



# PRZEWODNIK DLA RODZICÓW I NAUCZYCIELI PO ŚWIECIE ODPOWIEDZIALNEJ ROZRYWKI CYFROWEJ

CZĘŚĆ SPECJALNA

**Autor:** Justyna Płatek

**Opieka merytoryczna:** dr Dominika Urbańska-Galanciak

**Partnerzy projektu:**





W czasie, kiedy wszyscy poszukują wartościowych i łatwo dostępnych narzędzi oraz treści do wykorzystania w nauczaniu zdalnym oddajemy w Państwa ręce krótkie zestawienie najciekawszych naszym zdaniem i najprostszych w obsłudze aplikacji i narzędzi. Podrzucaamy również linki do zasobów dostępnych w sieci, z których warto korzystać. Są to zarówno lektury, jak i muzea, galerie, ośrodki naukowe i szereg innych interesujących przekazów multimedialnych. Znajdziecie tu mnóstwo inspiracji, które możecie śmiało dopasować do potrzeb nauczanego przedmiotu lub zainteresowań dziecka.

## PROGRAMY DLA NAUCZYCIELI

### Google Classroom

Google Classroom to jedno z narzędzi dostępnych w pakiecie G Suite for Education, takich jak: **poczta Gmail, Arkusze, Dokumenty, Prezentacje, Kalendarz, Dysk, Classroom i inne.**

Classroom działa online w pełni wykorzystując możliwości chmury. Nauczyciele oraz uczniowie nie muszą instalować dodatkowego oprogramowania na swoich komputerach. Nauczyciele mogą dodawać do swoich zadań materiały z rozmaitych źródeł: pliki PDF, zdjęcia, dokumenty, arkusze, filmy z Youtube, a nawet ankiety z Formularzy Google. Jeśli nauczyciel znajdzie ciekawy materiał

z rozmaitych źródeł: pliki PDF, zdjęcia, dokumenty, arkusze, filmy z Youtuba, a nawet ankiety z Formularzy Google. Jeśli nauczyciel znajdzie ciekawy materiał w Internecie może go jednym kliknięciem „Udostępnij w Classroom” wysłać do wybranej grupy uczniów. W aplikacji mobilnej dostępna jest opcja nanoszenia poprawek na udostępnionych plikach PDF. Google cały czas rozwija narzędzia dla edukacji o opcje prowadzenia telekonferencji w aplikacji Hangout. Aktualnie można prowadzić telekonferencję dostępną jednocześnie dla 250 osób. Poradnik wideo, jak korzystać z Google Classroom został przygotowany przez Google i jest dostępny tu:

<https://youtu.be/wpU5OL3I1lg>

Praktyczny poradnik napisany przez nauczyciela języka angielskiego dostępny na [superbelfrzy.edu.pl](http://www.superbelfrzy.edu.pl):

<http://www.superbelfrzy.edu.pl/wp-content/uploads/2016/12/Google-Classroom.pdf>

## Microsoft Office 365

Uczniowie, studenci oraz nauczyciele placówek dydaktycznych mogą bezpłatnie się zarejestrować w usłudze Office 365 Education, która obejmuje programy Word, Excel, PowerPoint, OneNote, a teraz także Microsoft Teams, oraz inne narzędzia.

Korzystanie z programu Teams jest intuicyjne. Nauczyciele tworzą wirtualne klasy, dla których mogą organizować spotkania, przysyłać prace oraz udostępniać pliki do pracy zespołowej.

Przewodnik, jak korzystać z Microsoft Teams dla edukacji pod linkiem:

[https://edudownloads.azureedge.net/msdownloads/MicrosoftTeamsforEducation\\_QuickGuide\\_PL-PL.pdf](https://edudownloads.azureedge.net/msdownloads/MicrosoftTeamsforEducation_QuickGuide_PL-PL.pdf)

## Webex firmy Cisco

Program Cisco Webex Teams służy do organizowania spotkań online. Dzięki wirtualnym obszarom komunikacji, komunikatorowi, funkcji udostępniania ekranu oraz plików, cyfrowym tablicom, a nawet wideo rozmowom nauczyciele mogą prowadzić lekcje z domu, uczestnicząc nawet w wielu spotkaniach jednocześnie. Aktualnie w bezpłatnej wersji oprogramowania możliwe jest organizowanie e-spotkań do 100 uczestników. Zniesiono także ograniczenia czasu trwania spotkań. Poradniki, jak korzystać z programu Webex dla nauczycieli, uczniów i rodziców dostępne są w języku angielskim na stronie producenta oprogramowania:

