

Nie tylko podręcznik

Nauczanie informatyki w szkołach bardzo często wybiega poza podręcznik, który wybiera nauczyciel. Rozwój aplikacji w obszarze pracy on-line w ostatnich latach jest znaczny i pojawiają się coraz większe wybory narzędzi do pracy chmurowej.

Na stronie Sekcji Informatyki Szkolnej można znaleźć polecane konkursy i olimpiady informatyczne oraz bieżące wydarzenia w postaci ciekawych konferencji, webinarów czy innych szkoleń. Zachęcamy do **zасubskrybowania kalendarza SIS!** Poniżej przedstawiamy pierwszy spis platform, narzędzi on-line gdzie można znaleźć wiele zasobów, ćwiczeń i zadań z wielu działów, a także pracować w społeczności wymieniającej się materiałami i pomysłami.

■ exeBOOK

To zbiór ćwiczeń przygotowany przez PTI, zebrany w 10 działach. Część dotycząca aplikacji biurowych zawiera ćwiczenia zarówno w MS Office, jak i Libre Office. Po zarejestrowaniu nauczyciel z panelu administracyjnego może dać uczniom kody dostępowe, odsłaniać zadania wg potrzeb, wykorzystać testy przykładowe do egzaminów ECDL jako kroki milowe w podsumowaniu materiału. Jest też wgląd do postępów ucznia i wyników procentowych z zadań. Dostęp do materiałów jest bezpłatny.

www.exebook.pl

■ Zintegrowana Platforma Edukacyjna

Strona z e-podręcznikami i zasobami do nauki wielu przedmiotów, między innymi informatyki. Zadania i ćwiczenia obejmują symulacje oraz ciekawe przykładowe scenariusze lekcji i zadania. Platforma prowadzona z inicjatywy Ministerstwa Edukacji przez Ośrodek Rozwoju Edukacji. Po zalogowaniu można przygotować i udostępnić materiały uczniom, grupom i klasom.

www.zpe.gov.pl

■ Khan Academy

Serwis z materiałami do wielu przedmiotów, w tym do kilku zagadnień dotyczących informatyki. Można utworzyć klasy (w połączeniu z classroom), zadawać zadania, monitorować postępy uczniów i indywidualizować pracę z nimi.

Dla uczniów do każdego działu dostępne są samouczki i wskazówki, a po wykonaniu zadań uzyskuje się odznaki.

Akademia Khana jest organizacją non profit. Polską wersją zajmuje się profesor Lech Mankiewicz.

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

■ Code.org

Platforma do nauki kodowania z wieloma kursami na różnych poziomach. Można zakładać klasy, przydzielać uczniom odpowiednie materiały i monitorować postępy. Jedną z inicjatyw Code.Org jest Godziny Kodowania w Tygodniu Edukacji Informatycznej. W Polsce tłumaczeniem i koordynowaniem tej inicjatywy zajmuje się profesor Maciej M. Sysło.

Code.org

■ Scratch

Platforma do nauki programowania, skupia ogromną społeczność dzielącą się pomysłami na zadania. Można wzorować się na wykonanych pracach, powielać i modyfikować. Nauczyciel może tworzyć studia z pracami uczniów. Scratch jest zaprojektowany, opracowany i moderowany przez **Fundację Scratcha**, organizację non-profit. **Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog** zostało przyjęte do elitarnego grona **Scratch Education Collaborative**. Mnóstwo pomysłów do pracy w programie Scratch opracowanych zostało przez **Mistrzów Kodowania**.

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

■ Genialne Lekcje

Kolekcja materiałów edukacyjnych do wykorzystania na lekcjach wielu przedmiotów. Ciekawe zadania, a nawet całe lekcje wykonane w aplikacji Genially. Wszystkie zasoby umieszczone w przedmiotowych kategoriach tematycznych – opracowane przez nauczycieli, nadzorowane przez opiekunów poszczególnych działów – są moderowane i weryfikowane merytorycznie. Niniejsza kolekcja to inicjatywa grup **Genially** – oficjalna, polska grupa oraz **Wakelet Polska**. Pomysłodawczynią i koordynatorką projektu Genialne Lekcje jest **Agnieszka Halicka**.

Zapraszamy do kolekcji Informatyka.

 Beata Chodacka