



# Jak AI wspiera proces realizacji innowacji pedagogicznej

**29 października 2024**

Warsztat poprowadzi: **Maria Pirecka – ambasador eTwinning**



# Z jakich narzędzi opartych na sztucznej inteligencji korzystasz w swojej pracy?



**Word Cloud**

Wejdź na stronę: [www.classpoint.app](https://www.classpoint.app) i wpisz kod.



**Sztuczna inteligencja (AI)** to dziedzina informatyki, która zajmuje się tworzeniem systemów i programów zdolnych do wykonywania zadań, które normalnie wymagają ludzkiej inteligencji.

Takie zadania obejmują m.in. rozpoznawanie obrazów, rozumienie języka, podejmowanie decyzji, czy uczenie się na podstawie danych.

AI opiera się na algorytmach.



Sztuczna inteligencja (AI) to technologia, która umożliwia maszynom wykazywanie się ludzkim rozumowaniem i możliwościami, takimi jak autonomiczne podejmowanie decyzji.

Dzięki asymilacji ogromnych ilości danych szkoleniowych **SZTUCZNA INTELIGENCJA** uczy się rozpoznawać mowę, dostrzegać wzorce i trendy, proaktywnie rozwiązywać problemy i przewidywać przyszłe warunki i zdarzenia.



## Praktyczne zastosowania AI to m.in. wspieranie kreatywności:

- Tworzenie materiałów dydaktycznych i dokumentacji szkolnej - **ChatGPT, Gemini, Copilot;**
- Generowanie pomysłów na projekty i zadania - **Notion AI** czy **Jasper;**
- Kreatywne narzędzia wizualne - **DALL·E, Adobe Firefly, Pixlr.**



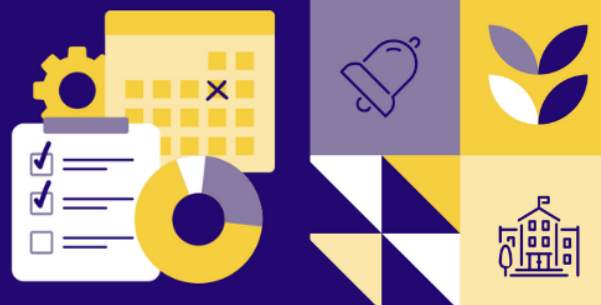
## Dzięki AI możemy zautomatyzować ocenianie/uzyskiwać informacje zwrotne:

- Automatyczne ocenianie testów i zadań otwartych - **Gradescope**,
- Sprawdzanie prac pisemnych pod kątem plagiatu i styl- **Turnitin** ,
- Analiza postępów uczniów (Systemy zarządzania nauką LMS) takie jak **Canvas** czy **Moodle** .

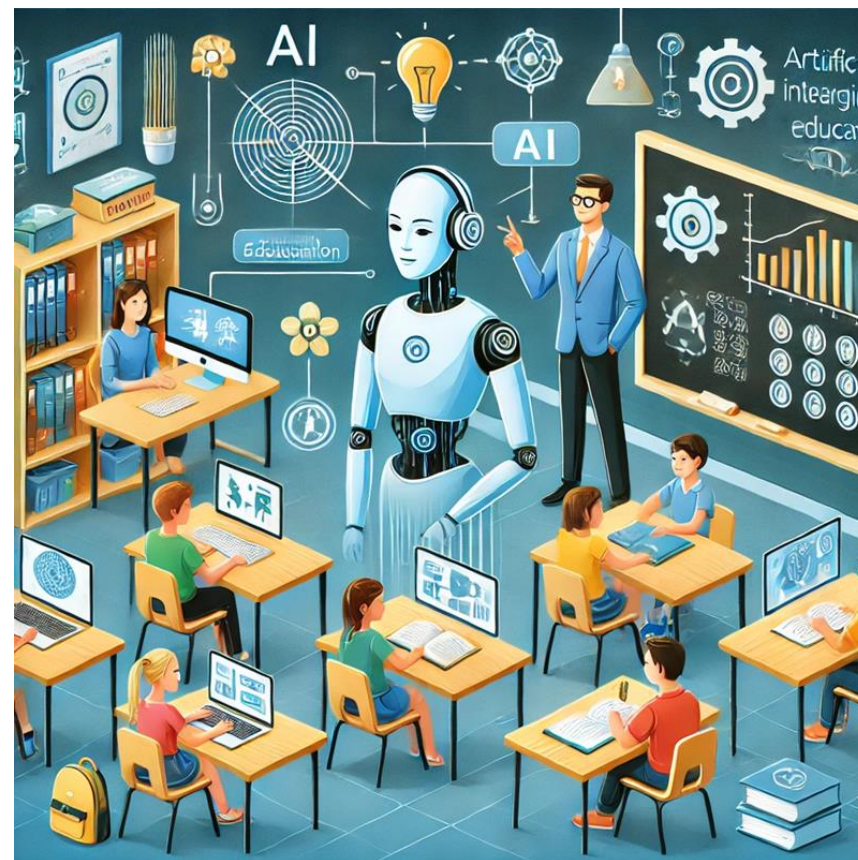


## Personalizacja nauki możliwa jest dzięki narzędziom opartym na AI:

- Platformy adaptacyjne **Dream Box** – matematyka, czy **Smart Sparrow** analizują postępy ucznia w czasie rzeczywistym),
- Spersonalizowane wsparcie uczniów z trudnościami - **Squirrel AI** - wirtualni asystenci,
- Tworzenie indywidualnych ścieżek nauki - **Knewton** to platforma, która personalizuje ścieżki nauczania dla uczniów w oparciu o ich postępy i preferencje.



Sztuczna inteligencja w edukacji nie tylko ułatwia pracę nauczycieli, ale także poprawia jakość nauczania, umożliwiając bardziej kreatywne podejście, efektywną automatyzację zadań oraz spersonalizowane podejście do każdego ucznia.







## Chat GPT



## Gemini AI



## Microsoft AI Copilot



## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



Narzędzie	Główne funkcje	Korzyści edukacyjne	Przykłady zastosowania
ChatGPT	Generowanie treści, odpowiadanie na pytania.	Szybkie tworzenie materiałów dydaktycznych, rozwiązywanie problemów.	Tworzenie quizów, odpowiadanie na pytania, generowanie scenariuszy lekcji i innych materiałów.
Gemini (Google)	Integracja z Google, analiza danych	Automatyzacja pracy nauczycieli, dostosowywanie treści edukacyjnych.	Optymalizacja lekcji, personalizacja nauki na podstawie postępów uczniów.
Microsoft Copilot	Integracja z Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Teams i Outlook, Automatyzacja tworzenia treści, raportów, prezentacji	Automatyzacja pracy i tworzenia dokumentów	Automatyczne generowanie spersonalizowanych materiałów dydaktycznych, Tworzenie analiz wyników i identyfikacja uczniów wymagających wsparcia



- **Prompt w kontekście interakcji** z systemami sztucznej inteligencji jest to fragment tekstu, który służy jako **instrukcja** lub **polecenie** dla systemu. Może ono obejmować pytanie, prośbę o wykonanie jakiejś czynności, czy też prośbę o analizę określonego zestawu danych.
- **Prompty są kluczowe** w komunikacji z AI, ponieważ decydują o tym, jak system będzie interpretował żądane od niego zadania.



**Prompty** mogą przybierać różne formy, w zależności od tego, jaka jest ich celowa funkcja.

- **Pytania:** „Kim był Jan III Sobieski?”.
- **Prośby o generowanie tekstu:** „Napisz krótki opis filmu science fiction” lub „Stwórz wiersz na temat wiosny”.
- **Instrukcje do analizy danych:** „Znajdź najważniejsze trendy w tych danych” lub „Przeprowadź analizę obrazu”.
- **Prośby o działanie:** „Zaplanuj spotkanie na jutro o 15:00” lub „Przypomnij mi o moim spotkaniu za godzinę”.



**Prompty** (polecenia, instrukcje) mają szerokie zastosowanie w różnych obszarach, gdzie używane jest AI.

- **Chatboty i asystenci wirtualni** - Google Asistent, Alexa, Siri.
- **Generatory tekstu** Chat GPT, Gemini, Copilot.
- **Analiza danych** - prompty mogą służyć do zadawania pytań na temat dużych zestawów danych, takich jak prośba o znalezienie określonej informacji lub identyfikację trendów.
- **Automatyzacja zadań** - prompty mogą służyć do wydawania poleceń dla systemów AI, które kontrolują różne aspekty urządzeń lub aplikacji, na przykład do automatyzacji zadań, planowania zadań czy wysyłania przypomnień.



## Kroki do stworzenia skutecznego promptu:

- **Określ**, co dokładnie chcesz osiągnąć. Czy chcesz, aby system AI odpowiedział na pytanie, wygenerował określony rodzaj tekstu, przeprowadził analizę danych itp..
- **Sformułuj** prompt w sposób jasny i bezpośredni. Unikaj niejasności.
- **Przetestuj** prompt i zobacz, jak system AI na niego reaguje. Jeśli wyniki nie są zgodne z oczekiwaniami, spróbuj dostosować prompt i zobacz, czy poprawia to wyniki.
- **Powtarzaj proces**, aż uzyskasz prompt, który daje oczekiwane wyniki.



- **Pytania do asystenta wirtualnego:** „Alexa, jaką mamy dzisiaj pogodę?”, „Google, kiedy jest najbliższy mecz reprezentacji Polski w piłce nożnej?”.
- **Polecenia dla generatora tekstu:** „Opisz krajobraz morski o zachodzie słońca”, „Napisz krótkie opowiadanie o podróży w czasie”.
- **Prompty do analizy danych:** „Zidentyfikuj najważniejsze trendy w danych sprzedaży z ostatniego kwartału”, „Przeprowadź analizę sentymentu na podstawie tych recenzji produktu”.
- **Polecenia dla automatyzacji zadań:** „Ustaw alarm na 7:00 rano”, „Przypomnij mi o konferencji za 30 minut”.



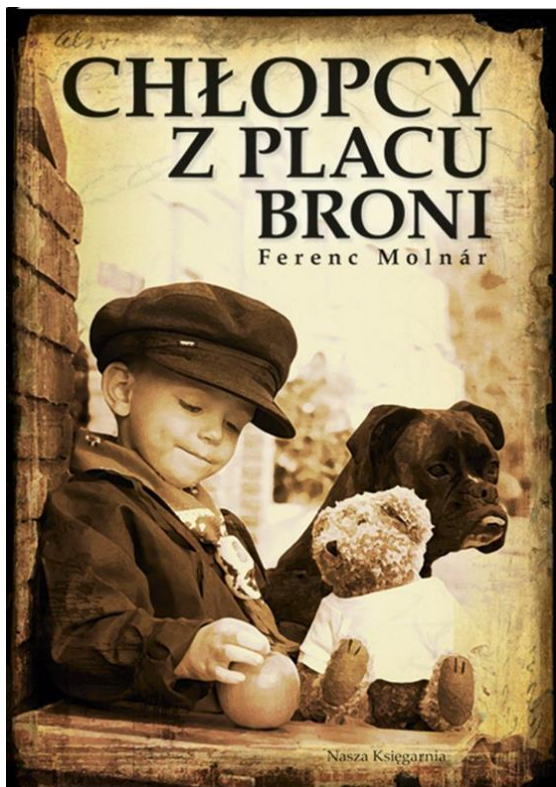
## Tworzenie treści edukacyjnych

AI może automatycznie generować treści edukacyjne, takie jak artykuły, scenariusze lekcji, quizy i prezentacje, na podstawie określonych tematów i poziomów trudności.






## Gemini może przygotować materiały dotyczące innowacji w oparciu o obraz



**M** Na podstawie obrazu zaproponuj innowację pedagogiczną z języka polskiego - innowację metodyczną dla klasy piątej.



Wyświetl wersje odpowiedzi 



### ✦ Innowacja pedagogiczna oparta na obrazie "Chłopcy z Placu Broni" – propozycja dla klasy piątej

Tytuł innowacji: "Poznajemy świat przez pryzmat przygód bohaterów"

Cel innowacji:

- Pogłębienie znajomości lektury "Chłopcy z Placu Broni".
- Rozwój umiejętności czytania ze zrozumieniem i analizy tekstu literackiego.
- Kształtowanie umiejętności wypowiedzi ustnej i pisanej.
- Rozwijanie kreatywności i wyobraźni uczniów.
- Budowanie więzi w grupie i kształtowanie postaw prospołecznych.

