

# Propozycje materiałów edukacyjnych, narzędzi oraz programów i aplikacji w pracy zdalnej nauczyciela

**Przedmiot:** Informatyka, edukacja informatyczna

**Adresaci:** nauczyciele informatyki, nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej/edukacji informatycznej, wszyscy zainteresowani

**Szanowni Państwo,**

*Pamięając o zadowoleniu moich uczniów i efektach ich nauki, polecam Państwu propozycje materiałów edukacyjnych, które wykorzystałam w swojej pracy podczas prowadzonych lekcji, realizacji projektów edukacyjnych i innowacji pedagogicznych. Wiele aplikacji można wykorzystać na smartfonach oraz w pracy offline.*

Życzę powodzenia i dużo cierpliwości  
Elżbieta Terajewicz – doradca metodyczny  
Ośrodek Doskonalenia w Zielonej Górze

## KSZTAŁCENIE NA ODLEGŁOŚĆ Jak to zrobić?

Lp.	Użyteczne programy w pracy zdalnej, organizacji spotkań online i współpracy na plikach w sieci.	Polecane materiały informacyjne
1.	<a href="#">Microsoft Office</a> pakiet aplikacji biurowych oraz tzw. pakiet 365, dedykowany szkołom, jako rozwiązanie do zdalnego nauczania.	Wprowadzenie do Office 365, <a href="#">pierwsze logowanie i interfejs usługi</a>
2.	<a href="#">Microsoft Teams</a> Microsoft Teams – usługa internetowa oparta na chmurze zawierająca zestaw narzędzi i usług służących współpracy zespołowej.	Microsoft Teams <a href="#">dla Nauczycieli</a> Office 365: Microsoft Teams, <a href="#">samouczki film</a> Tworzenie nowego zespołu klasowego (.pdf), <a href="#">TUTAJ...</a>
3.	<a href="#">Google Classroom</a> - bezpłatna usługa dla szkół, organizacji non-profit oraz użytkowników korzystających z osobistego konta Google. Ułatwia ona uczniom i nauczycielom komunikację w szkole i poza nią, pomaga w tworzeniu zajęć, rozsyłaniu zadań, komunikowaniu się i organizowaniu pracy.	Google Classroom jak zacząć? <a href="#">Poradnik dla nauczyciela</a> . Google Classroom w praktyce <a href="#">tutaj...</a>
4.	<a href="#">Pl.padlet.com</a>	Padlet - <a href="#">nauczanie online</a> Padlet - <a href="#">nauczanie krok po kroku</a>

Polecane, przykładowe programy, narzędzia do pracy zdalnej	Polecane, przykładowe materiały edukacyjne do wykorzystania w pracy zdalnej z dziećmi i młodzieżą oraz proponowane e-publikacje.	Etap edukacyjny	Czy jest możliwe monitorowanie wiedzy i osiągnięć uczniów? Komentarz
<a href="#">E-podręczniki.pl</a> Kształcenie ogólne, <a href="#">edukacja wczesnoszkolna</a>	Wiosna_2, <a href="#">przykład...</a> Wiosna_3, <a href="#">przykład...</a>	I	Materiały edukacyjne, scenariusze, karty pracy, zadania interaktywne. Zalecane założenie konta przez nauczyciela.
Kształcenie ogólne – szkoła podstawowa, <a href="#">informatyka</a>	Wyjście z labiryntu, <a href="#">tutaj...</a> Arkusz kalkulacyjny, <a href="#">tutaj...</a> Komunikacja w Internecie, <a href="#">tutaj...</a>	II	
Kształcenie ogólne – szkoła ponadpodstawowa, <a href="#">informatyka</a>	Wprowadzenie do baz danych, <a href="#">tutaj...</a> Programowanie aplikacji, <a href="#">tutaj...</a> Zaawansowana obróbka grafiki cyfrowej, <a href="#">tutaj...</a>	III	
<a href="#">Edu-sense.com</a> Innowacyjne działania, wprowadzające elementy programowania i robotyki do zajęć dydaktycznych. Edu-sense <a href="#">uczymy dzieci programować</a> O Programie, <a href="#">tutaj...</a>	Dawno, dawno temu, <a href="#">przykład...</a> Gry planszowe, <a href="#">przykład...</a> Wirtualna mata do kodowania, <a href="#">tutaj...</a>	I, II	Materiały edukacyjne, scenariusze, karty pracy, zadania interaktywne, aplikacje, kursy online. Zalecane założenie konta przez nauczyciela.
<a href="#">Code.org</a> Strona internetowa zawiera bezpłatne lekcje programowania. Inicjatywa skierowana do szkół, aby zachęcić je do włączenia większej liczby zajęć z informatyki do programu nauczania. Galeria projektów, <a href="#">tutaj...</a>	Puzzle, <a href="#">tutaj...</a> Projekt DANCE, <a href="#">tutaj...</a>	I	<b>TAK</b> Po założeniu konta nauczyciela i dodaniu uczniów. Nauka programowania – rozwijanie logicznego myślenia. Projekty interaktywne.
	Labirynt, <a href="#">tutaj...</a> Minecraft, <a href="#">tutaj...</a> GameLab, <a href="#">tutaj...</a>	II	
	Projekty 15+, <a href="#">tutaj...</a>	III	
<a href="#">Scratch.mit.edu</a> Scratch to edukacyjny język obiektowy, stworzony jako środek do nauczania dzieci i młodzieży podstaw programowania. Umożliwia tworzenie interaktywnych historyjek, animacji, gier, muzyki. Programowanie odbywa się w sposób wizualny - elementy języka mają kształt puzzli.	Scratch, <a href="#">tutorial</a> Nowoczesna edukacja. Scratch <a href="#">w edukacji wczesnoszkolnej</a>	I, II	<b>TAK</b> Po założeniu konta nauczyciela i dodaniu uczniów (utworzeniu, tzw. STUDIA). Scratch to społecznościowy serwis, pozwalający na umieszczanie stworzonych w tym języku programów, dyskusowanie o nich oraz oglądanie i „remiksowanie” (edytowanie) prac stworzonych przez innych użytkowników tego serwisu. Możliwość wykonywania zadań online i offline.

