

„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Materiał jest rozpowszechniany na zasadach wolnej licencji Creative Commons –

Użycie niekomercyjne 3.0 Polska (CC-BY-NC)

Treść licencji dostępna jest na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl>

Materiały szkoleniowe

dla uczestników szkolenia w ramach projektu „Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” w zakresie wspomagania szkół w rozwoju kompetencji informatycznych – I etap edukacyjny

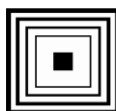
OBEJMUJĄCE 70-GODZIN SZKOLENIA STACJONARNEGO ORAZ
20-GODZIN SZKOLENIA E-LEARNINGOWEGO

Autor: Lidia Aparta

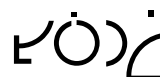
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

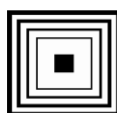
Spis treści

Informacje o projekcie	7
Cel ogólny	8
Cele szczegółowe	8
Forma realizacji.....	9
Czas trwania zajęć.....	9
Liczebność grupy szkoleniowej.....	9
Kompetencja kluczowa i etap edukacyjny.....	9
Harmonogram zajęć.....	10
Opis kompetencji	11
Kompetencje informatyczne	15
Wiedza.....	15
Umiejętności.....	15
Postawy	16
Dzień I.....	17
Moduł I Wspomaganie pracy szkoły – wprowadzenie do szkolenia.....	17
I.1. Wprowadzenie – informacja o projekcie.....	17
I.2. Wzajemne poznanie i integracja uczestników	17
I.3. Założenia kompleksowego wspomagania szkół, etapy procesu, osoby zaangażowane na przykładzie zrealizowanych przedsięwzięć.....	18
Moduł II Rozwój kompetencji kluczowych w procesie edukacji.....	18
II.1. Kompetencje rozumiane jako wiedza, umiejętności i postawy. Znaczenie kompetencji kluczowych w funkcjonowaniu człowieka w wieku dorosłym.....	18
II.2. Kompetencje kluczowe w krajowych aktach prawnych	19
II.3. Rola różnych podmiotów mających wpływ na tworzenie optymalnych warunków osiągania kompetencji kluczowych uczniów	19
Moduł III Rozwój kompetencji informatycznych na I etapie edukacyjnym.....	20
III.1. Kompetencje informatyczne w zapisach podstawy programowej kształcenia ogólnego dla I etapu edukacyjnego	20

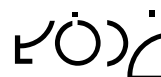
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



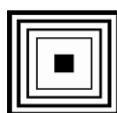
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

III.2. Profil kompetencyjny ucznia i nauczyciela jako kierunek rozwoju pracy szkoły w zakresie kształtowania kompetencji informatycznych	20
III.3. Wpływ kompetencji informatycznych na kształtowanie innych kompetencji kluczowych	21
Załączniki dotyczące pierwszego dnia szkolenia (I zjazd):	22
Załącznik nr 1 do modułu I.2 Analiza SOWT	22
Załącznik nr 1a do modułu I.2	23
Załącznik nr 2 do modułu I.3 Kompleksowe wspieranie szkół – podstawowe informacje	24
Załącznik nr 4 do modułu II.1 Zmodyfikowana procedura „U”	26
Załącznik nr 5 do modułu II.1 Zestaw europejskich aktów prawnych	27
Załącznik nr 6 do modułu II.2 Wzór tabeli do ćwiczenia	29
Załącznik nr 7 do modułu II.2 Metoda stolików eksperckich	30
Załącznik nr 8 do modułu II.2 Zestaw polskich aktów prawnych	30
Załącznik nr 9 do modułu II.3 Informacja o metodzie „mapa myśli”	31
Załącznik nr 10 do modułu II.3 Informacja o ćwiczeniu	31
Załącznik nr 11 do modułu III.1 Schemat rybiego szkieletu	32
Załącznik nr 12 do modułu III.1 Podstawowe informacje na temat kształcenia informatycznego na I etapie edukacyjnym	33
Załącznik nr 13 do modułu III.2 Schemat procedury „U”	35
Załącznik nr 14 do modułu III.2 Profil kompetencyjny ucznia w zakresie przygotowania informatycznego	36
Załącznik nr 15 do modułu III.2 Profil kompetencyjny nauczyciela w zakresie przygotowania informatycznego	38
Załącznik nr 16 do modułu III.3 Schemat mapy myśli	40
Dzień 2	41
IV.1. Przebieg procesu uczenia się i czynniki wpływające na jego efektywność	41
IV.2. Środowisko wpływające na osiągnięcie kompetencji kluczowych	41
V.1. Rola nowoczesnych technologii we wspieraniu procesu nauczania/uczenia się, w tym myślenia algorytmicznego i programowania	42
V.2. Wspierająca rola narzędzi informatycznych w zastosowaniu nowoczesnych strategii dydaktycznych, aktywizujących uczniów w procesie uczenia się	42

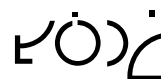
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



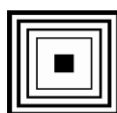
„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

V.3. Zasoby sieci Internet. Wyszukiwanie i gromadzenie informacji	43
Załączniki do II dnia szkolenia (I zjazd)	45
Załącznik nr 17 do modułu IV.1 Informacje dotyczące taksonomii Blooma	45
Załącznik nr 18 do modułu IV.1 Informacje dotyczące metody metaplanu	49
Załącznik nr 18a do modułu IV.1 Diagram do metody metaplanu	51
Załącznik nr 19 do modułu IV.1 Matryca do wykonania ćwiczenia	52
Załącznik nr 20 do modułu V.1 Najważniejsze informacje dotyczące zastosowania technologii informacyjnej do wspierania procesu kształcenia	53
Załącznik nr 21 do modułu V.1 Opis metody „Burza mózgów”	55
Załącznik nr 22 do modułu V.1 Najważniejsze informacje na temat metody WebQuest	55
Załącznik nr 20 do modułu V.1 Przykładowa karta WebQuest	57
Dzień 3	73
V.4. Rozbudzanie kreatywności poprzez wykorzystanie narzędzi TIK	73
Załączniki do III dnia szkolenia (I zjazd)	74
Załącznik nr 27 do modułu V.4 Informacje na temat kształtowania kreatywności uczniów...74	
Załącznik nr 28 do modułu V.4 Przygotowanie obrazu do wykonania materiału dydaktycznego / projektu uczniowskiego	75
Załącznik nr 29 do modułu V.4 Ćwiczenia interaktywne w aplikacji Jigsaw Planet	77
Załącznik nr 30 do modułu V.4 Zaprojektowanie filmu z przygotowanych zdjęć	81
Załącznik nr 31 do modułu V.4 Najważniejsze informacje dotyczące programu Sway	86
Załącznik nr 32 do modułu V.4 Platforma do ćwiczeń interaktywnych – LearningApps.....96	
Część I szkolenia zdalnego	108
Harmonogram zajęć na platformie e-learningowej – część 1 (18 godz.)	113
Moduł I. Wspomaganie pracy szkoły – wprowadzenie do szkolenia	113
Moduł II. Rozwój kompetencji kluczowych w procesie edukacji	114
Moduł III. Rozwój kompetencji informatycznych na II etapie edukacyjnym	117
Moduł IV. Proces uczenia się a rozwój kompetencji kluczowych	118
Moduł V. TIK w budowaniu środowiska sprzyjającego nauczaniu/uczeniu się.	119
Moduł VI. Współpraca i komunikacja z wykorzystaniem TIK.....	121

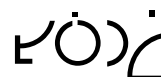
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



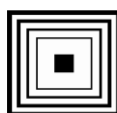
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Moduł VII. Bezpieczne wykorzystywanie nowych technologii.....	122
Moduł VIII. Wspomaganie pracy szkoły w rozwoju kompetencji informatycznych w II etapie edukacyjnym.	125
Dzień 1 zjazd II	127
V.5. Wspieranie w kształtowaniu umiejętności algorytmicznego myślenia i programowania	127
V.6. Wykorzystanie narzędzi TIK w indywidualizacji nauczania oraz w procesie uczenia się dziecka ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi	127
V.7. Utrwalania i sprawdzenia wiedzy wspierane technologią informacyjną	128
Załącznik nr 33 do modułu V.5 Najważniejsze informacje dotyczące platformy Code.org	129
Załącznik nr 34 do modułu V.6 Wykorzystanie TIK (...) Cyfrowa Szkoła	132
Załącznik nr 35 do modułu V.6 Link do materiałów dotyczących zasad dostępności materiałów elektronicznych.	132
Załącznik nr 36 do modułu V.7 Instrukcja oprogramowania Forms	133
Załącznik nr 37 do modułu V.7 Interaktywne testy w aplikacji Kahoot	136
Dzień 2 zjazd II	144
V.8. Wskaźniki informujące o potrzebie rozwoju szkoły w zakresie wykorzystywania nowoczesnych technologii w procesie nauczania/uczenia się	144
Moduł VI Współpraca i komunikacja z wykorzystaniem TIK	144
VI.1. Organizacja pracy grupy w projektach edukacyjnych	144
VI.2. Współpraca i komunikacja uczniów i nauczycieli z wykorzystaniem narzędzi i aplikacji internetowych.....	145
Załącznik nr 38 do modułu V.8 Efektywne wykorzystywanie nowych technologii	146
Załącznik nr 39 do modułu VI.2 Przykłady platform do współpracy i komunikacji	146
Dzień 3 zjazd II	148
Moduł VII. Bezpieczne wykorzystywanie nowych technologii	148
VII.1. Zagrożenia związane z korzystaniem z nowoczesnych technologii	148

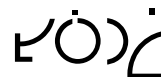
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

VII.2. Zasoby przydatne w pracy nauczyciela w zakresie realizacji zajęć z uwzględnieniem bezpiecznego stosowania TIK	148
VII.3. Prawo autorskie w pracy nauczyciela i działaniach edukacyjnych uczniów	149
Moduł VIII Wspomaganie pracy szkoły w rozwoju kompetencji informatycznych na I etapie edukacyjnym.....	150
VIII.1. Diagnoza pracy szkoły w obszarze kształtowania kompetencji informatycznych.....	150
Dzień 4 zjazd II	160
VIII.2. Rola i zadania osoby wspomagającej rozwój szkoły w zakresie kształtowania kompetencji informatycznych	160
VIII.3. Proces planowania, realizacji, monitorowania i zmian w zakresie kształtowania kompetencji informatycznych na I etapie edukacyjnym.....	160
VIII.4. Organizowanie i prowadzenie sieci współpracy oraz samokształcenia w obszarze wykorzystania nowoczesnych technologii w procesie nauczania/uczenia się.	161
Moduł IX Planowanie rozwoju zawodowego uczestników szkolenia w zakresie wspomagania szkół	162
IX.1. Kompetencje potrzebne do prowadzenia procesu wspomagania i ich analiza	162
IX.2. Zasoby zewnętrzne jako pomoc dla osoby prowadzącej proces wspomagania. Plan własnego rozwoju, jako osoby wspierającej pracę szkoły w zakresie kompetencji informatycznych	162
Harmonogram zajęć na platformie e-learningowej – część 2 (2 godz.)	172
Moduł IX. Planowanie rozwoju zawodowego uczestników szkolenia w zakresie wspomagania szkół.....	172
Bibliografia/Netografia.....	173

„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Informacje o projekcie

Publikacja zawiera scenariusze zajęć i materiały szkoleniowe dla pracowników placówek doskonalenia nauczycieli, poradni psychologiczno-pedagogicznych, bibliotek pedagogicznych, doradców metodycznych oraz innych osób prowadzących szkolenia dla pracowników systemu oświaty uczestniczących w projekcie „Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty”. Komplet materiałów został dostosowany do zróżnicowanej grupy odbiorców. Scenariusze i materiały szkoleniowe zostały przygotowane do 9 modułów tematycznych:

Moduł I. Wspomaganie pracy szkoły – wprowadzenie do szkolenia.

Moduł II. Rozwój kompetencji kluczowych w procesie edukacji.

Moduł III. Rozwój kompetencji informatycznych na I etapie edukacyjnym.

Moduł IV. Proces uczenia się a rozwój kompetencji kluczowych.

Moduł V. TIK w budowaniu środowiska sprzyjającego nauczaniu/uczeniu się.

Moduł VI. Współpraca i komunikacja z wykorzystaniem TIK.

Moduł VII. Bezpieczne wykorzystywanie nowych technologii.

Moduł VIII. Wspomaganie pracy szkoły w rozwoju kompetencji informatycznych na I etapie edukacyjnym.

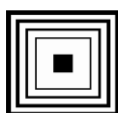
Moduł IX. Planowanie rozwoju zawodowego uczestników szkolenia w zakresie wspomagania szkół.

Zaprezentowane w publikacji informacje są zgodne z Ramowym Programem Szkolenia w zakresie wspomagania szkół w wykorzystywaniu nowoczesnych technologii w procesie nauczania/uczenia się przygotowanym przez Ośrodek Rozwoju Edukacji w ramach projektu pozakonkursowego pn. „Wspomaganie szkół w rozwoju kompetencji kluczowych uczniów”. Dotyczy on 70 godz. zajęć dydaktycznych prowadzonych w formie

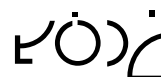
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

stacjonarnej podczas 2 zjazdów stacjonarnych 20 godzin dydaktycznych prowadzonych w formie zdalnej na platformie elearningowej. Obejmuje wyżej wymienione moduły tematyczne.

W przygotowanym zestawie materiałów wykorzystano, zgodnie z zaleceniami Zamawiającego, przykładowe scenariusze wypracowane przez Ośrodek Rozwoju Edukacji.

Cel ogólny¹

Przygotowanie do procesowego wspomaganie szkół w obszarach związanych z kształceniem kompetencji kluczowych uczniów

Cele szczegółowe²

Uczestnik szkolenia:

- *charakteryzuje kompetencje kluczowe, rozumie ich rolę i znaczenie w procesie uczenia się przez całe życie oraz w przygotowaniu uczniów do życia społecznego i funkcjonowania w dorosłości;*
- *uzasadnia potrzebę rozwoju kompetencji informatycznych i rozumie wpływ procesu uczenia się/nauczania na I etapie edukacyjnym na ich kształtowanie;*
- *wskazuje metody i techniki uczenia się/nauczania służące rozwijaniu kompetencji informatycznych i określa warunki służące ich realizacji na I etapie edukacyjnym;*
- *zna założenia kompleksowego wspomaganie szkół i zadania instytucji systemu wspomaganie;*

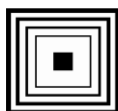
¹ Ramowy program szkolenia w zakresie wspomaganie szkół w wykorzystywaniu nowoczesnych technologii w procesie nauczania/uczenia się Ośrodek Rozwoju Edukacji, Materiał jest rozpowszechniany na zasadach wolnej licencji Creative Commons – Użycie niekomercyjne 3.0 Polska (CC-BY-NC).

² Tamże

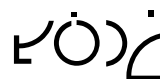
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- *prowadzi wspomaganie szkół w zakresie kształtowania kompetencji kluczowych uczniów, wykorzystując wiedzę na temat metod i technik uczenia się/nauczania;*
- *organizuje pracę zespołową nauczycieli w celu kształtowania kompetencji kluczowych uczniów;*
- *określa swój potencjał zawodowy i planuje dalszy rozwój w roli osoby prowadzącej wspomaganie szkół.*

Forma realizacji

Szkolenie blended learning

Czas trwania zajęć

Część stacjonarna – 70 godzin dydaktycznych, część e-learningowa – 20 godzin

Liczebność grupy szkoleniowej

około 20 osób

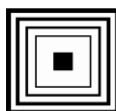
Kompetencja kluczowa i etap edukacyjny

Kompetencja kluczowa - I etap edukacyjny

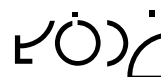
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego





"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

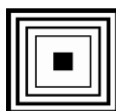
Harmonogram zajęć

Zajęcia stacjonarne- zjazd I		
1	Dzień 1	10 godz. dyd.
2	Dzień 2	10 godz. dyd.
3	Dzień 3	10 godz. dyd.
Zajęcia na platformie elearningowej – I tura		
4	Zajęcia zdalne	18 godz. dyd.
Zajęcia stacjonarne- zjazd II		
5	Dzień 1	10,5 godz. dyd.
6	Dzień 2	10,5 godz. dyd.
7	Dzień 3	10,5 godz. dyd.
8	Dzień 4	8,5 godz. dyd.
Zajęcia na platformie elearningowej – II tura		
9	Zajęcia zdalne	2 godz. dyd.

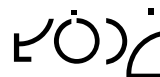
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Dokształcania Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Opis kompetencji³

*Rada i Parlament Europejski zdefiniowały **kompetencje** jako „połączenie wiedzy, umiejętności i postaw odpowiednich do sytuacji”⁴. Kompetencje **kluczowe** zaś to te, których „wszystkie osoby potrzebują do samorealizacji i rozwoju osobistego, bycia aktywnym obywatelem, integracji społecznej i zatrudnienia”⁵.*

Dokument „Zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady nr 2006/962/WE z dn.18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (Dz.U. L 394 z 30.12.2006)” określa 8 kompetencji kluczowych, które zostały zdefiniowane i szczegółowo opisane. Są to:

1. **Porozumiewanie się w języku ojczystym;**
2. **Porozumiewanie się w obcych językach;**
3. **Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne;**
4. **Kompetencje informatyczne;**
5. **Umiejętność uczenia się;**
6. **Kompetencje społeczne i obywatelskie;**
7. **Inicjatywność i przedsiębiorczość;**
8. **Świadomość i ekspresja kulturalna;**

Poniżej zostały zaprezentowane definicje poszczególnych kompetencji kluczowych z obszernym rozwinięciem kompetencji informatycznych.

³ Tamże

⁴ Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady nr 2006/962/WE z dn.18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (Dz.U. L 394 z 30.12.2006).

⁵ Tamże



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Porozumiewanie się w języku ojczystym to zdolność wyrażania i interpretowania pojęć, myśli, uczuć, faktów i opinii w mowie i piśmie (rozumienie ze słuchu, mówienie, czytanie i pisanie) oraz językowej interakcji w odpowiedniej i kreatywnej formie w pełnym zakresie kontekstów społecznych i kulturowych – w edukacji i szkoleniu, pracy, domu i czasie wolnym.

Porozumiewanie się w obcych językach - opiera się w znacznej mierze na tych samych wymiarach umiejętności, co porozumiewanie się w języku ojczystym – na zdolności do rozumienia, wyrażania i interpretowania pojęć, myśli, uczuć, faktów i opinii w mowie i piśmie (rozumienie ze słuchu, mówienie, czytanie i pisanie) w odpowiednim zakresie kontekstów społecznych i kulturalnych (w edukacji i szkoleniu, pracy, domu i czasie wolnym) w zależności od chęci lub potrzeb danej osoby. Porozumiewanie się w obcych językach wymaga również takich umiejętności, jak mediacja i rozumienie różnic kulturowych. Stopień opanowania języka przez daną osobę może być różny w przypadku czterech kompetencji językowych (rozumienie ze słuchu, mówienie, czytanie i pisanie) i poszczególnych języków oraz zależny od społecznego i kulturowego kontekstu osobistego, otoczenia oraz potrzeb lub zainteresowań danej osoby.

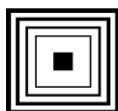
Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne

Kompetencje matematyczne obejmują umiejętność rozwijania i wykorzystywania myślenia matematycznego w celu rozwiązywania problemów wynikających z codziennych sytuacji. Istotne są zarówno proces i czynność, jak i wiedza, przy czym podstawę stanowi należyte opanowanie umiejętności liczenia. Kompetencje matematyczne obejmują – w różnym stopniu – zdolność i chęć wykorzystywania matematycznych sposobów myślenia (myślenie logiczne i przestrzenne) oraz prezentacji (wzory, modele, konstrukty, wykresy, tabele).

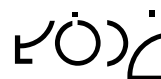
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Dokształcania Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Kompetencje naukowe odnoszą się do zdolności i chęci wykorzystywania istniejącego zasobu wiedzy i metodologii do wyjaśniania świata przyrody, w celu formułowania pytań i wyciągania wniosków opartych na dowodach. Za kompetencje techniczne uznaje się stosowanie tej wiedzy i metodologii w odpowiedzi na postrzegane potrzeby lub pragnienia ludzi. Kompetencje w zakresie nauki i techniki obejmują rozumienie zmian powodowanych przez działalność ludzką oraz odpowiedzialność poszczególnych obywateli.

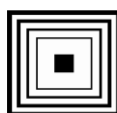
Umiejętność uczenia się to zdolność konsekwentnego i wytrwałego uczenia się, organizowania własnego procesu uczenia się, w tym poprzez efektywne zarządzanie czasem i informacjami, zarówno indywidualnie, jak i w grupach. Kompetencja ta obejmuje świadomość własnego procesu uczenia się i potrzeb w tym zakresie, identyfikowanie dostępnych możliwości oraz zdolność pokonywania przeszkód w celu osiągnięcia powodzenia w uczeniu się. Kompetencja ta oznacza nabywanie, przetwarzanie i przyswajanie nowej wiedzy i umiejętności, a także poszukiwanie i korzystanie ze wskazówek. Umiejętność uczenia się pozwala osobom nabyć umiejętność korzystania z wcześniejszych doświadczeń w uczeniu się i ogólnych doświadczeń życiowych w celu wykorzystywania i stosowania wiedzy i umiejętności w różnorodnych kontekstach – w domu, w pracy, a także w edukacji i szkoleniu. Kluczowymi czynnikami w rozwinięciu tej kompetencji u danej osoby są motywacja i wiara we własne możliwości.

Kompetencje społeczne i obywatelskie Są to kompetencje osobowe, interpersonalne i międzykulturowe obejmujące pełny zakres zachowań przygotowujących osoby do skutecznego i konstruktywnego uczestnictwa w życiu społecznym i zawodowym, szczególnie w społeczeństwach charakteryzujących się coraz większą różnorodnością, a także rozwiązywania konfliktów w razie potrzeby. Kompetencje obywatelskie przygotowują osoby do pełnego uczestnictwa w życiu

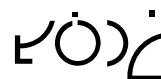
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

obywatelskim w oparciu o znajomość pojęć i struktur społecznych i politycznych oraz poczuwanie się do aktywnego i demokratycznego uczestnictwa.

Inicjatywność i przedsiębiorczość oznaczają zdolność osoby do wcielania pomysłów w czyn. Obejmują one kreatywność, innowacyjność i podejmowanie ryzyka, a także zdolność do planowania przedsięwzięć i prowadzenia ich dla osiągnięcia zamierzonych celów. Stanowią one wsparcie dla indywidualnych osób nie tylko w ich codziennym życiu prywatnym i społecznym, ale także w ich miejscu pracy pomagając im uzyskać świadomość kontekstu ich pracy i zdolność wykorzystywania szans; są podstawą bardziej konkretnych umiejętności i wiedzy potrzebnych tym, którzy podejmują przedsięwzięcia o charakterze społecznym lub handlowym lub w nich uczestniczą. Powinny one obejmować świadomość wartości etycznych i promować dobre zarządzanie.

Świadomość i ekspresja kulturalna Docenianie znaczenia twórczego wyrażania idei, doświadczeń i uczuć za pośrednictwem szeregu środków wyrazu, w tym muzyki, sztuk teatralnych, literatury i sztuk wizualnych.

Kompetencje informatyczne stanowią jedną z ośmiu kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie opisanych w Zaleceniach Parlamentu Europejskiego i Rady. Obejmują one „umiejętne i krytyczne wykorzystywanie technologii społeczeństwa informacyjnego (TSI) w pracy, rozrywce i porozumiewaniu się. Opierają się [...] na podstawowych umiejętnościach w zakresie TIK: wykorzystywaniu komputerów do uzyskiwania, oceny, przechowywania, tworzenia, prezentowania i wymiany informacji oraz do porozumiewania się i uczestnictwa w sieciach współpracy za pośrednictwem internetu”.⁶

⁶ Tamże

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Kompetencje informatyczne

Wiedza

Na poziomie wiedzy kompetencje informatyczne wymagają:

- *znajomości natury, roli i możliwości technologii społeczeństwa informacyjnego (TSI) w życiu osobistym i społecznym oraz w pracy;*
- *znajomości aplikacji komputerowych (edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne, bazy danych, przechowywanie informacji) i możliwości ich wykorzystania;*
- *znajomości potencjalnych zagrożeń związanych z internetem i komunikacją elektroniczną (poczta elektroniczna, narzędzia sieciowe);*
- *rozumienia sposobu, w jaki TSI mogą wspierać kreatywność i innowacyjność;*
- *świadomości zagadnień dotyczących prawdziwości i rzetelności dostępnych informacji;*
- *świadomości prawnych i etycznych aspektów interaktywnego korzystania z TSI.*

Umiejętności

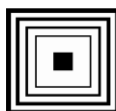
Na poziomie umiejętności kompetencje informatyczne wymagają:

- *poszukiwania, gromadzenia, przetwarzania, oceniania i krytycznego wykorzystywania informacji;*
- *korzystania z narzędzi do tworzenia, prezentowania i rozumienia złożonych informacji;*
- *wyszukiwania usług oferowanych w internecie i korzystania z nich;*
- *wykorzystywania TSI jako narzędzia wspomagającego krytyczne myślenie, kreatywność i innowacyjność.*

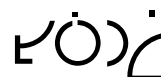
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Postawy

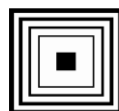
Na poziomie postaw kompetencje informatyczne wymagają:

- *krytycznej i refleksyjnej postawy wobec dostępnych informacji;*
- *odpowiedzialnego wykorzystywania mediów interaktywnych;*
- *zainteresowania udziałem w społecznościach i sieciach internetowych w celach kulturalnych, społecznych lub zawodowych.*

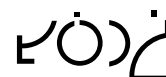
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Dzień I

Moduł I Wspomaganie pracy szkoły – wprowadzenie do szkolenia
I.1. Wprowadzenie – informacja o projekcie Cel ogólny Zapoznanie uczestników szkolenia z założeniami projektu. Cele operacyjne Uczestnik szkolenia: • zna adresatów projektu, • wie, na czym będzie polegało wsparcie szkół, • wie, na czym będzie polegała organizacja sieci współpracy.
I.2. Wzajemne poznanie i integracja uczestników Cel ogólny Wzajemne zapoznanie się uczestników szkolenia, rozpoznanie ich potrzeb, zainteresowań i zasobów jakie już posiadają. Cele operacyjne Uczestnik szkolenia: • analizuje własne potrzeby, które zdecydowały o jego udziale w szkoleniu, • wskazuje zasoby, dzięki którym może wspierać proces uczenia się podczas szkolenia, • określa obawy związane ze szkoleniem, • prezentuje siebie.

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

I.3. Założenia kompleksowego wspomagania szkół, etapy procesu, osoby zaangażowane na przykładzie zrealizowanych przedsięwzięć

Cel ogólny

Zaprezentowanie uczestnikom istoty i etapy procesu wspomagania szkół oraz ról osób zaangażowanych w realizację działań wspierających szkołę w zakresie rozwoju kompetencji kluczowych.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia

- rozpoznaje założenia kompleksowego wspomagania szkół,
- określa etapy działań związanych ze wspomaganiem pracy szkół,
- rozpoznaje role osób zaangażowanych w kompleksowe wspieranie szkół.

Moduł II Rozwój kompetencji kluczowych w procesie edukacji

II.1. Kompetencje rozumiane jako wiedza, umiejętności i postawy.

Znaczenie kompetencji kluczowych w funkcjonowaniu człowieka w wieku dorosłym

Cel ogólny

Przybliżenie pojęcia kompetencji i ich znaczenia w systemie edukacji i funkcjonowaniu na rynku pracy.

Cele operacyjne

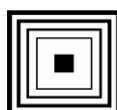
Uczestnik szkolenia:

- definiuje pojęcie kompetencji kluczowych,

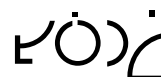
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- określa wpływ osiągniętych przez ucznia kompetencji kluczowych na jakość jego przyszłego funkcjonowania w życiu zawodowym,
- wskazuje informacje na temat kompetencji kluczowych w Zaleceniach Parlamentu Europejskiego i Rady.

II.2. Kompetencje kluczowe w krajowych aktach prawnych

Cel ogólny

Przedstawienie kompetencji kluczowych jako elementu edukacji szkolnej zgodnego z podstawą programową kształcenia ogólnego.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

- analizuje zapisy prawa oświatowego dotyczące rozwijania kompetencji kluczowych uczniów,
- przekonuje, iż kompetencje kluczowe nie są związane z żadnym przedmiotem kształcenia, a mają charakter międzyprzedmiotowy i interdyscyplinarny,
- planuje tworzenie warunków edukacyjnych sprzyjających rozwojowi kompetencji kluczowych, w szczególności w zakresie stosowanych metod i form kształcenia.

II.3. Rola różnych podmiotów mających wpływ na tworzenie optymalnych warunków osiągania kompetencji kluczowych uczniów

Cel ogólny

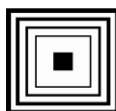
Zaprezentowanie podmiotów mających wpływ na osiąganie przez uczniów kompetencji kluczowych.

Cele szczegółowe

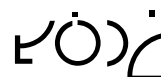
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Uczestnik szkolenia:

- definiuje warunki sprzyjające osiągnięciu kompetencji kluczowych,
- planuje wsparcie dla szkoły w zakresie rozwoju kompetencji kluczowych,
- określa rolę szkoły w kształtowaniu kompetencji kluczowych uczniów,
- wyszczególnia podmioty i ich rolę w osiągnięciu przez uczniów kompetencji kluczowych.

Moduł III Rozwój kompetencji informatycznych na I etapie edukacyjnym

III.1. Kompetencje informatyczne w zapisach podstawy programowej kształcenia ogólnego dla I etapu edukacyjnego

Cel ogólny

Zapoznanie uczestników szkolenia z zapisami podstawy programowej dotyczącymi kształtowania kompetencji informatycznych na I etapie kształcenia.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

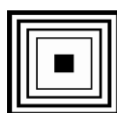
- potrafi wyszukać informacje na temat kształcenia informatycznego na I etapie edukacyjnym,
- wyjaśnia, na czym polegały zmiany w podstawie programowej kształcenia informatycznego w kontekście konieczności osiągnięcia przez uczniów kompetencji kluczowych,
- planuje rozwój szkoły w zakresie prawidłowej edukacji informatycznej na I etapie kształcenia.

III.2. Profil kompetencyjny ucznia i nauczyciela jako kierunek rozwoju pracy szkoły w zakresie kształtowania kompetencji informatycznych

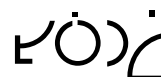
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Cel ogólny

Zaprezentowanie kompetencji informatycznych ucznia po I etapie kształcenia oraz nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

- charakteryzuje specyfikę rozwojową uczniów na I etapie edukacyjnym umożliwiającą osiągnięcie określonych kompetencji informatycznych,
- dokonuje analizy informacji o kompetencjach informatycznych, jakie powinien osiągnąć uczeń na I etapie edukacyjnym,
- dokonuje analizy kompetencji nauczyciela prowadzącego kształcenie informatyczne na I etapie edukacyjnym.

III.3. Wpływ kompetencji informatycznych na kształtowanie innych kompetencji kluczowych

Cel ogólny

Udowodnienie integralności pomiędzy kompetencjami informatycznymi, a innymi kompetencjami kluczowymi.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

- identyfikuje działania edukacyjne, w wyniku których uczeń osiąga oprócz kompetencji informatycznych inne kompetencje kluczowe,
- planuje działania edukacyjne mające na celu osiągnięcie oprócz kompetencji informatycznych inne kompetencje kluczowe.

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załączniki dotyczące pierwszego dnia szkolenia (I zjazd):

Załącznik nr 1 do modułu I.2

Analiza SOWT

Analiza SWOT polega na podzielenie informacji na 4 kategorie (tzw. kategorie strategiczne). Nazwa pochodzi od pierwszych liter następujących słów w języku angielskim:

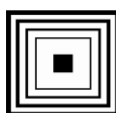
- **S** (*Strengths*) – mocne strony, czyli to co stanowi np. zaletę osoby, odnosi się do teraźniejszości,
- **W** (*Weaknesses*) – słabe strony: wszystko to co stanowi np. wadę, odnosi się do teraźniejszości,
- **O** (*Opportunities*) – szanse: jest to wszystko to, co daje szansę zmiany na lepsze, odnosi się do przyszłości,
- **T** (*Threats*) – zagrożenia: wszystko to co powoduje niekorzystne zmiany, odnosi się do przyszłości.

Tego typu narzędzie może być wykorzystane w procesie dydaktycznym, chociażby w ramach realizowanych projektów. Analiza SWOT pomaga podejmować decyzje, unikać zagrożeniom lub ulepszać warunki, doskonalić umiejętności w zakresie wskazanym przez analizę SWOT. W przypadku tego szkolenia będzie wykorzystana do oceny własnych predyspozycji do pełnienia roli wspierającej pracę szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów na I poziomie edukacyjnym. Do przeprowadzenia analizy SWOT posłuży poniższa tabela (**Załącznik nr 1a**).

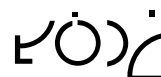
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 1a do modułu I.2

ANALIZA SWOT

	Pozytywne	Negatywne
Obecnie	Mocne strony	Słabe strony
W przyszłości	Szanse	Zagrożenia

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 2 do modułu I.3

Kompleksowe wspieranie szkół – podstawowe informacje

Kompleksowe wsparcie szkół ukierunkowane jest na podniesienie jakości pracy przedszkola, szkoły i innej placówki oświatowej poprzez zaplanowane i zrealizowane działania. Można określić, że jest to system procesów dobranych i ze sobą zintegrowanych.

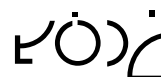
Do tych procesów należą:

- diagnoza – obejmuje rozpoznanie potrzeb indywidualnych i zespołowych oraz zasobów zewnętrznych i indywidualnych wewnątrz wspieranej instytucji,
- integracja zasobów – dotyczy połączenia tych (instytucji i osób), którzy mogą udzielić wsparcia instytucji,
- zaspakajanie potrzeb – polega na realizacji wsparcia zgodnie z potrzebami przy wykorzystaniu rozpoznanych zasobów,
- ewaluacja – to zebranie opinii o skuteczności podjętych działań; jest podstawą do podejmowania decyzji dotyczących działań w odniesieniu do ustalonych kryteriów; może być formatywna (w trakcie realizacji wsparcia) i sumatywna (po zakończeniu procesu wsparcia), a także autoewaluacja,
- doskonalenie – po ewaluacji formatywnej określa działania usprawniające proces wsparcia, po ewaluacji sumatywnej w kontekście osiągnięcia celu procesu wsparcia, odnosi się do rekomendowania prowadzonych działań do kolejnego wdrożenia z uwzględnieniem zmian wynikających z ewaluacji.

Lider:

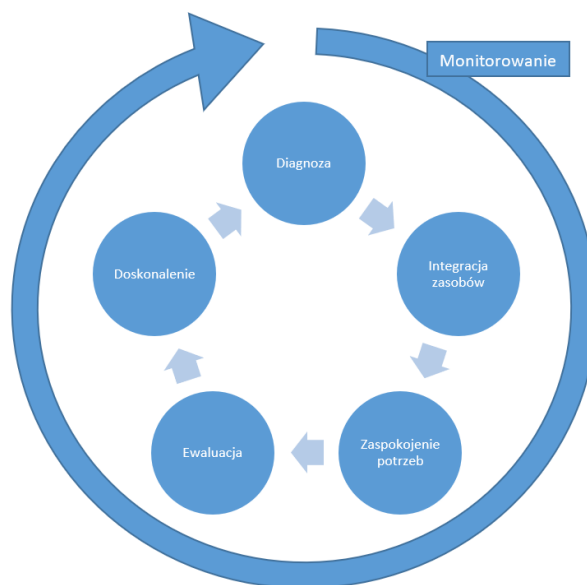


Partner:



„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Opisane działania prezentuje poniższy diagram⁷



Załącznik nr 3 do modułu II.1

Zmodyfikowana metoda 635

Zadaniem uczestników szkolenia jest stworzenie planu działań wspierających rozwój dla przykładowo opisanych szkół. Do tego zadania zostanie wykorzystana metoda twórczego rozwiązywania problemów jaką jest technika 635. Symbolika w omawianej metodzie jest następująca:

6 – oznacza liczbę osób w grupie,

3 – oznacza liczbę pomysłów rozwiązań wpisanych przez grupę w jednej rundzie,

⁷ Dąbrowska Z.T, Powiatowy Program Wspomagania Przedszkoli i Szkół prowadzonych przez Powiat Miasto Łódź opracowane w ramach projektu „Kompleksowe wsparcie szkół – sukces edukacji”, Priorytet III, Działanie 3.5 Kompleksowe wspomaganie rozwoju szkół Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki.

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

5 – oznacza liczbę rund.

W przypadku omawianego ćwiczenia powyższa metoda zostanie zmodyfikowana do wersji 534: 5 – liczba grup, 3 – liczba rozwiązań w rundzie, 4 – liczba rund.

