

EWA FELCZAK jest nauczycielem mianowanym, obecnie wychowawcą klasy II w „Akademii Prymusa” – Niepublicznej Szkole Podstawowej nr 1 im. Leonarda da Vinci w Sochaczewie. W swojej pracy wykorzystuje ocenianie kształtujące oraz kieruje się zasadami Pozytywnej Dyscypliny i Porozumienia Bez Przemocy.

EDYTA KALINOWSKA jest nauczycielem mianowanym, obecnie wychowawcą klasy III i nauczycielem języka angielskiego w „Akademii Prymusa” – Niepublicznej Szkole Podstawowej nr 1 im. Leonarda da Vinci w Sochaczewie. W swojej pracy łączy edukację wczesnoszkolną z językiem angielskim, pracując metodą CLIL.

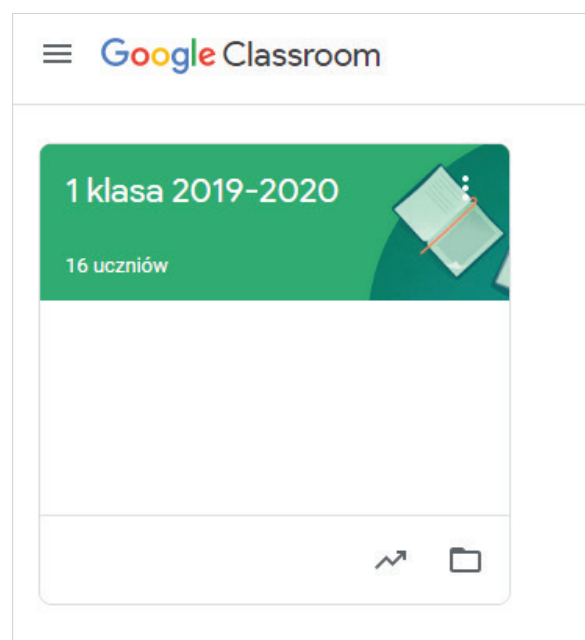


WIRTUALNA TABLICA W WIRTUALNEJ KLASIE – SZKOŁA NICZYM INTERAKTYWNA GRA

EWA FELCZAK • EDYTA KALINOWSKA

CLASSROOM – WIRTUALNA KLASA

Nauczanie zdalne to nowe doświadczenie, z którym przyszło nam się zmierzyć w minionym roku szkolnym. W związku z tym nasiliła się dyskusja dotycząca stosowania różnych narzędzi pomocnych w edukacji na odległość. Każdy z nas stawiał sobie pytanie: które z nich jest funkcjonalne oraz proste w obsłudze zarówno dla nauczycieli, jak i dla uczniów? Zazwyczaj my, nauczyciele, jesteśmy po wielu szkoleniach z technologii informacyjno-komunikacyjnej (TIK) i staramy się podążać za nowościami napływającymi z różnych stron. Jednak tym razem każdy z nas musiał znaleźć takie rozwiązanie, w którym bez problemu mógł odnaleźć się przede wszystkim uczeń. To on został nagle „wyjęty” z klasy szkolnej i z dnia na dzień poinformowany o tym, że nadszedł czas na naukę zdalną. Nie miał



EWA FELCZAK EDYTA KALINOWSKA

czasu na przygotowanie się do tej sytuacji ani zapoznanie się z różnymi aplikacjami wspomagającymi taką edukację. Owszem, w większości przypadków nauczyciele i uczniowie potrafią korzystać z takich narzędzi, jak: Messenger, poczta e-mail, a także dziennik elektroniczny, jednak to nie wystarczy, aby edukacja była w pełni efektywna. Dlatego chcemy podzielić się swoimi doświadczeniami.

