

## SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1. Przedmiotem zamówienia jest usługa polegająca na przeprowadzeniu szkolenia nauczycieli w związku z realizacją projektu Szkoła Jutra.
2. Przedmiot zamówienia został podzielony na 17 części ze względu na przedmiot szkoleń, termin realizacji zadania, miejsce szkolenia.
3. Szkolenie w danej części musi być przeprowadzone przez jednego trenera.
4. Wymagania ogólne dla prowadzącego szkolenie – trenera (dotyczy wszystkich części):
  - 1) Przeprowadzenie szkolenia według podanego przez Zamawiającego zakresu tematycznego.
  - 2) Przeprowadzenie szkolenia w podanym terminie.
  - 3) Opracowanie i przekazanie koordynatorowi ds. szkoleń szczegółowych konspektów poszczególnych zajęć na co najmniej 3 dni przed przeprowadzeniem zajęć.
  - 4) Prowadzenie dziennika zajęć wraz z listami obecności uczestników zajęć (dziennik i listy obecności zostaną przygotowane przez Zamawiającego) oraz przekazywanie ich specjalistce ds. szkoleń po zakończonym szkoleniu.
  - 5) Przeprowadzenie testu kompetencyjnego, opracowanego przez trenera (prowadzącego szkolenie), potwierdzającego nabycie przez uczestników kompetencji określonych jako oczekiwane umiejętności od uczestników po zakończeniu szkolenia.
  - 6) Opracowanie wyników ww. testu wraz z rekomendacją dla Zamawiającego zawierającą wyniki testu kompetencyjnego i wskazanie lub nie wydania zaświadczenia o nabyciu kompetencji.
5. Zamawiający zapewni w niezbędnej ilości do przeprowadzenia poszczególnych szkoleń komputery oraz udostępni programy komputerowe, w oparciu o które będą przeprowadzone szkolenia.
6. Jedna godzina szkolenia = 45 minut.
7. Godzinowy rozkład każdego szkolenia:
  - 1) 9<sup>00</sup> – 10<sup>30</sup> zajęcia (2 h)
  - 2) 10<sup>30</sup> – 10<sup>45</sup> przerwa kawowa
  - 3) 10<sup>45</sup> – 12<sup>15</sup> zajęcia (2 h)
  - 4) 12<sup>15</sup> – 12<sup>45</sup> przerwa obiadowa
  - 5) 12<sup>45</sup> – 14<sup>15</sup> zajęcia (2 h)
  - 6) 14<sup>15</sup> – 14<sup>30</sup> przerwa kawowa
  - 7) 14<sup>30</sup> – 16<sup>00</sup> zajęcia (2 h)
8. Termin wykonania zamówienia (realizacji umowy) – od dnia zawarcia umowy do piątego dnia od daty ostatniego dnia szkolenia, w tym przeprowadzenie szkoleń zgodnie z terminami wskazanymi dla poszczególnych grup.
9. Przedmiot zamówienia obejmuje również wszystkie prace i obowiązki Wykonawcy wymienione w Istotnych postanowieniach umowy stanowiących Załącznik Nr 3 do Zapytania ofertowego.
10. W trakcie trwania umowy trener (prowadzący szkolenia) zobowiązany będzie do prowadzenia karty pracy pokazującej wykonanie usługi (protokół odbioru wykonania pracy).
11. Trener zobowiązany jest do:
  - 1) dyspozycyjności, która umożliwi realizację zaplanowanych zadań w określonych przez Zamawiającego terminach i godzinach,
  - 2) systematycznego i terminowego dostarczenia dokumentacji projektowej do Zamawiającego,

- 3) prowadzenia ewidencji godzin pracy i zadań realizowanych w projekcie,
  - 4) przekazywania informacji uczestnikom projektu z zachowaniem równości szans.
12. Informacje dodatkowe:
- 1) Wykonawca – Trener, w przypadku osoby fizycznej, będzie zatrudniony na podstawie umowy zlecenia.
  - 2) Wykonawca – osoba realizująca przedmiot zamówienia, zobowiązana będzie do przedkładania wraz z rachunkiem bądź fakturą kart pracy, potwierdzających fakt przepracowania godzin.
  - 3) Rozliczenie zrealizowanej usługi odbywać się będzie poprzez złożenie faktury/rachunku (poprzedzonego sporządzeniem protokołu wykonania usługi między Zamawiającym a Wykonawcą) w ciągu pięciu od daty ostatniego dnia szkolenia, w tym przeprowadzenie szkoleń zgodnie z terminami wskazanymi dla poszczególnych grup.
13. Wynagrodzenie za wykonanie przedmiotu zamówienia jest wynagrodzeniem ryczałtowym. W związku z tym wynagrodzenie zawiera wszystkie koszty związane z realizacją przedmiotu zamówienia, w tym koszty materiałów oraz ich przygotowania do prowadzenia szkolenia, koszty dojazdu na szkolenie, ewentualne koszty noclegu, koszty wyżywienia Trenera.

## **OPIS CZĘŚCI ZAMÓWIENIA**

### **Część 1**

#### **Szkolenie z programowania dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej.**

Szkolenie ma charakter praktycznych warsztatów stacjonarnych – częściowo bez użycia komputerów, częściowo przy komputerach.

Cel ogólny:

Rozwijanie kompetencji metodycznych nauczycieli w zakresie kształcenia u uczniów myślenia komputacyjnego i wspomagania w swojej pracy dydaktycznej nowoczesnych technologii informacyjno – komunikacyjnych, prowadzenia procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej oraz poznania aplikacji i narzędzi do nauki programowania.

Cele szczegółowe:

- 1) Poznanie narzędzi offline i online służących do nauki programowania w klasach 1-3.
- 2) Przygotowanie nauczycieli do prowadzenia zajęć z elementami programowania.
- 3) Prezentacja dobrych praktyk edukacyjnych dotyczących realizacji treści z nauki programowania.
- 4) Przygotowanie nauczycieli do tworzenia i publikowania własnych algorytmów, programów i projektów jako materiałów zajęć dla uczniów.
- 5) Stworzenie przez uczestników własnych scenariuszy lekcji na podstawie przedstawionych na warsztatach przykładów i ćwiczeń.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 14.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	Wprowadzenie do programowania – Programowanie w kontekście zmian cywilizacyjnych i technologicznych. – Myślenie komputacyjne jako podstawa programowania. – Programowanie w nowej podstawie programowej.	3
2.	Nauka programowania bez użycia komputerów Przykłady ćwiczeń wspierających rozwój umiejętności określonych podstawą programową: – Kodowanie i dekodowanie informacji. – Kodowanie i dekodowanie graficzne.	8

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Wyszukiwanie i porządkowanie informacji.</li> <li>– Podawanie i realizowanie instrukcji.</li> <li>– Tworzenie i wykonywanie algorytmów.</li> <li>– Ocena logiczna zdań, wyrażenia warunkowe.</li> <li>– Zapętlanie instrukcji i sekwencji.</li> <li>– Wykrywanie i naprawianie błędów.</li> </ul>	
3.	<p>Narzędzia wspierające naukę programowania</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Praktyczne wykorzystanie maty edukacyjnej w kształtowaniu myślenia komputacyjnego uczniów.</li> <li>– Wykorzystanie gier dydaktycznych do nauki programowania oraz wspierania rozwoju myślenia komputacyjnego na lekcjach przedmiotowych.</li> <li>– Konstruowanie scenariuszy zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych oraz maty edukacyjnej.</li> </ul>	6
4.	<p>Nauka kodowania blokowego na platformie Code.org</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie platformy, jej organizacji i zasobów.</li> <li>– Metodyka pracy z uczniem na platformie.</li> <li>– Praktyczne poznanie merytorycznej części kursów.</li> <li>– Sposoby rozwiązywania sytuacji problemowych.</li> <li>– Tworzenie własnych gier i aplikacji do wykorzystania na smartfonach i tabletach.</li> <li>– Organizacja pracy nauczyciela – zarządzanie kontami uczniowskimi, zlecanie zadań, monitoring postępów uczniów.</li> </ul>	10
5.	<p>Programowanie w środowisku Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Czym jest Scratch i dlaczego warto (się) go uczyć?</li> <li>– Pisanie skryptów.</li> <li>– Podstawowe grupy instrukcji.</li> <li>– Tworzenie prostych animacji.</li> <li>– Iteracje.</li> <li>– Stosowanie instrukcji warunkowych.</li> <li>– Tworzenie gier edukacyjnych.</li> </ul>	6
6.	<p>Elementy robotyki</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Zapoznanie z różnymi typami robotów.</li> <li>– Programowanie graficzne i blokowe robotów.</li> <li>– Rozwiązywanie konkretnych problemów dnia codziennego przez programowanie urządzeń technicznych.</li> </ul>	5
7.	<p>Inne dostępne narzędzia i platformy do nauki programowania</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Przegląd innych dostępnych narzędzi i platform do nauki programowania.</li> <li>– Giełda dobrych praktyk uczestników.</li> <li>– Podsumowanie i ewaluacja kursu.</li> </ul>	2
<b>RAZEM 1 – 7</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) rozumie cele zmian w edukacji informatycznej w nowej podstawie programowej,
- 2) stosuje zasady myślenia komputacyjnego w pracy z uczniami,
- 3) zna różne metody rozwiązywania problemów,
- 4) charakteryzuje możliwości pracy z programami wizualnymi w kontekście symulacji działań algorytmicznych,
- 5) zna i potrafi swobodnie korzystać z różnych platform programistycznych, w szczególności platformy code.org oraz środowiska Scratch,
- 6) zna i swobodnie korzysta z zasobów sieciowych wspomagających pracę nauczyciela w kształtowaniu myślenia algorytmicznego uczniów,
- 7) samodzielnie tworzy i upowszechnia własne ćwiczenia i materiały do pracy z uczniem w obszarze kształtowania myślenia komputacyjnego.

Termin i miejsce realizacji:

- 25, 26, 27, 28, 29 czerwca 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 (budynek przy ulicy Sportowej 24, 87-500 Rypin).

## **Część 2**

### **Szkolenie z programowania dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej.**

Szkolenie ma charakter praktycznych warsztatów stacjonarnych – częściowo bez użycia komputerów, częściowo przy komputerach.

Cel ogólny:

Rozwijanie kompetencji metodycznych nauczycieli w zakresie kształcenia u uczniów myślenia komputacyjnego i wspomagania w swojej pracy dydaktycznej nowoczesnych technologii informacyjno – komunikacyjnych, prowadzenia procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej oraz poznania aplikacji i narzędzi do nauki programowania.

