



SELCERT

Skills Development and Certification  
for Trainers of Synchronous  
Electronic Learning



# MODUŁ 2.2

Narzędzia i techniki szkoleniowe  
stosowane w środowisku online

# WSTĘP

**Podsumowanie:** W tym module poznasz najnowsze sposoby na prowadzenie zajęć online.

Dowiesz się, jak wybrać odpowiednie platformy i narzędzia, które sprawią, że Twoje lekcje będą ciekawe i angażujące.

Nauczysz się też, jak przenieść swoje zajęcia do świata cyfrowego.

Po ukończeniu modułu będziesz w stanie:

- Wybrać najlepszą platformę do prowadzenia zajęć online.
- Sprawić, by Twoje zajęcia były bardziej interaktywne i ciekawe.
- Wybrać najlepsze metody nauczania online.
- Przenieść swoje zajęcia do świata cyfrowego i skutecznie wykorzystywać nowe narzędzia.

Moduł zawiera **47 slajdów**.

Czas trwania: **2 h 15 min**

# CELE MODUŁU

## W zakresie wiedzy:

16. Przedstawienie i scharakteryzowanie narzędzi oraz oprogramowania do wykorzystania podczas interaktywnych zajęć online (np. multimedia, animacje).
17. Przedstawienie platform cyfrowych które mają być wykorzystane w SEL (np. Zoom, Teams, Google Meet, Miro).

## W zakresie umiejętności:

18. Wybór i/lub opracowanie technik szkoleniowych oraz narzędzi do prowadzenia SEL, które będą używane w środowisku online (np. używając kahoot, mentimeter, slido, pollev i pisanie na ekranach)
19. Przeprowadzanie procesu digitalizacji materiałów i metod dydaktycznych, zastępując tradycyjne formy zajęć (np. zajęcia stacjonarne, podręczniki) nowoczesnymi rozwiązaniami online (np. e-booki, platformy e-learningowe, zadania i testy online, multimedia, prezentacje online, scenariusze do odgrywania ról, grywalizacja itp.)

## W zakresie kompetencji:

20. Stworzenie spójnego i efektywnego systemu nauki, który będzie działał w pełni online

# TEMATYKA MODUŁU

1. Kontekst: od szkolenia twarzą w twarz do szkolenia online
2. Platformy
3. Icebreakers i Energizers
4. Quizy, testy, pytania
5. Brainstorming, Techniki Snowball, ćwiczenia grupowe i eksperymentalne online
6. Ocena online lub analiza potrzeb szkoleniowych

# KONTEKST: OD SZKOLENIA TWARZĄ W TWARZ DO SZKOLENIA ONLINE

- Tematyka zajęć jest dostosowana do wyznaczonych celów dydaktycznych
- Na każdej lekcji realizowane są co najmniej dwa powiązane ze sobą cele nauczania.
- Sformułuj wyraźny cel dydaktyczny, który będzie przewodnim wątkiem lekcji.
- Pokaż uczniom, jak zdobyta wiedza może być wykorzystana w praktyce
- Zaproponuj uczniom aktywności, które pozwolą im zastosować zdobytą wiedzę w nowych kontekstach.

# KONTEKST: OD SZKOLENIA TWARZĄ W TWARZ DO SZKOLENIA ONLINE



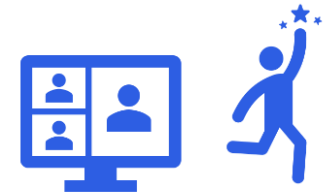
Szkolenia online nie mogą być prowadzone w taki sam sposób, jak klasyczne szkolenia stacjonarne.



Transfer wiedzy na temat platform cyfrowych i narzędzi, które mają być wykorzystane w SEL

Cele edukacyjne

Rozwijanie umiejętności wyboru najbardziej odpowiednich technik SEL w celu stymulowania uczestnictwa, interaktywności i zaangażowania



Stworzenie spójnego i efektywnego systemu nauki, który będzie działał w pełni online

# ĆWICZENIE 1

Zastanów się  
<https://www.menti.com/ali42b3ut2ko>



[www.menti.com](https://www.menti.com)  
Kod 51877234



Wymień kluczowe cechy odróżniające  
nauczanie online od nauczania stacjonarnego?



# ELEMENTY SYNCHRONICZNEGO NAUCZENIA ELEKTRONICZNEGO



1. Aktywny udział



2. Interaktywność



3. Zaangażowanie



# NARZĘDZIA CYFROWE

Platformy



Quizy, testy,  
pytania



Icebreakers i  
Energizers



Brainstorming, Techniki  
Snowball, ćwiczenia grupowe i  
eksperymentalne



Ocena online lub analiza  
potrzeb szkoleniowych



# PLATFORMY



## W kontekście nauki:

- Narzędzie dydaktyczne: Każde narzędzie służące do przekazywania wiedzy (np. e-learning, symulacje).
- Platforma edukacyjna: System umożliwiający naukę online (dostęp do materiałów dydaktycznych).
- Środek przekazu naukowego: Medium, kanał komunikacji (publikacje, artykuły, prezentacje).
- Okazja do publicznego przedstawienia swoich idei lub przekonań (forum dyskusji, możliwość wypowiedzi i prezentacji).

# PLATFORMY



## Platformy

Platforma cyfrowa to miejsce w internecie, gdzie ludzie mogą się spotkać, wymieniać informacje, współpracować i korzystać z różnych usług.

Platformy do wykorzystania w synchronicznym nauczaniu elektronicznym to:

- Moodle
- Microsoft Teams
- Google Classroom
- Zoom
- Classcraft
- EdApp

# MOODLE



Moodle jest darmową platformą e-learningową o otwartym kodzie, umożliwiającą tworzenie indywidualnych przestrzeni edukacyjnych dla nauczycieli i uczniów, zapewniając jednocześnie wysoki poziom bezpieczeństwa i integracji.



