

EDUKACJA INFORMATYCZNA

1.

<i>Temat</i>	Weekend z Technologią Informacyjną
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół zainteresowani wykorzystaniem technologii informacyjnej w pracy dydaktycznej
<i>Rodzaj formy</i>	seminarium połączone z warsztatami
<i>Liczba godzin</i>	14
<i>Treści</i>	• Szkoła w chmurze cyfrowej. • Organizacja zdalnego kształcenia. • Kształtowanie twórczego, logicznego i algorytmicznego myślenia. • Kodowanie i programowanie na każdym poziomie edukacyjnym. • Programowanie robotów. • Technologie informacyjne wspierające procesy dydaktyczne w różnych obszarach kształcenia. • Projektowanie materiałów dydaktycznych

2.

<i>Temat</i>	Administrowanie szkolnym kontem Office 365
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół, którzy zostali wytypowani do pełnienia roli administratora szkolnego konta Office 365, a do tej pory nie uczestniczyli w kursie
<i>Rodzaj formy</i>	kurs
<i>Liczba godzin</i>	8
<i>Treści</i>	• Usługi dostępne w Office 365. • Zakładanie, modyfikowanie i usuwanie konta pojedynczego użytkownika. • Globalne zakładanie kont użytkowników poprzez wykorzystanie plików csv i skryptów

3.

<i>Temat</i>	Notesy zajęć – projektowanie biblioteki zasobów edukacyjnych i zarządzanie notesami uczniów w usłudze Teams
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół i placówek oświatowych zainteresowani wykorzystaniem usług Office 365 w zdalnej pracy dydaktycznej
<i>Rodzaj formy</i>	kurs
<i>Liczba godzin</i>	12
<i>Treści</i>	• Konfiguracja notesów zajęć w usłudze Teams. • Edycja notesu w aplikacji OneNote. • Projektowanie biblioteki zasobów edukacyjnych. • Projektowanie i publikowanie prezentacji Sway. • Metody udostępniania testów interaktywnych. • Zarządzanie notesami zajęć uczniów

4.

<i>Temat</i>	Strategie dydaktyczne w kształceniu zdalnym poprzez wykorzystanie usługi Teams pakietu Office 365
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół i placówek edukacyjnych zainteresowani organizacją zdalnego kształcenia
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty

<i>Liczba godzin</i>	15
<i>Treści</i>	• Założenie i konfiguracja zespołu w usłudze Teams. • Konstruktywizm w kształceniu zdalnym. • Dobór funkcjonalności usługi Teams do założonej strategii kształcenia. • Przygotowanie webinarium i jego prowadzenie. • Przygotowanie zadań dla uczniów i ich ocenianie

5.

<i>Temat</i>	Publikowanie treści multimedialnych w usłudze SWAY w Office 365
<i>Adresaci</i>	nauczyciele zainteresowani wykorzystaniem usług Office 365 w procesie kształcenia
<i>Rodzaj formy</i>	kurs
<i>Liczba godzin</i>	12

- Treści*
- Scenariusz materiału dydaktycznego.
 - Przygotowanie graficznych materiałów źródłowych.
 - Archiwizacja materiałów źródłowych w usłudze OneDrive.
 - Tworzenie prezentacji multimedialnej za pomocą aplikacji SWAY.
 - Połączenie materiałów multimedialnych i interaktywnych.
 - Formy udostępniania prezentacji.
 - Praca zespołowa nad przygotowaniem prezentacji.
 - Publikowanie i upowszechnianie materiałów w Internecie

6.

<i>Temat</i>	Poczta i Kalendarz w Office 365
<i>Adresaci</i>	nauczyciele przedszkoli
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4
<i>Treści</i>	• Konfiguracja programu pocztowego. • Tworzenie grup mailingowych. • Zarządzanie czasem przy pomocy aplikacji Kalendarz. • Współdzielenie kalendarza

7.

<i>Temat</i>	Współdzielenie dokumentów w Word Online
<i>Adresaci</i>	nauczyciele przedszkoli
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4
<i>Treści</i>	• Tworzenie dokumentów w aplikacji Word Online. • Udostępnianie dokumentów do wspólnej edycji. • Udostępnianie dokumentów do wglądu. • Porządkowanie plików w OneDrive

8.

