



Co-funded by  
the European Union



Teodora Pantazi (coordinator)

# PRACTICAL GUIDE: HOW TO CREATE A DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCE?



Erasmus+ KA220-SCH "Digital PER\_SEN"  
Project result



Editura Didactica Militans  
Casa Corpului Didactic Oradea  
2023



Co-funded by  
the European Union



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE VILELA  
Escola Básica e Secundária de Vilela

ΕΝΙΑΙΟ ΕΙΔΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ  
ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΘΗΝΑΣ



AGITTEX  
Asociación de Graduados  
e Ingenieros Técnicos de  
Telecomunicación de Extremadura



**Teodora Pantazi (koordynator)**

# **Praktyczny przewodnik: Jak stworzyć cyfrowy zasób edukacyjny?**

***Produkt końcowy projektu  
“Digital PER\_SEN”***

***Erasmus+ KA220-SCH-Cooperation partnership in school education***



**Editura Didactica Militans**

**Casa Corpului Didactic Oradea**

**2023**



Co-funded by  
the European Union



ΕΝΙΑΙΟ ΕΙΔΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ  
ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΘΗΝΑΣ



AGITTEX  
Asociación de Graduados  
e Ingenieros Técnicos de  
Telecomunicación de Extremadura

### Koordinator:

Teodora Pantazi – Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr. 1 Oradea, Romania

### Autorzy i tłumacze:

- Julia Bachousi - Eurospeak Limited, Dublin, Ireland
- Daniela Calamar - Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr. 1 Oradea, Romania
- Maria Liodi, Aikaterini Apostolaki - Vocational Special Education High School of Athens, Greece
- Wojciech Wieczorek, Ilona Kobus - Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Szkoła Życia w Rybniku, Rybnik, Poland
- Mojca Heidi Lazar, Daniel Ficko - Primary School IV Murska Sobota, Murska Sobota, Slovenia
- Omer Faruk Metin, Ahmet Yalvaric - Zubeyde Hanim İlkokulu, Istanbul, Turkey
- Adão Brochado, Marina Magalhães, Sílvia Ribeiro - Agrupamento de Escolas de Vilela, Portugal
- Francisco Rosa - Asociación de Graduados e Ingenieros Técnicos de Telecomunicación de Extremadura, Badajoz, Spain

**Praktyczny przewodnik jest wynikiem partnerstwa Erasmus+ KA220-SCH-Współpraca w edukacji szkolnej „Cyfrowe publiczne zasoby edukacyjne dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi” z akronimem „Digital PER\_SEN” i nr ref. nr: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024559**

**Jest on dostępny we wszystkich 8 językach projektu: angielskim, rumuńskim, greckim, polskim, słoweńskim, tureckim, portugalskim i hiszpańskim.**

#### Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

Ghid practic - Cum să crezi o resursă educațională digitală? / coord.:

Teodora Pantazi. - Oradea : Editura Didactica Militans - Casa Corpului

Didactic Oradea, 2023

Conține bibliografie

ISBN 978-606-986-051-9

I. Pantazi, Teodora (coord.)

37

004

*Numer rejestracyjny nadawany jest przez  
Rumuńską Bibliotekę Narodową  
dla rumuńskiej wersji tego przewodnika*

Wsparcie Komisji Europejskiej przy tworzeniu tej publikacji nie oznacza poparcia treści, które odzwierciedlają wyłącznie poglądy autorów, a Narodowa Agencja i Komisja nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



## Treść

<b>Wprowadzenie (Teodora Pantazi).....</b>	<b>5</b>
<b>Rozdział 1: Niezbędne kroki, jakie należy wykonać przy tworzeniu materiałów cyfrowych (Teodora Pantazi).....</b>	<b>9</b>
<b>Rozdział 2: Opisywanie narzędzi i platform do wykorzystania (Julia Bachousi, Francisco Rosa).....</b>	<b>14</b>
<b>2.1. Używane narzędzia.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2. Inne narzędzia.....</b>	<b>19</b>
<b>2.3. Darmowe strony internetowe ze zdjęciami.....</b>	<b>30</b>
<b>Rozdział 3: Przykłady opisanych materiałów cyfrowych (wszyscy partnerzy).....</b>	<b>32</b>
<b>3.1. Materiał cyfrowy dotyczący UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWYCH dla POZIOMU PODSTAWOWEGO zaproponowany przez Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Szkoła Życia w Rybniku – Polska.....</b>	<b>32</b>
<b>3.2. Materiał cyfrowy na temat UMIEJĘTNOŚCI PSYCHOMOTORYCZNYCH dla POZIOMU PODSTAWOWEGO zaproponowany przez szkołę podstawową Zübeyde Hanım, Stambuł, Turcja.....</b>	<b>34</b>
<b>3.3. Materiał cyfrowy na temat UMIEJĘTNOŚCI ROZWOJU SENSORYCZNEGO dla POZIOMU PODSTAWOWEGO zaproponowany przez Agrupamento de Escola de Vilela, Paredes – Portugalia.....</b>	<b>36</b>
<b>3.4. Materiał cyfrowy na temat ROZWOJU POZNAWCZEGO dla POZIOMU PODSTAWOWEGO zaproponowany przez Szkołę Podstawową IV Murska Sobota – Słowenia.....</b>	<b>38</b>
<b>3.5. Materiał cyfrowy dotyczący UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNO-EMOCJONALNYCH dla POZIOMU ŚREDNIEGO zaproponowany przez Szkolne Centrum Edukacji Włączającej nr 1 Oradea – Rumunia.....</b>	<b>40</b>



<b>3.6. Materiał cyfrowy na temat JĘZYKA I KOMUNIKACJI dla POZIOMU ŚREDNIEGO</b> <b>zaproponowany przez Szkolne Centrum Edukacji Włączającej nr 1 Oradea –</b> <b>Rumunia.....</b>	<b>42</b>
<b>3.7. Materiał cyfrowy dotyczący UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNO-EMOCJONALNYCH dla</b> <b>POZIOMU ZAWODOWEGO zaproponowany przez Specjalną Szkołę Zawodową w Atenach –</b> <b>Grecja.....</b>	<b>44</b>
<b>3.8. Materiał cyfrowy na temat JĘZYKA I KOMUNIKACJI dla POZIOMU ZAWODOWEGO</b> <b>zaproponowany przez Specjalną Szkołę Zawodową w Atenach –</b> <b>Grecja.....</b>	<b>47</b>
<b>Rozdział 4: Zasoby on-line (Teodora Pantazi, Julia Bachousi).....</b>	<b>50</b>
<b>4. 1. Cyfrowa biblioteka wirtualna PER_SEN.....</b>	<b>50</b>
<b>4.2. Inne linki do materiałów wirtualnych.....</b>	<b>52</b>
<b>Bibliografia.....</b>	<b>54</b>



## Wstęp

„Cyfrowe publiczne zasoby edukacyjne dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi” to projekt realizowany w ramach partnerstwa Erasmus+ KA220-SCH-Współpraca w edukacji szkolnej o akronimie „Cyfrowy PER\_SEN” i nr ref. nr: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024559.

Partnerstwo, realizowane od listopada 2021 r. do października 2023 r., obejmuje 8 instytucji i organizacji: 6 szkół specjalnych i integracyjnych oraz 2 organizacje posiadające kompetencje w zakresie szkoleń informatycznych i edukacyjnych, w tym:

- Centrul Scolar de Educatie Incluziva Nr. 1 Oradea – România (szkoła specjalna, koordynator partnerstwa)
- Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Szkoła Życia w Rybniku, Rybnik woj. Śląskie Polska (szkoła specjalna)
- Szkoła Podstawowa IV Murska Sobota, Murska Sobota - Słowenia (szkoła specjalna)
- Zawodowa Szkoła Specjalna w Atenach, Ateny - Grecja (specjalna szkoła zawodowa)
- Zubeyde Hanim Ilkokulu, Sztambuł - Turcja (szkoła integracyjna)
- Agrupamento de Escolas de Vilela, Paredes - Portugalia (szkoła integracyjna)
- Eurospeak Limited, Dublin - Irlandia (organizacja zajmująca się IT w edukacji)
- Asociación de Graduados e Ingenieros Técnicos de Telecomunicación de Extremadura, Badajoz – Hiszpania (organizacja zajmująca się IT w edukacji).

Celem projektu jest ograniczenie negatywnych skutków, jakie okres nauki online wywiera na uczniów ze specjalnymi potrzebami, ich nauczycieli i rodziny oraz jego cele:



- O1. Rozwijanie umiejętności ICT (Technologii Komunikacji Informacyjnej) w zakresie tworzenia materiałów cyfrowych dla nauczycieli pracujących z uczniami ze specjalnymi potrzebami
  - O2. Rozwijanie umiejętności ICT w zakresie korzystania z narzędzi i materiałów cyfrowych wśród nauczycieli pracujących z uczniami ze specjalnymi potrzebami
  - O3. Zwiększanie wiedzy nauczycieli pracujących z uczniami ze specjalnymi potrzebami w kierunku edukacji online i/lub wykorzystania ICT w edukacji
  - O4. Zwiększanie wiedzy rodziców w stosunku do edukacji online i/lub wykorzystania ICT w edukacji
  - O5. Ułatwianie rozwoju uczniów ze specjalnymi potrzebami i/lub ograniczania regresu po edukacji online w okresie pandemii poprzez wykorzystanie materiałów i metod ICT/cyfrowych
- Wyniki projektu adresowane są do uczniów ze specjalnymi potrzebami na każdym poziomie funkcjonowania dlatego też grupą docelową projektu byli nauczyciele i specjaliści pracujący z tymi uczniami.