<p><a href="http://Superkoderzy.pl">Superkoderzy.pl</a>          #SuperKoderzy to ogólnopolski program edukacyjny Fundacji Orange, którego kluczowym elementem jest nauka programowania. Uczniowie uczą się programowania, podstaw robotyki i poznają świat nowych technologii nie tylko na informatyce, ale również na innych lekcjach.</p>	<p>#SuperKoderzy, <a href="#">scenariusze lekcji</a>          #SuperKoderzy, <a href="#">realizacja modułu "Majsterkowicze"</a>          Przykładowa lekcja, <a href="#">podstawy Scratcha wersjaB.pdf</a></p>	<p>II</p>	<p>Materiały edukacyjne, m.in.: scenariusze, karty pracy, filmy. Ciekawe konkursy.          Do wyboru 12 modułów – ścieżki edukacyjne, których realizacja ma na celu rozwijanie kreatywności, logicznego myślenia i umiejętności współpracy w zespole.</p>
<p><a href="#">Mistrzowie Kodowania</a>          Mistrzowie Kodowania - program edukacyjny, który w 2017 roku zdobył tytuł najlepszej Inicjatywy Edukacyjnej Roku.  <a href="#">Cyfrowydialog.pl</a></p>	<p>Mistrzowie Kodowania, <a href="#">baza materiałów edukacyjnych</a>   <a href="#">Webinaria cyfrowego dialogu</a>          Zaprogramuj przyszłość, <a href="#">materiały edukacyjne</a>          Spotkania na żywo, <a href="#">wejdź</a></p>	<p>I, II, III</p>	<p>Materiały edukacyjne, scenariusze, karty pracy, filmy, kursy, webinaria.</p>
<p><a href="#">Baltie</a>          Baltie jest środowiskiem edukacyjnym do nauki programowania i rysowania dla dzieci.  <a href="#">Kodable.com</a></p>	<p>Baltie, <a href="#">interfejs, pierwszy program</a>          Baltie, <a href="#">przykładowe lekcje</a>           Korable, <a href="#">blog</a></p>	<p>I, II</p>	<p>Programy SGP Baltie (Baltie 2, Baltie 3) to narzędzia do nauki programowania. To graficzny język programowania, w którym program tworzy się, przeciągając ikony. SGP Baltie zawiera polecenia dla animacji, multimediiów, pętle, operatory logiczne... Przyjazne środowisko sprawia, że z Baltim mogą pracować nawet zupełnie małe dzieci.</p>
<p><a href="#">Pixblocks.com</a>          PixBlocks to innowacyjna aplikacja do nauki programowania.          PixBlocks to przyswajanie wiedzy oraz rozwijanie umiejętności praktycznych poprzez zabawę – platforma wspiera kreatywność poprzez możliwość np. tworzenia autorskich gier.          Narzędzie posiada standardy zgodne z wytycznymi MEN oraz uaktualnioną podstawę programową.</p>	<p>PixBlocks - programowanie dla każdego - <a href="#">wstęp</a>.          PixBlocks - <a href="#">działanie i możliwości aplikacji do nauki programowania</a>.</p>	<p>I, II, III</p>	<p><b>TAK</b>          Po założeniu konta nauczyciela i dodaniu uczniów.  <b>ZALETY:</b>          Kompleksowy kurs programowania dla uczniów na każdym etapie edukacyjnym.          Rozwijanie talentu i umiejętności logicznego myślenia. Automatyczna weryfikacja wiedzy.          Od kursu 10 _ wprowadzenie do tekstowego języka programowania (Python).          Możliwość wykonywania zadań online i offline.          Ciekawe konkursy.</p>
<p><a href="#">Superbelfrzy.edu.pl</a>   <a href="#">Specjalni.pl</a></p>	<p>Superbelfrzy, <a href="#">ciekawe pomysły</a>           Ciekawe lekcje, <a href="#">materiały edukacyjne</a></p>	<p>I, II, III</p>	<p>Różnorodne materiały edukacyjne, m.in.: scenariusze, karty pracy, szkolenia, webinaria, ćwiczenia interaktywne.</p>

