



Distance
Learning

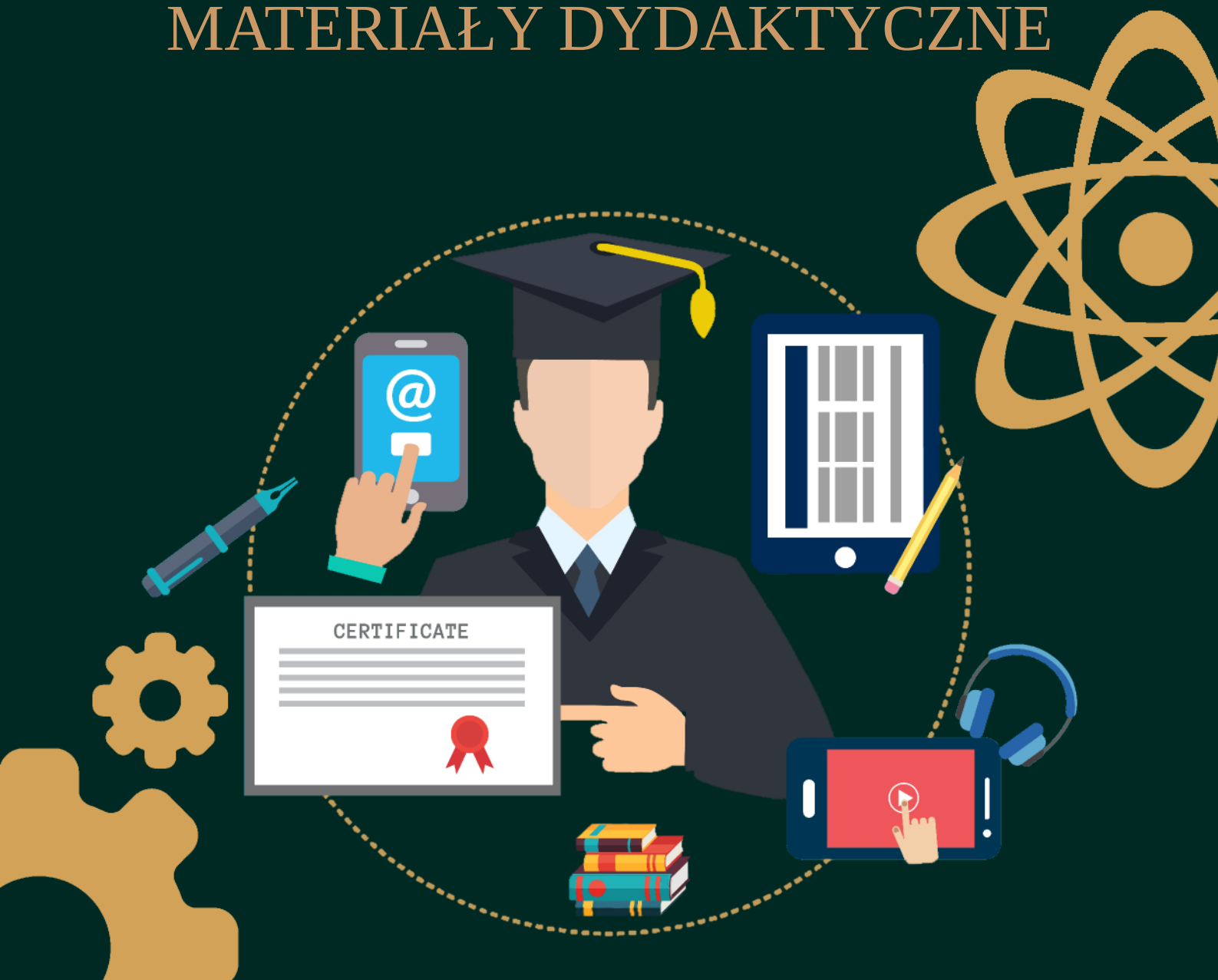
Projekt współfinansowany w
ramach programu Unii Europejskiej
Erasmus+



DL Trainers' Development Path

PODREČZNIK

SCENARIUSZE, ĆWICZENIA I MATERIAŁY DYDAKTYCZNE



**Aktywni.
EU**



ASEDEDEIPE

**PLUNGĖS PASLAUGU IR
ŠVIETIMO PAGALBOS
CENTRAS**

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

2019

SPIS TREŚCI

Wstęp	4
Rozdział I.	5
Komunikacja z uczniami online	
Rozdział II.	20
Urządzenia IT przydatne w DL	
Rozdział III.	36
E-platformy	
Rozdział IV.	58
Multimedialne zasoby edukacyjne do nauczania i uczenia się online	
Rozdział V.	77
Zarządzanie czasem. Praca indywidualna VS praca grupowa	
Rozdział VI.	121
Wykorzystanie materiałów uzupełniających	
Rozdział VII.	135
Motywacja uczniów online	

WSTĘP

Pomysł na projekt DL Trainers' Development Path pojawił się z wyniku zauważenia braku programów e-learningowych, dla osób zaangażowanych w proces edukacyjny, które chciałyby wyróżnić się umiejętnościami w edukacji zdalnej, ale wciąż nie widzą szansy na poprawę obecnej sytuacji z metodami tradycyjnymi. Ponieważ projekt bazuje się na rzeczywistych problemach, takich jak brak profesjonalnego szkolenia i narzędzi, jego celem jest znalezienie wszystkiego na temat potencjalnych nowoczesnych rozwiązań oraz zapewnienie nauczycielom, wykładowcom, instruktorom i innym edukatorom materiałów i instrumentów, które mogą pomóc w ich pracy.

Główne cele obejmują ustanowienie nowoczesnej technologii w nauczaniu i zachęcanie do codziennego korzystania z niej, zapewnienie odpowiedniego szkolenia zawodowego dla mentorów, aby uniknąć niepokoju związanego z nowymi technologiami oraz pomoc w rozwijaniu międzynarodowej współpracy edukacyjnej. Wszystkie wymienione wcześniej punkty są równie ważne w procesie globalnych zmian edukacyjnych: gdyby istniało wiele programów, o których nikt by nie wiedział, lub nie umiał właściwie korzystać z nich lub dzielić się swoim sukcesem zawodowym z innymi, cały system zatrzymałby się na punkcie startowym - tradycyjna, i z reguły nie interesująca dla uczniów edukacja. Aby uratować drzewo, musisz dbać o korzenie. Studenci są koroną drzewa i nie ma sensu próbować zmieniać ani ich podejścia ani motywacji do nauki. Nauczyciele są korzeniami edukacji.

Edukacja zaczyna się od nauczycieli, dlatego naszym największym celem w tym projekcie są właśnie oni. Powinny być w stanie łatwo poradzić sobie ze zmianami i wyzwaniem, które otrzymują ze świata zewnętrznego. Zwłaszcza młodzi profesjonalści, którzy dopiero robią swoje pierwsze kroki w wielkiej podróży dydaktycznej - ich kompetencje w pracy z platformami e-learningowymi powinny rozwijać się wraz z ich karierą. Właśnie dlatego zebranie się i omówienie aktualnych problemów dydaktycznych i sugestii ma kluczowe znaczenie w poprawie obecnej sytuacji. Podczas warsztatów dla trenerów, oni będą się dobrze bawić ze swoimi kolegami, co jest idealnym środowiskiem do dalszej dyskusji i wzajemnej wymiany doświadczeń i pomysłów do wdrożenia w przyszłości. Będą mieli okazję porozmawiać z doświadczonymi trenerami DL, którzy zawsze służą profesjonalną pomocą i radą. Ponadto, podobne warsztaty i kursy mogą być organizowane w innych firmach i instytucjach przy użyciu naszych oryginalnych materiałów i narzędzi.

Podręcznik ten, jako jeden z końcowych rezultatów projektu, zawiera szczegółowy manual i porady dla mentorów, którzy prowadzą szkolenia na omawiane tutaj tematy. Ogólny zarys szkolenia dla nauczycieli składa się z 7 rozdziałów, i każdy zawiera materiał na 10 godzin dydaktycznych, które razem stanowią 70 godzin materiałów edukacyjnych o wysokiej jakości, zebranych i uporządkowanych w jednej książce. Sylabus obejmuje tematy takie jak motywacja studentów, zarządzanie czasem i najważniejsze – e-platformy i komunikacja online. Każdy rozdział zawiera zarówno materiały teoretyczne, jak i praktyczne wskazówki, scenariusze, ćwiczenia i rzeczy niezbędne do prowadzenia zajęć – dokładne kroki do zorganizowania takich szkoleń w łatwy i efektywny sposób.


ROZDZIAŁ I. KOMUNIKACJA Z UCZNIAMI ONLINE

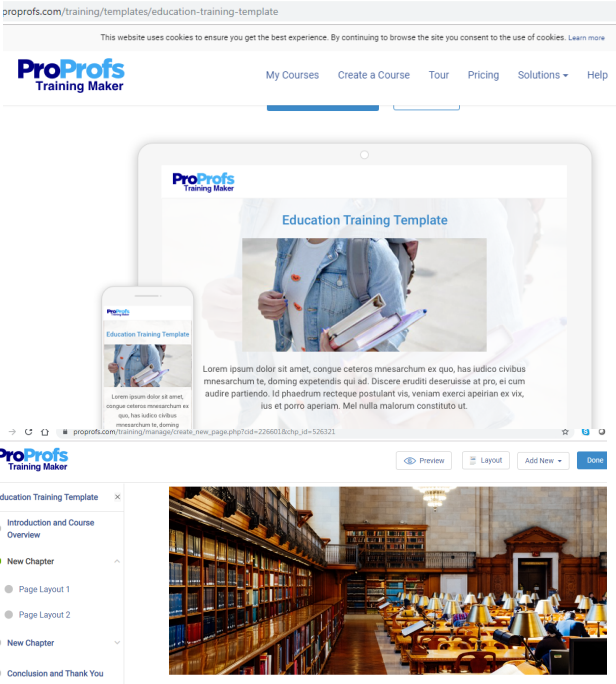
SCENARIUSZ

Nazwa działania	Komunikacja z uczniami online
Temat	Komunikacja online - od społeczności do społeczności wirtualnej
Streszczenie	W tym temacie uczestnicy korzystają z narzędzi komunikacji online w celu promowania wirtualnej wspólnoty za pośrednictwem połączenia internetowego. Uczniowie będą pracować w grupach korzystając z interaktywnych materiałów, ćwiczeń, metod pracy online i e-narzędzi w celu przedstawienia tego swoim przyszłym uczniom. Dobra komunikacja przyniesie więcej pozytywnych rezultatów w procesie e-learningu.
Czas trwania	2 dni po 5 godzin. Łącznie 10 godzin
Grupy docelowa	Dorośli - nauczyciele, trenerzy rozpoczynający pracę oraz trenerzy pracujący w swoim zawodzie już kilka lat, którzy mają niewielkie doświadczenie w nauczaniu na odległości i korzystaniu z narzędzi cyfrowych.
Cele	<p>Głównym celem tego modułu jest wsparcie trenerów podczas komunikacji online z ich przyszłymi uczniami:</p> <ul style="list-style-type: none">• zwiększenie wiedzy na temat metod i narzędzi komunikacji online, sprawiających, że zajęcia online są bardziej atrakcyjne dla osób uczących się i łatwiejsze dla trenerów pod kątem interakcji z nimi;• rozpoznanie możliwości i przydatnych narzędzi komunikacji online;• odkrycie narzędzi komunikacji online, które można wykorzystać w działaniach szkoleniowych; ulepszanie umiejętności cyfrowych w celu opracowania nowych skutecznych metod i narzędzi zarówno uczenia się, jak i nauczania;• przećwiczenie kilku wskazówek do pracy online, podnoszenie umiejętności współpracy z uczniami, zwiększając ich zaangażowanie na lekcjach online;• przygotowanie przyszłych trenerów DL na pewne przeszkody w komunikacji online;• promowanie stosowania innowacyjnej metodologii pracy szkoleniowej opartej na środkach cyfrowych.

Wskazówki dotyczące prawidłowego wykonania działania	
Metodologia wdrażania	<p>Metody prezentowania tematu (ich łączenie poprawia komunikację prowadzącego zajęcia z uczniami) są następujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Burza mózgów • Praca zespołowa, tworzenie sieci • Przełamanie lodów • Praca indywidualna • Pracuj w parach, grupach • Dyskusja, debaty • Spotkanie wideo
Narzędzia i materiały	<ul style="list-style-type: none"> • Komputery z dostępem do Internetu • Tablica interaktywna • Prezentacje z informacjami na ten temat • Przykłady, filmy i ćwiczenia
Proces	<p>Warsztat zaczyna się od wprowadzenia i wyboru zasad szkolenia, przedstawionych przez trenera, omówienia oczekiwań uczestników i rozgrzewki. Koncentrując się na wprowadzeniu teoretycznym i ćwiczeniach praktycznych, trener robi wstęp do tematu. Głównym celem jest zaprezentowanie tematu przy wykorzystaniu prezentacji interaktywnych oraz ćwiczeń praktycznych (aktywizacji uczestników zajęć). Trener zapewnia uczniom wsparcie, tworzy środowisko e-learningowe. Po każdym ćwiczeniu trener pyta uczestników, jak wykorzystają zdobytą wiedzę i które rodzaje narzędzi wydają im się najbardziej przydatne w pracy.</p>
Dzień 1	
Etap 1 Wprowadzenie 30 min	<p>Rozpocznij dyskusję, prosząc uczestników o indywidualną prezentację siebie, swoich nadziei, obaw i sugestii pomysłów, które mogą być pomocne podczas zajęć. Trener wybiera gotowy szablon (drzewo oczekiwań) i uczniowie używają narzędzia Padlet do dodawania treści, komentarzy i udostępniania swoich pomysłów. (Ćwiczenie: Drzewo oczekiwań)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Każdy uczestnik wypełnia drzewo: Korzenie - lęki, Pień – pomocne rzeczy, Gałęzie - nadzieje. • Podziel grupę na 3 mniejsze grupy i poproś ich o przeczytanie i uporządkowanie zebranych informacji i zaprezentowanie ich na forum grupy. • Wyraź swoje ogólne uwagi i opowiedz o swoich wątpliwościach. <p>Ćwiczenie jest przydatne na początku warsztatu i na koniec wrócimy do drzewa. Wyjaśnij, w jaki sposób oczekiwania podane przez uczestników są powiązane z programem i wizją szkolenia. Trener wyjaśnia cele warsztatu i robi krótki przegląd treści.</p>
Etap 2 Wprowadzenie do tematu 120 min	<p>Trener zaprasza uczestników do udzielania sugestii o ulepszenie pracy w grupie, podsumowuje wyniki Etapu 1, omawia program szkolenia. Trener zaprasza uczestników do oglądania wideo Historia komunikacji online (dl-trainers.eu/handbook) i przeprowadzenia grupowej debaty na</p>

	<p>główny temat. Uczniowie muszą znaleźć cechy komunikacji online, ich rodzaje i wpływ.</p> <p>Trener ogłasza temat i główne cele szkolenia, prosząc uczestników o wyjaśnienie koncepcji online komunikacji. Uczniowie powinni omówić koncepcję komunikacji online, w tym następujące problemy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Czym jest online komunikacja? • Zalety i wady digitalizacji. • Tradycyjne formy komunikacji VS komunikacja przez Internet. <p>Prezentacja: Komunikacja online (dl-trainers.eu/handbook). Uczestnicy omawiają formy, szczegóły, zalety i wady komunikacji online. Podnoszą argumenty za i przeciw komunikacji online, szukają sposoby rozwoju skutecznej komunikacji w procesie uczenia się. (Ćwiczenie: Formy komunikacji)</p> <p>Uczniowie są podzieleni na dwie grupy, które wezmą udział w debacie: "Za" i "Przeciwko" – tradycyjne formy komunikacji czy komunikacja online. Uczestnicy pracują w 2 grupach po 6 osób, opracowując szczegółową kampanię na rzecz skutecznej komunikacji online. Trener pomaga, przy użyciu szablonu Padlet do komentarzy uczestników(Ćwiczenie:Zalety i wady komunikacji online).</p> <p>Trener zaprasza uczestników do obejrzenia wideo <i>Jak sieci społecznościowe zmieniły świat!</i> (dl-trainers.eu/handbook) oraz podsumowuje wpływ komunikacji online na nasze społeczeństwo.</p> <p>Trener prosi uczestników zastanowić się w jaki sposób komunikacja online wspiera proces nauczania, wyjaśniając znaczącą różnicę między offline i online.</p> <p>Uczestnicy powinni odpowiedzieć na następujące pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jaką rolę odgrywa komunikacja online na Twoje podejście do nauczania? • Jakiego rodzaju komunikacji wymagają twoje zajęcia? • Jakich poziomów komunikacji oczekują twoi uczniowie? • Jak możemy zarządzać tymi oczekiwaniami? <p>Uczestnicy są oceniane według argumentów przedstawionych w trakcie debaty. Ważne jest, aby wszyscy mieli uwagę i możliwość wypowiedzi.</p>
<p>Etap 3 Rozgrzewka 30 min</p>	<p>Ćwiczenie: Znajdź kogoś, kto...</p> <p>Uczestnicy otwierają dokument z listą instrukcji (Materiały: Znajdź kogoś, kto). Muszą odnaleźć ludzi, którzy spełniają pewne warunki z listy i zapisać ich imiona. Potem prezentują wyniki grupie.</p>
<p>Etap 4 60 min</p>	<p>Trener zaprasza uczestników do obejrzenia wideo <i>Komunikacja przez Internet</i> (dl-trainers.eu/handbook) i podsumowania typów komunikacji online (Ustna: Skype, hangout, wideo, wiadomości głosowe; Tekstowa: czytanie, pisanie SMS-ów, czaty, e-maile, prezentacja; Wizualna: grafika, prezentacje, gry, infografika, współpraca na tablicy interaktywnej, animacja, fiszki i wideo).</p> <p>Burza mózgów: uczestnicy dzielą się ich doświadczeniami w zakresie rodzajów komunikacji i analizują których typów używali we własnych lekcjach. Uczestnicy, pracując w parach, szukają przydatnych wskazówek do skutecznej komunikacji ze studentami i zastanawiają się nad wydajnością</p>

	<p>komunikacji online, i na koniec prezentują pomysły: jak komunikacja online sprawia, że zajęcia są bardziej interaktywne.</p> <p>Prezentacja: Wskazówki dotyczące skutecznej komunikacji online (dl-trainers.eu/handbook).</p> <p>Burza mózgów: Wszyscy dzielą się doświadczeniami dotyczącymi komunikacji online. Poprzez tę aktywność uczestnicy zapoznają się ze wskazówkami dla komunikacji online i wyeliminują przeszkody w wirtualnym uczeniu się. Każdy zespół przedstawia wyniki grupie. Reszta uczestników podsumowuje i dyskutuje.</p>
<p>Etap 5</p> <p>60 min</p>	<p>Trener przedstawia uczestnikom następną aktywność, zapraszając ich do stworzenia mapy myśli "Skuteczność komunikacji online" (Ćwiczenie: Stworzenie mapy myśli na temat komunikacji online).</p> <p>Uczniowie mają dostęp do Internetu na komputerach do stworzenia map myśli w 5 kroków za pomocą venngage.com/features/mind-map-maker. Główną ideą mapy myśli jest "Komunikacja przez Internet". Uczestnicy projektują koncepcję, a następnie rozgałęziają ją na punkty połączeń, wykonując następujące czynności:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rejestracja w Venngage za pomocą e-maila, Google lub konta na Facebook'u. 2. Wybór szablonu mapy myśli. 3. Dodawanie wszystkich ważnych pomysłów w punkty lub tagi do mapy myśli. 4. Ulepszenie mapy myśli za pomocą ilustracji i obrazów. <p>Trener pomaga w tworzeniu map myśli. Uczestnicy przedstawiają swoje mapy myśli i omawiają je.</p>  <p>The diagram is a mind map centered on 'KOMUNIKACJA ONLINE'. It has five main branches: <ul style="list-style-type: none"> SPOSOBY (Methods): E-mail, Konferencje audio / wideo, Media społecznościowe, VoIP, forum. Narzędzia do współpracy online (Online collaboration tools): Skype, Dropbox, GoToMeeting, Google Hangouts. ZAJĘTY (Advantages): Oplacalność, Łatwe nawiązanie kontaktu, Wydajność, Elastyczność. WADY (Disadvantages): Izolacja, Przekazywanie informacyjne, Opóźnienie czasowe, Brak interakcji fizycznej. Doskonalenie umiejętności komunikacji online (Improving online communication skills): Unikaj długich postów i trudnych odpowiedzi, Unikaj sarkazmu, Poświęć czas na przygotowanie właściwej odpowiedzi, Dopasuj długość i ton odpowiedzi. </p>
Dzień 2	
<p>Etap 1</p> <p>Podsumowanie pierwszego dnia</p> <p>15 min</p>	<p>Trener przedstawia uczestnikom wszystkie aktywności drugiego dnia i proponuje im podsumować dzień pierwszy. Wszyscy uczestnicy wyrażają swoją opinię o pierwszym dniu szkolenia. Trener robi krótką prezentację o dzisiejszym dniu.</p>
<p>Etap 2</p> <p>45 min</p>	<p>Uczestnicy oglądają wideo Susan Pinker: Komunikacja face-to-face vs. komunikacja online (dl-trainers.eu/handbook), podkreślamy znaczenie komunikacji i edukacji online, a także metod zainspirowania studentów w przyszłości. Uczestnicy pracują w Padlet (Materiały: 10 najlepszych narzędzi do wirtualnej klasy).</p> <p>Platforma wirtualnej klasy może oferować:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Czat • Wspólną tablicę

	<ul style="list-style-type: none"> • Ankiety • "Pokoje socjalne" • Testy • Dostęp do plików <p>Trener rozpoczyna dyskusję, prosząc uczestników, aby znaleźli to, co najlepsze skuteczne narzędzia komunikacji online dla przyszłych studentów. Uczestnicy oferują kilka przykładów, pracując w parach, aby stworzyć listę z 10 najlepszych przydatnych i dostępnych narzędzi edukacji online. Zapytaj grupę o ostateczną listę i poświęć trochę czasu na omówienie znaczenia internetowych narzędzi edukacyjnych. Omów problemy związane z użyciem Internetu.</p>
<p>Etap 3 60 min</p>	<p>Rozpocznij dyskusję od wideo <i>Skuteczna komunikacja w klasie online (dl-trainers.eu/handbook)</i>. Poproś grupę o stworzenie prezentacji na temat "Narzędzia w wirtualnych klasach". Uczestnicy mają wybór spośród:</p> <ul style="list-style-type: none"> • WPS Office • Canva • Prezi <p>Wybierają jedno z zaproponowanych oprogramowań. Prezentacje mają trzy główne cele - informowanie, promowanie czegoś i ustalenie komunikacji z klasą. Wszyscy uczestnicy prezentują.</p>
<p>Etap 4 60 min</p>	<p>Ćwiczenie: Trzy rodzaje komunikacji. Przedmowa trenera przechodzi w dyskusję na temat różnych sposobów komunikowania się z przyjaciółmi, profesorami, kolegami itp. Uczniowie dyskutują i określają kluczowe aspekty, zalety/wady i wytyczne określonych typów komunikacji. Trzy różne rodzaje komunikacji to: twarzą w twarz, przez telefon lub przez e-mail. Członkowie grupy są podzieleni na trzy zespoły. Po 7 minutach zapytaj każdego członka grup o raport.</p>
<p>Etap 5 90 min</p>	<p>Uczniowie pracują na komputerach z dostępem do Internetu. Powinni stworzyć online narzędzia dla przyszłych studentów, za pomocą szablonów z www.proprofs.com. Uczniowie powinni zalogować się lub stworzyć konto, następnie wybrać szablon, aby utworzyć kursy akademickie na temat "Wydajność komunikacji online". Mogą swobodnie wybrać temat odpowiedni do ich doświadczenia w klasie. Uczestnicy mogą również personalizować treść szkolenia, dodając</p> 

	<p>odpowiednie obrazy, filmy, prezentacje, logo, kolory i schematy, co może pomóc trenować i uczyć się lepiej.</p> <p>Materiały: Stworzenie kursu online.</p> <p>Trener prosi uczestników o udostępnienie ich prezentacji w celu przygotowania ich dla przyszłych studentów i oceny na końcu tej aktywności.</p>
<p>Ewaluacja</p> <p><i>30 min</i></p>	<p>Ocena trenera: zapytaj uczniów o doświadczenia, zdobyte w tym module/dniu szkolenia. Zapytaj o następujące rzeczy:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jakie są trzy najlepsze rzeczy z tych, nad którymi pracowaliśmy podczas szkolenia?. 2. Co chciałbyś zmienić w tym module? 3. Gdzie jesteś teraz na skali z "Od 0 do 10?" 4. Kontynuacja: "Z jakich narzędzi będziesz korzystać w swoich przyszłych zajęciach?" <p>Trener prosi uczniów o sprawdzenie ćwiczenia "Drzewo oczekiwania" – czy wszyscy są zadowoleni?</p>
<p>Linki</p>	<ul style="list-style-type: none"> • www.eztalks.com/unified-communications/incredible-tips-for-effective-online-communication.html • www.bangthetable.com/blog/advantages-and-disadvantages-of-online-communication-2/ • www.eztalks.com/video-conference/effective-video-communication-skills.html • www.youtube.com/watch?v=HANw168huqA • www.eztalks.com/unified-communications/what-is-online-communication.html • www.igi-global.com/dictionary/facilitating-trust/41155 • www.techwalla.com/articles/modern-types-of-communication • www.uwex.edu/disted/conference/Resource_library/handouts/28251_10H.pdf • www.mun.ca/educ/faculty/mwatch/laura_treslan_SPETHE_Paper.pdf • www.infographicdesignteam.com/blog/7-pro-tips-create-a-presentation-for-effective-communication/ • Deming, V. (2004). The Big Book of Leadership Games. New York: McGraw-Hill. P.115–116

MATERIAŁY

Znajdź kogoś, kto

Znajdź kogoś, kto...	Imię	Imię
1. Kiedyś miał lub nadal ma niewidzialnego przyjaciela		
2. Zna jakieś słowo po chińsku		
3. Może dotknąć nosa językiem (musi pokazać!)		
4. Nie jest mięsożerny (wege!)		
5. Prowadzi ciężarówkę		
6. Gra na instrumencie		
7. Chrapie, gdy śpi		
8. Kiedyś odwiedził Amerykę		
9. Ma więcej niż 3 dzieci		
10. Zdobył nagrodę w liceum		
11. Zna co najmniej jedno słowo w 5 różnych językach		
12. Potrafi naśladować jakieś zwierzę (musi to zrobić!)		

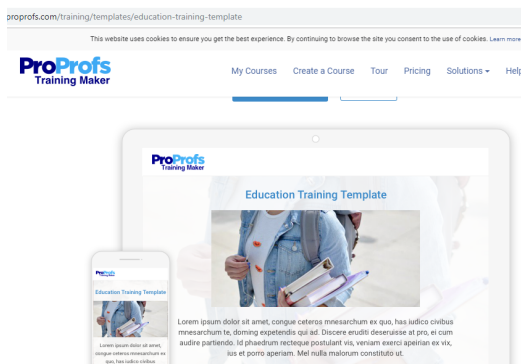
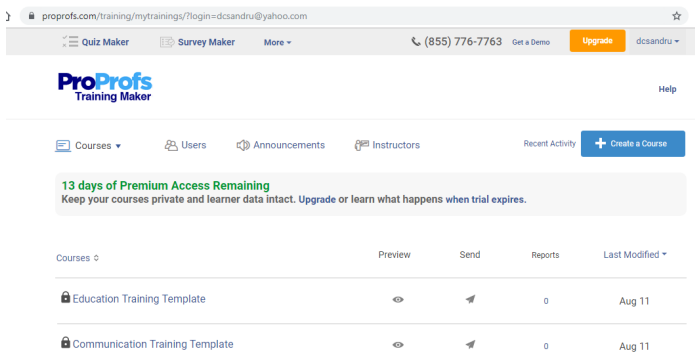
10 najlepszych narzędzi do wirtualnej klasy



Źródło: <https://tutorroom.net/online-tutoring/five-questions-to-ask-when-choosing-a-virtual-classroom-platform/>

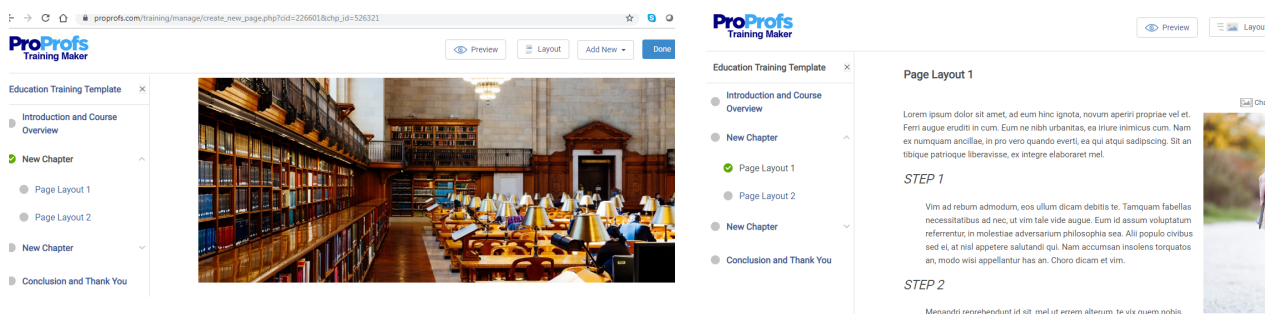
Stworzenie kursu online

Uczniowie pracują na komputerach z dostępem do internetu. Muszą stworzyć kursy edukacyjne dla swoich uczniów, używając zaprojektowanych szablonów z www.proprofs.com. Uczniowie muszą się zalogować lub założyć konto, a następnie wybrać szablon do tworzenia kursów akademickich na tematy takie jak "Wydajność komunikacji online".



(odwiedź <https://www.proprofs.com/training/templates/education-training-template>)

Uczestnicy mogą również personalizować treść szkolenia, dodając odpowiednie obrazy, filmy, prezentacje, logo i kolory, pomagające im zarówno trenować, jak i uczyć się lepiej.



Trener prosi uczestników o udostępnienie prezentacji w celu ich dostosowania do potrzeb ich przyszłych studentów i do oceny pracy na koniec tej aktywności.

ĆWICZENIA

Drzewo oczekiwań

Nazwa ćwiczenia	Drzewo oczekiwań
Temat	Komunikacja online z uczniami
Nabyte umiejętności	Kultywowanie społeczno-emocjonalnych i cyfrowych umiejętności uczenia się wśród uczestników
Wielkość grupy	12 osób
Czas trwania	30 min

Materiały	Pokój z dostępem do Internetu, komputery, tablica interaktywna, Padlet
Przeгляд	Trener dowie się, czego uczestnicy chcą osiągnąć poprzez szkolenie. Powinno to pomóc trenerom w zaprojektowaniu i dostosowaniu modułu.
Cele	Omówić nadzieje i obawy uczestników, rzeczy pomocne podczas czynności.
Przygotowanie	Trener wybiera gotowy szablon (drzewo oczekiwań) i zaprasza uczniów do korzystania z narzędzia Padlet do dodawania treści, komentarzy i dzielenia się nadziejami, obawami i pomysłami do prowadzenia aktywności.
Instrukcje	Rozpocznij dyskusję, prosząc uczestników indywidualnie zidentyfikować, a potem podzielić się nadziejami, obawami i oczekiwaniami. <ul style="list-style-type: none"> • Każdy uczestnik wypełnia szablon "drzewo": Korzenie – obawy, Pień – pomocne pomysły, i Gałęzie – nadzieje. • Podziel grupę na 3 małe zespoły i poproś o przeczytanie i uporządkowanie zebranych informacji oraz przedstawienie tego na forum grupy. • Ogólne uwagi trenera i wątpliwości.
Podsumowanie i ocena	Wyniki omawiamy razem ze wszystkimi uczestnikami. Każdy zespół przedstawia swoje wyniki innym grupom. Reszta uczestników powinni podsumować i omówić ich informacje.
Wskazówki	Podczas spotkania uczestnicy omawiają swoje nadzieje, obawy i oczekiwania. Ważne jest, aby wszyscy mieli uwagę i możliwość wypowiedzi. Podsumuj wyniki i podziel się programem szkolenia. Wyjaśnij, w jaki sposób oczekiwania podane przez uczestników są powiązane z programem i wizją szkolenia.

Formy komunikacji

Nazwa ćwiczenia	Formy komunikacji
Temat	Komunikacja online z uczniami
Nabyte umiejętności	Kultywowanie społeczno-emocjonalnych umiejętności uczenia się
Wielkość grupy	12 osób
Czas trwania	30 min
Materiały	Tablica interaktywna, prezentacja
Przeгляд	Edukacja online to najnowsza forma edukacji na odległości.
Cele	Zrozumieć formy komunikacji, zastosowanie i sposoby rozwoju skutecznej komunikacji.

Przygotowanie	Podziel uczestników na dwie grupy, które będą uczestniczyły w debacie: "Za i przeciw – tradycyjne formy komunikacji lub komunikacja online".
Instrukcje	Podziel uczestników na małe grupy od 4 do 6 osób. Każda grupa powinna argumentować znaczenie tradycyjnych form komunikacji lub komunikacji online.
Podsumowanie i ocena	Wyniki są omawiane na forum grupy i przedstawione w części teoretycznej. Każdy zespół przedstawia swoje wyniki innej grupie. Reszta uczestników podsumowują i omawiają.
Wskazówki	Uczestnicy podnoszą argumenty za i przeciw o tym czy innym rodzaju komunikacji. Najczęściej wyróżniamy rodzaje komunikacji: Formalna: <ul style="list-style-type: none"> • Komunikacja werbalna i niewerbalna • Pismo • Ideografia Nieformalna: <ul style="list-style-type: none"> • Komunikacja werbalna i niewerbalna • Nieformalna komunikacja pisemna

Zalety i wady komunikacji online

Nazwa ćwiczenia	Zalety i wady komunikacji online
Temat	Wskazówki do skutecznej komunikacji online
Nabyte umiejętności	Rozwijanie umiejętności społeczno-emocjonalnego uczenia się
Wielkość grupy	12 osób
Czas trwania	30 min
Materiały	Tablica interaktywna, Padlet
Przegląd	Istnieją wyraźne zalety i wady komunikacji online, które należy wziąć pod uwagę dla wydajnego procesu e-learningowego.
Cele	Odnaleźć zalety i wady komunikacji online, jej zastosowanie i sposoby rozwoju skutecznej komunikacji.
Przygotowanie	Uczestnicy pracują w 2 grupach po 6 osób, opracowując szczegółową kampanię na rzecz skutecznej komunikacji online. Trener pomaga, prezentując szablon Padlet do komentarzy uczestników.
Instrukcje	Podziel uczestników na dwie grupy, które będą liczyły po sześć osób. Te grupy będą debatowały ze sobą na temat: "Za i przeciw - zalety i wady komunikacji online".

	<p>Trener zaprasza uczestników szkolenia do znalezienia sposobów komunikacji online, które będą wspierać proces nauczania, zadając pytania takie jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jaką rolę odgrywa komunikacja online w Twoim podejściu do nauczania? • Jakiego rodzaju komunikacji wymagają Twoje zajęcia? • Jakie są oczekiwania Twoich uczniów? • Jak można zarządzać tymi oczekiwaniami? 																
<p>Podsumowanie i ocena</p>	<p>Wyniki są omawiane na forum grupy i są przedstawione w części teoretycznej. Każdy zespół przedstawia wyniki większej grupie. Reszta uczestników powinna podsumować i omówić wyniki grupy.</p>																
<p>Wskazówki</p>	<p>Uczestnicy nazywają argumenty za i przeciw o różnych pozycjach. Ważne jest, aby każdy miał uwagę trenera i możliwość wypowiedzi.</p> <p><i>Materiał, który należy przedstawić:</i></p> <p style="text-align: center;">INFORMACJA ONLINE</p> <table border="1" data-bbox="424 752 1422 1975"> <thead> <tr> <th data-bbox="424 752 919 790">ZALETY</th> <th data-bbox="919 752 1422 790">WADY</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="424 790 919 902"> <p>Elastyczność : dostępność 24 × 7, w dowolnym miejscu, o ile masz połączenie z Internetem.</p> </td> <td data-bbox="919 790 1422 902"> <p>Są osoby, które nie lubią pisać lub mają słabe umiejętności pisania na klawiaturze.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 902 919 1126"> <p>Równe możliwości: ludzie nieśmiali, którzy zwykle nie odzywają się, mogą powiedzieć tyle, ile chcą, podczas gdy "głośni" ludzie nie mogą przerywać, ale mogą dodawać informacje.</p> </td> <td data-bbox="919 902 1422 1126"> <p>Bez fizycznych wskazówek: bez mimiki i gestów lub możliwości natychmiastowego wycofania istnieje duże ryzyko nieporozumienia.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1126 919 1305"> <p>Udokumentowanie: w przeciwieństwie do konwersacji ustnej, dyskusję online można ponownie odwiedzić.</p> </td> <td data-bbox="919 1126 1422 1305"> <p>Przeciążenie informacyjne: duża ilość wiadomości może być przytłaczająca i trudna do zapamiętania, a nawet wywoływać stres.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1305 919 1458"> <p>Zachęca do refleksji: uczestnicy nie muszą brać udziału, dopóki nie będą gotowi.</p> </td> <td data-bbox="919 1305 1422 1458"> <p>Wątki: logiczna sekwencja dyskusji jest często przerywana przez użytkowników, którzy nie trzymają się tematu.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1458 919 1610"> <p>Stosowność : zapewnia miejsce do wymiany przykładów i doświadczeń z życia.</p> </td> <td data-bbox="919 1458 1422 1610"> <p>Opóźnienie czasowe : nawet jeśli logujesz się codziennie, 24 godziny to dużo czasu, jeśli czekasz na odpowiedź.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1610 919 1794"> <p>Wybór: szybkie pytanie lub komentarz lub długie, refleksyjne wypowiedzi są równie możliwe.</p> </td> <td data-bbox="919 1610 1422 1794"> <p>Nieskuteczna: trwa dłużej niż rozmowa werbalna i trudno jest odpowiedzieć na wszystkie punkty wiadomości, łatwo pozostawić pytania bez odpowiedzi.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="424 1794 919 1975"> <p>Spoleczność: z biegiem czasu grupa może stać się wspierającą, stymulującą społecznością w której uczestnicy omawiają cel i zagadnienia z kursu.</p> </td> <td data-bbox="919 1794 1422 1975"> <p>Izolacja: niektórzy uczniowie wolą uczyć się samodzielnie i nie biorą udziału w dyskusjach.</p> </td> </tr> </tbody> </table>	ZALETY	WADY	<p>Elastyczność : dostępność 24 × 7, w dowolnym miejscu, o ile masz połączenie z Internetem.</p>	<p>Są osoby, które nie lubią pisać lub mają słabe umiejętności pisania na klawiaturze.</p>	<p>Równe możliwości: ludzie nieśmiali, którzy zwykle nie odzywają się, mogą powiedzieć tyle, ile chcą, podczas gdy "głośni" ludzie nie mogą przerywać, ale mogą dodawać informacje.</p>	<p>Bez fizycznych wskazówek: bez mimiki i gestów lub możliwości natychmiastowego wycofania istnieje duże ryzyko nieporozumienia.</p>	<p>Udokumentowanie: w przeciwieństwie do konwersacji ustnej, dyskusję online można ponownie odwiedzić.</p>	<p>Przeciążenie informacyjne: duża ilość wiadomości może być przytłaczająca i trudna do zapamiętania, a nawet wywoływać stres.</p>	<p>Zachęca do refleksji: uczestnicy nie muszą brać udziału, dopóki nie będą gotowi.</p>	<p>Wątki: logiczna sekwencja dyskusji jest często przerywana przez użytkowników, którzy nie trzymają się tematu.</p>	<p>Stosowność : zapewnia miejsce do wymiany przykładów i doświadczeń z życia.</p>	<p>Opóźnienie czasowe : nawet jeśli logujesz się codziennie, 24 godziny to dużo czasu, jeśli czekasz na odpowiedź.</p>	<p>Wybór: szybkie pytanie lub komentarz lub długie, refleksyjne wypowiedzi są równie możliwe.</p>	<p>Nieskuteczna: trwa dłużej niż rozmowa werbalna i trudno jest odpowiedzieć na wszystkie punkty wiadomości, łatwo pozostawić pytania bez odpowiedzi.</p>	<p>Spoleczność: z biegiem czasu grupa może stać się wspierającą, stymulującą społecznością w której uczestnicy omawiają cel i zagadnienia z kursu.</p>	<p>Izolacja: niektórzy uczniowie wolą uczyć się samodzielnie i nie biorą udziału w dyskusjach.</p>
ZALETY	WADY																
<p>Elastyczność : dostępność 24 × 7, w dowolnym miejscu, o ile masz połączenie z Internetem.</p>	<p>Są osoby, które nie lubią pisać lub mają słabe umiejętności pisania na klawiaturze.</p>																
<p>Równe możliwości: ludzie nieśmiali, którzy zwykle nie odzywają się, mogą powiedzieć tyle, ile chcą, podczas gdy "głośni" ludzie nie mogą przerywać, ale mogą dodawać informacje.</p>	<p>Bez fizycznych wskazówek: bez mimiki i gestów lub możliwości natychmiastowego wycofania istnieje duże ryzyko nieporozumienia.</p>																
<p>Udokumentowanie: w przeciwieństwie do konwersacji ustnej, dyskusję online można ponownie odwiedzić.</p>	<p>Przeciążenie informacyjne: duża ilość wiadomości może być przytłaczająca i trudna do zapamiętania, a nawet wywoływać stres.</p>																
<p>Zachęca do refleksji: uczestnicy nie muszą brać udziału, dopóki nie będą gotowi.</p>	<p>Wątki: logiczna sekwencja dyskusji jest często przerywana przez użytkowników, którzy nie trzymają się tematu.</p>																
<p>Stosowność : zapewnia miejsce do wymiany przykładów i doświadczeń z życia.</p>	<p>Opóźnienie czasowe : nawet jeśli logujesz się codziennie, 24 godziny to dużo czasu, jeśli czekasz na odpowiedź.</p>																
<p>Wybór: szybkie pytanie lub komentarz lub długie, refleksyjne wypowiedzi są równie możliwe.</p>	<p>Nieskuteczna: trwa dłużej niż rozmowa werbalna i trudno jest odpowiedzieć na wszystkie punkty wiadomości, łatwo pozostawić pytania bez odpowiedzi.</p>																
<p>Spoleczność: z biegiem czasu grupa może stać się wspierającą, stymulującą społecznością w której uczestnicy omawiają cel i zagadnienia z kursu.</p>	<p>Izolacja: niektórzy uczniowie wolą uczyć się samodzielnie i nie biorą udziału w dyskusjach.</p>																

	<p>Bezgraniczna: nigdy nie można przewidzieć, kiedy odbędzie się dyskusja; niespodziewana wypowiedź często skutkuje zwiększoną ilością "przypadkowego" uczenia się.</p> <p>(Źródło: www.bangthetable.com)</p>	<p>Bez kierunkowa: Uczestnicy mogą widzieć to jak środowisko bez lidera.</p>
--	--	---

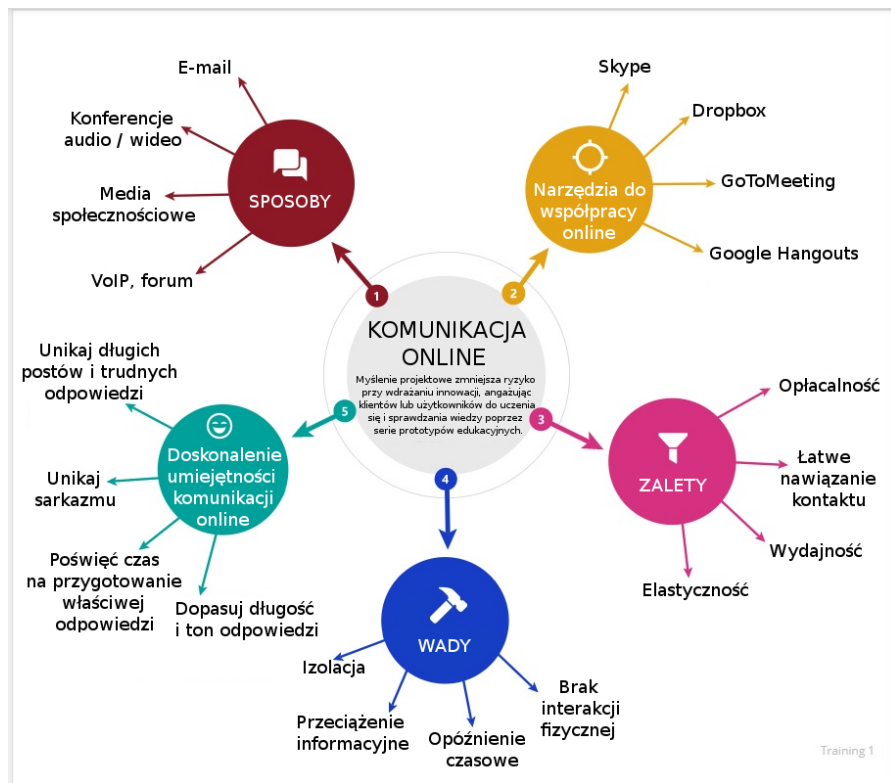
Znajdź kogoś, kto...

Nazwa ćwiczenia	Znajdź kogoś, kto...
Temat	Komunikacja online z uczniami
Nabyte umiejętności	Kultywowanie umiejętności uczenia się społeczno-emocjonalnego i cyfrowego wśród uczestników
Wielkość grupy	12 osób
Czas trwania	30 min
Materiały	Pokój z dostępem do Internetu, komputery, tablica interaktywna
Przeгляд	Rozgrzewka to krótka, zabawna gra, którą trener może wykorzystać z uczniami, aby przygotować ich do nauki stymulując ich umysły i/lub ciała.
Cele	<ul style="list-style-type: none"> • Pomóc uczestnikom w dynamicznej nauce • Wprowadzenie do kursu i prezentacja tematów szkolenia
Przygotowanie	Uczestnicy otwierają dokument z listą instrukcji. Muszą odnaleźć ludzi, którzy spełniają pewne warunki z listy i zapisać ich imiona. Potem prezentują wyniki grupie.
Instrukcje	Kiedy uczniowie znajdują "kogoś, kto prowadzi ciężarówkę" lub "kogoś, kto zna dowolne słowo w języku chińskim", zapisują nazwisko tej osoby na liście kontrolnej, stwierdzając, że osoba ta spełnia jedną z cech na liście. Następnie przedstawiają listę. Ogólne uwagi trenerów i pozytywne opinie.
Podsumowanie i ocena	Wyniki są omawiane ze wszystkimi uczestnikami. Każdy uczestnik przedstawia wyniki grupie. Reszta uczestników podsumowują i omawiają to.
Wskazówki	To ćwiczenie jest przydatne, aby stworzyć dobrą atmosferę w zespole i pozwolić uczestnikom otworzyć się w inny sposób. Trener użyje Materiały: Znajdź kogoś, kto...

Stworzenie mapy myśli na temat komunikacji online

Nazwa ćwiczenia	Stworzenie mapy myśli na temat komunikacji online
Temat	Efektywna online komunikacja
Nabyte umiejętności	Kultywowanie umiejętności uczenia się społeczno-emocjonalnego wśród uczestników
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	60 min
Materiały	Pokój z komputerami, tablica interaktywna
Przegląd	Mapa myśli to idealny sposób na wizualizację dowolnego tematu, który ma wiele kroków, punktów lub podsekcji. Zaczynaj od głównej koncepcji komunikacji online, a następnie przejdź do punktów z nią związanych.
Cele	Zrozumieć pojęcie "komunikacja online", jej zastosowanie i sposoby rozwoju skutecznej komunikacji.
Przygotowanie	Każdy uczestnik będzie miał komputer i dostęp do Internetu. Grupa poznaje co to jest komunikacja online i tworzenie mapy myśli. Trener pomaga uczniom.
Instrukcje	<p>Dzięki temu ćwiczeniu chcielibyśmy, aby uczestnicy mogli stworzyć mapę myśli w celu wizualizacji pomysłów i uproszczenia procesu uczenia się skutecznej komunikacji online.</p> <p>Uczestnicy muszą korzystać z komputerów, przejść za linkiem https://venngage.com/features/mind-map-maker. Muszą w 4 kroki stworzyć mapę myśli:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zarejestrować się w Venngage za pomocą e-maila (konto Gmail lub Facebook), to nic nie kosztuje! 2. Wybrać jeden z profesjonalnie zaprojektowanych szablonów map myśli. 3. Dodać wszystkie ważne pomysły, punkty lub pomysły do mapy myśli. 4. Ulepszyć wizualną mapę myśli za pomocą ilustracji i obrazów. <p>Pobierz mapy myśli uczestników i udostępnij je na tablicy interaktywnej. Dialog i dyskusja.</p>
Podsumowanie i ocena	Omawianie wyników i wszystkiego, czego nauczyliśmy się podczas sesji szkoleniowej z całą grupą. Każdy zespół przedstawia wyniki większej grupie. Reszta uczestników podsumowuje i dyskutuje. Uczestnicy sugerują, co mogło by być polepszone w danym szkoleniu.
Wskazówki	<p>Uczestnicy wykonują skuteczne mapy myśli w Venngage w trybie online.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mapa myśli to sposób na wizualizację tematu kursu zawierającego wiele kroków lub podrozdziałów. • Zaczynaj od głównego pomysłu (komunikacja online), a następnie przejdź do podpunktów.

- Zarejestruj się za darmo i postępuj zgodnie z instrukcjami online pod adresem: <https://infograph.venngage.com/register>



Ważne jest, aby wszyscy mieli uwagę i możliwość wypowiedzi.

Trzy rodzaje komunikacji

Nazwa ćwiczenia	Trzy rodzaje komunikacji
Temat	Komunikacja online z uczniami
Nabyte umiejętności	Kultywowanie społeczno-emocjonalnych i komunikacyjnych umiejętności uczenia się

Wielkość grupy	12 osób
Czas trwania	40 min
Materiały	Flipchart, markery, kilka chustek, długopis i papier
Przegląd	Trener pyta, czego uczestnicy chcą osiągnąć poprzez to szkolenie. Powinno to pomóc trenerowi w zaprojektowaniu i dostosowaniu modułu do uczniów.
Cele	<ul style="list-style-type: none"> • Stworzyć ciepłe, przyjazne i miłe środowisko uczenia się • Przegląd koncepcji, których się ostatnio nauczyłeś, w celu budowania zespołu
Przygotowanie	Dyskusja "Plusy i minusy różnych metod i stylów komunikacji". Ćwiczenia mają na celu pomóc grupom stać się zespołem.
Instrukcje	<p>1. Trener wprowadzi grę z krótką dyskusją na temat różnych sposobów komunikowania się z przyjaciółmi, profesorami, kolegami itp. Trener powie im, że w tym ćwiczeniu omówią i określą kluczowe aspekty, zalety/wady i wytyczne dotyczące określonego rodzaju komunikacji. Badane będą trzy różne metody komunikacji: face-to-face, poprzez telefon lub e-mail.</p> <p>2. Podziel członków grupy na trzy zespoły. Pierwsza grupa reprezentuje środowisko komunikacji face-to-face. Osoby te nie mają żadnej kontroli nad komunikacją. Powinni usiąść w jednym miejscu i używać długopisu i papieru do zapisywania swoich pomysłów podczas ćwiczenia.</p> <p>3. Druga grupa reprezentuje środowisko telefoniczne. Tych członków grupy należy rozsadzić, lub dać im opaski na oczy aby odtworzyć środowisko telefoniczne (w którym nie widzimy osoby, z którą rozmawiamy). Powinni siedzieć razem w jednym pomieszczeniu. Jedna osoba będzie zapisywać pomysły grupy i nie będzie mieć opaski na oczy.</p> <p>4. Trzecia grupa reprezentuje środowisko e-mail. Uczestnicy powinni usiąść tyłem do siebie i nie mogą rozmawiać. Każdy powinien mieć papier i długopis. Aby się komunikować, muszą pisać notatki i przekazywać je sobie nawzajem.</p> <p>5. Mają około 7 minut, następnie poproś każdego członka grupy o złożenie raportu.</p> <p>6. Zapisz wyniki na flipcharcie.</p> <p><i>Źródło: Deming, V. (2004). The Big Book of Leadership Games. New York: McGraw-Hill. P.115–116</i></p>
Podsumowanie i ocena	Wyniki są omawiane we wszystkich grupach. Każdy zespół przedstawia swoje doświadczenie. Reszta uczestników podsumowuje i dyskutuje.
Wskazówki	Ćwiczenia wywołają zainteresowanie do tematu spotkania lub szkolenia, aktywują wcześniejszą wiedzę uczestników na ten temat i zachęcają do dzielenia się informacjami i zasobami.

ROZDZIAŁ II. URZĄDZENIA IT PRZYDATNE W DL

SCENARIUSZ

Nazwa działania	Urządzenia IT przydatne w edukacji zdalnej
Temat	Urządzenia IT
Streszczenie	W naszych czasach urządzenia cyfrowe zapewniają narzędzia, które ułatwiają użytkownikom zarządzanie zasobami edukacyjnymi, uczniami i wirtualnymi klasami. W ramach tego działania nawet nauczyciele lub trenerzy, którzy nie są szczególnie zaznajomieni z tymi urządzeniami, mogą stosunkowo łatwo zaprojektować, wdrożyć i zapewnić swoim użytkownikom pełne lekcje (rejestracja online, materiały dydaktyczne, praca, komunikacja nowoczesna, współpraca, badanie ewaluacyjne itp) przez Internet.
Czas trwania	2 dni po 5 godzin. Łącznie 10 godzin
Grupy wiekowa	Dorośli nauczyciele, trenerzy, doświadczeni trenerzy, którzy mają małe doświadczenie w nauczaniu dystancyjnym i korzystaniu z narzędzi cyfrowych.
Cele	<p>Cele działania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zapoznać się z urządzeniami IT niezbędnymi w DL; • móc obsługiwać urządzenia IT; • zdobyć podstawową wiedzę na temat urządzeń IT; • mieć możliwość współpracy i rozwiązywania problemów online; • zastosować interdyscyplinarne podejście do wiedzy; • rozwinąć zdolność przenoszenia umiejętności z jednego kontekstu do drugiego.
Wskazówki dotyczące prawidłowego wykonania działania	
Metodologia wdrażania	<p>Nieformalne metody nauczania i uczenia się:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Metody oparte na komunikacji: interakcja, dialog, mediacja. 2. Metody oparte na aktywności: doświadczenie, praktyka, eksperymenty. 3. Metody społeczne: partnerstwo, praca zespołowa, tworzenie sieci. 4. Metody zorientowane na indywidualność: kreatywność, odkrywanie, odpowiedzialność. 5. Budowanie zespołu i przełamanie lodów.

