

# PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość –  
II etap edukacyjny –  
specjalne potrzeby edukacyjne

Województwo Dolnośląskie –  
Powiatowe Centrum Edukacji i Pomocy  
Psychologiczno – Pedagogicznej w Wołowie

Projekt „Wsparcie placówek doskonalenia nauczycieli i bibliotek pedagogicznych w realizacji zadań związanych z przygotowaniem i wsparciem nauczycieli w prowadzeniu kształcenia na odległość”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Materiał opracowany w ramach grantu „Wsparcie Powiatowego Centrum Edukacji i Pomocy Psychologiczno-Pedagogicznej w Wołowie – Powiatowy Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Wołowie w realizacji zadań wspomagających nauczycieli w kształceniu na odległość”

## WSTĘP

Czas edukacji zdalnej pokazał, że internet i narzędzia dają nam nieskończone edukacyjne możliwości. Mogą pomagać nauczycielom w codziennym funkcjonowaniu, w prowadzeniu lekcji, czy w aktywizowaniu uczniów.

Dlaczego zatem nadal widzimy znudzonych uczniów i zmęczonych nauczycieli? Technologie i narzędzia nie wyręczą nauczyciela, niezbędne jest celowe i przemyślane działanie oraz higiena cyfrowa, czyli odpowiedni sposób korzystania z internetu, technologii i narzędzi. Zaczniemy od początku, za który uznamy rozpoczęcie edukacji przez nauczycieli. **Jak wygląda kształcenie nauczycieli, a może zapytam inaczej, jak powinno wyglądać?**

Aby nauczyciele byli technologicznie przygotowani do prowadzenia lekcji, obok wiedzy merytorycznej z danego przedmiotu powinny pojawić się obszary związane z pedagogiką i technologiami. Merytoryka, metodyka i technologie powinny występować razem. Jak to wygląda w rzeczywistości?

Większość uczelni kształci studentów w antytechnologicznych bańkach. Na studiach przyszły nauczyciel zdobywa wiedzę merytoryczną i metodyczną, zaś o technologiach się zapomina. Młody nauczyciel rozpoczynając pracę w szkole trafia do innego środowiska, w którym technologie są wszechobecne. Uczniowie swobodnie korzystają z technologii i aplikacji, z reguły nie muszą uczyć się obsługi aplikacji czy programów, działają intuicyjnie, nie tracą czasu na poznawanie funkcji, mogą od razu konsumować edukacyjne treści.

Zatem nauczyciel powinien we własnym zakresie rozwijać swoje technologiczne kompetencje i aktualizować swoją wiedzę i umiejętności. Dlaczego jednak ciągle słyszymy o braku chęci do wykorzystywania technologii? Często wynika to z przekonania, że nie ma na to czasu, nie jest to potrzebne, a uczniowie i tak dużo czasu spędzają przed monitorami i ekranami. Analizując „technologiczną niechęć” nauczycieli można wysnuć wniosek, że wynika to z ukrywania braku kompetencji cyfrowych lub strachu przed wyjściem ze strefy komfortu.

Żyjemy w XXI wieku, czyli czasie, gdzie antytechnologiczne enklawy praktycznie nie występują. W związku z tym jako nauczyciele nie powinniśmy zadawać pytania: „Czy powinniśmy wykorzystywać nowe technologie”, ale zamienić

je na pytanie „**Jak wykorzystywać nowe technologie i jak je wdrażać?**”.

Tu z pomocą przychodzi kwadrat Kerresa, zgodnie z tą teorią, w celu wdrożenia technologii w edukacji niezbędna jest infrastruktura, czyli oprzyrządowanie, sprzęt, internet i wsparcie techniczne, media czyli angażujące materiały (**które możemy znaleźć w Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej**), rozwój, czyli zasoby ludzkie i materialne umożliwiające wykorzystanie infrastruktury oraz dydaktyka, czyli pokazanie metod na zastępowanie tradycyjnych metod nowymi (**szkolenia dotyczące Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej**).

**Jak zatem następuje zmiana wykorzystania technologii?** Bardzo dobrze obrazuje to model SAMR, który składa się z trzech poziomów podstawiania, gdzie narzędzia cyfrowe wykorzystujemy do tych samych zadań, do jakich służyły przed ich wprowadzeniem. Pomyślmy o wykorzystaniu tablic multimedialnych.

Jak często wykorzystywane są one tylko do pisania, tak samo jak zielona tablica i kreda. Drugi poziom to rozszerzanie, tu dobrym przykładem jest tworzenie testów z wykorzystaniem aplikacji tj. Quizizz czy Kahoot, gdzie uczniowie rozwiązują testy na urządzeniach z dostępem do internetu bez konieczności ich drukowania, natomiast wyniki pojawiają się niemal natychmiast. To motywuje uczniów i zachęca do pracy. Kolejny, trzeci poziom to modyfikacja. Tu narzędzia cyfrowe są niezbędne do wykonania zadania. Przykładem może być nagranie wypowiedzi ucznia na dany temat. Po nagraniu uczeń montuje film, używa więc sprzętu programu oraz komunikatora lub poczty e-mail w celu przesłania wyniku swojej pracy nauczycielowi. I ostatni, najwyższy poziom integracji technologii w edukacji. Dobrym przykładem może być projekt edukacyjny, w którym uczniowie mają za zadanie nagranie teledysku. Podczas tego zadania tworzy się zespoły zadaniowe odpowiedzialne np. za sprzęt, scenografię, muzykę, oświetlenie czy charakteryzację. Technologia jest wykorzystywana i niezbędna oraz stanowi podstawę komunikacji między nauczycielem oraz uczniami po lekcjach.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna daje wiele możliwości prowadzenia aktywizujących lekcji. Zaczniemy od początku: po zalogowaniu na stronę <http://zpe.gov.pl/> możemy założyć konto, używając adresu mailowego.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna umożliwia również wygenerowanie dostępów dla nauczycieli i uczniów z Systemu Informacji Oświatowej.

W Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej znajdziemy gotowe scenariusze lekcji wraz z aktywnościami dla:

- szkół podstawowych
- szkół ponadpodstawowych
- bibliotek
- wychowania przedszkolnego
- wsparcia psychologiczno-pedagogicznego
- edukacji włączającej.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna umożliwia łatwe wyszukiwanie materiałów poprzez wyszukiwarkę lub odpowiednio skatalogowane ułożenie treści. Istnieje również możliwość wyszukiwania lekcji realizującej dany punkt z podstawy programowej.

Nauczyciel podczas przeglądania lekcji może wybrać określoną zawartość lub aktywność i dodać ją do swojej wirtualnej teczki, a następnie wykorzystać materiał do przygotowania własnej lekcji w kreatorze dostępnym na platformie. Kreator umożliwia przygotowanie scenariusza z różnorodnymi aktywnościami i zadaniami.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna umożliwia udostępnienie materiału wcześniej utworzonej grupie, z wykorzystaniem adresów mailowych lub poprzez udostępnienie linku. Dzięki Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej nauczyciel nie musi drukować materiału, zaś postęp uczniów może śledzić online po zalogowaniu.

Na platformie znajduje się również komunikator, dzięki któremu możemy kontaktować się online z uczniami. Dzięki zastosowaniu tych rozwiązań Zintegrowana Platforma Edukacyjna może być wykorzystywana zarówno podczas lekcji w klasie, jak i podczas zajęć zdalnych.

