

Zintegrowana Platforma Edukacyjna w połączeniu z Canvą dla nauczyciela i ucznia

HANNA BASAJ • IZABELA RUDNICKA • MARTA WNUKOWICZ

Nauczyciele konsultanci

Ośrodek Edukacji Informatycznej

i Zastosowań Komputerów w Warszawie

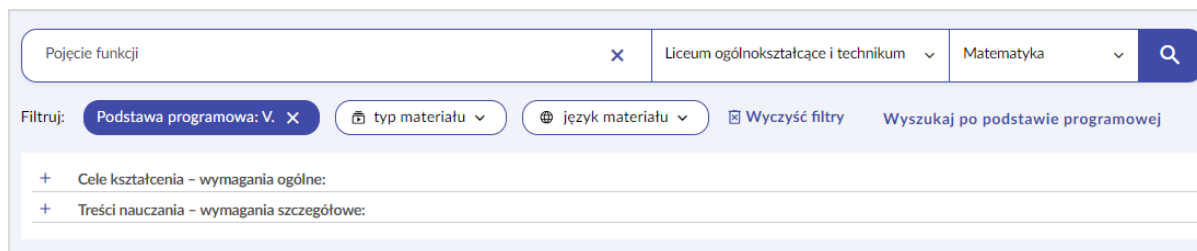
Platforma ZPE¹ Ministerstwa Edukacji Narodowej to bezpłatne, dostępne dla wszystkich nauczycieli i uczniów narzędzie wspomagające naukę. Zawiera materiały edukacyjne do każdego przedmiotu na każdym poziomie nauczania i ciągle jest uzupełniana nowymi. Można z nich korzystać bez rejestracji, ale w tym trybie pracy użytkownik nie wykorzysta wielu funkcjonalności dostępnych po zalogowaniu. Nie wszyscy nauczyciele wiedzą, że mają już automatycznie założone konta na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej na podstawie danych przekazywanych do Systemu Informacji Oświatowej (SIO) przez dyrektorów szkół. Co więcej – takie konta są założone również dla wszystkich uczniów. Nauczyciel, który chce otrzymać dane do logowania (login i hasło), powinien zwrócić się do dyrektora swojej szkoły. Uczeń otrzymuje dane do swojego konta od wychowawcy klasy lub dyrektora szkoły. Na koncie nauczyciela, założonym na podstawie danych z SIO, widoczne są wszystkie klasy wraz z kontami uczniów ze szkół, w których pracuje.

Konto na ZPE można również założyć samodzielnie, ale w tym przypadku nauczyciel nie widzi klas, w których uczy. Może założyć własne grupy na swoim koncie i zaprosić do nich wybrane osoby.

JAKIE MATERIAŁY MOŻNA ZNALEŹĆ NA ZPE?

W celu znalezienia materiałów edukacyjnych w menu głównym trzeba wybrać katalog **Kształcenie ogólne**, następnie wskazać określony poziom edukacyjny i przedmiot, w polu **Wpisz, czego szukasz** należy wpisać temat, którego dotyczą poszukiwane materiały.

Do materiałów są dołączone ćwiczenia z możliwością sprawdzenia poprawności odpowiedzi. Wybrany materiał nauczyciel może udostępnić uczniom bez modyfikacji lub wcześniej dostosować go w **Kreatorze** platformy, w którym są zapisywane wszystkie prace nauczyciela.



Ilustracja 1. Sposób wyszukiwania materiałów edukacyjnych dla uczniów na określony temat i dopasowanych do poziomu nauczania


¹ <https://zpe.gov.pl>

ZINTEGROWANA PLATFORMA EDUKACYJNA W POŁĄCZENIU Z CANVĄ DLA NAUCZYCIELA I UCZNIA


W menu **Warto zobaczyć** znajdują się między innymi ciekawe materiały dotyczące sztucznej inteligencji, Minecraft Education czy projektu Cyberlekcje 3.0.