<p><a href="http://Pl.KhanAcademy.org">Pl.KhanAcademy.org</a> Materiały edukacyjne i zadania interaktywne do kształcenia ogólnego ze wszystkich przedmiotów, w tym do nauczania z informatyki.</p> <p>Jak zacząć? Przenieś lekcje na Khan Academy – <a href="#">tutorial</a></p>	Znajdź liczbę o 1 mniejszą lub o 1 większą, <a href="#">tutaj...</a>	I	<p><b>TAK</b> Po założeniu konta nauczyciela i dodaniu uczniów. Baza materiałów edukacyjnych do wykorzystania na lekcjach, praca online (filmy, karty pracy, ćwiczenia online, ciekawe scenariusze. Monitorowanie osiągnięć uczniów.</p>
	Jak działają komputery? <a href="#">Tutaj...</a> Co to jest algorytm? <a href="#">Tutaj...</a>	II	
	Cyberbezpieczeństwo i cyberprzestępczość, <a href="#">tutaj...</a>	II, III	
	Wielokrotna rekurencja na przykładzie Trójkąta Sierpińskiego, <a href="#">tutaj...</a> Wieże Hanoi, <a href="#">tutaj...</a> Szyfry a kody, <a href="#">tutaj...</a>	III	
<p><a href="http://.LearningApps.org">.LearningApps.org</a> jest aplikacją wspierającą proces uczenia się i nauczania za pomocą małych interaktywnych modułów. Istniejące moduły mogą być bezpośrednio wykorzystywane w nauczaniu, lub też zmieniane lub tworzone przez użytkowników (nauczycieli i uczniów) w Internecie.</p> <p>Jak korzystać z aplikacji? Learning Apps, <a href="#">tutorial</a></p>	Narzędzia Paint, <a href="#">zagraj...</a> Rozpoznawanie części mowy, <a href="#">zagraj...</a> Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20, <a href="#">zagraj...</a>	I	<p><b>TAK</b> Po założeniu konta nauczyciela i dodaniu uczniów. Raporty wyników uczniów.</p>
	Budowa komputera, <a href="#">tutaj...</a> Arkusz kalkulacyjny, <a href="#">tutaj...</a>	II	
	Bazy danych, <a href="#">tutaj...</a> Sieci komputerowe, <a href="#">tutaj...</a>	III	
<p><a href="http://Quizizz.com">Quizizz.com</a> Quizizz to bezpłatna platforma do tworzenia i przeprowadzania interaktywnych quizów. Wykorzystaj urządzenia mobilne swoich uczniów i <b>zaplanuj ciekawą lekcję powtórzeniową i nie tylko, np. poproś swoich uczniów, aby odpowiedzi wyszukali w Internecie, podręczniku lub w innych źródłach.</b></p>	Tutorial OSE: Quizizz <a href="#">pierwsze kroki</a> Quizizz, czyli emocje na maxx... - <a href="#">inspiracje</a> Quizlet, <a href="#">stwórz projekt</a>	I, II, III	<p><b>TAK</b> Po założeniu konta nauczyciela. Raporty wyników, również w arkuszu kalkulacyjnym.</p>
<p><a href="http://Kahoot.com">Kahoot.com</a> Kahoot to bezpłatna platforma do tworzenia i przeprowadzania interaktywnych quizów. Wykorzystaj urządzenia mobilne swoich uczniów i <b>zaplanuj ciekawą lekcję powtórzeniową i nie tylko, np. poproś swoich uczniów, aby odpowiedzi wyszukali w Internecie, podręczniku lub w innych źródłach.</b></p>	Kahoot - <a href="#">krótki poradnik</a> <a href="#">Jak stworzyć quiz w kahoozie?</a>  <a href="http://Quizlet.com">Quizlet.com</a> Dla nauczyciela, <a href="#">tutaj...</a>	I, II, III	<p><b>TAK</b> Po założeniu konta nauczyciela i dodaniu uczniów. Raporty wyników uczniów.</p>

