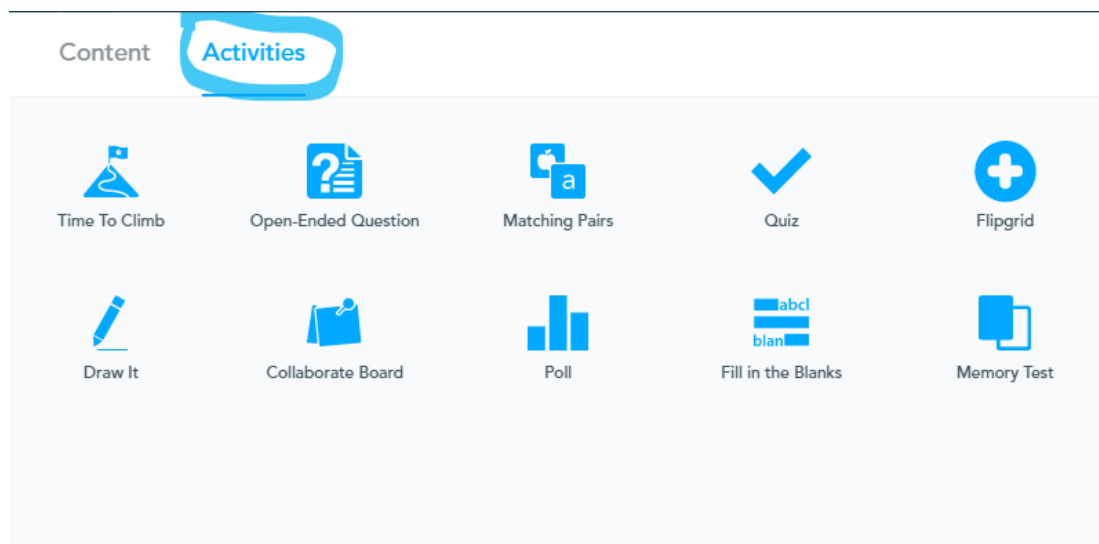


Wzbogacamy narzędziownik: Nearpod

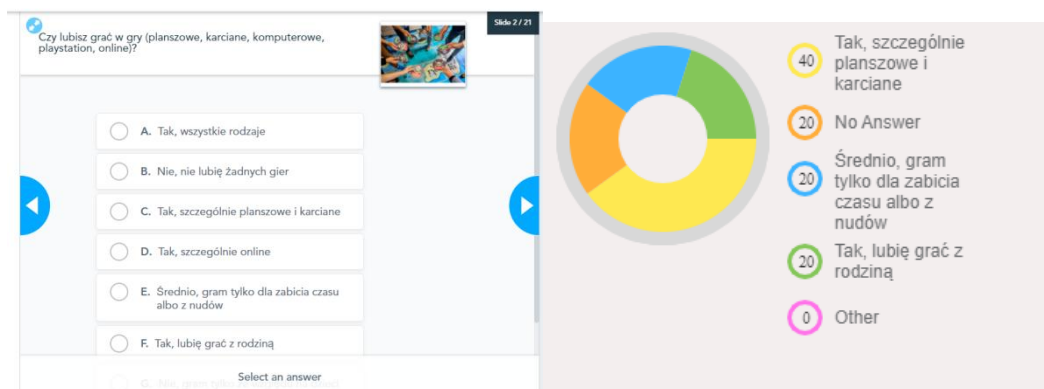
W zeszłym roku w zdalnej edukacji przebojem stało się Genial.ly, genialne narzędzie do prezentacji interaktywnych; w tym roku takim narzędziem, zdobywającym coraz większą popularność wśród nauczycieli, jest Nearpod. Nie proponuję, by porzucić Genial.ly, aplikację ogromnych możliwości, ale chciałabym pokazać, co w Nearpodzie jest równie interesującego i co mnie przekonało do tego, żeby z niego korzystać na co dzień.

