

Ekonomiczny Uniwersytet Dziecięcy



Nowoczesna edukacja
Monika Zawadzka-Chłopek

Wyższa Szkoła Ekonomii i Prawa w Kielcach
18 kwietnia 2012 r.

Organizatorzy



Partner strategiczny

NBP
Narodowy Bank Polski

EKONOMICZNY UNIwersYTET DZIECIĘCY

WWW.UNIwersYTET-DZIECIĘCY.PL

W prezentacji:

- Wprowadzenie.
- Wyzwania w edukacji nowego pokolenia.
- Jak edukować i komunikować się z młodzieżą XXI wieku?
- Internet i nowoczesne środki dydaktyczne.
- Podsumowanie.



Wprowadzenie

- Nowe technologie stają się ważnym elementem krajobrazu edukacyjnego na wszystkich poziomach kształcenia.
- W przedszkolach w mieście Auburn w stanie Maine (USA) wprowadzono pilotażowy program zastosowania iPadów do nauki czytania i matematyki. Dzieci, które pracowały z tabletem, osiągały lepsze wyniki w porównaniu z tymi, które nie miały dostępu do narzędzia.
- Jak nowocześnie edukować dzieci i młodzież XXI wieku?



Wyzwania w edukacji nowego pokolenia

- Obecni uczniowie to „cyfrowi tubylcy”, pokolenie, które nie zna świata, w którym nie byłoby komputerów.
- Wykorzystują w różnych dziedzinach życia technologię informacyjną, media cyfrowe, Internet.
- Korzystają z tabletów lub smartfonów szybko zdobywając informacje z wykorzystaniem internetowych wyszukiwarek.



Wyzwania w edukacji nowego pokolenia

- Wykonują więcej niż jedną czynność jednocześnie.
- Potrafią szybko się uczyć, ale głównie tego, co jest dla nich interesujące.
- Są zorientowani na wynik, wolą rozwiązywać wiele prostszych zadań, niż obszerny, złożony problem.



Wyzwania w edukacji nowego pokolenia

- Lubią zadania „z życia wzięte”, symulacje.
- Z zainteresowaniem odbierają treści przedstawiane im w szkole z wykorzystaniem multimediiów.
- Chętnie uczestniczą w zajęciach nauczyciela stosującego technologie informacyjno-komunikacyjne w nauczaniu.



Wyzwania w edukacji nowego pokolenia

- Jednak przedstawiciele młodego pokolenia używają komputera głównie do rozrywki a nie do nauki (korzystają z gier, portali społecznościowych, ściągają filmy, muzykę, programy, często łamiąc prawo autorskie).



Wyzwania w edukacji nowego pokolenia

- Jeśli popadną w uzależnienie od komputera i Internetu pojawiają się problemy z wywiązywaniem się ze swoich obowiązków, trudności w nauce, konflikty z rówieśnikami.
- Szczególnym zagrożeniem jest życie w wirtualnym świecie, zwłaszcza wtedy, gdy staje się ono ważniejsze niż życie realne.



Jak edukować i komunikować się z młodzieżą XXI wieku?

- Przed nauczycielami uczącymi i wychowującymi młodzież XXI wieku stoi poważny problem. Nauczyciele to głównie przedstawiciele „cyfrowych imigrantów”, którzy z technologią informacyjno-komunikacyjną spotkali się dopiero w dorosłym życiu.



Jak edukować i komunikować się z młodzieżą XXI wieku?

- Nauczyciele jako „cyfrowi imigranci” korzystają głównie z dokumentów tekstowych (głównie drukowanych).
- Rzadko stosują multimedia w nauczaniu.
- Boją się korzystania z nowoczesnych technologii.



Jak edukować i komunikować się z młodzieżą XXI wieku?

- Nauczyciele muszą zwrócić uwagę na to, że ich obecni uczniowie to osoby o wysokich oczekiwaniach wobec procesu dydaktycznego, sprawni w korzystaniu z technologii informacyjno-komunikacyjnych i elektronicznych multimedialnych.