<p><a href="http://Uniwersytet Dzieci.pl">Uniwersytet Dzieci.pl</a> To platforma edukacyjna – baza materiałów edukacyjnych w oparciu o prace projektowe, której celem jest pokazanie możliwości kreatywnych działań przy rozbudzeniu u uczniów wyobraźni, ciekawości światem nauki, odkrywania własnych pasji.</p>	<p>Jak działa wirus komputerowy? <a href="#">Film</a> Jak zapłacić bez gotówki? <a href="#">Film</a> Jak reagować na cyberprzemoc? <a href="#">Film</a> Co kryje w sobie język HTML i do czego służy? <a href="#">Film</a></p>	<p>I, II/III</p>	<p>Zaleca się założenie konta przez nauczyciela. Materiały edukacyjne, scenariusze, karty pracy, filmy, ciekawe projekty.</p>
<p><a href="http://Learnetic.pl">Learnetic.pl</a> <a href="http://Dzwonek.pl">Dzwonek.pl</a> <a href="http://Ekreda.pl">Ekreda.pl</a> <a href="https://www.ekreda.pl/">https://www.ekreda.pl/</a></p>	<p>Learnetic - zdalne lekcje – <a href="#">nauczanie na odległość</a> <b>Warto rozwiązywać</b> zadania online, <a href="#">wszystkie etapy edukacyjne</a>. <b>Zadania konkursowe dla kl. 4-6</b>, <a href="#">Sprawdź się!</a></p>	<p>I, II, III</p>	<p><b>TAK</b> Po założeniu konta nauczyciela i dodaniu uczniów.</p>
<p><a href="http://Pasja-informatyki.pl">Pasja-informatyki.pl</a> Edukacja online dla każdego, dopracowane tutoriale i artykuły dostępne za darmo.</p>	<p>Sieci komputerowe, <a href="#">kurs</a> Programowanie_C++, <a href="#">kurs</a></p>	<p>II (klasy 7-8), III</p>	<p>Materiały edukacyjne, filmy, tutoriale, wykłady, kursy. Możliwość zadawania pytań (dostępność w mediach społecznościowych).</p>
<p><a href="http://EDUKATOR.PL">EDUKATOR.PL</a></p>	<p>Biologia, <a href="#">układ oddechowy</a></p>	<p>III</p>	<p><b>TAK</b> Po założeniu konta nauczyciela i dodaniu uczniów.</p>
<p><a href="http://Scholaris.pl">Scholaris.pl</a></p>	<p>Narysuj twarz, <a href="#">ćwiczenie interaktywne</a> Z czego składa się komputer? <a href="#">Ćwiczenie interaktywne</a></p>	<p>I, II, III</p>	<p>Różnorodne materiały edukacyjne, m.in.: scenariusze, karty pracy, filmy, prezentacje, ćwiczenia interaktywne.</p>
<p><a href="http://Ninateka.pl">Ninateka.pl</a> NINATEKA - zasób archiwalnych materiałów audiowizualnych: rejestracji spektakli teatralnych i operowych, koncertów, dokumentów, reportaży, animacji, filmów eksperymentalnych, które mogą stanowić ciekawe uzupełnienie lekcji.</p>	<p>Ninateka, <a href="#">baza informacji</a> Ninateka, <a href="#">media i technologie</a></p>	<p>II, III</p>	<p>Materiały audiowizualne dla uczniów i nauczycieli.</p>
<p><a href="http://Edunews.pl">Edunews.pl</a> EDUNews.PL to portal nowoczesnej edukacji, którego mottem jest powiedzenie „dobre pomysły na edukację przez całe życie”.  <b>Biblioteka Cyfrowa ORE</b></p>	<p>EDU PUBLIKACJE - <a href="#">praktyczne e-poradniki dla edukatorów</a> Dydaktyka cyfrowa epoki smartfona, <a href="#">plik .pdf</a> Cyfrowa przyszłość, <a href="#">katalog kompetencji medialnych i informacyjnych</a> Biblioteka Cyfrowa ORE , <a href="#">informatyka</a> <a href="http://bc.ore.edu.pl/dlibra">http://bc.ore.edu.pl/dlibra</a> Bezpieczeństwo uczniów w cyberprzestrzeni, <a href="#">scenariusz</a></p>	<p>I, II, III</p>	<p>Różnorodne, ciekawe rozwiązania edukacyjne, scenariusze, projekty, konferencje, ebooki dla nauczycieli.</p>