<i>Temat</i>	Ankiety i formularze w pracy przedszkola
<i>Adresaci</i>	dyrektorzy i nauczyciele przedszkoli
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4

- Projektowanie ankiet w aplikacji Forms.
- Treści* • Udostępnianie ankiety.
- Zbieranie i analiza wyników ankiety

9.

<i>Temat</i>	Bezpieczeństwo w sieci
<i>Adresaci</i>	dyrektorzy i nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	spotkania edukacyjne rad pedagogicznych
<i>Liczba godzin</i>	2
<i>Treści</i>	• Rodzaje zagrożeń. • Sposoby zapobiegania przemocy w sieci. • Organizacje wspierające w zakresie cyberprzemocy

10.

<i>Temat</i>	Wykorzystanie technologii mobilnych w pracy dydaktycznej
<i>Adresaci</i>	dyrektorzy i nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4
<i>Treści</i>	• Sposoby wykorzystania smartfonów na lekcji. • Sposoby wykorzystania tabletów podczas zajęć. • Przegląd aplikacji mobilnych przydatnych podczas zajęć. • Projektowanie i przeprowadzanie testów z wykorzystaniem tabletów lub smartfonów

11.

<i>Temat</i>	Zakładanie profilu zaufanego
<i>Adresaci</i>	dyrektorzy, nauczyciele i pracownicy administracyjni wszystkich typów szkół i placówek edukacyjnych
<i>Rodzaj formy</i>	konsultacje indywidualne lub grupowe
<i>Liczba godzin</i>	1

- Treści* • Sposoby zakładania profilu zaufanego.
- Indywidualne wsparcie podczas tworzenia profilu

12.

<i>Temat</i>	Wykorzystanie pakietu Office 365 do wspomagania procesu kształcenia i zarządzania szkołą – Teams
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	spotkania edukacyjne rad pedagogicznych/warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4
<i>Treści</i>	• Zakładanie zespołów i ich rodzaje. • Role członków zespołu. • Udostępnianie treści – praca na wspólnych dokumentach. • Praca z uczniem – tworzenie zadań. • Notesy uczniów

13.

<i>Temat</i>	Wykorzystanie pakietu Office 365 do wspomagania procesu kształcenia i zarządzania szkołą – Stream
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4
<i>Treści</i>	• Tworzenie biblioteki filmów. • Przygotowanie filmów – edycja. • Udostępnianie filmów w usłudze Stream

14.

<i>Temat</i>	Wykorzystanie pakietu Office 365 do wspomagania procesu kształcenia i zarządzania szkołą. Logowanie w pracowniach z wykorzystaniem konta Office, Office 365 ProPlus w konfiguracji Shared Computer Activation
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4

- Treści*
- Przyłączanie i odłączanie komputerów od domeny Office 365.
 - Pozyskiwanie i instalacja pakietu biurowego w konfiguracji Shared Computer Activation

15.

<i>Temat</i>	Wykorzystanie pakietu Office 365 do wspomagania procesu kształcenia i zarządzania szkołą. Tworzenie testów i ankiet w aplikacji Forms
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4
<i>Treści</i>	• Tworzenie testu\ankiety. • Rozgałęzienia. • Ustawienia testu\ankiety. • Publikowanie testu\ankiety. • Opracowanie i prezentacja wyników

16.

<i>Temat</i>	OneDrive – dane w chmurze
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	spotkania edukacyjne rad pedagogicznych/warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4
<i>Treści</i>	• OneDrive – organizacja plików. • Umieszczanie i korzystanie z plików w chmurze. • Udostępnianie plików – alternatywa dla wiadomości e-mail. • Praca na wspólnym udostępnionym dokumencie. • Synchronizacja plików w chmurze z folderem na dysku lokalnym komputera

17.

