





EDUKACJA INTERAKTYWNA
Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli

www.edukacijainteraktywna.pl

 biuro@edukacijainteraktywna.pl

 603 759 448

SZKOLENIA DOSKONALĄCE DLA RAD PEDAGOGICZNYCH 2020/2021

OFERTA DLA NAUCZYCIELI SZKÓŁ PODSTAWOWYCH



AKREDYTACJA MAŁOPOLSKIEGO KURATORA OŚWIATY

SPIS TREŚCI

I NOWOCZESNE TECHNOLOGIE	Str.
Nauczanie zdalne i hybrydowe w szkole – jak uczyć online oraz metoda odwróconej klasy sposobem na edukację zmianową	5
Szkoła w trakcie pandemii – perspektywa psychologiczna i rzeczywistość kryzysu	5
Google Classroom: jak wykorzystać platformę G-Suite dla szkół, zabezpieczyć dane i wdrożyć system na lata	5
MS Teams w szkole – wykorzystanie platformy w nauczaniu zdalnym i stacjonarnym	6
“Film z głową!”: tworzenie filmu edukacyjnego dla nauczycieli za pomocą własnego komputera – do nauczania zdalnego i stacjonarnego	6
Komunikator Zoom i kody Plickers: pomysły na lekcję zdalną	6
Projektowanie ćwiczeń interaktywnych dla uczniów: na telefony, komputery, do edukacji zdalnej i stacjonarnej	7
Materiały edukacyjne online i prawo autorskie na lekcji + FLIPBOOK	7
Jak bezpiecznie prowadzić lekcje online i ergonomia uczenia zdalnego	7
Formularze Google, Nearpod, Voki: Aktywna Lekcja z TIK – angażowanie i sprawdzanie wiedzy	8
Mentimeter, WordWall, Jamboard: Aktywna Lekcja z TIK – angażowanie i sprawdzanie wiedzy	8
Wizer.me, Testportal, WheelOfNames: Aktywna Lekcja z TIK – angażowanie i sprawdzanie wiedzy	8
Jak budować wizerunek nauczyciela w świecie online – autoprezentacja i autorytet podczas lekcji zdalnej	9
WebQuest - projekt jako sposób na zaangażowanie uczniów podczas edukacji zdalnej (i nie tylko)	9
Jak zorganizować nauczanie zdalne – od początku, lepiej	9
Zdalna lekcja z e-podręcznikami: pełnia możliwości!	10
Humanista z telefonem w dłoni – technologia, wirtualna rzeczywistość i eksperymenty w nauczaniu przedmiotów humanistycznych	10

SPIS TREŚCI

I	NOWOCZESNE TECHNOLOGIE C.D.	Str.
	Tworzenie wirtualnej wystawy i rozszerzona rzeczywistość w szkole	10
	Laboratorium w telefonie – technologia, wirtualna rzeczywistość i eksperymenty w nauczaniu przedmiotów ścisłych	11
	Escape room, czyli cyfrowy pokój zagadek w Genial.ly	11
	Tworzenie zagadek interaktywnych w Genial.ly	11
	CANVA: tworzenie materiałów graficznych przez nie-grafików, czyli plakaty, prezentacje, ogłoszenia i inne przydatne wdżianka cyfrowe dla nauczyciela	12
	Sztuczna inteligencja i uczenie maszynowe w szkole i codziennej pracy nauczycieli	12
	Bezpieczny Sieciak – bezpieczeństwo ucznia w internecie	12
	Narzędzia cyfrowe na lekcjach języka obcego (i nie tylko) – do pracy offline i online	13
	Powerpoint wiecznie żywy na lekcji języka obcego – jak go wykorzystać w nauczaniu online i offline	13
	Kodowanie przez zabawę dla najmłodszych, czyli maty edukacyjne, fiszki i kubeczki na podłodze	13
II	PRACA Z UCZNIEM ZE SPECJALNYMI POTRZEBAMI EDUKACYJNYMI	
	Diagnoza pedagogiczna uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi	15
	Trudne zachowania dzieci ze spektrum autyzmu: jak zapobiegać i dobrze reagować	15
	Jak pracować z dzieckiem ze spektrum autyzmu w szkole – terapia i edukacja	15
	Uczeń zdrowy i z niepełnosprawnościami razem, czyli dobra organizacja szkoły i klasy szansą na optymalny rozwój obojga dzieci	16
	Rozwój psychoseksualny dzieci z niepełnosprawnością	16

SPIS TREŚCI

III	KOMUNIKACJA I RELACJE	Str.
	Techniki behawioralne w pracy z uczniem agresywnym i z trudnościami	18
	Jak zastosować arteterapię w pracy nad emocjami ucznia: elementy muzykoterapii, plastykoterapii i bajkoterapii	18
	Zjawisko prześladowania wśród dzieci – jak rozpoznać bullying i pomóc uczniowi wyrazić emocje poprzez arteterapię	18
IV	METODY PRACY	
	Zuchy się bawią – metoda harcerska inspiracją do organizowania twórczych zajęć w klasach 1-3	20
	Klasa pełna Zuchów – jak twórczo korzystać z metody harcerskiej w nauczaniu wczesnoszkolnym i budować w klasie inicjatywę i współpracę	20
	Klasowa drużyna – jak korzystać z metody harcerskiej w nauczaniu szkolnym uczniów klas 4-8	20
	Harcerstwo to gra – metoda harcerska inspiracją do tworzenia angażujących form edukacyjnych w klasach 4-8	21
	Myślenie wizualne jako metoda motywowania oraz rozwijania kompetencji uczenia się	21
	Trening koncentracji – ćwiczenia i zabawy dla nieuważnych	21
	Trening kreatywnego myślenia w oparciu o zabawy literackie	22
	Język obcy bez technologii, czyli co zamiast kserówki? – warsztat dla nauczycieli języków obcych	22
	Akredytacja Kuratora Oświaty	23
	Możliwe formy szkoleń	23
	O nas	24
	Kontakt	24
	Druk do przekazania nauczycielom	25



