

Joanna Kołakowska

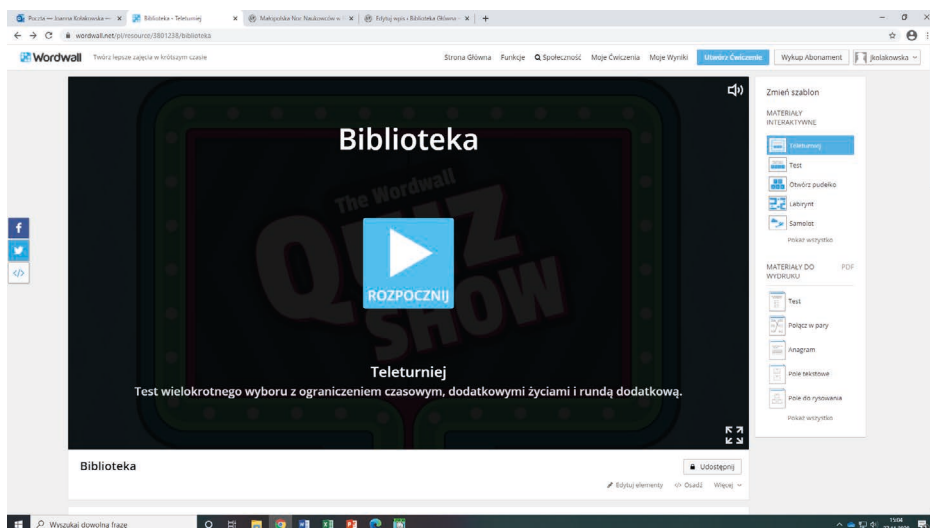
Biblioteka Główna
Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie

Wykorzystanie internetowych narzędzi edukacyjnych na przykładzie platformy Wordwall podczas Małopolskiej Nocy Naukowców w Bibliotece Głównej Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie

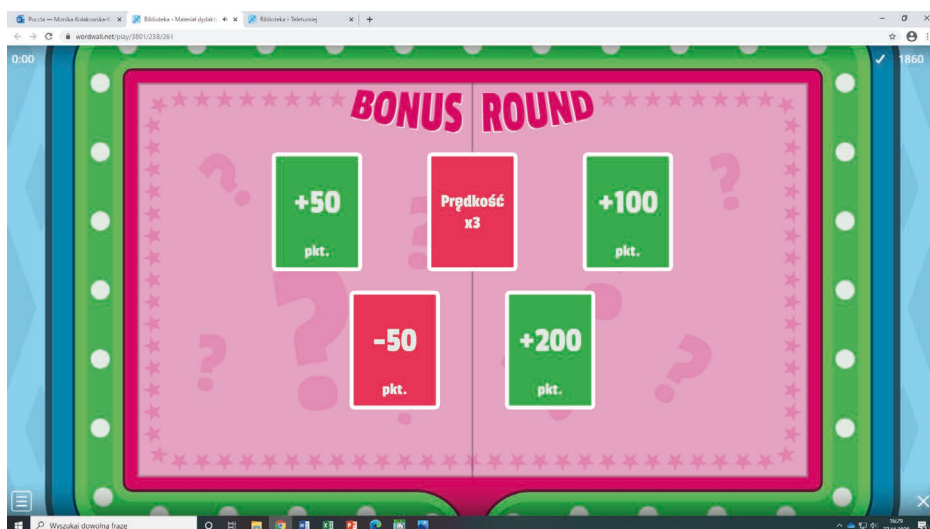
W dniu 27 listopada 2020 r. odbyła się 14 edycja Małopolskiej Nocy Naukowców. Ze względu na pandemię miała ona formę online. W Bibliotece Głównej Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie zorganizowany został quiz na temat wiedzy o książce i bibliotece od czasów starożytnych do współczesności. Skierowany był do uczniów szkół średnich, studentów oraz innych zainteresowanych osób. Na platformie Wordwall umieszczono teleturniej pt. „Biblioteka i książka”.

Wordwall służy do zamieszczania materiałów dydaktycznych, które można upubliczniać poprzez łącze do strony ćwiczenia za pośrednictwem poczty elektronicznej, w mediach społecznościowych lub za pomocą innych środków. Dodatkowo ćwiczenia Wordwall mogą być umieszczane na innych stronach internetowych przy użyciu fragmentu kodu HTML.

Podstawowy pakiet jest bezpłatny, można utworzyć pięć materiałów przy wykorzystaniu gotowych szablonów: „Połącz w pary”, „Test”, „Ruletka”, „Otwórz pudełko”, „Znajdź parę”, „Sortowanie grup”, „Losowe karty”, „Łączenie w pary”, „Porządkowanie”, „Anagram”, „Brakujące słowo”, „Teleturniej wykres z etykietami”, „Znajdź słowo”, „Labirynt”, „Podziel na kategorie”, „Ustawianie w kolejności”, „Samolot”.