Marek Grzywna

**SCENARIUSZ 1 z 3**  
**DLA UCZNIÓW**  
**O SPECJALNYCH POTRZEBACH EDUKACYJNYCH**

Funkcjonowanie osobiste i społeczne

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA:**

Klasy IV (uczniowie z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym  
ze sprzężeniami)

**PROWADZONYCH PRZEZ:**

Nauczyciela oligofrenopedagoga przy wsparciu rodzica ucznia / opiekuna)

**TEMAT:** Jesień kosz pyszności niesie

Założenie przyjmuje dobrze działający Internet nauczyciela i ucznia - każde zawieszenie powoduje rozproszenie. Ponadto rodzic wcześniej zna temat lekcji i przygotowuje w domu warzywa i owoce potrzebne do realizacji zajęć.

**CELE KSZTAŁCENIA:**

- zdobywanie wiedzy praktycznej
- kształcenie umiejętności wyrażania swoich myśli na podstawie zdjęć, ilustracji, doświadczeń
- rozwijanie spostrzegawczości i kreatywności

**TREŚCI NAUCZANIA:**

- utrwalenie znajomości nazw pór roku,
- rozpoznawanie cech jesieni,
- nazywanie owoców i warzyw oraz wskazanie ich cech,
- segregowanie na warzywa i owoce,
- przeliczanie elementów,
- łączenie w pary.

**METODY PRACY:**

- praktycznego działania
- poglądowa (prezentacja, autoprezentacja)
- słowna (instruktaż, wiersz, rozmowa)

## **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- komputer z dobrze działającym Internetem,
- wiersz pt. „Cztery pory roku” Urszuli Kowalskiej,
- piktogramy z porami roku,
- fotografie prezentujące jesień,
- aplikacje: Jigsawplanet, Matzoo, Eduzabawy, LearningApps, Messenger
- warzywa (marchewka, kapusta, kalarepa, groch, ziemniak, pietruszka, cebula, burak),
- owoce (jabłko, gruszka, śliwka, brzoskwinia, winogrono),
- kosz lub miska,
- aparat fotograficzny,
- dziurkacz.

## **PRZEWIDYWANY CZAS:**

30 min. + 30 min. pracy własnej ucznia (przy wsparciu rodzica)

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

1. Nauczyciel łączy się w czasie rzeczywistym z uczniem i jego rodzicem / opiekunem, wita się i zachęca do rozpoczęcia zajęć. Nauczyciel jest widoczny na ekranie ucznia podczas całej lekcji (2 minuty).
2. Nauczyciel czyta głośno wiersz pt. „Cztery pory roku” Urszuli Kowalskiej – załącznik 1 (2 minuty).  
<http://wierszykidladzieci.pl/kowalska/cztery-pory-roku.php> [dostęp: 02.10.2021]
3. Krótka rozmowa na temat przeczytanego utworu: jakie pory roku występują w wierszu? (uczeń odpowiada za pomocą piktogramów; wskazuje odpowiednie pory roku i nazywa je) – załącznik 2. Obrazki są udostępnione na ekranie, uczeń odpowiada / pokazuje właściwą odpowiedź (4 minuty).  
<https://publicdomainvectors.org/pl/wektorow-swobodnych/Sezony-ikony/76143.html> [dostęp: 02.10.2021]
4. Nauczyciel udostępniając ekran, pokazuje fotografie prezentujące jesień. Pokazując opisuje hasłami porę roku. Pyta ucznia, którą porę roku prezentują ilustracje – załącznik 3 (4 minuty).  
<https://pixabay.com/pl/photos/droga-las-spadek-jesie%c5%84-pora-roku-1072823/> [dostęp: 02.10.2021]

[https://pl.freepik.com/darmowe-zdjecie/halloweenowe-zniwa-dyni-tlo-w-ciemnym-jesiennymnastroju\\_17430249.htm#page=1&query=jesie%C5%84&position=44&from\\_view=search](https://pl.freepik.com/darmowe-zdjecie/halloweenowe-zniwa-dyni-tlo-w-ciemnym-jesiennymnastroju_17430249.htm#page=1&query=jesie%C5%84&position=44&from_view=search) [dostęp: 02.10.2021]

<https://pixabay.com/pl/photos/kasztan-jesie%c5%84-ostroga-otwarty-1698730/> [dostęp: 02.10.2021]

<https://pixabay.com/pl/photos/dynia-warzywa-jesie%c5%84-kosz-1768857/> [dostęp: 02.10.2021]

5. Uczeń układa puzzle w aplikacji Jigsawplanet (ilustracja przedstawia kosz jesiennych warzyw i owoców) – załącznik 4.

Nauczyciel przesyła link do zadania. Uczeń z pomocą rodzica / opiekuna wykorzystując ekran dotykowy lub myszkę komputerową układa kolejne klocki w pełen obrazek. Ułożona ilustracja jest tematem lekcji (4 minuty).

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34510e150c1e> [dostęp: 02.10.2021]

6. Nauczyciel nawiązuje dialog z uczniem: pyta, co widzi na ilustracji, prezentuje na ekranie wcześniej przygotowane warzywa i owoce. Uczeń nazywa prezentowane dary jesieni, dokonując przy tym opisu: nazwa, kolor, wielkość itp. Uczeń w rozmowie wskazuje również owoc i warzywo, które lubi najbardziej (4 minuty).

7. Ćwiczenie interaktywne zaproponowane jako kolejna część zajęć to memory owocowe - aplikacja Eduzabawy – załącznik 5.

Uczeń / rodzic aktywuje przesłany przez nauczyciela link do zadania. Uczeń trenując pamięć odsłania i łączy w pary kolejne obrazki przedstawiające różne jesienne owoce (4 minuty).

<https://eduzabawy.com/gry-online/memory/owoce/> [dostęp: 02.10.2021]

8. W części poświęconej zagadnieniom matematycznym ćwiczymy przeliczanie – załącznik 6.

Po uruchomieniu serwisu Matzoo uczeń wybiera prawidłową odpowiedź wpisując wynik z klawiatury. Wykonuje tylko pięć pierwszych wygenerowanych działań (4 minuty).

[https://www.matzoo.pl/klasa1/dodawanie-w-zakresie-10-test\\_1\\_191](https://www.matzoo.pl/klasa1/dodawanie-w-zakresie-10-test_1_191)

[dostęp: 02.10.2021]

[https://www.matzoo.pl/klasa1/odejmowanie-w-zakresie-10-test\\_2\\_196](https://www.matzoo.pl/klasa1/odejmowanie-w-zakresie-10-test_2_196)

[dostęp: 02.10.2021]

9. Nauczyciel dziękuje uczniowi i rodzicowi za zajęcia. Prezentuje zadania do „samodzielnej” pracy ucznia - prosi, by uczeń wziął kosz lub miskę; znalazł

w domu jak najwięcej jesiennych warzyw i owoców, a następnie spakował je do kosza lub miski i razem z rodzicem zrobił zdjęcie jesiennego kosza i przesłał za pośrednictwem Messenger'a do nauczyciela. Następnie uczeń wykonuje zadanie w aplikacji LearningApps (link przesłany przez nauczyciela) - uczeń dopasowuje ilustrację owocu lub warzywa do etykiety z nazwą. Po wykonaniu zadania wykonuje printscreen, drukuje i wkłada do segregatora oraz przesyła za pośrednictwem Messenger'a do nauczyciela (2 minuty).

