 min” lub „7 dni”

URUCHOMIĆ GRĘ

Podręcznik: Kliknięcie „Rozpocznij grę” zwalnia misje, które zespoły mogą zobaczyć w aplikacjach. Misje można wykonywać tak długo, jak długo gra jest aktywna.

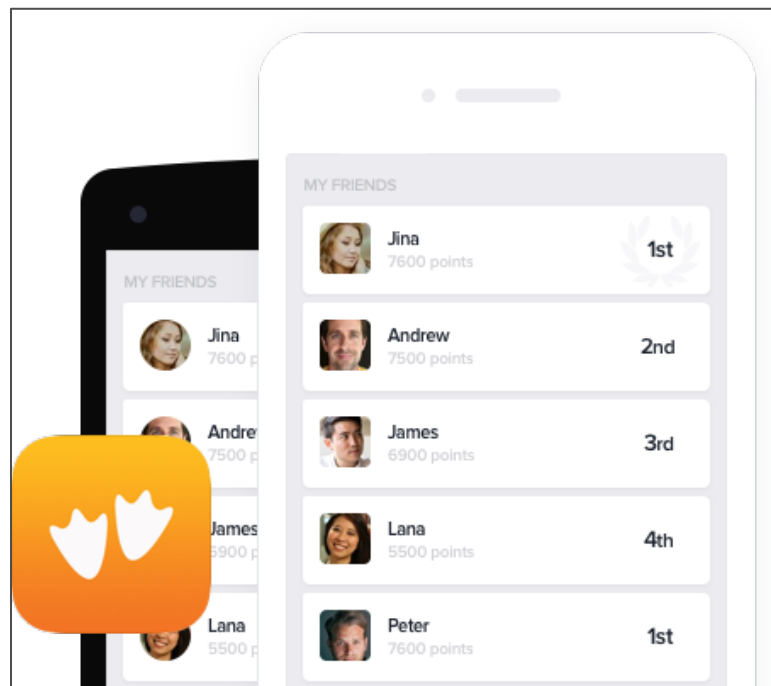
Czas trwania: jak długo będzie działał gra.

Gry zaplanowane i na żywo

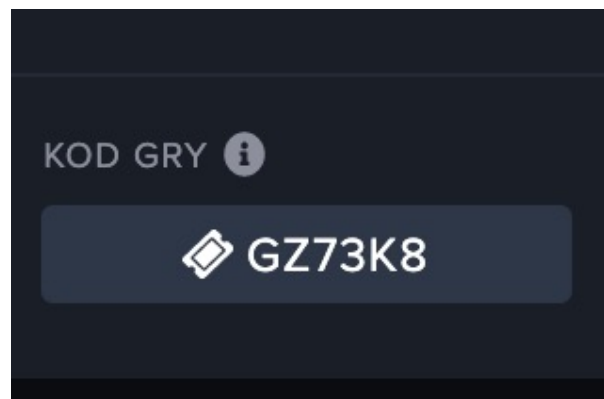
Nazwa	Rodzaj gry	Status	Data rozpoczęcia	Data końcowa
Na Twoim koncie nie ma gier, które są obecnie na żywo lub które mają zostać uruchomione.				

Daty rozpoczęcia i zakończenia są oparte na Twojej bieżącej strefie czasowej.





KROK 5. ZAPROŚ UCZNIÓW DO ZABAWY



NEARPOD
JOIN.NEARPOD.COM

Twój pomysł na projekt

WIĘCEJ APLIKACJI: TUTORIAL „LEKCJA W KLASIE I W TERENIE ZE SMARTFONEM”

The screenshot shows the Lekcja:Enter platform interface. At the top, there is a navigation bar with icons for Home, Szkolenia, Materiały (highlighted), Inspiracje, Scenariusze, Lekcje obserwowane, Forum, Ankiety, FAQ, and Wiadomości. Below the navigation bar, a user is logged in as 'Nauczycielka /'. The main content area is titled 'LEKCJA W KLASIE I W TERENIE ZE...' and includes a breadcrumb 'Materiały / Tutoriale'. The main content features a title 'Lekcja w klasie i w terenie ze smartfonem' with a heart icon, a section 'Z materiału dowiesz/nauczysz się:' containing text about smartphone use in education, a list of three apps (Actionbound, Goosechase Edu, Science Journal), and a list of three tools. A right sidebar shows 'TYP MATERIAŁU' as 'Tutorial' and 'AUTOR/AUTORKA' as 'Agnieszka Bilka'.

Jesteś zalogowana na platformie jako: Nauczycielka /

LEKCJA W KLASIE I W TERENIE ZE... Materiały / Tutoriale

Lekcja w klasie i w terenie ze smartfonem

Z materiału dowiesz/nauczysz się:

Niemal każdy dzieciak ma swój smartfon. Może zapomnieć do szkoły długopisu, ale na pewno nie zapomni komórki, a my nauczyciele możemy zrobić z tego użytek. Oto kilka pomysłów na to, jak zamienić smartfon w narzędzie edukacyjne w klasie i w terenie.

Przyjrzyjmy się trzem narzędziom, które kreatywnie wykorzystają smartfon:

- **Actionbound** – to warto znać
- **Goosechase Edu** – użyj w zamian
- A może spróbujesz **Science Journal**?

TYP MATERIAŁU

Tutorial

AUTOR/AUTORKA

Agnieszka Bilka

Zakładka „Materiały”

(a następnie: „Materiały dla nauczycieli 4 grup przedmiotowych” i „Tutoriale”)

Link: https://lekcjaenter.pl/panel/material-online/34/lekcja_w_klasie_i_w_terenie_ze



Lekcja: Enter

Agnieszka Bilska

agnieszka.bilska.73@gmail.com



Lekcja:Enter 

DZIĘKUJEMY!

WWW.LEKCJAENTER.PL



INSTYTUT SPRAW
PUBLICZNYCH 



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