NOWOCZESNE TECHNOLOGIE W SZKOLE PODSTAWOWEJ



1 Nauczanie zdalne i hybrydowe

– jak uczyć online oraz metoda odwróconej klasy sposobem na edukację zmianową



- zwiększenie wiedzy na temat zastosowania metody odwróconej klasy w modelu hybrydowym pracy szkoły i systemie zmianowym klasy,
- zwiększenie umiejętności łączenia tradycyjnych metod i narzędzi nauczania z narzędziami cyfrowymi,
- zaznajomienie się z metodą “odwróconej klasy” i zmianą struktury lekcji, w której treści teoretyczne przyswajane są przez ucznia przed zajęciami z użyciem TIK, a aktywność na lekcji skoncentrowana jest na przetwarzaniu, powtarzaniu i utrwalaniu wiadomości wymagających zaangażowania uczniów.

online lub stacjonarnie
zakres, liczba szkoleń według indywidualnych ustaleń

2 Szkoła w trakcie pandemii

– perspektywa psychologiczna i rzeczywistość kryzysu

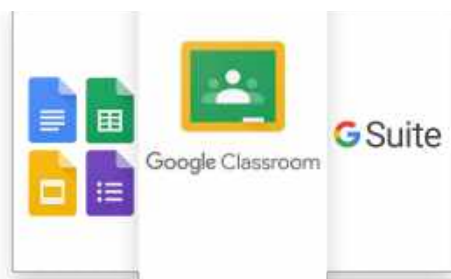


- pokazanie różnych potrzeb stron uczestniczących w kryzysie (uczeń, nauczyciel, rodzic),
- pokazanie sposobu na budowanie na nowo relacji z człowiekiem z uwzględnieniem naszych doświadczeń z lockdown’u,
- pokazanie nowych ról, nowych kompetencji, nowych umiejętności, które są wpisane w obecną sytuację pandemii.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznie

3 Google Classroom:

jak wykorzystać platformę G-Suite dla szkół, zabezpieczyć dane i wdrożyć system na lata



- jak korzystać z platformy Google Classroom (konfiguracja klas, zamieszczanie materiałów, praca z uczniami),
- jak tworzyć formularze Google do ankiet i samosprawdzających się testów oraz innych ćwiczeń interaktywnych,
- Dokumenty, Arkusze, Prezentacje Google – pomysły na zastosowanie i sposoby udostępniania treści,
- jak używać komunikatora Meets, aby móc łączyć się z całą klasą i wybranymi uczniami.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

4

MS Teams w szkole – wykorzystanie platformy w nauczaniu zdalnym i stacjonarnym



- aplikacja MS Teams jako podstawowe narzędzie do pracy zdalnej z uczniami i nauczycielami,
- jak poprowadzić lekcje online z pomocą aplikacji,
- tworzenie zespołów/ klas,
- dodawanie plików, zadań,
- wirtualne sprawdziany - tworzenie, przeprowadzanie, ocenianie,
- notowanie na zajęciach z dziećmi,
- podstawowe narzędzia: czat, udostępnianie pulpitu, plików.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

5

“Film z głową!”: tworzenie filmu edukacyjnego dla nauczycieli za pomocą własnego komputera

– do nauczania zdalnego i stacjonarnego



- jak nagrać własny film na komputerze: obsługa wybranego programu,
- nauczyciel na ekranie: jak nagrać film z „głową” nauczyciela i ekranem komputera, dlaczego warto?
- jak nagrać ekran własnego komputera z głosem nauczyciela: podłożenie głosu, opowiadanie na temat wyświetlanej ilustracji, czytanie bajek, śpiewanie piosenek, prezentacja multimedialna z komentarzem nauczyciela, tłumaczenie kart pracy, filmowanie tworzenia prac plastycznych, gimnastyka,
- jak udostępnić film online i zabezpieczyć go w sieci.

online lub stacjonarnie
6 godzin dydaktycznych

6

Komunikator Zoom i kody Plickers: pomysły na lekcję zdalną



- poznaj dokładnie komunikator ZOOM od środka i wykorzystaj go do pracy z dziećmi,
- dodatkowym atutem będzie połączenie komunikatora z wykorzystaniem aplikacji Plickers,
- wykorzystanie komunikatora Zoom na zajęciach online z dziećmi – obsługa funkcji programu, pomysły na zajęcia zdalne z wykorzystaniem aplikacji Plickers (przydatne w edukacji zdalnej i stacjonarnej).

