

WTUE

Tworzymy i uczymy się z aplikacjami edukacyjnymi

Przeznaczenie

Szkolenie przeznaczone dla nauczycieli prowadzących zajęcia oparte o nowe metody uczenia się z wykorzystaniem komputera, Internetu i sprzętu mobilnego. Dzięki wsparciu intuicyjnych narzędzi, włączają do procesu uczenia się aktywny udział ucznia.

Informacje o organizacji

Szkolenie ma formę online, składa się ze spotkania w określonym przez organizatorów czasie rozpoczynającym szkolenie oraz samodzielnej pracy online uczestników.

Organizacja szkolenia przewiduje 5 godzin online (2 razy 2,5 godz.) zajęć synchronicznych (w określonym czasie rozpoczynającym szkolenie) obejmującym wprowadzenie i zademonstrowanie zasady wykonywania ćwiczeń oraz 15 godzin online samodzielnej pracy w ciągu dwóch tygodni, ze wsparciem online prowadzącego – razem 20 godzin online.

Wymagania

Umiejętność posługiwania się komputerem i urządzeniami peryferyjnymi i pracy w środowisku Windows, sprawnego korzystania z zasobów Internetu, podręcznych aplikacji Windows i Web 2.0 oraz aplikacji instalowalnych sprzętu mobilnego.

Posiadanie dostępu do Internetu, komputera z mikrofonem, głośnikami i kamerą internetową ewentualnie tabletu/smartfonu.

Cele

1. Zdobycie umiejętności planowania i programowania zajęć z zastosowaniem nowych technologii w uczeniu się i tworzeniu, w szkole i poza szkołą.
2. Przygotowanie do właściwego, bezpiecznego i efektywnego wykorzystania nowych technologii w czasie zajęć z różnych przedmiotów.
3. Włączenie się uczestników do mądrego wprowadzania zajęć z wykorzystaniem aplikacji wspomagających realizację z treści przedmiotu, powiązanych z bezpieczną współpracą w sieci.

Treści kształcenia

1. Tworzenie komunikatu – przekazu poprzez łączenie starych i nowych mediów. Wspieranie wypowiedzi uczniów narzędziami rejestrującymi (obraz, dźwięk, muzykę, montaż). Włączenie do zdania istotnych elementów kreowania klasycznego tekstu i obrazu w zespoleniu nowymi technologiami w filmie.
2. Aktywizacja pracy ucznia i nauczyciela oparta o współpracę w chmurze. Wykorzystanie możliwości platform edukacyjnych wspieranych serwisami inarzędziami społecznościowymi. Współtworzenie, współdzielenie dokumentów, ćwiczenia grupowe i przesyłanie zadań, quiz, ocena kształtująca, dyskusja i darmowe aplikacje prezentacyjne (Edmodo, ClasDojo).
3. Spotkanie edukacji w kreatywnym kierowaniu własnym rozwojem. Projektowanie wspólnej przestrzeni edukacyjnej uczenia się i tworzenia. Kreowanie wspólnej historii do wybranego tematu i jego publikacja. Zarządzanie własnym czasem –

samodzielna nauka języka, praca na zajęciach online. Zastosowanie wybranych platform edukacyjnych w uczeniu się (e-Multipoetry, Duolingo, Padlet, Canva, inne w miarę potrzeby).

4. Włączenie do uczenia się TIK – wspomaganie zdobywania informacji i wiedzy. Wykorzystanie narzędzi Web 2.0 i aplikacji mobilnych przy wizualizacji tematów. Wybór odpowiednich do realizowanego przedmiotu. Wspólne ćwiczenia, nowe metody i tworzenie pomocy dydaktycznych do uczenia się poprzez zabawę i aktywności. Zasady korzystania z baz informacji i platform współpracy. Narzędzia i platformy do wyboru: (Evernote, One Note, Google Doc).
5. Bezpieczna praca w sieci. Tworzenie historii rozwiązywania zagrożeń swoich środowisk. Poznanie wybranych materiałów multimedialnych poruszających zagadnienia bezpieczeństwa w sieci. Ochrona wizerunku, praw autorskich, danych osobowych – plakat multimedialny (ThingLink).
6. Wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności w praktyce szkolnej. Stosowanie nowych technologii podczas realizacji zaplanowanych treści, zgodnie z zapisami podstawy programowej dla szkoły podstawowej mówiących o użyciu TIK. Tworzenie quizów, puzzli i zadań multimedialnych.

Metody i formy nauczania

1. Prezentacja. Wprowadzenie do zawartych w szkoleniu zagadnień, zaplanowanych ćwiczeń i proponowanych form pracy
2. Praca indywidualna słuchacza z przygotowanymi materiałami.
3. Tworzenie przykładów zastosowania i utrwalenia umiejętności związanych z wykorzystaniem TIK na zajęciach.
4. Dyskusja.

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia (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 będzie następujące oprogramowanie:

- programy Microsoft Office, system operacyjny Windows, platforma Moodle,
- MovieMaker dla Windows, Audacity,
- dokumenty Google: kalendarz, edytor tekstu, współtworzenie dokumentów,
- Platforma e-learning Edmodo, ClassDojo,
- serwis online Ninateka, <https://edukacjamedialna.edu.pl/>, edukacjafilmowa.pl,
- inne oprogramowanie w razie potrzeby
- wybrane narzędzia Web 2.0: Evernote, ThingLink oraz aplikacje mobilne.

Literatura

- Google from Education.
<https://www.google.com/intl/pl/edu/products/productivity-tools/classroom/>;
<http://di.com.pl/classroom-czyli-google-chce-zinformatyzowac-pracenauczyciela49858>,
- Materiały merytoryczne, artykuły i scenariusze zajęć,
- <https://edukacjamedialna.edu.pl/>, <http://www.edukacjafilmowa.pl>,
- Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów:
- <http://dzieckowsieci.fdn.pl/bezpieczenstwo-dzieci-online-kompendium-dlarodzicow-i-profesjonalistow>,
- Aplikacja dla dzieci Necio <http://dzieckowsieci.fdn.pl/aplikacja-dla-dzieci-necio>,
- Poradniki <http://dzieckowsieci.fdn.pl/poradniki>,
- Web We Want <http://www.webwewant.eu/pl/web/guest/privacy-policy>,
- Okuniewska Jolanta, Przestrzeń edukacyjna w mojej klasie
<http://www.edunews.pl/system-edukacji/szkoly/3004-przestrzen-edukacyjna-wmojej-klasie> [dostęp 20.12.2015],
- Rudnicka Izabela, Zamiennosc i współdziałanie przestrzeni edukacyjnych z udziałem nowych technologii. Od infografiki do rozszerzonej rzeczywistości, Człowiek Media Edukacja, s.310-318 Dąbrowa Górnicza 2015.

Autor:

Izabela Rudnicka