Aby osiągnąć cel i założenia oraz opracować wynik, działania w ramach projektu podzielono na kilka etapów:

- Faza 1 - Organizowanie warsztatów dla zaangażowanych nauczycieli, zarówno na poziomie lokalnym, jak i międzynarodowym, podczas których dzielą się swoimi doświadczeniami ze szkoły online i odpowiednimi narzędziami do tworzenia i dostosowywania materiałów cyfrowych.
- Faza 2 - Opracowanie materiałów cyfrowych dla uczniów ze SPE
- Faza 3 - Pilotaż materiałów cyfrowych na zajęciach, wprowadzenie celów z nimi związanych do Indywidualnego Planu Edukacji uczniów (IEP) w celu udoskonalenia materiałów i zapewnienia długotrwałych efektów dla większej grupy.
- Faza 4 - Edycja praktycznego przewodnika, w której opisano niezbędne kroki do ich stworzenia, niektóre zasoby i praktyczne przykłady.
- Faza 5 - Zamieszczenie ostatecznej/poprawionej wersji materiałów cyfrowych w bibliotece publicznej otwartej na stronie internetowej projektu i promowanie jej za pośrednictwem różnych kanałów: platform edukacyjnych, stron na Facebooku, grup WhatsApp, kanału YouTube itp.
- Faza 6 - Otwarcie grupy na forum dyskusyjnym dla profesjonalistów i rodziców na stronie internetowej projektu, w celu dzielenia się pomysłami, zadawania pytań i oferowania porad itp.



- Faza 7 – Zorganizowanie Konferencji skierowanej do społeczności zawodowej, podczas której zaprezentowano: bibliotekę wirtualną, Przewodnik oraz warsztaty dotyczące wykorzystania ICT w działalności szkoły dla zainteresowanych specjalistów.

Efektom tych działań są następujące rezultaty projektu:

- Cyfrowa biblioteka wirtualna PER\_SEN, która zostanie szerzej opisana w rozdziale 4

- Poradnik praktyczny „Jak stworzyć cyfrowy zasób edukacyjny?”, niniejszy materiał

- Warsztaty na poziomie międzynarodowym i lokalnym, podczas których specjaliści dzielą się swoimi doświadczeniami ze szkół online i odpowiednimi narzędziami do tworzenia i dostosowywania materiałów cyfrowych. W czasie trwania projektu odbyły się 4 warsztaty międzynarodowe, a następnie kilka warsztatów lokalnych dla stu nauczycieli, rodziców i specjalistów:

1. „Warsztat 1 – Opracowywanie materiałów cyfrowych” – Rybnik, Polska w maju 2022r. dla 24 uczestników ze wszystkich 8 krajów partnerskich

2. „Warsztat 2 – Opracowywanie materiałów cyfrowych” – Stambuł, Turcja we wrześniu 2022r. dla 25 uczestników ze wszystkich 8 krajów partnerskich

3. „Warsztat 3 – Udoskonalanie materiałów cyfrowych” – Murska Sobota, Słowenia w marcu 2023r. dla 25 uczestników ze wszystkich 8 krajów partnerskich

4. „Warsztat 4 – Opracowanie praktycznego przewodnika dotyczącego tworzenia materiałów cyfrowych” – Ateny, Grecja w maju 2023r. dla 30 uczestników ze wszystkich 8 krajów partnerskich

- Forum dyskusyjne dla profesjonalistów i rodziców, działające jako grupa wsparcia

- Cyfrowe konferencje maratońskie PER\_SEN, które połączyły w Oradei w Rumunii partnerów 2 projektów Erasmus+ i całą lokalną społeczność zawodową





Co-funded by  
the European Union





## **Rozdział 1: Niezbędne kroki, które należy wykonać podczas tworzenia materiałów cyfrowych**

Po pierwsze, czym jest *material cyfrowy*?

W naszej wizji projektu materiał cyfrowy to materiał stworzony przy pomocy narzędzi i programów cyfrowych, wykorzystywany do nauczania lub oceny treści, wykorzystywany podczas nauczania online lub jako część aktywności wykonywanej przy wsparciu technologii podczas bezpośredniego kontaktu nauczania.

Aby stworzyć cyfrowe materiały naszej Wirtualnej biblioteki, wszyscy wykonaliśmy podobne kroki, którymi podzieliliśmy się z publicznością wraz z przewodnikiem.

1. Pierwszym krokiem jest określenie, czego uczysz lub czego planujesz uczyć, obszaru rozwoju, programów nauczania lub przedmiotu szkolnego, do którego się kierujesz, ale także przedmiotu lub tematu zajęć.

Podczas projektu postanowiliśmy uporządkować nasze materiały dotyczące 6 głównych obszarów rozwojowych dzieci, przestrzegając wskazówek zawartych w programach nauczania każdego kraju partnerskiego:

- rozwój poznawczy
- język i komunikacja



- zdolności psychomotoryczne ( kolory, kształt, schemat ciała, orientacja przestrzenno-czasowa)
- stymulacja sensoryczna
- podstawowe umiejętności (jedzenie, mycie, ubieranie)
- umiejętności społeczno-emocjonalne

Można go jednak stosować również w programach nauczania lub przedmiotach szkolnych, takich jak: język, matematyka, przedmioty ścisłe, plastyczne, poradnictwo, w zależności od potrzeb i specjalizacji każdego nauczyciela.

Gdy określony jest już przedmiot szkolny, łatwo jest wybrać temat zajęć, temat, kwestię, nad którą chcesz pracować, a co za tym idzie, wynikający z nich cel zajęć.

2. Drugim krokiem jest zdefiniowanie grupy docelowej, dla której chcesz opracować materiał, pod względem wieku, specjalizacji, braków itp.

Grupę docelową materiałów cyfrowych naszego projektu wyznaczamy kierując się poziomem wiekowym: podstawowym, gimnazjalnym i zawodowym. Zwracamy się zatem do uczniów ze SPE ze szkół specjalnych i zintegrowanych ze szkołami ogólnodostępnymi, ponieważ z takimi dziećmi współpracują wszyscy partnerzy projektu. Nawet jeśli dużej grupie odbiorców wydaje się to dość restrykcyjną i dobrze zdefiniowaną grupą, w rzeczywistości jest to bardzo duża grupa, ponieważ spektrum niepełnosprawności umysłowej jest tak duże, a poziom rozwoju tych uczniów jest tak różny. Czym jest niepełnosprawność lekka i umiarkowana w jednej szkole, włączającej lub nie, może być niepełnosprawność na poziomie umiarkowanym i znacznym dla innej szkoły specjalnej. Mimo to przygotowujemy zbiór materiałów cyfrowych odnoszących się do każdego ucznia, aby każdy zainteresowany nauczyciel mógł przetestować i wybrać.

Kiedy będziesz już pewien swojej grupy docelowej, a także specyfiki jej osób lub grupy, łatwiej będzie wybrać odpowiednie treści. Kiedy mówimy o uczniach ze SPE, możemy odnosić się do poziomu braków lub typu szkoły (specjalna lub ogólnodostępna), ale możemy również odnosić się do klasy ucznia (2., 3., 7., 8.) lub poziomu umiejętności, profil klasowy (człowiek lub nauka) itp

3. Trzeci krok to zdefiniowanie umiejętności, które chcesz rozwijać.

Mamy temat i cel, mamy grupę docelową, więc musimy wytyczyć sobie drogę do osiągnięcia celu z tą grupą docelową. Jak przy każdej aktywności, musimy do końca wiedzieć, czego chcemy, żeby dziecko się nauczyło. Umiejętności, które chcemy rozwijać, muszą być na tyle łatwe, aby można je było osiągnąć poprzez naszą aktywność cyfrową. Być może potrzebny będzie zestaw działań. Nieważne,



ważne jest, aby mieć jasność, jaki jest nasz cel i móc to wyjaśnić uczniom, jeśli zajdzie taka potrzeba, lub dowolnej publiczności. Aby to zrobić, musimy już na tym etapie ustalić, czy planujemy lekcję nauczania, lekcję ewaluacyjną, czy może po prostu sekwencję ewaluacyjną lub grę.

W naszej wirtualnej bibliotece znajdziesz wszelkiego rodzaju ćwiczenia, według ustalonych umiejętności do rozwijania, od prostych do złożonych, które możesz wykorzystać lub odtworzyć samodzielnie.

Bardzo ważne na tym etapie jest to, że musisz zwizualizować swój pomysł, przygotować mentalnie sposób na przyszłą pracę, aby go urzeczywistnić!

4. Krok 4 polega na określeniu odpowiednich narzędzi do opracowania materiału.

Kiedy już wiesz, co chcesz zrobić, musisz znaleźć najbardziej odpowiednie narzędzia do tworzenia pożądanego materiału cyfrowego.

Do wykorzystania jest kilka platform i programów, nawet bezpłatnych lub częściowo bezpłatnych. Na przykład. dużo pracowaliśmy nad stworzeniem naszych materiałów m.in. w Canvie i Wordwallu. Obydwa mają darmową wersję, z której można korzystać bezpłatnie, zwłaszcza do testowania programu, ale także do wykonywania prostych rzeczy. Pamiętaj, że nawet okładka tej pracy została zaprojektowana w serwisie Canva. Zwykle darmowa wersja ma mniej możliwości pracy: mniej elementów, mniej okładek, mniej funkcji, mniej możliwości przechowywania. Należy również pamiętać, że pakiet Microsoft Office, który większość z nas ma na swoich komputerach, ma kilka działających funkcji, tylko takie jak: Edytor wideo, Power Point z opcjami interaktywnymi itp. W rozdziale 2 znajduje się obszerna lista kilku programów

Wykorzystanie IT w edukacji było pożądanym jeszcze przed pandemią, a teraz, po pandemii, jest jeszcze bardziej pożądanym. W terenie dostępnych jest wiele szkoleń dla nauczycieli, z których polecamy skorzystać. W ramach tego projektu zorganizowaliśmy szkolenia własne, międzynarodowe i lokalne z zakresu: wykorzystania narzędzi informatycznych, tworzenia materiałów cyfrowych i testowania materiałów cyfrowych w celu szkolenia naszych zespołów przy wsparciu naszych partnerów IT.

Jednak niezależnie od tego, ile szkoleń lub warsztatów na dany temat weźmiesz pod uwagę, będzie to jedynie okazja, aby dowiedzieć się o programach, z których możesz korzystać, a nie o faktycznym korzystaniu z programu. Nauczysz się po prostu testując i używając programu, odkrywając jego funkcje jedna po drugiej, sam przed komputerem, może w małych grupach współpracowników, aby dzielić się wynikami i pomysłami. Gwarantujemy... kiedy już zaczniesz to robić, nie będziesz mógł przestać: to jest jak wirus.