<https://learningapps.org/display?v=phx9w22q221> [dostęp: 02.10.2021]

### **EWALUACJA ZAJĘĆ:**

Obserwacja ucznia podczas synchronicznej formy pracy, zdjęcie kosza / miski z darami jesieni i printscreen zadania.

### **BIBLIOGRAFIA:**

1. Rozporządzeniem MEN [z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej \(Dz. U. z 2017, poz. 356, z późn. zm.\)](#) [Dostęp: 02.10.2021]
2. Ćwiczenie interaktywne: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34510e150c1e>  
[dostęp: 02.10.2021]
3. Ćwiczenia interaktywne: [https://www.matzoo.pl/klasa1/dodawanie-w-zakresie-10-test\\_1\\_191](https://www.matzoo.pl/klasa1/dodawanie-w-zakresie-10-test_1_191)  
[dostęp: 02.10.2021]  
[https://www.matzoo.pl/klasa1/odejmowanie-w-zakresie-10-test\\_2\\_196](https://www.matzoo.pl/klasa1/odejmowanie-w-zakresie-10-test_2_196)  
[dostęp: 02.10.2021]
4. Ćwiczenie interaktywne: <https://learningapps.org/display?v=phx9w22q221>  
[dostęp: 02.10.2021]
5. Memory: <https://eduzabawy.com/gry-online/memory/owoce/> [dostęp: 02.10.2021]
6. Piktogramy przedstawiające różne pory roku: <https://publicdomainvectors.org/pl/wektorow-swobodnych/Sezony-ikony/76143.html> [dostęp: 02.10.2021]



7. Wiersz „Cztery pory roku”: <http://wierszykidladzieci.pl/kowalska/cztery-pory-roku.php> [dostęp: 02.10.2021]
8. Zdjęcia przedstawiające jesień:  
<https://pixabay.com/pl/photos/droga-las-spadek-jesie%c5%84-pora-roku-1072823/> [dostęp: 02.10.2021]  
[https://pl.freepik.com/darmowe-zdjecie/halloweenowe-zniwa-dyni-tlo-w-ciemnym-jesiennymnastroju\\_17430249.htm#page=1&query=jesie%C5%84&position=44&from\\_view=search](https://pl.freepik.com/darmowe-zdjecie/halloweenowe-zniwa-dyni-tlo-w-ciemnym-jesiennymnastroju_17430249.htm#page=1&query=jesie%C5%84&position=44&from_view=search) [dostęp: 02.10.2021]  
<https://pixabay.com/pl/photos/kasztan-jesie%c5%84-ostroga-otwarty-1698730/> [dostęp: 02.10.2021]  
<https://pixabay.com/pl/photos/dynia-warzywa-jesie%c5%84-kosz-1768857/> [dostęp: 02.10.2021]

Załącznik 1:

Wiersz Urszuli Kowalskiej „Cztery pory roku”

„Wiosna

Weż mnie babuniu za rączkę,  
razem pójdziemy na łączkę,  
tam prześlicznie pachną kwiatki,  
złapię motylka do siatki,  
a w barwnych jego skrzydełkach,  
słoneczko zaśśni jak w szkiełkach.

Lato

Nad morze babciu pójdziemy,  
zamki z piasku zbudujemy,  
muszelkami je ozdobię,  
wszystko podaruję tobie.  
Gdy się w morzu wykąpiemy,  
dalej bawić się będziemy.

Jesień

Wyjdźmy babciu na spacerek,  
do parku, później na skwerek.  
Zbiorę kasztany, patyki,  
zrobimy śmieszne ludziki.

A z listków złoto-czerwonych,  
bukiet będzie wymarzony.

Zima

Babciu załóż mi kurteczkę  
i szaliczek, ten w krateczkę.

Będę lepiała bałwanka

i posadzę go na sankach.

Zjedziemy z wysokiej góry,  
aż szalik polecą w chmurki!"

Załącznik 2:



Zdjęcie 1-Piktogramy przedstawiające pory roku. Źródło: [Publicdomainvectors.org/pl](http://Publicdomainvectors.org/pl).

Załącznik 3:



Zdjęcie 2. Droga leśna w pełnym rozkwicie jesiennych barw. Źródło: pixabay.com/pl



Zdjęcie 3. Jesienne warzywa (dynie na polu). Źródło: freepik.com



Zdjęcie 4. Kosz jesiennych warzyw. Źródło: pixabay.com/pl



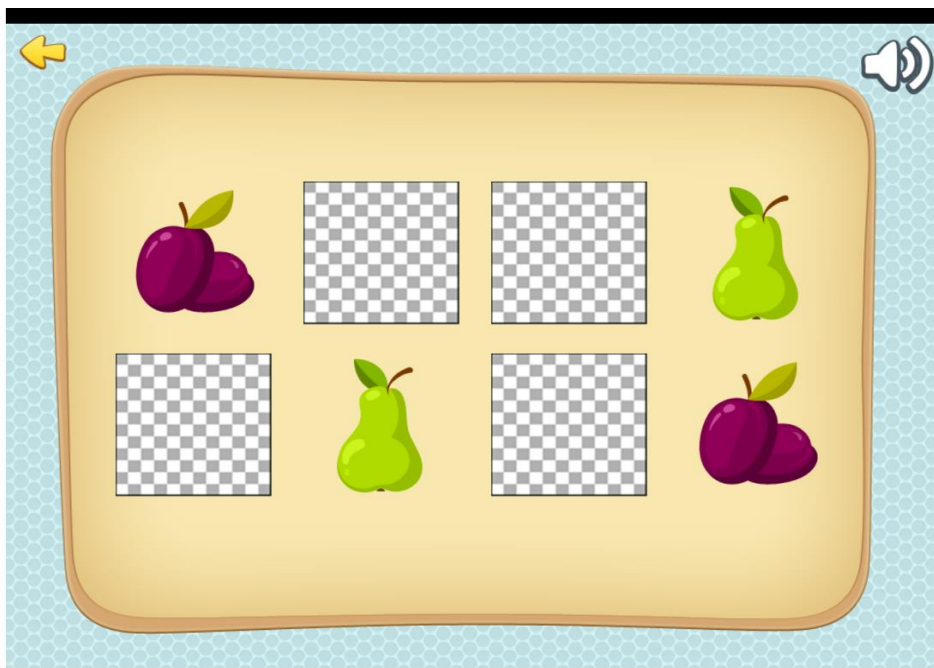
Zdjęcie 5. Kasztan w łupince. Źródło: pixabay.com/pl

Załącznik 4:



Zdjęcie 6 Ćwiczenie interaktywne: puzzle przedstawiające kosz jesiennych owoców i warzyw. Źródło: [www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com)

Załącznik 5:



Zdjęcie 7 Ćwiczenie interaktywne: memory owocowe. Źródło; [LearningApps.org](http://LearningApps.org)

Załącznik 6:

$1 + 1 =$

2 3 5 6

ANANAS ZA 10 POPRAWNYCH ODPOWIEDZI

POPRAWNYCH: 0 BŁĘDÓW: 0

Zdjęcie 8. Ćwiczenie interaktywne: rachunki pamięciowe (działania w zakresie 0 – 10).  
Źródło: [www.matzoo.pl](http://www.matzoo.pl)

Opracowanie: Marta Depta, Justyna Fąfara, Ewa Miazek – Stelmarczyk,  
Miroslawa Pleszkun, Marta Szczecińska

**SCENARIUSZ 2 z 3**  
**DLA UCZNIÓW**  
**O SPECJALNYCH POTRZEBACH EDUKACYJNYCH**  
z matematyki

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA:** uczniów klasy VI szkoły podstawowej

**PROWADZONYCH PRZEZ:** Pedagogę specjalnego

**TEMAT:** Międzynarodowy Dzień Kropki: Kropka nad i – to jest mój dobry dzień!

**CELE KSZTAŁCENIA- WYMAGANIA OGÓLNE:**

- budowanie pozytywnej samooceny;
- rozwijanie wrażliwości i kreatywności artystycznej;
- wykorzystanie TIK i ich zasobów w procesie nabywania wiedzy;

**TREŚCI NAUCZANIA- WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:**

Uczeń:

- doskonalą umiejętność twórczego myślenia;
- uważnie słucha opowiadania i doskonalą umiejętność słuchania ze zrozumieniem;
- nazywa położenie przedmiotów na płaszczyźnie i w przestrzeni;
- dodaje i odejmuje w dostępnym zakresie na konkretnych przedmiotach lub z użyciem kalkulatora.