Narzędzia i materiały	Komputer, projektor LCD, Internet, tablica interaktywna, głośniki, tablety, smartfony.
Proces	Warsztaty rozpoczynają się od powitania wszystkich uczestników wraz z wprowadzeniem tematu. Trener stara się stworzyć dobry klimat emocjonalny (zachęca do dialogów, odpowiada na potrzeby uczniów w zakresie uczenia się, odpowiada na ich pytania, zapewnia wsparcie, tworzy kreatywne i bezpieczne środowisko). Następnie – rozgrzewka, która "przełamuje lody". Po rozgrzewce następuje prezentacja tematów krok po kroku, aby uczniowie mieli najlepszą wiedzę o temacie. Trener wyjaśnia cel warsztatów i zachęca uczniów do aktywnego udziału na wszystkich etapach procesu uczenia się (ustalenie celów, program, ocena). Wszystko wsparte jest interaktywnymi prezentacjami, praktyczną pracą i powtarzaniem ważnych elementów. Następnie trener przedstawia ćwiczenia i prosi uczestników o wyrażenie swoich oczekiwań i celów, ewentualnych obaw, ich opinii na temat treści i metod, których należy przestrzegać. Podczas procesu uczenia trener dokonuje modyfikacji w celu spełnienia potrzeb uczestników.
Dzień 1	
Etap 1 Zapoznanie się z grupą 20 min	<ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie • W grupie ustal zasady dotyczące przebiegu szkolenia • Określ wzajemne oczekiwania • Kwestionariusze i ocena (Zadanie: Przed szkoleniem)
Etap 2 Przełamanie lodów 25 min	Uczestnicy są podzieleni na pary. Każdy partner przeprowadza wywiad z drugą osobą na temat niektórych podstawowych elementów jego życia (np. czego się uczył, poprzednich prac, hobby itp.). Następnie przedstawia swojego partnera pozostałym uczestnikom programu szkoleniowego. Dzięki temu ćwiczeniu uczestnicy lepiej poznają sposób prezentowania pary, a nie siebie, ponieważ tego mogą się wstydzić. Jeśli uczestnicy nie spotkają się po raz pierwszy, zamiast wywiadu, trener może skorzystać z rozgrzewki (Ćwiczenie: Wiatr w wierzbach).
Etap 3 Wprowadzenie do tematu: tablica interaktywna 45 min	Trener przedstawia prezentację za pomocą tablicy interaktywnej. Przedstawia również uczestnikom różne rodzaje tablic interaktywnych, aby uczestnicy mogli zorientować się, jaki rodzaj tablicy interaktywnej odpowiada ich potrzebom dydaktycznym. Następnie przedstawia potencjalne zastosowania tablicy interaktywnej, niezbędne kroki, aby trener mógł wprowadzić ją do procesu edukacyjnego, a także pozytywne i negatywne aspekty korzystania z niej. Podczas prezentacji instruktor odpowiada na pytania i omawia pojawiające się problemy z uczestnikami. Prezentacja: Tablica interaktywna (dl-trainers.eu/handbook).
Etap 4 Przeprowadzenie lekcji za pomocą interaktywnej tablicy 120 min	Na tym etapie instruktor zapoznaje uczestników z realizacją lekcji z wykorzystaniem interaktywnej tablicy. Wyjaśnia uczestnikom potrzebę wykorzystania ICT w kształceniu dystancyjnym. Jedną z tych technologii jest interaktywna tablica, która pojawiła się w ostatnich latach. Możliwości tego narzędzia edukacyjnego i jego elastyczność zostały szybko wykorzystane przez nauczycieli. Użytkownik może używać palca jako myszy

	<p>komputerowej lub pisać na tablicy jednym ze specjalnych markerów, które nie plamią i nie wydzielają atramentu, ponieważ ślad, który pozostawiają, jest obrazkiem cyfrowym. Ponadto użytkownik może wchodzić w interakcję z obiektami pojawiającymi się na powierzchni tablicy interaktywnej, ponieważ można je przesuwac i obracać ręcznie, pisać na specjalnie zaprojektowanej klawiaturze i generalnie robic wszystko tak, jak na komputerze, w prosty i jasny sposob.</p> <p>Oczywiście tablica interaktywna działa po zainstalowaniu odpowiedniego oprogramowania. Ponadto, dostępne są niektóre materiały internetowe, takie jak materiały edukacyjne i narzędzia, które pomagają zautomatyzować czasochłonne procesy, dzięki czemu prowadzenie kursu jest niezwykle łatwe. Wszystko to może się odbywać bez fizycznej obecności uczniów.</p> <p>Trener wyjaśnia, że interaktywność pozwala na dwukierunkową komunikację. Komputery są jednymi z pierwszych maszyn w historii ludzkości oferujących interaktywność.</p> <p>Tablica interaktywna to biały panel dotykowy i zwykle przypomina tradycyjną tablicę. Tablica jest podłączona do komputera kablem USB, a projektor pokazuje, co pojawia się na ekranie komputera.</p> <p>Instruktor rozpoczyna wdrażanie ćwiczeń na interaktywnej tablicy.</p> <p>Ćwiczenie: Zwiedzanie muzeum Luwru. Materiały: Zwiedzanie muzeum Luwru. Wideo: Jak korzystać z interaktywnej tablicy (dl-trainers.eu/handbook).</p>
<p>Etap 5 Gynzy. Prowadzenie lekcji za pomocą interaktywnej tablicy internetowej</p> <p>60 min</p>	<p>Gynzy to internetowy system interaktywnej tablicy, który przedstawia wiele narzędzi do wykorzystania w klasie. Trener prosi uczestników o odwiedzenie strony www.gynzy.com. Tam mogą zarejestrować się za darmo. Po aktywacji konta za pośrednictwem poczty elektronicznej uczestnicy wchodzi na stronę i mogą pracować z 300 interaktywnymi działaniami i 500 planami lekcji. Ten etap daje uczniom możliwość lepszego zrozumienia nowoczesnych technologii, umożliwiając im korzystanie z urządzeń IT w formie wirtualnej.</p> <p>Ćwiczenie: Zaprojektowanie aktywności w Gynzy. Wideo: Tutorial Gynzy (dl-trainers.eu/handbook).</p>
<p>Dzień 2</p>	
<p>Etap 1 Podsumowanie pierwszego dnia</p> <p>20 min</p>	<p>Omówienie pierwszego dnia, nawiązanie do tematów drugiego dnia. Instruktor prosi ochotnika o podsumowanie poprzedniego dnia. Następnie musi połączyć to z tematem drugiego dnia szkolenia.</p>
<p>Etap 2 Tablet przyjazny e-learningu</p> <p>45 min</p>	<p>Trener przygotowuje prezentację na temat tego, w jaki sposób nauczyciel może dostosować tablet do lekcji e-learningowej. Zaczyna wyjaśniać uczestnikom, że kurs e-learningowy nie jest dostosowany do urządzeń mobilnych, co wyklucza duży procent odbiorców. Następnie kontynuuje prezentację podstaw, aby kurs e-learningowy mógł być kursem przyjaznym dla tabletów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rozdzielczość • Przyciski • Rozmiar obrazka

	<ul style="list-style-type: none"> • Napisy • HTML5 przez Flash • Czas ładowania • Przepływ nawigacyjny <p>Podczas prezentacji instruktor odpowiada na pytania i omawia pojawiające się problemy z uczestnikami.</p> <p>Prezentacja: Kurs e-learningowy przyjazny tabletom (dl-trainers.eu/handbook).</p> <p>Ćwiczenie: Groupboard - pracujmy razem z naszych domów.</p>
<p>Etap 3 Kamera internetowa. Częste problemy</p> <p><i>45 min</i></p>	<p>Podczas tych warsztatów trener pokazuje uczestnikom, w jaki sposób mogą rozwiązać najczęstsze problemy podczas korzystania z kamery internetowej. Kwestie, które instruktor musi w szczególności wyjaśnić, to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Co mogę zrobić, jeśli nie udaje się znaleźć oprogramowania kamery internetowej dla mojego urządzenia? • Co mogę zrobić, jeśli w oprogramowaniu kamery internetowej (np. YouCam, Skype, Messenger itp.) nie wyświetla się żaden film? • Co mogę zrobić, jeśli kamera nie jest widoczna na liście urządzeń? • Co mogę zrobić, jeśli mam problemy z jakością obrazu z kamery internetowej? • Jak ponownie zainstalować oryginalny program kamery internetowej dołączony do komputera z systemem Windows? • Jak wyłączyć kamerę internetową w systemie Windows?
<p>Etap 4 OBS Studio</p> <p><i>60 min</i></p>	<p>Na tych warsztatach trener pokazuje uczestnikom program OBS Studio. Jest to bezpłatne oprogramowanie do nagrywania wideo i przesyłania na żywo. Na początku trener prosi uczestników o otwarcie aplikacji OBS Studio. Następnie wyświetla na projektorze podstawowe ustawienia aplikacji, takie jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wybór źródła obrazu • Wybór źródła dźwięku • Wybór źródła mikrofonu • Wybór hosta do transmisji na żywo • Inne ustawienia <p>Na końcu trener przygotowuje uczestników do zadań ćwiczeniowych następnego etapu.</p> <p>Wideo: OBS Studio Tutorial (dl-trainers.eu/handbook).</p> <p>Materiały: Nagrywanie wideo za pomocą Open Broadcast Studio.</p>
<p>Etap 5 OBS Studio Moja pierwsza nagrana lekcja</p> <p><i>120 min</i></p>	<p>Czas na kreację pierwszej lekcji z nagrywaniem obrazu i dźwięku. Trener zachęca uczestników do zastosowania w praktyce tego, czego nauczyli się za dwa dni. Na początku trener wyjaśnia, że powinni wybrać przedmiot z dziedziny, której uczą. Następnie mają 45 minut na przygotowanie 10-minutowej lekcji i jej nagranie za pomocą programu OBS Studio. Ta 10-minutowa lekcja próbna powinna trwać godzinę i obejmować materiał taki jak wprowadzenie do tematu, praktyka, zakończenie, ocena itp. Uczestnicy pracują samodzielnie, trener interweniuje, tylko gdy jest proszony o pomoc.</p> <p>Ćwiczenie: Moja pierwsza nagrana lekcja.</p>

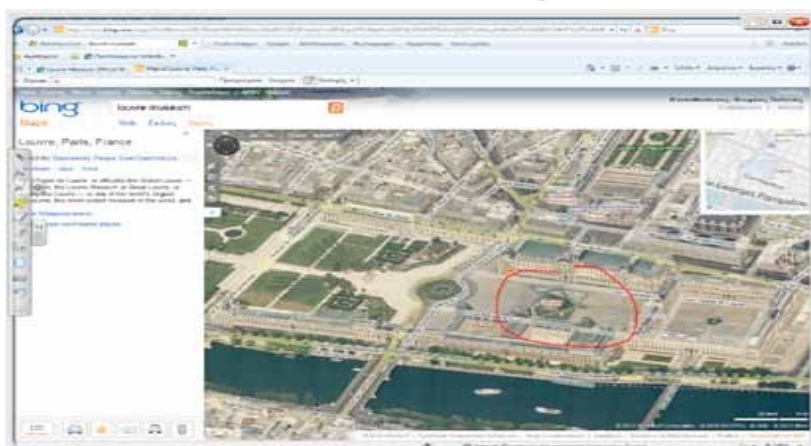
<p>Ewaluacja</p> <p>20 min</p>	<p>Ten scenariusz powinien być oceniony przed i po przeprowadzeniu. Uczestnicy wypełniają ankiety. (Zadanie: Po treningu)</p> <p>Celem tego działania jest oszacowanie wiedzy i umiejętności trenerów przed i po realizowanych działaniach edukacyjnych, ponieważ głównym celem tego scenariusza edukacyjnego było poznanie urządzeń IT które są używane w DL i jak mogą nauczyciele używać ich z różnymi programami lub aplikacjami.</p>
<p>Linki</p>	<p>https://gynzy.com/ https://obsproject.com/ https://www.groupboard.com/products/</p>

MATERIAŁY

Zwiedzanie muzeum Luwru

Uczestnicy pospacerują w wirtualnym muzeum Luwru. Dzięki niemu mogą znaleźć informacje o wystawach i dziełach sztuki, które ma muzeum.

Na pierwszym etapie trener podaje podstawowe informacje o muzeum. Wyjaśnia termin "wirtualne muzeum" aby zrozumieć znaczenie tego terminu i odbyć wirtualny spacer, z którego uczestnicy zbiorą informacje. Należy podać dokładne instrukcje, aby zrozumieli, co muszą robić.



W szczególności powinni odpowiedzieć na pytania:

- "Co możemy znaleźć w wirtualnym muzeum?"
- "Jakie są zalety wirtualnego muzeum?"
- "Co ci się podobało?"
- "Opisz, co lubisz w muzeum i dlaczego"
- "Który słynny obraz Ci się spodobał?"

Możemy nawet użyć map Bing Maps/Earth, aby pomóc uczestnikom znaleźć lokalizację samego muzeum. W takim przypadku możemy zadawać pytania dotyczące lokalizacji muzeum i jego opisu. Może to być:

- "Gdzie jest prawdziwe muzeum?"
- "Jak wygląda?"



Uczestnicy mają okazję za darmo przejść się w muzeum. Instruktor powinien użyć narzędzi do tablicy interaktywnej w celu kontrolowania zwiedzania muzeum, ale także do zaznaczenia ważnych części i linków do przydatnych informacji dla uczestników. Za pomocą narzędzia do kopiowania na ekranie możemy przetransferować na tablicę interaktywną rzeczy, których nie można skopiować za pomocą CTRL+C i CTRL+V. Powinni następnie (ustnie) wyjaśnić, w jaki sposób pracowali.

Na drugim etapie każdy zespół powinien przygotować krótką prezentację na 2-3 slajdy na tablicy interaktywnej i wyświetlić ją dla reszty klasy. Prezentacja powinna dotyczyć dzieła sztuki znalezionego w muzeum. Powinni sami opisać dzieło innym uczestnikom. W szczególności ważne jest:

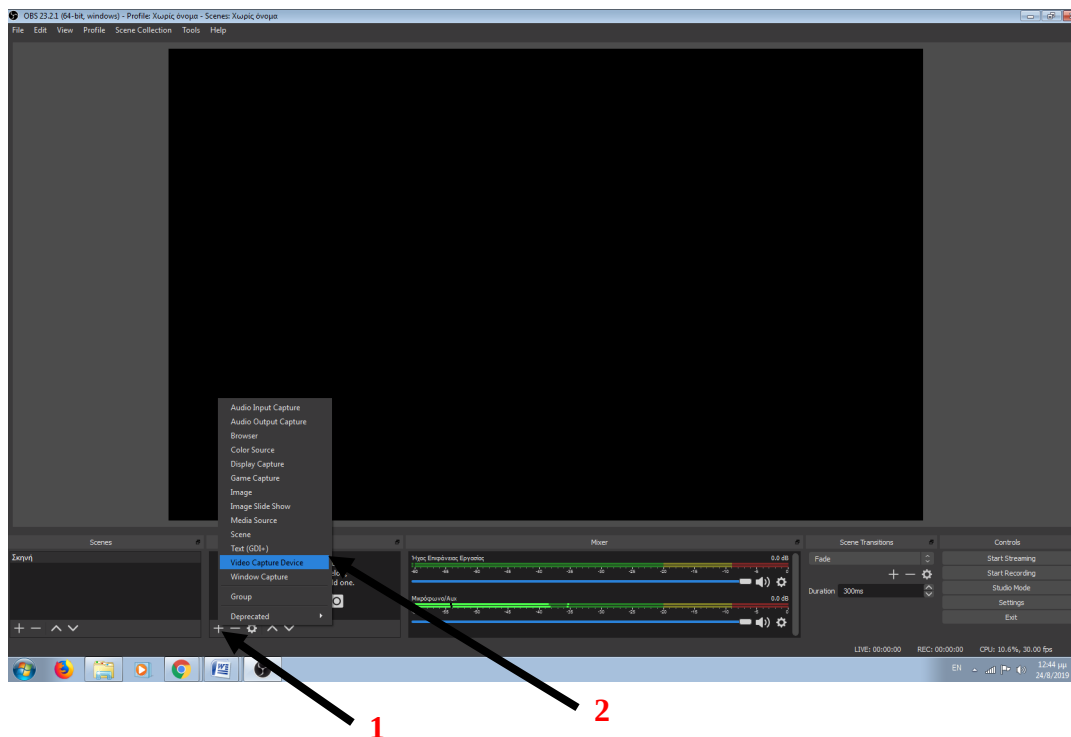
- Nazwa obrazu
- Twórca
- Rok
- Styl



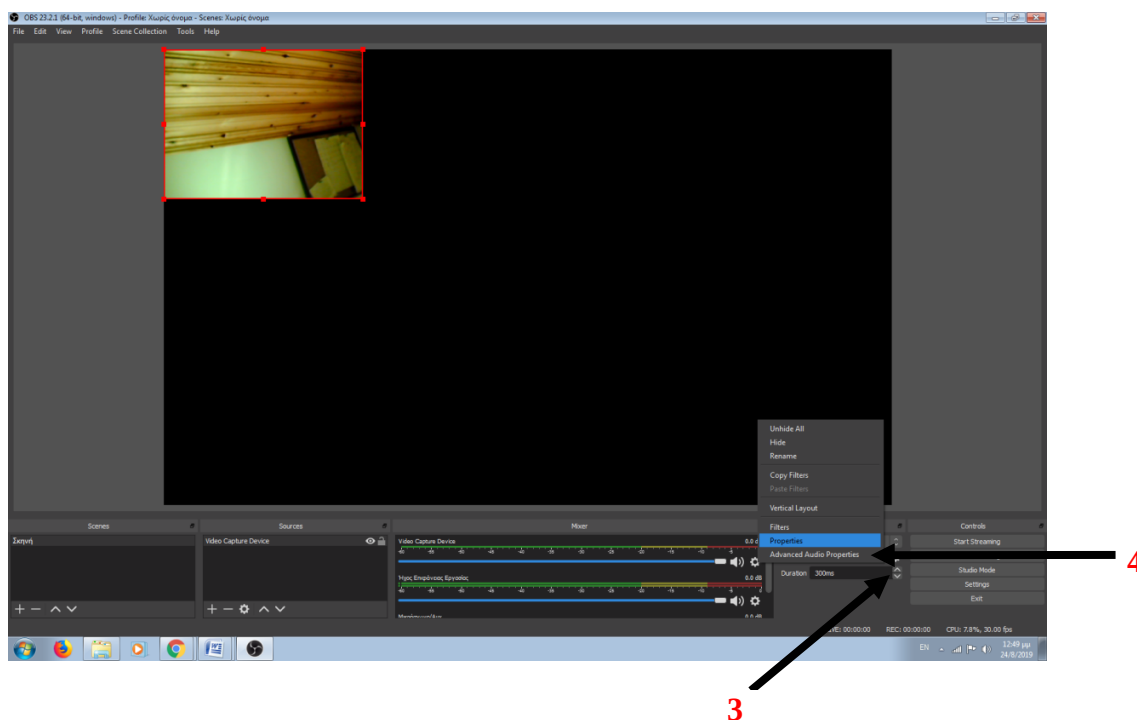
Zakończenie ćwiczenia: w interaktywnej tabeli wyświetlamy historię napisaną przez każdą grupę na podstawie jednego z obrazów w pliku PDF.

Nagrywanie wideo za pomocą oprogramowania Open Broadcast

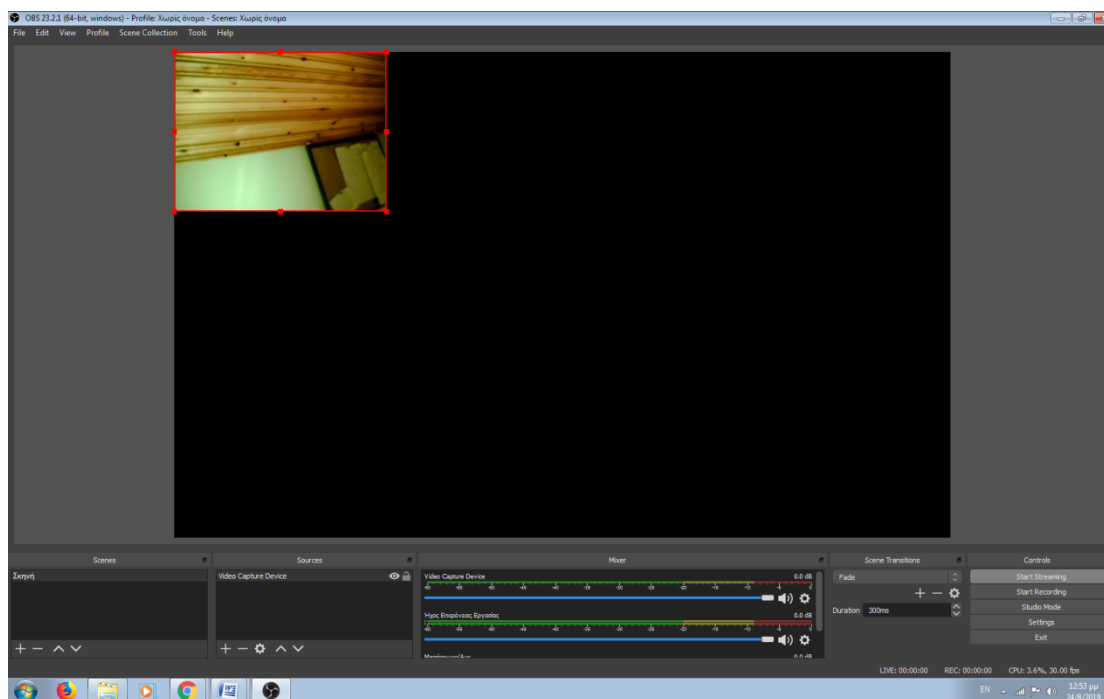
Gdy uruchamiamy aplikację po raz pierwszy, ekran główny jest czarny. Musimy wybrać źródło, z którego pojawi się obraz, który chcemy wybrać. W naszym przypadku chcemy pokazać ekran naszego komputera. Musimy znaleźć "wybór źródła", a następnie nacisnąć przycisk "+" (1) i wybrać "Urządzenie do nagrywania wideo" (2).



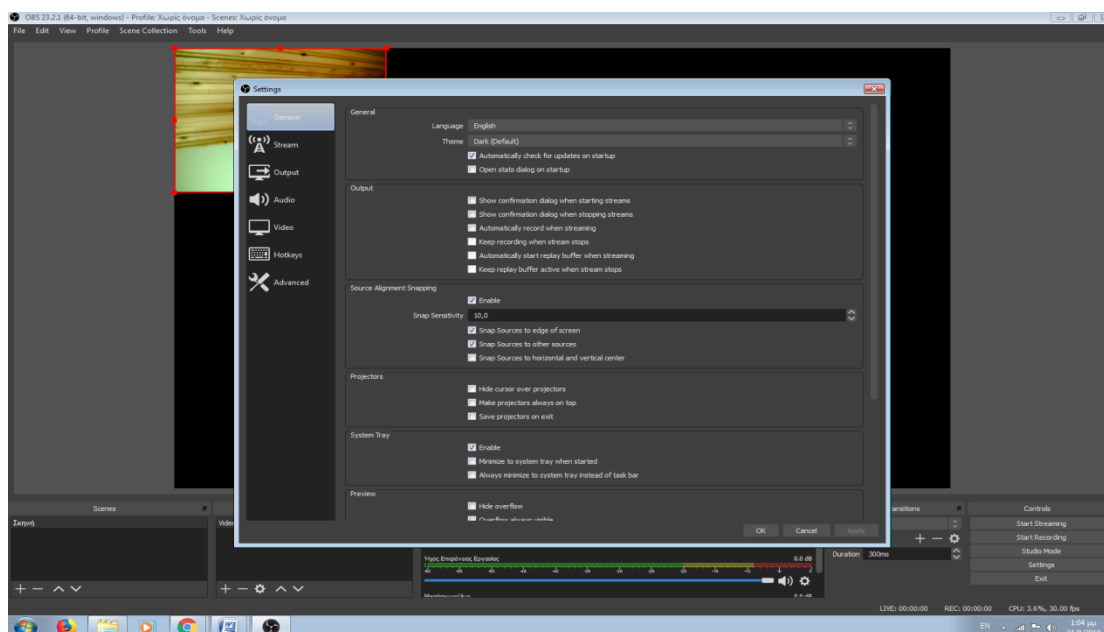
Wpisujemy nazwę naszego pliku i zaznaczamy "pokaż źródło", a następnie klikamy OK. Aby wybrać źródło dźwięku wybierz ustawienia (3), a następnie "właściwości" (4). Następnie wybierz żądane źródło. Postępujemy tak samo z wyborem mikrofonu, którego będziemy używać.



Następnie wybieramy dokładnie to, co chcemy zrobić. Abyśmy mogli wykonać "Transmisję na żywo" czy "Nagrywanie", aby nagrać to, co mamy na pulpicie, wybieramy opcję "Studio Mode" (5) "Streaming na żywo" – jest możliwość zmiany Live na Natychmiastowe nagrywanie w ustawieniach transmisji. Właśnie dlatego wolimy tę metodę transmisji na żywo.



W ustawieniach (6), możemy zmienić język i zdecydować, czy wideo będzie transmitowane na żywo. To zależy od mocy obliczeniowej. Jeśli jest duża, wybieramy to, jeśli nie, pozostawiamy. W zakładce "Stream" możemy wybrać serwer, który będzie hostować nasze transmisje na żywo, taki jak YouTube, Facebook itp.



ĆWICZENIA

Wiatr w wierzbach

Nazwa ćwiczenia	Wiatr w wierzbach
Temat	Budowanie zaufania i poczucia własnej wartości
Nabyte umiejętności	Poczucie własnej wartości
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	25 min
Materiały	W pełni wyposażona sala szkoleniowa
Przeгляд	Bardzo fajny lodołamacz, który łączy grupę ludzi.
Cele	Budowanie zaufania, świadomości, współpracy, pewności siebie oraz ekstremalnej koncentracji w grupie.
Przygotowanie	Uczestnicy zbierają się w kółko.
Instrukcje	<ol style="list-style-type: none">1. Jedna osoba zgłasza się na ochotnika. Stoi w środku, zamyka oczy i pozwala sobie upaść, utrzymując ciało w pozycji wyprostowanej, a inni łapią ją i podtrzymują.2. Na początku grupa powinna trzymać ręce blisko środka, aby osoba w środku nie czuła się zagrożona. W miarę wzrostu zaufania ludzie w grupie mogą się nieco odsuwać.3. Daj każdemu szansę na wykonanie tego ćwiczenia.4. Musi być dużo ludzi, którzy zmagą kogoś utrzymać, szczególnie jeśli w środku jest cięższa osoba.
Podsumowanie i ocena	Na końcu ćwiczenia zapytaj, jak to jest być zależnym od kogoś.
Wskazówki	Bezpieczeństwo uczestników jest najważniejsze. Upewnij się, że wszyscy rozumieją zasady.

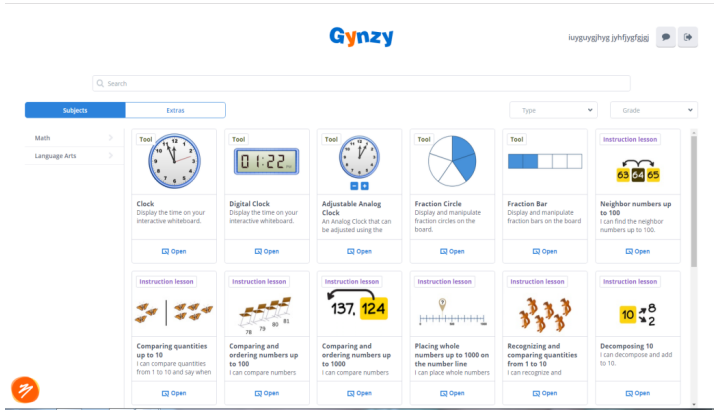
Zwiedzanie muzeum Luwru

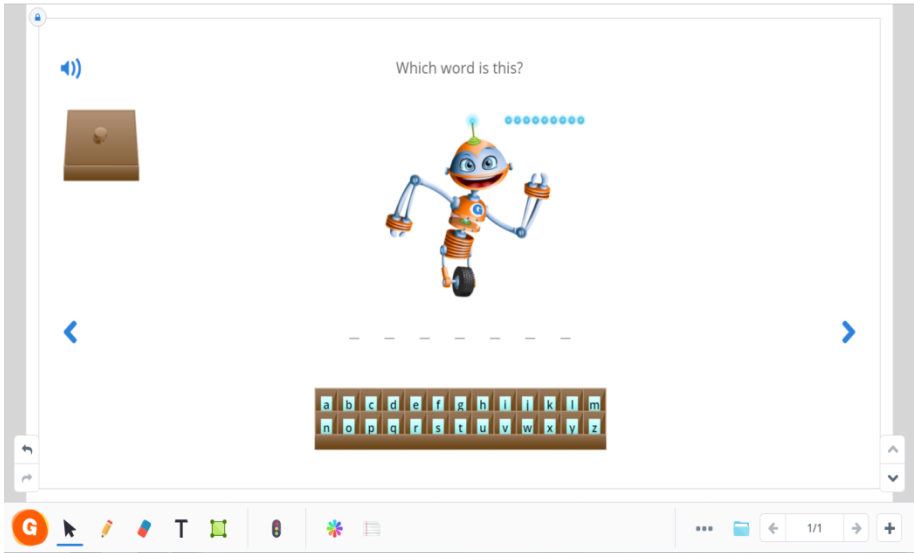
Nazwa ćwiczenia	Zwiedzanie muzeum Luwru
Temat	Tablica multimedialna
Nabyte	<ul style="list-style-type: none">• Użycie wirtualnej tablicy do wirtualnej wizyty w muzeum

umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Zapoznanie się z interaktywną tablicą • Zwiększanie umiejętności cyfrowych • Praca w zespole
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	120 min
Materiały	Komputer z dostępem do Internetu dla każdego uczestnika
Przeгляд	W tym ćwiczeniu uczestnicy mają szansę zobaczyć dzieła sztuki za pośrednictwem wirtualnego muzeum online (Luwr) i opisać ważne eksponaty.
Cele	Celem ćwiczenia jest pokazanie, w jaki sposób oni mogą wykorzystać interaktywną tablicę do zmaterializowania lekcji.
Przygotowanie	Uczestnicy pracują w grupach. Każdy uczestnik ma dostęp do komputera, więc może swobodnie spacerować po wirtualnym muzeum.
Instrukcje	 <p>Możemy zobaczyć dzieła znanych artystów. Skupimy się na niektórych obrazach, takich jak Mona Lisa lub dzieło Michael'a Angelos'a Cappella Sistina.</p> <p style="text-align: center;">Etap 1</p> <p>Uczestnicy w swojej grupie mają wycieczkę w kultowe muzeum Luwru. Dzięki temu mogą znaleźć informacje o eksponatach i dziełach sztuki, które znajdują się w muzeum.</p> <p style="text-align: center;">Etap 2</p> <p>Teraz uczestnicy omawiają i prezentują dzieło sztuki (najlepiej obrazy), które spotkali w muzeum. Szczegółowy opis ćwiczenia w Materiały: Zwiedzanie muzeum Luwru.</p>
Podsumowanie i ocena	Trener omawia zadania i pyta, czy tablice interaktywne są pomocne podczas lekcji z uczniami. Uczestnicy opowiadają o tym, w jaki sposób mogą korzystać z interaktywnej tablicy w swoim obszarze zainteresowań i jakie lekcje mogą przygotować.

Wskazówki	Uczestnicy samodzielnie decydują o tym, gdzie spacerować w muzeum. Trener kontroluje proces zwiedzania muzeum poprzez tablicę interaktywną, ale podkreśla ważne rzeczy i linki z przydatnymi informacjami.
------------------	--

Zaprojektowanie aktywności w Gynzy

Nazwa ćwiczenia	Zaprojektowanie aktywności w Gynzy
Temat	Tablica interaktywna
Nabyte umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Praca w trybie online • Stworzenie wirtualnej tablicy • Zapoznanie się z Gynzy • Ulepszenie umiejętności cyfrowych
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	60 min
Materiały	Komputer z dostępem do Internetu dla każdego uczestnika, projektor
Przeгляд	W tym ćwiczeniu uczestnicy będą pracować (z powodu braku czasu) nad gotową aktywnością Gynzy, którą będą dostosowywać według własnych potrzeb.
Cele	Celem tego ćwiczenia jest przedstawienie, w jaki sposób mogą stworzyć ćwiczenie na interaktywnej tablicy opartej na sieci Gynzy. Uczestnicy uczą się poprzez praktykę.
Przygotowanie	Instruktor wyjaśnia uczestnikom, że muszą przeprojektować już istniejące ćwiczenie i zapisać je jako swoje. Trener pomaga uczestnikom zalogować się do Gynzy w celu uzyskania dostępu do ćwiczenia.
Instrukcje	<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;">  <p>Stażyci wchodzą na główną stronę Gynzy i każdy wybiera dowolną aktywność.</p> <p>Instruktor prowadzi uczestników krok po kroku w przekształceniu ćwiczenia, wyjaśnia kroki i jednocześnie pokazuje to na projektorze, więc uczestnicy mają możliwość słyszeć ale także widzieć wszystko na ekranie projektora. Trener pokazuje wykorzystanie wszystkich dostępnych narzędzi i wyjaśnia uczestnikom, w jaki sposób ostatecznie zmodyfikują swoje nowe ćwiczenie.</p> </div> <div style="flex: 0.5; padding-left: 20px;"> <p>Stażyci wchodzą na główną stronę Gynzy i każdy wybiera dowolną aktywność.</p> <p>Instruktor prowadzi uczestników krok po kroku w przekształceniu ćwiczenia, wyjaśnia kroki i jednocześnie pokazuje to na projektorze, więc uczestnicy mają możliwość słyszeć ale także widzieć wszystko na ekranie projektora. Trener pokazuje wykorzystanie wszystkich dostępnych narzędzi i wyjaśnia uczestnikom, w jaki sposób ostatecznie zmodyfikują swoje nowe ćwiczenie.</p> </div> </div>

	 <p>Następnie uczestnicy pracują samodzielnie i trener interweniuje, kiedy to jest konieczne.</p>
<p>Podsumowanie i ocena</p>	<p>Trener omawia zadania i pyta, czy można by użyć interaktywnej tablicy internetowej pomocny podczas lekcji z uczniami. Uczestnicy opowiadają o tym, w jaki sposób mogą korzystać z interaktywnej tablicy.</p>
<p>Wskazówki</p>	<p>Uczestnicy pracują samodzielnie, muszą wykazać się kreatywnością.</p>

Groupboard - pracujmy razem z naszych domów

<p>Nazwa ćwiczenia</p>	<p>Groupboard - pracujmy razem z naszych domów</p>
<p>Temat</p>	<p>Zainstaluj aplikację do współpracy online na tablecie lub smartfonie</p>
<p>Nabyte umiejętności</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ściągnij, zainstaluj i zaloguj się do aplikacji na urządzeniu • Utworzenie grupy internetowej • Zapoznanie się z narzędziem Groupboard • Praca zespołowa online • Ulepszenie umiejętności cyfrowych
<p>Wielkość grupy</p>	<p>10 osób</p>
<p>Czas trwania</p>	<p>60 min</p>
<p>Materiały</p>	<p>Laptop lub telefon z połączeniem internetowym dla każdego uczestnika</p>
<p>Przeгляд</p>	<p>Na tych warsztatach trener pokazuje uczestnikom aplikację Groupboard. To zaawansowane oprogramowanie do współpracy w zakresie tablic i konferencji internetowych do korepetycji online.</p>
<p>Cele</p>	<p>Celem ćwiczenia jest pokazanie, jak korzystać z Groupboard do pracy</p>

	zespołowej online. Uczestnicy uczą się poprzez praktykę.
Przygotowanie	Trener powinien zainstalować aplikację Groupboard na swoim laptopie.
Instrukcje	<p>Ćwiczenie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trener zaprasza uczniów do odwiedzenia strony www.goupboard.com, tam muszą wybrać "Tablica internetowa Groupboard online" z zakładki "Produkty" i pobrać bezpłatną wersję tego programu. W przeciwnym razie mogą pobrać aplikację z "App Store" lub "Google Play". • Trener tworzy nową tablicę o nazwie "Ścieżka rozwoju trenerów DL" i wysyła zaproszenie do grupy uczestnikom przez e-mail. • Gdy wszyscy uczestnicy dołączą do grupy, trener szybko prezentuje dostępne narzędzia. • Następnie trener wyjaśnia, że pierwszym zadaniem, które muszą zrobić, jest stworzenie albumu zdjęć z grupą klasową. • Następnie trener prosi uczestników o zrobienie zdjęć i przesłanie na wspólnej tablicy. Po przesłaniu każdy uczestnik musi również wpisać w polu tekstowym swoje imię i nazwisko pod swoim zdjęciem. • Następnie uczestnik wybiera i synchronizuje krótki film instruktażowy 2-3 min z YouTube. Cała grupa ogląda wideo na własnych urządzeniach. • Trener prosi uczestników zapisać swoją pracę jako plik pdf na ich urządzenie.

Moja pierwsza nagrana lekcja

Nazwa ćwiczenia	Moja pierwsza nagrana lekcja
Temat	Studio OBS
Nabyte umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Stworzenie lekcji online • Nagrywanie lekcji online • Zapoznanie się z OBS studio i narzędziami • Ulepszanie umiejętności cyfrowe
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	120 min
Materiały	Komputer z połączenie internetowym dla każdego uczestnika
Przeгляд	Na tych warsztatach trener pokazuje uczestnikom studio OBS – bezpłatne oprogramowanie open source do nagrywania wideo i transmisji na żywo.
Cele	Celem ćwiczenia jest praktyczne przedstawienie sposobu korzystania z OBS Studio. Uczestnicy uczą się w praktyce.

Przygotowanie	Trener powinien zainstalować oprogramowanie OBS Studio na komputery uczestników.
Instrukcje	<p>Trener prosi uczestników o wybranie tematu ze swojej dziedziny i zrobienie 45-minutowej lekcji za 10 minut, którą trzeba nagrać za pomocą programu OBS Studio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lekcja powinna obejmować powtórzenie wszystkich materiałów, takich jak wprowadzenie do przedmiotu, praktyczne ćwiczenia, zakończenie, ocena itp. • Po zakończeniu przygotowania lekcji przez każdego uczestnika, rozpoczynamy nagrywanie lekcji w OBS Studio. • Aby nagrać lekcję, uczeń wybiera "Pokaż ekran", a następnie, po dokonaniu niezbędnych zmian z przykładu na poprzednim etapie, wybiera "Rozpocznij nagrywanie". • Pod koniec lekcji i w zależności od czasu, uczestnicy przedstawiają swoją nagraną lekcję innym osobom uczniowie i komentuj inne nagrania lekcji.
Podsumowanie i ocena	Trener omawia zadania i pyta, czy OBS Studio jest łatwym do użycia narzędziem i czy jest pomocne do nagrywania lekcji lub transmisji na żywo. Uczestnicy opowiadają o tym, co im się spodobało lub nie spodobało podczas ćwiczenia w OBS Studio.
Wskazówki	Trenerzy zachęcają uczestników do zastanowienia się, jaką część lekcji można zapisać w OBS Studio. Pozwól uczestnikom pracować samodzielnie i realizować swoje pomysły.

ZADANIA

Ewaluacja przed/po szkoleniu

Urządzenia IT przydatne w edukacji zdalnej

Dane uczestnika:

Imię: _____ Nazwisko: _____

Płeć: M K

Wiek: _____

Wykształcenie: Szkoła Wyższa Licencjat Magister Doktor

Lata doświadczenia zawodowego: _____

Przed szkoleniem

Pytanie	Poziom oceny				
Ogólna wiedza na temat urządzeń do nauki na odległość	1	2	3	4	5
Wiedza na temat wyboru odpowiedniego urządzenia według swoich potrzeb dydaktycznych	1	2	3	4	5
Wiedza techniczna na temat urządzeń do nauki na odległość	1	2	3	4	5
Zaufanie do trenera, dotyczące pomocy w rozwiązywaniu problemów technicznych	1	2	3	4	5
Zaufanie do nauczania za pomocą interaktywnej tablicy	1	2	3	4	5
Znaczenie urządzeń IT w nauczaniu na odległość	1	2	3	4	5
W jakim stopniu program edukacyjny pomoże Ci w praktycznych kwestiach związanych z twoją pracą	1	2	3	4	5
W jakim stopniu program edukacyjny pomoże Ci poprawić swoje umiejętności zawodowe	1	2	3	4	5

Poziom oceny: 1 = niski 2 = zadowalający 3 = dobry 4 = bardzo dobry 5 = doskonały

Dane uczestnika:

Imię:

Nazwisko:

Po szkoleniu

Pytanie	Poziom oceny				
Ogólna wiedza na temat urządzeń do nauki na odległość	1	2	3	4	5
Wiedza na temat wyboru odpowiedniego urządzenia według swoich potrzeb dydaktycznych	1	2	3	4	5
Wiedza techniczna na temat urządzeń do nauki na odległość	1	2	3	4	5
Zaufanie do trenera, dotyczące pomocy w rozwiązywaniu problemów technicznych	1	2	3	4	5
Zaufanie do nauczania za pomocą interaktywnej tablicy	1	2	3	4	5
Znaczenie urządzeń IT w nauczaniu na odległość	1	2	3	4	5
W jakim stopniu program edukacyjny pomoże Ci w praktycznych kwestiach związanych z twoją pracą	1	2	3	4	5
W jakim stopniu program edukacyjny pomoże Ci poprawić swoje umiejętności zawodowe	1	2	3	4	5

Poziom oceny: 1 = niski 2 = zadowalający 3 = dobry 4 = bardzo dobry 5 = doskonały

ROZDZIAŁ III. E-PLATFORMY

SCENARIUSZ

Nazwa działania	E-platformy
Temat	Platformy edukacyjne
Streszczenie	Platformy kształcenia zdalnego zapewniają narzędzia, które ułatwiają użytkownikom zarządzanie zasobami edukacyjnymi, uczniami i wirtualnymi klasami. W ramach tego działania nawet nauczyciele lub trenerzy, którzy nie są szczególnie znajomi z tymi urządzeniami, mogą łatwo zaprojektować, wdrożyć i zapewnić swoim użytkownikom kompletne lekcje (rejestracja online, materiały dydaktyczne, komunikacja, współpraca, badanie ewaluacyjne itp) przez Internet.
Czas trwania	2 dni po 5 godzin. Łącznie 10 godzin
Grupy docelowa	Dorośli nauczyciele, trenerzy; doświadczeni trenerzy, którzy mają małe doświadczenie w nauczaniu dystancyjnym i korzystaniu z narzędzi cyfrowych.
Cele	<p>Cele działania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zapoznanie się z platformami do kształcenia zdalnego. • Nabycie umiejętności niezbędnych do obsługi e-platform. • Zdobycie podstawowej wiedzy na temat e-platform. • Przemyślenie przez uczestników swoich postaw oraz stanu swojej wiedzy w temacie e-platform, a także refleksje nad umiejętnościami, które należy ulepszać lub przekształcać. • Nabycie umiejętności współpracy i rozwiązywania problemów. • Stosowanie interdyscyplinarnego podejścia do wiedzy. • Rozwój wiedzy na temat przenoszenia umiejętności z jednego kontekstu do drugiego.
Wskazówki dotyczące prawidłowego wykonania działania	
Metodologia wdrażania	<p>Nieformalne metody nauczania i uczenia się:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Metody oparte na komunikacji: interakcja, dialog, mediacja. 2. Metody oparte na aktywności: doświadczenie, praktyka, eksperymentowanie; 3. Metody społeczne: partnerstwo, praca zespołowa, tworzenie sieci. 4. Metody zorientowane na siebie: kreatywność, odkrywanie, odpowiedzialność. 5. Budowanie zespołu i przełamanie lodów.

Narzędzia i materiały	Komputer, projektor LCD, połączenie internetowe, flipchart, papier, ołówki, długopisy, naklejki itp.
Proces	Warsztaty rozpoczynają się od powitania wszystkich uczestników wraz z wprowadzeniem tematu. Trener stara się stworzyć dobry klimat emocjonalny (zachęca do dialogów, odpowiada na potrzeby uczniów w zakresie uczenia się, odpowiada na ich pytania, zapewnia wsparcie, tworzy kreatywne i bezpieczne środowisko). Trening jest kontynuowany przez rozgrzewkę, która "przełamuje lody". Po rozgrzewce następuje prezentacja tematów krok po kroku, aby uczniowie mieli ustrukturyzowaną wiedzę. Trener wyjaśnia cel warsztatów i zachęca uczniów do aktywnego udziału na wszystkich etapach procesu uczenia się (ustalenie celów, program, ocena). Warsztat wsparty jest interaktywnymi prezentacjami, praktyczną pracą i powtarzaniem ważnych elementów. Następnie trener przedstawia ćwiczenia i prosi uczestników o wyrażenie swoich oczekiwań i celów, ewentualnych obaw, ich opinii na temat treści i metod. Podczas procesu uczenia trener dokonuje modyfikacji w celu spełnienia potrzeb uczestników.
Dzień 1	
Etap 1 Zapoznanie się z grupą 20 min	<ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie • Ustalenie zasad dotyczących przebiegu szkolenia. • Określenie wzajemnych oczekiwań. • Kwestionariusze i ocena (Zadanie: Przed szkoleniem)
Etap 2 Przełamanie lodów 25 min	Uczestnicy są podzieleni na pary. Każdy z partnerów przeprowadza wywiad z drugą osobą na temat niektórych podstawowych elementów jego życia (np. Wykształcenie, poprzednie prace, hobby itp.). Następnie przedstawia swojego partnera pozostałym uczestnikom programu szkoleniowego. Dzięki temu ćwiczeniu uczestnicy lepiej poznają sposób prezentowania partnera, a nie siebie, ponieważ tego mogą się wstydzić. Jeśli uczestnicy spotykają się już nie po raz pierwszy, zamiast wywiadu, trener może skorzystać z rozgrzewki (Ćwiczenie: Przedstaw swojego partnera).
Etap 3 Wprowadzenie do tematu e-platform 45 min	Trener przedstawia prezentację na temat najczęściej używanych cyfrowych platform edukacyjnych. Przedstawia także uczestnikom kryteria oceny, według których mogą wybrać odpowiednią platformę edukacyjną. Uczestnicy powinni także być w stanie ocenić system na podstawie jego przyjazności dla użytkownika, wspierania podstawowych zasad procesu edukacyjnego i wiarygodnego reprezentowania środowiska szkolnego. Przykładowe kryteria oceny: <ul style="list-style-type: none"> • Specyfikacja techniczna • Narzędzia serwisowe dla nauczycieli • Narzędzia serwisowe dla studentów • Narzędzia komunikacyjne • Zarządzanie systemem • Inne cechy Prezentacja: Platformy elektroniczne (dl-trainers.eu/handbook).

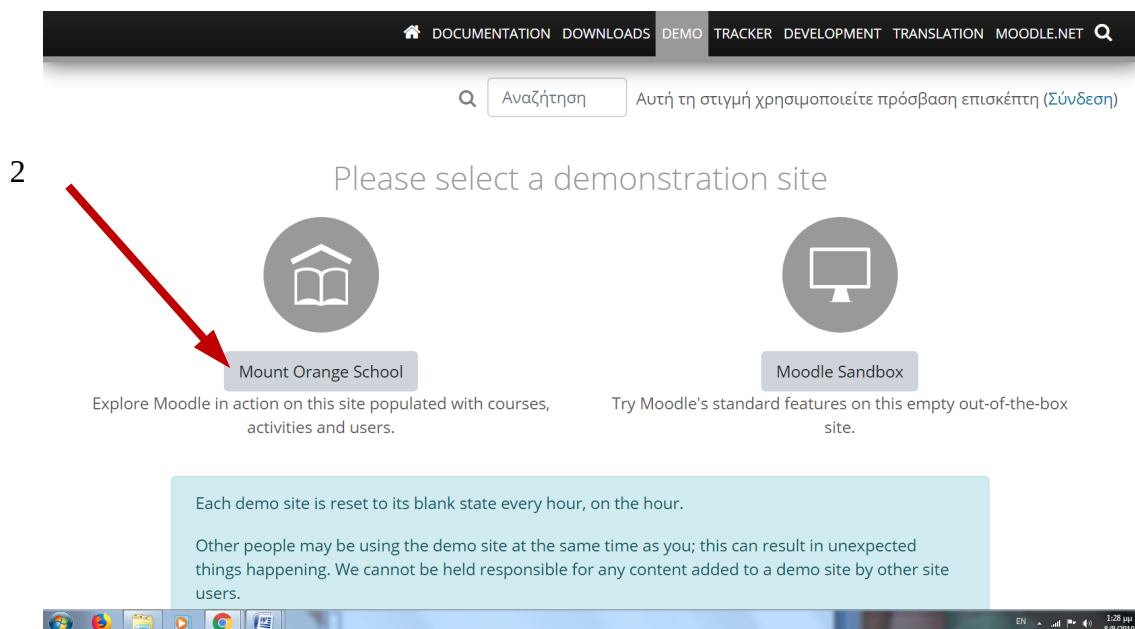
<p>Etap 4 Stworzenie lekcji i quizu w Moodle'u</p> <p>180 min</p>	<p>Na tym etapie instruktor zapoznaje uczestników z lekcją przy użyciu Moodle'a. Początkowo prosi uczestników o wybranie tematów lekcji, które chcieliby wprowadzić dla swojej specjalności.</p> <p>Następnie trener wyjaśnia, że uczestnicy mogą tworzyć bardzo proste sekwencje w narzędziu dla lekcji lub złożone, wielopłaszczyznowe struktury, które bardzo ściśle dostosowują naukę do potrzeb uczniów. Należy także wyjaśnić, że lekcja może przedstawiać treść i pytania, które można dostosować do poszczególnych uczniów bez dalszej interwencji nauczyciela. To może być przydatne, gdy na przykład mamy klasę uczniów, których poziom wiedzy nie znamy; można poprowadzić uczniów przez informacje, wskazać osobom słabszym, jakie lektury powinni przeczytać, aby nadrobić zaległości, lub skierować tych, którzy nie mogą odpowiedzieć na pytania, aby skontaktowali się ze swoimi nauczycielami.</p> <p>Po quizie instruktor wyjaśnia, że jest to działanie, które umożliwia nauczycielowi tworzenie quizów zawierających pytania różnego rodzaju, w tym wielokrotnego wyboru, dopasowywania, krótkiej odpowiedzi i liczb. Nauczyciel może zezwalać na wielokrotne próby quizu, z pytaniami tasowanymi lub losowo wybieranymi z banku pytań. Możliwe jest ustawienie limitu czasu. Każda próba jest oceniana automatycznie, z wyjątkiem pytań otwartych, a ocena jest zapisywana w dzienniku ocen. Nauczyciel może wybrać, czy podpowiedzi, informacje zwrotne i prawidłowe odpowiedzi będą pokazywane uczniom.</p> <p>Na koniec instruktor podaje przykłady użycia quizów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jako egzaminy przedmiotowe • Jako mini testy do zadań lub na koniec tematu • Podczas praktyki egzaminacyjnej z wykorzystaniem pytań z poprzednich egzaminów • Aby zapewnić natychmiastową informację zwrotną na temat postępów • Do samooceny <p>Ćwiczenie: Tworzenie lekcji w Moodle'u. Materiały: Tworzenie lekcji w Moodle'u. Ćwiczenie: Tworzenie quizu w Moodle'u. Materiały: Tworzenie quizu w Moodle'u. Channel: Moodle Tutorial for Beginners (dl-trainers.eu/handbook).</p>
Dzień 2	
<p>Etap 1 Podsumowanie pierwszego dnia</p> <p>20 min</p>	<p>Omówienie pierwszego dnia, nawiązanie do tematów drugiego dnia. Instruktor prosi uczestnika-wolontariusza o dokonanie przeglądu poprzedniego dnia. Następnie musi połączyć to z tematem drugiego dnia szkolenia.</p>
<p>Etap 2 Padlet</p> <p>120 min</p>	<p>Trener prowadzi 10-minutowy wykład na temat Padleta i jego wykorzystania w procedurze szkoleniowej. Po tym, trener prosi stażystów o podzielenie się na grupy 3-4 osobowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Każdy zespół jest zarejestrowany na platformie Padlet. • Każdy zespół, za pomocą wyszukiwarki wyszukuje co najmniej pięć platform edukacyjnych.

