



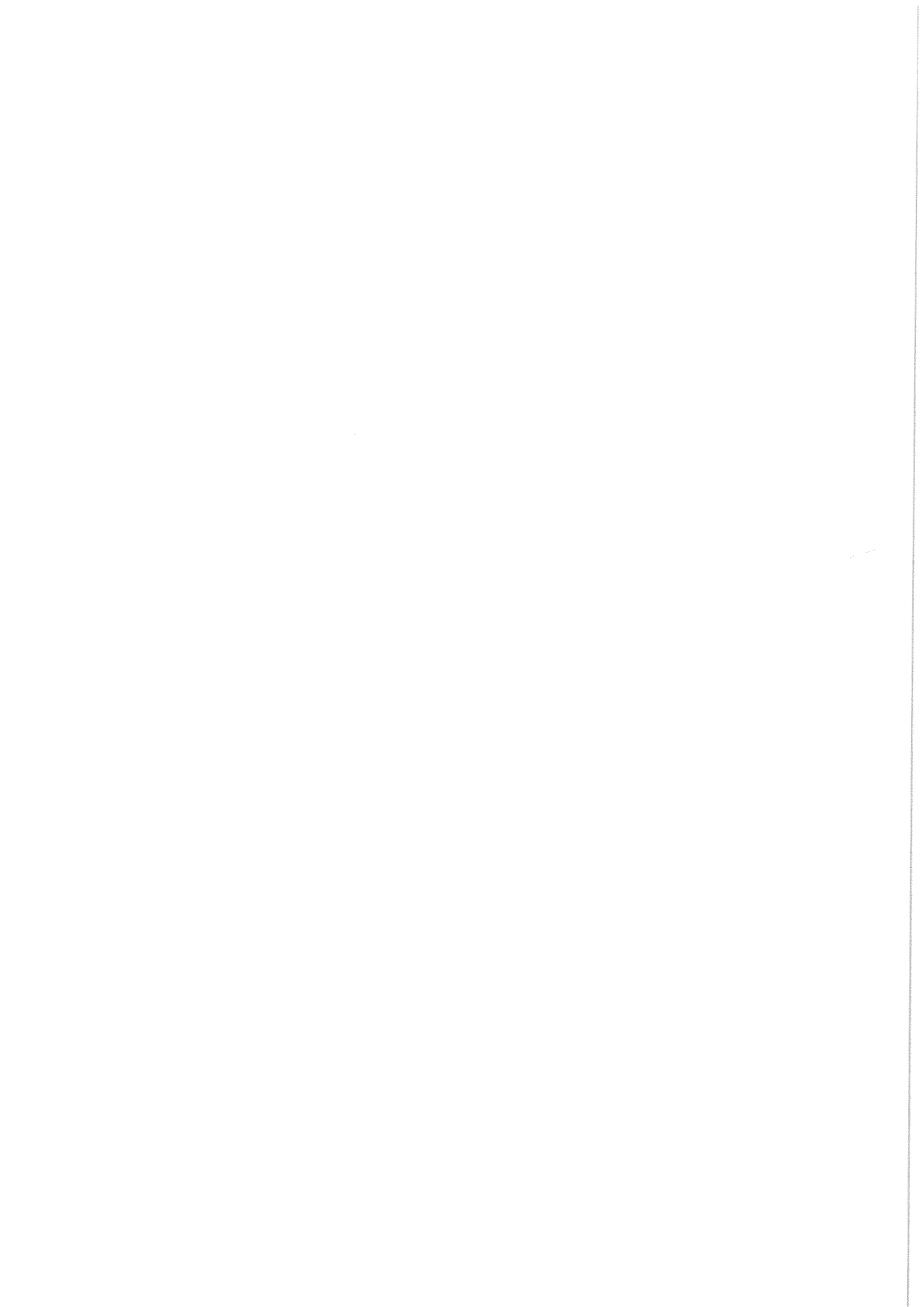
PROGRAM WARSZTATÓW

WARSZTATY METODYCZNE DLA KADRY PEDAGOGICZNEJ SZKÓŁ WSPIERANYCH I SZKOŁY ĆWICZEŃ

w ramach projektu „Szkoła Ćwiczeń w Gminie Rawicz”

