



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Publiczna Szkoła Podstawowa nr 17
IM. JANA KOCHANOWSKIEGO W RADOMIU

OD TABLICY DO TABLETU

NARZĘDZIA TIK W PRACY NAUCZYCIELA



**PUBLIKACJA OPRACOWANA
W RAMACH PROJEKTU
AKREDYTACJA ERASMUS+**

RADOM 2025



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Publiczna Szkoła Podstawowa nr 17
IM. JANA KOCHANOWSKIEGO W RADOMIU

AKREDYTACJA ERASMUS+

**Projekt nr 2023-1-PL01-KA121-SCH-000124060 realizowany przez
Publiczną Szkołę Podstawową nr 17 im . Jana Kochanowskiego w Radomiu**

Niniejsza publikacja powstała jako rezultat projektu realizowanego w ramach AKREDYTACJI ERASMUS+ .

Projekt miał na celu podnoszenie kompetencji zawodowych i osobistych pracowników dydaktycznych, a przez to podniesienie jakości pracy szkoły.

Publikacja zawiera opis narzędzi multimedialnych , które mogą być szeroko wykorzystywane w pracy nauczycieli i terapeutów jako uzupełnienie oraz urozmaicenie zajęć edukacyjnych w celu zaktywizowania uczniów.

Publikacja powstała jako efekt dzielenia się wiedzą i upowszechniania rezultatów projektu po udziale nauczycieli w kilku specjalistycznych kursach doskonalących ich umiejętności i wzbogacających wiedzę z zakresu metod aktywizujących, narzędzi TIK. Uczestnicy rozwinęli również umiejętności językowe, ponieważ szkolenia prowadzone były w języku angielskim.

Ćwiczenie wstępne: SŁOWA – KLUCZE

CELE

- zainteresowanie uczniów tematem zajęć
- aktywizacja i integracja całej grupy
- rozwijanie umiejętności koncentracji uwagi, uważnego słuchania, zapamiętywania
- utrwalenie znajomości liter



Ćwiczenie przeznaczone jest dla uczniów z klas 1-3 .

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- tablica interaktywna z funkcją pisania lub tablica zwykła i kreda lub karton i flamaster
- przygotowane słowo - klucz
- narysowane puste kwadraty odpowiadające liczbie liter w słowie - kluczu

PRZEBIEG:

- uczestnicy siedzą w ławkach lub na podłodze
- prowadzący zaprasza uczestników do poszukiwania słowa, które będzie najważniejszym słowem zajęć
- uczniowie według ustalonej zasady np. przez podniesienie ręki (w parach lub pojedynczo) odgadują brakujące litery
- wymieniane litery alfabetu nie powinny się powtarzać
- prowadzący lub wybrany uczeń wpisuje prawidłowe litery do odpowiednich kwadratów
- osoba, która odgadnie ostatnią literę głośno odczytuje hasło
- uczestnicy krótko bawią się poznanym słowem (np. dzielą na sylaby, liczą głoski i litery , szukają go w zeszycie ćwiczeń itp.

Ćwiczenie to pomaga prowadzącemu skupić uwagę uczniów na rozpoczynającej się lekcji. Szybkie tempo wykonywania zadania angażuje wszystkich uczestników, którzy próbują odnaleźć ukryte słowo. Tworzy to atmosferę radości, zabawy. Często ostatnią literę zgaduje najsłabszy uczeń. Ma okazję przeczytać hasło. Słowo- klucz pozostaje na tablicy do końca zajęć . Wokół niego mogą się pojawić efekty pracy w grupach, skojarzenia itp.



UMIEMY POLSKI

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: www.umieypolski.pl/czytanie-cwiczenia

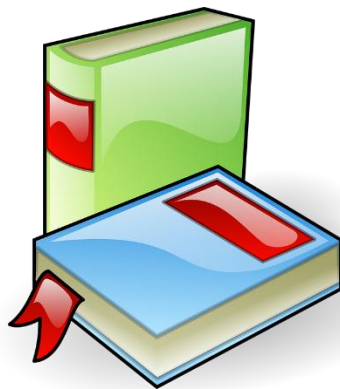
Jest to strona, z której mogą korzystać nauczyciele języka polskiego klas 1-8. Znajdują się tu gry i zabawy utrwalające materiał oraz teksty do ćwiczeń czytania ze zrozumieniem, teksty popularnonaukowe, artykuły, wywiady, opinie, ulotki, teksty biograficzne.