Warto zobaczyć


Inspirujące materiały edukacyjne dla nauczycieli, uczniów i rodziców




Powstanie styczniowe. Wydanie specjalne kwartalnika „Polska Zbrojna. Historia”
Kompilacja przydatnej wiedzy w pięknej oprawie graficznej




Przesłanie dla pokoleń – przeczytaj, posłuchaj, pamiętaj
Materiały edukacyjne na temat Armii Krajowej i przesłanie jej żołnierzy




Podręczniki dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi
Udostępniamy adaptacje materiałów dydaktycznych dla nauczycieli osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi



Nowy poradnik dla nauczycieli: Do czego AI nie służy
Przedstawiamy kolejny przewodnik dla nauczycieli polskich szkół, przygotowany przez Ministerstwo Edukacji i Nauki



Rynek pracy dostępny dla wszystkich – zapisz się na szkolenie online
W ramach programu „Za życiem” prezentujemy nowatorskie szkolenie „Rynek pracy dostępny dla wszystkich”



Gra Instytutu Pamięci Narodowej „WARSAW RISING – MIASTO BOHATERÓW”
Edukacyjny projekt gamingowy wraz z 4 scenariuszami lekcji historii dla uczniów szkoły ponadpodstawowej

Ilustracja 2. Fragment menu **Warto zobaczyć**

Natomiast w menu **Materiały interaktywne** uzyskamy dostęp np. do wirtualnego mikroskopu, za pomocą którego można obserwować pantofelka, tkankę nabłonkową, korę mózgową i mózdzek, poznać budowę anatomiczną liści. W wirtualnym laboratorium uczniowie mogą przeprowadzać doświadczenia z chemii analitycznej oraz identyfikować związki organiczne. Przygotowano dla nich także wirtualne wycieczki, np. do: Jaskini Niedźwiedziej, kopalni soli w Wieliczce, Sejmu Rzeczypospolitej, Muzeum Budownictwa Ludowego w Sanoku, Jaskini Raj.

Materiały interaktywne

Innowacyjne materiały edukacyjne, które umożliwiają aktywne zdobywanie wiedzy



Wirtualny mikroskop. Pantofelek
Obserwacja mikroskopowa pantofelka



Wirtualne laboratorium. Chemia analityczna
Reakcje charakterystyczne wybranych anionów

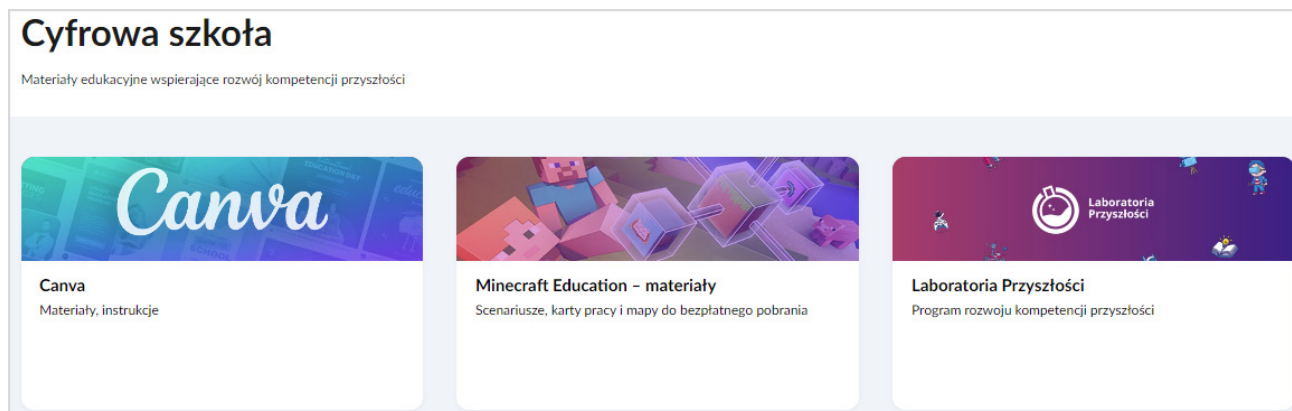


Wirtualny mikroskop. Tkanka nabłonkowa
Obserwacja mikroskopowa tkanki nabłonkowej

Ilustracja 3. Fragment menu **Materiały interaktywne**

HANNA BASAJ IZABELA RUDNICKA MARTA WNUKOWICZ

Menu **Cyfrowa szkoła** zawiera ciekawe materiały i instrukcje dotyczące Canvy, gier w edukacji, chata GPT i jego wpływu na edukację, a także scenariusze lekcji z wykorzystaniem sprzętów zakupionych przez szkoły w projekcie Laboratoria Przyszłości. Materiały dotyczące sztucznej inteligencji mogą również zainteresować rodziców uczniów, ponieważ wpływ AI na życie codzienne oraz edukację dzieci i młodzieży wzbudza ogromne zainteresowanie, zwłaszcza odpowiedź na pytanie, jak używać mądrze sztucznej inteligencji i jakie zagrożenia może ona powodować.