Uczestnicy szkolenia zostają podzieleni na 5 osobowe grupy. Pierwsze 15 min poświęcają na opracowanie opisu szkoły z jej problemami edukacyjnymi. Po 15 minutach grupy, zgodnie z wyznaczonym kierunkiem, przekazują sobie opracowane opisy. Runda pierwsza: - każda grupa do otrzymanego opisu wpisuje 3 pomysły działań wspierających dla przykładowo opisanej szkoły. Po chwili, na znak trenera, grupy przekazują opisy kolejnym grupom, zgodnie z wcześniej ustalonym kierunkiem.

Przekazywanie odbywa się w 4 rundach. Kiedy już wszystkie grupy wpiszą swoje propozycje działań wspierających, opisy wracają do grup które je utworzyły. W ten sposób każda z grup otrzyma swój przykładowy opis szkoły z propozycjami działań wspierających od wszystkich grób. Efektem ćwiczenia jest opracowanie planów działań wspierających rozwój dla każdej z opisanych szkół – jest to materiał do przeprowadzenia dyskusji z uczestnikami szkolenia.

Załącznik nr 4 do modułu II.1

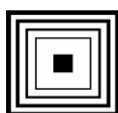
Zmodyfikowana procedura „U”

Zmodyfikowana procedura „U” jest wykorzystywana do ćwiczenia związanego z analizą dokumentów: „ZALECENIE PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie” i analogiczny dokument z 22 maja 2018 r. Tworzony jest wspólny plakat kompetencji kluczowych. Z lewej strony plakatu zostaną umieszczone wnioski wynikające z analizy dokumentu z 18.12.2006 r., zaś z prawej z dokumentu z 22.05.2018 r. Po wykonaniu plakatu w wyniku moderowanej dyskusji zostaną

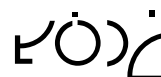
Lider:



Partner:



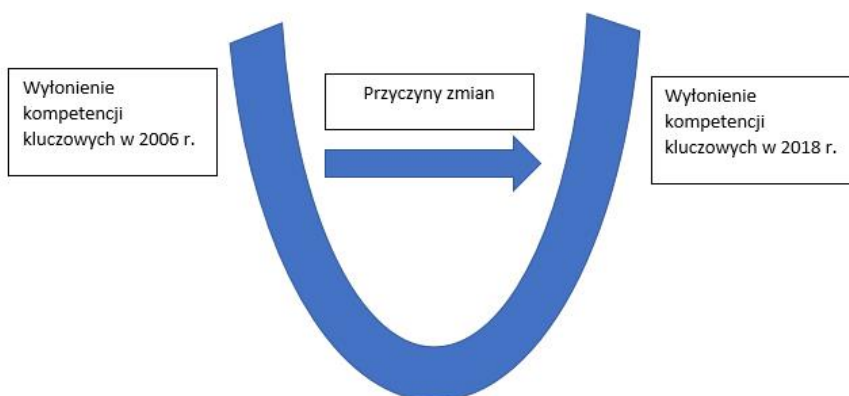
Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

zapisane wnioski w środkowej części plakatu dotyczące zmian w podejściu Parlamentu Europejskiego do kwestii związanej z kompetencjami kluczowymi i dlaczego te zmiany nastąpiły.

Schemat procedury modyfikowanej „U”



Załącznik nr 5 do modułu II.1

Zestaw europejskich aktów prawnych

- Komisja Europejska/EACEA/Eurydice, *Rozwijanie kompetencji kluczowych w szkołach w Europie. Wyzwania i możliwości tworzenia polityki edukacyjnej Raport Eurydice*, Urząd Publikacji Unii Europejskiej, Luksemburg 2012 [online, dostęp dn. 20.04.2017].

https://eurydice.org.pl/wp-content/uploads/2013/03/H_K_C_PL.pdf

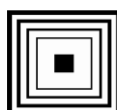
Link skrócony: <http://bit.do/KKLuksemburg2012>



Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego





"Dokształcenie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- ZALECENIE RADY z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie.

[https://eur-lex.europa.eu/legal-](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=en)

[content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=en](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=en)

Link skrócony: <http://bit.do/RADA2018>



- ZALECENIE PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie.

[https://eur-lex.europa.eu/legal-](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=LT)

[content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=LT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=LT)

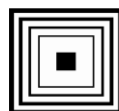
Link skrócony: <http://bit.do/PE2006>



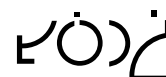
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 6 do modułu II.2

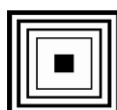
Wzór tabeli do ćwiczenia

Lp.	Opis procesu dydaktycznego sprzyjającego osiągnięciu kompetencji kluczowych.	Kompetencje kluczowe osiągnięte w określonej sytuacji edukacyjnej.
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 7 do modułu II.2

Metoda stolików eksperckich

Uczestnicy są podzieleni na pięcioosobowe zespoły, pracują metodą stolików eksperckich. W każdym zespole wyłoniony zostaje ekspert. Zespół otrzymuje tabelę zgodną z załączonym wzorem. Zadaniem każdego zespołu jest opisanie 5 sytuacji dydaktycznych, podczas których są osiągane kompetencje kluczowe. Osoby nie będące ekspertami przechodzą do kolejnych ekspertów. Każdy ekspert pozostaje na miejscu wraz z wypełnioną do połowy tabelą. W wyniku dyskusji, zespoły w nowym składzie uzupełniają prawą kolumnę tabeli o nazwy kompetencji kluczowych, które mogą być osiągnięte w określonej sytuacji dydaktycznej. Przygotowane informacje są prezentowane przez ekspertów zespołów.

Załącznik nr 8 do modułu II.2

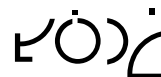
Zestaw polskich aktów prawnych

1. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dn. 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (**Dz.U. z 2017 r. poz. 356**).
2. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dn. 6 sierpnia 2015 r. w sprawie wymagań wobec szkół i placówek (**Dz.U. z 2015 r. poz. 1214**).

Lider:



Partner:

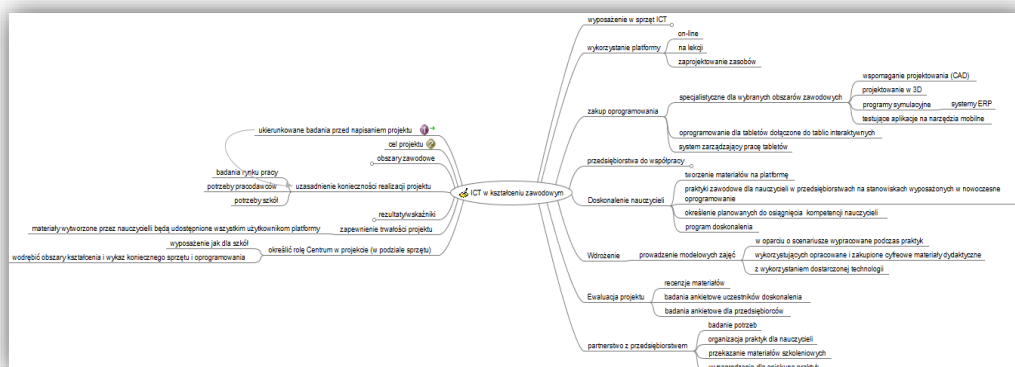


„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 9 do modułu II.3

Informacja o metodzie „mapa myśli”

Mapa myśli znakomicie wspiera dyskusję, umożliwiając strukturyzację wypowiedzianych opinii. W procesie kształcenia, mapy myśli wspierają budowanie podstruktur własnej wiedzy. Istnieje wiele programów komputerowych, które umożliwiają zastąpienie flipchartów, papierów i mazaków interaktywną planszą wyświetlaną na tablicy interaktywnej. Są wśród nich programy darmowe, np. FreeMind, który umożliwia budowanie map, jak na poniższym rysunku.



Załącznik nr 10 do modułu II.3

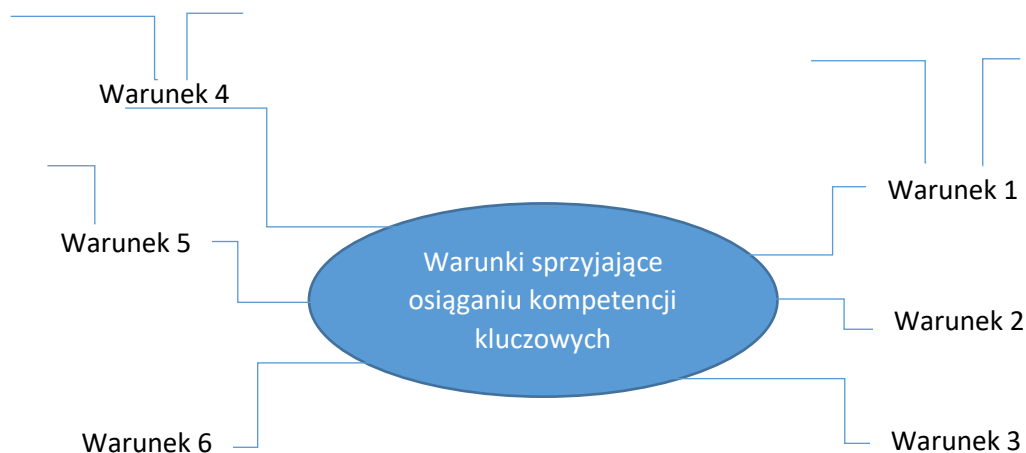
Informacja o ćwiczeniu

Zadaniem zespołu jest określenie optymalnych warunków, jakie powinna stworzyć szkoła uczniowi w osiągnięciu kompetencji kluczowych. W pracach zespołu można wykorzystać wnioski wynikające z poprzedniego zadania. Wynik dyskusji należy przedstawić w formie „mapy myśli”.

Lider:

Partner:

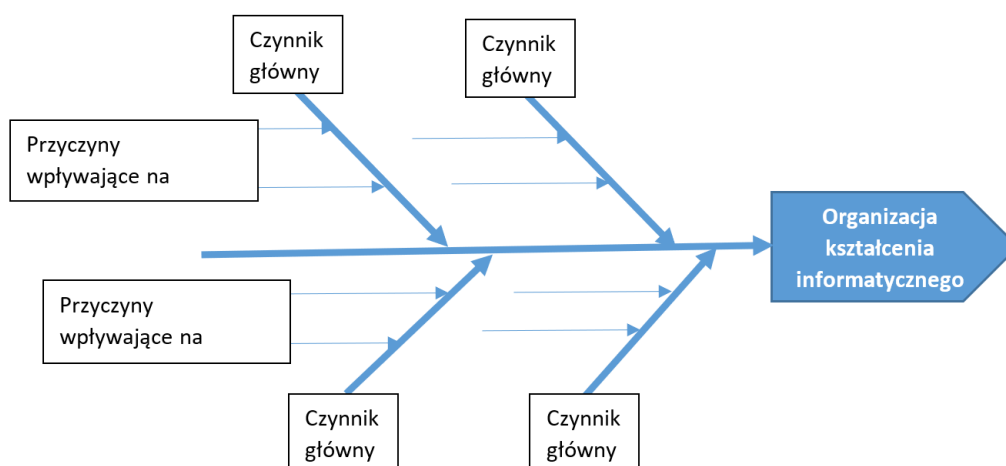
"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Załącznik nr 11 do modułu III.1

Schemat rybiego szkieletu

Schemat rybiego szkieletu pomoże znaleźć przyczyny głównego problemu i zaplanować działania.



Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 12 do modułu III.1

Podstawowe informacje na temat kształcenia informatycznego na I etapie edukacyjnym

Zgodnie z założeniami towarzyszącymi osiągnięciu kompetencji kluczowych współczesna szkoła powinna przygotować młodego człowieka do funkcjonowania na rynku pracy. Na przykładzie kształcenia informatycznego szkoła przygotowywała uczniów do wykorzystania już istniejących programów i systemów informatycznych. Nie przygotowywała do bycia programistami. Na wyższych poziomach edukacyjnych kształtowanie umiejętności kodowania informacji, myślenia algorytmicznego i programowania przysparzało zarówno uczniom, jak i ich nauczycielom wiele trudności. Wymagano od ucznia zmiany sposobu myślenia, z którym się nie spotkał na wcześniejszych etapach edukacyjnych.

Zmiana założeń kształcenia informatycznego była koniecznością. Powstała nowa podstawa programowa, w założeniach której można przeczytać:

Oczekiwane obecnie kompetencje obywateli w zakresie technologii cyfrowej wykraczają poza tradycyjnie rozumianą alfabetyzację komputerową i biegłość w zakresie korzystania z technologii. Te umiejętności są nadal potrzebne, ale nie są już wystarczające w czasach, gdy informatyka staje się powszechnym językiem niemal każdej dziedziny i wyposaża je w nowe narzędzia. Podstawowe zadanie szkoły – alfabetyzacja w zakresie czytania, pisanie i rachowania – wymaga poszerzenia o alfabetyzację w zakresie umiejętności rozwiązywania problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki oraz na lepsze zrozumienie, jakie są obecne możliwości technologii, komputerów i ich zastosowań⁸.

Zgodnie z nową podstawą programową kształcenia informatycznego już w pierwszych klasach szkoły podstawowej dzieci powinny kształtować umiejętności

⁸ Podstawa programowa kształcenia ogólnego z komentarzem. Szkoła podstawowa. Informatyka, dostępna on-line: <http://new.ore.edu.pl/wp-content/uploads/2017/05/informatyka.-pp-z-komentarzem.-szkola-podstawowa-1.pdf> [dostęp: 2 listopada 2017 r.], s. 10

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

logicznego myślenia, rozwiązywania problemów w postaci algorytmicznej, a także umiejętności reprezentowania różnych informacji za pomocą określonego kodu znaków. Według podstawy programowej kształcenia ogólnego w klasach I-III, kształcenie informatyczne ma na celu m.in.:

- *rozwijanie kompetencji takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;*
- *rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania.*

Zakłada się również ukształtowanie umiejętności:

- *kreatywnego rozwiązywania problemów z różnych dziedzin, ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki, w tym programowania.⁹*

Szkoła ma stwarzać uczniom warunki do nabywania wiedzy i umiejętności potrzebnych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i technik wywodzących się z informatyki, w tym logicznego i algorytmicznego myślenia, programowania, posługiwania się aplikacjami komputerowymi, wyszukiwania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, posługiwania się komputerem i podstawowymi urządzeniami cyfrowymi oraz stosowania tych umiejętności na zajęciach z różnych przedmiotów, m.in. do pracy nad tekstem, wykonywania obliczeń, przetwarzania informacji i jej prezentacji w różnych postaciach.¹⁰

Szczególne znaczenie nabiera problematyka związana z programowaniem, o czym świadczy fragment wcześniej cytowanej podstawy programowej kształcenia ogólnego:

Elementem powszechnego kształcenia staje się również umiejętność programowania. Programowanie jest tu rozumiane znacznie szerzej niż tylko samo napisanie programu w języku programowania. To cały proces, informatyczne podejście do rozwiązywania problemu: od specyfikacji problemu (określenie danych i wyników, a ogólniej – celów rozwiązania problemu), przez znalezienie i opracowanie rozwiązania, do zaprogramowania rozwiązania, przetestowania jego poprawności

⁹ Tamże, s.10

¹⁰ Tamże, s.7

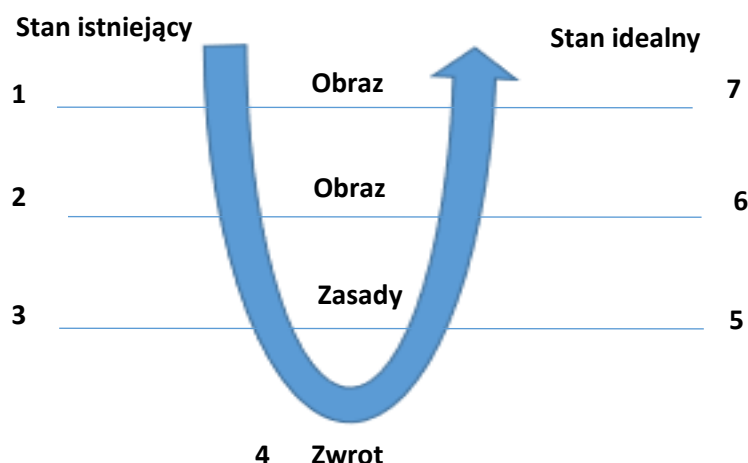


"Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

i ewentualnej korekty przy użyciu odpowiednio dobranej aplikacji lub języka programowania. Tak rozumiane programowanie jest częścią zajęć informatycznych od najmłodszych lat, wpływa na sposób nauczania innych przedmiotów, służy właściwemu rozumieniu pojęć informatycznych i metod informatyki. Wspomaga kształcenie takich umiejętności jak: logiczne myślenie, precyzyjne prezentowanie myśli i pomysłów, sprzyja dobrej organizacji pracy, buduje kompetencje potrzebne do pracy zespołowej i efektywnej realizacji projektów.¹¹

Załącznik nr 13 do modułu III.2

Schemat procedury „U”

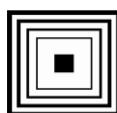


¹¹ Tamże, s.10

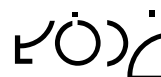
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 14 do modułu III.2

Profil kompetencyjny ucznia w zakresie przygotowania informatycznego¹²

Wiedza

Uczeń:

- zna **programy i aplikacje komputerowe oraz gry edukacyjne** adekwatne do wieku, potrzeb i możliwości,
- zna **korzyści i zagrożenia** wynikające z korzystania z komputera, internetu i multimediów.

Umiejętności

Uczeń:

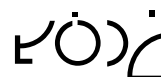
- układa w **logicznym porządku** obrazy, teksty i polecenia (instrukcje), planując w ten sposób późniejsze ich zakodowanie za pomocą komputera,
- **tworzy polecenia** (sekwencję poleceń) dla określonego planu działania lub dla osiągnięcia celu,
- korzysta z przystosowanych do swoich możliwości i potrzeb **aplikacji komputerowych** związanych z kształtowaniem podstawowych umiejętności: pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów,
- **programuje wizualnie** proste sytuacje/historyjki zarówno według własnych pomysłów, jak i tych opracowanych wspólnie z innymi uczniami,
- **steruje robotem** lub innym obiektem na ekranie komputera lub poza nim, **posługuje się komputerem w podstawowym zakresie**, korzystając z jego urządzeń wejścia/wyjścia,

¹² Ramowy program szkolenia w zakresie wspomagania szkół w wykorzystywaniu nowoczesnych technologii w procesie nauczania/uczenia się – ORE.

Lider:



Partner:



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- korzysta z **udostępnionych mu stron i zasobów internetowych**, m.in. z podręcznika elektronicznego,
- kojarzy działanie komputera z **odpowiednim oprogramowaniem**,
- posługuje się wybranymi **programami, aplikacjami i grami edukacyjnymi**, ucząc się i rozwijając swoje zainteresowania,
- tworzy **teksty przy użyciu klawiatury** i rysunki za pomocą wybranego **edytora grafiki**,
- **zapisuje efekty swojej pracy** we wskazanym miejscu,
- **wykorzystuje możliwości technologii** do współpracy, wymiany doświadczeń i komunikacji w procesie uczenia się,
- posługuje się technologią komputerową w sposób **odpowiedzialny i etyczny**, przestrzegając zasad korzystania z efektów pracy innych osób.

Postawy

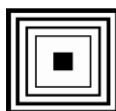
Uczeń:

- przejawia gotowość do **współpracy w zespole**,
- reprezentuje postawę **aktywnego zaangażowania w pracę samokształceniową** z wykorzystaniem TIK,
- uznaje, że **dokładna i kompletna informacja** jest podstawą rzetelnego zdobywania wiedzy,
- uzyskuje i wykorzystuje informacje w sposób **etyczny i zgodny z prawem**,
- rozumie **prawne i społeczne problemy** związane z wykorzystaniem TIK,
- respektuje **prawne i etyczne normy** dotyczące rozpowszechniania programów komputerowych i praw autorskich.

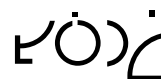
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 15 do modułu III.2

Profil kompetencyjny nauczyciela w zakresie przygotowania informatycznego¹³

Wiedza

Nauczyciel:

- wie, jak rozpocząć przygotowanie uczniów do życia w **społeczeństwie informacyjnym**,
- zna programy i aplikacje komputerowe, gry edukacyjne, multimedia i zasoby internetu **dostosowane do potrzeb i możliwości** swoich uczniów,
- zna **najnowsze trendy** dotyczące wykorzystania nowych technologii w edukacji, a w szczególności **myślenie komputacyjne**.

Umiejętności

Nauczyciel:

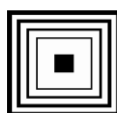
- korzysta z nowych technologii w **procesie dydaktycznym**,
- korzysta z nowych technologii w sposób **celowy, refleksyjny i bezpieczny**, aby zwiększyć efekty nauczania/uczenia się,
- wykorzystuje TIK do osiągania osobistych **celów**, wykonywania **zadań**, rozwiązywania **problemów**, budowania **zespołu**, **współpracy i komunikacji** z innymi ludźmi oraz **integracji wiedzy**,
- wskazuje uczniom sposoby wykorzystania nowych technologii: jako wsparcia przy **poznawaniu i utrwalaniu różnych dziedzin wiedzy**, **wzmacnianiu umiejętności**, **rozwijaniu zainteresowań i rozwiązywaniu problemów**,

¹³ Ramowy program szkolenia w zakresie wspomagania szkół w wykorzystywaniu nowoczesnych technologii w procesie nauczania/uczenia się - ORE

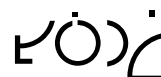
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- **dokonyuje wyboru sprzętu i oprogramowania** stosownie do potrzeb i możliwości - zarówno własnych, jak i swoich uczniów,
- korzysta z **metod nauczania i oceniania** wspomaganych nowymi technologiami,
- **wyszukuje, selekcjonuje, ocenia i przetwarza** informacje z różnych źródeł,
- angażuje uczniów do **twórczego, kreatywnego i innowacyjnego** wykorzystania nowych technologii.

Postawy

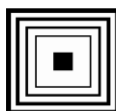
Nauczyciel:

- korzystając z TIK, dba o swój **wizerunek i bezpieczeństwo**,
- promuje wśród uczniów respektowanie **prywatności informacji**, przestrzeganie **netykiety** i prawa **własności intelektualnej**,
- jest **otwarty na zmiany** wynikające z rozwoju technologicznego,
- jest gotowy **radzić sobie z rzeczywistością** dynamicznie zmieniającą się pod wpływem nowych technologii i **angażować się w profesjonalny rozwój** z zastosowaniem TIK,
- jest gotowy **pracować w zespole**, wykorzystując nowe technologie.

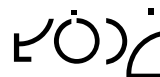
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego

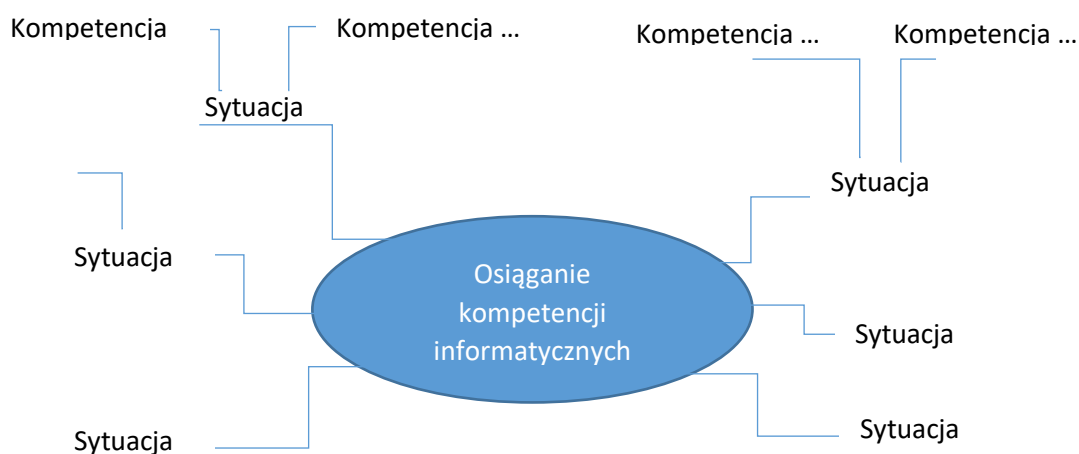


"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 16 do modułu III.3

Schemat mapy myśli

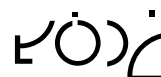
Istotą ćwiczenia jest wyłonienie sytuacji dydaktycznych, podczas których są osiągane kompetencje informatyczne, (główne wątki mapy myśli) i dokonanie analizy tych sytuacji pod kątem osiągnięcia innych kompetencji kluczowych.



Lider:



Partner:



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Dzień 2

Moduł IV Proces uczenia się a rozwój kompetencji kluczowych

IV.1. Przebieg procesu uczenia się i czynniki wpływające na jego efektywność

Cel ogólny

Zaplanowanie procesu dydaktycznego sprzyjającemu efektywnemu uczeniu się.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

- identyfikuje elementy procesu dydaktycznego,
- określa czynniki wpływające na efektywność procesu kształcenia,
- dobiera odpowiednie strategie dydaktyczne do osiągnięcia pożądanych efektów kształcenia,
- planuje proces monitorowania procesu kształcenia.

IV.2. Środowisko wpływające na osiągnięcie kompetencji kluczowych

Cel ogólny

Modelowanie optymalnych warunków dydaktycznych sprzyjających osiągnięciu kompetencji kluczowych.

Cele szczegółowe

- wskazuje związek procesu uczenia się z kształtowaniem kompetencji kluczowych uczniów,
- planuje optymalne warunki dla potrzeb osiągnięcia kompetencji kluczowych.

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

		Ogółem	90 min.
Formy	Praca w grupach.		
Metody / techniki	tworzenie mapy myśli.		
Środki dydaktyczne i materiały	- schemat mapy myśli, - flipchart z arkuszami papieru, kolorowe karteczki, mazaki kolorowe (20 szt.).		
Moduł V TIK w budowaniu środowiska sprzyjającego nauczaniu/uczeniu się			
V.1. Rola nowoczesnych technologii we wspieraniu procesu nauczania/uczenia się, w tym myślenia algorytmicznego i programowania			
Cel ogólny			
Zaprezentowanie uczestnikom możliwości technologii informacyjnych wspierających procesy kształcenia.			
Cele szczegółowe			
Uczestnik szkolenia:			
- dobiera typy narzędzi informatycznych do określonych zastosowań edukacyjnych, - planuje zastosowanie określonych narzędzi informatycznych podczas zajęć dydaktycznych dotyczących wybranego tematu, z określonego przedmiotu kształcenia.			
V.2. Wspierająca rola narzędzi informatycznych w zastosowaniu nowoczesnych strategii dydaktycznych, aktywizujących uczniów w procesie uczenia się			

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Cel ogólny

Zaprezentowanie uczestnikom szkolenia, w jaki sposób technologia informacyjna może wspierać i wzmacniać zastosowanie metod aktywizujących uczniów podczas działań edukacyjnych.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

- określa zastosowanie technologii informacyjnej w procesie kształcenia uczniów prowadzonym metodami aktywizującymi,
- opracowuje kartę WebQuest dla grupy uczniów do wykonania zadania edukacyjnego z zakresu wybranego tematu.

V.3. Zasoby sieci Internet. Wyszukiwanie i gromadzenie informacji

Cel ogólny

Przedstawienie uczestnikom możliwości efektywnego wyszukiwania, wykorzystania zasobów sieci Internet dla potrzeb edukacji wczesnoszkolnej zwłaszcza w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów na I etapie edukacyjnym.

Cele szczegółowe

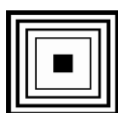
Uczestnik szkolenia:

- potrafi efektywnie wyszukiwać informacje,
- potrafi zweryfikować stronę pod względem wiarygodności informacji,
- wskazuje wartościowe zasoby edukacyjne wspierające proces uczenia się na I etapie edukacyjnym,

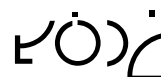
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego





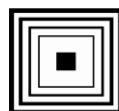
"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- w zgodzie z prawem autorskim gromadzi i archiwizuje zasoby edukacyjne dla I etapu edukacyjnego.

Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



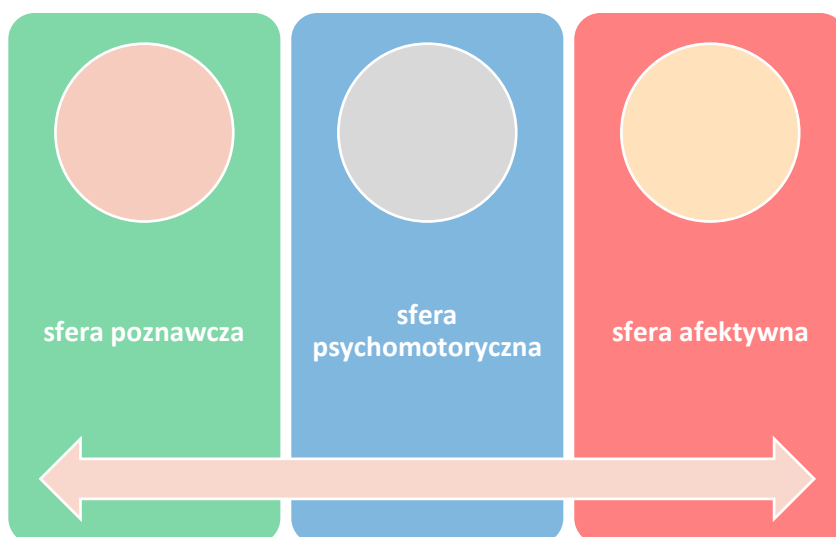
"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załączniki do II dnia szkolenia (I zjazd)

Załącznik nr 17 do modułu IV.1

Informacje dotyczące taksonomii Blooma

W taksonomii celów kształcenia Blooma zostały wyróżnione trzy sfery: poznawcza (kognitywna), afektywna (emocjonalna) i psychomotoryczna. Uwzględnienie wszystkich trzech razem zapewnia efektywny i holistyczny proces kształcenia.



W każdej sferze wyróżniono kategorie, które wskazują na osiągnięcie odpowiedniego poziomu kształcenia. Poniższa tabela prezentuje kategorie od najniższego poziomu do najwyższego w każdej sferze z osobna.

Lp.	Kryterium	Uszczegółowienie znaczenia kategorii
Sfera poznawcza (kognitywna)		
	Wiedza	Obejmuje zapamiętywanie pojęć, faktów, procesów, metod

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

	Rozumienie	Interpretowanie pojęć, porównywanie informacji
	Zastosowanie	Zastosowanie informacji w rozwiązywaniu problemów edukacyjnych poprzez wybieranie właściwego rozwiązania z podanej listy
	Analiza	Umiejętność rozpoznawania i znajdowanie powiązań pomiędzy elementami składowymi prowadzących do właściwego rozwiązania problemu edukacyjnego
	Synteza	Tworzenie unikatowych rozwiązań problemów edukacyjnych poprzez tworzenie nowych powiązań (struktury) znanych elementów składowych
	Ewaluacja	Wartościowanie i ocenianie informacji
Sfera afektywna		
	Otrzymywanie	Chęć otrzymywania informacji
	Odpowiadanie	Chęć działania
	Wartościowanie	Akceptacja, wybór wartości
	Organizowanie	Tworzenie systemu wartości
	Charakteryzowanie	Wybór i podporządkowanie się własnemu systemowi wartości
Sfera psychomotoryczna		
	Percepcja	Zdolność postrzegania i wykorzystania bodźców do aktywności ruchowej
	Nastawienie	Zdolność reagowania na różne sytuacje
	Reagowanie	Umiejętność naśladowania czynności
	Mechanizm	Umiejętność wykonywania złożonych czynności ukształtowana w wyniku wielokrotnego powtarzania

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

	Kompleksowe lub jawne reagowanie	Umiejętność automatycznego wykonywania czynności złożonych
	Adaptacja	Umiejętność dostosowywania wykonywanych czynności do określonych warunków
	Oryginalność	Tworzenie nowych unikatowych rozwiązań w zmieniających się warunkach

Dla każdej kategorii zostały przyporządkowane czasowniki, które pomagają w opracowaniu celów kształcenia. Można je znaleźć w wielu artykułach w zasobach sieci internet. Przykładowe informacje znajdują się w następujących artykułach

https://pl.wikipedia.org/wiki/Taksonomia_Blooma

<http://ojezyku.pl/2017/05/30/taksonomia-blooma-dlaczego-kazdy-nauczyciel-powinien-ja-znac/> Skrócony link: <http://bit.do/tbloom>

<https://www.cerno.pl/blog/47-taksonomia-celow-szkoleniowych-benjamina-blooma>

Skrócony link: <http://bit.do/tbloom1>

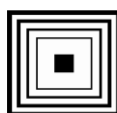
Czasowniki pomocne w formułowaniu celów kształcenia w sferze poznawczej

Wiedza	Rozumienie	Zastosowanie	Analiza	Synteza	Ewaluacja
zbiera, opisuje, powtarza, znajduje, identyfikuje, nazywa,	kojarzy, zmienia, wyjaśnia, klasyfikuje, konstruuje, różnicuje,	stosuje, ocenia, oblicza, zmienia, wybiera, konstruuje,	analizuje, ocenia, rozumie strukturę np. myślową, organizacyjną	organizuje, zestawia, kategoryzuje, łączy, kompiluje, tworzy,	szacuje, wybiera, krytykuje, wnioskuje, decyduje, wyjaśnia,

Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

wymienia, zapamiętuje, cytuje, relacjonuje, porządkuje, prezentuje, wskazuje, określa, opowiada	broni, przeciwstawia, rozdziela, szacuje, generalizuje, ilustruje, przewiduje, rozwiązuje, tłumaczy	rozwija, demonstruje, bada, modyfikuje, organizuje, przygotowuje, produkuje, tworzy, używa, przygotowuje	, poddaje krytycznemu osądowi, kwestionuje, eksperymentuje, testuje	projektuje, przygotowuje, zarządza, proponuje, reorganizuje, integruje, planuje, modyfikuje, dokonuje podsumowania	interpretuje, mierzy, ranguje, rekomenduje, ocenia
---	---	---	--	---	--

Czasowniki pomocne w formułowaniu celów kształcenia w sferze afektywnej

Otrzymywani	Odpowiadani	Wartościowani	Organizowani	Charakteryzowani
nazywa, nasłuchuje, identyfikuje, podąża, śledzi, pyta, rozdziela, szanuje, wskazuje, wybiera, używa	czyta, ćwiczy dostosowuje się, odpowiada, dyskutuje, pisze, poleca, reaguje na ..., stosuje się, wybiera, docenia, asystuje	dzieli się, informuje, odrzuca, łączy, inicjuje, polemizuje, pokazuje, uzasadnia, usprawiedliwia, zgłasza	aranżuje, porządkuje, broni, generalizuje, integruje, odnosi się do..., przygotowuje, zmienia, wpływa na ..., opracowuje	odróżnia, eksponuje, okazuje, kwestionuje, podejmuje, radzi sobie, rozstrzyga, rozwiązuje, postępuje, koryguje, sprawdza, weryfikuje, używa, wpływa, unika, potrzebuje, wymaga, wykazuje

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Czasowniki pomocne w formułowaniu celów kształcenia w sferze psychomotorycznej

Percepcja	Nastawienie	Reagowanie	Mechanizm	Kompleksowe lub jawne reagowanie	Adaptacja	Oryginalność
dobiera, dostosowuje, nadśłuchuje, wyczuwa, upatruje, wykrywa, rozpoznaje, wychwytuje, szacuje, różnicuje, opisuje, oddziela	odpowiada, okazuje, pokazuje, określa, postępuje, przejawia, reaguje, zaczyna, wyjaśnia, zaczyna, zgłasza się, uznaje	wykonuje, imituje, kopiuje, reprodukuje, miesza, nadąża, powtarza, odtwarza, odpowiada, reaguje	Uwaga! Czasowniki te są takie same dla obu kategorii. Różnicują je określenia (przymiotniki, przysłówki) wskazujące szybsze, lepsze, dokładniejsze itd. wykonywanie czynności.		koryguje, modyfikuje, posługuje się, przedstawia, poprawia, reorganizuje, urozmaica, zmienia, reaguje, przystosowuje	inicjuje, aranżuje, buduje, komponuje, konstruuje, łączy, kombinuje, projektuje, rozwija, tworzy, kreuje, wprowadza

Załącznik nr 18 do modułu IV.1

Informacje dotyczące metody metaplanu

Metaplan jest formą dyskusji. Polega na wspólnym tworzeniu plakatu. Ta metoda prowadzenia dyskusji przeprowadza zespół przez 4 obszary wypowiedzi na określony temat:

1. Jak jest?
2. Jak powinno być?
3. Dlaczego nie jest tak jak powinno być?

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

4. Planowanie działań co zrobić, aby było tak jak powinno być.

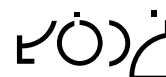
Na wspólnym plakacie podzielonym na 4 obszary każdy może na odpowiedniej karteczce przekazać na plakat swój pogląd. Prowadzący po każdej fazie dyskusji porządkuje głosy dyskutujących. Dla lepszego zobrazowania efektów dyskusji dobrze jest zastosować do każdej części inny kolor lub kształt kartek. Efektem końcowym dyskusji prowadzonej metodą metaplanu jest wypracowanie planu działań związanych z rozwiązaniem problemu. Do wykonania metaplanu posłuży poniższy diagram.