Teksty do ćwiczeń są zróżnicowane tzn. niektóre są proste inne wymagają od uczniów wnioskowania i rozumowania.

Na stronie znajdują się również ćwiczenia utrwalające zasady pisowni, rozpoznawanie części mowy, słowotwórstwo, zasady pisowni tekstów i inne.

Możemy wybierać poziomy trudności oraz formy zespołowe lub indywidualne.

 **Umiemy** polski



CLASSROOMSCREEN

ADRES STRONY INTERNETOWEJ : www.classroomscreen.com

Jest to zestaw narzędzi do pracy z uczniami na różnych przedmiotach. Po wejściu na stronę można rozpocząć pracę z wirtualną tablicą. Istnieje możliwość zmiany języka na polski. Można też zmienić tło. Najważniejszym elementem tablicy jest dolny pasek narzędzi, na którym jest ok. 13 narzędzi. Oto niektóre z nich.

- **Losowanie imienia**

W wolne pole należy wpisać imiona uczniów – listę można zapamiętać, po zarejestrowaniu się na stronie. Dzięki temu nie będzie trzeba wpisywać jej za każdym razem od nowa. Kiedy imiona są wpisane, należy wybrać „Choose” i następuje losowanie.



- **Kostka do gry**

Do wyboru są jedna, dwie lub trzy kostki. Można wykorzystać je do ćwiczenia działań matematycznych: dodawania, odejmowania, mnożenia i tworzyć inne kreatywne zabawy.

- **Media**

Korzystając z tego narzędzia można wkleić link z piosenką, filmem lub zdjęcie, które następnie będzie można wykorzystać w dalszej części zajęć.

- **Pisanie i Rysowanie**

Funkcja Pisanie to typowe okno, w którym można napisać treść polecenia, tekst do przepisania w zeszycie, lub krótki tekst do przeczytania. Z kolei Rysowanie daje możliwość kreślenia liter pisanych i tworzenia prostych rysunków.

- **Symbole pracy i Sygnalizator**

Są do wyboru cztery możliwości: cisza, szept, zapytaj sąsiada i pracujcie razem. Podobnie można korzystać z Sygnalizatora. Kolor zielony oznacza pracę samodzielną, żółty – konsultuję się z kolegą, czerwony – pytam nauczyciela.

- **Czasomierz, Stoper, Zegar, Kalendarz**

Czasomierz można ustawić, aby w sposób widoczny odmierzać czas na wykonanie zadania.

Stoper przyda się podczas zadań, w których zaplanowane jest jak najszybsze wykonanie zadań.

Zegar można wyświetlać cały czas w rogu ekranu, tak by wszyscy mogli kontrolować upływający czas podczas lekcji. Podobnie można potraktować kalendarz.

AVATAR VOKI

ADRES STRONY INTERNETOWEJ : www.voki.com/site/create

Przedmioty, na których może być stosowany: oddziały przedszkolne, klasy I – III, zajęcia k-k, rewalidacyjne, logopedyczne, inne przedmioty według potrzeb nauczycieli.

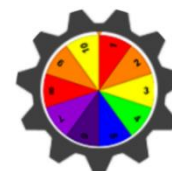
Generator daje możliwość tworzenia awatara na podstawie dostępnych szablonów. Istnieje szeroka gama szablonów do wyboru rozwijając menu po lewej stronie ekranu więc Awatara można odpowiednio przystroić, zmienić tło, dopasować akcesoria, dodać kwestię do wypowiedzenia.

1. Kliknij na przycisk create (utwórz voki).
2. Wybierz awatara, który wymówi nagraną kwestię.
3. Wybierz tło, akcesoria.
4. Kliknij na ikonkę głośnika.
5. Zapisz tekst, który ma być nagrany lub użyj opcji mikrofonu.