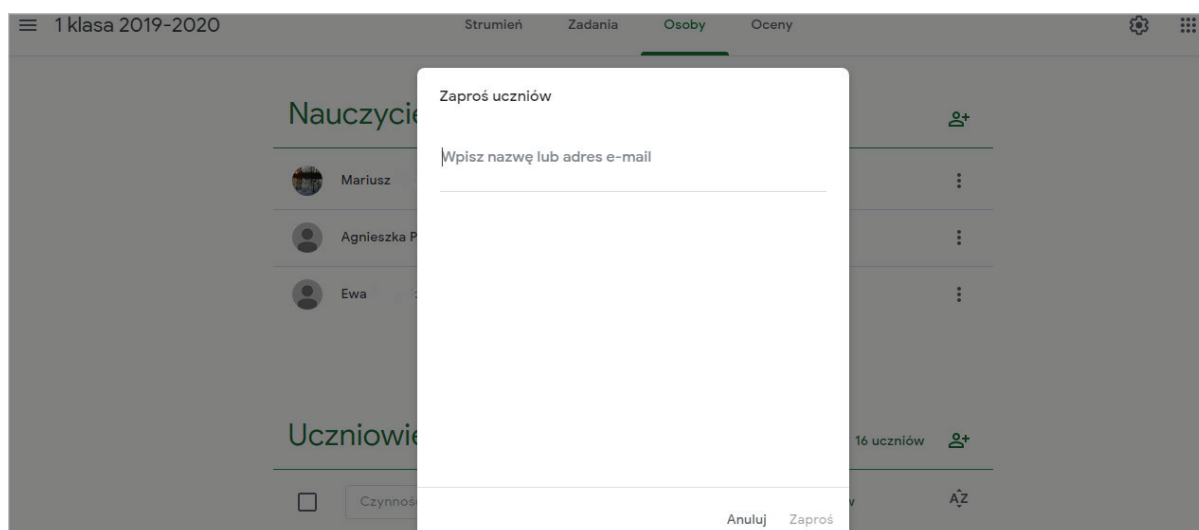
Dzięki temu, że wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnej w naszej szkole nie było nam obce, to wybór najefektywniejszych narzędzi nie był trudnym zadaniem. Postawiliśmy na znane nam i naszym uczniom narzędzie Google Classroom.

Zalety platformy Google Classroom:

- nie wymaga opieki tzw. administratora systemu,
- prosta w obsłudze dla wszystkich użytkowników (nawet dla uczniów pierwszej klasy szkoły podstawowej),
- oferuje efektywne i nowoczesne narzędzia współpracy (znane z Dokumentów Google: edytor tekstu, prezentacje, formularze),
- każda szkoła może uzyskać do niej dostęp – trzeba jednak pamiętać, że jest dostępna w pakiecie edukacyjnym Google tylko dla użytkowników posiadających konta w domenie szkoły, do której został przydzielony,
- platforma dostępna jest również w aplikacji na telefon, tablet,
- daje możliwość kontaktu z uczniem tu i teraz – dodawanie komentarzy na bieżąco do każdego zadania,
- umożliwia stosowanie elementów oceniania kształtującego, jak np. udzielenie informacji zwrotnej, ocena koleżeńska, samoocena,
- pozwala odejść od „kserówek”.

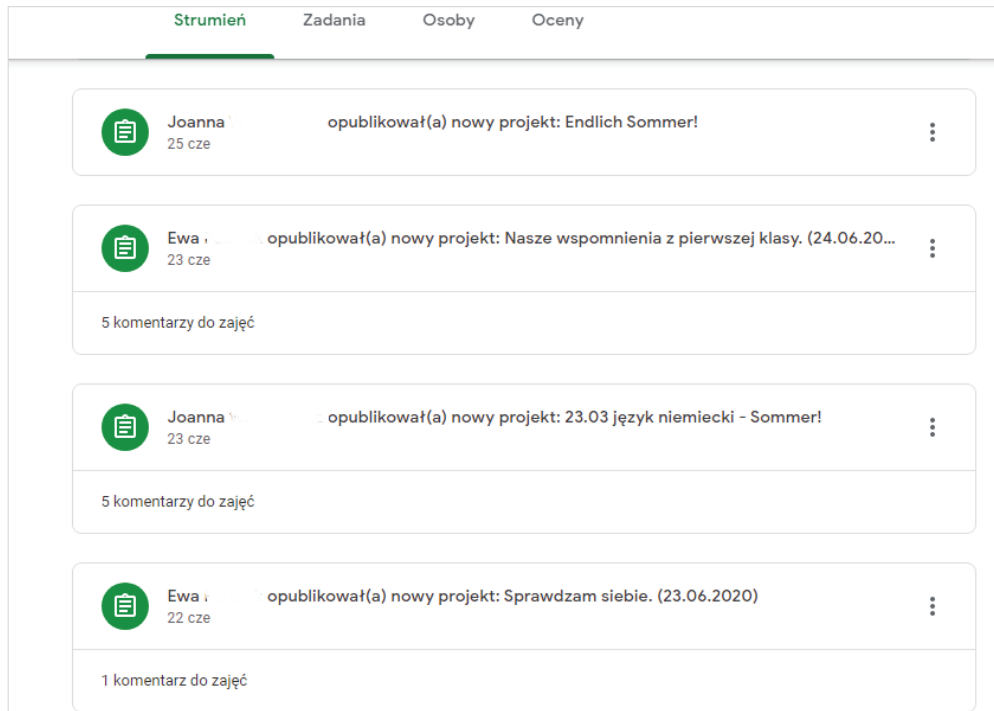
JAK TO DZIAŁA?

Gdy już placówka ma dostęp do pakietu G Suite i w pełni może korzystać z zasobów Google Classroom, należy założyć wirtualną klasę oraz przydzielić do niej uczniów poprzez wpisanie ich adresów e-mail.