Aplikacja jest amerykańska, więc jej największym minusem jest język interfejsu, ale po pokonaniu tej pierwszej przeszkody korzystanie z narzędzia jest intuicyjnie proste. Nearpod jest darmowy i jako taki pozwala na zapisanie w swojej bibliotece prezentacji o pojemności do 100 MB (jedna lekcja interaktywna zazwyczaj ma kilka MB). Najważniejsze zalety tego narzędzia to właśnie prostota, wszechstronność i wielofunkcyjność. Znajdziemy w nim wiele przydatnych opcji. Możemy je wykorzystać jak inne prezentacje slajdów, możemy lekcje w Nearpodzie utworzyć, bazując na swoich slajdach Google czy PowerPoint albo Canvy, ale program umożliwia nam także dodanie zawartości i ćwiczeń, które trudno byłoby znaleźć w tradycyjnych prezentacjach, nawet w Genial.ly.

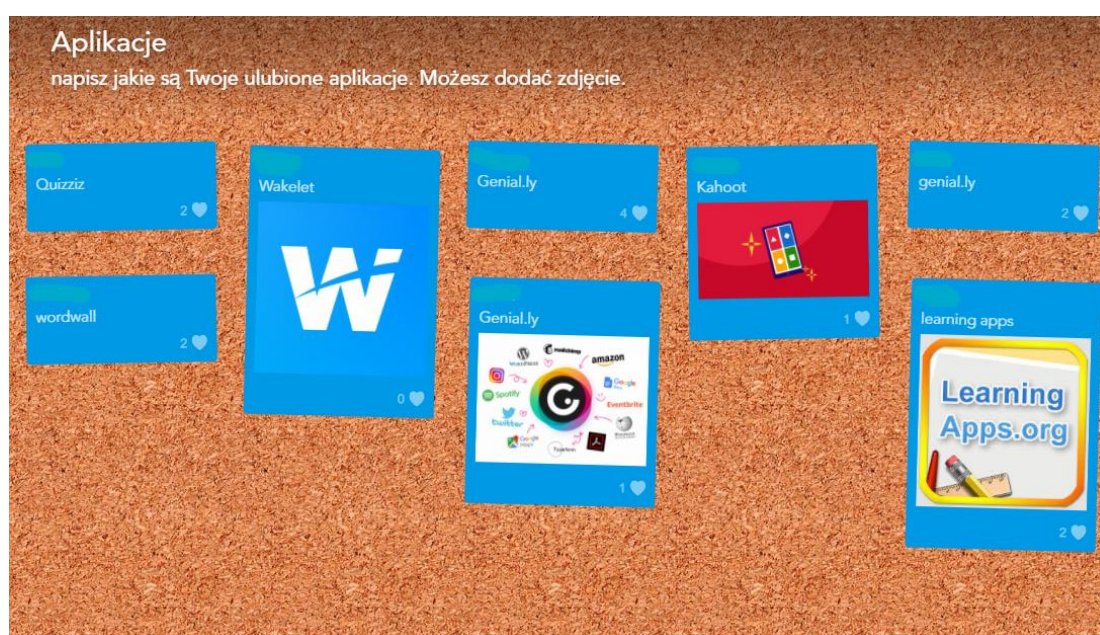
Do najważniejszych aktywności, jakie możemy dodać, należą: sondaże, tablica współpracy, pytania otwarte, quizy, narzędzie do rysowania, dobieranie par, gra Memory, uzupełnianie luk.