<https://www.webex.com/webexremoteedu.html#webex-for-schools>

Cisco przygotowało też w języku polskim instrukcję, jak krok po kroku rozpocząć pracę z programem Webex:

[https://www.cisco.com/c/dam/global/pl\\_pl/solutions/pdfs/zaczynamy-prace-z-cisco-webex.pdf](https://www.cisco.com/c/dam/global/pl_pl/solutions/pdfs/zaczynamy-prace-z-cisco-webex.pdf)

## Librus i program Synergia

W Librusie, w zakładce Terminarz pojawił się dodatkowy typ zdarzenia „Spotkanie/lekcja online”. Wybranie tej opcji przez nauczyciela otwiera okno, do którego należy skopiować link do wideo rozmowy. Wideo rozmowę tworzymy na dowolnej innej platformie (np. jednej z opisanych powyżej).

Nauczyciel określa następnie: datę, przedmiot, klasę, z którą planuje lekcję online oraz długość trwania spotkania.

5 kwietnia 2020 przeprowadzono aktualizację aplikacji mobilnej Librus, by udostępnić dzieciom i rodzicom wszystkie funkcje związane z organizacją spotkań online z poziomu telefonu lub tabletu. Zaletą platformy Librus jest to, że uczniowie oraz rodzice mają szybki dostęp do wszystkich bieżących komunikatów związanych np. z organizacją egzaminów szkolnych. Na platformie publikowane są także artykuły dotyczące profilaktyki zdrowotnej, psychologicznych aspektów nauczania na odległość i innych zagadnień związanych z edukacją. Informacje o tym, jak przygotować wideokonferencję:

<https://portal.librus.pl/szkola/artykuly/organizacja-wideolekcji-w-synergii>

## TREŚCI EDUKACYJNE

### Akademia Khana

Akademia Khana, znana jest najbardziej z popularnych wideo na YouTube na każdy temat i z każdego przedmiotu szkolnego. np.: matematyki, fizyki, biologii, ekonomii. Polski kanał posiada wideo z wielu dziedzin, z czego wiele koreluje ze szkolną podstawą programową.

Akademia Khana to również narzędzie online, które może być doskonałą pomocą w dydaktyce online. Nauczyciele mogą tworzyć grupy uczniów, dostarczać im materiały, weryfikować realizację zadań, indywidualizować poziom nauki oraz sprawdzać w jakich obszarach uczniowie radzą sobie lepiej i gorzej. Akademia Khana to także aplikacja mobilna do nauki i rozwiązywania zadań. Jest to wygodne rozwiązanie dla młodszych użytkowników, dostępne na smartfony lub tablety. Zarówno strona, jak i aplikacja mobilna oraz inne treści z Akademii są już dostępne w języku polskim:

<https://pl.khanacademy.org/>

Film objaśniający jak działa Akademia dostępny jest na stronie:

<https://www.khanacademy.org/khan-for-educators/getting-started-teacher-training-us/tour-our-product/teacher-tools-reports/v/how-to-use-assignments-on-khan-academy-2019?modal=1>

Wspomniana już Akademia Khana to nie tylko platforma dla nauczycieli, ale też kanał na YouTube

<https://www.youtube.com/user/KhanAcademyPolski/channels>

### TED

Godnym polecenia źródłem wiedzy jest także seria konferencji TED. Materiały udostępniane są na licencji Creative Commons na www oraz kanałach YouTube. Format konferencji stale się rozszerza. Wprowadzono np.: TEDxWoman, **TEDxKids**, **TEDxYouth**, **TEDxMED** i wiele innych. W Polsce konferencje TEDx odbywają się m.in. w Warszawie, Łodzi, Poznaniu, Krakowie, Gdańsku. Prelekcje TED to przede wszystkim źródło inspiracji i motywacji dla edukacyjnego samorozwoju.