Cele szczegółowe:

- 1) Poznanie narzędzi offline i online służących do nauki programowania w klasach 1-3.
- 2) Przygotowanie nauczycieli do prowadzenia zajęć z elementami programowania.
- 3) Prezentacja dobrych praktyk edukacyjnych dotyczących realizacji treści z nauki programowania.
- 4) Przygotowanie nauczycieli do tworzenia i publikowania własnych algorytmów, programów i projektów jako materiałów zajęć dla uczniów.
- 5) Stworzenie przez uczestników własnych scenariuszy lekcji na podstawie przedstawionych na warsztatach przykładów i ćwiczeń.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 13.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	Wprowadzenie do programowania – Programowanie w kontekście zmian cywilizacyjnych i technologicznych. – Myślenie komputacyjne jako podstawa programowania. – Programowanie w nowej podstawie programowej.	3
2.	Nauka programowania bez użycia komputerów Przykłady ćwiczeń wspierających rozwój umiejętności określonych podstawą programową: – Kodowanie i dekodowanie informacji. – Kodowanie i dekodowanie graficzne. – Wyszukiwanie i porządkowanie informacji. – Podawanie i realizowanie instrukcji. – Tworzenie i wykonywanie algorytmów. – Ocena logiczna zdań, wyrażenia warunkowe. – Zapętlanie instrukcji i sekwencji. – Wykrywanie i naprawianie błędów.	8
3.	Narzędzia wspierające naukę programowania – Praktyczne wykorzystanie maty edukacyjnej w kształtowaniu myślenia komputacyjnego uczniów. – Wykorzystanie gier dydaktycznych do nauki programowania oraz wspierania rozwoju myślenia komputacyjnego na lekcjach przedmiotowych. – Konstruowanie scenariuszy zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych oraz maty edukacyjnej.	6
4.	Nauka kodowania blokowego na platformie Code.org – Poznanie platformy, jej organizacji i zasobów. – Metodyka pracy z uczniem na platformie. – Praktyczne poznanie merytorycznej części kursów.	10

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Sposoby rozwiązywania sytuacji problemowych.</li> <li>– Tworzenie własnych gier i aplikacji do wykorzystania na smartfonach i tabletach.</li> <li>– Organizacja pracy nauczyciela – zarządzanie kontami uczniowskimi, zlecanie zadań, monitoring postępów uczniów.</li> </ul>	
5.	Programowanie w środowisku Scratch <ul style="list-style-type: none"> <li>– Czym jest Scratch i dlaczego warto (się) go uczyć?</li> <li>– Pisanie skryptów.</li> <li>– Podstawowe grupy instrukcji.</li> <li>– Tworzenie prostych animacji.</li> <li>– Iteracje.</li> <li>– Stosowanie instrukcji warunkowych.</li> <li>– Tworzenie gier edukacyjnych.</li> </ul>	6
6.	Elementy robotyki <ul style="list-style-type: none"> <li>– Zapoznanie z różnymi typami robotów.</li> <li>– Programowanie graficzne i blokowe robotów.</li> <li>– Rozwiązywanie konkretnych problemów dnia codziennego przez programowanie urządzeń technicznych.</li> </ul>	5
7.	Inne dostępne narzędzia i platformy do nauki programowania <ul style="list-style-type: none"> <li>– Przegląd innych dostępnych narzędzi i platform do nauki programowania.</li> <li>– Giełda dobrych praktyk uczestników.</li> <li>– Podsumowanie i ewaluacja kursu.</li> </ul>	2
<b>RAZEM 1 – 7</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) rozumie cele zmian w edukacji informatycznej w nowej podstawie programowej,
- 2) stosuje zasady myślenia komputacyjnego w pracy z uczniami,
- 3) zna różne metody rozwiązywania problemów,
- 4) charakteryzuje możliwości pracy z programami wizualnymi w kontekście symulacji działań algorytmicznych,
- 5) zna i potrafi swobodnie korzystać z różnych platform programistycznych, w szczególności platformy code.org oraz środowiska Scratch,
- 6) zna i swobodnie korzysta z zasobów sieciowych wspomagających pracę nauczyciela w kształtowaniu myślenia algorytmicznego uczniów,
- 7) samodzielnie tworzy i upowszechnia własne ćwiczenia i materiały do pracy z uczniem w obszarze kształtowania myślenia komputacyjnego.

Termin i miejsce realizacji:

- 2, 3, 4, 5, 6 lipca 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 (budynek przy ulicy Sportowej 24, 87-500 Rypin).

### **Część 3**

#### **Szkolenie z programowania dla nauczycieli klas IV-VIII, gimnazjum i liceum.**

Szkolenie przeznaczone jest dla nauczycieli w zakresie dowolnego przedmiotu. Ma charakter praktycznych warsztatów stacjonarnych – częściowo bez użycia komputerów, częściowo przy komputerach.

Cel ogólny:

Rozwijanie kompetencji metodycznych nauczycieli w zakresie kształcenia u uczniów myślenia komputacyjnego, wspomagania swojej pracy dydaktycznej nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, prowadzenia procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej oraz poznania aplikacji i narzędzi do nauki programowania.

**Cele szczegółowe:**

- 1) Poznanie narzędzi offline i online służących do nauki programowania w klasach IV-VIII, gimnazjum i liceum.
- 2) Przygotowanie nauczycieli do prowadzenia zajęć z elementami szeroko rozumianego myślenia komputacyjnego.
- 3) Prezentacja dobrych praktyk edukacyjnych dotyczących realizacji treści z nauki programowania.
- 4) Przedstawienie propozycji ćwiczeń z zakresu myślenia komputacyjnego do wdrożenia na lekcjach przedmiotowych w klasach IV-VIII, gimnazjum i liceum.
- 5) Przygotowanie nauczycieli do konstruowania zabaw edukacyjnych z elementami kodowania i programowania w klasach IV-VIII, gimnazjum i liceum.
- 6) Stworzenie przez uczestników własnych scenariuszy lekcji na podstawie przedstawionych na warsztatach przykładów i ćwiczeń.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 16.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	Wprowadzenie do programowania – Programowanie w kontekście zmian cywilizacyjnych i technologicznych. – Kompetencje cyfrowe uczniów klas IV-VIII, gimnazjum i liceum. – Myślenie komputacyjne jako podstawa programowania. – Programowanie w nowej podstawie programowej.	3
2.	Nauka programowania bez użycia komputerów Przykłady ćwiczeń wspierających rozwój umiejętności określonych podstawą programową i wykraczających poza nią: – Kodowanie i rozkodowywanie informacji, odwzorowanie za pomocą symboli. – Ustalanie sekwencji czynności – instrukcje warunkowe. – Rozkładanie problemów na czynniki pierwsze. – Formułowanie instrukcji krok po kroku. – Tworzenie i wykonywanie algorytmów. – Abstrahowanie. – Porządkowanie informacji, praca z danymi. – Pętle, identyfikowanie regularności. – Logiczne typy danych, krytyczne podejście do informacji. – Poszukiwanie i naprawianie błędów	8
3.	Narzędzia wspierające naukę programowania – Praktyczne wykorzystanie maty edukacyjnej w kształtowaniu myślenia komputacyjnego uczniów. – Wykorzystanie gier dydaktycznych do nauki programowania oraz wspierania rozwoju myślenia komputacyjnego na lekcjach przedmiotowych. – Konstruowanie scenariuszy zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych oraz maty edukacyjnej.	6
4.	Nauka kodowania blokowego na platformie Code.org (10 godzin) – Poznanie platformy, jej organizacji i zasobów. – Metodyka pracy na platformie z uczniem klas IV-VIII, gimnazjum i liceum. – Praktyczne poznanie merytorycznej części kursów. – Sposoby rozwiązywania sytuacji problemowych. – Tworzenie własnych gier i aplikacji do wykorzystania na smartfonach i tabletach. – Organizacja pracy nauczyciela – zarządzanie kontami uczniowskimi, zlecanie zadań, monitoring postępów uczniów.	10

5.	Programowanie w środowisku Scratch – Czym jest Scratch i dlaczego warto (się) go uczyć? – Pisanie skryptów. – Podstawowe grupy instrukcji. – Tworzenie prostych animacji. – Iteracje. – Stosowanie instrukcji warunkowych. – Tworzenie gier edukacyjnych.	6
6.	Elementy robotyki – Zapoznanie z różnymi typami robotów. – Programowanie graficzne i blokowe robotów – Rozwiązywanie konkretnych problemów dnia codziennego przez programowanie urządzeń technicznych.	5
7	Inne dostępne narzędzia i platformy do nauki programowania – Przegląd innych dostępnych narzędzi i platform do nauki programowania. – Giełda dobrych praktyk uczestników. – Podsumowanie i ewaluacja kursu.	2
<b>RAZEM 1 – 7</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) rozumie cele zmian w edukacji informatycznej w nowej podstawie programowej,
- 2) stosuje zasady myślenia komputacyjnego w pracy z uczniami,
- 3) zna różne metody rozwiązywania problemów,
- 4) zna możliwości pracy z programami wizualnymi w kontekście symulacji działań algorytmicznych,
- 5) zna i potrafi swobodnie korzystać z różnych platform programistycznych, w szczególności platformy code.org oraz środowiska Scratch,
- 6) zna i swobodnie korzysta z zasobów sieciowych wspomagających pracę nauczyciela w kształtowaniu myślenia algorytmicznego uczniów,
- 7) samodzielnie tworzy i upowszechnia własne ćwiczenia i materiały do pracy z uczniem w obszarze kształtowania myślenia komputacyjnego.

Termin i miejsce realizacji:

- 9, 10, 11, 12, 13 lipca 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 (budynek przy ulicy Sportowej 24, 87-500 Rypin).

#### **Część 4**

##### **Szkolenie z programowania dla nauczycieli klas IV-VIII, gimnazjum i liceum.**

Szkolenie przeznaczone jest dla nauczycieli w zakresie dowolnego przedmiotu. Ma charakter praktycznych warsztatów stacjonarnych – częściowo bez użycia komputerów, częściowo przy komputerach.

Cel ogólny:

Rozwijanie kompetencji metodycznych nauczycieli w zakresie kształcenia u uczniów myślenia komputacyjnego, wspomagania swojej pracy dydaktycznej nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, prowadzenia procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej oraz poznania aplikacji i narzędzi do nauki programowania.

Cele szczegółowe:

- 1) Poznanie narzędzi offline i online służących do nauki programowania w klasach 4-8.
- 2) Przygotowanie nauczycieli do prowadzenia zajęć z elementami szeroko rozumianego myślenia komputacyjnego.

- 3) Prezentacja dobrych praktyk edukacyjnych dotyczących realizacji treści z nauki programowania.
- 4) Przedstawienie propozycji ćwiczeń z zakresu myślenia komputacyjnego do wdrożenia na lekcjach przedmiotowych w klasach IV-VIII, gimnazjum i liceum.
- 5) Przygotowanie nauczycieli do konstruowania zabaw edukacyjnych z elementami kodowania i programowania w klasach IV-VIII, gimnazjum i liceum.
- 6) Stworzenie przez uczestników własnych scenariuszy lekcji na podstawie przedstawionych na warsztatach przykładów i ćwiczeń.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 18.