POWR.02.10.00-00-3022/20

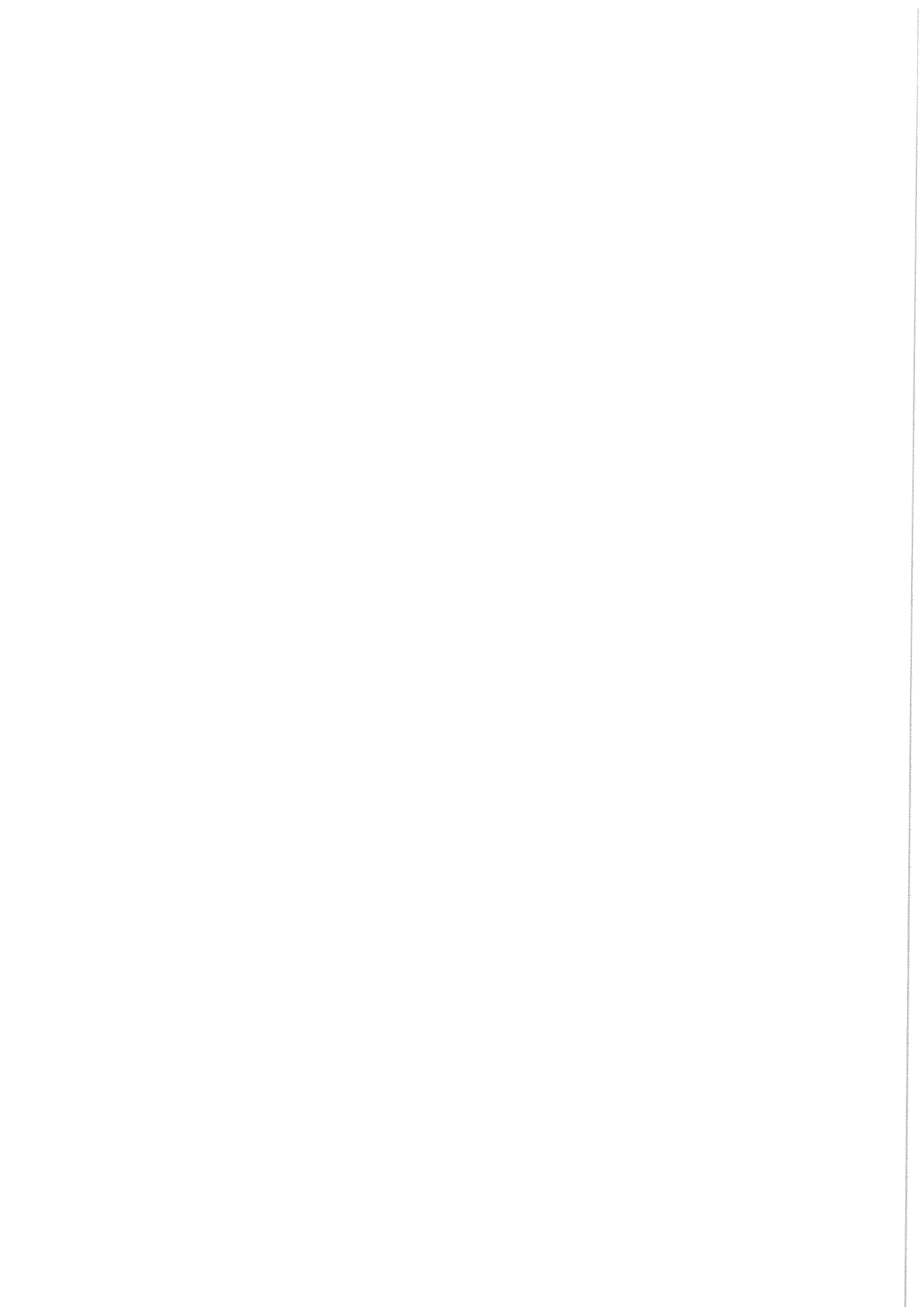
1. Tematy warsztatów:	Warsztaty dla obszaru informatycznego z zakresu poznania metod/technik wspierających procesy uczenia.
2. Obszar z jakiego realizowane będą warsztaty:	TIK
3. Imię i nazwisko Trenera/-ki:	Roma Gorczyca
4. Efekty kształcenia – opis KOMPETENCJI (wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne):	Nauczyciel po zajęciach: <ul style="list-style-type: none">• potrafi wymienić metody wspierające procesy uczenia stosowane w zakresie TIK• rozumie zasady stosowania wymienionych metod, wie, jak wykorzystać do ich realizacji narzędzia online• zna koncepcję edukacji STREAM i rozumie potrzebę jej stosowania na lekcji• zna koncepcje Godziny Geniuszu i rozumie potrzebę jej stosowania na lekcji• umie wykorzystać proponowane ćwiczenia z zakresu omawianych metod, stosując narzędzia TIK
5. Liczba godzin:	6 godzin dydaktycznych (6 x 45 minut)
6. Metody nauczania dostosowane do specyfiki kształcenia osób dorosłych:	warsztat, projekt, praca grupowa, metoda ćwiczeń praktycznych, cykl Kolba