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

7 Projektowanie ćwiczeń interaktywnych dla uczniów: na telefony, komputery, do edukacji zdalnej i stacjonarnej



- projektowanie i modyfikowanie materiałów edukacyjnych (programy i aplikacje: LearningApps, Quizizz, Kahoot lub innych),
- tworzenie ćwiczeń interaktywnych, gier i testów, dostosowanych do potrzeb edukacyjnych (np. na lekcje, zajęcia świetlicowe, logopedyczne, etc.), angażujących i przykuwających uwagę uczniów,
- udostępnianie uczniom wybranych zasobów edukacyjnych oraz samodzielnie zaprojektowanych ćwiczeń,
- możliwość współtworzenia materiałów i treści przez uczniów – zachęcenie do programowania.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

8 Materiały edukacyjne online i prawo autorskie na lekcji + FLIPBOOK



- podczas szkolenia uczestnicy dowiedzą się gdzie szukać atrakcyjnych i legalnych zasobów, które można wykorzystać w różnych sytuacjach edukacyjnych,
- podstawy prawa autorskiego,
- otwarte zasoby edukacyjne,
- Licencje Creative Commons,
- tworzenie i publikowanie własnych e-materiałów,
- aplikacje i narzędzia graficzne do tworzenia atrakcyjnych materiałów (prezentacji, kart pracy, animacji, flipbooków).

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznych

9 Jak bezpiecznie prowadzić lekcje online i ergonomia uczenia zdalnego



- zasady lekcji online, czyli jak bardzo potrzebny jest kontrakt z uczniami,
- ergonomia nauczania online,
- nie daj się strollować, czyli bezpieczne korzystanie z platform i narzędzi online,
- komunikacja w czasie nauczania zdalnego,
- prawa nauczyciela podczas lekcji online – ochrona danych osobowych, wizerunku, dobrego imienia.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznie

10

Wizer.me, Testportal, WheelOfNames: Aktywna Lekcja z TIK

– angażowanie i sprawdzanie wiedzy



- tworzenie interaktywnych kart pracy na platformie Wizer.me,
- przygotowanie testów na platformie Testportal,
- moderowanie dyskusji i zadawanie pytań za pomocą WheelOfNames,
- sprawdzanie wiedzy podczas edukacji zdalnej.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznie

11

Formularze Google, Nearpod, Voki: Aktywna Lekcja z TIK

– angażowanie i sprawdzanie wiedzy



- tworzenie testów i ankiet w Formularzach Google,
- przygotowanie interaktywnych materiałów edukacyjnych na platformie Nearpod,
- tworzenie avatarów w aplikacji Voki,
- sprawdzanie wiedzy podczas edukacji zdalnej i stacjonarnej.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznie

12

Mentimeter, WordWall, Jamboard: Aktywna Lekcja z TIK

– angażowanie i sprawdzanie wiedzy



- zadawanie pytań i angażowanie uczniów za pomocą aplikacji Mentimeter,
- tworzenie ćwiczeń i praca na platformie WordWall,
- prezentowanie, utrwalanie materiału i praca grupowa na narzędziu Jamboard,
- angażowanie uczniów podczas lekcji online.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznie

13

Jak budować wizerunek nauczyciela w świecie online

– autoprezentacja i autorytet podczas lekcji zdalnej



- podstawowe zasady pracy podczas nauczania zdalnego i lekcji online, czyli co z tym światłem,
- kamera – wróg czy sprzymierzeniec?
- nie szata zdobi człowieka,
- nauczyciel w mediach społecznościowych,
- wizerunek nauczyciela i ucznia a uregulowania prawne.

online lub stacjonarnie
4-5 godzin dydaktycznych

14

WebQuest

- projekt jako sposób na zaangażowanie uczniów podczas edukacji zdalnej (i nie tylko)



- WebQuest w edukacji – geneza i zastosowanie,
- teoria konstrukttywizmu,
- odwrócona klasa i kształcenie wyprzedzające,
- struktura WebQuestu,
- narzędzia online do tworzenia WebQuestu,
- mój pierwszy WebQuest.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

15

Jak zorganizować nauczanie zdalne

– od początku, lepiej



- co to jest nauczanie zdalne?
- dydaktyka cyfrowa i organizowanie przenoszenia lekcji ze świata stacjonarnego do online,
- o czym warto pamiętać na początku,
- (po) rady metodyczne na start,
- kilka słów o bezpieczeństwie online.

online lub stacjonarnie
3-5 godzin dydaktycznych

16

Zdalna lekcja z e-podręcznikami: pełnia możliwości!