(Załącznik nr 18a)

Lider:



Partner:



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 18a do modułu IV.1

Diagram do metody metaplanu



Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 19 do modułu IV.1

Matryca do wykonania ćwiczenia

Analiza osiągnięcia kompetencji kluczowych w warunkach stosowania metod kształcenia

Metody kształcenia	Kompetencje kluczowe							
	Porozumiewanie się w języku ojczystym	Porozumiewanie się w językach obcych	Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne	Kompetencje informatyczne	Umiejętność uczenia się	Kompetencje społeczne i obywatelskie	Inicjatywność i przedsiębiorczość	Świadomość i ekspresja kulturalna
Metoda projektów								
Metoda WebQuest								
Mapa myśli								
Burza mózgów								
Metoda tekstu przewodniego								
Drzewko decyzyjne								
Metaplan								
Rybi szkielet								
Myślące kapelusze								
Debat „za i przeciw”								
Śnieżna kula								
Analiza SWOT								
.....								

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 20 do modułu V.1

Najważniejsze informacje dotyczące zastosowania technologii informacyjnej do wspierania procesu kształcenia

Rozwój technologii informacyjnej i integracja usług cyfrowych skupionych w jednym urządzeniu wtargnęły już do życia najmłodszych uczniów z edukacji wczesnoszkolnej. Nie można odwlekać edukacji najmłodszych z wykorzystaniem technologii informacyjnej. Brak zainteresowania szkół wdrażaniem technologii informacyjnej do klas I-III może spowodować ukształtowanie wśród uczniów złych nawyków w stosowaniu urządzeń, do których mają już dostęp w domu.

Podstawa programowa kształcenia informatycznego dla szkół podstawowych nakłada na szkoły obowiązek kształtowania wśród tych uczniów umiejętności algorytmicznego myślenia i tworzenia prostych programów, oczywiście w zabawie i na początku bez użycia komputera.

Właściwie zastosowana technologia informacyjna w procesie kształcenia może pobudzić u dziecka wyobraźnię, kreatywność, ciekawość do uczenia się. Dobrze przygotowany proces dydaktyczny wspomagany technologią informacyjną wymaga od nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej dobrego przygotowania informatycznego i sporo wysiłku na początku, aby przygotować ciekawe materiały dydaktyczne.

Poniższa tabela prezentuje przykładowe działania edukacyjne ucznia i nauczyciela oraz dobrane dla nich narzędzia informatyczne (programy, technologie).

Działanie	Narzędzia informatyczne
Kształtowanie umiejętności rysowania. z wykorzystaniem komputera.	Proste programy graficzne, np. Paint.

Lider:

Partner:

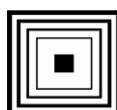
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Prezentacje (oglądane przez dzieci, a przygotowane przez nauczycieli).	Programy do tworzenia prezentacji, filmu ze zdjęć, np. PhotoStory, Sway.
Zabawy z grafiką (puzzle, memory itp.) wykorzystywane przez dzieci, a budowane przez nauczycieli.	Programy graficzne, np. Jigsaw Planet.
Wyszukiwanie informacji w oparciu o wskazane adresy.	Encyklopedie i słowniki cyfrowe, Wyszukiwarki internetowe.
Programowanie z lub bez użycia technologii informacyjnej.	Baltie, Scratch Junior, Minecraft oraz narzędzia do nauki programowania przez zabawę bez użycia komputerów: np. mata edukacyjna, niezbędnik kodowania.
Zabawy pobudzające kreatywność z wykorzystaniem urządzeń cyfrowych.	Urządzenia cyfrowe, np. tablica interaktywna, magiczny dywan, magiczna ściana.
Wykorzystanie gier edukacyjnych, rozwiązywanie quizów (rozwiązywane przez dzieci, budowane przez nauczycieli).	Programy do edycji testów i gier edukacyjnych, np. LearningApps, Forms, Kahoot.

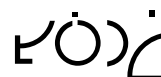
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 21 do modułu V.1

Opis metody „Burza mózgów”

Jest to forma dyskusji, podczas której wszyscy na równych prawach mogą przekazać swój głos wykorzystując rozdane kartki. Prowadzący umieszcza wszystkie głosy na plakacie, następnie podobne grupuje i porządkuje.

Burzy mózgów towarzyszą, między innymi, następujące zasady:

- każdy pomysł jest dobry,
- nie komentujemy i nie krytykujemy pomysłów,
- wszyscy na równych prawach biorą udział w dyskusji,
- każdy pomysł musi być zapisany w formie podanej przez autora,
- nie wtrącamy własnych pomysłów do innych pomysłów.

Załącznik nr 22 do modułu V.1

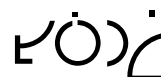
Najważniejsze informacje na temat metody WebQuest

Zgodnie z koncepcją konstruktywistycznego kształcenia stosowane są coraz częściej różnorodne strategie dydaktyczne umożliwiające uczniowi budowanie własnej wiedzy na podstawie doznanych doświadczeń w procesie poszukiwań informacji, analizowania ich i wykorzystania do realizowania projektów. W dobie gwałtownie rozwijającej się technologii informacyjnej i pojawiających się narzędzi informatycznych istnieje możliwość dobrania i zastosowania w procesie kształcenia odpowiednich programów komputerowych działających zarówno lokalnie na komputerach, jak i dostępnych w chmurze cyfrowej. Ich właściwe zastosowanie może wspierać procesy uczenia się w aktywnym, zespołowym rozwiązywaniu przydzielonych zadań lub realizacji uczniowskich projektów.

Lider:



Partner:



„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Coraz większą popularnością cieszy się metoda **WebQuest**. Amerykańscy naukowcy Bernie Dodge i Tom March opracowali ją w Uniwersytecie w San Diego w połowie lat dziewięćdziesiątych. Jej celem jest inspirowanie uczniów do poszukiwania i badania problemu edukacyjnego, do rozwiązania którego potrzebne informacje znajdują się w zasobach Internetu.

Metoda WebQuest składa się z następujących elementów:

Wprowadzenie – to krótka informacja o problemie, jaki powinni rozwiązać uczniowie, wcielając ich w określoną rolę, np. poszukiwacza, badacza lub inną, nadając w ten sposób wysoką rangę ich działaniom w realizacji projektu i motywując do działania.

Zadanie – określa, jaki powinien być efekt końcowy wykonania zadania. Nauczyciel precyzuje formę, w jakiej zadanie powinno być wykonane, np.: „zbierz informacje na temat ...”, „zaprojektuj i przedstaw w postaci algorytmu...”, „porównaj ... itp. Aktywności uczniów powinny być ukierunkowane na wyszukanie informacji, dokonanie ich analizy i sformułowanie wniosków.

Proces – zawiera wszelkie informacje wspierające realizację projektu, tj. określa, jakie należy podjąć kroki, aby wykonać zadanie, jak powinny być podzielone role i zadania w zespole.

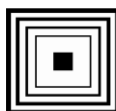
Źródło – to zestaw sprawdzonych adresów stron internetowych, w których znajdują się informacje rekomendowane przez nauczyciela potrzebne do rozwiązania zadania. Zadaniem uczniów jest dokładna analiza zawartych informacji na tych stronach i ich przetworzenie do uzyskania efektu końcowego.

Ewaluacja ocenia rezultaty rozwiązywanego zadania – ten element powinien jasno określać kryteria oceny realizowanego przez uczniów projektu. Powinny być w nich uwzględnione wszystkie aktywności uczniów prowadzące do osiągnięcia wymaganego efektu.

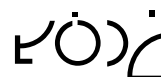
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Podsumowanie – konkluzja, inspirowanie uczniów do kontynuowania działań projektowych, podkreśla wagę wykonanych działań, podsumowuje uzyskane przez uczniów efekty, a szczególnie osiągnięte przez nich kompetencje.

Załącznik nr 20 do modułu V.1

Przykładowa karta WebQuest

„Zwierzęta w polskich parkach narodowych”

Wprowadzenie

Jesteś podróżnikiem. Bardzo interesują Cię zwierzęta zamieszkujące polskie parki narodowe.

Nie jest dla Ciebie możliwe pojechać do każdego parku. Dlatego proponuję odwiedzić na stronach internetowych tych parków.

Zadanie

Przyjrzyj się uważnie fotografiom zwierząt. Odwiedź w sposób wirtualny strony internetowe parków narodowych. Znajdź parki narodowe, gdzie mieszkają przedstawione na fotografiach zwierzęta i jak się nazywają. Możesz nadać im własne imiona. Pod każdym zdjęciem opisz warunki w jakich żyją wymienione zwierzęta.

Proces

1. Wyszukaj na stronach internetowych parków narodowych fotografie i opisy wskazanych zwierząt.
2. Odszukaj informacje na temat wskazanych zwierząt.
3. Opracuj informacje o każdym zwierzęciu.

Źródła informacji

<https://slideplayer.pl/slide/2440866/> skr.l.: <http://bit.do/parkinarodowe>

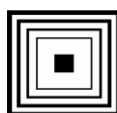
<https://www.youtube.com/watch?v=N0y-0joNL3A>

skr.l.: <http://bit.do/parkinarodowe2>

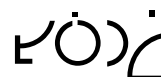
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

<http://www.ekoportal.gov.pl/informacja-o-srodowisku/polskie-parki-narodowe/>

Skrócony link.: <http://bit.do/parkinarodowe3>

<http://zpppn.pl/parki-narodowe>

<http://www.parkinarodowe.edu.pl/pn/>

[http://parkiotwock.pl/formy-ochrony-przyrody-bpk/parki-narodowe-bpk/item/445-](http://parkiotwock.pl/formy-ochrony-przyrody-bpk/parki-narodowe-bpk/item/445-parki-narodowe-w-polsce)

[parki-narodowe-w-polsce](http://parkiotwock.pl/formy-ochrony-przyrody-bpk/parki-narodowe-bpk/item/445-parki-narodowe-w-polsce)

Skrócony link.: <http://bit.do/parkinarodowe4>

Ewaluacja

Zadanie zostanie ocenione zgodnie z poniższymi kryteriami:

Poziom wykonania Wymiar	Początkujący 2	Rozwijający się 5	Zaawansowany 8	Ekspert 10	Punkty
Zawartość merytoryczna	Bardzo pobieżne opracowanie	Opracowanie poprawne, brak jednak niektórych elementów	Bardzo dobre opracowanie wszystkich elementów	Bardzo dobre opracowanie, twórcze i zawierające dodatkowe informacje	0-10
Wrażenia estetyczne	Bardzo niedbałe wykonanie	Wykonanie mało ciekawe, widoczne są niedociągnięcia	Ciekawa forma, bardzo dobre wykonanie	Bardzo oryginalna forma	0-10

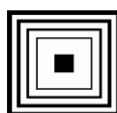
Podsumowanie

Celem Twojego zadania było zachęcenie Cię do poszukiwań informacji o przyrodzie naszego kraju. Możesz rozszerzyć zakres swoich poszukiwań i dołączyć do nich informacje o roślinności, klimacie, zagrożeniach dla środowiska itp.

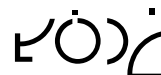
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

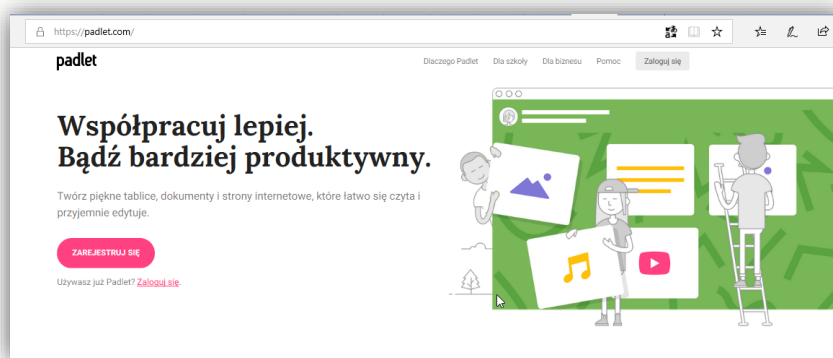
Załącznik nr 24 do modułu V.3

Gromadzenie zasobów sieciowych – aplikacja Padlet

Padlet to program dostępny z poziomu strony www lub aplikacji na urządzenia mobilne, do tworzenia wirtualnej tablicy. Jest to miejsce do zamieszczania obrazów, tekstów, multimediów z własnego komputera lub z sieci oraz do zamieszczania linków adresów stron internetowych, które chcemy zebrać w jednym miejscu.

Gromadzone materiały użytkownik może segregować tematycznie na różne sposoby. Padlet z powodzeniem posłuży do prezentacji efektów podsumowujących projekt. Utworzone „padlety” można udostępniać w sieci innym użytkownikom. Zaletą narzędzia jest możliwość tworzenia tablic przez kilka osób. Program jest przystosowany do pracy na urządzeniach mobilnych.

Niestety wersja darmowa programu umożliwia posiadanie na koncie maksymalnie 3 wirtualnych tablic, co w praktyce ogranicza działania nauczyciela. Pracę z programem Padlet rozpoczynamy od zalogowania się na wcześniej utworzone konto na portalu <https://padlet.com/>.



Przy pierwszym logowaniu użytkownik musi wybrać jeden z dostępnych pakietów:

- Basic – darmowa wersja programu - możliwość posiadania maksymalnie 3 padletów,

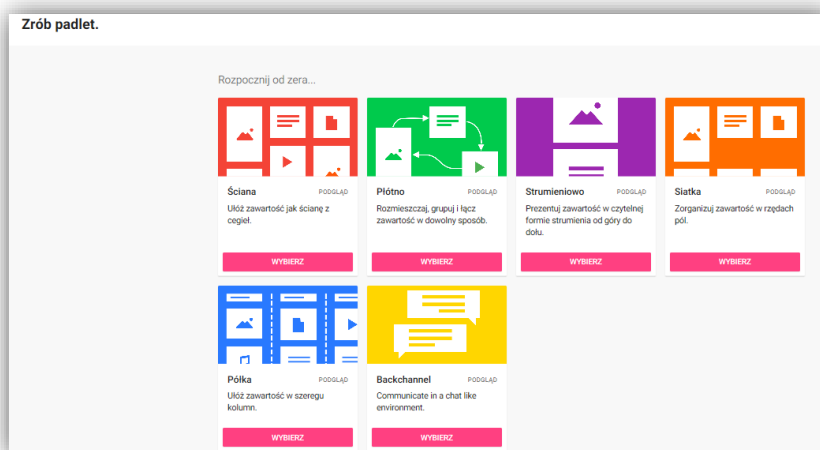
Lider:

Partner:

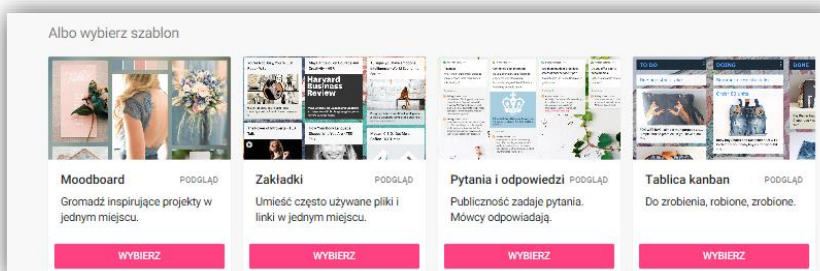
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- Pro – płatna wersja z miesięcznym abonamentem z nielimitowaną ilością padletów.

Tworzenie nowego padletu należy rozpocząć od wyboru jednego z dostępnych szablonów.



Jeśli użytkownik nie zdecyduje się na żaden z pustych szablonów może skorzystać z przykładowego szablonu wypełnionego treścią i modyfikować go.



Należy pamiętać, że padlet ma funkcję autozapisywania, dzięki czemu wszystkie wprowadzane zmiany są automatycznie zachowane. W przypadku gromadzenia i archiwizowania zasobów można tworzyć osobne tablice tematyczne lub utworzyć jedną tablicę z podziałem na tematyczne „półki”. Tworzenie nowego padletu zostanie

Lider:

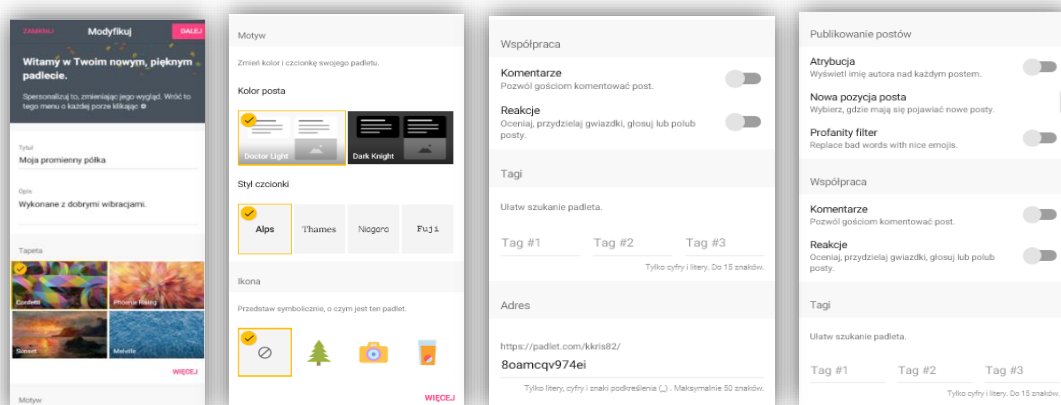
Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

opisane na przykładzie szablonu „półka”. Przykład takiej tablicy prezentuje link:
<https://padlet.com/Superbelfrzy/mp0idl0blx5o>.

Po wybraniu szablonu pojawi się domyślne tło. Z prawej strony ekranu znajdują się elementy do modyfikacji. Autor może zmieniać:

- *tytuł* padletu i opcjonalnie jego opis,
- *tapetę* – tło najbardziej odpowiadające tematyce padletu,
- *motyw*: kolor posta, styl czcionki, ikonę wyświetlaną przy nazwie padletu,
- sposób publikowania postów:
 - włączenie *Atrybucji* jeśli ma być widoczny autor postu,
 - *pozycja posta* – czy nowe posty mają pojawiać się jako pierwsze, czy ostatnie,
 - filtr wulgaryzmów – *profanity filter*,
- możliwość komentowania i oceny,
- słowa klucze – tzw. tagi dla łatwego odnalezienia wirtualnej tablicy w zasobach internetu przez innych użytkowników sieci,
- adres utworzonego padletu – część adresu można zmienić na bardziej przystępną nazwę.



Lider:

Partner:

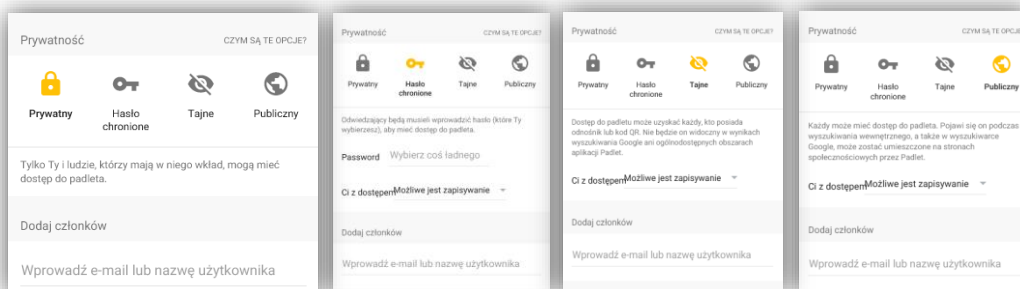
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Po tych zmianach należy przejść **Dalej** do następnego okna dotyczącego polityki prywatności.

W tym kroku autor decyduje, czy padlet ma być:

- prywatny – dostępny dla autora i innych użytkowników posiadających do niego dostęp,
- chroniony hasłem – każdy odwiedzający będzie musiał podać hasło ustalone przez autora,
- tajny – dostęp do będzie miał każdy, kto posiada link lub kod QR. Ten padlet nie będzie widoczny w wynikach wyszukiwania wyszukiwarek i w wyszukiwarce programu,
- publiczny – każdy ma dostęp, można go znaleźć za pomocą wyszukiwarek jak również w społeczności padlet.

W zależności od wyboru dostępności autor może nadać dodatkowe uprawnienia innym użytkownikom.



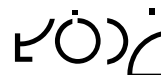
Ostatni krok, to zmiana ustawień zaawansowanych. Autor ma do wyboru następujące narzędzia:

- przerób – autor może wyrazić zgodę, aby jego padlet znalazł się w przykładach jako szablon,

Lider:



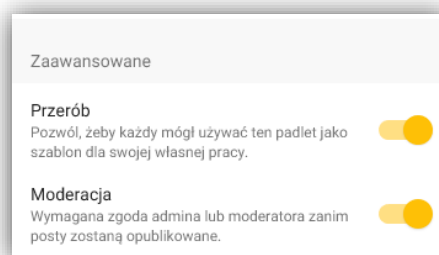
Partner:



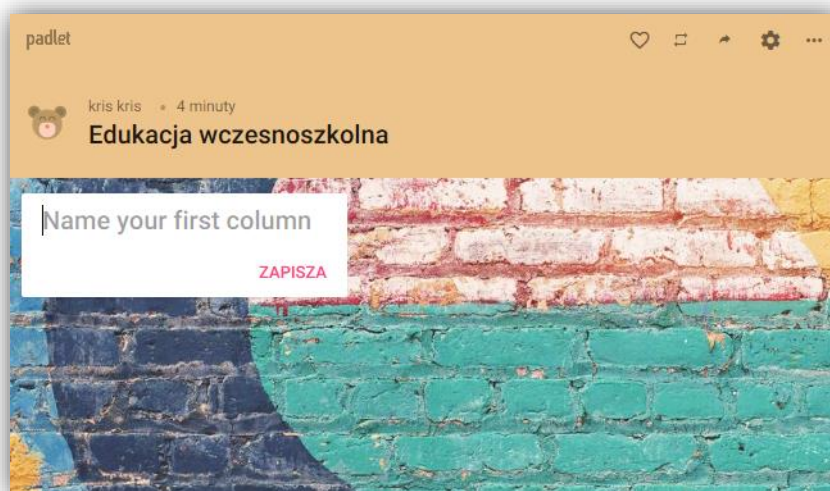
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- moderacja – wymagana zgoda autora – admina, zanim posty zostaną opublikowane – to w przypadku, gdy pozwalamy innym użytkownikom publikować na naszym padlecie.

Powyższe ustawienia można w przyszłości modyfikować zależnie od potrzeby autora. Jeśli wszystko ustawiliśmy zgodnie z zamierzeniami, można rozpocząć publikowanie wpisów na tablicy.



Wybrany szablon to półka. Każda półka to pionowa kolumna, na której będą umieszczane publikowane treści. Każda kolumna (półka) będzie dotyczyła innej tematyki. Dlatego też tworząc półki należy nadać nazwy.

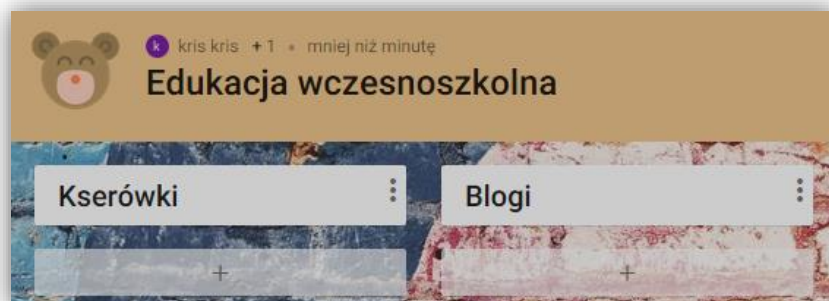


Pod każdą nazwą pojawia się przycisk do dodawania treści.

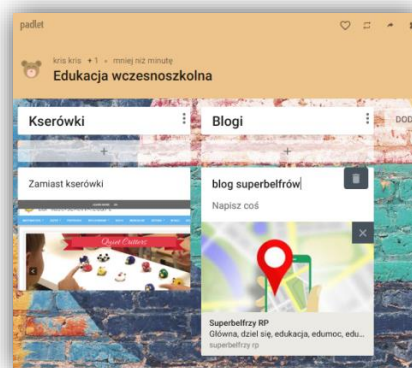
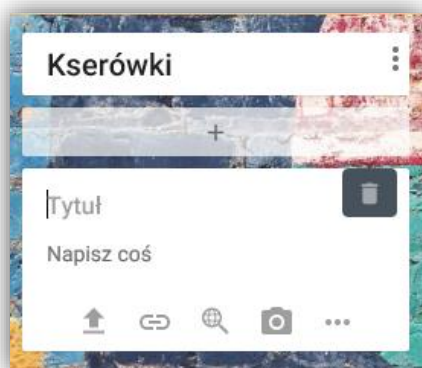
Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Dla każdego publikowanego zasobu można dodać tytuł i opis.

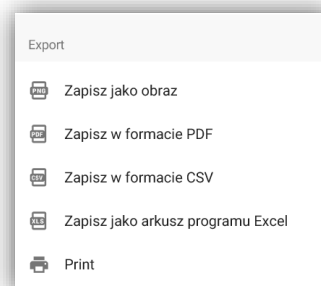
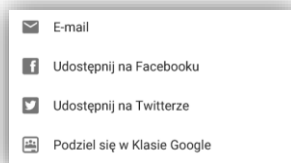
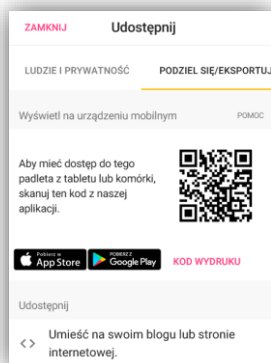


Gotowy padlet można udostępnić wybierając narzędzie *udostępnij* z prawej strony ekranu. W przypadku urządzeń mobilnych, do uruchomienia padletu wystarczy zeskanować kod QR bezpośrednio z komputera lub z ekranu projektora albo wydrukować kod w wersji papierowej. W pełni funkcjonalny padlet można umieścić na swoim blogu lub stronie internetowej. Po wybraniu tej opcji użytkownik uzyska kod html do umieszczenia go w kodzie strony internetowej.

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Link do tablicy może być wysłany za pośrednictwem poczty e-mail lub umieszczony na portalach społecznościowych. Można również zapisać padlet m.in. jako plik obrazu lub pdf.

Załącznik nr 25 do modułu V.3

Wirtualny dysk OneDrive



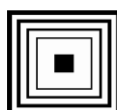
Często naszym problemem jest sposób archiwizacji informacji lub przesyłanie za pomocą poczty elektronicznej wielu dużych plików. W obecnych czasach jest wiele możliwości poradzenia sobie z tym kłopotem. Rozwiązaniem tych problemów może być dysk wirtualny. Przykładem tego rodzaju aplikacji jest OneDrive, który jest elementem pakietu Microsoft Office.

Za jej pomocą można nie tylko przechowywać swoje pliki, ale również udostępniać je innym. W celu skorzystania z tej aplikacji należy założyć konto na stronie www.office.com lub <https://onedrive.live.com> i zalogować się.

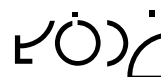
Lider:



Partner:

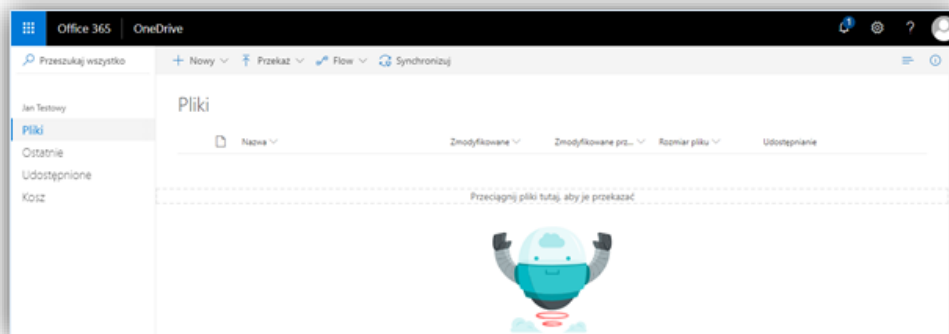


Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

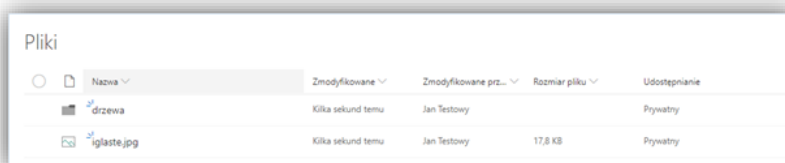
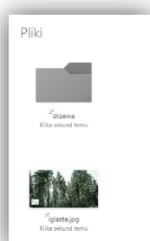
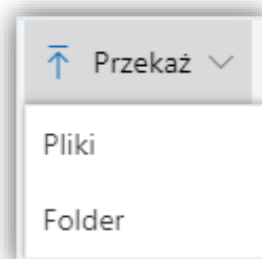
Po wejściu na OneDrive ukaże się ekran, do którego można dodawać wybrane pliki ze swojego lokalnego dysku. Jeśli logowanie wykonywane jest po raz pierwszy, to wirtualny dysk będzie pusty.



Interfejs użytkownika

W celu dodania plików lub folderów zawierających różne dokumenty do chmury należy wybrać przycisk **Przekaz**, który umożliwi przesłanie jednej z wymienionych opcji.

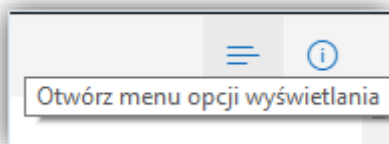
Można też skorzystać z szybszego sposobu przesyłania dokumentów do Onedrive. Wystarczy przeciągnąć wybrany element na dysku lokalnym i upuścić na wskazanym obszarze dysku wirtualnego:



Lider:

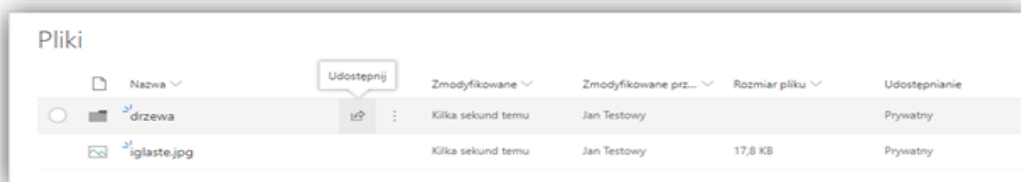
Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



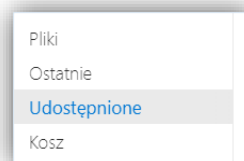
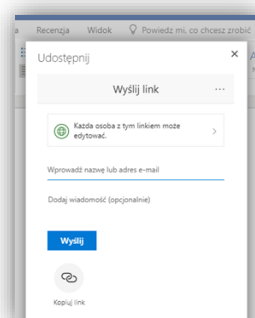
Powyższe opcje można zmieniać za pomocą narzędzia opcji wyświetlania znajdującego się w prawym górnym rogu:

Cechą charakterystyczną wirtualnych dysków jest możliwość udostępniania dokumentów innym użytkownikom internetu. Jednym ze sposobów jest wybranie narzędzia, które jest widoczne przy każdym pliku i folderze



Dokumenty umieszczone na chmurze można udostępniać nadając lub ograniczając możliwość ich edycji. Przydatnym przykładem zastosowania pierwszej opcji jest udostępnienie podczas szkoleń listy obecności. Każdy indywidualnie edytuje taki plik i wpisuje na listę swoje imię i nazwisko.

W celu odnalezienia na naszym wirtualnym dysku dokumentów i plików nam udostępnionych należy wejść w aplikację Onedrive oraz kliknąć na przycisk udostępnione:



Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 26 do modułu V.3

Wspomagająca rola platform na odległość. Platforma Moodle.

Nietypową rolę może spełniać platforma edukacyjna w I etapie kształcenia. Jego wspierająca rola jest bardziej skierowana do nauczycieli, niż do uczniów, chociaż bardzo ważną grupą odbiorców mogą stanowić rodzice uczniów, szczególnie uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Zgromadzona w niej zasoby edukacyjne mogą znakomicie być wykorzystane podczas zajęć dydaktycznych. Uporządkowane zasoby dotyczące kształcenia w I etapie edukacyjnym mogą stanowić znakomitą pomoc dla rodziców uczniów długotrwale nieobecnych w szkole. Są wśród uczniów dzieci niedostosowane społecznie, dla których platforma może być nieodzowna w dostępie do treści edukacyjnych i aktywności po zakończeniu zajęć szkolnych.

W szkołach korzysta się z wielu rodzajów platform płatnych i bezpłatnych. Istnieją platformy tworzone na specjalne zamówienie. Łódzka Platforma Edukacyjna oferuje edukacji wczesnoszkolnej nie tylko treści wynikające z podstawy programowej, ale kursy związane kształtowaniem umiejętności posługiwania się językiem angielskim.

Jedną z platform typu Open Source jest Moodle. Jej usługi są wykorzystywane na różnych etapach edukacyjnych, również akademickim. Platforma dystrybuowana jest wraz z kodem źródłowym, co znacznie ułatwia jej rozbudowę oraz dostosowanie funkcjonalności do własnych potrzeb.

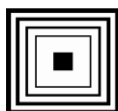
Możliwości platformy Moodle:

- tworzenie, modyfikacja i archiwizacja kursów,
- tworzenie repozytorium zasobów multimedialnych,
- aktywizowanie uczestników kursu poprzez odpowiedni dobór składowych kursu,

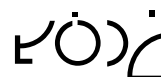
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- zapewnienie komunikacji pomiędzy uczestnikami procesu kształcenia: nauczycielami i uczniami, w tym projektowanie i moderowanie forum dyskusyjnego,
- tworzenie, modyfikowanie zadań, quizów, ankiet i innych elementów umożliwiających ocenę poziomu wiadomości słuchaczy,
- monitorowanie postępów uczestników kursów,
- administrowanie kursami – przydział trenerów (osób prowadzących) oraz słuchaczy do poszczególnych kursów.

Użytkownicy Platformy Moodle mają zróżnicowane uprawnienia w zależności od roli, jaką w niej pełnią. Dostęp mogą mieć tylko zarejestrowani użytkownicy. Administrator platformy przypisuje im odpowiednie role.

W serwisie platformy istnieją następujące role użytkowników:

Gość – osoba, która bez konieczności podania hasła może mieć wgląd w zawartość niektórych kursów osadzonych na platformie, ale nie ma możliwości aktywnego udziału w dyskusjach oraz rozwiązywania zadań.

Student (słuchacz) – osoba, która posiada klucz dostępu do kursu i może brać czynny w nim udział w kursie.

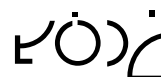
Trener (nauczyciel) – osoba prowadząca kurs, która nie jest autorem kursu, posiada uprawnienia do moderowania procesu kształcenia, dostęp do edycji zasobów i aktywności, oraz oceny postępów edukacyjnych uczestników.

Autor kursu – osoba odpowiedzialna za stworzenie wszystkich elementów składowych kursu, może być jednocześnie trenerem.

Lider:



Partner:



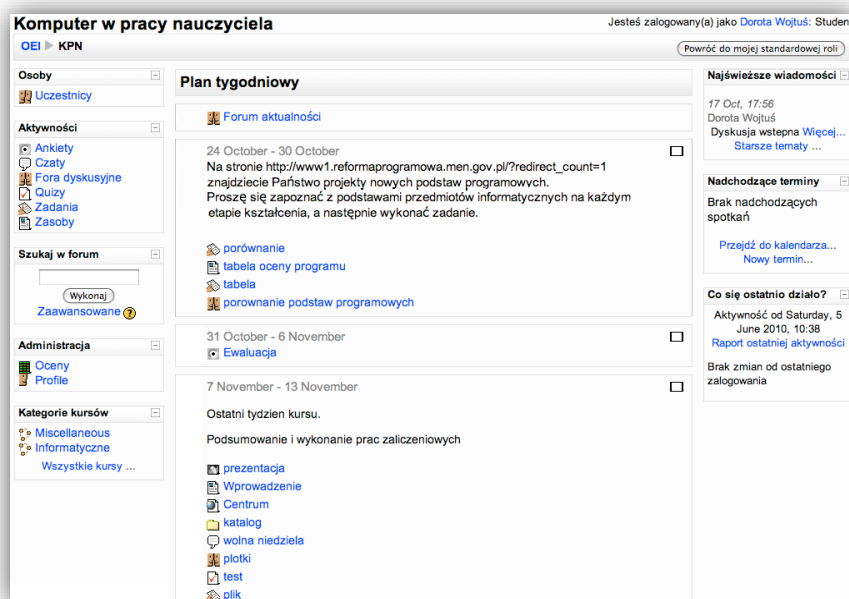
„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Administrator – osoba uprawniona do edycji wszystkich elementów i ustawień platformy, zarządzania użytkownikami, tworzenia kategorii kursów, może być również autorem kursów, trenerem i słuchaczem.

