

Narzędzia wykorzystywane podczas konferencji:

- Program do tworzenia awatarów [VOKI.COM](https://voki.com).
- Dżin, który myśli w naszych myślach <https://pl.akinator.com/>.
- Platforma internetowa pozwalająca nauczycielom na tworzenie interaktywnych zadań i ćwiczeń edukacyjnych na podstawie gotowych szablonów, takich jak quizy, koła fortuny czy gry skojarzeń <https://wordwall.net/>.
- Program do zamiany zdjęcia na kolorowaną <https://kolorki.net/przerob-na-kolorowanke>.
- Program do tworzenia obrazków w rozszerzonej rzeczywistości <https://quivervision.com/>.
- Aplikacja do sprawdzania znajomości omawianego materiału <https://www.mentimeter.com/>.
- Platforma edukacyjna dla uczniów szkół podstawowych, która zamienia naukę w wciągającą grę dzięki wyzwaniom i nagrodom.
<https://www.eduelo.pl/logowanie/?backURL=%2Fpanel%2F>
- Program do tworzenia muzyki w oparciu o sztuczną inteligencję
https://suno.com/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=22807934846&wpsrc=Google%20AdWords&wpcid=22807934846&wpsnetn=x&gad_source=1&gad_campaignid=22807936550&gbraid=0AAAAA9pWpdvF13yz8SMzs-j3xPWqNXyOA&gclid=CjwKCAjwk7DFBhBAEiwAeYbJsd2QHCiZuksoE1LacCe09iM3A6_H2CCUXegORJLU_8S-o4UpsMbSEhoCKDwQAvD_BwE.
- Program do tworzenia puzzli <https://www.jigsawplanet.com/?lang=pl>.
- Zestaw narzędzi do pracy z uczniem <https://classroomscreen.com/>.
- Platforma edukacyjna służąca do tworzenia gier <https://www.baamboozle.com/>.
- Platforma do nauki logicznego myślenia w wersji angielskiej
<https://www.teachyourmonster.org/account/play>.

Zastosowanie TIK w udzielaniu pomocy psychologiczno-pedagogicznej

- **Tagul/Wordle/Word Art** aplikacje na urządzenia mobilne, służące do generowania chmur słów z tekstu.
- **Elf Yourself** to amerykańska interaktywna strona internetowa, na której odwiedzający przesyłają twarze swoich lub swoich znajomych i mają możliwość opublikowania utworzonego wideo na innych stronach lub zapisania go jako spersonalizowanego mini-filmu.
- **Animated Drawings** aplikacja, która zmienia zdjęcie wykonane przez dziecko na obraz z bazy. (<https://sketch.metademolab.com>)
- **PiZap** – prosty edytor zdjęć, dzięki któremu można dokonać podstawowej obróbki zdjęć i stworzyć kolaże. (<https://www.pizap.com>)

- **Cacoo** – atrakcyjne wizualnie narzędzie pozwalające na szybkie stworzenie map myśli, diagramów i makiet. Umożliwia współpracę kilku osób nad jednym dokumentem w trybie online. (<https://nulab.com/cacoo/>)
- **SuperKid!** najlepszy serwis edukacyjny dla dzieci w wieku 4-12 lat, w którym każdy znajdzie coś ze swojego przedmiotu. Posiada wiele bezpłatnych materiałów. Jednak by mieć całkowity dostęp trzeba wykupić abonament. (<https://www.superkid.pl>)
- **Zastosowanie TIK na lekcjach przedmiotów humanistycznych**
- **ChatterKid** narzędzie wspierające umiejętność formułowania wypowiedzi ustnych poprzez tworzenie tzw. gadających obrazków. Jest to prosta aplikacja polegająca na dodawaniu komentarza głosowego do dowolnej ilustracji.
- **Biblioteka Internetowa Wolne Lektury** zbiór legalnie dostępnych utworów i lektur szkolnych oraz innych dzieł literatury polskiej i światowej, które moż- na czytać online, pobierać na dysk komputera bądź ściągać w formie aplikacji mobilnej lub na audiobooka. (<https://wolnelektury.pl>)
- **StoryBird** – narzędzie daje możliwość tworzenia online własnych interaktywnych książeczek, z wykorzystaniem gotowych szablonów zamieszczonych na portalu. Dzieci mogą wymyślać opowieści, bajki, historie, dialogi, wzbogacając je ilustracjami z udostępnionej bazy. (<https://storybird.com/>)
- **Wirtualne wycieczki** – na zajęciach z języka polskiego, historii czy plastyki można korzystać z wirtualnych wycieczek po ciekawych miejscach, muzeach i wystawach.
- Wirtualna wycieczka do Muzeum Powstania Warszawskiego 31 www.1944.pl/o_muzeum/wirtualne_muzeum
- Muzeum Narodowe w Warszawie <http://muzeumnarodowe.wkraj.pl>
- Zamek Królewski w Warszawie <http://zamekkrolewski.wkraj.pl>, <http://zamekkrolewski.wkraj.pl/#/23703/0>
- Muzeum Narodowe w Krakowie www.imnk.pl
- Muzeum Żup Krakowskich w Wieliczce <http://muzeum.wieliczka.pl>
- **LearningApps** – platforma wykorzystywana na lekcjach przedmiotów ścisłych, z której z powodzeniem można też korzystać podczas lekcji języka polskiego. (<https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>)
- **Edpuzzle** najważniejszą zaletą jest to, że umożliwiają uczniom samodzielną pracę na bazie wybranego i przygotowanego przez nas filmu. Każdy pracuje w swoim tempie, może wielokrotnie odsłuchać dany fragment i upewnić się, co zostało w nim powiedziane. W ten sposób ćwiczy koncentrację. Po udzieleniu odpowiedzi uczeń może od razu otrzymać informację zwrotną dotyczącą pytania, na które właśnie odpowiedział.
- <https://toytheater.com/animation-station> - propozycja narzędzi umożliwiających realizowanie twórczych zadań graficznych