Jak edukować i komunikować się z młodzieżą XXI wieku?

- Ucząc i wychowując młodzież XXI wieku należy zwrócić uwagę na następujące kwestie:
 1. Stosować aktywizujące metody nauczania ze szczególnym uwzględnieniem **metody projektu**, **metody WEBQUEST**. Zwiększają one skuteczność nauczania, sprawiają, że zajęcia stają się bardziej atrakcyjne dla ucznia, sprzyjają zdobywaniu wiedzy i umiejętności poprzez działanie i przeżywanie.



Jak edukować i komunikować się z młodzieżą XXI wieku?

Metody aktywizujące często umożliwiają uczniom wykorzystanie w praktyce umiejętności komputerowych i elektronicznych multimediiów.

2. W procesie dydaktycznym wykorzystywać takie metody nauczania, jak obserwacje, doświadczenia i symulacje. Metody te skutecznie prowadzą do bezpośredniego poznawania rzeczywistości. Uczniowie łatwo opanują wiedzę na określony temat zdobytą przy aktywnym udziale wielu zmysłów i czynności.



Jak edukować i komunikować się z młodzieżą XXI wieku?

3. Wyjaśniać zależności przyczynowo-skutkowe. Uczniowie potrzebują częstych pytań typu „dlaczego”, gdyż gorzej radzą sobie z rozwiązywaniem niestandardowych problemów. Nauczyciel może pomóc w porządkowaniu spostrzeżeń i dochodzeniu do uogólnień.
4. Rozwiązywać zadania dotyczące problemów spotykanych w codziennym życiu.



Jak edukować i komunikować się z młodzieżą XXI wieku?

5. W wypadku zadań o podwyższonym stopniu trudności stosować podział zadania na etapy lub prostsze zagadnienia. W przypadku występowania trudności w rozwiązaniu złożonego zadania należy udzielać uczniowi dodatkowych informacji mających doprowadzić go do osiągnięcia choćby częściowego sukcesu, by uniknąć zniechęcenia i wycofania się z próby rozwiązania problemu.



Jak edukować i komunikować się z młodzieżą XXI wieku?

6. Stosować ocenianie kształtujące zwane także "ocenianiem pomagającym się uczyć", które wpływa na poprawę wyników nauczania, przygotowuje do uczenia się przez całe życie (**LIFE LONG LEARNING**). W ocenianiu kształtującym uczeń otrzymuje mniej ocen, a częściej informację od nauczyciela, by uświadomił sobie, co zrobił dobrze, co źle i jak może poprawić swoją pracę.



Jak edukować i komunikować się z młodzieżą XXI wieku?

7. Komunikować się z uczniami np. za pomocą poczty elektronicznej, komunikatorów internetowych, czatu lub forum dostępnych na stronie internetowej szkoły lub na platformie e-learningowej. Dla uczniów ważna jest możliwość komunikowania się z nauczycielami i innymi uczniami również po zajęciach lekcyjnych.



Jak edukować i komunikować się z młodzieżą XXI wieku?

8. Wykorzystywać w procesie dydaktycznym tablice interaktywne, komputery, tablety, elektroniczne podręczniki, edukacyjne programy komputerowe, platformy e-learningowe, ćwiczenia interaktywne, e-lekcje na portalach internetowych, internetowe narzędzia komunikacyjne. Młodzież XXI wieku zwraca szczególną uwagę na stosowanie przez nauczycieli technologii informacyjno-komunikacyjnej. Nauczyciel posługujący się ICT wpływa na jakość i efektywność kształcenia swoich wychowanków.



Tablice interaktywne – nowe możliwości dla nauczyciela i ucznia



(źródło: <http://tablicainteraktywna.com.pl>)

- Tablica interaktywna działa jak dotykowy ekran, na którym można wyświetlać dowolną zawartość komputera, dokonywać notatek, wykonywać ćwiczenia interaktywne, a następnie zapisać i wydrukować efekt pracy.