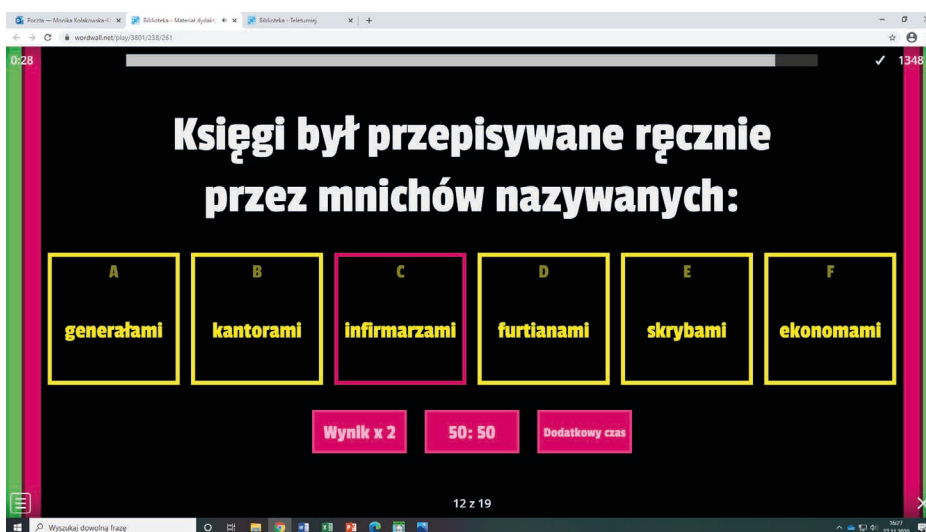


Materiały interaktywne mogą być odtwarzane na dowolnym urządzeniu z dostępem do Internetu, takim jak komputer, tablet czy telefon. Nasze ćwiczenia utworzono przy użyciu szablonu „Teleturniej”. Premiowany był czas wykonania ćwiczeń oraz dodatkowe rundy, polegające na odszukaniu wysoko punktowanych kart. Wynik można było pomnożyć x2, uzyskać dodatkowy czas lub skorzystać z kół ratunkowych 50:50.



Uczestnicy, którzy zgłosili się do udziału w konkursie, w dniu 27 listopada 2020 r. o godz. 16.00 otrzymali link do quizu na platformie Wordwall na podanego w zgłoszeniu maila. Po zakończeniu teleturnieju widoczny był ranking osób, które wzięły udział w zabawie. 25 uczestników z najlepszymi wynikami otrzymało nagrody.

Quiz stanowił element, gdzie był sprawdzany stan wiedzy uczestników. Pytania dotyczyły historii bibliotek, szeroko pojętej wiedzy o książkach oraz ciekawostek z nimi związanych, przykładowo: data wynalezienia druku, nazwa miasta, gdzie powstał pergamin czy tytuł najpopularniejszej książki na świecie. Pytania miały zróżnicowany stopień trudności i nie wykroczyły poza wiedzę przekazaną w materiałach dydaktycznych. Zdecydowano się na pytania zamknięte, gdzie jedna odpowiedź jest prawidłowa, gdyż sprzyja to obiektywnemu punktowaniu wyników. Pytania były tworzone w oparciu o prezentacje multimedialną. Dotyczyły zarówno zagadnień ogólnych, jak i bardziej szczegółowych.



Każde pytanie do wybranego szablonu „Teleturniej” składało się z jednej dobrej i pięciu błędnych odpowiedzi. Dodatkowo został wykonany pokaz w programie PowerPoint, do którego link zamieszczono na stronie Biblioteki Głównej pod adresem: <http://bg.up.krakow.pl/wp-content/uploads/2020/11/nocnaukowcow2020.pdf>

Noc Naukowców 2020

Quiz pt. *Biblioteka i książka* – teleturniej wiedzy



Składał się on z 18 slajdów. Zawierał poszerzone wiadomości dotyczące wiedzy o książkach i bibliotekach oraz ukryte odpowiedzi na pytania zamieszczone w teleturnieju.

- W Chinach w 105 r.n.e. został wynaleziony papier.
- Jest to jeden z najbardziej doniosłych wynalazków dla cywilizacji.
- Do Europy tajemnica produkcji papieru przedostała w XII w. się za pośrednictwem Arabów.



Książka towarzyszyła człowiekowi od zarania dziejów.
Obecnie książki są z nami wszędzie.



Wykorzystanie Wordwalla do zajęć to ciekawy sposób na zaprezentowanie własnych treści w formie zabawy, quizu czy też sprawdzenia wiadomości uczestników. Takie formy stwarzają możliwość graficznej prezentacji materiału, wielokanałowych form przekazywania informacji (tekst, obraz, dźwięk, video). Są ponadto interaktywnym sposobem przedstawiania treści szkoleniowych za pomocą np. ćwiczeń interaktywnych i gier. Wpływają również na uatrakcyjnienie procesu uczenia się, w wyniku czego zwiększają zaangażowanie uczestników.