Internet jest pełen samouczków na temat instrumentów, o których zdecydujesz się dowiedzieć, więc może to być również bardzo pomocne na tym etapie, gdy szukasz i poznajesz odpowiednie narzędzia, ale także później, gdy musisz odświeżyć lub potrzebujesz więcej szczegółów głębsze funkcje.

Każdy program ma swoje własne obrazy, których możemy użyć. Ale może to nie wystarczyć do Twoich potrzeb. Uważaj, gdzie znajdujesz inspirację. Nie tylko korzystaj z Google i importuj obrazy, ponieważ musisz szanować twórczość autora, tworząc materiał cyfrowy, tak samo, jak respektujesz tę zasadę, pisząc książkę. Nadal istnieje wiele stron internetowych zawierających bezpłatne obrazy, które mogą być źródłem inspiracji. Albo jeszcze lepiej... jeśli jesteś wystarczająco utalentowany, po prostu narysuj własne obrazy lub utwórz je cyfrowo. W rozdziale 2 znajduje się także lista bezpłatnych stron internetowych.

#### 5. Krok 5 to zaprojektowanie i stworzenie materiału cyfrowego

Jedyną, co do tej pory zrobiliśmy, to dotarcie tutaj. Stworzenie własnego materiału nie jest tak trudne, jak mogłoby się wydawać, wykonując te proste, małe kroki.

Już zwizualizowałeś swój pomysł! Upewnij się, że jest prosty i jasny. Nie mieszaj wielu celów i działań. Powód, dla którego go używasz, może być dla Ciebie idealny, ale: zadaj sobie pytanie, czy cel i wzór Twojego materiału będą dobrze zrozumiane przez kogoś, kto widzi go po raz pierwszy i nie ma o nim wcześniejszych informacji; zadaj sobie pytanie, czy wszystkie zadania są dla dziecka jasne, bo możesz wiedzieć, gdzie nacisnąć przycisk, żeby np. uzyskać odpowiedź. ale czy on/ona? Znajdź sposób na dostarczenie swojemu materiałowi odpowiednich wyjaśnień na temat jego celu, faz, sposobu jego wykorzystania, funkcji itp.

Kiedy zaczniesz pracować z materiałem cyfrowym, będzie on rósł i rósł. Uważaj na długość materiału cyfrowego. Podobnie jak przy użyciu każdego innego materiału, po pewnym czasie uczeń zrozumie, więc nie przekraczaj kilku minut z jednym materiałem cyfrowym, jeśli chcesz przykuć pełną uwagę ucznia.

Oprócz potrzeb, pomyśl także o posiadanych zasobach IT: laptop, tablice SMART, projektor, tablety dla studentów, telefony osobiste, łącze internetowe itp. Nie utworzysz gry w sieci, jeśli nie będziesz mieć urządzenia do żadnego odtwarzacza lub. nie używaj kodu QR bez odpowiedniego urządzenia do skanowania ani materiałów online bez połączenia z Internetem.

#### 6. Krok 6 Szósty krok to testowanie i walidacja, pilotaż w celu ulepszenia materiału cyfrowego

Materiały cyfrowe nie stanowią tajemnicy państwowej. Nie ukrywaj materiałów, dopóki nie zostaną całkowicie ukończone, ale podziel się pomysłami z kolegami, a nawet z uczniami, jeśli to możliwe. Bądź otwarty na pomysły innych i bądź otwarty na zmiany, jeśli chcesz mieć w efekcie



najlepszy materiał. Zanim uznasz, że Twój materiał cyfrowy jest gotowy, sprawdź z publicznością zarówno jego zrozumienie, jak i funkcjonalność oraz popraw ewentualne błędy.

Dlatego walidacja jest ważna na wszystkich etapach. W Digital PER\_SEN użyliśmy terminu walidacja aby opisać testowanie i pilotaż naszych materiałów cyfrowych. Na ten aspekt, który uznaliśmy za bardzo ważny, przeznaczaliśmy nie jeden, a dwa etapy. Po pierwsze, każdy kraj przeprowadził lokalnie pilotaż swoich własnych materiałów, a następnie wysłał ostateczną wersję angielską do partnerów w celu przetłumaczenia na języki ojczyste. Po drugie, na poziomie międzynarodowym każdy partner testował materiały pozostałych partnerów w swoim własnym języku, aby sprawdzić zarówno zrozumienie (z punktu widzenia zadania i języka), jak i funkcjonalność (sposób, w jaki program reaguje).



## Rozdział 2: Opis narzędzi i platform, które mają zostać użyte

### 2.1. Używane narzędzia

# Canva

Canva to bezpłatne narzędzie do projektowania graficznego dostępne online. Użyj go do tworzenia prezentacji, plakatów, filmów, logo, dokumentów, grafik do mediów społecznościowych i innych treści wizualnych.

Link	Typ narzędzia	Dostępny język
<a href="http://www.canva.com/">www.canva.com/</a>	Prezentacje, wideo, posty w mediach społecznościowych, produkty drukowane	Angielski i inne języki



# Wordwall

Łatwy sposób na tworzenie własnych zasobów dydaktycznych. Znajdź zajęcia stworzone przez innych nauczycieli. Wprowadź wyszukiwane hasło, aby znaleźć bezpłatne aktywności publiczne. Twórz niestandardowe zajęcia dla swojej klasy. Quizy, dopasowywania, gry słowne i wiele więcej.

Link	Typ narzędzia	Dostępny język
<a href="http://www.wordwall.net">www.wordwall.net</a>	Gry edukacyjne	Angielski i inne języki



## genially

Narzędzie do tworzenia ciekawych interaktywnych prezentacji, materiałów i gier wzbogacających naukę na odległość. Aby rozpocząć tworzenie musisz się zarejestrować. Posiada dużą bazę gotowych pomocy stworzonych przez innych użytkowników.

Link	Typ narzędzi	Dostępny język
<a href="https://genial.ly/">https://genial.ly/</a>	Prezentacje, Infografiki, grywalizacja itp.	Angielski



Liveworksheets umożliwia przekształcenie tradycyjnych arkuszy ćwiczeń do wydrukowania (doc, pdf, jpg...) w interaktywne ćwiczenia online z samokorektą, które nazywamy „interaktywnymi arkuszami ćwiczeń”. Uczniowie mogą wykonać arkusze ćwiczeń online i przesłać swoje odpowiedzi nauczycielowi. Jest to dobre dla uczniów (motywuje), dla nauczyciela (oszczędza czas) i dla środowiska (oszczędza papier). Dodatkowo nasze interaktywne arkusze ćwiczeń w pełni wykorzystują nowe technologie stosowane w edukacji: mogą zawierać dźwięki, filmy, ćwiczenia typu „przeciągnij i upuść”, łączenie za pomocą strzałek, wielokrotny wybór... a nawet ćwiczenia mówienia, które uczniowie muszą wykonywać przy użyciu mikrofonu .

Link	Typ narzędzi	Dostępny język
<a href="http://www.liveworksheets.com/">www.liveworksheets.com/</a>	Od tradycyjnych arkuszy ćwiczeń do druku po interaktywne materiały online	Angielski





To platforma edukacyjna oparta na grach, która zapewnia zaangażowanie i zabawę.

Link	Typ narzędzi	Dostępny język
<a href="https://kahoot.com">https://kahoot.com</a>	Zaangażowanie i gry	Angielski



Baza interaktywnych materiałów dydaktycznych, gier, quizów itp. pomaga uczniom zaangażować się w zajęcia.

Link	Typ narzędzi	Dostępny język
<a href="https://learningapps.org/createApp.php">https://learningapps.org/createApp.php</a>	Gry, tworzenie aplikacji angażujących uczniów	Angielski i inne



To skrót od HTML5 Package. Umożliwia nauczycielom tworzenie treści, takich jak interaktywne filmy, quizy i prezentacje.

Link	Typ narzędzi	Dostępny język
<a href="https://h5p.org/">https://h5p.org/</a>	Interaktywne treści edukacyjne	Angielski i inne



## Power Point

Jest to program prezentacyjny umożliwiający czytanie i edycję prezentacji programu Microsoft PowerPoint, tworzenie interaktywnych quizów, gier itp.

Link	Typ narzędzi	Dostępny język
<a href="http://www.microsoft.com/en/microsoft-365/powerpoint">www.microsoft.com/en/microsoft-365/powerpoint</a>	Prezentacje, gry itp.	Angielski I inne



Scratch to największa na świecie społeczność programistów dla dzieci oraz język kodowania z prostym interfejsem wizualnym, który pozwala młodym ludziom tworzyć cyfrowe historie, gry i animacje.

Link	Typ narzędzi	Dostępny język
<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>	Wizualny język programowania, cyfrowe historie, gry i animacje.	Angielski i 69 innych języków



Twórz i rozwijaj gry, aplikacje i doświadczenia 3D w czasie rzeczywistym dla rozrywki, filmu, motoryzacji, architektury i nie tylko.

Link	Typ narzędzi	Dostępny język
<a href="https://unity.com/">https://unity.com/</a>	3D gry I aplikacje itp.	Angielski I inne



## edpuzzle

Narzędzie online wykorzystujące filmy jako źródło oceny kształtującej i nie tylko.

Link	Typ narzędzi	Dostępny język
<a href="https://edpuzzle.com">https://edpuzzle.com</a>	Tworzenie wideo	Angielski



## FreeCam

Z łatwością twórz screencasty, edytuj nagrane filmy i przesyłaj je do serwisu YouTube. Brak znaku wodnego i ograniczeń czasowych. Free Cam zapewnia pełny zestaw funkcji do tworzenia profesjonalnych lekcji wideo i prezentacji e-learningowych. Skorzystaj z wbudowanego edytora audio i wideo, aby zamienić wersję roboczą wideo w wszechstronną lekcję wideo.

Link	Typ narzędzi	Dostępny język
<a href="http://www.freescreenrecording.com/">www.freescreenrecording.com/</a>	Screencasty, edycja nagranych filmów i przesyłanie ich na Youtube, lekcje wideo.	Angielski



## 2.2. Inne narzędzia:

---



OBS Studio (Open Broadcaster Software) to bezpłatna, wieloplatformowa aplikacja do wyświetlania i przesyłania strumieniowego o otwartym kodzie źródłowym. Jest dostępny dla systemów Windows, macOS, dystrybucji Linuksa i BSD. Korzystając z OBS Studio, możesz nie tylko nagrywać bezpośrednio z kamery internetowej i mikrofonu, ale możesz także dołączać sceny z gier, dodawać obrazy do swoich filmów, przechwytywać okno lub część ekranu i nie tylko. Aplikacja umożliwi nam pracę z kilku źródeł, aby je wymieszać i stworzyć idealną dyfuzję.