KOŁO FORTUNY

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: www.superteachertools.com



Online Spinner

PRZEDMIOTY, na których może być stosowany: wszystkie przedmioty, zajęcia rewalidacyjne, logopedyczne, korekcyjno – kompensacyjne.

Koło fortuny można wykorzystać na wszystkich przedmiotach oraz zajęciach specjalistycznych. Narzędzie to pozwala nam w formie zabawy powtórzyć słownictwo, tabliczkę mnożenia, daty z historii, czy części mowy. Strona internetowa jest w języku angielskim, ale możemy użyć automatycznego tłumacza, aby zamienić ją na język polski. Można się zalogować, ale nie jest to konieczne, gra jest bezpłatna.

W celu utworzenia koła fortuny należy wejść na stronę i kliknąć 'Online Spinner Wheel'. Po otwarciu nowego okna, klikamy 'Customize your own spinner' – otwiera się okno, w którym dopasowujemy parametry koła fortuny do naszych potrzeb. W polu 'Spinner name' wpisujemy nazwę koła np.: „Przymiotniki”, „Tabliczka mnożenia”, „Wild animals”, czyli temat, któremu będzie poświęcona gra. Pole 'Spinner labels' uzupełniamy wyrazami, przykładami matematycznymi czy pytaniami związanymi z tematem. Maksymalna liczba pól to 25. Jeśli chcemy, aby na kole było np.: 15 pól to uzupełniamy wiersze do numeru 15. Po uzupełnieniu pól, klikamy na dole strony napis 'Update This Spinner'. Możemy zapisać swoje koło do późniejszego wykorzystania, kopiując adres przeglądarki lub korzystając z przycisków udostępniania umieszczonych na tej stronie.



GENERATOR ZADAŃ I TESTÓW AI

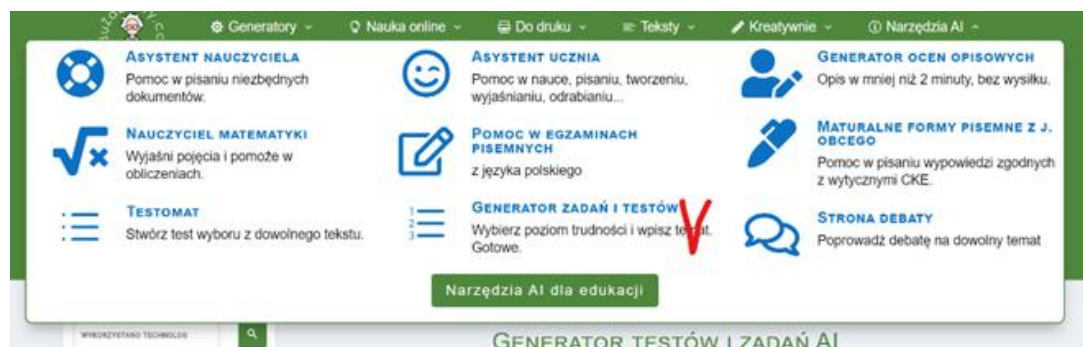
ADRES STRONY INTERNETOWEJ: www.eduzabawy.com



Jest to narzędzie dostępne, dzięki któremu w łatwy i przyjemny sposób stworzymy spersonalizowane testy i zadania dostosowane do wybranego przedmiotu i poziomu trudności. Użytkownicy mają do wyboru przedmioty takie jak język polski, matematyka, historia, fizyka, język angielski i wiele innych. Dzięki generatorowi mamy możliwość dostosowania poziomu trudności do możliwości i umiejętności uczniów. Narzędzie to może być wykorzystane zarówno w szkole podstawowej jak i średniej.

W celu stworzenia zadania wchodzimy na stronę <https://eduzabawy.com/>, klikamy w prawym górnym rogu zakładkę Narzędzi AI, następnie wybieramy Generowanie Zadań i Testów. Otwiera się okno, w którym wybieramy → przedmiot, → klasę (przedział od 1 klasy szkoły podstawowej do 4 klasy liceum ogólnokształcącego), → rodzaj zadania (test wielokrotnego wyboru, uzupełnij lukę, odpowiedź otwarta, prawda/fałsz) → tematykę zadania (wpisujemy interesujący nas temat). Następnie klikamy przycisk stwórz zadanie.