Opis innowacji:

Innowacja będzie polegała na wykorzystaniu powieści Ferenc Molnára jako punktu wyjścia do różnorodnych działań, które pozwolą uczniom na głębsze zrozumienie treści, bohaterów i wartości zawartych w książce.

Zapytaj Gemini





## A jak z tym samym zadaniem poradził sobie Copilot?



ś profesjonalnym nauczycielem języka polskiego. Na  
rawie tego obrazu zaproponuj innowację pedagogiczną na  
: języka polskiego Innowacja metodyczna w klasie 5.  
mentację stwórz w oparciu o instrukcję: tytuł innowacji,  
/autorzy innowacji,  
j innowacji,  
realizacji,  
dotyczy innowacja,  
ym polega nowatorski charakter,  
to osiągnięcia, spodziewane efekty, przewidywane  
nięcia,  
ieję realizacji ( plan, harmonogram),  
ebne zasoby (środki dydaktyczne),



W oparciu o załączoną grafikę przygotuj scenariusz lekcji języka  
polskiego w klasie piątej.

### Scenariusz lekcji języka polskiego w klasie piątej

**Temat lekcji:** "Tworzenie opowiadań na podstawie ilustracji"

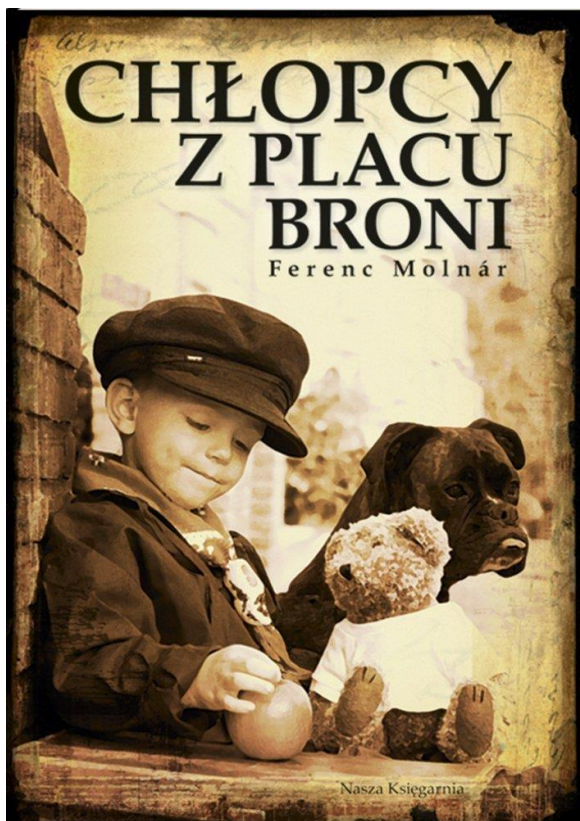
**Cele lekcji:**

1. Rozwijanie umiejętności twórczego pisania i opowiadania.
2. Kształtowanie umiejętności analizy i interpretacji ilustracji.
3. Rozwijanie umiejętności pracy w grupie.

**Materiały:**



# Testowanie Chat GPT na tym samym zadaniu



zwacji,

wacja,  
nowatorski charakter,  
a, spodziewane efekty, przewi  
( plan, harmonogram),  
(środki dydaktyczne),  
y)."

W oparciu o załączoną grafikę przygotuj dokumentację innowacji na lekcji języka polskiego w klasie piątej. Zastosuj instrukcję: tytuł innowacji, autor/autorzy innowacji, rodzaj innowacji, okres realizacji, kogo dotyczy innowacja, na czym polega nowatorski charakter, cele do osiągnięcia, spodziewane efekty, przewidywane osiągnięcia, przebieg realizacji ( plan, harmonogram), potrzebne zasoby (środki dydaktyczne), ewaluacja (metody)."

Przekazujesz opinię na temat nowej wersji czatbota ChatGPT.

Którą odpowiedź wolisz? Wczytanie odpowiedzi może chwilę potrwać.



Którą odpowiedź wolisz? Wczytanie odpowiedzi może chwilę potrwać.

## Chat GPT

 Odpowiedź 1

### Dokumentacja innowacji pedagogicznej na lekcję języka polskiego w klasie 5

Tytuł innowacji:

"Odwaga i przyjaźń: Analiza emocji w 'Chłopcach z Placu Broni'"

Autor/autorzy innowacji:


Anna Kowalska, Jan Nowak

(Nauczyciele języka polskiego oraz wychowawcy klasy 5)

Rodzaj innowacji:

Metodyczno-programowa

- Innowacja dotyczy zarówno metod pracy z tekstem literackim, jak i sposobu rozumienia wartości takich jak odwaga, przyjaźń oraz patriotyzm poprzez różnorodne formy pracy projektowej oraz wykorzystanie narzędzi multimedialnych.

 Odpowiedź 2

Na podstawie grafiki książki "Chłopczy z Placu Broni" oraz wytycznych do przygotowania innowacji pedagogicznej, oto propozycja dokumentacji innowacji na lekcje języka polskiego w klasie piątej:

#### 1. Tytuł innowacji:

"Chłopczy z Placu Broni – Literatura jako Odbicie Wartości i Prawdziwej Przyjaźni"

#### 2. Autor/Autorzy innowacji:

Anna Nowak, Piotr Kowalski – nauczyciele języka polskiego i wychowawcy klas 5.

#### 3. Rodzaj innowacji:

Metodyczno-programowa

- Wprowadzenie nowych metod pracy z tekstem literackim, integracja literatury z elementami wychowawczymi oraz sztuką dramy i projektem społecznym.

#### 4. Okres realizacji:

Wrzesień 2024 – Czerwiec 2025

- Innowacja będzie realizowana przez cały rok szkolny, podzielona na moduły zgodne z rozkładem czytania powieści „Chłopczy z Placu Broni”.



# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



## Microsoft Copilot



Ryc. 1 Wizualizacja Internetu Rzeczy



Ryc. 1 Wizualizacja Internetu Rzeczy

Na podstawie tej infografiki przygotuj scenariusz lekcji informatyki.  
Podaj propozycje różnych aktywności, takaby lekcja była  
kreatywna, ciekawa i angażująca.



Wyślij wiadomość do funkcji Copilot



## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



### Scenariusz lekcji informatyki

#### Temat lekcji:

Internet Rzeczy (IoT) – Jak działa i jakie ma zastosowania?

#### Cele lekcji:

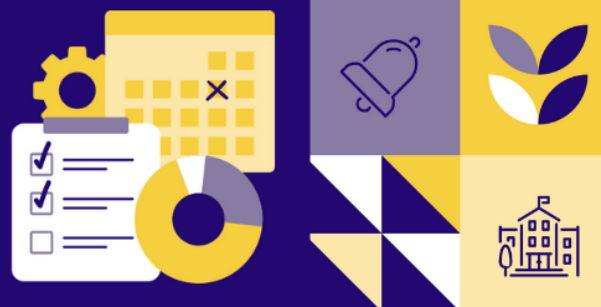
1. Zrozumienie pojęcia Internetu Rzeczy (IoT).
2. Poznanie różnych urządzeń i technologii wchodzących w skład IoT.
3. Rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia i pracy zespołowej.

#### Wprowadzenie (10 minut):

1. **Prezentacja infografiki:** Nauczyciel pokazuje uczniom infografikę przedstawiającą różne urządzenia połączone z chmurą, symbolizującą Internet Rzeczy.
2. **Dyskusja wprowadzająca:** Nauczyciel pyta uczniów, co wiedzą o IoT i jakie urządzenia mogą być jego częścią.

#### Aktywność 1: Burza mózgów (15 minut):

1. **Podział na grupy:** Uczniowie dzielą się na małe grupy.
2. **Zadanie:** Każda grupa ma za zadanie wymyślić jak najwięcej urządzeń, które mogą być



# Gemini – analiza obrazu/efekty pracy

Wypróbuj Gemini Advanced

**M** Jesteś nauczycielem historii w szkole podstawowej. W oparciu o obraz "Bitwa pod Grunwaldem" przygotuj scenariusz lekcji historii w klasie szóstej. Scenariusz powinien być kreatywny, a temat ciekawy.



## Scenariusz lekcji historii w klasie VI – Bitwa pod Grunwaldem

Temat: Bitwa pod Grunwaldem – nasze wielkie zwycięstwo!

Cele lekcji:

- Uczeń zna najważniejsze przyczyny wybuchu wojny polsko-krzyżackiej.
- Uczeń potrafi opisać przebieg bitwy pod Grunwaldem.
- Uczeń rozumie znaczenie zwycięstwa pod Grunwaldem dla Polski.
- Uczeń rozwija umiejętność pracy w grupie.
- Uczeń prezentuje efekty swojej pracy przed klasą.

Materiały:

- Obraz "Bitwa pod Grunwaldem" Jana Matejki (lub jego reprodukcja)
- Mapy przedstawiające sytuację polityczną w Europie w XV wieku i przebieg bitwy

Scenariusz lekcji przygotowany  
na podstawie obrazu.

Zapytaj Gemini



## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



Jesteś profesjonalnym nauczycielem szkoły podstawowej. Twoim zadaniem jest przygotowanie dokumentacji innowacji pedagogicznej. Innowacja pedagogiczna ma być wdrożona w klasie 5 szkoły podstawowej na przedmiocie matematyka. Podaj ciekawy, kreatywny tytuł dla innowacji mieszanej: metodyczno-programowej.

Dokumentację przygotuj według opisu:

- tytuł innowacji,
- autor/autorzy innowacji,
- rodzaj innowacji,
- okres realizacji,
- kogo dotyczy innowacja,
- na czym polega nowatorski charakter,
- cele do osiągnięcia, spodziewane efekty, przewidywane osiągnięcia,
- przebieg realizacji ( plan, harmonogram),
- potrzebne zasoby (środki dydaktyczne),
- ewaluacja (metody).



# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024




 ClickMeeting

SPOTKANIE  
W FORMULE ONLINE

 Dofinansowane przez  
Unię Europejską

## Chat GPT

Jesteś profesjonalnym nauczycielem szkoły podstawowej. Twoim zadaniem jest przygotować dokumentację innowacji pedagogicznej. Innowacja pedagogiczna ma być wdrożona w klasie 5 szkoły podstawowej. Podaj ciekawy, kreatywny tytuł dla innowacji mieszanej: metodyczno-programowej. Dokumentację przygotuj według opisu: "tytuł innowacji, autor/autorzy innowacji, rodzaj innowacji, okres realizacji, kogo dotyczy innowacja, na czym polega nowatorski charakter, cele do osiągnięcia, spodziewane efekty, przewidywane osiągnięcia, przebieg realizacji ( plan, harmonogram), potrzebne zasoby (środki dydaktyczne), ewaluacja (metody)."

 Dla przygotowania dokumentacji innowacji pedagogicznej na poziomie klasy 5 szkoły podstawowej, mogę zaproponować następujący tytuł oraz szczegółową dokumentację:

### Tytuł innowacji:

"Matematyka i Przyroda: Odkrywcy Nowej Wiedzy"

### Autor/Autorzy innowacji:

Jan Kowalski, Maria Nowak

### Rodzaj innowacji:

Metodyczno-programowa

### Okres realizacji:



Jesteś profesjonalnym nauczycielem szkoły podstawowej. Twoim zadaniem jest przygotować dokumentację innowacji pedagogicznej. Innowacja pedagogiczna ma być wdrożona w klasie 5 szkoły podstawowej. Podaj ciekawy, kreatywny tytuł dla innowacji mieszanej: metodyczno-programowej. Dokumentację przygotuj według opisu: "tytuł innowacji, autor/autorzy innowacji, rodzaj innowacji, okres realizacji, kogo dotyczy innowacja, na czym polega nowatorski charakter, cele do osiągnięcia, spodziewane efekty, przewidywane osiągnięcia, przebieg realizacji ( plan, harmonogram), potrzebne zasoby (środki dydaktyczne), ewaluacja (metody)."

### Tytuł Innowacji Pedagogicznej:

"Technologiczne Skrzydła Wiedzy"

### Autor/Autorzy Innowacji:

Jan Kowalski, Anna Nowak

### Rodzaj

**Copilot**



Wyślij wiadomość do funkcji Copilot





## Chat GPT

### Na czym polega nowatorski charakter:

Innowacja ta łączy elementy matematyki z przyrodą, opierając się na interdyscyplinarnych projektach, które rozwijają umiejętności logicznego myślenia, pracy zespołowej i kreatywnego rozwiązywania problemów. Uczniowie będą pracować nad zadaniami projektowymi, które wymagają zastosowania wiedzy z obu przedmiotów w praktyce (np. obliczanie powierzchni ekosystemów, analiza danych pogodowych). Nowatorski charakter polega również na wykorzystaniu technologii (aplikacje edukacyjne, narzędzia multimedialne), które zwiększają interaktywność nauki i motywują uczniów.