Moodle jest **używany do nauczania mieszanego, edukacji na odległość**, odwróconych klas i innych projektów nauczania online w szkołach, na uniwersytetach, w miejscach pracy i innych sektorach.



Moodle to platforma do nauki online, która umożliwia tworzenie kursów online, dodawanie zadań i śledzenie postępów uczniów.

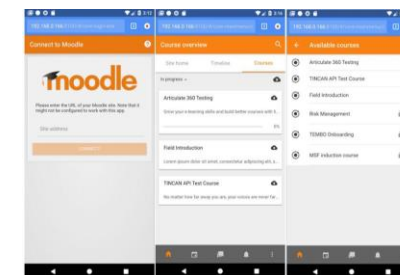
Oferuje on bogaty zestaw narzędzi do tworzenia materiałów dydaktycznych, oceniania studentów oraz prowadzenia dyskusji.



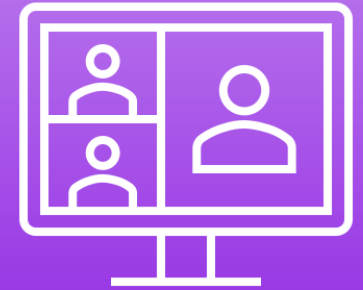
Platforma ta stwarza także **przestrzeń do efektywnej komunikacji** zarówno między nauczycielem a uczniami, jak i między samymi uczestnikami kursu (fora dyskusyjne).



Choć Moodle oferuje szerokie możliwości, początkowe zapoznanie się z jego funkcjonalnościami może wymagać nieco czasu.



# MICROSOFT TEAMS



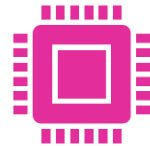
Microsoft Teams to **bezpłatna platforma komunikacyjna online**

firmy Microsoft. Oferuje przestrzeń roboczą, czat i wideokonferencje, przechowywanie plików i integrację aplikacji.

Narzędzie jest częścią platformy Microsoft 365..



Platformę Microsoft Teams można wykorzystać w codziennych zajęciach dydaktycznych do planowania wideokonferencji oraz prowadzenia komunikacji między uczniami.



Microsoft Teams może być przydatnym narzędziem do przechowywania danych i plików oraz do ogólnej komunikacji między zespołami, na przykład między poszczególnymi klasami lub kursami..



Ułatwia to znacznie komunikację, a także może zastąpić kanały takie jak WhatsApp, które są mniej skuteczne, jeśli chodzi o przechowywanie danych.



# GOOGLE CLASSROOM



1

Bezpłatna platforma do nauki mieszanej opracowana przez Google dla instytucji edukacyjnych.

Wolna od reklam, dedykowany celom edukacyjnym.

2

Wszechstronne narzędzie, które wspiera nauczycieli w tworzeniu angażujących i efektywnych lekcji online.

3

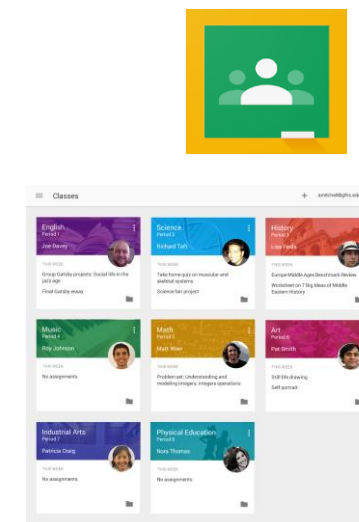
Platforma umożliwia **personalizację materiałów dydaktycznych**, łatwe **zarządzanie zadaniami** oraz **śledzenie postępów uczniów**.

4

Cyfrowa przestrzeń klasowa, która umożliwia nauczycielom **publikowanie zadań, materiałów edukacyjnych i ocen**.

5

Nauczyciele mogą, przekazywać **natychmiastowe informacje zwrotne** na temat wszystkich zadań.



# ZOOM



Zoom to **platforma komunikacyjna**, która umożliwia użytkownikom łączenie się za pomocą wideo, audio, telefonu i czatu.



Zoom może być używany do **wideokonferencji**, konferencji audio, webinarów, nagrywania spotkań i czatu na żywo.



Zoom umożliwia prowadzenie spotkań online w czasie rzeczywistym, co pozwala na **efektywną współpracę zespołową oraz wymianę informacji**.



Zoom to doskonałe narzędzie do **nauki zdalnej**, które umożliwia nauczycielom **prowadzenie synchronicznych zajęć online** oraz **interakcję z uczniami**, za pośrednictwem komputera / laptopa lub telefonu komórkowego z wykorzystaniem wideo lub bez.



Zoom oferuje solidne **narzędzia do współpracy i zaangażowania uczestników** w ramach standardowej bezpłatnej licencji

**zoom**



# CLASSCRAFT



Classcraft to darmowa, **edukacyjna gra fabularna online**, w którą nauczyciele i uczniowie mogą grać razem w klasie.

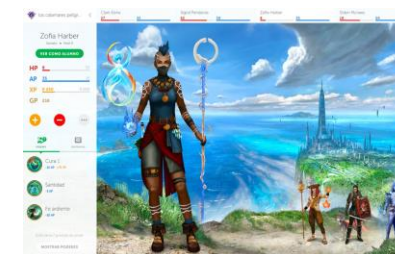
Uczniowie mogą zdobywać nowe umiejętności, współpracować z innymi i odkrywać coraz to nowe możliwości, tak jak w ulubionych grach komputerowych.

Wprowadzenie mechanizmów **grywalizacji** za pomocą platformy Classcraft do standardowego programu nauczania **przekształca dynamikę pracy** w klasie, motywując uczniów do **aktywnego uczestnictwa**.

Aplikacja zaprojektowana przez nauczycieli, a jej celem jest całościowe **wspierania uczniów** i uzyskiwanie założonych efektów kształcenia.

Classcraft koncentruje się na uczniach, został zaprojektowany, aby w łatwy sposób zapewnić komunikację między uczniami (dane, które dają jasny wgląd w zachowanie uczniów i kulturę szkoły).