Sondaże (*Poll*) możemy wykorzystać do różnego rodzaju pytań dotyczących lekcji, ale także na przykład do zapytania o zainteresowania uczniów, czy ich samopoczucie. Na zrzucie ekranu widzimy pytanie o rodzaje gier, jakie lubią uczniowie na temat grywalizacji i obok wyniki, dostępne na żywo. Uczestnicy lekcji mogą zaznaczyć jedną lub wiele odpowiedzi, a nauczyciel na bieżąco otrzymuje informację w formie graficznej:



Na **tablicy współpracy** (*Collaborate Board*) możemy prosić uczniów o różne wypowiedzi. Mogą być one anonimowe lub nie – nauczyciel ma możliwość ukrywania i pokazywania nazwisk. Wypowiedzi te ukazują się na takiej tablicy jak poniżej w postaci karteczek (mamy kilka wzorów tablic do wyboru), widzimy te wypowiedzi w czasie rzeczywistym i mamy do nich dostęp później, można więc wykorzystać je do gromadzenia materiału, np. do późniejszej wypowiedzi pisemnej czy notatki. Uczniowie mogą zapisywać swój głos w dyskusji, odpowiedź na pytanie, definiować pojęcia. Poza wypowiedzią, mogą też wstawiać zdjęcia. Po wyświetleniu karteczek nauczyciel ma jeszcze możliwość ułożenia ich według liczby polubień lub alfabetycznie.



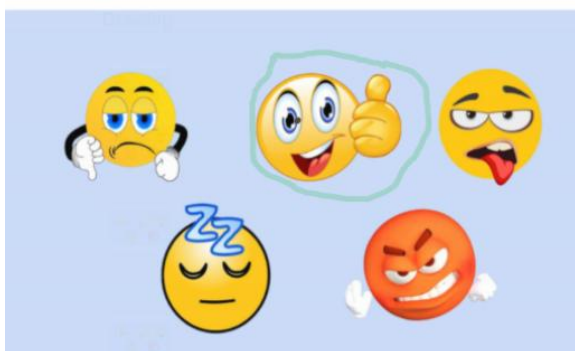
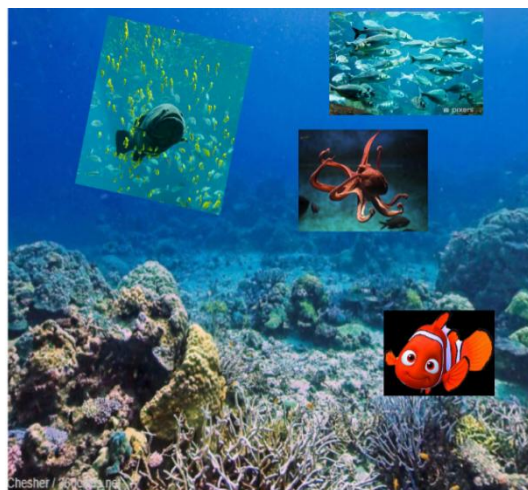
Bardzo angażującym uczniów i mającym wiele zastosowań narzędziem jest **rysowanie** (*Draw It*). Możemy poprosić uczestników naszych zajęć o narysowanie czegoś, np. swojego portretu, bohatera literackiego, symbolu, pojęcia itd. Uczniowie rysują na czystej tablicy, ale mogą też rysować na zamieszczonym przez nauczyciela tle, dodawać zdjęcia i wpisywać tekst

za pomocą prostego narzędzia tekstowego. Mogą odręcznie napisać odpowiedź na pytania, np. wynik działania matematycznego itp. Poniżej kilka przykładów:

- autoportret z wykorzystaniem prostego szablonu;

