

Program szkolenia

L.p.	PROGRAM SZKOLENIA Systemy cyfrowe - cyfrowe narzędzia kreatywne oraz wdrożeniowe w nauczaniu przedszkolnym z elementami kodowania oraz robotyki z użyciem języka angielskiego" Szkolenie odbywa się w godzinach zegarowych - materiały które zostaną zapewnione uczestnikom szkolenia : • Dostęp do systemów cyfrowych za pomocą których uczestnicy będą zdobywać kompetencje oraz prowadzić pokazowe zajęcia • Książki nauczyciela	Liczba godzin		
		teoria	praktyka	
1.	Systemy cyfrowe do ćwiczeń multimedialnych – charakterystyka oraz działanie - narzędzia multimedialne używane w ćwiczeniach	2		
2.	Systemy kreatywne do ćwiczeń multimedialnych - praktyczne użycie narzędzi w multimedialnych w poszczególnych ćwiczeniach	2		
3.	Systemy kreatywne do ćwiczeń multimedialnych - praktyczne użycie narzędzi w multimedialnych w poszczególnych ćwiczeniach		2	
4.	Systemy kreatywne do ćwiczeń multimedialnych - praktyczne użycie narzędzi w multimedialnych w poszczególnych ćwiczeniach		2	
5.	Systemy kreatywne do ćwiczeń multimedialnych - praktyczne użycie narzędzi w multimedialnych w poszczególnych ćwiczeniach		2	
6.	Zastosowanie funkcji oraz narzędzi cyfrowych systemów edukacyjnych do nauczania w przedszkolu z użyciem języka angielskiego.		2	
7.	Zastosowanie funkcji oraz narzędzi cyfrowych systemów edukacyjnych do nauczania w przedszkolu z użyciem języka angielskiego.		2	
8.	Zapoznanie z robotem do kodowania, jego funkcjami oraz narzędziami do zastosowania w edukacji przedszkolnej.		2	

9.	Praktyczne zastosowanie robota w wybranych scenariuszach oraz wykorzystanie narzędzi robota.		2	
10.	Praktyczne zastosowanie robota w wybranych scenariuszach oraz wykorzystanie narzędzi robota.		2	
11.	Praktyczne zastosowanie robota w wybranych scenariuszach oraz wykorzystanie narzędzi robota.		2	
12.	Zastosowanie kreatora ćwiczeń multimedialnych do tworzenia własnych ćwiczeń z zastosowaniem języka angielskiego		2	
13.	Zastosowanie kreatora ćwiczeń multimedialnych do tworzenia własnych ćwiczeń z zastosowaniem języka angielskiego.		2	
14.	Powtórzenie zagadnień realizowanych podczas kursu z zastosowaniem omawianych technologii edukacyjnych.		2	
15.	Walidacja		2	