

# NOWOCZESNA EDUKACJA



WARSZTATY DLA NAUCZYCIELI  
I RAD PEDAGOGICZNYCH  
2019

Przedstawiamy ofertę szkoleń. Są to jedynie propozycje, gdyż jesteśmy w stanie zorganizować szkolenie z dowolnie wybranej przez Państwa tematyki.

Zapraszamy do **kontaktu telefonicznego** lub **mailowego**, podczas którego możecie Państwo uzyskać informację na temat najbliższych terminów szkoleń otwartych oraz ich odpłatności, czy ustalić indywidualny termin i program szkolenia dostosowany specjalnie dla Państwa **Rady Pedagogicznej**.

**W ramach odpłatności jw. zapewniamy Państwu:**

- przeprowadzenie warsztatów przez wykwalifikowaną kadrę dydaktyczną - trenerów – praktyków!
- salę warsztatową wyposażoną w niezbędne pomoce dydaktyczne, w tym w matę edukacyjną, zestawy edukacyjne LEGO®, tablety, komputery itp.
- zaświadczenie wydane przez Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli „Humanitas”, którego założycielem i organem prowadzącym jest Wyższa Szkoła Humanitas.

**Warunkiem uruchomienia otwartych grup szkoleniowych w siedzibie Humanitas jest zebranie określonej rodzajem szkolenia liczby uczestników!**

Każde szkolenie i warsztat może zostać zrealizowane dla Rady Pedagogicznej – **na indywidualne zlecenie placówki!** Wówczas wszelkie elementy mające wpływ na ofertę finansową, jak i ona sama **podlegają odrębnym ustaleniom ze Zleceniodawcą!**

Katalog prezentowanych szkoleń jest katalogiem otwartym!  
**Z przyjemnością opracujemy ofertę warsztatu w odpowiedzi na Państwa indywidualne potrzeby szkoleniowe!**

**Zapraszamy do kontaktu z nami**

Magdalena Sobas; tel.: 32 363 12 03, 660 719 093

e-mail: [odn@humanitas.edu.pl](mailto:odn@humanitas.edu.pl); [szkolenia@humanitas.edu.pl](mailto:szkolenia@humanitas.edu.pl)

## E-LEARNING W SZKOLE

### Projektowanie i prowadzenie kursów

Czas trwania: **2 x 5 godz. dyd.**

#### CEL EDUKACYJNY

##### Zdobycie przez nauczycieli wiedzy:

- z zakresu zasad realizacji zajęć e-learningowych,
- na temat zasad realizacji zajęć w systemie e-learning i blended learning,
- w zakresie MOOC – otwartych kursów online, dostępnych zasobów i zasad ich wykorzystania w edukacji.

##### Zdobycie przez nauczycieli umiejętności:

- projektowania zajęć dydaktycznych opartych na realizacji założeń nowoczesnej metodyki kształcenia przy pomocy narzędzi do pracy zdalnej,
- projektowania zajęć e-learningowych na platformie Moodle (tworzenie scenariuszy zajęć, określanie zasad prezentacji treści, sposoby kontroli i oceny wiedzy oraz interakcji przy pomocy zasobów i aktywności dostępnych na platformie),
- tworzenia e-kursu na platformie Moodle (platforma e-learningowa Instytutu Innowacyjnej Edukacji),
- zarządzania pracą uczniów na platformie – prowadzenie e-kursu, ewaluacja kursu.



#### RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

1. Edukacja zdalna – zasady i metody realizacji, zalety i wady.
2. Platforma e-learningowa Moodle, charakterystyka, możliwości w zakresie tworzenia zasobów edukacyjnych.
3. Projektowanie zajęć dydaktycznych w formule blended learning – opracowanie scenariusza zajęć zdalnych.
4. Tworzenie kursu na platformie e-learningowej – przygotowanie treści kształcenia w formie pigułek wiedzy z nastawieniem na przygotowanie materiału multimedialnego, opracowanie zadań i quizów, ustalenie zasad interakcji indywidualnej i grupowej.
5. Zasady realizacji kursu, zarządzanie pracą uczniów, rola i zakres zadań nauczyciela.
6. Ewaluacja e-kursu.
7. Opracowanie e-kursów stanowiących bazę do zasobów dostępnych nauczycielom w zależności od specjalności zawodowej i etapu kształcenia na platformie Instytutu Innowacyjnej Edukacji, współtworzenie sieci wymiany doświadczeń i materiałów dydaktycznych.