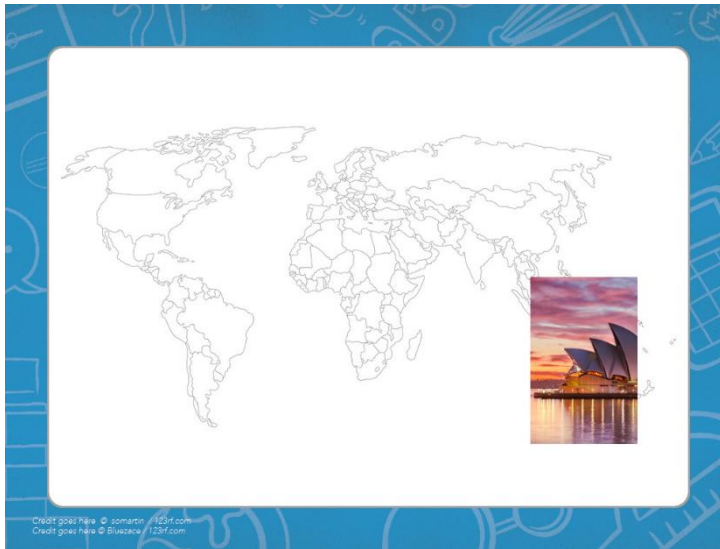


- wstawiony obrazek, zapisany jako zrzut ekranu ze zdjęcia 3D ze zbiorów Nearpoda. Uczniowie mają za zadanie wkleić zdjęcia zwierząt lub narysować zwierzęta, które mogłyby żyć w tym środowisku;



- na zamieszczonym tle z emotikonkami, uczniowie zaznaczają swoje samopoczucie;

- na mapie z biblioteki Nearpoda uczniowie mają za zadanie zaznaczyć, narysować lub wkleić zdjęcie miejsca, które chcieliby odwiedzić;



- ostatni przykład pokazuje rezultat i wniosek z zadania. Przy wykorzystaniu symulacji Phet, uczniowie mają ułożyć dowolną figurę z kwadracików o polu równym 8, po czym robią zdjęcie, wklejają zrzut ekranu w pole rysowania i dopisują za pomocą narzędzia tekstowego wniosek z zadania.



To są, moim zdaniem, najciekawsze narzędzia, które można wykorzystać w wielu kontekstach.

Poza nimi mamy do dyspozycji jeszcze ćwiczenia typu **łączenie par** (*Matching Pairs*), które pozwala nam przygotować dla uczniów np. synonimy, tłumaczenia wyrazów, pary typu obrazek – słowo, definicje – pojęcia, tytuł utworu – bohater itd.

Gra pamięciowa (*Memory Test*) natomiast to karty znane z gry pod takim tytułem; w odróżnieniu od par, mamy dwie takie same karty (dwa słowa, dwa obrazki).

Zadanie z **wypełnianiem luk** (*Fill in the Blanks*) pozwala wstawić tekst wiersza, fragment opowiadania, czy tekst notatki lub definicję, potem z tego tekstu usunąć dowolne wyrazy, które uczniowie będą mieli za zadanie wstawić we właściwe miejsca./.

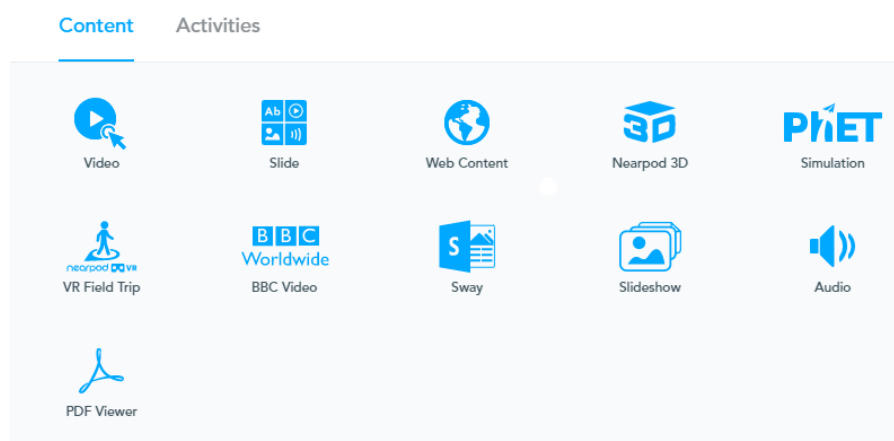
Warto jeszcze wspomnieć o trzech narzędziach do zadawania pytań. **Pytanie otwarte** (*Open-Ended Question*) pozwala na dłuższą odpowiedź, także za pomocą nagrania dźwięku. Może być opatrzone różnymi mediami, co pozwala, by w ten sposób napisać odpowiedzi do czytanego tekstu, do filmu, na pytanie zadane i nagrane przez nauczyciela, czy nawet wypracowanie, do którego nauczyciel ma dostęp również po lekcji. **Quiz** natomiast preferuje zadania zamknięte, jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru. Może być też obudowany różnymi dodatkowymi materiałami, można do zadania dodać timer, by ustawić ramy czasowe. Timer zresztą możemy dodawać do innych aktywności. Prosty test możemy przekształcić w grę **Time to Climb** z animowanymi sympatycznymi ludzikami, w które wcielają się uczniowie.