Na stronie oraz kanale TED znaleźć można szereg wystąpień dotyczących rozmaitych tematów. Strona pozwala na filtrowanie prelekcji wg tematyki, języka, czasu trwania itp. Wszystkie materiały są nieodpłatne, a większość można obejrzeć z polskimi napisami:

<https://www.ted.com/talks?language=pl>

Na stronie znajduje się także sekcja o edukacji, polecana szczególnie dla nauczycieli: TED Talks Education.

<https://www.ted.com/about/programs-initiatives/ted-talks-education>

TED-Ed pozwala również na kompilowanie własnych lekcji z filmów dostępnych na YouTube. Instrukcja, jak to zrobić:

[https://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=ncqVw1sx-04#!](https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=ncqVw1sx-04#!)

## Google Arts&Culture

Firma Google dostarcza nie tylko narzędzia do edukacji zdalnej, ale też zasoby, z których nauczyciele i uczniowie mogą w tym procesie korzystać.

Flagowym produktem jest aplikacja Google Arts&Culture dostępna na urządzenia mobile oraz w przeglądarce.

<https://artsandculture.google.com/>

Aplikacja pozwala na wirtualne zwiedzanie znanych obiektów, zabytków, muzeów, oglądanie dzieł sztuki, przeglądanie zdjęć, filmów i innych treści udostępnianych przez instytucje kultury. Arts & Culture to doskonałe narzędzie edukacyjne, które z powodzeniem wykorzystać można na lekcjach plastyki, muzyki, literatury, biologii, historii, wiedzy o kulturze lub o społeczeństwie. Aplikacja, dzięki uprzejmości instytucji kultury, umożliwia odwiedzenie tysięcy obiektów z ponad 80 krajów. Godne polecenia są ekspozycje online, inaczej wirtualne spacer, podczas których sami decydujemy, o jakich eksponatach chcemy dowiedzieć się więcej. Wyszukiwanie interesujących nas zasobów polega na wpisaniu nazwy kraju lub miasta, w jakim znajduje się dany obiekt lub nazwiska artysty czy nazwy galerii. Bardzo ciekawe są wystawy Muzeum Nauki i Technologii Leonarda da Vinci w Mediolanie, Muzeum Historii Naturalnej w Londynie czy Guggenheim Museum w Bilbao.

## YouTube

Potężną biblioteką zasobów multimedialnych jest YouTube, gdzie znaleźć można szereg materiałów publikowanych przez placówki kulturalno-oświatowe, instytucje naukowe i dydaktyczne oraz osoby zajmujące się szeroko rozumianą edukacją. Pamiętajmy też, że treści dla młodszych dzieci znaleźć można w aplikacji YouTube Kids. Korzystając z tej aplikacji możemy mieć pewność, że dziecko nieopatrnie nie trafi na treści czy reklamy przeznaczone dla starszych odbiorców. YouTube Kids działa na każdym urządzeniu – telefonie, tablecie, komputerze, konsoli i w smart TV.

Listę kanałów, z których chcemy korzystać należy dobrać do indywidualnych potrzeb dziecka. Możemy jednak polecić kanały: **Fundacja Uniwersytet Dzieci, National Geographic Polska, 123 Edukacja, Macmillan Polska, Centrum Nauki Kopernik, European Space Agency, Polimaty, Nauka, To Lubię, Fundacja Medcover.**

Na większości z wymienionych kanałów znaleźć można wykłady, pokazy doświadczeń, filmowe objaśnienia zjawisk fizycznych i przyrodniczych, a także informacje o zdrowiu i aktywności fizycznej.

## Wszechnica

Wspomnieć warto także o wspólnej inicjatywie Collegium Civitas i Fundacji Wspomagania Wsi – **Wszechnica.org.pl**. Serwis oferuje treści dla starszych uczniów, a są to zapisy wideo wykładów i wywiadów z badaczami zgłębiającymi różne dziedziny wiedzy, którzy na co dzień pracują w Collegium Civitas, Polskiej Akademii Nauk oraz innych placówkach naukowych.

## Wolne lektury

Czas szkolnej kwarantanny zachęca też do sięgania po książki i tu z pomocą przychodzi strona: Wolne lektury, która zawiera ponad 5,5 tysiąca tytułów na licencji Creative Commons. W serwisie znajdziemy zarówno lektury szkolne, jak i klasykę literatury polskiej i zagranicznej. Książki dostępne są w kilku formatach, w tym także na czytniki e-booków. Niektóre tytuły przygotowane są ponadto w wersjach audio. Są to przede wszystkim bajki dla najmłodszych, choć nie tylko.