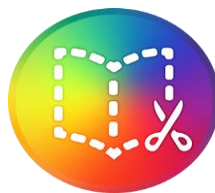
Link	Typ narzędzi	Dostępny język
<a href="https://obsproject.com/">https://obsproject.com/</a>	Nagrywanie wideo, konferencje online.	Angielski



Aplikacja do tworzenia filmów dopasowanych do każdego z nich. Darmowy i łatwy w użyciu.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://biteable.com">https://biteable.com</a>	Tworzenie wideo	Angielski

---



### Book Creator

Cyfrowe tworzenie książek z nieograniczonymi możliwościami.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://bookcreator.com">https://bookcreator.com</a>	Tworzenie wideo	Angielski



### Odtwarzacz iMovie

Jest to aplikacja do edycji wideo opracowana przez Apple Inc.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="http://www.apple.com/imovie/">www.apple.com/imovie/</a>	Tworzenie wideo	Angielski i inne języki.



### Edytor wideo VSDC

Aplikacja do edycji nieliniowej opracowana przez Flash-Integro LLC. Program jest w stanie przetwarzać materiał filmowy o wysokiej rozdzielczości, w tym filmy 4K UHD, 3D i VR 360 stopni. VSDC pozwala na stosowanie efektów postprodukcyjnych, korekcję kolorów na żywo i śledzenie ruchu.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="http://www.videosoftdev.com/free-video-editor/download">www.videosoftdev.com/free-video-editor/download</a>	Edytor wideo	Angielski i 12 języków



Jest to program, który umożliwia edycję, nagrywanie, importowanie i eksportowanie kilku różnych formatów plików audio.

<b>Łącze</b>	<b>Rodzaj narzędzia</b>	<b>Dostępne języki</b>
<a href="http://www.audacityteam.org">www.audacityteam.org</a>	Edytor audio	Angielski



**ChattePix**

ChatterPix to aplikacja na smartfony służąca do mówienia postaci. Możesz narysować obrazek, zrobić zdjęcie istniejącej postaci lub pobrać zdjęcie z Internetu.

<b>Łącze</b>	<b>Rodzaj narzędzia</b>	<b>Dostępne języki</b>
<a href="http://www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatterpix/">www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatterpix/</a>	Dźwięk aminacji	Angielski



Aplikacja StoryJumper jest bardzo przydatna do pisania książek dla dzieci z dziećmi. W aplikacji znajduje się również biblioteka, w której uczniowie mogą czytać inne książki napisane w języku angielskim lub innych językach o międzynarodowym obiegu na różne tematy: przyjaźń, rodzina, zwierzęta domowe itp.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="http://www.storyjumper.com/">www.storyjumper.com/</a>	Książki z opowiadaniem	Angielski



Jest to organizator graficzny, który składa się z ilustracji lub obrazów wyświetlanych w sekwencji w celu wstępnej wizualizacji filmu, animacji, ruchomej grafiki lub sekwencji mediów interaktywnych.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="http://www.storyboardthat.com">www.storyboardthat.com</a>	Animacja i ilustracje	Angielski



To jeden z najlepszych sposobów tworzenia komiksów. Dzięki Pixton możesz tworzyć postacie, tworzyć tła, w których możesz pisać historię swoich postaci, i tworzyć komiks z różnymi projektami ekranów.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="http://www.pixton.com/">www.pixton.com/</a>	Tworzenie komiksów	Angielski



**Picto4.me**

Edytor online tablic piktograficznych AAC (Augmentative or Alternative Communication) dla edukacji specjalnej.

Łączy	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="http://www.picto4.me/">www.picto4.me/</a>	Tablice do komunikacji wizualnej	Angielski, hiszpański i portugalski



Picto-Selector to aplikacja systemu Windows do tworzenia wizualnych harmonogramów. Jest używany przez wielu nauczycieli i rodziców. Ale są też doniesienia o ludziach, którzy używają go w przedszkolu dla osób starszych.

Łączy	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="http://www.pictoselector.eu/">www.pictoselector.eu/</a>	Kreacja wizualna	Angielski i inne języki



Jest to łatwe w użyciu bezpłatne oprogramowanie do nagrywania ekranu, które umożliwia nagrywanie dowolnego obszaru ekranu lub zapisywanie go jako zrzutu ekranu. Nagrywaj aplikacje i gry, samouczki wideo, seminaria internetowe, transmisje na żywo, rozmowy Skype i wiele więcej. Możesz nagrywać ekran wraz z dźwiękiem i kamerą internetową.





Łączy	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://icecreamapps.com/Screen-Recorder">https://icecreamapps.com/Screen-Recorder</a>	Rejestrator ekranu	Angielski



Aprenda a ler e escrever - Aprenda o alfabeto!

Letterschool Enabling Learning - Educative

📱 Status

Oferece compras na aplicação

⚠️ Não tem dispositivos

📄 Adicionar à lista de favoritos

### Nauka czytania i pisania

Aplikacja dla przedszkolaków do nauki śledzenia i pisania liter alfabetu abc. Obserwuj, jak Twoje dziecko ewoluje dzięki tej zabawnej, intuicyjnej i edukacyjnej grze. Naucz się pisać wszystkie litery portugalskiego alfabetu ABC, cyfry 1-10 i kształty geometryczne. Zagraj i odkryj 3 ekscytujące gry według litery, cyfry lub kształtu! Ćwicz podstawowe umiejętności akustyczne i pisarskie. Aplikacja dla przedszkolaków do nauki śledzenia i pisania liter alfabetu ABC. Obserwuj, jak Twoje dziecko ewoluje dzięki tej zabawnej, intuicyjnej i edukacyjnej grze! Naucz się słów związanych z literami! Baw się dobrze rysując litery.

Łączy	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letterschool.br&amp;hl=pl&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letterschool.br&amp;hl=pl&amp;gl=US</a>	Alpabet & Letters	portugalski (tylko)



Gra edukacyjna skierowana do dzieci (4-8 lat), która może pomóc im w nauce kursywy i poprawnego drukowania pisma blokowego, jednocześnie dobrze się przy tym bawiąc.

Łączy	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://letrakid.com/">https://letrakid.com/</a>	Czytaj i ucz się	Angielski i 15 języków



### Słowa formy - Umiejętność czytania i pisania

Gra mająca pomóc dzieciom w czytaniu i pisaniu, oparta na fonicznej metodzie uczenia się, w której przedstawiony jest obraz ilustrujący słowo i sylaby, które składają się na nie w nieuporządkowany sposób, sylaby muszą być prawidłowo uporządkowane poprzez akcję przeciągnięcia. Przedstawia 4 kategorie różnych etapów, a mianowicie: Natura, Jedzenie, Przedmioty i Zwierzęta.

Łączy	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PedroGarcia.FormWord&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PedroGarcia.FormWord&amp;hl=en&amp;gl=US</a>	Alphabet & Letters	portugalski (tylko)



### Domleksja

Aplikacja do nauki ABC, czytania i pisania. Jest to gra edukacyjna dla dzieci w fazie czytania i pisania, skupiająca się na dzieciach ze zdiagnozowaną dysleksją lub trudnościami w nauce. Jest przeznaczony dla dzieci z dysleksją, ale ma wiele zalet dla wszystkich dzieci uczących się ABC, czytania i pisania, a nawet trudności w uczeniu się.

Łączy	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plotkids.domlexia&amp;hl=pl&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plotkids.domlexia&amp;hl=pl&amp;gl=US</a>	Alphabet & Letters	portugalski (tylko)



### Znak historii

Pomaga otworzyć świat książek dla dzieci niesłyszących. Tłumaczy książki dla dzieci na język migowy, pomagając niesłyszącym dzieciom w nauce czytania.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.storysign.storysign&amp;hl=pl&amp;gl=PL">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.storysign.storysign&amp;hl=pl&amp;gl=PL</a>	Język migowy	Angielski



Strona internetowa, która pozwala nam w krótkim czasie tworzyć różne gry, quizy, aktywności czy diagramy.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="http://www.classtools.net">www.classtools.net</a>	Quizy i gry	Angielski



Twórz krzyżówki do wydrukowania i wykonania online.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://thewordsearch.com/maker">https://thewordsearch.com/maker</a>	Łamigłówki i gry	Angielski



Twoja aplikacja klasowa do zabawy, skutecznego zaangażowania i oceny na bieżąco.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="http://www.socrative.com/">www.socrative.com/</a>	Quizy i zaangażowanie	Angielski



Tablica interaktywna dla szkół i uczelni.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://openboard.ch/index.en.html">https://openboard.ch/index.en.html</a>	Biała tablica online	Angielski, włoski, francuski i niderlandzki



### Inklusywny Eduk

Baza interaktywnych gier, arkuszy kalkulacyjnych, quizów itp. do wykorzystania w klasie.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://edukinclusiva.pt/">https://edukinclusiva.pt/</a>	Gry i interaktywne gry dla zaangażowania	portugalski (tylko)



Grywalizacja wyzwań w celu zwiększenia uwagi i zaangażowania uczniów; Interaktywna ocena z wynikami w czasie rzeczywistym; Spersonalizowane ścieżki edukacyjne dla każdego ucznia.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://escribo.com/">https://escribo.com/</a>	Gry i interaktywne oceny zaangażowania	Angielski, hiszpański i portugalski



### Jigsaw Planet

Jest to bezpłatna usługa tworzenia puzzli, która pozwala układać gotowe puzzle i tworzyć własne, na dowolny temat.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="http://www.jigsawplanet.com/">www.jigsawplanet.com/</a>	Tworzenie interaktywnych puzzli	Angielski



Zbiór interaktywnych i edukacyjnych gier dla klasy podstawowej, w tym tematy: sztuka językowa, podstawowe pojęcia matematyczne, zajęcia plastyczne, muzyka, łamigłówki i gry.

