

HCPO W cyfrowym środowisku: Początki cywilizacji

Przeznaczenie

Szkolenie skierowane jest do nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych realizacją modułu kultura i pracą projektową z wykorzystaniem nowoczesnych mediów cyfrowych, w tym sztucznej inteligencji; szkolenie jest wsparciem we wdrażaniu zmian wynikających z Reformy26.

Informacje o organizacji

Szkolenie realizowane jest podczas 10 godzin zajęć w formie zdalnej: synchronicznej – 2 godziny i asynchronicznej – 8 godzin.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem i korzystać z internetu. Do spotkania online niezbędne jest posiadanie dostępu do internetu i komputera lub urządzenia mobilnego ze słuchawkami/głośnikami, mikrofonem, kamerką internetową.

Cele

2. Rozumienie wpływu początków cywilizacji na współczesną Europę i opowiadanie o nich z wykorzystaniem mediów cyfrowych.
3. Doskonalenie umiejętności realizacji modułowej i projektowej zajęć interdyscyplinarnych.
4. Wsparcie nauczycieli w kształceniu kompetencji ucznia dotyczących edukacyjnych zastosowań cyfrowych pomocy dydaktycznych.

Treści kształcenia

1. Przykłady osiągnięć starożytnych cywilizacji: Egipt, Grecja, Rzym - ich wkład w kulturę europejską.
2. Dziedzictwo starożytnych cywilizacji w czasach współczesnych.
3. Praktyczne wykorzystanie tematycznych e-materiałów - planowanie interdyscyplinarnego projektu.

4. Modułowa realizacja projektu o wpływie cywilizacji starożytnych na współczesną Europę.
5. Wykorzystanie narzędzi AI do planowania i realizacji pracy projektowej.
6. Cyfrowa higiena i zasady bezpiecznego korzystania z mediów cyfrowych.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Przeglądarka internetowa – preferowana: Google Chrome
2. Narzędzia AI, VR, Web 2.0, wirtualne muzea, zabytek.pl, Zintegrowana Platforma Edukacyjna, Google Docs, Microsoft 365, inne w razie potrzeby.

Autor

Elżbieta Pryłowska-Nowak, Michał Grześlak