

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 niezmiernie szerokie 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 poziomu 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 - Znajomość narzędzi edukacyjnych dostępnych w Internecie.

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

W3 - Znajomość ograniczeń pracy z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.

KORZYŚCI DLA UCZESTNIKÓW

\$

Umiejętności

U1 - Umiejętność doboru odpowiednich narzędzi do swoich potrzeb związanych z przeprowadzeniem zajęć i poziomu zaawansowania grupy

U2 - Umiejętność tworzenia zasobów za pomocą zaprezentowanych narzędzi.

U3 - Umiejętność udostępniania tworzonych projektów innym uczniom, nauczycielom lub rodzicom.

U4 - Umiejętność projektowania zadań dla uczniów z wykorzystaniem narzędzi edukacyjnych.

KORZYŚCI DLA UCZESTNIKÓW

\$

Kompetencje społeczne

K1 - Rozumienie znaczenia narzędzi edukacyjnych w tworzeniu interaktywnych lekcji.

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

K3 - Rozumienie ograniczeń, 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.

O AUTORZE

Kamila Chęcińska - instruktorka robotyki i programowania, trenerka kompetencji cyfrowych, edukatorka. Absolwentka Inżynierii Biomedycznej na Akademii Górniczo- Hutniczej w Krakowie. Obecnie realizuje doktorat na Akademii Górniczo- Hutniczej, oddając się swojej pasji, jaką jest inżynieria materiałowa. Projektuje i tworzy innowacyjne materiały do regeneracji tkanki kostnej z wykorzystaniem szałwii lekarskiej, we współpracy z interdyscyplinarnym zespołem materiałoznawców, inżynierów klinicznych, biologów. Mentorka projektu mentoringowego Women in Technology. Prowadzi regularne warsztaty z programowania w językach C++ oraz Python. Wiceprezeska Stowarzyszenia Edukacji Pozaformalnej Meritum realizującego projekty promujące edukację cyfrową dzieci, dorosłych i seniorów w kraju i za granicą, właścicielka firmy Szkolenia Interdyscyplinarne zajmującej się rozwojem kompetencji cyfrowych. Autorka licznych scenariuszy zajęć i współautorka poradników dla trenerów robotyki i programowania z wykorzystaniem zestawów Lego Mindstorms EV3.

Szczegółowy plan szkolenia

Moduł 1 | Nauczanie interaktywne

1. Interaktywność w edukacji
 - 1.1. Interaktywne nauczanie
2. Technologie interaktywne
 - 2.1. Rola technologii we wspieraniu interaktywnego nauczania
3. Nauczyciel w obliczu nauczania interaktywnego
 - 3.1. Nauczyciel a nowe technologie edukacyjne

Moduł 2 | Materiały edukacyjne

1. Znaczenie materiałów edukacyjnych w procesie nauczania
 - 1.1. Materiały edukacyjne własnego autorstwa – wady i zalety
 - 1.2. Teachers Pay Teachers – platforma sprzedaży materiałów edukacyjnych
2. Powtarzanie materiału. Komponowanie fiszek i kart obrazkowych
 - 2.1. Quizlet
 - 2.2. Memorizer
3. Prezentacje interaktywne
 - 3.1 Projektowanie i wykonanie interaktywnych prezentacji na bazie narzędzia Sutori
4. Filmy z elementami interaktywnymi
 - 4.1. Tworzenie filmów z elementami interaktywnymi za pomocą PlayPosit
 - 4.2. Tworzenie filmów z elementami interaktywnymi za pomocą EdPuzzle
5. Wykorzystanie portalu eKreda do tworzenia interaktywnych zasobów edukacyjnych

Moduł 3 | 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 4 | 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 5 | Narzędzia Google

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

Moduł 6 | Wsparcie w codziennej pracy nauczyciela

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

Moduł 7 | Tablice i mapy myśli

1. Burza mózgów
2. Tworzenie wirtualnych tablic tematycznych za pomocą Padlet

3. Tworzenie map myśli

3.1. WiseMapping

3.2. Canva

Czas trwania kursu: **30 godzin** (Podana liczba godzin to szacunkowy czas potrzebny na całościowe opanowanie materiału, udzielenie odpowiedzi na pomocnicze pytania kontrolne oraz bezbłędne rozwiązanie testów sprawdzających).

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