Łącze	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://toytheater.com/">https://toytheater.com/</a>	Gry edukacyjne dla dzieci	Angielski



ABCya Paint to świetny sposób dla dzieci na angażowanie się w cyfrowe opowiadanie historii! Zabawne narzędzia i akcesoria, takie jak naklejki, kolorowanki, farba w sprayu, pieczątki, pisanie na klawiaturze i tęczowe pędzle, pomagają ożywić historie dzieci. Obrazy można zapisywać i drukować, a także udostępniać kolegom z klasy i rodzinie.

Łączy	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="http://www.abcya.com/games/abcya_paint">www.abcya.com/games/abcya_paint</a>	Malowanie online	Angielski



Padlet zapewnia oparte na chmurze oprogramowanie jako usługę, hostującą platformę internetową do współpracy w czasie rzeczywistym, w której użytkownicy mogą przesyłać, organizować i udostępniać treści na wirtualnych tablicach ogłoszeń zwanych "padletami".

Łączy	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>	Organizator projektu/lekcji	42 języki, w tym angielski



Geogebra Classic łączy wykresy, geometrię, 3D, arkusze kalkulacyjne, algebrę komputerową i rachunek prawdopodobieństwa w jednym, łatwym w użyciu i potężnym pakiecie. Miliony ludzi na całym świecie używają GeoGebry do nauki matematyki i nauk ścisłych.

Łączy	Rodzaj narzędzia	Dostępne języki
<a href="https://openboard.ch/index.en.html">https://openboard.ch/index.en.html</a>	Tworzenie grafiki matematycznej i algebry (funkcje, geometria itp.)	Angielski



### 2.3. Darmowe strony internetowe z obrazami

Podczas tworzenia prezentacji, gier i innych treści edukacyjnych dla klasy istnieje niewiele stron internetowych, które zapewniają wysokiej jakości i bezpłatne obrazy. **Zawsze uważaj, aby korzystać z darmowych obrazów i zwracać uwagę na koncepcję praw autorskich, ponieważ korzystanie z cudzej pracy, podobnie jak w dziedzinie pisanej, oznacza plagiat.**



Piękne, darmowe obrazy i zdjęcia, które możesz pobrać i wykorzystać w dowolnym projekcie.

Strona: <https://unsplash.com/>



**Pixabay**

Ponad 4 miliony+ wysokiej jakości zdjęć, filmów i muzyki udostępnionych przez naszą utalentowaną społeczność.

Strona internetowa: <https://pixabay.com/>



Darmowe zdjęcia i filmy stockowe, których możesz używać wszędzie. Przeglądaj miliony wysokiej jakości obrazów bez tantiem i zdjęć wolnych od praw autorskich.

Strona: [www.pexels.com/](http://www.pexels.com/)



Free Images zapewnia ponad 300 000 darmowych obrazów stockowych na własnej licencji. Licencja pozwala na bardzo szeroki zakres zastosowań, chociaż wymienia kilka ograniczonych przypadków użycia (które są dość powszechne w przypadku większości witryn z darmowymi obrazami)

Strona: [www.freeimages.com](http://www.freeimages.com)



## StockSnap.io

Stocksnap korzysta z licencji Creative Commons CC0, więc jego zdjęcia można bezpłatnie pobierać, edytować i wykorzystywać w projektach komercyjnych i niekomercyjnych.

**Strona internetowa:** <https://stocksnap.io/>



Flickr to platforma hostingu obrazów, na której można znaleźć obrazy, które można wykorzystać i zmodyfikować do celów komercyjnych. Wybierz "Dowolna licencja", a następnie "Dozwolone użycie komercyjne i mody", aby znaleźć te obrazy i pamiętać, aby sprawdzić licencję dla każdego obrazu, ponieważ się różnią.

**Strona internetowa:** [www.flickr.com/](http://www.flickr.com/)

## Pics4Learning

Pics4Learning to wyselekcjonowana biblioteka obrazów, która jest bezpieczna i bezpłatna dla edukacji. Nauczyciele i uczniowie mogą wykorzystywać zdjęcia i ilustracje chronione prawem autorskim w projektach klasowych, witrynach internetowych, filmach, portfolio lub innych projektach w środowisku edukacyjnym.

**Strona:** [www.pics4learning.com/](http://www.pics4learning.com/)



Freepik to strona banku zdjęć. Treści tworzone i rozpowszechniane przez platformę internetową obejmują fotografie, ilustracje i obrazy wektorowe. Pobierz najlepsze wysokiej jakości zdjęcia, wektory, filmy i makiety.

**Strona internetowa:** [www.freepik.com/](http://www.freepik.com/)





### Rozdział 3: Przykłady opisanych materiałów cyfrowych

#### ***3.1. Digital material on BASIC SKILLS for PRIMARY LEVEL proposed by Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Szkoła Życia w Rybniku – Poland***

*Nazwa działalności:* Seasons

*Kodeks działalności:* PRI\_BS\_Seasons\_EN

*Kategoria:* umiejętności podstawowe

*Poziom:* podstawowy

*Cele:* umiejętność rozpoznawania pór roku po atrybutach

*Opis/instrukcja:*

Zadaniem dziecka jest nabycie umiejętności rozpoznawania pór roku po atrybutach poprzez interaktywną grę. Quiz teleturniejowy to quiz wielokrotnego wyboru z presją czasu, kołami ratunkowymi i rundą bonusową.

*Dodatkowe informacje:* Dotyczy również gimnazjum

*Aplikacja / Program:* wordwall

*Designed by:* Special educator Ewelina Jagieło, Specjalny Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Rybnik  
Poland



0:51











Prześlij odpowiedzi



2:25





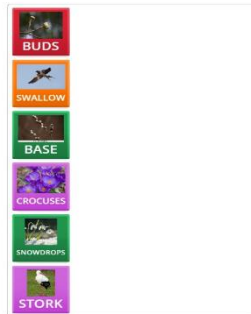




Prześlij odpowiedzi



3:20

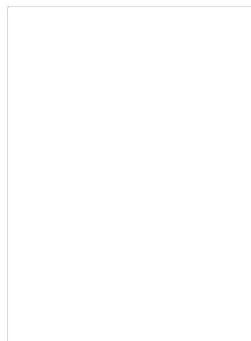





Prześlij odpowiedzi



3:41



Prześlij odpowiedzi





**3.2. Materiały cyfrowe na temat UMIEJĘTNOŚCI PSYCHOMOTORYCZNYCH dla POZIOMU PODSTAWOWEGO zaproponowane przez Szkołę Podstawową Zübeyde Hanım, Stambuł, Turcja**

*Nazwa działalności:* Koordynacja ręka-oko

*Kodeks działalności:* PRI\_PS\_Hand\_Eye\_Coordination\_EN

*Kategoria:* Umiejętności psychomotoryczne

*Poziom:* Podstawowy

*Cele:* Rozwijanie koordynacji ręka-oko

*Opis/instrukcja:*

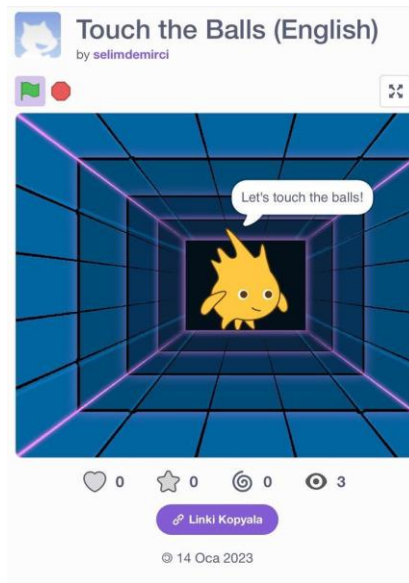
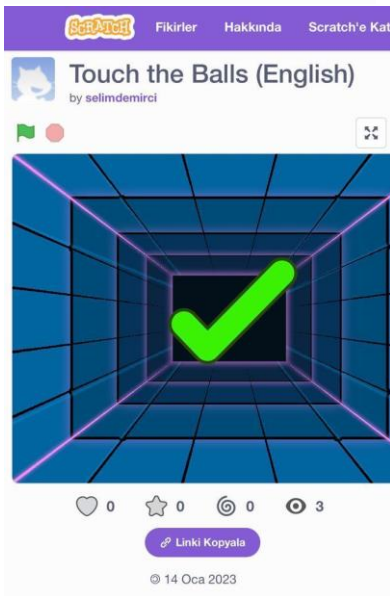
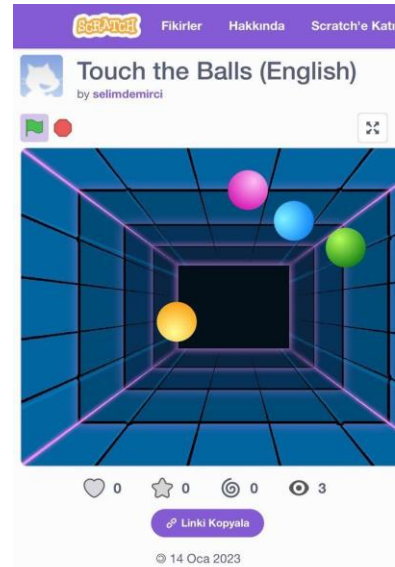
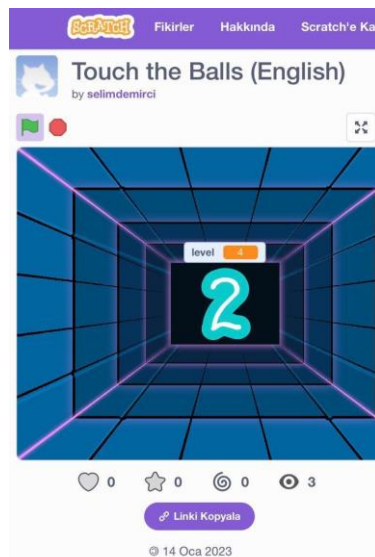
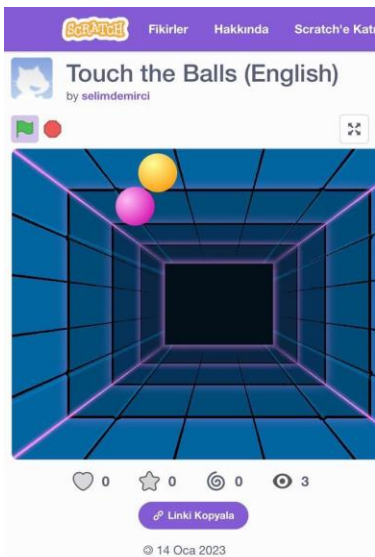
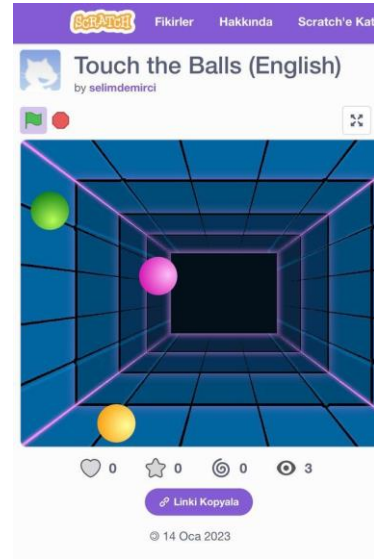
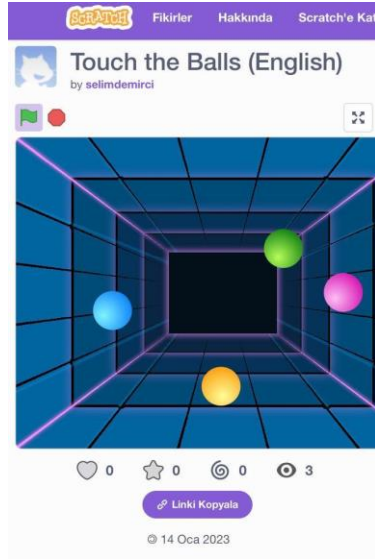
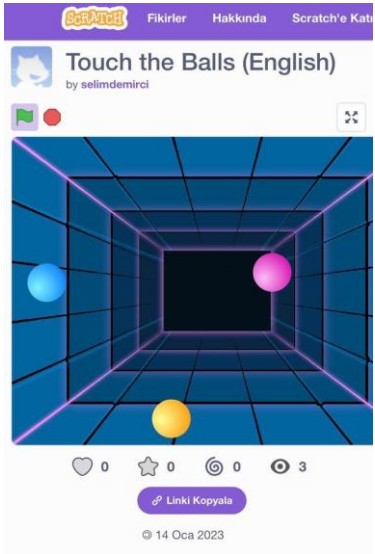
W tej grze uczeń próbuje dotknąć 4 kolorowych kulek, które pojawiają się na ekranie. Aplikacja składa się z 7 etapów, na każdym etapie kulki przyspieszają o jedną jednostkę. Postęp jest automatyczny.