Do wyników i odpowiedzi poszczególnych uczniów udzielonych podczas gry nauczyciel też ma potem dostęp w raportach, a taki sposób quizowania jest oczywiście dużą atrakcją dla uczniów.

Z aplikacją Nearpod zintegrowana jest jeszcze aplikacja **Flipgrid**, która pozwala wstawiać krótkie filmiki zarówno nauczycielowi, jak i uczniom. Mogą być one zadaniami domowymi albo aktywnościami na lekcji.

Bardzo atrakcyjną możliwością Nearpada, która sprawia, że pokonuje on w moim osobistym rankingu Edpuzzle, jest opcja wstawienia zadania filmowego, czyli pytań do krótkiego filmu. Ta możliwość kryje się jednak w zakładce **Content** – zawartość.



Narzędzia szczegółowo opisuję w instrukcji – słowniczku. Tu tylko wskażę możliwości, jakie kryją się pod ikonkami.

Możemy skorzystać z kilku sposobów, by utworzyć prezentację:

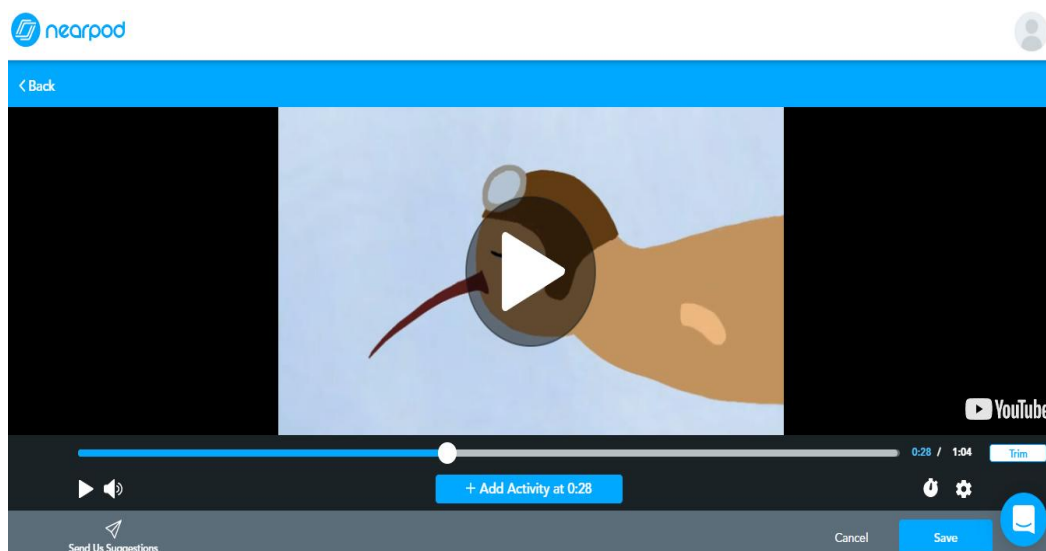
- kliknięcie w ikonkę **Slide** umożliwi wstawienie typowych slajdów z kilku gotowych wzorów, a także dodanie tytułu, zdjęcia, filmu;
- możemy wstawić slajdy z innych programów, np. PowerPoint, Google Slides czy Sway;
- możemy wstawiać całe prezentacje w ramach jednego slajdu.