	<ul style="list-style-type: none"> • Na swojej stronie każdy zespół przedstawia każdą platformę i jej wartość w codziennym nauczaniu. <p>Po udzieleniu odpowiedzi na pytania uczestników trener prosi uczestników o wykonanie powiązanych ćwiczeń.</p> <p>Ćwiczenie: Praca z Padlet online.</p> <p>Ćwiczenie: Padlet jest moim przyjacielem.</p> <p>Materiały: Instrukcja obsługi Padlet (dl-trainers.eu/handbook).</p> <p>Wideo: Wprowadzenie do Padlet'a (dl-trainers.eu/handbook).</p>
<p>Etap 3 Kubbu</p> <p>60 min</p>	<p>Podczas tych warsztatów trener pokazuje uczestnikom bezpłatną platformę elektroniczną o nazwie Kubbu. Trener rozpoczyna od krótkiego wprowadzenia w możliwości platformy w zakresie tworzenia krzyżówek, gier itp., które można wykorzystać jako część nauczania lub jako samokształcenie. Wyjaśnia uczestnikom, że powodem ich szkolenia w Kubbu jest łatwość i różnorodność tworzonych materiałów. Jeśli ktoś nigdy nie tworzył quizu internetowego, Kubbu pomaga to zrobić w bardzo krótkim czasie. Warsztaty rozpoczynają się od ćwiczenia (Ćwiczenie: Kubbu - generator wiedzy), które wprowadza w proces rejestracji na platformie, jej podstawowego użycia itp.</p> <p>Ćwiczenie: Kubbu Divide.</p> <p>Wideo: Kubbu Tutorial (dl-trainers.eu/handbook).</p> <p>Wideo: Stworzenie interaktywnych ćwiczeń z Kubbu (dl-trainers.eu/handbook).</p>
<p>Ewaluacja</p> <p>20 min</p>	<p>Kwestionariusz osobowy musi być wypełniony przez uczestników. Uczestnicy wypełniają go przed i po szkoleniu. (Zadanie: Po szkoleniu)</p> <p>Celem tej oceny jest pomiar wiedzy i umiejętności trenerów przed i po zrealizowanych zajęciach edukacyjnych za pośrednictwem platform e-learningowych, skoncentrowanych na temacie wdrażania i wykorzystania lekcji online w Moodle' u (rejestracja online, materiały dydaktyczne, praca, asynchroniczne i nowoczesne metody komunikacji, współpraca, ocena itp.) przez Internet.</p>
<p>Linki</p>	<p>https://padlet.com/ https://kubbu.com/ www.learnbymoodle.com</p>

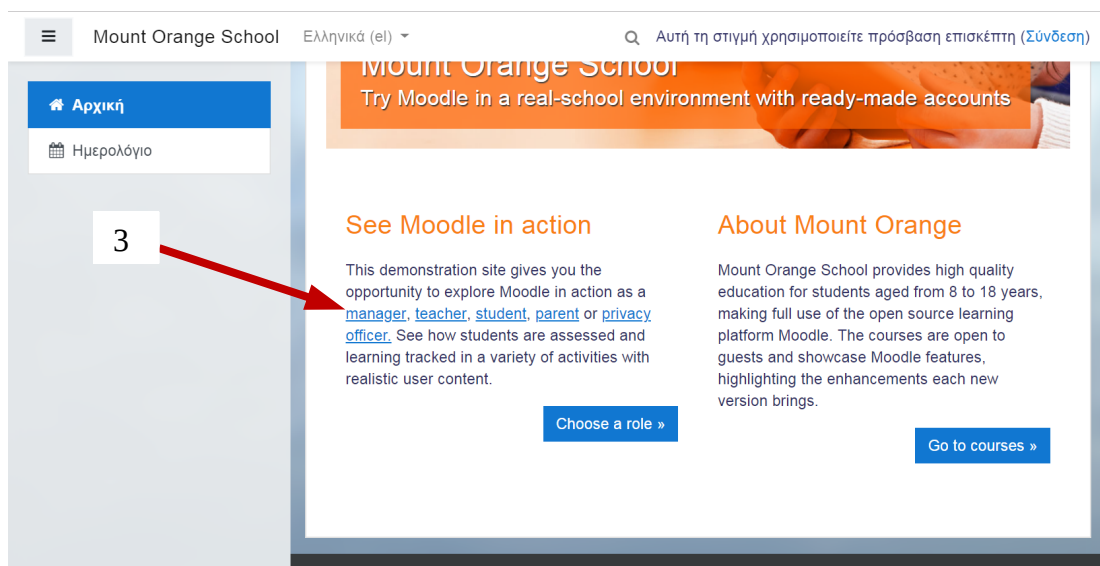
MATERIAŁY

Tworzenie lekcji w Moodle'u

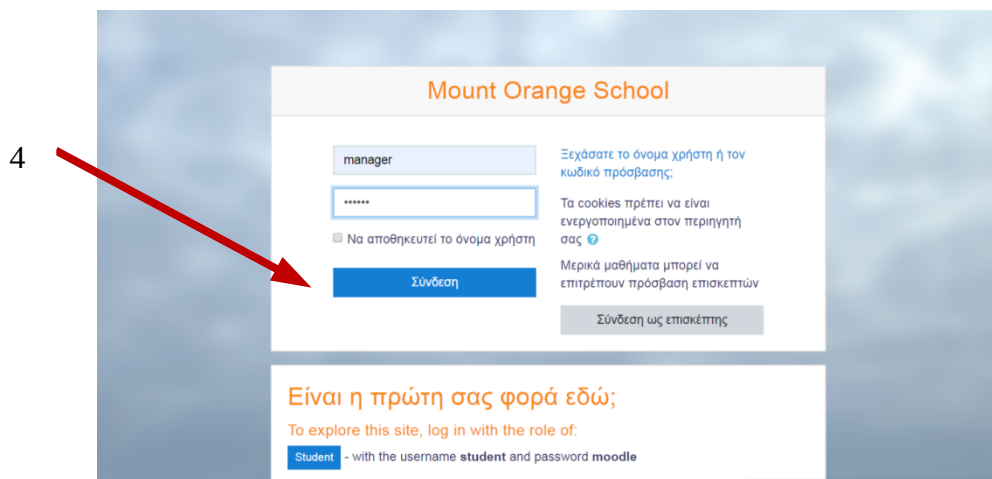
1. W przeglądarce wpisz **https://moodle.org/demo**.
2. Wybierz "Mount Orange School".



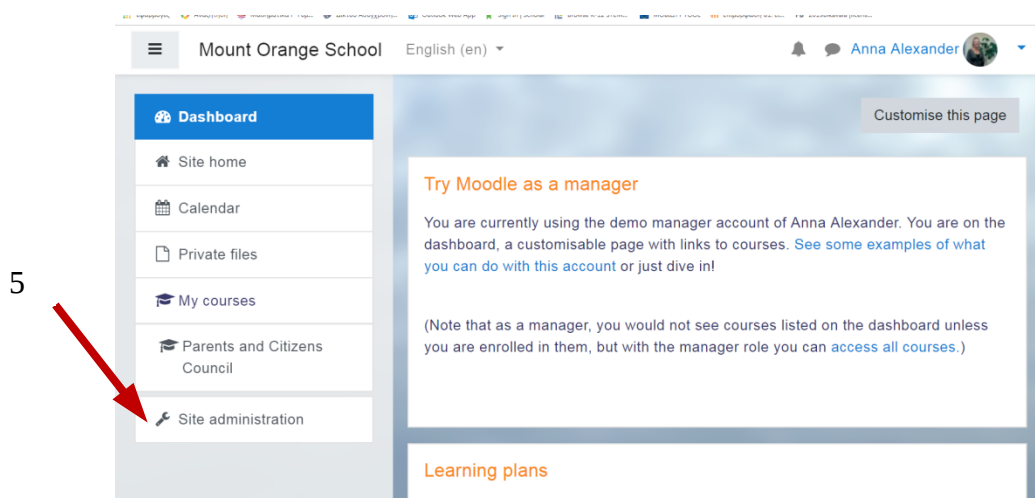
3. Naciśnij "Wybierz rolę" i wybierz "Menedżer".



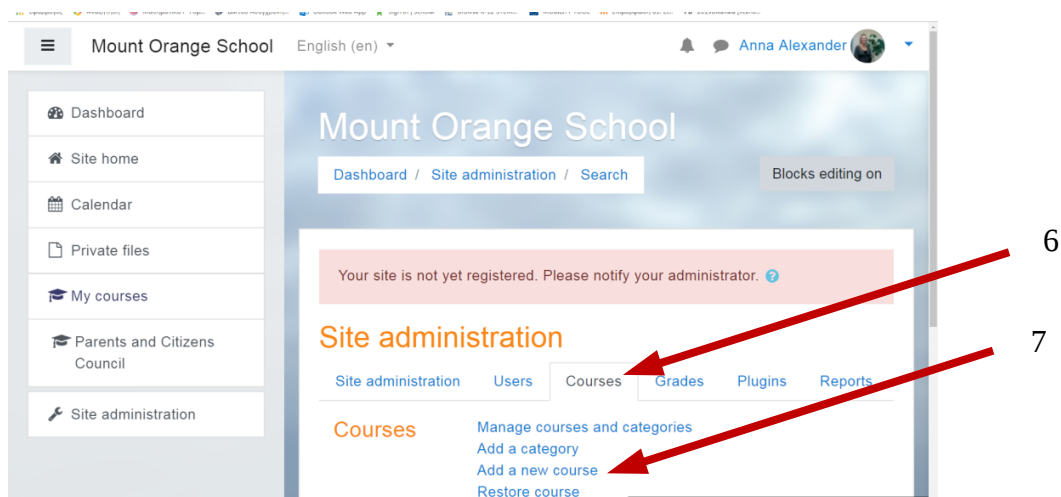
4. Zaloguj się przy użyciu nazwy użytkownika: *manager* i hasła: *moodle*.



5. Wybierz "Administrowanie stroną".



6. Wybierz "Kursy".



7. Wybierz "Dodaj nowy kurs". Na ekranie ustawień, który się pojawi, zmodyfikuj ustawienia zgodnie z obrazem poniżej. Jeśli potrzebujesz pomocy lub nic nie wiesz o konkretnym ustawieniu, w dowolnym momencie możesz wybrać ikonę znaku zapytania, a pojawi się pomoc dla określonego ustawienia.

8. Lekcja powinna mieć tytuł "Lekcja *nazwisko imię*", w którym należy wpisać swoje nazwisko i imię.

Mount Orange School English (en) Anna Alexander

Add a new course

Expand all

General

Course full name

Course short name

Course category Art and Media

Course visibility Show

Course start 9 August 2019 00:00

9. Wpisz inicjały imienia i nazwiska jako krótkie imię.

10. Lekcja powinna zawierać krótki opis, który zachęci uczniów do jej odwiedzenia.

Mount Orange School English (en) Anna Alexander

Description

Course summary

11. Ustaw motyw jako "Classic", język jako "English" i liczbę komunikatów "5".

Mount Orange School English (en) Anna Alexander

Course format

Appearance

Force theme Classic

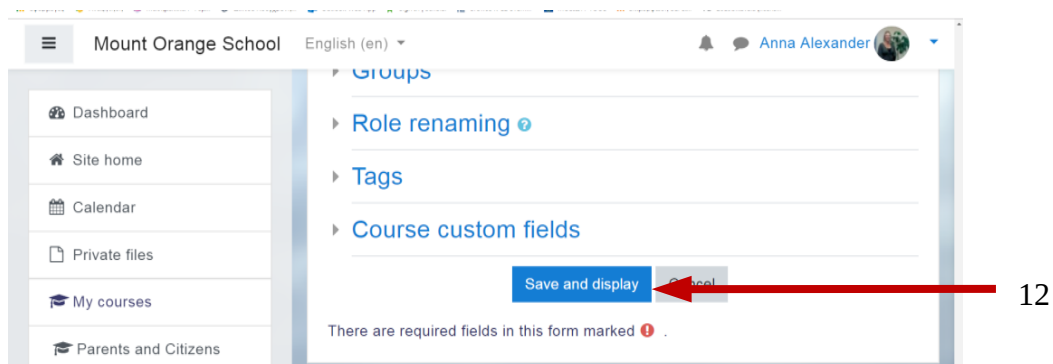
Force language English (en)

Number of announcements 5

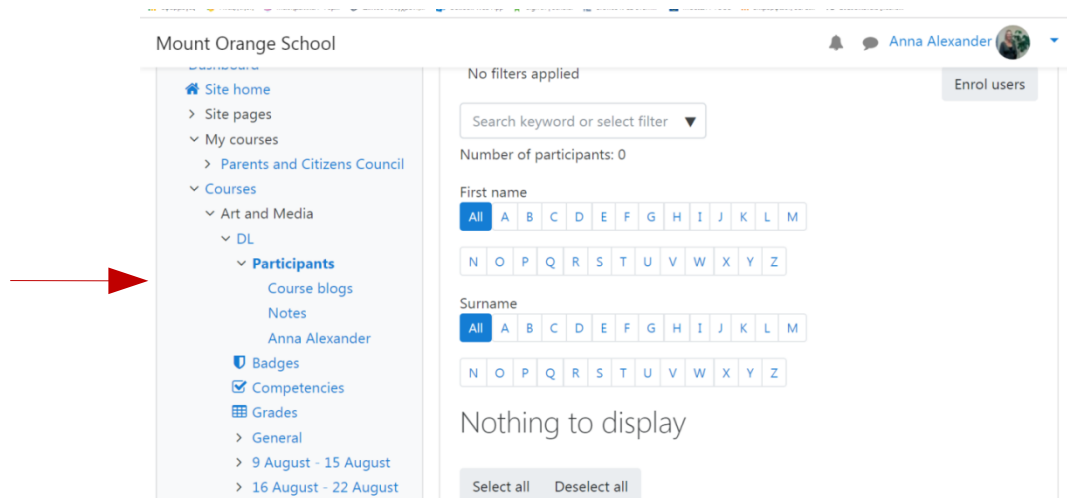
Show gradebook to students Yes

Show activity reports No

12. Wybierz "Zapisz i wyświetl".

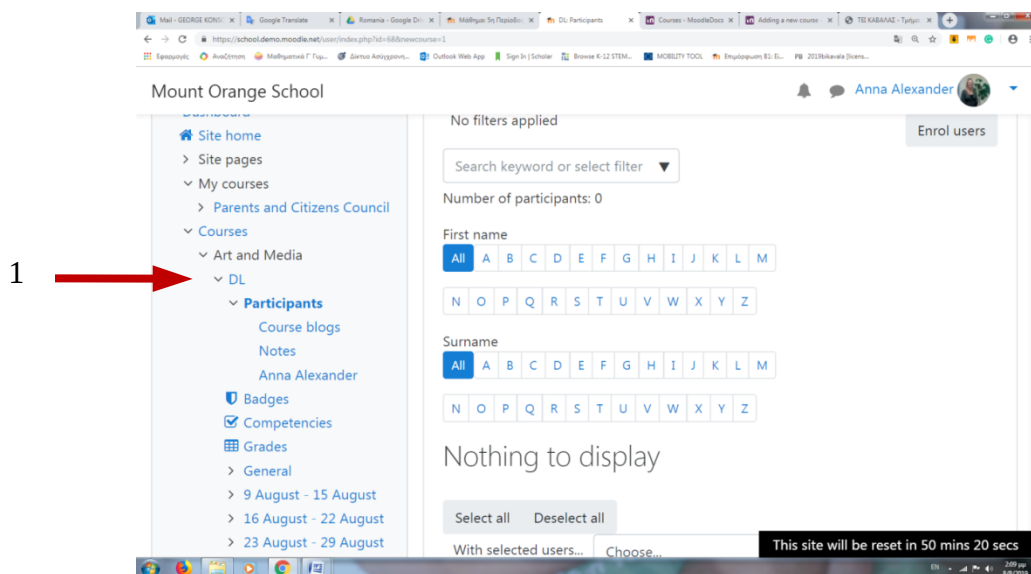


13. Gratulacje, Twoja pierwsza lekcja w Moodle'u jest gotowa!

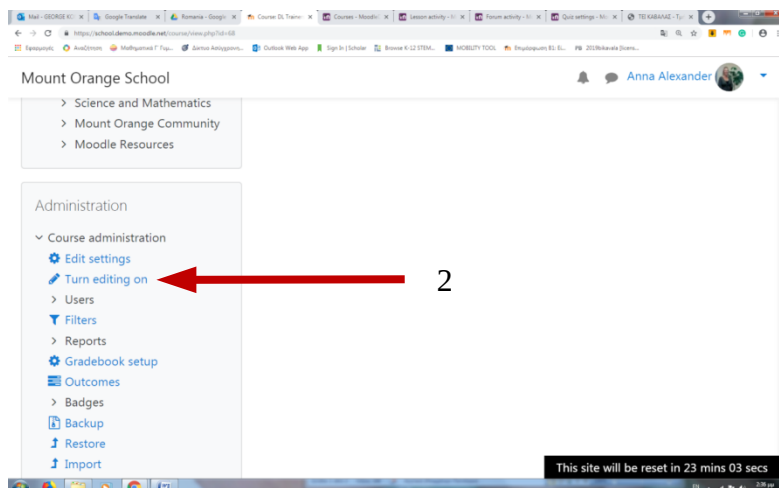


Tworzenie quizu w Moodle'u

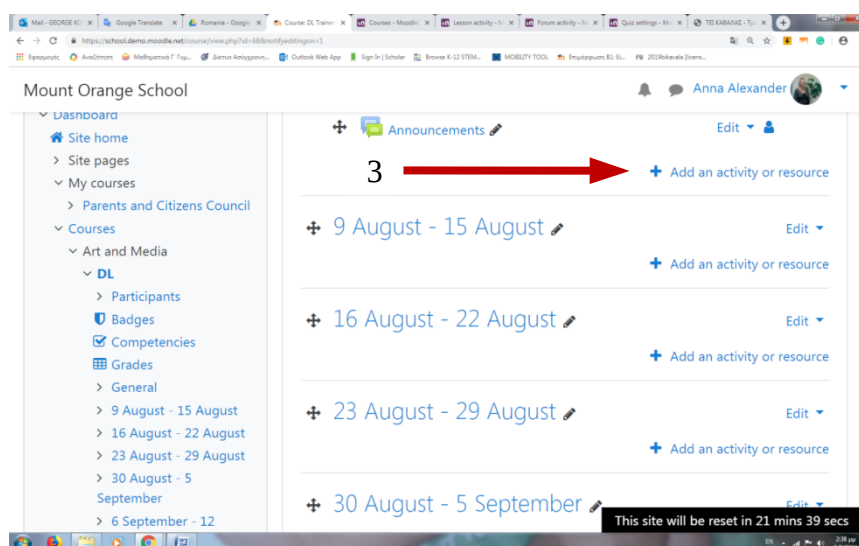
1. Kliknij lekcję utworzoną podczas poprzedniego ćwiczenia.



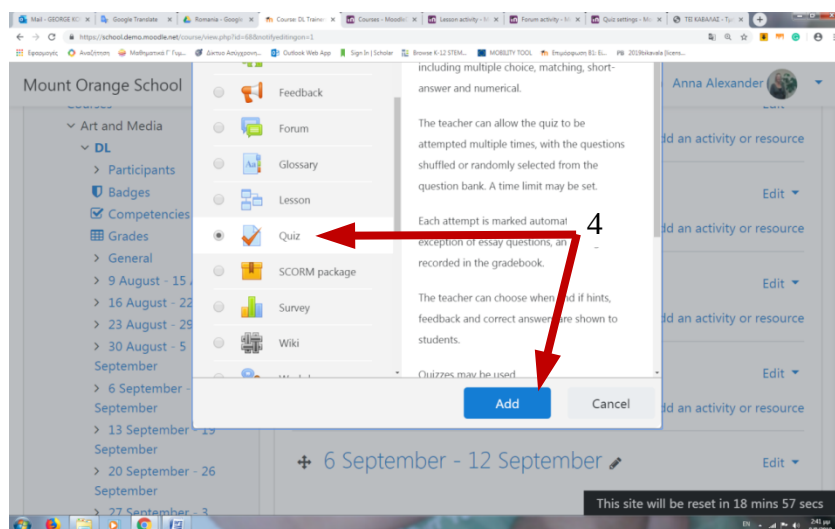
2. Znajdź "Administrowanie kursem" i wybierz "Włącz edycję".



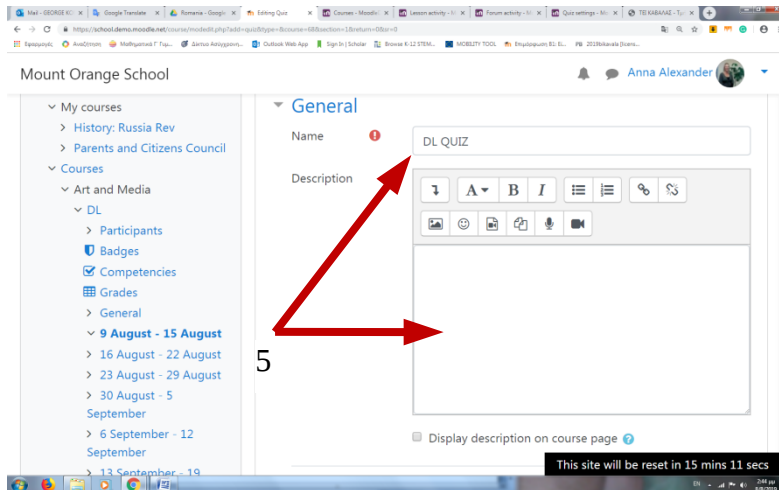
3. W pierwszym tygodniu zajęć wybierz "Dodaj aktywność lub zasób".



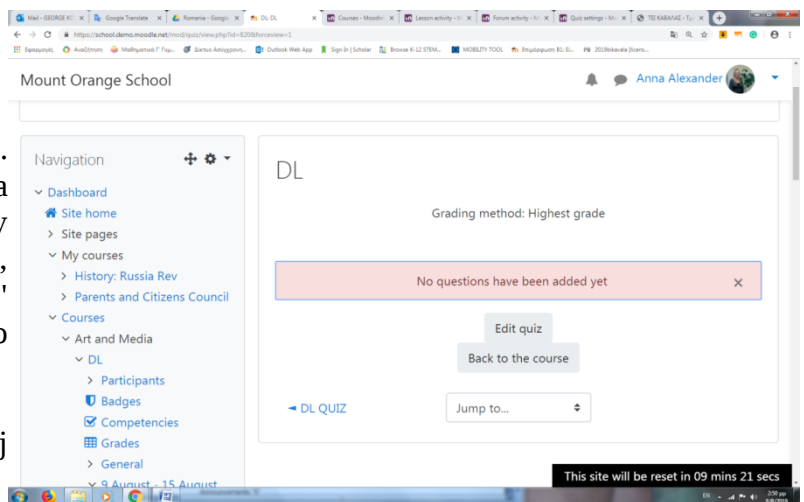
4. Wybierz rodzaj działania "Quiz" i kliknij "Dodaj".



5. Wpisz nazwę i opis quizu.

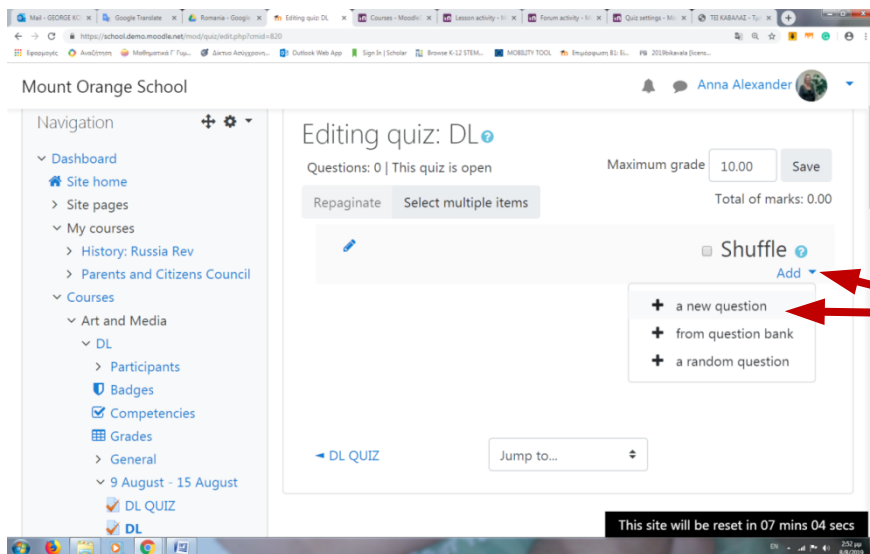


6. Wybierz "Zapisz i wyświetl". Quiz jest gotowy, ale nie ma żadnych zawartości. Dodajmy materiały. Utwórz dwa pytania, pytanie typu "prawda-fałsz" i pytanie wielokrotnego wyboru.



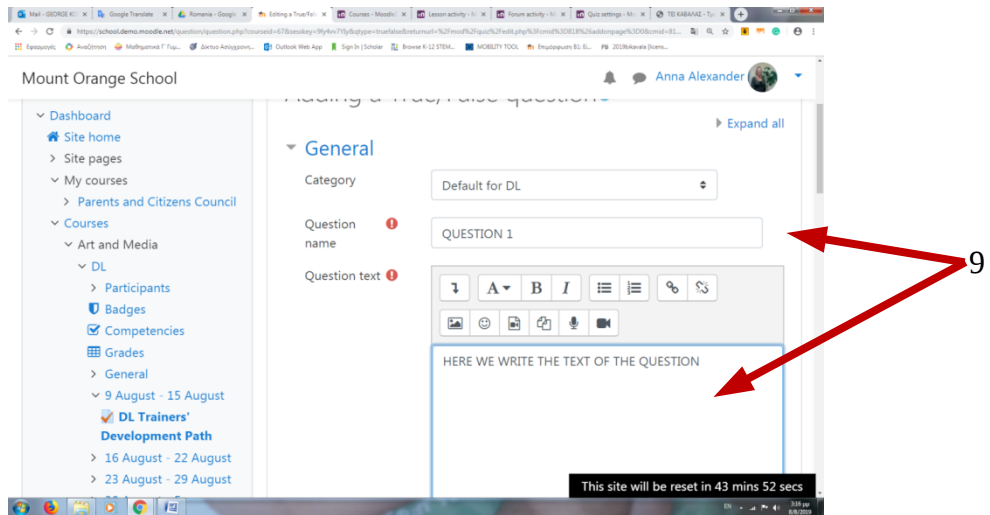
7. Następnie wybierz "Edytuj quiz".

8. Wybierz "Dodaj" i "Nowe pytanie".



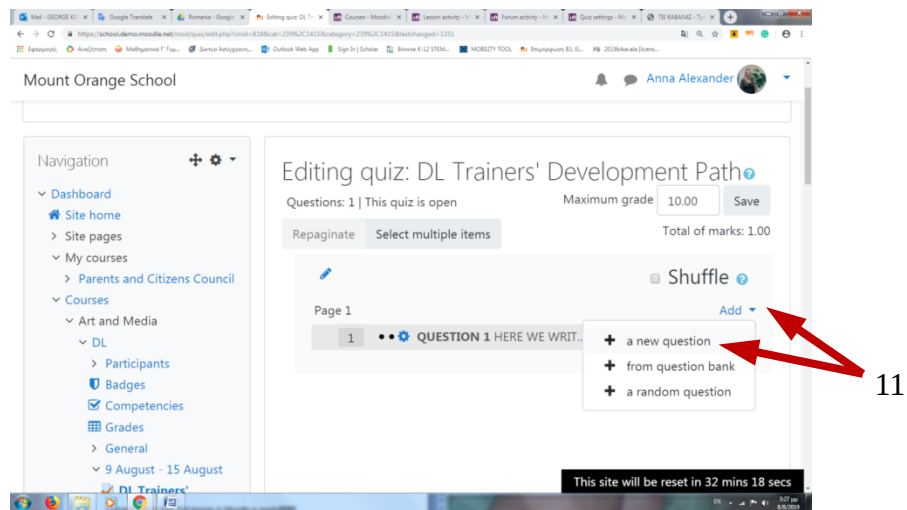
9. Wybierz typ pytania "Prawda/fałsz", a następnie wybierz "Dodaj".

10. Podaj nazwę swojego pytania i napisz do niego tekst, ustaw domyślną ocenę i poprawną odpowiedź.



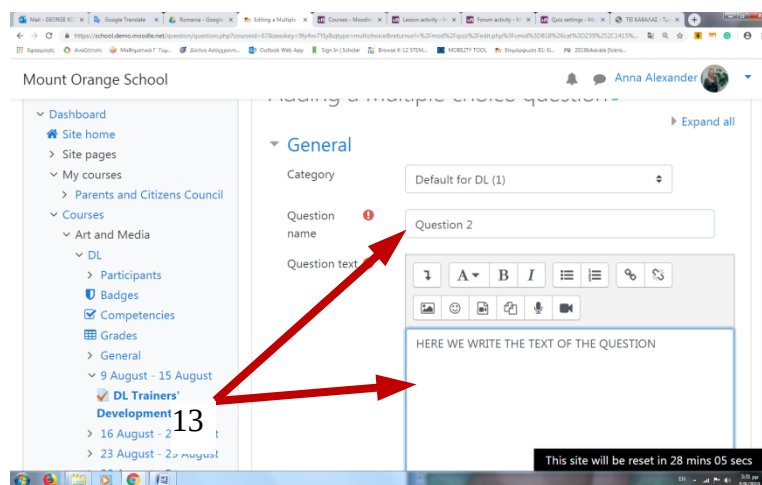
11. Wybierz "Zapisz zmiany".

12. Pierwsze pytanie jest gotowe! Stwórzmy drugie. Wybierz "Dodaj" i "Nowe pytanie".

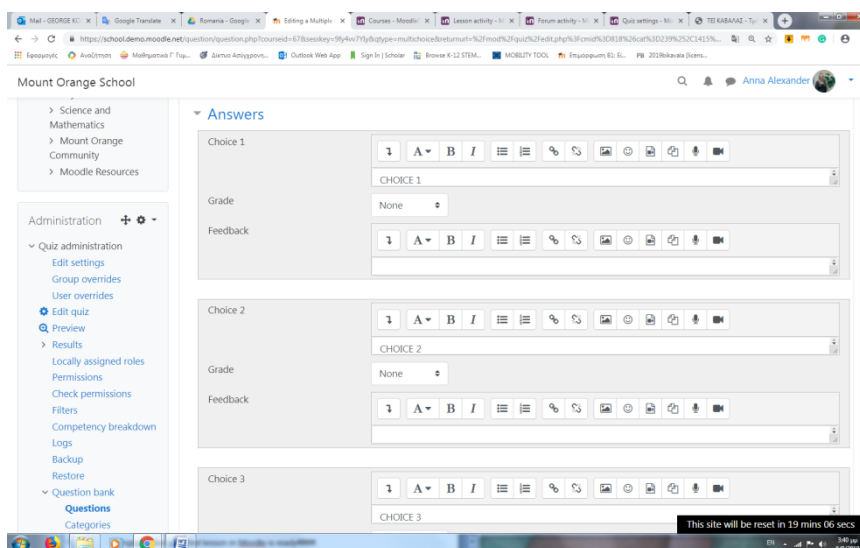


13. Wybierz "Pytanie wielokrotnego wyboru" i "Dodaj".

14. Podaj nazwę i tekst pytania.



15. Napisz odpowiedzi.



16. Wybierz "Zapisz zmiany". Gratulacje, Twój pierwszy quiz w Moodle'u jest gotowy!

ĆWICZENIA

Przedstaw swojego partnera

Nazwa ćwiczenia	Przedstaw swojego partnera
Temat	Przełamanie lodów
Nabyte umiejętności	Wiedza o innych uczestnikach szkolenia
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	25 min
Materiały	W pełni wyposażona sala szkoleniowa
Przeгляд	Bezsstresowy sposób na uzyskanie niezbędnych informacji o innych uczestnikach.
Cele	Uzyskanie niezbędnych informacji o kolegach w programie nauczania (studia, praca, doświadczenie komputerowe itp.).
Przygotowanie	Uczestnicy są podzieleni na pary.
Instrukcje	Uczestnicy są podzieleni na pary. Każdy partner przeprowadza wywiad z drugą osobą na temat niektórych podstawowych elementów jego życia (np. wykształcenie, poprzednie prace, hobby itp.). Następnie przedstawia

	swojego partnera pozostałym uczestnikom programu szkoleniowego. Dzięki temu ćwiczeniu uczestnicy lepiej poznają sposób prezentowania pary, ponieważ mogą się krępować.
Podsumowanie i ocena	Na koniec ćwiczenia zapytaj uczestników, czy są zadowoleni z informacji, które otrzymali o innych uczestnikach.
Wskazówki	Tworząc pary, staraj się łączyć ludzi, którzy w ogóle się nie znają. Można podać konkretny zestaw pytań, aby mieć pewność, że zostaną zebrane wszystkie niezbędne informacje.

Tworzenie lekcji w Moodle'u

Nazwa ćwiczenia	Tworzenie lekcji w Moodle'u
Temat	Platforma elektroniczna Moodle
Nabyte umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie lekcji w Moodle'u • Zapoznanie się z Moodle'em • Poprawienie umiejętności cyfrowych
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	120 min
Materiały	Komputer z połączeniem internetowym dla każdego uczestnika
Przeгляд	Stworzenie lekcji na e-platformie Moodle. Każdy uczestnik ma własnego laptopa i konto demo w Moodle'u. Ćwiczenie daje uczestnikom podstawową wiedzę na temat tworzenia lekcji o Moodle'u.
Cele	Celem tego ćwiczenia jest przedstawienie, w jaki sposób można stworzyć lekcję w Moodle'u. Uczestnicy uczą się poprzez działanie.
Przygotowanie	Instruktor wyjaśnia uczestnikom, że będzie korzystać ze strony demo Moodle, która jest dostępna do nauki na oficjalnej stronie Moodle.
Instrukcje	Instruktor prowadzi uczestników krok po kroku w tworzeniu lekcji, wyjaśnia kroki i jednocześnie pokazuje je na projektorze, aby uczestnicy mieli możliwość usłyszeć i zobaczyć kroki na ekranie projektora. Materiały: Tworzenie lekcji w Moodle'u.
Podsumowanie i ocena	Trener omawia zadania i pyta, czy Moodle jest platformą, która może być przydatna podczas lekcji z uczniami. Uczestnicy mówią, jak mogą korzystać z Moodle w swoim obszarze zainteresowań i jakie lekcje mogą przygotować.
Wskazówki	Trener dobiera uczestników w taki sposób, aby osoby bez doświadczenia w korzystaniu z Moodle usiadły blisko kogoś z pewnym doświadczeniem.

Tworzenie quizu w Moodle'u

Nazwa ćwiczenia	Tworzenie quizu w Moodle'u
Temat	Platforma elektroniczna Moodle
Nabyte umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie quizu w Moodle'u • Zapoznanie się z Moodle'em • Zwiększenie umiejętności cyfrowych
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	60 min
Materiały	Komputer z połączeniem internetowym dla każdego uczestnika
Przegląd	Stworzenie quizu na e-platformie Moodle. Każdy uczestnik ma własnego laptopa i konto demo w Moodle'u. Ćwiczenie daje uczestnikom podstawową wiedzę na temat tworzenia quizu w Moodle'u.
Cele	Celem tego ćwiczenia jest przedstawienie, w jaki sposób można stworzyć quiz w Moodle'u. Uczestnicy uczą się poprzez działanie.
Przygotowanie	Instruktor wyjaśnia uczestnikom, że muszą stworzyć quiz na podstawie lekcji demonstracyjnej, która została już stworzona w Moodle'u.
Instrukcje	Instruktor prowadzi uczestników krok po kroku w tworzeniu quizu, wyjaśnia kroki i jednocześnie pokazuje je na projektorze, aby uczestnicy mieli możliwość usłyszeć i zobaczyć kroki na ekranie projektora. Materiały: Tworzenie quizu w Moodle'u.
Podsumowanie i ocena	Trener omawia zadania i pyta, czy Moodle jest platformą, która może być przydatna podczas lekcji z uczniami. Uczestnicy mówią, w jaki sposób mogą skorzystać z quizu (egzamin, ocena, ćwiczenia itp.)
Wskazówki	Trener ustawia uczestników w taki sposób, aby osoby bez doświadczenia w korzystaniu z Moodle usiadły blisko kogoś z pewnym doświadczeniem.

Praca z Padlet online

Nazwa ćwiczenia	Praca z Padlet online
Temat	Padlet
Nabyte umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Praca grupowa online • Stworzenie wirtualnej tablicy • Ulepszenie umiejętności cyfrowych
Wielkość grupy	10 osób

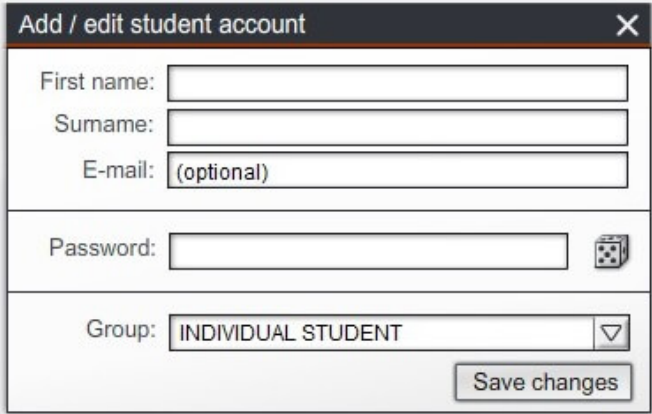

Czas trwania	45 min
Materiały	Komputer z połączeniem internetowym dla każdego uczestnika
Przebieg	Symulacja wirtualnych lekcji przy użyciu Padlet'a. Każdy uczestnik ma laptopa i konto w Padlet. Ćwiczenie musi być pokazane na wspólnej tablicy w Padlet.
Cele	Celem ćwiczenia jest praktyczne przedstawienie sposobu używania Padlet'a. Uczestnicy uczą się poprzez działanie.
Przygotowanie	Trener przedstawia temat, wyjaśnia, że uczestnicy powinni robić notatki i omówić wideo w małych grupach.
Instrukcje	Cała klasa ogląda wideo: www.youtube.com/watch?v=iOUsiXgtHGQ Podziel klasę na małe trzyosobowe grupy, w których jeden uczestnik z każdej grupy liczy minuty. Każda grupa omawia to, co już wiedzieli, czego nauczyli się z wideo, co ich zaskoczyło, na czym się skupili. Trener tworzy stronę w Padlet i wysyła link do uczestników. Należy omówić kwestie i odpowiedzi, a także różnice i podobieństwa między odpowiedziami każdej grupy. Instruktor prosi każdą grupę o przesłanie dwóch wiadomości na stronę Padlet'a z nagłówkiem "Co już wiemy" i "Czego się nauczyliśmy". Cała klasa pomaga trenerowi zdecydować, jak zorganizować notatki grupowe na stronie Padlet'a. Trener tworzy stronę w Padlet i wysyła link do uczestników. Ćwiczenie kończy się poproszeniem uczestników o indywidualne pisanie w trzecim wpisie stworzonym przez trenera, który stanowi element nowej wiedzy zdobytej w wyniku ich uczestnictwa w tym ćwiczeniu.
Podsumowanie i ocena	Trener omawia zadania i pyta, czy Padlet może być przydatny podczas lekcji z uczniami. Uczestnicy mówią, w jaki sposób mogą korzystać z Padleta w swoim obszarze zainteresowań (nauczanie języka, zarządzanie projektami, komunikacja itp.)
Wskazówki	Uczestnicy komunikują się tylko za pomocą Padlet'a - jeśli chcą podzielić się swoim pomysłem, muszą go zapisać. Trener zachęca uczestników do zastanowienia się, jaką część lekcji można przeprowadzić za pomocą tablicy Padlet. Jeśli grupa jest większa niż 10 osób, można utworzyć dwa zespoły (dwie plansze Padlet). Niech uczestnicy zrealizują swoje pomysły.


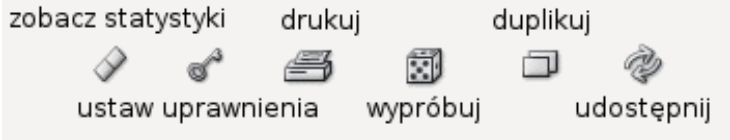
Padlet jest moim przyjacielem

Nazwa ćwiczenia	Padlet jest moim przyjacielem
Temat	Padlet
Nabyte umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie lekcji online

	<ul style="list-style-type: none"> • Praca grupowa online • Stworzenie wirtualnej tablicy • Ulepszenie umiejętności cyfrowych
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	60 min
Materiały	Komputer z połączeniem internetowym dla każdego uczestnika
Przeгляд	Symulacja wirtualnych lekcji przy użyciu Padlet'a. Każdy uczestnik ma laptopa i konto w Padlet. Ćwiczenie musi być pokazane na wspólnej tablicy w Padlet.
Cele	Celem ćwiczenia jest praktyczne przedstawienie sposobu używania Padlet'a. Uczestnicy uczą się poprzez działanie.
Przygotowanie	Trener jest w stanie przeprowadzić to ćwiczenie, jeśli uczestnicy mają podstawową wiedzę na temat działania tablicy Padlet i własne konto Padlet.
Instrukcje	<p>Trener tworzy stronę w Padlet, ustawia tytuł, tło, język itp. Następnie trener prosi uczestników o podanie adresu e-mail, którego użyli podczas rejestracji w tym narzędziu. Zaprasza każdego uczestnika do dołączenia do swojego Padlet'a.</p> <p>Po kilku minutach wszyscy mają dostęp do tej samej tablicy. Na środku ekranu trener ma temat sesji burzy mózgów – "Kształcenie na odległość". (Temat może zostać określony przez uczestników).</p> <p>Zadanie 1: Dodaj konotację na podany temat. Uczestnicy muszą wspólnie stworzyć mapę myśli.</p> <p>Zadanie 2: Uczestnicy (wszyscy razem) muszą zaplanować warsztaty dla innych. Tematem może być "Komunikacja online" lub inny istotny temat DL. Uczestnicy muszą użyć Padlet'a. Zakazana jest komunikacja werbalna w klasie w czasie tego ćwiczenia. Plan powinien być rezultatem współpracy wszystkich uczestników.</p>
Podsumowanie i ocena	Trener omawia zadania i pyta, czy Padlet może być przydatny podczas lekcji. Uczestnicy mówią, w jaki sposób mogą korzystać z Padlet'a w swoim obszarze zainteresowań (nauczanie języka, zarządzanie projektami, komunikacja itp.)
Wskazówki	<p>Uczestnicy komunikują się tylko za pomocą Padlet'a - jeśli chcą podzielić się swoim pomysłem, muszą go zapisać.</p> <p>Trener zachęca uczestników do zastanowienia się, jaką część lekcji można przeprowadzić za pomocą tablicy Padlet.</p> <p>Jeśli grupa jest większa niż 10 osób, można utworzyć dwa zespoły (dwie plansze Padlet). Niech uczestnicy zrealizują swoje pomysły.</p>

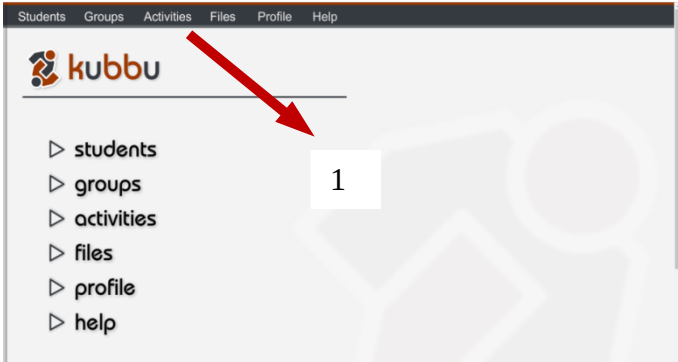

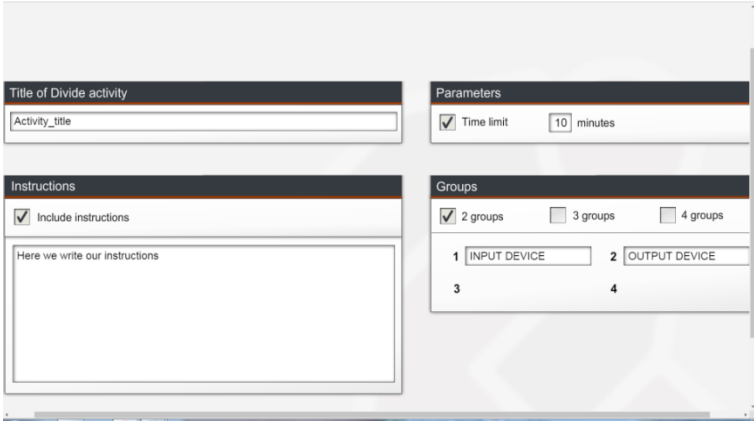
Kubbu - generator wiedzy

Nazwa ćwiczenia	Kubbu - generator wiedzy
Temat	Kubbu
Nabyte umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie quizów, krzyżówek i gier edukacyjnych online • Generacja raportów i analiza wyników • Ulepszenie umiejętności cyfrowych
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	60 min
Materiały	Komputer z połączeniem internetowym dla każdego uczestnika
Przegląd	Tworzenie quizów gier itp. Za pomocą Kubbu. Każdy uczestnik ma własny komputer i konto na stronie Kubbu.
Cele	Celem tego ćwiczenia jest praktyczne przedstawienie sposobu korzystania z Kubbu. Uczestnicy uczą się poprzez działanie.
Przygotowanie	Każdy uczestnik ma komputer i połączenie z Internetem.
Instrukcje	<p>Trener prosi uczestników o dołączenie do Kubbu na www.kubbu.com. Cały proces odbywa się w 3 prostych krokach:</p> <ul style="list-style-type: none"> • W pierwszym kroku trzeba zarejestrować się jako nauczyciel na platformie. • W drugim kroku trzeba utworzyć konta dla studentów (do 200 w wersji darmowej), indywidualnie lub w grupach: <div style="text-align: center;">  </div> <p>Na karcie "Studenci" znajdują się narzędzia do monitorowania postępów, wysyłania wiadomości i informacje niezbędne do zarządzania kontem:</p> <div style="text-align: center;">  </div>

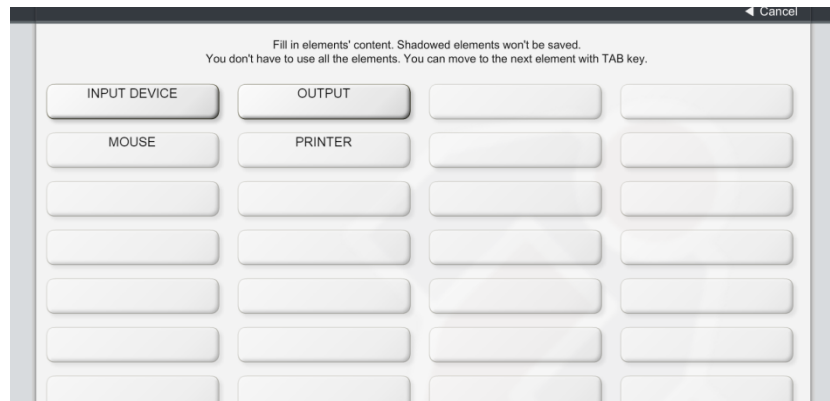
	<p>W przypadku, gdy się nie chce spersonalizowanych kont (z nazwiskami), można stworzyć grupy i uzyskiwać dostęp do działań poprzez unikalny adres i otwarcie go w przeglądarce. Grupy mogą udostępniać dodatkowe materiały do nauki i pliki z karty "Pliki":</p>  <p>Ponadto aplikacja umożliwia uczniom stworzenie własnego konta, jeśli nauczyciel im na to pozwala.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trzecim krokiem jest stworzenie działań (mapowanie, kategoryzowanie, krzyżówki itp.) i definiowanie praw użytkownika. <p>Po utworzeniu działania dostępne są następujące opcje (statystyki, definiowanie uprawnień, drukowanie, test rozdzielczości, produkcja kopii i udostępnianie):</p> 
<p>Podsumowanie i ocena</p>	<p>Trener omawia zadania i pyta, czy Kubbu może być przydatny podczas lekcji z uczniami. Uczestnicy mówią, w jaki sposób mogą korzystać z Kubbu w swoim obszarze zainteresowań (nauczanie języka, zarządzanie projektami, komunikacja itp.).</p>
<p>Wskazówki</p>	<p>Uczestnicy wybierają, jakie zajęcia lubią lub które są dogodne dla ich przedmiotu nauczania</p>

Kubbu Divide

<p>Nazwa ćwiczenia</p>	<p>Kubbu Divide</p>
<p>Temat</p>	<p>Kubbu</p>
<p>Nabyte umiejętności</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie gier edukacyjnych online • Ulepszenie umiejętności cyfrowych
<p>Wielkość grupy</p>	<p>10 osób</p>
<p>Czas trwania</p>	<p>60 min</p>
<p>Materiały</p>	<p>Komputer z połączeniem internetowym dla każdego uczestnika</p>
<p>Przegląd</p>	<p>Tworzenie quizów online, gier itp. Za pomocą Kubbu. Każdy uczestnik ma własny komputer i konto na stronie Kubbu.</p>

<p>Cele</p>	<p>Celem tego ćwiczenia jest praktyczne przedstawienie sposobu korzystania z Kubbu. Uczestnicy uczą się poprzez działanie.</p>
<p>Przygotowanie</p>	<p>Każdy uczestnik ma komputer i połączenie z Internetem.</p>
<p>Instrukcje</p>	<p>W tym ćwiczeniu tworzony jest quiz typu Divide na temat urządzenia, którego używa się do umieszczania lub pobierania danych z komputera. Trener prosi uczestników o zalogowanie się na Kubbu przy użyciu konta utworzonego w poprzednim ćwiczeniu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trener wybiera "Aktywności".  <ul style="list-style-type: none"> • Wybierz rodzaj aktywności "Divide" i "Dodaj aktywność"  <ul style="list-style-type: none"> • W następnym kroku wpisz nazwę aktywności, instrukcję, ustaw czas na 10 minut i wybierz liczbę grup, które chcesz (2 grupy): 

- Kolejnym krokiem jest wypełnienie pól danymi .



- Na koniec przypisz elementy do grup, wybierając kolor dla każdej grupy. Wybierz "Zapisz aktywność".



Nasza działalność w Kubbu jest gotowa i istnieją niezbędne narzędzia do zarządzania nią.

Podsumowanie i ocena

Trener omawia zadania i pyta, czy Kubbu może być przydatny podczas lekcji z uczniami. Uczestnicy mówią, w jaki sposób mogą korzystać z Kubbu w swoim obszarze zainteresowań i jakie działania, ich zdaniem, są dla nich wygodniejsze.

Wskazówki

Uczestnicy wybierają, jakie aktywności lubią lub co jest wygodne dla ich przedmiotu nauczania.

ZADANIA

Ewaluacja przed/po szkoleniu

E-platformy

Dane uczestnika:

Imię: _____ Nazwisko: _____

Płeć: M K

Wiek: _____

Wykształcenie: Szkoła Wyższa Licencjat Magister Doktorat

Ilość lat doświadczenia zawodowego: _____

Przed szkoleniem

Pytanie	Poziom oceny				
	1	2	3	4	5
Ogólna wiedza na temat platform elektronicznych	1	2	3	4	5
Przydatność platform elektronicznych w programie szkoleniowym	1	2	3	4	5
Czuję się swobodnie w procesach online (rejestracja, komunikacja, nauczanie itp.)	1	2	3	4	5
Wiedza na temat narzędzi do treningu synchronicznego i asynchronicznego	1	2	3	4	5
Wiedza na temat narzędzi do współpracy i pracy online ze swoimi uczniami	1	2	3	4	5
Znaczenie nowych technologii w edukacji osób dorosłych	1	2	3	4	5
W jakim stopniu programy edukacyjne pomogą Ci w praktycznych kwestiach związanych z Twoją pracą?	1	2	3	4	5
W jakim stopniu programy edukacyjne pomogą Ci poprawić swoje umiejętności zawodowe?	1	2	3	4	5

Poziom oceny: 1 = niski, 2 = zadowalający, 3 = dobry, 4 = bardzo dobry, 5 = doskonały.

Dane uczestnika:

Imię:

Nazwisko:

Po szkoleniu


Pytanie	Poziom oceny				
	1	2	3	4	5
Ogólna wiedza na temat platform elektronicznych	1	2	3	4	5
Przydatność platform elektronicznych w programie szkoleniowym	1	2	3	4	5
Czuję się swobodnie w procesach online (rejestracja, komunikacja, nauczanie itp.)	1	2	3	4	5
Wiedza na temat narzędzi do treningu synchronicznego i asynchronicznego	1	2	3	4	5
Wiedza na temat narzędzi do współpracy i pracy online ze swoimi uczniami	1	2	3	4	5
Znaczenie nowych technologii w edukacji osób dorosłych	1	2	3	4	5
W jakim stopniu program edukacyjny pomógł Ci w praktycznych kwestiach związanych z Twoją pracą?	1	2	3	4	5
W jakim stopniu program edukacyjny pomógł Ci poprawić Twoje umiejętności zawodowe?	1	2	3	4	5


Poziom oceny: 1 = niski, 2 = zadowalający, 3 = dobry, 4 = bardzo dobry, 5 = doskonały.