## Empik Premium

W ramach akcji #zostanwdomu firma Empik oferuje 60 dni bezpłatnego korzystania z Empik Premium, a tym samym dostęp do kilkunastu tysięcy e-booków i audiobooków, w tym również do lektur szkolnych. Aby z nich skorzystać należy pobrać aplikację Empik Go:

<https://www.empik.com/go>

Więcej na stronie:

<https://www.empik.com/czas-w-domu>

## E-podręczniki

Z myślą o uczniach, którzy nie mają dostępu do podręczników Ministerstwo Edukacji Naukowej przygotowało platformę E-podręczniki. Dostępne są tutaj e-podręczniki, materiały do kształcenia ogólnego, materiały dla przedmiotów zawodowych oraz szereg podręczników przedmiotowych dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych. Na stronie znaleźć można też odwołania do innych materiałów edukacyjnych, np.: [www.europeana.eu](http://www.europeana.eu) czy [www.e-historia.com.pl](http://www.e-historia.com.pl)

# APLIKACJE I GRY

Producenci i dystrybutorzy gier wideo robią co mogą, aby wspierać globalną społeczność graczy w tym szczególnym okresie. Wiele firm udostępnia również darmowe gry i aplikacje graczom, rodzinom i nauczycielom.

**Roblox** wprowadził moduły do projektowania gier i programowania, które można wykorzystać podczas zdalnego nauczania. (1) Nauczanie Zdalne, które obejmuje ponad 100 godzin darmowych treści. Można je wykorzystać do nauczania podstaw projektowania i kodowania gier w warunkach zdalnego uczenia się, (2) bezpłatne Roblox Studio Webinary z planami lekcji dla zainteresowanych edukatorów w dziedzinie tworzenia gier (3) nowy rodzaj gry Ucz się i eksploruj, aby zapewnić łatwy dostęp do większej liczby doświadczeń edukacyjnych dla dzieci i młodzieży na platformie.

- ◆ **Firma Microsoft** dodała bezpłatne zasoby edukacyjne do swojego sklepu Minecraft
- ◆ **Rabbids Coding**, gra firmy Ubisoft, która uczy dzieci podstaw kodowania dostępna jest nieodpłatnie w wersji na PC
- ◆ **Moduły ISFE Games in Schools modules** to szereg wideo poradników dla nauczycieli zawierających wskazówki, jak korzystać z gier wideo w dydaktyce. Materiały dostępne są na stronie: <https://www.europeanschoolnetacademy.eu/courses/course-v1:GiS+GamesCourse+2019/about>
- ◆ **Digital School House**: 10 scenariuszy do poprowadzenia ciekawych zajęć „offline” do nauki informatyki w domu z użyciem przedmiotów codziennego użytku oraz filmy na YouTube adresowane do uczniów w wieku 5-11 lat, wykorzystujące przedmioty codziennego użytku. Rodzice, opiekunowie i nauczyciele mogą przyłączyć się lub usiąść i nadzorować. Digital Schoolhouse wideo.  
<https://www.digitalschoolhouse.org.uk/>
- ◆ **Firma Niantic** zaktualizowała swoje gry mobilne Pokemon GO i Harry Potter: Wizards Unite, aby zachęcić do ćwiczeń w domu.
- ◆ **Firma Nintendo** zapewniła bezpłatną aktualizację swojej gry fitness Ring Fit Adventure dla Nintendo Switch, która zawiera nowe tryby ćwiczeń w domu.
- ◆ **Ubisoft** oferuje nieodpłatnie kilka gier strategicznych, a niedługo dołączy do tej oferty tytuły z serii Just Dance. Więcej informacji: <https://free.ubisoft.com>
- ◆ W ramach akcji Play At Home, **PlayStation** oferuje graczom bezpłatnie gry: Uncharted - Kolekcja Nathana Drake'a oraz Journey. Można je pobierać od 16 kwietnia do 6 maja 2020 i zostaną one w bibliotece użytkowników na zawsze.