- e-podręczniki: wprowadzenie,
- tworzenie klas,
- zasoby edukacyjne dostępne na platformie,
- tworzenie materiałów do lekcji (w tym zadań i ćwiczeń),
- tworzenie kartkówek/sprawdzianów.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznie

17

Humanista z telefonem w dłoni – technologia, wirtualna rzeczywistość i eksperymenty w nauczaniu przedmiotów humanistycznych



- programy, aplikacje i kody QR, przydatne w nauczaniu przedmiotów humanistycznych,
- poznanie najnowszych trendów edukacyjnych oraz zastosowania telefonów, tabletów i rozszerzonej rzeczywistości w edukacji,
- poznanie aplikacji i programów umożliwiających samodzielne użycie smartfonów w nauczaniu przedmiotów humanistycznych,
- możliwość wprowadzenia angażujących i przykuwających uwagę uczniów form ćwiczeniowych.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznie

18

Tworzenie wirtualnej wystawy i rozszerzona rzeczywistość w szkole



- wirtualna i rozszerzona rzeczywistość na zajęciach z dziećmi z efektem "WOW",
- aplikacja do tworzenia wirtualnych ekspozycji i wystaw, które można wykorzystać podczas zajęć dydaktycznych i realizacji projektów online,
- na ścianach mogą zawisnąć: obrazy, własne ilustracje, rysunki dzieci, slajdy informacyjne i wiele innych,
- uczestnik wystawy przechadza się po pomieszczeniu takim sposobem, jaki znamy z Google Street View,
- możliwość oglądania na komputerze, za pomocą telefonu i okularów VR.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznie

19 Laboratorium w telefonie

– technologia, wirtualna rzeczywistość i eksperymenty w nauczaniu przedmiotów ścisłych



- programy, aplikacje i kody QR, przydatne w nauczaniu przedmiotów ścisłych,
- pomysły na zajęcia terenowe z telefonem,
- dzięki edukacji mobilnej i wykorzystaniu przez nauczyciela smartfonów uczniów, można np. przeprowadzać eksperymenty i badania naukowe, mierzyć wielkości fizyczne, przenieść się w głąb ludzkiego ciała i rozpocząć walkę z niebezpiecznymi wirusami, podróżować po Układzie Słonecznym, zobaczyć cząsteczki i reakcje chemiczne, a także redukować stres, czy lepiej się wysypiać.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznie

20 Escape room,

czyli cyfrowy pokój zagadek w Genial.ly



- escape room: czym jest i jak go wykorzystać w edukacji,
- zakładanie konta w aplikacji Genial.ly,
- zapoznanie się z panelem oraz funkcjonalnościami programu,
- budowa kanwy scenariusza (fabuła, zagadka, zadanie, rozwiązanie),
- dodawanie animacji i interaktywnych elementów,
- elementy zewnętrzne/osadzanie, zapisywanie, publikowanie i udostępnianie prezentacji.

online
4 godziny dydaktycznie

21 Tworzenie zagadek interaktywnych

w Genial.ly



- wprowadzenie – początki z Genially
- zakładanie konta w aplikacji Genially,
- zapoznanie się z panelem narzędziowym,
- wykorzystanie funkcjonalności do tworzenia zagadek,
- tworzenie ćwiczeń interaktywnych, m.in.: Prawda/Fałsz, Selekcja, Pasujące elementy,
- rozbudowane ćwiczenia interaktywne – wzbogacone o dodatkowe elementy zewnętrzne, zapisywanie, publikowanie i udostępnianie projektów.

online
4 godziny dydaktycznie

22

CANVA: tworzenie materiałów graficznych przez nie-grafików,

czyli plakaty, prezentacje, ogłoszenia i inne przydatne wdzianka cyfrowe dla nauczyciela



- możliwości i wykorzystanie programu CANVA do tworzenia: prezentacji, plakatów, postów i innych materiałów graficznych,
- funkcje programu CANVA, założenia grafiki prezentacyjnej, budowa struktury obrazu, rozmieszczenie treści oraz perswazyjny dobór kolorów i multimediów, zdjęcia, czcionki, ikony, "chmurki" i nowości stale dodawane przez twórców programu,
- wykorzystanie szerokiej bazy gotowych projektów,
- darmowe zbiory zdjęć online, ilustracji, ikon i infografik,
- prawa autorskie w przygotowaniu materiałów dydaktycznych.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznie

23

Sztuczna inteligencja i uczenie maszynowe

w szkole i codziennej pracy nauczycieli



- podczas szkolenia uczestnicy dowiedzą się w jaki sposób można wykorzystać AI (ang. artificial intelligence) w edukacji,
- pogłębienie swojej wiedzy dotyczącej tego, jak działa uczenie maszynowe i poznanie darmowych narzędzi wykorzystujących tę technologię,
- czy maszyny mogą się uczyć?
- AI wokół nas,
- jak wykorzystać sztuczną inteligencję podczas lekcji?

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktycznie

24

Bezpieczny Sieciak – bezpieczeństwo ucznia w internecie



- jak dzieci korzystają z sieci?
- kluczowe zagrożenia,
- szkodliwe treści i wzorce,
- ochrona prywatności w sieci,
- hasła i wizerunek,
- socialmedia,
- komunikacja,
- nadużywanie internetu,
- rola rodzica i nauczyciela – zaufanie,
- zła i dobra technologia (kontrola rodzicielska).

online
4 godziny dydaktycznie

25 Narzędzia cyfrowe na lekcjach języka obcego (i nie tylko)

– do pracy offline i online



- szkolenie dostępne w dwóch formach w zależności od obecnej wiedzy uczestników: początkującej lub zaawansowanej,
- podstawowy pakiet narzędzi dla nauczycieli języków obcych – początkujących lub dla zaawansowanych (w zależności od wybranego wariantu): quizlet, quizizz, padlet, pinterest, bingo maker, wheel decide, lyricstraining
- praktyczne wykorzystanie wyżej wymienionych narzędzi w procesie dydaktyczno-wychowawczym.