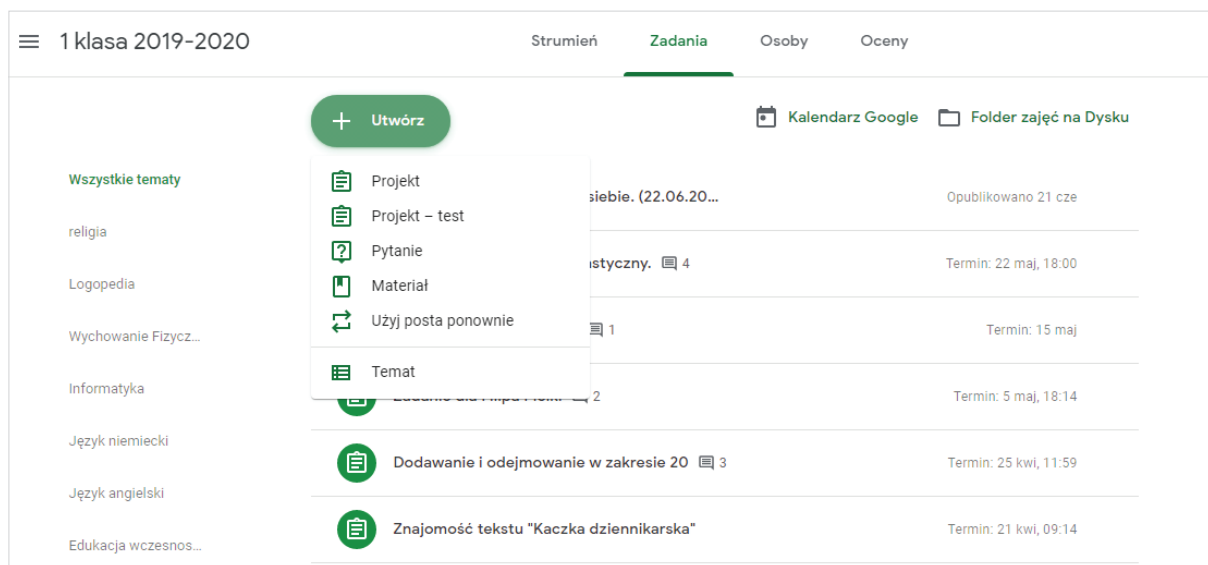


WIRTUALNA TABLICA W WIRTUALNEJ KLASIE – SZKOŁA NICZYM INTERAKTYWNA GRA

Praca w Classroom opiera się na „strumieniu”. To tam pojawiają się wszystkie poczynania nauczycieli, a także uczniów – oni także mają możliwość działania.



Zadania dla uczniów tworzymy w zakładce projekt, w którym zaznacza się: treść zadania, termin realizacji, temat, czyli przedmiot zajęć, oraz można przydzielić automatyczną punktację.



EWA FELCZAK EDYTA KALINOWSKA

Do każdego projektu można dołączać wcześniej wspomniane zasoby Google (dokumenty, prezentacje), a także filmy, zdjęcia oraz linki.

Ewa Felczak opublikował(a) nowy projekt: Nie daj się chorobie. (04.05.2020)

Opublikowano 3 maj (Edytowano 11:51)

Cel: Wiem jak mogę zapobiec chorobie.
Kryteria sukcesu:

- umiem odpowiedzieć na pytania dotyczące wysłuchanego tekstu,
- potrafię ułożyć w odpowiedniej kolejności plan wydarzeń,
- prawidłowo zapisuję dwuznak ch, Ch,
- umiem napisać rady jak należy ustrzec się choroby,
- czytam ze zrozumieniem.

1. Wysłuchaj opowiadania "Deszczowe przygody".
2. Odpowiedz na pytania dotyczące wysłuchanego tekstu.
3. Ułóż w odpowiedniej kolejności plan wydarzeń - gra na wordwellnet.
4. Przeczytaj tekst z podręcznika ze str. 90-91
5. Wykonaj ćwiczenia "Na tropach alfabetu" ze str. 84 i 85.

9 Oddanych **7** przypisanych

Deszczowe przygody..m4a
Audio

Deszczowe przygody
Formularze Google

Podręcznik Radosne odk...
<http://online.fliphtml5.com/c...>

Ćwiczenia Na tropach alf...
<http://online.fliphtml5.com/c...>

Ćwiczenia Na tropach alf...
<http://online.fliphtml5.com/c...>

Plan wydarzeń - Deszczo...
<https://wordwall.net/pl/resou...>

Nauczyciele mają możliwość planowania swojej pracy. Możemy od razu wstawić naszą lekcję albo zaplanować nasze działania na najbliższy czas i ustawić datę oraz godzinę pojawienia się zadań na strumieniu.