Ilustracja 4. Fragment zawartości menu **Cyfrowa szkoła**

TWORZENIE WŁASNYCH MATERIAŁÓW

W kreatorze ZPE nauczyciele mogą przygotowywać własne materiały edukacyjne z pomocą wbudowanych narzędzi do tworzenia testów oraz interaktywnych ćwiczeń, polegających między innymi na porządkowaniu elementów, przydzielaniu elementów do odpowiedniej grupy, łączeniu ich w pary, uzupełnianiu tekstów. Nauczyciel ma dostęp do narzędzia generującego kartkówki po podaniu liczby pytań oraz tematu. Zawartość kartkówki to zadania umieszczone w materiałach ZPE.

Uczniowie, logując się na swoich kontach w ZPE, mają dostęp do materiałów i zadań udostępnionych przez nauczyciela. Wyniki ich pracy są zapisywane na platformie i widoczne dla nauczyciela. W celu samodzielnego przećwiczenia materiału zrealizowanego w klasie uczniowie mogą również korzystać z materiałów znalezionych na platformie.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna jest ciągle aktualizowana i uzupełniana o nową ciekawą zawartość, potrzebny jest tylko dostęp do internetu oraz komputer lub urządzenie mobilne.

W wyniku współpracy MEN i Microsoft nauczyciele i uczniowie szkół podstawowych od klasy IV oraz szkół ponadpodstawowych mieli za pośrednictwem ZPE bezpłatny dostęp do gry Minecraft Education do 6 maja 2024 roku. Bezpłatnego dostępu do gry już nie ma, ale cały czas można korzystać ze scenariuszy lekcji i kart pracy dla uczniów klas V szkoły podstawowej.

W maju 2024 roku MEN nawiązał partnerstwo z Canvą – platformą do projektowania graficznego, której funkcjonalności warto wykorzystać w edukacji. Nauczyciele i uczniowie od klasy IV szkoły podstawowej mogą bezpłatnie korzystać z pełnej wersji Canva dla Edukacji za pośrednictwem swojego loginu w ZPE, gdyż obie platformy są zsynchronizowane. Dostęp ten jest przewidziany do 31 grudnia 2026 roku. **Canva dla Edukacji** jest zintegrowana między innymi z Moodle, Google Classroom i Microsoft Teams. Na ZPE przygotowano materiały i instrukcje dotyczące Canvy oraz możliwości zalogowania się do niej za pośrednictwem ZPE².

² <https://tiny.pl/dcl83>

ZINTEGROWANA PLATFORMA EDUKACYJNA W POŁĄCZENIU Z CANVĄ DLA NAUCZYCIELA I UCZNIĄ

DLACZEGO WARTO KORZYSTAĆ Z CANVY?

Canva oferuje przyjazny dla użytkownika interfejs i szeroką gamę narzędzi do projektowania, dzięki czemu nauczyciele mogą ulepszać wcześniej przygotowane materiały edukacyjne, tworzyć własne oraz zachęcać uczniów do realizacji kreatywnych projektów.

Sposób wykorzystania możliwości Canvy zależy od tego, co nauczyciel chce przygotować, dla kogo to ma być przeznaczone, w jaki sposób chce wykorzystać przygotowany materiał.

Canva jako narzędzie do komunikacji wizualnej udostępnia użytkownikom bardzo dużą bazę wysokiej jakości grafik i multimediów, dzięki czemu mogą przekazać odbiorcom informacje w sposób

przystępny, przyciągający uwagę i umożliwiający szybkie ich zapamiętanie.

Bogate możliwości edytorów różnych typów obiektów oferowanych przez Canvę umożliwiają rozwój kreatywności autorów projektów. Szablony są dostosowane do wymagań poszczególnych form przekazu treści, ułatwiają profesjonalne przygotowanie konkretnych materiałów edukacyjnych i ich zapis w różnych formatach, np. krótkich form filmowych czy prezentacji.