online lub stacjonarnie
5-6 godzin dydaktycznych

26 Powerpoint wiecznie żywy na lekcji języka obcego

– jak go wykorzystać w nauczaniu online i offline



- podstawowe funkcjonalności Powerpointa,
- nie tylko prezentacja w PP,
- możliwości tworzenia zadań oraz ćwiczeń na rozwijanie sprawności językowych,
- Google Prezentacje jako ciekawa alternatywa dla Powerpointa.

online lub stacjonarnie
5-6 godzin dydaktycznych

27 Kodowanie przez zabawę dla najmłodszych, czyli maty edukacyjne, fiszki i kubeczki na podłodze



- kodowanie i programowanie jako sposób komunikowania się i precyzyjnego formułowania myśli,
- programowanie bez komputera – przykłady gier, ćwiczeń i zabaw,
- scenariusze zajęć dla dzieci z wykorzystaniem dużej maty do kodowania dla całej grupy i pracy indywidualnej z dzieckiem,
- edukacja matematyczna i polonistyczna z elementami kodowania w szkole dla dzieci edukacji wczesnoszkolnej,
- praktyczne zajęcia.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

PRACA Z UCZNIEM ZE SPECJALNYMI POTRZEBAMI EDUKACYJNYMI



28 Diagnoza pedagogiczna uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi



- pojęcie i cele diagnozy,
- zasady działań diagnostycznych,
- metody diagnostyczne i sposoby współpracy na linii nauczyciel-specjaliści-poradnia-rodzic,
- skuteczne przeprowadzenie wielospecjalistycznej oceny funkcjonowania dziecka (WOFU),
- przygotowanie i analiza przykładów poprawnych IPETów,
- procedury działań nauczycieli w zakresie diagnozowania i informowania rodziców (prawnych opiekunów) o osiągnięciach dzieci.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

29 Trudne zachowania dzieci ze spektrum autyzmu: jak zapobiegać i dobrze reagować



- regulacja emocji – metody oceny, formy pracy, rozpoznawanie, nazywanie emocji – kształtowanie empatii,
- trudności komunikacyjne uczniów ze spektrum autyzmu,
- kształtowanie samooceny, wzmacnianie mocnych stron ucznia,
- odpowiednie sposoby reakcji nauczyciela na trudne zachowania.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

30 Jak pracować z dzieckiem ze spektrum autyzmu w szkole – terapia i edukacja



- specyficzne trudności uczniów z diagnozą spektrum autyzmu i ich wpływ na funkcjonowanie ucznia w placówce,
- ogólne zasady prowadzenia zajęć indywidualnych, budowanie kontaktu i właściwej relacji z uczniem,
- współpraca z rodzicami oraz ze specjalistami,
- ocena potrzeb ucznia – od czego zacząć pracę?

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

31

**Uczeń zdrowy
i z niepełnosprawnościami razem,**
czyli dobra organizacja szkoły
i klasy szansą na optymalny rozwój
obojga dzieci



- specyficzne zachowania ucznia z niepełnosprawnością oraz ich wpływ na funkcjonowanie ucznia w placówce,
- współpraca pomiędzy nauczycielem wspomagającym a wychowawcą i nauczycielem przedmiotu,
- sposoby reagowania w sytuacjach trudnych i konfliktowych pomiędzy uczniami,
- rola wychowawcy w budowaniu postawy klasy,
- opracowywanie systemów motywacji (indywidualnych i klasowych),
- budowanie skutecznej współpracy z rodzicami ucznia zdrowego i niepełnosprawnego.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

32

**Rozwój psychoseksualny
dzieci z niepełnosprawnością**



- potrzeby i rozwój psychoseksualny uczniów z niepełnosprawnością (w tym intelektualną i osób ze spektrum autyzmu),
- seksualność osób zdrowych a seksualność osób niepełnosprawnych,
- edukacja seksualna osób z niepełnosprawnością,
- granica między zachowaniami seksualnymi osób niepełnosprawnych, które pozostają w normie, a tymi, które wykraczają poza normy, reagowanie na przejawy seksualności osób niepełnosprawnych,
- rozwiązywanie trudnych sytuacji związanych ze sferą seksualności podopiecznych.

online lub stacjonarnie
4-8 godzin dydaktycznych



KOMUNIKACJA I RELACJE

w szkole podstawowej



33

Techniki behawioralne w pracy z uczniem z trudnościami



- wprowadzenie do technik (założenia terapii behawioralnej, nauka rozpoznawania i opisu zachowania, ABC zachowania, rozróżnianie rodzajów konsekwencji),
- mechanizm interwencji behawioralnej (reguły efektywnego wzmocnienia, zachowania trudne i ich funkcje, określenie celu interwencji, strategie redukcji zachowań trudnych),
- metody kształtowania zachowań pożądanych (rozwijanie nowych zachowań, metoda uczenia sytuacyjnego, tworzenie łańcuchów zachowań, plany aktywności),

online lub stacjonarnie
4-8 godzin dydaktycznych

34

Jak zastosować arteterapię w pracy nad emocjami ucznia: elementy muzykoterapii, plastykoterapii i bajkoterapii