Tablice interaktywne – nowe możliwości dla nauczyciela i ucznia

- Wykorzystanie tablicy interaktywnej w nauczaniu jest nowoczesnym sposobem pracy nauczyciela. Nauczyciel korzystający z tablicy interaktywnej i multimedialnych edukacyjnych materiałów może wzbogacić i uatrakcyjnić zajęcia dydaktyczne oraz zmienić proces nauczania uczniów w proces aktywnego uczenia się.



Komputery, laptopy, mobilne zestawy komputerowe, tablety

Komputery zamiast książek, a tablety zamiast zeszytów. Nauczyciel nie pisze już kredą po zwykłej tablicy, ale korzysta z tablicy interaktywnej. Szkoła przyszłości? W Wielkopolsce to już codzienność dla niemal 10 tysięcy uczniów w 105 szkołach. Wszystko dzięki projektowi „eSzkoła – Moja Wielkopolska”.
(źródło: www.edunews.pl)



- Uczeń korzystający z komputerów na lekcji nie jest tylko obserwatorem, staje się aktywnym użytkownikiem technologii informacyjno-komunikacyjnej, zdobywa, wykorzystuje i przetwarza informacje.



Elektroniczne podręczniki

- Multibook – to elektroniczna wersja podręcznika wzbogacona o dodatkowe materiały dydaktyczne, elementy multimedialne i interaktywne.
- Podręczniki w wersji PDF.



Multibook wydawnictwa MAC Edukacja



Elektroniczne podręczniki

- W pracy z multibookiem niezbędny jest komputer i rzutnik, dodatkowym uzupełnieniem zestawu może być tablica interaktywna. Praca z tablicą interaktywną daje szersze możliwości wykorzystania funkcji programu oraz zapewnia interaktywną pracę uczniów w klasie.
- Praca z multibookiem lub elektronicznym podręcznikiem.



Multibook wydawnictwa Nowa Era



Edukacyjne programy komputerowe

- *EduROM Multimediaalna baza wiedzy* to seria edukacyjnych programów komputerowych, które doskonale uzupełniają wiadomości zawarte w tradycyjnych podręcznikach szkolnych.

(źródło:
<http://www.ydp.com.pl>)



Edukacyjne programy komputerowe

- Plansze interaktywne 2.0 wydawnictwa WSiP to zbiór multimedialnych programów edukacyjnych do wykorzystania na zajęciach z uczniami. Plansze składają się z informacji tekstowych, animacji, testów oraz dźwiękowych komentarzy.



Plansze interaktywne 2.0 Język polski



Programy edukacyjne dostępne w Internecie

- W Internecie znajduje się wiele edukacyjnych programów komputerowych. Na stronie internetowej <http://www.dobreprogramy.pl> znajdują się wersje instalacyjne programów edukacyjnych wraz z krótkim opisem oraz informacją dotyczącą rodzaju licencji.



Program Wierszownik to rozbudowany (ok. 9000 utworów) darmowy zbiór poezji polskiej i obcej.



E-learning

- E-learning to sposób kształcenia wykorzystujący sieci komputerowe, Internet, multimedia. Kojarzony jest z „uczeniem na odległość”, gdyż uczący się nie musi mieć ciągłego kontaktu z nauczycielem. Samodzielnie i w odpowiednim dla siebie czasie, poprzez przeglądarkę internetową, korzysta z platformy e-learningowej.
- Materiały do zajęć na platformie e-learningowej powinny być na tyle atrakcyjne, by skupiały uwagę uczniów i zachęcały do samodzielnej pracy.



Platforma Moodle

Platforma e-learningowa

Materiały edukacyjne różnego typu

Uczestnicy

Aktywności

Forum aktualności

PhotoFiltre Studio

Drodzy gimnazjaliści.