Bardzo przydatną funkcją dostępną w Google Classroom jest możliwość tworzenia dokumentów, prezentacji, arkuszy, rysunków i formularzy. Możemy w nich tworzyć wspólne projekty i mieć

wgląd w to, co robią uczniowie. Mamy tu również możliwość przekazywania natychmiastowej informacji zwrotnej, dzięki której możemy pokierować uczniów w ich działaniach.

Testy możemy oznaczać jako testy punktowane, po wykonaniu których uczniowie natychmiast widzą swoje wyniki i wskazówki, co należy poprawić. Nauczyciele zaś mają zestawienie wyników, co jest przydatne w śledzeniu postępów wszystkich uczniów.

Projekt Zadaj

Tytuł

Instrukcje (opcjonalnie)

Dodaj **+ Utwórz**

- Dokumenty
- Prezentacje
- Arkusze
- Rysunki
- Formularze

Dla:

1 klasa 2019... Wszyscy ucz...

Punkty

100

Termin

Brak terminu

Temat

Brak tematu

Ocena cząstkowa

+ Ocena cząstkowa

WIRTUALNA TABLICA W WIRTUALNEJ KLASIE – SZKOŁA NICZYM INTERAKTYWNA GRA

Pytania Odpowiedzi **14** Suma punktów: 11

10 z 11 punktów Ocena została opublikowana 14 maj 13:49 [Udostępnij wynik](#)

Rozwiązywanie zadań tekstowych

Kryteria sukcesu:
- zapisuje działanie do zadania,
- prawidłowo zapisuje odpowiedzi do zadanego pytania: pamiętam o wielkiej literze na początku zdania i kropce na końcu.

***Wymagane**

✓ Kuba i Tymon grali w piłkę nożną. Tymon strzelił 16 bramek, a Kuba o 7 mniej. Ile bramek strzelił Kuba? * 2 / 2

16-7=9 Kuba strzelił 9 bramek.

Dodaj własną opinię

✓ Maja i Andriana piekły babeczki. Razem upiekły 20 babeczek. Maja upiekła 9. Ile babeczek upiekła Andriana? * 2 / 2

20-9=11 Adrianna upiekła 11 babeczek.

Pytania Odpowiedzi **14** Suma punktów: 0

13

Dodaj własną opinię



Ilu patyczków potrzebujecie, aby zbudować kwadrat i prostokąt? * 1 / 0

10

Dodaj własną opinię

Ile patyczków potrzebujecie, aby zbudować trójkąt i kwadrat? * 0 / 0

8

Indywidualna opinia  

Andrianko ułóż te figury i policz ile patyczków użyłaś.

EWA FELCZAK
EDYTA KALINOWSKA

17 odpowiedzi + ⋮

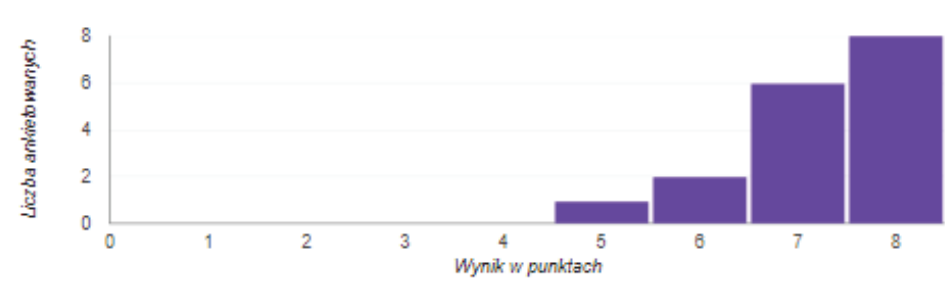
Akceptowanie odpowiedzi

Podsumowanie Pytanie Pojedynczo

Statystyki

| | | |
|-----------------------|--------------------|-------------------|
| Średnio 7,24/8 pkt | Mediana 7/8 pkt | Zakres 5-8 pkt |
|-----------------------|--------------------|-------------------|

Rozkład wszystkich punktów



| Wynik w punktach | Liczba ankietowanych |
|------------------|----------------------|
| 5 | 1 |
| 6 | 2 |
| 7 | 6 |
| 8 | 8 |