# GRYWALIZACJA W SZKOLE

Czas trwania: **5 godz. dyd.**

## CEL EDUKACYJNY

### Zdobycie przez nauczycieli wiedzy:

- na temat zmiany w podejściu do realizacji zadań dydaktyczno-wychowawczych w edukacji,
- z zakresu metod motywowania uczniów do aktywnego uczenia się poprzez zastosowanie adekwatnych metod aktywizujących,



### Zdobycie przez nauczycieli umiejętności:

- projektowania zajęć dydaktycznych w nawiązaniu do struktury, mechaniki i technik wykorzystywanych podczas projektowania gier (dobór fabuły, ustalanie algorytmu przejść, zasad rywalizacji, ustalania reguł, ścieżki awansu uczestników, formułowanie zadań itp.) w celu zwiększenia ich zaangażowania i motywacji do uczestnictwa w zajęciach szkolnych,
- stymulowania procesów kognitywnych u uczniów,
- kształtowania procesów grupowych, których celem jest rozwijanie kompetencji społecznych uczniów, zarządzanie pracą zespołów.

## RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

1. Uczeń jako aktywny podmiot w procesie uczenia się.
2. Zasady projektowania zajęć szkolnych z zastosowaniem metody grywalizacji.
3. Wykonanie projektu scenariusza zajęć z zastosowaniem grywalizacji.
4. Prezentacja i ewaluacja wypracowanych rozwiązań.
5. Umieszczenie najlepszych rozwiązań w bazie materiałów dydaktycznych na platformie e-learningowej Instytutu Innowacyjnej Edukacji, współtworzenie sieci wymiany doświadczeń.

## INFORMATYCZNE NARZĘDZIA DO KONTROLI I OCENY WIEDZY

Czas trwania: **5 godz. dyd.**

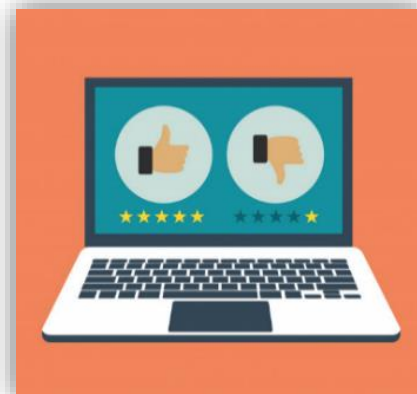
### CEL EDUKACYJNY

#### Zdobycie przez nauczycieli wiedzy:

- na temat zasad motywowania uczniów do uczenia się,
- z zakresu roli metod dydaktycznych uwzględniających zastosowanie narzędzi informatycznych w procesie uczenia się.

#### Zdobycie przez nauczycieli umiejętności:

- doboru narzędzi informatycznych do realizacji kontroli i oceny wiedzy uczniów w zależności od sytuacji edukacyjnej, której służą umiejętność sprawnego posługiwania się narzędziami informatycznymi służącymi do realizacji procesu kontroli i oceny wiedzy uczniów (np. Kahoot, Quizlet, Quizizz, Google Forms i inne),
- projektowania sprawdzianów i quizów realizowanych za pomocą narzędzi informatycznych.



### RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

1. Rola kontroli i oceny wiedzy w procesie kształcenia, możliwe rozwiązania metodyczne.
2. Idea wdrażania do edukacji rozwiązań metodycznych służących kontroli i oceny wiedzy z zastosowaniem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych.
3. Projektowanie sprawdzianów i quizów za pomocą wybranych narzędzi informatycznych.
4. Ewaluacja przyjętych rozwiązań.
5. Umieszczenie najlepszych rozwiązań w bazie materiałów dydaktycznych na platformie e-learningowej Instytutu Innowacyjnej Edukacji, współtworzenie sieci wymiany doświadczeń.