Witam na szkoleniu informatycznym "Podstawy edycji grafiki. Tworzenie rysunków i obróbka plików graficznych w programie PhotoFiltre Studio" przeznaczonym dla uczniów I klasy gimnazjum. W modułach kursu znajdują się materiały, które będziecie, drodzy uczniowie, wykorzystywać w czasie zajęć stacjonarnych oraz materiały, ćwiczenia, zadania i quizy do samodzielnej pracy. Podczas kursu dowiedzie się jak wykorzystać narzędzia dostępne w edytorze graficznym PhotoFiltre Studio do tworzenia rysunków, obróbki zdjęć i tworzenia projektów graficznych.

Zapraszam do zabierania głosu na temat programu graficznego PhotoFiltre Studio w umieszczonym tu forum, celem wspierania waszego procesu uczenia się.

Słownik
Scenariusz kursu
Syllabus kursu

Temat: Obróbka plików graficznych w programie PhotoFiltre Studio.

Scenariusz lekcji

Przykłady projektów graficznych wykonanych w PhotoFiltre Studio

Tworzenie projektu graficznego - pokaz

Projekt baneru "Koty, kotki, kociaki..." na stronę WWW o domowych kotach

Tworzenie animowanego baneru

Szybkie tworzenie ikony - pokaz

Tworzenie ikony z wykorzystaniem przezroczystości. Zmiana ikony folderu

Sprawdź swoją wiedzę - uzupełnij luki w zdaniach

Dodaj nowy temat...

29 paź, 22:17
Monika Barbara Zwardzińska-Chłopek
Pozostań kursu Więcej...
Starsze tematy ...

Nadchodząca tematyka

Brak nadchodzących spotkań

Przejdź do kalendarza...
Inny termin...

Co się ostatnio dzieje?




Aktwność od poniedziałku, 19 października 2009, 23:04
Raport ostatniej aktywności

Brak zmian od ostatniego zalogowania



Portale edukacyjne

- Na stronach portali edukacyjnych znajdziemy m.in. wiele różnorodnych informacji zarówno dla **nauczycieli, uczniów jak i rodziców**. Użyteczne materiały dydaktyczne, zbiory artykułów poświęconych oświacie, publikacje nauczycieli to źródło informacji i ciekawych pomocy do wykorzystania na zajęciach.

E-lekcje

- E-lekcje to multimedialne programy (prezentacje), przedstawiające ciekawe informacje na wybrany temat z danego przedmiotu nauczania. E-lekcja może zawierać informacje tekstowe, animacje, filmy, zdjęcia, ćwiczenia interaktywne, zadania sprawdzające wiedzę uczniów.
- Portal, na którym znajdziemy darmowe e-lekcje, to Scholaris (www.scholaris.pl).



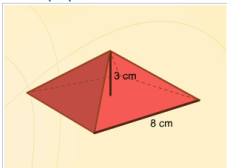
E-lekcje

- E-lekcje na portalu Scholaris są dostępne po wybraniu przedmiotu, typu zasobu (e-lekcje) oraz etapu edukacyjnego.

Objętość i pole powierzchni ostrosłupa (2) 3/7

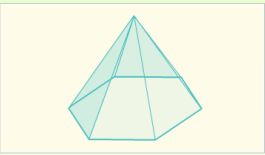
Pole powierzchni ostrosłupa

Obliczanie pola powierzchni



00:00 | 01:09

Oblicz pole powierzchni ostrosłupa prawidłowego o podstawie sześciokątnej, jeśli długość krawędzi podstawy wynosi 6 cm, a długość krawędzi bocznej 12 cm.



Powierzchnia podstawy: $P_p = \square \sqrt{3} \text{ cm}^2$.

Powierzchnia ściany bocznej: $P_{sb} = \square \sqrt{135} \text{ cm}^2$.

Pole powierzchni ostrosłupa: $P = \square \sqrt{3} + \square \sqrt{135} \text{ cm}^2$.

Matematyka – gimnazjum – Scholaris – © YDP



Ćwiczenia interaktywne w Internecie

- Wiele interaktywnych ćwiczeń znajdziemy na stronie <http://nauczyciel.pl> oraz na stronie internetowej Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych (www.wsip.pl).