*Aplikacja / program:* Scratch

*Projekt i realizacja:* Selim DEMİRCİ, Hilal PEHLİVAN, TURCJA, Szkoła Podstawowa Zübeyde Hanım



Co-funded by  
the European Union





**3.3. Materiały cyfrowe na temat UMIEJĘTNOŚCI ROZWOJU SENSORYCZNEGO dla POZIOMU PODSTAWOWEGO zaproponowane przez Agrupamento de Escola de Vilela, Paredes - Portugalia**

*Nazwa działalności:* Ciasto w kubku (gotowanie)

*Kodeks działalności:* PRI\_SD\_Mug\_Cake\_EN

*Kategoria:* Rozwój sensoryczny

*Poziom:* Podstawowy

*Cele:* Upieczenie ciasta. Sprawdzanie zrozumienia przepisu.

*Opis/instrukcja:*

To ćwiczenie obejmuje przepis, pomyślnie przetestowany, na ciasto.

Instrukcje kojarzą słowa z obrazkami.

Zawiera również ćwiczenia w formie wypowiedzi dotyczącej obrazu. Uczeń musi sprawdzić, czy stwierdzenie jest poprawne, czy nie.

Dla każdej opcji istnieje obraz powiązany z dźwiękiem, który wskazuje, czy odpowiedź jest poprawna.

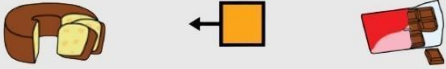
*Informacje dodatkowe:* Dotyczy również Professional

*Aplikacja / program:* Microsoft PowerPoint

*Autorzy:* nauczyciel technologii informacyjno-komunikacyjnych Adão Brochado oraz nauczycielki SPE Marina Magalhães i Sílvia Ribeiro z Agrupamento de Escolas de Vilela, Portugalia.




CHOCOLATE CAKE

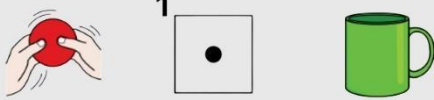


CAKE OF CHOCOLATE

PREPARATION

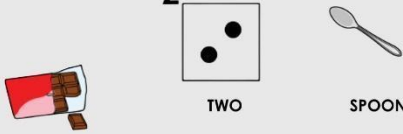


1



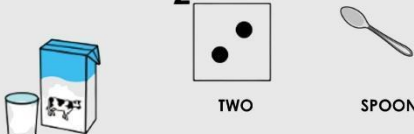
USE ONE MUG

2



CHOCOLATE TWO SPOON



2



MILK TWO SPOON

CHOOSE THE CORRECT OPTION

Click on the option (Yes/No) to answer and STEPS to go forward

Yes, that is correct!   It is not right!



Steps

IT'S NA APPLE CAKE.

Steps

We use our hand to touch the cake.

Steps

End



### **3.4. Materiały cyfrowe na temat ROZWOJU POZNAWCZEGO dla POZIOMU PODSTAWOWEGO zaproponowane przez Szkołę Podstawową IV Murska Sobota – Słowenia**

*Nazwa działalności:* Liczenie jabłek

*Kodeks działalności:* PRI\_CD\_CountingApples\_EN

*Kategoria:* Rozwój poznawczy

*Poziom:* Podstawowy

*Cele:*

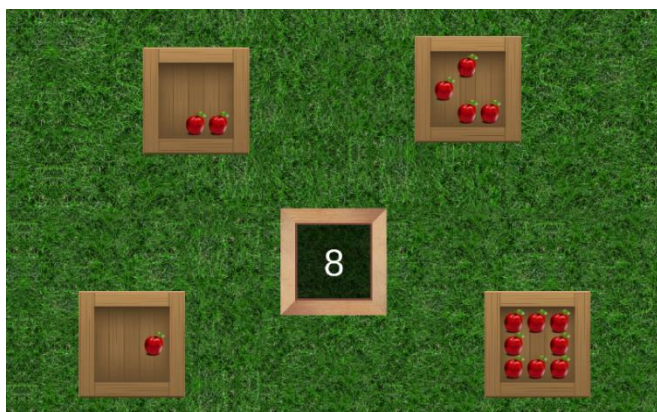
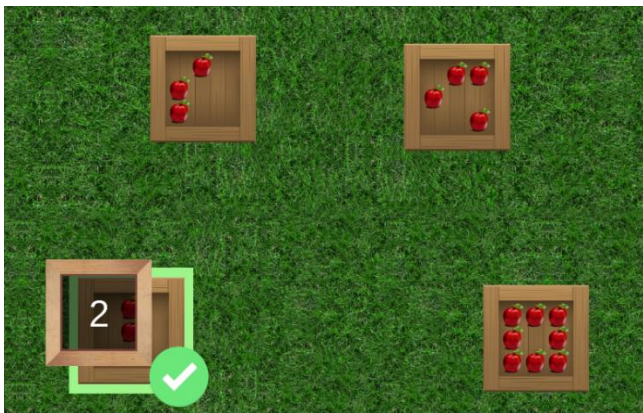
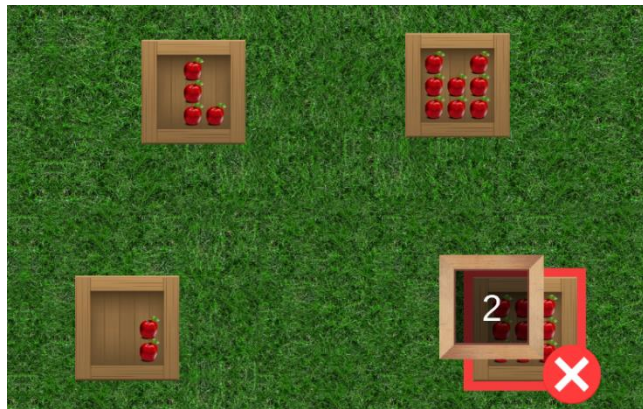
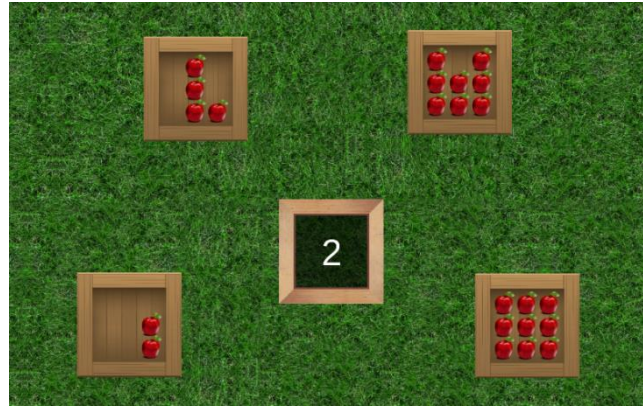
1. Rozwijanie zmysłu liczbowego od liczby 1 do liczby 9.
2. Poćwicz liczenie do cyfry 9.

*Opis/instrukcja:*

Ta aktywność to gra, która rozwija zmysł liczb od 1 do 9. Uczeń rozwija umiejętność łączenia cyfr od 1 do 9 z ich wielkościami. Uczeń przeciąga wieko skrzynki z zapisaną cyfrą na skrzynkę z taką samą liczbą jabłek. Kiedy przykrywa skrzynkę jabłkami, otrzymuje natychmiastową informację zwrotną o dobrych i złych wyborach. Cyfry i skrzynki z jabłkami są generowane losowo i w nieskończoność. Podczas zabawy uczeń rozwija również liczenie, koordynację ręka-oko, uwagę i koncentrację.

