



Fundusze Europejskie

Nowoczesne narzędzia dydaktyczne w efektywnym nauczaniu dzieci, młodzieży i dorosłych



Fundusze Europejskie



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską





Fundusze Europejskie

Interaktywne narzędzia dydaktyczne do aktywizacji i interakcji z dużymi grupami słuchaczy

Marta Migocka-Patrzałek



Fundusze Europejskie




Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



W szkole, podczas szkoleń czy warsztatów



**Cel: aktywizacja,
interakcja i
zaangażowanie
uczestników**

Aktywizacja dużych grup – dlaczego to wyzwanie i jak je pokonać?

Główne wyzwania:

- Słabe zrozumienie pojęć
- Niewystarczająca interakcja i dyskusja
- Niski poziom motywacji
- Poczucie anonimowości
- Zwiększona różnorodność uczniów

Dlaczego interakcja jest kluczowa?

◦ Kto z Państwa często prowadzi zajęcia dla grup liczących powyżej 25 osób?

◦ Kto uważa, że aktywizowanie uczniów w dużej grupie jest dla niego dużym wyzwaniem?

Teoretyczne podstawy interaktywnego nauczania

Uczenie rówieśnicze (Peer Learning / Peer Instruction)

Ćwiczenie praktyczne: Siła dyskusji rówieśniczej: Od indywidualnej odpowiedzi do wspólnego zrozumienia

Uniwersalne Projektowanie dla Ucznia się (Universal Design for Learning – UDL)

Ćwiczenie praktyczne: Jedna droga czy wiele ścieżek? – Doświadczamy UDL



Fundusze Europejskie

Interaktywne narzędzia dydaktyczne



Fundusze Europejskie



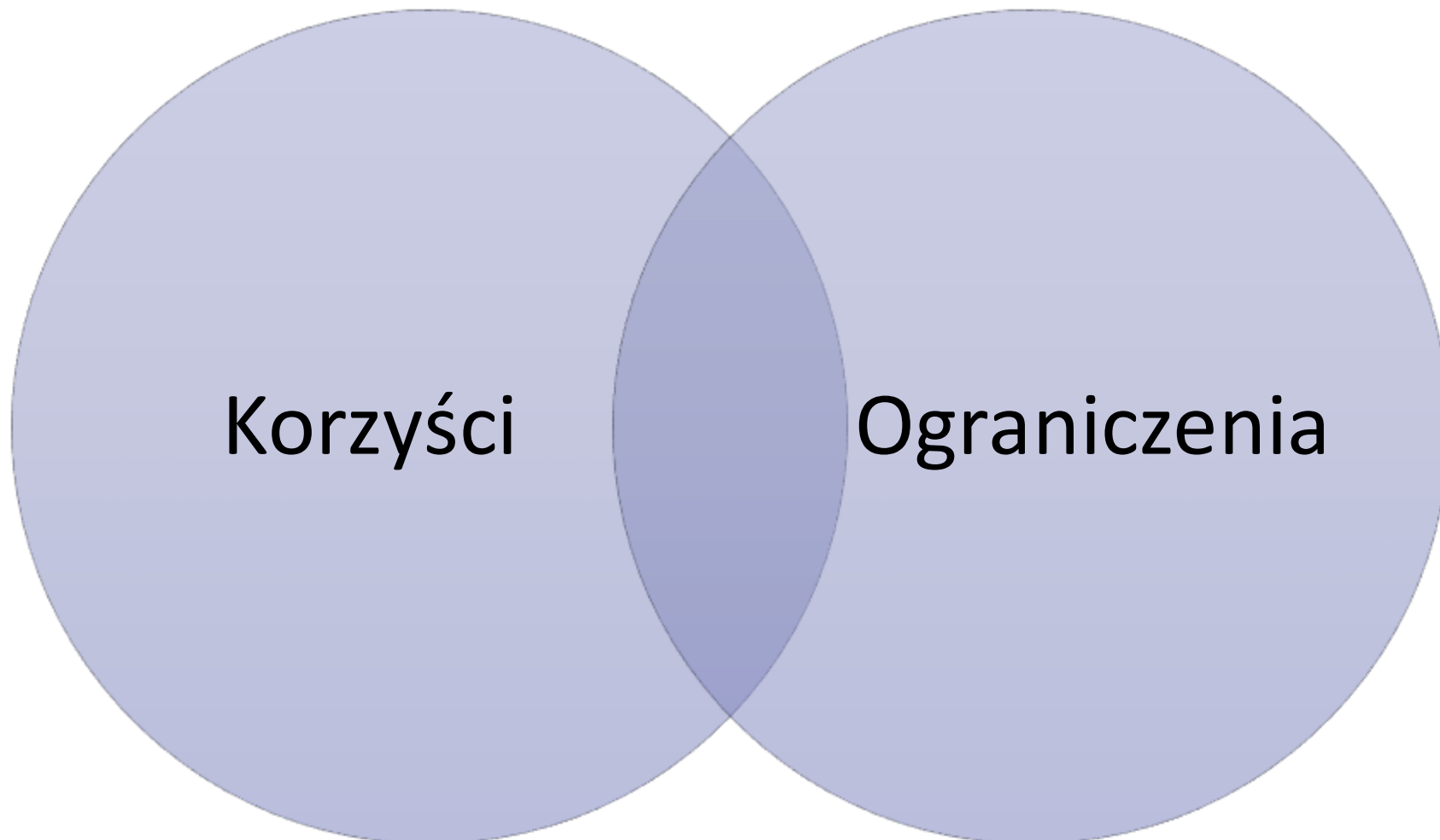
Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