**METODY PRACY:**

- programowe z użyciem komputera;
- aktywizujące;
- podające;
- eksponujące.

**ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- platforma GOOGLE MEET;
- komputer z dostępem do usługi Google Classroom;
- platforma [www.youtube.pl](http://www.youtube.pl);
- aplikacja [www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com);

- [tablica board.net](http://tablica.board.net);
- strona internetowa [szalaneliczby.pl](http://szalaneliczby.pl);
- aplikacja <https://wordwall.net/pl>;
- papier techniczny biały;
- farby;
- pędzel.

**PRZEWIDYWANY CZAS** :45 minut.

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

### **I Faza wstępna**

1. Powitanie z uczniami na platforma Google Meet (około 5 minut).  
Prowadzący wyjaśnia uczniom cel lekcji, opowiada jaki będzie przebieg lekcji i czego będzie od nich oczekiwał podczas zajęć.
2. Sprawdzenie obecności przez nauczyciela (około 1 minuta).

### **II. Faza właściwa**

1. Układanie puzzli (około 7 minut).  
Nauczyciel wysłała uczniom link do puzzli na czacie gogle classroom.  
Uczeń układa puzzle. Po ułożeniu obrazka nauczyciel zadaje pytania uczniom:  
Jaki obrazek ułożyliście z puzzli? Każdy z uczniów podaje swoje rozwiązanie, a nauczyciel wyjaśnia cel lekcji.  
<https://tiny.pl/9rcwr> [dostęp 24.09.2021 r.]  
zdjęcie 1
2. Słuchanie opowiadania P. Reynoldsa „Kropka” (około 10 minut).  
<https://tiny.pl/7pcq9> [dostęp: 02.10.2021]  
Uczeń włącza nagranie, słucha i koncentruje się na treści.  
  
Po wysłuchaniu odpowiada na pytania przygotowane przez nauczyciela.  
Odpowiedzi udziela na <https://tiny.pl/9rcww> [dostęp: 02.10.2021]  
Uczeń odpowiada na pytania czytane przez nauczyciela:  
Vashti była wesoła czy smutna?  
Kto pomógł uczennicy?  
Co zaczęła malować dziewczynka?  
Co byś zrobił/ zrobiła, aby poprawić komuś smutnemu humor / jak można poprawić komuś humor?



3. Liczenie kropek (około 4 minuty).

Nauczyciel udostępnia uczniom link na klasowej interaktywnej tablicy na czacie.

Uczeń doskonali umiejętność dodawania i wykonuje proste działania matematyczne. Uczniowie mający problemy z rachowaniem mogą korzystać z kalkulatora.

<https://tiny.pl/tz8wv> [dostęp: 02.10.2021]

zdjęcie 2

4. Wskaż półkę (około 3 minuty).

Nauczyciel udostępnia uczniom kolejny link na klasowej interaktywnej tablicy na czacie.

Uczeń doskonali umiejętność wskazywania przestrzennego: na górze, na dole, pośrodku.

<https://tiny.pl/9rcwc> [dostęp: 02.10.2021]

zdjęcie 3

5. Praca plastyczna (około 5 minut).

Uczeń w trakcie zajęć wykonuje pracę plastyczną "Kreatywna kropka".

Kartkę z bloku technicznego składa na pół i rozkłada. Pędzlem nakłada kilka kolorów farby na środek. Następnie składa kartkę i dociska ją. Otwiera i przygląda się jej, zastanawiając się, co kolorowa kropka mu przypomina.

Uczeń omawia z nauczycielem (na meet.google.com) swoją pracę, mówi co widzi, nadaje jej tytuł.

### III. Faza podsumowująca

6. Zadanie domowe (około 4 minuty).

Nauczyciel tłumaczy uczniom zasady otrzymania zadania domowego.

Przesyła uczniom link.

<https://tiny.pl/9rcwd> [dostęp: 02.10.2021]

zdjęcie 4

Uczeń kręci kołem, mówi nauczycielowi, jaki kolor wylosował, a ten informuje go o wylosowanym zadaniu domowym.

Kropka **czarna** – masz wolne, ale musisz się do kogoś uśmiechnąć, kto jest blisko i powiedzieć mu coś miłego.

Kropka **czzerwona**- pomóż mamie, tacie, rodzeństwu w sprzątaniu (należy dopasować do możliwości ruchowych ucznia).

Kropka **niebieska** - porozmawiaj z rodzicem/ opiekunem o tym, jak się dzisiaj czujesz.

Kropka **pomarańczowa**- policz do 10 i wyjdź na spacer z kimś z domowników.

Kropka **zielona** - uczeń- porozmawiaj z rodzicem/ opiekunem o tym, czy podobała ci się lekcja.

#### 7. Pożegnanie (około 6 minut).

Nauczyciel podsumowuje przebieg zajęć i dokonuje ich ewaluacji zadając pytania uczniom na platformie [meet.google.com/](https://meet.google.com/)

Które zadania były łatwe, a które trudne do wykonania dla ciebie?

Które zadanie według ciebie wykonałeś najlepiej?

Z jakim humorem kończysz dzisiejsze zajęcia?

Informacja dla rodziców:

Propozycja zajęć ruchowych dla uczniów do przeprowadzenia po zajęciach pod kontrolą rodzica/ opiekuna.

Uczeń włącza piosenkę i wykonuje ćwiczenia na miarę swoich możliwości.