Co więcej, aplikacja pozwala określić co działa, a co należy poprawić w procesach edukacji i komunikacji.





# EDAPP



EdApp to mobilna platforma szkoleniowa



**LMS (Learning management System)**

zaprojektowana z myślą o dzisiejszych cyfrowych nawykach użytkowników.

Oferuje bardziej angażujące i skuteczne mikroszkolenia bezpośrednio na urządzeniu mobilnym



EdApp to mobilna platforma edukacyjna.

Umożliwia szkolenia zespołów w dowolnym miejscu i czasie, na dowolnym urządzeniu.

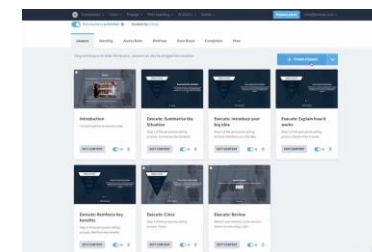


Dzięki funkcjom LMS, takim jak mikroedukacja, grywalizacja, powtarzanie czy tłumaczenie tekstów administratorzy mogą dostarczać najwyższej jakości treści onboardingowe, szkoleniowe i edukacyjne bez względu na stanowisko i miejsce pracy.



Narzędzie to jest często wykorzystywane w biznesie do szkoleń zawodowych, ale także w edukacji.

**edapp**  
by *SafetyCulture*



# ICEBREAKERS ENERGIZERS



Ćwiczenia rozgrzewające i energetyzujące są niezbędne do rozpoczęcia lub wzmocnienia działań szkoleniowych online.

**Icebreaker** to aktywność lub pytanie, które ma na celu złamać lody i stworzyć bardziej swobodną atmosferę w grupie, zwłaszcza na początku spotkania lub wydarzenia.

Cel icebreakera to **stworzenie pozytywnej atmosfery**, która przyczyni się do lepszej **współpracy** i osiągnięcia celów spotkania.

- Miro
- Kahoot
- Mentimeter



# MIRO



Miro to cyfrowa tablica, która ułatwia współpracę z innymi.



Miro to cyfrowa tablica, która ułatwia współpracę z innymi. Oprogramowanie pozwala tworzyć notatki i projekty, przenosić rzeczy i komunikować się za pośrednictwem wbudowanych połączeń wideo lub czatów online.



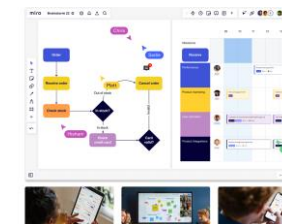
Miro to platforma, która ożywia naukę online, pozwalając uczniom na kreatywne wyrażanie swoich myśli i pomysłów.



Umożliwia także komunikację z uczniami i zachęca do burzy mózgów i dzielenia się pomysłami.



Jest wykorzystywane w nauczaniu mieszanym, edukacji na odległość, odwróconych klasach i innych projektach nauczania online .



# KAHOOT



Kahoot to narzędzie, które dostarcza i prezentuje uczniom **pytania w formie gry**.



Uczniowie mogą grać indywidualnie lub w grupach. Prowadzący dostarcza uczniom pytania wielokrotnego wyboru. Grę można zorganizować **na żywo** lub przesłać uczniom w formie zadań.



Kahoot jest **wykorzystywany w nauczaniu mieszanym**, kształceniu na odległość i innych formach nauczania na żywo lub online w szkołach, na uczelniach i w biznesie.



Kahoot to zabawne i wciągające narzędzie, które może być używane do nauki online. Pozwala ożywić uczniów na zajęciach w auli lub za pośrednictwem wideokonferencji

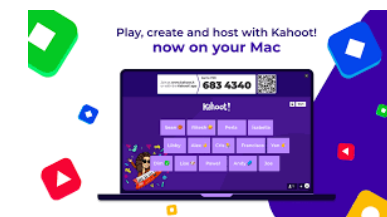


**Pytania i odpowiedzi** są wyświetlane na współdzielonym ekranie, podczas gdy uczniowie odpowiadają na swoich urządzeniach.



**Ocena procesu uczenia się** i możliwość dostosowania.

## Kahoot!



# MENTIMETER



Mentimeter to narzędzie online do tworzenia prezentacji, które **ułatwia zaangażowanie odbiorców.**



Umożliwia angażowanie uczniów za pomocą **prezentacji i quizów, pytań otwartych lub wielokrotnego wyboru, rankingów, skal, itd.**



Mentimeter jest wykorzystywany w **nauczaniu mieszanym**, kształceniu na odległość, nauczaniu odwróconym



**Działania edukacyjne**  
Mentimeter może być używany do szkolenia SEL przez:

- Przełamywanie pierwszych lodów
- Sprawdzanie wiedzy
- Promowanie debat i dyskusji.
- Analiza opinii uczestników.



Śledź naukę i zrozumienie poprzez zadawanie pytań i pobieranie wyników.  
**Komunikacja i interakcja z uczniami.**



Mentimeter



# ĆWICZENIE 2

## POZNAJMY SIĘ

Tablica Miro Lego Avatar

[https://miro.com/welcomeonboard/UHhtamp1OTJLVmluakcwZG51ZUNtRlgyQTVZblprTEVqY2hMa1N3SIBBY3N4VEpNaGhabFITRk42YmJ5MGtzOHwzMDc0NDU3MzUwMjY5NjE3NzE5fDI=?share\\_link\\_id=965326575772](https://miro.com/welcomeonboard/UHhtamp1OTJLVmluakcwZG51ZUNtRlgyQTVZblprTEVqY2hMa1N3SIBBY3N4VEpNaGhabFITRk42YmJ5MGtzOHwzMDc0NDU3MzUwMjY5NjE3NzE5fDI=?share_link_id=965326575772)



# QUIZY I KWESTIONARIUSZE

Quizy i kwestionariusze to narzędzia często wykorzystywane w badaniach i edukacji do **oceny wiedzy** oraz **zbierania informacji**