Moduł	Zakres tematyczny szkolenia	Liczba godzin
1.	Wprowadzenie do programowania <ul style="list-style-type: none"> <li>– Programowanie w kontekście zmian cywilizacyjnych i technologicznych.</li> <li>– Kompetencje cyfrowe uczniów klas 4-8.</li> <li>– Myślenie komputacyjne jako podstawa programowania.</li> <li>– Programowanie w nowej podstawie programowej.</li> </ul>	3
2.	Nauka programowania bez użycia komputerów Przykłady ćwiczeń wspierających rozwój umiejętności określonych podstawą programową i wykraczających poza nią: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kodowanie i rozkodowywanie informacji, odwzorowanie za pomocą symboli.</li> <li>– Ustalanie sekwencji czynności – instrukcje warunkowe.</li> <li>– Rozkładanie problemów na czynniki pierwsze.</li> <li>– Formułowanie instrukcji krok po kroku.</li> <li>– Tworzenie i wykonywanie algorytmów.</li> <li>– Abstrahowanie.</li> <li>– Porządkowanie informacji, praca z danymi.</li> <li>– Pętle, identyfikowanie regularności.</li> <li>– Logiczne typy danych, krytyczne podejście do informacji.</li> <li>– Poszukiwanie i naprawianie błędów</li> </ul>	8
3.	Narzędzia wspierające naukę programowania <ul style="list-style-type: none"> <li>– Praktyczne wykorzystanie maty edukacyjnej w kształtowaniu myślenia komputacyjnego uczniów.</li> <li>– Wykorzystanie gier dydaktycznych do nauki programowania oraz wspierania rozwoju myślenia komputacyjnego na lekcjach przedmiotowych.</li> <li>– Konstruowanie scenariuszy zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych oraz maty edukacyjnej.</li> </ul>	6
4.	Nauka kodowania blokowego na platformie Code.org (10 godzin) <ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie platformy, jej organizacji i zasobów.</li> <li>– Metodyka pracy na platformie z uczniem klas IV-VIII, gimnazjum i liceum.</li> <li>– Praktyczne poznanie merytorycznej części kursów.</li> <li>– Sposoby rozwiązywania sytuacji problemowych.</li> <li>– Tworzenie własnych gier i aplikacji do wykorzystania na smartfonach i tabletach.</li> <li>– Organizacja pracy nauczyciela – zarządzanie kontami uczniowskimi, zlecanie zadań, monitoring postępów uczniów.</li> </ul>	10
5.	Programowanie w środowisku Scratch <ul style="list-style-type: none"> <li>– Czym jest Scratch i dlaczego warto (się) go uczyć?</li> <li>– Pisanie skryptów.</li> <li>– Podstawowe grupy instrukcji.</li> <li>– Tworzenie prostych animacji.</li> <li>– Iteracje.</li> </ul>	6



	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Stosowanie instrukcji warunkowych.</li> <li>– Tworzenie gier edukacyjnych.</li> </ul>	
6.	Elementy robotyki <ul style="list-style-type: none"> <li>– Zapoznanie z różnymi typami robotów.</li> <li>– Programowanie graficzne i blokowe robotów</li> <li>– Rozwiązywanie konkretnych problemów dnia codziennego przez programowanie urządzeń technicznych.</li> </ul>	5
7	Inne dostępne narzędzia i platformy do nauki programowania <ul style="list-style-type: none"> <li>– Przegląd innych dostępnych narzędzi i platform do nauki programowania.</li> <li>– Giełda dobrych praktyk uczestników.</li> <li>– Podsumowanie i ewaluacja kursu.</li> </ul>	2
<b>RAZEM 1 – 7</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) rozumie cele zmian w edukacji informatycznej w nowej podstawie programowej,
- 2) stosuje zasady myślenia komputacyjnego w pracy z uczniami,
- 3) zna różne metody rozwiązywania problemów,
- 4) zna możliwości pracy z programami wizualnymi w kontekście symulacji działań algorytmicznych,
- 5) zna i potrafi swobodnie korzystać z różnych platform programistycznych, w szczególności platformy code.org oraz środowiska Scratch,
- 6) zna i swobodnie korzysta z zasobów sieciowych wspomagających pracę nauczyciela w kształtowaniu myślenia algorytmicznego uczniów,
- 7) samodzielnie tworzy i upowszechnia własne ćwiczenia i materiały do pracy z uczniem w obszarze kształtowania myślenia komputacyjnego.

Termin i miejsce realizacji:

- 20, 21, 22, 23, 24 sierpnia 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 (budynek przy ulicy Sportowej 24, 87-500 Rypin).

## **Część 5**

### **Szkolenie z programowania dla nauczycieli klas IV-VIII, gimnazjum i liceum.**

Szkolenie przeznaczone jest dla nauczycieli w zakresie dowolnego przedmiotu. Ma charakter praktycznych warsztatów stacjonarnych – częściowo bez użycia komputerów, częściowo przy komputerach.

Cel ogólny:

Rozwijanie kompetencji metodycznych nauczycieli w zakresie kształcenia u uczniów myślenia komputacyjnego, wspomagania swojej pracy dydaktycznej nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, prowadzenia procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej oraz poznania aplikacji i narzędzi do nauki programowania.

Cele szczegółowe:

- 1) Poznanie narzędzi offline i online służących do nauki programowania w klasach 4-8.
- 2) Przygotowanie nauczycieli do prowadzenia zajęć z elementami szeroko rozumianego myślenia komputacyjnego.
- 3) Prezentacja dobrych praktyk edukacyjnych dotyczących realizacji treści z nauki programowania.
- 4) Przedstawienie propozycji ćwiczeń z zakresu myślenia komputacyjnego do wdrożenia na lekcjach przedmiotowych w klasach IV-VIII, gimnazjum i liceum.
- 5) Przygotowanie nauczycieli do konstruowania zabaw edukacyjnych z elementami kodowania i programowania w klasach IV-VIII, gimnazjum i liceum.

6) Stworzenie przez uczestników własnych scenariuszy lekcji na podstawie przedstawionych na warsztatach przykładów i ćwiczeń.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 16.

Moduł	Zakres tematyczny szkolenia	Liczba godzin
1.	Wprowadzenie do programowania <ul style="list-style-type: none"> <li>– Programowanie w kontekście zmian cywilizacyjnych i technologicznych.</li> <li>– Kompetencje cyfrowe uczniów klas IV-VIII, gimnazjum i liceum.</li> <li>– Myślenie komputacyjne jako podstawa programowania.</li> <li>– Programowanie w nowej podstawie programowej.</li> </ul>	3
2.	Nauka programowania bez użycia komputerów Przykłady ćwiczeń wspierających rozwój umiejętności określonych podstawą programową i wykraczających poza nią: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kodowanie i rozkodowywanie informacji, odwzorowanie za pomocą symboli.</li> <li>– Ustalanie sekwencji czynności – instrukcje warunkowe.</li> <li>– Rozkładanie problemów na czynniki pierwsze.</li> <li>– Formułowanie instrukcji krok po kroku.</li> <li>– Tworzenie i wykonywanie algorytmów.</li> <li>– Abstrahowanie.</li> <li>– Porządkowanie informacji, praca z danymi.</li> <li>– Pętle, identyfikowanie regularności.</li> <li>– Logiczne typy danych, krytyczne podejście do informacji.</li> <li>– Poszukiwanie i naprawianie błędów</li> </ul>	8
3.	Narzędzia wspierające naukę programowania <ul style="list-style-type: none"> <li>– Praktyczne wykorzystanie maty edukacyjnej w kształtowaniu myślenia komputacyjnego uczniów.</li> <li>– Wykorzystanie gier dydaktycznych do nauki programowania oraz wspierania rozwoju myślenia komputacyjnego na lekcjach przedmiotowych.</li> <li>– Konstruowanie scenariuszy zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych oraz maty edukacyjnej.</li> </ul>	6
4.	Nauka kodowania blokowego na platformie Code.org (10 godzin) <ul style="list-style-type: none"> <li>– Poznanie platformy, jej organizacji i zasobów.</li> <li>– Metodyka pracy na platformie z uczniem klas IV-VIII, gimnazjum i liceum.</li> <li>– Praktyczne poznanie merytorycznej części kursów.</li> <li>– Sposoby rozwiązywania sytuacji problemowych.</li> <li>– Tworzenie własnych gier i aplikacji do wykorzystania na smartfonach i tabletach.</li> <li>– Organizacja pracy nauczyciela – zarządzanie kontami uczniowskimi, zlecanie zadań, monitoring postępów uczniów.</li> </ul>	10
5.	Programowanie w środowisku Scratch <ul style="list-style-type: none"> <li>– Czym jest Scratch i dlaczego warto (się) go uczyć?</li> <li>– Pisanie skryptów.</li> <li>– Podstawowe grupy instrukcji.</li> <li>– Tworzenie prostych animacji.</li> <li>– Iteracje.</li> <li>– Stosowanie instrukcji warunkowych.</li> <li>– Tworzenie gier edukacyjnych.</li> </ul>	6
6.	Elementy robotyki <ul style="list-style-type: none"> <li>– Zapoznanie z różnymi typami robotów.</li> <li>– Programowanie graficzne i blokowe robotów</li> <li>– Rozwiązywanie konkretnych problemów dnia codziennego przez programowanie urządzeń technicznych.</li> </ul>	5

7.	Inne dostępne narzędzia i platformy do nauki programowania – Przegląd innych dostępnych narzędzi i platform do nauki programowania. – Giełda dobrych praktyk uczestników. – Podsumowanie i ewaluacja kursu.	2
<b>RAZEM 1 – 7</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) rozumie cele zmian w edukacji informatycznej w nowej podstawie programowej,
- 2) stosuje zasady myślenia komputacyjnego w pracy z uczniami,
- 3) zna różne metody rozwiązywania problemów,
- 4) zna możliwości pracy z programami wizualnymi w kontekście symulacji działań algorytmicznych,
- 5) zna i potrafi swobodnie korzystać z różnych platform programistycznych, w szczególności platformy code.org oraz środowiska Scratch,
- 6) zna i swobodnie korzysta z zasobów sieciowych wspomagających pracę nauczyciela w kształtowaniu myślenia algorytmicznego uczniów,
- 7) samodzielnie tworzy i upowszechnia własne ćwiczenia i materiały do pracy z uczniem w obszarze kształtowania myślenia komputacyjnego.

Termin i miejsce realizacji:

- 27, 28, 29, 30, 31 sierpnia 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 (budynek przy ulicy Sportowej 24, 87-500 Rypin).

## **Część 6**

### **Szkolenie w zakresie stosowania technologii informacyjno-komputerowej (TIK) w pracy z uczniami w zakresie e-podręczników.**

Skierowane do nauczycieli szkół podstawowych i liceum w zakresie dowolnego przedmiotu.

Cel główny:

Zapoznanie się z koncepcją i ofertą e-podręczników oraz przykłady ich zastosowań w praktyce pedagogicznej, ze szczególnym uwzględnieniem aspektów pracy i wykorzystania e-podręczników w pełni zgodnej z prawem.