Powstaje gotowy test, który możemy modyfikować według własnych potrzeb. Każdy test posiada klucz odpowiedzi. Aby wydrukować test lub zadanie, możemy je skopiować do programu Word.



GENERATOR KART PRACY

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: www.eduzabawy.com

Karty pracy mogą być wykorzystywane w nauczaniu początkowym oraz właściwie na każdym przedmiocie. Posłużyć mogą również w zajęciach z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej i rewalidacji uczniów.



Generator pozwala na tworzenie własnych, zindywidualizowanych kart pracy. Stworzone przez nauczycieli czy rodziców karty pracy mogą być wykorzystywane do ćwiczeń bardzo konkretnych umiejętności tj.: pisanie, czytanie, liczenie. Karty pracy mogą również uwzględniać specjalne potrzeby edukacyjne uczniów. Narzędzie to pozwala na uwzględnienie w procesie edukacji indywidualnych różnic i potrzeb uczniów oraz dostosowanie stopnia trudności. Platforma pozwala na tworzenie: kart pracy, dyplomów, dyktand, sprawdzianów, zaproszeń, planów lekcji, odznak, medali.



STORYBIRD

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: www.storybird.com

Z aplikacji można z powodzeniem korzystać podczas nauki języka polskiego, języka obcego, a także podczas zajęć rozwijających kompetencje emocjonalno-społeczne.



Jest to niezwykła aplikacja, w której dzieci mają możliwość wykorzystać własną kreatywność do tworzenia książeczek. Służą do tego gotowe szablony zamieszczone w portalu. W niezwykle sposób możemy rozwijać umiejętności słowotwórcze wymyślając bajki, opowiadania wzbogacając je dialogami oraz ilustracjami zaczerpniętymi z bazy danych. Narzędzie daje możliwość rozwoju nie tylko umiejętności pisarskich i słowotwórczych, ale również społecznych i komunikacyjnych. Pobudza wyobraźnię, twórczość i współpracę. Doskonali trening pisania fabuły, jak również rozumienia i nazywania emocji. Stwarza również możliwość dzielenia się twórczością na forach społecznościowych.



MATZOO

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: : www.matzoo.pl

To darmowa strona internetowa z zadaniami i ćwiczeniami z matematyki, stworzona z myślą o uczniach szkoły podstawowej. Dzięki niej dzieci mogą

w łatwy i przyjemny sposób utrwaląc wiadomości zdobyte na lekcjach, rozwijać swoje umiejętności i przygotowywać się do sprawdzianów.

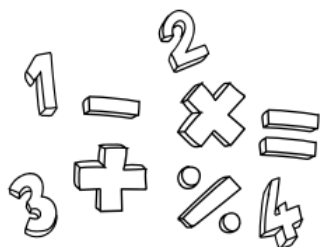
Strona jest bardzo intuicyjna – wystarczy wybrać klasę (od 1 do 8), a następnie temat, np. dodawanie, mnożenie, ułamki czy geometria. Zadania mają formę krótkich quizów z natychmiastową informacją zwrotną, co motywuje uczniów do dalszej nauki i poprawiania błędów.

Zalety strony Matzoo.pl:

- Całkowicie bezpłatna i dostępna bez logowania
- Materiał zgodny z podstawą programową
- Kolorowa, prosta i przyjazna grafika
- Możliwość ćwiczenia w domu i na lekcjach

To świetne narzędzie dla uczniów, którzy chcą poćwiczyć matematykę samodzielnie lub z pomocą rodziców.