Cecha	Quiz	Kwestionariusz
Cel	Ocena wiedzy	Zbieranie informacji
Pytania	Zazwyczaj zamknięte	Zamknięte i otwarte
Ocena	Tak	Zwykle analiza statystyczna

Narzędzia uznane za przydatne do wykorzystania w synchronicznym nauczaniu elektronicznym to:

- EdApp
- Flippity
- Wakelet
- Wordwall
- Genially
- Socrative
- Crossword Compiler



# EdApp



EdAPP to **mobilna platforma edukacyjna**. EdAPP jest wykorzystywany w nauczaniu mieszanym (hybrydowym) kształceniu na odległość, nauczaniu odwróconym i innych projektach nauczania online

**Osiągnięcia:** docenianie postępów zespołu i inspirowanie do samorozwoju.

EdAPP może być używany do szkolenia SEL przez:

- Tworzenie zawartości nawet w kilka minut
- Usprawnienie nauki dzięki quizom, filmom, grom i ocenom
- Dostarczanie i optymalizowanie treści w czasie rzeczywistym
- Angażowanie zespołu i szybsze osiągnięcie tzw. kamieni milowych.

**Weryfikacja wiedzy** dzięki quizom, grom i ocenom

**Monitorowanie kursu** w celu uzyskania opinii potrzebnych do wprowadzenia zmian, aby kurs był adekwatny do potrzeb i ułatwiał uczniom jego realizację



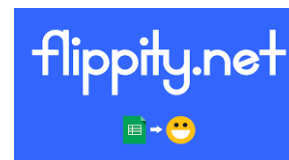


# FLIPPITY



Flippity to prosty sposób na tworzenie **interaktywnych gier lub ćwiczeń** angażujących uczniów w naukę. Aplikację można również stosować do zarządzania klasą.

Flippity może być używany do nauki online. Po skonfigurowaniu szablonu można opublikować ćwiczenie w internecie po uprzednim udostępnieniu linku uczniom za pośrednictwem czatu, poczty e-mail lub w Google Classroom.



Flippity może być używany do szkolenia SEL przez:

- Quiz Show
- Zadania na “przełamanie pierwszych lodów”
- Sprawdzanie zrozumienia materiału

- **Narzędzie do samooceny ucznia**
- **Narzędzia skoncentrowane na wiedzy**, takie jak karty „flash”, oś czasu, test pisanie na klawiaturze, ćwiczenia ortograficzne, krzyżówka, bingo, itd.



# WAKELET



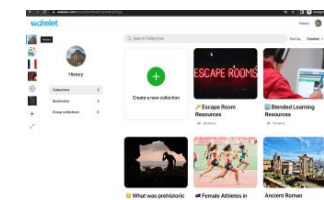
Wakelet to platforma internetowa, która pozwala nauczycielom i **użytkownikom gromadzić, organizować i udostępniać zasoby multimedialne** (teksty, obrazy, filmy, podcasty, piosenki) uczniom, współpracownikom i innym społecznościom.



Wakelet daje możliwość tworzenia tzw. kolekcji z tekstem, linkami, obrazami, plikami PDF, tweetami, wideo itd. „Kolekcje” można dodawać do Google Classroom lub Teams i wykorzystywać jako zasoby, dzięki czemu nauczyciele i uczniowie mogą łączyć treści i lepiej współpracować.



- Tworzenie “kolekcji” materiałów szkoleniowych do wglądu dla uczniów
- Tworzenie bloga
- Możliwość komunikacji na zewnątrz
- Wspólne uzupełnianie lub pisanie tekstów
- Zbieranie pomysłów lub informacji zwrotnych na temat kursu / szkolenia
- Dostępność różnorodnych materiałów dla studentów.



# WORDWALL



## Wordwall to narzędzie online do tworzenia ćwiczeń edukacyjnych.

Edukator wprowadz temat, który chciałby omówić, do Wordwall i otrzymuje przykłady gotowych, konfigurowalnych ćwiczeń, takich jak quizy, gry słowne i wiele innych.

- **Weryfikacja i poprawa wiedzy**
- **Korzystanie z narzędzi społecznościowych:**

Oferuje użytkownikom możliwości łatwego uchwycenia i uporządkowania informacji, pomaga stworzyć bardziej interaktywne doświadczenie uczenia się online

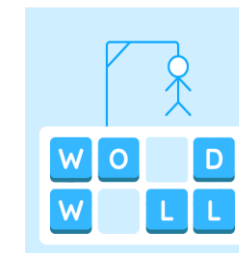
- **Prowadzenie szkoleń / warsztatów:**

Używając Wordwall jako strategii nauczania, uczniowie mogą przedstawić swoje koncepcje za pomocą słów i obrazów.



Wordwall może być używany do szkolenia SEL:

- Sprawdzanie wiedzy
- Ćwiczenie pisania i czytania
- Rozwijanie słownictwa i umiejętności mówienia.



# GENIALLY



Genially to światowy lider w dziedzinie **interaktywnej komunikacji wizualnej**.



Narzędzie online do tworzenia ciekawych **prezentacji, interaktywnych obrazów, gamifikacji, quizów, „breakoutów”, portfolio** i wzbogacania ich o interaktywność i efekty animacji zaledwie w kilka sekund.

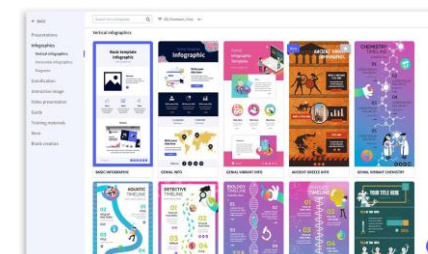


Genially to platforma, która może być używana do nauki online, umożliwiającą **angażowanie się uczniów poprzez tworzenie prezentacji, pokazów slajdów lub interaktywnych obrazów.**



Genially może być używany do szkoleń w trybie SEL poprzez:

- Udostępnianie ciekawych zawartości użytkownikom
- Pracę nad wspólnymi projektami
- Tworzenie quizów dla klasy
- Poprawę komunikacji
- Tworzenie własnego CV i planowanie ścieżki kariery.