ROZDZIAŁ IV. MULTIMEDIALNE ZASOBY EDUKACYJNE

SCENARIUSZ

Nazwa działania	Warsztat
Temat	Multimedialne zasoby edukacyjne do uczenia się i nauczania online
Streszczenie	<p>Aby przekazać wiadomość uczniowi, technologie multimedialne obejmują interaktywne elementy komputerowe: grafikę, tekst, wideo, dźwięk i animację. Nauczyciele przekazują swoje pomysły uczniom za pomocą aplikacji z elementami zarówno cyfrowymi, jak i drukowanymi .</p> <p>W ramach tych warsztatów wyjaśnimy, jak wybierać spośród niezliczonych aplikacji i korzystać z niektórych zasobów multimedialnych oferowanych do nauczania na odległości. Obejmuje multimedialne zasoby edukacyjne, które mogą ułatwić nauczanie na odległości i proces uczenia się: blogi, narzędzie audio Kaizena, generator słów Wordle. Uczestnicy mają możliwość poszerzenia swojej wiedzy o prawach autorskich dotyczących korzystania z zasobów multimedialnych z Internetu do prowadzenia aktywności online.</p>
Czas trwania	10 godzin
Grupy docelowa	Dorośli z doświadczeniem w przeprowadzaniu szkoleń/warsztatów, ale o niskich umiejętnościach cyfrowych. Ludzie, którzy nigdy nie próbowali uczyć online.
Cele	<ul style="list-style-type: none"> • Zapoznanie się z bieżącymi przepisami dotyczącymi zasobów multimedialnych, które można wykorzystać do celów edukacyjnych. • Poprawa jakości nauczania nauczycieli jako użytkowników końcowych zasobów multimedialnych w kształceniu na odległości. • Wprowadzenie i przećwiczenie kilku narzędzi do tworzenia zasobów multimedialnych, takich jak mapy myśli, blogi, filmy, audio. • Nauczenie się korzystania z zasobów multimedialnych zgodnie z regułami praw autorskich.
Wskazówki dotyczące prawidłowego wykonania działania	
Metodologia wdrażania	Szkolenie organizowane jest w laboratorium komputerowym, w którym każdy uczestnik pracuje na komputerze osobistym. Nauczyciel używa multimediiów do prezentacji i demonstracji materiału. Umiejętności uczestników są rozwijane poprzez wykonywanie indywidualnych

	<p>lub grupowych ćwiczeń na komputerze.</p> <p>Duży nacisk kładziony jest na praktyczne ćwiczenia przy minimum teorii. Nauczyciel wspiera uczestników, jeśli mają problem z narzędziem w Internecie, lub jeśli nie ma tłumaczenia na ich język ojczysty. Wiedza uczestników na temat warsztatów jest sprawdzana przed i na koniec dwudniowych warsztatów za pomocą testu. Pod koniec pierwszego dnia prowadzona jest dyskusja podsumowująca i weryfikująca, w jaki sposób uczestnicy opanowali dostarczony materiał.</p> <p>Metody prezentowania i utrwalania wiedzy na ten temat są następujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Burza mózgów • Demonstracja • Praca indywidualna • Praca w parach • Dyskusja • Uczenie się przez działanie • Ćwiczenia praktyczne
<p>Narzędzia i materiały</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pracownia komputerowa z komputerem dla każdego uczestnika • Multimedia i ekran • Połączenie z Internetem • Prezentacje z kluczowymi informacjami na ten temat • Przykłady i prezentacja omawianych zasobów multimedialnych • Ćwiczenia
<p>Proces</p>	<p>Warsztaty rozpoczynają się od wprowadzenia do tematu i rozgrzewki. Głównym celem jest integracja wszystkich uczestników i stworzenie dobrej atmosfery do pracy. Po rozgrzewce następuje prezentacja tematów, aby uczniowie mieli wiedzę o temacie. Wszystko wsparte jest interaktywnymi prezentacjami, praktyczną pracą i powtarzaniem ważnych elementów.</p>
<p>Dzień 1</p>	
<p>Etap 1 Zapoznanie się z grupą <i>15 min</i></p>	<p>Jeśli nauczyciel spotyka się z grupą po raz pierwszy, powinien przygotować autoprezentację za pomocą narzędzia multimedialnego, co może być dobrym wprowadzeniem do tematu i jednocześnie przykładem zasobu multimedialnego.</p> <p>Przykład zaprezentowania się za pomocą generatora słów (wordart.com) jest na rysunku po prawej stronie.</p> <p>Nauczyciel przedstawia cele tematu, podaje krótki przegląd treści i umiejętności, które uczestnicy powinni rozwijać podczas warsztatów. Przykład możliwej prezentacji pokazano na poniższym obrazku (który jest również wykonany przy użyciu generatora słów wordart.com) i może pomóc w przeprowadzeniu burzy mózgów na dany temat. Zdjęcie 1 i 2: dl-trainers.eu/handbook.</p> 

	 <p>Nauczyciel prosi uczniów o wypełnienie kwestionariusza online, aby sprawdzić ich wiedzę na temat, którego się uczą.</p> <p>Zadanie: Oceń swoje umiejętności cyfrowe (przed warsztatami).</p>
<p>Etap 2 Rozgrzewka: Przedstaw się za pomocą Wordle</p> <p>70 min</p>	<p>Nauczyciel przedstawia narzędzie Wordle, które służy do prezentacji tematu, i daje uczniom pierwsze ćwiczenie praktyczne (Materiały: Tworzenie prezentacji w Wordle). Przygotuj krótką prezentację za pomocą "Wordle" i udostępni ją grupie (Ćwiczenie: Przedstaw się za pomocą "Wordle"). Nauczyciel podaje czas na zadanie (50 min). Uczestnicy pracują indywidualnie nad zadaniem, a po jego zakończeniu przedstawiają go grupie. Uczniowie dzielą się swoim pierwszym doświadczeniem w korzystaniu z nowego narzędzia, możliwościami wykorzystania go w procesie edukacji.</p>
<p>Etap 3 Podstawowe zasoby multimedialne</p> <p>50 min</p>	<p>Nauczyciel kontynuuje warsztaty krótką dyskusją "Czym są zasoby multimedialne?" Zadaje uczniom pytania:</p> <ol style="list-style-type: none"> Co to jest multimedia? Zdefiniuj własnymi słowami. Jakie rodzaje zasobów multimedialnych znasz? Jakie znasz narzędzia do tworzenia zasobów multimedialnych? Jakie rodzaje zasobów multimedialnych są wykorzystywane w edukacji? <p>Nauczyciel podsumowuje informacje uzyskane od uczestników na flipcharcie. Po dyskusji następuje krótka ankieta, aby dowiedzieć się, czy uczestnicy korzystają z multimedii w życiu codziennym i pracy. Zapewnij uczestnikom swobodną przestrzeń i wsparcie, aby mogli podzielić się swoimi doświadczeniami i zachęcaj ich do aktywności. Następnie nauczyciel podaje krótki przegląd najczęściej używanych zasobów multimedialnych w e-learningu, wskazuje na zalety korzystania z zasobów multimedialnych w e-learningu i jego wady (Prezentacja: Zasoby multimedialne do nauczania na odległości (dl-trainers.eu/handbook)). Na koniec etapu nauczyciel przeprowadza badanie typów multimedii i zasobów multimedialnych w celu utrwalenia nowych informacji uzyskanych przez uczniów. (Materiały: Quiz "Zasoby multimedialne"). Uczniowie mogą sprawdzić wyniki po zakończeniu quizu i skonsultować się z nauczycielem.</p>
<p>Etap 4 Tworzenie zasobu multimedialnego</p> <p>80 min</p>	<p>Etap rozpoczyna się od burzy mózgów na temat narzędzi do tworzenia zasobów multimedialnych, które znają uczestnicy. Zapewnij uczestnikom swobodną przestrzeń i wsparcie, aby mogli podzielić się swoimi doświadczeniami i zachęcaj ich do aktywności. Nauczyciel podsumowuje informacje zebrane od uczestników na interaktywnej mapie myśli. Mapa myśli na ten temat jest dostępna pod adresem: www.mindmeister.com/1294066462/multimedia-resources-tools. Następnie przedstawia najczęściej używane narzędzia do tworzenia różnego rodzaju zasobów, które są dostępne za darmo lub nie są bardzo drogie i mogą być użyte w DL (Prezentacja: Zasoby multimedialne do nauki</p>

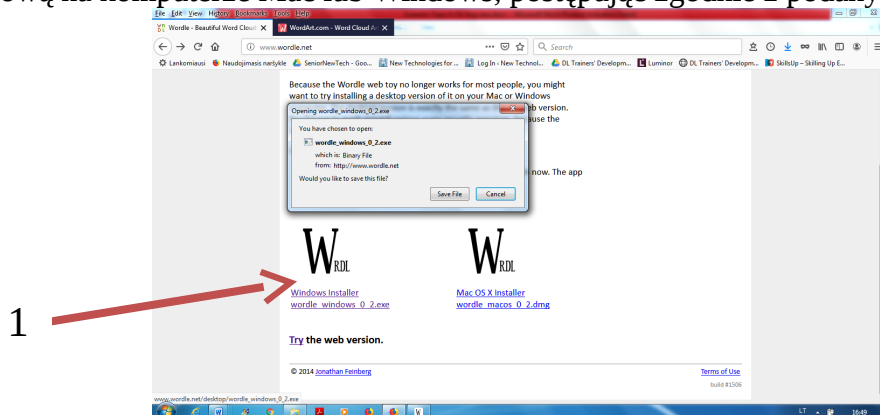
	<p>na odległość (dl-trainers.eu/handbook)). Nauczyciel szczegółowo wyjaśnia, jak korzystać z narzędzia internetowego Mindmeister www.mindmeister.com (Metariały: MindMeister Tutorial) i daje uczniom praktyczne ćwiczenia w parach (Ćwiczenie: Narzędzia multimedialne. Mapa myśli). Trener prosi uczestników o narysowanie mapy myśli o rodzajach multimediiów i narzędzi, których używają w pracy, o dodanie przykładów zasobów multimedialnych i udostępnienie ich grupie. Nauczyciel daje 60 minut na wykonanie zadania. Pomaga uczniom zarejestrować się na stronie i tworzyć mapy przy użyciu instrukcji online. Po utworzeniu map myśli grupa je udostępnia i omawia najczęściej używane narzędzia multimedialne.</p>
<p>Etap 5 Ocena dnia <i>10 min</i></p>	<p>Nauczyciel prosi uczniów, aby zastanowili się nad działaniami tego dnia. Refleksję można przeprowadzić ustnie, gdy każdy uczestnik odpowie na zadane pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jakich nowych rzeczy się nauczyłeś? • Co było dla ciebie najbardziej interesujące? • Z którym zasobem multimedialnym chcesz nauczyć się pracować w przyszłości? <p>Można również poprosić uczniów, aby odpowiedzieli na pytania w formie pisemnej lub używając kolorowych karteczek samoprzylepnych, aby zrobić trzy plakaty z odpowiedziami.</p>
Dzień 2	
<p>Etap 1 Podsumowanie pierwszego dnia <i>10 min</i></p>	<p>Nauczyciel inicjuje przegląd materiału zaprezentowanego podczas poprzednich zajęć, zadając pytania, które pomagają sprawdzić wyuczone informacje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Co to jest multimedia? • Jakie są rodzaje zasobów multimedialnych? • Gdzie możemy znaleźć zasoby multimedialne? • Jakich narzędzi możesz użyć do tworzenia różnych rodzajów multimediiów: tekst, grafika, animacja, wideo, audio?
<p>Etap 2 Multimedialne zasoby edukacyjne. Tworzenie audio <i>70 min</i></p>	<p>Nauczyciel wprowadza ten temat, prezentując narzędzia do tworzenia zasobów audio, wskazuje, dlaczego audio jest przydatne i ważne w DL dla nauczycieli i uczniów. Narzędzie multimedialne Kaizena, które służy do tworzenia komentarzy dźwiękowych nauczycieli dotyczących zadań pisemnych uczniów, zostało szczegółowo wyjaśnione (Materiały: Jak zacząć korzystać z narzędzia Kaizena). Następnie nauczyciel zaprasza uczniów do indywidualnej pracy z narzędziem (Ćwiczenie: Tworzenie audio). Użyj narzędzia Kaizena, aby poćwiczyć tworzenie komentarzy o pisemnych zadaniach uczniów. Nauczyciel pomaga uczniom korzystać z tego narzędzia, udzielając indywidualnego wsparcia. Uczestnicy dzielą się doświadczeniami po przećwiczeniu narzędzia.</p>
<p>Etap 3 Multimedialne zasoby</p>	<p>Trener wprowadza temat, prezentując blogi, ich użycie w DL oraz narzędzia, których można użyć do tworzenia blogów. Trener prosi uczniów o znalezienie edukacyjnych blogów w Internecie. Uczniowie znajdują i wybierają jeden do szczegółowego zbadania, omawiają z innymi uczniami</p>

<p>edukacyjne. Tworzenie blogów</p> <p>90 min</p>	<p>pomysł korzystania z blogów w celach edukacyjnych. Kolejnym krokiem jest indywidualna praca nad stworzeniem bloga. Nauczyciel udziela instrukcji i prowadzi uczestników przez proces tworzenia bloga (Prezentacja: Jak tworzyć i zarządzać zawartością bloga (dl-trainers.eu/handbook)).</p> <p>Utwórz blog na dowolny temat i udostępni jeden post, podając link do strony internetowej projektu dl-trainers.eu. (Ćwiczenie: Blogowanie).</p> <p>Po zakończeniu procesu uczestnicy proszeni są o udostępnienie wyników grupie. Nauczyciel inicjuje dyskusję na temat najtrudniejszej części zadania i czego uczniowie chcieliby dowiedzieć się o zarządzaniu treścią bloga.</p>
<p>Etap 4 Prawa autorskie do zasobów multimedialnych</p> <p>40 min</p>	<p>Aby rozpocząć temat, nauczyciel inicjuje dyskusję "Dlaczego nauczyciele DL powinni znać prawo autorskie?" dając uczestnikom przestrzeń do wyrażania i dzielenia się pomysłami. Daje uczącym się krótki test na prawo autorskie do korzystania ze wszystkich opublikowanych zasobów multimedialnych i naruszenia praw autorskich, które mogą zdarzyć się bez znajomości prawa autorskiego (Materiały: Quiz "Prawo autorskie").</p> <p>Nauczyciel dokonuje przeglądu wyników i kontynuuje prezentację tematu, zwracając większą uwagę na pytania, na które uczniowie błędnie odpowiedzieli podczas testu, wyjaśnia licencje Creative Commons (Prezentacja: Creative Commons (dl-trainers.eu/handbook)).</p>
<p>Etap 5 Ocena</p> <p>10 min</p>	<p>Nauczyciel prosi uczniów o wypełnienie kwestionariusza po ćwiczeniu, aby ocenić postępy poszczególnych uczniów (Zadanie: Oceń swoje umiejętności cyfrowe (po warsztatach)).</p>
<p>Ewaluacja</p> <p>5 min</p>	<p>Nauczyciel prosi uczniów, aby zastanowili się nad działaniami tego dnia. Refleksję można przeprowadzić ustnie, odpowiadając na następujące pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jakich nowych rzeczy się nauczyłeś? • Co było dla ciebie najbardziej interesujące? • Jakie zasoby multimedialne chcesz nauczyć się tworzyć? <p>Nauczyciel prosi uczniów o wypełnienie kwestionariusza dotyczącego wykonanych ćwiczeń (Zadanie: Ocena ćwiczeń).</p>
<p>Linki</p>	<p>Zasoby multimedialne</p> <p>https://www.slideshare.net/prithvirajm89/multimedia-38300784 https://www.slideshare.net/azira96/chapter-1-introduction-to-multimedia https://en.m.wikibooks.org/wiki/Introduction_to_Computer_Information_Systems/Multimedia</p> <p>Prawa autorskie</p> <p>https://www.teachingcopyright.org/ https://foter.com/blog/how-to-attribute-creative-commons-photos/</p> <p>Blog</p> <p>https://www.theedublogger.com/edublogs-beginners-getting-started/ https://www.youtube.com/watch?v=fv0aKypLi4Q</p> <p>Narzędzia audio</p> <p>https://www.kaizena.com/ https://help.kaizena.com/kaizena-for-google-docs/faq/using-kaizena-with-google-classroom</p>

MATERIAŁY

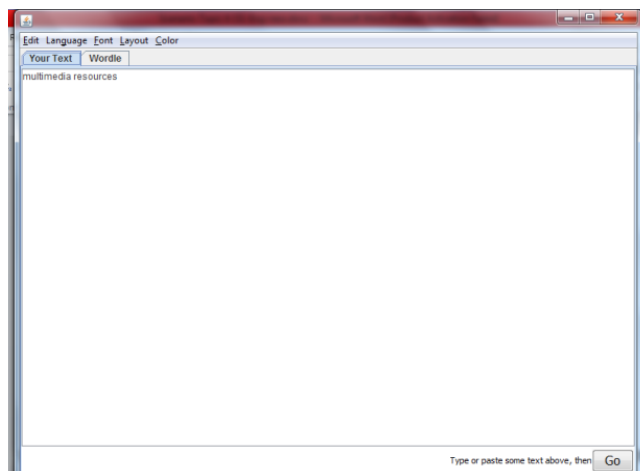
Tworzenie prezentacji w Wordle

Krok 1. Przejdź do strony <http://www.wordle.net> i (1) pobierz plik .exe, zainstaluj jego wersję komputerową na komputerze Mac lub Windows, postępując zgodnie z podanymi instrukcjami.



Krok 2. Otwórz zainstalowane narzędzie i zacznij tworzyć prezentację:

1. Kliknij "Twój tekst" i dodaj dowolny tekst lub tylko oddzielne słowa.
2. Kliknij "Wordle" i edytuj, wybierając opcje "Czcionka", "Układ" lub "Kolor". Możesz zobaczyć wynik, który otrzymasz od razu
3. Po kliknięciu przycisku "Randomize" możesz zmienić wygląd. Następnie samo narzędzie sugeruje różne opcje obrazów do wyboru.



4. Kliknij "Wybierz", gdy pojawi się obraz tekstu, który ci się podoba i zapisz go jako plik PNG. Można go również wydrukować.

Quiz "Zasoby multimedialne"

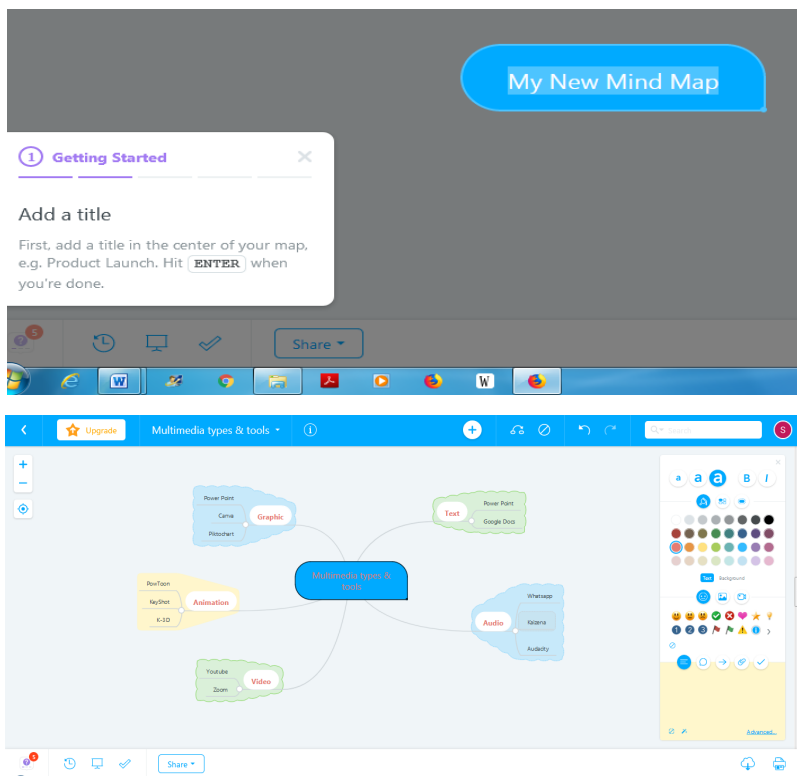
1. Które stwierdzenie poprawnie opisuje termin "multimedia"?
 - a) Jest to samo co i edytor tekstu, ponieważ obsługuje tekst
 - b) Jest to to samo co program telewizyjny, ponieważ oba dotyczą dźwięku i ruchomych obrazów
 - c) Jest to to samo, co wideo, ponieważ oba dotyczą wyboru materiałów audio i wideo
 - d) Żadne z powyższych**Odpowiedź: D**
2. CBT oznacza:
 - a) kurs multimedialny
 - b) Tutorial komputerowy
 - c) Nauczanie komputerowe
 - d) Wszystkie odpowiedzi są poprawne**Odpowiedź: C**
3. Istnieją dwa typy animacji. Oto one:
 - a) Statyczna i dynamiczna
 - b) O zwolnionym tempie
 - c) Na papierze i cyfrowa
 - d) Żadne z powyższych**Odpowiedź: C**
4. Jak nazywamy proces tworzenia prezentacji?
 - a) Deseń
 - b) seria historii
 - c) rozwój
 - d) układ**Odpowiedź: B**
5. _____ odnosi się do dowolnego rodzaju aplikacji lub prezentacji, które dotyczą więcej niż jednego rodzaju mediów, takich jak tekst, grafika, wideo, animacja i dźwięk.
 - a) Plik wykonywalny
 - b) DTP
 - c) Multimedia
 - d) Hipertekst**Odpowiedź: C**
6. Jedną z wad multimedii jest:
 - a) Cena
 - b) Elastyczność
 - c) Używalność
 - d) Względność**Odpowiedź: A**

Quiz można również znaleźć online tutaj: <https://forms.gle/Byascw1hJZnR72G29>

MindMeister Tutorial

Interaktywne narzędzie "MindMeister" to internetowe narzędzie do edytowania map myśli, burzy mózgów, opracowywania i dzielenia się pomysłami, robienia notatek, planowania projektu i wykonywania wielu innych kreatywnych działań. Możesz pracować online w systemie Linux, Windows i Mac OS bez pobierania na komputer. Gdy tworzysz mapę myśli, możesz pobrać szablon w przeglądarce internetowej. Postępuj zgodnie z instrukcją i utwórz mapę myśli na dowolny temat.

Krok 1. Wejdź na stronę <https://www.mindmeister.com>, zarejestruj się na swoje konto Google lub Facebook i postępuj zgodnie z instrukcjami, aby utworzyć mapę myśli.



Krok 2. Wydrukuj tytuł swojego tematu.

Krok 3. Dodaj tematy i zacznij tworzyć mapę.

Krok 4. Dodaj tyle tematów, ile potrzebujesz. Każdy temat może mieć własne podtematy, które są tworzone w ten sam sposób.

Krok 5. Edytuj mapę, aby była widocznie atrakcyjna: zmień kolor, czcionkę, dodaj inne potrzebne elementy.

Krok 6. Udostępnij go i uzyskaj link lub kod do umieszczenia na swoim blogu lub stronie internetowej.

Jak zacząć korzystać z narzędzia Kaizena

Aby przećwiczyć narzędzie, najpierw przejdź do strony <https://app.kaizena.com>.

Krok 1. Zarejestruj się za pomocą konta Google lub Kaizena.

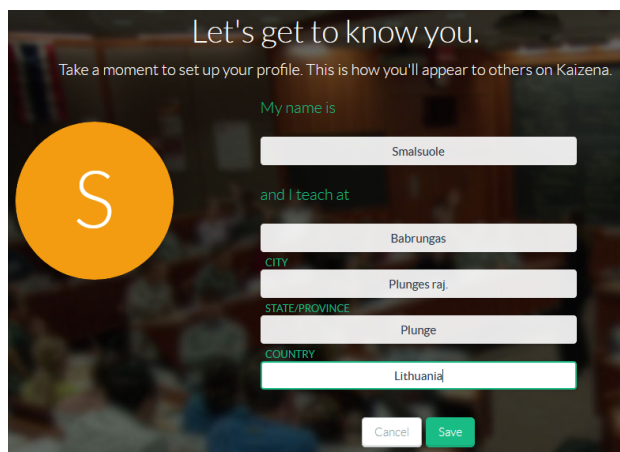
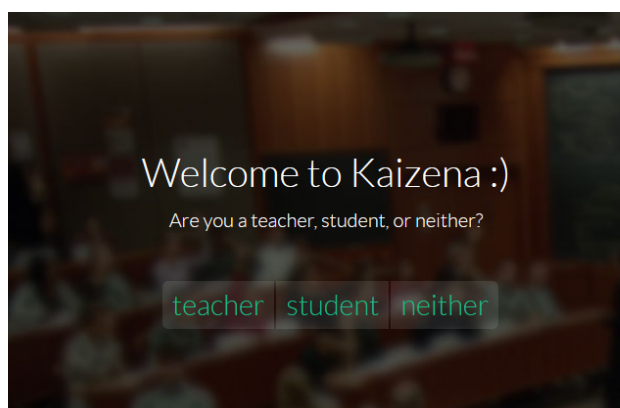
W tym instruktażu zapisz się w Kaizena, wpisz e-mail i stwórz hasło.

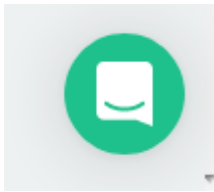
Krok 2. Wybierz rolę "nauczyciel" aby rozpocząć tworzenie profilu.

Krok 3. Utwórz swój profil, wypełniając dane. Powinieneś dodać swoją szkołę, jeśli nie znajdziesz jej na liście, zapisz dane i kontynuuj tworzenie swojego profilu, klikając "Dalej".

Jeśli masz pytania, możesz skonsultować się online.

Ikona w prawym rogu w dolnej części okna otworzy okno konwersacji.

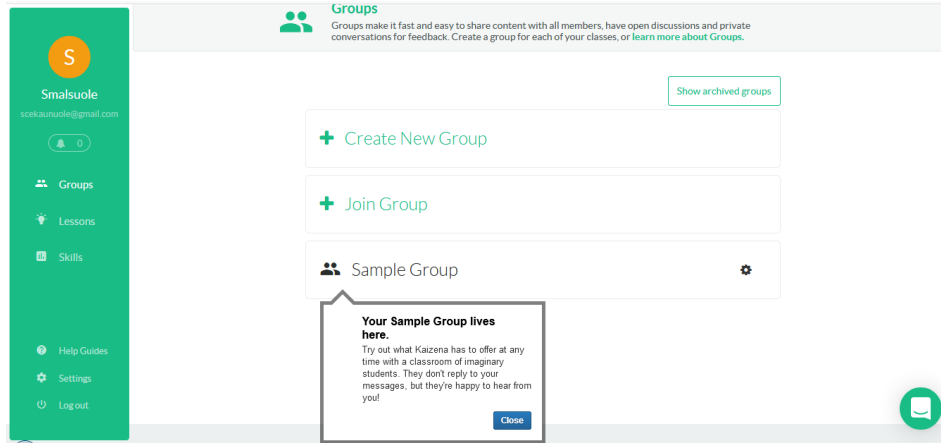




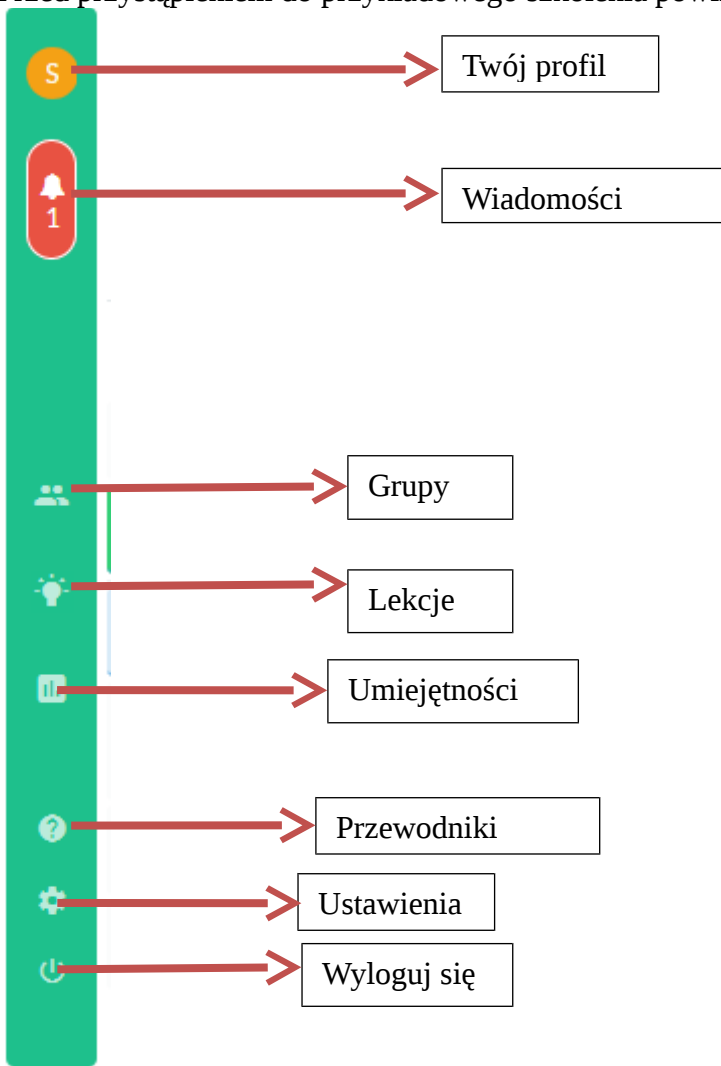
Krok 4. Po kliknięciu "Gotowe" przejdziesz do okna nauczania. Tam dostępna jest pierwsza praktyka tego narzędzia.

Krok 5. Potwierdź swoje konto za pośrednictwem e-maila, możesz ćwiczyć korzystanie z narzędzia i wypróbować różne funkcje dostępne dla nauczyciela.

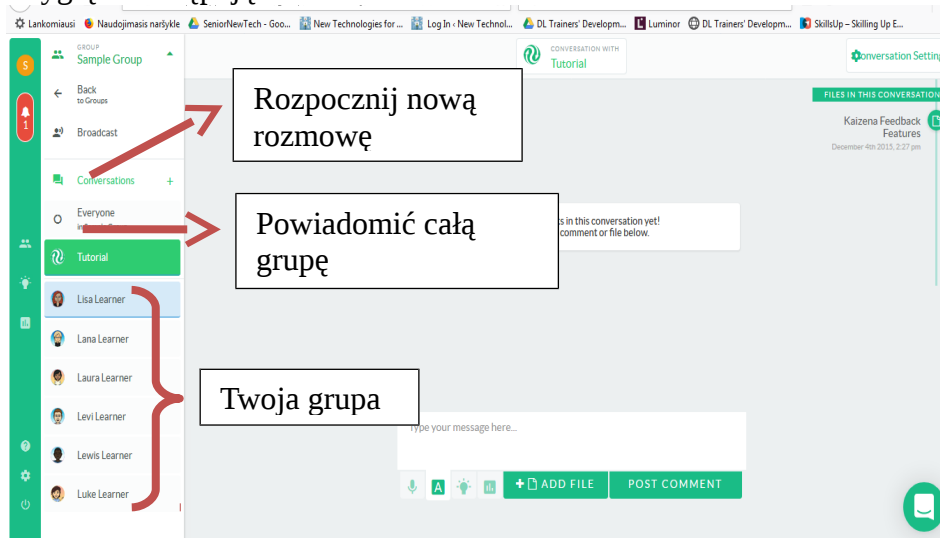
Aby rozpocząć korzystanie, należy wstawić tekst który skomentujesz za pomocą tego narzędzia. Przykładowa grupa pozwala wypróbować narzędzie i ćwiczyć z wymyśloną grupą studentów.



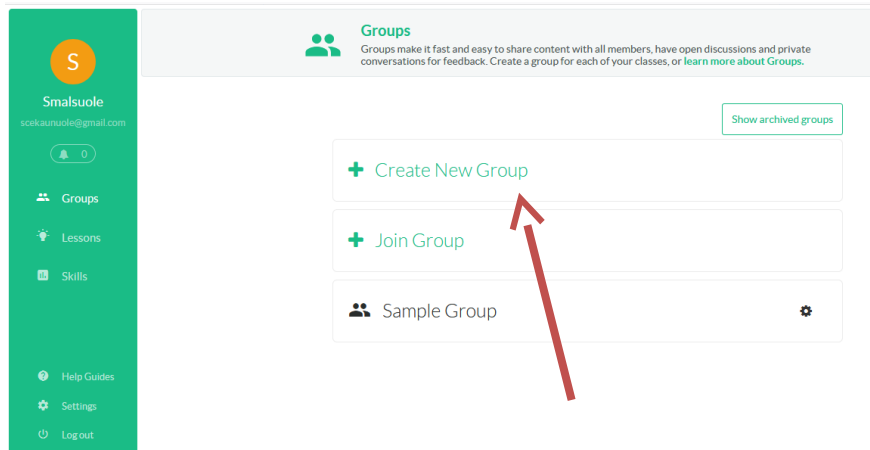
Przed przystąpieniem do przykładowego szkolenia powinieneś wiedzieć **elementy** narzędzia:



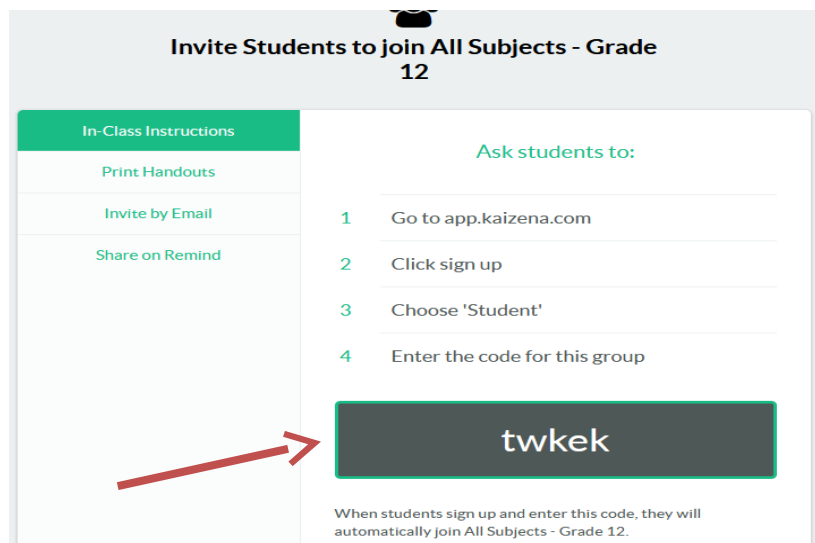
Główne okno wygląda następująco:



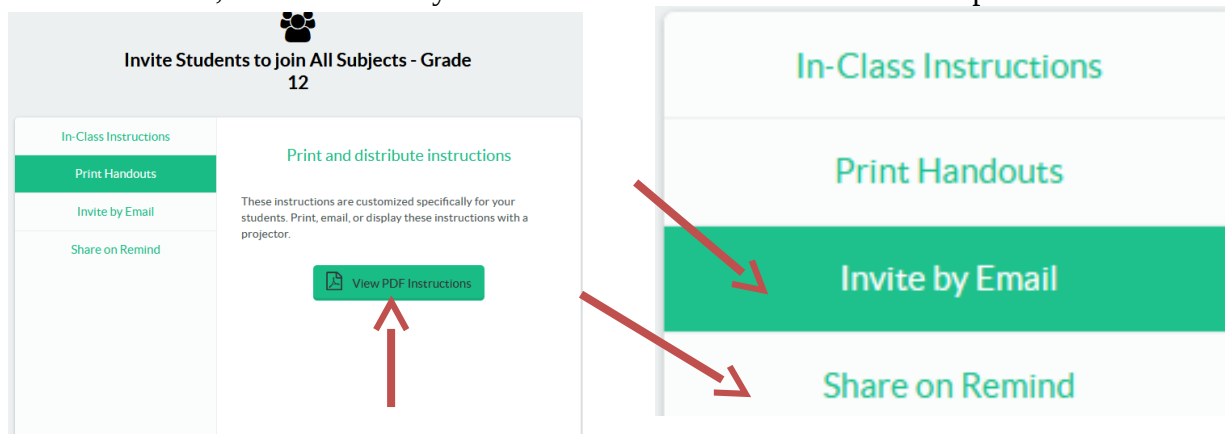
Wybranie wszystkich w grupie pozwoli Ci wysłać powiadomienie do wszystkich członków grupy. Możesz utworzyć lekcję, klikając ikonę "Lekcja". Możesz śledzić postępy swoich uczniów. Aby zacząć korzystać z narzędzia do swoich zajęć, powinieneś stworzyć swoją grupę.



Kliknij "Grupy" i stwórz nową. Możesz zaprosić uczniów do dołączenia do grupy, ale sam nie możesz dołączyć do niej jako uczeń. Tworząc grupę, powinieneś wybrać: temat, ocenę, nazwę grupy i kliknąć przycisk "Utwórz grupę".

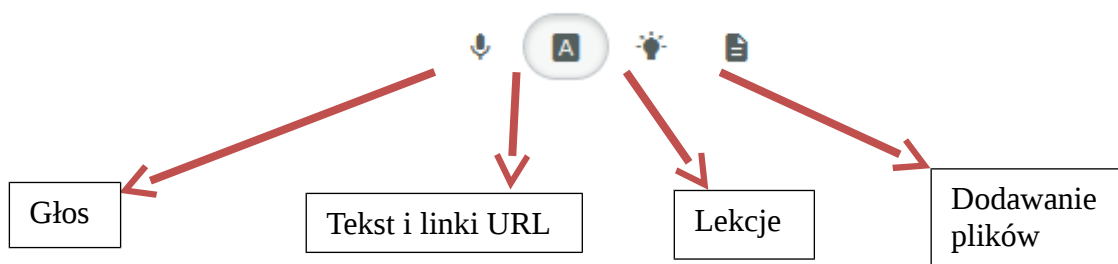
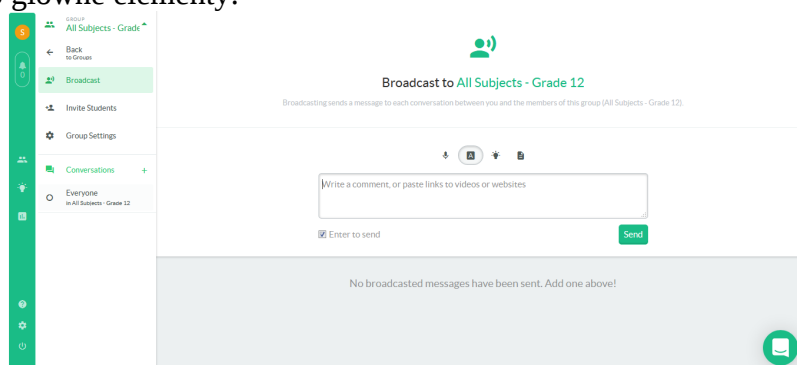


Dostajesz kod dla swoich uczniów, którym możesz się z nimi podzielić. Otrzymasz instrukcje w formacie PDF, które możesz wysłać do uczniów wraz z kodem na kilka sposobów.

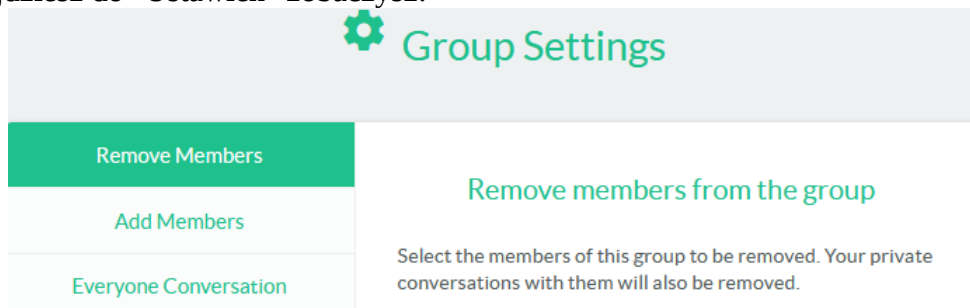


Udostępnienie:

wysła wiadomość do każdej rozmowy między nauczycielem a wszystkimi członkami grupy. To jest okno i jego główne elementy:



Kiedy przejdziesz do "Ustawień" zobaczysz:



Możesz ćwiczyć używając narzędzie z grupą, dopóki się nie dowiesz się jak to robić w prawdziwych sytuacjach, komentować zadania uczniów, przygotowując własne lekcje, zapraszając uczniów do pracy za pomocą tego narzędzia.

Quiz "Prawo autorskie"

- Gdy osoba lub grupa ludzi stworzyli coś, zostali autorami dzieła. Czy zdanie jest prawidłowe?
a) tak b) nie
Odpowiedź: A
- Czy wolno kopiować oprogramowanie komputerowe?
a) Można kopiować tylko oprogramowanie niekomercyjne
b) Nie można skopiować żadnego oprogramowania
c) Można kopiować tylko oprogramowanie shareware
d) Tylko komputerowe oprogramowanie, którego autorzy pozwalają na to, mogą być swobodnie skopiowane
Odpowiedź: D
- Które stwierdzenie prawidłowo opisuje etykietę chroniącą prawa autorskie?
a) Nawiasy zawierają literę C, nazwę właściciela praw autorskich i rok pierwszego wydania
b) Nawiasy zawierają literę R, nazwę właściciela praw autorskich i rok pierwszego wydania
Odpowiedź: A
- Kupiłeś płytę CD swojego ulubionego zespołu w sklepie muzycznym. Przeniosłeś ulubione piosenki na komputer i udostępniłeś je 5 najlepszym znajomym. Czy postąpiłem właściwie?
a) tak b) nie
Odpowiedź: B. Możesz udostępnić tylko jeden egzemplarz członkowi rodziny.
- Pobrałeś kilka zdjęć lokalnych przedsiębiorstw z puli Creative Commons (CC) Flickr.com. Stosujesz zasady określonej licencji CC i używasz ich w cyfrowym filmie krótkometrażowym. Czy postępujesz dobrze?
a) tak b) nie
Odpowiedź: A
- Prawa autorskie są potrzebne, aby autorzy mogli zarabiać pieniądze i aby chronić ich dzieła przed kradzieżą.
a) tak b) nie
Odpowiedź: B. Prawa autorskie zostały ustanowione w celu wspierania rozwoju nauki, edukacji i sztuki.
- Co to jest plagiat? Przeczytaj cztery stwierdzenia i wybierz poprawne.
a) Nazwa oprogramowania używanego przez niektóre uniwersytety do nauczania prawidłowego cytowania
b) Odnosi się do dzieła chronionego prawem autorskim.
c) Rodzaj syndromu fałszywej pamięci.
d) Korzystanie z czyjejś pracy bez określania jej źródła.
Odpowiedź: D
- Status praw autorskich przyznawany jest wyłącznie znanym autorom:
Prawda Fałsz
Odpowiedź: Fałsz
- Tekst, obrazy, transmisje, filmy i muzyka na stronach internetowych, stronach wiki, blogach i portalach społecznościowych są chronione prawem autorskim.
Prawda Fałsz
Odpowiedź: Prawda
- Czy jest to legalne użyć muzyki chronionej prawem autorskim jako ścieżki dźwiękowej do domowego wideo, które tworzysz i chcesz przesłać na platformę wideo?
a) tak b) nie
Odpowiedź: B

Quiz można również znaleźć online tutaj: <https://forms.gle/vf3hjibfHFfSn1Aq9>

ĆWICZENIA

Przedstaw się za pomocą "Wordle"

Nazwa ćwiczenia	Przedstaw się za pomocą "Wordle"
Temat	Multimedialne zasoby edukacyjne do nauki i nauczania online
Nabyte umiejętności	Użyj generatora do prezentacji tematu, burzy mózgów itp.
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	50 min
Materiały	PC, Internet, rzutnik, ekran, papierowe materiały informacyjne z instrukcją obsługi narzędzia "Wordle" dla każdego ucznia.
Przeгляд	Interaktywne narzędzie "Wordle" pomaga w prezentacji tematu, stymuluje aktywność burzy mózgów w twórczy sposób, przedstawia się podczas przedstawiania itp.
Cele	Zaprezentować się za pomocą interaktywnego narzędzia "Wordle".
Przygotowanie	Wszystkie komputery powinny mieć zainstalowany plik wykonawczy "Wordle" z http://www.wordle.net i połączenie z Internetem.
Instrukcje	Rozdaj instrukcja obsługi narzędzia "Wordle" każdemu uczniowi. Poproś uczniów, aby postępowali zgodnie z instrukcją i przygotowali krótką prezentację za pomocą tego narzędzia i podzielili się z grupą. Przygotuj co najmniej 3 kopie przy użyciu różnych czcionek, kolorów, układu itp. Uczniowie pracują indywidualnie przy użyciu komputera. Po zakończeniu pracy każdy uczeń przedstawia się, pokazując utworzone przykłady. Pozostali uczniowie uzyskują informacje z prezentacji i próbują opowiedzieć o osobowości prowadzącego. Każdy uczeń tworzy prezentację w ten sam sposób.
Podsumowanie i ocena	Uczniowie dzielą się swoim pierwszym doświadczeniem w korzystaniu z nowego narzędzia, możliwościami wykorzystania go w procesie edukacji. Aktywność ocenia się za pomocą ankiety online i pozostawiając komentarz. Www.manoapklausa.lt/apklausa/1123453093
Wskazówki	Zainstaluj narzędzie przed warsztatem na każdym komputerze. Przygotuj materiały informacyjne, aby ułatwić uczniom pracę z nowym narzędziem. Daj wystarczająco dużo miejsca dla uczniów do tworzenia prezentacji i sprawdzaj, czy ktoś ma trudności.

Narzędzia multimedialne. Mapa myśli

Nazwa ćwiczenia	Narzędzia multimedialne. Mapa myśli
Temat	Multimedialne zasoby edukacyjne do nauki i nauczania online
Nabyte umiejętności	Tworzenie internetowych map myśli do opracowywania i udostępniania pomysłów, prezentowania pomysłów w ciekawy i kreatywny sposób dla uczniów.
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	60 min
Materiały	Komputer, Internet, rzutnik, ekran
Przeгляд	Interaktywne narzędzie "MindMeister" to internetowe narzędzie do edytowania map myśli. Służy do burzy mózgów, opracowywania i dzielenia się pomysłami, robienia notatek, atrakcyjnego planowania projektu i wykonywania wielu innych kreatywnych działań. Kiedy tworzysz mapę myśli, możesz wyszukiwać podobne w przeglądarce internetowej.
Cele	Nauczyć się korzystać z narzędzia do tworzenia internetowych map myśli.
Przygotowanie	Wszystkie komputery mają połączenie z Internetem.
Instrukcje	Podziel uczniów na pary. Poproś ich o udostępnienie informacji o typach multimedialnych narzędziach, z których korzystają w pracy, i narysuj wspólną mapę myśli. Wskaż zalety i wady korzystania z zaprezentowanych narzędzi. Dodaj przykłady zasobów multimedialnych utworzonych na potrzeby lekcji. Poproś ich o skorzystanie z narzędzia internetowego "Mindmeister", aby stworzyć mapę myśli na stronie na https://www.mindmeister.com . Podziel się swoją mapą myśli z całą grupą i znajdź najczęściej używane narzędzia.
Podsumowanie i ocena	Uczniowie dzielą się swoim doświadczeniem w korzystaniu z nowego narzędzia, możliwościami wykorzystania go w procesie edukacji. Aktywność ocenia się za pomocą ankiety online i komentarzy. www.manoapklaua.lt/apklaua/1123453093
Wskazówki	Daj wystarczająco dużo miejsca dla uczniów, aby mogli stworzyć mapy myśli i pomagaj każdemu, kto ma trudności.

Tworzenie audio

Nazwa ćwiczenia	Tworzenie audio
Temat	Multimedialne zasoby edukacyjne do nauki i nauczania online

Nabyte umiejętności	Zrobienie komentarzy audio oceniających zadania uczniów.
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	40 min
Materiały	PC, Internet, rzutnik, ekran, papierowe materiały informacyjne z instrukcją obsługi narzędzia "Kaizena".
Przegląd	Audio jest bardzo potężnym zasobem edukacyjnym, gdy jest używany prawidłowo. Nauczyciele mogą korzystać z cyfrowego dźwięku do angażowania uczniów. Jest to doskonały sposób na dotarcie do studentów w dowolnym czasie i dowolnym miejscu za pomocą Internetu.
Cele	Nauczyć się korzystania narzędzia "Kaizena", aby poćwiczyć tworzenie komentarzy na temat wykonania zadań przez uczniów.
Przygotowanie	Uczniowie proszeni są o wykonanie co najmniej jednego zadania w dokumencie Word, które zostanie wykorzystane w ćwiczeniu.
Instrukcje	Nauczyciel rozdaje materiały informacyjne z instrukcjami, jak pracować z narzędziem "Kaizena" dla każdego ucznia. Uczniowie pracują indywidualnie na PC i przećwiczą narzędzie. Najpierw uczniowie rejestrują się i tworzą własne konta na platformie "Kaizena". Nauczyciel prosi uczniów o przesłanie zadania, które przyniósł każdemu członkowi grupy. Każdy uczeń powinien skomentować w formacie audio każde otrzymane zadanie, nagrać siebie i podzielić się z członkiem grupy, który wysłał mu to zadanie. W ten sposób każdy uczeń komentuje 9 zadań.
Podsumowanie i ocena	Uczniowie dzielą się swoim doświadczeniem w korzystaniu z nowego narzędzia, możliwościami wykorzystania go w procesie edukacji. Aktywność ocenia się za pomocą ankiety online i komentarzy. www.manoapklaus.lt/apklaus/1123466950
Wskazówki	Przygotuj materiały informacyjne, aby ułatwić uczniom pracę z nowym narzędziem. Daj wystarczająco dużo miejsca dla uczniów, aby wypróbowali nowe narzędzie i pomagaj, jeśli ktoś ma trudności.

Blogowanie

Nazwa ćwiczenia	Blogowanie
Temat	Multimedialne zasoby edukacyjne do nauki i nauczania online.
Nabyte umiejętności	Stworzenie blogu w celach edukacyjnych i zarządzanie jego treścią.

Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	60 min
Materiały	PC, Internet, projektor, ekran, instrukcja do narzędzia "WordPress".
Przegląd	W dzisiejszych czasach pisanie bloga to bardzo popularny sposób dzielenia się pomysłami, komunikacji, i prezentacji informacji innym osobom. Jest szeroko stosowany w edukacji. Nauczyciel pracujący na odległości z uczniami powinien używać tego narzędzia do przekazywania im informacji.
Cele	Dowiedzieć się, jak utworzyć blog i zarządzać nim na WordPress.com.
Przygotowanie	Przygotować prezentację PP z instrukcją, jak utworzyć blog i zarządzać jego zawartością.
Instrukcje	Nauczyciel używa prezentacji PP, aby poprowadzić uczniów przez proces tworzenia bloga na WordPress.com. Każdy uczeń pracuje na komputerze indywidualnie i konsultuje się z nauczycielem, jeśli ma jakiegokolwiek trudności. Uczniowie tworzą swoje konta na stronie i piszą swoje pierwsze posty o udziale w warsztatach projektu. Powinny wskazać adres strony internetowej projektu w swoich postach http://dl-trainers.eu/index.html . Uczący się dzielą się linkami do swoich blogów i piszą co najmniej jeden komentarz na blogach innych uczniów.
Podsumowanie i ocena	Uczniowie dzielą się swoim doświadczeniem w korzystaniu z nowego narzędzia, możliwościami wykorzystania go w procesie edukacji. Aktywność ocenia się za pomocą ankiety online i komentarzy. www.manoapklausa.lt/apklausa/1123466950
Wskazówki	Przygotuj prezentację Power Point, jak założyć konto i opublikować post, aby ułatwić uczniom pracę z nowym narzędziem. Daj wystarczająco dużo miejsca dla uczniów, aby wypróbowali nowe narzędzie i pomagaj, jeśli ktoś ma trudności.

ZADANIA

Oceń swoje umiejętności cyfrowe (przed warsztatami)

Oceń swoje umiejętności cyfrowe przed rozpoczęciem warsztatów.

1. Imię i nazwisko:
2. Twoja płeć:
M K
3. Wiek:
4. Wykształcenie:
Szkoła Licencjat Magister Doktor Inne
5. Twoje doświadczenie zawodowe w edukacji:
Mniej niż 3 lata Od 3 do 10 lat 10 lat i więcej
6. Rodzaj instytucji, w której pracujesz:
Uniwersytet Szkoła/gimnazjum NGO/Stowarzyszenie
Szkoła dla dorosłych Inne
7. Jak pewnie czujesz się w pracy online?
8. Czy jesteś zadowolony ze sposobu, w jaki prezentujesz się online?
9. Czy znasz zasoby multimedialne przydatne do nauczania na odległości?
10. Czy potrafisz wymienić narzędzia, których używasz do tworzenia tekstu w Internecie?
11. Czy potrafisz wymienić narzędzia, których używasz do tworzenia treści audio?
12. Czy potrafisz nazwać narzędzia do tworzenia prezentacji?

Proszę ocenić swoje umiejętności cyfrowe, 5 to najwyższa ocena, a 1 to najniższa ocena.

	1	2	3	4	5
Wiesz, co pozostawiasz w Internecie i możesz to kontrolować					
Możesz wybrać odpowiednie narzędzie do tworzenia informacji, które chcesz opublikować online					
Wiesz jak legalnie korzystać z zasobów internetowych do tworzenia lekcji					
Znasz narzędzia do tworzenia zasobów audio					
Znasz narzędzia do tworzenia zasobów tekstowych					
Wiesz, jakie rodzaje zasobów multimedialnych można znaleźć w Internecie					
Wiesz, jak stworzyć swojego bloga					
Znasz narzędzia do tworzenia prezentacji					
Znasz licencje CC					

Dziękujemy za udział w naszym projekcie!

Oceń swoje umiejętności cyfrowe (po warsztatach)

Oceń swoje umiejętności cyfrowe przed rozpoczęciem warsztatów.

1. *Imię i nazwisko:*
2. *Twoja płeć:*
M K
3. *Wiek:*
4. *Wykształcenie:*
Szkoła Licencjat Magister Doktor Inne
5. *Twoje doświadczenie zawodowe w edukacji:*
Mniej niż 3 lata Od 3 do 10 lat 10 lat i więcej
6. *Rodzaj instytucji, w której pracujesz:*
Uniwersytet Szkoła/gimnazjum NGO/Stowarzyszenie
Szkoła dla dorosłych Inne
7. *Jak pewnie czujesz się w pracy online?*
8. *Czy jesteś zadowolony ze sposobu, w jaki prezentujesz się online?*
9. *Czy znasz zasoby multimedialne przydatne do nauczania na odległości?*
10. *Czy potrafisz wymienić narzędzia, których używasz do tworzenia tekstu w Internecie?*
11. *Czy potrafisz wymienić narzędzia, których używasz do tworzenia treści audio?*
12. *Czy potrafisz nazwać narzędzia do tworzenia prezentacji?*

Proszę ocenić swoje umiejętności cyfrowe, 5 to najwyższa ocena, a 1 to najniższa ocena.

