TIK

1) [www.classroomscreen.com](http://www.classroomscreen.com) (Tablica interaktywna)

2) [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) (gry, quizy)

3) [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) (gry, quizy)

4) [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org) (różne gry dydaktyczne)

5) [www.quizlet.com](http://www.quizlet.com) (fiszki)

6) [www.voki.com](http://www.voki.com) (awatar)

7) [www.makebeliefscomix.com/Comix/](http://www.makebeliefscomix.com/Comix/) (komiksy)

8) [www.digipuzzle.net](http://www.digipuzzle.net) (gry)

9) [www.pixton.com](http://www.pixton.com) (komiksy)

10) [www.paul-matthies.de](http://www.paul-matthies.de) (triangolo)

11) [www.toolsforeducators.com](http://www.toolsforeducators.com) (gry planszowe)

12) [www.specjalni.pl](http://www.specjalni.pl) (zbiór linków, materiałów, propozycji)

13) [www.kliktik.com](http://www.kliktik.com) (zbiór linków, propozycji)

14) [www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com) (układanie puzzli)

15) [WWW.pixabay.com](http://WWW.pixabay.com) darmowa grafika

16 [www.tiny.pl](http://www.tiny.pl) skracanie linków

**„TIKowe inspiracje”**

1. **wirtualna tablica korkowa**

 <https://pl.padlet.com/> Darmowe tylko 3 padlety! PŁATNA!

Alternatywa dla Padleta: **Lino**: <http://en.linoit.com/>

Lino jest elektroniczną tablicą. Może służyć do udostępniania notatek, zadań, zapisywania listy rzeczy do zrobienia, współpracy, gromadzenia pomysłów, pokazu swoich zainteresowań, wykonywania projektów itp. Narzędzie do lekcji odwróconej.

Po założeniu konta możemy tworzyć swoje ściany/tablice (Create a new canvas). Nadajemy nazwę, wybieramy tło i opcje publikowania:

* *For my own private use* - tylko prywatna
* *Show stickies to everyone* - inni widzą, ale nie mogą dodać naklejek
* *Everyone may post stickies* - inni też mogą dodawać naklejki

Klikamy przycisk - Create a canvas. Kolejne wpisy uzyskujemy wybierając kolorowe karteczki w prawym górnym rogu i wpisując w nich tekst. Można tu też wkleić link do strony internetowej. Na naszej tablicy możemy dodawać także zdjęcia i filmy. Ikona spinacza pozwala na załadowanie dokumentu. Zatwierdzamy wszystko przyciskiem Post.

Po wykonaniu naszej tablicy klikamy mały znaczek - **literka i** nad kolorowymi karteczkami w prawym górnym rogu. Można skopiować kod EMBED, aby umieścić swoją tablicę na blogu lub stronie internetowej. Link do naszego Lino można podać uczniom mailem lub w zakodowany w kodzie QR (https://www.qr-online.pl).

1. **trochę o grafice**

**Canva**: <https://www.canva.com/>

Canva – świetny program do tworzenia grafiki - po polsku. Oferuje gotowe szablony do różnych celów i łatwy w obsłudze edytor. Można tworzyć dyplomy, zaproszenia, wizytówki, plakaty, ulotki, kartki pocztowe, prezentacje, kolaże zdjęć, infografiki itp.
Po założeniu konta i zalogowaniu wchodzimy na stronę programu i widzimy szablony kilku publikacji, które możemy wykorzystać. Więcej możliwości otrzymamy klikając przycisk z plusem WIĘCEJ. Klikamy w wybrany szablon i ukazuje nam się pusta plansza po prawej stronie, a po lewej stronie jest menu narzędziowe.

W menu mamy do wyboru: wyszukiwarkę obrazów /darmowe są oznaczone napisem FREE/, układy, elementy, tekst, tło, możliwość załadowania własnych zdjęć.

Wszystkie gotowe elementy są edytowalne, dzięki czemu można je wykorzystać w całości lub tylko jako inspirację. Przy edycji napisów trzeba uważać, gdyż tylko niektóre z dostępnych czcionek dobrze wyświetlają polskie znaki.

Gotową pracę możemy udostępnić (email, media społecz., link) lub pobrać (jpg, pdf).

**PosterMyWall:** [www.postermywall.com](http://www.postermywall.com/) po angielsku, ale bardzo intuicyjna

PosterMyWall to strona internetowa, która pozwala  błyskawicznie tworzyć piękne plakaty, ogłoszenia i ulotki. Można wykorzystać dostępne szablony, tła i kliparty lub przesłać własne zdjęcia, zmieniać tło i dodawać tekst. Program udostępnia duży wybór efektownych czcionek.

