

IBE2

Jak zaangażować uczniów używając tabletów

Przeznaczenie

Szkolenie przeznaczone jest dla nauczycieli wszystkich przedmiotów ze wszystkich typów szkół.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 5 godzin zajęć stacjonarnych.

Wymagania

Wskazana jest podstawowa umiejętność posługiwania się urządzeniami z ekranem dotykowym (smartfon, tablet).

Przydatna będzie także wiedza i umiejętności z zakresu szkoleń oferowanych jako wcześniejsze w ramach ścieżki, szczególnie z **iBelfer-1 Tablet w edukacji – zaczynamy**.

Cele

1. Poznanie różnych pomysłów na zaangażowanie uczniów w przebieg zajęć edukacyjnych przy wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnej, w szczególności iPadów.
2. Nauczenie się wyszukiwania, tworzenia i wykorzystania multimedialnych i interaktywnych materiałów edukacyjnych na potrzeby prowadzonych zajęć dydaktycznych.
3. Poznanie serwisów umożliwiających tworzenie w/w materiałów oraz dostarczających treści, które można wykorzystać podczas ich przygotowywania.

Treści kształcenia

1. Poznanie sposobów angażowania uczniów do pracy podczas zajęć z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnej, w szczególności iPadów w różnych scenariuszach użycia (1:1, 1:n - czyli gdy każdy uczeń ma dostęp do urządzenia lub urządzeń jest mniej niż uczniów ze szczególnym uwzględnieniem sytuacji, gdy tylko nauczyciel korzysta z tabletu).
2. Serwis **Nearpod**:
 - omówienie zasad działania i możliwości wykorzystania serwisu, w tym narzędzi bezpłatnych oraz dostępnych w ramach abonamentu,
 - przykład działania i poznanie serwisu z punktu widzenia ucznia,
 - rejestracja konta nauczyciela - twórcy prezentacji,
 - wyszukiwanie i przeglądanie dostępnych zasobów,
 - tworzenie własnej prezentacji,
 - prowadzenie zajęć przy pomocy stworzonej prezentacji,
 - współdzielenie prezentacji z innymi użytkownikami serwisu.

3. Serwis LearningApps:

- omówienie zasad działania i możliwości wykorzystania serwisu,
- wyszukiwanie i przeglądanie dostępnych zasobów i ich rodzajów,
- dyskusja nad różnymi scenariuszami wykorzystania serwisu,
- rejestracja konta nauczyciela - twórcy zasobów,
- tworzenie własnych zadań na przykładzie kilku dostępnych szablonów,
- udostępnianie zasobów (m.in. przez kody QR),
- tworzenie i zarządzanie klasą w serwisie LearningApps, w tym omówienie różnic między kontami stworzonymi przez nauczyciela dla uczniów i tymi, które uczniowie mogą utworzyć samodzielnie.

4. Serwis Padlet

- omówienie działania "internetowej tablicy ogłoszeń" i sposobu jej działania,
- przykład działania i poznanie serwisu z punktu widzenia ucznia,
- rejestracja konta nauczyciela w serwisie,
- tworzenie tablicy i modyfikacja jej ustawień,
- dodawanie edytowanie różnych treści do tablicy w postaci postów (ogłoszeń),
- udostępnianie tablicy (uczniom i innym nauczycielom), edycja uprawnień i współpraca.

5. Serwis Kahoot

- omówienie usługi, jej zalet, wad i scenariuszy użycia podczas lekcji,
- przykład działania i poznanie serwisu z punktu widzenia ucznia,
- rejestracja konta nauczyciela w serwisie,
- tworzenie quizu,
- udostępnianie quizu i prowadzenie zajęć z jego użyciem.

6. Dyskusja na temat poznanych możliwości i pomysłów na ich wykorzystanie podczas zajęć edukacyjnych.**Metody i formy nauczania**

1. Na zajęciach będzie zastosowany wykład w celu przedstawienia i omówienia zagadnień i problemów związanych z omawianymi aplikacjami i usługami.
2. Prezentacja funkcji poszczególnych aplikacji i usług oraz sposobów ich wykorzystania podczas prowadzenia zajęć dydaktycznych.
3. Ćwiczenia wykonywane na podstawie ustnych instrukcji prowadzącego jako forma praktycznego zapoznania się z prezentowanymi zagadnieniami i narzędziami.
4. Podczas szkolenia prowadzone są dyskusje, mające na celu wymianę poglądów i doświadczeń uczestników oraz prowadzącego zajęcia.

Charakterystyka materiałów

Uczestnicy otrzymują program szkolenia oraz dostęp do materiałów elektronicznych związanych z tematyką prezentowaną na szkoleniu.

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusje z uczestnikami szkolenia. Ankieta do oceny całego szkolenia będzie wypełniana przez uczestników po jego zakończeniu.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będą następujące oprogramowanie:

- system operacyjny iOS/iPadOS
- oprogramowanie dostarczane bezpłatnie wraz z urządzeniem, m.in.: Notatki, Zdjęcia, Aparat, Keynote, Pages, Numbers
- Wybrane, bezpłatne aplikacje oraz serwisy internetowe, m.in.: Nearpod, LearningApps, Kahoot, Padlet
- przeglądarka internetowa (Safari)

Literatura

1. Podręcznik użytkownika urządzenia iPad (dostępny w aplikacji iBooks (książki) dla systemu iOS/iPadOS)
2. Materiały elektroniczne dostępne na stronach poszczególnych serwisów i aplikacji (Padlet, Kahoot, LearningApps, Nearpod)

Autor

Janusz S. Wierzbicki