### Cele do osiągnięcia, spodziewane efekty, przewidywane osiągnięcia:

#### Cele:

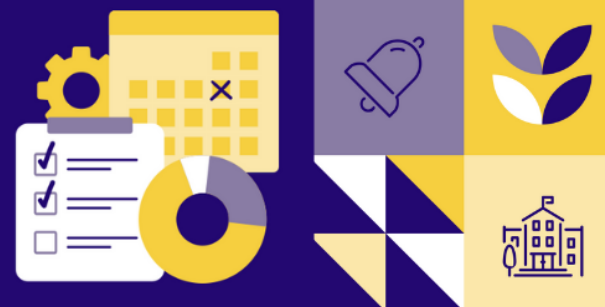
- Zintegrowanie nauki matematyki i przyrody, zwiększenie zaangażowania uczniów
- Rozwijanie kompetencji kluczowych, takich jak współpraca w grupie, kreatywność, krytyczne myślenie
- Wprowadzenie nowoczesnych metod dydaktycznych, z naciskiem na zastosowanie technologii

#### Spodziewane efekty:

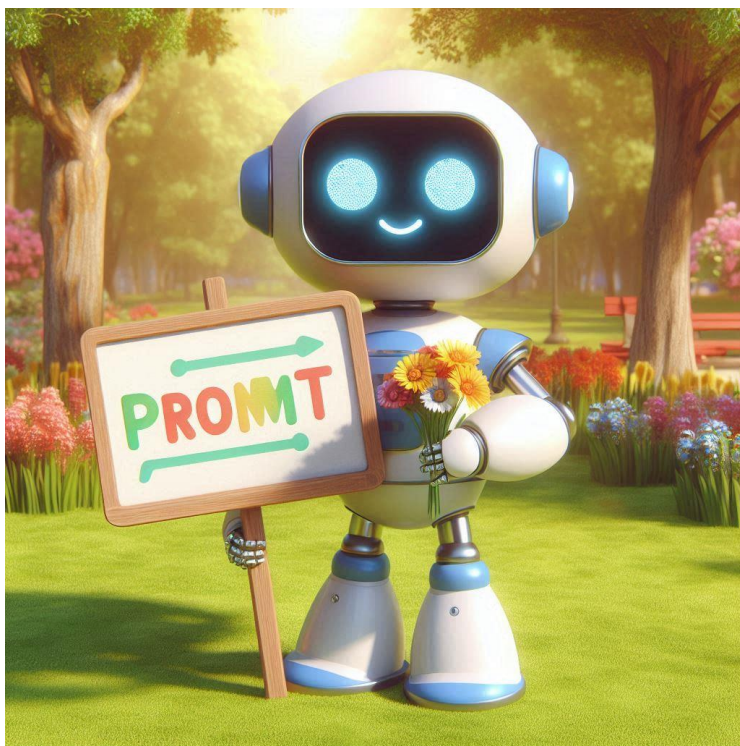
- Zwiększenie motywacji i zainteresowania uczniów przedmiotami matematyczno-przyrodniczymi
- Poprawa wyników w nauce poprzez zastosowanie praktycznych projektów
- Zwiększenie umiejętności analitycznych i rozwiązywania problemów

 Wyślij wiadomość do ChatGPT





# Microsoft Copilot w odpowiedzi na prompt wygenerował:



## Tytuł Innowacji Pedagogicznej:

"Technologiczne Skrzydła Wiedzy"

## Autor/Autorzy Innowacji:

Jan Kowalski, Anna Nowak

## Rodzaj Innowacji:

Metodyczno-Programowa

## Okres Realizacji:

Wrzesień 2024 - Czerwiec 2025

## Kogo Dotyczy Innowacja:

Uczniowie klasy 5 szkoły podstawowej

## Na Czym Polega Nowatorski Charakter:

Innowacja "Technologiczne Skrzydła Wiedzy" łączy tradycyjne metody nauczania z nowoczesnymi technologiami, takimi jak narzędzia AI, programowanie w Scratch/Blockly oraz robotyka. Celem jest zwiększenie zaangażowania uczniów oraz rozwijanie ich umiejętności krytycznego myślenia i współpracy.

## Cele do Osiągnięcia:

- Rozwijanie umiejętności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK)
- Wzrost umiejętności programowania i logicznego myślenia
- Zwiększenie zaangażowania uczniów w proces nauczania
- Rozwijanie umiejętności współpracy i pracy zespołowej
- Promowanie innowacyjnych metod nauczania w szkole

# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



## Przewidywane osiągnięcia:

- Wzrost kompetencji cyfrowych
- Rozwinięcie zdolności analitycznych i umiejętności pracy z danymi

## Chat GPT

## Przebieg realizacji (plan, harmonogram):


1. **Wrzesień 2024:** Wprowadzenie tematyki projektów, podział na grupy, wybór tematów interdyscyplinarnych.
2. **Październik - Grudzień 2024:** Realizacja pierwszych projektów łączących matematykę z przyrodą (np. projekt dotyczący geometrii i analizy ekosystemów).
3. **Styczeń - Marzec 2025:** Druga faza projektów, z wykorzystaniem technologii (np. aplikacji do analizy danych pogodowych).
4. **Kwiecień - Czerwiec 2025:** Prezentacja wyników projektów, ewaluacja osiągnięć, podsumowanie.

## Potrzebne zasoby (środki dydaktyczne):

- Tablice interaktywne
- Aplikacje edukacyjne (np. GeoGebra, narzędzia do wizualizacji danych przyrodniczych)
- Komputery/tablety dla uczniów
- Materiały do eksperymentów przyrodniczych (np. zestawy do badań terenowych)

## Ewaluacja (metody):

- **Ocena formatywna:** bieżące obserwacje i analiza postępów uczniów podczas pracy projektowej.
- **Ocena sumatywna:** ewaluacja na podstawie końcowych prezentacji projektów oraz testów wiedzy i umiejętności analitycznych.
- **Ankiety uczniowskie:** badanie satysfakcji uczniów z innowacji, analiza motywacji i zaangażowania

 Wyślij wiadomość do ChatGPT



ChatGPT może popełniać błędy. Sprawdź własną informację

## Spodziewane Efekty:

- Lepsze przygotowanie uczniów do przyszłych wyzwań edukacyjnych i zawodowych
- Wzrost zainteresowania przedmiotami ścisłymi i technologią
- Poprawa wyników nauczania w przedmiotach objętych innowacją
- Zwiększenie motywacji uczniów do nauki
- Umiejętność samodzielnego rozwiązywania problemów

## Przewidywane Osiągnięcia:

- Uczniowie będą potrafili tworzyć proste programy i projekty w Scratch/Blockly
- Zrealizowanie projektów z robotyki, które wymagają współpracy i kreatywności
- Organizacja wewnętrzzkolnych konkursów technologicznych
- Prezentacja osiągnięć uczniów na forum szkolnym i lokalnym

## Przebieg Realizacji (Plan, Harmonogram):

1. **Wrzesień 2024** - Wprowadzenie do projektu, zapoznanie uczniów z podstawowymi narzędziami TIK
2. **Październik 2024** - Warsztaty z programowania Scratch/Blockly
3. **Listopad 2024** - Pierwsze projekty z robotyki
4. **Grudzień 2024** - Projekty zespołowe i wspólna praca nad większymi zadaniami
5. **Styczeń 2025** - Ocena postępów, wprowadzenie zaawansowanych technik programowania
6. **Luty 2025** - Współpraca z innymi klasami, projekty interdyscyplinarne
7. **Marzec 2025** - Organizacja konkursów szkolnych
8. **Kwiecień 2025** - Prezentacje projektów
9. **Maj 2025** - Podsumowanie projektu, wnioski i sugestie na przyszłość
10. **Czerwiec 2025** - Ewaluacja i raport końcowy

## Copilot





## „Książkowa przygoda - opowieści z podróży literackiej”

- **Opis:** Program zakłada stworzenie cyklu spotkań opartych na kreatywnym podejściu do czytania i pracy z literaturą dziecięcą. Każde spotkanie to „przygoda” w świecie innej książki, której elementy są wprowadzone za pomocą interaktywnych scenariuszy, zabaw ruchowych, gier i warsztatów plastycznych. Program wzmacnia kompetencje językowe, wyobraźnię i umiejętność analizy tekstów już od najmłodszych lat.
- **Cele:** Kształtowanie zamiłowania do literatury, rozwijanie myślenia krytycznego, pobudzanie wyobraźni, rozwój kompetencji językowych.



## „Matematyka w dłoniach”

- **Opis:** Ta innowacja skupia się na nauczaniu matematyki poprzez zabawy sensoryczne oraz praktyczne doświadczenia. Wykorzystuje materiały manipulacyjne (np. piasek kinetyczny, liczmany, materiały codziennego użytku) oraz zadania praktyczne (np. tworzenie małych konstrukcji) do rozwijania podstawowych pojęć matematycznych. Dzieci uczą się przez ruch, dotyk i bezpośrednie doświadczenie.
- **Cele:** Wzmacnianie umiejętności liczenia, rozwój wyobraźni przestrzennej, wspieranie koordynacji ruchowej i sensorycznej.



## „Kreatywny kalendarz: rok pełen wrażeń”

- **Opis:** Innowacja oparta na tematycznych tygodniach związanych z różnymi świętami, wydarzeniami kulturalnymi czy ciekawymi dniami (np. „Dzień Ziemi”, „Tydzień zwierząt”). Każdy tydzień to inny temat, który integruje różne obszary nauczania – od języka polskiego, przez matematykę, po zajęcia plastyczne i muzyczne.
- **Cele:** Poszerzanie wiedzy ogólnej, rozwijanie umiejętności pracy projektowej, angażowanie dzieci w aktywne i twórcze działania.





## Automatyzacja rutynowych zadań:

- **Ocena prac:** AI może automatycznie oceniać prace pisemne, testy i projekty, zwalniając nauczycieli z czasochłonnych zadań.
- **Administracja:** Systemy oparte na AI mogą automatyzować wiele procesów administracyjnych, takich jak prowadzenie dzienników, wystawianie ocen czy komunikacja z rodzicami.



## Informacja zwrotna dotycząca analizy pracy ucznia – plakat „Universal Values”.



- M Dokonaj oceny pracy ucznia klasy szóstej z informatyki i udziel informacji zwrotnej. Zadaniem ucznia było przygotowanie plakatu do tematu: Universal Values.



---

---

---



## Wzbogacenie procesu nauczania:

- **Symulacje i gry edukacyjne:**

AI może tworzyć realistyczne symulacje i gry edukacyjne, które angażują uczniów i ułatwiają im zrozumienie złożonych koncepcji.

- **Asystenci wirtualni:**

Chatboty oparte na AI mogą służyć jako asystenci wirtualni, odpowiadając na pytania uczniów, wyjaśniając wątpliwości i dostarczając dodatkowych materiałów.

## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



Jaką grę dydaktyczną zaproponujesz na lekcje języka polskiego w klasie 5? Gra ma być kreatywna, ale o jasnych i prostych zasadach. Opisz dokładnie zasady gry w języku zrozumiałym dla ucznia klasy 5 szkoły podstawowej.



## Gra dydaktyczna: „Tajemnice Placu Broni”

### Cel gry:

- Zrozumienie i utrwalenie treści książki „**Chłopcy z Placu Broni**”.
- Gra rozwija umiejętność czytania ze zrozumieniem oraz współpracę w grupie.



## Zasady gry:

### 1. Przygotowanie:

- Nauczyciel przygotowuje kartki z różnymi pytaniami dotyczącymi treści książki „**Chłopcy z Placu Broni**”. Mogą to być pytania o bohaterów, wydarzenia, miejsca lub uczucia postaci (np. „Kim był Nemecek?“, „Dlaczego Plac Broni był ważny dla chłopców?“).
- Każda kartka zawiera jedno pytanie lub zagadkę. Można je umieścić w kopertach lub schować w różnych miejscach klasy, aby uczniowie musieli je odnaleźć.



## Podział na drużyny:

- Uczniowie zostają podzieleni na 3-4 drużyny (w zależności od liczby uczniów).
- Każda drużyna musi wybrać kapitana, który będzie koordynował działania grupy, ale każda osoba w drużynie musi mieć możliwość udziału.



