

Program szkolenia. Kurs Mp

Technologie informacyjne i edukacja multimedialna w pracy poradni

Miejsce prowadzenia szkolenia

Pracownie komputerowe spełniające wymagania MEN.

Wymagania sprzętowe

- sprzęt zgodny z wymaganiami MEN w ilości takiej, jak liczba słuchaczy,
- sieć komputerowa,
- sztywne złącze do Internetu,
- aparat cyfrowy, kamera cyfrowa, drukarka, skaner

Oprogramowanie komputerów

- system operacyjny zgodny z wymaganiami MEN
- pakiet biurowy zgodny z wymaganiami MEN
- oprogramowanie wspomagające tworzenie stron WWW
- pakiety edukacyjne
- oprogramowanie do edycji grafiki i dźwięku

Uczestnicy szkolenia

Pracownicy poradni, w których znajdują się komputery otrzymane w ramach projektów Ministerstwa Edukacji Narodowej: „Wypożyczenie poradni psychologiczno-pedagogicznych w sprzęt komputerowy i oprogramowania”.

Osiągnięcia

Po zakończeniu kształcenia uczestnik kursu będzie przygotowany do:

- projektowania, przygotowania i efektywnego prowadzenia zajęć wspomaganych technologią informacyjną oraz organizowania pracy uczniów z komputerem,
- posługiwania się multimedialnym zestawem komputerowym połączonym z siecią komputerową, w:
 - docieraniu do informacji,
 - porozumiewaniu się,
 - gromadzeniu, selekcjonowaniu i przetwarzaniu informacji, zgodnie z obowiązującymi normami etycznymi oraz poszanowaniem praw autorskich,
- posługiwania się multimedialnym zestawem komputerowym i jego urządzeniami peryferyjnymi takimi jak: drukarka, skaner, kamera i aparat cyfrowy oraz ich oprogramowaniem w:
 - przygotowaniu multimedialnej prezentacji,
 - opracowywaniu projektów edukacyjnych,
 - tworzeniu publikacji.
- tworzenia i publikowania dokumentów w sieci Internet,
- posługiwania się narzędziami sieciowymi w celu poszukiwania, selekcjonowania, gromadzenia i przetwarzania informacji
- komunikowania się z wykorzystaniem technologii informacyjnej;
 - stosowania zasad poprawnego tworzenia prezentacji multimedialnej,
 - opracowania i tworzenia poprawnych projektów edukacyjnych z wykorzystaniem możliwości narzędzi informatycznych, a w szczególności:
 - profesjonalnych programów prezentacyjnych,
 - dokumentów HTML,
 - programów edukacyjnych,
 - urządzeń peryferyjnych (kamery i aparatu cyfrowego, skanera, drukarki),

Ponadto będzie:

- znał normy etyczne w korzystaniu ze źródeł informacji oraz w posługiwaniu się informacją,

- potrafił ocenić przydatność oraz wpływ wybranego oprogramowania edukacyjnego i zasobów informacji oraz usług dostępnych w sieci Internet na efektywność nauczania.

Organizacja zajęć

Szkolenie realizowane w łącznym czasie 5 dni (40 godzin)

Wymagane przygotowanie słuchaczy

Uczestnikami kursu mogą być nauczyciele, którzy

- posiadają certyfikaty ECDL lub zaliczyli przynajmniej moduły 1, 2, 3, 4
- lub ukończyli szkolenia np.
 - w ramach programu "Intel -Nauczanie ku przyszłości",
 - podstawowe kursy informatyczne organizowane przez placówki doskonalenia nauczycieli,
 - podstawowe szkolenia informatyczne w ramach wewnętrznego doskonalenia nauczycieli,
- lub ukształtowali poniższe umiejętności w ramach samokształcenia:
 - posługiwania się sprzętem i oprogramowaniem
 - korzystania z aplikacji oraz wbudowanej pomocy
 - zapisywania i odczytywania wyników swojej pracy
 - porządkowania zbiorów w pamięci zewnętrznej komputeramodyfikowania podstawowych ustawień systemu
 - redagowania tekstów zgodnie z przyjętymi, dostosowując ich formę do przeznaczenia
 - projektowania arkusza kalkulacyjnego, wykonywania prostych obliczeń, tworzenia ilustracji graficznej danych,
 - drukowania opracowanych dokumentów,
 - łączenia informacji pochodzących z różnych aplikacji,
 - stosowania norm prawnych dotyczących ochrony: wyników pracy, danych i używanych programów

Program szkolenia (czas na zagadnienie / w tym czas na ćwiczenia praktyczne)