I



SZALONE LICZBY

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: www.szaloneLiczby.pl

SzaloneLiczby.pl to polska strona internetowa poświęcona matematyce, oferująca szeroki wachlarz materiałów edukacyjnych. Użytkownicy znajdą tam wyjaśnienia zagadnień matematycznych, ćwiczenia, sprawdziany, a także zagadki, ciekawostki, quizy i recenzje gier. Strona wyróżnia się przejrzystym układem i bogatą zawartością, co czyni ją wartościowym źródłem wiedzy dla uczniów. SzaloneLiczby.pl to cenna platforma edukacyjna dla osób poszukujących wsparcia w nauce matematyki oraz inspiracji w postaci recenzji gier planszowych.

SZALONELICZBY.PL



UMIEMY TO

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: www.umiemyto.pl

PRZEDMIOTY, na których może być stosowana: język polski, j.angielski, matematyka, informatyka, j.niemiecki, zajęcia wyrównawcze, rewalidacja, język polski dla obcokrajowców.

Platforma **Umiemy to** oferuje ćwiczenia z różnych przedmiotów szkolnych w możliwie jak najszerszym zakresie (nierzadko już od 1. klasy szkoły podstawowej aż do matury) oraz różne formy ćwiczeń, co ma pozytywny wpływ zarówno na motywację (różnorodność ćwiczeń sprawia, że ich wykonywanie nie jest nudne), jak i efektywność (inne ćwiczenia są odpowiednie dla początkujących, inne dla zaawansowanych).

Z platformy można korzystać na wiele różnych sposobów: samodzielna praca uczniów w domu, praca podczas lekcji, zadania domowe, bonusowe zadania dla uzdolnionych uczniów, pomoc w nauczaniu indywidualnym.

Korzystanie z platformy **Umiemy to** bez wykupionej licencji ograniczone jest limitem dziennym na liczbę odpowiedzi. Można jednak wykupić roczną licencję osobistą lub szkolną, co daje nieograniczony dostęp do zgromadzonych na platformie treści.



DYKTANDA ONLINE

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: www.dyktanda.online

PRZEDMIOTY, na których może być stosowany: język polski, zajęcia wyrównawcze, rewalidacja, język polski dla obcokrajowców.

Ta bezpłatna aplikacja jest nowoczesną metodą nauki poprawnej pisowni, którą mogą wykorzystywać nauczyciele, uczniowie i ich rodzice. Jej podstawową funkcją jest wspomaganie procesu nauki ortografii poprzez ćwiczenie uzupełniania dyktand i zapamiętywanie prawidłowych odpowiedzi. Aplikacja łączy naukę z zabawą.



Oprócz ćwiczeń przeznaczonych dla różnych poziomów, można też korzystać z zasad pisowni oraz bloga, na którym można poznać ciekawostki związane z ortografią i interpunkcją. Oprawa graficzna została zaprojektowana głównie z myślą o dzieciach. Każde dyktando posiada wizualną prezentację zachęcającą do rozwiązywania i pobudzającą ciekawość oraz wyobraźnię. Oprócz nich, korzystać można z trybu krzyżówek lub słówek.

Dyktanda podzielone są na poziomy klas oraz mogą dotyczyć konkretnej zasady ortograficznej lub zawierać materiał mieszany. Podsumowania wykonanych ćwiczeń doceniają dzieci za starania i zachęcają do dalszej nauki.

Tryb Słówek to rozpoznawanie poprawnej pisowni wyrazów na różnym poziomie trudności. Uczniowie mogą rozwiązywać także **krzyżówki**, wzbogacając słownictwo i jednocześnie trenując ortografię.

Platforma działa bez konieczności zakładania konta, jednak w wersji bezpłatnej dostęp dzienny jest ograniczony. Aplikacja została starannie zaprojektowana, aby być nie tylko edukacyjna i skuteczna w rozwoju umiejętności, ale również intuicyjna i przyjazna w użyciu dla dzieci w każdym wieku.

Rekomendują ją m.in.: MEN, MSCDN.



PADLET

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: www.padlet.com

Padlet to wirtualna tablica. W jednym miejscu można zgromadzić wiele różnych rodzajów materiałów cyfrowych. Aplikacja służy do dzielenia się zasobami z innymi użytkownikami, np. uczniami.