	1	2	3	4	5
Wiesz, co pozostawiasz w Internecie i możesz to kontrolować					
Możesz wybrać odpowiednie narzędzie do tworzenia informacji, które chcesz opublikować online					
Wiesz jak legalnie korzystać z zasobów internetowych do tworzenia lekcji					
Znasz narzędzia do tworzenia zasobów audio					
Znasz narzędzia do tworzenia zasobów tekstowych					
Wiesz, jakie rodzaje zasobów multimedialnych można znaleźć w Internecie					
Wiesz, jak stworzyć swojego bloga					
Znasz narzędzia do tworzenia prezentacji					
Znasz licencje CC					

Dziękujemy za udział w naszym projekcie!

Ocena ćwiczeń

Bierzesz udział w warsztatach projektu "Ścieżka rozwoju trenerów DL" na temat "Multimedialne zasoby edukacyjne do nauki i nauczania online". Oceń ćwiczenia, które wykonywałeś podczas treningu. Twoja szczerą opinią pomoże nam ulepszyć nasz projekt.

Jak przydatne było Ćwiczenie 1 w rozwijaniu Twoich umiejętności cyfrowych?

Wcale nie przydatne 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Bardzo przydatne

Twoje komentarze na temat Ćwiczenia 1:

Jak przydatne było Ćwiczenie 2 w rozwijaniu Twoich umiejętności cyfrowych?

Wcale nie przydatne 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Bardzo przydatne

Twoje komentarze na temat Ćwiczenia 2:

Jak przydatne było Ćwiczenie 3 w rozwijaniu Twoich umiejętności cyfrowych?

Wcale nie przydatne 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Bardzo przydatne

Twoje komentarze na temat Ćwiczenia 3:

Jak przydatne było Ćwiczenie 4 w rozwijaniu Twoich umiejętności cyfrowych?

Wcale nie przydatne 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Bardzo przydatne

Twoje komentarze na temat Ćwiczenia 4:

ROZDZIAŁ V. ZARZĄDZANIE CZASEM

SCENARIUSZ

Nazwa działania	Zarządzanie czasem
Temat	Zarządzanie grupą poprzez zindywidualizowanie i zróżnicowanie działań oraz dotrzymywanie umów w klasie. Efektywne zarządzanie czasem.
Streszczenie	<p>Nauczyciel powinien zrozumieć, że jego wiedza może być często mniejsza od wiedzy uczniów. Dlatego nauczyciele powinni stale doskonalić się. Ich głównym obowiązkiem jest organizowanie wszechstronnego procesu uczenia się i zachęcanie do dyskusji podczas lekcji. Nauczyciele powinni szkolić uczniów w zakresie myślenia, znajdowania właściwych informacji i zdobywania wiedzy. W dzisiejszych czasach nowoczesne technologie są niezbędnym elementem edukacji. Oczywiście nadal można uczyć uczniów bez Internetu lub komputera, jednak o wiele bardziej efektywne jest rozważenie nowych tendencji. Technologie cyfrowe to narzędzia, które wzmacniają i wzbogacają pracę nauczycieli. Nauczyciele powinni nauczyć się korzystać z takich technologii, ponieważ pobudza to proces nauczania i poprawy osiągnięć uczniów.</p> <p>Moduł zawiera niektóre materiały i ćwiczenia dotyczące przygotowania zróżnicowanych i zindywidualizowanych ćwiczeń, zarządzania czasem lekcji oraz wyboru najbardziej odpowiedniej metody nauczania. Główne problemy są następujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jak zróżnicować materiały? • Jak zindywidualizować? • Jak zarządzać czasem? • Jak organizować pracę w klasie poprzez zawieranie umów?
Czas trwania	10 godzin
Grupy docelowa	Dorośli z doświadczeniem w przeprowadzaniu szkoleń/warsztatów, ale o niskich umiejętnościach cyfrowych. Ludzie, którzy nigdy nie próbowali uczyć online.
Cele	Poznanie indywidualizacji i różnicowania pracy w grupach oraz efektywnego zarządzania czasem.
Wskazówki dotyczące prawidłowego wykonania działania	
Metodologia wdrażania	Szkolenie organizowane jest w klasie komputerowej, w której każdy uczestnik pracuje na komputerze osobistym. Umiejętności uczestników są rozwijane poprzez wykonywanie indywidualnych lub grupowych ćwiczeń

	<p>na komputerze. Duży nacisk należy położyć na praktyczność zajęcia z minimum teorii. Nauczyciel powinien wspierać uczestników, jeśli będą mieli trudności praktykując narzędzi w Internecie, lub w razie braku tłumaczenia na ich język ojczysty.</p> <p>Na koniec dnia prowadzona jest dyskusja podsumowująca i weryfikująca sposób opanowania materiału przez uczestników.</p> <p>Metody prezentacji tematu są następujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Burza mózgów • Demonstracja • Praca indywidualna • Praca w parach • Praca w grupach • Dyskusja • Wspólne uczenie się
Narzędzia i materiały	<ul style="list-style-type: none"> • Komputer z dostępem do Internetu • Ekran multimedialny • Prezentacje z kluczowymi informacjami na temat warsztatu • Przykłady zaprezentowanych źródeł
Proces	<p>Warsztaty rozpoczynają się od wprowadzenia do tematu i rozgrzewki. Głównym celem jest integracja wszystkich uczestników i stworzenie dobrej atmosfery do pracy. Po rozgrzewce następuje prezentacja tematów, aby uczniowie mieli wiedzę o temacie. Wszystko wsparte jest interaktywnymi prezentacjami, praktyczną pracą i powtarzaniem ważnych elementów.</p>
Dzień 1	
<p>Etap 1 Zapoznanie się z grupą</p> <p>10 min</p>	<p>Jeśli nauczyciel spotyka się z grupą po raz pierwszy, powinien przygotować autoprezentację za pomocą narzędzia multimedialnego, co może być dobrym wprowadzeniem do tematu i jednocześnie przykładem zasobu multimedialnego. Nauczyciel prezentuje cele tematu, streszcza spotkanie, i wymienia umiejętności, które uczestnicy będą praktykować w czasie warsztatu.</p>
<p>Etap 2 Rozgrzewka</p> <p>35 min</p>	<p>Uczestnicy pracują w grupach żeby znaleźć trzy główne aspekty, które definiują personalizację, zróżnicowanie i indywidualizację. Krótka prezentacja (Prezentacja: Personalizacja VS Różnicowanie VS Indywidualizacja (dl-trainers.eu/handbook)).</p> <p>Ćwiczenie: Zróżnicowane, indywidualizowanie i personalizacja.</p>
<p>Etap 3 Wprowadzenie do tematu głównego</p> <p>150 min</p>	<p>Nauczyciel kontynuuje seminarium, prezentując definicje edukacji stworzone przez różnych naukowców oraz krótką historię pojawiania się tych koncepcji. (Materiały: Zróżnicowane nauczanie na lekcjach). Nauczyciel krótko analizuje cztery możliwości indywidualizacji i różnicowania poprzez wspólne uczenie się zgodnie ze schematem (Materiały: Cztery możliwości indywidualizacji i różnicowania poprzez wspólne uczenie się). Nauczyciel również krótko analizuje związek między indywidualną edukacją a edukacją w grupach. Po prezentacji uczestnicy mogli przeprowadzić wywiad żeby</p>

	<p>dowiedzieć się, czy są w stanie zindywidualizować i zróżnicować edukację na zajęciach (Ćwiczenie: Ankieta "Zastosowanie różnicowania podczas lekcji"). Daj uczestnikom przestrzeń; zachęcaj ich do dzielenia się doświadczeniami i aktywnego udziału w dyskusji.</p> <p>Zadanie: Ankieta "Zastosowanie różnicowania podczas lekcji".</p> <p>Materiały: Indywidualne uczenie się.</p> <p>Związek między edukacją indywidualną a edukacją w grupach.</p> <p>Ćwiczenie: Ankieta "Personalizacja podczas lekcji".</p> <p>Zadanie: Ankieta "Personalizacja podczas lekcji".</p> <p>Razem z trenerem uczestnicy przeanalizują osobliwości w pełni zróżnicowanej lekcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nauczanie nowego materiału • Konsolidacja wiedzy • Powtórzenie i uogólnienie <p>Grupa rozmawia o częściowo zróżnicowanych lekcjach i ich osobliwościach:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nauczanie nowego materiału • Konsolidacja wiedzy • Powtórzenie i uogólnienie <p>Metody różnicowania, które można zastosować na lekcji należy omówić, jak również wpływ na uczenie się i sukces uczniów w szkole spowodowany indywidualizacją, różnicowaniem i personalnym uczeniem się. Istnieje różnica między nauczaniem opartym na indywidualizacji, różnicowaniu a indywidualnej personalizacji. Pierwsza, indywidualizacja, koncentruje się na uczniu, a pozostałe dwie na nauczycielu. Istnieje wiele nieporozumień między tymi trzema terminami. Niedawne badania pytali o skuteczność stylów uczenia się. Chodzi o to, by wykorzystać Wielorakie Inteligencje Gardnera w uczeniu studentów.</p> <p>Wideo: Jakim jesteś uczniem (dl-trainers.eu/handbook). Wideo: Jaki jest twój styl uczenia się (dl-trainers.eu/handbook). Spójrzmy na siedem różnych stylów uczenia się: którym z nich jesteś? Każdy uczy się na różne sposoby. Czy kiedykolwiek siedziałeś, patrząc na stronę w książce i gapiąc się na słowa bez rezultatu? Może dlatego, że to nie jest twój styl uczenia się. Interesujące jest to, że wiedząc, jakim uczniem jesteśmy, możemy uczyć się i uczyć lepiej w przyszłości, stosując odpowiednie dla nas techniki. W tym filmie mówią o inteligencji:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matematyczno-logicznej - tacy uczniowie preferują logikę i rozumowanie. • Interpersonalnej – osoby, które lubią pracować w grupach lub z innymi ludźmi • Intrapersonalnej – uczniowie, którzy lubią pracować i uczyć się samodzielnie. <p>Uczestnicy mają 5 minut na identyfikację siebie.</p> <p>Ćwiczenie: Styl uczenia się.</p>
<p>Etap 4 Zagęszczenie wiedzy 70 min</p>	<p>Właściwy dobór metod nauczania/uczenia się pozwala na właściwą organizację pracy w klasie i najważniejszy wynik – dobre osiągnięcia ucznia. Nie ma złych, nieodpowiednich metod, ale istnieją metody, które nie są odpowiednie do nauczania określonych przedmiotów lub nabywania określonych kompetencji. Są również metody nieodpowiednie</p>

	<p>dla określonych studentów. Należy zastosować różne podejścia, ponieważ style uczenia się również są różne. Gdy dzieci uczą się, rozwiązując konkretne problemy i zadania, nauczyciel musi zachęcać i angażować ich w nowe działania, w których mogą towarzyszyć aktywne metody nauczania.</p> <p>Prezentacja: Nauczanie metod uczenia się (dl-trainers.eu/handbook).</p> <p>Trudno jest szybko wykryć i ocenić, czy uczeń w klasie wykazuje pewne zachowanie z powodu trudności w nauce lub braku samoregulacji. Co jest pierwsze - nieodpowiednie zachowanie, niezdolność do wykonywania zadań, brak uwagi lub nieposłuszeństwo instrukcjom nauczyciela? Co nauczyciel może zrobić w klasie, aby zmotywować uczniów?</p> <p>Debata: Umowa między nauczycielem a uczniami dotyczy ich zachowania.</p> <p>Ćwiczenie: Wzmocnienie uczniów.</p> <p>Zadanie: Praktyczne zadanie dla grup "wzmocnienie uczniów".</p>
<p>Etap 5 Powtórzenie, uogólnienie, ocena dnia</p> <p>35 min</p>	<p>Uczestnicy oglądają krótki film o różnicowaniu (Wideo: Zróżnicowanie w nauczaniu i uczeniu się (dl-trainers.eu/handbook)). To wideo pomoże nauczycielom zapewnić efektywne, angażujące środowisko uczenia się, tworząc kulturę sukcesu uczniów i spełniając potrzeby wszystkich uczniów. Każdy uczeń jest wyjątkowy i zasługuje na ocenę, wykraczając poza system "jeden rozmiar dla wszystkich". Ten film wyjaśnia, że w celu zastosowania różnicowania w nauczaniu należy wiedzieć różne jego rodzaje.</p> <p>Po filmie jest dyskusja. Uczestnicy obejrzyli krótki film o różnicach indywidualizowanego, zróżnicowanego i spersonalizowanego uczenia się (Wideo: Zróżnicowanie. Zindywidualizowanie. Spersonalizowanie (dl-trainers.eu/handbook)).</p> <p>Po obejrzeniu filmu odbywa się dyskusja.</p> <p>Uczestnicy piszą test, aby sprawdzić swoją wiedzę i umiejętności (Zadanie: Ankieta "Biorę pod uwagę każdego ucznia... ").</p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o przejrzenie notatek z pierwszego dnia szkolenia. Każdy uczestnik odpowiada na poniższe pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jakich nowych rzeczy się nauczyłeś? • Co było dla Ciebie najbardziej interesujące? • Jak możesz teraz ulepszyć swoją pracę?
Dzień 2	
<p>Etap 1 Podsumowanie pierwszego dnia</p> <p>10 min</p>	<p>Trener rozmawia z uczestnikami o ich uczuciach po pierwszym dniu, jak dobrze potrafią dostrzec różnice między uczniami i stosować zróżnicowane i zindywidualizowane zasady uczenia się podczas lekcji. Uczestnicy również dyskutują, czy już są w stanie zauważyć różnice w stylach uczenia się uczniów.</p>
<p>Sesja 2 Rozgrzewka 25 min</p>	<p>Gra grupowa na rozgrzewkę "Napełnianie wodą".</p> <p>Ćwiczenie: Napełnianie wodą.</p>
<p>Etap 3 Pomoce naukowe</p>	<p>Jednym z najtrudniejszych aspektów w pracy nauczycieli są uczniowie i ich problemy z zachowaniem. Nauczyciele muszą kontrolować klasę i jednocześnie wyjaśniać materiał. Bardzo ważne jest, aby znać swoje</p>

210 min

priorytety. Należy znać i rozumieć takie rzeczy jak:

- Przyczyna niewłaściwego zachowania uczniów
- Cele niewłaściwego zachowania uczniów
- Style wychowania rodzicielskiego
- Typologia zajęć
- Techniki i strategię kontroli zachowania
- Zasady, których należy przestrzegać nauczycielom
- Co nauczyciel może zrobić w klasie?
- Zgoda nauczyciela i ucznia w klasie

Te rzeczy zostaną omówione podczas głównej części tego etapu.

Prezentacja: Zarządzanie grupą (dl-trainers.eu/handbook).

Dyskusja trwa. Uczestnicy próbują ocenić tok ich własnych zajęć, wykonując ćwiczenie.

Ćwiczenie: Umowa o zachowaniu.

Wyróżniają cztery różne style zarządzania klasą: autorytarny, autorytatywny, liberalny i pobłażliwy (**Wideo: Style zarządzania klasą (dl-trainers.eu/handbook)**). To wideo przedstawia różne style zarządzania klasą dla nauczycieli w celu porównania tego z ich własnym stylem zarządzania. Autorytarny styl zarządzania klasą znany jest z rygorystycznego egzekwowania zasad, ale też z bardzo niewielkiego zaangażowania w to nauczyciela. Autorytatywny styl, to gdy nauczyciel jednocześnie kontroluje i opiekuje się uczniami. Inne style mają za cel swobodę. Postawa nauczyciela liberalnego to jeden z najmniej efektywnych stylów w edukacji. W tym stylu nauczyciel tak naprawdę ani troszczy się o swoich uczniów, ani kontroluje ich zachowania. Wreszcie, pobłażliwy nauczyciel, który troszczy się o uczniów, ale nie ma żadnych oczekiwań do ich zachowania, zasad obowiązujących w klasie lub procedur. Ten film jest częścią listy z edukacyjnymi treściami, której celem jest pomoc nauczycielom w rozwoju zawodowym.

Uczestnicy decydują o tym, jakie 5 głównych zasad mogliby przedstawić uczniom w klasach. Porozumienia te powinny być skuteczne i pomagać kontrolować sytuację w klasie. Będąc w grupach pięcioosobowych, uczestnicy decydują, która umowa ze studentami jest najbardziej przydatna i odpowiednia.

Ćwiczenie: Klasa.

Po tym rozmawiają o zarządzaniu czasem. Wszyscy robią listę swoich zadań, o których teraz pamiętają.

Ćwiczenie: Moje zadania.

Stosunek do czasu, umiejętność właściwego przydzielania czasu pracy, jest decydującym czynnikiem, od którego zależy wiele wyników i osiągnięć. Zarządzanie czasem staje się coraz ważniejsze w rozwiązywaniu nie tylko problemów związanych z osobistym czasem ludzkim, ale także ze zwiększaniem wydajności operacyjnej. Kontrola i analiza czasu pozwala zidentyfikować źródła strat czasu i znaleźć dodatkowe zasoby na jego zaoszczędzenie, a także określić która praca jest pilniejsza, ważniejsza,

	<p>bardziej skomplikowana i czasochłonna, oraz w jaki sposób działa ustalanie priorytetów pracy w nadgodzinach.</p> <p>Razem z trenerem uczestnicy omawiają techniki planowania czasu i racjonalnego wykorzystania, co to jest "kradziej czasu", oceniają swoje umiejętności planowania czasu i jego skutecznego wykorzystania podczas praktycznych zadań. Dyskutujemy także, w jaki sposób mogą pomóc metody różnicowania w uczeniu się i planowaniu zajęć, pozbyć stresu i frustracji związanych z pracą i codzienną rutyną.</p> <p>Prezentacja: Planowanie czasu (dl-trainers.eu/handbook).</p>
<p>Etap 4 Konsolidacja wiedzy, powtórzenie, uogólnienie</p> <p>45 min</p>	<p>Najważniejszą jest decyzja o zmianie tego, co robisz, jeśli obecne zachowanie uniemożliwia poświęcenie cennego czasu na priorytety lub to, co jest związane z wyznaczonymi celami.</p> <p>Ćwiczenie: Czy często odkładasz? Ćwiczenie: Samoocena "Czy często odkładasz?" Ćwiczenie: Kradzieje czasu.</p> <p>Umiejętność neutralizacji "kradziejów czasu", planowania własnego czasu, umiejętność różnicowania i indywidualizacji zadań dla studentów to sztuka. Po opanowaniu wzrasta samoocena nauczyciela, wzrasta motywacja do pracy, a uczniowie czują się lepiej, eliminujemy konflikty i stres.</p> <p>Ćwiczenie: Łowca pereł. Ćwiczenie: Kiedy ja byłem łowcą pereł. Ćwiczenie: Łamacz pereł. Ćwiczenie: Kiedy ja byłem łamaczem pereł.</p> <p>Wyobraź sobie, że każda chwila to okazja do szczęśliwego życia, dająca satysfakcję, jest pełna wydarzeń – TERAZ. W skrócie – "perła". Jeśli szukamy pereł w naszym życiu, jesteśmy łowcami pereł. Łowcy pereł zwykle pozytywnie patrzą na wiele rzeczy, a nawet często na trudne sytuacje, z których szukają wyjścia. Zawsze wiedzą, jakie mają mocne strony, dzielą się swoją wiedzą i umiejętnościami z innymi, są dobrym otoczeniem, mówią i zachowują się pozytywnie, i często chwalą innych. Musimy chwalić siebie za znalezienie pereł w codziennych i rutynowych sytuacjach.</p> <p>Przygotuj i przetestuj Quizizz – narzędzie do przygotowywania uczniów zgodnie z instrukcją.</p> <p>Materiały: Instrukcje dotyczące korzystania z QUIZIZZ.</p>
<p>Ewaluacja</p> <p>10 min</p>	<p>Nauczyciel prosi uczniów zastanowić się nad działaniami tego dnia. Refleksję można przeprowadzić ustnie, gdy każdy uczestnik odpowie na zadane pytania: Jakich nowych rzeczy się nauczyłeś?</p>
<p>Linki</p>	<p>Bižys N., Linkaitytė G., Valiuškevičūtė A. Pamokos mokytojui. Margi raštai., Vilniu, 1996</p> <p>Cowley S., Mokymo klinika. Tyto alba, Wilno, 2007</p> <p>Cowley S., Kaip suvaldyti tuos neklaužadas? Tyto alba, Wilno, 2008</p> <p>Hatie J. Matomas mokymasis. Mokytojo vadovas, UAB "Petro ofsetas", Wilno.</p> <p>Honey P. And Mumford A. Podręcznik stylu uczenia się. Maidenhead, Peter Honey, 1986.</p>

Dobry T. L ir Brophy J. Kas vyksta klasėse. Nacionalinė mokytojų vertinimo agentūra, lietuviškasis leidimas, 2014.

Grupinis mokymas šiuolaikinėje mokykloje, "Eugrimas", Wilno, 1997

T. Kaulinskas. 7 EFEKTYVAUS LAIKO PLANAVIMO ŽINGSNIAI. Praktinių strategijų rinkinys, DaVinciSistema.lt

Kyburienė L. Klasės valdymo psichologiniai aspektai. Ciklonas 2006

Lobosco R., Zarządzaj swoim czasem: Prieiga per internetą: <http://www.alliesconsulting.com/resources/articles/timeart.html>

Meier Daniel (Autor) und Hildy Janssen-Marty: Partizipation - Mitwirken in der Schule. Ein Praxisleitfaden zur Einführung und Weiterentwicklung von Kinder- und Jugendpartizipation in der Schule. Zürich: Schul- und Sportdepartement der Stadt Zürich, Abt. Schulmanagement, metai nenurodyti.

Misiukonis T., Matusevičiūtė V., Grajauskas M. Dėmesio grupė! Praktiniai darbo su grupe būdai ir technikos. Vaga, Wilno, 2015.

Obrazcovas V., 2006, Valdymo ir administravimo metodai. Wilno, 206 s.

Pajarskienė B., Jankauskas. R., 1998, Streso darbe įveikimas pagal psichosocialinius darbo veiksnius ir stresines dirbančiojo reakcijas. Wilno, 24 s.

Petty G. Įrodymais grįstas mokymas. Tyto alba, Wilno, 2008

Petty G. Šiuolaikinis mokymas. Tyto alba, Wilno, 2006

Sakalas A. Šilingienė V., 2000, Personalo valdymas. Kaunas Technologija, 2000, 205 s.

Sakalas A., 2003, Personalo vadyba. Wilno, 296 s

Strategie Silver HF, Strong R. W, Perini MJ Mokytojas. UAB Rgrupė, 2012

Šlušnys L., Šukytė D. Ką gali mokytojas. Tyto alba, Wilno, 2016

Žibėnienė G., Indrašienė V. Šiuolaikinė didaktika, Mykolo Romerio universitetas, Wilno, 2017

www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/pagrindinis/filmuota-medziaga/klipas-ugdymo-individualizavimas-kad-padetume-kiekvienam-vaikui-/21

www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/pagrindinis/filmuota-medziaga/klipas-ugdymo-individualizavimas-demesys-kiekvienam-vaikui-/23

<https://www.iste.org/explore/In-the-classroom/Personalize-your-learning-environment?articleid=11>

<https://www.iste.org/explore/Education-leadership/Personalized-vs.-zróżnicowany-vs.-indywidualizowane uczenie się? articleid = 124>

https://www.youtube.com/watch?time_continue=25&v=uhELjcvfAZI

https://www.youtube.com/watch?time_continue=22&v=gy0gwlzowyk

<https://www.youtube.com/watch?v=QKtr8BY65sM>

<https://www.youtube.com/watch?v=UkIQ6KiyA5U>

<https://www.youtube.com/watch?v=uQkTho2or8U>

<https://education.alberta.ca/media/3069745/personalizationvsdifferentiationvsindividualization.pdf>

www.vienuolio.vilnius.lm.lt/upload/Klass-valdymas-2014.pdf

www.nmva.smm.lt/wp-content/uploads/2012/12/Geros-pamokos-receptai-2012-balandis.pdf

<http://www.applequest.org/main-lt/Patarimai/Pedagogines/elgesys/Klases%20valdymas.doc> (Howard Miller, Linkolno universiteto docentas (ugdymas), Jeffersonas, Misūrio valstija)

<http://www.lrspa.lt/index.php/lt/specialistams-mokytojams/27-psichologiniai-pamokos-aspektai-nenuoram-valdymo-menas>
<https://iqesonline.lt/index.cfm?id=73416fd2-441e-a138-8254-163e0f46b769>
[http://s05b5ae6d0d2c9c19.jimcontent.com/download/version/1448353908/module/8708294782/name/Kontakto %20s % 20vaiku %20f ormavimas %20i r % 20klas% C4 %97s % 20valdymas.% 20Taurag% C4% 97.pdf](http://s05b5ae6d0d2c9c19.jimcontent.com/download/version/1448353908/module/8708294782/name/Kontakto%20s%20vaiku%20formavimas%20ir%20klas%C4%97s%20valdymas.%20Taurag%C4%97.pdf)
"Tworzenie pozytywnego klimatu w klasie":
https://www.facebook.com/note.php?note_id=265257736824582.
O aktywnych umiejętnościach słuchania:
https://www.facebook.com/note.php?note_id=252150131468676
https://www.facebook.com/note.php?note_id=250718491611840
https://www.facebook.com/note.php?note_id=248426155174407
https://www.facebook.com/note.php?note_id=255762644440758
"Zachęta i pochwała":
https://www.facebook.com/note.php?note_id=266701280013561.
Jak skutecznie rozwiązywać konflikty:
https://www.facebook.com/note.php?note_id=229056330444723
https://www.facebook.com/note.php?note_id=230205456996477
https://www.facebook.com/note.php?note_id=244164145600608
https://www.facebook.com/note.php?note_id=235089323174757
Identyfikacja potrzeb
https://www.facebook.com/note.php?note_id=245611355455887.
Umiejętności nauczyciela w celu stymulowania wzrostu uczniów:
https://www.facebook.com/note.php?note_id=232115616805461
https://www.facebook.com/note.php?note_id=234147609935595
[https://lt-lt.facebook.com/notes/fml-club/klas%C4 %97s -valdymas-tet-programa-pedagog% C5% B3-ir-specjalista% C5% B3-profesini% C5% B3-% C4% AFG% C5% ABd% C5% BEi% C5% B3-ugdymo-p / 272614506088905 /](https://lt-lt.facebook.com/notes/fml-club/klas%C4%97s-valdymas-tet-programa-pedagog%C5%B3-ir-specjalista%C5%B3-profesini%C5%B3-%C4%AFg%C5%ABd%C5%BEi%C5%B3-ugdymo-p/272614506088905/)
http://www.kpkc.lt/failai/dokumentai/metodiniai_renginiai/2013/11/13/Pamokos%20kokybe.pdf
<http://www.gerapamoka.lt/index.php/skaitiniai/3-mokiniu-elgesio-valdymas-5-paprasti-patarimai>
https://katechetika.lt/wp-content/uploads/2019/01/klass_valdymas.pdf
http://www.esparama.lt/documents/10157/490675/2015_Geros_mokyklos_link.pdf/c7f9894a-10fc-44cf-86ab-d0f144266a0b
<https://www.youtube.com/watch?v=CiIcptKYNh4>

MATERIAŁY

Zróżnicowane nauczanie na lekcjach

W PEŁNI ZRÓŻNICOWANE LEKCJE

Lekcja nauczania nowego materiału

Po teście wiedzy klasa jest podzielona na trzy różne grupy na podstawie ich wiedzy (przed lekcją):

- Grupa A - najsilniejsi studenci
- Grupa B - przeciętni studenci
- Grupa C - najsłabsi studenci

Trener dzieli nowy materiał na trzy części w zależności od trudności ćwiczeń. Uczniowie pracują w grupach i konsultują się z nauczycielem. Nauczyciel zaczyna pomagać od najsłabszej grupy studentów. Każda grupa wybiera swojego przedstawiciela, który przedstawia analizowany temat lub odpowiedzi na ćwiczenia. Nauczyciel może wybrać przedstawiciela grupy. Gdy przedstawiciel każdej grupy zakończy prezentację, uczniowie zadają pytania. Wszyscy uczniowie grupy, która przeprowadziła prezentację, mogą odpowiadać. Nauczyciel może poprawiać lub uzupełniać odpowiedzi uczniów, jeśli nie udało im się przedstawić wszystkich podanych informacji lub informacje są nieprawidłowe. Nauczyciel może również zadawać uczniom pytania, aby uzyskać od nich potrzebne informacje.

Jeśli prezentacje przebiegają dobrze, nauczyciel ocenia aktywnych uczniów i tych, którzy dobrze przedstawili informacje, podsumowuje temat i lekcję dla uczniów. Zadanie domowe jest również zróżnicowane w zależności od trudności. Każda grupa otrzymuje zadania domowe związane z materiałem, którego nie przedstawiła.

Przebieg lekcji (zależy od celów lekcji, tematu, treści i rodzaju):

- 3 - 5 min - prezentacja tematu i ćwiczeń
- 20 minut - niezależna praca w grupach; nauczyciel tylko konsultuje
- 15-17 min - uczniowie prezentują swoją pracę
- 5 minut - nauczyciel podsumowuje temat i zadaje pracę domową (praca z całą klasą)

Nauczyciel przewiduje cały przebieg lekcji, ale powodzenie lekcji zależy od konkretnych działań nauczyciela i uczniów. Przebieg lekcji zależy od:

- Wyboru i układu materiałów edukacyjnych
- Adekwatność poziomu trudności ćwiczeń do umiejętności uczniów
- Zdolności nauczyciela do szybkiego przydzielania zadań
- Zdolności uczniów do szybkiego rozpoczęcia pracy i konsekwentnej pracy
- Zdolności nauczyciela do szybkiego przejścia od pracy z całą klasą do pracy z grupami, zauważenia i wyeliminowania problemów, które mogą się pojawić.

Lekcja konsolidacji wiedzy

Klasa podzielona jest na dwie grupy (Grupa A i grupa B) na podstawie ich wiedzy. Grupa A składa się z silniejszych studentów. Cele lekcji konsolidacji wiedzy można osiągnąć tylko wtedy, gdy uczniowie są gotowi na lekcję. Praktyka pokazuje, że słabsi uczniowie (niekoniecznie) przychodzą na lekcje nieprzygotowani. Z tego powodu uczniowie powinni wiedzieć, że ich przygotowanie zostanie sprawdzone. Uczniowie z grupy A tworzą pytania dla uczniów z grupy B w domu. Jeśli liczba uczniów w grupach jest równa, wówczas każdy uczeń z grupy A zadaje jedno pytanie lub ćwiczenie dla studenta z grupy B. Uczeń, który zadaje pytanie powinien skomentować

odpowieź lub odpowiedzieć, jeśli inny uczeń nie zna odpowiedzi. W ten sposób uczniowie z obu grup pracują. Po tej części lekcji niektórzy lub nawet wszyscy uczniowie mogą uzyskać oceny.

Uczniowie pracują w parach (A i B). Wszyscy uczniowie otrzymują takie same, nieskomplikowane ćwiczenia. Uczniowie z grupy A szybko wykonali ćwiczenie, odpowiadając na pytania nauczyciela. Uczniowie z grupy B wykonali ćwiczenie wolniej, i kiedy uczniowie z grupy A już skończyli, są tylko w połowie. Uczniowie z grupy A mogą teraz pomóc uczniom z grupy B w zakończeniu ćwiczenia. Po wykonaniu tego ćwiczenia uczniowie otrzymują trudniejsze zadanie.

Pod koniec lekcji nauczyciel, który obserwował uczniów, podsumowuje wyniki lekcji, zwraca uwagę uczniów na najczęstsze błędy i inne problemy związane z pracą w parach. Uczniowie, którzy nie mają ocen, mogą teraz je dostać. Nauczyciel zadaje pracę domową uczniom. Uczniowie z grupy B otrzymują ćwiczenia podobne do tych, które zostały wykonane w klasie, uczniowie z grupy A otrzymują ćwiczenia, które są bardziej skomplikowane.

Przebieg lekcji:

- 15 min - studenci zadają pytania i odpowiadają na nie
- 20-25 min - niezależna praca w grupach; nauczyciel jedynie konsultuje
- 5 - 10 min - nauczyciel podsumowuje pracę i zadaje pracę domową

Lekcja utrwalająca

Ta lekcja może być ostatnią przed sprawdzianem, nadaje się do powtarzania rozdziałów.

Klasa podzielona jest na trzy różne grupy na podstawie ich wiedzy:

- Grupa A - najsilniejsi studenci
- Grupa B - przeciętni studenci
- Grupa C - najsłabsi studenci

Przed lekcją przygotowaną przez nauczyciela torbę umieszcza się na ławce. "Torba problemów" zawiera ćwiczenia z całego rozdziału. Ćwiczenia są przygotowane tak, aby uczeń był w pełni przygotowany do testu. Studenci pracują w grupach (ich praca jest zróżnicowana, ćwiczenia – nie są). Studenci z grupy B dobierają karty z torby problemów w ustalonej kolejności. Mają minutę na omówienie zadania podanego na karcie. Następnie uczeń, który wyciągnął kartę, udziela odpowiedzi. Następnie studenci z grupy C zadają pytania. Wreszcie studenci z grupy A wyrażają swoją opinię na temat odpowiedzi. Grupa A wybiera przedstawicieli niezależnie. Nauczyciel musi upewnić się, że Grupa A nie jest stale reprezentowana przez tych samych uczniów. Na koniec lekcji nauczyciel zadaje pracę domową.

Przebieg lekcji:

- 35 - 40 min - niezależna praca w trzech etapach; nauczyciel obserwuje i poprawia w razie potrzeby
- 10-15 min - nauczyciel podsumowuje pracę i przypisuje zadania domowe

CZĘŚCIOWO ZRÓŻNICOWANE LEKCJE

Lekcja nauczania nowego materiału

Nauczyciel przygotowuje nowe materiały dla uczniów, korzystając z pomocy wizualnych i odpowiada na pytania uczniów. Doświadczenie pokazuje, że znaczna liczba studentów ma pytania na początku lekcji. Często jednak nie są w stanie zadać właściwych pytań lub wcale nie zadają.

Klasa podzielona jest na dwie grupy (Grupa A i grupa B) na podstawie ich wiedzy. Grupa A - silniejsi studenci. Uczniowie z grupy A i grupy B siedzą razem. Po tym, jak nauczyciel zakończy prezentację nowego materiału, uczniowie z grupy A pomagają wyjaśnić pytania uczniom z grupy B. Nauczyciel może pomóc uczniom, jeśli obaj uczniowie w parze mają trudności z znalezieniem odpowiedzi. Na koniec lekcji nauczyciel podsumowuje temat, najczęściej zadaje pytania

i zróżnicowaną pracę domową.

Przebieg lekcji:

- 20 min – prezentacja nowego materiału (praca z całą klasą)
- 20 min - niezależna praca w grupach; nauczyciel konsultuje uczniów
- 5 min- nauczyciel podsumowuje temat, najczęściej zadaje pytania i zróżnicowaną pracę domową

Lekcja konsolidacji wiedzy

Na początku lekcji nauczyciel sprawdza przygotowanie uczniów do lekcji, zadając wszystkim uczniom te same pytania. Niektórzy studenci otrzymują oceny.

Nauczyciel wyjaśnia uczniom zadania w tym temacie.

Każda grupa otrzymuje inne wyzwanie, nauczyciel jedynie konsultuje uczniów w razie pytań. Nauczyciel powinien zacząć konsultować uczniów od najsłabszych. Wybrany przedstawiciel grupy prezentuje klasie wyniki pracy. Uczniowie z innych grup mogą zadawać pytania. Jeśli przedstawiciel grupy nie jest w stanie odpowiedzieć na pytanie, inni członkowie grupy mogą jemu pomóc. Pod koniec lekcji nauczyciel podsumowuje pracę, ocenia uczniów i zadaje zróżnicowaną pracę domową

Przebieg lekcji:

- 20 min - przegląd i wyjaśnienie zadań
- 10 min - niezależna praca w grupach; nauczyciel jedynie konsultuje uczniów
- 10 min - uczniowie prezentują swoją pracę
- 5 min - nauczyciel podsumowuje wyniki pracy w grupie i zadaje zróżnicowaną pracę domową

Lekcja utrwalająca

Klasa podzielona jest na trzy różne grupy na podstawie ich wiedzy:

- Grupa A - najsilniejsi studenci
- Grupa B - przeciętni studenci
- Grupa C - najsłabsi studenci

Uczniowie z grup A i B umieszczają pytania w „torbie problemów” przed i podczas lekcji. Nauczyciel wyjaśnia rozwiązania przedstawionych problemów przez około połowę lekcji. Uczniowie pracują niezależnie do końca lekcji. Ich ćwiczenia są zróżnicowane.

Zadania są na poziomie B i C. Uczniowie z grup A i C siedzą razem w parach.

Pod koniec lekcji nauczyciel omawia najczęstsze błędy i przypisuje zróżnicowane zadania domowe.

Przebieg lekcji:

- 20-25 min - rozwiązywanie problemów (praca frontalna z całą klasą)
- 15-20 min - niezależna praca w parach; nauczyciel pracuje z grupą B.
- 5 min - nauczyciel podsumowuje wyniki i przypisuje pracę domową (praca frontalna ze wszystkimi klasami)

Lekcja testowania wiedzy

Wszyscy studenci otrzymują ten sam test. Musi być co najmniej dwie, najlepiej cztery wersje testu. Prace kontrolne obejmują zadania obowiązkowe i dodatkowe.

Przebieg lekcji:

- 3 - 5 min - prezentacja zadań
- 40 - 42 min - niezależna praca

Metodologiczne sposoby zróżnicowanego nauczania na lekcji

- Zorientuj się – ćwiczenie odpowiednie do nauki czytania w szkole podstawowej lub na lekcje angielskiego w 5 klasie. Skorygowane wersje są dostępne z matematyki, historii, biologii i innych przedmiotów. Uczniowie otrzymują karty z literami. Nauczyciel czyta słowo lub zapisuje je na tablicy. Uczniowie, po sygnale nauczyciela, muszą ułożyć to słowo. Uczniowie mogą otrzymać słowa zamiast liter. Następnie będą musieli skonstruować zdania. To ćwiczenie łączy teorię z praktyką. Nauczyciel może lepiej poznać uczniów.
- Oceń siebie - uczniowie uczą się oceniać siebie. Muszą podnieść kartę ze znakiem, literą itp. Ocena jest zapisywana, jeśli nauczyciel się zgadza.
- Słuchaj i myśl - nauczyciel przepisuje zadanie przed przygotowaniem nowego materiału: wybiera trzy główne pytania, plenije prezentację lub zapisuje nieznane słowa i pojęcia z prezentacji itp. Ta metoda rozwija umiejętności samokształcenia.
- Nauczyciel mówi słowo (np. "kreatywność"). Uczniowie mają 5 minut na napisanie wszystkiego, co wiedzą na ten temat. Ochotnicy i uczniowie wybrani przez nauczyciela odpowiadają na pytania. Ta metoda zachęca wszystkich uczniów do pracy. Aktywni uczniowie odpowiedzą na pytanie dobrowolnie, podczas gdy mniej aktywni uczniowie będą musieli upewnić się, że napisali odpowiedź, ponieważ nauczyciel może zadać pytanie.
- Pamiętaj, przed przygotowaniem nowego materiału nauczyciel sugeruje zapamiętanie tego, co uczniowie już wiedzą.
- Stare plus Nowe - ta metoda jest stosowana, gdy uczniowie znają już część materiału do nauki. Plansza jest podzielona na dwie części. Nauczyciel pisze to, co jest już znane po lewej stronie tablicy. Po prawej nauczyciel zapisuje to, czego uczniowie właśnie się nauczyli, i porównuje to.
- Zawody w "siatkówce" wiedzy - klasa dzieli się na dwie drużyny. Każda drużyna wybiera kapitana. Losujemy, kto będzie pierwszy. Wybrano dwóch sędziów. Sędziowie liczą punkty. Drużyna numer 1 "rzuca" pytanie do drugiej drużyny. Jeśli odpowiedzą, "odrzuca" kolejne pytanie. Jeśli nie odpowiedzą na pytanie, pierwszy zespół "rzuca" kolejne pytanie. Ilość pytań ustala się przed meczem. Drużyna z większą liczbą punktów wygrywa. Ćwiczenie jest idealne na lekcji powtarzania.
- Uczymy się sami - pracujemy w grupach:
 - Studenci uczą się niezależnie w grupie, mają podręcznik i ćwiczenia. Wszystkie grupy wykonują to samo zadanie.
 - Praca w parach
 - Praca nad poszczególnymi zadaniami poziomu A lub B (uczeń może wybierać).
Dyskusja w grupach lub parach.
- Wybór - nauczyciel oferuje trzy opcje zróżnicowanych zadań. Na przykład:
 - Naucz się wiersza na pamięć
 - Recytuj wiersz własnymi słowami
 - Napisz wiersz na ten temat

Kluczowe słownictwo i zasady skutecznego różnicowania

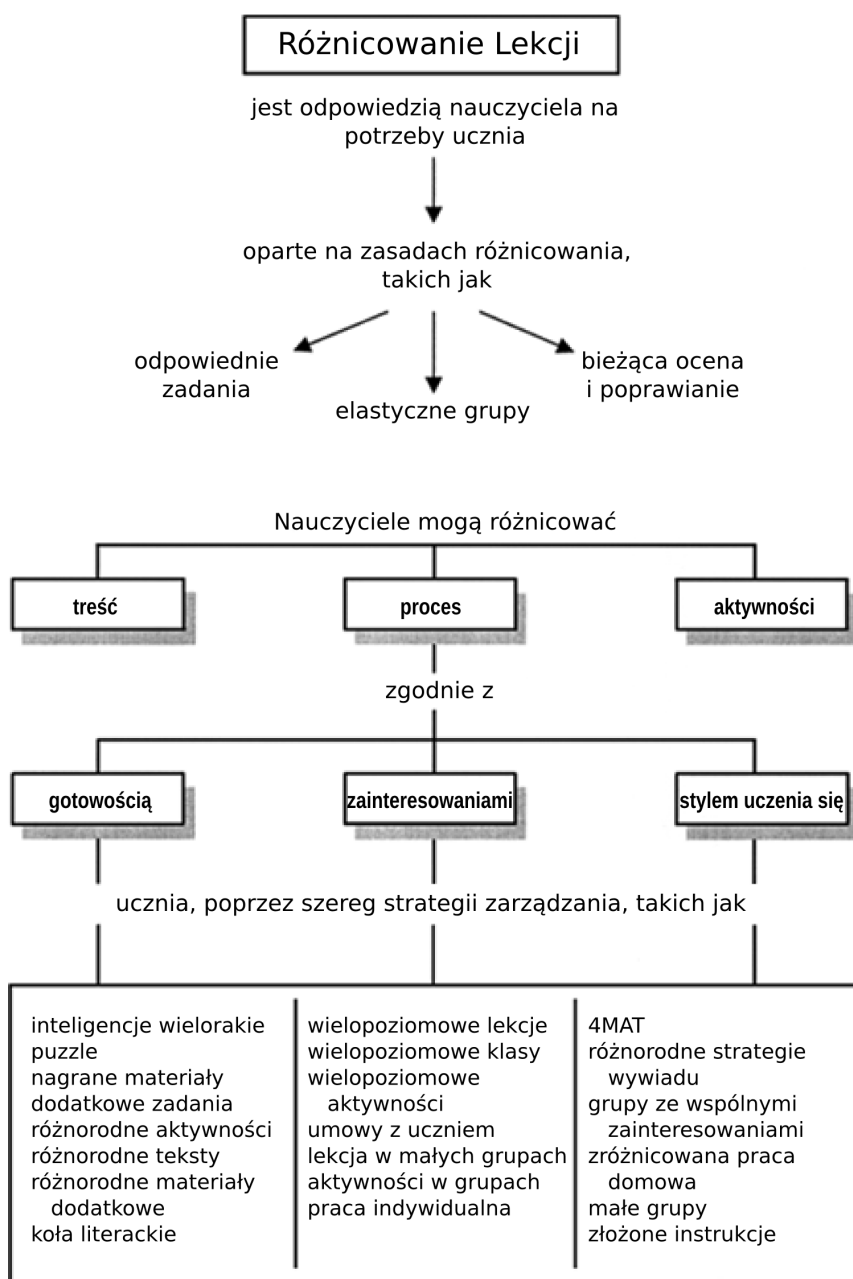
Nauczyciele mogą tworzyć zróżnicowane, spersonalizowane lub zindywidualizowane klasy na wiele sposobów. Rys. 1 przedstawia mapę koncepcyjną do myślenia i planowania efektywnie zróżnicowanych klas.

Definicja zróżnicowania

W edukacji, *zróżnicowanie* definiujemy jako reakcję nauczyciela na potrzeby ucznia. Nauczyciel, który różnicuje, rozumie potrzeby ucznia do wyrażania siebie, pracy z grupą, dodatkowych materiałów na temat określonych umiejętności, lub w konkretnym temacie - a reaguje aktywnie i pozytywnie na te potrzeby. Różnicowanie jest po prostu adaptacją do potrzeb edukacyjnych konkretnego ucznia lub małej grupy uczniów zamiast bardziej typowego wzorca nauczania klasy, tak jakby wszystkie osoby w niej były w zasadzie podobne.

Celem zróżnicowanej klasy jest maksymalny indywidualny sukces. Szkoły obecnie często zmuszają nauczycieli do "oceny" lub zapewnienia, że każdy uczeń opanuje dane umiejętności w określonym

czasie. Następnie mierzą postępy wszystkich tylko w oparciu o ustalony standard. Taki cel jest czasami odpowiedni i zrozumiały, gdy nauka dziecka jest głównie do napisania testów końcowych. Jednak gdy cała klasa idzie do przodu, aby studiować nowe umiejętności i koncepcje bez żadnych indywidualnych korekt lub wsparcia, niektórzy studenci są skazani na porażkę. Podobnie, w klasach zwykle znajdują się niektórzy uczniowie, którzy mogą wykazać się opanowaniem umiejętności na poziomie klasy i materiałów, które należy zrozumieć przed rozpoczęciem roku szkolnego - lub ci, którzy muszą jeszcze spędzić czas na "uczeniu się". Pierwsi uczniowie często otrzymują najwyższe oceny, ale to jest tylko potwierdzeniem ich zaawansowanej wiedzy początkowej, a nie odbiciem poważnego osobistego wzrostu. W zróżnicowanej klasie nauczyciel stosuje poziomy jako narzędzie do zaprojektowania ścieżki uczenia się dziecka. Jednak nauczyciel również starannie analizuje rozwój indywidualny. Sukces osobisty



i indywidualny wzrost mierzy się na co dzień, częściowo, od punktu początkowego ucznia. Innymi słowy, sukces i rozwój osobisty są pozytywnie skorelowane. Pozostała część rysunku 1.1 stanowi rozwinięcie naszej definicji różnicowania, zapewniając przydatne planowania i oceny sukcesu różnicowania.

Zasady rządzące skutecznym różnicowaniem

Jak sugeruje rysunek 1.1, niektóre kluczowe zasady kierują różnicowaniem. Zrozumienie i przestrzeganie tych zasad ułatwia pracę nauczyciela i odniesienie sukcesu ucznia. Wśród przedstawionych zasad wspierających różnicowanie (nie wszystkie przedstawione na mapie koncepcji) są:

- **Zróżnicowana klasa jest elastyczna.** Wykazując jasność celów uczenia się, zarówno nauczyciele, jak i uczniowie rozumieją, że czas, materiały, sposoby nauczania, sposoby grupowania uczniów, style uczenia się, sposoby oceniania i inne elementy w klasie są narzędziami, których można używać na różne sposoby promując sukces indywidualny i sukces całej klasy.
- **Zróżnicowanie instrukcji wynika z efektywnej i ciągłej oceny potrzeb uczniów.** W zróżnicowanej klasie różnice między uczniami są spodziewane, doceniane i badane jako podstawa planowania instruktażowego. Ta zasada przypomina nam również o ścisłej więzi między oceną a instrukcją. Jako nauczyciele wiemy, co robić dalej, gdy rozpoznajemy, gdzie są uczniowie w stosunku do naszych celów nauczania. Jesteśmy również gotowi uczyć bardziej skutecznie, jeśli jesteśmy świadomi potrzeb edukacyjnych i zainteresowań naszych uczniów. W zróżnicowanej klasie nauczyciel widzi wszystko, co robi uczeń, lub tworzy przydatne informacje, które będą skuteczne dla tego ucznia.
- **Elastyczne grupowanie pomaga zapewnić studentom dostęp do szerokiej gamy możliwości uczenia się i organizacji pracy.** W elastycznie pogrupowanej klasie nauczyciel planuje układy pracy uczniów, które różnią się celowo. Takie klasy wykorzystują eksplorację całych klas, małych grup i indywidualności.
Czasami studenci pracują w podobnych grupach z rówieśnikami, którzy przejawiają podobne potrzeby akademickie w danym czasie. W innych przypadkach, nauczyciel zapewnia współpracę uczniów o mieszanej gotowości w warunkach, które wymagają najmocniejszych stron każdego ucznia. Czasami uczniowie pracują z kolegami z klasy, którzy mają podobne zainteresowania. W innych sytuacjach studenci o różnych zainteresowaniach współpracują w celu wykonania zadania, które wymaga wszystkich możliwych zainteresowań. Uczniowie mogą pracować z tymi, którzy mają podobne wzorce uczenia się, a niektóre zadania wymagają grupy uczniów o różnych wzorcach uczenia się (na przykład uczeń, który najlepiej uczy się analitycznie i ten, który najlepiej uczy się poprzez praktyczne zastosowanie). Czasami partnerzy są losowe; uczniowie pracują z każdym, kto siedzi obok nich, ale w elastycznie pogrupowanej klasie, sami uczniowie czasami decydują o swoich grupach roboczych, a czasami nauczyciele. Rysunek 2 pokazuje możliwe kombinacje grupowania, które można osiągnąć przez zmieszanie wszystkich opcji między "poziomymi" trójwarstwowego diagramu. Elastyczne grupowanie stosowane konsekwentnie i celowo ma wiele zalet: możliwość precyzyjnego ukierunkowanego nauczania i uczenia się, dostęp do wszystkich materiałów i osób w klasie, szansę na zobaczenie siebie w różnych kontekstach oraz szerokie możliwości w ocenie uczniów.

Rysunek 2. Elastyczne grupowanie



- **Wszyscy uczniowie pracują, wiedząc o organizacji procesu edukacyjnego, nad odpowiednimi zadaniami.** Ta ważna zasada jest po to, żeby każdy uczeń miał zadania równie dla niego interesujące i angażujące oraz zapewniające wszystkim równy dostęp do niezbędnych umiejętności. W zróżnicowanych klasach lekcyjnych celem nauczyciela jest, aby każde dziecko było przez większość czasu zajęte, uważało swoją pracę za atrakcyjną przez większość czasu i nauczyło się bazowych umiejętności. Różnicowanie to nie zawsze różne zadania dla każdego ucznia, ale też elastyczność w złożoności zadań, ustaleniach pracy i sposobach uczenia się, które uczniowie często uznają za dobre dopasowanie.
- **Uczniowie i nauczyciele są współpracownikami w nauce.** Jednak nauczyciel jest profesjonalistą, który diagnozuje i przepisuje potrzeby edukacyjne, ułatwia naukę i produkuje efektywny program nauczania, uczniowie w zróżnicowanych klasach są kluczowymi partnerami. Studenci posiadają kluczowe informacje o pracy i wybierają ich preferowane sposoby uczenia się, i jeśli chodzi o funkcjonowanie klasy, mogą nauczyć się dokonywać wyborów, które poprawią zarówno ich uczenie się, jak i status w klasie. W zróżnicowanych klasach nauczyciele nauczają ich uczniów i stale angażują ich do podejmowania decyzji dotyczących zajęć. W rezultacie uczniowie stają się bardziej niezależni jako uczniowie.

Elementy programu nauczania, które można różnicować

Treść. Nauczyciel może różnicować treść. Treść składa się z pojęć, uogólnień lub zasad, i umiejętności związanych z tematem, a także materiałów reprezentujących te elementy. Treść obejmuje zarówno to, czego nauczyciel planuje nauczyć uczniów, jak i sposób, w który uczniowie uzyskują dostęp do pożądanej wiedzy i umiejętności. W wielu przypadkach w zróżnicowanej klasie istotne fakty, materiały i umiejętności pozostają niezmiennie dla wszystkich uczniów. (Wyjątkiem mogą być na przykład różne karty pracy do pisania, gdy niektórzy uczniowie w klasie literują na poziomie drugiej klasy, podczas gdy inni na poziomie 8 klasy, lub niektórzy uczniowie ćwiczą mnożenie przez dwa trochę dłużej, podczas gdy inni są gotowi pomnożyć przez siedem). To, co najprawdopodobniej jest inne w zróżnicowanej klasie, to sposób, w który uczniowie uzyskują

dostęp do podstawowej nauki. Oto niektóre sposoby różnicowania przez treści nauczyciela:

- Używanie manipulacji matematycznych z niektórymi ale nie wszystkimi uczniami, aby pomóc uczniom zrozumieć nowy pomysł.
- Używanie tekstów na więcej niż jednym poziomie czytania.
- Prezentacja informacji poprzez podejście całościowe i częściowe.
- Korzystanie z różnych czytanek, wspierających i zachęcających uczniów do pracy z materiałami tekstowymi.
- Przeuczanie studentów, którzy potrzebują ponownej prezentacji tematu, lub zwolnienie studentów, którzy już wykazują się dostateczną wiedzą, z czytania rozdziału lub z lekcji powtórki.
- Używanie tekstów, programów komputerowych, nagrywanie filmów jako sposób przekazywania kluczowych koncepcji różnym uczniom.

