

WLAP

Platforma LearningApps w pracy nauczyciela

Przeznaczenie

Szkolenie dla nauczycieli wszystkich przedmiotów ze wszystkich etapów edukacyjnych. Treści szkolenia są dostosowane do nowej podstawy programowej – to uczestnik szkolenia decyduje, na jaki temat i dla której klasy przygotowuje interaktywną pomoc dydaktyczną.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 20 godzin zajęć online, realizowanych w ciągu 4 tygodni na platformie szkoleniowej OEiZK.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien mieć możliwość korzystania z Internetu, posiadać elektroniczne konto pocztowe, umieć pracować na platformach zdalnego nauczania.

Cele

1. Zapoznanie uczestników szkolenia z możliwościami edukacyjnymi platformy LearningApps.
2. Opanowanie umiejętności tworzenia własnych interaktywnych aplikacji – ćwiczeń dla uczniów oraz kolekcji kilku aplikacji.
3. Nabycie umiejętności publikowania i udostępniania uczniom przygotowanych ćwiczeń i kolekcji.

Treści kształcenia

1. Przykłady dobrych praktyk – obejrzenie przykładów aplikacji opublikowanych na platformie LearningApps, refleksja, na których lekcjach można je zastosować.
2. Założenie własnego konta na platformie LearningApps.
3. Tworzenie kategorii, porządkowanie zbiorów na własnym koncie.
4. Tworzenie własnych aplikacji – interaktywnych ćwiczeń dla uczniów w dostępnych szablonach i ich publikacja.
5. Poznanie różnych sposobów udostępniania przygotowanych aplikacji.
6. Sposoby wykorzystania aplikacji z platformy LearningApps w pracy z uczniami.
7. Wykonywanie operacji na aplikacjach zgromadzonych na własnym koncie.
8. Zapisywanie aplikacji na wybranym nośniku do odtwarzania w trybie offline.
9. Refleksja – jak mogę wykorzystać LearningApps w pracy ze swoimi uczniami.

Metody i formy nauczania

1. Praca metodą online.
2. Prezentacja.
3. Praca indywidualna słuchacza - ćwiczenia.
4. Dyskusja.

Charakterystyka materiałów

Materiały w formie elektronicznej przygotowane na potrzeby szkolenia.

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusje ze słuchaczami.

Ankieta do oceny całego szkolenia będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

Ocena pracy uczestników szkolenia zostanie dokonana na podstawie realizacji zadań umieszczonych w każdym bloku tematycznym. Uczestnik, który uzyska co najmniej 75 % przewidzianych na szkoleniu punktów, ukończy szkolenie.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

- Platforma LearningApps (<https://learningapps.org/>)

Literatura

- Florkiewicz-Borkowska Marta, Wszystko w jednym, Głos Nauczycielski nr 37, 2013;
- Basaj Hanna, LearningApps – bezpłatna platforma do tworzenia interaktywnych ćwiczeń dla uczniów, Meritum 4(31), 2013;
- Artykuł Małgorzaty Kowalczyk Zadania dla uczniów – cyfrowe zamiast analogowych, 07.03.2019, [zobacz zawartość](#)
- Artykuł Anny Stokowskiej Jak wykorzystać gry w edukacji?, 07.03.2019, [zobacz zawartość](#)

Autor

Hanna Basaj