* Aby stworzyć własny plakat wybieramy jeden z szablonów.
* W nowym oknie otwiera nam się podgląd. Jeśli nam odpowiada, klikamy przycisk Dostosuj (Customize Template).
* Przechodzimy do pulpitu roboczego, gdzie dostosowujemy szablon do własnych potrzeb.
* Kliknięcie w każdy element gotowego szablonu uaktywnia go i umożliwia zmianę.
* Z lewej strony znajdują się narzędzia za pomocą których możemy dodać własne zdjęcia, nowy tekst i obrazki oraz tło.
* Jeśli chcemy zapisać plakat - klikamy przycisk Download. Wybieramy opcję Free i zapisujemy w swoim komputerze (malutki znak wodny).
1. **chmury wyrazów**

**wiele różnych stron, zazwyczaj darmowe**

[**http://www.tagxedo.com/**](http://www.tagxedo.com/)

w języku angielskim, ale jest prosty w obsłudze, bardzo intuicyjny. Dzięki niemu stworzenie chmury słów zajmie kilka minut. Tworzenie chmury słów kluczowych odbywa się online. Do wyboru jest wiele kształtów chmury, czcionek, kolorów, etc.  Można używać polskich liter. Utworzoną chmurę pobieramy jako plik graficzny. Do poprawnego działania Tagxedo należy zainstalować Silverlight.

[**http://www.wordle.net/**](http://www.wordle.net/)

[**https://wordart.com/**](https://wordart.com/) **(dawny Tagul)**

1. **kilka słów o quizach:**

- Learning Apps – ćwiczenia interaktywne

- Kahoot, Quizziz, FlipQuiz

- dodatki:

<https://www.curriculumbits.com/prodimages/details/misc/mis0014.html>

plansza do quizu (2 drużyny, punkty, czas) WYMAGANY FLASH!

<http://www.teacherled.com/resources/quiz/quizload.html>

przyciski wirtualne WYMAGANY FLASH!

1. **koło fortuny** <http://wheeldecide.com/>
2. Klikamy Modify Wheel, modyfikujemy koło (w pojawiającym się oknie dialogowym wpisujemy własne elementy, tytuł, możemy wejść w opcje zaawansowane Advanced Options i zaznaczyć usuwanie wylosowanego elementu, wybrać paletę kolorów, określić czas kręcenia). Zapisujemy zmiany Apply Wheel Changes.
3. Losujemy klikając w środkowy punkt koła fortuny. Pojawiający się element może znikać, jeśli zaznaczyliśmy taką opcję w ustawieniach zaawansowanych.
4. Koło można osadzić na stronie internetowej, blogu czy Padlecie / Lino. Klikamy Embed Wheel, kopiujemy kod, wklejamy (np. na padlecie na „łańcuchu”, Lino – wklejamy kod tam, gdzie piszemy tekst).
5. Jeśli nie mamy strony, bloga czy Padletu / Lino, kopiujemy link gry z paska przeglądarki i zapisujemy w dokumencie Word. Potem – prawy przycisk myszy, Otwórz hiperłącze.
6. Link do koła możemy zakodować w QR - koło fortuny działa na Androidzie (na komórce uczniów po zeskanowaniu kodu QR).

**6. interaktywne puzzle Jigsaw Planet:** [http://www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com/)

**Jigsaw Planet** jest stroną, dzięki której można łatwo utworzyć interaktywne puzzle. Wystarczy przesłać na stronę zdjęcie, wybrać ilość elementów, kształt puzzli, a program zrobi resztę. Otrzymujemy interaktywne puzzle do natychmiastowego użytku.

Układanki mogą być gromadzone na własnym koncie, dostępne poprzez adres URL albo osadzone na stronie internetowej lub blogu.

Kolejne kroki tworzenia puzzli:

1. Wskaż ścieżkę do własnego zdjęcia na komputerze.
2. Nazwij swoją układankę.
3. Przesuwając suwak, wybierz liczbę elementów.
4. Określ kształt pojedynczego puzzla.
5. Jeśli chcesz umieścić nową pracę we wcześniej utworzonym albumie – wskaż go.
6. Możesz wpisać tagi określające tematykę puzzli.
7. Kliknij przycisk Create i czekaj na efekt.
8. Otrzymujemy miniaturę układanki. Teraz można zacząć układać, klikając Play.

Puzzle na lekcji - opis obrazka, temat lekcji, zadanie do wykonania itp.