Poradzić sobie ze złością. ☆ Udostępnij

Plik Edytuj Widok Wstaw Formatuj Narzędzia Dodatki Pomoc Pokaż nowe zmiany

100% Zwykły tekst Caveat 18 B I U A Edytowanie

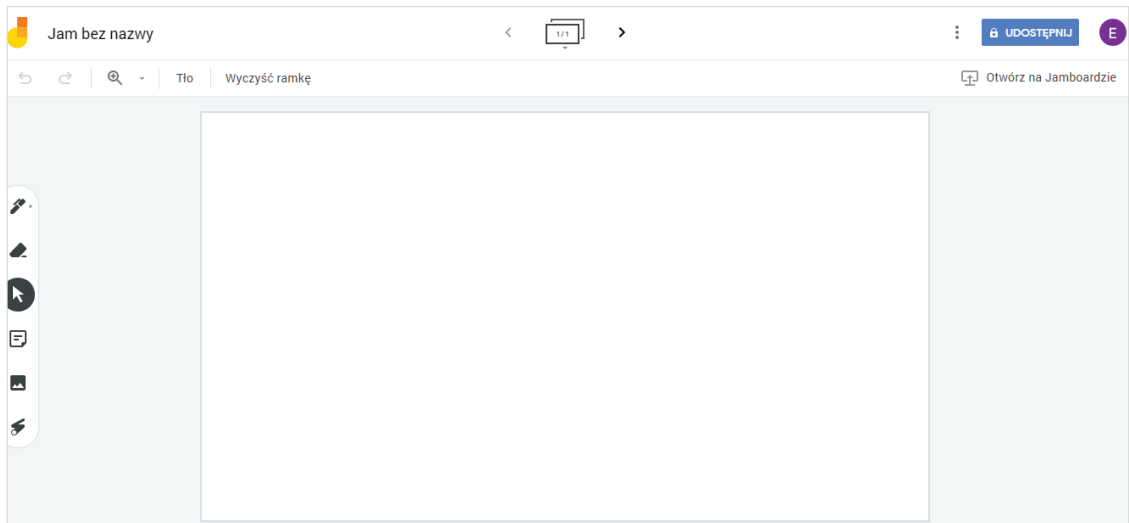
- ★ Gdy jestem zła, to liczę do dziesięciu i czekam, aż złość mi przejdzie. (Ewa)
- ★ Jak w klasie jest głośno to proszę panią, abym mogła wyjść. (Adrianka)
- ★ kiedy się innych coś lub ktoś jest zły to go pocieszam (Natalia)
- ★ Kiedy jestem zły to idę tam gdzie nie ma dzieci i dorosłych albo przytulam się do mamy lub taty. (Oluś)
- ★ Kiedy jestem zły to wychodzę na dwór i jeżdżę na rowerze (Mateusz)

★ **Pomyśleć o czymś innym. (Filipek)** 😞 😊 👍

WIRTUALNA TABLICA W WIRTUALNEJ KLASIE – SZKOŁA NICZYM INTERAKTYWNA GRA

JAMBOARD – WIRTUALNA TABLICA

Kolejnym krokiem w budowaniu współpracy z uczniami „na żywo” była zamiana tablicy klasowej na wirtualną. Było to możliwe dzięki aplikacji zaproponowanej przez Google, czyli wirtualnej tablicy Jamboard.