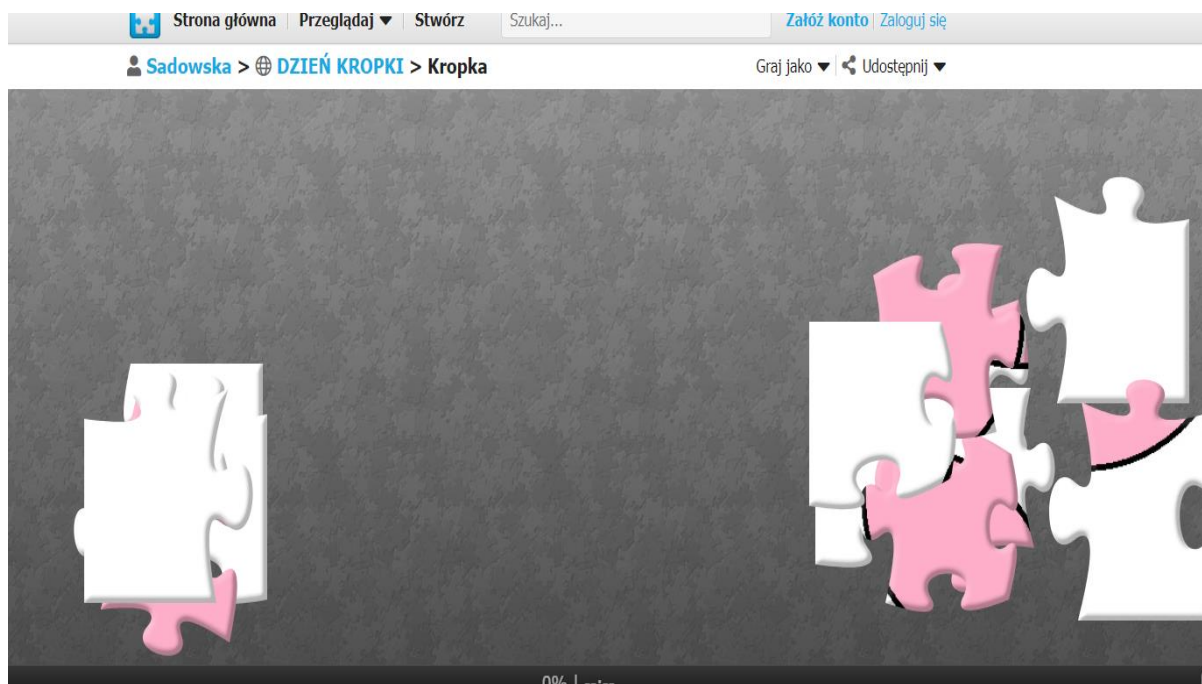
Proponowane ćwiczenia: wymachy rąk, przysiady, rysowanie rękoma koła w powietrzu, podskoki, klaskanie w dłonie.

<https://tiny.pl/9rcwf> [dostęp online 02.10.2021]

#### **BIBLIOGRAFIA**

Tanajewska A., Naprawa R., *Nowe programy edukacyjno-terapeutyczne dla II etapu nauczania uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym*, Gdańsk 2018, Wydawnictwo Harmonia.

## zdjęcie 1

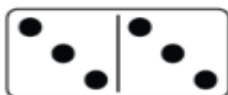


Zdjęcie 1. Ćwiczenie interaktywne. Układania puzzli. Źródło: [www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com).

## zdjęcie 2

1/10

0 ✓



Ile łącznie oczek jest na płytce domina?

6

7

8

Zdjęcie 2. Ćwiczenie interaktywne. Liczenie oczek na płytce domina. Źródło: [szaloniczby.pl](http://szaloniczby.pl)

### zdjęcie 3

h półkach. Tym razem musisz wskazać na której półce znajduje się konkretna zabawka – na najwyższej czy najniższej?

1/10



0 ✓

Na której półce znajduje się miś?

Najwyższej

Środkowej

Najniższej

Zdjęcie 3 Ćwiczenie interaktywne. Wskaż na której półce znajduje się konkretna zabawka.  
Źródło: szaloniczby.pl

### zdjęcie 4 Zadanie domowe

zdjęcie 4 w Kluczyku Czasie

Przeciągnij, aby zakręcić kołem

A circular wheel divided into six colored segments: red, orange, green, purple, blue, and light blue. Each segment contains a colored circle: green, pink, orange, black, blue, and light blue. A white circle is in the center. A grey arrow points to the left. Below the wheel is a button labeled "Zakręć".

Zakręć

adanie domowe

Polub Edytuj elementy

Zdjęcie 4 Ćwiczenie interaktywne. Koło wyboru zadania. Źródło: szaloniczby.pl

## **BIBLIOGRAFIA**

*Rozporządzenie MEN z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz. U. z 2017, poz. 356, z późn. zm.)*

Opracowanie: Patrycja Sadowska, Anna Pawliczak

**SCENARIUSZ 3 z 3**  
**DLA UCZNIÓW**  
**O SPECJALNYCH POTRZEBACH EDUKACYJNYCH**

Muzyka

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA:**

Klasy VII (uczniowie z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim)

**PROWADZONYCH PRZEZ:**

Nauczyciela muzyki

**TEMAT:** Hity muzyki klasycznej – na przykładzie twórczości Wolfganga Amadeusza Mozarta.

**CELE:**

- poznawanie światowego dziedzictwa kulturowego
- rozwijanie kultury muzycznej poprzez słuchanie muzyki
- rozwijanie wrażliwości artystycznej

**TREŚCI NAUCZANIA:**

Uczeń:

- poznaje historię muzyki klasycznej
- słucha muzyki klasycznej
- zna podstawowe fakty z życia i twórczości kompozytora W.A. Mozarta
- rozpoznaje przykładowe dzieła W. A. Mozarta
  - \* Serenada Eine kleine Nachtmusik
  - \* Symfonia g – moll nr 40 KV 550
  - \* Opera Czarodziejski flet: Aria Królowej Nocy / Aria Papageno
- potrafi wymienić trzech klasyków wiedeńskich

**METODY:**

- metoda podająca
- metoda działań praktycznych
- aktywizująca w pracy indywidualnej

## **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- komputer z dostępem do multimediów (kamera, mikrofon, głośniki) i Internetu
- podręcznik *Muzyka 7. Podręcznik do klasy VII szkoły podstawowej*
- prezentacja dotycząca kompozytora i jego twórczości
- zadania interaktywne (puzzle, wykreślanka, rozsypanka literowa)
- karta pracy (Jamboard)
- nagrania audio dostępne w Internecie:
  - ✓ W. A. Mozart, Serenada Eine kleine Nachtmusik
  - ✓ W. A. Mozart, Symfonia g – moll nr 40 KV 550
  - ✓ W. A. Mozart, Opera Czarodziejski flet: Aria Królowej Nocy / Aria Papageno

**PRZEWIDYWANY CZAS:** 45 minut

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

Faza wstępna. Wprowadzenie do tematu (zaplanowany czas 3 minuty).

Uczniowie oraz nauczyciel widzą się na ekranach monitorów. Na wstępie opowiadamy uczniom, że podczas lekcji muzyki, często słuchają różnych utworów. Każde dzieło ma swojego kompozytora. Na dzisiejszej lekcji, poznają kolejnego twórcę muzyki, który jest uznawany za jednego z najwybitniejszych kompozytorów w historii. Jest znany na całym świecie, a jego muzyka przetrwała wiele wieków i wciąż są ludzie, którzy chcą słuchać skomponowanych przez niego utworów, które można nazwać hitami muzyki klasycznej.

Zadaniem wprowadzającym do tematu będzie ułożenie puzzli. Uczniowie otrzymują link do zadania. Puzzle interaktywne układamy na ekranie dotykowym lub myszką przesuwając kolejne elementy. Po wykonaniu polecenia uczniowie zobaczą portret wielkiego kompozytora Wolfganga Amadeusza Mozarta.

PUZZLE <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1b9eec14ea69>

[dostęp: 23.09.2021] (zaplanowany czas 5 minut) – załącznik 1.

Część podająca (zaplanowany czas 10 minut).

Zapraszamy uczniów do obejrzenia prezentacji. Materiał udostępni nauczyciel na ekranie lub w przypadku problemów z łączem przesyła link do odtworzenia samodzielnego (przypominamy uczniom o uruchomieniu głośników). Na kolejnych slajdach uczniowie poznają ciekawe fakty z życia Mozarta. Wysłuchają również kilku

najważniejszych utworów kompozytora. Uczniowie dowiedzą się również o pracy Ludwiga Kochla, który wykonał rzecz niesamowitą, ponieważ spisał i zebrał w katalog wszystkie dzieła Mozarta obejmujący, aż 626 pozycji.