Padlet pomaga porządkować i grupować tematycznie różne zasoby. To świetne miejsce zarówno do współpracy między nauczycielami i uczniami, jak też do gromadzenia edukacyjnych materiałów, linków czy też materiałem przypisanym do danej klasy jako aktualna tablica z wiadomościami.

Można ją potraktować jako miejsce, gdzie uczniowie wypowiedzą się na określony temat, opowiedzą o sobie, czy zrobią wspólny projekt, wymienią się materiałami lub pomysłami. Padlet był bardzo pomocny podczas nauczania zdalnego

Rejestracja jest niezbędna do tworzenia wirtualnych tablic. W wersji podstawowej Padlet jest bezpłatny. Istnieją jednak ograniczenia dotyczące liczby tworzonych tablic – można stworzyć tylko trzy. Po stworzeniu wirtualnej tablicy dla swojej klasy, warto zarejestrować się i wykorzystać możliwości aplikacji. Utworzone tablice można zabezpieczyć hasłem.

Padlet 

TEMAT: QUIZIZZ

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: www.quizizz.com

Quizizz to darmowa platforma edukacyjna do tworzenia i rozwiązywania quizów online. Jest wykorzystywana przez nauczycieli i uczniów na całym świecie, zarówno w klasie, jak i w nauczaniu zdalnym.



Uczniowie odpowiadają na pytania w formie testu (zwykle wielokrotnego wyboru), a wyniki są prezentowane w zabawny, interaktywny sposób – często z muzyką, punktami i rankingiem. Quizy można rozwiązywać indywidualnie lub w grupach. To doskonałe narzędzie do nauki, które łączy edukację z grą. Dzięki kolorowej grafice, rankingom i zabawnym pytaniom uczniowie chętniej angażują się w naukę i utrwalanie materiału. Zalety: darmowy dostęp (w wersji podstawowej), bardzo łatwy w obsłudze, ogromna baza gotowych quizów z różnych przedmiotów (matematyka, historia, język polski, przyroda, angielski i inne), możliwość tworzenia własnych quizów przez nauczycieli i uczniów, którzy widzą wyniki na bieżąco i uczą się na błędach, działa na komputerach, tabletach i telefonach. Aplikacja świetnie sprawdza się w nauczaniu wielu przedmiotów. Dzięki niej można powtarzać materiał, zadawać zadania domowe dla chętnych, przygotowywać uczniów do sprawdzianów. Można skorzystać z gotowych podsumowań, a nawet pojedynczych lekcji. Zasoby można modyfikować zgodnie z własnymi potrzebami lub tworzyć własne, od podstaw.



LEARNINGAPPS

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: : www.learningapps.org

LearningApps to platforma zawierająca setki gier w języku polskim - idealnie nadaje się do pracy z tablicą interaktywną na różnych przedmiotach.

Dobieranki, ćwiczenia, quizy, uzupełnianie, krzyżówki mogą w doskonały sposób wzbogacić każdą lekcję. W wyszukiwarce na stronie wystarczy wpisać wyszukiwaną frazę, np. *demokracja szlachecka*, a znajdziemy mnóstwo propozycji już gotowych aktywności do wykorzystania na lekcji historii. Jest to świetne narzędzie, które sprawia, że nauka staje się bardziej angażująca i atrakcyjna. Platforma pozwala tworzyć ciekawe ćwiczenia, które można udostępnić uczniom przez link lub umieścić na stronie internetowej czy platformie e-learningowej.

Zalety: całkowicie darmowa, obsługuje wiele języków (w tym język polski), mnóstwo gotowych ćwiczeń stworzonych przez nauczycieli z całego świata, intuicyjny edytor do tworzenia własnych zadań, można korzystać na komputerze, tablecie i smartfonie, dobre dla uczniów w różnym wieku (od klas 1-8 po szkołę średnią).



STORYJUMPER

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: : www.storyjumper.com/



StoryJumper to bezpłatna aplikacja, która zapewnia bogaty zestaw intuicyjnych narzędzi do pisania i ilustrowania opowieści. Z ich pomocą, w prosty sposób, można stworzyć wyjątkowe opowiadania, książki, fotoksiążki, mapy skarbów, wykorzystując do tego własne zdjęcia oraz dostępne w programie grafiki. Swoje prace można wzbogacić dodając także różne odgłosy, muzykę w tle, efekty dźwiękowe towarzyszące poszczególnym sytuacjom.