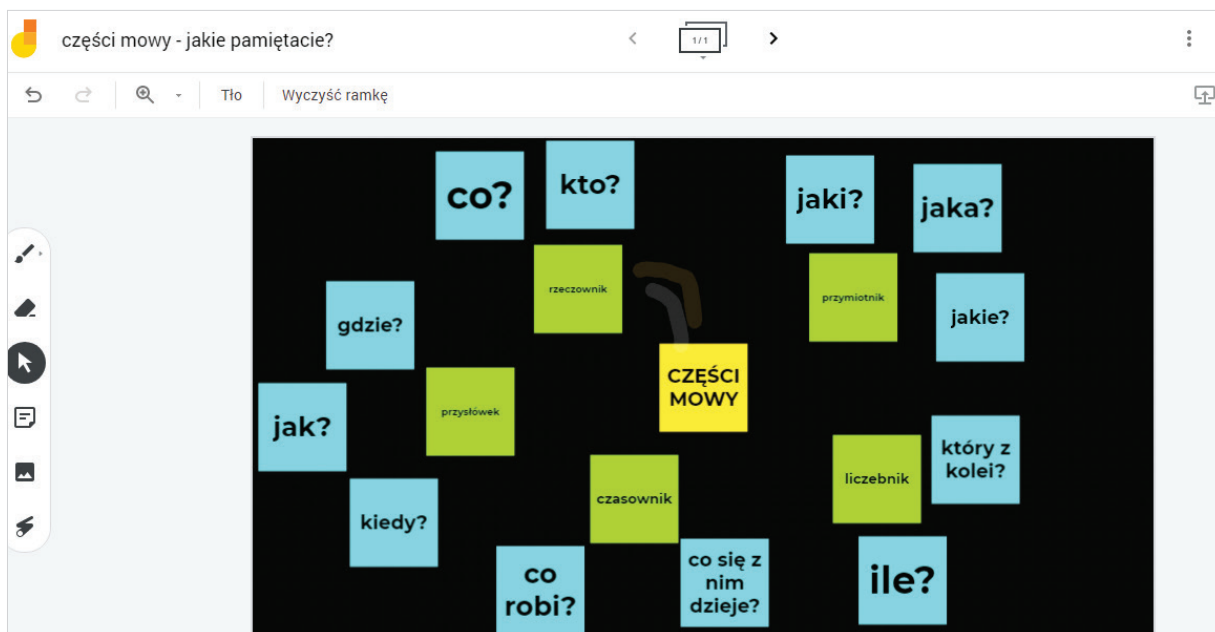


Pozwala ona na współpracę nauczyciel – uczeń w tym samym czasie. Dzięki Google Classroom można przygotowaną tablicę udostępnić wszystkim uczniom tak, aby pracować na niej wspólnie (pracuje wtedy nawet cała klasa) albo utworzyć kopię dla każdego ucznia tak, aby każdy pracował na niej indywidualnie, nie podglądając tablic innych osób.

Z własnego doświadczenia mamy jedną radę: jeśli dopiero zaczynamy z uczniami pracę na tablicy

Jamboard, to utwórzmy każdemu jego własną tablicę, żeby mógł się z nią zapoznać, zobaczyć, jakie możliwości oferuje, czym możemy pisać, jak dodawać tekst oraz obraz. Pamiętajmy nasze początki, gdy radość pisania, zaznaczania na kolorowo wzięta górę nad współpracą grupową. Cóż, twórczy chaos też jest czasami potrzebny! Później było już z górki, każdy pilnował swojej kolejności, dodawał coś tylko wtedy, gdy ustalił to z właścicielem tablicy.



EWA FELCZAK
EDYTA KALINOWSKA

Wykorzystaliśmy zatem tablicę do:

- prac grupowych,
- wspólnego tworzenia map myśli,
