

## PROGRAM SZKOLENIA

<b>Nazwa realizatora</b>	Professional Education
<b>Nazwa kształcenia ustawicznego</b>	Systemy cyfrowe – „Kreator Ćwiczeń PS.1” –cyfrowe narzędzia kreacyjne oraz wdrożeniowe w nauczaniu przedszkolnym.
<b>Łączna liczba godzin kształcenia ustawicznego</b>	60
<b>CELE Nauczania</b>	Celem kształcenia ustawicznego jest nabycie kompetencji w obsłudze oraz wdrożeniu w system edukacyjny placówki cyfrowego systemu kreacyjnego do ćwiczeń multimedialnych

L.p.	PLAN NAUCZANIA określający tematy zajęć edukacyjnych	Liczba godzin	
		teoria	praktyka
1.	Systemy kreacyjne do ćwiczeń multimedialnych – charakterystyka oraz działanie – zapoznanie nauczycielek z działaniem systemu za pomocą którego będą mogły same wykonywać ćwiczenia multimedialne na tablicę/ monitor multimedialny.	4	
2.	Systemy kreacyjne do ćwiczeń multimedialnych – charakterystyka oraz działanie – zapoznanie nauczycielek z działaniem systemu za pomocą którego będą mogły same wykonywać ćwiczenia multimedialne na tablicę/ monitor multimedialny.	4	
3.	Narzędzia cyfrowe kreatora ćwiczeń interaktywnych – specyfika oraz funkcje – zapoznanie się z narzędziami systemu za pomocą których można dodawać nowe treści edukacyjne do ćwiczeń multimedialnych oraz ich wykorzystanie przy tworzeniu nowych ćwiczeń.	4	
4.	Narzędzia cyfrowe kreatora ćwiczeń interaktywnych – specyfika oraz funkcje – zapoznanie się z narzędziami systemu za pomocą których można dodawać nowe treści edukacyjne do ćwiczeń multimedialnych oraz ich wykorzystanie przy tworzeniu nowych ćwiczeń.	4	
5.	Praktyczne zastosowanie funkcji oraz narzędzi kreatora ćwiczeń multimedialnych – nauczycielki wykonują swoje ćwiczenia cyfrowe w oparciu o zdobytą wiedzę pod okiem trenera		4
6.	Praktyczne zastosowanie funkcji oraz narzędzi kreatora ćwiczeń multimedialnych – nauczycielki wykonują swoje ćwiczenia cyfrowe w oparciu o zdobytą wiedzę pod okiem trenera		4
7.	Praktyczne zastosowanie funkcji oraz narzędzi kreatora ćwiczeń multimedialnych – nauczycielki wykonują swoje		4

	ćwiczenia cyfrowe w oparciu o zdobytą wiedzę pod okiem trenera		
8.	Praktyczne zastosowanie funkcji oraz narzędzi kreatora ćwiczeń multimedialnych – nauczycielki wykonują swoje ćwiczenia cyfrowe w oparciu o zdobytą wiedzę pod okiem trenera		4
9.	Praktyczne zastosowanie funkcji oraz narzędzi kreatora ćwiczeń multimedialnych – nauczycielki wykonują swoje ćwiczenia cyfrowe w oparciu o zdobytą wiedzę pod okiem trenera		4
10.	Praktyczne zastosowanie funkcji oraz narzędzi kreatora ćwiczeń multimedialnych – nauczycielki wykonują swoje ćwiczenia cyfrowe w oparciu o zdobytą wiedzę pod okiem trenera		4
11.	Praktyczne zastosowanie funkcji oraz narzędzi kreatora ćwiczeń multimedialnych – nauczycielki wykonują swoje ćwiczenia cyfrowe w oparciu o zdobytą wiedzę pod okiem trenera		4
12.	Tworzenie autorskich ćwiczeń multimedialnych w praktyce – zastosowanie w procesie edukacyjnym w placówce – nauczycielki tworzą scenariusze zajęć gdzie będą mogły zastosować wykonane ćwiczenia w praktyce – omówienie z trenerem.		4
13.	Tworzenie autorskich ćwiczeń multimedialnych w praktyce – zastosowanie w procesie edukacyjnym w placówce – nauczycielki tworzą scenariusze zajęć gdzie będą mogły zastosować wykonane ćwiczenia w praktyce – omówienie z trenerem.		4
14.	Tworzenie autorskich ćwiczeń multimedialnych w praktyce – zastosowanie w procesie edukacyjnym w placówce – nauczycielki tworzą scenariusze zajęć gdzie będą mogły zastosować wykonane ćwiczenia w praktyce – omówienie z trenerem.		4
15.	Egzamin praktyczny – prezentacja przygotowanych ćwiczeń w systemie. Omówienie materiału edukacyjnego – analiza oraz rekomendacje. Nauczycielki prezentują stworzone ćwiczenia oraz symulują prawdziwe zajęcia z użyciem wykonanych technologii.		4
<b>Przewidziane sprawdziany i egzaminy:</b> Egzamin końcowy – ćwiczenie praktyczne			
<b>Rodzaj dokumentu potwierdzającego ukończenie kształcenia:</b>			
Certyfikat Ukończenia Kursu			