

3517.Tworzenie zadań w aplikacji Edpuzzle na podstawie filmów dostępnych w sieci

Informacje ogólne

Kategoria szkolenia

Oferta dla nauczycieli kształcenia ogólnego i specjalnego

Obszar

Informatyka i nowoczesne technologie

Forma

Warsztaty

Liczba godzin

4

Cena

bezpłatne

Odbiorca

Nauczyciele wszystkich typów szkół / placówek

Kierownik

Zbigniew Wiertel

Program

- Zalety metody gamifikacji.
- Prezentacja filmów ze stop klatką w aplikacji Edpuzzle.
- Tworzenie zadania-filmu ze stop klatką, komentarzami, quizem z rozbudowaną informacją zwrotną.

Opis

W aplikacji Edpuzzle do dowolnego filmu dostępnego w sieci można stworzyć dowolnej długości zadanie filmowe. Nauczyciel decyduje, w których momentach filmu ma nastąpić stop klatka, po której może nastąpić komentarz słowny audio, komentarz słowny w postaci tekstu, zadanie na zasadzie quizu z rozbudowaną informacją zwrotną do każdej odpowiedzi ucznia.

Organizacja

Szkolenie odbywa się zdalnie w trybie synchronicznym na platformie G Suite z wykorzystaniem aplikacji Google Hangouts Meet lub usługi <https://meet.google.com/>. Imienne zaproszenia mailowe z linkiem do spotkania zostaną wysłane przez prowadzącego na 24 godziny przed rozpoczęciem.

Prowadzący

Zbigniew Wiertel

Zapisz się

Brak możliwości zapisu.