Cele szczegółowe:

- 1) Poznanie i przećwiczenie wykorzystania e-podręczników w pracy dydaktycznej.
- 2) Przećwiczenie umiejętności związanych z planowaniem, przygotowaniem i przeprowadzeniem zajęć z wykorzystaniem e-podręczników i e-zasobów.
- 3) Poznanie i praktyczne zastosowanie podstawowych przepisów prawa autorskiego.
- 4) Zbudowanie bazy dostępnych i własnych materiałów edukacyjnych, umożliwiających zastosowanie TIK w szkole.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 22.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	Jak używać zasobów z Internetu? – Wprowadzenie do tematyki – e-podręczniki wydawnictw edukacyjnych i ich wykorzystanie w praktyce szkolnej. – Otwarte zasoby edukacyjne – e-podręczniki Ośrodka Rozwoju Edukacji. – Analiza treści i zastosowania e-podręczników w ujęciu przedmiotowym i w kształtowaniu kompetencji kluczowych wg UE. – Tworzenia bibliotek własnych zasobów edukacyjnych. – Wolne licencje, czy są, zasady korzystania.	8

2.	Zasoby cyfrowe wspomagające indywidualną pracę ucznia. Aplikacje wspomagające ucznia w osiąganiu celów edukacyjnych: – aplikacje i platformy edukacyjne. – Kanały edukacyjne YouTube. – Językowe materiały video. – Językowe platformy e-learningowe. – Edukacyjne materiały video dla różnych przedmiotów. – Internetowe materiały edukacyjne, w tym interaktywne mapy historyczne.	8
3.	Dydaktyka medialna – czyli jak komunikować się z nowymi mediami? – Założenia dydaktyki medialnej. – Sposoby unowocześnienia warsztatu pracy nauczyciela. – Analiza przykładowych scenariuszy lekcji wykorzystujących e-zasoby. – Opracowanie autorskiego scenariusza zajęć i integrację treści e-podręcznika z innymi e-zasobami edukacyjnymi (zewnętrznymi lub opracowanymi przez nauczyciela/uczniów).	8
4.	E-podręczniki w pracy nauczyciela-praktyka i nauczyciela-mentora – Edukacja wczesnoszkolna. – Edukacja podstawowa (4-6). – Edukacja podstawowa (7-8). – Edukacja ponadpodstawowa. – Zasady wspomagania rozwoju innych nauczycieli w zakresie wykorzystania e-podręczników. – Wykorzystania i pomoc w wykorzystaniu e-podręcznika w integracji z opracowanymi materiałami dydaktycznymi i zewnętrznymi zasobami edukacyjnymi oraz przykładowe scenariusze zajęć przedmiotowych.	8
5.	Aplikacje i e-zasoby rozszerzające ofertę e-podręczników, bezpieczeństwo pracy w sieci – Aplikacje i zasoby kultury przydatne w szkole, wolne lektury, muzea, galerie twórczości, zasoby muzyczne, wolne zasoby muzyczne. – E-zasoby przydatne w pracy metodami problemowymi (eksperyment, projekt, webquest). – Ochrona własności intelektualnej. – Prawa autorskie w kursie e-learningowym. – Ochrona danych osobowych w pracy interaktywnej, identyfikatory ucznia.	8
<b>RAZEM 1 – 5</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) zna zakres treści podstawowych e-podręczników do danego przedmiotu,
- 2) zna funkcjonalności e-podręczników i powiązane z nim zasoby edukacyjne,
- 3) zna zasady korzystania z materiałów publikowanych w Internecie,
- 4) zna i rozumie możliwości ich modyfikowania i udostępniania,
- 5) zna przepisy prawa autorskiego,
- 6) potrafi zaplanować lekcję (zajęcia edukacyjne) z wykorzystaniem e-podręcznika i innych e-zasobów edukacyjnych.

Termin i miejsce realizacji:

- 20, 21, 22, 23, 24 sierpnia 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 (budynek przy ulicy Sportowej 24, 87-500 Rypin).

## **Część 7**

### **Szkolenie w zakresie stosowania technologii informacyjno-komputerowej (TIK) w pracy z uczniami w zakresie e-podręczników.**

Skierowane do nauczycieli szkół podstawowych i liceum w zakresie dowolnego przedmiotu.

Cel główny:

Zapoznanie się z koncepcją i ofertą e-podręczników oraz przykłady ich zastosowań w praktyce pedagogicznej, ze szczególnym uwzględnieniem aspektów pracy i wykorzystania e-podręczników w pełni zgodnej z prawem.

Cele szczegółowe:

- 1) Poznanie i przećwiczenie wykorzystania e-podręczników w pracy dydaktycznej.
- 2) Przećwiczenie umiejętności związanych z planowaniem, przygotowaniem i przeprowadzeniem zajęć z wykorzystaniem e-podręczników i e-zasobów.
- 3) Poznanie i praktyczne zastosowanie podstawowych przepisów prawa autorskiego.
- 4) Zbudowanie bazy dostępnych i własnych materiałów edukacyjnych, umożliwiających zastosowanie TIK w szkole.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 23.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	<p>Jak używać zasobów z Internetu?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Wprowadzenie do tematyki – e-podręczniki wydawnictw edukacyjnych i ich wykorzystanie w praktyce szkolnej.</li> <li>– Otwarte zasoby edukacyjne – e-podręczniki Ośrodka Rozwoju Edukacji.</li> <li>– Analiza treści i zastosowania e-podręczników w ujęciu przedmiotowym i w kształtowaniu kompetencji kluczowych wg UE.</li> <li>– Tworzenia bibliotek własnych zasobów edukacyjnych.</li> <li>– Wolne licencje, czy są, zasady korzystania.</li> </ul>	8
2.	<p>Zasoby cyfrowe wspomagające indywidualną pracę ucznia. Aplikacje wspomagające ucznia w osiąganiu celów edukacyjnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– aplikacje i platformy edukacyjne.</li> <li>– Kanały edukacyjne YouTube.</li> <li>– Językowe materiały video.</li> <li>– Językowe platformy e-learningowe.</li> <li>– Edukacyjne materiały video dla różnych przedmiotów.</li> <li>– Internetowe materiały edukacyjne, w tym interaktywne mapy historyczne.</li> </ul>	8
3.	<p>Dydaktyka medialna – czyli jak komunikować się z nowymi mediami?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Założenia dydaktyki medialnej.</li> <li>– Sposoby unowocześnienia warsztatu pracy nauczyciela.</li> <li>– Analiza przykładowych scenariuszy lekcji wykorzystujących e-zasoby.</li> <li>– Opracowanie autorskiego scenariusza zajęć i integrację treści e-podręcznika z innymi e-zasobami edukacyjnymi (zewnętrznymi lub opracowanymi przez nauczyciela/uczniów).</li> </ul>	8
4.	<p>E-podręczniki w pracy nauczyciela-praktyka i nauczyciela-mentora</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Edukacja wczesnoszkolna.</li> <li>– Edukacja podstawowa (4-6).</li> <li>– Edukacja podstawowa (7-8).</li> <li>– Edukacja ponadpodstawowa.</li> <li>– Zasady wspomagania rozwoju innych nauczycieli w zakresie wykorzystania e-podręczników.</li> <li>– Wykorzystania i pomoc w wykorzystaniu e-podręcznika w integracji z opracowanymi materiałami dydaktycznymi i zewnętrznymi zasobami edukacyjnymi oraz przykładowe</li> </ul>	8

	scenariusze zajęć przedmiotowych.	
5.	<p>Aplikacje i e-zasoby rozszerzające ofertę e-podręczników, bezpieczeństwo pracy w sieci</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Aplikacje i zasoby kultury przydatne w szkole, wolne lektury, muzea, galerie twórczości, zasoby muzyczne, wolne zasoby muzyczne.</li> <li>– E-zasoby przydatne w pracy metodami problemowymi (eksperyment, projekt, webquest).</li> <li>– Ochrona własności intelektualnej.</li> <li>– Prawa autorskie w kursie e-learningowym.</li> <li>– Ochrona danych osobowych w pracy interaktywnej, identyfikatory ucznia.</li> </ul>	8
<b>RAZEM 1 – 5</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) zna zakres treści podstawowych e-podręczników do danego przedmiotu,
- 2) zna funkcjonalności e-podręczników i powiązane z nim zasoby edukacyjne,
- 3) zna zasady korzystania z materiałów publikowanych w Internecie,
- 4) zna i rozumie możliwości ich modyfikowania i udostępniania,
- 5) zna przepisy prawa autorskiego,
- 6) potrafi zaplanować lekcję (zajęcia edukacyjne) z wykorzystaniem e-podręcznika i innych e-zasobów edukacyjnych.

Termin i miejsce realizacji:

- 27, 28, 29, 30, 31 sierpnia 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 (budynek przy ulicy Sportowej 24, 87-500 Rypin).

## **Część 8**

### **Szkolenie w zakresie wykorzystania TIK w pracy nauczyciela.**

Szkolenie TIK dla nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjów, szkół ponadpodstawowych w zakresie dowolnego przedmiotu. Ma charakter praktycznych warsztatów stacjonarnych przy komputerach.

Cel główny:

Rozwijanie kompetencji metodycznych nauczycieli w zakresie wykorzystywania w swojej pracy dydaktycznej nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych, prowadzenia procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej oraz poznania aplikacji i programów wspierających uczenie się.

Cele szczegółowe:

- 1) Podniesienie kompetencji cyfrowych w codziennej pracy dydaktycznej.
- 2) Poznanie rekomendowanych i wydajnych technik pracy w oparciu o e-technologie w zakresie dowolnego przedmiotu.
- 3) Umiejętność korzystania z wartościowych zasobów Internetu w postaci multimedialnych ćwiczeń, scenariuszy i dobrych praktyk w ramach każdego przedmiotu.
- 4) Prowadzenie procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej.
- 5) Tworzenie i udostępnianie treści, tworzenie interakcji w grupie i realizacja projektów edukacyjnych.
- 6) Zarządzanie własnym rozwojem zawodowym poprzez włączenie się do społeczności nauczycieli przedmiotowych i korzystanie z zasobów platform edukacyjnych w sieci.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 25.

Moduł	Zakres tematyczny szkolenia	Liczba godzin
1.	Nowoczesne aplikacje i narzędzia usprawniające pracę nauczyciela Aplikacje przydatne w pracy nauczyciela różnych przedmiotów: – Quizizz, Kahoot, Quizlet gry, quizy, ankiety, głosowanie. – LearningApps - e-ćwiczenia, interaktywne puzzle, krzyżówki. – PosterMyWall - interaktywne plakaty grafiki. – Kody QR – szybkie udostępnianie łączy, tworzenie, wykorzystanie w pracy dydaktycznej.	8
2.	Atrakcyjne prezentacje multimedialne – Magisto – aplikacja do wykonywania i udostępnienia prezentacji/filmu w czasie rzeczywistym. – Kizoa – wykorzystanie filmu podczas zajęć dydaktycznych. – Pixabay, Pexels, Unsplash, Foter – banki bezpłatnych zdjęć, pobieranie utworów, zasady korzystania. – Jamendo Music, Incompetech – banki bezpłatnej muzyki, pobieranie utworów, zasady korzystania. – Wykorzystanie wolnych licencji Creative Commons w pracy nauczyciela. – PhotoScape – bezpłatny program do edycji grafiki.	8
3.	Zastosowanie TIK do współdzielenia informacji i projektów edukacyjnych – Trello – zarządzanie projektem edukacyjnym. – Padlet – współdzielenie informacji, sposoby dystrybucji informacji. – Planowanie zajęć z wykorzystaniem technik komputerowych. – Praca metodą WebQuest – cele, zasady, zastosowanie, przykłady. – Opracowanie autorskich WebQuestów.	8
4.	Narzędzia ICT wspomagające indywidualną pracę ucznia Aplikacje wspomagające ucznia w osiąganiu celów edukacyjnych: – Aplikacje i platformy edukacyjne. – Kanały edukacyjne YouTube. – Językowe materiały video. – Językowe platformy e-learningowe. – Edukacyjne materiały video dla różnych przedmiotów. – Internetowe materiały edukacyjne, w tym interaktywne mapy historyczne.	8
5.	Możliwości sieciowe w pracy nauczyciela – Wykorzystanie platformy e-learningowej w procesie dydaktycznym. – Platforma e-learningowa jako środowisko współpracy i wymiany informacji nauczycieli z uczniami i rodzicami – poznanie funkcjonalności. – Wymagania techniczne po stronie nauczyciela i ucznia (sposoby udostępniania treści, formaty plików, itp.). – Tworzenie i publikowanie zadań oraz materiałów edukacyjnych dla uczniów (moduły do zdalnej pracy z uczniami, tworzenie i edycja zadań dla uczniów). – Zarządzania pracą indywidualną i grupową uczniów (zarządzanie klasami i uczniami). – Narzędzia do wspierania komunikacji synchronicznej i asynchronicznej w kształceniu zdalnym. – Ochrona własności intelektualnej. – Prawa autorskie dotyczące własnych utworów. – Ochrona danych osobowych w pracy interaktywnej, identyfikatory ucznia.	8
<b>RAZEM 1 – 5</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) potrafi stosować aplikacje internetowe wspierające proces uczenia się,
- 2) potrafi stosować aplikacje internetowe weryfikujące postępy edukacyjne uczniów,
- 3) potrafi stworzyć i wykorzystać film podczas lekcji,
- 4) zna zasoby pozyskiwania bezpłatnych grafik, filmów i zasobów muzycznych do celów edukacyjnych,
- 5) potrafi przeprowadzić obróbkę grafiki do potrzeb prezentacji,
- 6) potrafi przygotować atrakcyjną prezentację multimedialną,
- 7) identyfikuje cyfrowe narzędzia wykorzystywane przez uczniów,
- 8) potrafi tworzyć klasy/grupy i przypisywać uprawnienia do treści na platformie edukacyjnej,
- 9) potrafi tworzyć i udostępniać materiały edukacyjne własne oraz z Internetu na platformie edukacyjnej.

