



PREZENTACJA Andrzej Sygula 7. MoodleMoot



3xM, czyli w drodze do mobilnej edukacji



definicja m-learningu

wykorzystanie urządzeń mobilnych w edukacji

M jak motywowanie



1 M jak Moodle

- wersja mobilna platformy
 - wybór tematu dla urządzenia mobilnego
- włączenie mobilnych usług sieciowych
- aplikacja Moodle Mobile
 - powiadomienia
 - kalendarz
 - ograniczenia dostępu
- funkcjonalności
 - zrealizowane 
 - w realizacji
 - quiz 
 - słownik
- oceny aplikacji

2 M jak metodyka

- od e-kursu do m-kursu
 - YouTube - Przepis na m-learning 
- scenariusze
 - nagranie wideo
 - lekcja polskiego
 - ekonomia - negocjacje
 - nagranie audio
 - lekcje muzyki
 - kody QR
 - instrukcja do laboratorium z chemii
 - sensory
 - laboratorium z fizyki
 - powiadamianie
 - nauka języków obcych
 - mobilne gry edukacyjne
 - zajęcia z ekonomii
 - aplikacje specjalistyczne
 - poradnik fizjoterapeuty
 - poszerzona rzeczywistość
 - lekcje geografii, historii
- aspekty projektowe

RELAKS - smartfonowe myśli



DO POCZYTANIA





PREZENTACJA Andrzej Syguła 7. MoodleMoot

to każdy sposób uczenia się, który zachodzi wówczas gdy...

uczący nie znajduje się w z góry przeznaczonym do tego celu miejscu

uczący zyskuje korzyści z możliwości oferowanych przez mobilne technologie

głębokie uzasadnienie dla stosowania urządzeń przenośnych

doskonały interfejs, prostota, personalizacja, intuicyjność

bezbłędne i szybkie działanie, wsparcie użytkownika

motywowanie w kursie e-learningowym do uczenia się mobilnego

wykorzystanie w kursie możliwości urządzeń mobilnych

definicja m-learningu

wykorzystanie urządzeń mobilnych w edukacji

M jak motywowanie

powiadomianie

Pigułka Rozpraszająca Wiedzę

rozpraszanie wiedzą

smartfonówka

infografika z kodami QR

przykłady

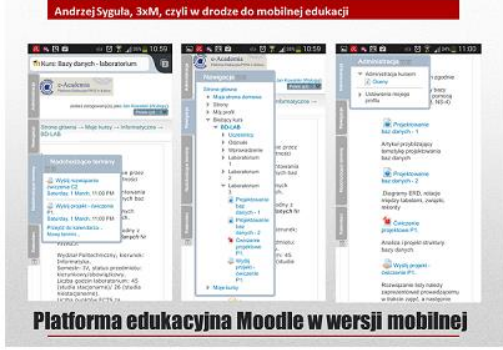
- Trello
- Pomodoro
- Evernote
- Anki
- MindMap

mobilne środowisko edukacyjne - ważne aplikacje

Facebook

autor na FB

budowanie społeczności



Platforma edukacyjna Moodle w wersji mobilnej

3xM, czyli w drodze do mobilnej edukacji



Aplikacja mobilna Moodle Mobile

Andrzej Syguła, 3xM, czyli w drodze do mobilnej edukacji

<p>INFO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Serwisy internetowe (strona główna, www, portal uczelniany, strony www biblioteki, wydziałów, katedr, organizacji studenckich) 	<p>ORG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Program obsługi studentów (np. Uniwersytecki System Obsługi Studentów – USOS) • Rekrutacja • Biblioteka, WiFi, QR, kalendarze
<p>START Personalizacja</p>	
<p>SOC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Serwisy społecznościowe (Facebook, Twitter, fora uczelniane) 	<p>EDU</p> <ul style="list-style-type: none"> • Platforma edukacyjna (repozytoria wiedzy, e-kursy)

Projekt mPWSZ – mobilna Przestrzeń Wiedzy Studentów Zdalnych

Ten, kto przeniósł górę, zaczął od małych kamieni

/przysłowie chińskie/