Dostęp do przydzielonych funkcji można uzyskać po zalogowaniu się w portalu. Proces logowania został opisany w rozdziale: Część I szkolenia zdalnego. Informacje o platformie Moodle.

Konstrukcja kursu zdalnego

Na platformie Moodle każdy kurs ma podobną konstrukcję, jak ten przedstawiony na rysunku.

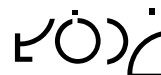


Szczególne znaczenie posiada część środkowa ekranu. W niej jest przedstawiony układ zdalnych zajęć dydaktycznych. W tej części kurs jest podzielony w układzie tematycznym lub czasowym (np. tygodniowym). W każdej części są proponowane różne zasoby i elementy aktywizujące uczestników (testy, dyskusje, wiki, słowniki itp.).

Lider:



Partner:



„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Zasoby

Jest to zestaw informacji dla uczestników kursu w postaci plików o różnych formatach, folderów z plikami, linków lub informacji wpisanych bezpośrednio na platformę. Warto zaznaczyć, że wykorzystanie treści za pośrednictwem linku nie narusza praw autora treści.

Składowe kursu

Są odpowiedzialne za zapewnienie aktywności uczestników kursu, prowadzących do osiągnięcia określonych efektów edukacyjnych. Do składowych kursu należą:

Ankieta – narzędzie do badań ankietowych, przydatnych do oceniania sposobu uczenia się on-line.

Głosowanie – narzędzie do zbadania opinii uczestników kursu na podstawie wybranej jednej z kilku odpowiedzi.

Lekcja – narzędzie do utworzenia programowanego podręcznika, w którym przejście do kolejnych tematów uwarunkowane jest odpowiedzią na pytanie. W przypadku błędnej odpowiedzi, słuchacz może zostać ponownie odesłany do treści danego rozdziału.

Zadanie offline lub „prześlij plik” – możliwość przesłania przez uczestnika kursu do oceny przygotowanego pliku przygotowanego w określonej aplikacji.

Quiz – narzędzie do tworzenia zestawów pytań wielokrotnego wyboru, pytań typu prawda/fałsz oraz pytań wymagających udzielenia krótkiej odpowiedzi. Stworzone pytania przechowywane są w bazie i mogą być użyte wielokrotnie w różnych zestawach testów.

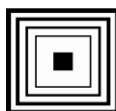
Forum – moduł umożliwiający prowadzenie dyskusji tematycznych przez wszystkich słuchaczy lub w grupach. Istnieje możliwość wymuszenia udziału w dyskusji na forum.

Wiki – platforma do zespołowego edytowania dokumentów przy użyciu przeglądarki internetowej, tworzenia wspólnych projektów.

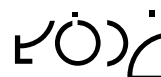
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Czat – umożliwia kontakt między słuchaczami i prowadzącymi, w określonym przez prowadzącego czasie.

Słownik pojęć – umożliwia tworzenie zbioru definicji pojęć. Daje możliwość sortowania i wyszukiwania pojęć

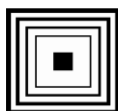
W lewej części ekranu znajduje się panel administracyjny, który umożliwia administrowanie uczestnikami kursu, wprowadzanie nowych użytkowników, zmianę ról istniejących itp. Górna część lewej strony ekranu zawiera informacje o aktywnościach grupy uczestników. Tam można uzyskać informacje o oddanych zadaniach uczestników kursu i ich udziale w forach dyskusyjnych.

W prawej części ekranu znajdują się informacje o nadchodzących terminach wykonania zadań, raporty o aktywnościach oraz aktualne wiadomości dla uczestników kursu.

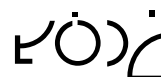
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Dokształcania Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Dzień 3

V.4. Rozbudzanie kreatywności poprzez wykorzystanie narzędzi TIK

Cel ogólny

Zainspirowanie uczestników szkolenia do twórczego wykorzystania różnych narzędzi informatycznych, a w szczególności do twórczego zaprojektowania materiału szkoleniowego w postaci: grafiki, filmu ze zdjęć, prezentacji multimedialnej i materiałów interaktywnych.

Cele szczegółowe

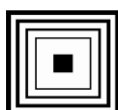
Uczestnik szkolenia:

- potrafi dobrać typ materiału dydaktycznego do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych,
- potrafi dobrać program do przygotowania odpowiedniego typu materiału dydaktycznego,
- korzysta z programów, przygotowując materiały dydaktyczne w formie grafiki, filmu, prezentacji,
- potrafi rozbudzić kreatywność uczniów poprzez zaplanowanie procesu dydaktycznego z wykorzystaniem technologii informacyjnych.

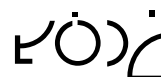
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załączniki do III dnia szkolenia (I zjazd)

Załącznik nr 27 do modułu V.4

Informacje na temat kształtowania kreatywności uczniów

W edukacji wczesnoszkolnej bardzo istotnym elementem jest obraz i sposób jego prezentacji. Podręczniki są przepełnione ilustracjami, cyfrowe materiały dydaktyczne zawierają dodatkowo narrację, animację i interakcję. Zapewnienie interesującego źródła informacji edukacyjnych jest obowiązkiem nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej. Technologia informacyjna w tym przypadku odgrywa olbrzymią rolę. Udostępnia nauczycielom narzędzia, za pomocą których można przygotować bardzo ciekawe lekcje.

W zasobach sieci internet można znaleźć wiele interesujących programów, które można wykorzystać do przygotowania interesujących materiałów dydaktycznych dla dzieci. Wiele z nich ze względu na ich łatwą konstrukcję obsługi, może być wykorzystana przez same dzieci.

W działaniach edukacyjnych związanych z obrazem można wyróżnić następujące etapy:

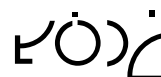
1. Pozyskanie, wyszukanie lub wykonanie obrazu – czyli elementu obrazującego treści adekwatne do etapu kształcenia.
2. Przetworzenie obrazu – dostosowanie go do potrzeb procesu edukacyjnego.
3. Wytworzenie materiału z wykorzystaniem przygotowanego obrazu.
4. Prezentacja lub publikacja wytworzonych prac.

Pozyskanie obrazu może polegać na znalezieniu go w zasobach internetowych i wykorzystaniu zgodnie z prawem, wykonaniu fotografii lub narysowaniu własnej grafiki.

Lider:



Partner:



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Wśród wielu prostych programów graficznych warto zwrócić uwagę na programy: Paint, Paint 3D, TuxPaint itp. Za ich pomocą można przygotować ilustrację prezentującą wybrany przekaz tekstowy.

Załącznik nr 28 do modułu V.4

Przygotowanie obrazu do wykonania materiału dydaktycznego / projektu uczniowskiego

Materiały dydaktyczne przygotowywane dla dzieci w edukacji wczesnoszkolnej lub wykonywane przez same dzieci powinny być kolorowe, przyjazne, budzące zainteresowanie i skupiające uwagę na określonych treściach, które przekazują obrazy tych materiałów. Wymagają one odpowiedniego przygotowania materiałów graficznych.

Obróbka grafiki obejmuje wiele operacji modyfikujących jej wygląd. Istotne są następujące:

1. Kadrowanie.
2. Zmiana rozmiaru pliku graficznego.
3. Zapisanie grafiki w odpowiednim formacie.

Do wykonania tych operacji może wystarczyć podstawowy program graficzny, jakim jest Paint. Jest on elementem systemu operacyjnego Windows.

Aby skadrować obraz w programie Paint:

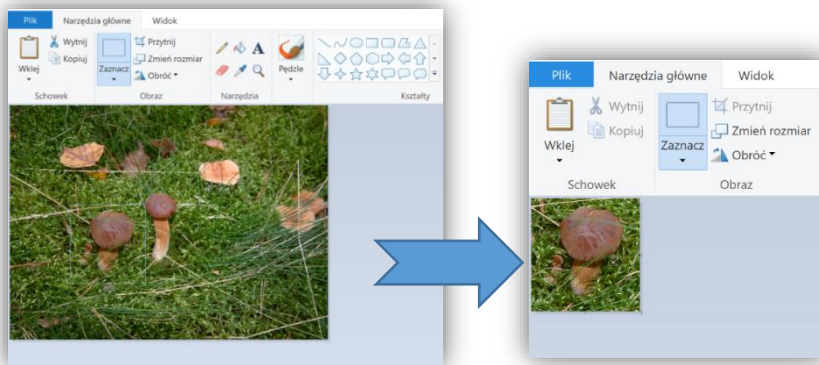
1. Należy wybrany obraz (fotografię lub rysunek) otworzyć w programie Paint.
2. Skorzystać z narzędzia do zaznaczania fragmentu obrazka.
3. Potwierdzić zaznaczenie poleceniem *Przytnij*.

W ten sposób powstanie obrazek, na którym pozostanie tylko zaznaczony fragment.

Lider:

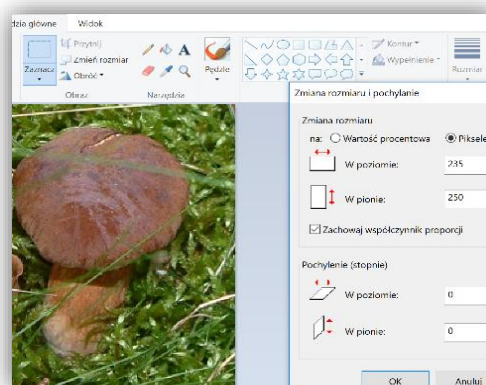
Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



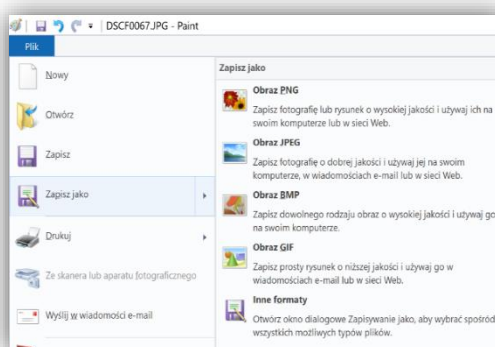
Aby zmienić rozmiar pliku graficznego i dostosować go do jego przeznaczenia należy:

1. Wywołać polecenie *Zmień rozmiar*.
2. W otwartym oknie *Zmiany rozmiaru* wybrać *Piksele*.
3. Określić rozmiar szerokości i wysokości obrazka w pikselach (uwaga drugi rozmiar dostosowuje się proporcjonalnie jeśli jest zaznaczone pole *Zachowaj współczynnik proporcjonalności*).
4. Zatwierdzić wpisane rozmiary przyciskiem *OK*.



Aby zapisać obrazek w odpowiednim formacie należy:

1. Wywołać polecenie *Plik/Zapisz jako*.
2. Wybrać odpowiedni format zapisu pliku graficznego.

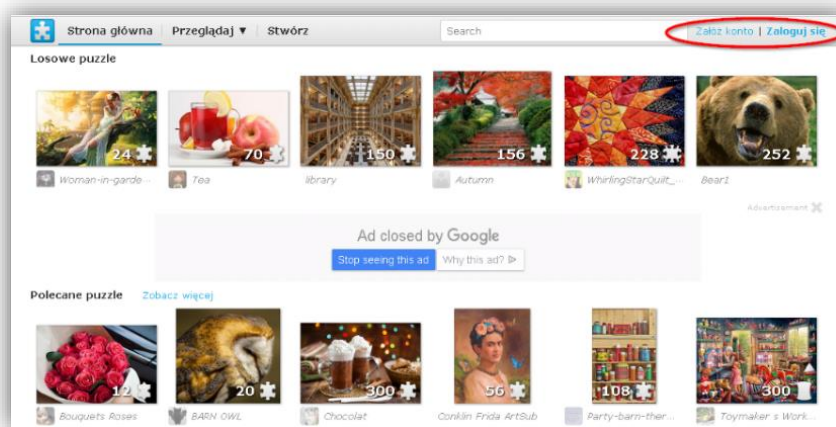


”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 29 do modułu V.4

Ćwiczenia interaktywne w aplikacji Jigsaw Planet

Jest to aplikacja do tworzenia interaktywnych puzzli dostępna z pozycji strony internetowej **www.jigsawplanet.com**.



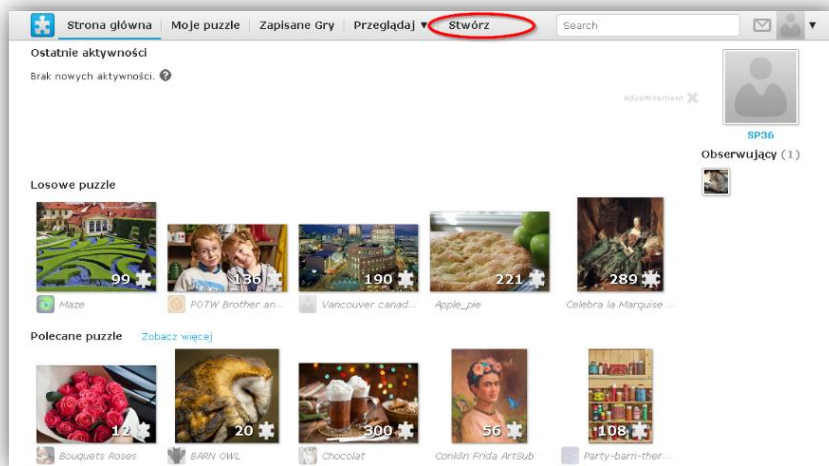
Pracę w aplikacji należy rozpocząć od utworzenia konta, na którym w przyszłości będą przechowywane wykonane puzzle interaktywne.

Podczas zakładania konta użytkownik ma możliwość wybrania języka menu. W prawym dolnym rogu można wybrać język polski.

Tworzenie puzzli

Użytkownik przechodzi do zakładki *stwórz* a następnie postępuje zgodnie z poleceniami.

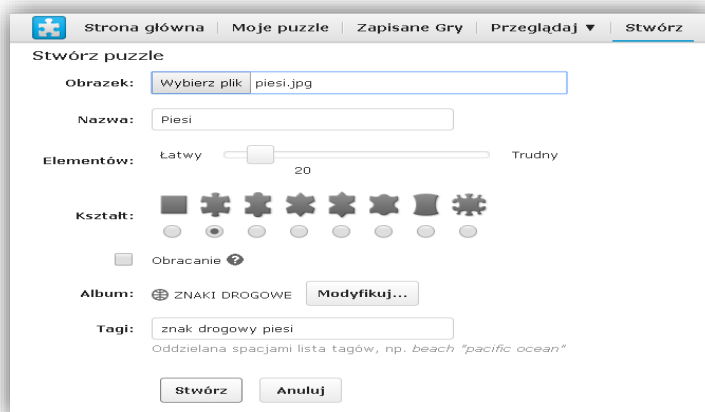
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Użytkownik:

1. Wskazuje plik ze zdjęciem, które będzie tłem dla tworzonych puzzli. Wykorzystany do puzzli obraz powinien być ostry. Zalecane 1024 x 768 pikseli.
2. Określa ilość elementów puzzli. Ilość elementów może mieć wpływ na atrakcyjność gry.
3. Wybiera kształt puzzli.
4. Wskazuje album do przechowywania puzzli oraz możliwość dostępu dla innych użytkowników.

Podczas uzupełniania elementów aplikacji warto wpisać tagi, dzięki którym ćwiczenie będzie łatwo wyszukiwane.



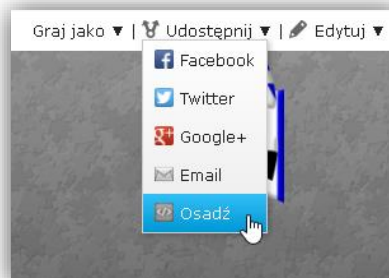
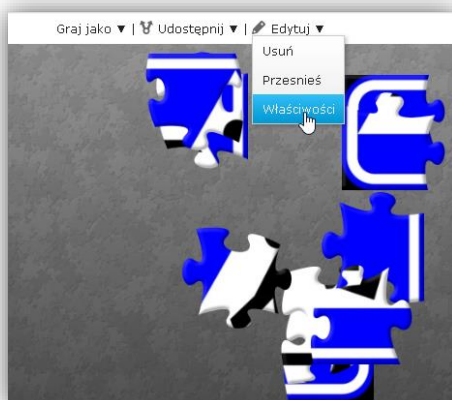
Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Na zakończenie należy potwierdzić gotowość przyciskiem *Stwórz*.

W ten sposób zostają utworzone elementy ćwiczenia interaktywnego. Aby wprowadzić zmiany wystarczy rozwinąć zakładkę *Edytuj* i wybierać *Właściwości*.

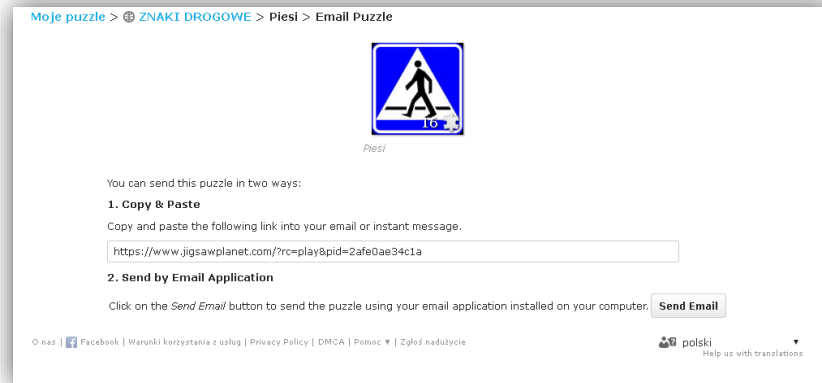


Bezpośrednio z programu Jigsaw Planet można udostępnić ćwiczenie na portalach społecznościowych lub za pomocą e-mail wysłać link do ćwiczenia albo przycisk do bezpośredniego uruchomienia ćwiczenia.

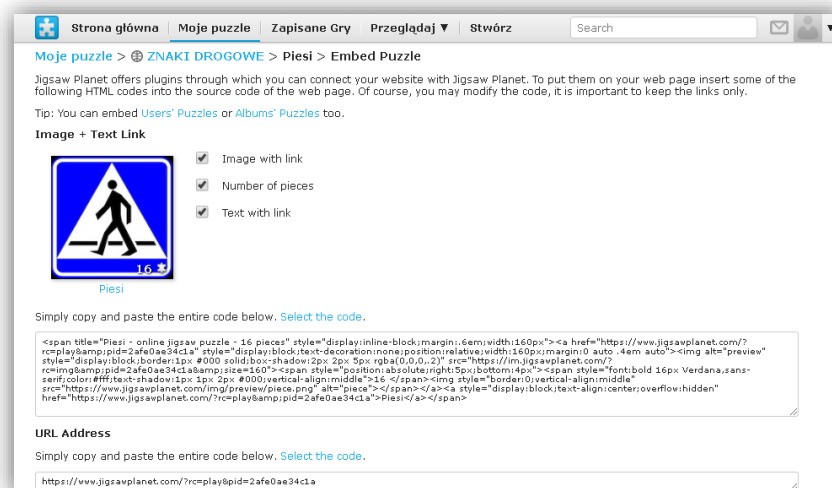
Lider:

Partner:

„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



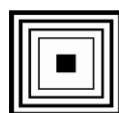
Program Jigsaw Planet oferuje wtyczki, dzięki którym ćwiczenie interaktywne można umieścić na zarządzanej stronie internetowej. Aby to zrobić należy wybrać zakładkę *Udostępnij* a następnie wybrać odpowiedni kod HTML i wstawić go do kodu źródłowego strony internetowej.



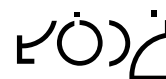
Lider:



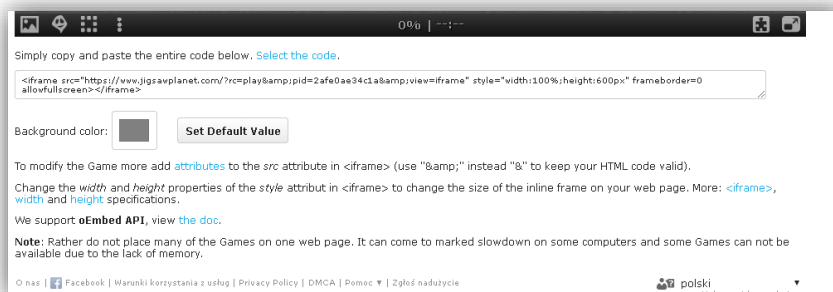
Partner:



**Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego**



„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Uwaga: Podczas wstawiania puzzli na swoją stronę internetową należy uważać z ilością ćwiczeń zamieszczonych na jednej stronie. Zbyt wiele gier może ograniczyć pamięć i spowolnić działanie przeglądarki internetowej. Gotowa gra przedstawia się następująco.



Załącznik nr 30 do modułu V.4

Zaprojektowanie filmu z przygotowanych zdjęć

Wybrane programy stają się często w rękach nauczyciela narzędziem do wykonania i zaprezentowania treści kształcenia złożonych z zestawu obrazów. Takim programem jest PhotoStory 3.0 dla Windows. Za jego pomocą można przygotować pokaz przewijających się obrazów wzbogacony podkładem dźwiękowym i opisem. Proces tworzenia takiego pokazu prześledźmy na przykładzie prezentacji czterech pór roku.

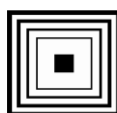
Przygotowanie pokazu za jego pomocą składa się z następujących etapów:

- importowania i organizowania obrazów,
- dodawania tytułów do obrazów,

Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego

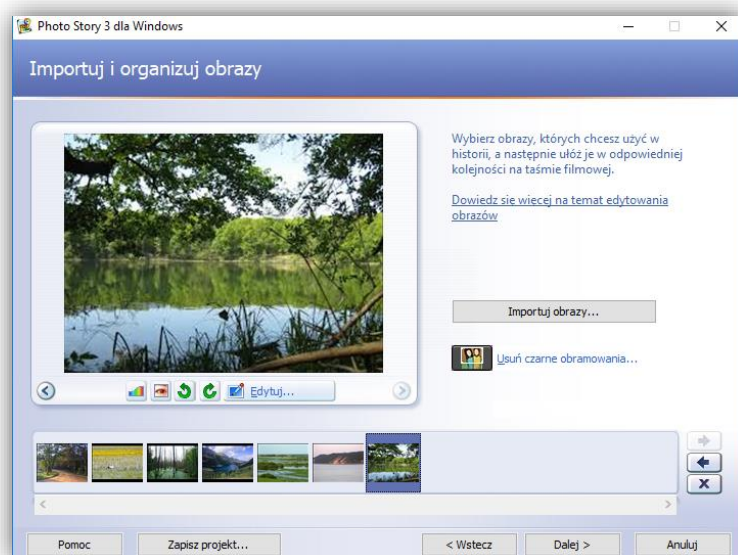


”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- dodawania narracji do obrazów i dostosowania ich ruchu,
- dodawania muzyki jako tła do pokazu,
- zapisywania projektu pokazu i pokazu w formie filmu.

Program jest typowym kreatorem pokazu. Jego wygląd i funkcjonalność zmienia się w kolejnych etapach tworzenia pokazu. Pomiedzy kolejnymi kartami programu można przechodzić przyciskiem „Dalej” lub „Wstecz”.

a. Importowanie i organizowanie obrazów



W karcie tej istnieje możliwość:

- wstawiania do prezentacji obrazów korzystając z przycisku *Importuj obrazy* (maksymalnie do 300 szt.),
- zmodyfikowania nasycenia obrazu kolorami i jego obrócenia oraz zlikwidowania efektów czerwonych oczu (ikony pod podglądem obrazu),

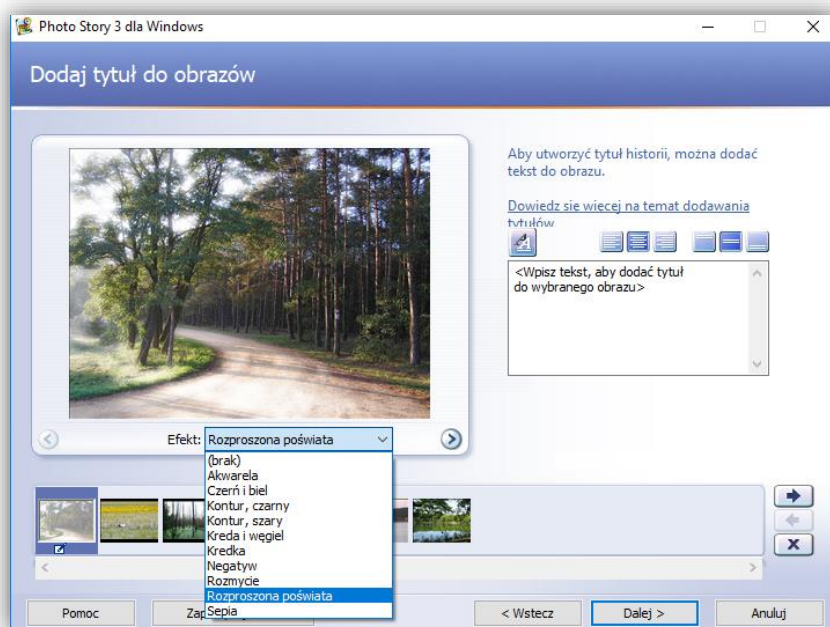
Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- usunięcia czarnych obramowań obrazu (jest równoznaczne z kadrowaniem obrazu),
- zmiany kolejności, ewentualnie usunięcia niepotrzebnych obrazów ze ścieżki filmowej (na ścieżce miniaturk obrazów).

b. Dodaj tytuł do obrazów



W karcie *Dodaj tytuł do obrazów* istnieje możliwość:

- dodania napisów do każdego obrazu dostosowując położenie napisów, ich wielkość, kolor i rodzaj czcionki,
- zmodyfikowania wyglądu każdego obrazu, poprzez nałożenie na niego wybranego filtra.

c. Dodawanie narracji do obrazów i dostosowanie ruchu

W karcie *Dostosowywanie ruchu* istnieje możliwość:

- nagrania narracji pod każdy obraz, pod warunkiem podłączenia mikrofonu,

Lider:

Partner:

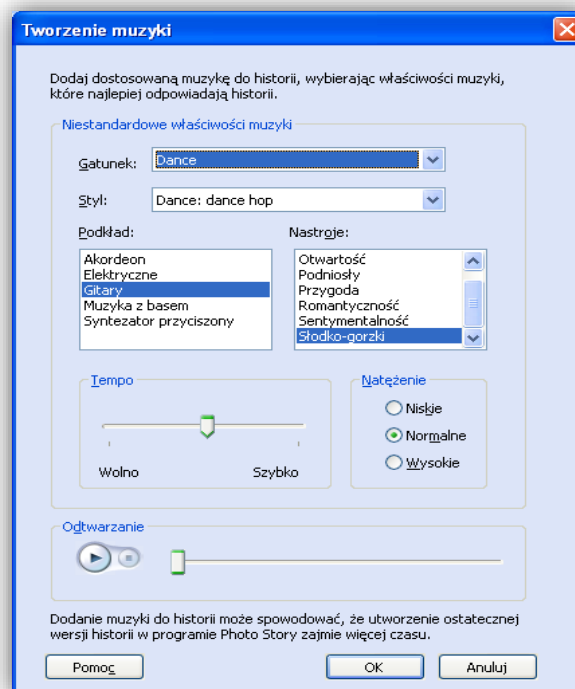
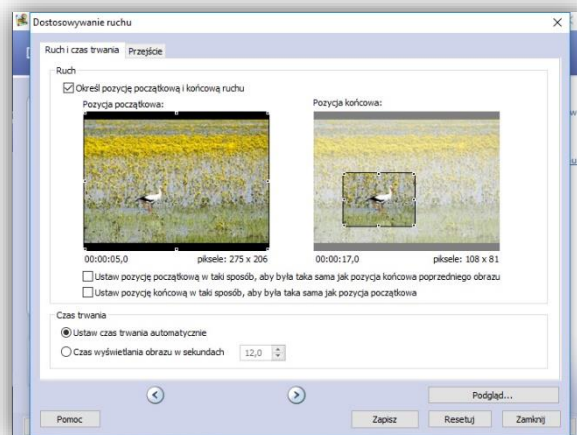
„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- wybrania przejść pomiędzy poszczególnymi obrazami,
- dostosowania ruchu domyślnej kamery do uzyskania efektu zbliżania i oddalania od prezentowanego obiektu w obrazie projektując sposób ukazywania się obrazu, jego rozmiaru na początku i na końcu okresu wyświetlania.

d. Dodawanie muzyki

W karcie *Dodaj muzykę tła* istnieje możliwość:

- dodania podkładu muzycznego z istniejącego pliku,
- skomponowania własnego utworu za pomocą dostępnych narzędzi w programie dokonując wyboru gatunku muzyki, jej stylu, nastroju oraz rodzaju podkładu muzycznego.



Lider:

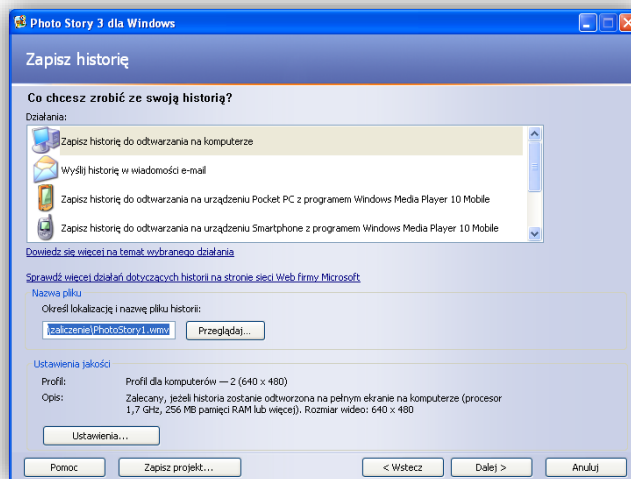
Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

e. Zapisywanie historii

W tej ostatniej fazie prac należy:

- dobrać rozdzielczość obrazu wyświetlanego,
- zapisać przygotowany projekt pokazu w formacie wp3, będącym wewnętrznym formatem programu PhotoStory,
- skompilować plik do formatu „wmv”.



Przed zapisaniem pokazu należy pamiętać o dokonaniu wyboru odpowiednich ustawień. Dla profilu komputerowego należy określić wielkość okna w pikselach, w którym będzie prezentowany pokaz. Od tej wielkości okna będzie zależeć wielkość wygenerowanego pliku. Po wybraniu odpowiednich ustawień i nadaniu nazwy plikowi, po kliknięciu przycisku *Dalej*, następuje skompilowanie pokazu do formatu „wmv”.

Lider:

Partner:

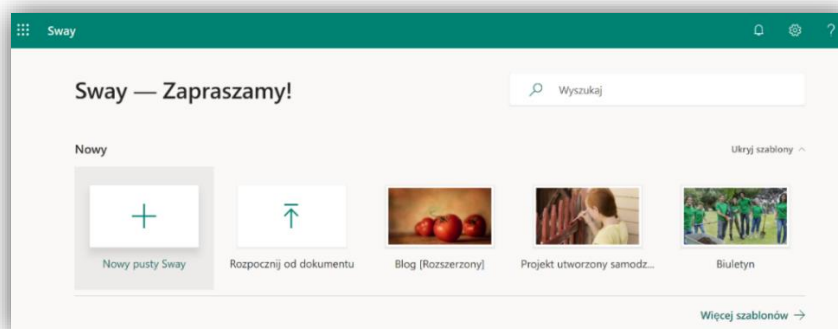
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 31 do modułu V.4

Najważniejsze informacje dotyczące programu Sway

Prezentacja w Sway

Sway jest propozycją firmy Microsoft w zakresie tworzenia w prosty sposób prezentacji multimedialnej w chmurze cyfrowej (aplikacja dostępna pod adresem <http://sway.com>). Jest elementem pakietu Microsoft Office 365. Korzystanie z aplikacji wymaga założenia własnego konta, może także zostać wykorzystane konto do programów Office 365. Ekran powitalny Sway zachęca do otworzenia nowej pustej prezentacji.



a. Interfejs użytkownika

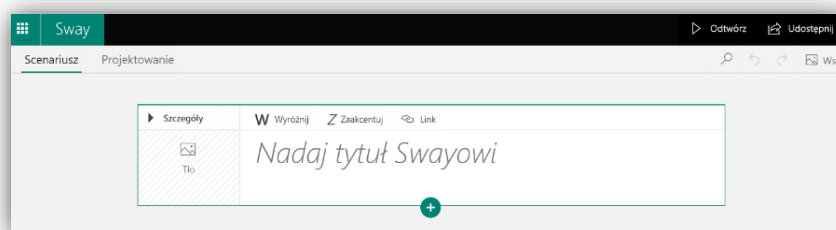
Na ekranie powitalnym użytkownika Sway widoczne są przykładowe prezentacje i te, które wykonał właściciel konta oraz pole zachęcające do utworzenia nowej prezentacji lub prezentacji na bazie plików PDF oraz programów Word lub PowerPoint. Sway jest alternatywą dla programu PREZI, choć podobieństwo między tymi dwoma programami ogranicza się jedynie do ekranu powitalnego.

Lider:

Partner:

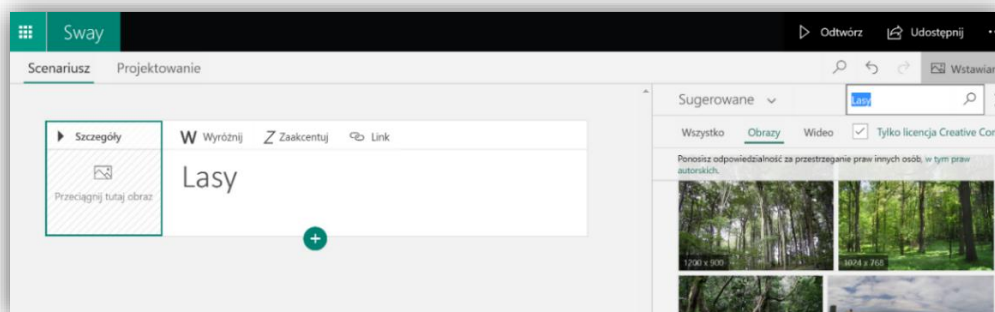
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Po uruchomieniu nowej prezentacji pojawia się powitalny ekran roboczy programu Sway.



W centralnej części ekranu znajduje się powitalna karta tytułowa prezentacji (Nagłówek) przygotowana do wprowadzenia tytułu i tła pierwszego slajdu. Jest to widok scenariusza, w którym są tworzone kolejne karty prezentacji. Dodaje się je wykorzystując przycisk „+” w dolnej części tytułowej karty. Zakładka *Projektowanie* będzie omówiona w dalszej części materiału. W widoku ekranu stale będą dostępne funkcje odtwarzania prezentacji i jej udostępniania innym osobom.

Napis „Nadaj tytuł Swayowi” zachęca do wprowadzenia tytułu prezentacji. Po wprowadzeniu tytułu np. „Lasy” można przystąpić do wyszukania odpowiedniej grafiki. Kliknięcie pola tła w lewej części karty umożliwia wybranie i wstawienie odpowiedniego obrazu pasującego do tematyki prezentacji. W tym celu można wykorzystać własne zasoby lub skorzystać z wbudowanych mechanizmów wyszukiwania. Program automatycznie przełącza menu na *Wstawianie*.



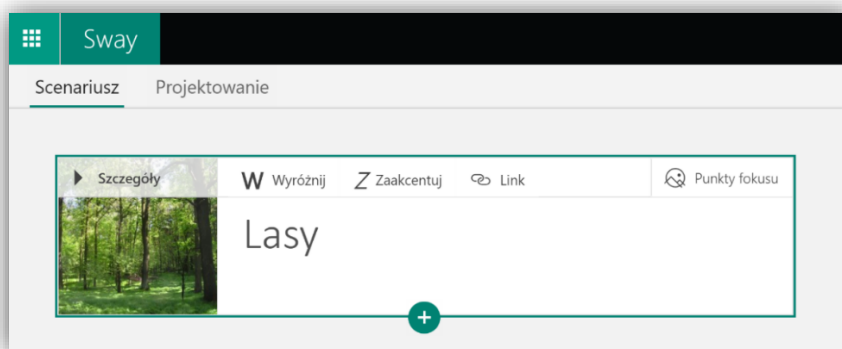
Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Za wstawianie informacji w różnej postaci medialnej odpowiada menu *Wstawianie*, które wielokrotnie jest wywoływane automatycznie. Program ma wbudowane mechanizmy wyszukiwania obrazów objętych etykietą licencji Creative Common. Oznacza to, że wyszukane w ten sposób w zasobach Internet obrazy można wykorzystać bez naruszenia prawa autorskiego. Program umożliwia również wstawianie w prezentacji zasobów chmur cyfrowych. Ma wbudowane mechanizmy łączenia się z takimi serwisami, jak: Onedrive, Bing, Pickit, YouTube. Aby pobrać własne obrazy z lokalnych zasobów, należy wybrać polecenie *Przeładuj* z menu *Sugerowane*.