<i>Temat</i>	Kodowanie w układzie dwójkowym
<i>Adresaci</i>	nauczyciele informatyki ze szkół podstawowych
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	6

- Treści*
- Kodowanie informacji.
 - Zapis liczb w układzie dwójkowym.
 - Wykonywanie działań arytmetycznych w układzie dwójkowym.
 - Scenariusze zajęć z zakresu kodowania z wykorzystaniem „Niezbędnika kodowania”

18.

<i>Temat</i>	Zabawy z programowaniem
<i>Adresaci</i>	nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej oraz nauczyciele szkoły podstawowej klas IV – VI
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	12
<i>Treści</i>	• Programowanie w podstawie programowej dla szkoły podstawowej. • Wprowadzenie do tematyki programowania bez komputera – programowanie offline. • Stosowanie narzędzi wspomagających naukę programowania offline. • Stosowanie aplikacji wprowadzających w świat programowania (urządzenia mobilne). • Zapoznanie z platformami edukacyjnymi do nauki programowania online

19.

<i>Temat</i>	Programowanie w Scratch 3.0
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	20

<i>Treści</i>	• Zapoznanie ze środowiskiem pracy – Scratch 3.0 online i offline. • Zapoznanie z portalem scratch.mit.edu – konto użytkownika, dostępne narzędzia. • Tworzenie prostych programów – podstawowe bloki programu: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Pisak, Kontrola, Czujniki, Wyrażenia, Zmienne. • Sterowanie obiektem. • Tworzenie programów, gier edukacyjnych. • Tworzenie prostych gier komputerowych
---------------	--

20.

<i>Temat</i>	Programowanie robotów mBot
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	20
<i>Treści</i>	• Zapoznanie ze środowiskiem pracy mBlockly (program oparty na środowisku Scratch). • Zapoznanie z budową robota mBot. • Komunikowanie robota z PC w trybie Scratch i Arduino. • Stosowanie instrukcji sterujących ruchem robota. • Wykorzystanie czujników robota. • Tworzenie programów z wykorzystaniem podstawowego zestawu mBot

21.

<i>Temat</i>	Programowanie robotów Thymio
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	20
<i>Treści</i>	• Zapoznanie ze środowiskiem pracy robota Thymio, VPL oraz środowiskiem Scratch. • Zapoznanie z budową robota Thymio, wbudowane programy. • Komunikowanie robota z PC. • Stosowanie instrukcji sterujących ruchem robota. • Wykorzystanie czujników robota. • Tworzenie programów – zadania dla robota

22.

<i>Temat</i>	Projekt Centrum Mistrzostwa Informatycznego
<i>Adresaci</i>	uczniowie szkół podstawowych
<i>Rodzaj formy</i>	kurs
<i>Liczba godzin</i>	2 x 1 godz. (co drugi tydzień)

- Treści*
- Zachęcanie dzieci i młodzieży do rozwijania uzdolnień informatycznych oraz kreatywności w zakresie twórczego podejścia do rozwiązywanych problemów.
 - Aktywizowanie uczniów uzdolnionych informatycznie.
 - Zachęcanie do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i narzędzi algorytmicznych.
 - Tworzenie programu komputerowego w języku Scratch 3.0.
 - Programowanie robotów mobilnych

23.

<i>Temat</i>	Programowanie dla najmłodszych z wykorzystaniem gry edukacyjnej Scottie Go
<i>Adresaci</i>	nauczyciele szkół podstawowych
<i>Rodzaj formy</i>	spotkania edukacyjne rad pedagogicznych, warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4
<i>Treści</i>	• Cel gry – ścieżki międzyprzedmiotowe. • Wymagania sprzętowe, pobieranie i instalacja aplikacji. • Moduły gry. • Budowanie programu z klocków. • Skanowanie zbudowanego programu. • Wykonanie programu, poziomy poprawności wykonania

24.

<i>Temat</i>	Przygotowanie nauczycieli do wdrażania podstawy programowej – programowanie w Baltie
<i>Adresaci</i>	zainteresowani nauczyciele
<i>Rodzaj formy</i>	spotkania edukacyjne rad pedagogicznych, warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4
<i>Treści</i>	• Tryby pracy. • Korzystanie i tworzenie banków. • Import grafiki. • Funkcje trybów „budowanie” i „czarowanie”

25.

