

WWPZ

Wirtualny pokój zagadek

Przeznaczenie

Webinarium dla nauczycieli przedmiotów przyrodniczych (szkoły podstawowej i ponadpodstawowej) oraz wszystkich zainteresowanych wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi edukacyjnych podczas prowadzenia lekcji z wykorzystaniem technologii oraz tradycyjnego eksperymentu z IBSE.

Treści szkolenia są zgodne z nową podstawą programową z przedmiotów przyrodniczych w klasach 6-8 szkoły podstawowej oraz 1-4 szkoły ponadpodstawowej.

Informacje o organizacji

Webinarium obejmuje 2 godziny online.

Wymagania

Uczestnik szkolenia musi mieć możliwość korzystania z Internetu oraz komputera lub urządzeń mobilnych (smartfonu, tabletu).

Uczestnik potrzebuje również głośnika/mikrofonu lub zestawu słuchawkowego z mikrofonem.

Cele

1. Nabycie umiejętności wykorzystania darmowych aplikacji pomocnych w tworzeniu wirtualnego pokoju zagadek z eksperymentem przyrodniczym.
2. Wsparcie nauczycieli w kształceniu kompetencji ucznia dotyczących wykorzystania TIK oraz doświadczeń na lekcjach przedmiotów przyrodniczych.

Treści kształcenia

1. TIK oraz IBSE (Inquire Based Science Education) w edukacji przyrodniczej – wprowadzenie.
2. Przykłady dobrych praktyk (zapoznanie się z przykładami i refleksja nad nimi).
3. Nowoczesne narzędzia TIK ułatwiające tworzenie wirtualnego pokoju zagadek (Thinglink, Jamboard, krzyżówki, rebusy, zagadki online).
4. Poznanie darmowych narzędzi oraz oprogramowania wspierającego nauczyciela podczas zajęć przyrodniczych.

Metody i formy nauczania

1. Wykład.
2. Prezentacja.
3. Dyskusja.

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby kursu (w formie elektronicznej).

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.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będą następujące oprogramowanie:

- aplikacja do tworzenia wirtualnego pokoju zagadek: jamboard.google.com, <https://www.thinglink.com>
- formularze Google
- aplikacja do tworzenia interaktywnych fiszek- <https://www.easynotecards.com>
- aplikacja do robienia kodów qr <https://www.qrcode-monkey.com>
- aplikacja do tworzenia wirtualnej kamerki OBS <https://obsproject.com>

Literatura

- Escape room na lekcji , D. Janczak, Cyfrowa Szkoła, 1/2019, OEiZK, Warszawa https://www.oeiizk.waw.pl/wp-content/uploads/pliki/cyfrowa-szkola/Cyfrowa_Szkola_nr_3_na_WWW.pdf, data dostępu 23.11.20, [zobacz zawartość](#)

Autor

Renata Sidoruk- Sołoducha