W ofercie strony znajduje się wiele gotowych szablonów, które można wykorzystywać podczas tworzenia własnych projektów.

StoryJumper to także ogromna biblioteka publicznych książek, które można czytać, słuchać i oglądać bez ograniczeń. StoryJumper to również platforma dla nauczycieli, na której mogą utworzyć klasę z zahasłowanym dostępem dla uczniów i możliwością ciekawej współpracy.

Uczniowie, również ci najmłodszy, chętnie bawią się i tworzą, korzystając z dostępnych w programie elementów, np. budując z nich obrazy, scenografię do opowiadanej historii. Chętnie też komentują oglądane materiały - Story Jumper umożliwia zamieszczanie ich opinii w formie komentarzy.

Po zakończeniu pracy nad można zobaczyć efekt ostateczny, udostępnić, wydrukować (opcja płatna), a także w dowolnym momencie edytować.



PUZZLE- MAKER

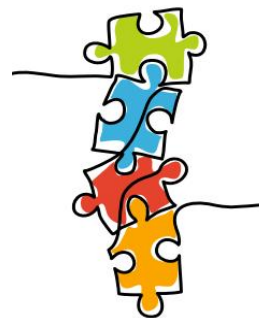
ADRES STRONY INTERNETOWEJ: : www.puzzle-maker.online/?lang=pl

Strona **puzzle-maker.online** to internetowy generator krzyżówek i innych łamigłówek, który pozwala na tworzenie ich zupełnie za darmo. Wystarczy założyć darmowe konto. Wykorzystując zasoby platformy Puzzle Maker, można tworzyć własne spersonalizowane krzyżówki, puzzle oraz łamigłówki matematyczne.

Podczas korzystania z generatora krzyżówek można wykorzystać gotową bazę słów lub zwyczajnie stworzyć własną. Można też po prostu wpisać słowa, których chcemy użyć w swojej krzyżówce i wygenerować ją automatycznie. System sprawdzi poprawność napisania, podpowie pasujące słowa i uzupełni pytania do każdego z nich.

Gotową krzyżówkę możesz wysłać znajomym lub uczniom, opublikować na stronie generatora lub na własnej stronie internetowej do publicznego rozwiązywania i sprawdzać jej statystyki.

Puzzle Maker upraszcza proces tworzenia krzyżówek, umożliwiając ich generowanie bez konieczności posiadania zaawansowanych umiejętności technicznych. Krzyżówki można dopasować do konkretnych potrzeb i preferencji. Mamy możliwość wyboru rozmiaru siatki, poziomu trudności i tematyki dopasowanej do aktualnie realizowanych celów edukacyjnych. Tworzenie krzyżówek edukacyjnych na platformie Puzzle Maker z pewnością sprawi, że proces edukacyjny będzie bardziej interesujący, pozwalający na zwiększenie aktywności uczniów. Puzzle Maker jest narzędziem online, dlatego też możemy wykorzystywać go kiedykolwiek i gdziekolwiek, mając połączenie z internetem (bez pobierania i instalowania – wystarczy zalogować się).



WORDWALL

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: : www.wordwall.net/pl

Wordwall jest to platforma dla nauczycieli pozwalająca na przygotowanie interaktywnych zadań i ćwiczeń na bazie istniejących szablonów w formie kart pracy do wydrukowania lub dostępnych na stronie z każdego przedmiotu, jak również do zajęć specjalistycznych.



Gotowe szablony-szablony zawierają znane klasyczne ćwiczenia, takie jak: Test, Krzyżówka, Łączenie w pary, Prawda, czy Fałsz, Ruletka, Teleturniej oraz gry zręcznościowe takie jak np. Labirynt

W wersji bezpłatnej można przygotować 5 własnych zadań oraz nielimitowany dostęp do zadań przygotowanych przez inne osoby, które możemy dowolnie wykorzystać do własnych celów. Jest to prosty sposób na tworzenie własnych interaktywnych materiałów dydaktycznych. Możemy również przygotować indywidualne ćwiczenia dla całej klasy postępując zgodnie z zamieszczoną instrukcją, aby korzystać z zasobów, a przede wszystkim tworzyć własne, należy się zarejestrować.