- rozwiązywania i wyjaśniania zadań w czasie rzeczywistym,
- podsumowania rozdziału,
- wyrażenia swojej opinii, uzasadnienia jej.

Jamboard rewelacyjnie sprawdził się w trakcie korzystania z Google Classroom zarówno na lekcjach edukacji wczesnoszkolnej, jak i języka angielskiego.

Dzięki wirtualnej tablicy łatwiej jest wyjaśnić klasie omawiane zagadnienia. Wszystko, co piszemy na tablicy, jest widoczne dla uczniów w czasie rzeczywistym, możemy to na bieżąco omówić, odpowiedzieć na pytania uczniów w chwili, kiedy pojawią się jakiegokolwiek wątpliwości.

Co więcej, możemy wizualizować przedstawione treści, ponieważ Jamboard umożliwia przesyłanie plików graficznych. Natychmiast też możemy udzielić uczniowi informacji zwrotnej, ponieważ śledzimy tu i teraz wykonywane przez niego zadanie. Omówienie sposobu wykonania zadania przez ucznia w czasie rzeczywistym

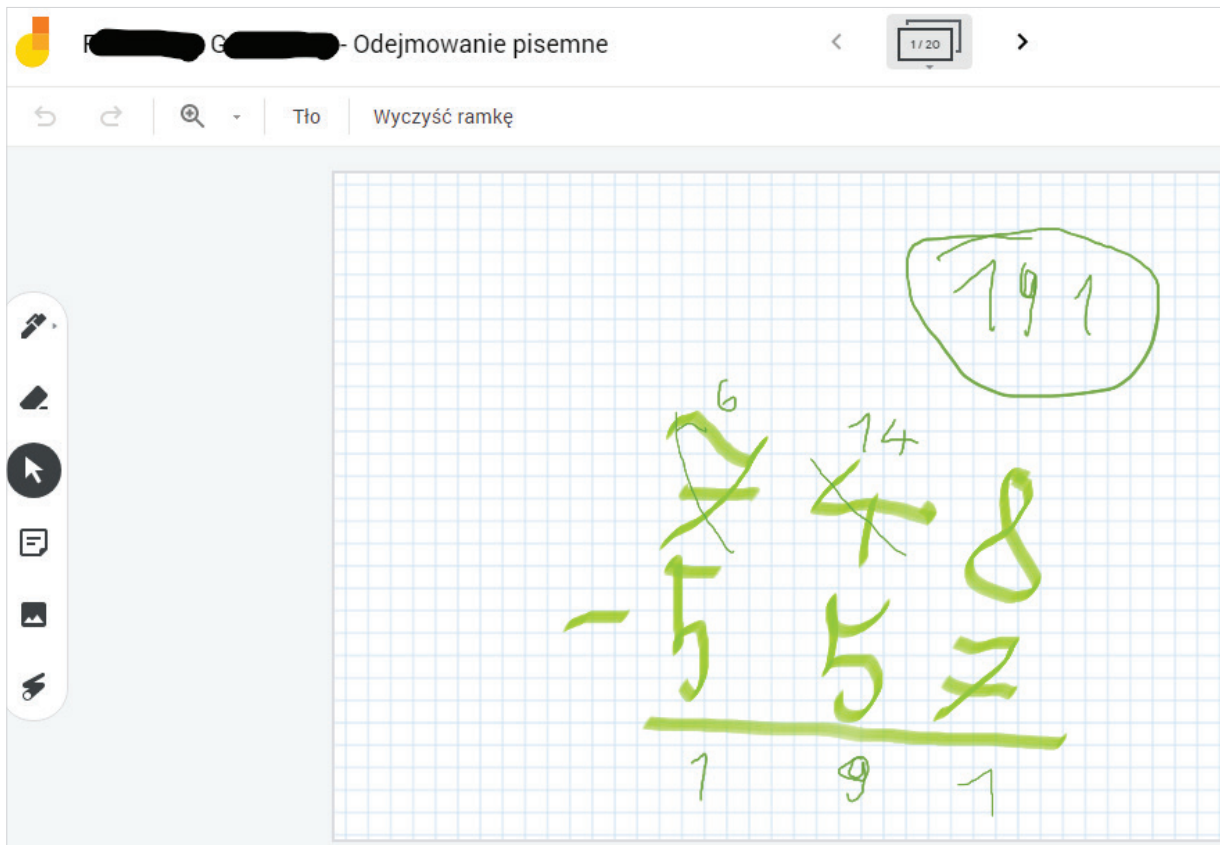
pozwała sprawdzić, czy każdy rozumie to, co robi, czy wie, skąd np. w dodawaniu lub odejmowaniu pisemnym biorą się poszczególne liczby, jak to jest z tym całym „pożyczaniem”.