# SOCRATIVE

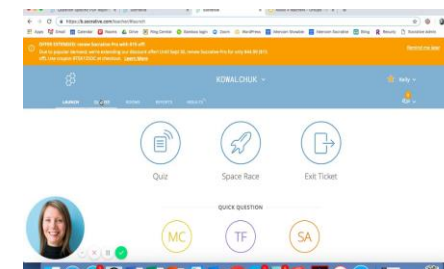


Socrative to interaktywny internetowy **system odpytywania uczniów**, który pomaga nauczycielom oceniać, ale także stymulować rozmowę i naukę poprzez ankiety i quizy.

W aplikacji dostępna jest opcja tworzenia własnych quizów, które są automatycznie oceniane. Możliwe jest również tworzenie raportów oceniających wiedzę uczniów.

Socrative może być wykorzystywany w szkoleniach SEL poprzez:

- Tworzenie quizów
- Sprawdzanie wiedzy
- Pozyskiwanie natychmiastowych informacji zwrotnych
- Monitorowanie i ocenę procesu uczenia się.



# CROSSWORD COMPILER



Crossword Compiler to internetowy program do wyszukiwania słów, budowania sudoku i krzyżówek w systemie Windows.

**Łatwy sposób na tworzenie krzyżówek w różnych językach.**



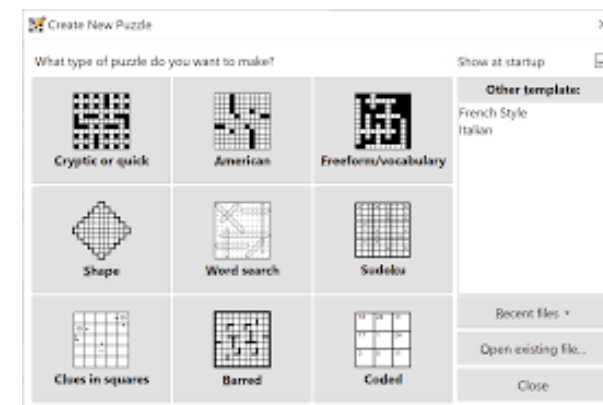
Działania edukacyjne  
Prowadzenie szkoleń / warsztatów:

**Skutecznych „lodołamacz”**



Crossword Compiler może być używany do szkolenia SEL przez:

- Pomoc uczniom w zrozumieniu znaczenia i pisowni słów.
- Ocenę ich wiedzy i szybkości uczenia się
- Zachęcanie uczniów do komunikacji z innymi.
- Zachęcanie uczniów do wyrażania swoich pomysłów
- Zwiększanie inteligencji językowej.



# BRAINSTORMING, TECHNIKI SNOWBALL, ĆWICZENIA GRUPOWE I EKSPERYMENTALNE ONLINE



**BURZA MÓZGÓW ONLINE:** znana również jako wirtualna burza mózgow lub generowanie pomysłów, to oparty na współpracy proces generowania pomysłów, rozwiązań lub kreatywnych koncepcji za pośrednictwem platform cyfrowych.



**TECHNIKA KULI ŚNIEŻNEJ:** Technika snowball (z ang. snowball sampling), nazywana również metodą kuli śnieżnej lub metodą łańcuchową, to jedna z metod doboru próby w badaniach społecznych. Stosowana jest głównie w sytuacjach, gdy trudno uzyskać dostęp do badanej populacji w sposób losowy.

# BRAINSTORMING, TECHNIKI SNOWBALL, ĆWICZENIA GRUPOWE I EKSPERYMENTALNE ONLINE



**ĆWICZENIA GRUPOWE :** to ustrukturyzowane działania prowadzone w ramach współpracy w celu osiągnięcia określonych celów edukacyjnych. Ćwiczenia te wykorzystują ideę myślenia zespołowego i interakcji między uczestnikami w celu zwiększenia efektów uczenia się. Ćwiczenia grupowe mogą obejmować scenariusze rozwiązywania problemów, studia przypadków, odgrywanie ról, debaty i wspólne projekty.



**ĆWICZENIA EKSPERYMENTALNE:**

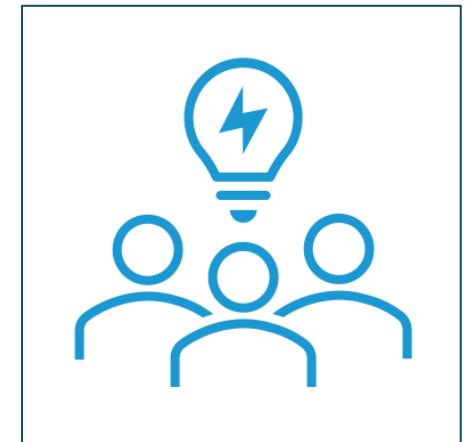
Tego typu zajęcia zanurzają uczestników w praktycznych, rzeczywistych scenariuszach i wspierają naukę poprzez bezpośrednie zaangażowanie.



# BRAINSTORMING, TECHNIKI SNOWBALL, ĆWICZENIA GRUPOWE I EKSPERYMENTALNE ONLINE

Narzędzia stosowane w  
synchronicznym  
kształceniu elektronicznym (SEL):

Miro  
Cmap  
Padlet  
Coggle  
Creately  
Mindmomo  
Lucidchart



# MIRO

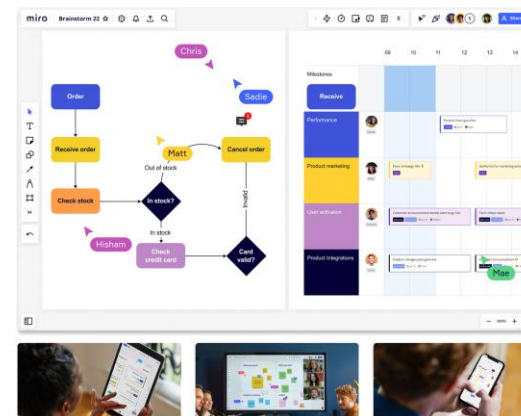


Miro to innowacyjne narzędzie do pracy zespołowej, oferujące nieskończoną cyfrową przestrzeń, na której można swobodnie tworzyć, łączyć i organizować różnorodne treści, od notatek po mapy myśli.