INTERAKTYWNE GRY I ZABAWY

			
ORTOGRAFICZNA CHOINKA	GWIĄZDKOWA ZABAWA	MAGICZNY KWADRAT	WYŚCIG ROWEROWY
KLASA 1	KLASA 1	KLASA 1	KLASA 1
KLASA 2	KLASA 2	KLASA 2	KLASA 2
KLASA 3	KLASA 3	KLASA 3	KLASA 3



Metoda WEBQUEST

- WebQuest to metoda pracy z uczniami wykorzystująca technologię informacyjną. Celem podstawowym tej metody jest budowanie własnej wiedzy w oparciu o Internet.
- WebQuesty to pewne zadania. Rozwiązania muszą być odkryte przez uczniów lub stworzone. Uczniowie muszą zastosować kreatywne myślenie oraz umiejętność rozwiązywania problemów.



Struktura WebQuestu

*Jak powstaje pieczywo.
Życie pszczół.
Sekrety przyrody.*

- Wprowadzenie – motywujący opis projektu.
- Zadanie – polecenia dla poszczególnych grup, opis produktu, który należy stworzyć.
- Proces – opis kroków, jakie należy wykonać, aby rozwiązać zadania.
- Źródła – lista stron WWW, potrzebnych do rozwiązania poszczególnych zadań.
- Ewaluacja – punktacja i sposób oceny wykonania zadań.
- Podsumowanie – podsumowanie projektu, prezentacja gotowych materiałów będących efektem pracy uczniów.



Internetowe narzędzia komunikacyjne

- Są to narzędzia, które pomagają uczniom nawiązać łączność z rówieśnikami z całego świata. Zaliczają się do nich m.in. Skype, Twitter oraz Facebook.
- **Skype** – internetowy komunikator.



Internetowe narzędzia komunikacyjne

- **Facebook** - pomaga kontaktować się z innymi osobami i udostępniać im różne informacje i treści.
- **Twitter** – darmowy serwis społecznościowy udostępniający usługę mikroblogowania umożliwiającą użytkownikom wysyłanie oraz odczytywanie tak zwanych *tweetów*. *Tweet* to krótka, nieprzekraczająca 140 znaków wiadomość tekstowa wyświetlana na stronie użytkownika oraz dostarczana pozostałym użytkownikom, którzy obserwują dany profil.



Cloud computing

- **Cloud computing** – „chmura obliczeniowa,” to bez wątpienia jeden z najważniejszych trendów wyznaczanych obecnie przez branżę informatyczną. W tym modelu przechowywanie aplikacji i informacji odbywa się na serwerach dostępnych w Internecie, poza komputerem użytkownika. Chmura zapewnia dostęp do danych i aplikacji z dowolnego, podłączonego do Internetu komputera lub urządzenia przenośnego.
- **PREZI** – program „z chmury” do tworzenia prezentacji wykorzystywany w edukacji.



QR Code



- **QR Code** - kwadratowy kod kreskowy wynaleziony przez japońską firmę w 1994 r. Za pomocą takiego kodu można zapisać dowolny ciąg znaków, np. numer telefonu, adres strony internetowej. Aby skorzystać z wygody kodów QR potrzebny jest telefon z aparatem cyfrowym i odpowiednim oprogramowaniem.



Podsumowanie

Nowoczesna edukacja:

- wyzwala w uczniach aktywność twórczą,
- wykorzystuje nowoczesne pomoce dydaktyczne oraz Internet na wszystkich przedmiotach,
- tworzy i integruje społeczność nauczycieli, wychowawców, opiekunów i uczących się,
- pozwala każdemu, bez względu na wiek, uczyć się podnosić swoje kwalifikacje,
- promuje aktywizujące metody nauczania dostosowane do potrzeb każdego ucznia,
- ciągle podąża za zmieniającą się rzeczywistością.