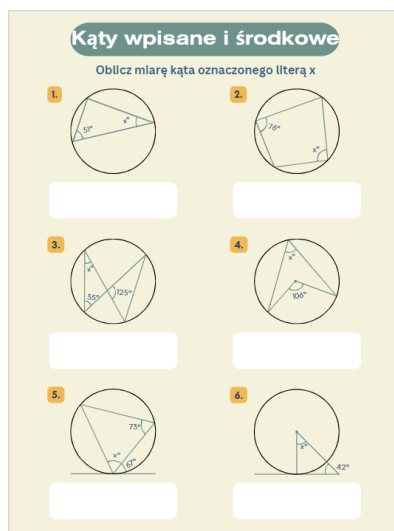
Canva jest bardzo dobrym narzędziem dla nauczycieli, którzy mogą w niej projektować materiały edukacyjne dostosowane do potrzeb uczniów i ich stylu uczenia się. Platforma oferuje szeroki wybór gotowych szablonów materiałów edukacyjnych, które można modyfikować, przeznaczonych do różnych przedmiotów.



Ilustracja 5. Przykłady szablonów infografik edukacyjnych

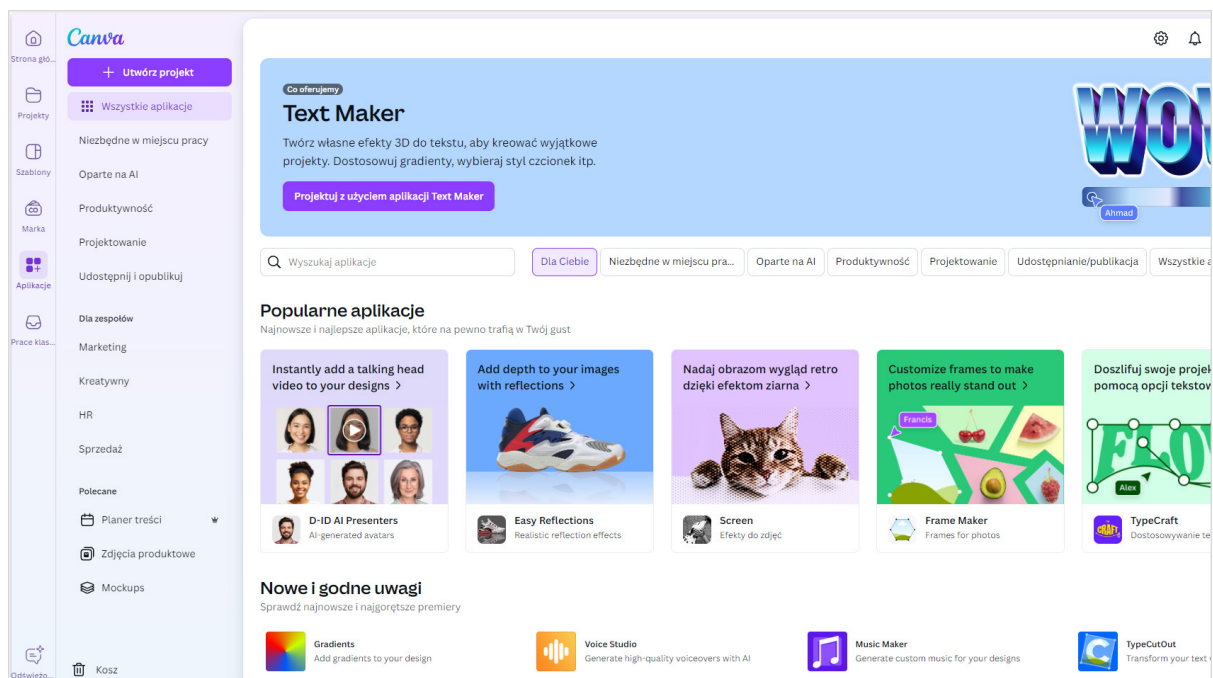
HANNA BASAJ
IZABELA RUDNICKA
MARTA WNUKOWICZ

Ilustracja 6. Widok fragmentu szablonu lekcji geografii



Ilustracja 7. Przykład karty pracy zmodyfikowanej na podstawie szablonu dostępnego w bibliotece Canvy

Użytkownik Canvy ma dostęp do wielu popularnych aplikacji (również opartych na sztucznej inteligencji), które może dodać do swojego konta³. Nie sposób wymienić wszystkie. Często wykorzystywane są aplikacje umożliwiające dodawanie do tekstów ciekawych efektów, np. **Type Extrude** do dodawania efektów 3D, **Font Frame** do wypełniania konturów tekstu obrazem, **Speed Painter** do przekształcania obrazów w animowane szkice. Projekty użytkownika Canvy mogą zawierać własne ścieżki dźwiękowe przygotowane za pomocą **AI Music**, grafikę rysunkową stworzoną przez aplikację **ColoringBook** na podstawie wpisanego tekstu czy samodzielnie wykonane zdjęcia zamienione w bloki za pomocą **VoxelArt**.