PREZENTACJA [https://prezi.com/p/oi\\_honlur824/?present=1](https://prezi.com/p/oi_honlur824/?present=1) [dostęp: 23.09.2021]

Część aktywizująca:

Uczniowie będą wykonywali kolejne ćwiczenia interaktywne. Nauczyciel przesyła linki do zadań. Jednocześnie każde z poleceń jest wyświetlane na ekranie udostępnionym przez prowadzącego, tak aby uczeń, który nie może samodzielnie wykonać zadania mógł zapoznać się z jego treścią (również odsłuchać wskazane utwory) i podać odpowiedź na forum. Uczniowie przed ekranem starają się za pomocą ekranu dotykowego lub myszki wskazać poprawną odpowiedź, wyszukać i zaznaczyć słowa w wykreślanke lub przesuwając kafelki połączyć w pary utwór i kompozytora.

Zadanie 1: Zaznacz ilustrację przedstawiającą podobiznę Mozarta (zaplanowany czas 2 minuty) – załącznik 2.

<https://moje.zpe.gov.pl/a/anonymous/DTV7rybl9/ypjjYgB> [dostęp: 23.09.2021]

Zadanie 2: Wykreślanke: Znajdź słowa związane z twórczością Mozarta.

Wykreśl je poziomo i pionowo (zaplanowany czas 5 minut) – załącznik 3.

<https://learningapps.org/watch?v=pckom0zmn21> [dostęp: 23.09.2021]

Zadanie 3: Przyporządkuj utwory muzyczne Wolfganga Amadeusza Mozarta do odpowiadających im tytułów (zaplanowany czas 10 minut) – załącznik 4.

<https://learningapps.org/watch?v=pyhtqvtak21> [dostęp: 23.09.2021]

Zadanie 4: Karta pracy (zaplanowany czas 5 minut) – załącznik 5.

<https://jamboard.google.com/d/1D7JsuLE924A1Q09vyw4Yk4DyKNKyjVDvZ2zTZe6wAsU/edit?usp=sharing> [dostęp: 23.09.2021]

### **FAZA PODSUMOWUJĄCA / EWALUACJA:**

Jako podsumowanie lekcji prosimy uczniów o wykonanie krótkich zadań i samodzielne sprawdzenie poprawnych odpowiedzi. Linki do ćwiczeń nauczyciel przesyła uczniom, udostępniając równocześnie treści poleceń. Uczniowie niemający możliwości rozwiązania zadań na swoich urządzeniach mogą na forum podać swoje propozycje prawidłowych odpowiedzi, które zaprezentuje na ekranie nauczyciel.

Wspólnie podsumują tym samym wyniki pracy. Nauczyciel ocenia aktywność uczniów na lekcji.



Zadanie 1: Dopasowujemy portrety do nazwiska kompozytora (zaplanowany czas 3 minuty) – załącznik 6

<https://wordwall.net/play/21885/513/215> dostępny online [dostęp: 23.09.2021]

Zadanie 2: Układamy rozsypankę z liter (zaplanowany czas 2 minuty) – załącznik 7.

<https://wordwall.net/play/21885/007/498> dostępny online [dostęp: 23.09.2021]

#### **BIBLIOGRAFIA:**

1. Górską-Guzik J. (2017), *Muzyka 7. Podręcznik do klasy VII szkoły podstawowej*, Gdynia: Operon
2. Rozporządzenie MEN [z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej](#) (Dz. U. z 2017, poz. 356, z późn. zm.) [Dostęp: 02.10.2021]
3. Ćwiczenie interaktywne pt. „Słowa związane z twórczością Mozarta”  
<https://learningapps.org/watch?v=pckom0zmn21>  
[dostęp: 23.09.2021]
4. Ćwiczenie interaktywne pt. „Tytuły utworów Mozarta”  
<https://learningapps.org/watch?v=pyhtqvtak21>  
[dostęp: 23.09.2021]
5. Ćwiczenie interaktywne pt. „Podobizna Mozarta”  
<https://moje.zpe.gov.pl/a/anonymous/DTV7rybl9/ypjjJYgB>  
[dostęp: 23.09.2021]
6. Ćwiczenie interaktywne pt. „Klasycy wiedeńscy”  
<https://wordwall.net/play/21885/007/498>  
[dostęp: 23.09.2021]
7. Ćwiczenie interaktywne pt. „Klasycy wiedeńscy”  
<https://wordwall.net/play/21885/513/215>  
[dostęp: 23.09.2021]
8. Karta pracy na Jamboard  
<https://jamboard.google.com/d/1D7JsuLE924A1Q09vyw4Yk4DyKNKyjVDvZ2zTZe6wAsU/edit?usp=sharing> [dostęp: 23.09.2021]

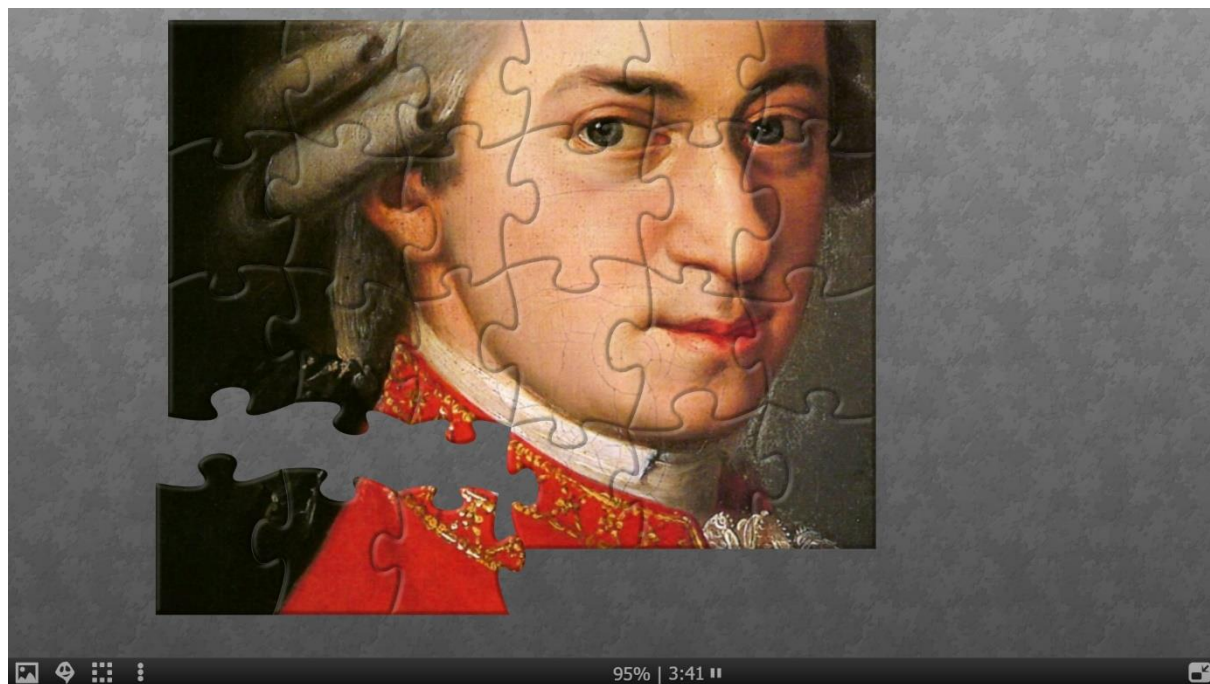
9. Prezentacja - życiorys kompozytora i jego twórczość