- czym jest arteterapia i terapia zajęciowa,
- jakie korzyści płyną z arteterapii,
- techniki arteterapeutyczne,
- omówienie z przykładami muzykoterapii, plastykoterapii, bajkoterapii,
- jak interpretować prace dziecka, jakie stawiać pytania i jak formułować polecenia.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

35

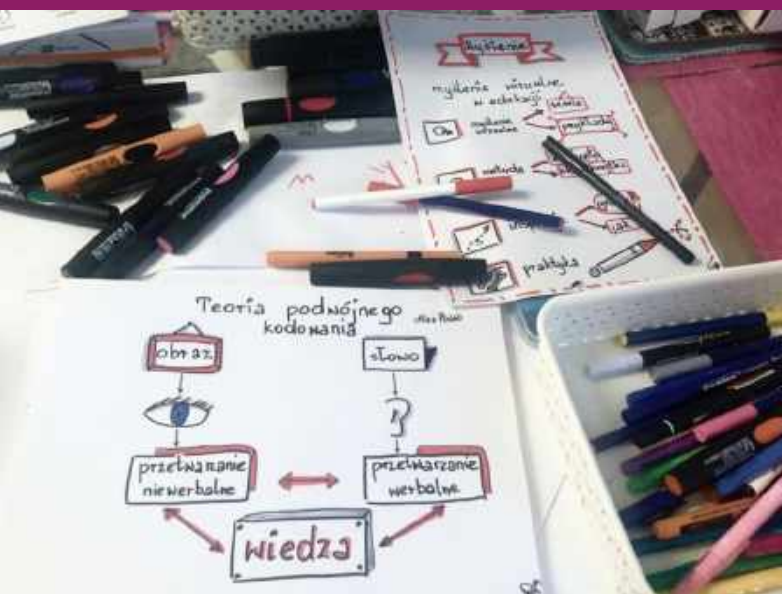
Zjawisko prześladowania wśród dzieci – jak rozpoznać bullying i pomóc uczniowi wyrazić emocje poprzez arteterapię



- zapobieganie przemocy i prześladowaniu w szkole,
- pomoc uczniom doświadczającym przemocy,
- sposoby kształtowania poczucia odpowiedzialności za relacje rówieśnicze,
- dostarczenie informacji dotyczących dręczenia,
- zapoznanie ze sposobami kształtowania poczucia odpowiedzialności za relacje rówieśnicze,
- wybrane narzędzia arteterapii w przewidywaniu prześladowania wśród uczniów.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

METODY PRACY w nauczaniu szkolnym



36

Zuchy się bawią

– metoda harcerska inspiracją do organizowania twórczych zajęć w klasach 1-3



- przybliżenie metody harcerskiej i wybranych elementów metodyki zachowej,
- wskazanie form terenowych możliwych do zaadaptowania w czasie lekcji,
- przybliżenie sposobów pracy w oparciu o zabawę, tak, by miała ona walor zarówno edukacyjny jak i wychowawczy,
- wskazanie źródeł do inspiracji i gotowych form do zaadaptowania w pracy w klasach 1-3 (opcjonalnie – także „0”),
- przygotowanie do projektowania własnych narzędzi i sposobów pracy w szkole w oparciu o sprawdzone sposoby z harcerstwa.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

37

Klasa pełna Zuchów

– jak twórczo korzystać z metody harcerskiej w nauczaniu wczesnoszkolnym i budować w klasie inicjatywę i współpracę



- przybliżenie metody harcerskiej i wybranych elementów metodyki zachowej,
- wskazanie form możliwych do zaadaptowania w klasie szkolnej,
- przybliżenie sposobów pracy terenowej i sprawności zachowych opartych o „zabawę w coś” mających walor zarówno edukacyjny jak i wychowawczy,
- wskazanie źródeł do inspiracji i gotowych form do zaadaptowania w pracy w klasach 1-3 (opcjonalnie – także „0”).

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

38

Klasowa drużyna

– jak korzystać z metody harcerskiej w nauczaniu szkolnym uczniów klas 4-8



- przybliżenie metody harcerskiej i wybranych elementów metodyki harcerskiej i starszoharcerskiej,
- wskazanie form stosowanych w harcerstwie, możliwych do zaadaptowania w klasach 4-8,
- przybliżenie sposobów budowania wspólnoty, zaangażowania i odpowiedzialności uczniów na podstawie sprawdzonych doświadczeń możliwych do stosowania przez nauczycieli,
- doświadczenie form pracy harcerskiej i źródeł inspiracji do planów twórczych, angażujących lekcji.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

39

Harcerstwo to gra

– metoda harcerska inspiracją do tworzenia angażujących form edukacyjnych w klasach 4-8



- przybliżenie metody harcerskiej i wybranych elementów metodyki harcerskiej i starszoharcerskiej,
- wskazanie form stosowanych w harcerstwie, możliwych do zaadaptowania w klasie szkolnej,
- przybliżenie sposobów organizacji gier terenowych, mających walor zarówno edukacyjny jak i wychowawczy,
- doświadczenie form pracy harcerskiej i źródeł inspiracji do planów twórczych, angażujących lekcji.