Materiały szkoleniowe zostaną udostępnione uczestnikom warsztatu na platformie e-learningowej Instytutu Innowacyjnej Edukacji Wyższej Szkoły Humanitas oraz na stronie internetowej Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli Humanitas.

# KOMPETENCJE CYFROWE DLA NAUCZYCIELI

## Certyfikat EPP e-Nauczyciel

Czas trwania: **2 x 5 godz. dyd.**

### CEL EDUKACYJNY

#### **Zdobycie przez nauczycieli wiedzy:**

- na temat założeń współczesnych paradygmatów edukacyjnych,
- z zakresu organizacji sytuacji edukacyjnych sprzyjających rozwijaniu myślenia innowacyjnego i refleksyjnego w z informatyzowanym środowisku kształcenia.

#### **Zdobycie przez nauczycieli umiejętności:**

- rozwijania u uczniów kompetencji społecznych i empatii,
- stymulowania procesów kognitywnych u uczniów,
- sprawnego posługiwania się metodami i podstawowymi narzędziami technologii informacyjnej w realizacji zadań edukacyjnych,
- projektowania zajęć dydaktycznych z zastosowaniem metod i środków TI sprzyjających podniesieniu efektywności kształcenia,
- zarządzania procesem uczenia się uczniów.



### RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

1. Współczesne paradygmaty kształcenia – ujęcie konstruktywistyczne, konektywistyczne.
2. Idea wdrażania do edukacji rozwiązań metodycznych z zastosowaniem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych.
3. Certyfikacja kompetencji cyfrowych - certyfikaty ECDL.
4. Certyfikat EPP e-Nauczyciel – idea, wymagania, sposób uzyskania.
5. Realizacja wymagań związanych z uzyskaniem certyfikatu – krok po kroku.
6. Przygotowanie do procesu certyfikacji.
7. Możliwość przeprowadzenia procedury egzaminacyjnej pod opieką certyfikowanego egzaminatora ECDL.

Materiały szkoleniowe zostaną udostępnione uczestnikom warsztatu na platformie e-learningowej Instytutu Innowacyjnej Edukacji Wyższej Szkoły Humanitas oraz na stronie internetowej Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli Humanitas.

## MATEMATYKA KLOCKIEM PO(D)PARTA LEGO® Education MoreToMatch

Czas trwania: 2 x 5 godz. dyd.

### ODBIORCY WARSZTATU

- nauczyciele matematyki w szkołach podstawowych (klasa 4),
- nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej,
- nauczyciele pracujący w świetlicach szkolnych,
- nauczyciele realizujący projekty edukacyjne.

### CEL EDUKACYJNY

Wprowadzenie nauczyciela w świat edukacji matematycznej z wykorzystaniem klocków – **w oparciu o zestawy LEGO® Education MoreToMath**, przeznaczone dla dzieci w wieku 6+.

### EFEKTY WARSZTATU - Uczestnik:

- zna zestaw MoreToMath (klocki, kolorowe karty pracy, oprogramowanie MathBuilder – do wykorzystania na tablicy interaktywnej),
- zna zasady pracy z zestawem MoreToMath, oprogramowaniem MathBuilder i materiałami dla nauczyciela,
- potrafi zaplanować pracę uczniów w zespole, podczas której będą wykorzystane klocki MoreToMath,
- wie, jak towarzyszyć i pomagać uczniom podczas pracy z klockami MoreToMath,
- potrafi przygotować własne materiały do zajęć, podczas których będą wykorzystane klocki MoreToMath,
- wie, gdzie może szukać inspiracji i materiałów do pracy z uczniami.



### RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

1. Klocki a podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej (z 2017 r.),
2. Praca z zestawami LEGO® Education MoreToMath (zestawy klocków, kolorowe karty pracy oraz oprogramowanie do pracy z tablicą interaktywną),
3. Tworzenie własnych zadań (wykorzystanie klocków na zajęciach z matematyki).

# METODY PROBLEMOWE W EDUKACJI

## metoda projektu, case study, e-portfolio

Czas trwania: **2 x 5 godz. dyd.**

### CEL EDUKACYJNY

#### Zdobycie przez nauczycieli wiedzy:

- z zakresu kształtowania umiejętności myślenia projektowego,
- na temat projektowania zajęć dydaktycznych na podstawie założeń metody projektu,
- z zakresu stymulowania procesów kognitywnych u uczniów.

#### Zdobycie przez nauczycieli umiejętności:

- rozwijania kompetencji kluczowych uczniów,
- organizacji sytuacji edukacyjnych sprzyjających rozwijania myślenia innowacyjnego i refleksyjnego,
- rozwijania u uczniów kompetencji społecznych i empatii,
- projektowania zajęć dydaktycznych na podstawie założeń studium przypadku (*case study*), stosowanie strategii kształcenia wyprzedzającego,
- zastosowania metody e-portfolio,
- kształtowania procesów grupowych, których celem jest rozwijanie kompetencji społecznych uczniów, zarządzanie pracą zespołów,
- włączenia narzędzi i środków informatycznych do realizacji zajęć metodą problemową.



### RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

1. Metody problemowe – idea stosowania, oczekiwane efekty kształcenia.
2. Zasady projektowania zajęć szkolnych- założenia, realizacja, wady i zalety z zastosowaniem metody: projektu, e-portfolio *case study*
3. Zastosowanie narzędzi informatycznych w tworzeniu środowiska edukacyjnego do realizacji zajęć dydaktycznych metodami problemowymi.
4. Egzemplifikacja poznanych metod do praktyki szkolnej – opracowanie zajęć dydaktycznych – praca w zespołach.
5. Prezentacja i ewaluacja wypracowanych rozwiązań.
6. Umieszczenie najlepszych rozwiązań w bazie materiałów dydaktycznych na platformie e-learningowej Instytutu Innowacyjnej Edukacji, współtworzenie sieci wymiany doświadczeń.

Materiały szkoleniowe zostaną udostępnione uczestnikom warsztatu na platformie e-learningowej Instytutu Innowacyjnej Edukacji Wyższej Szkoły Humanitas oraz na stronie internetowej Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli Humanitas.



## MYŚLĘ – KODUJĘ – WIEM

Mata edukacyjna w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej  
- nauka i zabawa w jednym

Czas trwania: 5 godz. dyd.

Szkolenie składa się z dwóch bloków:

- **części teoretycznej** (wprowadzenie do nauki programowania i rozwijania myślenia logicznego przy użyciu maty edukacyjnej),
- **części praktycznej** (edukacja społeczno-polonistyczna, edukacja matematyczno-przyrodnicza, edukacja artystyczna – muzyka, plastyka, technika).



### CEL EDUKACYJNY

**Zdobycie przez nauczycieli wiedzy:**

- z obszaru podstaw logiki, kodowania i programowania,
- z zakresu aktywizacji uczniów, urozmaicenia zajęć dydaktycznych,
- dotyczącej obszarów rozwoju dzieci, które mogą być stymulowane za pomocą maty edukacyjnej,
- z zakresu metodyki wprowadzania dzieci w świat programowania, poznanie kluczowych pojęć i reguł programowania,
- nt. przykładów ćwiczeń i zadań edukacyjnych z wykorzystaniem maty edukacyjnej.

