

Wspomaganie szkół w zakresie wykorzystania nowoczesnych technologii w procesie nauczania-uczenia się na I etapie edukacyjnym – materiały dla uczestników i trenerów

ZJAZD 3

„Szkolenia i doradztwo dla pracowników systemu wspomaganie oraz wdrożenie kompleksowego wspomaganie w zakresie kompetencji kluczowych” POWR.02.10.00-00-5002/17-00

ZAŁĄCZNIK VI1

Scenariusz spotkania z radą pedagogiczną – planowanie, realizacja, ewaluacja

Cel spotkania:

Elementy spotkania z wykorzystaniem TIK – dysku Google	Narzędzia TIK – wykorzystanie dysku Google	1. Efektywność zastosowanych narzędzi (co uzyskam dzięki zastosowaniu TIK – dysku Google?) 2. Jakie kompetencje są kształcone dzięki zastosowaniu TIK?
PLANOWANIE		
• Cele szkolenia		
• Diagnoza wiedzy i umiejętności nauczycieli		

REALIZACJA		
<ul style="list-style-type: none"> • Korzystanie z materiałów i źródeł internetowych (konkretne aplikacje, strony itp.) 		
<ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenie nabywanych umiejętności, utrwalanie wiedzy w praktyce 		
<ul style="list-style-type: none"> • Monitorowanie procesu 		
EWALUACJA		
<ul style="list-style-type: none"> • Ewaluacja procesu 		

Scenariusz szkolenia

Przebieg szkolenia

LP.	Opis sposobu realizacji, zastosowanych narzędzi, metod itd.	Czas: teoria/ćwiczenia	Pomoce dydaktyczne	Nabywane umiejętności i wiedza (cele działania).
				1. 2.

Elektroniczne zasoby edukacyjne

Spis stron internetowych, aplikacji i miejsc w Internecie przydatnych w pracy nauczyciela

1) Zasoby ogólne, w tym wolne zasoby edukacyjne:

- <http://www.edukator.pl> – portal nauczyciela zawierający m.in. dostęp do aplikacji i rozwiązań multimedialnych
- <https://nuadu.pl> – portal nauczyciela zawierający bazę zadań domowych (wymaga licencji na poziomie szkoły)
- <https://www.epodreczniki.pl> – oferta podręczników w formie elektronicznej dla różnych poziomów edukacyjnych
- <http://scholaris.pl/> – zasoby dla wszystkich etapów edukacyjnych, możliwość tworzenia własnych materiałów w oparciu o gotowe zasoby
- <http://www.wsip.pl> – edukacyjna oferta WSiP
- <http://www.wsipnet.pl> – oferta podręczników i zasobów multimedialnych WSiP dla różnych poziomów edukacyjnych
- <https://www.epodreczniki.pl> – 62 e-podręczniki do 14 przedmiotów i edukacji wczesnoszkolnej; podzielone na cztery główne bloki: edukacja wczesnoszkolna (klasy 1-3), szkoła podstawowa (klasy 4-6), gimnazjum i szkoła ponadgimnazjalna
- <https://pl.khanacademy.org/> – darmowe kursy, lekcje i ćwiczenia online
- przegląd zasobów: <https://www.youtube.com> na podstawie <https://www.youtube.com/user/crashcourse> – kanał na YouTube powstał dzięki pomocy Google'a; zawiera interesujące treści w postaci krótkich filmików opisujących ciekawe problemy z dziedziny literatury, chemii, ekologii lub historii
- katalog zawierający otwarte zasoby edukacyjne: <http://ngoteka.pl/bitstream/handle/item/168/Mapa%20Otwartych%20Zasobow%20Edukacyjnych.pdf?sequence=4>
- <http://wolnelektury.pl> – biblioteka lektur dostępnych w domenie publicznej
- <http://ninateka.pl> – serwis zawierający ponad 4000 filmów, programów i audycji
- <http://www.edukacjafilmowa.pl> – portal edukatorów i młodych kinomanów, zawierający m.in. informacje, w jaki sposób przygotować własne filmy
- <https://www.bighistoryproject.com> – portal niezwiązany bezpośrednio z żadnym przedmiotem nauczania, jego celem jest opowiadanie w interesujący sposób historii świata – od początku do czasów współczesnych
- <https://www.memrise.com> – oprogramowanie do nauki języków obcych

2) Rzeczywistość rozszerzona:

- **QuiverVision** – aplikacja, w której wydrukowany materiał zostaje pomalowany, a następnie zeskanowany aplikacją, co daje efekt patrzenia w rozszerzonej rzeczywistości – <http://www.quivervision.com/>
- **Professor Why – chemia** – edukacyjna gra komputerowa wykorzystująca rozszerzoną rzeczywistość, pozwala na wykonywanie eksperymentów chemicznych w wirtualnym laboratorium – praca z wersją demo: <http://professor-why.pl>
- **Mały Książę** – aplikacja na smartfona lub tablet – użytkownik ogląda Małego Księcia i jego wędrowkę po planetach w trójwymiarowej, dynamicznej przestrzeni (https://youtu.be/ax3KeAX6_sg)

3) Oprogramowanie do tworzenia interaktywnych zasobów na lekcje i zajęcia dydaktyczne:

- <http://learningapps.org> – narzędzie do tworzenia interaktywnych ćwiczeń i aplikacji
- <https://edpuzzle.com/> – tworzenie interaktywnych ćwiczeń w oparciu o edukacyjne zasoby Internetu
- <https://storybird.com> – tworzenie interaktywnych książek
- <https://cadoo.com> – narzędzie do tworzenia map myśli, diagramów i wykresów
- <https://www.blendspace.com> – kreator tworzenia lekcji
- <https://www.mindmeister.com> – narzędzie do tworzenia map myśli
- <https://www.storyjumper.com> – narzędzie do tworzenia e-książeczek

4) Aplikacje na urządzenia mobilne:

- **rozwiązania i aplikacje Google** (<https://play.google.com>) – dostęp do tysięcy płatnych i bezpłatnych aplikacji, gier, plików muzycznych, plików filmowych i książek przeznaczonych na platformę Android (najpopularniejszy system operacyjny na świecie)
- **Apple iTunes Store** (<http://www.apple.com/itunes>) – dostęp do tysięcy płatnych i bezpłatnych aplikacji, gier, plików muzycznych, plików filmowych i książek przeznaczonych na platformę iOS
- **Windows Store** (<https://www.microsoft.com/pl-pl/store/apps>) – sklep z aplikacjami przeznaczonymi dla systemu Windows.