[https://prezi.com/p/oi\\_honlur824/?present=1](https://prezi.com/p/oi_honlur824/?present=1) [dostęp: 23.09.2021]

10. Puzzle z podobizną W.A. Mozarta

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1b9eec14ea69> [dostęp: 23.09.2021]

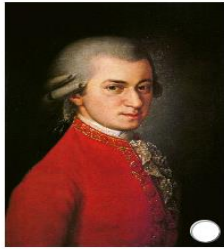
Załącznik 1:



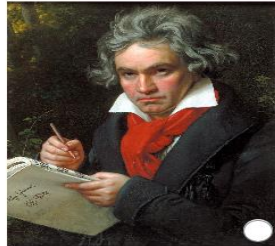
Zdjęcie 1- puzzle – wizerunek Mozarta. Źródło: [www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com)

## Załącznik 2:

Zaznacz ilustrację przedstawiającą podobiznę Wolfganga Amadeusza Mozarta.



Zgłoś pr



Sprawdź

Pokaż odpowiedź

Zdjęcie 2 podobizny różnych kompozytorów. Źródło: wordwall.net.

## Załącznik 3:

S	K	L	K	O	H	D	R	X	W	A	X	P	C	Q	K
R	H	G	O	I	Y	O	C	S	M	B	L	N	Y	V	U
A	K	P	N	R	P	K	R	Y	S	A	G	B	U	X	I
S	O	U	C	E	M	K	O	M	P	O	Z	Y	T	O	R
S	M														
L	P														
F	C														
R	Z														
E	Y														
U	C	X	E	R	M	B	P	Q	N	X	X	R	H	B	A
P	J	T	J	C	Y	Z	P	Z	H	Y	Y	G	K	U	V
Q	A	X	U	D	Q	K	K	E	W	M	F	A	E	R	P

### Polecenie

Znajdź słowa związane z twórczością Mozarta. Wykreśl je poziomo i pionowo.

OK

1. SYMFONIA
2. AUSTRIA
3. FORTEPIAN
4. LIBRETTO
5. OPERA
6. KONCERT
7. KOMPOZYTOR
8. KOMPOZYCJA

Zdjęcie 3. Wykreślanka związana z twórczością Mozarta. Źródło: learningapps.org

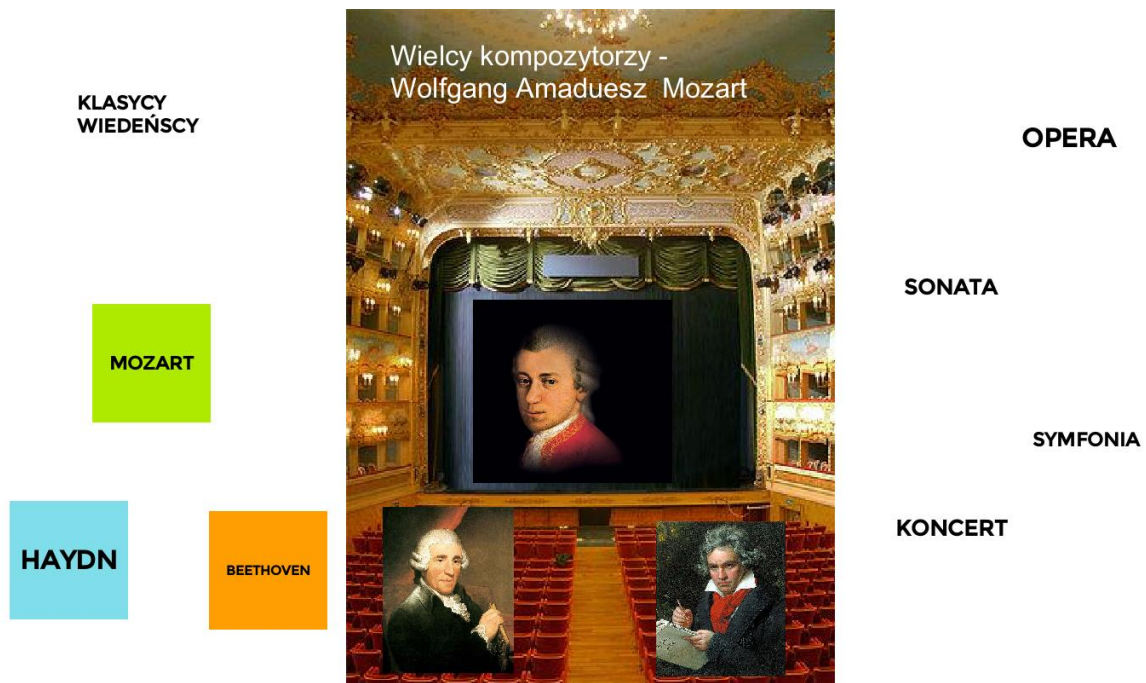
#### Załącznik 4:



Zdjęcie 4 ćwiczenie przyporządkowujące tytuł do wysłuchanego utworu.

Źródło: learningapps.org

#### Załącznik 5:



Zdjęcie 5 Karta pracy na tablicy interaktywnej dotycząca wielkich kompozytorów wiedeńskich. Źródło: jamboard.google.com

Załącznik 6:

0:17



Ludwig van Beethoven

Józef Haydn

Wolfgang  
Amadeusz Mozart



Prześlij Odpowiedzi



Zdjęcie 6 ćwiczenie: dopasowanie nazwiska kompozytora do jego portretu.

Źródło: wordwall.net

Załącznik 7:

0:15

✓ 0



◀ 1 z 3 ▶



Zdjęcie 7 Ćwiczenie: rozsypanka literowa. Źródło: wordwall.net

Opracowanie: Jadwiga Huzarska

**BANK DOBRYCH PRAKTYK**  
**NARZĘDZIOTEKA DO PRACY ZDALNEJ W SZKOLE PODSTAWOWEJ**

Nazwa	Link do programu/ zasobu	Opis narzędzia
<b>Screencast-O-Matic</b>	<a href="https://screencast-o-matic.com/screen-recorder">https://screencast-o-matic.com/screen-recorder</a>	narzędzie do screencastingu i edycji wideo
<b>Tablica Lino</b>	<a href="https://linoit.com/user/register?dispLang=en_US">https://linoit.com/user/register?dispLang=en_US</a>	elektroniczna tablica do udostępniania notatek
<b>Puzzle online</b>	<a href="https://www.jigsawplanet.com/?m=&amp;lang=pl">https://www.jigsawplanet.com/?m=&amp;lang=pl</a>	interaktywne puzzle
<b>Quizizz</b>	<a href="https://quizizz.com/">https://quizizz.com/</a>	platforma internetowa dająca możliwość tworzenia własnych quizów oraz korzystania z już istniejących
<b>Mozaika 3 D</b>	<a href="https://www.mozaweb.com/pl/">https://www.mozaweb.com/pl/</a>	animacje 3D, filmy
<b>Symulator PHET</b>	<a href="https://phet.colorado.edu/">https://phet.colorado.edu/</a>	interaktywne symulacje do nauki matematyki
<b>Generator chmur wyrazowych</b>	<a href="https://wordart.com/">https://wordart.com/</a>	interaktywny twórca grafiki w chmurze słów
<b>Learning Apps</b>	<a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>	platforma do tworzenia narzędzi, gier i zabawy edukacyjnych
<b>Mentimeter</b>	<a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>	aplikacja mająca na celu tworzenie prezentacji z informacjami zwrotnymi w czasie rzeczywistym
<b>E-podręczniki</b>	<a href="https://zpe.gov.pl/">https://zpe.gov.pl/</a>	platforma rekomendowana przez Ministerstwo Edukacji Narodowej
<b>Remove.bg</b>	<a href="https://www.remove.bg/">https://www.remove.bg/</a>	aplikacja do usuwania tła ze zdjęć
<b>MS Forms</b>	<a href="https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/online-surveys-polls-quizzes">https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/online-surveys-polls-quizzes</a>	program do tworzenia testów, ankiet, sondaży
<b>Sway</b>	<a href="https://sway.office.com/">https://sway.office.com/</a>	aplikacja, która umożliwia łatwe tworzenie i udostępnianie interakcyjnych raportów, prezentacji, osobistych opowieści i nie tylko.
<b>Jamboard</b>	<a href="https://jamboard.google.com/">https://jamboard.google.com/</a>	cyfrowa tablica interaktywna