Po wstawieniu grafiki, karta typu *Nagłówek* w trybie edycji prezentuje się następująco:



Zaś w trybie odtwarzania:



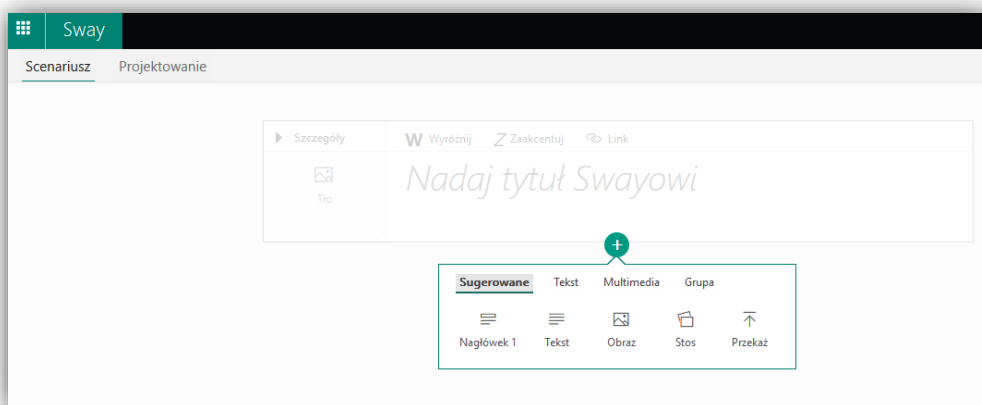
Lider:

Partner:

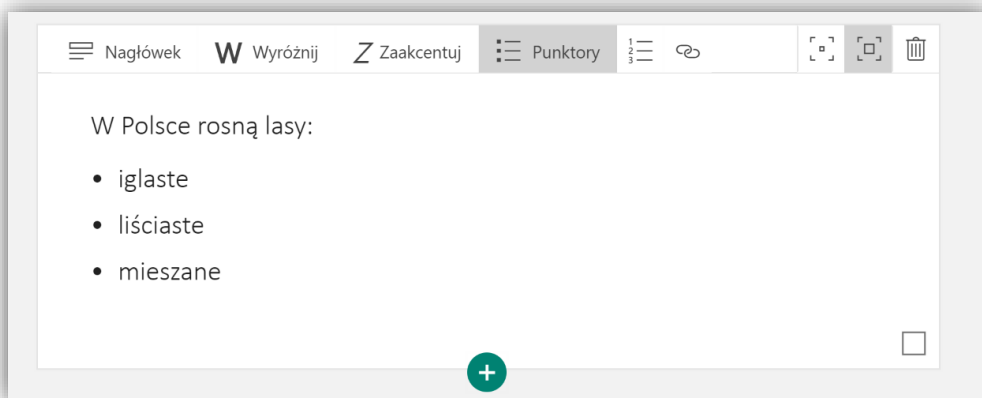
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

b. Rodzaje kart scenariusza prezentacji

Kolejne karty w scenariuszu można wstawić, wykorzystując widoczny na rysunku przycisk „+”. O układach zawartości kart decyduje wybór odpowiedniego rodzaju karty. Karty są posegregowane w następujących grupach: *Sugerowane*, *Tekst*, *Multimedia*, *Grupa*.



Dodanie karty *Tekst* umożliwia wprowadzanie do prezentacji jedynie tekstu. Można go sformatować, wykorzystując możliwość pogrubienia (*Wyróżnij*) lub pochylenia (*Zaakcentuj*). Tekst może stać się również linkiem do wybranych treści w zasobach internetowych.

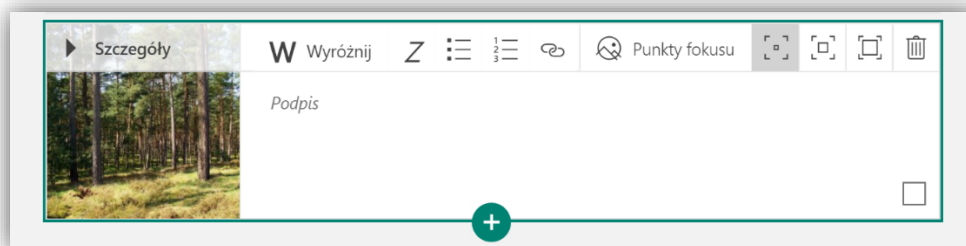


Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Wybór karty *Obraz* umożliwi połączenie tekstu z obrazem. Tekst w tej karcie powinien być krótki. W przypadku dłuższych tekstów będzie można go przewijać w jednym wierszu.



Podobną konstrukcję ma karta *Wideo*. W miejscu wstawiania obrazu należy wstawić film wideo. Analogicznie karta ta posiada pole do wprowadzania tekstu, który za pomocą wcześniej omawianych funkcji można sformatować lub stworzyć link do strony internetowej.

c. Grupy kart

Oprócz osadzania pojedynczych kart w prezentacji, można osadzać następujące grupy kart: *Automatyczna*, *Stos*, *Porównanie*, *Pokaz slajdów*. Aby wstawić grupę kart, należy wybrać z pola wstawiania kart *Grupę*. Bardzo popularną grupą jest *Stos*. Można go utworzyć w sposób analogiczny do poprzedniego. Widok edycji tej grupy kart jest również



bardzo podobny. Różni się natomiast widok uzyskany w trakcie pokazu. Zdjęcia w tej grupie są poukładane jedno na drugim. Kliknięcie myszy powoduje przesunięcie fotografii z wierzchu na spód stosu.

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Grupa kart *Porównywanie* pozwala na edycję częściowo widocznych dwóch zdjęć nakładających się na siebie. Przesunięcie linii oddzielającej zdjęcia powoduje odsłonięcie większej części jednego zdjęcia, a zasłonięcie drugiego zdjęcia.



Grupa kart *Pokaz slajdów* umożliwia przewijanie fotografii w ich oknie, zaś grupa kart *Siatka* prezentuje wybrane przez użytkownika fotografie na planie utworzonej na ekranie siatki.



Każda z tych grup w inny sposób prezentuje wstawiane ilustracje oraz połączony z nimi tekst.

Karty, które zostały wcześniej osadzone jako pojedyncze, można grupować. Wystarczy je oznaczyć, klikając pole kwadratu *Wybór karty*, a następnie kliknąć przycisk *Grupuj* na jednej z zaznaczonych kart.

Lider:

Partner:



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

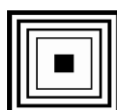


Grupy kart mogą być widoczne w postaci rozwiniętej. Wówczas każda karta wchodząca w skład grupy jest widoczna i można zmieniać jej ustawienia. Użycie przycisku *Zwiń grupę* powoduje wyświetlenie grupy w widoku pojedynczej karty. Przycisk *Zwiń grupę* zmienia swoją postać na przycisk *Rozwiń grupę*. Różne widoki grupy kart są widoczne na poniższej ilustracji.

Lider:



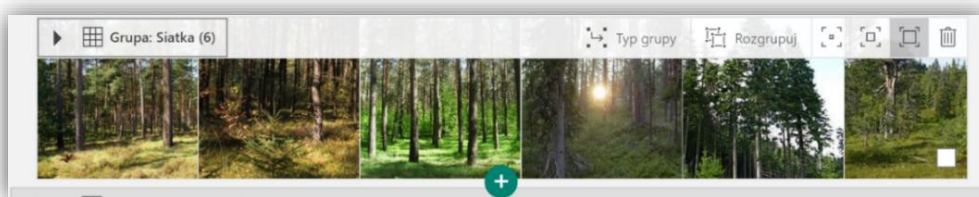
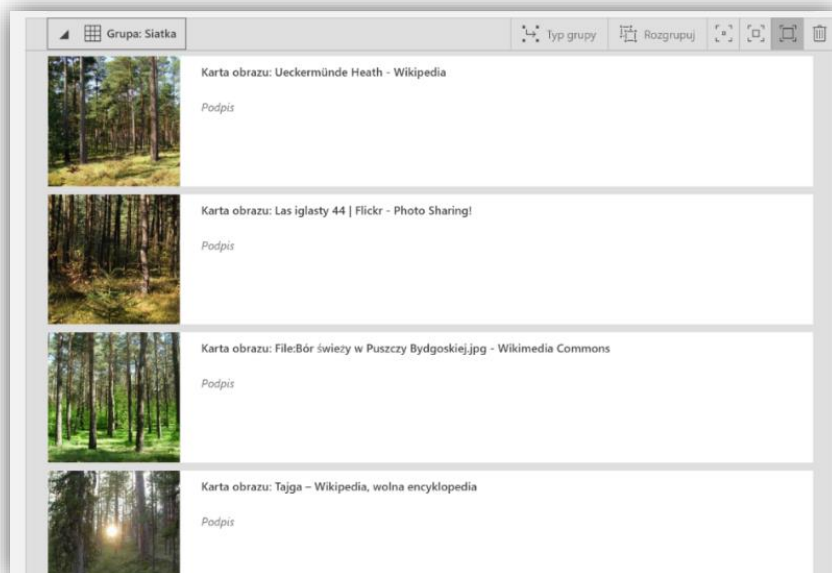
Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



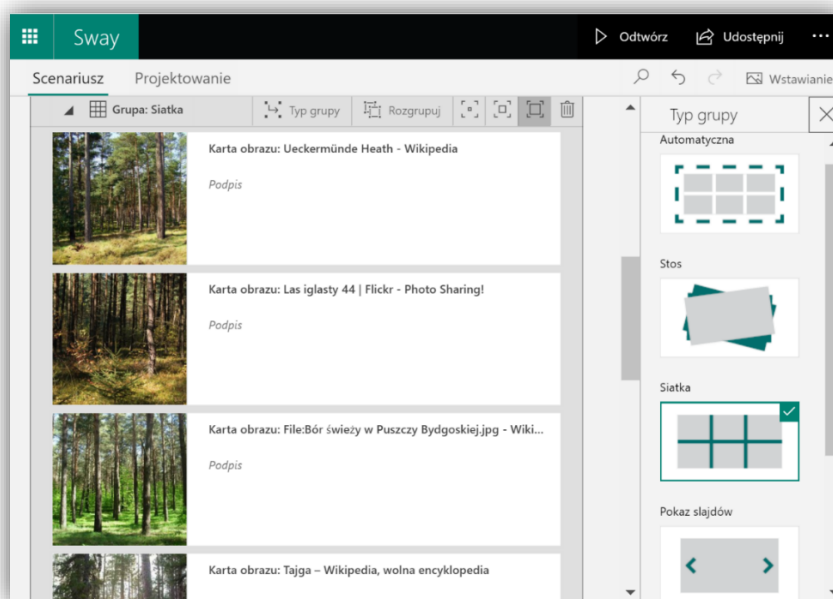
W każdej grupie kart można dokonać zmian pewnych ustawień. Lista możliwych zmian jest uzależniona od rodzaju grupy. Możliwości tych zmian są widoczne w górnym menu grupy. Najczęściej są widoczne trzy polecenia: *Typy grup*, *Rozgrupuj*, *Opcje*. Polecenie *Rozgrupuj* nie wymaga komentarza. Uaktywnienie tego polecenia spowoduje, że karty wchodzące w skład grupy będą stanowiły niezależne pojedyncze karty prezentacji. Omawiane wcześniej rodzaje grup kart można zmienić, korzystając z polecenia *Typy grupy*. Ich lista jest uzależniona od rodzajów kart wchodzących w skład grupy. Dla grupy, która posiada kartę *Tekst* można wybrać tylko jeden z dwóch rodzajów typów grup: *Automatyczną* lub *Siatkę*. Dla pozostałych grup wybór ten dotyczy również typów: *Stos* i *Pokaz slajdów*.

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Wywołanie polecenia *Opcje* umożliwia wybór sposobu (wielkości) wyświetlania zawartości grupy. Może ona być wyświetlana w sposób: *Subtelny*, *Średni* lub *Intensywny*. Możliwy wybór sposobu wyświetlania prezentowanych treści przedstawia poniższa ilustracja.



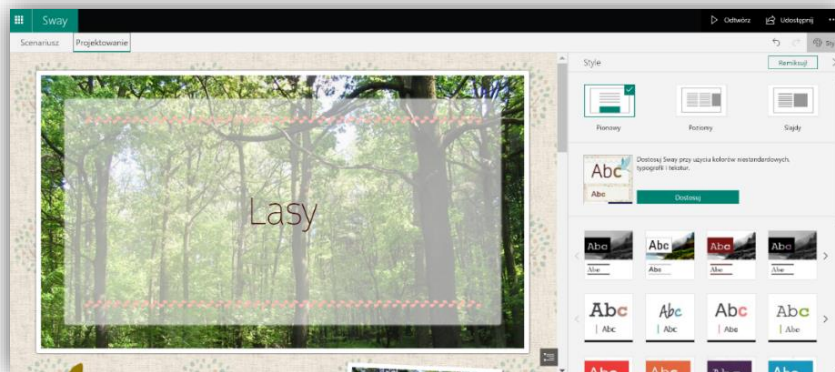
d. Projekt prezentacji

O atrakcyjności prezentacji świadczy również jej szata graficzna. Ważne jest zapewnienie jednolitej kolorystyki, faktury tła prezentacji oraz jednolitego dobrego stylu czcionki. Program Sway ma wbudowane szablony, możliwe do zastosowania w projektowanych prezentacjach. Aby zastosować wybrany szablon, należy wybrać widok *Projektowanie* i uaktywnić polecenie *Style*. Na ekranie pojawi się zestaw wzorców, które można, po kliknięciu na wybrany, zastosować w prezentacji. W przypadku braku odpowiedniej propozycji można wybrać najbardziej pasującą do naszego wyobrażenia, a następnie dzięki funkcji *Dostosuj* – dostosować do naszych potrzeb.

Lider:

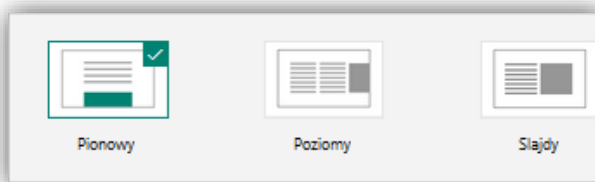
Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Nawigacja prezentacji

Program Sway umożliwia wybór sposobu wyświetlania prezentowanych treści. Istnieje możliwość wybrania następującej nawigacji: *Przewijanie w poziomie*, *Przewijanie w pionie* i *Slajdy*. Aby zastosować wybrany sposób wyświetlania prezentacji, należy wybrać odpowiedni styl nawigacji na otwartej karcie *Stylów*.



Polecenie *Remiksuj* zmienia, po każdorazowym uaktywnieniu, wygląd prezentacji, dobiera samodzielnie projekt prezentacji i nawigację.

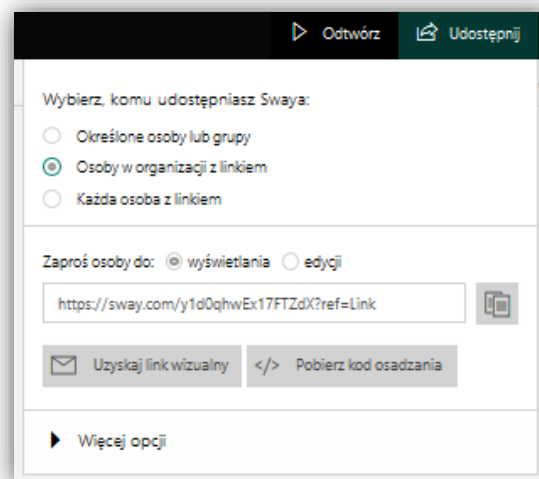
Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

e. Udostępnianie prezentacji

Wykonana prezentacja jest zapisana w chmurze internetowej Office 365. Można ją udostępnić innym osobom. Aby to zrobić, należy uaktywnić w menu polecenie *Udostępnij*. W otwartym oknie można skorzystać z funkcjonalności osadzania prezentacji w portalach społecznościowych Facebook lub Twitter, pobrać kod osadzania prezentacji na wybranej stronie internetowej lub też pobrać link do prezentacji dla innych osób, którym chcemy tę prezentację udostępnić. W tym ostatnim przypadku należy pamiętać, aby zaznaczyć pole *Każda osoba z linkiem*.



Załącznik nr 32 do modułu V.4

Platforma do ćwiczeń interaktywnych – LearningApps

LearningApps.org to aplikacja Web 2.0 wspierająca uczenie się i nauczanie przy pomocy interaktywnych modułów. Zaletą platformy jest nieograniczony i bezpłatny dostęp oraz możliwość korzystania z interaktywnych ćwiczeń bezpośredniego z poziomu internetu.

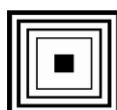
Platforma znajduje się pod adresem: <https://learningapps.org/>



Lider:



Partner:



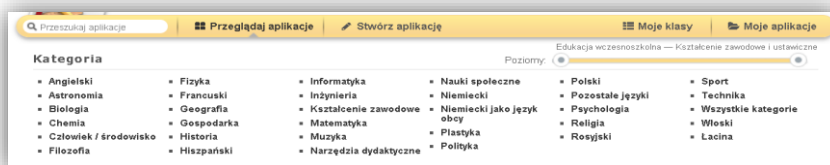
Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Każdy, bez konieczności zakładania konta, może skorzystać z interaktywnych ćwiczeń (zakładka *Przeglądaj aplikacje*), których na platformie jest ponad 4 miliony. Wybrane ćwiczenia można udostępniać uczniom na licencji Creative Commons.



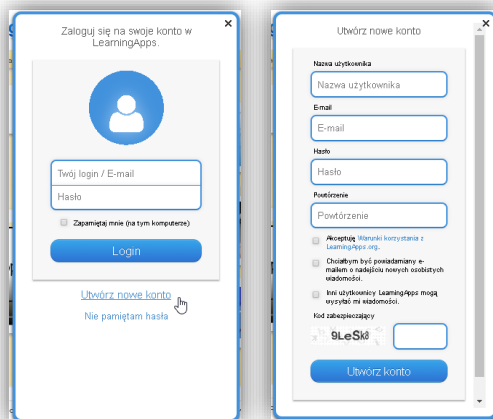
Zakładanie konta

W celu skorzystania ze wszystkich funkcjonalności platformy i tworzyć własne interaktywne ćwiczenia należy się zarejestrować i założyć konto użytkownika.

Lider:

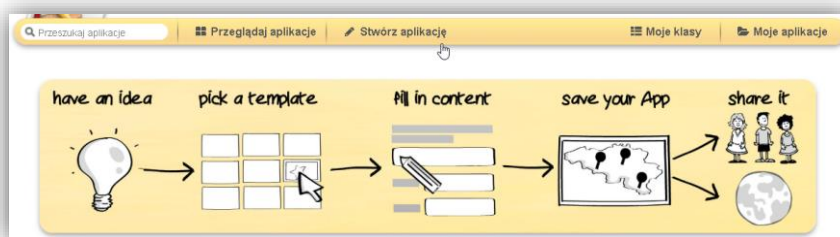
Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Nowe ćwiczenie interaktywne tworzy się zgodnie ze schematem przedstawionym na platformie LearningApps: czyli od pomysłu na ćwiczenie dla ucznia, poprzez wybór odpowiedniego szablonu i uzupełnienie go treścią, do zapisania ćwiczenia i udostępnienia go uczniom.

Schemat idei platformy LearningApps



Tworzenie nowego ćwiczenia rozpoczynamy od wybrania szablonu, z dostępnych modułów interaktywnych na platformie.

Szablony dostępne na platformie LearningApps

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Poza różnymi szablonami użytkownik ma również dostęp do dodatkowych narzędzi m.in. do planowania działań, uzyskiwania informacji zwrotnej i komunikacji. Narzędzia te nie są przedmiotem niniejszego opracowania.

Katalog dodatkowych narzędzi



Tworzenie ćwiczenia interaktywnego zostanie opisane na przykładzie modułu *Pasujące pary*. Po wybraniu modułu pojawią się przykładowe ćwiczenia, które można przetestować. Z prawej strony znajduje się przycisk *utwórz nową aplikację*.

Użytkownik przechodzi do panelu edycyjnego i kolejno uzupełnia elementy:

Nazwa aplikacji – to nazwa tworzonego ćwiczenia.

Opis polecenia – to instrukcja dla gracza, który będzie rozwiązywał ćwiczenie. Opis jest niezbędny, dla poprawnego zrozumienia przez ucznia wykonywanego ćwiczenia.

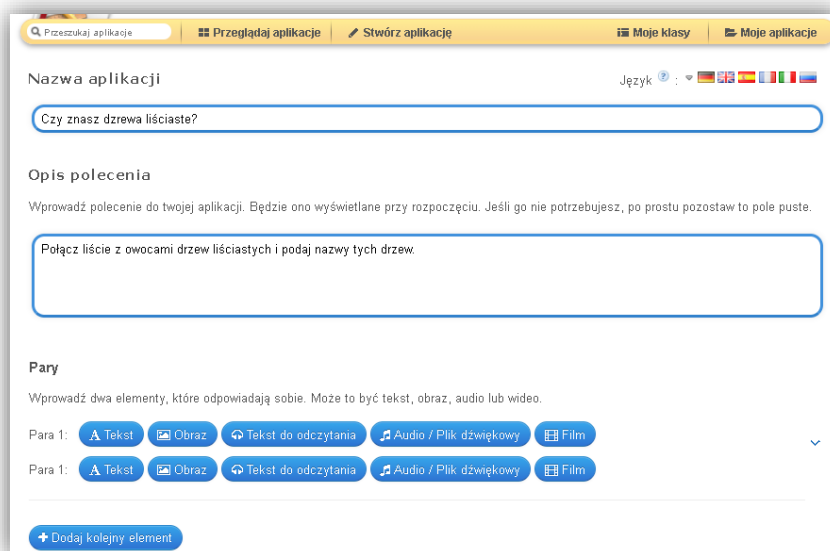
Po uzupełnieniu podstawowych informacji należy przejść do tworzenia treści ćwiczenia.

Szablon modułu *Pasujące pary* należy uzupełniać parami – poprawnymi rozwiązaniami ćwiczenia. Treścią ćwiczenia będą zdjęcia owoców drzew liściastych i liście tych drzew.

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Treścią ćwiczenia będą obrazy, które potem gracz będzie musiał połączyć w pary.

Informacje dotyczące wyboru obrazów do ćwiczeń.

Zasada wyboru obrazów do ćwiczeń jest taka sama we wszystkich modułach. Po wybraniu polecenia *Obraz* uruchamia się okno źródła obrazu:

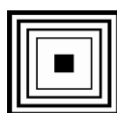
- wyszukanie obrazu z archiwum Wikipedii,
- wstawienie obrazu z adresu strony internetowej,
- wstawienie obrazu z zasobów dysku lokalnego,
- wybranie obrazu z ostatnio wykorzystywanych.

Wyszukiwanie obrazu z archiwum Wikipedii:

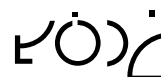
Lider:



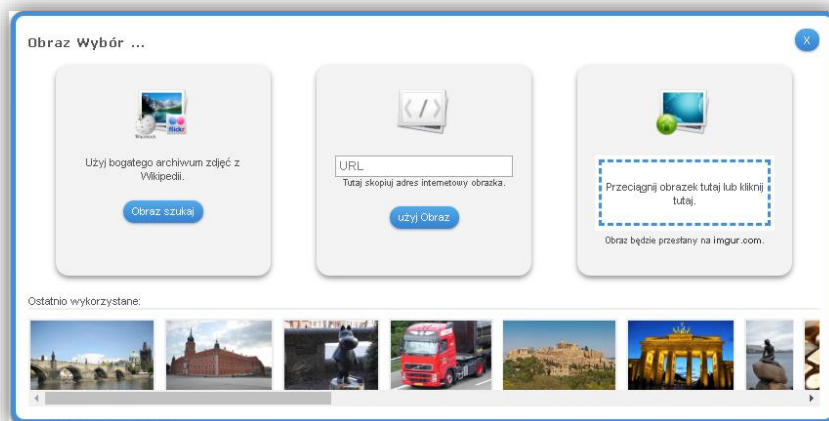
Partner:



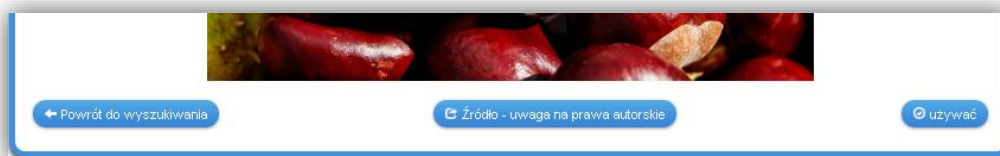
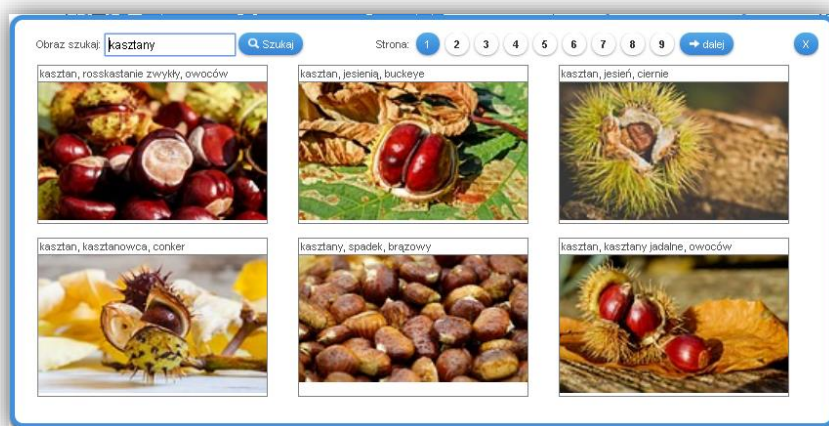
Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Podczas wybierania obrazów należy pamiętać o zachowaniu praw autorskich. Po wybraniu wstawiania obrazu z archiwum Wikipedii należy sprawdzić źródło wstawiania.

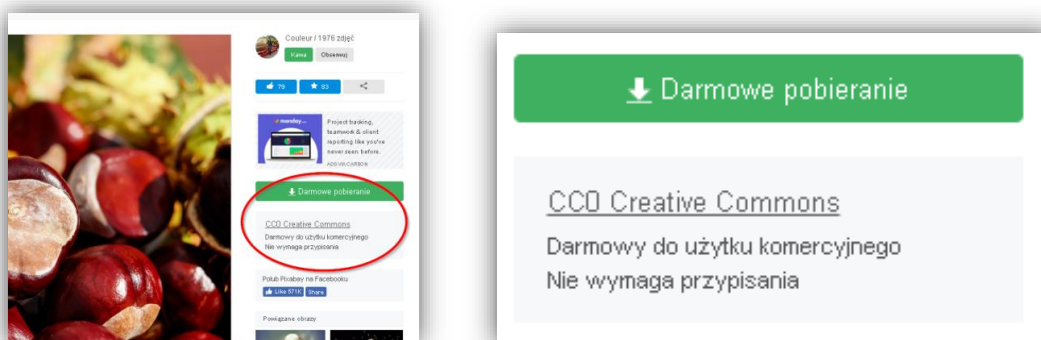


Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Aby sprawdzić, na jakiej licencji został udostępniony obraz, należy wybrać przycisk *Źródło - uwaga na prawa autorskie*. Użytkownik zostanie przekierowany na stronę, skąd pochodzi zdjęcie. Tutaj znajdują się wszystkie informacje dotyczące licencji. W tym wypadku jest to strona www.pixabay.com – popularny portal udostępniający zdjęcia i obrazy na licencjach Creative Commons.



Z licencji użytkownik dowie się, że autor udostępnił zdjęcie na licencji CC0 Creative Commons.

Po sprawdzeniu licencji, należy wrócić do aplikacji LearningApps i zatwierdzić wybór obrazu przyciskiem *używać*.

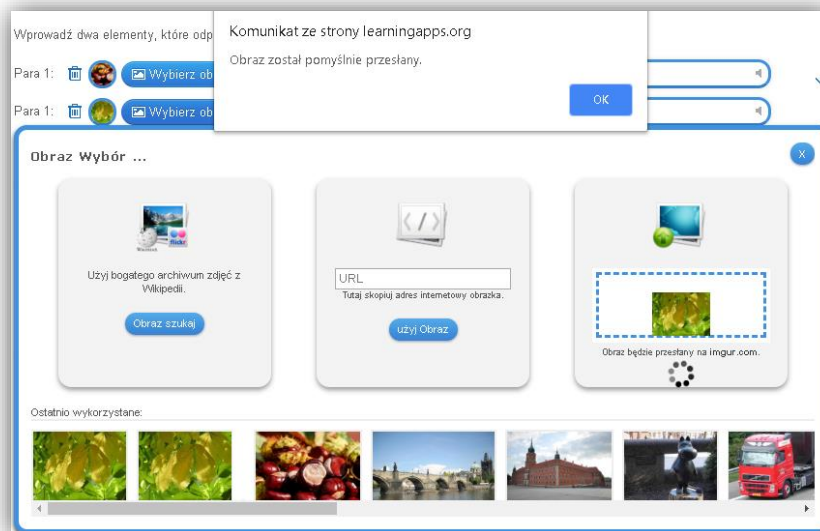
Wstawienie obrazu z zasobów dysku lokalnego

Wstawianie obrazu z dysku lokalnego polega na przeciągnięciu obrazu na wskazane miejsce. Po chwili na ekranie ukaże się komunikat, że obraz został pomyślnie przesłany.

Lider:

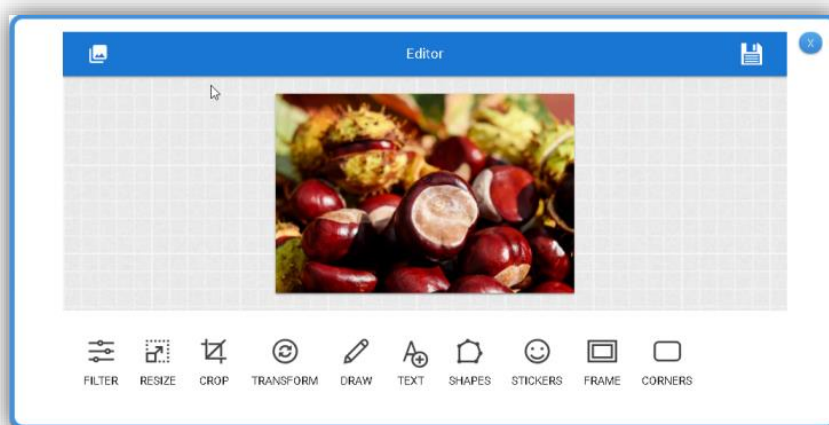
Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Podczas wybierania obrazów nawet z zasobów lokalnych, należy zawsze pamiętać o zachowaniu praw autorskich. Najbezpieczniej jest korzystać ze swoich autorskich zdjęć i rysunków, lub wybierać te, które są udostępnione w sieci na licencjach Creative Commons.

Po wybraniu obrazu można go edytować. Zakładka *Wielkość* informuje o rozmiarze obrazu natomiast zakładka *Edytuj* umożliwia jego edycję.

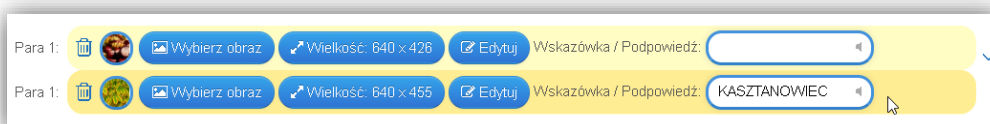


Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

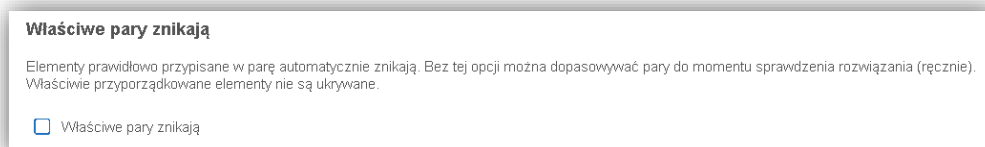
W szablonie, przy każdej parze, jest miejsce na podanie wskazówek lub podpowiedzi dla graczy.



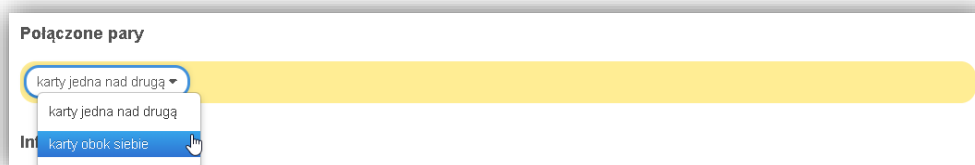
Użytkownik tworzy kolejne pary do ćwiczenia za pomocą przycisku *Dodaj kolejny element*.

Po zakończeniu należy uzupełnić pozostałe pola szablonu. Moduły interaktywne, w zależności od szablonu mają różne opcje. W trakcie tworzenia ćwiczeń należy się z nimi zapoznać i sprawdzić, jak działają.

W przypadku tego ćwiczenia użytkownik może zdecydować, czy odgadnięta para ma zniknąć z ekranu, czy pozostać.



Inną opcją w tym ćwiczeniu jest sposób wyświetlania połączonych par.



W każdym ćwiczeniu jest miejsce na informację zwrotną np. można pochwalić ucznia za pomyślne ukończenie zadania.

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Informacja zwrotna.

Tekst informacji zwrotnej wyświetlanej gdy rozwiązanie jest prawidłowe.

Brawo, odpowiedziałeś prawidłowo!

W każdym module są również elementy pomocy. W tym miejscu można podpowiedzieć lub naprowadzić ucznia na właściwy tok rozumowania.

Pomoc

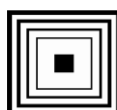
Wprowadź wskazówki do rozwiązania, które zostaną wyświetlone po kliknięciu przez użytkownika na ikonkę w lewym górnym rogu aplikacji. Jeśli nie potrzebujesz tego, po prostu zostaw puste pole.

Po naciśnięciu przycisku *Zobacz podgląd i zakończ* autor ćwiczenia zobaczy efekty swojej pracy. Zawsze można wrócić do edycji zadania wybierając przycisk *Zmodyfikuj aplikację*.

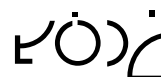
Lider:



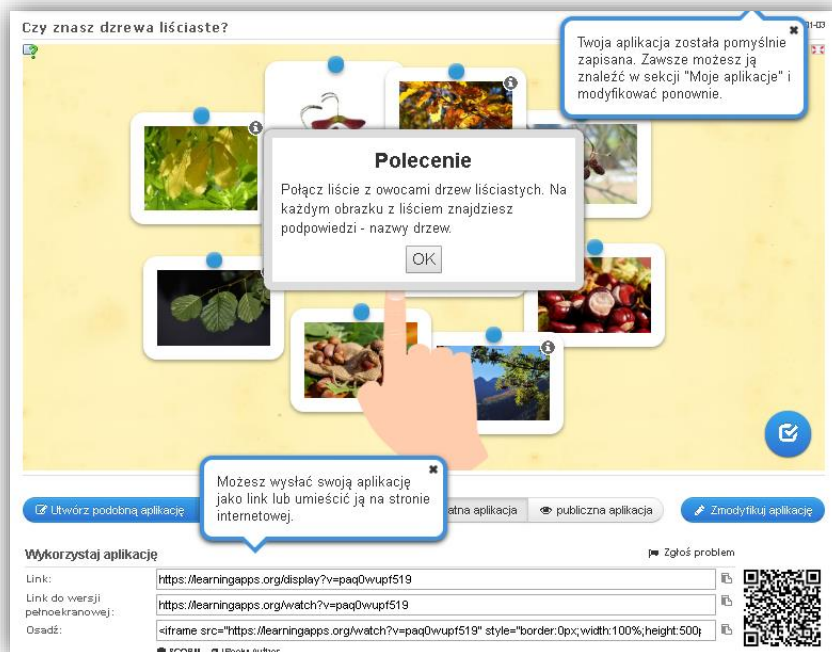
Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Ostatni krok to decyzja czy aplikacja ma być publiczna czy prywatna. Jeśli użytkownik wybierze przycisk *publiczna aplikacja* musi uzupełnić tabelkę, dzięki której utworzona aplikacja znajdzie się w odpowiedniej kategorii tematycznej.

Publikowanie aplikacji

Wpisz tytuł swojej aplikacji. Tytuł nie powinien być zbyt długi.

Tytuł:

Wybierz obszar, do którego aplikacja pasuje najbardziej.

Wybierz obszar:

Podkategoria:

Wprowadź kilka słów kluczowych (tagi) rozdzielając je spacją. Są one używane, aby znaleźć swoją aplikację.

Tagi:

Wybierz poziom szkolny, dla którego aplikacja jest odpowiednia. Pomoże to innym w ich poszukiwaniu.

Wybierz poziom szkolny:

- ☒ Edukacja wczesnoszkolna
- ☐ Kształcenie podstawowe
- ☐ Kształcenie gimnazjalne
- ☐ Kształcenie ponadgimnazjalne
- ☐ Kształcenie zawodowe i ustawiczne
- ☐ Aplikacja do sprawdzenia jest "szczególnie cenna" (pojawia się w "Przeglądaj aplikacje").