Termin i miejsce realizacji:

- 25, 26, 27, 28, 29 czerwca 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 2 (budynek przy ulicy Młyńskiej 12, 87-500 Rypin).

### **Część 9**

#### **Szkolenie w zakresie wykorzystania TIK w pracy nauczyciela.**

Szkolenie TIK dla nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjów, szkół ponadpodstawowych w zakresie dowolnego przedmiotu. Ma charakter praktycznych warsztatów stacjonarnych przy komputerach.

Cel główny:

Rozwijanie kompetencji metodycznych nauczycieli w zakresie wykorzystywania w swojej pracy dydaktycznej nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych, prowadzenia procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej oraz poznania aplikacji i programów wspierających uczenie się.

Cele szczegółowe:

- 1) Podniesienie kompetencji cyfrowych w codziennej pracy dydaktycznej.
- 2) Poznanie rekomendowanych i wydajnych technik pracy w oparciu o e-technologie w zakresie dowolnego przedmiotu.
- 3) Umiejętność korzystania z wartościowych zasobów Internetu w postaci multimedialnych ćwiczeń, scenariuszy i dobrych praktyk w ramach każdego przedmiotu.
- 4) Prowadzenie procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej.
- 5) Tworzenie i udostępnianie treści, tworzenie interakcji w grupie i realizacja projektów edukacyjnych.
- 6) Zarządzanie własnym rozwojem zawodowym poprzez włączenie się do społeczności nauczycieli przedmiotowych i korzystanie z zasobów platform edukacyjnych w sieci.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 25.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	Nowoczesne aplikacje i narzędzia usprawniające pracę nauczyciela Aplikacje przydatne w pracy nauczyciela różnych przedmiotów: <ul style="list-style-type: none"><li>– Quizizz, Kahoot, Quizlet gry, quizy, ankiety, głosowanie.</li><li>– LearningApps - e-ćwiczenia, interaktywne puzzle, krzyżówki.</li><li>– PosterMyWall - interaktywne plakaty grafiki.</li><li>– Kody QR – szybkie udostępnianie łączy, tworzenie, wykorzystanie w pracy dydaktycznej.</li></ul>	8



2.	<p>Atrakcyjne prezentacje multimedialne</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Magisto – aplikacja do wykonywania i udostępnienia prezentacji/filmu w czasie rzeczywistym.</li> <li>– Kizoa – wykorzystanie filmu podczas zajęć dydaktycznych.</li> <li>– Pixabay, Pexels, Unsplash, Foter – banki bezpłatnych zdjęć, pobieranie utworów, zasady korzystania.</li> <li>– Jamendo Music, Incompetech – banki bezpłatnej muzyki, pobieranie utworów, zasady korzystania.</li> <li>– Wykorzystanie wolnych licencji Creative Commons w pracy nauczyciela.</li> <li>– PhotoScape – bezpłatny program do edycji grafiki.</li> </ul>	8
3.	<p>Zastosowanie TIK do współdzielenia informacji i projektów edukacyjnych</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Trello – zarządzanie projektem edukacyjnym.</li> <li>– Padlet – współdzielenie informacji, sposoby dystrybucji informacji.</li> <li>– Planowanie zajęć z wykorzystaniem technik komputerowych.</li> <li>– Praca metodą WebQuest – cele, zasady, zastosowanie, przykłady.</li> <li>– Opracowanie autorskich WebQuestów.</li> </ul>	8
4.	<p>Narzędzia ICT wspomagające indywidualną pracę ucznia Aplikacje wspomagające ucznia w osiągnięciu celów edukacyjnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Aplikacje i platformy edukacyjne.</li> <li>– Kanały edukacyjne YouTube.</li> <li>– Językowe materiały video.</li> <li>– Językowe platformy e-learningowe.</li> <li>– Edukacyjne materiały video dla różnych przedmiotów.</li> <li>– Internetowe materiały edukacyjne, w tym interaktywne mapy historyczne.</li> </ul>	8
5.	<p>Możliwości sieciowe w pracy nauczyciela</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Wykorzystanie platformy e-learningowej w procesie dydaktycznym.</li> <li>– Platforma e-learningowa jako środowisko współpracy i wymiany informacji nauczycieli z uczniami i rodzicami – poznanie funkcjonalności.</li> <li>– Wymagania techniczne po stronie nauczyciela i ucznia (sposoby udostępniania treści, formaty plików, itp.).</li> <li>– Tworzenie i publikowanie zadań oraz materiałów edukacyjnych dla uczniów (moduły do zdalnej pracy z uczniami, tworzenie i edycja zadań dla uczniów).</li> <li>– Zarządzania pracą indywidualną i grupową uczniów (zarządzanie klasami i uczniami).</li> <li>– Narzędzia do wspierania komunikacji synchronicznej i asynchronicznej w kształceniu zdalnym.</li> <li>– Ochrona własności intelektualnej.</li> <li>– Prawa autorskie dotyczące własnych utworów.</li> <li>– Ochrona danych osobowych w pracy interaktywnej, identyfikatory ucznia.</li> </ul>	8
<b>RAZEM 1 – 5</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) potrafi stosować aplikacje internetowe wspierające proces uczenia się,
- 2) potrafi stosować aplikacje internetowe weryfikujące postępy edukacyjne uczniów,
- 3) potrafi stworzyć i wykorzystać film podczas lekcji,
- 4) zna zasoby pozyskiwania bezpłatnych grafik, filmów i zasobów muzycznych do celów edukacyjnych,
- 5) potrafi przeprowadzić obróbkę grafiki do potrzeb prezentacji,
- 6) potrafi przygotować atrakcyjną prezentację multimedialną,
- 7) identyfikuje cyfrowe narzędzia wykorzystywane przez uczniów,

- 8) potrafi tworzyć klasy/grupy i przypisywać uprawnienia do treści na platformie edukacyjnej,
- 9) potrafi tworzyć i udostępniać materiały edukacyjne własne oraz z Internetu na platformie edukacyjnej.

Termin i miejsce realizacji:

- 2, 3, 4, 5, 6 lipca 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 2 (budynek przy ulicy Młyńskiej 12, 87-500 Rypin).

### **Część 10**

#### **Szkolenie w zakresie wykorzystania TIK w pracy nauczyciela.**

Szkolenie TIK dla nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjów, szkół ponadpodstawowych w zakresie dowolnego przedmiotu. Ma charakter praktycznych warsztatów stacjonarnych przy komputerach.

Cel główny:

Rozwijanie kompetencji metodycznych nauczycieli w zakresie wykorzystywania w swojej pracy dydaktycznej nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych, prowadzenia procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej oraz poznania aplikacji i programów wspierających uczenie się.

Cele szczegółowe:

- 1) Podniesienie kompetencji cyfrowych w codziennej pracy dydaktycznej.
- 2) Poznanie rekomendowanych i wydajnych technik pracy w oparciu o e-technologie w zakresie dowolnego przedmiotu.
- 3) Umiejętność korzystania z wartościowych zasobów Internetu w postaci multimedialnych ćwiczeń, scenariuszy i dobrych praktyk w ramach każdego przedmiotu.
- 4) Prowadzenie procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej.
- 5) Tworzenie i udostępnianie treści, tworzenie interakcji w grupie i realizacja projektów edukacyjnych.
- 6) Zarządzanie własnym rozwojem zawodowym poprzez włączenie się do społeczności nauczycieli przedmiotowych i korzystanie z zasobów platform edukacyjnych w sieci.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 25.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	Nowoczesne aplikacje i narzędzia usprawniające pracę nauczyciela Aplikacje przydatne w pracy nauczyciela różnych przedmiotów: <ul style="list-style-type: none"><li>– Quizizz, Kahoot, Quizlet gry, quizy, ankiety, głosowanie.</li><li>– LearningApps - e-ćwiczenia, interaktywne puzzle, krzyżówki.</li><li>– PosterMyWall - interaktywne plakaty grafiki.</li><li>– Kody QR – szybkie udostępnianie łączy, tworzenie, wykorzystanie w pracy dydaktycznej.</li></ul>	8
2.	Atrakcyjne prezentacje multimedialne <ul style="list-style-type: none"><li>– Magisto – aplikacja do wykonywania i udostępnienia prezentacji/filmu w czasie rzeczywistym.</li><li>– Kizoa – wykorzystanie filmu podczas zajęć dydaktycznych.</li><li>– Pixabay, Pexels, Unsplash, Foter – banki bezpłatnych zdjęć, pobieranie utworów, zasady korzystania.</li><li>– Jamendo Music, Incompetech – banki bezpłatnej muzyki, pobieranie utworów, zasady korzystania.</li><li>– Wykorzystanie wolnych licencji Creative Commons w pracy nauczyciela.</li><li>– PhotoScape – bezpłatny program do edycji grafiki.</li></ul>	8
3.	Zastosowanie TIK do współdzielenia informacji i projektów	8

	<p>edukacyjnych</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Trello – zarządzanie projektem edukacyjnym.</li> <li>– Padlet – współdzielenie informacji, sposoby dystrybucji informacji.</li> <li>– Planowanie zajęć z wykorzystaniem technik komputerowych.</li> <li>– Praca metodą WebQuest – cele, zasady, zastosowanie, przykłady.</li> <li>– Opracowanie autorskich WebQuestów.</li> </ul>	
4.	<p>Narzędzia ICT wspomagające indywidualną pracę ucznia</p> <p>Aplikacje wspomagające ucznia w osiągnięciu celów edukacyjnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Aplikacje i platformy edukacyjne.</li> <li>– Kanały edukacyjne YouTube.</li> <li>– Językowe materiały video.</li> <li>– Językowe platformy e-learningowe.</li> <li>– Edukacyjne materiały video dla różnych przedmiotów.</li> <li>– Internetowe materiały edukacyjne, w tym interaktywne mapy historyczne.</li> </ul>	8
5.	<p>Możliwości sieciowe w pracy nauczyciela</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Wykorzystanie platformy e-learningowej w procesie dydaktycznym.</li> <li>– Platforma e-learningowa jako środowisko współpracy i wymiany informacji nauczycieli z uczniami i rodzicami – poznanie funkcjonalności.</li> <li>– Wymagania techniczne po stronie nauczyciela i ucznia (sposoby udostępniania treści, formaty plików, itp.).</li> <li>– Tworzenie i publikowanie zadań oraz materiałów edukacyjnych dla uczniów (moduły do zdalnej pracy z uczniami, tworzenie i edycja zadań dla uczniów).</li> <li>– Zarządzania pracą indywidualną i grupową uczniów (zarządzanie klasami i uczniami).</li> <li>– Narzędzia do wspierania komunikacji synchronicznej i asynchronicznej w kształceniu zdalnym.</li> <li>– Ochrona własności intelektualnej.</li> <li>– Prawa autorskie dotyczące własnych utworów.</li> <li>– Ochrona danych osobowych w pracy interaktywnej, identyfikatory ucznia.</li> </ul>	8
<b>RAZEM 1 – 5</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) potrafi stosować aplikacje internetowe wspierające proces uczenia się,
- 2) potrafi stosować aplikacje internetowe weryfikujące postępy edukacyjne uczniów,
- 3) potrafi stworzyć i wykorzystać film podczas lekcji,
- 4) zna zasoby pozyskiwania bezpłatnych grafik, filmów i zasobów muzycznych do celów edukacyjnych,
- 5) potrafi przeprowadzić obróbkę grafiki do potrzeb prezentacji,
- 6) potrafi przygotować atrakcyjną prezentację multimedialną,
- 7) identyfikuje cyfrowe narzędzia wykorzystywane przez uczniów,
- 8) potrafi tworzyć klasy/grupy i przypisywać uprawnienia do treści na platformie edukacyjnej,
- 9) potrafi tworzyć i udostępniać materiały edukacyjne własne oraz z Internetu na platformie edukacyjnej.