<b>Google Earth</b>	<a href="https://www.google.pl/intl/pl/earth/">https://www.google.pl/intl/pl/earth/</a>	narzędzie do tworzenia map, przygotowania wycieczek, odkrywania etnograficznego
<b>PDF Escape</b>	<a href="https://www.pdfescape.com/windows/">https://www.pdfescape.com/windows/</a>	program do edycji plików pdf
<b>Padlet</b>	<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>	wirtualna tablica, której zadaniem jest możliwość gromadzenia w jednym miejscu różnego rodzaju materiałów cyfrowych
<b>Wordwall</b>	<a href="https://wordwall.net/pl">https://wordwall.net/pl</a>	aplikacja do tworzenia ćwiczeń interaktywnych
<b>Powtoon</b>	<a href="https://www.powtoon.com/account/signup/?next=/my-powtoons/#/">https://www.powtoon.com/account/signup/?next=/my-powtoons/#/</a>	program, który umożliwia tworzenie prezentacji w formie animowanych filmów przypominających kreskówki.
<b>Biteable</b>	<a href="https://app.biteable.com/social/templates#/">https://app.biteable.com/social/templates#/</a>	aplikacja do tworzenia filmów animowanych
<b>Genially</b>	<a href="https://www.genial.ly/">https://www.genial.ly/</a>	narzędzie webowe do projektowania interesujących wizualnie, interaktywnych treści. Umożliwia tworzenie m.in.: prezentacji, interaktywnych obrazków, quizów, przewodników, infografik, oraz prezentacji wideo.
<b>Canva</b>	<a href="https://www.canva.com/pl_pl/">https://www.canva.com/pl_pl/</a>	aplikacja do tworzenia grafik, prezentacji, plakatów, zakładki do książek, itp.
<b>Pisu Pisu</b>	<a href="https://pisupisu.pl/">https://pisupisu.pl/</a>	strona z propozycjami nauki pisania na klawiaturze, grami słownymi i ortograficznymi, a także z zabawami stymulującymi pamięć
<b>Matematyczne Zoo</b>	<a href="https://www.matzoo.pl/">https://www.matzoo.pl/</a>	portal, który poprzez ćwiczenia zabawowe kształci u uczniów umiejętności matematyczne

<b>Crello</b>	<a href="https://crello.com/pl/">https://crello.com/pl/</a>	narzędzie służące do projektowania graficznego, które pomoże przygotować ciekawe treści w kilka minut
<b>Wakelet</b>	<a href="https://wakelet.com/">https://wakelet.com/</a>	narzędzie pozwalające zapisywać, kolekcjonować i udostępniać materiały w postaci cyfrowej
<b>Nearpod</b>	<a href="http://nearpod.com/">http://nearpod.com/</a>	aplikacja, która pozwala np. przekształcić zwykłą prezentację w interaktywną sesję, która zaangażuje uczestników
<b>Kahoot</b>	<a href="http://kahoot.com">http://kahoot.com</a>	aplikacja do tworzenia multimedialnych lekcji i testów
<b>Class dojo</b>	<a href="https://www.classdojo.com/pl-pl/">https://www.classdojo.com/pl-pl/</a>	platforma umożliwia nauczycielom udostępnianie zasobów oraz wysyłanie wiadomości uczniom oraz rodzicom
<b>Khan Academy</b>	<a href="https://pl.khanacademy.org/">https://pl.khanacademy.org/</a>	platforma oferująca praktyczne ćwiczenia, filmy instruktażowe i panel indywidualnych planów nauczania dający uczniom możliwość pracy we własnym tempie, w i poza klasą
<b>Scholaris</b>	<a href="https://portal.scholaris.pl/">https://portal.scholaris.pl/</a>	portal zawierający pomoce, scenariusze lekcji, ćwiczenia, testy
<b>Dzwonek</b>	<a href="http://dzwonek.pl">http://dzwonek.pl</a>	platforma, na której znajduje się szeroka gama e-podręczników
<b>Dropbox</b>	<a href="https://www.dropbox.com/pl/">https://www.dropbox.com/pl/</a>	program, który używany jest do przechowywania kopii zapasowych i synchronizowania plików między komputerami



<b>Pinterest</b>	<a href="https://pl.pinterest.com/">https://pl.pinterest.com/</a>	tablica korkowa, na której użytkownicy mogą przypinać interesujące obrazy lub filmy z ich źródłem w sieci
<b>Ted Ed</b>	<a href="https://ed.ted.com/">https://ed.ted.com/</a>	portal umożliwiający reorganizację każdej z lekcji zamieszczonej w platformie, jak również tworzenia nowych lekcji
<b>Piktochart</b>	<a href="https://piktochart.com/">https://piktochart.com/</a>	narzędzie, które treść przekształca w wizualną opowieść
<b>Cacoo</b>	<a href="https://cacoo.com/">https://cacoo.com/</a>	narzędzie, w którym zespół tworzy diagramy i wykresy będąc w różnych miejscach
<b>Creately</b>	<a href="https://creately.com/pl/home/">https://creately.com/pl/home/</a>	narzędzie do tworzenia diagramów
<b>Quizlet</b>	<a href="https://quizlet.com/pl">https://quizlet.com/pl</a>	narzędzie do tworzenia materiałów w postaci testu. Przygotowany materiał wystarczy przesłać uczniom w postaci linku
<b>Edpuzzle</b>	<a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a>	narzędzie do personalizowania filmów na swoje potrzeby, wycinanie kawałków, dodawanie ścieżki dźwiękowej.
<b>Thinglink</b>	<a href="https://www.thinglink.com/">https://www.thinglink.com/</a>	narzędzie, które umożliwia tworzenie interaktywnych zdjęć, fotografie mogą być wzbogacone o linki do muzyki, zdjęć, stron internetowych.
<b>Wordle</b>	<a href="https://www.wordle.net/">https://www.wordle.net/</a>	aplikacja do tworzenia "chmury słów" z tekstu
<b>Wordclouds</b>	<a href="https://www.wordclouds.com/N">https://www.wordclouds.com/N</a>	program do prezentowania danych tekstowych. Im dane słowo częściej pojawia się w tekście tym jest większe na wizualizacji.

Opracowanie: Dorota Podorska, Iwona Pisching