W planie płatnym dostępne są zarówno materiały interaktywne, jak i do wydruku, gotowe szablony, możliwość zmiany szablonu, edycja ćwiczeń, motywy i opcje, zadania dla uczniów, udostępnianie innym nauczycielom, osadzanie na stronie internetowej, gry wieloosobowe. Interaktywne materiały mogą być odtwarzane na dowolnym urządzeniu z dostępem do Internetu, takim jak komputer, tablet, telefon czy tablica interaktywna. Uczniowie mogą w nie grać sami, lub pod opieką nauczyciela na lekcji standardowej. Można również umieszczenia zadania/ćwiczenia na stronach internetowych przy użyciu fragmentu kodu HTML, który jest generowany przez portal..



SUPERKID

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: www.superkid.pl/

SuperKid - to serwis stworzony przede wszystkim dla nauczycieli, rodziców dzieci w wieku szkolnym i przedszkolnym. Z zasobów korzystają chętnie także, pedagodzy, terapeuci, nauczyciele szkół specjalnych. Jest to serwis dla tych, którzy chcą dbać o wszechstronny rozwój swoich dzieci lub młodych podopiecznych. Aktualnie znajdują się materiały dla przedszkolaków i uczniów klas 1-5, w opracowaniu są pomoce dla klasy 6.



- Jest tu do dyspozycji olbrzymia liczba łamigłówek, ćwiczeń, kart pracy, wycinanek i innych materiałów edukacyjnych. Każdy może wyszukać coś ciekawego i pożytecznego dla siebie, jest tysiące arkuszy – ćwiczenia bardzo lubiane przez dzieci i wysoko cenione przez rodziców i nauczycieli.
- Szybko można znaleźć dla dziecka lekarstwo na bezczynność i nudę i zapewnić mu wartościową rozrywkę.
- Dzięki materiałom dziecko będzie sobie radziło z problemami szkolnymi czy przedszkolnymi.
- Znajdują się tu teksty i ćwiczenia, które zainteresują i będą odpowiednim wyzwaniem zarówno dla uczniów zdolnych jak i mniej zdolnych.
- Znajduje się tu generator tekstów, który bardzo ułatwia pracę i komunikowanie się zwłaszcza podczas zdalnych lekcji.
- Bardzo ciekawą dla uczniów jest strefa online oraz publikacja artykułów dla nauczycieli oraz rodziców.
- Program Superkids Reading to kompleksowy program nauczania języka angielskiego, stworzony specjalnie dla uczniów klas K–2 i ich sposobu nauki . Systematyczna, wyraźna ścieżka nauczania utrwala podstawowe umiejętności i buduje wiedzę, aby zwiększyć pewność siebie uczniów jako czytelników.

PUZZLEFACTORY

ADRES STRONY INTERNETOWEJ: : www.puzzlefactory.pl/

PRZEDMIOTY, na których może być stosowany: wychowanie przedszkolne, edukacja wczesnoszkolna, zajęcia świetlicowe, rewalidacja, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne



Puzzle to zabawa, którą poznajemy od najmłodszych lat i zna ją każdy z nas.

Jest to świetny sposób na spędzenie wolnego czasu, który dodatkowo wpływa bardzo korzystnie na nasz umysł. Puzzle mają pozytywny wpływ zarówno na dzieci jak i osoby starsze. Jest to rozrywka zalecana dla osób tak naprawdę w każdym wieku. Układanie puzzli:

- wspomaga koncentrację;
- uczy logicznego myślenia;
- wspiera procesy uczenia się;
- pomaga się wyciszyć;
- wzmacnia wiarę w siebie i swoje możliwości;
- działa odstresowująco;
- wpływa korzystnie na pamięć wzrokową.


puzzlefactory