7.	Pomoce dydaktyczne:	Laptop/komputer stacjonarny z dostępem do sieci, kamera, mikrofon.
8.	Cele warsztatów:	Zwiększenie poziomu wiedzy nauczycieli w zakresie metod TIK. Poszerzenie warsztatu pracy nauczycieli o umiejętności wykorzystania omawianych metod (Design Thinking, metoda projektu, techniki twórczego myślenia, Godzina Geniuszu, edukacja STREAM) do przygotowania i prowadzenia zajęć lekcyjnych. Wypracowanie dobrych praktyk w odniesieniu do realiów nowoczesnej edukacji, opartej na wykorzystaniu TIK w nauczaniu.
9.	Omawiane treści kształcenia (dostosowane do specyfiki uczestników warsztatów):	Metoda projektu w edukacji. Godzina Geniuszu jako niestandardowa metoda projektu. Design Thinking - Myślenie projektowe. Edukacja STREAM przykładem metody Design Thinking. Przykłady narzędzi cyfrowych pomocnych przy realizacji metod. Rozwijanie myślenia twórczego w oparciu o powyższe metody.

Podpis Trenera/-ki





PROGRAM WARSZTATÓW

WARSZTATY METODYCZNE DLA KADRY PEDAGOGICZNEJ SZKÓŁ WSPIERANYCH I SZKOŁY ĆWICZEŃ

w ramach projektu „Szkoła Ćwiczeń w Gminie Rawicz”

POWR.02.10.00-00-3022/20

1.	Tematy warsztatów:	TEMAT 1: Aplikacje do tworzenia testów, gier, quizów TEMAT 2: Aplikacje do modelowania 3D TEMAT 3: Edukacyjne gry multimedialne on-line
2.	Obszar z jakiego realizowane będą warsztaty:	obszar informatyczny
3.	Imię i nazwisko Trenera/-ki:	Robert Preus
4.	Efekty kształcenia – opis KOMPETENCJI (wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne):	Nauczyciel potrafi: <ul style="list-style-type: none">● tworzyć testy, gry i quizy w różnych aplikacjach● modelować proste obiekty trójwymiarowe● projektować mechanizmy gier multimedialnych.
5.	Liczba godzin:	6 godzin dydaktycznych (6 x 45 minut)
6.	Metody nauczania dostosowane do specyfiki kształcenia osób dorosłych:	Stosowanie metodyk dostosowanych do specyfiki nauczania osób dorosłych (cykl Kolba). Metody aktywizujące: burza mózgów, dyskusja, prace grupowe. Warsztat, wykład, case study.
7.	Pomoce dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none">● laptop● materiały szkoleniowe, prezentacje multimedialna● modele 3D



8.	Cele warsztatów:	Podniesienie kompetencji nauczycieli informatyki w zakresie poznania narzędzi i środków technicznych wspierających proces uczenia.
9.	Omawiane treści kształcenia (dostosowane do specyfiki uczestników warsztatów):	Treści kształcenia, w tym przykłady i ćwiczenia będą dostosowane do potrzeb nauczycieli informatyki. <ul style="list-style-type: none">● omówienie aplikacji do tworzenia testów i quizów● projektowanie testu przedmiotowego● tworzenie quizu online● aplikacje do modelowania 3D● projektowanie prostych modeli 3D● gamifikacja na zajęciach lekcyjnych● mechanizmy edukacyjnych gier multimedialnych● projektowanie prostego escape roomu.

Podpis Trenera/-ki_