*Aplikacja / program:* Unity, Java

*Projekt:* Mojca Heidi Lazar, profesor pedagogiki specjalnej i rewalidacyjnej, Szkoła Podstawowa IV Murska Sobota, Słowenia







**3.5. Materiały cyfrowe na temat UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNO-EMOCJONALNYCH dla POZIOMU ŚREDNIEGO zaproponowane przez Szkolne Centrum Edukacji Włączającej nr 1 Oradea - Rumunia**

*Nazwa działania:* Nasze emocje

*Kod:* SEC\_ES\_EMOTIONS\_EN

*Kategoria:* Umiejętności społeczno-emocjonalne

*Poziom:* Średnia (od 10/12 lat)

*Cele:*

1. Rozpoznawanie wcześniej wyuczonych emocji uczniów (szczęście, smutek, złość, strach) w różnych sytuacjach życiowych;
2. Zrozumienie związku między wydarzeniami, myślami i emocjami;
3. Wykorzystanie arteterapii do wyrażania emocji.

*Opis/instrukcja:*

Materiał omawia najpierw cztery emocje: szczęście, smutek, złość, strach związany z wydarzeniami z życia codziennego, kiedy mogą się pojawić, a następnie przedstawia na praktycznych przykładach związek między emocjami, zdarzeniami i myślami. Na koniec proponuje się kilka ćwiczeń. Zajęcia będą dobierane w zależności od poziomu dzieci i będą mogły być kontynuowane podczas kolejnych lekcji. Jeśli nie możesz uzyskać dostępu do gry wordwall, użyj wersji statycznej. Na ostatnią część ćwiczenia przygotowane zostaną kartki papieru zawierające puste kółko i przybory do rysowania.

*Aplikacja/program:* CANVA, Wordwall

*Wnioskodawcy:* psycholog ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi Teodora Pantazi, nauczycielka ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi Mirela Herlaș ze Szkolnego Centrum Edukacji Włączającej nr 1 Oradea, România



**OUR EMOTIONS**

**SOMETIMES I FEEL:**

Happy Sad Angry Scared

**I feel happy when:**

- I receive a gift
- I get a good mark
- I win first prize

**I feel sad when:**

- My head hurts
- Somebody scolds me
- Somebody dear is leaving far away

**I feel angry when:**

- I am wrongly accused
- A friend breaks my toys
- I'm fighting with a colleague

**I feel scared when:**

- A dog is barking at me
- It's storm
- I see a mouse

**HOW DO YOU FEEL TODAY? WHY?**

**WHICH ARE THE 4 EMOTIONS WE DISCUSSED ABOUT?**

- I FEEL HAPPY/JOYFULL = HAPPINESS
- I FEEL SAD/UPSET = SADNESS
- I FEEL ANGRY = ANGER
- I FEEL SCARED/I AM AFRAID = FEAR

**WHERE ARE THE EMOTIONS COMING FROM?**

A CHILD FEELS SCARED BECAUSE HE THINKS HE COULD BE BITTEN BY THIS DOG

THE DOG BARK:

ANOTHER CHILD FEELS HAPPY BECAUSE HE THINKS HE COULD PLAY WITH THIS DOG

What is different?

**THOUGHT**  
is different....what each child thinks!

**EXPLAIN THE RELATIONSHIP BETWEEN: EMOTION- THOUGHT -EVENT**

The event: the dog bark → The thought of the child about the dog → Emotion: "Fear" or "Happyness"

IT IS NOT THE EVENT ITSELF THAT PRODUCES OUR EMOTION, BUT THE THOUGHT RELATED TO THE EVENT PRODUCES OUR EMOTION!

**LET'S TRY AGAIN: HOW DO YOU FEEL TODAY? WHY?**

OR

**Our emotions (role play):**

"Mime the emotion!" or "Mime a situation when you feel like that!"

<https://wordwall.net/ro/resource/39538096>

[wordwall.net/ro/resource/39538096](https://wordwall.net/ro/resource/39538096)

OR

Choose a plastic method (pencils, crayons, watercolors, plasticine, etc.) to express with colors how you feel today. (Encourage the child to verbalize!)

**WE ARE WAITING FOR YOU NEXT TIME WITH OTHER EXCITING EMOTIONS AND GAMES!**



**3.6. Materiały cyfrowe na temat JĘZYKA I KOMUNIKACJI dla POZIOMU ŚREDNIEGO  
zapropnowane przez Szkolne Centrum Edukacji Włączającej nr 1 Oradea - Rumunia**

*Nazwa działalności:* WIOSNA

*Kod:* SEC\_LC\_SPRING\_EN

*Kategoria:* Język i komunikacja

*Poziom:* Średnia (od 10/12 lat)

*Cele:*

1. Podsumuj kilka wyobrażeń na temat sezonu wiosennego

*Opis/instrukcja:*

Aby skorzystać z interaktywnych funkcji tej prezentacji, konieczne jest nagranie głosu dla każdego slajdu osobno

*Aplikacja/program:* CANVA, PPT, FREECAM 8

*Nauczyciel:* Alina Cardoso ze Szkolnego Centrum Edukacji Włączającej nr 1 w Oradei, România



**WE RECAP TOGETHER**

1. Answer these questions!

What is the Spring?      What is the weather like during Spring?      What happens when Spring comes?

Separate the words into syllables

- BEE
- HYACINTH
- SPRING

- SAY WHERE YOU HEAR SOUND "A" IN THE WORDS ABOVE

- MAKE UP SENTENCES WITH THE GIVEN WORDS

3. Draw a SPRING landscape as you know better!



**3.7. Materiały cyfrowe na temat UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNO-EMOCJONALNYCH dla POZIOMU ZAWODOWEGO zaproponowane przez Specjalną Szkołę Zawodową w Atenach – Grecja**

*Nazwa działalności:* Socjalizacja w miejscu pracy

*Kodeks działania:* VET\_ES\_ Socjalizacja w workplace\_EN

*Kategoria:* Umiejętności społeczno-emocjonalne

*Poziom:* Zawodowy (od 15/16 lat), ma również zastosowanie w szkolnictwie średnim.

*Cele:*

1. Powiązanie edukacji społeczno-emocjonalnej z rzeczywistymi warunkami pracy
2. Uświadom uczniom możliwe sytuacje konfliktowe, które mogą pojawić się w miejscu pracy, zarówno z przełożonymi, jak i współpracownikami.
3. Naucz uczniów, jak wyrażać swoje uczucia lub myśli we właściwy i akceptowalny sposób

*Opis/instrukcja:*

Materiał oparty jest na historiach społecznych przedstawiających możliwe konflikty, które mogą pojawić się w miejscu pracy. Uczniowie mają do wyboru 3 opcje reakcji. Muszą wybrać właściwą reakcję. Jest to działanie wielokrotnego wyboru

*Aplikacja / program:* Arkusze robocze na żywo

*Projekt:* Maria Liodi, nauczycielka języka w Specjalnej Szkole Zawodowej w Atenach, Grecja (EN. E.E.GY. L Ateny)



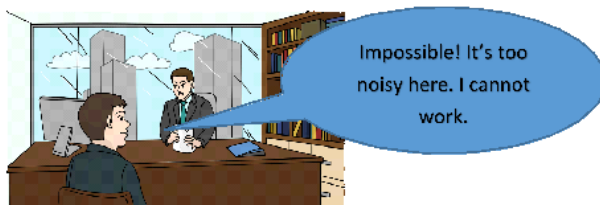
## HOW TO COPE WITH DIFFICULTIES AT YOUR WORKPLACE

### How to build a proper communication with your boss

SITUATION #1: You are asked to do something which sounds difficult to you. You are afraid of failing



What do you answer to your boss?





## PROBLEMS MAY ARISE WITH YOUR COLLEAGUES

### How to build close and supportive relationships with your colleagues

SITUATION # 5: You are sharing your ideas for a project, but your colleagues don't like them much, or they don't understand them. So they reject your ideas.



What do you answer to your colleagues?





### **3.8. Materiały cyfrowe na temat JĘZYKA I KOMUNIKACJI dla POZIOMU ZAWODOWEGO zaproponowane przez Specjalną Szkołę Zawodową w Atenach - Grecja**

*Nazwa działalności:* Komunikacja

*Kodeks działalności:* VET\_LC\_CMMUNICATION\_GR

*Kategoria:* Język i komunikacja

*Poziom:* zawodowy (od 14/15 lat). Ma również zastosowanie w szkolnictwie średnim.

*Cele:*

1. Nauczyć uczniów, na czym polega komunikacja
2. Aby skłonić ich do zastanowienia się nad językiem (formalnym/niefORMALnym), którego używają w zależności od okazji i/lub osób, z którymi się komunikują
3. Aby upewnić się, że uczniowie w pełni zrozumieli, jaki jest właściwy sposób przekazywania swoich myśli w każdym przypadku

*Opis/instrukcja:*

Jest to ćwiczenie wielokrotnego wyboru, w którym uczniowie muszą wybrać odpowiedni sposób komunikacji w codziennych sytuacjach życiowych. W podanych sytuacjach myśl, która ma być wyrażona, jest taka sama, a jedyną rzeczą, która się zmienia, jest osoba, do której się zwracają. Pod koniec ćwiczenia uczniowie proszeni są o zasugerowanie, które przypadki wymagały użycia bardziej formalnego języka.

*Aplikacja / Program:* **wordwall**

*Projekt i wykonanie:* Aikaterini Apostolaki, nauczyciel języka w Specjalnej Szkole Zawodowej w Atenach, Grecja (EN. E.E.GY. L Ateny)






✓ 0

# When someone wants to communicate he/she needs to express



α



a thought.

β



an opinion.

γ



a feeling.

δ

all three above.