Proces. Nauczyciel może różnicować proces. Proces polega na zapoznaniu się z kluczowymi pojęciami, koncepcjami, uogólnieniem tematu i umiejętnościami. Znanym synonimem procesu jest *aktywność*. Skuteczne działanie lub zadanie zazwyczaj wymaga od uczniów korzystania z podstawowych umiejętności, aby zrozumieć ważny pomysł i skoncentrować się na uczeniu się. Nauczyciel może różnicować działanie lub proces, na przykład zapewniając różne zadania na różnych poziomach trudności lub w zależności od różnych zainteresowań uczniów. Może zaoferować różne wsparcie ucznia w wykonaniu zadania. Nauczyciel może dać uczniom wybór sposobu, w jaki wyrażają to, czego się uczą podczas ćwiczenia badawczego - zapewniając opcje, na przykład, tworzenie kreskówki politycznej, pisanie listu lub tworzenie diagramu jako sposób wyrażenia tego, co rozumieją na temat stosunków między Brytyjczykami a kolonistami na początku rewolucji amerykańskiej.

Materiały. Nauczyciel może również różnicować materiały. Używamy tego terminu by odnieść się do przedmiotów, których uczeń może użyć, aby zademonstrować, co on poznał, zrozumiał i był w stanie zrobić wyniki z nauki. Materiałem może być na przykład portfolio pracy studenckiej; wystawa rozwiązań rzeczywistych problemów opartych na wiedzy i umiejętnościach zdobytych w trakcie semestru; projekt końcowy jednostki; złożony i wymagający test w formie papierowej. Dobry materiał powoduje, że uczniowie ponownie zastanawiają się nad tym, czego się nauczyli, stosują to, co potrafią, poszerzają wiedzę i umiejętności oraz angażują się w krytyczne i twórcze myślenie. Wśród sposobów różnicowania materiałów są:

- Pozwolenie uczniom projektowania prac w oparciu o podstawowe cele uczenia się.
- Zachęta uczniów do wyrażenia tego, czego się nauczyli w różnorodne sposoby
- Pozwolenie na zróżnicowane warunki pracy (na przykład pracować indywidualnie lub jako część zespołu, aby ukończyć projekt).
- Zapewnienie korzystania z różnych rodzajów pomocy podczas przygotowywania prac.
- Zapewnienie zadań o różnym stopniu trudności, aby dopasować je do gotowości uczniów.
- Korzystanie z szerokiej gamy ocen.
- Współpraca ze studentami, aby opracować cele zarówno całej klasy, jak i indywidualne.

Charakterystyka uczniów, dla których nauczyciele mogą stosować różnicowanie

Studenci się różnią *przynajmniej* na trzy sposoby, dzięki którym modyfikowanie instrukcji jest mądrą strategią dla nauczycieli: Uczniowie różnią się (1) gotowością do pracy z określonym pomysłem lub umiejętnościami, (2) w hobby lub tematach, które uważają za interesujące, oraz (3) w stylu uczenia się, który może zależeć od płci, kultury, lub preferowanego formatu pracy.

Gotowość. Aby dostosować różnicowanie w zależności od gotowości ucznia, nauczyciel konstruuje zadania lub zapewnia opcje uczenia się na różnych poziomach trudności. Niektóre sposoby dostosowania nauczycieli do gotowości uczniów obejmują:

- Dostosowanie stopnia trudności zadania, aby zapewnić odpowiedni poziom wyzwania.

- Dodawanie lub usuwanie pomocy nauczyciela lub rówieśników, stosowanie manipulacji, obecność lub brak modelu do wykonania zadania. Wsparcie nauczycieli i rówieśników jest znane jako *rusztowanie*, ponieważ zapewniają strukturę, która wspiera pracę ucznia.
- Uczynienie zadania bardziej lub mniej łatwym na podstawie biegłości doświadczeń lub umiejętności ucznia do wykonania zadania.
- Różne instrukcje bezpośrednie według potrzeb małych grup.

Zainteresowanie. Aby zróżnicować klasę według zainteresowań uczniów, nauczyciel dopasowuje kluczowe umiejętności i materiały do zrozumienia z segmentu programu nauczania, którego tematy lub zajęcia intrygują studentów. Na przykład uczeń może się uczyć dużo o kulturze lub okresie czasowym przez zapoznanie się z muzyką. Nauczyciel nauk społecznych może zachęcić ucznia do rozpoczęcia odkrywania historii i zwyczajów średniowiecznej Europy, badając muzykę tamtych czasów. Takie interesy naukowe w średniowieczu mogą angażować ucznia więcej.

Oto niektóre sposoby różnicowania nauczycieli w odpowiedzi na zainteresowanie uczniów

- Wykorzystywanie dorosłych lub rówieśników z większą wiedzą jako mentorów w obszarze wspólnego zainteresowania.
- Zapewnienie różnorodnych możliwości eksploracji tematu dla studentów.
- Zapewnienie szerokiego dostępu do szerokiej gamy materiałów i technologii.
- Danie uczniom wyboru zadań i produktów, w tym opcji zaprojektowanych przez studentów.
- Zachęcanie do badania lub stosowania kluczowych pojęć i zasad w obszarach zainteresowań studentów.

Profil uczenia się. Aby rozróżnić klasę wg stylu uczenia się ucznia, nauczyciel odnosi się do talentów uczniów lub typu inteligencji. Oto niektóre sposoby różnicowania uczniów w zależności od profilu uczenia się:

- Tworzenie środowiska uczenia się z elastycznymi opcjami uczenia się.
- Prezentowanie informacji za pomocą dźwięku, obrazu i ruchów.
- Zachęcanie uczniów do odkrywania informacji i pomysłów poprzez słuchowe, wizualne i kinaestetyczne tryby.
- Umożliwianie uczniom pracy indywidualnej lub zespołowej.
- Zapewnienie niezależnych doświadczeń edukacyjnych.
- Przyjęcie różnych perspektyw na problem lub temat.
- Zapewnienie autentycznych możliwości uczenia się w różnych obszarach inteligencji lub talentów.

Jak widać, zróżnicowanie treści, procesów i materiałów jest możliwe w każdym z obszarów: gotowości, zainteresowania i stylu uczenia się.

Strategie instruktażowe, które ułatwiają różnicowanie

Strategie instruktażowe są narzędziami nauczyciela. Jak wszystkie narzędzia, można ich używać zręcznie lub niezgrabnie, odpowiednio lub niewłaściwie. Osoba, która ich używa, określa ich wartość. Żadna strategia instruktażowa nie może zrekompensować błędów nauczyciela: niskiej znajomości jego dziedziny, niejasności w celach uczenia się, braku umiejętności przywódczych i zarządczych, aby koordynować efektywne funkcjonowanie klasy.

Niemniej jednak nauczyciel, który dobrze posługuje się wieloma strategiami instruktażowymi, jest bardziej skłonny do skutecznego podejścia do różnych uczniów niż nauczyciel, który stosuje jedno podejście do nauczania. Nauczyciele są szczególnie ograniczeni, gdy jedyna lub podstawowa strategia instruktażowa koncentruje się na nauczycielach (takich jak wykład) lub ćwiczeniach praktycznych (takich jak arkusze robocze).

Liczne strategie instruktażowe dbają o gotowość uczniów, ich zainteresowania i styl uczenia się. (Aby uzyskać więcej informacji na temat strategii instruktażowych wspierających różnicowanie,

przeczytaj Tomlinson, 1999, *Zróżnicowana klasa: odpowiadanie na potrzeby wszystkich uczniów*, wymienione w sekcji bibliograficznej na końcu tego rozdziału).

Rozpoczynając od wspólnego zestawu zasad związanych z różnicowaniem, dyrektorzy szkół mają więcej narzędzi do udzielania wskazówek i pomocy wszystkim członkom personelu, gdy rozpoczynają tworzenie bardziej akademickich klas.

Dodatkowe refleksje na temat zróżnicowanych klas

Adaptacja do potrzeb ucznia historycznie miało sens w klasie. Podejście to odzwierciedla także dziesięciolecia rozprzestrzeniania się wiedzy o mózgu, stylach uczenia się i odmianach inteligencji, wpływie płci i kultury na to, jak się uczymy, ludzką motywację i jak ludzie konstruują znaczenie. Nauczyciele i dyrektorzy szkół, którzy spędzają czas w klasie, widzą znaczną różnorodność uczniów. Ludzie, którzy studiują w tej dziedzinie, rozumieją różnice i potrzebę zajęcia się nimi, jeśli mamy właściwie służyć dzieciom i rodzicom nam ufającym. Mimo wszystko personalizacja naszych klas jest piekennie trudna. Spersonalizowanie lub zróżnicowanie klas jest monumentalną edukacyjną zmianą. Dlatego celem tej książki jest zbadanie, w jaki sposób dyrektorzy szkół mogą zachęcać i wspierać tak znaczące zmiany w naszych klasach. Poza ogólnymi zasadami zróżnicowanego nauczania są co najmniej trzy dodatkowe uwagi dla nauczycieli, którzy chcą zapewnić różnicowanie. Te wzajemnie powiązane względy stanowią kompas dla naszej podróży.

Po pierwsze, pamiętaj – trywialny program nauczania pozostaje trywialnym nawet po zróżnicowaniu. Różne wersje źle ukierunkowanych materiałów nie są już pomocne. Zgubne środowisko szkolne nie zachęca uczniów czuć się dobrze ze sobą. Nauczyciel, który nie może nauczyć zaufania i podziału odpowiedzialności, w najlepszym wypadku kazałby uczniom siedzieć w ławkach i robić zadania na różnych arkuszach samodzielnie. Musisz poświęcić czas na zastanawianie się oraz zapewnianie skutecznego nauczania.

Po drugie, różnicowanie jest czymś więcej niż strategią lub serią strategii - to sposób myślenia o nauczaniu i uczeniu się. Innymi słowy, ułatwianie rozwoju nauczycieli w uczeniu zróżnicowanym nie polega tak naprawdę na wprowadzaniu lekcji lub alternatywnej formie oceny - ale na przejściu na zupełnie nowego systemu myślenia. Praktyka różnicowania z znacznej mierze polega na tym, aby wiedzieć, co jest ważne, aby uczyć, uświadamiając sobie, że uczenie odbywa się w nas, a nie z nami, nieustannie zastanawiając się nad "szczegółowością" każdego z uczniów i sposobem rozwinąć zarówno podobieństwa uczniów, jako społeczeństwa, i indywidualne cechy, które studenci mają jako oddzielne osoby. Gdybyśmy jako nauczyciele w pełni zrozumieli naturę naszej sztuki, prawdopodobnie z tego zrozumienia wynikałoby większe zróżnicowanie. Uczenie się nowych "sztuczek" z niewielkim wyczuciem ich znaczenia jest mniej pomocne.

Po trzecie, ruch w kierunku różnicowania w nauczaniu jest ruchem w kierunku wiedzy specjalistycznej. Jeśli chodzi o różnicowanie, nauczyciele mogą powiedzieć: "Ja od zawsze tak robiłem". Większość nauczycieli czasami i pod pewnymi względami oczywiście dostosowuje się do potrzeb edukacyjnych uczniów. Prawdziwy nauczyciel rozumie jednak, że nawet po kilkunastu manipulacjach w klasie nadal może dowiedzieć się więcej o temacie i o uczniach, oraz o tym, jak połączyć każdego ucznia i temat z energią i radością. Prawdę mówiąc, zapewnienie skutecznego różnicowania sprzyja ciągłemu rozwojowi, jakiego potrzebują nauczyciele przez całe semestry w klasie, aby pomóc każdemu uczniowi w zbudowaniu jak najlepszego komfortu. Nauczyciel efektywny w różnicowaniu staje się takim dzięki uporowi, nieustającemu naleganiu i wsparciu uczniów: eksperci-nauczyciele uczą uczniów najważniejszych rzeczy w najbardziej efektywny sposób. Misją skutecznego uczenia jest maksymalizacja liczby nauczycieli-ekspertów w klasach szkolnych lub okręgowych.

Aby dowiedzieć się więcej o zasadach i praktykach różnicowania

Uwaga: Zobacz także Referencje na końcu tej książki, a także dodatkowe zasoby w kilku rozdziałach.

Bearne, E. (red.). (1996). *Zróżnicowanie i różnorodność w szkole podstawowej*. New York: Routledge.

Buswell, B., Schaffner, C., i Seyler, A. (1999). *Otwieranie drzwi: Łączenie uczniów z programem nauczania, kolegami z klasy i nauką*. Colorado Springs: PEAK Parent Center, Inc.

Kiernan, L. (producent). (1997) *Instrukcja różnicowania* [Zestaw rozwoju kadr wideo]. Alexandria, VA: Stowarzyszenie Nadzoru i Curriculum: Rozwój.

Madea, B. (1994). *Wielostronna klasa: Wewnętrzne spojrzenie na jedną społeczność uczniów*. Cypress, Kalifornia: Creative Teaching Press.

Tomlinson, C. (1995). *How to differentiate instruction in mixed ability classrooms*. Alexandria, VA: Stowarzyszenie Nadzoru i Curriculum: Rozwój.

Tomlinson, C. (1996). *Instrukcja różnicowania dla klas o mieszanych zdolnościach* [Profesjonalny zestaw zapytań]. Alexandria, VA: Stowarzyszenie Nadzoru i Curriculum: Rozwój.

Tomlinson, C. (1999). *Zróżnicowana klasa: odpowiadanie na potrzeby wszystkich uczniów*. Alexandria, VA: Stowarzyszenie Nadzoru i Curriculum: Rozwój.

Winebrenner, S. (1992). *Nauczanie uzdolnionych dzieci w zwykłej klasie*. Minneapolis, MN: Free Spirit Publishing.

Winebrenner, S. (1996). *Nauczanie dzieci z trudnościami w nauce w zwykłej klasie*. Minneapolis, MN: Free Spirit Publishing.

Cztery możliwości indywidualizacji i różnicowania poprzez wspólne uczenie się



Indywidualne uczenie się

Szkoły poprawiają wyniki, traktując każdego ucznia jako osobę indywidualną - z wyjątkowymi potrzebami, w przeciwieństwie do innych osób w ich klasie lub szkole.

Wspomagane technologią zindywidualizowane rozwiązania edukacyjne

W dzisiejszym środowisku rosnących klas - średnio 25 uczniów w klasach szkół podstawowych i 150 uczniów dziennie w klasach licealnych - nauczycielom trudno jest zapewnić indywidualne instrukcje. Ponadto nauczyciele są zobowiązani do zapewnienia, że każdy uczeń jest nauczany na odpowiednim poziomie instruktażowym i że wszystkie instrukcje spełniają standardy stanu na poziomie klasy. Jednym z głównych wyzwań w dzisiejszej edukacji jest zapewnienie każdemu uczniowi zindywidualizowanych instrukcji, w tym niezbędnych działań na poziomie klasy lub na poziomie indywidualnym.



W jaki sposób technologia pomaga zindywidualizować uczenie się

Zarówno uczniowie, jak i nauczyciele rozumieją, że technologia online pomaga zindywidualizować proces uczenia się i lepiej wykorzystać czas nauki. Chociaż nauczyciela nie można w żaden sposób zastąpić w klasie, urządzenia IT i technologie uczenia się adaptacyjnego są doskonałym "asystentem" do poprawienia doświadczenia edukacyjnego uczniów. Czasami metoda uczenia się musi zostać wymieniona z nauczaniem aktywizującym podczas zajęć, gdy nauka jest procesem w tle.

Adaptacyjna technologia uczenia się i sposoby indywidualizacji uczenia się

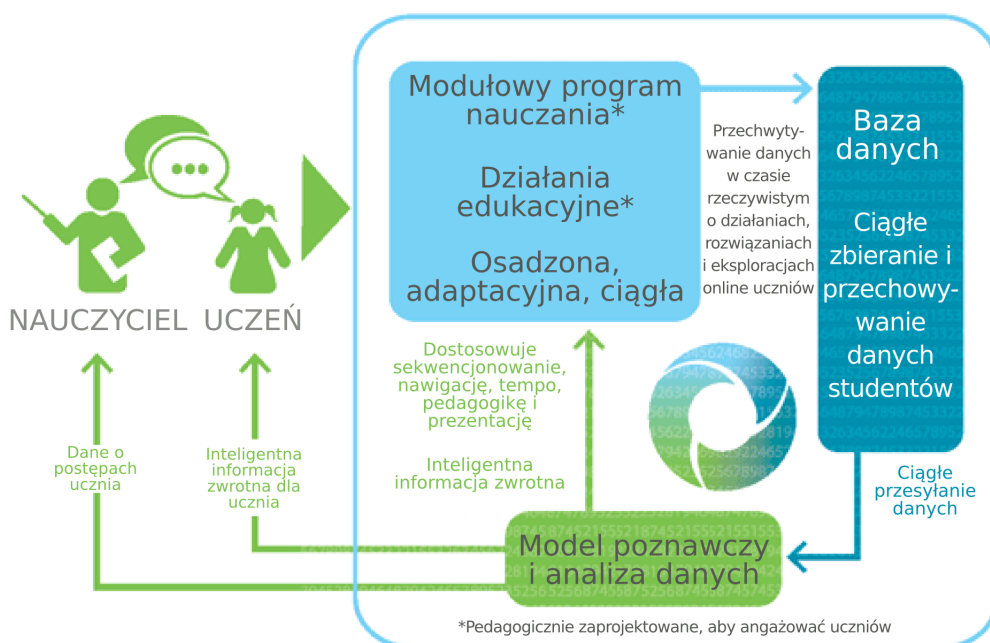
Zapewnianie prawdziwie zróżnicowanych i zindywidualizowanych instrukcji było celem nauczycieli od dziesięcioleci, ale nowe dostępne obecnie technologie umożliwiają szkołom wdrożenie tej formy edukacji w sposób, jaki nigdy wcześniej nie był możliwy. Adaptacyjne uczenie się, a zwłaszcza inteligentna adaptacyjna technologia uczenia się, która dostosowuje uczenie się do indywidualnych uczniów, zapewnia wiele korzyści dla uczniów i nauczycieli:

- Bezproblemowo integruje instrukcję z oceną.
- Dostosowuje się do lekcji.
- Zapewnia głęboko spersonalizowane, angażujące zindywidualizowane doświadczenie edukacyjne dla każdego typu ucznia - właściwa lekcja na właściwym poziomie trudności we właściwym czasie.
- Wspiera i nadaje nauczycielom wskazówki do postępowania w celu ustalenia i spełnienia zagadnień oraz standardów.
- Uzupełnia wszystkie modele uczenia się.

Ocena systemów i platform adaptacyjnego uczenia się

Zawartość podręczników dostarcza wiele adaptacyjnych systemów uczenia się i platform, ale nie ma dostosowania uczenia się do oceniania pracy ucznia. Rozważając różne programy adaptacyjnego uczenia się, pamiętaj o tych kryteriach:

- **Wiele różnych sekwencji programów nauczania** – Kiedy nauczyciele lub opiekunowie uczący się pracują jeden na jeden z uczniami, mogą zmienić kolejność programu nauczania w taki sposób, aby uczynić go najbardziej efektywnym. Ważne jest, aby jakiegokolwiek zmiany w wybranym przez siebie systemie nauki były w stanie dokonać tego samego.
- **Dostosuj się do tempa uczenia się uczniów** – Badania wykazały, że umożliwienie uczniom pracy we własnym optymalnym tempie jest skuteczną strategią uczenia się. Uczniowie powinni przejść przez system dopiero po wykazaniu się opanowaniem koncepcji, której się obecnie uczą.
- **Weź pod uwagę wiedzę początkową** – Każdy program adaptacyjnego uczenia się, który wybierzesz, powinien mieć możliwość ukierunkowania ucznia na punkt wyjścia na podstawie wcześniejszej wiedzy i pomóc uczniowi w stałym postępie akademickim w osiąganiu pożądanych celów uczenia się. Ta strategia zapobiega frustracji uczniów zmagających się z trudnościami, i nudzie uczniów bardziej zaawansowanych.
- **Strategie zwiększania zaangażowania studentów** – w erze cyfrowej, kiedy tak wielu uczniów przyzwyczyło się do korzystania z technologii w każdym aspekcie swojego życia, gry okazały się ważnym sposobem na zaangażowanie uczniów w naukę. Adaptacyjne programy edukacyjne, które emulują gry strategiczne, pomagają uczniom postrzegać naukę jako coś zabawnego, a nie nudnego.
- **Interaktywne wsparcie przy rozwiązywaniu problemów** – Zamiast mówić uczniom, co powinni zrobić, ważne jest, aby system emulował żywego nauczyciela, zachęcając uczniów do ponownego przemyślenia strategii, które mogą nie działać.
- **Dostosowana prezentacja** – Adaptacyjne systemy uczenia się powinny dostosowywać sposób prezentacji lekcji do potrzeb każdego ucznia. Dzięki ciągłej analizie odpowiedzi uczniów i sposobów myślenia o problemach, prezentacja nowego materiału jest dostosowywana, aby upewnić się, że ma on sens dla danego ucznia.
- **Analiza rozwiązań studenckich** – Internetowa platforma edukacyjna, która generuje dane na podstawie odpowiedzi uczniów pod koniec lekcji, nie jest pomocna dla ucznia ani nauczyciela. IAL współpracują z uczniami, rozwiązując problemy, odkrywając nowe koncepcje i podejmując decyzje oraz analizując dane w czasie rzeczywistym, aby zmienić swoje podejście do nauczania.



Źródło: Inteligentne uczenie się adaptacyjne: niezbędny element XXI wieku

Oparta na pedagogice i badaniach inteligentna technologia adaptacyjnego uczenia się uzyskuje dostęp i pozostaje w Strefie Proksymalnego Rozwoju (SPR) dla każdego ucznia. Oznacza to, że zapewnia kolejną lekcję na odpowiednim poziomie trudności we właściwym czasie.

Kiedy praca jest łatwa, uczniowie mogą ją wykonać samodzielnie bez żadnej pomocy. Znajduje się w "strefie komfortu". Jeśli cała praca, do której wykonania zostanie poproszony uczeń, znajduje się zawsze w strefie komfortu, nie nastąpi prawdziwe uczenie się, a uczeń w końcu straci zainteresowanie. I odwrotnie, gdy praca jest zbyt trudna, uczeń staje się sfrustrowany i prawdopodobnie się poddaje. Obszar między strefą komfortu a strefą frustracji to obszar, w którym nastąpi prawdziwe uczenie się - strefa optymalnego uczenia się. Jest to obszar, w którym uczeń będzie potrzebował pomocy lub będzie musiał pracować, aby zrozumieć koncepcję lub wykonać zadanie. Utrzymując odpowiednie wyzwanie, uczeń staje się bardzo matematyczny - ktoś, kto myśli strategicznie, i może zastosować to w szkole na podstawie swojego prawdziwego doświadczenia. Jest to optymalne nauczanie i optymalne uczenie się.

Inteligentna personalizacja

Nauczyciele od dawna intrygują perspektywą indywidualnego uczenia się, a pojawienie się nowej technologii dla lekcji poszerzyło praktyczne możliwości. Oprogramowanie może zbierać informacje po każdym kliknięciu myszy ucznia. To jest prawie tak samo, jakby mieć cierpliwego nauczyciela z ogromną pamięcią, który może dostosować lekcje do potrzeb każdego ucznia.

DreamBox to internetowy program matematyczny z 600 lekcjami przeznaczony dla dzieci od przedszkola do piątej klasy. Oprogramowanie wykorzystuje odpowiedzi uczniów, aby dostosować ich ścieżkę do ich umiejętności. Podobnie jak w grach takich jak Animal Crossing lub Webkinz, uczniowie poruszają się po serii kolorowych przygód, zbierają nagrody i przechodzą przez kolejne poziomy, gdy poprawnie wypełniają odpowiedzi. DreamBox może być używany w laboratorium matematycznym, programie pozaszkolnym lub w klasie w celu uzupełnienia lekcji matematyki. Uczniowie mogą również zalogować się do DreamBox z domu, zapewniając im dodatkowy czas na ćwiczenia i wprowadzając rodziców w swoje zadania.

Śledzenie potrzeb i postępów uczniów

Kiedy dzieci idą do gimnazjum, nacisk kładzie się na treść. Ale wielu uczniów nadal musi pracować nad podstawowymi umiejętnościami. Doradcy spotykają się z dziećmi w każdej klasie i opracowują zindywidualizowane plany dla tych, którym grozi frustracja. Warunki *zindywidualizowanego uczenia się* i *spersonalizowanego uczenia się* są często używane zamiennie do opisanego współpracy uczeń-nauczyciel, która stała się klasyczną w XXI wieku. Chociaż warunki te są powiązane i mają pewne wspólne cechy, w rzeczywistości nie są one wymienne.

Warto spojrzeć na te dwie techniki nauczania jako elementy tej samej układanki, z którą zmagają się nauczyciele, rodzice i zwolennicy edukacji: jak lepiej zaangażować i zmotywować wszystkich uczniów - od zmagających się z czytelnikami i uczniami ELL, do zaawansowanych uczniów klas i uczniów. Celem jest zapewnienie całemu spektrum uczniów w klasie równego dostępu do głębokiej wiedzy i wielu umiejętności, które są podstawą sukcesu w szkole i poza nią. Brzmi obiecująco! Zrozumienie różnic między tymi terminami - i ich wzajemnej współpracy - jest kluczem do odblokowania bardziej efektywnych technik uczenia mieszanego w celu osiągnięcia celów akademickich każdego studenta. Zaczniemy zatem od podstaw.

Co to jest zindywidualizowane uczenie się?

Jak każdy nauczyciel wie, w klasie liczącej około 30 uczniów będzie znajdować się szeroka gama uczniów o różnych mocnych stronach i różnicach w nauce. Zindywidualizowane uczenie się lub zindywidualizowane nauczanie zaspokajają potrzeby każdego dziecka, pojedynczo (w przeciwieństwie do zróżnicowanego nauczania, które jest metoda nauczania dla grup studentów

na tym samym poziomie akademickim). Treść lekcji, sposób prowadzenia zajęć i tempo nauki zależą od umiejętności, zainteresowań i potrzeb każdego ucznia. Cele akademickie dla całej klasy są takie same: spełnić standardy i wymagania dotyczące kursów na poziomie klasy. Inną różnicą jest to, że nauczyciel działa jako moderator, który dostosowuje odpowiednio zindywidualizowane plany lub ścieżki nauczania dla każdego członka klasy - niezależnie od tego, czy muszą jeszcze uzupełnić wiedzę czy uczyć się następnych tematów - umożliwiając każdemu uczniowi poruszanie się po programie nauczania z własną prędkością.

Co to jest spersonalizowane uczenie się?

Podczas gdy zindywidualizowane uczenie jest inicjowane przez nauczyciela, spersonalizowane uczenie stawia ucznia na miejscu lidera. Nauczanie spersonalizowane angażuje każdego ucznia w proces wyboru działań akademickich na podstawie stylu uczenia się, zainteresowań, talentów i innych preferencji. Każdy uczeń określa swoje cele uczenia się i mocne, korzystając ze wskazówek nauczyciela i kolegów z klasy. (W przeciwieństwie do tego, że nauczyciel ponosi wyłączną odpowiedzialność za stworzenie zindywidualizowanego planu nauki). Studenci sami poruszają się naprzód w swoim tempie, w oparciu o swoje kompetencje. Aktywne uczenie się, w którym uczniowie "uczą się poprzez działanie" za pomocą różnych mediów i działań, pogłębiają zrozumienie uczniów i utrzymują każdego członka klasy zaangażowanym i zmotywowanym do osiągnięcia własnych unikalnych celów akademickich. Spersonalizowane uczenie się spotyka każdego ucznia na indywidualnym poziomie wiedzy i stylu uczenia się, zwiększając wyniki, zaangażowanie, motywację i ostatecznie sukces.

W jaki sposób spersonalizowane nauczanie i zindywidualizowane uczenie się współdziałają?

Technologia, jeśli zostanie odpowiednio wdrożona i wykorzystana, bezproblemowo integruje zalety spersonalizowanego uczenia się i indywidualizacji uczenia się, ułatwiającej zarówno bardziej efektywne nauczanie i uczenie się. Posłuchaj, co wychowawcy mówią o sile cyfrowego programu nauczania: "Uczniowie poruszają się we własnym tempie, uczniowie, którzy są w stanie uczyć się szybciej, robią to, a uczniowie, którzy potrzebują więcej czasu, mają więcej czasu, a nauczyciel jest wolny, aby być pomocnym w nauce". Cyfrowy program nauczania może wystawiać oceny w czasie rzeczywistym, aby poprowadzić uczniów i przekierować ich, gdy tylko będą iść złą ścieżką. Uczenie się poprzez instruktazowe podejście aktywnie angażuje uczniów w ich naukę i daje im możliwość sprawdzenia ich zrozumienia poprzez częste interaktywne działania kształtujące. Oceny niskich lub zerowych stawek mają na celu zapewnienie uczniom odpowiednich i znaczących praktyk, które pomogą im w zrozumieniu. Funkcje programu zaprojektowane w celu budowania pewności siebie i zrozumienia mogą obejmować reakcje modelu, ukierunkowane informacje zwrotne i wskazówki, które wspierają rozumienie pojęć przez studentów.

Zarówno uczniowie, jak i nauczyciele korzystają z cyfrowego programu nauczania, który wykorzystuje bieżące dane w czasie rzeczywistym do oceny zrozumienia przez uczniów. Intuicyjny pulpit nawigacyjny umożliwia nauczycielom szybkie przeglądanie i analizowanie danych dla każdego ucznia w celu ukierunkowania ich na zindywidualizowane lekcje i zadania domowe, a także planowanie lekcji odpowiednich dla całej klasy.

Dzisiejsze uczenie się jest w coraz większym stopniu współpracą nauczycieli z uczniami. Piękno klas XXI wieku polega na tym, że technologia oferuje coraz szerszy zakres angażujących wyborów edukacyjnych, które zwiększają odpowiedzialność uczniów i uczą ich, jak się uczyć. Skuteczni nauczyciele wykorzystują wszystkie te narzędzia w sposób skoncentrowany na uczniach, pomagając uczniom w dokonywaniu wyborów i pomagając każdemu uczniowi być pewnym siebie, zmotywowanym uczniem. Inni autorzy wskazują 8 kroków do zindywidualizowanego uczenia się które mogą być pomocne dla nauczycieli i dyrektorów:

- **Poinformowanie:** Przekaż rodzicom i uczniom informacje na temat korzyści płynących z indywidualnego uczenia się.

- **Inspirowanie:** Zapewnij wsparcie, umożliwiając wszystkim stronom zrozumienie, w jaki sposób bardziej spersonalizowane podejście może przebiec szczególne skupienie na instrukcjach dla całej grupy.
- **Badanie:** Wybierz metodę identyfikacji mocnych i słabych stron poszczególnych uczniów, np.: testy diagnostyczne lub oprogramowanie, które zbiera informacje.
- **Angażowanie:** Zbierz wszystkie strony – uczniów, a także rodziców i nauczycieli, aby pomóc zaplanować proces, role i obowiązki zindywidualizowanego modelu uczenia się.
- **Zindywidualizowanie:** Twórz spersonalizowane "inteligentne" cele i plany nauki dla każdego ze swoich uczniów.
- **Inicjowanie:** Organizuj zasoby (czas, personel, przestrzeń, materiały, komputery) i wprowadzaj w życie plany uczenia się.
- **Wprowadzenie w życie:** Oceń postępy w planie każdego ucznia i mierz osiągnięcia raz na trzy miesiące.
- **Wskazanie:** Kompiluj dane dotyczące osiągnięć uczniów i dziel się sukcesami i wyzwaniem zindywidualizowanego modelu uczenia się.

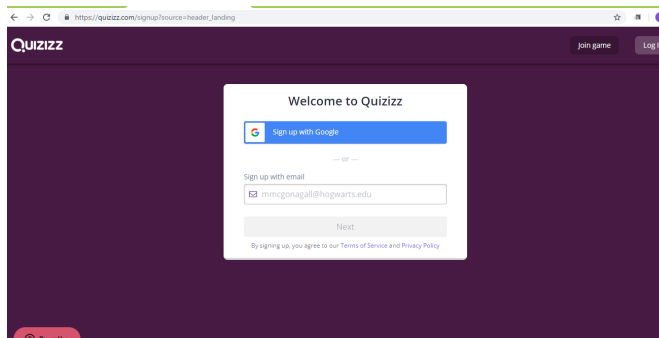
Źródło: Tracey Severns, dyrektor, Mount Olive Middle School, Budd Lake, NJ

Instrukcje dotyczące korzystania z QUIZZ

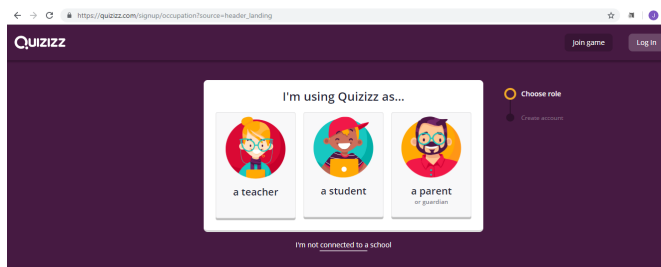
Quizizz pozwalają nauczycielom tworzyć testy online z różnymi typami pytań, takimi jak pytanie wielokrotnego wyboru, z krótką odpowiedzią, wypełnienie pustego pola, prawda/fałsz itp. Quizy można skonfigurować do automatycznego oceniania i dostarczania uczniom automatycznej informacji zwrotnej zgodnie z ich odpowiedziami. Quizy można również skonfigurować w celu umożliwienia szeregu innych operacji po quizie, w tym ponownej oceny testu quizu, analizy wyników itp.

Aplikacja wymaga połączenia z internetem. Program został zaprojektowany w taki sposób, że nawet zakłócenia w połączeniu z internetem nie powodują problemów podczas gry.

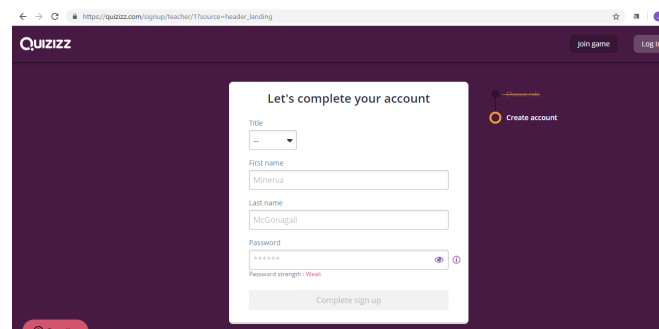
Za pomocą narzędzia Quizizz zarówno nauczyciel, jak i uczniowie łączą się pod tym samym adresem <http://quizizz.com>. Nauczyciel rejestruje się, klikając w link logowania i wprowadza wymagane dane w oknie, które zostanie otwarte: wpisz e-mail i kliknij "dalej".



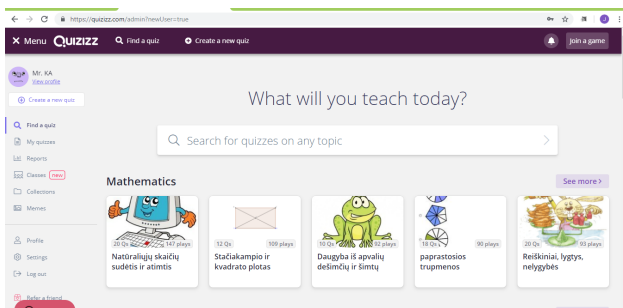
W oknie, które zostanie otwarte, wybierz swoją rolę: nauczyciel, uczeń lub rodzic:



Wybieramy nauczyciela klikając na to zdjęcie.

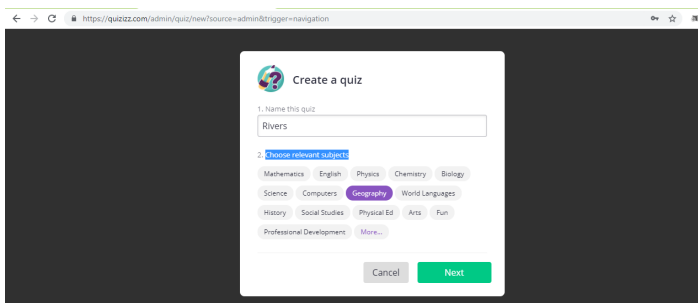


W otwartym oknie wpisujemy dane; wybieramy kim jesteśmy: Mr, Mrs, Ms, Miss. Podajemy nasze pełne imię i nazwisko, wymyślamy hasło. Kliknij: "Zakończ rejestrację".

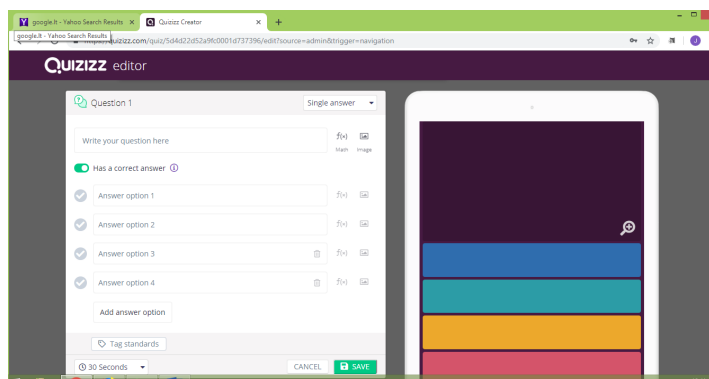
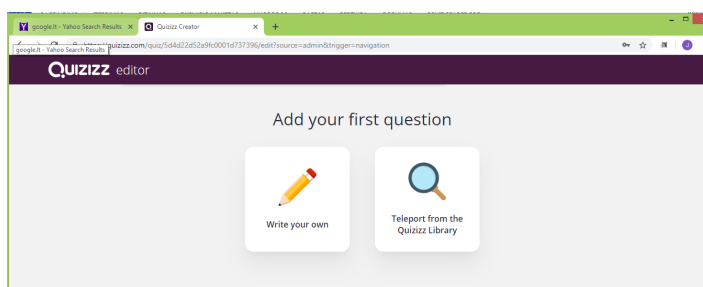


Widzimy potwierdzenie rejestracji. Kliknij "Kontynuuj". Otwiera się okno administratora.

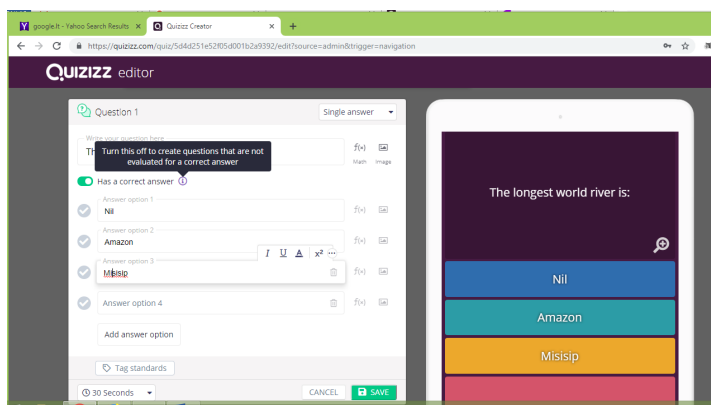
Nauczyciel teraz może stworzyć własne testy lub quizy. Aby to zrobić, kliknij "Utwórz nowy quiz" w lewym górnym rogu. W oknie, które zostanie otwarte, podaj nazwę kwestionariusza lub testu, a następnie wybierz odpowiednie tematy z oferowanych lub kliknij "więcej", a następnie:



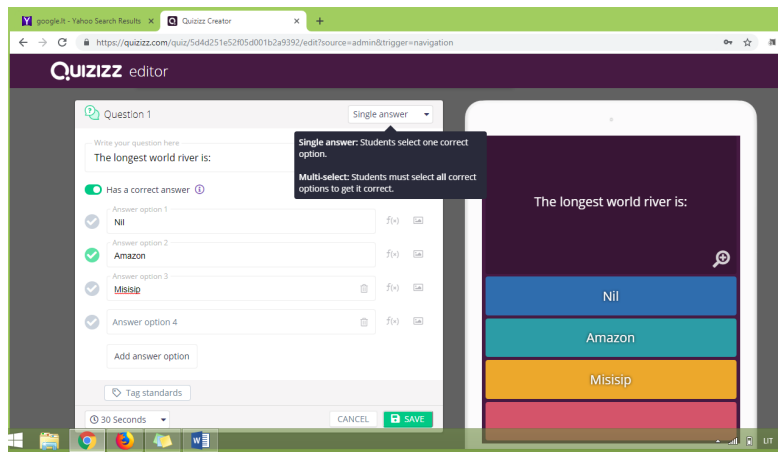
- W oknie, które zostanie otwarte, możesz wpisać pierwsze pytanie lub skopiować z biblioteki Quizizz.
- W oknie, które zostanie otwarte, wpisz pytanie w górnej linii.



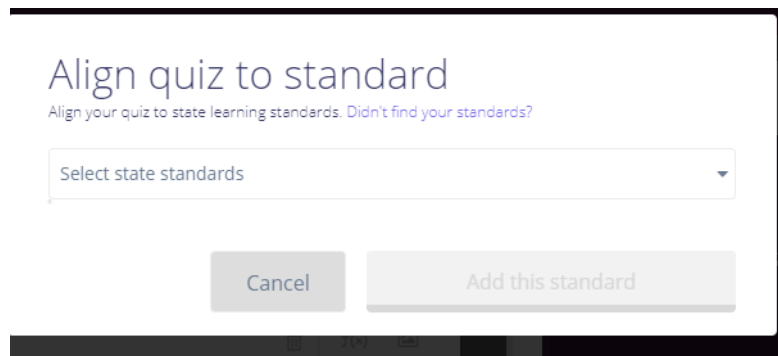
Podaj odpowiedzi i wskaź, która odpowiedź jest poprawna (zaznacz). Może być coraz więcej opcji odpowiedzi, w tym:



Wybór poprawnej odpowiedzi spowoduje, że dla ucznia ona podświetli się na zielono. W razie potrzeby, np. możesz też zaznaczyć, że kilka, lub nawet wszystkie odpowiedzi są prawidłowe podczas ankiety:

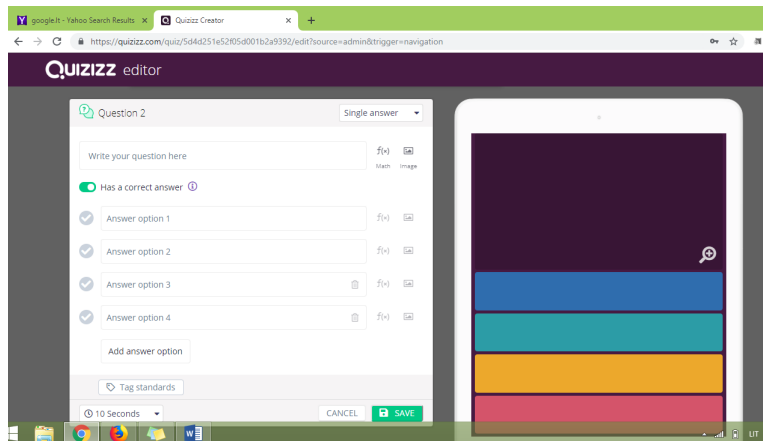
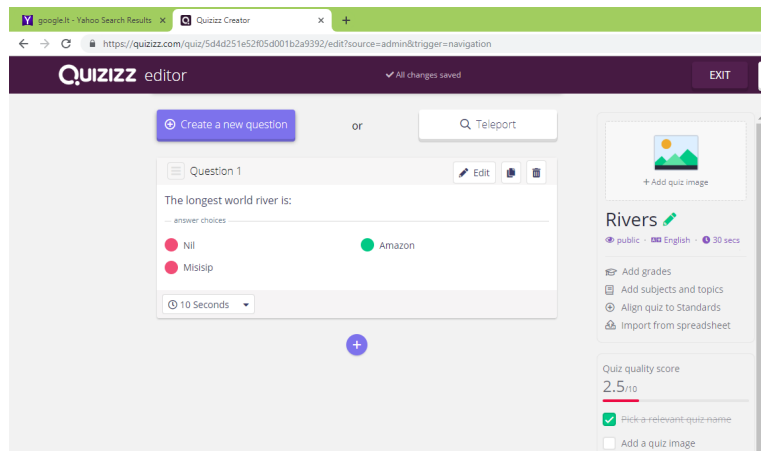


Możesz dopasować quiz do wymaganych standardów uczenia się, naciskając znacznik "standard":

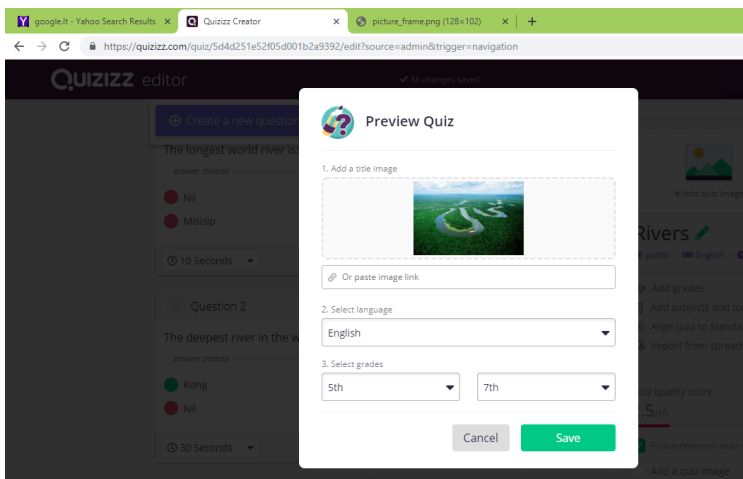
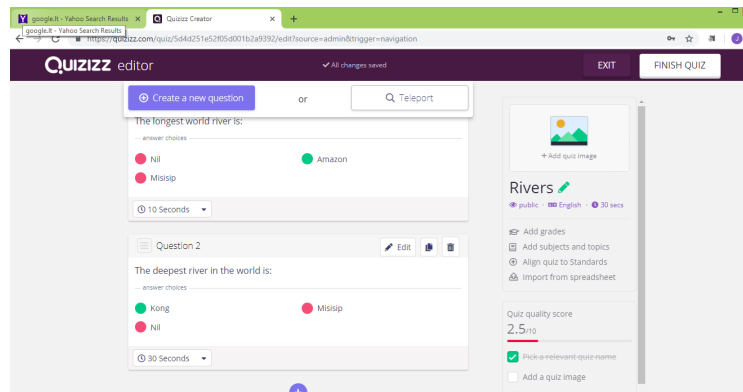


Ustaw czas na odpowiedź. Kliknij przycisk "Zapisz".

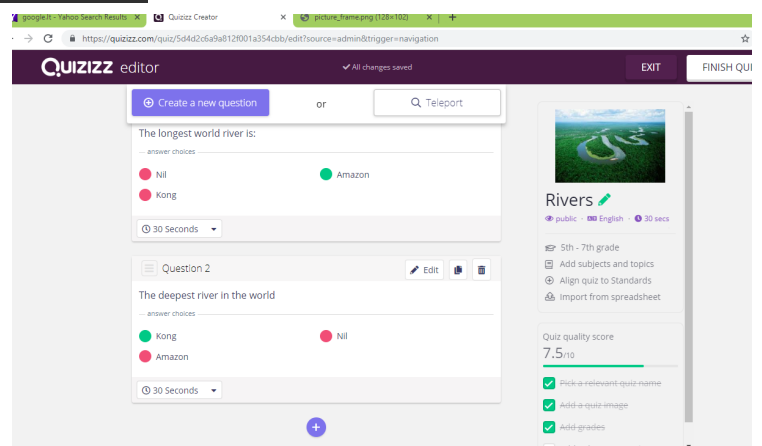
Kliknij na plus i możesz napisać kolejne pytanie, odpowiedź itp.:



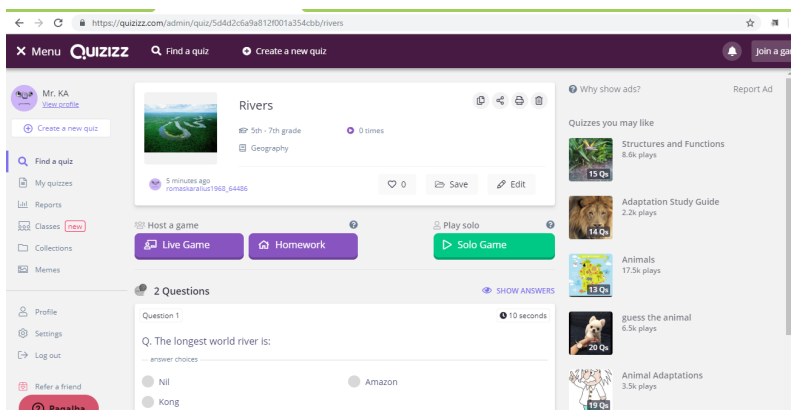
Ponownie wykonaj wszystkie kroki:



Tutaj, po prawej stronie, widzimy nazwę testu, możemy umieścić nasze zdjęcie lub obrazek, klikając zdjęcie, potem w otwartym oknie wybierz język, klasę i naciśnij "Zapisz".

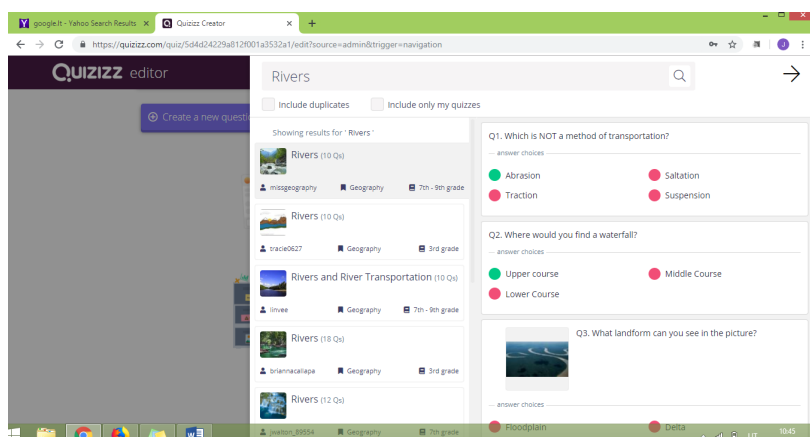
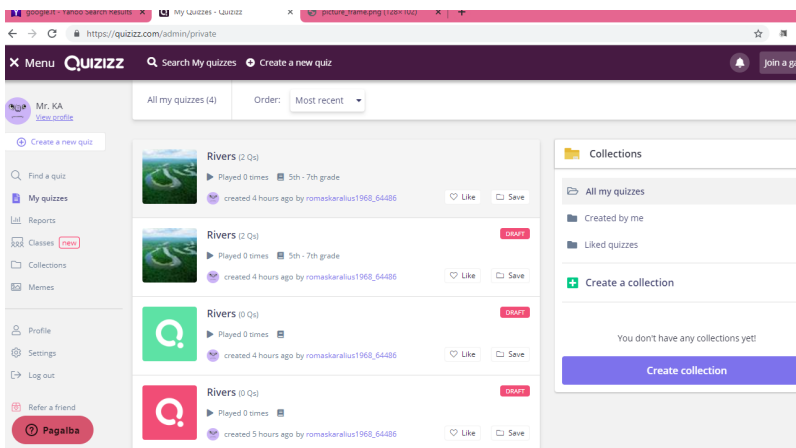


Tam jest następujący obraz:



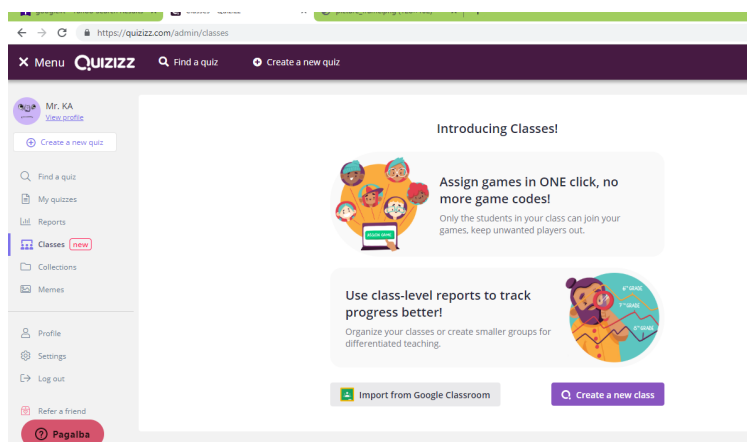
Następnie kliknij "Zakończ quiz", aby wyświetlić test.

Tutaj możesz zobaczyć wszystkie swoje quizy lub testy, które utworzyłeś (naciskając "Moje quizy"):



Jeśli zdecydujesz się użyć któryś z biblioteki Quizizz, możesz wybrać ankietę lub pytania indywidualne, które już wykonałeś, lub poprzednie testy, i użyć tych pytań.

Następnie wybierz "Klasy" po lewej stronie i utwórz klasę – teraz możesz przesyłać zadania do innych klas. Za pomocą narzędzia Quizizz zarówno nauczyciel, jak i uczniowie łączą się pod tym samym adresem <http://quizizz.com>; nauczyciel loguje się i wybiera grę, której potrzebuje, a uczniowie naciskają "Dołącz do gry". Nauczyciel otrzymuje hasło, które uczniowie wpisują na swoich komputerach, aby wziąć udział w quizie. Quizizz może być również wykorzystywany do odrabiania lekcji.