Narzędzia do tworzenia INFOGRAFIK	<a href="https://www.canva.com/pl_pl/tworzyc/infografiki/">https://www.canva.com/pl_pl/tworzyc/infografiki/</a> <a href="https://piktochart.com/">https://piktochart.com/</a> <a href="https://www.easel.ly/">https://www.easel.ly/</a> <a href="https://infogram.com/">https://infogram.com/</a> <a href="https://visual.ly/">https://visual.ly/</a> <a href="http://www.wordle.net/">http://www.wordle.net/</a> <a href="https://www.parchment.com/">https://www.parchment.com/</a> <a href="https://venngage.com/">https://venngage.com/</a>	II,III	Dostępne przykłady infografik, szablony do wyboru.
-----------------------------------	--	--------	--

## BEZPIECZEŃSTWO W SIECI

[Bezpiecznie TU i TAM](#) Fundacja Orange  
 Jak uczyć zdalnie? [Poradnik dla nauczycieli](#)

Co robić z dziećmi w czasie pandemii? [Poradnik dla rodziców](#)

Dzieci i technologie: [poradnik dla rodziców](#)

Materiały edukacyjne [dla rodziców](#)

Materiały edukacyjne [dla nauczycieli](#)

Materiały edukacyjne [dla dzieci i młodzieży](#)

Podstawy bezpieczeństwa w Internecie, [kurs](#)

[Saferinternet.pl](#)  
 Materiały edukacyjne [tutaj...](#)

[Cyfrowobezpiecni.pl](#) BEZPIECZNA SZKOŁA CYFROWA  
 Materiały edukacyjne, [strefa nauczyciela](#)

Materiały edukacyjne, [strefa ucznia](#)

[Kurs Cyfrowego Obywatelstwa i Bezpieczeństwa](#)  
 Scenariusze/ćwiczenia/karty pracy, [tutaj...](#)

NASK AKADEMIA - [baza filmów](#)

Asy Internetu - [materiały edukacyjne dla szkół](#). **Zagraj**, [tutaj...](#)

## WYDAWNICTWA EDUKACYJNE

<a href="http://MIGRA.PL">MIGRA.PL</a>	Materiały edukacyjne do nauki zdalnej, <a href="#">dla ucznia</a> Tworzymy grę w Scratchu, <a href="#">film z komentarzem</a> Programujemy w Baltie, <a href="#">film z komentarzem</a> Akademia programowania, <a href="#">scratch</a>	I, II, III	<b>TAK</b> Założenie konta przez nauczyciela. Materiały edukacyjne dla uczniów i dla nauczyciela, m.in.: pliki ćwiczeniowe wraz ze scenariuszami, poradniki metodyczne, konferencje metodyczne, sprawdziany elektroniczne z raportem wyników, multibooki, filmy edukacyjne
--	--	------------	--

<p><a href="http://MAC.EDUKACJA.PL">MAC EDUKACJA.pl</a></p>	<p>Publikacje w wersji elektronicznej, <a href="#">do pobrania</a> Mac – akademia, <a href="#">materiały dla nauczyciela</a></p>	<p>I, II</p>	<p>Zaleca się założenie konta. Materiały edukacyjne: animacje 3D, filmy edukacyjne, zdjęcia, gotowe zadania i ćwiczenia interaktywne. Dostęp do materiałów będzie możliwy do końca kwietnia.</p>
<p><a href="http://WSiP.PL">WSiP.pl</a></p>	<p>WSiP, <a href="#">pomagamy w pracy w domu</a> Lekcja programowania, <a href="#">część 1</a> <a href="#">TIK na lekcjach</a> – jak zacząć?</p>	<p>I, II, III</p>	<p><b>TAK</b> Zaleca się założenie konta. Materiały edukacyjne dla uczniów i dla nauczyciela, m.in.: scenariusze lekcji, plany dydaktyczne, karty pracy, pliki ćwiczeniowe, generator sprawdzianów, multimedia tematyczne.</p>