- **Story Jumper** aplikacja rozbudza pasję do pisania u dzieci dzięki temu kreatorowi bajek online. Oprócz opowiadania swoich historii, dzieci mogą puścić wodze fantazji, projektując swoje postacie – wybrać kolory, wyrażenia i ubrania. Mogą również dodawać swoje głosy do swoich książek i tworzyć książki wideo. Mogą nie tylko tworzyć online książkę dla dzieci, ale mogą również zostać autorami publikacji. StoryJumper ma książki od członków z całego świata, dzięki czemu dzieci mogą zarówno czytać, jak i tworzyć.
(<https://www.storyjumper.com/>)
- **Bookemon** to wyjątkowa witryna internetowa do tworzenia bajek online. Oferuje bezpłatne szablony i grafikę oraz obsługuje MS Word, PPT i PDF. Istnieje również narzędzie do opowiadania historii, któremu rodziny i szkoły ufają, aby stworzyć książkę dla dzieci online.
(<https://www.bookemon.com/>)

Zastosowanie TIK na lekcjach przedmiotów ścisłych

- **Kahoot** – umożliwia nauczycielowi przygotowanie quizów dla uczniów.
(<https://kahoot.com>)
- **Plicker**- umożliwia nauczycielowi przygotowanie quizów dla uczniów z tym, że uczniowie nie muszą posiadać żadnych nośników multimedialnych, tylko wystarczy jeden telefon lub tablet który posiada nauczyciel (<https://get.plickers.com/>)
- **Mentimeter**- jest to narzędzie, które oferuje kilka rodzajów prezentacji pozwalających na szybkie badanie opinii (np. uczniów, uczestników spotkania, szkolenia itp.) . Zaletą tego narzędzia jest, że nie wiemy kto udzielił odpowiedzi, ale wiemy ile osób ją udzieliło.(<https://www.mentimeter.com>)
- **Quizizz** jest platformą internetową dającą możliwość tworzenia własnych quizów oraz korzystania z już istniejących(<https://quizizz.com/?lng=pl>)
- **NightSky** aplikacja do oglądania mapy nieba- planet, gwiazd gwiazdozbiorów itp. Wystarczy ściągnąć ją na telefon ze sklepu Play lub AppStore
- **Whee Decide** jest to narzędzie do tworzenia pytań z kołem fortuny
(<https://wheeldecide.com>)
- **Corinth 3D** największa biblioteka modeli 3d do nauki. Jest to aplikacja płatna.
- https://www.corinth3d.com/pl/aplikacja-corinth?gad_source=1&gclid=CjwKCAiA6KWvBhAREiwAFPZM7pUEZJdzXQSJjU24KH8N2F0tAQGHaNzk-E9cE_1RPHdHsUBCxrjyRBoCuvsQAvD_BwE

Programu przeznaczone dla dzieci ze spektrum autyzmu

- **Przyjazne aplikacje** jest nie tylko opracowanie szeregu gier edukacyjnych dla dzieci, ale utworzenie adaptowalnego i spójnego środowiska nauczania elektronicznego, w którym zainteresowanie dzieci z autyzmem nowymi technologiami zostanie wykorzystane do poprawy skuteczności edukacji.

- **mTalent to płatny zestaw ćwiczeń, który zawiera atrakcyjne aktywność dla dziecka** interaktywne ćwiczenia, wzbogacone o plansze wizualne. Materiały dostosowane są do wszystkich dzieci o różnym poziomie funkcjonowania poznawczego.
<https://www.mtalent.pl/>
- **LetMeTalk** to darmowa aplikacja komunikacyjna typu AAC Służy osobom, które mają trudności z mową lub nie mogą mówić wcale — np. z powodu autyzmu, zespołu Downa, afazji, porażenia mózgowego lub innych. Baza obrazków wykorzystana w aplikacji LetMeTalk zawiera ponad 9,000 łatwych do zrozumienia obrazów. Dodatkowo można dodać własne obrazki z telefonu lub tabletu, bądź też dodać zdjęcia wykonane za pomocą wbudowanego aparatu
<https://apps.apple.com/us/app/letmetalk/id919990138>
- **Quiver** - aplikacja sprawia, że nauka staje się przyjemnością, łącząc fizyczne kolory z fajną technologią rozszerzonej rzeczywistości, aby stworzyć wciągające, edukacyjne i magiczne doświadczenie. aplikacja stworzona do
<https://quivervision.com/>