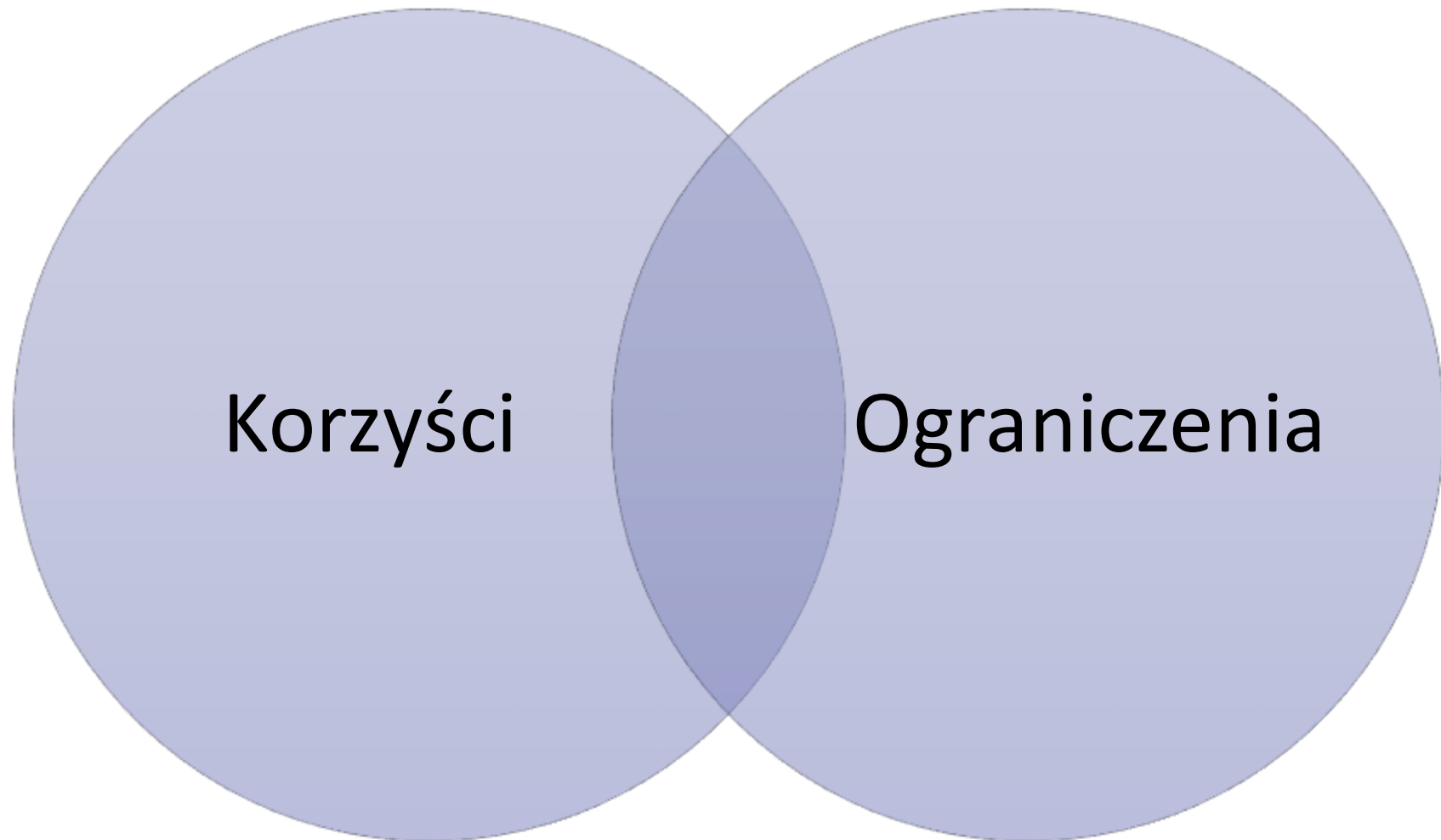


Interaktywne narzędzia dydaktyczne

Systemy komunikacji w klasie (Classroom Communication Systems – CCS / Personal Response Systems – PRS / Clickery)



Narzędzia wspomagające UDL





Platformy do quizów i głosowań w czasie rzeczywistym

Kahoot!

Mentimeter

Wooclap

Poll Everywhere

Narzędzia do interaktywnej prezentacji i współpracy

Nearpod

Pear Deck

Padlet

Narzędzia do komunikacji i organizacji

Google Forms

ClassDojo

Zadanie praktyczne

- Projektowanie interaktywnej sekwencji lekcji

Dyskusja i podsumowanie: Rola nauczyciela w erze interaktywnych narzędzi

Literatura i źródła

- Zhang, Z., Zhang-Li, D., Yu, J., Gong, L., Zhou, J., Liu, Z., Hou, L., & Li, J. (2024). Simulating Classroom Education with LLM-Empowered Agents. , 10364-10379. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2406.19226>.
- Dean, T., Lee-Post, A., & Hapke, H. (2017). Universal Design for Learning in Teaching Large Lecture Classes. *Journal of Marketing Education*, 39, 16 - 5. <https://doi.org/10.1177/0273475316662104>.
- Boyle, J., & Nicol, D. (2003). Using classroom communication systems to support interaction and discussion in large class settings. *Research in Learning Technology*, 11, 43-57. <https://doi.org/10.3402/RLT.V11I3.11284>.
- Coetzee, D., Lim, S., Fox, A., Hartmann, B., & Hearst, M. (2015). Structuring Interactions for Large-Scale Synchronous Peer Learning. *Proceedings of the 18th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*. <https://doi.org/10.1145/2675133.2675251>.



Fundusze Europejskie

Dziękuję!



Fundusze
Europejskie



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