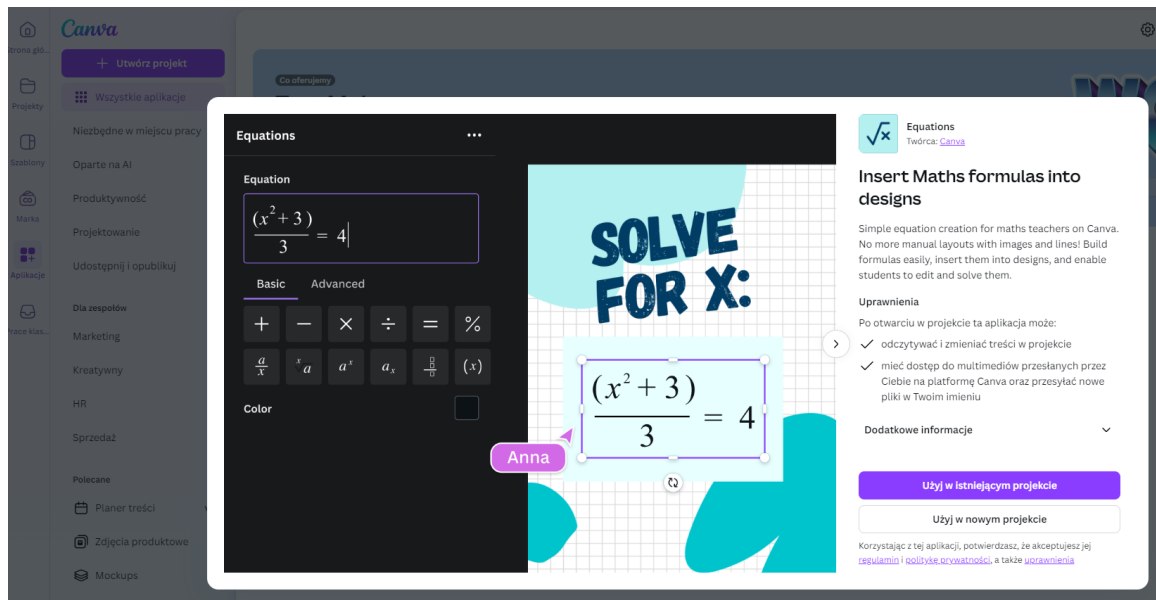


Ilustracja 8. Widok miejsca, w którym wyszukujemy aplikacje

³ Często są to aplikacje udostępniające podstawowe funkcjonalności w ramach planu darmowego.

ZINTEGROWANA PLATFORMA EDUKACYJNA W POŁĄCZENIU Z CANVA DLA NAUCZYCIELA I UCZNIĄ

Nauczyciele matematyki mają do dyspozycji m.in. aplikację Equations, umożliwiającą tworzenie tekstów matematycznych.



Ilustracja 9. Wczytywanie wybranej aplikacji, dodawanie jej do konta użytkownika Canvy

Wielu użytkowników woli tworzyć materiały edukacyjne od podstaw, bez korzystania z szablonu, używając narzędzi Canvy i korzystając z możliwości wstawiania pól tekstowych, grafik, ustawiania animacji obiektów i funkcjonalności aplikacji. Wszystkie tworzone projekty są automatycznie zapisywane na koncie użytkownika. Można je edytować, kopiować, a także udostępniać innym. Materiały dla uczniów przygotowane w Canvie można wydrukować, udostępnić online oraz przekształcić w interaktywne karty pracy np. w narzędziu **Liveworksheets**, w którym należy założyć oddzielne bezpłatne konto, ponieważ nie jest zsynchronizowane z Canvą.

W wersji Canva dla Edukacji nauczyciel może zakładać klasy i w folderach klas udostępniać uczniom materiały i zadania do wykonania.