Możemy także wstawiać dowolne strony z Internetu, więc również różne quizy i aktywności – **Web Content**, ale także dokumenty PDF.

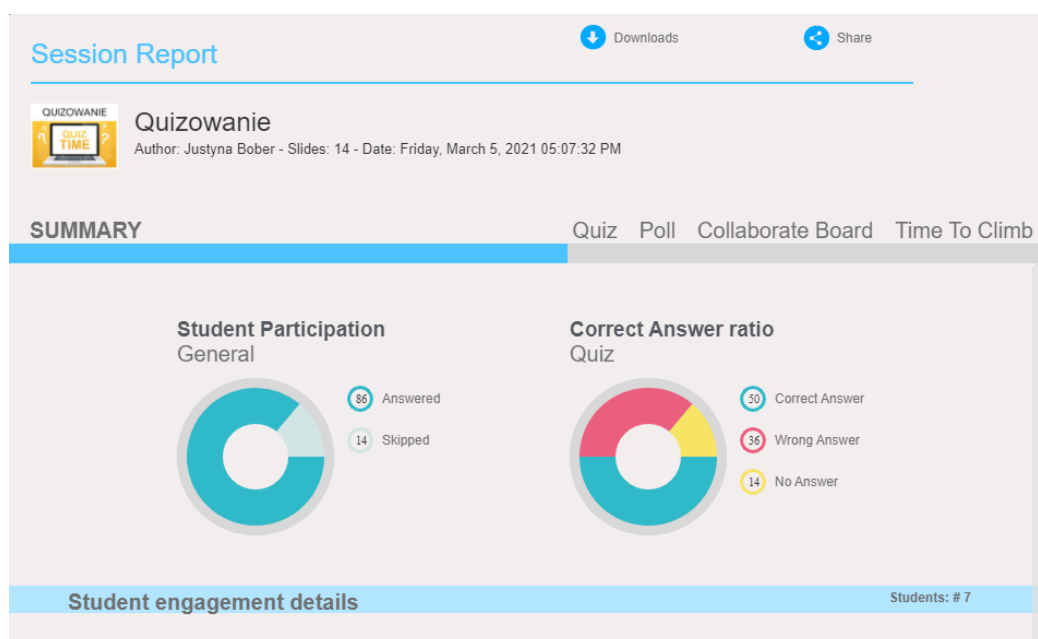
Pod ręką mamy też sporą kolekcję zdjęć 3D obiektów, którymi można manipulować. Można przyciągnąć nimi uwagę uczniów, zaprezentować temat, podobnie jak dzięki wirtualnym wycieczkom. Można, tak jak w aplikacji Street View, oglądać miejsce z różnych perspektyw za pomocą myszki lub w okularach VR. Dzięki zdjęciom z różnych stron świata możemy przenieść się do wielu krajów, obejrzeć ciekawe miejsca związane z bohaterami lektur, tematem historycznym, różnymi typami krajobrazu czy typami środowisk. W **Phet Simulation** można znaleźć wiele przykładów interaktywnych symulacji z nauk przyrodniczych i matematyki, które ilustrują różne działania i zjawiska. Nearpod dysponuje również biblioteką filmów BBC, niestety tylko po angielsku.

Ikonka z głośnikiem pokazuje, że można wstawić pliki dźwiękowe, ale tylko gotowe pliki MP3 czy Wave, możemy jednak wstawiać też pliki audio, tak jak obrazki, filmy, linki do stron internetowych w różnych innych aktywnościach – wtedy też mamy dostęp do nagrywania dźwięku. W różnych aktywnościach mamy do dyspozycji też czytnik immersyjny – *immersive reader*, służący do ułatwionego wizualnie i do głośnego odczytywania tekstu, tłumaczenia, czy analizy gramatycznej.

