

Terminarz warsztatów:

1. Programy porządkujące zasoby (Padlet, Pinterest) 22 listopada 2018
2. Tworzenie quizów, gier i zadań (LearningApps, Jigsawplanet) 13 grudnia 2018
3. Elektroniczne książeczki (Story Jumper) 10 stycznia 2019
4. Programy do tworzenia grafik (Canva) 21 luty 2019
5. Narzędzia obraz i dźwięk (Voki, Animoto) 14 marzec 2019
6. Quiz interaktywny (Kahoot, Quizziz) 11 kwietnia 2019
7. Tworzenie napisów na zdjęciach, komiksów (ToonDoo, ToonyTool) 9 maja 2019
8. Chmury wyrazów (Tagxedo, ABCya, Festisite, Wordle) 6 czerwca 2019