**Zdobycie przez nauczycieli umiejętności:**

- posługiwania się uniwersalną pomocą dydaktyczną, jaką jest mata edukacyjna,
- prowadzenia zajęć z zakresu wielu tematów z użyciem maty edukacyjnej,
- stwarzania warunków sprzyjających wspólnej i zgodnej zabawie oraz nauce dzieci o zróżnicowanych możliwościach fizycznych i intelektualnych przy użyciu maty edukacyjnej,
- budowania dziecięcej wiedzy o świecie społecznym, przyrodniczym, technicznym oraz rozwijania umiejętności prezentowania swoich przemyśleń w sposób zrozumiały dla innych,
- wspierania dzieci w rozwoju czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego otoczenia,
- rozwijania w dzieciach umiejętności pracy w grupie i tworzenia własnych projektów z użyciem maty edukacyjnej.

**Nauczyciel po ukończonym szkoleniu będzie potrafił korzystać w swojej pracy z fantastycznego narzędzia, jakim jest mata edukacyjna, w zakresie:**

- budowania dziecięcej wiedzy o świecie społecznym, przyrodniczym, technicznym,
- rozwijania w dzieciach umiejętności prezentowania swoich przemyśleń w sposób zrozumiały dla innych,
- zapewnienia uczniom lepszych szans edukacyjnych poprzez wspieranie ich ciekawości, aktywności i samodzielności,
- kształtowania wiadomości i umiejętności, które są ważne w edukacji szkolnej,
- kształtowania umiejętności społecznych dzieci związanych z porozumiewaniem się z dorosłymi, zgodnego funkcjonowania w zabawie,
- wspierania dzieci w rozwoju czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego otoczenia,
- rozwijania u dzieci umiejętności pracy w grupie oraz tworzenia projektów własnych.

**PROGRAM WARSZTATU**

1. Podstawa używania maty edukacyjnej.
2. Założenia dydaktyczne maty edukacyjnej.
3. Mata jako narzędzie diagnostyczne (podstawowe informacje).
4. Przedstawienie obszarów rozwoju dziecka/ucznia wspieranych dzięki macie edukacyjnej.
5. Metodyka wprowadzania dzieci w logiczne i matematyczne rozumowanie.
6. Wdrażanie nauki logicznego myślenia wśród dzieci/uczniów.
7. Wykorzystanie maty edukacyjnej na różnych poziomach rozwoju dziecka/ucznia.
8. Zapoznanie z konkretnymi przykładami ćwiczeń i zadań edukacyjnych z wykorzystaniem maty edukacyjnej.
9. Kształtowanie umiejętności społecznych u dzieci.
10. Nauka gramatyki za pomocą maty (budowanie zasobu słownictwa u dzieci, rozwijanie kreatywności, omawianie i rozpoznawanie emocji, etc.).
11. Nauka matematyki i przyrody za pomocą maty (orientacja w przestrzeni, klasyfikacja przedmiotów, tworzenie gier matematycznych, ekosystemy i łańcuchy pokarmowe, etc.).
12. Edukacja artystyczna za pomocą maty (rozdzielanie barw, nauka gamy, tworzenie linii melodycznej za pomocą kolorów, etc.).

# PRACA METODĄ DESIGN THINKING

Czas trwania: **5 godz. dyd.**

## CEL EDUKACYJNY

### Zdobycie przez nauczycieli wiedzy:

- na temat rozwijania u uczniów kompetencji społecznych i empatii,
- z zakresu kształtowania procesów grupowych, których celem jest rozwijanie kompetencji społecznych uczniów, zarządzanie pracą zespołów,
- na temat stymulowania procesów kognitywnych u uczniów.



### Zdobycie przez nauczycieli umiejętności:

- stymulowania uczniów do podejmowania działań innowacyjnych, twórczych
- kształtowania umiejętności myślenia projektowego,
- projektowania zajęć dydaktycznych na podstawie założeń metody Design Thinking, metody tworzenia innowacyjnych produktów i usług w oparciu o głębokie zrozumienie problemów i potrzeb użytkowników.

## RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

1. Metody aktywizujące oparte na działaniu.
2. Zasady projektowania zajęć szkolnych z zastosowaniem metody Design Thinking.
3. Wykonanie projektu scenariusza zajęć z zastosowaniem metody Design Thinking.
4. Prezentacja i ewaluacja wypracowanych rozwiązań.
5. Umieszczenie najlepszych rozwiązań w bazie materiałów dydaktycznych na platformie e-learningowej Instytutu Innowacyjnej Edukacji, współtworzenie sieci wymiany doświadczeń.