Przesyłając ten formularz oświadczasz jednocześnie, że **przeczytałeś** i akceptujesz warunki korzystania z Learning Apps.org.

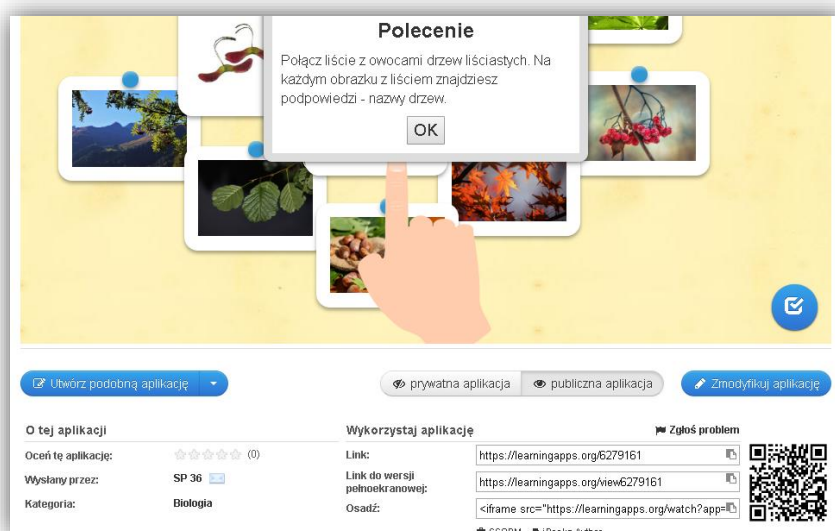
Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Pod aplikacją znajdują się ważne dane, dzięki którym uczniowie bez trudu do niej trafią. Są to: link do aplikacji i link do wersji pełnoekranowej oraz kod QR za pomocą którego uczeń dostanie się do ćwiczenia na urządzeniu mobilnym.

W tym miejscu znajduje się również kod embed, który po wklejeniu do kodu strony internetowej (np. szkolnej strony internetowej) wyświetli utworzone ćwiczenie bezpośrednio na tej stronie.



Tak utworzone ćwiczenie jest gotowe do wykorzystania. Wystarczy podać uczniom link w dowolnej formie opisanej powyżej.

Każdy użytkownik, po zalogowaniu na swoje konto ma dostęp do swoich aplikacji.

Lider:

Partner:

„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Część I szkolenia zdalnego

Informacje o platformie Moodle.

W projekcie „Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” zostały zaplanowane zajęcia zdalne na platformie Moodle. Jest ona wyposażona w mechanizmy umożliwiające organizację kształcenia na odległość dzięki czemu uczestnicy projektu część zajęć odbywają w formie zdalnej. W celu wejścia na platformę należy otworzyć stronę internetową, która znajduje się pod adresem <http://moodleoei.wckp.lodz.pl>.



Powyższy widok strony głównej zawiera ogólny opis projektu oraz „Dostępne kursy”.

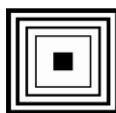
Na platformie znajdują się następujące szkolenia:

- Kompetencje porozumiewania się w językach obcych – I poziom edukacyjny,
- Kompetencje porozumiewania się w językach obcych – II poziom edukacyjny,
- Kompetencje porozumiewania się w językach obcych – III poziom edukacyjny,
- Kompetencje matematyczno-przyrodnicze - I poziom edukacyjny,
- Kompetencje matematyczno-przyrodnicze – II poziom edukacyjny,
- Kompetencje matematyczno-przyrodnicze – III poziom edukacyjny,

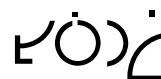
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- Kompetencje społeczne i obywatelskie (innowacyjność, kreatywność i praca zespołowa) – I etap edukacyjny,
- Kompetencje społeczne i obywatelskie (innowacyjność, kreatywność i praca zespołowa) – II etap edukacyjny,
- Kompetencje społeczne i obywatelskie (innowacyjność, kreatywność i praca zespołowa) – III etap edukacyjny,
- Kompetencje cyfrowe TIK – I poziom edukacyjny,
- Kompetencje cyfrowe TIK – II poziom edukacyjny,
- Kompetencje cyfrowe TIK – III poziom edukacyjny,
- Uczenie się przez eksperymentowanie i doświadczanie – I etap edukacyjny,
- Uczenie się przez eksperymentowanie i doświadczanie – II etap edukacyjny,
- Uczenie się przez eksperymentowanie i doświadczanie – III etap edukacyjny,
- Wspomaganie przedszkoli w rozwijaniu kompetencji kluczowych dzieci.

W celu wejścia na odpowiedni kurs należy go odnaleźć i kliknąć w jego nazwę, która jest jednocześnie linkiem go uruchamiającym.

Dostępne kursy

Wspomaganie przedszkoli w rozwijaniu
kompetencji kluczowych dzieci

Zanim jednak ukażą się materiały szkoleniowe, pojawi się okno logowania, w którym każdy trener powinien podać swój login i hasło otrzymane podczas szkolenia ToT.

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



DOKSZAŁCANIE TRENERÓW

Strona główna → Zaloguj się do serwisu

Powracasz na tę stronę WWW?

Zaloguj się tutaj, podając nazwę użytkownika i hasło
(Przyjmowanie cookies (ciasteczek) musi być włączone w Twojej przeglądarce)

Nazwa użytkownika
trene|

Hasło

Zaloguj się

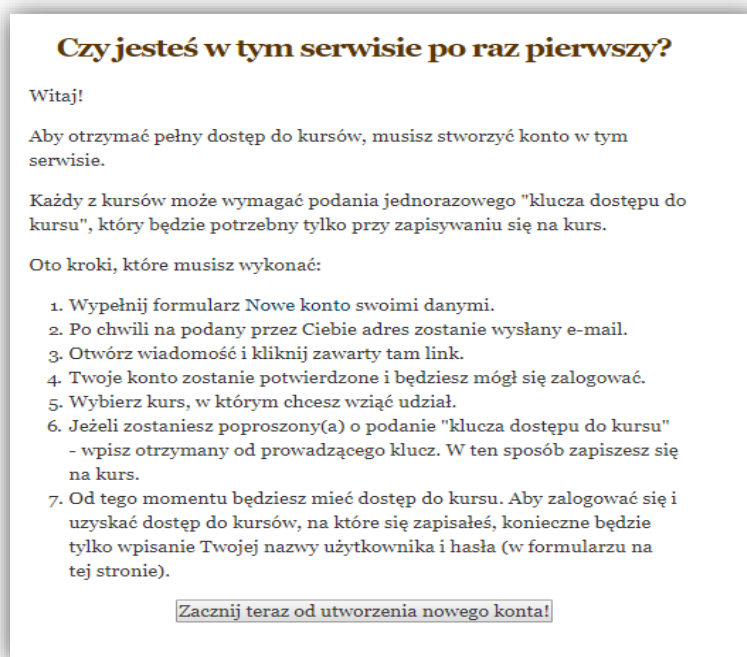
☒ Zapamiętaj login

Zapomniałeś(aś) nazwy użytkownika lub hasła?

Niektóre kursy dostępne są dla użytkowników zalogowanych jako goście.

Zaloguj się jako gość

Natomiast każdy uczestnik szkolenia (tzw. student) zakłada swoje konto samodzielnie. W tym celu należy wybrać przycisk „Zacznij teraz od utworzenia nowego konta”.



Czy jesteś w tym serwisie po raz pierwszy?

Witaj!

Aby otrzymać pełny dostęp do kursów, musisz stworzyć konto w tym serwisie.

Każdy z kursów może wymagać podania jednorazowego "klucza dostępu do kursu", który będzie potrzebny tylko przy zapisywaniu się na kurs.

Oto kroki, które musisz wykonać:

1. Wypełnij formularz Nowe konto swoimi danymi.
2. Po chwili na podany przez Ciebie adres zostanie wysłany e-mail.
3. Otwórz wiadomość i kliknij zawarty tam link.
4. Twoje konto zostanie potwierdzone i będziesz mógł się zalogować.
5. Wybierz kurs, w którym chcesz wziąć udział.
6. Jeżeli zostaniesz poproszony(a) o podanie "klucza dostępu do kursu" - wpisz otrzymany od prowadzącego klucz. W ten sposób zapiszesz się na kurs.
7. Od tego momentu będziesz mieć dostęp do kursu. Aby zalogować się i uzyskać dostęp do kursów, na które się zapisałeś, konieczne będzie tylko wpisanie Twojej nazwy użytkownika i hasła (w formularzu na tej stronie).

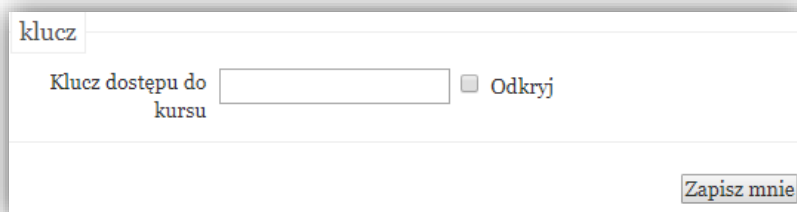
Zacznij teraz od utworzenia nowego konta!

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Po utworzeniu konta i zalogowaniu się student musi podać klucz dostępu do kursu (klucz zostanie rozdany przez trenerów na pierwszych zajęciach stacjonarnych), co automatycznie spowoduje zapisanie na wybrane szkolenie.



klucz

Klucz dostępu do kursu ☐ Odkryj

Zapisz mnie

I praca na platformie może ruszyć. Materiały zamieszczone na platformie mają wesprzeć uczestników w procesie wspomagania szkół i placówek oświatowych. Są one dopełnieniem zajęć stacjonarnych. Dlatego też ich treści ułożone są w identyczny sposób jak podczas szkoleń stacjonarnych. To powoduje, że należy prześledzić je po kolei, co ułatwi zdecydowanie zrozumienie całego procesu. Materiały ułożone są tak, by po pierwszym zjeździe stacjonarnym odbyć 18 godzin szkolenia e-learningowego, a po drugim zjeździe ostatnie 2 godziny. Moderatorem szkolenia jest trener. Podczas kursu zdalnego studenci z trenerami mogą komunikować się poprzez forum aktualności. Forum to służy również do wymiany informacji pomiędzy uczestnikami.



Dodatkowo na platformie funkcjonują zakładki:

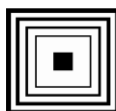
Informacje - są na nich umieszczone informacje (np. dokumenty tekstowe, prezentacje multimedialne, filmy, itp.).

Ćwiczenia - które studenci muszą rozwiązać i oddać/przesłać plik poprzez umieszczenie ich na platformie. Zadaniem trenera jest odebranie prac i informacja zwrotna.

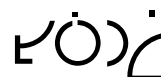
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

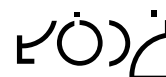
Zaliczenia - każdy kursant ma 4 obowiązkowe zaliczenia. Trener ma obowiązek ocenić je oraz umieścić informacje zwrotne dla uczestnika na platformie.

Administratorem danych na platformie jest Łódzkie Centrum Doskonalenia Nauczycieli i Kształcenia Praktycznego. W razie problemów technicznych należy skontaktować się z administratorem platformy pisząc maila na adres: biuro@studio-projektow.pl.

Lider:



Partner:



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Harmonogram zajęć na platformie e-learningowej – część 1 (18 godz.)

Moduł	Typ	Tematyka	Aktywności	Czas
Moduł I. Wspomaganie pracy szkoły – wprowadzenie do szkolenia				
I.1	INF	Prezentacja o założeniach projektu.	Trener wykorzystuje prezentację podczas zajęć stacjonarnych. Uczestnicy mają dostęp do prezentacji.	.
I.3	INF	Prezentacja na temat wspomagania pracy szkół	Trener wykorzystuje prezentację podczas zajęć stacjonarnych. Uczestnicy mają dostęp do prezentacji.	
I.3	INF	Link do publikacji: „ZAPEWNIANIE JAKOŚCI PROCESU WSPOMAGANIA SZKÓŁ W ROZWOJU” autorstwa Jadwigi Wysockiej i Marianny Hajdukiewicz https://www.ore.edu.pl/images/files/POWER/zarzadzanie_oswiata/materialy_pomocnicze/Zapewnianie_jakosci_procesu_wspomagania_wprowadzenie.pdf ,	Uczestnicy zapoznają się z materiałami (w zasobach sieci) za pomocą wygenerowanych, skróconych linków.	45 min

Lider:

Partner:



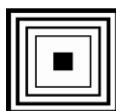
„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

		Short Link: http://bit.do/Wysocka „JAK WSPOMAGAĆ PRACĘ SZKOŁY?” https://www.doskonaleniewsieci.pl/Upload/Artykuly/SORE%20-%20Wsparcie/zalozenia_nowego_systemu_doskonalenia.pdf Short link: http://bit.do/wspomaganie1		
I.3	ĆW		Na podstawie materiałów (linki do materiałów) proszę zaplanować sieć współpracy nauczycieli.	45 min
I.3	ĆW	Forum dyskusyjne. Temat dyskusji: Wspomaganie pracy szkoły- role i zadania osób zaangażowanych.	Uczestnicy biorą udział w forum dyskusyjnym. Temat dyskusji: Wspomaganie pracy szkoły- role i zadania osób zaangażowanych.	45 min
Moduł II. Rozwój kompetencji kluczowych w procesie edukacji				

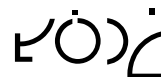
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego





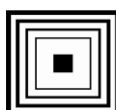
"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

II.1	INF	1. Prezentacja na temat kompetencji kluczowych. 2. Linki do dokumentów europejskich, zawierających informacji na temat kompetencji kluczowych Komisja Europejska/ EACEA/Eurydice, Rozwijanie kompetencji kluczowych w szkołach w Europie. Wyzwania i możliwości szanse dla tworzenia polityki edukacyjnej Raport Eurydice, Urząd Publikacji Unii Europejskiej, Luksemburg 2012 [online, dostęp dn. 20.04.2017]. http://bit.do/kkLuksemburg2012 ZALECENIE RADY z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie	Trener wykorzystuje prezentację podczas zajęć stacjonarnych. Uczestnicy mają dostęp do prezentacji. Trener i uczestnicy korzystają z podanych zasobów podczas zajęć stacjonarnych.	
------	-----	---	---	--

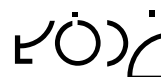
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Dokształcania Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



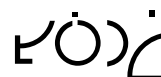
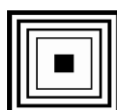


"Dokształcenie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

		https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=en, http://bit.do/RADA2018 ZALECENIE PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=LT http://bit.do/PE2006		
	ZAL		Polecenie dla uczestników: <i>„Na podstawie dokumentów europejskich i krajowych dokonaj analizy jednej wybranej kompetencji kluczowej. Przedstaw wnioski</i>	90 min.

Lider:

Partner:



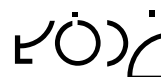
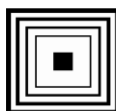


"Dokształcenie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

			wynikające z tej analizy w opracowanej prezentacji. Prezentację lub link do niej prześlij do dnia". Uczestnicy korzystając z dokumentów projektują prezentację. Prezentacja jest pierwszą formą ZALICZENIA nr 1.	
Moduł III. Rozwój kompetencji informatycznych na II etapie edukacyjnym				
III.1	INF	Prezentacja na temat podstawy programowej kształcenia informatycznego dla I etapu edukacyjnego.	Trener wykorzystuje prezentację podczas zajęć stacjonarnych. Uczestnicy mają dostęp do prezentacji.	
III.1	INF	Link do podstawy programowej kształcenia informatycznego dla I etapu edukacyjnego. Short link: http://bit.do/ppinformatyka	Uczestnicy zapoznają się z podstawą programową kształcenia informatycznego dla I etapu edukacyjnego.	
III.1	ĆW	Polecenie: „<i>Proszę zapoznać się z podstawą programową kształcenia informatycznego</i>	Uczestnicy biorą udział w forum dyskusyjnym na temat „W jaki sposób	45 min.

Lider:

Partner:





„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

		<i>dla I etapu edukacyjnego i wziąć udział w forum dyskusyjnym”.</i>	wspierać szkołę w stosowaniu kolektywizmu”.	
Moduł IV. Proces uczenia się a rozwój kompetencji kluczowych				
IV.1	INF	1. Prezentacja na temat przebiegu procesu kształcenia 2. Prezentacja na temat taksonomii celów kształcenia Blooma. 3. Linki do stron związanych z taksonomią celów kształcenia Blooma i metodologią formułowania celów kształcenia. 4. Prezentacja na temat metod wykorzystywanych w trakcie szkolenia, przydatnych w procesie kształcenia oraz w pracy osoby wspierającej szkołę w rozwoju kompetencji kluczowych.	Trener wykorzystuje prezentację podczas zajęć stacjonarnych. Uczestnicy mają dostęp do prezentacji.	45 min.
IV.2	ZAL	Struktura scenariusza zajęć	Aktywność „Prześlij plik” z podaniem polecenia:	90 min..

Lider:

Partner:



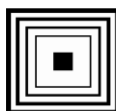
„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

			„Opracuj scenariusz zajęć z zakresu wybranego obszaru kształcenia z uwzględnieniem metod aktywnych i narzędzi technologii informacyjnej”.	
Moduł V. TIK w budowaniu środowiska sprzyjającego nauczaniu/uczeniu się.				
V.4	INF	1. Pliki do pobrania w celu wykonania ćwiczeń w III dniu I zjazdu zajęć. 2. Prezentacja dotycząca funkcjonowania wirtualnego dysku. 3. Prezentacje narzędzi informatycznych wspierających kreatywność ucznia i nauczyciela. 4. Prezentacja dotycząca algorytmicznego myślenia. 5. Prezentacja dotycząca platformy LearningApps	1. Uczestnicy pobierają pliki do wykonania ćwiczeń w III dniu I zjazdu szkolenia. 2. Trener pobiera prezentacje dla potrzeb przeprowadzenia zajęć w III dniu szkolenia.	
V.4	ZAL	Zadanie: „Prześlij plik”	Aktywność „Prześlij plik” Polecenie dla uczestników: W oparciu o wybrane oprogramowanie przygotuj	135 min.

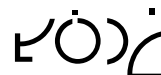
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Dokształcania Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego





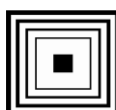
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

			materiał dydaktyczny i udostępni go prowadzącemu i innym uczestnikom kursu.	
V.6	INF	Link do materiału: A. Białek Raport. Wykorzystanie TIK w nauczaniu i uczeniu się uczniów ze SPE na przykładzie rządowego programu rozwijania kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych „Cyfrowa szkoła” https://issuu.com/jacekcibor/docs/ibe-raport-tik-w-edukacji-wlaczajac. Short link: http://bit.do/tik_spe	Trener może wykorzystać publikację podczas zajęć stacjonarnych.	
	ĆW	Polecenie dla uczestników: – zapoznanie się z treścią publikacji: http://bit.do/tik_spe	Uczestnicy zapoznają się z publikacją do której mają dostęp za pomocą skróconego linka. Uczestnicy zapoznają się z załączonym materiałem	45 min.

Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Dokształcania Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

			w celu przygotowania się do I dnia II tury zajęć stacjonarnych.	
V.7	INF	Prezentacja dotycząca tworzenia interaktywnych testów.	Trener i uczestnicy mogą wykorzystać prezentację lub podczas zajęć.	-
V.8	INF	Link do materiału: Howard Pitler, Elizabeth R. Hubbell, Matt Kuhn „Efektywne wykorzystanie nowych technologii na lekcjach www.ceo.org.pl/sites/default/files/news-files/pitler-hubbel-kuhn_efektywne-wykorzystanie-nowych-technologii_0.pdf . Short link: http://bit.do/Pitler	Trener może wykorzystać materiały podczas zajęć stacjonarnych.	
V.8	ĆW		Uczestnicy powinni zapoznać się z podanym tekstem przed drugą turą zajęć stacjonarnych.	45 min..
Moduł VI. Współpraca i komunikacja z wykorzystaniem TIK				

Lider:

Partner:



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

VI.1	INF	Link do materiału: Wlazo S., Działanie zespołowe nauczycieli i kształtowanie kompetencji uczniów w działaniu zespołowym. Short link: http://bit.do/Wlazo	Trener może wykorzystać materiały podczas zajęć stacjonarnych.	
VI.1	ĆW		Uczestnicy mają możliwość zapoznać się z materiałem przed zajęciami.	15 min.
VI.2	INF	1. Prezentacja o platformach współpracy. 2. Link do materiału: System Ewaluacji Oświaty – Nadzór Pedagogiczny [online, dostęp dn. 20.04.2017].	Trener wykorzystuje prezentację podczas zajęć stacjonarnych. Uczestnicy mają dostęp do prezentacji. Trener może wykorzystać materiały podczas zajęć stacjonarnych.	
VI.2	ĆW		Uczestnicy mają możliwość zapoznać się z materiałem przed zajęciami.	
Moduł VII. Bezpieczne wykorzystywanie nowych technologii				
VII.1	INF	1. Prezentacja na temat zagrożeń w internecie	Trener wykorzystuje prezentację podczas zajęć stacjonarnych.	

Lider:

Partner:



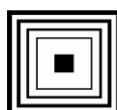
"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

		2. Link do filmu na Youtube: http://bit.do/cyfrowobezpieczni 3. Linki do materiałów: - Ośrodek Rozwoju Edukacji, <i>Zagrożenia w internecie: zapobieganie – reagowanie</i> [online dostęp dn. 20.04.2017]: http://bit.do/bezpieczenstwowsieci - Wojtasik Ł. (red.), <i>Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół</i>, Fundacja Dzieci Niczyje, wyd. II, [b.m.r.w.] [online, dostęp dn. 20.04.2017]. http://bit.do/poradnikcyberprzemoc	Uczestnicy mają dostęp do prezentacji. Uczestnicy zapoznają się przed zajęciami z filmem.	
VII.1	ĆW	Forum dyskusyjne. Temat dyskusji: podstawa programowa i inne akty prawne a bezpieczeństwo dzieci w internecie.	Uczestnicy biorą udział w forum dyskusyjnym na temat: podstawa programowa i inne akty	30 min.

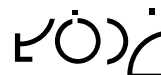
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego





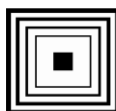
"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

			prawne a bezpieczeństwo dzieci w internecie	
VII.2	INF	1. Prezentacja na temat zasobów dot. bezpiecznego internetu. 2. Linki do materiału: Grodecka K., Śliwowski K., Przewodnik po otwartych zasobach edukacyjnych, Koalicja Otwartej Edukacji, [b.m.w.] 2012 [online, dostęp dn. 20.04.2017]. Short link: http://bit.do/przewodnikoz e	Trener wykorzystuje prezentację podczas zajęć stacjonarnych. Uczestnicy mają dostęp do prezentacji. Uczestnicy zapoznają się z materiałami z zasobów sieci.	30 min.
VII.3		1. Prezentacja na temat prawa autorskiego. 2. Linki do materiałów: Janczak D., Rudnicka I., <i>Prawo autorskie? OK! – moja przygoda z prawem autorskim</i>, Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów [online, dostęp dn. 20.04.2017]:	Trener wykorzystuje prezentację podczas zajęć stacjonarnych. Uczestnicy mają dostęp do prezentacji. Uczestnicy zapoznają się z materiałami z zasobów sieci.	

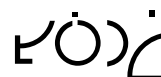
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Dokształcania Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego





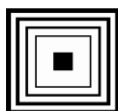
"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

		http://bit.do/paoeiizk Siewicz K., Prawo autorskie w edukacji: jak unikać naruszeń? [online, dostęp dn. 20.04.2017]. http://bit.do/prawoautorskie		
VII.3		Forum dyskusyjne. Temat dyskusji: „W zgodzie z prawem autorskim w szkole”	Uczestnicy biorą udział w forum dyskusyjnym na temat: „W zgodzie z prawem autorskim w szkole”	30 min.
Moduł VIII. Wspomaganie pracy szkoły w rozwoju kompetencji informatycznych w II etapie edukacyjnym.				
VIII.1	INF	1. Prezentacja nt. diagnozy potrzeb szkoły. 2. Linki przydatne na zajęciach: http://www.bc.ore.edu.pl/Content/892/T416_Jak+wspomagac+szkoly+w+rozwijaniu+kompetencji+kluczowych+uczniow.pdf , Short link: http://bit.do/wspomaganie2	Materiały do wykorzystania podczas zajęć stacjonarnych.	

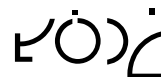
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Dokształcania Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego





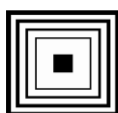
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

		https://www.cen.gda.pl/wsparcie-szkol-i-placowek/wp-content/uploads/sites/26/2015/11/02-aa-Jak-wspomagac-prace-szkoly-Diagnoza.pdf . Short link: http://bit.do/diagnoza1		
VIII.1	ĆW	Zadanie typu „Prześlij link”	Uczestnicy zapoznają się z zamieszczonymi materiałami.	90 min.
VIII.3	INF	Prezentacje na temat przykładowych działań wspierających pracę szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych.	Trener wykorzystuje prezentację podczas zajęć stacjonarnych. Uczestnicy mają dostęp do prezentacji.	
Razem: 810 min. – 18 godz.				

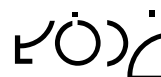
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Dokształcania Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Dzień 1 zjazd II

V.5. Wspieranie w kształtowaniu umiejętności algorytmicznego myślenia i programowania

Cel ogólny

Zapoznanie uczestników szkolenia z założeniami podstawy programowej dotyczącej nauki programowania w szkole podstawowej na I etapie edukacyjnym i sposobami wdrażania programowania na zajęciach szkolnych.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

- zna najważniejsze zagadnienia z zakresu podstaw programowania,
- zna narzędzia do nauki podstaw programowania i potrafi je zastosować oraz porównać i ocenić pod względem dostosowania do poziomu uczniów,
- obsługuje programy, aplikacje i gry do nauki programowania,
- potrafi stworzyć własny scenariusz i dobrać odpowiednie narzędzia: oprogramowanie lub platformę edukacyjną do potrzeb uczniów,
- realizuje własne scenariusze zajęć z wykorzystaniem TIK.

V.6. Wykorzystanie narzędzi TIK w indywidualizacji nauczania oraz w procesie uczenia się dziecka ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Cel ogólny

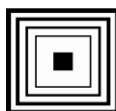
Przedstawienie znaczących argumentów świadczących o wpływie technologii informacyjnej na jakość kształcenia uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Cele szczegółowe

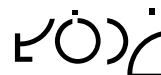
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Uczestnik szkolenia:

- określa możliwości technologii informacyjnych w różnych sytuacjach edukacyjnych z udziałem uczniów ze specjalnymi potrzebami,
- wyróżnia trudne przypadki pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami, w których technologia informacyjna pomaga je rozwiązać w znacznym stopniu.

V.7. Utrwalania i sprawdzenia wiedzy wspierane technologią informacyjną

Cel ogólny

Zapoznanie uczestników szkolenia z możliwością stosowania i projektowania interaktywnych testów i gier dydaktycznych.

Cele szczegółowe

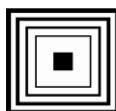
Uczestnik szkolenia:

- argumentuje znaczenie stosowania interaktywnych testów i gier dydaktycznych,
- określa wady i zalety stosowania interaktywnych testów i gier edukacyjnych,
- stosuje wybrane narzędzia do opracowania własnego interaktywnego testu.

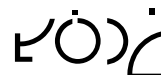
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

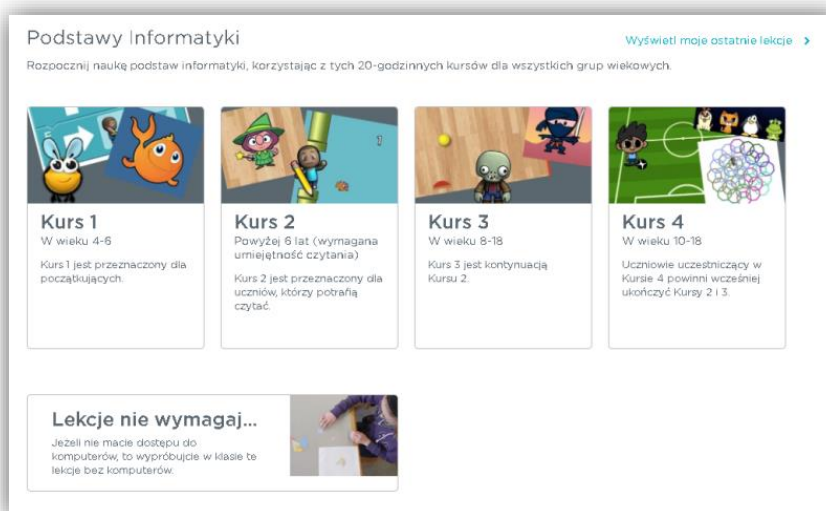
Załącznik nr 33 do modułu V.5

Najważniejsze informacje dotyczące platformy Code.org

Code.org to bezpłatna platforma edukacyjna do nauki programowania składająca się z gotowych kursów i lekcji dostosowanych do różnych grup wiekowych.



Nauczyciel z powodzeniem może wykorzystać platformę code.org zarówno w klasach młodszych do nauki podstaw programowania, jak i starszych jako wprowadzenie do bardziej zaawansowanych języków programowania.



Lider:

Partner:

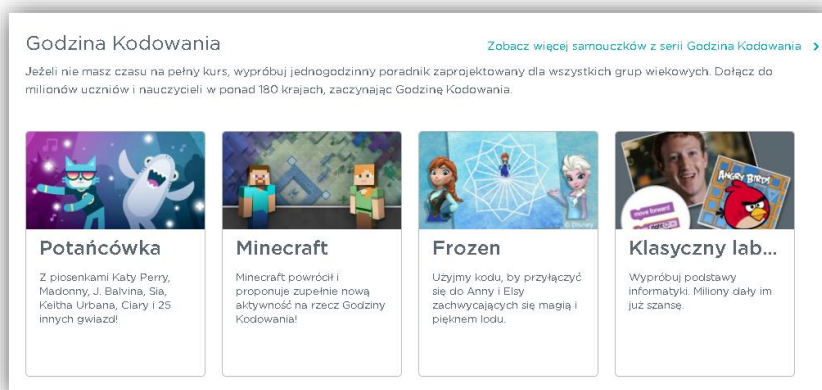
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Zaletą platformy jest możliwość różnicowania poziomu zadań w zależności od stopnia zaawansowania uczniów. Praca nauczyciela z platformą code.org może odbywać się na dwa sposoby:

- uczniowie wykonują wskazane przez nauczyciela zadania, nie mają swoich kont – nie wymaga logowania nauczyciela,
- uczniowie wykonują na platformie cykl kursów, nauczyciel ma wpływ do realizacji szkoleń – wymaga posiadania konta przez nauczyciela i założenia klasy.

Wybierając pierwszy sposób, zapoznamy się z działaniem platformy i spróbujemy ocenić jej przydatność.

Pracę z platformą można rozpocząć od kursu szczególnie polecanego na tzw. Godzinę kodowania / Hour of Code.¹⁴



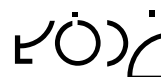
Kurs jest przystosowany do realizacji w czasie jednej godziny lekcyjnej i składa się z 20 krótkich zadań polegających na napisaniu kodu w narzędziu Blockly, wizualnym języku programowania.

¹⁴ Hour of Code to inicjatywa powstała w 2013 r. w celu promowania nauki programowania w wśród dzieci i młodzieży w Stanach Zjednoczonych. Od tego czasu odbywa się co roku w pierwszym tygodniu grudnia. Polega na zachęcaniu do pisania krótkich fragmentów kodu za pomocą narzędzia Blockly, wizualnego języka programowania. Dzieci i młodzież polskich szkół corocznie uczestniczy w tym przedsięwzięciu.

Lider:



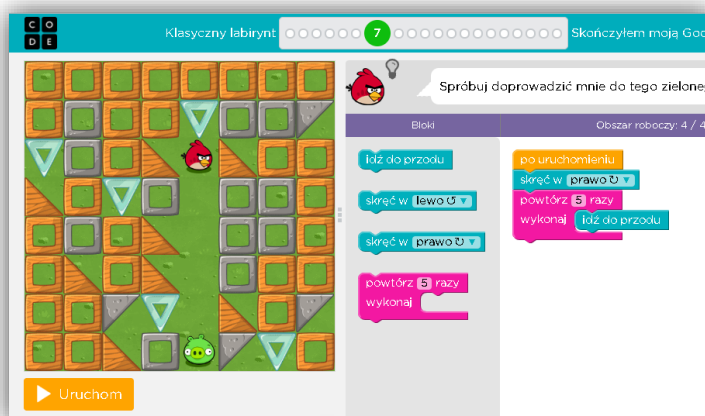
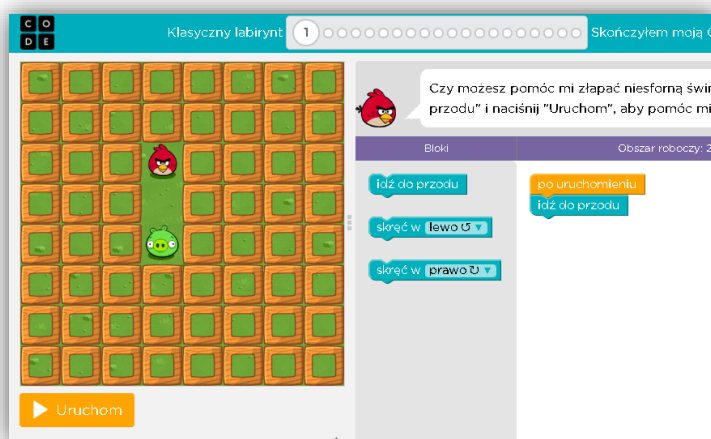
Partner:



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Każde zadanie polega na rozwiązywaniu problemu: utwórz skrypt, który poprowadzi duszka (nazwa zapożyczona z programu Scratch) do celu. W kilku początkowych zadaniach duszkiem jest ptaszek Angry Birds, a celem – zielona świnka. W kolejnych zmieniają się bohaterowie i cel.

W każdym zadaniu po lewej stronie użytkownik widzi sytuację problemową, na początku przedstawioną również w postaci opisu. W środkowej części ekranu znajduje się pole z bloczkami, które należy wykorzystać do rozwiązania zadania. Prawa część to obszar roboczy do budowy skryptu. Często znajdują się już tam jakieś bloczki i trzeba tylko dołożyć brakujące. Ważna informacja wyświetlana



jest w pasku nad bloczkami. Oznajmia ona, ile bloczków należy wykorzystać w budowanym skrypcie. Jest to ważne z punktu widzenia efektywności skryptu, na którą powinien zwracać uwagę nauczyciel.

Lider:

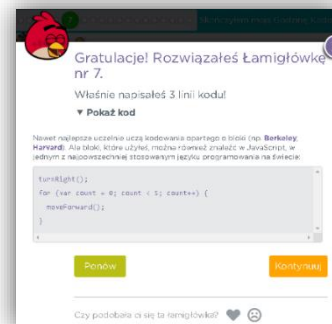
Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Jeśli skrypt jest gotowy należy kliknąć przycisk *Uruchom* po lewej stronie pod obrazkiem. W tym momencie program się uruchamia, użytkownik może obserwować, które elementy skryptu są właśnie wykonywane. Jeśli problem został prawidłowo rozwiązany to użytkownik otrzymuje informację zwrotną o pomyślnym wykonaniu zadania oraz prezentację programu w postaci kodu Java Script (co można wykorzystać podczas nauki z dziećmi starszymi).

Cały kurs znajduje się pod adresem:

<https://studio.code.org/hoc/1>



Załącznik nr 34 do modułu V.6

Wykorzystanie TIK (...) Cyfrowa Szkoła

A.Białek Raport. Wykorzystanie TIK w nauczaniu i uczeniu się uczniów ze SPE na przykładzie rządowego programu rozwijania kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych „Cyfrowa szkoła”.

<http://produkty.ibe.edu.pl/docs/raporty/ibe-raport-TIK-w-edukacji-wlaczajacej.pdf>

Skrócony link: <http://bit.do/raportTIK>



Załącznik nr 35 do modułu V.6

Link do materiałów dotyczących zasad dostępności materiałów elektronicznych.