## Przebieg gry:

- Nauczyciel rozkłada w klasie koperty z pytaniami.
- Drużyny mają za zadanie odnaleźć kopertę, otworzyć ją i wspólnie odpowiedzieć na pytanie.
- Po udzieleniu odpowiedzi drużyna zapisuje ją na kartce i zgłasza się do nauczyciela.
- Jeśli odpowiedź jest poprawna, dostaje punkt i może szukać kolejnej koperty.
- Jeśli odpowiedź jest błędna, drużyna musi przemyśleć ją ponownie.
- Gra trwa, dopóki wszystkie koperty nie zostaną odnalezione i wszystkie pytania rozwiązane.





- **Zakończenie:**  
Drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa grę i zdobywa tytuł „Mistrzów Placu Broni”. Nauczyciel na zakończenie omawia poprawne odpowiedzi, aby wszystkie drużyny mogły dowiedzieć się więcej o książce.



## Przykładowe pytania do kopert:

- Kim był Nemecek i dlaczego jego postać jest wyjątkowa w książce?
- Jakie znaczenie miał Plac Broni dla chłopców?
- Co zrobił Feri Acz, aby przejąć Plac Broni?
- W jaki sposób chłopcy bronili swojego placu?
- Jakie uczucia towarzyszyły bohaterom w trakcie ich walki o Plac Broni?
- Dlaczego Nemecek zachorował?



## Korzyści z gry:

- Uczniowie utrwalają wiedzę na temat książki poprzez zabawę.
- Rozwijają umiejętności pracy zespołowej, komunikacji i szybkiego myślenia.
- Gra wzmacnia motywację do uważniejszego czytania lektur.
- Gra jest dynamiczna i integruje całą klasę, jednocześnie pozwalając każdemu uczniowi wnieść swój wkład w sukces drużyny.

## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



 ClickMeeting

SPOTKANIE  
W FORMULE ONLINE

 Dofinansowane przez  
Unię Europejską

Zwizualizuj mi taką jedną kartę do gry



Oto przykładowa karta do gry dydaktycznej opartej na książce „Chłopcy z Placu Broni”. Możesz ją wykorzystać jako inspirację do stworzenia innych kart z pytaniami dotyczącymi lektury.



## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



spróbuj mi zwizualizować inną karę z poprawnym napisami.



Oto zwizualizowana karta do gry dydaktycznej na podstawie książki „Chłopcy z Placu Broni” z pytaniem o Nemeckzka. Karta ma prosty układ, czytelny dla uczniów klasy 5, oraz dekoracyjne elementy związane z treścią książki.

## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



- M** Przygotuj mi pojedyncze przykładowe karty do gry: Gra dydaktyczna: „Tajemnice Placu Broni”  
Cel gry:  
Zrozumienie i utrwalenie treści książki „Chłopcy z Placu Broni”. Gra rozwija ...

### Przykładowe karty do gry "Tajemnice Placu Broni"

Oto kilka przykładowych kart, które możesz wykorzystać w swojej grze. Pamiętaj, aby dostosować poziom trudności pytań do wieku i wiedzy uczniów.

#### Karty z pytaniami otwartymi:

- Karta 1: Opisz, jak wyglądał Plac Broni oczami chłopców. Jakie były jego najważniejsze cechy?
- Karta 2: Porównaj postacie Nemecka i Boka. Jakie mieli podobieństwa i różnice?
- Karta 3: Jakie wartości wyznawali chłopcy z Placu Broni? Podaj przykłady, które to potwierdzają.
- Karta 4: Wyobraź sobie, że jesteś jednym z chłopców. Opisz dzień, w którym doszło do najważniejszej bitwy o Plac Broni.
- Karta 5: Jak myślisz, dlaczego historia chłopców z Placu Broni jest wciąż popularna? Co czyni ją wyjątkową?

#### Karty z pytaniami zamkniętymi:

- Karta 6: Kim był Ferenc Ács?
- Karta 7: Jaką chorobą zachorował Nemecek?
- Karta 8: Co oznaczało dla chłopców zdobycie czerwonej flagi?

#### Karty z zagadkami:

- Karta 11: Jestem mały, ale dzielny. Mam duże serce i jeszcze większą odwagę. Kim jestem? (Nemecek)
- Karta 12: Mam czerwone włosy i jestem przywódcą. Lubię rywalizację i wygrywać. Kim jestem? (Boka)
- Karta 13: Jestem miejscem spotkań i zabaw. Dla chłopców jestem najważniejszy na świecie. Kim jestem? (Plac Broni)
- Karta 14: Jestem symbolem zwycięstwa. Chłopcy walczyli o mnie z całych sił. Kim jestem? (Czerwona flaga)
- Karta 15: Jestem chorobą, która zabrała nam dzielnego chłopca. Kim jestem? (Scarletyna)

#### Dodatkowe pomysły:

- Karty z cytatami: Napisz fragment książki i poproś uczniów, aby zidentyfikowali postać, która go wypowiedziała.
- Karty z ilustracjami: Pokaż ilustrację z książki i zapytaj o związane z nią wydarzenie.
- Karty z mapą: Narysuj uproszczoną mapę okolicy i poproś uczniów, aby zaznaczyli na niej najważniejsze miejsca związane z historią.

#### Wskazówki:

- Różnorodność pytań: Zadbaj o to, aby pytania dotyczyły różnych aspektów książki, np. bohaterów, wydarzeń, miejsc, uczuć.



## Nowe narzędzia i metody nauczania:

- **Wirtualni tutorzy:** AI może stworzyć wirtualnych tutorów, którzy będą w stanie prowadzić indywidualne lekcje, odpowiadać na pytania i wyjaśniać trudne koncepcje w sposób dostosowany do potrzeb ucznia.
- **Asystenci głosowi: Asystenci głosowi wirtualna rzeczywistość i rozszerzona:** AI może być wykorzystana do tworzenia immersyjnych doświadczeń edukacyjnych, które pozwalają uczniom na interakcję z wirtualnymi obiektami i środowiskami.
- Mogą służyć jako narzędzia do nauki języków obcych, czytania książek, czy też przeprowadzania badań.



## Wsparcie dla uczniów ze specjalnymi potrzebami:

- **Indywidualne plany edukacyjne:** AI może pomóc w tworzeniu indywidualnych planów edukacyjnych dla uczniów ze specjalnymi potrzebami, takich jak dysleksja, dyskalkulia czy ADHD.
- **Komunikacja alternatywna:** AI może być wykorzystana do tworzenia narzędzi komunikacyjnych dla uczniów, którzy mają trudności z mówieniem lub pisaniem.
- **Tłumaczenie języka migowego:** Systemy oparte na AI mogą tłumaczyć język migowy na język mówiony i odwrotnie, ułatwiając komunikację między uczniami niesłyszącymi i słyszącymi.



## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



! New product launch. Meet >>> [www.slait.school](https://www.slait.school) <<< Learn ASL with an AI tutor 24/7.

READ MORE



# Slait AI - tłumacz języka migowego w czasie rzeczywistym ze sztuczną inteligencją.

<https://www.slait.ai/>

## Real-time sign language translator with AI

- Sign language to text
- Speech to text
- Video communication

SIGN UP FOR BETA





Obie aplikacje działają na bardzo podobnej zasadzie



## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



https://photomath.com/install/

 Photomath

Pobierz aplikację

# Pobierz Photomath

Photomath to aplikacja tylko na smartfony i tablety. Pobierz go już dziś, aby pomóc w ćwiczeniach matematycznych i odrabianiu prac domowych.



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



# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



 Photomath

Pobierz aplikację

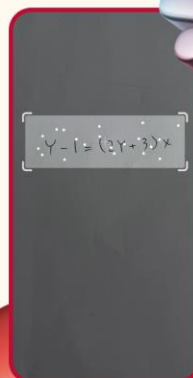
 Photomath

Pobierz aplikację



## Skanować

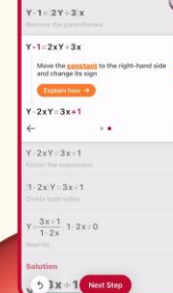
Masz problem? Po prostu zeskanuj problem za pomocą naszej aplikacji - nawet zadania tekstowe. Możesz także użyć inteligentnego kalkulatora, aby wprowadzić problem.



## Uczyć się

Photomath jest przeznaczony do nauki. Zapoznaj się z każdym krokiem, aby upewnić się, że rozumiesz rozwiązanie. Jesteśmy tutaj, aby Ci pomóc.

### Solving Steps



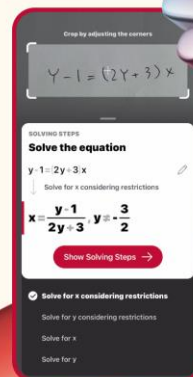
 Photomath

Pobierz aplikację



## Rozwiązać

Pojawi się rozwiązanie dla konkretnego problemu. Może być nawet wiele metod do wyboru.



# Innowacja pedagogiczna z eTwinning


29 października 2024




 Google Play Gry Aplikacje Filmy Książki Dla dzieci

## Photomath



Google LLC  
Zakupy w aplikacjach

 **4,8★**  
3,06 mln opinii

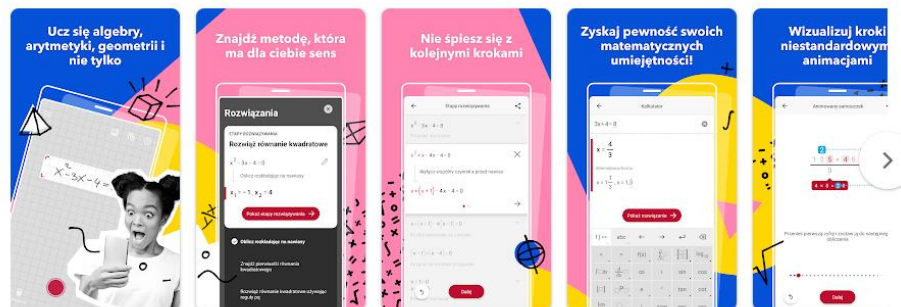
**100 mln+**  
Pobrania

 PEGI 3

**Zainstaluj** [Udostępnij](#) [Dodaj do listy życzeń](#)

 Nie masz żadnych urządzeń  Możesz udostępnić to swojej grupie rodzinnej. [Więcej informacji o Bibliotece rodzinnej](#)


[Zwiastun](#)



Pomoc dotycząca aplikacji 

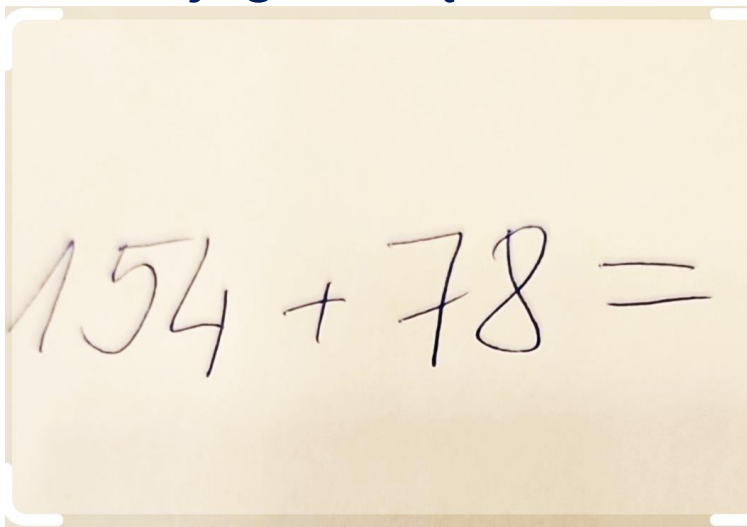
Podobne aplikacje 

 Kahoot! Graj i twórz quizy  
Kahoot!  
4,4 ★

 ClassDojo  
ClassDojo  
4,8 ★



Błyskawicznie zeskanuj wydrukowany tekst oraz problemy matematyczne napisane ręcznie za pomocą aparatu swojego urządzenia.



