

INTERAKTYWNE LEKCJE - NARZĘDZIA DLA NAUCZYCIELA

Plan szkolenia

Interaktywne lekcje - narzędzia dla nauczyciela

Dynamiczny rozwój cywilizacyjny przekłada się na wszystkie dziedziny życia, a szczególne piętno odbija na rozwoju edukacji. Do wyzwań stawianych przed współczesną edukacją należą przygotowanie uczniów do odnalezienia się i funkcjonowania w cyfrowym świecie, a także tworzenie atrakcyjnych, inspirujących lekcji z wykorzystaniem nowych technologii. Zarówno rozwój technologiczny, jak i powstawanie różnego rodzaju cyfrowych narzędzi motywuje nauczycieli do uatrakcyjniania, a przede wszystkim podnoszenia efektywności procesu kształcenia. Mnogość dostępnych rozwiązań stanowi niezmierzone spektrum możliwości, ale jednocześnie implikuje konieczność odnalezienia i doboru stosownych narzędzi. Generuje to szereg wyzwań dla nauczycieli, które nie ograniczają się wyłącznie do obsługi nowych technologii, ale opierają się przede wszystkim na świadomym i celowym ich wykorzystaniu, z uwzględnieniem roli tychże narzędzi w procesie dydaktycznym, dostosowanych do poziomu zaawansowania grupy docelowej. Istota potrzeby zmian tradycyjnych lekcji leży w dostępie wiedzy, osiągalnej dla uczniów dzięki urządzeniom mobilnym podłączonym do sieci. Zatem rozwój edukacji zmierza w kierunku rozbudowania prowadzonych lekcji o cyfrowe narzędzia, dzięki którym wzrasta poziom atrakcyjności zajęć, co przekłada się na zainteresowanie grupy daną tematyką, a tym samym wzrost efektywności procesu kształcenia.

PYTANIA, KTÓRE DOCZEKAJĄ SIĘ ODPOWIEDZI

?

- jakie narzędzia edukacyjne są dostępne w Internecie?
- jakie są szanse i zagrożenia płynące z wykorzystania cyfrowych narzędzi edukacyjnych na zajęciach?
- jak tworzyć zasoby za pomocą zaprezentowanych narzędzi cyfrowych?
- jakie są ograniczenia pracy związane z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych?

KOMU W SZCZEGÓLNOŚCI DEDYKUJEMY SZKOLENIE?

- edukatorom,
- trenerom kompetencji cyfrowych,
- nauczycielom na wszystkich szczeblach systemu edukacji,
- osobom pracującym z młodzieżą,
- wszystkim zainteresowanym poszerzeniem kompetencji cyfrowych.

CELE SZKOLENIA

!

- zdobycie wiedzy na temat zastosowań poszczególnych platform i dostępnych w nich opcji,
- zdobycie wiedzy na temat ograniczeń, z jakimi mogą mierzyć się uczniowie podczas udziału w lekcjach z zastosowaniem internetowych narzędzi edukacyjnych,
 - umiejętność doboru odpowiednich narzędzi do swoich potrzeb związanych z przeprowadzeniem zajęć i poziomem zaawansowania grupy,
- umiejętność projektowania zadań dla uczniów z wykorzystaniem narzędzi edukacyjnych,
 - umiejętność udostępniania tworzonych projektów innym uczniom, nauczycielom lub rodzicom.

SPOSOBY REALIZACJI CELÓW

- samokształcenie platforma Moodle,
- materiały szkoleniowe (pdf),
- pytania kontrolne po każdym module,
- testy sprawdzające (online)

KORZYŚCI DLA UCZESTNIKÓW

\$

Wiedza

W1 - Zna narzędzia edukacyjne dostępne w Internecie.

W2 - Posiada wiedzę na temat zastosowań poszczególnych platform i dostępnych w nich opcji.

W3 - Zna ograniczenia pracy z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.

KORZYŚCI DLA UCZESTNIKÓW

\$

Umiejętności

U1 - Potrafi dobrać odpowiednie narzędzia do swoich potrzeb związanych z przeprowadzeniem zajęć i poziomu zaawansowania grupy

U2 - Umie tworzyć zasoby za pomocą zaprezentowanych narzędzi.

U3 - Potrafi udostępniać tworzone projekty innym uczniom, nauczycielom lub rodzicom.

U4 - Umie projektować zadania dla uczniów z wykorzystaniem narzędzi edukacyjnych.

KORZYŚCI DLA UCZESTNIKÓW

\$

Kompetencje społeczne

K1 - Rozumie znaczenie narzędzi edukacyjnych w tworzeniu interaktywnych lekcji.

K2 - Ma świadomość szans i zagrożeń płynących z wykorzystania cyfrowych narzędzi edukacyjnych na zajęciach.

K3 - Rozumie ograniczenia, z jakimi mogą mierzyć się uczniowie podczas udziału w lekcjach z zastosowaniem internetowych narzędzi edukacyjnych.

WYMAGANIA WSTĘPNE DLA UCZESTNIKÓW

Wiedza: Brak

Umiejętności: Ze względu na specyfikę organizacji zajęć, które przybierają formę e-learningu, wymagana jest podstawowa znajomość obsługi komputera i przeglądarek internetowych.

INWESTUJĄC W SZKOLENIE OTRZYMASZ

dostęp do platformy
szkoleniowej (indywidualne
konto),

imienny dyplom i zaświadczenie
o ukończeniu kursu,

możliwość zniżki na kolejne
szkolenia.

Szczegółowy plan szkolenia

Moduł 1 | Materiały edukacyjne

1. Tworzenie własnych materiałów edukacyjnych 1.1. Wady i zalety przygotowywania materiałów własnego autorstwa 1.2. Teachers Pay Teachers - platforma sprzedaży materiałów edukacyjnych 2. Komponowanie fiszek i kart obrazkowych 2.1. Quizlet 2.2. Memorizer 3. Projektowanie i wykonanie interaktywnych prezentacji na bazie narzędzia Sutori 4. Tworzenie filmów z elementami interaktywnymi za pomocą PlayPosit 5. Wykorzystanie portalu eKreda do tworzenia interaktywnych zasobów edukacyjnych

Moduł 2 | Platforma Genially

1. Zapoznanie z układem platformy Genially i dostępnymi szablonami 2. Tworzenie interaktywnych plansz z zadaniami 3. Szablony „Gamification” - nauka poprzez zabawę 4. Dodatkowe inspiracje

Moduł 3 | Quizy edukacyjne

1. Kahoot, Quizizz, Plickers - edukacja oparta na grze 2. Zbieranie informacji za pomocą Formularzy Google 3. Socrative, czyli rywalizacja w nowej odsłonie

Moduł 4 | Narzędzia Google

1. Dysk Google jako miejsce wymiany materiałów oraz kooperacji grupowej 2. Spotkania grupowe online - Google Meet rozszerzony o funkcjonalność Jamboard 3. Tworzenie wspólnej przestrzeni dla klasy- Google Classroom 4. Zasoby edukacyjne Google- Google Arts & Culture, Google Earth

Moduł 5 | Organizacja pracy

1. Tworzenie interaktywnych zasobów i kontrolowanie postępów- dzwonek.pl 2. Wirtualna klasa ClassDojo 3. Lista zadań w wersji online na Remember the milk

Moduł 6 | Tablice i mapy myśli

1. Tworzenie wirtualnych tablic tematycznych za pomocą Padlet 2. Tworzenie map myśli 2.1. WiseMapping 2.2. Canva

Czas trwania kursu: **30 godzin**.

Aby zakupić kurs zapraszamy na stronę www.crp.wroclaw.pl