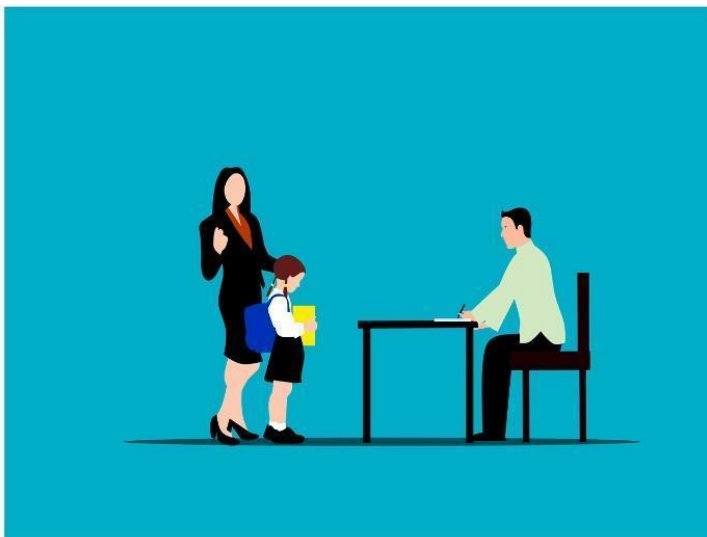


◀ 1 από 15 ▶



✓ 0

## But how are you going to ask from your school principle to help you when you are being bullied at school?



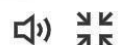
α Are you going to help me or not?

β Are you listening to what I am saying?

γ I would like to discuss with you something very serious.



◀ 8 από 15 ▶





How are you going to ask from a doctor to help you in a case of a stomach ache?



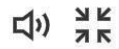
α  
I am in a pain,  
can't you get it?

β  
Please do  
something, I am  
in a terrible pain!

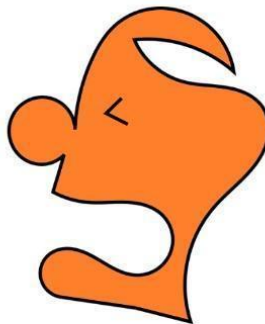
γ  
You doctors  
Know nothing!



◀ 12 από 15 ▶



And how will you ask for the same problem your friend's help?

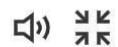


α  
I am  
having a  
stomach  
ache, I  
am dying!

β  
Would you  
be able to  
do something  
because  
I am having a  
stomach ache?



◀ 13 από 15 ▶





## Rozdział 4: Zasoby on-line

### 4.1. Biblioteka cyfrowa PER\_SEN wirtualna

Cyfrowa PER\_SEN wirtualna biblioteka to zbiór materiałów cyfrowych dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, opracowany w ramach partnerstwa Erasmus+ KA220-SCH na rzecz współpracy w zakresie edukacji szkolnej "Cyfrowe publiczne zasoby edukacyjne dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi" (Digital PER\_SEN).

Obejmuje ponad 72 materiały cyfrowe, jak zakładano, materiały takie jak: statyczne lub interaktywne prezentacje, opowiadania i filmy, gry lub zadania odpowiednie zarówno do działań online, jak i zajęć twarzą w twarz z uczniami szkół specjalnych ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi lub zintegrowanych z głównym nurtem edukacji, podzielonych na różne kategorie, takie jak obszar rozwojowy czy wiek.

Obszar rozwoju, którym się zajmowaliśmy to:

1. Rozwój poznawczy
2. Język i komunikacja
3. Zdolności psychomotoryczne (kolory, kształt, budowa ciała, orientacja przestrzenno-czasowa) - stymulacja sensoryczna
4. podstawowe umiejętności (jedzenie, mycie, ubieranie się)
5. Umiejętności społeczno-emocjonalne

Zaproponowany przez nas poziom wiekowy

6. Podstawowy – do 10/12 lat
7. Średni– powyżej 10/12 lat
8. Kształcenia zawodowego

Kategorie te należy rozumieć jako sugestię, ponieważ niektóre materiały mogą być adresowane do kilku obszarów rozwoju, tak jak programy nauczania kolidują lub są różne w krajach partnerskich, a także wiek lub poziom rozwoju mogą być klasyfikowane w różny sposób w zależności od szkoły lub kraju.

Materiały cyfrowe zostały zrealizowane przez 6 szkół partnerskich tego partnerstwa przy wsparciu 2 partnerów z organizacji IT i są dostępne we wszystkich 8 językach projektu: angielskim, rumuńskim, greckim, polskim, słoweńskim, tureckim, portugalskim i hiszpańskim.

Wirtualna biblioteka dostępna jest na stronie projektu: [https://digitalpersen-erasmus.site/ro/home-english/Results/Virtual biblioteka](https://digitalpersen-erasmus.site/ro/home-english/Results/Virtual%20biblioteka)



W celu wyszukania i wykorzystania materiału na naszej stronie internetowej znajdują się narzędzia wyszukiwania, które mogą pomóc.

Dostęp do *przycisku Wyniki*, jeśli wejdiesz w *Wirtualną bibliotekę*, możesz przeszukiwać materiały cyfrowe w naszej wirtualnej bibliotece, otwierając je jeden po drugim według *obszarów rozwoju*, lub *według poziomów*.

Jeśli wiesz dokładnie, czego szukasz, możesz również skorzystać z naszego algorytmu wyszukiwania w wirtualnej bibliotece, w którym wpiszesz jeden lub wszystkie w następujący sposób: *tytuł książki, kategoria, język*.

*Narzędzia cyfrowe dla nauczycieli SPE* to kolejna opcja, którą mamy w *przycisku Wyniki*. Znajdziesz tu odpowiednie narzędzia do tworzenia różnych materiałów, takich jak: Treść, Ekran, Nauka, Wdrażanie, Udostępnianie i inne, informacje zgodne z tym praktycznym przewodnikiem.



## 4.2. Inne linki do materiałów wirtualnych

Istnieje wiele zasobów, z których nauczyciele mogą korzystać w klasie w edukacji specjalnej i nie tylko. Na przestrzeni lat w tym celu powstawały aplikacje, strony internetowe i oprogramowanie.

### **Lista płatnych zasobów do użycia w klasie**

TTS ma fantastyczny wybór zasobów pomocnych w dysleksji dostępnych w atrakcyjnych cenach (dyskryminacja wzrokowa, pamięć i sekwencjonowanie, czytanie i rozumienie, akustyka i pisownia, przyjazna klasa).

<https://www.tts-international.com/primary/sen-special-direct/dyslexia/>

### **Materiały do nauczania z pedagogiką specjalną**

W dziedzinie edukacji specjalnej nauka online lub zdalna oferuje bardzo potrzebną ścieżkę dotarcia do uczniów, którzy mają wyjątkowe bariery, które uniemożliwiają im fizyczną obecność w klasie. Chociaż uczniowie ze specjalnymi potrzebami mają wyjątkowe wyzwania, przed którymi stają podczas nauki, istnieje wiele zasobów online, z których można korzystać podczas nauczania uczniów szkół specjalnych zdalnie lub w klasie.

Oto 8 zasobów dla nauczycieli ze specjalnymi potrzebami, które mogą pomóc w takich obszarach, jak planowanie lekcji, strategie instruktażowe i wsparcie w środowisku online.

<https://blog.ecapteach.com/6-resources-for-teaching-special-education-online>

### **Aplikacje dla uczniów szkół specjalnych**

Jedną z głównych trosk zarówno nauczycieli, jak i rodziców jest utrzymanie uczniów na dobrej drodze do osiągnięcia celów i zadań zindywidualizowanego programu edukacyjnego (IEP), ponieważ są one dostosowane do każdego ucznia. Nauczyciele muszą również znacznie ściślej współpracować z rodzicami/opiekunami, aby wspierać tę naukę w domu. W niektórych przypadkach uczniowie są przyzwyczajeni do tego, że oprócz nauczycieli w klasie są pomocnicy. To duża odpowiedzialność dla opiekunów, ale na szczęście niektóre z dostępnych obecnie narzędzi cyfrowych mogą naprawdę pomóc. Wiele aplikacji zawiera świetne materiały stworzone przez nauczycieli; Poszukaj samouczków wideo, planów lekcji i ćwiczeń rozszerzających.

<https://www.edutopia.org/article/apps-students-special-needs-school-buildings-shutter/>



### **Zasoby dla nauczycieli edukacji specjalnej, aby poprawić naukę i zmaksymalizować sukces ucznia**

Jako nauczyciel edukacji specjalnej zawsze szukasz nowych i innowacyjnych sposobów, aby pomóc swoim uczniom w nauce. Jednym ze sposobów jest włączenie technologii do swojej praktyki dydaktycznej. Dzięki odpowiednim stronom internetowym możesz zapewnić angażujące lekcje, które pomogą Twoim uczniom osiągnąć pełny potencjał. W tym artykule przyjrzymy się 10 witrynom internetowym, które oferują zasoby zaprojektowane specjalnie dla nauczycieli edukacji specjalnej. Od kursów online po interaktywne narzędzia i gry, w tych witrynach każdy znajdzie coś dla siebie – bez względu na poziom doświadczenia lub wiedzy. Nie jest tajemnicą, że nauczyciele edukacji specjalnej mają dużo pracy. Mamy wiele do zrobienia, stworzenia i zapamiętania! Spójrzmy prawdzie w oczy, musimy znaleźć sposoby, aby ułatwić wykonywanie naszej pracy jako nauczycielom edukacji specjalnej. Aby choć trochę ułatwić Ci pracę, wybraliśmy 12 witryn, które pomogą skuteczniej rozwiązać ten lub inny problem.

<https://scienceandliteracy.org/special-education-teaching-resources/>



## Bibliography

[www.erasmusplus.com](http://www.erasmusplus.com)

[www.canva.com](http://www.canva.com)

<https://genial.ly/>

[www.liveworksheets.com/](http://www.liveworksheets.com/)

<https://wordwall.net/>

<https://kahoot.com>

<https://learningapps.org/createApp.php>

<https://h5p.org/>

[www.microsoft.com/en/microsoft-365/powerpoint](http://www.microsoft.com/en/microsoft-365/powerpoint)

<https://scratch.mit.edu/>

<https://unity.com/>

<https://edpuzzle.com>

[www.freescrerecording.com/](http://www.freescrerecording.com/)

<https://pixabay.com/>

[www.freeimages.com](http://www.freeimages.com)



Co-funded by  
the European Union







ΕΝΙΑΙΟ ΕΙΔΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ  
ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΘΗΝΑΣ



AGITEX  
Asociación de Graduados  
e Ingenieros Técnicos de  
Telecomunicación de Extremadura

ISBN: 978-606-986-051-9