ANIMOWANY SAMOUCZEK

**Dodaj liczby sposobem  
pisemnym**

$$\begin{array}{r} 154 \\ + 78 \\ \hline \end{array}$$

4 + 8

Pokaż mi jak 

KROKI ROZWIĄZANIA

**Oblicz sumę**

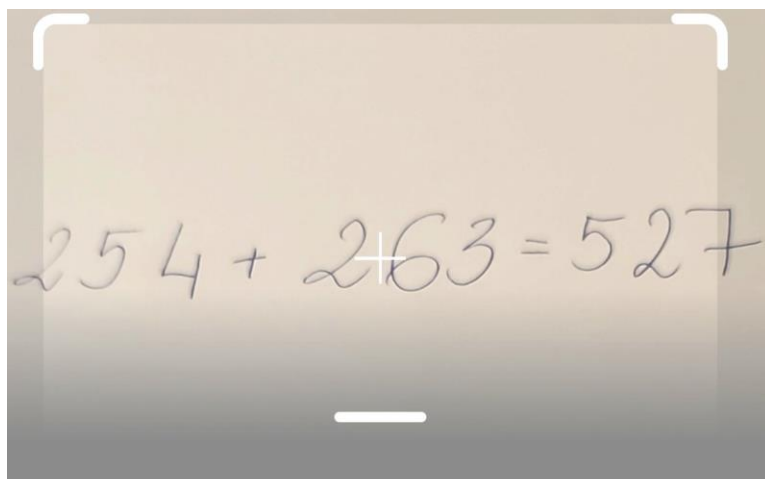
$$154 + 78$$



Oblicz 

**232**

Pokaż etapy rozwiązywania 



## KROKI ROZWIĄZANIA

### Sprawdź równość

$$254 + 263 = 527$$



Sprawdź czy równanie jest  
prawdziwe czy nie

**Fałsz**

**Pokaż etapy rozwiązywania →**



## Rozwiązywanie równań za pomocą aplikacji

← Kroki rozwiązania

$$x + 15 = 125$$

Przenieś stałą na prawą stronę i  
zmień jej znak na przeciwny

$$x = 125 - 15$$

← Kroki rozwiązania 

$$x + 15 = 125$$

Przenieś stałą na prawą stronę

$$x = 125 - 15$$

Oblicz

**Rozwiązanie**

$$x = 110$$





# Rozwiązywanie równań kwadratowych za pomocą aplikacji



Kroki rozwiązania

$$x^2 + 4 = 29$$



Przenieś stałą na prawą stronę i  
zmień jej znak na przeciwny

$$x^2 = 29 - 4$$

$$x^2 = 29 - 4$$

Oblicz

$$x^2 = 25$$

Uprość równanie

$$x = \pm 5$$

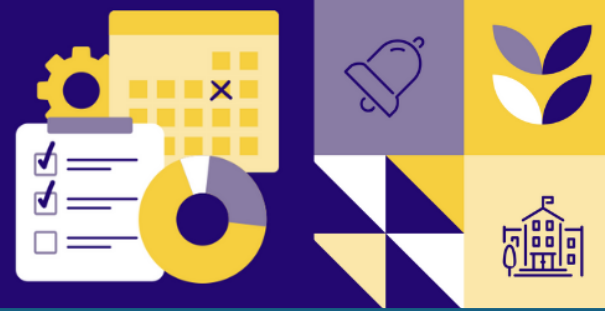
Oddzielnie zapisz rozwiązania

$$x = -5$$

$$x = 5$$

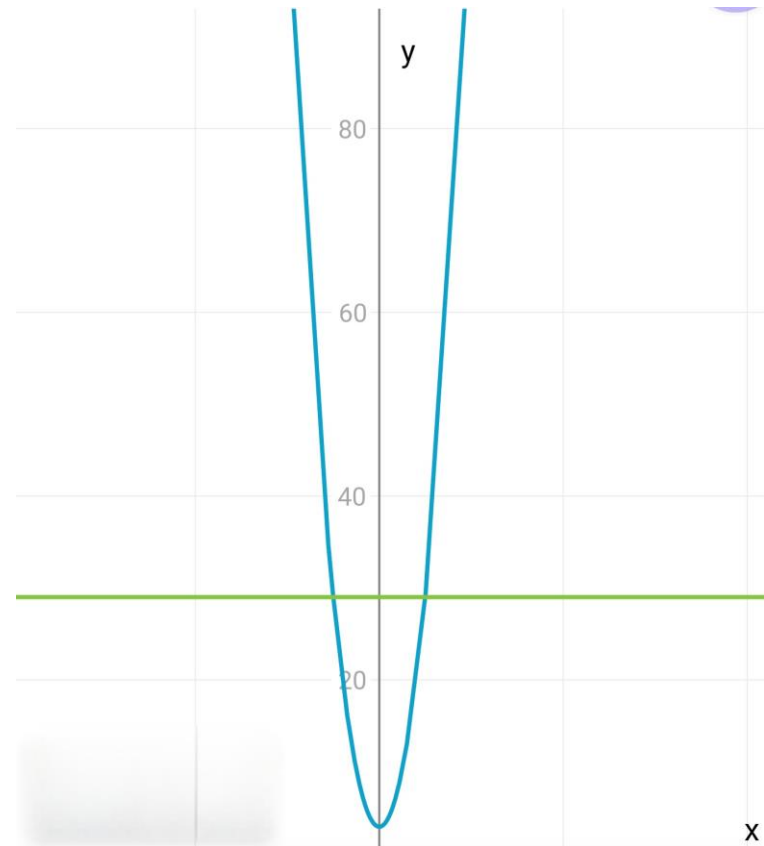
## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



## Rozwiązanie

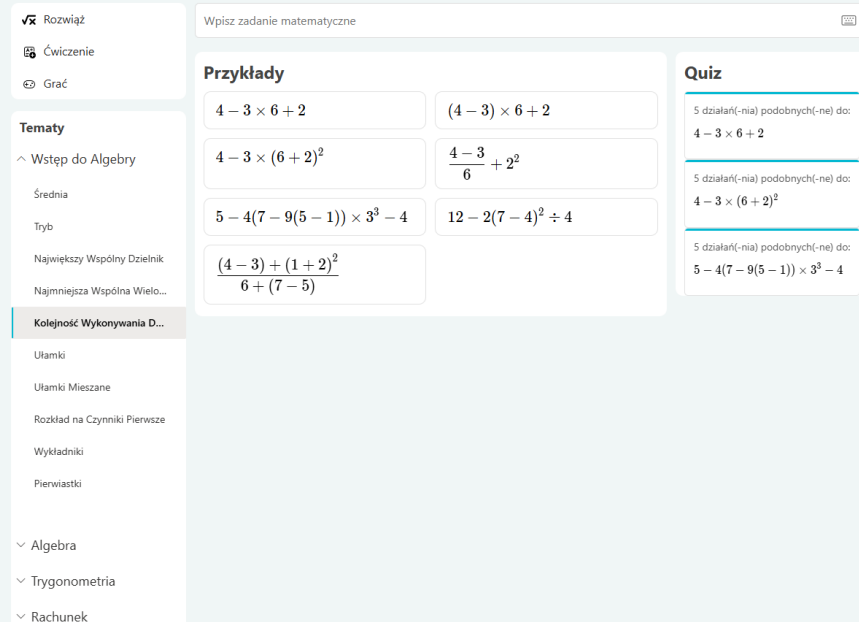
$$x_1 = -5, x_2 = 5$$





Innym narzędziem oferującym podobne możliwości jest **Microsoft Math Solver**. Program wykorzystuje technologię AI, aby zapewnić wszechstronną platformę do rozwiązywania problemów matematycznych.

 Microsoft |  Math Solver



Wpisz zadanie matematyczne

**Przykłady**

$4 - 3 \times 6 + 2$        $(4 - 3) \times 6 + 2$

$4 - 3 \times (6 + 2)^2$        $\frac{4 - 3}{6} + 2^2$

$5 - 4(7 - 9(5 - 1)) \times 3^3 - 4$        $12 - 2(7 - 4)^2 \div 4$


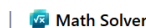
$\frac{(4 - 3) + (1 + 2)^2}{6 + (7 - 5)}$

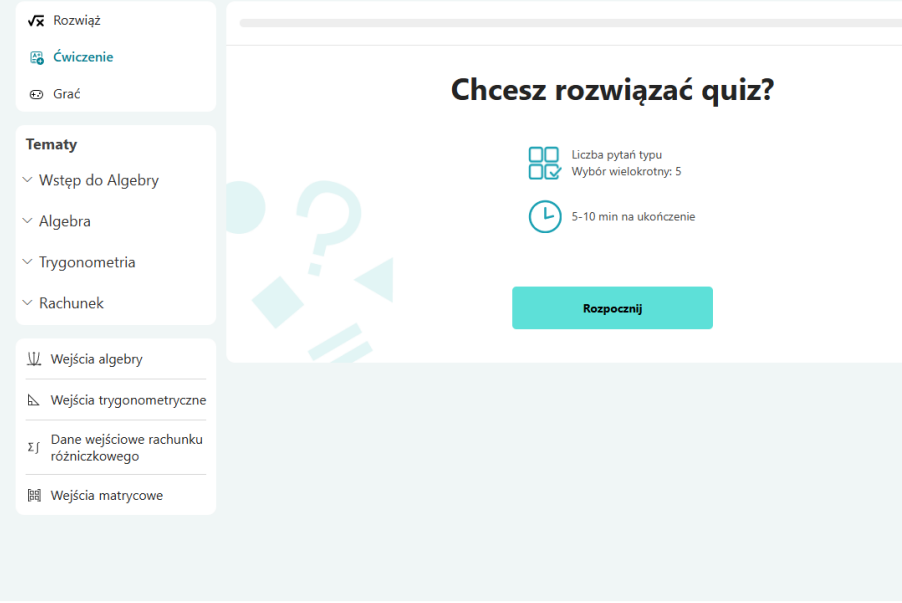
**Quiz**

5 działań(-nia) podobnych(-ne) do:  
 $4 - 3 \times 6 + 2$


5 działań(-nia) podobnych(-ne) do:  
 $4 - 3 \times (6 + 2)^2$


5 działań(-nia) podobnych(-ne) do:  
 $5 - 4(7 - 9(5 - 1)) \times 3^3 - 4$

 Microsoft |  Math Solver



**Chcesz rozwiązać quiz?**

 Liczba pytań typu  
Wybór wielokrotny: 5

 5-10 min na ukończenie

**Rozpocznij**

# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024






 Microsoft |  Math Solver

Math Solver interface showing a calculator and a sidebar with navigation options: Rozwiąż, Ćwiczenie, Grać, and a list of subjects (Tematy) including Algebra, Trygonometria, and Rachunek.

## Gry

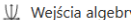
## Quizy

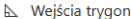
 Microsoft |  Math Solver

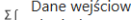
 Rozwiąż  
 Ćwiczenie  
 Grać

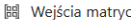
### Tematy

- Wstęp do Algebry
- Algebra
- Trygonometria
- Rachunek

 Wejścia algebry

 Wejścia trygonometryczne

 Dane wejściowe rachunku różniczkowego

 Wejścia matrycowe

Wybierz rozwiązanie działania:

$$7(4x - 1)$$

A.  $28x - 9$

B.  $138x - 5$

C.  $37x - 5$

D.  $28x - 7$

 Pomóż mi

Sprawdź


0 / 5

# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



 Microsoft |  Math Solver

 Rozwiąż

 Ćwiczenie

 Grać


### Tematy


Wstęp do Algebry


Algebra


Trygonometria

Rachunek

 Wejścia algebry

 Wejścia trygonometryczne

 Dane wejściowe rachunku różniczkowego


 Wejścia matrycowe

2 / 5

Wybierz rozwiązanie działania:

$$4(5x - 2)$$

A.  $75x - 8$

B.  $19x - 6$  

C.  $20x - 8$

D.  $22x - 7$

 Pomóż mi

Następne działanie

### Kroki rozwiązania

$$4(5x - 2)$$

Użyj właściwości rozdzielności, aby pomnożyć 4 przez  $5x - 2$ .

$$20x - 8$$

Możemy nie tylko  
sprawdzić odpowiedź,  
ale również możemy  
zobaczyć kroki  
prowadzące  
rozwiązania  
problemu.

## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



 ClickMeeting

SPOTKANIE  
W FORMULE ONLINE

 Dofinansowane przez  
Unię Europejską



# ClassPoint

## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



**ClassPoint** to rozwiązanie, które łączy się z **Microsoft PowerPoint** i rozszerza możliwości prezentacji.

### Interaktywne quizy:

Twórz i przeprowadzaj interaktywne quizy bezpośrednio w **PowerPoincie**. Wykorzystaj różne typy pytań, takie jak wybór wielokrotny, słowa w chmurze, uzupełnianie luk, krótka odpowiedź, wideo, obraz czy rysowanie na slajdzie.

### Generator quizów oparty na sztucznej inteligencji:

Pozwól AI wygenerować pytania na podstawie treści slajdów. Skup się na nauczaniu, a ClassPoint zajmie się generowaniem pytań.