Termin i miejsce realizacji:

- 20, 21, 22, 23, 24 sierpnia 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 2 (budynek przy ulicy Młyńskiej 12, 87-500 Rypin).

## **Część 11**

### **Szkolenie w zakresie wykorzystania TIK w pracy nauczyciela.**

Szkolenie TIK dla nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjów, szkół ponadpodstawowych w zakresie dowolnego przedmiotu. Ma charakter praktycznych warsztatów stacjonarnych przy komputerach.

Cel główny:

Rozwijanie kompetencji metodycznych nauczycieli w zakresie wykorzystywania w swojej pracy dydaktycznej nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych, prowadzenia procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej oraz poznania aplikacji i programów wspierających uczenie się.

Cele szczegółowe:

- 1) Podniesienie kompetencji cyfrowych w codziennej pracy dydaktycznej.
- 2) Poznanie rekomendowanych i wydajnych technik pracy w oparciu o e-technologie w zakresie dowolnego przedmiotu.
- 3) Umiejętność korzystania z wartościowych zasobów Internetu w postaci multimedialnych ćwiczeń, scenariuszy i dobrych praktyk w ramach każdego przedmiotu.
- 4) Prowadzenie procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej.
- 5) Tworzenie i udostępnianie treści, tworzenie interakcji w grupie i realizacja projektów edukacyjnych.
- 6) Zarządzanie własnym rozwojem zawodowym poprzez włączenie się do społeczności nauczycieli przedmiotowych i korzystanie z zasobów platform edukacyjnych w sieci.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 25.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	Nowoczesne aplikacje i narzędzia usprawniające pracę nauczyciela Aplikacje przydatne w pracy nauczyciela różnych przedmiotów: – Quizizz, Kahoot, Quizlet gry, quizy, ankiety, głosowanie. – LearningApps - e-ćwiczenia, interaktywne puzzle, krzyżówki. – PosterMyWall - interaktywne plakaty grafiki. – Kody QR – szybkie udostępnianie łączy, tworzenie, wykorzystanie w pracy dydaktycznej.	8
2.	Atrakcyjne prezentacje multimedialne – Magisto – aplikacja do wykonywania i udostępnienia prezentacji/filmu w czasie rzeczywistym. – Kizoa – wykorzystanie filmu podczas zajęć dydaktycznych. – Pixabay, Pexels, Unsplash, Foter – banki bezpłatnych zdjęć, pobieranie utworów, zasady korzystania. – Jamendo Music, Incompetech – banki bezpłatnej muzyki, pobieranie utworów, zasady korzystania. – Wykorzystanie wolnych licencji Creative Commons w pracy nauczyciela. – PhotoScape – bezpłatny program do edycji grafiki.	8
3.	Zastosowanie TIK do współdzielenia informacji i projektów edukacyjnych – Trello – zarządzanie projektem edukacyjnym. – Padlet – współdzielenie informacji, sposoby dystrybucji informacji. – Planowanie zajęć z wykorzystaniem technik komputerowych. – Praca metodą WebQuest – cele, zasady, zastosowanie, przykłady. – Opracowanie autorskich WebQuestów.	8
4.	Narzędzia ICT wspomagające indywidualną pracę ucznia Aplikacje wspomagające ucznia w osiąganiu celów edukacyjnych: – Aplikacje i platformy edukacyjne.	8

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kanały edukacyjne YouTube.</li> <li>– Językowe materiały video.</li> <li>– Językowe platformy e-learningowe.</li> <li>– Edukacyjne materiały video dla różnych przedmiotów.</li> <li>– Internetowe materiały edukacyjne, w tym interaktywne mapy historyczne.</li> </ul>	
5.	<p>Możliwości sieciowe w pracy nauczyciela</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Wykorzystanie platformy e-learningowej w procesie dydaktycznym.</li> <li>– Platforma e-learningowa jako środowisko współpracy i wymiany informacji nauczycieli z uczniami i rodzicami – poznanie funkcjonalności.</li> <li>– Wymagania techniczne po stronie nauczyciela i ucznia (sposoby udostępniania treści, formaty plików, itp.).</li> <li>– Tworzenie i publikowanie zadań oraz materiałów edukacyjnych dla uczniów (moduły do zdalnej pracy z uczniami, tworzenie i edycja zadań dla uczniów).</li> <li>– Zarządzania pracą indywidualną i grupową uczniów (zarządzanie klasami i uczniami).</li> <li>– Narzędzia do wspierania komunikacji synchronicznej i asynchronicznej w kształceniu zdalnym.</li> <li>– Ochrona własności intelektualnej.</li> <li>– Prawa autorskie dotyczące własnych utworów.</li> <li>– Ochrona danych osobowych w pracy interaktywnej, identyfikatory ucznia.</li> </ul>	8
<b>RAZEM 1 – 5</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) potrafi stosować aplikacje internetowe wspierające proces uczenia się,
- 2) potrafi stosować aplikacje internetowe weryfikujące postępy edukacyjne uczniów,
- 3) potrafi stworzyć i wykorzystać film podczas lekcji,
- 4) zna zasoby pozyskiwania bezpłatnych grafik, filmów i zasobów muzycznych do celów edukacyjnych,
- 5) potrafi przeprowadzić obróbkę grafiki do potrzeb prezentacji,
- 6) potrafi przygotować atrakcyjną prezentację multimedialną,
- 7) identyfikuje cyfrowe narzędzia wykorzystywane przez uczniów,
- 8) potrafi tworzyć klasy/grupy i przypisywać uprawnienia do treści na platformie edukacyjnej,
- 9) potrafi tworzyć i udostępniać materiały edukacyjne własne oraz z Internetu na platformie edukacyjnej.

Termin i miejsce realizacji:

- 27, 28, 29, 30, 31 sierpnia 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 2 (budynek przy ulicy Młyńskiej 12, 87-500 Rypin).

## **Część 12**

### **Jak tworzyć e-learning w szkole?**

Szkolenie przeznaczone jest dla nauczycieli technikum w zakresie dowolnego przedmiotu. Ma charakter praktycznych warsztatów stacjonarnych przy komputerach. Szkolenie oparte jest na metodyce ADDIE (Analyze - Analiza, Design projektowanie, Develop – budowanie e-lekcji, Implement - upowszechnianie, Evaluate – ewaluacja)

Cel główny:

Rozwijanie kompetencji metodycznych nauczycieli w zakresie wykorzystywania w swojej pracy dydaktycznej e-learningu i narzędzi kontaktu zdalnego wspierających uczenie

się.

Cele szczegółowe:

- 1) Prowadzenie procesu dydaktycznego na platformie edukacyjnej.
- 2) Tworzenie i udostępnianie treści, tworzenie interakcji w grupie i realizacja projektów edukacyjnych.
- 3) Podniesienie kompetencji cyfrowych w codziennej pracy dydaktycznej.
- 4) Poznanie wydajnych technik pracy w oparciu o e-technologie.
- 5) Zarządzanie własnym rozwojem zawodowym poprzez włączenie się do społeczności nauczycieli przedmiotowych i korzystanie z e-learningu.
- 6) Umiejętność wyszukiwania aktywizujących materiałów do lekcji poszczególnych przedmiotów z wykorzystaniem platformy edukacyjnej.
- 7) Tworzenie i udostępnianie treści, tworzenie interakcji w grupie i realizacja projektów edukacyjnych online.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 15.

Moduł	Zakres tematyczny szkolenia	Liczba godzin
1.	<p>Czym jest e-learning?</p> <p>Nauczanie tradycyjne vs e-learning – porównanie korzyści i ograniczeń metod uczenia się.</p> <p>Wprowadzenie do e-learningu – najważniejsze rodzaje usług e-learningowych i niezbędne pojęcia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Blended learning lub b-learning.</li> <li>– Czat – (z ang. chat).</li> <li>– E-learning.</li> <li>– Jednostka lekcyjna.</li> <li>– Kontent – (z ang. content).</li> <li>– Kurs e-learning.</li> <li>– M-learning.</li> <li>– Nauczanie synchroniczne, asynchroniczne.</li> <li>– Platforma.</li> <li>– Test e-learning.</li> <li>– Webinarium (sesje on-line).</li> </ul> <p>10 zasad dobrego projektowania szkoleń e-learningowych w pracy nauczyciela.</p>	4
2.	<p><b>Moduł 2-6 to tworzenie i zastosowanie e-learningu metodą ADDIE. Warsztat składa się z pięciu części stanowiących kolejne kroki w metodzie ADDIE. Celem każdej części jest poznanie specyfiki pracy na każdym etapie połączone z poznaniem i przeciwieciem narzędzi charakterystycznych dla każdego etapu.</b></p> <p>A jak Analize</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Badanie potrzeb – zasady prowadzenia badania potrzeb face to face oraz z zastosowaniem narzędzi online.</li> <li>– Zasady ustalania i uzgodnienie celów.</li> <li>– Persona – czyli praktyka w zakresie dla kogo przeznaczone jest szkolenie, w jakim zakresie, jakie cele mają zostać osiągnięte, sposoby weryfikacji.</li> <li>– Programy i aplikacje na etapie analizy: MS Excel, Google Docs, Trello.</li> </ul>	4
3.	<p>D jak Design</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Składowe procesu projektowania.</li> <li>– Nauka przez doświadczenie – zasady organizacji szkolenia oparte na cyklu Kolba.</li> <li>– Narzędzia pomocne w projektowaniu zespołowym – Coggle.it, cMap Tool, MindMup Google.</li> <li>– Użyteczność i dostępność – Edmodo, Moodle, ClickMeeting,</li> </ul>	8