Pomocną funkcją Google Jamboard jest możliwość pobierania zawartości stworzonej samodzielnie tablicy jako plik pdf. Warto też wspomnieć, że aplikacja dostępna jest w języku polskim.

Opisane przez nas narzędzia były bardzo pomocne w tym trudnym dla wszystkich czasie, jednak nie były one w stanie zastąpić bardzo ważnego elementu w nauczaniu, jakim jest relacja „twarzą w twarz”. Dlatego korzystaliśmy również z takich aplikacji jak Meet oraz Zoom, na których codziennie, według wcześniej ustalonego planu lekcji, prowadziliśmy zajęcia „na żywo”. Dzięki temu mogliśmy wytłumaczyć uczniom niezrozumiałe kwestie, przeprowadzić godzinę wychowawczą, wyjaśniać pojawiające się problemy, a przede wszystkim wspierać się.

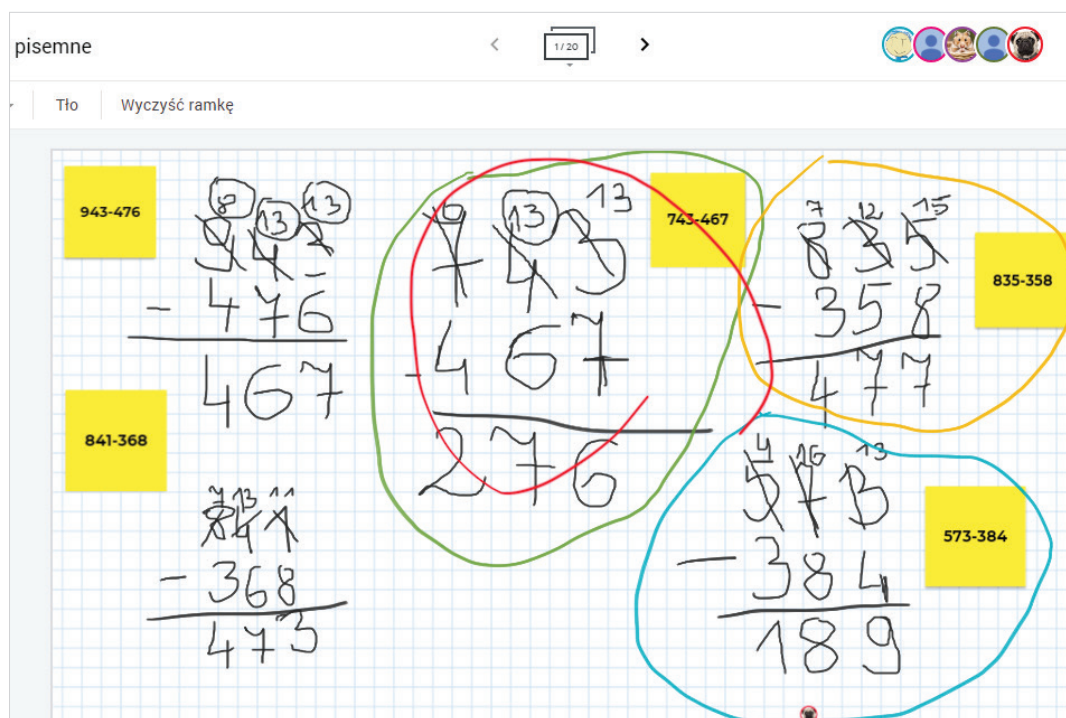
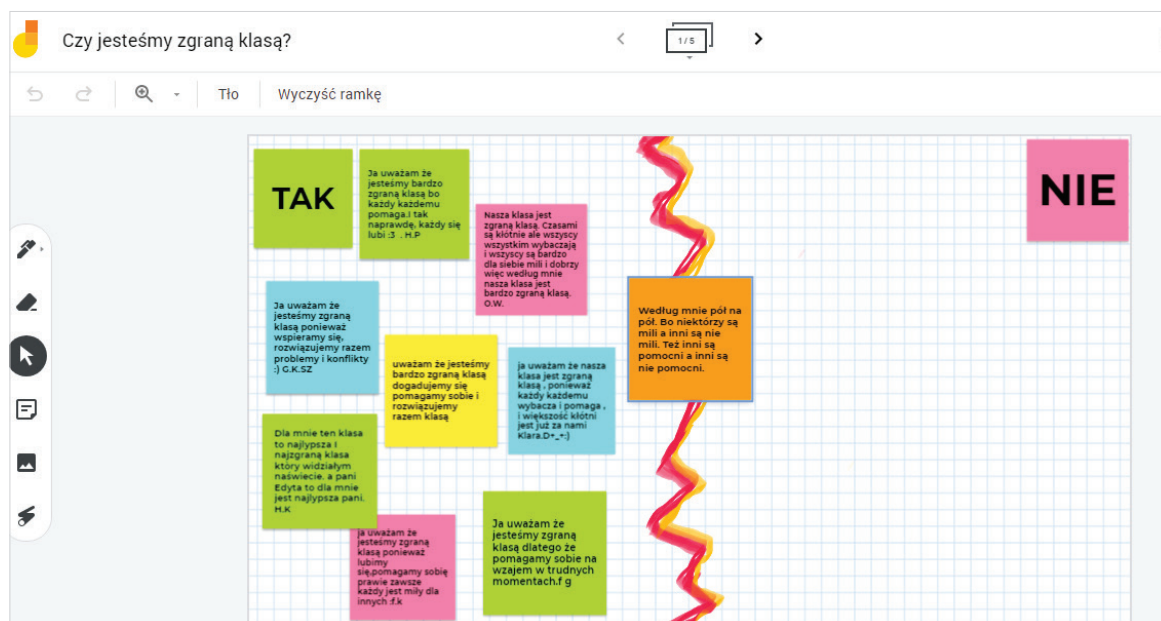
Myśliliśmy, że ten czas był lekcją nie tylko dla uczniów, ale także dla nas – nauczycieli. Już teraz wiemy, że chcemy iść o krok dalej i planujemy wdrożyć w naszej szkole hybrydowy system nauczania. Podsumowując nasze dotychczasowe

WIRTUALNA TABLICA W WIRTUALNEJ KLASIE – SZKOŁA NICZYM INTERAKTYWNA GRA



doświadczenia, wiemy, że jest to edukacji bardzo potrzebne. Okazało się, że wielu uczniów w zaciśnięciu domu mogło rozwinąć swój potencjał, który w szkole do tej pory był niedostrzeżony. Dzięki

samodzielnej pracy zauważyli, jak dużo w uczeniu się zależy właśnie od nich. Sami uwierzyli we własne możliwości, zaczęli badać i odkrywać to, co było dla nich nieznanne. Część z nich z pomocą

EWA FELCZAK
EDYTA KALINOWSKA

nauczyciela, część samodzielnie – bo tak im było lepiej. Nauczyciel okazał się przewodnikiem w tej drodze, a przecież zawsze o to nam chodziło. Na pewno dalej będziemy korzystać z Google Classroom, planujemy wstawiać codziennie zadania, które będziemy realizować w szkole, dawać uczniom wskazówki do rozwijania swoich możliwości,

a także szansę na pokazanie nam tego, co udało im się osiągnąć również w domu. Mamy nadzieję, że ułatwi to uczniom nadrobienie zaległości spowodowanych przez nieobecność i pozwoli być na bieżąco z realizowanym materiałem. Zależy nam na tym, by utrzymać to, co zyskaliśmy dzięki zdalnemu nauczaniu. ●



Już wkrótce:

4
4 (59) 2020

ISSN 1896-2521

Meritum

Mazowiecki Kwartalnik Edukacyjny

**EDUKACJA
MOBILNA**



MERITUM 4 (59) 2020

www.meritum.edu.pl

Designed by Freepik