

WGIE Analiza gier i aktywności internetowych popularnych wśród uczniów

Przeznaczenie

Webinarium przeznaczone jest dla nauczycieli wszystkich przedmiotów zainteresowanych aktywnością uczniów w Internecie, w tym gier przeglądarkowych, które obecnie są modne wśród uczniów.

Informacje o organizacji

Szkolenie odbędzie się w formie pojedynczego webinarium online za pośrednictwem aplikacji Microsoft Teams. Spotkanie potrwa 2 godziny dydaktyczne.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien posiadać dostęp do Internetu oraz zestaw słuchawkowy.

Cele i treści kształcenia

1. Zapoznanie się z popularnymi wśród uczniów grami przeglądarkowymi, zasobami i stronami internetowymi.
2. Rozpoznawanie postaw u uczniów, które mogą świadczyć o włączeniu nieodpowiednich treści.
3. Sposoby przeciwdziałania wchodzeniu na niewłaściwe strony podczas lekcji.
4. Przegląd stron oraz gier przeglądarkowych wspomagających rozwój wyobraźni oraz wiedzy uczniów i będących alternatywą dla niewłaściwych treści.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Platforma Microsoft Teams
2. Przeglądarka internetowa (dowolna)
3. Serwis <https://sieciaki.pl>
4. Portal <https://www.saferinternet.pl>

Autor

Bartłomiej Krowiak