### Gamifikacja:

Wzbogać swoje prezentacje o elementy gry, takie jak zdobywanie gwiazdek, awans na poziomy i rywalizacja na tablicy wyników. To wszystko wewnątrz **PowerPointa**.

### Narzędzia prezentacyjne:

Przekształć swoje slajdy w interaktywne slajdy nawet podczas trybu pokazu slajdów. Wykorzystaj narzędzia do adnotacji, rysowania i prezentacji.

## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



# Wejdź na oficjalną stronę Class Point.

<https://www.classpoint.io/>

 ClassPoint

Produkt ▾

Zasoby ▾

Ceny

Szkoły **Nowość**

Dołączanie do zajęć

Zaloguj się

Zarejestruj się



### Interaktywny quiz

Zaangażuj swoich uczniów za pomocą interaktywnych pytań quizowych



### Generator quizów AI

Generuj pytania quizu ze slajdu za pomocą sztucznej inteligencji




### Grywalizacja


Gamifikuj swoją klasę za pomocą gwiazdek, poziomów i rankingów




### Narzędzia do prezentacji

Dostarczaj płynne i angażujące prezentacje

 Obejrzyj pokaz

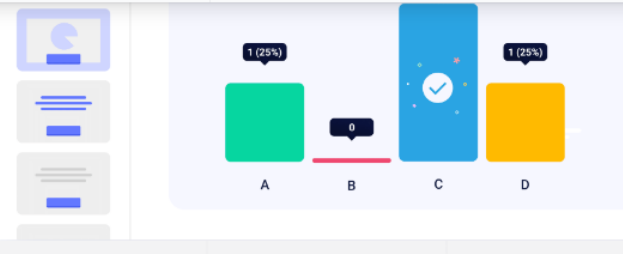
 Skontaktuj się z działem sprzedaży

 Przewodnik wprowadzający

## programowi PowerPoint.

Bezproblemowo angażuj uczestników dzięki interaktywnym quizom, gamifikacji i nie tylko — wszystko w programie PowerPoint.

Zarejestruj się za darmo



Polowanie na produkty 4.9  Capterra 4.8 



## Innowacja pedagogiczna z eTwinning


29 października 2024




# • Zakładanie konta

## 1. Create your account

The all-in-one AI-powered interactive teaching software for you and your students.

 Sign up with Google

 Sign up with Microsoft

Or


Email


Sign up with email

Already a user? [Login now](#)

## 2. Create your account

The all-in-one AI-powered interactive teaching software for you and your students.

 Sign up with Google

 Sign up with Microsoft

Or

mariapirecka@gmail.com

Sign up with email

Already a user? [Login now](#)

## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



 ClickMeeting

SPOTKANIE  
W FORMULE ONLINE

 Dofinansowane przez  
Unię Europejską

3.



### Create your account

The all-in-one AI-powered interactive teaching  
software for you and your students.

First name

Last name

Email

Password

Organization

Next

4.



### Create your account

The all-in-one AI-powered interactive teaching  
software for you and your students.

Your profession

How did you hear about ClassPoint?

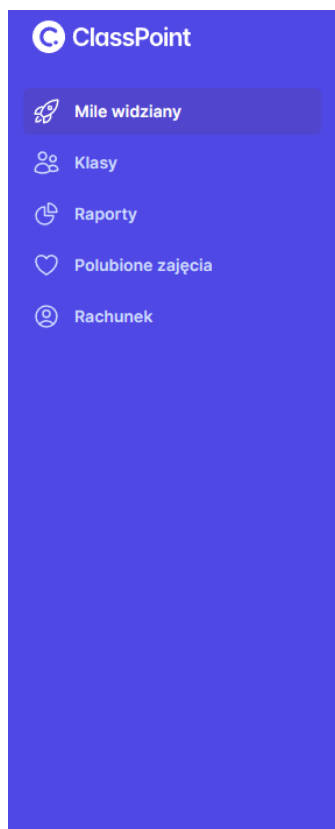
Use of student devices in your classroom

Finish signing up

Back



## Instalacja programu




Witamy w ClassPoint!



### Pobierz dodatek ClassPoint

Program ClassPoint usprawnia prezentacje za pomocą dodatku do programu PowerPoint. Pobierz i zainstaluj go na swoim komputerze. Zapoznaj się z instrukcją instalacji tutaj.

 [Pobierz dla systemu Windows](#)

Windows 10, Office 2013 lub nowszy.



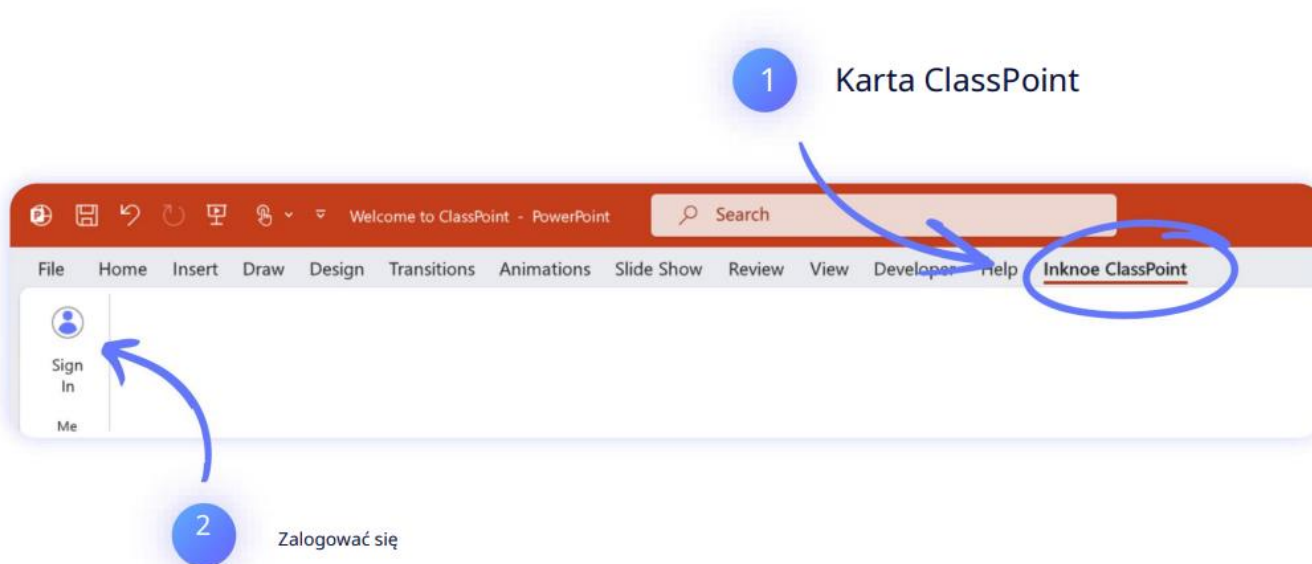
Z oficjalnej strony internetowej **Class Point** pobierz wtyczkę. <https://www.classpoint.io/>



Po otwarciu prezentacji PowerPoint pojawi się prezentacja instruktażowa.  
Dowiedz się z niej o najważniejszych funkcjach i możliwościach ClassPoint.

Zalogować się

---





## Zaawansowane narzędzia ClassPoint

### 3

## Presentation Tools

W trybie pokazu slajdów programu PowerPoint uzyskaj dostęp do naszych zaawansowanych narzędzi prezentacji z paska narzędzi ClassPoint.

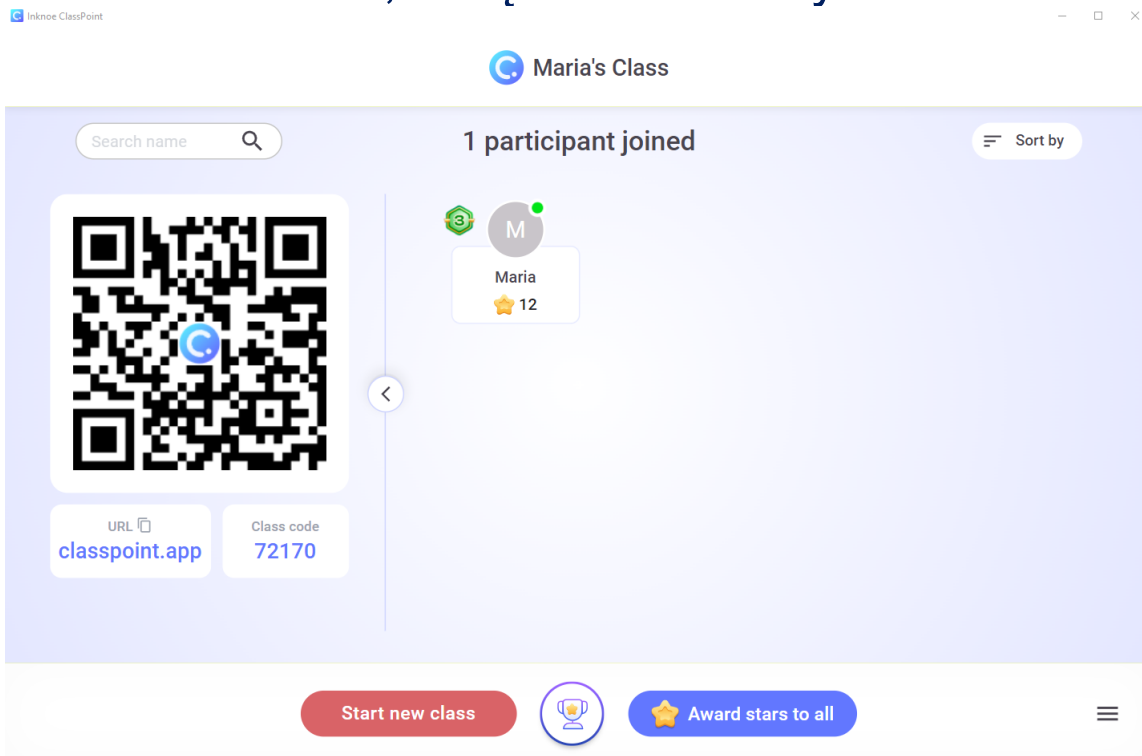


## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



Uczniowie mogą dołączyć do zajęć na dowolnym urządzeniu z dowolną przeglądarką, w tym między innymi na komputerach PC, Mac, Chromebookach, urządzeniach z systemem iOS i Android.



**Uczniowie przechodzą  
do strony**  
[www.classpoint.app](http://www.classpoint.app)

**Wpisują kod np.17251  
lub skanują kod QR .**



class  
code **17251**


Jakie zastosowanie mają prompty w Chatbotach i asystentach wirtualnych?

- A. Zmieniają interfejs użytkownika
- B. Umożliwiają generowanie odpowiedzi na zadawane pytania
- C. Służą do tworzenia nowych algorytmów AI
- D. Ograniczają możliwości komunikacji

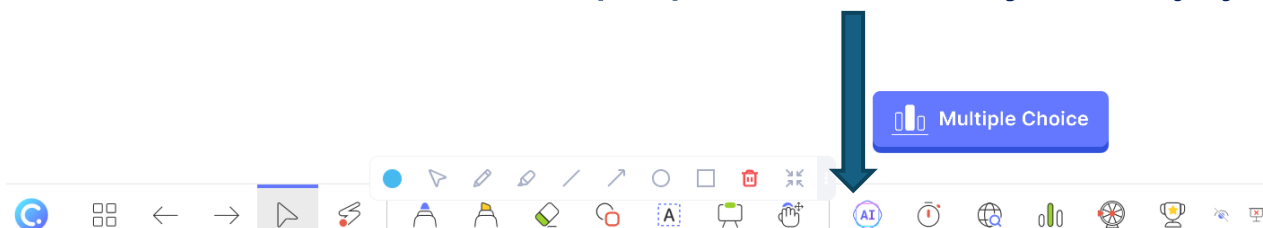
**Uczniowie przechodzą  
do strony**

**[www.classpoint.app](http://www.classpoint.app)**

**Wpisują kod np.17251.**

 Answer

Podczas lekcji w bardzo łatwy sposób możemy wygenerować pytania sprawdzające zrozumienie tekstu lub zrobić po prostu test. Zajmie się tym nasz pomocnik AI.