<i>Temat</i>	Przygotowanie nauczycieli do wdrażania podstawy programowej – programowanie w Baltie
<i>Adresaci</i>	zainteresowani nauczyciele
<i>Rodzaj formy</i>	kurs
<i>Liczba godzin</i>	8
<i>Treści</i>	• Tryby pracy, korzystanie i tworzenie banków. • Funkcje trybów „budowanie” i „czarowanie”. • Programowanie w trybie „nowicjusz”. • Programowanie zaawansowane. • Funkcje trybu „programowanie zaawansowany”. • Wykorzystanie scen w programie. • Stosowanie funkcji „while”, „if”. • Sterowanie postacią z klawiatury

26.

<i>Temat</i>	Wspieranie nauczycieli w tworzeniu warunków do bezpiecznego korzystania z zasobów cyfrowych
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	4

<i>Treści</i>	• Umiejętność wyszukiwania treści w otwartych zasobach, ich pobierania oraz wykorzystywania w celach edukacyjnych. • Wyjście naprzeciw nowym wyzwaniom edukacyjnym – tworzenie własnych zasobów na wolnych licencjach. • Budowanie relacji z uczniami i przestrzeganie zasad korzystania z wolnych zasobów, przestrzeganie prawa autorskiego
---------------	--

27.

<i>Temat</i>	Kultura w sieci
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół zainteresowani tematyką zajęć
<i>Rodzaj formy</i>	kurs informatyczny
<i>Liczba godzin</i>	16

- Treści*
- Prawo autorskie.
 - Wyszukiwanie informacji w sieci.
 - Przygotowanie materiałów graficznych.
 - Wędrówka w Google Earth w poszukiwaniu słynnych obiektów.
 - Projektowanie własnego bloga

28.

<i>Temat</i>	Przygotowanie edukacyjnych materiałów dydaktycznych z wykorzystaniem aplikacji dostępnych w chmurze obliczeniowej Google
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	kurs
<i>Liczba godzin</i>	8
<i>Treści</i>	• Aktywizacja uczniów w procesie kształcenia. • Informatyczne narzędzia do przygotowania multimedialnych materiałów dydaktycznych. • Usługi dostępne w chmurze Google. • Opracowanie własnych materiałów multimedialnych wspomagających proces kształcenia. • Zespołowa realizacja dydaktycznych projektów autorskich

29.

<i>Temat</i>	Przygotowanie materiałów graficznych
<i>Adresaci</i>	nauczyciele zainteresowani komputerową obróbką grafiki
<i>Rodzaj formy</i>	kurs
<i>Liczba godzin</i>	12
<i>Treści</i>	• Kadrowanie obrazu. • Zmiana rozmiaru i rozdzielczości. • Modyfikacja kolorystyki, głębi ostrości, ostrości obrazu. • Edycja obrazu w warstwach. • Fotomontaże, kolaże. • Formaty zapisu obrazu

30.

<i>Temat</i>	Metody aktywizacji uczniów. Organizacja i prowadzenie zajęć z uczniem uzdolnionym w ramach kształcenia pozaformalnego
<i>Adresaci</i>	nauczyciele wszystkich typów szkół
<i>Rodzaj formy</i>	kurs
<i>Liczba godzin</i>	4
<i>Treści</i>	• Identyfikowanie ucznia zdolnego. • Zajęcia w szkolnych kołach zainteresowań oraz placówkach pozaszkolnych. • Konkursy wojewódzkie, ogólnopolskie i międzynarodowe. • Konferencje młodzieżowe

31.

<i>Temat</i>	Konkurs informatyczny „Historia kodem zapisana”
<i>Adresaci</i>	uczniowie szkół podstawowych
<i>Rodzaj formy</i>	konkurs
<i>Liczba godzin</i>	8
<i>Treści</i>	• Wykonanie programu, gry lub animacji w programie Scratch 3.0. • Zachęcanie do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i narzędzi informatycznych. • Rozwijanie umiejętności myślenia komputacyjnego. • Rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych. • Rozwijanie umiejętności publicznego prezentowania autorskich programów

32.