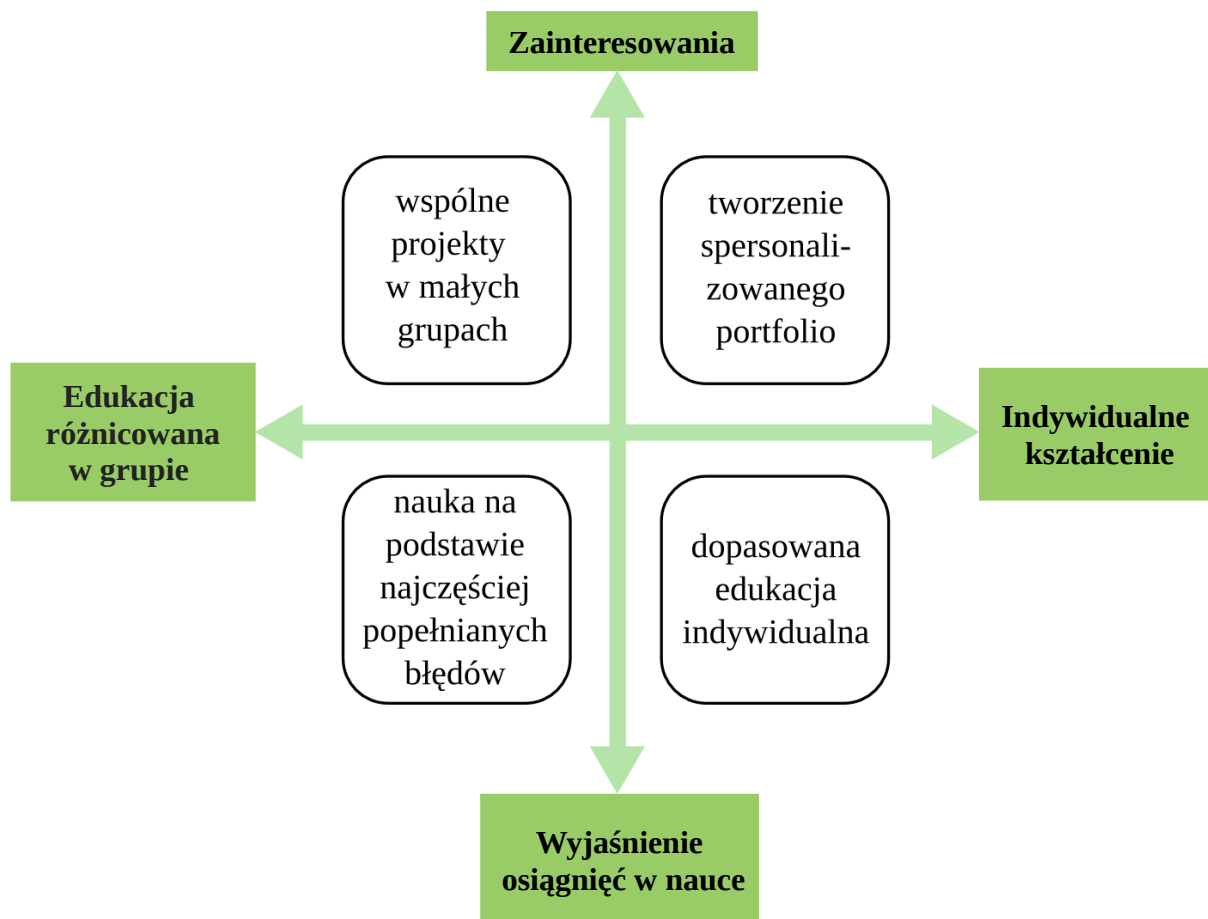
Podczas gry w Quizizz następne pytanie włącza się automatycznie, gdy uczeń odpowie na poprzednie. To pozwala śledzić tabelę wyników i przeglądać wyniki w real-time. Istnieje wiele ustawień do wyboru przed rozpoczęciem quizu (jeśli wszystkie są włączone, niektóre możesz wyłączyć);

- "Jumble Questions"- tasowana seria pytań;
- "Jumble Answers"- różna kolejność odpowiedzi;
- "Pokaż odpowiedzi"- pokazuje poprawną odpowiedź po każdym pytaniu;
- "Pokaż recenzję quizu"- pokazuje wszystkie pytania i odpowiedzi na końcu;
- "Pokaż tabelę wyników", po każdej odpowiedzi komputery pokazują, kto jest liderem;
- "Zegar pytań"- pokazuje zegar i daje dodatkowe punkty za szybszą odpowiedź;
- "Pokaż memy"- pokaż śmieszne zdjęcia;

- "Play Music"- Odtwórz muzykę quizu.

Po quizie nauczyciel może przeglądać odpowiedzi uczniów, a nawet pobierać je w arkuszu kalkulacyjnym Excel. W Quizziz możesz używać i wstawiać pytania z innych wcześniej utworzonych quizów. W tym celu możesz użyć testów stworzonych przez uczniów. Quizizz to świetne narzędzie do oceny, w jaki sposób uczniowie nauczyli się materiału.

Związek między edukacją indywidualną a edukacją w grupach



ĆWICZENIA

Czy często odkładasz?

Nazwa ćwiczenia	Czy często odkładasz?
Temat	Kwestionariusz
Nabyte umiejętności	Stworzenie i wypełnienie osobistych planów po zapoznaniu się z materiałem kursu
Wielkość grupy	10 osób

Czas trwania	10-15 min
Materiały	Karty pracy
Przegląd	Zaznaczenie odpowiedzi w samoocenianych kartach pracy
Cele	Kwestionariusz
Przygotowanie	Karty pracy
Instrukcje	Zaznaczenie odpowiedzi
Podsumowanie i ocena	Ćwiczenie: Czy często odkładasz?

Moje zadania

Nazwa ćwiczenia	Moje zadania
Temat	Praktyczne zadanie
Nabyte umiejętności	Odnalezienie głównego celu i stworzenie listy zadań priorytetowych
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	30 min
Materiały	Karty pracy
Przegląd	Nie możesz zatrzymać się i zostawić listy, jaką jest, ponieważ już wkrótce wpadniesz w wir niekończących się zadań i stresu.
Cele	Kiedy wyraźnie znasz cel i masz listę zadań priorytetowych, wystarczy wziąć kalendarz pracy i przenieść zadania na te dni, w których planujesz je wykonać
Przygotowanie	Karty pracy
Instrukcje	1. Na kartce papieru musisz zapisać "Moje zadania". 2. Na kartce papieru musisz zapisać swoje zadania od najważniejszych do najmniej ważnych "Moje zadania uszeregowane według ważności". 3. Teraz, kiedy wyraźnie widzimy najważniejsze i nie tak ważne zadania, kolejną czynnością jest - przy każdym z nich zanotuj wstępny czas (godziny lub dni) wymagany do wykonania.
Podsumowanie i ocena	Ćwiczenie: Moje zadania
Wskazówki	Możesz skoncentrować się na teście, a resztę uczniowie wykonają w domu.

Łamacz pereł

Nazwa ćwiczenia	Łamacz pereł
Temat	Praktyczne zadanie
Nabyte umiejętności	Myśleć bardziej pozytywnie
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	10-15 min
Materiały	Karty pracy
Przegląd	Poniżej opisz kilka sytuacji z życia osobistego i zawodowego, gdy byłeś łamaczem pereł.
Cele	Myśl pozytywnie
Przygotowanie	Karty pracy
Instrukcje	Poniżej opisz kilka sytuacji z życia osobistego i zawodowego, gdy zachowywałeś się jak kruszarka pereł.
Podsumowanie i ocena	Ćwiczenie: Łamacz pereł.
Wskazówki	Po wykonaniu testu mogą skończyć ćwiczenie samodzielnie.

Łowca pereł

Nazwa ćwiczenia	Łowca pereł
Temat	Praktyczne zadanie
Nabyte umiejętności	Przyzwyczaj się do bycia łowcą pereł, naucz się stwarzać optymistyczne momenty.
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	10-15 min
Materiały	Karty pracy
Przegląd	Poniżej opisz kilka sytuacji z życia osobistego i zawodowego, gdy zachowywałeś się jak łowca pereł.
Cele	Myśl pozytywnie

Przygotowanie	Karty pracy
Instrukcje	Poniżej opisz kilka sytuacji z życia osobistego i zawodowego, gdy zachowywałeś się jak łowca pereł.
Podsumowanie i ocena	Ćwiczenie: Łowca pereł.
Wskazówki	Mogą kontynuować wykonanie zadania w domu.

Klasa

Nazwa ćwiczenia	Klasa
Temat	Praktyczne zadanie dla grup
Nabyte umiejętności	Oceń, co jest skuteczne i pomaga zarządzać klasą
Wielkość grupy	2 grupy po 5 osób
Czas trwania	15 min
Materiały	Arkusze A2, marker, komputer
Przegląd	Korzystając z metody "burza mózgów", wybierz najskuteczniejsze reguły zachowania uczniów w klasie. Przygotuj krótką prezentację.
Cele	Grupy: <ul style="list-style-type: none"> • "Moje pięć zasad, które wprowadziłbym w klasie" • "Najbardziej skuteczna umowa ze studentem"
Przygotowanie	Arkusze A2, marker, komputer
Instrukcje	Korzystając z metody "burzy mózgów", wybierz najskuteczniejsze reguły zachowania uczniów w klasie.
Podsumowanie i ocena	Prezentacja

Wzmocnienie uczniów

Nazwa ćwiczenia	Wzmocnienie uczniów
Temat	Praktyczne zadanie dla grup
Nabyte umiejętności	Oceniać co jest skuteczne i pomocne w zarządzaniu klasą

Wielkość grupy	2 grupy po 5 osób
Czas trwania	15 min
Materiały	Arkusze A2, marker, komputer
Przegląd	Trudno jest szybko wykryć i ocenić, czy uczeń w klasie wykazuje pewne zachowanie z powodu trudności w nauce lub braku samoregulacji.
Cele	Uczymy się oceniać, co dzieje się w klasie
Przygotowanie	Arkusze A2, marker, komputer
Instrukcje	Omówimy i ocenimy, co dzieje się w naszej klasie oraz wykonamy zadania.
Podsumowanie i ocena	Praktyczne zadanie na wzmocnienie grup

Ankieta "Biorę pod uwagę każdego ucznia ... "

Nazwa ćwiczenia	Ankieta "Biorę pod uwagę każdego ucznia ... "
Temat	Pracownik działu ankiet
Nabyte umiejętności	Test sprawdzający wiedzę nauczycieli
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	2-3 min
Materiały	Karty pracy lub quizizz.com/admin/quiz/5d4eb66bc85237001b9d13a9/ankieta-i-wzięcie-pod-uwagę-każdego-studenta
Przegląd	Test sprawdzający wiedzę nauczycieli
Cele	Samooceana
Przygotowanie	Karty pracy, Internet
Instrukcje	Zaznacz właściwe odpowiedzi.
Podsumowanie i ocena	Ankieta "Biorę pod uwagę każdego ucznia ... "

Ankieta "Zastosowanie różnicowania podczas lekcji"

Nazwa ćwiczenia	Ankieta "Zastosowanie różnicowania podczas lekcji"
------------------------	--

Temat	Ankieta
Nabyte umiejętności	Różnicowanie obowiązują podczas lekcji
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	2-3 min
Materiały	Karty pracy lub quizizz.com/admin/quiz/5d4eabacc85237001b9cfd1e/ różnicowanie na lekcjach
Przegląd	Wykonaj test "samooceny", aby sprawdzić, czy Twoja aktywność w klasie jest różnicowaniem.
Cele	Sprawdź, czy Twoja aktywność wykazuje oznaki różnicowania w nauczaniu.
Przygotowanie	Karty zadań, internet
Instrukcje	Zaznaczenie właściwych odpowiedzi.
Podsumowanie i ocena	Różnicowanie, które stosują podczas lekcji.

Ankieta "Personalizacja podczas lekcji"

Nazwa ćwiczenia	Ankieta "Personalizacja podczas lekcji "
Temat	Ankieta
Nabyte umiejętności	Personalizacja podczas lekcji
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	2-3 min
Materiały	Karty pracy lub quizizz.com/admin/quiz/5d4e5647983205001a8ea440/ ankieta-personalizacja-aplikują-podczas-lekcji
Przegląd	Wykonaj test "samooceny", aby sprawdzić, czy Twoja aktywność w klasie wykazuje oznaki spersonalizowanej edukacji.
Cele	Sprawdź, czy Twoja aktywność wykazuje oznaki spersonalizowanej edukacji.
Przygotowanie	Karty zadań, Internet
Instrukcje	Zaznaczenie właściwych odpowiedzi
Podsumowanie i ocena	Personalizacja podczas lekcji

Kradzieje czasu

Nazwa ćwiczenia	Kradzieje czasu
Temat	Praktyczne zadanie
Nabyte umiejętności	Konieczne jest znalezienie sposobów lepszego planowania czasu i jego efektywnego wykorzystania, zneutralizowanie "kradzieży czasu", zmniejszenie utraty czasu w pracy, efektywniejsze wykorzystanie czasu pracy, i konsekwentnie poprawa wyników pracy, poczucie zadowolenia i komfortu psychicznego.
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	30 min
Materiały	Karty pracy
Przeгляд	Uczymy się, jak neutralizować "kradzieży czasu".
Cele	Zdefiniowanie i neutralizacja kradzieży czasu.
Przygotowanie	Karty pracy
Instrukcje	Pomyśl, jak zmienić swoją sytuację i zapisz rozwiązanie.
Podsumowanie i ocena	Ćwiczenie "Kradzieje czasu"
Wskazówki	Po wykonaniu testu, reszta zostanie wykonana w domu samodzielnie.

Zróżnicowane, zindywidualizowanie i personalizacja

Nazwa ćwiczenia	Zróżnicowane, zindywidualizowanie i personalizacja
Temat	Praktyczne zadanie dla grup
Nabyte umiejętności	Uczestnicy zapoznają się z różnicą tych pojęć w edukacji.
Wielkość grupy	2 grupy po 3 osoby i 1 grupa z 4 osób
Czas trwania	10–15 min
Materiały	Papier A2, marker, komputer
Przeгляд	Praca w grupach, omawiamy 3 główne pojęcia w tym zadaniu: zróżnicowanie, indywidualizację i indywidualne nauczanie przez internet. Krótka prezentacja.

Cele	Przygotowanie krótkiej prezentacji.
Przygotowanie	Arkusze A2, marker, komputer
Instrukcje	Praca w grupach, omawiamy 3 główne pojęcia w tym zadaniu: zróżnicowanie, indywidualizację i indywidualne nauczanie przez internet. Następnie, krótka prezentacja o tych pojęciach.
Podsumowanie i ocena	Omówy krótką prezentację "Nauczanie zróżnicowane, zindywidualizowane i indywidualne".

Styl uczenia się

Nazwa ćwiczenia	Styl uczenia się
Temat	Praktyczne zadanie dla grup
Nabyte umiejętności	Uczestnicy zmagą definiować główne style uczenia się.
Wielkość grupy	2 grupy po 5 osób
Czas trwania	10–15 min
Materiały	Arkusze A2, marker, komputer
Przeгляд	Właściwy wybór stylu uczenia się dla każdego ucznia pozwala na właściwą organizację pracy w klasie, a najważniejszy wynik nauczyciela - dobre wyniki uczniów.
Cele	Przygotowanie krótkiej prezentacji "style uczenia się".
Przygotowanie	Papier A2, marker, komputer
Instrukcje	W grupach przygotowujemy krótką prezentację "style uczenia się".
Podsumowanie i ocena	Omówienie i krótka prezentacja "style uczenia się".

Napełnianie wodą

Nazwa ćwiczenia	Napełnianie wodą
Temat	Przełamanie lodów
Nabyte umiejętności	Oceń działania uczniów i ich uczucia.
Wielkość grupy	10 osób

Czas trwania	25–30 min
Materiały	Trzy przezroczyste miski, jasna i ciemna farba, łyżka.
Przeгляд	Uczestnikom mówi się, że miska z wodą o jasnym kolorze symbolizuje pozytywne doświadczenia w klasie, a miska z ciemną wodą symbolizuje negatywne, smutne, bolesne doświadczenia.
Cele	Dzielimy się przyjemnymi lub nieprzyjemnymi wydarzeniami w klasie, aby ocenić działania i uczucia uczniów.
Przygotowanie	Dwie przezroczyste miski są w połowie wypełnione wodą. Wlewamy trochę jasnej farby do jednej z misek, podczas gdy do drugiej – trochę ciemnej farby. Poczekaj, aż woda ubarwi się. Trzecia miska jest pusta.
Instrukcje	Każdy gracz musi podejść do misek, wziąć jasną lub ciemną wodę łyżką i wlać ją do pustej miski. Uczestnik powinien powiedzieć dlaczego wybiera wodę o ciemnym lub jasnym kolorze. Ponadto, może przyjść więcej niż jeden raz, jeśli myśli, że jest jeszcze coś, czym chcą podzielić się z grupą.
Podsumowanie i ocena	Omówmy i oceńmy co stało się w naszych klasach.
Wskazówki	Omówcie wszystko, co mówi każdy uczestnik.

Samoocena "Czy często odkładasz?"

W danej skali oceń się w odniesieniu do każdego pytania	Prawie nigdy	Czasami	Zawsze
Szukasz powodów, aby odłożyć wykonanie zadań?			
Czy uważasz, że najlepiej pracujesz pod presją?			
Czy kiedykolwiek myślałeś, że nie troszczysz się o swoją pracę?			
Czy pozwalasz na kontynuowanie złej sytuacji zamiast natychmiastowego podejmowania działań w celu jej poprawy?			
Czy pozwalasz innym Ci przeszkadzać?			
Czy uzasadniasz swoją taktykę odkładania mówiąc, że jest to część "procesu twórczego"?			
Jednocześnie wykonujesz zadanie, i przeglądasz Internet w poszukiwaniu pomocy?			
Jak często musisz wykonywać zbyt wiele zadań w krótkim czasie?			

Ćwiczenie praktyczne "Moje zadania"

Nie możesz zatrzymać się i zostawić listy zadań taką, jaka jest, ponieważ już wkrótce wpadniesz w wir niekończących się zadań i stresu. Nie mając priorytetów w pracy, zanurzasz się w wypełnianie pilnych zadań, odrzucając te o prawdziwym znaczeniu i które nie wydają się pilne na samym początku, ale na dłuższą metę mają duży wpływ na Twój sukces i zadowolenie z życia. Bardzo często podświadomie wybierasz nieskomplikowane zadania, które wymagają najmniejszego wysiłku, a nawet sama myśl o naprawę skomplikowanych problemów czekających na rozwiązania powoduje panikę i ochotę poddania się. W końcu duże opóźnienie sprawia, że skomplikowane problemy wydają się niemożliwe do rozwiązania.

- Na kartce papieru musisz zapisać "Moje zadania":

.....
.....
.....

- Na kartce papieru musisz zapisać swoje zadania od najważniejszych do najmniej ważnych "Moje zadania uszeregowane według ważności":

.....
.....
.....

- Teraz, gdy wyraźnie widzimy najważniejsze i nie tak ważne zadania, kolejną czynnością jest - przy każdym z nich zanotuj wstępny czas (godziny lub dni) wymagany do wykonania. Bardzo ważne jest realistyczne oszacowanie nakładu czasu bez zbytniego optymizmu. Nie staraj się sztucznie skracać czas, myśląc, że może to pomóc w szybszym wykonaniu tego lub innego zadania. Jeśli wiesz, że potrzebujesz godzinę, zapisz godzinę, ale nie 20 min. Ważne jest, aby zrozumieć, że nie zawsze można przewidzieć dokładny czas dla tego lub innego działania: "Lista zadań z czasem na wykonanie":

.....
.....
.....

Kiedy wyraźnie znasz cel i masz listę zadań priorytetowych, wystarczy wziąć kalendarz pracy i przenieść zadania na te dni, w których planujesz je wykonać.

Gdy byłem łamaczem pereł

Poniżej opisz kilka sytuacji z życia osobistego i zawodowego, gdy zachowywałeś się jak kruszarka pereł.

Na przykład: kiedy moja szwagierka rozlała czerwone wino na nasz nowy dywan; kiedy jakiś głupiec zerwał antenę w moim samochodzie; kiedy awansował mój kolega, który wcale nie jest mądry; kiedy klienci narzekali na nasze produkty.

- Sytuacje, w których byłem łamaczem pereł:

.....
.....
.....
.....
.....
.....



W przyszłości spróbuj zidentyfikować sytuacje, które budzą w tobie łamacza. Czy podążasz za pewnym wzorem? Zadaj sobie pytanie: jak często zachowuję się jak łamacz pereł? Co możesz z tym zrobić? Jak możesz zostać łowcą pereł w takiej sytuacji?

Gdy byłem łowcą pereł

Poniżej opisz kilka sytuacji z życia osobistego i zawodowego, gdy zachowywałeś się jak łowca pereł.

Na przykład: podczas lotu samolotem, miałem rozmowę z pasażerem siedzącym obok mnie; kiedy moje dzieci przyniosły świeżo wyrosły pączek róży z naszego ogrodu; kiedy nie zgadzaliśmy się co do projektu w zeszłym tygodniu; kiedy mój znajomy nie dotrzymał terminu z ważnym zadaniem.

- **Sytuacje kiedy ja byłem łowcą pereł**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



W przyszłości spróbuj zidentyfikować sytuacje, budzące w Tobie łowcę pereł. Pochwal się za codzienne "łapanie" pereł w życiu profesjonalnym i rutynowych sytuacjach. Przyzwyczaj się do bycia łowcą pereł, tworząc dla siebie pełne życia środowisko.

Kradzieże czasu

TELEFONY	
Przyczyny	Możliwe rozwiązania
Rozmowy zabierają dużo czasu	
Inni zwracają się do mnie w ich sprawach	
Rozmowy są nieustrukturyzowane	
Często nie mogę zakończyć rozmowy telefonicznej	
Nierealistycznie oszacowany czas	
Brak priorytetów	
Wszystkie połączenia telefoniczne są dostępne	

BRAK DETERMINACJI i PROKRASTYNACJA	
Przyczyny	Możliwe rozwiązania
Nie ma wiary w proces podejmowania decyzji	
Uzależnienie od informacji	
Podejmowanie decyzji jest nieracjonalne	
Boję się, że nawet drobne błędy mogą mieć konsekwencję	
Nierealistyczne terminy	
Zwleknięcie z nieprzyjemnym i/lub trudnym zadaniem	
PROKRASTYNACJA	
Przyczyny	Możliwe rozwiązania
"Jedna godzina niczego nie zmieni; Odłożę wszystko do południa"	
"Co za bałagan w tej szufladzie; to wymaga czyszczenia. Teraz."	
"Nic się nie stanie, jeśli spóźnię się na kilka minut; w każdym razie wszyscy nie będą na czas"	
"Nie mogę zacząć pisać tego raportu, dopóki nie usłyszę od XYZ"	
"Zawsze robię wszystko na czas, gdy pracuję pod presją"	
"Pooglądam telewizję przez chwilę"	
Prokrastynacja to unikanie jakiegoś zadania lub pracy, co prowadzi do zwątpienia w siebie, co z kolei uniemożliwia nam osobisty sukces.	
NIEMOŻNOŚĆ POWIEDZENIA "NIE"	
Przyczyny	Możliwe rozwiązania
Chęć pomocy innym	
Musisz czuć się ważny	
Boisz się obrazić kogoś	

Nie wiem jak to zrobić	
Ambicja, pragnienie bycia zajęтым	
Inni oczekują, że powiesz "tak"	
BRAK OSOBISTEJ ORGANIZACJI	
Przyczyny	Możliwe rozwiązania
Brak spójności i/lub porządku	
Za dużo czasu poświęconego na szukanie informacji	
Chęć wyglądanania na zajętą, ważną i niezastąpioną osobę	
Lęk przed zapomnieniem o czymś	
Niezdecydowanie	
PRZYPADKOWI GOŚCIE	
Przyczyny	Możliwe rozwiązania
Nie ma planu, jak ich uniknąć	
Praktyka otwartych drzwi	
Spotkanie z tobą jest ważne	
Odwiedzający chcą nawiązać kontakt	
Brak możliwości skończenia wizyty	
Często przeszkadzają mi członkowie mojego zespołu	
Członkowie zespołu boją się podejmować decyzje	
BRAK SAMODYSCYPLINY	
Przyczyny	Możliwe rozwiązania
Nie ma standardów pracy	
Nieprzyjemne zadania są odkładane	
Brak determinacji	
Brak skutecznej motywacji samego siebie	

Nie przewidujemy konsekwencji	
Zwlekkanie z ważnymi zadaniami, odkłada też reakcję na te nieprzyjemne sprawy	
Nie kontynuujemy wykonania pracy	
Nierealistyczne oszacowanie czasu	
Skłonność do powiedzenia "nie"	
Niedbalstwo	

ZADANIA

Praktyczne zadanie dla grup "Wzmocnienie uczniów"

(Prezentacja przygotowawcza – 15 min)

Postaramy się omówić i ocenić, co się stało w naszej klasie i wykonamy zadania.

2 grupy pięcioosobowe:

- Omawiamy 5 podstawowych zasad, które możemy wprowadzić w naszej klasie, które są skuteczne i pomagają zarządzać sytuacją w klasie.
- Jakie masz umowy ze studentami? Oceń najbardziej odpowiednie i wykonalne umowy z uczniem/uczniemi.

Ankieta "Biorę pod uwagę każdego ucznia ... "

Biorę pod uwagę _____ każdego ucznia ...	Tak	Nie
Zdolności		
Osobliwości uczenia się		
Indywidualne sposoby uczenia się		
Potrzeby osobiste		
Nieodrobione lekcje		
Pochodzenie społeczne i kulturowe		
Dojrzałość		

Umowa o zachowaniu

Imię: _____ Nazwisko: _____

Klasa: _____ Data: _____

Moje cele na zajęciach i przerwach:

.....

Konsekwencje nieosiągnięcia celów:

.....

Zachęty do osiągnięcia moich celów:

.....

Umowa zostanie zweryfikowana:

.....

Podpis:

Ankieta "Zastosowanie różnicowania podczas lekcji"

Oświadczenie	Zawsze	Często	Czasami	Rzadko	Nigdy
Staram się udzielać odpowiedzi każdemu uczniowi po każdym większym zadaniu.					
Moje komentarze dotyczą pracy wykonanej przez ucznia, a nie jego osobowości.					
Robię pozytywne i konstruktywne komentarze.					
Uczę studentów, jak używać komentarzy, aby poprawić swoją naukę.					
Staram się chwalić każdego ucznia.					
Zachęcam uczniów do oceny wyników swoich i innych uczniów.					
Pozwalam uczniom robić, co chcą, nawet jeśli nie do końca pasuje to do treści programu.					

Ankieta "Personalizacja podczas lekcji"

Wykonaj test "samooceny", aby sprawdzić, czy Twoja aktywność w klasie wykazuje oznaki spersonalizowanej edukacji.

Oświadczenie	Tak	Nie
Podczas lekcji, zwracam się do uczniów według ich nazwisk.		
Podczas lekcji, często uśmiecham się.		
Staram się stworzyć przyjemne środowisko do nauki.		
Zachęcam i motywuję uczniów, gdy tego potrzebują.		
Daję uczniom przykład dobrej pracy.		
Chwalę uczniów na lekcji.		
Chwalę uczniów poza klasą.		
Zachęcam studentów do aktywności, nie mówię więcej od nich.		

ROZDZIAŁ VI. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

SCENARIUSZ

Nazwa działania	Wykorzystanie fiszek, animacji i quizów w procesie uczenia się
Temat	Korzystanie z dodatkowych materiałów, takich jak fiszki, animacje, quizy i bazy danych zaprojektowane dla WebCT lub Blackboard, dostarczane przez wydawców.
Streszczenie	Dwudniowe warsztaty na temat korzystania z narzędzi online, takich jak fiszki, animacje i quizy podczas nauczania grup ludzi.
Czas trwania	10 godzin (2 dni po 5h)
Grupy docelowa	Grupa docelowa: dorośli z doświadczeniem w prowadzeniu szkoleń lub warsztatów, ale raczej o niskich umiejętnościach cyfrowych. Ludzie, którzy nigdy nie próbowali uczyć online (lub w trybie mieszanym).
Cele	<ul style="list-style-type: none"> • Zapoznać uczestników z narzędziami online, takimi jak fiszki, animacje i quizy. • Pokazać przydatne zasoby internetowe, których uczestnicy mogą użyć w swojej pracy jako trenerzy. • Wypróbować narzędzia online. • Stworzyć własne materiały za pomocą narzędzi internetowych.
Wskazówki dotyczące prawidłowego wykonania działania	
Metodologia wdrażania	Warsztaty są podzielone na etapy z aktywnymi ćwiczeniami wzmacniającymi zaangażowanie uczestników.
Narzędzia i materiały	<p>Cyfrowe narzędzia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cram • Flipanim • PowToon • Kahoot • WooClap • Tablica • WeTransfer • Tablica online <p>Materiały:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laptopy • Smartfon

	<ul style="list-style-type: none"> • Projektor i nagłośnienie • Dostęp do Internetu • Arkusze papieru, długopisy • Karty emoji (wersja do wydruku na stronie dl-trainers.eu/handbook)
Proces	<p>Warsztaty opierają się na doświadczalnym cyklu uczenia się Kolba. W tym podejściu punktem wyjściowym jest konkretne doświadczenie, a następnie refleksyjna obserwacja nowego doświadczenia, która prowadzi do stworzenia abstrakcyjnej konceptualizacji, wynikającej z tego, czego osoba się nauczyła. Ostatnim etapem są aktywne eksperymenty, podczas których uczeń stosuje nowo zdobytą wiedzę. Warsztaty proponują etapy z wykorzystaniem aktywnych metod. Uczestnicy są zaproszeni do odkrywania nowych narzędzi cyfrowych indywidualnie lub w grupach. Aby zapewnić bezproblemowe doświadczenie, wymagane jest wcześniejsze przygotowanie. Przed wszystkim musisz zapoznać się z planem etapów, aby móc poprowadzić uczestników przez cały proces. Po drugie, powinieneś poświęcić czas na zapoznanie się z proponowanymi narzędziami cyfrowymi i ich działaniem, przetestowanie i przygotowanie ich do pracy przed warsztatami. W niektórych przypadkach konieczne jest założenie konta na portalach.</p>
Dzień 1	
<p>Etap 1 Zapoznanie się z grupą 20 min</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Powitanie uczestników, przedstawienie się i wyjaśnienie tematu warsztatów. 2. Powiedz, że w ciągu dwóch dni wspólnie odkryjecie narzędzia online przydatne w pracy z grupami ludzi, takie jak fiszki, animacje i quizy. 3. Wspomnij, że jest to aktywny warsztat i potrzebne jest zaangażowanie w wykonywanie proponowanych ćwiczeń. Powiedz, że nie jest wymagana wcześniejsza znajomość konkretnych narzędzi. 4. Poproś każdego uczestnika, aby przedstawił się, w tym nazwał swoje imię i nazwisko, doświadczenie w nauczaniu/pracy z ludźmi, obszar specjalizacji i oczekiwania z tych warsztatów.
<p>Etap 2 Rozgrzewka 10 min</p>	<p>Ćwiczenie: Kamień, papier, nożyce. Po energizerze wyjaśnij, że była to metafora naszej postawy podczas tych warsztatów. Popelniamy błędy, ale jest to część procesu uczenia się. Jednocześnie możemy uczyć się od siebie nawzajem, wspierać naszych przyjaciół i kolegów jak robiliśmy w ćwiczeniu. Jeśli się mylimy lub coś poszło nie tak, jak tego sobie życzyliśmy, nadal możemy być w zwycięskiej grupie, gdy ufamy innym i korzystamy ze współpracy.</p>
<p>Etap 3 Wprowadzenie do tematu fiszek 10 min</p>	<p>Powiedz, że zaczynasz temat fiszek. Zapytaj uczestników, czy znają to narzędzie. Kto używa go w swojej pracy? Kiedy to się przydaje? Zapytaj o kilka przykładów. Pokaż definicję w prezentacji PowerPoint.</p> <p>Prezentacja: Korzystanie z fiszek, animacji i quizów (dl-trainers.eu/handbook).</p>
<p>Etap 4 Odkrywanie Cram'u</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poproś uczestników o przejście do strony internetowej: www.cram.com. Wyjaśnij, że jest to narzędzie do tworzenia fiszek online. Pokaż slajdy PowerPoint, aby wyjaśnić opcje: poznać fiszki,

<p>30 min</p>	<p>zapamiętać je i przetestować.</p> <ol style="list-style-type: none"> Poproś uczestników, aby wypróbowali wybrany zestaw fiszek. Mogą wyszukać zestaw samodzielnie lub skorzystać z zaproponowanego: www.cram.com/flashcards/memorize/capitals-europe-6115625. Zachęcaj do indywidualnej eksploracji. Po zapamiętaniu i przetestowaniu wybranych fiszek zapytaj uczestników, co odkryli, jakie są możliwości tego narzędzia.
<p>Etap 5 Tworzenie fiszek 60 min</p>	<p>Ćwiczenie: Tworzenie fiszek.</p> <ol style="list-style-type: none"> Gdy uczestnicy już znają narzędzie i jakie są jego możliwości, podziel je na pary i poproś o utworzenie własnego zestawu fiszek (min. 10 kart w zestawie). Daj 30 minut na przygotowanie i udostępnienie online. Kiedy wszystkie grupy są gotowe, pozwól im wymienić się linkami do swoich nowo opracowanych fiszek. Każda grupa musi zapamiętać i przetestować zestaw fiszek grupy obok.
<p>Etap 6 Podsumowanie tematu fiszek 15 min</p>	<p>Podsumuj temat fiszek. Zapytaj uczestników o wrażeniach i pomysłach na temat wdrażania tego narzędzia w praktyce. Pozwól im wymienić się pomysłami. Na koniec pokaż w prezentacji PowerPoint alternatywne narzędzia do tworzenia fiszek online.</p>
<p>Etap 7 Wprowadzenie do animacji 15 min</p>	<p>Kolejną rzeczą, która wspiera naukę online, jest animacja. Jak myślisz – dlaczego musisz jej używać? Pozwól uczestnikom przeprowadzić burzę mózgów, zapisać swoje pomysły, a na końcu podsumować ich.</p>
<p>Etap 8 Flipanim 30 min</p>	<p>Flipanim (flipanim.com). Wypróbuj swoje umiejętności rysowania za pomocą tego łatwego narzędzia do tworzenia animacji. Poproś uczestników o zbadanie narzędzia i stworzenie bardzo podstawowej animacji przy jego użyciu. Na koniec poproś ich o zapisanie animacji i wysłanie na e-mail lub do udostępnionego folderu Dysku Google, abyś mógł wyświetlić wszystkie animacje całej grupie.</p>
<p>Etap 9 PowToon 90 min</p>	<p>Flipanim był wprowadzeniem do tematu animacji. Jak widzieliśmy, nie jest tak łatwo stworzyć animację z naszych rysunków. Teraz wypróbujemy inne narzędzie do stworzenia animacji przydatnej w procesie uczenia się. Zobaczmy, jak może to wyglądać. Pokaż wideo utworzone za pomocą PowToon: www.powtoon.com/c/fkbWVHJfyES/1/m jako materiał na te warsztaty. Uwaga: to narzędzie wymaga utworzenia konta i zalogowania się. Możesz poprosić uczestników o zrobienie tego lub utworzenie kilku kont testowych na potrzeby tych warsztatów. W podstawowej wersji limitowanej z tego narzędzia można korzystać bezpłatnie. Idź do www.powtoon.com Wideo: Jak korzystać z Powtoon'a (dl-trainers.eu/handbook). Ćwiczenie: PowToon.</p>
<p>Etap 10 Podsumowanie dnia</p>	<p>Podsumuj pierwszy dzień. Zapytaj uczestników, czy mają jakieś pytania do prezentowanych narzędzi. Następnie poproś ich, aby utworzyli pary i podzielili się swoimi przemyśleniami z pierwszego dnia. Po 10 minutach</p>

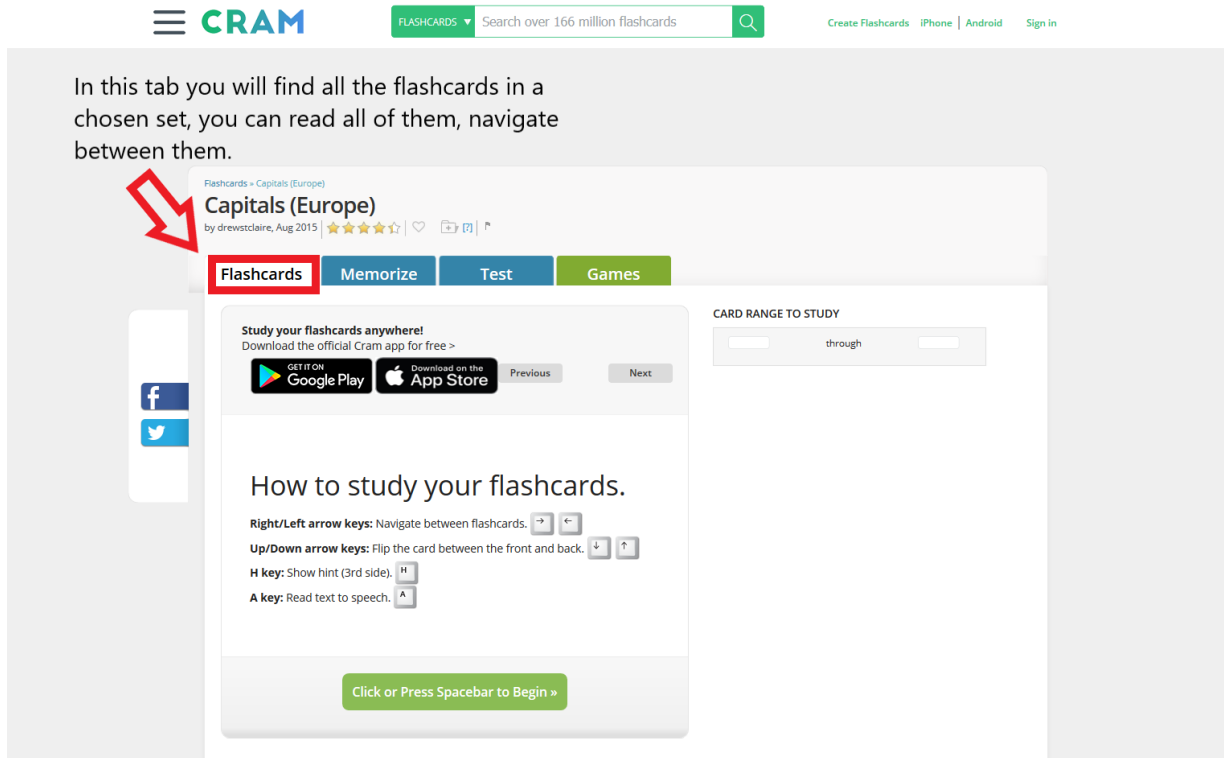
20 min	poproś każdą parę o podzielenie się swoim głównym odbiciem w całej grupie. Podziękuj uczestnikom za ich zaangażowanie i zachęć ich do jutrzejszej pracy.
Dzień 2	
Etap 1 Podsumowanie pierwszego dnia 30 min	Powitanie uczestników. Powiedz, że podsumujesz dzień poprzedni, i poproś ich o skorzystanie ze smartfonów. Otwórz quiz Kahoot: create.kahoot.it/share/day-1-summary/a713ecfa-4dc4-4cc2-be2e-5417cd89401f i pokaż go na ekranie. Poproś uczestników o połączenie się do quizu, wchodząc na stronę internetową: kahoot.it i wpisując kod przedstawiony na ekranie. Każdy uczestnik musi wpisać swoje imię. Gdy wszyscy mają dostęp, powiedz, że będzie 6 pytań, każde pytanie ma 4 odpowiedzi, muszą wybrać właściwą tak szybko, jak to możliwe. Rozpocznij quiz. <ol style="list-style-type: none"> 1. W jaką grę graliśmy na początku naszych warsztatów? (odpowiedź: kamień, papier, nożyce) 2. Jakie narzędzia poznaliśmy wczoraj? (fiszki i animacje) 3. Jak nazywało się narzędzie do tworzenia fiszek? (Cram) 4. Jak nazywało się narzędzie do tworzenia animacji z rysunków? (Flipanim) 5. Jak nazywało się narzędzie do tworzenia animowanego wideo? (PowToon) 6. Jakie są zalety korzystania z animacji w procesie uczenia się? (Lepiej zapamiętujemy obrazy) Podsumuj quiz i poprzedni dzień i zapytaj, czy uczestnicy mają jakieś pytania dotyczące fiszek i animacji lub narzędzi, z których skorzystali.
Etap 2 Quizy 15 min	<ul style="list-style-type: none"> • Przedstaw nowy temat: quizy jako kolejne przydatne narzędzie cyfrowe, które warto włączyć w proces nauczania. Zapytaj, jakie były doświadczenia uczestników podczas gry w Kahoot'a. Czy to było wciągające? Czy to przyniosło emocje? Czy odczuwali motywację? • Zapytaj uczestników, do jakich celów możemy użyć takich quizów. Szukaj odpowiedzi takich jak <ol style="list-style-type: none"> a. do sprawdzenia wiedzy b. do wprowadzenia nowego tematu c. do rewizji tematu (tak jak było na początku) d. żeby zwrócić uwagę • Pokaż prezentację PowerPoint, aby podsumować tę część.
Etap 3 Kahoot 60 min	Zapoznanie się z Kahoot'em. Ćwiczenie: Kahoot. <ol style="list-style-type: none"> 1. Aby utworzyć quiz w Kahoot, uczestnicy muszą założyć konto lub skorzystać z tego przygotowanego wcześniej przez trenera. 2. Podziel uczestników na grupy 3-4 osobowe. Poproś, aby stworzyli quiz na wybrany przez siebie temat. Quiz musi zawierać co najmniej 6 pytań. Poproś uczestników, aby pracowali cicho, ponieważ w końcu rozegrają wszystkie quizy. Daj 20 minut na przygotowanie. 3. Przejdź dookoła, aby sprawdzić postęp i odpowiedzieć na wszelkie pytania, które mogą się pojawić. 4. Po zakończeniu poproś każdą grupę, aby przeprowadziła swój quiz z resztą uczestników.

<p>Etap 4 Korzyści z interaktywnych platform</p> <p>30 min</p>	<p>Powiedz uczestnikom, że właśnie przeprowadzili quizy wielokrotnego wyboru. Istnieją jednak inne opcje, które warto wypróbować i wykorzystać podczas pracy z grupami. Wprowadź nowe narzędzie: WooClap (www.wooclap.com).</p> <p>Wideo: WooClap, aplikacja internetowa, dzięki której nauka jest niesamowita (dl-trainers.eu/handbook).</p> <p>Ćwiczenie: Emocje emoji. Uczestnicy proszeni są o przemyślenie wpływu narzędzi interaktywnych, takich jak Kahoot lub WooClap na uczniów i jego wyjaśnienie za pomocą wybranej karty emoji reprezentującej określone emocje, które może odczuwać uczeń.</p>
<p>Etap 5 WooClap</p> <p>90 min</p>	<p>Teraz nadszedł czas na poznanie WooClap'a. Aby skorzystać z tego narzędzia, uczestnicy muszą się zarejestrować lub skorzystać z kont testowych przygotowanych przez trenera. Podziel uczestników na trzy grupy (upewnij się, że będą współpracować z ludźmi, z którymi nie pracowali podczas poprzednich ćwiczeń). Ćwiczenie: WooClap.</p> <p>Na koniec pokaż slajd PowerPoint, przedstawiający inne narzędzia do tworzenia quizów online. Jeśli chcesz poznać to narzędzie, zapoznaj się z materiałami.</p> <p>Poradniki:</p> <p>docs.wooclap.com/en/articles/2703787-tutorial-1-what-is-an-event docs.wooclap.com/en/articles/674922-tutorial-2-how-to-create-a-question docs.wooclap.com/en/articles/2882383-tutorial-3-real-time-functions docs.wooclap.com/en/articles/674969-tutorial-4-how-to-insert-questions-into-a-presentation</p> <p>Instrukcja użytkownika: drive.google.com/uc?export=download&id=1ipXGkVt6Q2g4RuwArN-RtHTC4PSdyoJY</p>
<p>Etap 6 Bazy danych</p> <p>30 min</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bazy danych. Zapytaj uczestników, jakie rodzaje wirtualnych systemów środowiska uczenia się znają i których używają? Pokaż slajd PowerPoint o systemie WebCT/Blackboard. Wyjaśnij, że tego rodzaju systemy zapewniają platformę do e-learningu. One są szeroko stosowane w formalnych formach edukacji, np. Na uniwersytetach, uczelniach lub szkołach. Wspomnij, że ten system jest komercyjny, a usługa jest płatna. 2. System oferuje szeroki zakres opcji w celu stworzenia bazy danych dla konkretnego kursu. Pokaż uczestnikom tę stronę: help.blackboard.com/Blackboard_Open_LMS/Teacher/Activities_and_Resources/Collaboration/Database (także na dl-trainers.eu/handbook). 3. Pozwól uczestnikom pracować w parach i analizować możliwości oferowane przez ten system. Poproś ich o wskazanie trzech zalet i trzech wad tego narzędzia. Omów wyniki całej grupy. 4. Zapytaj uczestników, czy znają jakieś narzędzia dla wymiany informacjami, dokumentami i plikami. 5. Przedstaw WeTransfer (wetransfer.com) jako bezpłatną alternatywę dla płatnych usług. Ta strona umożliwia wysyłanie plików do 2 GB i nie wymaga rejestracji.

<p>Ewaluacja</p> <p>45 min</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Podsumuj obydwie dni warsztatów. Powiedz uczestnikom, że jest to ostatni etap, który ma na celu ewaluację warsztatu. 2. Utwórz tablicę internetową (www.webwhiteboard.com) i udostępni link uczestnikom. Poproś, aby zostawili notatkę, napisali lub narysowali, aby wyrazić swoje refleksje i pomysły po warsztatach. Daj im 15 minut na wyrażenie swoich myśli i uczuć, a następnie przeczytaj je na głos. Wspomnij, że jest to kolejne narzędzie, z którego mogą korzystać podczas pracy ze swoimi grupami. 3. Podziel uczestników na trzy grupy i poproś ich o podzielenie się i zapisanie swoich pomysłów na temat wdrażania nowych narzędzi w praktyce oraz przekształcania kursów i warsztatów w formę cyfrową. Zachęcaj ich do dzielenia się pomysłami na forum. 4. Rozdaj formularze oceny (Zadanie) i poproś o jego wypełnienie . 5. Podziękuj uczestnikom za ich aktywne zaangażowanie i gotowość do wspólnego odkrywania nowych narzędzi i platform. Życz im powodzenia we wdrażaniu nowo nabytej wiedzy i umiejętności w praktyce podczas pracy z grupami.
<p>Linki</p>	<p>Cram: www.cram.com</p> <p>Przykład zestawu fiszek: www.cram.com/flashcards/memorize/capitals-europe-6115625</p> <p>Flipanim: flipanim.com</p> <p>PowToon: www.powtoon.com</p> <p>Krótkie wideo stworzone na potrzeby tego warsztatu w celu przedstawienia filmów animowanych: www.powtoon.com/c/fkbWVHJfyES/1/m</p> <p>Przewodnik dla trenera: www.youtube.com/watch?v=IEQiZQi-aGY</p> <p>Kahoot: create.kahoot.it</p> <p>Quiz z Etapu 1 w Dniu 2: create.kahoot.it/share/day-1-summary/a713ecfa-4dc4-4cc2-be2e-5417cd89401f</p> <p>WooClap: www.wooclap.com</p> <p>Krótki film na temat WooClap: youtube.com/watch?v=pZ-3wq4LLUk</p> <p>Poradniki</p> <p>Co to jest wydarzenie: docs.wooclap.com/en/articles/2703787-tutorial-1-what-is-an-event</p> <p>Jak utworzyć pytanie: docs.wooclap.com/en/articles/674922-tutorial-2-how-to-create-a-question</p> <p>Funkcje w czasie rzeczywistym: docs.wooclap.com/en/articles/2882383-tutorial-3-real-time-functions</p> <p>Jak wstawić pytania do prezentacji: docs.wooclap.com/en/articles/674969-tutorial-4-how-to-insert-questions-into-a-presentation</p> <p>Podręcznik użytkownika: drive.google.com/uc?export=download&id=1ipXGkVt6Q2g4RuwArN-RtHTC4PSdyoJY</p> <p>Tablica: help.blackboard.com/Blackboard_Open_LMS/Teacher/Activities_and_Resources/Collaboration/Database</p> <p>WeTransfer: wetransfer.com</p> <p>Tablica internetowa: www.webwhiteboard.com</p>

MATERIAŁY

In this tab you will find all the flashcards in a chosen set, you can read all of them, navigate between them.



Flashcards + Capitals (Europe)
by drevstclair, Aug 2015 | ★★★★★ | ❤️ | 📄 | 🔍

Flashcards Memorize Test Games

Study your flashcards anywhere!
Download the official Cram app for free >

GET IT ON Google Play Download on the App Store Previous Next

How to study your flashcards.

Right/Left arrow keys: Navigate between flashcards. → ←

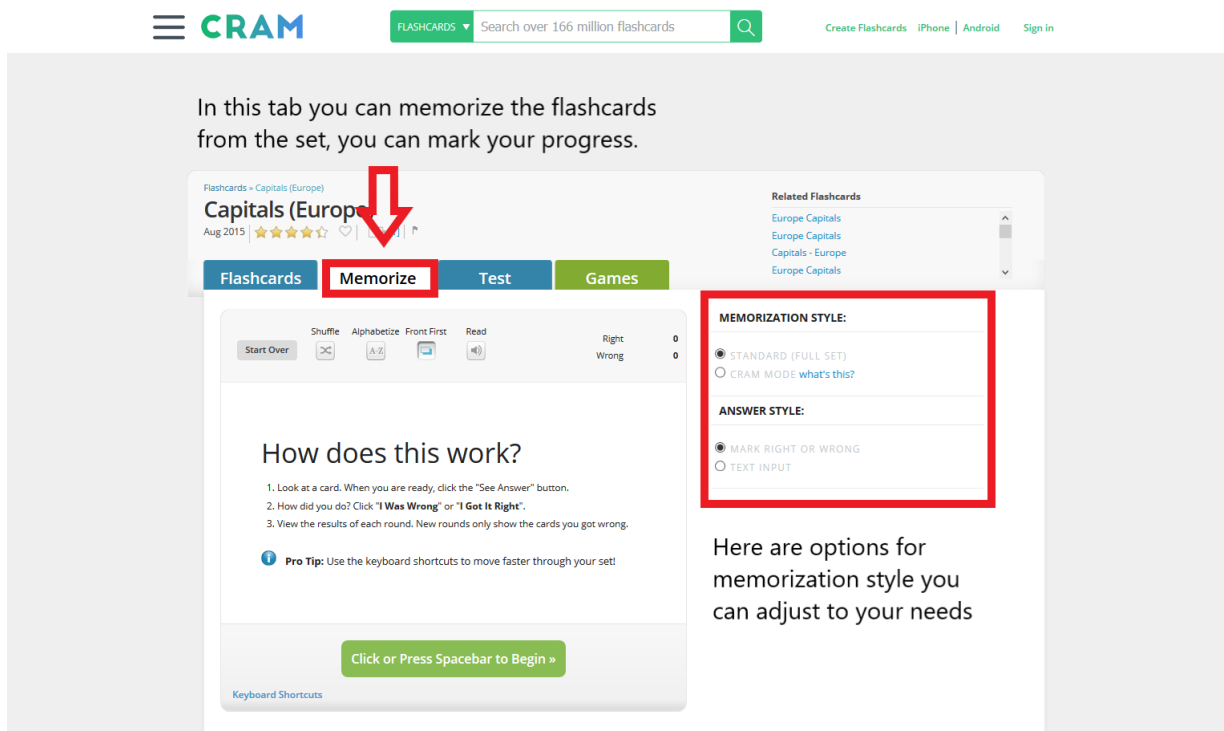
Up/Down arrow keys: Flip the card between the front and back. ↓ ↑

H key: Show hint (3rd side). H

A key: Read text to speech. A

Click or Press Spacebar to Begin »

In this tab you can memorize the flashcards from the set, you can mark your progress.



Flashcards + Capitals (Europe)
Aug 2015 | ★★★★★ | ❤️ | 📄 | 🔍

Flashcards **Memorize** Test Games

Start Over Shuffle Alphabetize Front First Read Right 0 Wrong 0

How does this work?

1. Look at a card. When you are ready, click the "See Answer" button.
2. How did you do? Click "I Was Wrong" or "I Got It Right".
3. View the results of each round. New rounds only show the cards you got wrong.

Pro Tip: Use the keyboard shortcuts to move faster through your set!

Click or Press Spacebar to Begin »

Keyboard Shortcuts

MEMORIZATION STYLE:

STANDARD (FULL SET)
 GRAM MODE [what's this?](#)

ANSWER STYLE:

MARK RIGHT OR WRONG
 TEXT INPUT

Here are options for memorization style you can adjust to your needs

In this tab you can test the result of memorization phase.

Flashcards + Capitals (Europe)
Capitals (Europe)
Aug 2015

Flashcards Memorize **Test** Games

Related Flashcards
Europe Capitals
Europe Capitals
Capitals - Europe
Europe Capitals

Matching (20) Match items in column A to column B

COLUMN A	COLUMN B
1. CHOOSE MATCHING L KIEV	A. the United Kingdom
2. CHOOSE MATCHING L BERLIN	B. Italy
3. CHOOSE MATCHING L ATHENS	C. Slovakia
4. CHOOSE MATCHING L VIENNA	D. Portugal
5. CHOOSE MATCHING L BRUSSELS	E. Croatia
6. CHOOSE MATCHING L STOCKHOLM	F. Greece

Question Format:

- MATCHING
- WRITTEN
- MULTIPLE CHOICE
- TRUE / FALSE

When Grading, Ignore

- CASE (A - A)
- PUNCTUATION
- SPACES
- THINGS IN PARENTHESES

FRONT OR BACK...

- FRONT OF CARD IS THE PROMPT
- BACK OF CARD IS THE PROMPT

Question Limit

20
OF 25 AVAILABLE TERMS

Make New Test

Here you can select options for testing, number of questions etc.