	Appear.in. – Narzędzia asynchroniczne – Open Sankore, FlashBack Express, mInstructor.	
4.	D jak Develop – Projektowanie i wykorzystanie elementów interaktywnych w e-learningu. – Tworzenie filmów – Kizoa, Magisto. – Quizy w e-learningu – Quizizz, Kahoot, Quizlet. – Narzędzia wspierające uczenie się – Learning Apps, FlipQuiz. – Wykorzystanie zasobów cyfrowych przydatnych w pracy nauczyciela - Google Art Project, iTeatr TVP, Edu.tvp.pl, Google Earth, Google StreetView, wirtualnykraj.pl, oognet. – Wykorzystanie zasobów na wolnych licencjach: Pixabay, Pexels, Foter, Unsplash, Freepik, OpenClipart, Jamendo Music, Incompetech.	8
5.	I jak Implement – Platformy edukacyjne - Edmodo, Moodle. – Pokoje spotkań - ClickMeeting, Appear.in. – Blogger jako miejsce e-learningu.	8
6.	E jak Evaluate – Specyfika oceniania w edukacji zdalnej. – Przekazywanie informacji zwrotnej bezpośrednio i ewaluacji odroczonej. – Zasady ewaluacji na 4 poziomach wg Kirkpatricka. – Sposoby badania efektów kształcenia. – Ocena kursu (narzędzia Google, WuFoo, Ankietka.pl). – Wykorzystanie ewaluacji do doskonalenia e-learningu.	4
7.	Prawo i bezpieczeństwo w e-learningu – Ochrona własności intelektualnej. – Prawa autorskie w kursie e-learningowym. – Ochrona danych osobowych w kursie e-learningowym.	4
<b>RAZEM 1 – 7</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) potrafi stosować aplikacje internetowe wspierające proces uczenia się,
- 2) potrafi stosować aplikacje internetowe weryfikujące postępy edukacyjne uczniów,
- 3) potrafi stworzyć i wykorzystać film podczas lekcji,
- 4) zna zasoby pozyskiwania bezpłatnych grafik, filmów i zasobów muzycznych do celów edukacyjnych,
- 5) potrafi przeprowadzić obróbkę grafiki do potrzeb prezentacji,
- 6) potrafi przygotować atrakcyjną prezentację multimedialną,
- 7) identyfikuje cyfrowe narzędzia wykorzystywane przez uczniów,
- 8) potrafi tworzyć klasy/grupy i przypisywać uprawnienia do treści na platformie edukacyjnej,
- 9) potrafi tworzyć i udostępniać materiały edukacyjne własne oraz z Internetu na platformie edukacyjnej.

Termin i miejsce realizacji:

- 25, 26, 27, 28, 29 czerwca 2018 roku,
- Zespół Szkół Nr 3 (budynek przy ulicy Nowy Rynek 20, 87-500 Rypin).

### **Część 13**

#### **Metoda eksperymentu w pracy z uczniem.**

Szkolenie z pracy metoda eksperymentu dla nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjum i liceum.

Cel główny:

Doskonalenie umiejętności stosowania metody eksperymentu w pracy z uczniem

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 20.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	Wprowadzenie do istoty uczenia się – Przebieg procesu uczenia się. – Czynniki wpływające na proces uczenia się. – Najnowsze badania nad procesem uczenia się (psychologia poznawcza, neuronauki). Rozwijanie kompetencji kluczowych na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki. – Pojęcie kompetencji kluczowych. Uczenie poprzez doświadczenie. – cykl Kolba – zasady. – Planowanie pracy w oparciu o cykl Kolba (praca z podstawą programową, pisanie scenariuszy zajęć) kompetencje kluczowe w podstawie programowej.	8
2.	Eksperyment i doświadczenie. – Pojęcie doświadczenia i eksperymentu. – Rodzaje eksperymentu. – Etapy procedury badawczej. – Analiza przykładowych eksperymentów. Eksperymenty, doświadczenia i obserwacje w nowej podstawie programowej. – Sposoby realizacji treści podstawy programowej z matematyki, geografii, biologii, chemii, fizyki. – Wybór treści z podstawy programowej do realizacji z zastosowaniem eksperymentów, doświadczeń, obserwacji. – Planowanie eksperymentu.	8
3.	Eksperyment w metodach problemowych. – Uczenie przez rozwiązywanie problemów (PBL). – Uczenie przez odkrywanie (IBSE). – Planowanie realizacji treści podstawy programowej z wykorzystaniem metod problemowych.	8
4.	Motywowanie uczniów do podejmowania zadań praktycznych. – Rozwijanie u uczniów zdolności twórczego i analitycznego myślenia. – Rozbudzanie entuzjazmu do zadań praktycznych.	8
5.	Szkolne projekty naukowe. – Założenia i etapy projektu naukowego. – Planowanie realizacji projektu naukowego. – Nadzorowanie realizacji działań w projekcie naukowym.	8
<b>RAZEM 1 – 5</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) potrafi charakteryzować ogólne założenia nauczania problemowego, eksperymentów i doświadczeń,
- 2) potrafi uzasadnić, w jaki sposób uczenie problemowe i metody empiryczne umożliwiają kształtowanie umiejętności uczenia się,



- 3) potrafi planować w oparciu o podstawę programową zastosowanie metody eksperymentu na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 4) potrafi podać przykłady metod nauczania problemowego oraz możliwości stosowania eksperymentów i doświadczeń w pracy z uczniami na czwartym etapie na zajęciach z matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 5) potrafi wyjaśnić rolę nauczyciela i ucznia w pracy metodą problemową i przeprowadzaniu eksperymentów i doświadczeń na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 6) potrafi organizować w swojej szkole i prawidłowo nadzorować realizację projektów o charakterze naukowym,
- 7) potrafi podać przykłady wskazujące na rozwijanie na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki kompetencji kluczowych,
- 8) potrafi dokonać samooceny umiejętności w zakresie planowania eksperymentu.

Termin i miejsce realizacji:

- 22, 28, 29 września, 5, 6 października 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 (budynek przy ulicy Sportowej 24, 87-500 Rypin).

#### **Część 14**

##### **Metoda eksperymentu w pracy z uczniem.**

Szkolenie z pracy metoda eksperymentu dla nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjum i liceum.

Cel główny:

Doskonalenie umiejętności stosowania metody eksperymentu w pracy z uczniem.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 20.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	<p>Wprowadzenie do istoty uczenia się</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Przebieg procesu uczenia się.</li> <li>– Czynniki wpływające na proces uczenia się.</li> <li>– Najnowsze badania nad procesem uczenia się (psychologia poznawcza, neuronauki).</li> </ul> <p>Rozwijanie kompetencji kluczowych na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pojęcie kompetencji kluczowych.</li> </ul> <p>Uczenie poprzez doświadczenie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– cykl Kolba – zasady.</li> <li>– Planowanie pracy w oparciu o cykl Kolba (praca z podstawą programową, pisanie scenariuszy zajęć) kompetencje kluczowe w podstawie programowej.</li> </ul>	8
2.	<p>Eksperyment i doświadczenie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pojęcie doświadczenia i eksperymentu.</li> <li>– Rodzaje eksperymentu.</li> <li>– Etapy procedury badawczej.</li> <li>– Analiza przykładowych eksperymentów.</li> </ul> <p>Eksperymenty, doświadczenia i obserwacje w nowej podstawie programowej.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sposoby realizacji treści podstawy programowej z matematyki, geografii, biologii, chemii, fizyki.</li> <li>– Wybór treści z podstawy programowej do realizacji z zastosowaniem eksperymentów, doświadczeń, obserwacji.</li> <li>– Planowanie eksperymentu.</li> </ul>	8
3.	Eksperyment w metodach problemowych.	8

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Uczenie przez rozwiązywanie problemów (PBL).</li> <li>– Uczenie przez odkrywanie (IBSE).</li> <li>– Planowanie realizacji treści podstawy programowej z wykorzystaniem metod problemowych.</li> </ul>	
4.	Motywowanie uczniów do podejmowania zadań praktycznych. <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozwijanie u uczniów zdolności twórczego i analitycznego myślenia.</li> <li>– Rozbudzanie entuzjazmu do zadań praktycznych.</li> </ul>	8
5.	Szkolne projekty naukowe. <ul style="list-style-type: none"> <li>– Założenia i etapy projektu naukowego.</li> <li>– Planowanie realizacji projektu naukowego.</li> <li>– Nadzorowanie realizacji działań w projekcie naukowym.</li> </ul>	8
<b>RAZEM 1 – 5</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) potrafi charakteryzować ogólne założenia nauczania problemowego, eksperymentów i doświadczeń,
- 2) potrafi uzasadnić, w jaki sposób uczenie problemowe i metody empiryczne umożliwiają kształtowanie umiejętności uczenia się,
- 3) potrafi planować w oparciu o podstawę programową zastosowanie metody eksperymentu na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 4) potrafi podać przykłady metod nauczania problemowego oraz możliwości stosowania eksperymentów i doświadczeń w pracy z uczniami na czwartym etapie na zajęciach z matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 5) potrafi wyjaśnić rolę nauczyciela i ucznia w pracy metodą problemową i przeprowadzaniu eksperymentów i doświadczeń na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 6) potrafi organizować w swojej szkole i prawidłowo nadzorować realizację projektów o charakterze naukowym,
- 7) potrafi podać przykłady wskazujące na rozwijanie na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki kompetencji kluczowych,
- 8) potrafi dokonać samooceny umiejętności w zakresie planowania eksperymentu.

Termin i miejsce realizacji:

- 25, 26, 27, 28, 29 czerwca 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 (budynek przy ulicy Sportowej 24, 87-500 Rypin).

### **Część 15**

#### **Metoda eksperymentu w pracy z uczniem.**

Szkolenie z pracy metoda eksperymentu dla nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjum i liceum.

Cel główny:

Doskonalenie umiejętności stosowania metody eksperymentu w pracy z uczniem

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 20.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	Wprowadzenie do istoty uczenia się <ul style="list-style-type: none"> <li>– Przebieg procesu uczenia się.</li> <li>– Czynniki wpływające na proces uczenia się.</li> <li>– Najnowsze badania nad procesem uczenia się (psychologia poznawcza, neuronauki).</li> </ul>	8

	<p>Rozwijanie kompetencji kluczowych na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pojęcie kompetencji kluczowych.</li> </ul> <p>Uczenie poprzez doświadczenie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– cykl Kolba – zasady.</li> <li>– Planowanie pracy w oparciu o cykl Kolba (praca z podstawą programową, pisanie scenariuszy zajęć) kompetencje kluczowe w podstawie programowej.</li> </ul>	
2.	<p>Eksperyment i doświadczenie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pojęcie doświadczenia i eksperymentu.</li> <li>– Rodzaje eksperymentu.</li> <li>– Etapy procedury badawczej.</li> <li>– Analiza przykładowych eksperymentów.</li> </ul> <p>Eksperymenty, doświadczenia i obserwacje w nowej podstawie programowej.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sposoby realizacji treści podstawy programowej z matematyki, geografii, biologii, chemii, fizyki.</li> <li>– Wybór treści z podstawy programowej do realizacji z zastosowaniem eksperymentów, doświadczeń, obserwacji.</li> <li>– Planowanie eksperymentu.</li> </ul>	8
3.	<p>Eksperyment w metodach problemowych.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Uczenie przez rozwiązywanie problemów (PBL).</li> <li>– Uczenie przez odkrywanie (IBSE).</li> <li>– Planowanie realizacji treści podstawy programowej z wykorzystaniem metod problemowych.</li> </ul>	8
4.	<p>Motywowanie uczniów do podejmowania zadań praktycznych.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozwijanie u uczniów zdolności twórczego i analitycznego myślenia.</li> <li>– Rozbudzanie entuzjazmu do zadań praktycznych.</li> </ul>	8
5.	<p>Szkolne projekty naukowe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Założenia i etapy projektu naukowego.</li> <li>– Planowanie realizacji projektu naukowego.</li> <li>– Nadzorowanie realizacji działań w projekcie naukowym.</li> </ul>	8
<b>RAZEM 1 – 5</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) potrafi charakteryzować ogólne założenia nauczania problemowego, eksperymentów i doświadczeń,
- 2) potrafi uzasadnić, w jaki sposób uczenie problemowe i metody empiryczne umożliwiają kształtowanie umiejętności uczenia się,
- 3) potrafi planować w oparciu o podstawę programową zastosowanie metody eksperymentu na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 4) potrafi podać przykłady metod nauczania problemowego oraz możliwości stosowania eksperymentów i doświadczeń w pracy z uczniami na czwartym etapie na zajęciach z matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 5) potrafi wyjaśnić rolę nauczyciela i ucznia w pracy metodą problemową i przeprowadzaniu eksperymentów i doświadczeń na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 6) potrafi organizować w swojej szkole i prawidłowo nadzorować realizację projektów o charakterze naukowym,
- 7) potrafi podać przykłady wskazujące na rozwijanie na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki kompetencji kluczowych,
- 8) potrafi dokonać samooceny umiejętności w zakresie planowania eksperymentu.