<i>Temat</i>	Kurs dla uczniów uzdolnionych informatycznie w ramach Dziecięcej Akademii Młodych Twórców w powiązaniu z projektem Centrum Mistrzostwa Informatycznego
<i>Adresaci</i>	uczniowie szkół podstawowych
<i>Rodzaj formy</i>	kurs
<i>Liczba godzin</i>	2 x 1 godz. (co tydzień)
<i>Treści</i>	• Aktywizowanie uczniów uzdolnionych informatycznie. • Rozwijanie umiejętności myślenia komputacyjnego. • Zajęcia w placówkach pozaszkolnych.

- Zachęcanie do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i narzędzi informatycznych.
- Rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych

33.

<i>Temat</i>	Rodzic w sieci
<i>Adresaci</i>	wychowawcy klas – szkoła podstawowa
<i>Rodzaj formy</i>	warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	16
<i>Treści</i>	- Rodzaje zagrożeń i sposoby ich zapobiegania. - Bezpieczne korzystanie z portali społecznościowych. - Ochrona urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem. - Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na różnych urządzeniach. - Bezpieczne hasła. - Sposoby wyszukiwania informacji. - Baza legalnych źródeł, serwisy z darmowymi zasobami. - Zasoby edukacyjne wspierające działania wychowawcze związane z bezpieczeństwem w sieci

34.

<i>Temat</i>	VIII Forum Młodzieży Uzdolnionej Informatycznie
<i>Adresaci</i>	uczniowie szkół łódzkich
<i>Rodzaj formy</i>	konferencja i warsztaty
<i>Liczba godzin</i>	6
<i>Treści</i>	- Zachęcanie młodzieży do rozwijania kreatywności w zakresie twórczego podejścia do rozwiązywania problemów informatycznych. - Rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych. - Aktywizowanie uczniów uzdolnionych informatycznie. - Przedstawianie autorskich rozwiązań problemów informatycznych. - Rozwijanie umiejętności publicznego prezentowania autorskich programów

35.

<i>Temat</i>	Kursy programowania dla uczniów uzdolnionych informatycznie w ramach Akademii Młodych Twórców
<i>Adresaci</i>	uczniowie szkół podstawowych
<i>Rodzaj formy</i>	kurs
<i>Liczba godzin</i>	2 x 1 godz. (co tydzień)
<i>Treści</i>	- Zachęcanie dzieci i młodzieży do rozwijania kreatywności w zakresie twórczego podejścia do rozwiązywanych problemów. - Aktywizowanie uczniów uzdolnionych informatycznie. - Zachęcanie do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i narzędzi informatycznych. - Tworzenie programu komputerowego w języku Scratch 3.0. - Modelowanie 3D i programowanie robotów mobilnych. - Programowanie robotów mobilnych

36.

<i>Temat</i>	Zdalne kursy programowania w językach PHP, Python i administrowania systemem Linux oraz kurs stacjonarny z modelowania 3D w ramach Twórczej Szkoły Komputerowej
<i>Adresaci</i>	uczniowie szkół ponadpodstawowych
<i>Rodzaj formy</i>	kurs

<i>Liczba godzin</i>	2 x 1 godz. (co tydzień)
<i>Treści</i>	• Aktywizowanie uczniów uzdolnionych informatycznie. • Rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych. • Rozwijanie umiejętności logicznego myślenia. • Zachęcanie do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i narzędzi informatycznych

37.

<i>Temat</i>	Kurs dla dzieci w wieku 6-8 lat ramach Dziecięcej Akademii Młodych Twórców
<i>Adresaci</i>	dzieci z przedszkoli i szkół podstawowych
<i>Rodzaj formy</i>	kurs
<i>Liczba godzin</i>	2 x 1 godz. (co tydzień)

- Treści*
- Aktywizowanie dzieci i uczniów uzdolnionych informatycznie.
 - Rozwijanie umiejętności myślenia komputacyjnego.
 - Rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych.
 - Zachęcanie do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i narzędzi informatycznych.
 - Rozwijanie zainteresowań dotyczących rozwiązań technicznych i umiejętności manualno-motorycznych uczniów