online lub stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

40

Myślenie wizualne

jako metoda motywowania oraz rozwijania kompetencji uczenia się



- myślenie wizualne: czym jest, jak działa i jakie daje korzyści?
- powody, dla których warto używać prostego rysunku i wizualizacji w procesie nauki,
- praktyczne aspekty zastosowania myślenia wizualnego w edukacji dzieci i młodzieży,
- elementy wykorzystywane w prezentacjach rysunkowych, ich zastosowanie i rodzaje,
- stworzenie własnej prezentacji rysunkowej.

online lub stacjonarnie
6-10 godzin dydaktycznych

41

Trening koncentracji

– ćwiczenia i zabawy dla nieuważnych



- wprowadzenie w tematykę uwagi i koncentracji,
- przykłady zabaw rozwijających uwagę wzrokową,
- udział w zabawach kształtujących uwagę słuchową i w ćwiczeniach relaksacyjnych,
- znaczenie zabaw ruchowych podczas zajęć dydaktycznych.

stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

42 **Trening kreatywnego myślenia** w oparciu o zabawy literackie



- podczas szkolenia możesz przećwiczyć, a potem wykorzystać w pracy ćwiczenia, które integrują grupę, budzą ciekawość, inspirują do twórczego i nieszablonowego działania, rozwijają wyobraźnię,
- warsztat ciekawych zabaw interpersonalnych na zbudowanie odpowiedniego klimatu w grupie,
- pakiet ćwiczeń rozwijających podstawowe zdolności twórczego myślenia,
- zabawy literackie rozbudzające kreatywność i wyobraźnię.

stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne

43 **Język obcy bez technologii,** czyli co zamiast kserówki? – warsztat dla nauczycieli języków obcych



- po co i jak angażować ucznia na lekcji języka obcego?
- gry edukacyjne w nauczaniu języka obcego,
- ksero? Nie, dziękuję! – praktyczne przykłady ćwiczeń i zadań z wykorzystaniem różnych materiałów (np. piłeczki, bingo, patyczki, karty dixit, kostki, butelki plastikowe czy łapki na muchy itp.).

stacjonarnie
4 godziny dydaktyczne



AKREDYTACJA MAŁOPOLSKIEGO KURATORA OŚWIATY

Akredytacja Małopolskiego Kuratora Oświaty daje **możliwość finansowania szkoleń przez placówkę** z budżetu gminy na doskonalenia zawodowe nauczycieli w myśl Karty Nauczyciela art. 70a 3a oraz nowego Rozporządzenia MEN z 23.08.2019 w sprawie dofinansowania doskonalenia zawodowego nauczycieli.

Każdy uczestnik szkolenia otrzymuje **imienne zaświadczenie w postaci papierowej według Rozporządzenia MEN.**



Możliwe formy szkoleń

Odpowiadając na Państwa potrzeby, szkolenia przeprowadzamy w formie stacjonarnej, online lub mieszanej.



SZKOLENIA STACJONARNE

- Warsztat na terenie placówki.
- Warsztat dla nauczycieli oraz zajęcia z dziećmi prowadzone przez trenera wraz z obserwacją i udziałem nauczycieli.



SZKOLENIA ONLINE

- Telekonferencje dla rady pedagogicznej na żywo.
- Nagrane i aktualizowane kursy na platformie e-learning.

O NAS

Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli EDUKACJA INTERAKTYWNA to **zespół trenerów pełnych pasji i doświadczenia**, którzy łączą innowacyjne podejście do edukacji z odpowiedziami na bieżące potrzeby dzisiejszego ucznia i świata.

Specjalizujemy się w tematyce rozwoju umiejętności cyfrowych i komunikacji interpersonalnej.

Pomagamy nauczycielom rozwijać kompetencje już od ponad 6 lat. Dzięki wysokiej jakości szkoleń zdobyliśmy zaufanie dyrektorów i nauczycieli, którzy chętnie nawiązują z nami współpracę długofalową.

Po więcej szkoleń i informacji zapraszamy na naszą stronę internetową:

www.edukacijainteraktywna.pl

ZAMÓW SZKOLENIE JUŻ DZIŚ!

Skontaktuj się z nami w celu ustalenia zakresu i wyceny oraz określenia możliwej formy szkoleń dla placówki z Twojej miejscowości.



KONTAKT

Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli
EDUKACJA INTERAKTYWNA

ul. Św. Filipa 23/4, 31-150 Kraków

✉ biuro@edukacijainteraktywna.pl

☎ 603 759 448

Agnieszka Szefer-Trela
Trener i założycielka Ośrodka

Drogi Dyrektorze,

Które z poniższych szkoleń będzie dla Państwa przydatne?

Prosimy o wydrukowanie tej strony i przekazanie nauczycielom, aby zaznaczyli interesujące ich tematy.

ODN Edukacja Interaktywna - akredytowane szkolenia doskonalące dla nauczycieli online, na terenie Krakowa lub placówki zamawiającej.