<https://pixabay.com/illustrations/emoji-smilie-whatsapp-emotion-2762568/>

ĆWICZENIA

Emocje emoji

Nazwa ćwiczenia	Emocje emoji
Temat	Zalety korzystania z interaktywnych narzędzi w procesie uczenia się
Nabyte umiejętności	Rozpoznanie wpływu interaktywnych narzędzi na zachowanie i emocje ucznia.
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	25 min
Materiały	Wydrukowane i wycięte karty emoji
Przeгляд	Uczestnicy proszeni są o przemyślenie wpływu narzędzi interaktywnych, takich jak Kahoot lub WooClap na uczniów i jego wyjaśnienie za pomocą wybranej karty emoji reprezentującej określone emocje, które może odczuwać uczeń.
Cele	<ul style="list-style-type: none">• Rozpoznanie wpływu platform interaktywnych• Współczucie uczniom• Zrozumienie zalet korzystania z interaktywnych narzędzi
Przygotowanie	Wydrukuj i wytnij karty emoji, umieść je przed grupą.
Instrukcje	<ul style="list-style-type: none">• Przed tobą są karty z różnymi emoji, spójrz na nie i zastanów się, jakie emocje mogą odczuć uczestnicy twoich warsztatów. Połącz to z wpływem narzędzi, takich jak WooClap. Jak to może pomóc?• Wybierz jedną kartę i podziel się z innymi swoim pomysłem.
Podsumowanie i ocena	Poproś każdego uczestnika o wzięcie udziału w dyskusji. Szukaj pomysłów takich jak: <ul style="list-style-type: none">• Uczniowie mogą być nieśmiali, interaktywne narzędzie zaprasza wszystkich do wzięcia udziału w ćwiczeniu.• Uczniowie mogą się nudzić, trener może stracić ich uwagę, interaktywne narzędzie może pomóc uczniom się skupić.• Gamifikacja w quizach zwiększa motywację uczniów.• W WooClap uczeń może poinformować trenera, że jest zdezorientowany i potrzebuje więcej wyjaśnień.• Platformy interaktywne zachęcają uczniów do dzielenia się wiedzą i pomysłami, dają inspirację.
Wskazówki	Jeśli uczestnikom trudno jest połączyć emocje z jakąkolwiek zaletą korzystania z interaktywnych narzędzi, pomóż im zadając dodatkowe pytania.

Tworzenie fiszek

Nazwa ćwiczenia	Tworzenie fiszek
Temat	Tworzenie fiszek online
Nabyte umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie fiszek • Umieszczanie wiedzy w Internecie • Korzystanie z fiszek jako narzędzia do nauki
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	60 min
Materiały	Laptopy, dostęp do Internetu, papier i długopisy w razie potrzeby
Przebieg	Gdy uczestnicy już znają narzędzie i jego możliwości, podziel je na pary i poproś o utworzenie własnego zestawu fiszek (min. 10 kart w zestawie). Daj 30 minut na przygotowanie i udostępnienie online. Kiedy wszystkie grupy są gotowe, pozwól im wymienić się linkami do swoich nowo opracowanych fiszek. Każda grupa musi przetestować zestaw fiszek grupy obok.
Cele	<ul style="list-style-type: none"> • Wypróbować nowe narzędzie • Doświadczyć tworzenia narzędzia • Skorzystać z narzędzia jako uczeń
Przygotowanie	<ul style="list-style-type: none"> • Utwórz pary (tak jak siedzą lub losowo). • Każda para tworzy własny zestaw fiszek. • Zastanawiają się, jaką informację chcą umieścić na kartach słówek. • Projektują swój zestaw i umieszczają go online za pomocą Cram. • Mają 30 minut. • Po tym czasie uczestnicy wymieniają się linkami lub urządzeniami, aby otrzymać zestaw fiszek innej pary, grają i testują przez 15 minut.
Instrukcje	Zapytaj uczestników o ich doświadczeniu podczas tworzenia fiszek. Co było łatwe, a co trudne? Czy mają jakieś porady? Dlaczego warto używać te narzędzia? Następnie zapytaj o doświadczeniu uczestników jako testerów pracy innych. Czy nauczyłeś się czegoś nowego? Jak to było być uczniem? w jaki sposób narzędzie pomogło zdobyć nową wiedzę?
Podsumowanie i ocena	Kiedy pary są w trakcie tworzenia, obejrzyj, popatrz na postęp, zapytaj, czy ktoś potrzebuje pomocy z twojej strony.

Kahoot

Nazwa ćwiczenia	Kahoot
------------------------	--------

Temat	Quizy
Nabyte umiejętności	Tworzenie quizów na własne potrzeby Przedstawienie quizu
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	60 min
Materiały	Laptopy, projektor, nagłośnienie
Przegląd	Uczestnicy są zaproszeni do odkrywania platformy Kahoot do tworzenia internetowych quizów.
Cele	<ul style="list-style-type: none"> • Zrozumieć zalety korzystania z quizów online • Stworzyć własny quiz • Przeprowadzić quiz online przed grupą
Przygotowanie	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawdzanie projektora, głośników • Tworzenie kont
Instrukcje	<ul style="list-style-type: none"> • Aby utworzyć quiz w Kahoot, uczestnicy muszą założyć konto lub skorzystać z tego przygotowanego wcześniej przez trenera. • Podziel uczestników na grupy 3-4 osobowe. Poproś, aby stworzyli quiz na wybrany przez siebie temat. Quiz musi zawierać co najmniej 6 pytań. Poproś uczestników, aby pracowali cicho, ponieważ na końcu rozegrają wszystkie quizy. Daj 20 minut na przygotowanie. • Przejdź dookoła, aby sprawdzić postęp i odpowiedzieć na wszelkie pytania, które mogą się pojawić. <p>Po zakończeniu poproś każdą grupę, aby przeprowadziła swój quiz z resztą uczestników.</p>
Podsumowanie i ocena	<p>Po rozegraniu wszystkich quizów zapytaj uczestników, jakie są ich przemyślenia na temat używania Kahoot'a. Czy to jest łatwy sposób na stworzenie quizu? Czego brakowało?</p> <p>Poproś, aby odnieśli się do swoich przeszłych doświadczeń - kiedy włączą quiz online do swojej praktyki nauczycielskiej?</p>

PowToon

Nazwa ćwiczenia	PowToon
Temat	Tworzenie filmów animowanych
Nabyte umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Poznać narzędzie PowToon • Utworzyć animowany film
Wielkość grupy	10 osób

Czas trwania	90 min
Materiały	Laptopy, projektor, nagłośnienie
Przegląd	To ćwiczenie zaprasza uczestników do stworzenia własnego animowanego wideo z szablonów dostarczonych przez platformę.
Cele	<ul style="list-style-type: none"> • Zrozumieć, dlaczego animacja może usprawnić proces uczenia się. • Zapoznać się z narzędziem obsługującym tworzenie animacji bez specjalnych umiejętności rysunkowych/graficznych. • Stworzyć animowane wideo do osobistych celów dydaktycznych.
Przygotowanie	Tworzenie kont na platformie. sprawdzanie, czy projektor i system dźwiękowy działają (aby wyświetlić filmy PowToon).
Instrukcje	<ul style="list-style-type: none"> • Flipanim był wprowadzeniem do tematu animacji. Jak widzieliśmy, nie jest tak łatwo stworzyć animację z naszych rysunków. Teraz wypróbujemy inne narzędzie do stworzenia animacji przydatnej w procesie uczenia się. • Pokaż wideo stworzone za pomocą PowToon jako materiał na warsztaty: www.powtoon.com/c/flkbWVHJfyES/1/m. Film pokazuje narzędzie, ale także wskazuje zalety korzystania z animowanych filmów w procesie uczenia się. • Wejdź na https://www.powtoon.com, zaloguj się, wybierz szablon i utwórz swój pierwszy film. • Gdy grupy pracują, chodź dookoła, aby monitorować postępy i w razie potrzeby odpowiadać na pytania. • Gdy wszystkie grupy zakończą swoje filmy, poproś ich o pokazanie efektu swojej pracy.
Podsumowanie i ocena	Po obejrzeniu wszystkich filmów zapytaj uczestników, co im się podoba w prezentowanych filmach. Zapytaj o ich wrażenia podczas tworzenia treści - czy było to intuicyjne, czy było łatwe czy trudne? Czego brakowało? Na koniec zapytaj, w jakich przypadkach użyliby takiego filmu animowanego w swojej praktyce dydaktycznej.
Wskazówki	Uwaga: to narzędzie wymaga utworzenia konta i zalogowania się. Możesz poprosić uczestników o zrobienie tego lub utworzyć kilka kont testowych na potrzeby tych warsztatów. W podstawowej wersji limitowanej narzędzie to jest bezpłatne. Przewodnik: www.youtube.com/watch?v=IEQiZQi-aGY

Kamień, papier, nożyce

Nazwa ćwiczenia	Kamień, papier, nożyce
Temat	Wzajemne wsparcie, nawet gdy przegrywamy
Nabyte umiejętności	Zaufanie, wsparcie

Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	10 min
Materiały	Dobrze znana gra kamień, papier, nożyce
Przegląd	Stworzyć przestrzeń, w której będziemy się wspierać, nawet jeśli przegramy.
Cele	Zasady: <ul style="list-style-type: none"> • Każda osoba znajduje partnera. • Raz, dwa, start! na trzy pokaż kamień, papier lub nożyce. • Kiedy przegrywasz, stajesz się największym fanem osoby, która Cię pokonała - wykrzykuj jej imię na poparcie! • Zwycięzca musi znaleźć nową osobę do wyzwania, dopóki nie pojawi się mistrz – osoba, która wygra ostatnią.
Przygotowanie	Wyjaśnij, że była to metafora naszego podejścia podczas tych warsztatów. Popelniamy błędy, ale jest to część procesu uczenia się. Jednocześnie możemy uczyć się od siebie nawzajem, wspierać naszych przyjaciół i kolegów jak robiliśmy w ćwiczeniu. Jeśli się mylimy lub coś poszło nie tak, jak tego sobie życzyliśmy, nadal możemy być w zwycięskiej grupie, gdy ufamy innym i korzystamy ze współpracy.
Instrukcje	Zachęcaj do krzyków, wiwatów, musi być naprawdę głośno.

WooClap

Nazwa ćwiczenia	WooClap
Temat	Korzystanie z interaktywnej platformy
Nabyte umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Organizowanie wydarzenia za pomocą WooClap • Poznajemy różne rodzaje pytań w WooClap i jak z nich korzystać
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	90 min
Materiały	Laptopy, połączenie z Internetem, projektor, nagłośnienie, papier, długopisy
Przegląd	Uczestnicy badają narzędzie WooClap - interaktywną platformę do nauki. Każda grupa jest proszona o utworzenie wydarzenia przy użyciu określonych rodzajów pytań. Na koniec grupa wypróbuje opracowane quizy.
Cele	<ul style="list-style-type: none"> • Dowiedzieć się, jak korzystać z interaktywnych platform na przykładzie WooClap • Zrozumieć różnicę między typami pytań • Sprawdzić, jak działa ta interaktywna platforma • Zastanowić się, jak wdrożyć to narzędzie w praktyce nauczycielskiej

Przygotowanie	Upewnij się, że połączenie internetowe działa.
Instrukcje	<ul style="list-style-type: none"> • Utwórz trzy grupy (3 lub 4 osoby). • Każda grupa musi utworzyć wydarzenie za pomocą WooClap. • Pierwsza grupa wykorzystuje takie typy pytań: pytania wielokrotnego wybór, poszukiwanie na obrazie, ocena, priorytetyzacja, slajdy. • Druga grupa używa takich typów pytań: ankieta, dopasowanie, chmura słów, wypełnienie pustych pól, audio/wideo. • Trzecia grupa musi opracować pytanie otwarte, poszukiwanie numeru, sortowanie, burza mózgów. • Temat jest do wyboru, spróbuj znaleźć coś, co wie każdy w grupie. • Mają 30 minut na stworzenie wydarzenia. • Na koniec: mają dodatkowe 5 minut na dostarczenie wydarzenia, każdy członek grupy powinien być zaangażowany. • Teraz nadszedł czas, aby przetestować wydarzenia, która grupa chce zacząć?
Podsumowanie i ocena	Po wszystkich prezentacjach zapytaj uczestników o ich doświadczeniu z tą platformą. Czy im podoba się tworzyć wydarzenia, co lubią w tej platformie, co nie było satysfakcjonujące? po zakończeniu omówienia poproś uczestników o znalezienie pary z innej grupy i poproś ich o rozmowę przez 10 minut na temat tego, jak mogą wdrożyć to narzędzie w codziennej praktyce lub z konkretnymi grupami uczniów, z którymi pracują. Następnie poproś grupę o refleksję. Zapisz pomysły.
Wskazówki	Pomysły z ostatniej części dzielenia się refleksjami można zapisać na flipcharcie lub używając WooClap'a w trybie otwartego pytania.

ZADANIA

- Czy jesteś zadowolony z warsztatów? (1-5)
- W jakim stopniu warsztaty spełniły Twoje oczekiwania? (1-5)
 - Wyjaśnij (pytanie otwarte)
- W jakim stopniu prezentowane narzędzia są odpowiednie dla twojej pracy? (1-5)
 - Cram
 - Flipanim
 - PowToon
 - Kahoot
 - WooClap
 - Tablica
 - WeTransfer
- Jak zamierzasz wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności? (pytanie otwarte)
- Informacja zwrotna dla trenera (pytanie otwarte)

ROZDZIAŁ VII. MOTYWACJA UCZNIÓW ONLINE

SCENARIUSZ

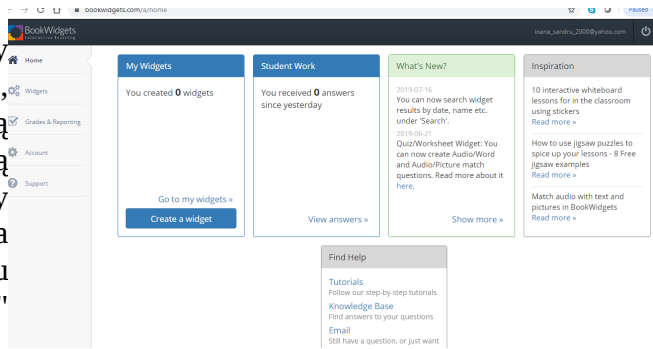
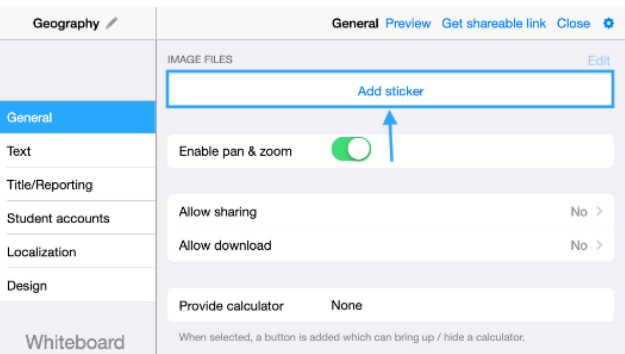
Nazwa działania	Motywacja uczniów online
Temat	Motywacja uczniów w kształceniu zdalnym
Streszczenie	W tym temacie uczestnicy zostaną zaproszeni do zapoznania się z tematem motywacji uczniów w zakresie kształcenia zdalnego. Uczniowie będą pracować w grupach przy użyciu interaktywnych materiałów, ćwiczeń i metod pracy online, narzędzi e-learningowych, aby przedstawić je swoim przyszłym uczniom. Dobra komunikacja przyniesie więcej pozytywnych rezultatów w procesie e-learningu.
Czas trwania	10 godzin (2 dni po 5 godzin każdy)
Grupy docelowa	Dorośli - nauczyciele, trenerzy z niewielkim doświadczeniem w nauczaniu na odległość i korzystaniu z narzędzi cyfrowych.
Cele	<p>Celem tego rozdziału jest rozwinięcie zdolności trenerów do nauczania uczniów na temat motywacji uczniów w zakresie kształcenia zdalnego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • poprawa wiedzy na temat motywacji uczniów, prezentacja przydatnych narzędzi komunikacji, aby zmotywować uczestników podczas kursu e-learningowego; • przekazanie uczniom różnorodnej wiedzy, umiejętności i nastawień; • poznanie efektów motywacji uczniów online; • ćwiczenie kilku metod i narzędzi pozwalających utrzymać zaangażowanie uczniów w kursach cyfrowych; • rozpoznanie możliwości zmotywowania uczniów do nauki online; • zapoznanie się ze wskazówkami dotyczącymi opracowania nowych skutecznych metod i narzędzi uczenia się i nauczania, przygotowanie przyszłych trenerów DL do digitalizacji lekcji; • promowanie innowacyjnej metodologii pracy szkoleniowej opartej na środkach cyfrowych, podnoszących umiejętności współpracy z przyszłymi uczniami.
Wskazówki dotyczące prawidłowego wykonania działania	
Metodologia wdrażania	Metody prezentacji tematu, łączące różne narzędzia online w celu lepszej komunikacji z uczniami, są następujące:

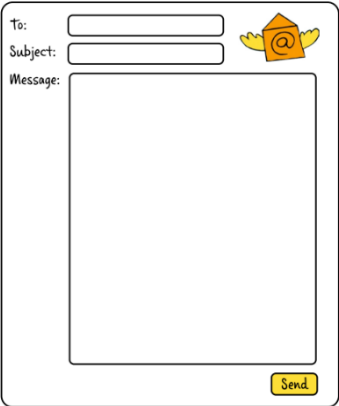
	<ul style="list-style-type: none"> • Burza mózgów • Praca zespołowa, tworzenie sieci • Lodołamacze • Praca indywidualna • Praca w parach, grupach • Dyskusja, debaty • Wideokonferencje
Narzędzia i materiały	<ul style="list-style-type: none"> • Komputery z dostępem do Internetu • Tablica interaktywna • Prezentacje z kluczowymi informacjami na ten temat • Przykłady i filmy • Ćwiczenia
Proces	<p>Warsztaty rozpoczną się od powitania, przedstawienia trenera i wyjaśnienia zasad szkolenia, oczekiwań uczestników i aktywności rozgrzewkowej. Koncentrując się na wprowadzeniu teoretycznym i ćwiczeniach praktycznych, trener zapozna uczestników z tematem. Głównym celem jest prezentacja tematu krok po kroku z interaktywnymi prezentacjami i praktyczną pracą. Trener zapewnia wsparcie, tworząc środowisko e-learningowe. Po każdym ćwiczeniu trener pyta uczestników, w jaki sposób wykorzystają zdobytą wiedzę i jakie narzędzia wydają się najbardziej przydatnymi w ich pracy.</p>
Dzień 1	
<p>Etap 1 Zapoznanie się z grupą 45 min</p>	<p>Etap rozpoczyna się od stworzenia portfolio przez uczestników, w nim zgromadzą całą swoją pracę w jednym folderze lub segregatorze, aby umożliwić śledzenie własnych postępów od pierwszego do ostatniego referatu lub zadania.</p> <p>Trener prosi uczniów o refleksję nad procesem uczenia się, po zakończeniu każdego zadania.</p> <p>Trener wybierze gotowy szablon do Ćwiczenia: Dwie prawdy i fałsz, aby aktywować wcześniejszą wiedzę uczestników na ten temat. Trener zaprasza uczestników do korzystania z narzędzia Padlet w celu dodawania treści. Wspólnie dzielimy się niektórymi prawdziwymi stwierdzeniami na temat ich pracy zawodowej jako nauczycieli/trenerów (po dwa z każdego) oraz po jednym nieprawdziwym.</p> <p>Wyniki są omawiane w trakcie dyskusji z całą grupą.</p> <p>Trener musi podsumować wyniki grupy i podzielić się dalszym programem szkolenia, przedstawić cele tematu i dokonać krótkiego przeglądu treści.</p>
<p>Etap 2 Wprowadzenie do tematu 120 min</p>	<p>Trener ogłasza temat i główne cele szkolenia, prosi uczestników o wyjaśnienie pojęcia motywacji.</p> <p>Trener rozpoczyna dyskusję, prosząc uczestników o poszukiwanie odpowiedzi na pytanie: Jak zmotywować uczniów?</p> <p>Trener i uczestnicy oglądają wideo Motywacja i nauka (dl-trainers.eu/handbook) oraz do przeprowadzenia grupowej debaty na temat głównej idei. Uczestnicy dyskutują na temat motywacji, wyjaśniając jej</p>

	<p>cechy, rodzaje i wpływ.</p> <p>Trener wyjaśnia czynniki motywacji, analizowane na wiele sposobów, głównie rozróżnia się wewnętrzne i zewnętrzne czynniki motywacyjne.</p> <p>Prezentacja: Motywacja uczniów online. Część 1 (dl-trainers.eu/handbook).</p> <p>Uczestnicy śledzą prezentację na temat form, szczegółów, korzyści i cech motywacji. Oni wyrażają opinie na temat sposobów rozwijania motywacji uczniów w efektywnym procesie uczenia się. Uczestnicy zapoznają się z przykładami.</p> <p>Ćwiczenie: Motywacja w uczeniu się i nauczaniu.</p> <p>Udostępnianie znalezionych informacji całej grupie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jaki jest związek między szkolnym systemem nagród a poziomem etyczności zachowania? • Jakie istnieją sposoby zachęcania uczniów do większej aktywności w procesie e-learningu? <p>Uczestnicy zostaną oceniani, podobnie jak ich argumenty przedstawione w debatach. Oni mogą zasugerować ulepszenie materiału szkoleniowego i zastosować go w swojej pracy. Trener zaprasza uczestników do podsumowania wyników grupy i przekazania informacji zwrotnych.</p> <p>Ważne jest, aby każdy otrzymał możliwość mówienia i uwagi.</p>
<p>Etap 3 Rozgrzewka</p> <p>45 min</p>	<p>Ćwiczenie: Zmień miejsce. Etap zaczyna się od ćwiczenia energetyzującego, uczestnicy muszą się trochę zaktywizować. Uczestnicy muszą zamieniać się miejscami z tymi, którzy mają tę samą wspólną cechę. Trener zaczyna od poinformowania grupy, że ci, którzy mają tę samą wspólną cechę (ten sam kolor włosów, ci, którzy mają zwierząka itp.) powinni zamienić się miejscami.</p> <p>Znalezienie nowego miejsca może być metaforą doceniania perspektyw innych, pokazując uczestnikom, że nawet niewielkie, proste zmiany mogą powodować zmiany w perspektywie, reakcje emocjonalne i prowadzić do oporu.</p>
<p>Etap 4</p> <p>90 min</p>	<p>Trener zaprasza uczestników do obejrzenia wideo <i>Open Polytechnic Guide to Motivation</i> (dl-trainers.eu/handbook). Burza mózgów: uczestnicy dzielą się doświadczeniami na temat <i>strategii w celu zwiększenia motywacji uczniów w Internecie</i> i analizują, jakie narzędzia będą im potrzebne do nauczania w przyszłości. Trener prosi uczestników zebrać użyteczne wskazówki, aby skutecznie motywować swoich uczniów i utrzymywać zaangażowanie w kursach cyfrowych.</p> <p>Trener dzieli grupę na 2 mniejsze grupy. Korzystając z Padlet'a, pierwsza grupa uczestników tworzy 10 najlepszych strategii motywacyjnych dla e-learningu, a druga tworzy listę 10 najczęstszych błędów e-learningowych.</p> <p>Burza mózgów: dzielenie się doświadczeniami na temat wskazówek dla uczniów online. Uczniowie zastanawiają się nad wyzwaniem motywacji w e-learningu, prezentując elementy motywacji uczącym się w Internecie, czyniąc naukę bardziej atrakcyjną.</p> <p>Prezentacja: Motywacja uczniów online. Część 2 (dl-trainers.eu/handbook).</p> <p>Każda drużyna przedstawia wyniki całej grupie. Reszta uczestników podsumowuje i dyskutuje.</p>

Dzień 2

<p style="text-align: center;">Etap 1</p> <p style="text-align: center;">Podsumowanie pierwszego dnia</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;"><i>30 min</i></p>	<p>Powitanie: trener przedstawia uczestnikom program drugiego dnia i proponuje podsumować działania pierwszego dnia.</p> <p>Każdy uczestnik musi powiedzieć coś na temat doświadczenia szkoleniowego związanego z pierwszym dniem.</p> <p>Trener krótko wyjaśnia, co będzie się działo podczas szkolenia. Trener rozpoczyna etap od wideo "7 sposobów wykorzystania wideo online w klasie" (dl-trainers.eu/handbook), podkreślając znaczenie narzędzia nauczania, które mogą mieć ogromny wpływ na zaangażowanie uczniów.</p>
<p style="text-align: center;">Etap 2</p> <p style="text-align: center;"><i>60 min</i></p>	<p>Trener przedstawia uczestnikom następne ćwiczenie (Ćwiczenie: Instastory).</p> <p>Uczestnicy są zaproszeni do pracy w 3 małych grupach. Każda grupa korzysta z laptopa lub komputera z Internetem. Uczestnicy dodają zdjęcia do swojej historii, dopóki nie utworzy się krótki film. Każda grupa reprezentuje wymyślony profil na Instagramie. Po zakończeniu ćwiczenia każda grupa prezentuje swoją instastory przed innymi na dużym ekranie.</p> <p>Podsumowanie: omówienie problemów związanych z korzystaniem z Internetu zgodnie z pytaniami podsumowującymi.</p>
<p style="text-align: center;">Etap 3</p> <p style="text-align: center;"><i>120 min</i></p>	<p>Uczestnicy są zaproszeni do pracy na komputerach z dostępem do Internetu. Oni muszą stworzyć lekcje z wykorzystaniem interaktywnej tablicy za pomocą BookWidgets na podstawie bezpłatnych szablonów z www.bookwidgets.com.</p> <p>Najpierw uczestnicy muszą się zalogować lub stworzyć konto.</p> <p>Materiały: Lekcja z wykorzystaniem interaktywnej tablicy na podstawie BookWidgets.</p> <p>Wykorzystując pomysły na interaktywną tablicę, uczestnicy otwierają BookWidgets i tworzą nowy widget tablicy (trzeba wybrać typ pytania w widżetach quizu i kliknąć "Dodaj naklejkę" w "zakładce ogólnej").</p> <p>Nauczyciel musi dodać obrazy, które będą służyć jako naklejki. Trener zaprasza uczestników do stworzenia interaktywnej lekcji. Uczestnicy wybierają odpowiednie narzędzia do prezentacji i przygotowują kilka lekcji i prezentacji do interaktywnej współpracy z klasą.</p> <p>Mogą dodawać naklejki do tablicy interaktywnej. (www.bookwidgets.com/a/home)</p> <p>Trener pomaga w celu ułatwienia procesu. Każdy uczeń musi zaprezentować</p>



	<p>przygotowany materiał grupie. Po udostępnieniu materiałów proponowane działania zostaną ulepszone.</p>
<p>Etap 4 <i>60 min</i></p>	<p>Ćwiczenie: Gdzie na świecie? Każdy uczestnik podaje swoje imię i trzy wskazówki, a następnie reszta grupy zgaduje, które miejsce na świecie jest opisane. Po tym, jak wszyscy zgadną, osoba ujawnia swoje miejsce i mówi, dlaczego jest to jego/jej ulubione miejsce. W wersji wirtualnej uczestnicy zamieszczają na stronie trzy wskazówki dotyczące swojego miejsca. Każda osoba zgadnie, gdzie jest jej miejsce, przejdzie do sekcji dyskusji na stronie kursu i znajdzie forum dyskusyjne dotyczące tego działania. Na forum uczniowie zamieszczają trzy wskazówki na temat tego, skąd pochodzą uczestnicy i odpowiadają na komentarze innych uczniów, starając się zgadnąć, skąd pochodzą na podstawie tych wskazówek. Po tym, jak wszyscy zgadną, osoba ujawnia swoje miejsce i mówi, dlaczego jest to jego/jej ulubione miejsce. Wyniki są omawiane w trakcie dyskusji z całą grupą. Trener przekazuje grupie informację zwrotną.</p>
<p>Ewaluacja <i>30 min</i></p>	<p>Ostateczne informacje zwrotne: sprawdzenie doświadczenia uczniów zdobytego w tym module/dniu szkolenia. Trener prosi uczniów o wyrażenie opinii na końcu modułu i znalezienie 3 najlepszych wyników kursu. Dalsze działanie: "Jakiego narzędzia użyjesz w przyszłych szkoleniach?" Ostateczna informacja zwrotna - uczestnicy piszą do swojego przyjaciela wiadomość e-mail o swoich doświadczeniach zdobytych podczas tego modułu/dnia szkolenia.</p> 
<p>Linki</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.bookwidgets.com/blog/2019/01/best-7-strategies-to-increase-student-motivation-online • https://www.researchgate.net/publication/321992187_Online_Learners'_Motivation_in_Online_Learning_The_Effect_of_Online-Participation_Social_Presence_and_Collaboration • https://www.bookwidgets.com/blog/2018/04/how-to-monitor-your-students-learning-progress-bookwidgets-reports • https://www.bookwidgets.com/blog/2017/11/40-interactive-template-exercises-to-digitalise-your-lessons • https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1135209.pdf • https://www.bookwidgets.com/blog/2019/08/10-interactive-whiteboard-lessons-for-in-the-classroom • Motywacja! Zestaw narzędzi dla osób pracujących z młodzieżą, 2018 r • https://blogs.articulate.com/rapid-elearning/motivate-your-learners-with-these-5-simple-tips

MATERIAŁY

Piramida potrzeb Maslowa



Źródło: Teoria zaproponowana przez Abrahama Maslowa w artykule z 1943 r. "Teoria ludzkiej motywacji" w Przeglądzie psychologicznym

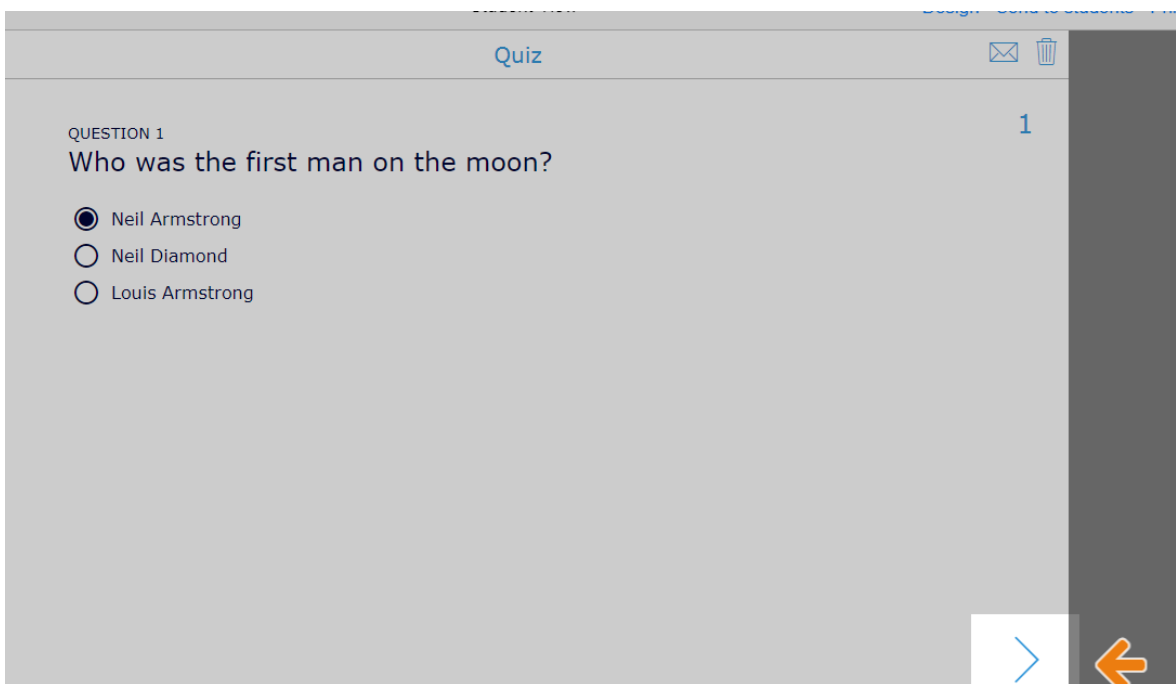
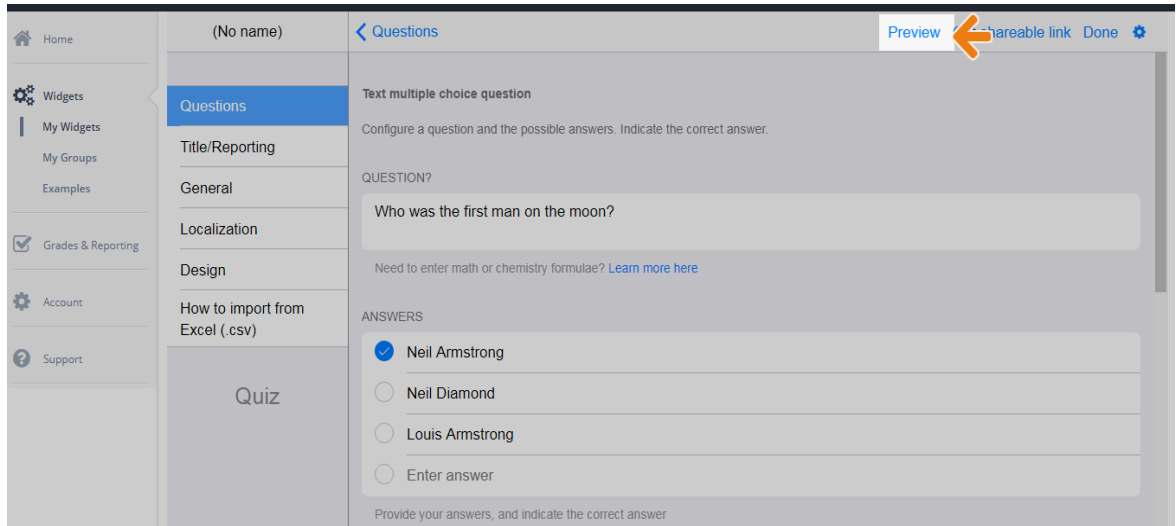
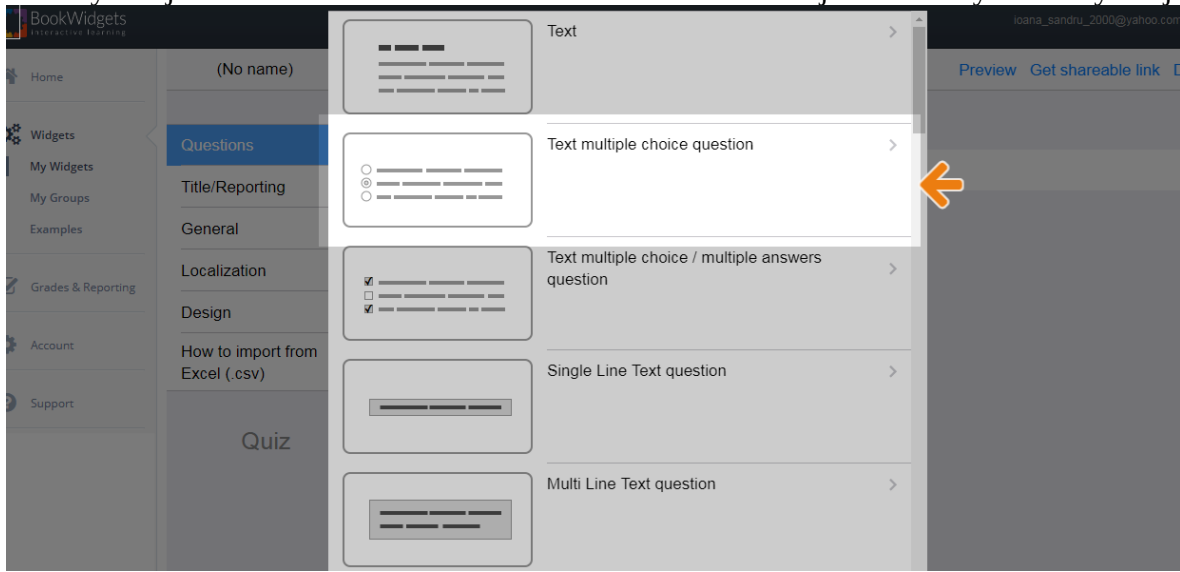
Lekcja z wykorzystaniem interaktywnej tablicy na podstawie BookWidgets

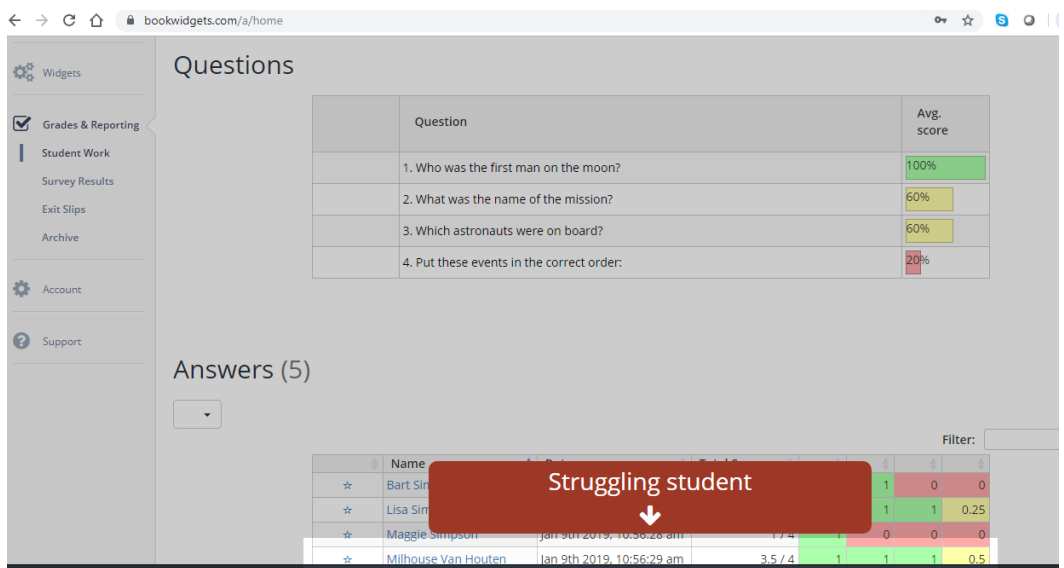
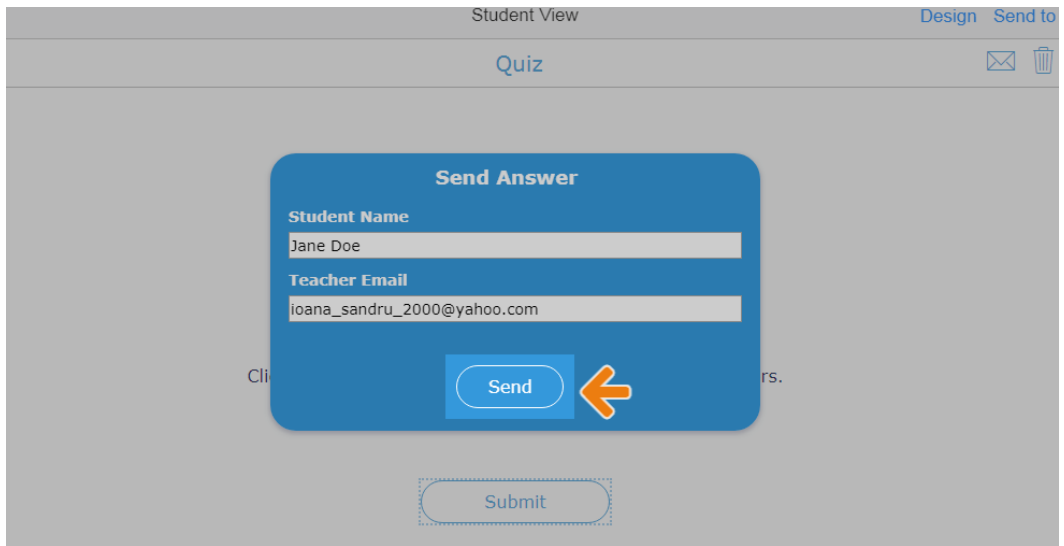
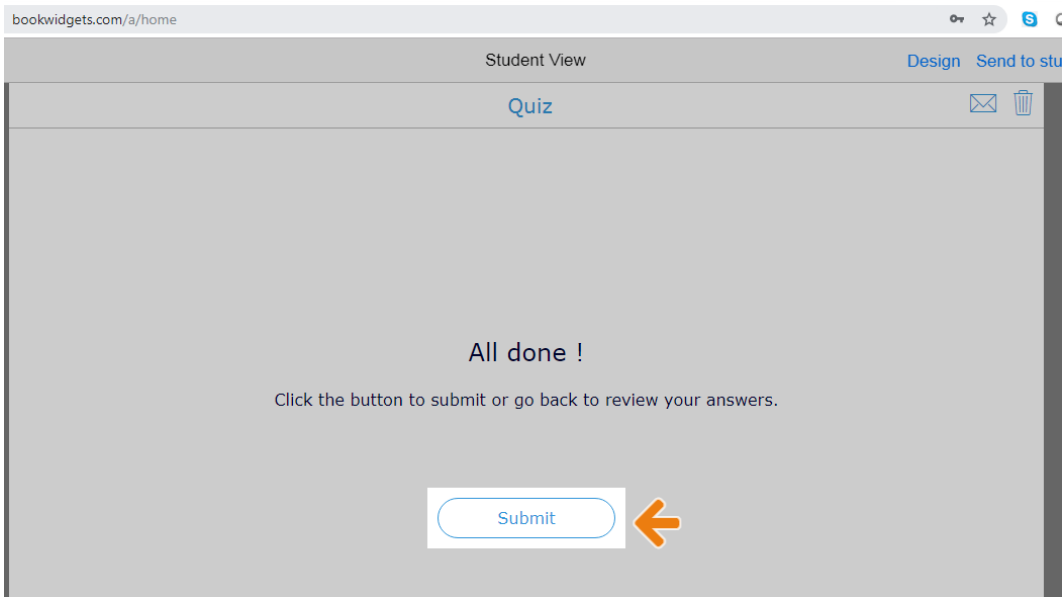
Lekcja z wykorzystaniem interaktywnej tablicy na podstawie BookWidgets, umożliwiająca nauczycielom tworzenie zabawnych i interaktywnych lekcji na tabletach, smartfonach i komputerach.

"Widżet" lub ćwiczenie na tablicy pozwala nauczycielowi na:

- nadanie instrukcji, aby uczniowie wiedzieli, co powinni narysować lub napisać
- dodanie obrazu tła, na którym uczniowie mogą rysować lub pisać
- dodanie "naklejek" - uczniowie mogą wybierać między obrazami, które zostały już przesłane przez nauczyciela.
- Uczniowie mogą powiększać naklejki lub zmniejszać je i obracać.
- Uczniowie mogą znaleźć naklejki ukryte pod "gwiazdką" na tablicy.

Można wybierać spośród ponad 40 szablonów ćwiczeń (quizy, krzyżówki, układanki) i dostosowywać je do swoich treści. Można również dodawać naklejki do tablicy interaktywnej.





ĆWICZENIA

Dwie prawdy i fałsz

Nazwa ćwiczenia	Dwie prawdy i fałsz
Temat	Motywacja uczniów online
Nabyte umiejętności	Kultywowanie społeczno-emocjonalnych umiejętności uczenia się wśród uczestników poprzez odkrywanie wspólnych i unikalnych zainteresowań i doświadczeń.
Wielkość grupy	12 osób
Czas trwania	30 min
Materiały	Pokój z Internetem i komputerami, tablica interaktywna, Padlet
Przebieg	Trener pozwoli uczestnikom lepiej docenić siebie nawzajem poprzez ćwiczenie, odkrywając zarówno wspólne, jak i unikalne zainteresowania i doświadczenia. Powinno to pomóc uczestnikom w nawiązywaniu relacji.
Cele	Pomóc uczestnikom poczuć się bardziej komfortowo podczas rozmowy.
Przygotowanie	Trener zaprasza uczestników do korzystania z narzędzia Padlet w celu dodawania treści. Trener zaprasza do wspólnego dzielenia się niektórymi prawdziwymi stwierdzeniami na temat ich pracy zawodowej jako nauczycieli/trenerów (po 2 z każdego) oraz po 1 nieprawdziwym.
Instrukcje	Trzeba określić poniższe instrukcje: <ul style="list-style-type: none">• Powiedz uczestnikom, że muszą się przedstawić grupie, napisząc dwa prawdziwe stwierdzenia o sobie jako nauczycielach/trenerach i jedną fałsz na temat doświadczenia w pracy.• Poproś ochotnika, aby zaczął od swoich dwóch prawd i kłamstwa – niech podzieli się wszystkimi trzema z grupą. Kto rozpozna fałsz, pójdzie następny. Ogólne uwagi uczestników i wątpliwości.
Podsumowanie i ocena	Wyniki są omawiane w trakcie dyskusji z grupą. Każda drużyna przedstawia wyniki całej grupie. Reszta uczestników podsumowuje i dyskutuje.
Wskazówki	Uczestnicy przedstawiają argumenty na korzyść prawdziwych faktów na podstawie doświadczeń szkoleniowych podczas ćwiczenia. Niektórzy uczestnicy mogą chcieć rozwinąć swoje stwierdzenia prawdy, w zależności od stopnia ich skomplikowania. Ważne jest, aby każdy otrzymał możliwość mówienia i uwagi. Trener musi podsumować wyniki grupy i podzielić się dalszym programem szkolenia. Trener wyjaśnia, w jaki sposób oczekiwania podane przez uczestników są powiązane z programem i wizją szkolenia.

Motywacja w uczeniu się i nauczaniu

Nazwa ćwiczenia	Motywacja w uczeniu się i nauczaniu
Temat	Motywacja uczniów online
Nabyte umiejętności	Kultywowanie społeczno-emocjonalnych umiejętności uczenia się wśród uczestników.
Wielkość grupy	12 osób
Czas trwania	30 min
Materiały	Tablica interaktywna, prezentacja
Przegląd	Najlepszym sposobem na zrozumienie złożonej kwestii motywacji jest uzupełnienie części teoretycznej o nas samych i praktykowanie jej w naszym codziennym życiu.
Cele	Zrozumienie form motywacji uczniów online, implikacji i sposobów na efektywne szkolenie .
Przygotowanie	Wybierz 2 grupy do debat, za i przeciw - 2 formy motywacji uczniów online i rola motywacji w procesie uczenia się, determinująca wydajność uczniów.
Instrukcje	Podziel uczestników na małe grupy od 4 do 6 osób. Każda grupa powinna argumentować o znaczeniu 2 form motywacji (wewnętrzna/zewnętrzna). Dialog i sporządzanie wyników.
Podsumowanie i ocena	Wyniki są omawiane w grupie. Każdy zespół przedstawia wyniki całej grupie. Reszta uczestników podsumowuje i dyskutuje.
Wskazówki	<p>Uczestnicy przedstawiają argumenty za i przeciw dla różnych pozycji: tylko wtedy, gdy potrzeby dobrostanu fizycznego i emocjonalnego niższego rzędu są zaspokojone, jesteśmy zainteresowani potrzebami wpływu i rozwoju osobistego wyższego rzędu.</p> <p>Rodzaje motywacji: Wewnętrzna/Zewnętrzna</p> <p>Pytanie do refleksji:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jak motywować uczniów? <p>Rodzaje celów w procesie uczenia się:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nauczanie się • Wydajność • Unikanie pracy • Cele społeczne • Potrzeba pokrewieństwa

Zamieńmy się miejscami

Nazwa ćwiczenia	Zamieńmy się miejscami
Temat	Motywacja uczniów online
Nabyte umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Kultywowanie społeczno-emocjonalnych umiejętności uczenia się wśród uczestników • Pokazywanie uczestnikom, jakie mogą być odczucia oporu i skutki nawet minimalnej zmiany
Wielkość grupy	12 osób
Czas trwania	30 min
Materiały	Interaktywna tablica, pokój z krzesłami
Przeгляд	Ćwiczenie może być wykorzystane do rozpoczęcia spotkań angażujących.
Cele	Zrozumienie zalet i wad komunikacji online, implikacje i sposoby rozwoju skutecznej komunikacji.
Przygotowanie	Etap zaczyna się od ćwiczenia energetyzującego, uczestnicy muszą się trochę poruszać. Uczestnicy muszą zamieniać się miejscami z tymi, którzy mają tę samą wspólną cechę.
Instrukcje	<p>Trener zaczyna od poinformowania grupy, że ci, którzy mają tę samą wspólną cechę (ten sam kolor włosów, ci, którzy mają zwierzątko itp.) powinni zamienić się miejscami.</p> <p>Na przykład, gdy trener mówi: "Ludzie w białych koszulkach zmieniają miejsca!" ci, którzy są w tej grupie, muszą wstać i zmienić miejsca, znaleźć inne wolne miejsca do siedzenia".</p> <p>Dialog i sporządzanie wyników.</p>
Podsumowanie i ocena	<p>Wyniki ćwiczenia są omawiane w grupie. Znalezienie nowego miejsca może być metaforą doceniania perspektyw innych.</p> <p>Reszta uczestników podsumowuje i dyskutuje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nowa perspektywa zapewniana jest przez zmianę miejsca (fizycznie i emocjonalnie) • Porównaj nowe miejsce ze starym • Czy masz teraz lepszy widok? • Jak się czują uczestnicy, kiedy muszą zmienić miejsce? (Szczęśliwy/zirytowany/obojętny - dlaczego?)
Wskazówki	Ta gra jest bardzo łatwa do dostosowania do grup o różnej wielkości, co pokazuje, że proste zmiany mogą powodować zmiany w perspektywie, reakcje emocjonalne i prowadzić do oporu.

Instastory

Nazwa ćwiczenia	Instastory
Temat	Motywacja uczniów online
Nabyte umiejętności	Kultywowanie społeczno-emocjonalnych i cyfrowych umiejętności uczenia się wśród uczestników.
Wielkość grupy	12 osób
Czas trwania	45 min
Materiały	Pokój z Internetem i komputerami, tablica interaktywna, Padlet
Przegląd	Obecnie prawie każdy ma Instagram'a. Istnieją miliony influencerów. Wszystkim się podoba dzielić się codziennymi czynnościami z obserwującymi.
Cele	Pomóc uczestnikom poznać siebie nawzajem w sposób kreatywny.
Przygotowanie	Uczestnicy będą korzystać z laptopa/komputera z Internetem. Oni dodają zdjęcia do swojej historii, dopóki nie utworzy się krótki film.
Instrukcje	<p>Instrukcje dla trenera:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podziel grupę na 3 drużyny. 2. Poproś drużyny o założenie profilu na Instagram'ie. 3. Poinformuj uczestników, że każda Instastory musi mieć 10 zdjęć, które opowiadają jedną historię na temat motywacji. 4. Tematy muszą być znane tylko dla pewnej drużyny. 5. Daj uczestnikom 20 minut na robienie zdjęć. 6. Powiedz im, że zdjęcia muszą być zrobione jednym telefonem, a gdy drużyna wróci, musi być wybrana osoba odpowiedzialna za przesłanie Instastory na komputer moderatora. 7. Po zakończeniu ćwiczenia każda grupa prezentuje swoją instastory przed innymi na dużym ekranie. <p>(Źródło: <i>Motywuj! Zestaw narzędzi dla osób pracujących z młodzieżą, 2018</i>) Ogólne uwagi uczestników i informacje zwrotne.</p>
Podsumowanie i ocena	<p>Podsumowanie zgodnie z pytaniami podsumowującymi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Czy łatwo było zebrać zdjęcia do Instastory?</i> • <i>Czy czułeś się dobrze ze swoją drużyną?</i> • <i>Jak podejmowałeś decyzje dotyczące zdjęć podczas gry?</i> • <i>Czy drużyna miała wyraźnego lidera, który kierował procesem?</i> <p>Reszta uczestników podsumowuje i dyskutuje.</p>
Wskazówki	Wyniki ćwiczenia są omawiane w grupie. Każda drużyna przedstawia wyniki całej grupie.

Gdzie na świecie?

Nazwa ćwiczenia	Gdzie na świecie?
Temat	Motywacja uczniów online
Nabyte umiejętności	Kultywowanie społeczno-emocjonalnych i cyfrowych umiejętności uczenia się wśród uczestników w celu zwiększenia interakcji.
Wielkość grupy	10 osób
Czas trwania	40 min
Materiały	Pokój z komputerami, tablica interaktywna
Przebieg	<ul style="list-style-type: none"> • Wspieranie jedności grupy • Energetyzacja uczestników
Cele	Zrozumienie koncepcji komunikacji online, implikacji i sposobów rozwoju skutecznej komunikacji.
Przygotowanie	Wersja tradycyjna: w oryginalnego lodołamacza grają ludzie wybierający miejsce i myślący o trzech wskazówkach, które go opisują. Reszta grupy zgaduje, które miejsce na świecie opisują. Po tym, jak wszyscy zgadną, osoba ujawnia swoje miejsce i mówi, dlaczego jest to jego/jej ulubione miejsce.
Instrukcje	<p>Wersja wirtualna: Każdy uczestnik podaje swoje imię i trzy wskazówki, a następnie reszta grupy zgaduje, które miejsce na świecie jest opisane. Każda osoba wybiera miejsce, które pasuje do jej osobowości. Po tym, jak wszyscy zgadną, osoba ujawnia swoje miejsce i mówi, dlaczego jest to jego/jej ulubione miejsce.</p> <p>W wersja wirtualnej uczestnicy zamieszczają na stronie trzy wskazówki dotyczące wybranego miejsca. Każda osoba zgadnie, gdzie jest jej miejsce. Uczestnicy mogą dawać wskazówki dotyczące właściwego kontynentu, jeśli uczestnicy wybierają miejsca z całego świata.</p> <p>Krok 1: Przejdź do sekcji dyskusji na stronie kursu i znajdź forum dyskusyjne dotyczące tego działania.</p> <p>Krok 2: na tym forum opublikuj trzy wskazówki dotyczące pochodzenia uczestników. Bądź kreatywny w wskazówki.</p> <p>Krok 3: Odpowiedz na wypowiedzi innych uczniów i spróbuj zgadnąć, skąd pochodzą, na podstawie wskazówek. Zrób przebadanie! Zgadnij, a następnie omów, dlaczego dana osoba wybrała właśnie takie wskazówki.</p>
Podsumowanie i ocena	Wyniki są omawiane w trakcie dyskusji z całą grupą. Każda drużyna przedstawia wyniki całej grupie.
Wskazówki	Współtwórca lub źródło: Nancy Sipes, 2010 (https://sites.google.com/site/adultonlineteachingstrategies/virtualicebreakers/where-in-the-world---not-done)

Aktywni.
EU



**PLUNGĖS PASLAUGU IR
ŠVIETIMO PAGALBOS
CENTRAS**