Zagadnienia	Treści	Czas [h]
Dzień pierwszy		
Zajęcia przygotowawcze	<ul style="list-style-type: none"> • Integracja grupy • Cele szkolenia • Program szkolenia • Zasady ukończenia szkolenia • Ankieta – ocena stopnia przygotowania uczestników do kursu i ich oczekiwań 	1
Efektywne wykorzystanie zasobów sieci lokalnych i rozległych w procesie edukacji	<ul style="list-style-type: none"> • Zasady metodyczne posługiwania się TI we wspomaganie nauczania, wpływ na efektywność nauczania. • Efektywna organizacja zajęć z komputerem • Nauczanie na odległość 	2/1
Pakiety edukacyjne – sposoby wykorzystania w procesie dydaktycznym.	<ul style="list-style-type: none"> • Przegląd oprogramowania edukacyjnego przekazywanego do szkół • Wykorzystanie poradników, słowników, encyklopedii multimedialnych • Wspomaganie nauki języków obcych • Sprawdzanie wiedzy na komputerze • Symulacje zjawisk, oprogramowanie dla przedsiębiorczych • Odtwarzanie filmów • Istota projektu edukacyjnego • Analiza gotowego projektu edukacyjnego (przygotowanego przez instruktora prowadzącego zajęcia) 	5/4

Dzień drugi		
Pozyskiwanie materiałów edukacyjnych pochodzących spoza zasobów Internetu	<ul style="list-style-type: none"> Wykorzystanie w pracy nauczyciela edytora graficznego do tworzenia i modyfikacji rysunków przydatnych w projektach edukacyjnych – formaty plików graficznych Budowanie własnych zasobów przez nauczyciela 	3/3
Pozyskiwanie materiałów edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń wspomagających	<ul style="list-style-type: none"> Praca z aparatem cyfrowym, kamerą cyfrową (różne formaty plików) Praca ze skanerem <ul style="list-style-type: none"> optymalizacja pracy w grafiką oprogramowanie do rozpoznania tekstu 	3/2
Pozyskiwanie materiałów edukacyjnych z zasobów Internetu	<ul style="list-style-type: none"> Wybrane strony internetowe http://bg.univ.szczecin.pl/ http://www.biblioteka.edu.pl/ http://www.sciaga4u.nauka.pl Zaawansowane wyszukiwanie i gromadzenie materiałów edukacyjnych z Internetu. Wstępna modyfikacja pozyskanych materiałów Normy etyczne i prawne w korzystaniu ze źródeł informacji oraz w posługiwaniu się informacją. 	2/2
Dzień trzeci		
Praca z plikami – bezpieczeństwo zasobów	<ul style="list-style-type: none"> Typy plików, prace z nimi (kopiowanie, zmiana nazwy etc.) Kompresja plików i archiwizowanie danych Bezpieczeństwo w pracy z plikami, ochrona antywirusowa Wykorzystanie nagrywarek 	2/2
Projektowanie witryny internetowej dostępnej w trybie off-line na bazie prezentacji PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> Obsługa aplikacji, korzystanie z kreatora, Projektowanie hiperłączy Podstawy interaktywności w prezentacji Konwersja prezentacji do postaci WWW Lokalizacja witryny w zasobach szkolnych 	4/3
Opracowanie scenariusza projektu edukacyjnego z uwzględnieniem sposobu jego wykorzystania w dydaktyce.	<ul style="list-style-type: none"> Zasady obowiązujące przy planowaniu scenariusza dostępnego w zasobach online oraz offline Wymagania stawiane projektom edukacyjnym (podawanie i weryfikacja wiedzy) 	2
Dzień czwarty		
Projektowanie witryny internetowej dostępnej w trybie offline z wykorzystaniem pakietu MS Office	<ul style="list-style-type: none"> Aspekty psychologiczne procesu uczenia się z wykorzystaniem programów multimedialnych Edytor Front Page 	3/1
Budowa własnego projektu edukacyjnego	<ul style="list-style-type: none"> Analiza scenariuszy nauczycielskich dostępnych w internecie oraz scenariuszy przygotowanych przez uczestników szkolenia Sformułowanie zadania projektowego, przydział prac 	2
Praca nad własnym projektem edukacyjnym uczestnika szkolenia	<ul style="list-style-type: none"> Plan pracy Szkic projektu, kolejność elementów Zbieranie materiałów Zawartość, przejrzystość opracowania Kolorystyka ocena poprawności technicznej i merytorycznej plan archiwizacji opracowania publikacja projektu 	3/3

Dzień piąty		
Dokumentacja projektu	<ul style="list-style-type: none"> Sporządzanie niezbędnych wydruków, nagrań, zestawień 	1/1
Ocena wyników szkolenia	<ul style="list-style-type: none"> Analiza i ocena prac zaliczeniowych 	4
Archiwizowanie zasobów nauczycielskich	<ul style="list-style-type: none"> Archiwizacji na nośnikach zewnętrznych (dyskietka, nagrywarka) Archiwizacja z wykorzystaniem nośników internetowych – e-dysk 	2
Sposoby wizualizacji prezentowanych opracowań.	<ul style="list-style-type: none"> Rozwiązania przydatne w szkole w czasie prezentacji (projektor, TV, sieciowe programy przekazu obrazu) 	1