Miro to wirtualna tablica, która pozwala zespołom rozproszonym geograficznie na efektywne współtworzenie i prezentację pomysłów.

Dzięki niej, burze mózgów, planowanie projektów i współpraca nad dokumentami stają się bardziej intuicyjne i wizualne.

- Miro to platforma do współpracy online, umożliwiająca tworzenie i współdzielenie wizualnych notatek oraz diagramów.
- Miro to cyfrowe centrum dowodzenia dla zespołów, które chcą efektywnie współpracować nad projektami.



# CMAP



Cmap to narzędzie, które pozwala na tworzenie **graficznych map myśli**

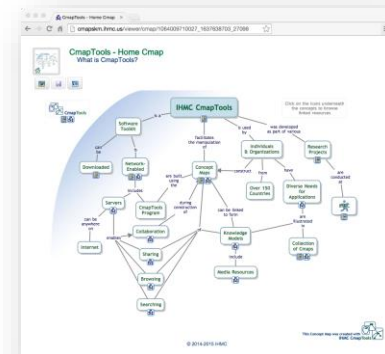


Mapy myśli umożliwiają wizualizację powiązań między różnymi koncepcjami za pomocą **węzłów i łącz**, co ułatwia zrozumienie i zapamiętanie złożonych informacji



Cmap może być skutecznie wykorzystywane do promowania **aktywnej współpracy i organizacji wiedzy wśród uczniów** za pomocą następujących metod:

- ✓ **Wirtualne sesje burzy mózgów:** Prowadzący mogą inicjować wirtualne sesje burzy mózgów, podczas których uczestnicy wspólnie tworzą mapy koncepcyjne w czasie rzeczywistym.
- ✓ **Organizacja i udostępnianie wiedzy w czasie rzeczywistym:** CMAP ułatwia organizację i dzielenie się wiedzą w czasie rzeczywistym podczas projektów grupowych.



# PADLET



Jest to narzędzie online, które służy jako wirtualna tablica ogłoszeń, umożliwiając użytkownikom publikowanie i organizowanie treści cyfrowych, takich jak teksty, obrazy, filmy i linki, w wizualnym i interaktywnym formacie.

Aby korzystać z Padlet, użytkownicy tworzą cyfrową tablicę i dodają do niej "notatki" które mogą zawierać teksty, obrazy, filmy, linki i inne elementy multimedialne.



Padlet wzbogaca interaktywną naukę w SEL poprzez następujące kluczowe funkcje:

- Interaktywna kanwa w czasie rzeczywistym
- Ciągła ewolucja rozmów
- Ułatwia dynamiczną burzę mózgów
- Wizualna reprezentacja spostrzeżeń
- Elastyczny układ treści
- Repozytorium wspólnego uczenia się
- Wspieranie różnorodnych strategii edukacyjnych



# COOGLE



coggle

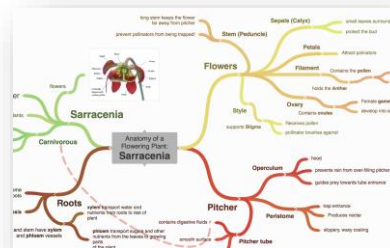


Coggle to narzędzie internetowe przeznaczone do tworzenia **wizualnych map myśli i diagramów**.

Coggle tworzy **dokumenty o hierarchicznej strukturze, jak rozgałęziające się drzewo**: w ten sposób pozwala użytkownikom wizualnie organizować pomysły, koncepcje i informacje. Węzły i gałęzie, zapewniając przejrzystą i dynamiczną prezentację pomysłów.



Coggle jest idealny do **burzy mózgów, planowania, sporządzania notatek i zarządzania wiedzą**.



**Coggle w dziedzinie synchronicznej nauki elektronicznej :**

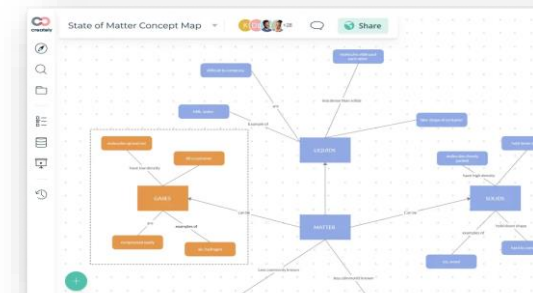
- Wspólna burza mózgów i generowanie pomysłów
- Wizualne podsumowanie treści wykładów
- Planowanie i koordynacja projektów grupowych
- Interaktywna eksploracja koncepcji podczas wirtualnych zajęć

# CREATELY



Creately to platforma internetowa, która umożliwia użytkownikom **tworzenie, współpracę i udostępnianie różnego rodzaju diagramów, schematów blokowych, map myśli i szkiców.**

Intuicyjny interfejs i możliwość współpracy w czasie rzeczywistym sprawiają, że jest to wszechstronne **narzędzie do wizualizacji pomysłów, procesów i koncepcji.**



Creately ma dwie wersje: edycję online w chmurze i edycję offline do pobrania na komputer

Creately jest szczególnie korzystne w kontekście SEL poprzez:

**Wspólną wizualizację w czasie rzeczywistym:** Uczniowie wspólnie opracowują i modyfikują diagramy podczas sesji na żywo, zwiększając zaangażowanie i zrozumienie.