## SCRATCH 2 (SCRATCH 3) Programujemy puzzlami

Czas trwania: **3 x 5 godz. dyd.**

### ODBIORCY WARSZTATU

- nauczyciele informatyki i matematyki w szkołach podstawowych,
- nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej,
- nauczyciele pracujący w świetlicach szkolnych,
- nauczyciele realizujący projekty edukacyjne.

### CEL EDUKACYJNY

Wprowadzenie nauczyciela w środowisko Scratch i zasady programowania za pomocą puzzli.

### EFEKTY WARSZTATU - Uczestnik:

- zna środowisko programowania wizualnego Scratch,
- potrafi rozpocząć pracę z uczniami (tworzenie, testowanie i zapisywanie skryptów),
- rozumie potrzebę pracy w oparciu o strategię *Podejście inżynierskie w edukacji* i zna jej cechy,
- potrafi zaplanować pracę uczniów nad stworzeniem prostej gry komputerowej,
- wie, jak towarzyszyć i pomagać uczniom podczas pracy nad stworzeniem prostej gry,
- potrafi stworzyć prostą grę komputerową w środowisku Scratch,
- potrafi zaprogramować zachowanie robota WeDo lub WeDo 2.0 za pomocą puzzli,
- wie, gdzie może szukać inspiracji i materiałów do pracy z uczniami w środowisku Scratch.

### RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

1. Tworzenie prostych gier komputerowych oraz sterowanie pracą zestawów LEGO® Education WeDo lub WeDo 2.0 (wyposażonych w silnik i czujniki),
2. Założenia strategii *Podejście inżynierskie w edukacji*.
3. Przegląd zasobów edukacyjnych ułatwiających naukę programowania w środowisku Scratch.



# SZACH MAT

## kreatywny warsztat dla nauczycieli matematyki

Czas trwania: **5 godz. dyd.**

### CEL EDUKACYJNY - KORZYŚCI

- zdobycie wiedzy - co gra w szachy może wnieść do procesu dydaktycznego?
- poznanie pozytywnych aspektów grania w szachy,
- zdobycie wiedzy i umiejętności w zakresie wspierania rozumowania i myślenia logicznego u uczniów,
- zdobycie wiedzy i umiejętności związanej ze sposobami wykorzystania kreatywności uczniów w rozwiązywaniu problemów matematycznych.



### RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

W dobie kreatywności i nowych technik nauczania, gra w szachy zaliczana jest do narzędzi aktywizujących rozwój intelektualny dzieci i młodzieży. Coraz częściej szkoły chcąc wykorzystać walory edukacyjne tej królewskiej gry, wprowadzają pewne jej elementy do edukacji matematycznej, bądź ustalają oddzielny przedmiot „szachy” wspomagający kompetencje matematyczne uczniów.

W trakcie warsztatu, nauczycielom zostanie zaprezentowana ta innowacyjna metoda nauczania elementów matematyki poprzez wykorzystanie podstawowych wiadomości o grze w szachy.

# TABLICA INTERAKTYWNA NA LEKCJI

wykorzystanie interaktywnych ćwiczeń w procesie nauczania

Czas trwania: **5 godz. dyd.**

## CEL EDUKACYJNY - KORZYŚCI

- zdobycie umiejętności związanych z przygotowaniem tablicy interaktywnej do pracy na lekcji (podłączenie, kalibracja),
- poznanie możliwości firmowego oprogramowania tablicy,
- poznanie alternatywnych programów do wykorzystania z tablicą interaktywną,
- zdobycie umiejętności wykorzystania tablicy interaktywnej do pracy z zasobami internetowymi,
- zapoznanie z popularnymi portalami dydaktycznymi,
- zdobycie umiejętności tworzenia interaktywnych narzędzi dydaktycznych z wykorzystaniem tablicy.



## RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

- przedstawienie praktycznej strony pracy z tablicą interaktywną i możliwości wykorzystania jej na lekcjach,
- zaprezentowanie inspirujących zasobów internetowych oraz różnorodnych oprogramowań do wykorzystania w pracy z tablicą interaktywną.

Materiały szkoleniowe zostaną udostępnione uczestnikom warsztatu na platformie e-learningowej Instytutu Innowacyjnej Edukacji Wyższej Szkoły Humanitas oraz na stronie internetowej Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli Humanitas.

# UCZEŃ I NAUCZYCIEL W CYFROWYM ŚRODOWISKU EDUKACYJNYM

## METODY TWORZENIA I ZASTOSOWANIA TECHNOLOGII INFORMACYJNEJ NA ZAJĘCIACH SZKOLNYCH – PROJEKTOWANIE MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH Z ZASTOSOWANIEM WYBRANYCH APLIKACJI

Czas trwania: 3 x 5 godz. dyd.

### CEL EDUKACYJNY

#### Zdobycie przez nauczycieli wiedzy z zakresu:

- podstaw realizacji zadań edukacyjnych w nowoczesnej szkole w kontekście przemiany cywilizacyjnej, zmiany modelu kształcenia w społeczeństwie informacyjnym,
- zasad motywowania uczniów do uczenia się i roli w tym procesie metod dydaktycznych uwzględniających zastosowanie narzędzi informatycznych,
- zasad włączania materiałów dydaktycznych w formie elektronicznej do procesu kształcenia z wykorzystaniem metod aktywizujących, zgodnie z ideą zastosowania narzędzi i środków technologii informacyjnej jako nowoczesnych mediów edukacyjnych, stanowiących warsztat współczesnego ucznia,
- możliwości tworzenia materiałów dydaktycznych w formie elektronicznej za pomocą wybranych aplikacji.



#### Zdobycie przez nauczycieli umiejętności:

- zastosowania wybranych narzędzi i środków informatycznych w realizacji strategii kształcenia wyprzedzającego, zastosowanie mapy myśli,
- projektowania i sprawnego posługiwania się narzędziami informatycznymi służącymi do zastosowania metod i tworzenia materiałów dydaktycznych przydatnych w realizacji zajęć prowadzonych za pomocą metod aktywizujących – np.: zastosowanie bloga (Blogger), wideodydaktyka (narzędzia do nagrywania i obróbki obrazu i dźwięku), publikowanie materiałów dla uczniów w sieci (np. Padlet), proste narzędzia graficzne (np. Canva), programy prezentacyjne (np. Prezi) narzędzia do tworzenia e-Portfolio, wykorzystanie narzędzi Google i wiele innych,
- organizacji zajęć dydaktycznych sprzyjających wdrażaniu zasad i reguł wynikających z przestrzegania prawa autorskiego i kształtowania myślenia refleksyjnego.

## RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

1. Edukacja w społeczeństwie informacyjnym – nowe kompetencje kluczowe, nowe rozwiązania metodyczne i organizacyjne kształcenia,
2. Tworzenie środowiska edukacyjnego sprzyjającego nabywaniu wiedzy , umiejętności i kształtowaniu postaw sprzyjających racjonalnemu funkcjonowaniu w społeczeństwie informacyjnym,
3. Wybrane metody i narzędzia informatyczne do realizacji zadań współczesnej edukacji,
4. Projektowanie sytuacji edukacyjnych z zastosowaniem nowoczesnych metod i technik kształcenia, wykorzystanie wybranych narzędzi informatycznych,
5. Tworzenie materiałów dydaktycznych za pomocą narzędzi IT,
6. Ewaluacja przyjętych rozwiązań,
7. Umieszczenie najlepszych rozwiązań w bazie materiałów dydaktycznych na platformie e-learningowej Instytutu Innowacyjnej Edukacji, współtworzenie sieci wymiany doświadczeń dla nauczycieli.

