

NZA3

Zajęcia z komputerem w klasie 3

Przeznaczenie

Szkolenie jest przeznaczone dla nauczycieli prowadzących zajęcia komputerowe w klasach trzecich szkoły podstawowej, którzy chcą się doskonalić w ramach spotkań online.

Informacje o organizacji

Szkolenie ma formę zdalną (online), składa się ze spotkań synchronicznych (wszyscy uczestnicy szkolenia spotykają się online w jednym, określonym przez organizatorów czasie) oraz pracy asynchronicznej (samodzielna praca uczestników pomiędzy spotkaniami w sieci).

Organizacja szkolenia przewiduje 6 godzin zajęć synchronicznych i 4 godziny pracy online w systemie asynchronicznym – razem 10 godzin.

Zajęcia synchroniczne będą odbywać się raz w tygodniu, w godzinach późno popołudniowych w postaci dwóch 3 godzinnych spotkań poświęconych realizacji poszczególnych tematów uzupełnionych o indywidualną pracę online uczestników.

Wymagania

Umiejętność posługiwania się komputerem i typowymi urządzeniami peryferyjnymi (klawiatura, monitor, mysz, mikrofon, ew. kamera internetowa) i pracy w środowisku Windows w zakresie: zarządzania folderami i plikami, uruchamiania programów (w tym przeglądarki internetowej), korzystania z podręcznych aplikacji Windows, instalowania dodatków do przeglądarki.

Posiadanie dostępu do Internetu, komputera z mikrofonem, ze słuchawkami/głośnikami i kamerą internetową (opcjonalnie).

Cele

1. Przygotowanie się uczestników do świadomego, bezpiecznego i efektywnego wykorzystania TIK (technologii informacyjno-komunikacyjnych) w czasie zajęć z komputerem.
2. Przygotowanie się uczestników do prowadzenia, w klasie trzeciej, zajęć komputerowych zintegrowanych z treściami realizowanymi na pozostałych lekcjach kształcenia wczesnoszkolnego.

Treści kształcenia

1. Podstawa programowa a wykorzystanie TIK
Znajomość zapisów podstawy programowej dla szkoły podstawowej mówiących o użyciu TIK.
2. Utrwalanie wiadomości z pomocą TIK
Wykorzystanie narzędzi technologii informacyjnej do samodzielnego powtarzania wiadomości poprzez tworzenie pomocy typu: fiszki, słowa chmury, quizy, cyfrowe notatki.
3. Sztuka przez duże S

Rozwijanie poczucia estetyki i kreatywności na dorobku artystów. Wykorzystanie narzędzi TIK.

4. Współpraca się opłaca
Rozwijanie umiejętności współpracy w cyfrowym świecie poprzez wykorzystanie platform internetowych.
5. Film animowany w edukacji
Zapoznanie się z aplikacją Stop Motion studio jako narzędziem do rozwijania kreatywności u uczniów.
6. Bezpieczna praca z komputerem.
Utrwalanie zasad bezpiecznego korzystania z komputera i Internetu. Gry i zabawy o tematyce bezpieczeństwa w sieci.
7. Wspieranie rozwoju poczucia patriotyzmu poprzez zasoby dostępne w Internecie
Uwrażliwianie na poprawną polszczyznę.
8. Wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności w praktyce szkolnej.

Metody i formy nauczania

1. Przy zapoznawaniu słuchaczy szkolenia z określonymi w programie zagadnieniami, czy problemami stosowana będzie forma wykładu i demonstracji.
2. Stosując formę prezentacji w czasie szkolenia dajemy każdemu słuchaczowi możliwość przedstawienia wypracowanych przez siebie materiałów całej grupie.
3. W celu ćwiczenia przez słuchaczy różnych umiejętności związanych z wykorzystaniem TIK na zajęciach z dziećmi, w czasie szkolenia będzie stosowana praca indywidualna słuchacza. Będzie ona dominującą formą pracy nauczycieli.
4. Podczas szkolenia nie może zabraknąć dyskusji, które pozwalają wymieniać się poglądami i doświadczeniami słuchaczy oraz prowadzącego. Dyskutowane będą problemy przedstawiane przez prowadzącego, jak również materiały opracowane przez słuchaczy.

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia (w formie elektronicznej).

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusję ze słuchaczami, w tym także z wykorzystaniem narzędzi do komunikacji online. W trakcie szkolenia będą oceniane postępy uczestników. Informacja zwrotna uzyskiwana od uczestników będzie wpływała na dobór ćwiczeń.

Przewidywana jest również ankieta dla oceny całego szkolenia, która będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

- system operacyjny Windows,
- tworzenie quizów np. Quizz, Quizlet,
- Stop Motion Studio,
- strony i serwisy online np. mapakultury.pl, młodyhydrolog.pl, Padlet, Penzu, NGAKids Art Zone, www.jigsawplanet.com,
- Inne oprogramowanie w razie potrzeby oraz

- oprogramowanie do komunikacji online np. przeglądarka internetowa z zainstalowanym dodatkiem umożliwiającym spotkanie konferencyjne (np. Skype dla biznesu Web App plug-in).

Literatura

- Korzystanie z telefonu komórkowego w szkole:
<https://issuu.com/frse/docs/telefon-w-szkole>,
- Szkodliwe treści w internecie. Nie akceptuję, reaguję:
<https://www.gov.pl/attachment/b0d64cb0-3b74-4ca2-9561-29cb8490ac28>
- FOMO i nadużywanie nowych technologii:
<https://www.gov.pl/attachment/36a91718-797a-4ba6-beba-de5723b1b920>
- Nie zgub dziecka w sieci – kampania Ministerstwa Cyfryzacji i NASK:
<https://www.gov.pl/web/niezagubdzieckawsieci>
- Jak nakręcić film animowany w 6 krokach:
https://d1dhn91mufybw1.cloudfront.net/iframehtml5/embed_https.html?hash=fhpaoasi&fullscreen=1&startIndex=0&previous_page=true&startPage=1&t=1364383941&bwd=1&v=5.26

Autor

Renata Rudnicka