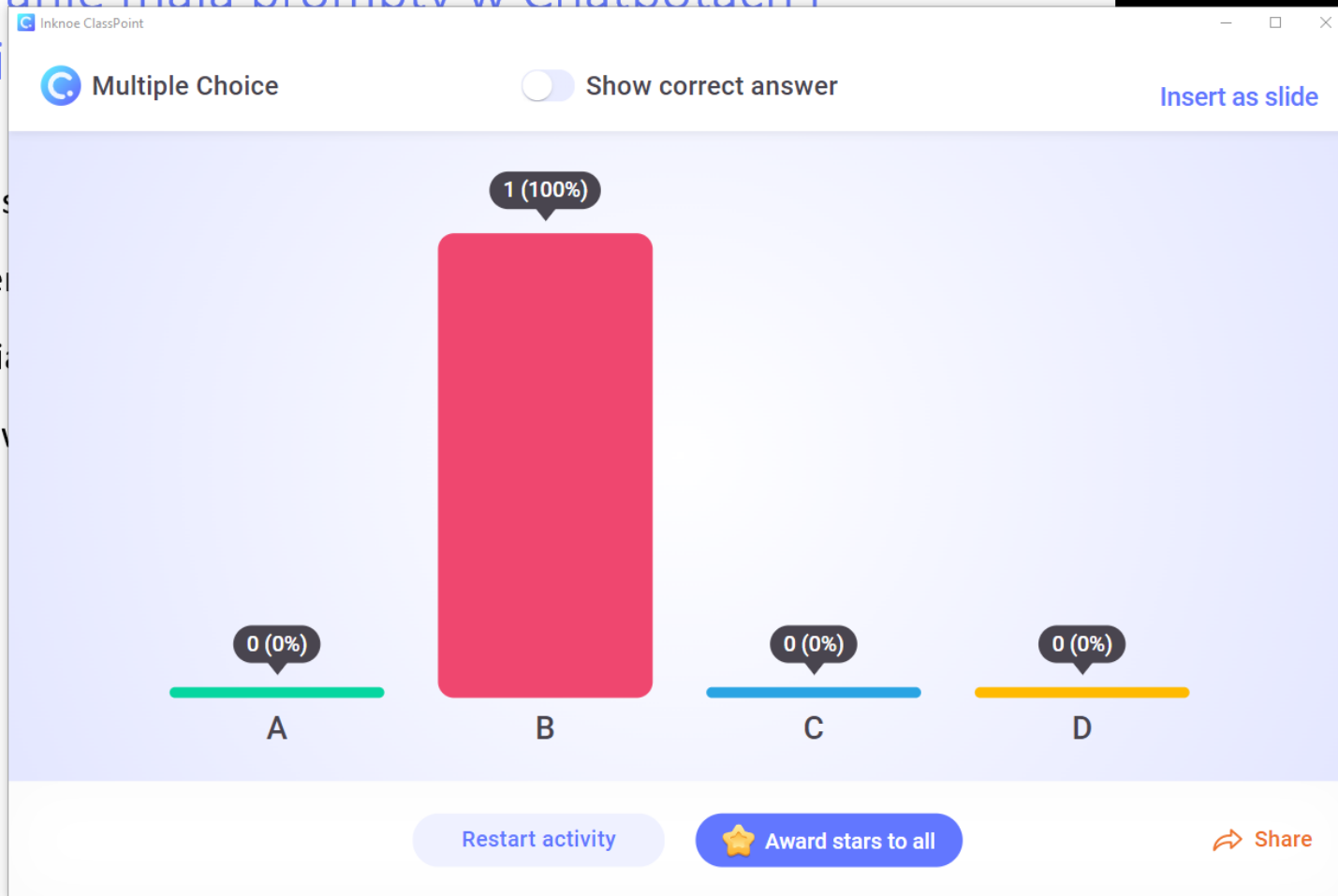


# Jakie zastosowanie mają prompty w Chatbotach i asystentach AI

- A. Zmieniają interfejs
- B. Umożliwiają generację
- C. Służą do tworzenia
- D. Ograniczają możliwości

 Answer

Correct answer: B



Inknoe ClassPoint

Multiple Choice  Show correct answer [Insert as slide](#)

Option	Votes	Percentage
A	0	0%
B	1	100%
C	0	0%
D	0	0%

[Restart activity](#) [Award stars to all](#) [Share](#)







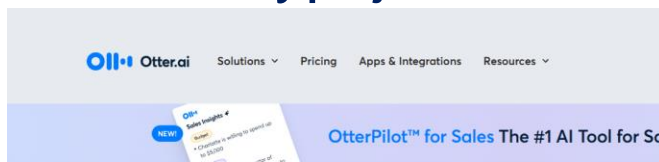
**ClassPoint** to wszechstronne narzędzie wspomagające pracę nauczycieli, które umożliwia wprowadzenie interaktywności i efektywności do zajęć.

Dzięki prostocie obsługi i wielu funkcjom, program ten może być wykorzystywany zarówno przez nauczycieli początkujących, jak i doświadczonych.

Narzędzie bardzo przydatne do interakcji podczas lekcji, ale również w pracy projektowej.



## Otter.ai - transkrypcja audio na tekst z notatkami i podziałem na mówców. Narzędzia do edycji, dodawania komentarzy i wyróżniania kluczowych informacji w transkrypcjach.



### The #1 AI Meeting Assistant

Never take meeting notes again. Get transcripts, automate items, and chat with Otter to get answers from your

[Start for Free](#)

#### AI Meeting Assistant


Get automated meeting notes and summaries with action items using OtterPilot.

#### NEW Otter AI Chat

Get answers and generate content like emails and status updates, using the power of Otter AI Chat across all your meetings.

### Create Account

Sync your work calendar to start using Otter

 Continue with Google

 Continue with Microsoft

[Why does Otter need calendar access?](#)

OR

Email

[Create account](#)

Already have an Otter Account? [Sign in](#)

By using Otter you agree to the [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#)

 **Megan Huynh**  
Product Manager

"Otter has really boosted my confidence in my work because now I know that every user interview I conduct is stored somewhere for me always to look back to."

Featured on:

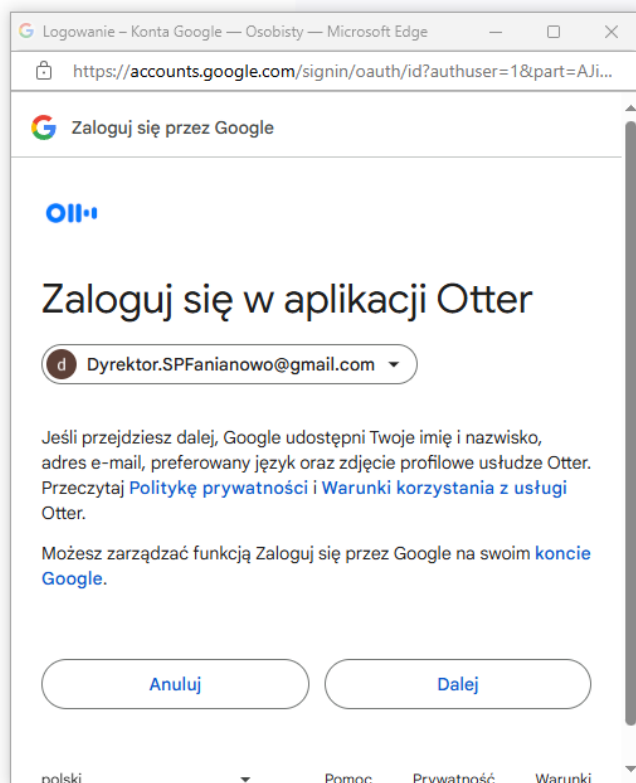
   
  

# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



1.



2.

## Choose a password

dyrektor.spfanianowo@gmail.com

Password

Minimum 8 characters, with at least 1 uppercase, 1 lowercase, and 1 number (0-9) required.

Next

By using Otter you agree to the [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#)

3.

## Do more with the power of Pro

Recording longer meetings, enhanced AI Chat features, unlimited storage, and more.


### Basic plan - free

For teams trying Otter

- 300 minutes monthly
- 30 minutes conversation time
- 3 lifetime imports per user
- AI Chat 20 queries monthly
- 25 recent conversation history

\$0 USD

Continue with free

Most popular 

### Pro plan

For professional teams

- 1200 minutes monthly
- 90 minutes conversation time
- 10 imports per user
- AI Chat 50 queries monthly
- Unlimited conversation history
- Advanced search
- 100 Custom vocabulary
- User management

\$8.33 USD

per user/month billed annually

Choose Pro plan

# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

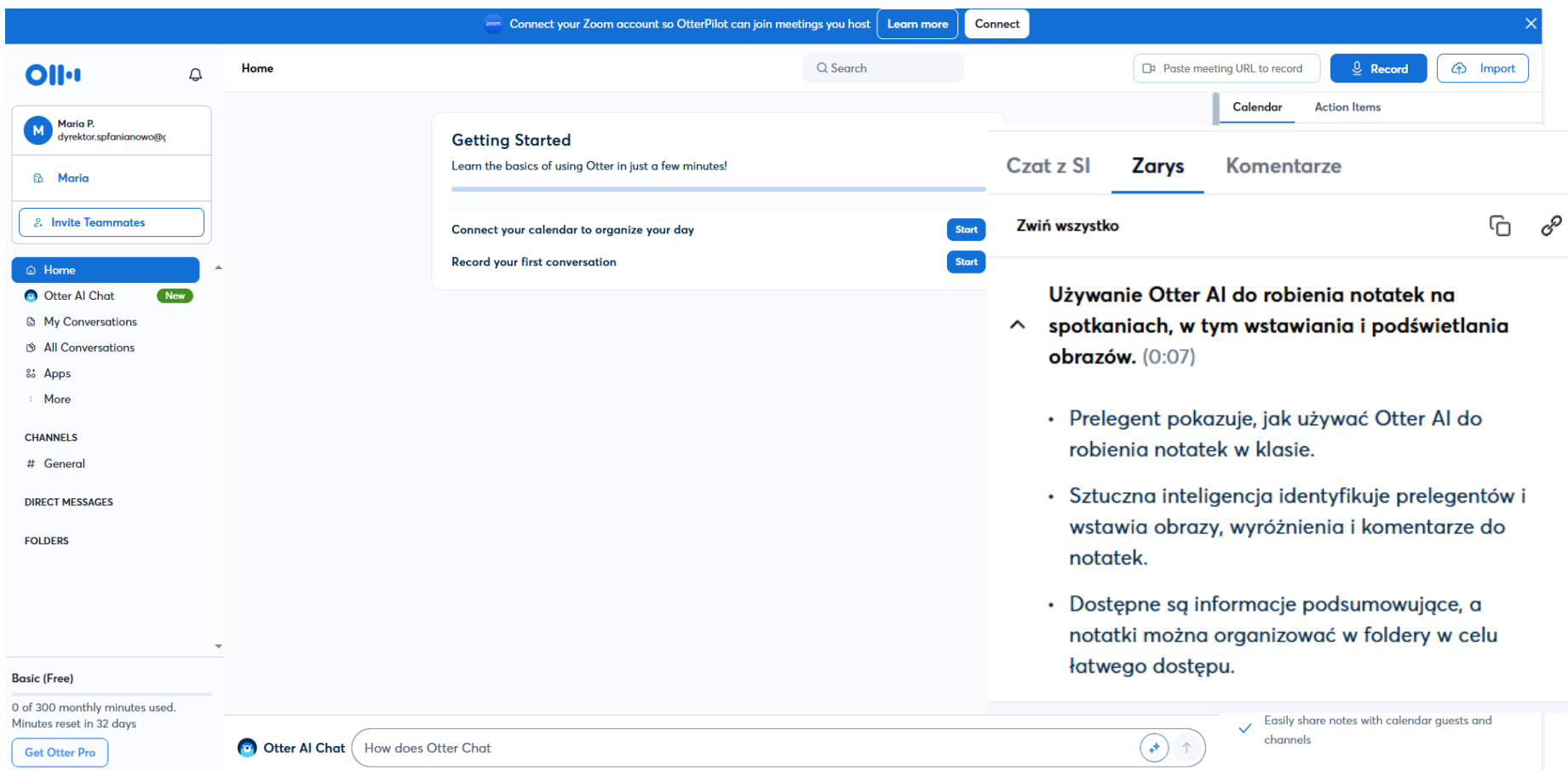
29 października 2024



 ClickMeeting

SPOTKANIE  
W FORMULE ONLINE

 Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Connect your Zoom account so OtterPilot can join meetings you host [Learn more](#) [Connect](#)

Home  [Paste meeting URL to record](#) [Record](#) [Import](#)

Calendar Action Items

**Getting Started**  
Learn the basics of using Otter in just a few minutes!

Connect your calendar to organize your day [Start](#)

Record your first conversation [Start](#)

**Czat z SI Zarys Komentarze**

**Zwiń wszystko** [Copy](#) [Share](#)

**Używanie Otter AI do robienia notatek na spotkaniach, w tym wstawiania i podświetlania obrazów. (0:07)**

- Prelegent pokazuje, jak używać Otter AI do robienia notatek w klasie.
- Sztuczna inteligencja identyfikuje prelegentów i wstawia obrazy, wyróżnienia i komentarze do notatek.
- Dostępne są informacje podsumowujące, a notatki można organizować w foldery w celu łatwego dostępu.