**Interaktywną eksplorację koncepcji:** Eksploracja wizualnych koncepcji w czasie rzeczywistym sprzyja głębszemu zrozumieniu złożonych **tematów**

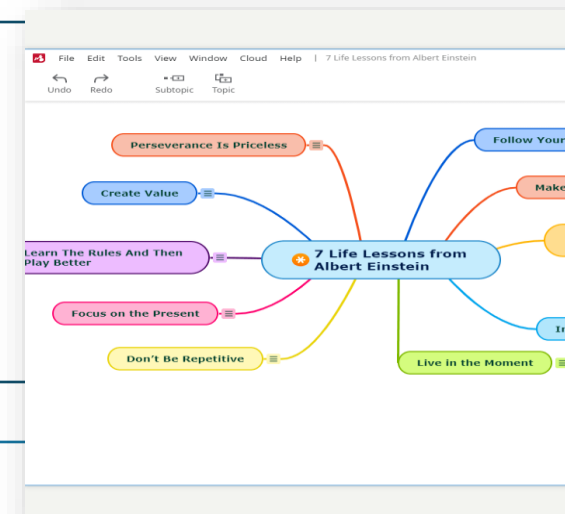
# MINDOMO



## Mindomo

Oprogramowanie online do tworzenia map myśli i rozwijania pomysłów

Może być używane do rozwijania pomysłów i interaktywnej burzy mózgów, z funkcjami takimi jak: udostępnianie, współpraca, zarządzanie zadaniami, prezentacja i interaktywna publikacja internetowa.



Zalety Mindomo w środowiskach SEL :

**Wspólne mapowanie myśli na żywo:** Poprawia organizację pomysłów, kreatywność i współpracę.

**Promocja aktywnego uczenia się:** Wizualny charakter Mindomo pobudza aktywne uczestnictwo i poprawia syntezę skomplikowanych informacji.

Mindomo umożliwia uczniom nie tylko budowanie zasobów wiedzy, ale także zrozumienie jej w interaktywny i dynamiczny sposób.

# LUCIDCHART

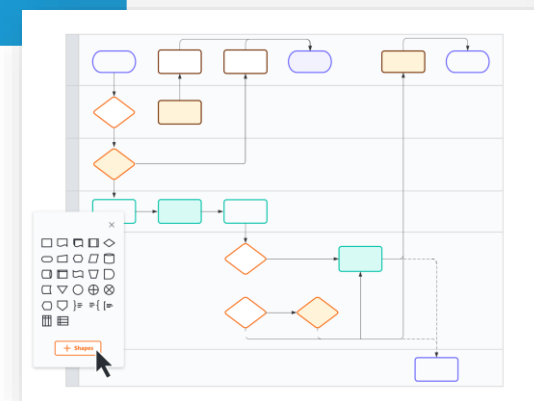


Narzędzie do tworzenia diagramów i komunikacji wizualnej online

Umożliwia użytkownikom tworzenie szerokiej gamy diagramów, wykresów, schematów blokowych, map myśli, szkieletów i innych. Narzędzie jest oparte na chmurze, co oznacza, że użytkownicy mogą uzyskać dostęp do swoich diagramów z dowolnego urządzenia posiadającego dostęp do internetu.

Lucidchart oferuje szereg korzyści dostosowanych do synchronicznej nauki elektronicznej:

- ✓ Ustrukturyzowana współpraca
- ✓ Informacje zwrotne w czasie rzeczywistym
- ✓ Wizualne podsumowania
- ✓ Analiza porównawcza





# OCENA ONLINE LUB ANALIZA POTRZEB SZKOLENIOWYCH

W tym rozdziale zamieszczono zestawienie wszechstronnych platform, które ułatwiają skuteczną ocenę i analizę wymagań szkoleniowych.

**OCENY** Wyzwania obejmują złożoność techniczną, taką jak potencjalne zakłócenia łączności, ale problemem może być np. brak zaangażowania uczestników, ryzyko nieuczciwości uczniów podczas testów, kwestie prywatności i bezpieczeństwa, różnice w umiejętnościach cyfrowych.

Z kolei **ANALIZA POTRZEB SZKOLENIOWYCH** (TNA) to systematyczny proces identyfikacji luk między pożądanymi a rzeczywistymi umiejętnościami, wiedzą i kompetencjami.

W ramach projektu SELCERT zidentyfikowano **narzędzia i aplikacje** popularne w wybranych krajach i w różnych kontekstach, używane w synchronicznym kształceniu elektronicznym (SEL).



# OCENA ONLINE LUB ANALIZA POTRZEB SZKOLENIOWYCH

Narzędzia i aplikacje  
stosowane w  
synchronicznym  
kształceniu elektronicznym  
(SEL):

- Microsoft Forms
- Google Forms
- Google Sheets
- Netigate
- EdApp



# MICROSOFT FORMS



Microsoft Forms to narzędzie do tworzenia **ankiet i formularzy online**, które umożliwia użytkownikom tworzenie **ankiet, testów, quizów, sondaży i kwestionariuszy**. Zapewnia różne typy pytań, opcje dostosowywania i śledzenie **odpowiedzi w czasie rzeczywistym**.

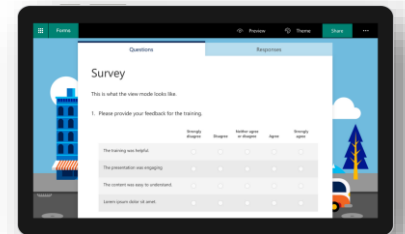


Microsoft Forms jest szeroko stosowany w instytucjach edukacyjnych, firmach i organizacjach do przeprowadzania ankiet, ocen, do zbierania opinii i rejestracji wydarzeń..



Microsoft Forms może być wykorzystywany w SEL do przeprowadzania quizów, testów i **zbierania informacji zwrotnych od uczestników w czasie rzeczywistym** podczas zajęć online.

Dzięki temu trenerzy mogą **ocenić poziom wiedzy** uczniów, **zidentyfikować luki w wiedzy** i uzyskać natychmiastową **informację zwrotną na temat skuteczności nauczania**.