Link do strony internetowej Fundacji Widzialni

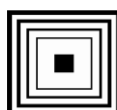
<http://wcag20.widzialni.org/>



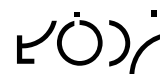
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



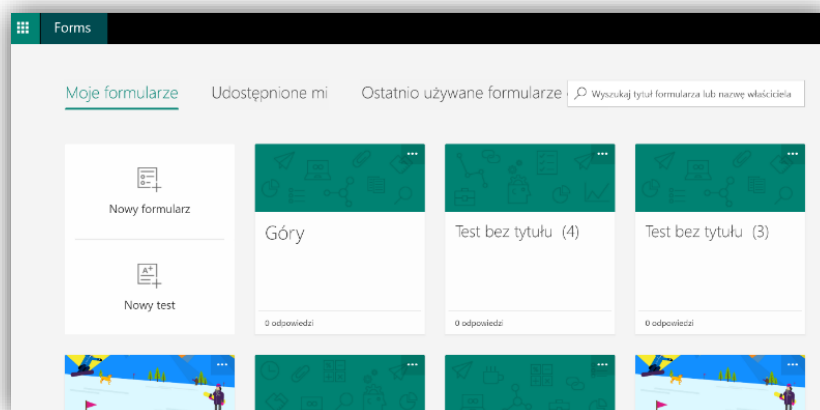
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 36 do modułu V.7

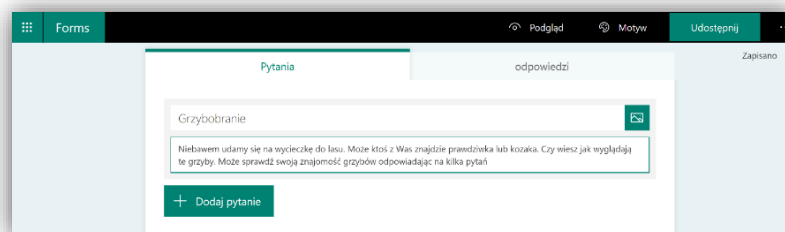
Instrukcja oprogramowania Forms

Do przygotowania ankiety lub testu znakomicie służy aplikacja Forms. Gotowe formularze mogą funkcjonować samodzielnie lub mogą być osadzone w innych aplikacjach, np. w prezentacji wykonanej w Sway.

Po wybraniu w Office 365 aplikacji Forms użytkownika wita ekran, na którym widoczne są już zaprojektowane testy lub ankiety i możliwość utworzenia nowych dokumentów.



Wybranie lub utworzenie nowego dokumentu spowoduje uruchomienie edytora, w którym można wprowadzić tytuł testu lub ankiety, wprowadzić grafikę i tekst zachęcający do rozwiązania testu.



Lider:

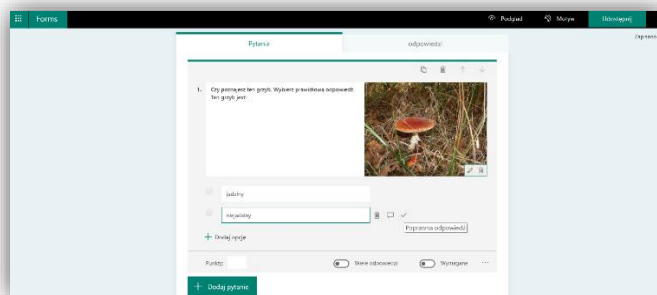
Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

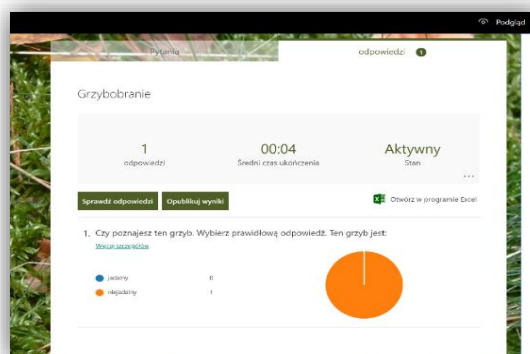
Aby dodać i zaprojektować pytanie należy kliknąć w przycisk *Dodaj pytanie*, a następnie wybrać typ pytania i odpowiednio wypełnić wszystkie potrzebne pola.



Wybranie typu *Wybór* umożliwia skonstruowanie testu z jedną lub wieloma prawidłowymi odpowiedziami. Należy pamiętać, aby zaznaczyć, które odpowiedzi są prawidłowe. Do treści pytania można dodać obrazek lub film. Można je wstawić bezpośrednio z dysku komputera, dysku wirtualnego OneDrive lub wyszukując w zasobach Internetu. Zaznaczenie przycisku *Wiele odpowiedzi* oznacza, że wśród opcjonalnych odpowiedzi może być więcej niż jedna prawidłowa odpowiedź.



W aplikacji Forms warto zwrócić uwagę na zakładkę *Odpowiedzi*, w której wyniki testu są prezentowane graficznie i jest możliwość ich edycji w arkuszu kalkulacyjnym.

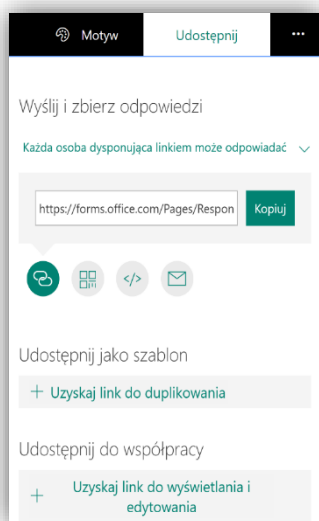


Lider:

Partner:

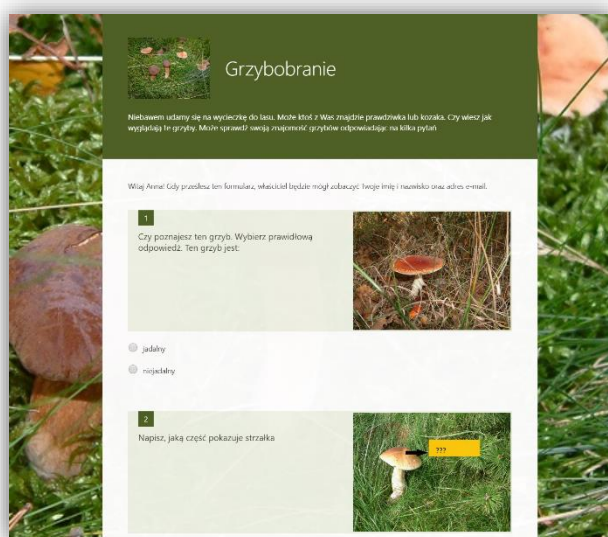
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Aby test był dostępny dla uczniów należy go udostępnić. Aplikacja umożliwia udostępnianie uczniom, którzy mają konto w Office 365 w tej samej domenie co nauczyciel lub w innej lub też nie mają takiego konta. Można również dla niego wygenerować QR Kod.



Następujący znak </> oznacza, że można wygenerować kod do osadzenia testu w innej aplikacji, np. w prezentacji Sway. Można w ten sposób połączyć oba dokumenty razem.

Test lub np. prezentacja wzbogacona o interaktywny test może być dostępna dla ucznia na ich sprzęcie komputerowym, tablecie lub smartfonie. Odpowiedzi na zadane pytania w teście natychmiast dają nauczycielowi informacje o wynikach, jakie osiągnęli jego uczniowie. Widok przygotowywanego dla ucznia testu może być następujący.



Lider:

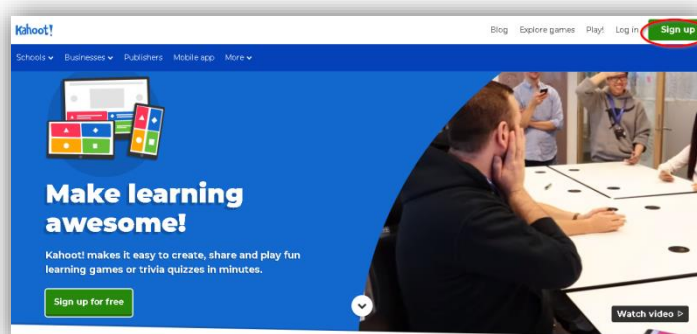
Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 37 do modułu V.7

Interaktywne testy w aplikacji Kahoot

Kahoot to platforma do tworzenia i przeprowadzania interaktywnych quizów i ankiet. Uczniowie odpowiadają na pytania zawarte w quizie w tym samym czasie przy użyciu komputerów lub cyfrowych urządzeń mobilnych w dowolnej przeglądarce internetowej. Aplikacja jest w języku angielskim.



Na platformie można znaleźć wiele tematycznych quizów, jednak aby tworzyć swoje quizy i udostępniać je uczniom należy dokonać rejestracji na platformie <https://getkahoot.com> i utworzyć konto. Podczas rejestracji użytkownik zostanie poproszony o wypełnienie informacji dotyczących m.in. szkoły oraz wybrania jednego z dostępnych pakietów konta wśród których jest konto bezpłatne.

Your account details

Add your school or university (optional)

Workplace details (required)

Select one

Pick a username (required)

I have read and agree with the Kahoot! Terms and Conditions. Kahoot! will collect and process data as described in the [Privacy Policy](#) and [Children's Privacy Policy](#) (required)

I wish to receive information, offers, recommendations and updates from Kahoot!

I want Kahoot! to send me information, exclusive invitations and special offers from other companies.

Join Kahoot!

I understand that I can withdraw my consent at any time and the withdrawal will not affect the lawfulness of the consent before its withdrawal, as described in the Kahoot! Privacy Policy.

Meet Kahoot! for schools

Kahoot! for schools helps teachers collaborate, save time and create even more engaging games! Continue for free or upgrade to unlock more features:

- ✓ Access millions of images in our library (Kahoot! Pro)
- ✓ Organize your kahoots into folders
- ✓ View and share detailed reports for formative assessment

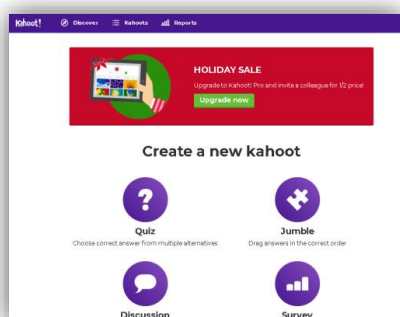
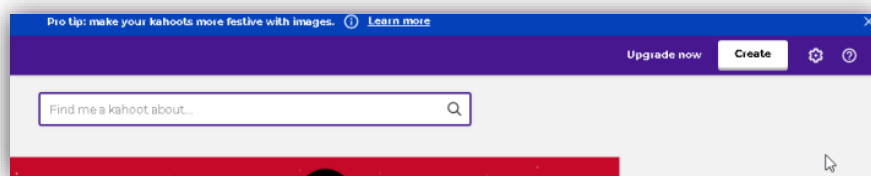
Kahoot!	Kahoot! Plus	Recommended Kahoot! Pro
Essential features millions of teachers know and love	Unlocks folders, team space and detailed reporting on top of essential Kahoot! features	Access millions of images in our library in addition to everything in Kahoot! Plus
Free	\$1 per teacher / month (billed annually)	\$3 per teacher / month (billed annually)
Continue for free	Upgrade now	Upgrade now

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Aby utworzyć nowy quiz należy, po zalogowaniu na swoje konto, wybrać przycisk **Create**.

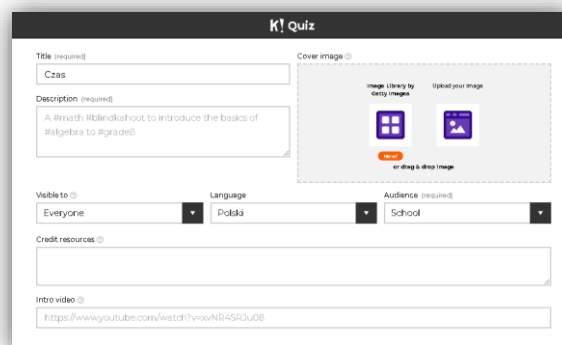


W następnym kroku należy wybrać odpowiedni szablon do ćwiczenia:

- *Quiz* – wybór poprawnych odpowiedzi z wielu.
- *Jumpe* – uporządkowanie odpowiedzi we właściwej kolejności.
- *Discussion* – Prowadzenie dyskusji.
- *Survey* – zbieranie opinii.

W omawianym przykładzie zaprezentowano sposób tworzenia quizu. Po wybraniu pierwszego szablonu *Quiz* użytkownik tworzy interaktywne ćwiczenie uzupełniając wymagane pola.

- *Title* – tytuł ćwiczenia.
- *Description* – opis oznaczony tagami.
- *Cover image* – okładka – wstawienie grafiki.
- *Visible to* – sposób udostępnienia.
- *Language* – język.



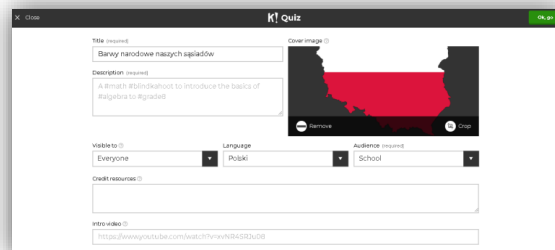
Lider:

Partner:

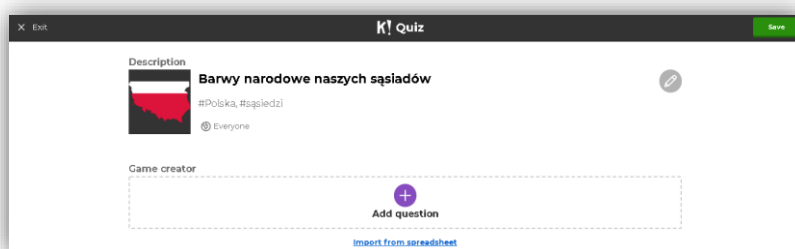
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- *Audience* – odbiorcy.

Prezentowane ćwiczenie to quiz dotyczący barw narodowych naszych sąsiadów.



Wszystkie niezbędne informacje należy zatwierdzić zielonym przyciskiem *OK,go*. Użytkownik przechodzi do tworzenia pytań. Każde pytanie jest osobno edytowane - przycisk z plusem *Add question*.



Należy uzupełnić pola dotyczące pytania:

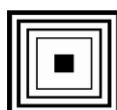
- *Questions* – treść pytania.
- *Time limit* – czas na udzielenie odpowiedzi.
- *Award points* – czy za udzieloną odpowiedź gracz ma otrzymać punkty.
- *Media* – można wybrać grafikę lub link do filmu z zasobów youtube.
- *Answer 1, Answer 2, Answer 3, Answer 4* – treść kolejnych odpowiedzi z zaznaczeniem odpowiedzi właściwej.

Wprowadzenie wszystkich informacji należy zatwierdzić zielonym przyciskiem *Next*.

Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

W ten sposób uzupełnia się kolejne pytania quizu.

Jeśli wszystkie pytania zostały opracowane, należy zapisać quiz wybierając zielony przycisk Save.

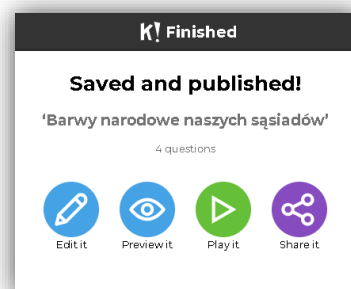
Lider:

Partner:

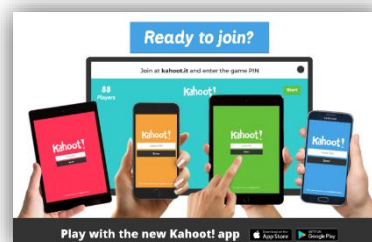
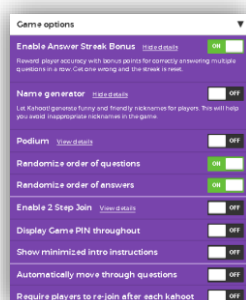
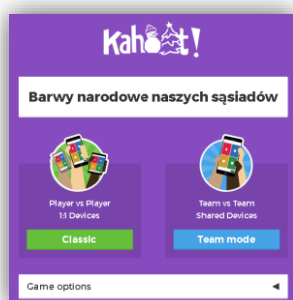
„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Zawsze można wrócić do edycji wszystkich elementów quizu. Zapisany quiz można natychmiast przetestować, wybierając narzędzie *Preview it* i dokonać ostatecznych modyfikacji w sposobie udostępniania quizu uczniom.

W tym kroku najpierw, jeśli jest taka potrzeba, należy zmodyfikować opcje gry – *Game options*, a następnie potwierdzić utworzenie gry, w zależności od sposobu przeprowadzania quizu: indywidualnie – *Classic*, czy zespołowo – *Team mode*.

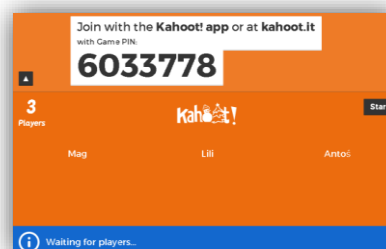


Utworzona gra – quiz interaktywny jest gotowy do użytku.



Uczniowie mogą rozwiązywać quiz przy użyciu komputerów lub urządzeń mobilnych za pomocą strony internetowej www.kahoot.it lub za pomocą aplikacji na urządzenia mobilne Kahoot! do pobrania ze sklepu Google Play lub App Store. Po uruchomieniu aplikacji należy wpisać numer PIN wygenerowany podczas tworzenia gry.

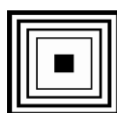
Ponieważ uczniowie nie widzą pytań ani odpowiedzi na swoich urządzeniach a jedynie znaki graficzne



Lider:



Partner:



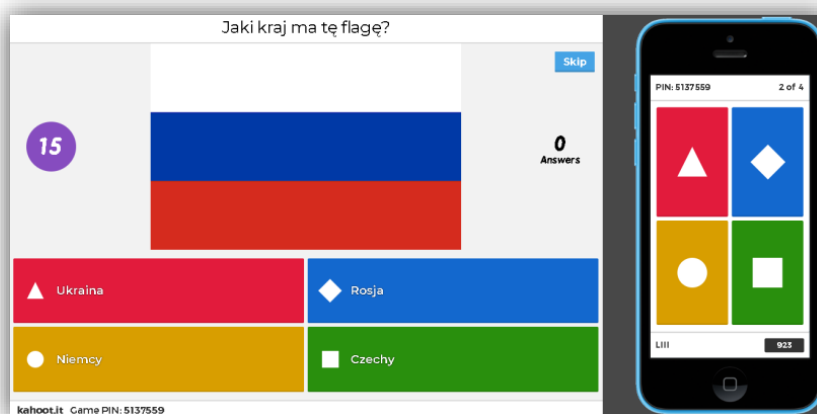
Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



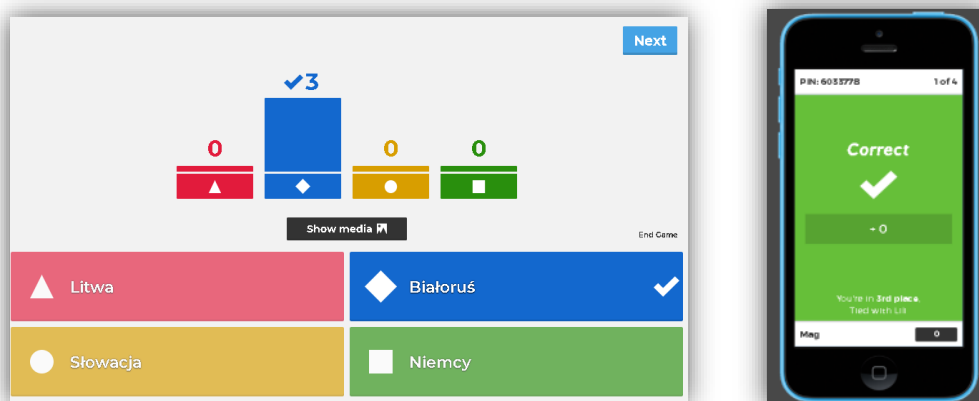
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

i kolory przydzielone odpowiedziom, nauczyciel musi wyświetlać przygotowany quiz na tablicy. Dlatego też należy zadbać o dobrą widoczność quizu dla każdego ucznia.

Nauczyciel chwilę czeka, aż uczniowie zarejestrują się w grze za pomocą numeru PIN a następnie, za pomocą przycisku *Start* przechodzi do pytań quizu.



W zależności od opcji gry, które zostały ustawione przed wygenerowaniem numeru PIN, różne elementy mogą być dostępne dla graczy. Na przykład po każdym pytaniu zostaną wyświetlone wyniki wytypowanych odpowiedzi.

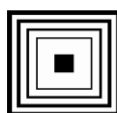


Po każdym pytaniu gracz otrzyma informację zwrotną czy jego odpowiedź była poprawna.

Lider:



Partner:

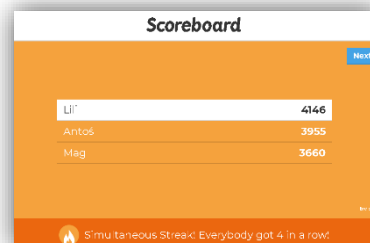


Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego

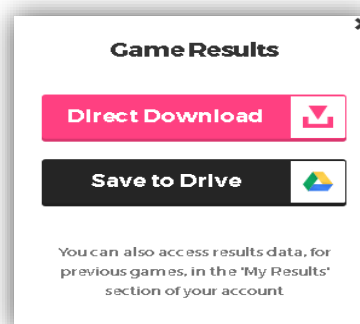


”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Nauczyciel może ustawić tak opcje gry, aby po każdym pytaniu wyświetlał się ranking graczy. Wówczas istotna jest nie tylko prawidłowa odpowiedź, ale również szybkość odpowiadania.



Rezultaty quizu nauczyciel może pobrać w postaci plików arkusza kalkulacyjnego zapisując je w chmurze lub na dysku lokalnym komputera.



Przykład tabeli wygenerowanej do pliku arkusza kalkulacyjnego i pobranej na dysk lokalny komputera.

Barwy narodowe naszych sąsiadów

0/1

Barwy narodowe naszych sąsiadów

Correctness

Correct

Time to correct (s)

10.000

Number of tries

20 seconds

Game Summary

Game ID

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Game Name

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Game ID

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Game ID

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Game Data

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

Game

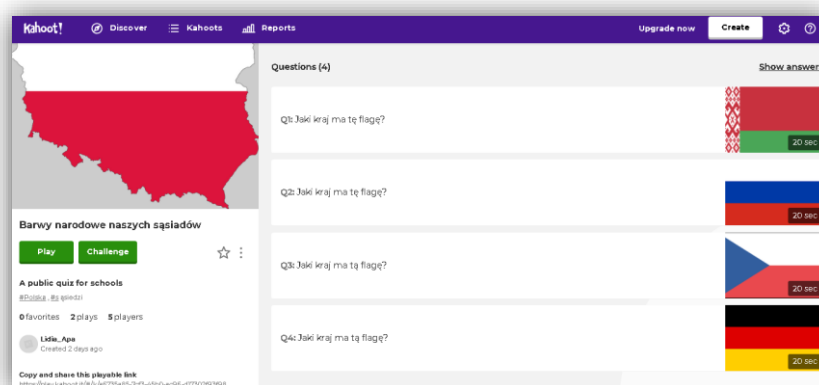
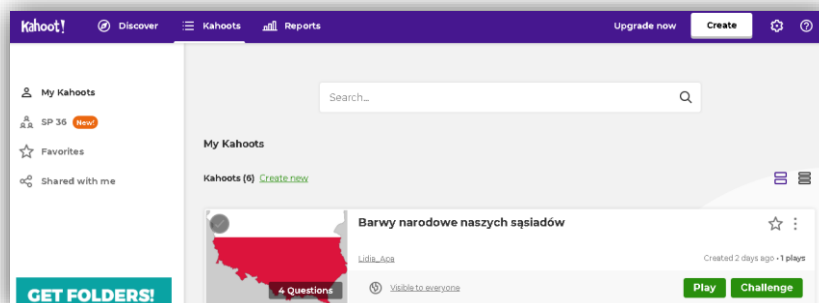
Game

Game

Game

Modyfikacja quizu oraz opcji wyświetlania odbywa się z poziomu zalogowanego nauczyciela. Na koncie nauczyciela w zakładce Kahoots znajdują się wszystkie utworzone quizy, które można dowolnie modyfikować.

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



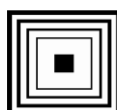
Po zaznaczeniu tytułu użytkownik otwiera quiz i może dokonywać zmian. Ma również wszystkich narzędzi wpływających na sposób wyświetlania i udostępniania ćwiczenia uczniom.

Przygotowanie quizu w aplikacji Kahoot pozwala nauczycielowi w szybki sposób zweryfikować poziom opanowania danego materiału oraz określić tematy wymagające powtórzenia.

Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Dzień 2 zjazd II

V.8. Wskaźniki informujące o potrzebie rozwoju szkoły w zakresie wykorzystywania nowoczesnych technologii w procesie nauczania/uczenia się

Cel ogólny

Zapoznanie uczestników szkolenia i wypracowanie własnych poglądów na temat wskaźników informujących o konieczności stosowania technologii informacyjnej w procesie kształcenia.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

- potrafi analizować publikacje na temat badań efektów procesu kształcenia wspieranego technologią informacyjną,
- identyfikuje efekty kształcenia, które są osiąmane na wyższym poziomie dzięki zastosowaniu technologii informacyjnej,
- planuje zastosowanie technologii informacyjnej w zakresie, w jakim nastąpi poprawa efektywności kształcenia.

Moduł VI Współpraca i komunikacja z wykorzystaniem TIK

VI.1. Organizacja pracy grupy w projektach edukacyjnych

Cel ogólny

Prezentowanie sposobów organizacji współpracy w zespołach projektowych.
Zasady pracy w grupie.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- określa czynniki warunkujące efektywną współpracę w grupie,
- wskazuje zmiany, jakie wnosi technologia informacyjna w realizację zadań zespołowych.

VI.2. Współpraca i komunikacja uczniów i nauczycieli z wykorzystaniem narzędzi i aplikacji internetowych

Cel ogólny

Poznanie narzędzi TIK ułatwiających współpracę i komunikację w zespole.

Cele szczegółowe

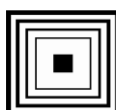
Uczestnik szkolenia:

- Zna narzędzia TIK wspierające pracę zespołową,
- skutecznie wykorzystuje narzędzia TIK do pracy zespołowej i do komunikacji.

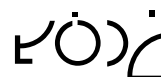
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 38 do modułu V.8

Efektywne wykorzystywanie nowych technologii

http://www.ceo.org.pl/sites/default/files/news-files/pitler-hubbel-kuhn_efektywne-wykorzystanie-nowych-technologii_0.pdf

Skrócony link: <http://bit.do/tiknalekcjach>

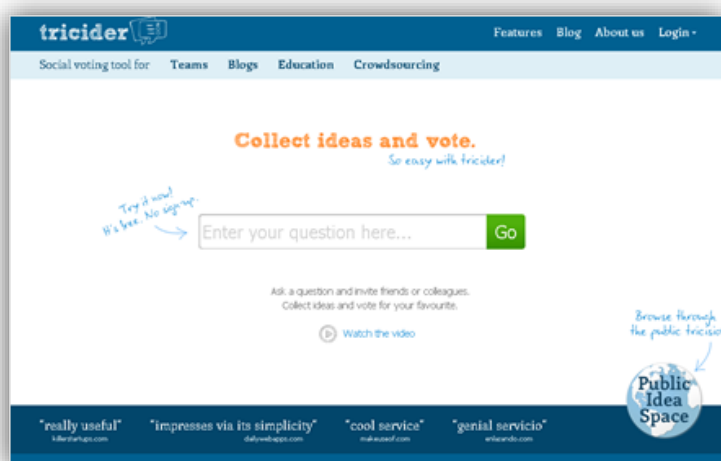


Załącznik nr 39 do modułu VI.2

Przykłady platform do współpracy i komunikacji

Tricider

Tricider to bezpłatne narzędzie umożliwiające przeprowadzenie szybkiego sondażu lub zebrania opinii danej grupy. Za pomocą Tricider nauczyciel przeprowadzi głosowanie a nawet burzę mózgów. Udział uczniów nie wymaga rejestrowania.

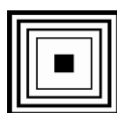


Adres strony internetowej: www.tricider.com

Lider:



Partner:



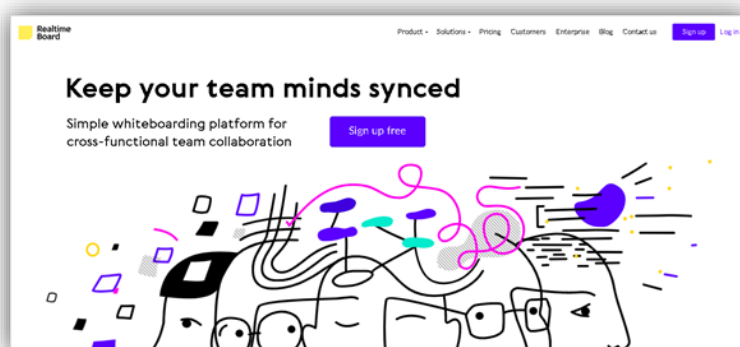
Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Realtimeboard

Realtimeboard to aplikacja Web 2.0 będąca alternatywą dla cyfrowej tablicy. Aplikacja działa z poziomu przeglądarki internetowej i jest miejscem do rysowania, pisanie oraz wstawiania grafiki i dokumentów.

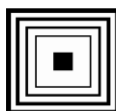


Adres strony internetowej: <http://www.realtimeboard.com>

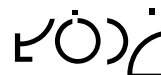
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Dzień 3 zjazd II

Moduł VII. Bezpieczne wykorzystywanie nowych technologii

VII.1. Zagrożenia związane z korzystaniem z nowoczesnych technologii

Cel ogólny

Rozszerzenie wiedzy uczestników na temat zagrożeń związanych z korzystaniem z nowych technologii i sposoby postępowania w przypadku wykrycia zagrożenia.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

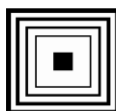
- określa korzyści wynikające z zastosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych w szkole,
- zna zagrożenia związane z wykorzystaniem nowych technologii, potrafi je opisać,
- potrafi rozpoznać zachowania dzieci dotkniętych zjawiskiem cyberprzemocy i uzależnieniem od gier komputerowych i internetu, oraz skutecznie na nie reagować,
- wie, jak powinna zachować się ofiara cyberprzemocy i świadkowie cyberprzemocy, gdzie powinni szukać pomocy,
- zna podstawowe sposoby zabezpieczeń komputera i urządzeń mobilnych,
- wie jakie działania należy podejmować, aby przygotować uczniów do bezpiecznego korzystania z nowych technologii,
- wie, w jaki sposób kreować pozytywny wizerunek w sieci.

VII.2. Zasoby przydatne w pracy nauczyciela w zakresie realizacji zajęć z uwzględnieniem bezpiecznego stosowania TIK

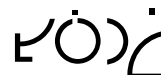
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Cel ogólny

Tworzenie i przegląd biblioteki on-line z zasobami internetowymi przydatnymi w pracy nauczyciela w zakresie bezpieczeństwa w internecie.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

- zna portale internetowe zajmujące się tematyką bezpieczeństwa w internecie,
- potrafi stworzyć wirtualną tablicę dotyczącą bezpiecznego korzystania z TIK,
- korzysta z zasobów sieci przygotowując materiały edukacyjne dla uczniów na I etapie edukacyjnym dot. bezpieczeństwa w internecie.

VII.3. Prawo autorskie w pracy nauczyciela i działaniach edukacyjnych uczniów

Cel ogólny

Poznanie zasad legalnego wykorzystywania zasobów w pracy nauczyciela.
Uporządkowanie wiedzy z zakresu prawa autorskiego.

Cele szczegółowe

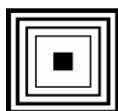
Uczestnik szkolenia:

- uwzględnia aspekty prawa autorskiego w pracy dydaktyczno-wychowawczej,
- wie, jak korzystać z materiałów internetowych zgodnie z prawem,
- potrafi korzystać z narzędzi wyszukiwania zasobów z poszanowaniem prawa autorskiego.

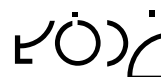
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Moduł VIII Wspomaganie pracy szkoły w rozwoju kompetencji informatycznych na I etapie edukacyjnym

VIII.1. Diagnoza pracy szkoły w obszarze kształtowania kompetencji informatycznych

Cel ogólny

Zaprezentowanie uczestnikom szkolenia sposobów zdiagnozowania potrzeb szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów na I etapie edukacyjnym. Przedstawienie roli osób wspierających szkołę w tym rozwoju.

Cele szczegółowe

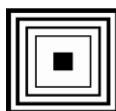
Uczestnik szkolenia:

- określa rolę i zadania osoby wspierającej szkołę w zakresie osiągnięcia kompetencji informatycznych,
- opracowuje arkusze diagnostyczne badające potrzeby szkoły w rozwoju kompetencji informatycznych uczniów,
- stosuje metody i narzędzia diagnozujące potrzeby szkoły w zakresie osiągnięcia kompetencji informatycznych,
- przeprowadza diagnozę potrzeb szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów.

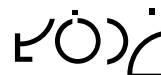
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego





"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik nr 40 do modułu VII.2

Linki do regulaminów portali społecznościowych

Regulamin portalu społecznościowego Facebook:

<https://www.facebook.com/legal/terms>

Skrócony link: <http://bit.do/regfb>



Regulamin portalu społecznościowego Twitter:

<https://help.twitter.com/pl/rules-and-policies/twitter-rules>

Skrócony link: <http://bit.do/regtw>



Załącznik nr 41 do modułu VII.2

Przegląd wybranych zasobów internetowych

Nauczyciel powinien przygotować się do podejmowania edukacyjnych działań z uczniami. Wśród licznych materiałów wspomagających wychowanie do życia w cyfrowym świecie, na uwagę zasługują te, które są gotowe do bezpośredniego wykorzystania podczas zajęć lekcyjnych. Należą do nich poniżej opisane projekty.

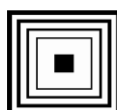
Necio

Portal został przygotowany przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę i jest przeznaczony dla dzieci młodszych (klasa I – II szkoły podstawowej). Zawiera materiały dotyczące bezpiecznego korzystania z internetu przeznaczone dla najmłodszych użytkowników sieci. Portal necio.pl zawiera m.in. scenariusze zajęć i zeszyty ćwiczeń

Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

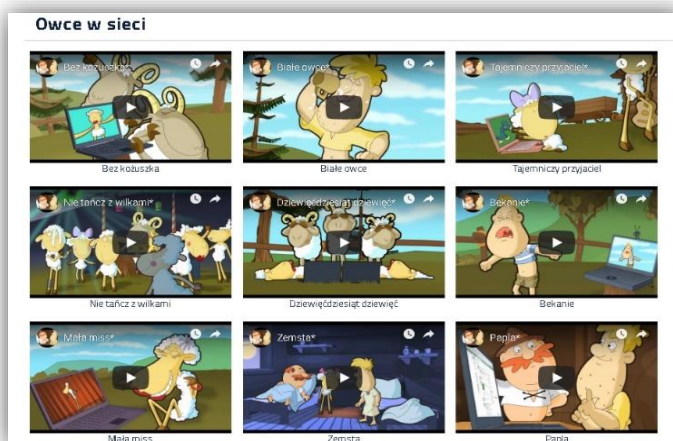
gotowe do wykorzystania na zajęciach lekcyjnych, materiały multimedialne takie jak piosenki, podkłady muzyczne, bajki, słuchowiska i inne materiały edukacyjne m.in. gry i kolorowanki do wydruku.

Adres strony internetowej: <http://www.necio.pl/>



Owce w sieci

Owce w sieci to zestaw 18 rysunkowych filmów animowanych, które w sposób przystępny i dostosowany do wieku dzieci młodszych poruszają problemy zagrożeń internetowych. Projekt przygotowany został przez



Polskie Centrum Programu „Safer Internet” i Fundację Orange i jest przeznaczony dla dzieci w wieku od 6 do 10 lat.

Adres strony internetowej:

<https://www.saferinternet.pl/menu/materialy-edukacyjne/materialy-multimedialne/owce-w-sieci.html>

Skrócony link: <http://bit.do/owcewsieci>

Lider:

Partner:

„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Plik i Folder

Plik i Folder to kolejny projekt skierowany do uczniów edukacji wczesnoszkolnej. Portal został opracowany przez Naukową i Akademicką Sieć Komputerową NASK oraz Ministerstwo Spraw Wewnętrznych i Administracji i ma na celu wspomagać nauczycieli i rodziców we wprowadzaniu uczniów w zagadnienia cyfrowego bezpieczeństwa. Portal zawiera scenariusze zajęć z propozycjami ćwiczeń do wykorzystania podczas lekcji oraz materiały edukacyjne opracowane dla sześciu modułów.