Basic (Free)  
0 of 300 monthly minutes used.  
Minutes reset in 32 days  
[Get Otter Pro](#)

[Otter AI Chat](#) How does Otter Chat [Share](#) [Up](#)

Easily share notes with calendar guests and channels



## Pixlr daje m.in. możliwość generowania obrazów na podstawie ich opisów





The screenshot shows the Pixlr website interface. At the top, there is a navigation bar with the Pixlr logo, a link to pricing, a login/register button, a premium trial button, and a menu icon. The main heading reads '1. Wejdź na stronę: <https://pixlr.com/pl/>' followed by 'Darmowy edytor zdjęć online'. Below this is the large text 'EDYTOR ZDJĘĆ' and 'Generator obrazów AI i narzędzia do projektowania AI'. A descriptive paragraph states: 'Pakiet do wszystkich kreatywnych edycji zdjęć i projektów bezpośrednio w przeglądarce internetowej, na smartfonie lub na komputerze, wszystko za darmo. Jedyne ograniczeniem jest wyobraźnia!'. Two main buttons are present: 'Otwórz edytor zdjęć AI' and 'Generator obrazów AI'. At the bottom, five tool icons are displayed: Pixlr Editor (Advanced Photo Editor), Pixlr Express (AI Photo Editor), Pixlr Designer (Template & Animate), Remove bg (AI Background Erase), and Batch Editor (Bulk Photo Editing).

# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



## 2. Zaloguj się zgodnie z Twoimi preferencjami.

Ceny i bezpłatny okres próbny [Zarejestruj się](#) [Zaloguj się](#) [Wypróbuj Premium](#)  



### Hi there!

Welcome to Pixlr, so happy to see you!

 Continue with Google

 Continue with Facebook

 Continue with Apple

[Or use email](#)

By continuing, you agree to our [Terms Of Use](#) and [Privacy Policy](#).



Pixlr Editor  
Advanced Photo Editor



Pixlr Express  
AI Photo Editor



Pixlr Designer  
Template & Animate



Remove bg  
AI Background Erase



Batch Editor  
Bulk Photo Editing



# EDUKACJA

Inteligentna nauka, świetlana przyszłość  
dzięki Projektowanie oparte na sztucznej  
inteligencji dla studentów

Czy wiesz, że Pixlr, ulubiony na świecie edytor zdjęć online, jest  
dostępny **BEZPŁATNIE** dla osób z sektora edukacyjnego.

## 3. Dostępna jest wersja Pixlr dla edukacji.



### Co to jest Pixlr dla edukacji?

Pixlr for Education to program przeznaczony wyłącznie dla zatwierdzonych osób, takich jak nauczyciele, nauczyciele i administratorzy pracujący w uznanej instytucji edukacyjnej, a także wykwalifikowane organizacje pozarządowe związane z edukacją. Program zapewnia **BEZPŁATNĄ** aktualizację Pixlr for Education każdemu kwalifikującemu się wnioskodawcy.

Dzięki Pixlr for Education uczniowie i nauczyciele mają dostęp do Pixlr bez reklam, dzięki czemu mogą korzystać z naszych gotowych do użycia szablonów, nakładek, ikon, tekstu dekoracyjnego i rozbudowanych narzędzi do edycji.



**Zarejestruj szkołę,  
aby mieć bezpłatny  
dostęp do programu.**



### Co zawiera aktualizacja Pixlr for Education?

- Twoja domena szkolna / pozarządowa umieszczona na białej liście, aby uzyskać BEZPŁATNY dostęp
- Nieograniczona liczba rejestracji nauczycieli / uczniów
- Nieograniczone zapisy
- Dostęp do narzędzi AI
- Bez reklam
- Ograniczony dostęp do Pixlr X i E
- Dostęp do aplikacji mobilnych
- Bezpłatna rejestracja na oficjalny kurs certyfikacyjny Pixlr
- Zgodność z RODO, CCPA i COPPA
- Zgodność z NIST Cybersecurity Framework

Wykonaj poniższe czynności, aby uzyskać  
BEZPŁATNĄ aktualizację Pixlr for Education dla  
swojej szkoły lub organizacji pozarządowej

#### 1. Zarejestruj się, aby założyć konto

na zwykłym Pixlr.com Aby otrzymać przyznanie, każdy użytkownik musiałby najpierw utworzyć zwykłe konto Pixlr.com. Upewnij się, że rejestrujesz się przy użyciu adresu e-mail w domenie szkolnej.

#### 2. Wypełnij formularz zgłoszeniowy

Do wypełnienia tego formularza potrzebny jest tylko jeden ważny przedstawiciel personelu z każdej szkoły.

**UWAGA: OBECNIE NIE PRZYJMUJEMY ZGŁOSZEŃ OD STUDENTÓW  
INDYWIDUALNYCH.**

Jeśli jesteś uczniem i chcesz dołączyć do Pixlr for Education, poproś swojego nauczyciela / administratora o przesłanie formularza w imieniu szkoły.







# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



 PIXLR

 dyrektor sp\_fan

 Wypróbuj Premium




## Generator obrazów AI

Prośba o opis

Generate a pumpkin image for me. It's supposed to be orange.

Kwadratowy Aspekt  Brak Stylu  Brak Koloru  Brak Oświetlenia  Brak Kompozycji


Negatywny monit  Ustaw jako prywatne

 26 remaining

Wyczyść

Rnd

Wygeneruj (4c)

 **Generate:** Generate a pumpkin image for me. It's supposed to be orange.



# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



**AI video assistant**  
Turn any source material into a video in minutes

**Template**  
Elegant Personal Avatar Training Landscape

**Length**  
8 scenes

**Objective**  
Krótki wykład na temat czym jest innowacja i co każdy nauczyciel powinien wiedzieć o innowacji pedagogicznej.

**Audience**  
Nauczyciele wszystkich etapów edukacyjnych

**Language**  
Polish

**Speaker**  
A financial advisor with 20 years experience

**Tone**  
Friendly

Generate video

Scene 6  
Innowacje pedagogiczne różnią się od projektów edukacyjnych zakresem i celem. Innowacje wprowadzają trwałe zmiany systemowe, podczas gdy projekty skupiają się na krótkoterminowych zadaniach.

Scene 7  
Innowacja pedagogiczna może być traktowana jako projekt, ale o znacznie szerszym wpływie. Jest to proces systemowy, który zmienia sposób działania szkoły lub procesu dydaktycznego.

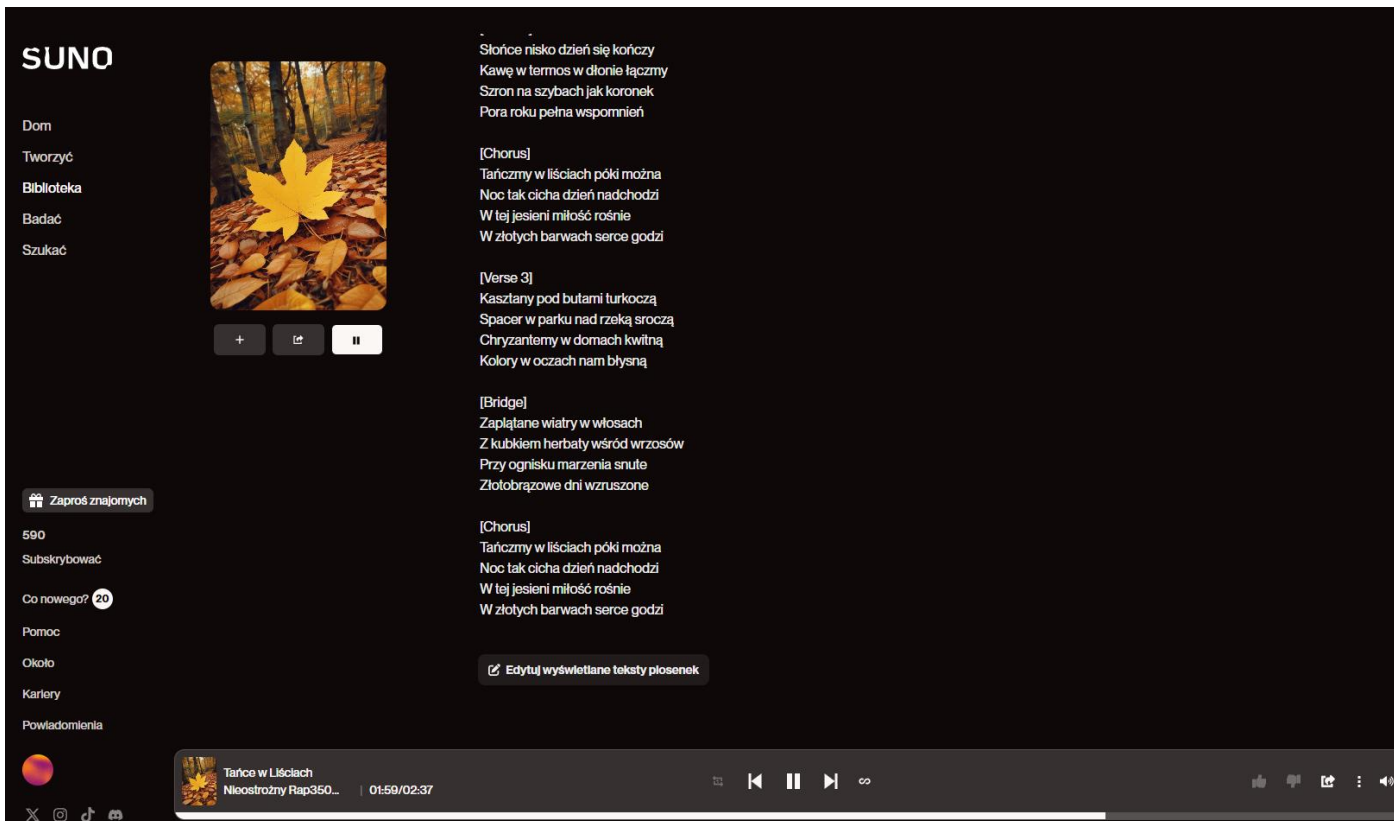
Scene 8  
Podsumowując, innowacje pedagogiczne i projekty edukacyjne są kluczowe dla nowoczesnej edukacji. Dziękujemy za uwagę i zachęcamy do wdrażania innowacji w swoich szkołach.

**Synthesia AI** - generowanie filmu na podstawie tekstu w kilka minut.

<https://www.synthesia.io/>

# Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



**SUNO**

Dom  
Tworzyć  
Biblioteka  
Badać  
Szukać

Zaprosz znajomych

590  
Subskrybować

Co nowego? 20  
Pomoc  
Okolo  
Kariera  
Powiadomienia

Słońce nisko dzień się kończy  
Kawę w termos w dłonie łączmy  
Szron na szybach jak koronek  
Pora roku pełna wspomnień

[Chorus]  
Tańczmy w liściach póki można  
Noc tak cicha dzień nadchodzi  
W tej jesieni miłość rośnie  
W złotych barwach serce godzi

[Verse 3]  
Kaszlany pod bułami turkoczą  
Spacer w parku nad rzeką sroczą  
Chryzantemy w domach kwitną  
Kolory w oczach nam błysną

[Bridge]  
Zaplątane wiatry w włosach  
Z kubkiem herbaty wśród wrzósów  
Przy ognisku marzenia snute  
Złotobrązowe dni wzruszone

[Chorus]  
Tańczmy w liściach póki można  
Noc tak cicha dzień nadchodzi  
W tej jesieni miłość rośnie  
W złotych barwach serce godzi

[Edytuj wyświetlane teksty piosenek](#)

Tańce w Liściach  
Nieostrożny Rap350... 01:59/02:37

Aplikacja **Suno AI**,  
generowanie  
muzyki za pomocą  
zaledwie jednego  
kliknięcia.  
<https://suno.com/>

<https://suno.com/song/d8fc4452-ade1-4044-8239-011c8c7944ee>

<https://suno.com/song/f17c63f9-9b07-4d37-916c-cb14f852c272>

## Innowacja pedagogiczna z eTwinning

29 października 2024



# Q&A

**Zapraszam do kontaktu:**

**Maria Pirecka**

**[mariapirecka@gmail.com](mailto:mariapirecka@gmail.com)**