Materiały szkoleniowe zostaną udostępnione uczestnikom warsztatu na platformie e-learningowej Instytutu Innowacyjnej Edukacji Wyższej Szkoły Humanitas oraz na stronie internetowej Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli Humanitas.



# UWAGA! ROBOTY NA DRODZE... EDUKACJI

## Lego® Education WeDo 2.0

**Czas trwania: 3 x 5 godz. dyd.**

### ODBIORCY WARSZTATU

- nauczyciele informatyki, techniki, przyrody i biologii w szkołach podstawowych,
- nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej,
- nauczyciele pracujący w świetlicach szkolnych,
- nauczyciele realizujący projekty edukacyjne.

### CEL EDUKACYJNY

Wprowadzenie nauczycieli w świat robotyki – **w oparciu o zestawy LEGO® Education WeDo 2.0**, przeznaczone dla dzieci w wieku 7+.

### EFEKTY WARSZTATU - Uczestnik:

- zna zestaw WeDo 2.0 (klocki, smarthub, silnik, sensory),
- zna środowisko programowania robota oraz materiały dla nauczyciela,
- rozumie potrzebę pracy w oparciu o strategię *Podejście inżynierskie w edukacji* i zna jej cechy,
- potrafi zaplanować pracę uczniów w zespole nad stworzeniem i zaprogramowaniem robota,
- wie, jak towarzyszyć i pomagać uczniom podczas pracy nad stworzeniem i zaprogramowaniem robota,
- potrafi zbudować i zaprogramować zachowanie robota WeDo 2.0 (w środowisku graficznym – za pomocą puzzli),
- wie, gdzie może szukać inspiracji i materiałów do pracy z uczniami.

### RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

1. Budowa i programowanie robotów za pomocą puzzli – w środowisku graficznym,
2. Podejście inżynierskie w edukacji,
3. Przegląd zasobów edukacyjnych ułatwiających pracę z zestawami LEGO® Education WeDo 2.0.



# WEB QUEST

## internetowa wyprawa po wiedzę

Czas trwania: **2 x 5 godz. dyd.**

### CEL EDUKACYJNY - KORZYŚCI

- poznanie metody WebQuest i uwarunkowań wdrażania jej w edukacji,
- zdobycie wiedzy nt. cyfrowych narzędzi jakie można wykorzystać do konstruowania WebQuestów,
- nabycie kompetencji i niezbędnych umiejętności w zakresie projektowania i konstruowania autorskiego WebQuestu,
- zdobycie wiedzy i rozwój umiejętności oceny i ewaluacji efektów pracy uczniów metodą WebQuest.



### RAMOWY PROGRAM WARSZTATU

- WebQuest to innowacyjna metoda uczenia się w oparciu o wyszukiwanie i przetwarzanie informacji z wykorzystaniem Internetu jako integralnej części nauczania dowolnego przedmiotu, na każdym poziomie nauczania lub prowadzenia zajęć interdyscyplinarnych.
- WQ jest projektem edukacyjnym opartym na scenariuszu internetowym, którego głównym celem jest stawianie problemów (zadań) odpowiednich (zwłaszcza atrakcyjnych) dla uczniów i organizowania nauczania wokół jakiś podstawowych pojęć.
- Podczas realizacji WebQuestów przez uczniów najważniejszą sprawą staje się nie zdobywanie informacji, ale jej krytyczna ocena, selekcja i porządkowanie oraz umiejętność jej zaprezentowania (przedstawienia) często w postaci kreatywnego produktu.



**OŚRODEK  
DOSKONALENIA  
NAUCZYCIELI  
HUMANITAS**

41-200 Sosnowiec, ul. Kilińskiego 43

tel.: 32 363 12 03, 660 719 093

[www.odn.humanitas.edu.pl](http://www.odn.humanitas.edu.pl)

e-mail: [szkolenia@humanitas.edu.pl](mailto:szkolenia@humanitas.edu.pl)

[odn@humanitas.edu.pl](mailto:odn@humanitas.edu.pl)