Nowoczesne technologie

- Nauczanie zdalne i hybrydowe w szkole – jak uczyć online oraz metoda odwróconej klasy sposobem na edukację zmianową
- Szkoła w trakcie pandemii – perspektywa psychologiczna i rzeczywistość kryzysu
- MS Teams w szkole – wykorzystanie platformy w nauczaniu zdalnym i stacjonarnym
- Google Classroom: jak wykorzystać platformę G-Suite dla szkół, zabezpieczyć dane i wdrożyć system na lata
- "Film z głową!": tworzenie filmu edukacyjnego dla nauczycieli za pomocą własnego komputera – do nauczania zdalnego i stacjonarnego
- Komunikator Zoom i kody Plickers: pomysły na lekcję zdalną
- Projektowanie ćwiczeń interaktywnych dla uczniów: na telefony, komputery, do edukacji zdalnej i stacjonarnej
- Materiały edukacyjne online i prawo autorskie na lekcji + FLIPBOOK
- Jak bezpiecznie prowadzić lekcje online i ergonomia uczenia zdalnego
- Formularze Google, Nearpod, Voki: Aktywna Lekcja z TIK – angażowanie i sprawdzanie wiedzy
- Mentimeter, WordWall, Jamboard: Aktywna Lekcja z TIK – angażowanie i sprawdzanie wiedzy
- Wizzair.me, Testportal, WheelOfNames: Aktywna Lekcja z TIK – angażowanie i sprawdzanie wiedzy
- Jak budować wizerunek nauczyciela w świecie online – autoprezentacja i autorytet podczas lekcji zdalnej
- WebQuest - projekt jako sposób na zaangażowanie uczniów podczas edukacji zdalnej (i nie tylko)
- Jak zorganizować nauczanie zdalne – od początku, lepiej
- Zdalna lekcja z e-podręcznikami: pełnia możliwości!
- Humanista z telefonem w dłoni – technologia, wirtualna rzeczywistość i eksperymenty w nauczaniu przedmiotów humanistycznych
- Tworzenie wirtualnej wystawy i rozszerzona rzeczywistość w szkole
- Laboratorium w telefonie – technologia, wirtualna rzeczywistość i eksperymenty w nauczaniu przedmiotów ścisłych
- Escape room, czyli cyfrowy pokój zagadek w Genial.ly
- Tworzenie zagadek interaktywnych w Genial.ly
- CANVA: tworzenie materiałów graficznych przez nie-grafików, czyli plakaty, prezentacje, ogłoszenia i inne przydatne wdziańka cyfrowe dla nauczyciela
- Sztuczna inteligencja i uczenie maszynowe w szkole i codziennej pracy nauczycieli
- Bezpieczny Sieciak – bezpieczeństwo ucznia w internecie
- Narzędzia cyfrowe na lekcjach języka obcego (i nie tylko) – do pracy offline i online
- Powerpoint wiecznie żywy na lekcji języka obcego – jak go wykorzystać w nauczaniu online i offline
- Kodowanie przez zabawę dla najmłodszych, czyli maty edukacyjne, fiszki i kubeczki na podłodze



Drogi Dyrektorze,

Które z poniższych szkoleń będzie dla Państwa przydatne?

Prosimy o wydrukowanie tej strony i przekazanie nauczycielom, aby zaznaczyli interesujące ich tematy.

ODN Edukacja Interaktywna - akredytowane szkolenia doskonalące dla nauczycieli online, na terenie Krakowa lub placówki zamawiającej.

Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

- Diagnoza pedagogiczna uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi
- Trudne zachowania dzieci ze spektrum autyzmu: jak zapobiegać i dobrze reagować
- Jak pracować z dzieckiem ze spektrum autyzmu w szkole – terapia i edukacja
- Uczeń zdrowy i z niepełnosprawnościami razem, czyli dobra organizacja szkoły i klasy szansą na optymalny rozwój obojga dzieci
- Rozwój psychoseksualny dzieci z niepełnosprawnością

Komunikacja i relacje

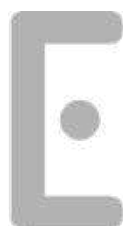
- Techniki behawioralne w pracy z uczniem agresywnym i z trudnościami
- Jak zastosować arteterapię w pracy nad emocjami ucznia: elementy muzykoterapii, plastykoterapii i bajkoterapii
- Zjawisko prześladowania wśród dzieci – jak rozpoznać bullying i pomóc uczniowi wyrazić emocje poprzez arteterapię

Metody pracy

- Zuchy się bawią – metoda harcerska inspiracją do organizowania twórczych zajęć w klasach 1-3
- Klasa pełna Zuchów – jak twórczo korzystać z metody harcerskiej w nauczaniu wczesnoszkolnym i budować w klasie inicjatywę i współpracę
- Klasowa drużyna – jak korzystać z metody harcerskiej w nauczaniu szkolnym uczniów klas 4-8
- Harcerstwo to gra – metoda harcerska inspiracją do tworzenia angażujących form edukacyjnych w klasach 4-8
- Myślenie wizualne jako metoda motywowania oraz rozwijania kompetencji uczenia się
- Trening koncentracji – ćwiczenia i zabawy dla nieuważnych
- Trening kreatywnego myślenia w oparciu o zabawy literackie
- Język obcy bez technologii, czyli co zamiast kserówki? – warsztat dla nauczycieli języków obcych

Więcej szkoleń na naszej stronie internetowej:

www.edukacjainteraktywna.pl



Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli
EDUKACJA INTERAKTYWNA

ul. Św. Filipa 23/4, 31-150 Kraków

biuro@edukacjainteraktywna.pl

☎ 603 759 448



Agnieszka Szefer-Trela

Trener i założycielka



AKREDYTACJA MAŁOPOLSKIEGO KURATORA OŚWIATY