Termin i miejsce realizacji:

- 2, 3, 4, 5, 6 lipca 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 (budynek przy ulicy Sportowej 24, 87-500 Rypin).

### **Część 16**

#### **Metoda eksperymentu w pracy z uczniem.**

Szkolenie z pracy metoda eksperymentu dla nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjum i liceum.

Cel główny:

Doskonalenie umiejętności stosowania metody eksperymentu w pracy z uczniem

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 20.

<b>Moduł</b>	<b>Zakres tematyczny szkolenia</b>	<b>Liczba godzin</b>
1.	<p>Wprowadzenie do istoty uczenia się</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Przebieg procesu uczenia się.</li> <li>– Czynniki wpływające na proces uczenia się.</li> <li>– Najnowsze badania nad procesem uczenia się (psychologia poznawcza, neuronauki).</li> </ul> <p>Rozwijanie kompetencji kluczowych na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pojęcie kompetencji kluczowych.</li> </ul> <p>Uczenie poprzez doświadczenie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– cykl Kolba – zasady.</li> <li>– Planowanie pracy w oparciu o cykl Kolba (praca z podstawą programową, pisanie scenariuszy zajęć) kompetencje kluczowe w podstawie programowej.</li> </ul>	8
2.	<p>Eksperyment i doświadczenie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pojęcie doświadczenia i eksperymentu.</li> <li>– Rodzaje eksperymentu.</li> <li>– Etapy procedury badawczej.</li> <li>– Analiza przykładowych eksperymentów.</li> </ul> <p>Eksperymenty, doświadczenia i obserwacje w nowej podstawie programowej.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sposoby realizacji treści podstawy programowej z matematyki, geografii, biologii, chemii, fizyki.</li> <li>– Wybór treści z podstawy programowej do realizacji z zastosowaniem eksperymentów, doświadczeń, obserwacji.</li> <li>– Planowanie eksperymentu.</li> </ul>	8
3.	<p>Eksperyment w metodach problemowych.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Uczenie przez rozwiązywanie problemów (PBL).</li> <li>– Uczenie przez odkrywanie (IBSE).</li> <li>– Planowanie realizacji treści podstawy programowej z wykorzystaniem metod problemowych.</li> </ul>	8
4.	<p>Motywowanie uczniów do podejmowania zadań praktycznych.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozwijanie u uczniów zdolności twórczego i analitycznego myślenia.</li> <li>– Rozbudzanie entuzjazmu do zadań praktycznych.</li> </ul>	8
5.	<p>Szkolne projekty naukowe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Założenia i etapy projektu naukowego.</li> <li>– Planowanie realizacji projektu naukowego.</li> <li>– Nadzorowanie realizacji działań w projekcie naukowym.</li> </ul>	8
<b>RAZEM 1 – 5</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) potrafi charakteryzować ogólne założenia nauczania problemowego, eksperymentów i doświadczeń,
- 2) potrafi uzasadnić, w jaki sposób uczenie problemowe i metody empiryczne umożliwiają kształtowanie umiejętności uczenia się,
- 3) potrafi planować w oparciu o podstawę programową zastosowanie metody eksperymentu na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 4) potrafi podać przykłady metod nauczania problemowego oraz możliwości stosowania eksperymentów i doświadczeń w pracy z uczniami na czwartym etapie na zajęciach z matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 5) potrafi wyjaśnić rolę nauczyciela i ucznia w pracy metodą problemową i przeprowadzaniu eksperymentów i doświadczeń na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki,
- 6) potrafi organizować w swojej szkole i prawidłowo nadzorować realizację projektów o charakterze naukowym,
- 7) potrafi podać przykłady wskazujące na rozwijanie na lekcjach matematyki, geografii, biologii, chemii lub fizyki kompetencji kluczowych,
- 8) potrafi dokonać samooceny umiejętności w zakresie planowania eksperymentu.

Termin i miejsce realizacji:

- 7, 8, 14, 15, 21 września 2018 roku,
- Zespół Szkół Nr 1 (budynek przy ulicy Kościuszki 51, 87-500 Rypin).

### **Część 17**

#### **Szkolenie dla nauczycieli szkół podstawowych w zakresie realizacji specjalnych potrzeb edukacyjnych uczniów.**

Cel główny:

Przygotowanie nauczycieli do prowadzenia procesu indywidualizacji pracy z uczniem ze specjalnymi potrzebami, w tym rozpoznawania potrzeb rozwojowych, psychicznych, edukacyjnych i wychowawczych oraz możliwości psychofizycznych uczniów jak również efektywnego stosowania pomocy dydaktycznych w pracy na zajęciach edukacyjnych.

Liczba godzin: 40 godzin szkolenia.

Liczba osób uczestniczących w szkoleniu: 20.

Moduł	Zakres tematyczny szkolenia	Liczba godzin
1.	Rozwój mowy a terapia. Praca z dzieckiem z zaburzeniami wymowy na zajęciach edukacyjnych. <ul style="list-style-type: none"><li>– Opracowanie problematyki dotyczącej rozwijania u uczniów umiejętności społecznych i zdolności i zdolności do wysiłku umysłowego poprzez: wspomaganie dzieci w rozwoju czynności intelektualnych oraz związanych z porozumiewaniem się z innymi.</li><li>– Zapoznanie z konkretnymi ćwiczeniami w mówieniu, czytaniu i pisanii, które powiększą kompetencje językowe ucznia oraz udoskonalą poprawność językową wypowiedzianą się.</li><li>– Wdrażanie w tok zajęć lekcyjnych metod, form ćwiczeń usprawniających pracę aparatu artykulacyjnego, fonacyjnego i oddechowego.</li></ul>	5
2.	Praca z uczniem ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się i zachowaniu. <ul style="list-style-type: none"><li>– Przedstawienie podstawowej wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu pedagogiki korekcyjno-kompensacyjnej oraz odniesienie do pracy z uczniem ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się i zachowaniu.</li></ul>	6

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Wdrażanie metod, ćwiczeń i sposobów prowadzenia zajęć terapii językowej oraz wyrównawczych w celu stymulacji rozwoju uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się i zachowaniu.</li> <li>– Wypracowanie i wdrażanie umiejętności oddziaływań terapeutycznych w stosunku do uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się i zachowaniu jak również w stosunku nauczycieli prowadzących zajęcia edukacyjne.</li> </ul>	
3.	<p>Rola nauczyciela w pracy z uczniem.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Wdrażanie organizacji zajęć edukacyjnych i pracy wychowawczej z uczniem o specjalnych potrzebach – np.: realizacja zadań wynikających z dostosowania programu wychowawczego – profilaktycznego wybór lub opracowanie programu nauczania oraz dostosowanie realizacji programów do indywidualnych potrzeb ucznia.</li> <li>– Opracowanie i realizacja indywidualnego programu edukacyjnego terapeutycznego określającego zakres zintegrowanych działań nauczycieli i specjalistów oraz rodzaj zajęć rewalidacyjnych, odpowiednio do potrzeb edukacyjnych i możliwości psychofizycznych ucznia – zadania zespołu.</li> <li>– Opracowanie wielospecjalistycznej ocena poziomu funkcjonowania ucznia oraz na jej podstawie umiejętność dokonywania modyfikacji indywidualnego programu edukacyjnego terapeutycznego.</li> <li>– Wypracowanie i wdrażanie umiejętności oddziaływań terapeutycznych w stosunku do uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych jak również w stosunku nauczycieli prowadzących zajęcia edukacyjne. specjalnych potrzebach tj. Autyzm, Asperger, ADHD.</li> </ul>	15
4.	<p>Realizacja podstawy programowej a indywidualne możliwości ucznia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Opracowanie indywidualnych dróg postępowania dydaktyczno – terapeutycznych z uwzględnieniem toru psychokorekcyjnego, psychodydaktycznego i psychokorekcyjnego na zajęciach edukacyjnych.</li> </ul>	4
5.	<p>Rola wychowawcy w planowaniu i koordynowaniu pomocy udzielanej uczniowi o specjalnych potrzebach edukacyjnych.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Wyrobinie umiejętności odbioru i interpretacji interdyscyplinarnych diagnoz nie tylko na użytek samej terapii, ale również edukacji i poradnictwa pedagogicznego dla uczniów, rodziców i nauczycieli.</li> <li>– Opracowanie form i metod dostosowania treści programowych do indywidualnych możliwości psychoruchowych uczniów o specjalnych potrzebach rozwojowych, psychicznych, edukacyjnych i wychowawczych.</li> <li>– Umiejętne wdrażanie metod, ćwiczeń i sposobów prowadzenia zajęć edukacyjnych w celu stymulacji rozwoju uczniów o specjalnych potrzebach rozwojowych, psychicznych, edukacyjny i wychowawczych.</li> </ul>	10
<b>RAZEM 1 – 5</b>		<b>40</b>

Po zakończeniu szkolenia uczestnik:

- 1) nabędzie umiejętność realizacji oraz wdrażania dróg porozumienia się nauczyciela z uczniami poprzez:
  - a) zdobytą wiedzy na temat organizacji i wdrażania pomocy psychologicznej – pedagogicznej realizowanej w szkole,
  - b) zapoznanie z repertuarem najlepszych sposobów postępowania wychowawczego i psychologicznego – pedagogicznego w pracy z dzieckiem o specjalnych potrzebach rozwojowych i edukacyjnych,
  - c) umiejętności niezbędnych do systematycznej refleksji i rozwiązywania problemów dydaktyczno – wychowawczo – opiekuńczych,

- 2) opanuje wiedzę i specjalistyczne umiejętności pracy z uczniami o specjalnych potrzebach rozwojowych, psychicznych, edukacyjnych i wychowawczych,
- 3) nabędzie wiedzę oraz usprawni umiejętności odbioru i interpretacji interdyscyplinarnych diagnoz nie tylko na użytek samej terapii, ale również edukacji i poradnictwa pedagogicznego dla uczniów, rodziców i nauczycieli,
- 4) będzie potrafił opracować formy i metody dostosowania treści programowych do indywidualnych możliwości psychoruchowych uczniów o specjalnych potrzebach rozwojowych, psychicznych, edukacyjnych i wychowawczych,
- 5) nabędzie umiejętności wdrażania metod, ćwiczeń i sposobów prowadzenia zajęć edukacyjnych w celu stymulacji rozwoju uczniów o specjalnych potrzebach rozwojowych, psychicznych, edukacyjnych i wychowawczych.

Termin i miejsce realizacji:

- 19, 20, 21, 26, 27 października 2018 roku,
- Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 1 (budynek przy ulicy 3 Maja 3, 87-500 Rypin).