# 7. Answergarden - szybka ankieta https://answergarden.ch/

# Bardzo ciekawe narzędzie do szybkiej pracy na lekcji, burzy mózgów, pracy domowej, zebrania opinii uczniów na dany temat, podsumowania projektu, zebrania słownictwa. Super narzędzie do ewaluacji po lekcji. Nie wymaga logowania.

1. Po wejściu na stronę klikamy plusik u góry lub Create. Wpisujemy pytanie w pasek Topic… W pole Admin password - hasło, które umożliwi nam edycję dokumentu oraz w pole Send Reminder Email - adres mailowy, na który przyjdzie informacja o naszym dokumencie. Podajemy max. ilość liter do wpisania – 20 lub 40.

2. Klikamy Create.

3. Otworzy się nowe okno. U góry widać nasze pytanie. Uczniom podajemy link do pracy lub bardzo „wygodny” kod QR. Po otwarciu ankiety uczniowie widzą pytanie i w puste pole Type your answer here wpisują odpowiedź.

4. Na planszy pojawiają się odpowiedzi uczniów. Najczęściej pojawiające się odpowiedzi robią się większe.

**8. tworzenie komiksu ToonDoo:** <http://www.toondoo.com>

ToonDoo jest narzędziem online do tworzenia komiksów i książeczek komiksowych. Aplikacja jest łatwa w użyciu oraz posiada bogatą bibliotekę grafiki i funkcji.

Trzeba założyć konto. Wybrać opcję Free. Aplikacja w języku angielskim.

**INSTRUKCJA W J.POL. NA YOUTUBE – WPISAĆ w wyszukiwarce YouTube toondoomaker instrukcja (autor: M. Góra)**

1. **książeczka elektroniczna Storybird http://storybird.com**

Jest to darmowa aplikacja do tworzenia książek z gotowych ilustracji przygotowanych przez artystów plastyków. Ilustracje są zachwycające, niezwykle barwne, przedstawiają różnorodną tematykę, wprowadzają w świat baśni, wyobraźni i magii.

Pracę w programie zaczynamy od założenia konta. Można założyć konto nauczycielskie i zaprosić do tworzenia książek trzydziestu uczniów. Co ważne uczniowie mogą pracować w parach, tworzyć jedną książeczkę. Umiejętność współpracy, komunikowania się, uzgadniania, planowania, odpowiedzialności za wspólne dzieło to dodatkowe korzyści podczas tworzenia książki.

Przykładowe obszary zastosowań:

 - rozwijanie umiejętności pisania,

 - rozwijanie zamiłowania dzieci do czytania,

 - rozwijanie wyobraźni poprzez dokończenie wybranej historii,

 - doskonały sposób na naukę języka obcego.

1. Zakładamy konto. My – jako nauczyciele (Teacher). Generujemy kod klasy, by podać uczniom. Dzieci – logują się jako Students (nick, hasło). Wpisują kod klasy.

2. Aby rozpocząć tworzenie swojej pracy wybieramy w górnym menu Create. Z wyświetlonej listy ilustracji wyszukujemy taką, jaka nas interesuje. Wybierając pierwszą ilustrację, decydujemy się na styl graficzny naszej książeczki. Możemy wpisać w wyszukiwarkę słowo kluczowe, które przefiltruje ilustracje (słowo piszemy po angielsku).

3. Gdy już dokonaliśmy wyboru, klikamy ‚Use this art’, a następnie wybieramy formę, jaką ma mieć nasza praca np. ‚Picture book’ (książka kilkukartkowa).

4. Strony książeczki tworzymy przeciągając wybraną ilustrację (są po prawej i lewej stronie ekranu) i wpisując treść. Tutaj też mamy kilka układów – ilustracja może być po prawej lub lewej stronie, na górze lub na dole. Na dole ekranu mamy (-) i (+), którymi dodajemy strony lub je wyrzucamy.

5. Projektujemy okładkę. Wpisujemy tytuł i autora. Mamy tu do wyboru kilka układów i kilka opcji kolorystycznych.

6. Gdy chcemy zakończyć klikamy w ‚Save and Exit’ (na dole ekranu). Potem ‚Publish’. Możemy pobrać link lub kod embed do osadzenia na stronie / blogu.

**Materiały przygotowane w oparciu o:**

**- blog**[**http://www.superbelfrzy.edu.pl/**](http://www.superbelfrzy.edu.pl/)**. W zakładce narzędziownia mnóstwo opisanych programów i ich wykorzystania w edukacji.**

**-** [**http://szkolamedialna.pl/**](http://szkolamedialna.pl/)

**-** [**https://kliktik.jimdo.com/**](https://kliktik.jimdo.com/)

**-** [**http://narzedziaetwinning.blogspot.com/**](http://narzedziaetwinning.blogspot.com/)