Uczniowie posiadający konta w Canvie mogą tworzyć własne projekty lub współpracować ze sobą podczas realizacji projektu. Mogą wykorzystać swoją kreatywność do tworzenia na przykład projektów prezentujących wyniki badań za pomocą wykresów, różnego rodzaju infografik, plakatów na wydarzenia szkolne, cyfrowych opowieści, komiksów, plansz do gier, filmów edukacyjnych, nagrań dźwiękowych,

stron WWW, a także zwizualizować zebrane dane za pomocą kreatorów wykresów.

Opiekun projektu ma możliwość udostępnienia go wybranym osobom, klasom lub szkołom. Nauczyciele mający dostęp do Google Classroom mogą udostępniać projekty w obrębie założonych klas. Można uczniom zadawać zadania do wykonania i określić w Canvie, gdzie powinni przestać rozwiązywać: do klasy w Canvie, Google Classroom, Microsoft Teams.

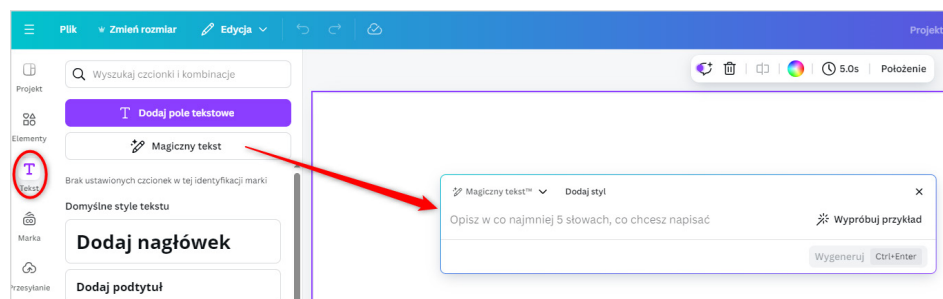
Tworzenie stron internetowych w Canvie jest bardzo ciekawą propozycją, którą można wykorzystać do przygotowania strony WWW szkoły, klasy, nauczyciela, grupy o konkretnych zainteresowaniach czy pasjach.

Dostępne szablony pozwalają na szybkie tworzenie prostych jednostronicowych stron bez potrzeby stosowania zaawansowanych narzędzi. Przygotowane strony są dostosowane do oglądania na komputerach oraz urządzeniach mobilnych. Szkoła otrzymuje jedną darmową domenę. Strony przygotowane na kontach Canvy są publikowane na jej serwerze.

HANNA BASAJ
IZABELA RUDNICKA
MARTA WNUKOWICZ

Ilustracja 10. Przykład szablonu do przygotowania jednostronicowej strony WWW

Ciekawą funkcjonalnością Canvy dla Edukacji jest możliwość skorzystania z wbudowanej sztucznej inteligencji. Oferuje ona generowanie grafiki, opowiadań na podstawie wpisanego polecenia (promptu) – jest określona maksymalna liczba utworzonych w ten sposób obiektów, odnawialna co miesiąc.



Ilustracja 11. Generowanie np. fragmentu opowiadania przy wykorzystaniu sztucznej inteligencji

PROPOZYCJE OŚRODKA EDUKACJI INFORMATYCZNEJ I ZASTOSOWAŃ KOMPUTERÓW W WARSZAWIE DLA NAUCZYCIELI

Oferta Canvy i możliwości jej edukacyjnego wykorzystania są ogromne, dlatego w Ośrodku zostało przygotowanych wiele szkoleń dotyczących wykorzystania ZPE i Canvy w pracy z uczniami. Zapraszamy na szkolenia online, które przybliżą sposoby pracy na tych platformach i możliwości ich zastosowania⁴:

- ZPE – platforma dla ucznia i nauczyciela
- Canva – wprowadzenie

⁴ Platforma Obsługi Szkoleń, na której można zapisać się na wybrane szkolenia: <https://pos.oeiizk.waw.pl>

- Interaktywne karty pracy dla małego ucznia
- Matematyczne aktywności w Canvie i Liveworksheets
- Canva – Reelsy edukacyjne
- Canva – film edukacyjny z elementami AI
- Canva – grafiki z zastosowaniem AI
- Canva – od komiksu do scenorysu
- Canva – projekty do druku
- Canva – tworzenie strony internetowej.

Do każdego szkolenia przygotowane są materiały dostępne na platformie szkoleniowej Ośrodka oraz webinarium, na którym uczestnik ma bezpośredni kontakt z prowadzącymi szkolenie, może zadawać pytania i dzielić się swoimi spostrzeżeniami dotyczącymi zagadnień realizowanych podczas szkolenia. ●