# GOOGLE FORMS



Google Forms to internetowe narzędzie do tworzenia **ankiet i ocen**.



Google Forms pozwala użytkownikom tworzyć **konfigurowalne formularze, ankiety, kwestionariusze i quizy**



Formularze Google mogą być skutecznie wykorzystywane w SEL dzięki możliwościom **gromadzenia i analizy danych w czasie rzeczywistym**.



Trenerzy mogą szybko tworzyć quizy, ankiety i oceny, aby ocenić zrozumienie uczniów podczas sesji na żywo.

Ponadto formularze współpracy mogą być wykorzystywane do prowadzenia dyskusji grupowych i gromadzenia zbiorowych spostrzeżeń w czasie rzeczywistym.



## **Działania edukacyjne:**

- Natychmiastowe quizy i sprawdzanie wiedzy:
- Sondáže i ankiety na żywo:
- Wskazówki do refleksji i dyskusji:
- Porównanie ocen/wyników/opinii sprzed szkoleniem i po szkoleniu
- Zbieranie informacji zwrotnych w celu ciągłego doskonalenia:



# ARKUSZE GOOGLE



Arkusze Google (Google Sheets) to internetowa aplikacja do obsługi arkuszy kalkulacyjnych



Umożliwia ona użytkownikom tworzenie, edytowanie i współpracę nad arkuszami kalkulacyjnymi w czasie rzeczywistym



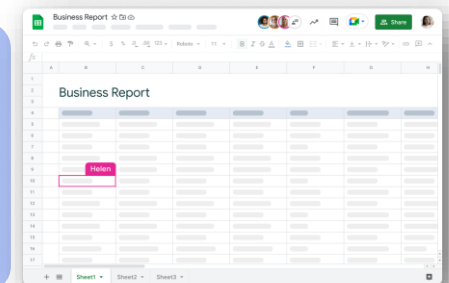
Włączenie Arkuszy Google do synchronicznego elektronicznego uczenia się w celu:



W środowiskach edukacyjnych wspiera takie zadania jak śledzenie ocen, gromadzenie danych i wspólne zadania



- Gromadzenie i analizę danych w czasie rzeczywistym
- Dynamiczne formułowanie ocen
- Analiza zespołowa
- Prezentacje wizualne
- Natychmiastowa informacja zwrotna i śledzenie postępów
- Podejmowanie decyzji w oparciu o dane



# NETIGATE



Netigate to wszechstronna **platforma ankiet online i informacji zwrotnych** zaprojektowana w celu gromadzenia informacji



Netigate oferuje narzędzia do tworzenia i dystrybucji ankiet, zaawansowanej analityki oraz funkcje raportowania



Netigate w programach szkoleniowych / edukacyjnych I SEL:

**Możliwość dostosowania:**  
Elastyczność Netigate pozwala trenerom projektować ankiety, które pasują do ich unikalnych celów szkoleniowych, niezależnie od tego, czy chodzi o ocenę wiedzy, zrozumienie wyzwań czy zbieranie informacji zwrotnych.



Działania edukacyjne:

- Ankiety oceny wstępnej
- Oceny po szkoleniu:
- Analiza potrzeb szkoleniowych



# OCENA CELÓW NAUCZANIA

## Odpowiedz na pytania w Google forms

Identyfikacja posiadanej już wiedzy i oczekiwania uczestników przed sesją szkoleniową.

<https://forms.gle/3g5GE3zAiWpxokoA7>



LINK

KORZYSTASZ Z MATERIAŁÓW SZKOLENIOWYCH NA TEMAT  
ROZWOJU UMIEJĘTNOŚCI I CERTYFIKACJI TRENERÓW SYNCHRONICZNEGO NAUCZANIA ELEKTRONICZNEGO.

PROJEKT SELCERT POŁĄCZYŁ GRUPĘ EKSPERTÓW W SEKTORZE KSZTAŁCENIA I SZKOLENIA ZAWODOWEGO W CELU OPRACOWANIA  
RAM KWALIFIKACJI, PROGRAMU I SCHEMATU CERTYFIKACJI DLA TRENERÓW SYNCHRONICZNEGO NAUCZANIA ELEKTRONICZNEGO.

PARTNERZY PROJEKTU SELCERT POSIADAJĄ ROZLEGŁĄ WIEDZĘ SPECJALISTYCZNĄ W ZAKRESIE EDUKACJI, SZKOLENIA I KSZTAŁCENIA ZAWODOWEGO I UCZENIA SIĘ PRZEZ CAŁE  
ŻYCIE. W SKŁAD ZESPOŁU PROJEKTOWEGO WCHODZĄ RÓWNIEŻ EKSPERCI IT I CERTYFIKACJI ISO.

[selcert.projectsgallery.eu](http://selcert.projectsgallery.eu)



SELCERT

Skills Development and Certification  
for Trainers of Synchronous  
Electronic Learning

Niniejsza publikacja została opracowana przez **Asnor** w ramach projektu  
" Skills Development and Certification for Trainers of Synchronous Electronic Learning ".

Numer umowy projektowej: 2021-2-PL01-KA220-VET-000051360 Program Erasmus+  
KA220 Partnerstwa współpracy w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie  
opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy  
i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds.  
Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie  
ponoszą za nie odpowiedzialności.



Co-funded by  
the European Union



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

OUR CONSORTIUM OF PARTNERS

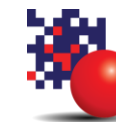
CONSISTS OF COLLEAGUES FROM SEVEN DIFFERENT ORGANIZATIONS,  
REPRESENTING FIVE DIFFERENT COUNTRIES OF THE EUROPEAN UNION.



**MMC** Mediterranean  
Management Centre



Folkuniversitetet



**OMEGA**  
TECHNOLOGY



**DIMITRA**  
educational organization

**Asnor**  
Associazione Nazionale Orientatori