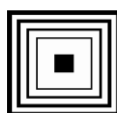
Adres strony internetowej: <https://akademia.nask.pl/projekt-38/o-nas.html>

Skrócony link: <http://bit.do/plikifolder>

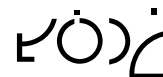
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Sieciaki

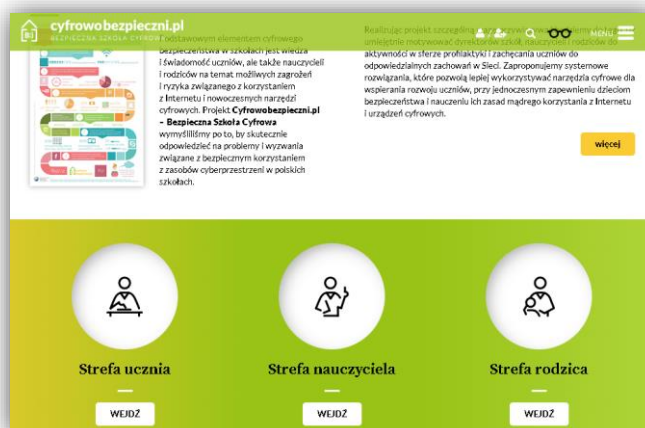
Sieciaki.pl to projekt edukacyjny opracowany przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę i skierowany jest do dzieci młodszych. Celem projektu jest edukacja dzieci w zakresie bezpieczeństwa i promowania bezpiecznych zachowań w internecie. Najważniejszym elementem projektu jest serwis internetowy przeznaczony dla dzieci w wieku 9 – 11 lat pełniący funkcję edukacyjną. W ramach projektu organizowanych jest wiele interesujących działań m.in. konkursy, imprezy plenerowe i zajęcia edukacyjne. Serwis zawiera materiały edukacyjne m.in. scenariusze zajęć, kurs e-learning, filmy, gry, piosenki i inne materiały edukacyjne. Ciekawym pomysłem realizowanym przez serwis jest coroczna akcja *Sieciaki na wakacjach* w ramach której odbywają się letnie pikniki edukacyjne.



Adres strony internetowej: <https://sieciaki.pl/>

Cyfrowobezpieczni.pl

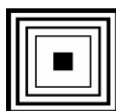
Projekt Bezpieczna Szkoła Cyfrowa – Cyfrowobezpieczni.pl został opracowany przez Fundację Miasta w Internecie i finansowany przez MEN. Na potrzeby projektu powstała strona internetowa skupiająca liczne materiały



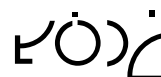
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

edukacyjne m.in. scenariusze zajęć, kursy e-learningowe, filmy, gry, forum dyskusyjne. Platforma jest podzielona na trzy strefy: dla ucznia, dla rodzica i dla nauczyciela. Nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej znajdą tu wiele scenariuszy zajęć z filmami do bezpośredniego wykorzystania podczas lekcji.

Adres strony internetowej: <https://www.cyfrowobezpieczni.pl/>

Załącznik nr 42 do modułu VII.2

Informacje dotyczące prawa autorskiego

Przedmiotem prawa autorskiego jest utwór. Utwór, zgodnie z ustawą o prawie autorskim, to *każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia. W szczególności przedmiotem prawa autorskiego są utwory:*

- 1) *wyrażone słowem, symbolami matematycznymi, znakami graficznymi (literackie, publicystyczne, naukowe, kartograficzne oraz programy komputerowe),*
- 2) *plastyczne,*
- 3) *Fotograficzne,*
- 4) *Lutnicze,*
- 5) *wzornictwa przemysłowego,*
- 6) *architektoniczne, architektoniczno-urbanistyczne i urbanistyczne,*
- 7) *muzyczne i słowno-muzyczne.*¹⁵

Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r,
Dz.U.2018.0.1191 r.

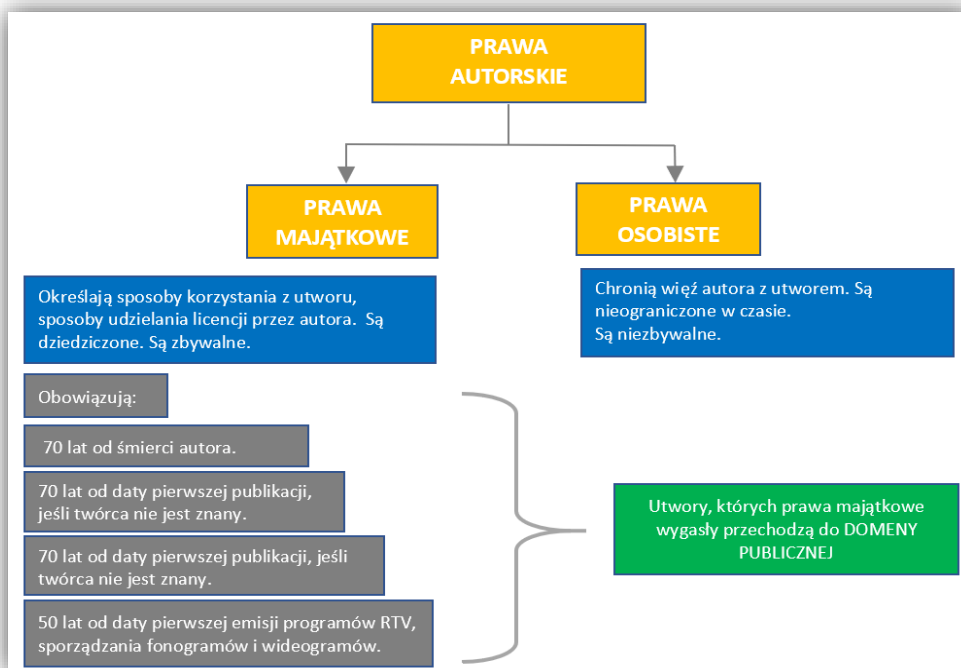


<http://prawo.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20180001191/O/D20181191.pdf>

Skrócony link: <http://bit.do/ustawapa>

¹⁵ Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r, Dz.U.2018.0.1191 r.
<http://prawo.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20180001191/O/D20181191.pdf>.

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Copyright

Utwór, od momentu powstania, jest chroniony prawem autorskim. Jest to ochrona autonomiczna. Oznacza to, że prawo autorskie określa, w jaki sposób inni mogą korzystać z danego utworu i jakie zyski może czerpać z utworu autor.

Dozwolony użytek osobisty

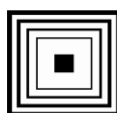
Dozwolony użytek to *korzystanie z pojedynczych egzemplarzy utworów przez krąg osób pozostających w związku osobistym, w szczególności pokrewieństwa, powinowactwa lub stosunku towarzyskiego*¹⁶ (nie obejmuje on programów komputerowych).

¹⁶ Tsmże

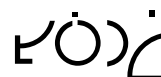
Lider:



Partner:



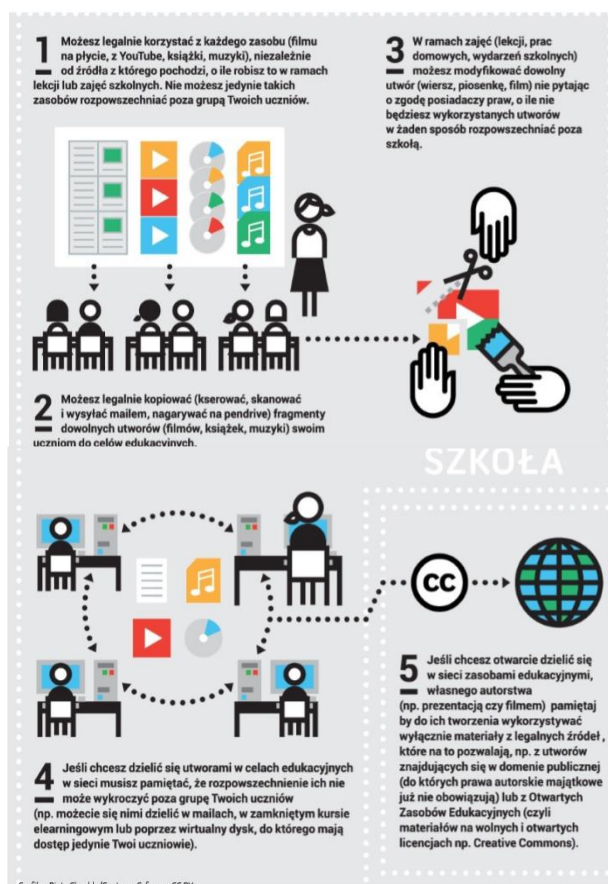
Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Dozwolony użytek publiczny

W ramach dozwolonego użytku publicznego instytucje naukowe i oświatowe (szkół) mogą korzystać z utworów w celach dydaktycznych i do prowadzenia własnych badań. Poniższa infografika dozwolony użytek publiczny w proaktyce szkolnej.



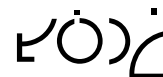
Wolne licencje

Wolna licencja to rodzaj umowy publicznej, zawartej pomiędzy autorem utworu a użytkownikami tego utworu. Wolne licencje gwarantują użytkownikom pełne, niczym nieograniczone prawo do korzystania z utworu.

Lider:



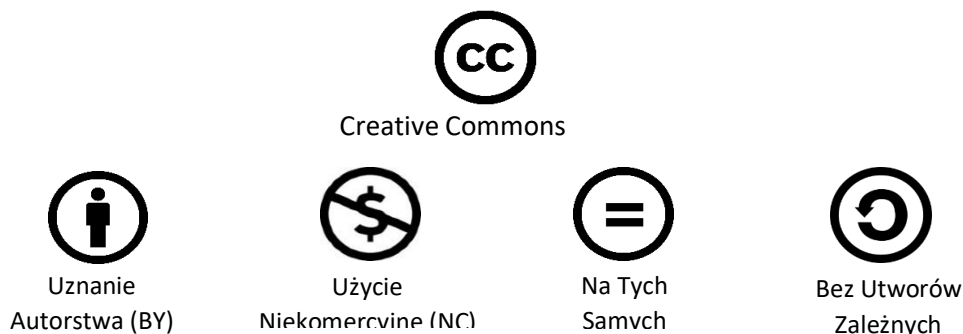
Partner:



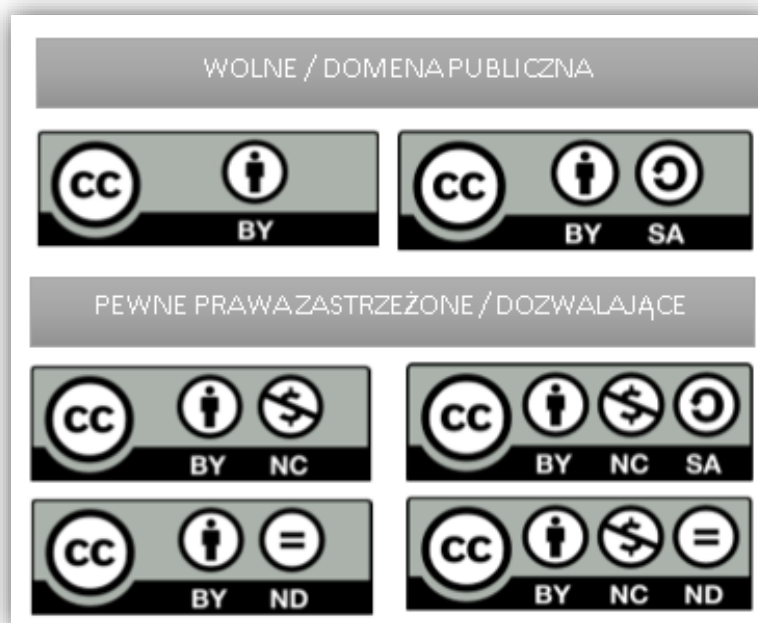
”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Licencje Creative Commons pozwalają zachować twórcom im własne prawa, jednocześnie dzielić się swoją twórczością z innymi. Działają na zasadzie „pełne prawa zastrzeżone” – czyli określają granice dozwolonego użytku.

Oznaczenia stosowane w licencjach Creative Commons



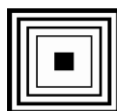
Przykłady licencji Creative Commons



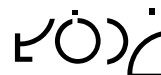
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego





„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

CC creative commons POLSKA

Licencje Creative Commons działają w myśl zasady „Pewne prawa zastrzeżone” zamiast „Wszystkie prawa zastrzeżone”. CC oferuje różnorodny zestaw warunków licencyjnych – swobód i ograniczeń w ramach obowiązujących praw. Dzięki temu autor może samodzielnie określić zasady, na których chce dzielić się swoją twórczością z innymi, a użytkownicy zyskują więcej praw do korzystania z jego utworów. Działamy nie dla zysku, wszystkie oferowane przez nas licencje i narzędzia są dostępne za darmo.

CC BY Ten utwór możesz za darmo:					
	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowiadać	przedstawiać i wykonywać	musisz tylko oznaczyć autora oryginału

Uznanie autorstwa 3.0 Polska – Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie pod warunkiem oznaczenia autorstwa. Jest to licencja gwarantująca najszerzący wybór licencjodawcy. <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>

CC BY-SA Ten utwór możesz za darmo:						
	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowiadać	przedstawiać i wykonywać	ale musisz udostępnić go na tej samej licencji	i musisz oznaczyć autora oryginału

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska – Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja. Jest to licencja używana przez Wikipedię i jej siostrzane projekty. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>

CC BY-NC Ten utwór możesz za darmo:						
	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowiadać	przedstawiać i wykonywać	ale nie możesz na nim zarabiać	i musisz oznaczyć autora oryginału

Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 3.0 Polska – Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych. Warunek ten nie obejmuje jednak utworów zależnych (mogą zostać objęte inną licencją). <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/pl/>

CC BY-ND Ten utwór możesz za darmo:					
	kopiować	rozpowiadać	przedstawiać i wykonywać	musisz zostawić go w oryginalnej postaci	i musisz oznaczyć autora oryginału

Uznanie autorstwa-Bez utworów zależnych 3.0 Polska – Ta licencja zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu zarówno w celach komercyjnych i niekomercyjnych, pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych). <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/pl/>

CC BY-NC-SA Ten utwór możesz za darmo:							
	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowiadać	przedstawiać i wykonywać	nie możesz na nim zarabiać	musisz udostępnić go na tej samej licencji	i musisz oznaczyć autora oryginału

Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 3.0 Polska – Licencja ta pozwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz tak długo jak utwory zależne będą również obejmowane tą samą licencją. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/>

CC BY-NC-ND Ten utwór możesz za darmo:						
	kopiować	rozpowiadać	przedstawiać i wykonywać	musisz zostawić go w oryginalnej postaci	nie możesz na nim zarabiać	i musisz oznaczyć autora oryginału

Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 3.0 Polska – Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych). Jest to najbardziej restrykcyjna z licencji. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/pl/>

projekt: www.plotrekuchla.com

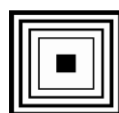
Plakat dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska

Adres źródła plakatu <https://creativecommons.pl/tag/plakat/>

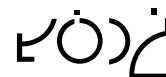
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Dokształcania Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Dzień 4 zjazd II

VIII.2. Rola i zadania osoby wspomagającej rozwój szkoły w zakresie kształtowania kompetencji informatycznych

Cel ogólny

Zaprezentowanie uczestnikom szkolenia sposobów zdiagnozowania potrzeb szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów oraz rolę osób wspierających szkołę w tym rozwoju.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

- określa rolę i zadania osoby wspierającej szkołę w zakresie osiągnięcia kompetencji informatycznych,
- opracowuje arkusze diagnostyczne badające potrzeby szkoły w rozwoju kompetencji informatycznych uczniów,
- stosuje metody i narzędzia diagnozujące potrzeby szkoły w zakresie osiągnięcia kompetencji informatycznych,
- przeprowadza diagnozę potrzeb szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów.

VIII.3. Proces planowania, realizacji, monitorowania i zmian w zakresie kształtowania kompetencji informatycznych na I etapie edukacyjnym

Cel ogólny

Zaprezentowanie działań, jakie muszą być realizowane w procesie wspomagania pracy szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów na I etapie kształcenia.

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

- określa cele dla szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych na I etapie kształcenia,
- proponuje na podstawie diagnozy działania służące rozwojowi kompetencji informatycznych uczniów na I poziomie kształcenia,
- współpracuje z dyrektorem i nauczycielami na każdym etapie wsparcia szkoły,
- organizuje doskonalenie dyrektorów i nauczycieli, zgodnie z ich potrzebami,
- dobiera ekspertów do prowadzenia doskonalenia dla szkół,
- zapewnia wysoką jakość organizowanych form doskonalenia,
- monitoruje działania wspierające pracę szkoły,
- dokonuje ewaluacji zaprojektowanych działań i ocenia ich przydatność w rozwoju kompetencji informatycznych uczniów,
- bada skuteczność prowadzonych działań.
-

VIII.4. Organizowanie i prowadzenie sieci współpracy oraz samokształcenia w obszarze wykorzystania nowoczesnych technologii w procesie nauczania/uczenia się.

Cel ogólny

Omówienie działań organizujących sieć współpracy poprzez zastosowanie narzędzi TIK.

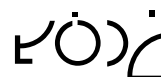
Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia

Lider:



Partner:



”Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- prowadzi sieć współpracy na platformie e-learningowej,
- wspomaga działania wspierające pracę szkoły wspierając swoje działania narzędziami TIK,
- upowszechnia dobre praktyki pracy szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych na I etapie kształcenia.

Moduł IX Planowanie rozwoju zawodowego uczestników szkolenia w zakresie wspomaganie szkół

IX.1. Kompetencje potrzebne do prowadzenia procesu wspomaganie i ich analiza

Cel ogólny

Analiza kompetencji osoby wspierającej proces wspomaganie szkoły w kontekście własnych predyspozycji jako osoby pełniącej tę rolę.

Cele szczegółowe

Uczestnik szkolenia:

- określa kompetencje osoby prowadzącej wspomaganie pracy szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych ucznia na I etapie kształcenia,
- dokonuje autoewaluacji własnych kompetencji, jako osoby prowadzącej wspomaganie pracy szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych ucznia na I etapie kształcenia w kontekście relacji: ja-zadanie, ja – inni, ja – ja.

IX.2. Zasoby zewnętrzne jako pomoc dla osoby prowadzącej proces wspomaganie. Plan własnego rozwoju, jako osoby wspierającej pracę szkoły w zakresie kompetencji informatycznych

Cel ogólny

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Określenie zasobów zewnętrznych wspierających pracę szkoły oraz wykonanie planu własnego rozwoju jako osoby wspierającej pracę szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów na I poziomie edukacyjnym.

Cele szczegółowe

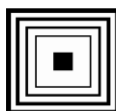
Uczestnik szkolenia:

- określa zasoby zewnętrzne wspierające pracę szkoły,
- planuje własny rozwój zawodowy ukierunkowany na pełnienie roli osoby wspierającej pracę szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów na I etapie kształcenia.

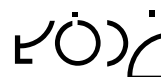
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik 43 do modułu VIII.1

Przykładowy kwestionariusz ankiety diagnostycznej

Celem badania nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej jest określenie ich potrzeb w zakresie wdrażania kształcenia informatycznego, wynikającego z podstawy programowej.

1. Dane dotyczące szkoły

Nazwa szkoły

Adres szkoły

Imię i nazwisko nauczyciela.....

Data przeprowadzenia badania diagnostycznego.....

2. Pytania ankietowe skierowane do nauczycieli

- a. W skali od 1 do 5 oceń w jakim stopniu możesz realizować obecnie podstawę programową w zakresie kształcenia informatycznego.

_____ 1 2 3 4 5

- b. Czy w ramach zajęć edukacji wczesnoszkolnej pojawiła się tematyka poświęcona edukacji informatycznej? Proszę zaznaczyć prawidłową odpowiedź

☐ tak

☐ nie

- c. Oceń w jakim stopniu środki dydaktyczne, z których możesz korzystać w szkole, wspierają organizowane przez Ciebie zajęcia dydaktyczne z zakresu edukacji informatycznej. 1 oznacza bardzo niską ocenę, zaś 5 bardzo wysoką.

_____ 1 2 3 4 5

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

d. Do prowadzenia zajęć informatycznych brakuje mi (proszę zaznaczyć wszystkie właściwe odpowiedzi):

- ☐ materiałów metodycznych (scenariuszy, kart pracy i in.)
- ☐ środków dydaktycznych przyjaznych dla dziecka
- ☐ odpowiedniego oprogramowania dostosowanego do wieku dziecka
- ☐ niezbędnych umiejętności metodycznych

e. Projektując zajęcia dydaktyczne najchętniej lubię korzystać ze wsparcia w postaci (proszę zaznaczyć wszystkie właściwe odpowiedzi):

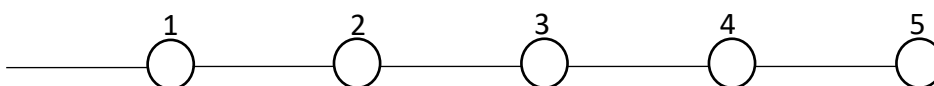
- ☐ podręcznika metodycznego
- ☐ materiałów interaktywnych z zasobów sieci Internet
- ☐ warsztatów metodycznych
- ☐ inne

f. Proszę o zaznaczenie najbardziej adekwatnej odpowiedzi.

W obliczu zmian w podstawie programowej kształcenia informatycznego:

- ☐ wdrażam własne innowacyjne pomysły dokonując zmian w prowadzonym przez siebie procesie kształcenia
- ☐ chętnie dokonuję zmian w prowadzonym procesie kształcenia, korzystając z dostępnego wsparcia metodycznego i merytorycznego
- ☐ niechętnie reaguję na narzucone mi zmiany systemowe
- ☐

g. W jakim stopniu jest Pan/Pani zainteresowany/a wsparciem w prowadzeniu procesu kształcenia informatycznego? 1 oznacza bardzo niski stopień zainteresowania, zaś 5 bardzo wysoki.



Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik 44 do modułu VIII.1

Przykładowa diagnoza za pomocą analizy SWOT

Przykładowa diagnoza rady pedagogicznej za pomocą analizy SWOT

Nauczyciele w zespołach kilkuosobowych oceniają swoje doświadczenie w stosowaniu technologii informacyjnej w procesie kształcenia.

	POSIADAM	NIE POSIADAM
CHCĘ	Doświadczenie:	Potrzeby:
NIE CHCĘ	Bariery:	Zagrożenia:

Lider:

Partner:

”Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik 45 do modułu VIII.3

Przykładowy plan wspomaganie pracy szkoły

Przykładowy plan wspomaganie pracy szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów na I etapie edukacyjnym.

PLAN WSPOMAGANIA PRACY SZKOŁY W ZAKRESIE ROZWOJU KOMPETENCJI INFORMATYCZNYCH UCZNIÓW NA I ETAPIE KSZTAŁCENIA				
1. Czas realizacji	Data rozpoczęcia realizacji		Data zakończenia realizacji	
2. Diagnoza – opis potrzeb szkoły				
3. Cele planowanego wsparcia				
4. Założone wskaźniki realizacji				
5. Harmonogram realizacji zaplanowanych działań	Działanie	Kto jest realizatorem	Termin realizacji zadania	Miejsce realizacji zadania
6. Osoby realizujące wspomaganie szkoły	Rola		Zadania	Orientacyjna liczba godzin zaangażowania osoby
	Osoba wspomagająca pracę szkoły			
	Ekspert do diagnozy			
	Ekspert / trener			
8. Zadania osób korzystających ze wspomaganie	Rola			Zadania
	Dyrektor szkoły			
	Nauczyciele			
	Uczniowie			

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik 46 do modułu VIII.4

Narzędzia monitorujące przebieg doskonalenia

Narzędzia monitorujące przebieg doskonalenia w ramach wspierania pracy szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych na I etapie kształcenia.

Przykład 1

INFORMACJE ZWROTNE UCZESTNIKÓW

Temat spotkania:

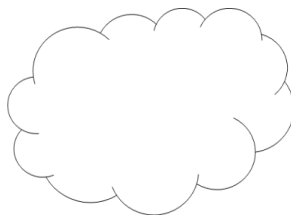
Data:Rodzaj formy: Prowadzący:

Napisz odpowiedzi na poniższe pytania

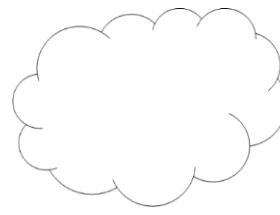
Co zabierzesz
i wykorzystasz
w przyszłości?



Czego jeszcze potrzebujesz na dalszą
drogę?



Co było niepotrzebne
i mało przydatne?



Lider:

Partner:



"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Przykład 2

INFORMACJE ZWROTNE UCZESTNIKÓW

Temat spotkania:

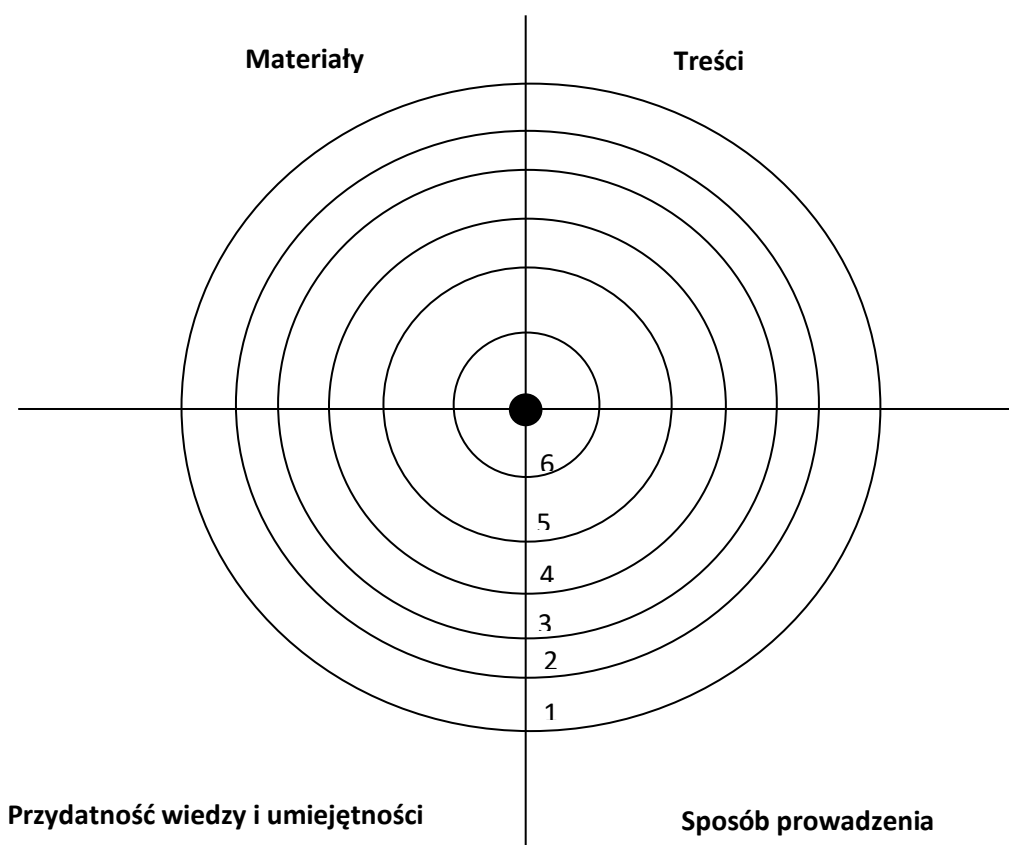
Rodzaj formy:

Prowadzący:

Data:

TARCZA STRZELNICZA

Proszę przedstawić swoją opinię o wymienionych aspektach szkolenia stawiając kropkę w wybranym miejscu, pamiętając, że czym bliżej środka koła tym ocena jest wyższa.



Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik 47 do modułu IX.1

Analiza kompetencji osoby wspierającej

Analiza własnych kompetencji, jako osoby wspierające pracę szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów na I etapie kształcenia

Relacja	Mocne strony	Słabe strony
Ja – zadanie		
Ja – inni		
Ja - ja		

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Załącznik 48 do modułu IX.2

Plan rozwoju zawodowego osoby wspierającej

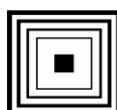
Plan rozwoju zawodowego osoby wspierającej pracę szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych na I etapie edukacyjnym

Lp.	forma działania	temat działania	termin	Efekty przydatne do pełnienia roli osoby wspierającej pracę szkoły w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów na I etapie kształcenia.

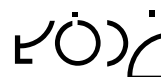
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



„Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty” POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Harmonogram zajęć na platformie e-learningowej – część 2 (2 godz.)

Moduł	Typ	Tematyka	Aktywności	Czas
Moduł IX. Planowanie rozwoju zawodowego uczestników szkolenia w zakresie wspomagania szkół				
IX.1	INF	1. Str. 24 rozdział nr 1.14. pt. „ZADANIA SPECJALISTY DS. WSPOMAGANIA” publikacji „ZAPEWNIANIE JAKOŚCI PROCESU WSPOMAGANIA SZKÓŁ W ROZWOJU” autorstwa Jadwigi Wysockiej, Marianny Hajdukiewicz 2. str. 13, rozdział pt. „PROFIL SPECJALISTY DS. WSPOMAGANIA” publikacji „JAK WSPOMAGAĆ PRACĘ SZKOŁY?” http://bit.do/Wysocka	Analiza informacji podczas zajęć stacjonarnych w trakcie wykonywania ćwiczeń.	
9.1	ĆW	Zadanie typu „Prześlij plik”	Na podstawie wcześniej rozpoznanych narzędzi informatycznych do	45 min.

Lider:

Partner:

"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

			przeprowadzania badań (Forms) uczestnicy projektują diagnozę potrzeb dyrektorów szkół w zakresie rozwoju kompetencji informatycznych uczniów i udostępniają ją prowadzącemu zajęcia i innym uczestnikom szkolenia.	
	ZAL	Test kompetencji	Uczestnicy rozwiązują test kompetencji	45 min.
Razem 90 min = 2 godz.				

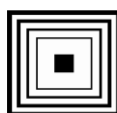
Bibliografia/Netografia

1. Basaj H. i in., *Wykorzystywanie nowoczesnych technologii na etapie edukacji wczesnoszkolnej: podręcznik nauczyciela*, Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów, Warszawa 2009 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
2. Borek A., Domerecka B., *Dobrze zorganizowana aktywność i bierność*, System Ewaluacji Oświaty [online, dostęp dn. 20.04.2017].

Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



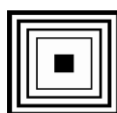
"Dokształcanie trenerów wspomaganie oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

3. Brzózka-Złotnicka I., *Praca z nowoczesnymi technologiami a zapisy podstawy programowej*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2015 [online, dostęp dn.20.04.2017].
4. Dąbrowska Z. T., *Powiatowy program wspomaganie przedszkoli i szkół prowadzonych przez Powiat Miasto Łódź*, Łódzkie Centrum Doskonalenia Nauczycieli i Kształcenia Praktycznego, Łódź, 2014.
5. Fundacja Odkrywców Edukacji, *Standard bezpieczeństwa online placówek oświatowych* [online, dostęp dn. 20.04.2017].
6. Fundacja Orange, *Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce* [online, dostęp dn. 20.04.2017].
7. Goćłowska A. (red.), *Szkoła wobec wymagań państwa. Poradnik dla nauczycieli i dyrektorów*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2015 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
8. Grodecka K., Śliwowski K., *Przewodnik po otwartych zasobach edukacyjnych*, Koalicja Otwartej Edukacji, [b.m.w.] 2012 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
9. Hajdukiewicz M. (red.), *Jak wspomagać pracę szkoły? Poradnik dla pracowników instytucji systemu wspomaganie*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2015 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
10. Janczak D., Rudnicka I., *Prawo autorskie? OK! – moja przygoda z prawem autorskim*, Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów [online, dostęp dn. 20.04.2017].
11. Kocurek M., Sołtysińska I., Świeży M., Wachna-Sosin I., *Przewodnik metodyczny dla koordynatorów sieci współpracy i samokształcenia*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2015 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
12. Komisja Europejska/EACEA/Eurydice, *Rozwijanie kompetencji kluczowych w szkołach w Europie. Wyzwania i możliwości szanse dla tworzenia polityki edukacyjnej Raport Eurydice*, Urząd Publikacji Unii Europejskiej, Luksemburg 2012 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
13. Ligęza A., Franczak J., *Jak analizuje się wyniki egzaminów zewnętrznych w polskich szkołach? Raport z wyników ewaluacji zewnętrznej*, System Ewaluacji Oświaty [online, dostęp dn. 20.04.2017].
14. Ministerstwo Edukacji Narodowej, Ministerstwo Administracji i Cyfryzacji, *Sprawozdanie z realizacji Rządowego programu rozwijania kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych „Cyfrowa szkoła”*, Warszawa 2014 [online, dostęp dn. 20.04.2017].

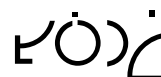
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



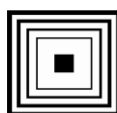
"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

15. Moss C.M., Brookhart S.M., *Cele uczenia się. Jak pomóc uczniom zrozumieć każdą lekcję*, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2014 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
16. Okoń W., *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 1998.
17. Osińska M., *Praca zespołowa w szkole*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa b.r. [online, dostęp dn. 20.04.2017].
18. Ośrodek Rozwoju Edukacji, *Informacje dotyczące zasad prowadzenia wspomagania szkół i organizowania sieci współpracy i samokształcenia wraz z materiałami szkoleniowymi* [online, dostęp dn. 20.04.2017].
19. Ośrodek Rozwoju Edukacji, *Materiały szkoleniowe – Letnia Akademia SORE* [online, dostęp dn. 20.04.2017].
20. Ośrodek Rozwoju Edukacji, *Materiały szkoleniowe – Zimowa Akademia SORE* [online, dostęp dn. 20.04.2017].
21. Ośrodek Rozwoju Edukacji, *Wymagania państwa. Uporządkowanie priorytetów i celów szkoły*, Warszawa 2015 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
22. Ośrodek Rozwoju Edukacji, *Zagrożenia w internecie: zapobieganie – reagowanie* [online, dostęp dn. 20.04.2017].
23. Owczarz M. (red.), *Poradnik edukatora*, Centralny Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli, Warszawa 2005 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
24. Pitler H., Hubbel E.R., Kuhn M., *Efektywne wykorzystanie nowych technologii na lekcjach*, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2015 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
25. Plichta P., Pyżalski J. (red.), *Wychowanie i kształcenie w erze cyfrowej, Regionalne Centrum Polityki Społecznej*, Łódź 2013 [także online, dostęp dn. 20.04.2017].
26. Ramowy program szkolenia w zakresie wspomagania szkół w wykorzystywaniu nowoczesnych technologii w procesie nauczania/uczenia się Ośrodek Rozwoju Edukacji, Materiał jest rozpowszechniany na zasadach wolnej licencji Creative Commons – Użycie niekomercyjne 3.0 Polska (CC-BY-NC).
27. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dn. 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla

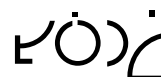
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego



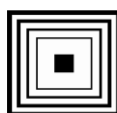
"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017 r. poz. 356).,
28. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dn. 6 sierpnia 2015 r. w sprawie wymagań wobec szkół i placówek (Dz.U. z 2015 r. poz. 1214).
 29. Serwis Legalna Kultura: działy *Prawo w kulturze i Sfera edukacji*, [online, dostęp dn. 20.04.2017].
 30. Siewicz K., *Prawo autorskie w edukacji: jak unikać naruszeń?* [online, dostęp dn. 20.04.2017].
 31. Siuda P., Stunża G.D. (red.), *Dzieci Sieci: kompetencje komunikacyjne najmłodszych*. Raport z badań, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2012 [online, dostęp dn. 20.07.2017].
 32. Siuda P., *TIK jako pomost między światem nauczycieli i uczniów*, Ośrodek Rozwoju Edukacji [online, dostęp dn. 20.04.2017].
 33. Sterna D. (red.), *Oceń, ucząc. Poradnik dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej*, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2015 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
 34. Sterna D., *Uczę (się) w szkole*, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2015 [online, dostęp dn. 20.04.2017].
 35. Świerczyński M., *Krótki kurs własności intelektualnej*, Fundacja Nowoczesna Polska [online, dostęp dn. 20.04.2017].
 36. Tędziągolska M., *W jaki sposób szkoła mówi, że warto się uczyć?* System Ewaluacji Oświaty [online, dostęp dn. 20.04.2017].
 37. Ustawa z dn. 14 grudnia 2016 r. Przepisy wprowadzające ustawę – Prawo oświatowe (Dz.U. z 2017 r. poz.60).
 38. Ustawa z dn. 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych z późn. zm. (Dz.U. z 2016 r. poz. 666). Obwieszczenie Marszałka Sejmu Rzeczypospolitej Polskiej z dn. 29 kwietnia 2016 r. w sprawie ogłoszenia jednolitego tekstu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
 39. Wlazło S., *Działanie zespołowe nauczycieli i kształtowanie kompetencji uczniów w działaniu zespołowym*, System Ewaluacji Oświaty – Nadzór Pedagogiczny [online, dostęp dn. 20.04.2017].
 40. Wojtasik Ł. (red.), *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół*, Fundacja Dzieci Niczyje, wyd. II, [b.m.r.w.] [online, dostęp dn. 20.04.2017].

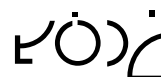
Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego





"Dokształcanie trenerów wspomagania oświaty" POWR.02.10.00-00-7015/17 – projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

41. Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady nr 2006/962/WE z dn. 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (Dz.U. L 394 z 30.12.2006).

Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons –

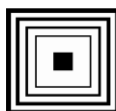
Użycie niekomercyjne 3.0 Polska (CC-BY-NC).

Treść licencji dostępna jest na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl>

Lider:



Partner:



Łódzkie Centrum
Doskonalenia Nauczycieli
i Kształcenia Praktycznego