Na koniec dostępnych zawartości zostawiłam aktywność związaną z filmem. Pod pierwszym przyciskiem **Video** kryje się bowiem wiele możliwości: wideobiblioteka, zakładka YouTube, zakładka Twoje filmy i opcja wstawiania filmów z innych źródeł. Możemy dodać gotowe krótkie filmy, filmy-lekcje przygotowane przez zespół Nearpada, jednak są to filmy tylko anglojęzyczne. Filmy, które dodamy z innych źródeł, w tym z YouTube’a, możemy od razu edytować.



Korzystając z przycisku *Trim* przycinamy film z obu stron do potrzebnego nam wycinka. Można włączyć napisy, ustawić jakość filmu i jego prędkość. Przede wszystkim jednak można wstawić pytania, które będą pojawiać się podczas oglądania filmu – mogą one skierować uwagę uczniów na najważniejsze momenty filmu, podnoszą poziom ich koncentracji i uwagi. Jest to podobna opcja do tej, z którą mamy do czynienia w aplikacji Edpuzzle, warto jednak wiedzieć, że jest taka alternatywa. Przewagą Nearpoda jest to, że ta aktywność jest jedną z wielu, podczas gdy w Edpuzzle, mimo większej liczby możliwości, możemy przygotować jedynie zadanie filmowe. W Edpuzzle możemy założyć klasy, by śledzić postępy uczniów. Wielką zaletą Nearpoda jest dostęp do raportów z wszystkich zadań bez konieczności zakładania klasy.



Każda przeprowadzona przez nas lekcja na żywo i lekcja w formie zadanej dla ucznia do samodzielnej pracy, ma swój raport, który zawiera informacje ogólne, tak jak na powyższej ilustracji, ale także pokazuje szczegółowo każde zadanie. Raport można ściągnąć na swój komputer w postaci pliku pdf, można wysłać go również uczestnikom, korzystając z przycisku *share*. To właśnie sprawia, że Nearpod nie ma równych sobie narzędzi, pozwala na obserwację pracy uczniów podczas lekcji na żywo, od razu widzimy wypowiedzi uczniów, ich rozwiązania, rysunki, wyniki quizów, odpowiedzi do filmu. Poza lekcją live, mamy możliwość wysłania uczniom lekcji jako pracy samodzielnej, z ustawieniem terminów i możliwością podglądu pracy uczniów. Możemy też przeprowadzić lekcję na żywo z obecnymi uczniami, a nieobecnym wysłać pracę domową, którą można też zindywidualizować, kopiując lekcję i przerabiając ją, odpowiednio dopasowując do potrzeb.

Aplikacja ma bardzo bogatą obudowę po angielsku, również poza samym programem; jest też blog i strona, grupy na Facebooku i innych social mediach. Przygotowano również wiele filmów instruktażowych dotyczących poszczególnych funkcji programu, częste webinary i kilkudniowe szkolenia, nazywane obozami. Dają one możliwość stania się edukatorem tego programu i zdobywania różnego rodzaju odznak. Praktyczną stroną takiej aktywności jest możliwość zmiany swojego konta ze srebrnego na złoty, co daje więcej przestrzeni w bibliotece.

Nearpod zdecydowanie warty jest bliższego poznania i pozostania z nim na dłużej. Do zalogowania się do lekcji wystarczy kod wygenerowany przez nauczyciela lub link wystany na czacie wstawiony na MS Teams. Aplikacja działa na smartfonach, co sprawia, że uczniowie mogą swobodnie z niej korzystać. Abyście mogli przekonać się sami jak może wyglądać taka lekcja, zapraszam do lekcji samodzielnej, do której dostęp będzie do końca sierpnia tego roku. Wystarczy skopiować link: <https://share.nearpod.com/7eK5ahaj8db> albo wpisać kod **NHVPB** na stronie join.nearpod.com

Powodzenia!