



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



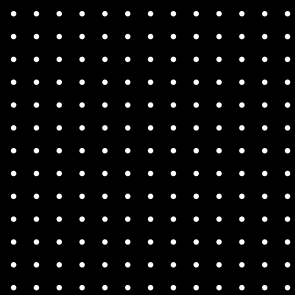
Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



NOWOCZESNE TECHNOLOGIE W EDUKACJI

Projekt nr 2022-1-PL01-KA121-
SCH-000063472
współfinansowany jest ze
środków Unii Europejskiej w
ramach programu Erasmus+





WSPÓŁCZESNA TECHNOLOGIA

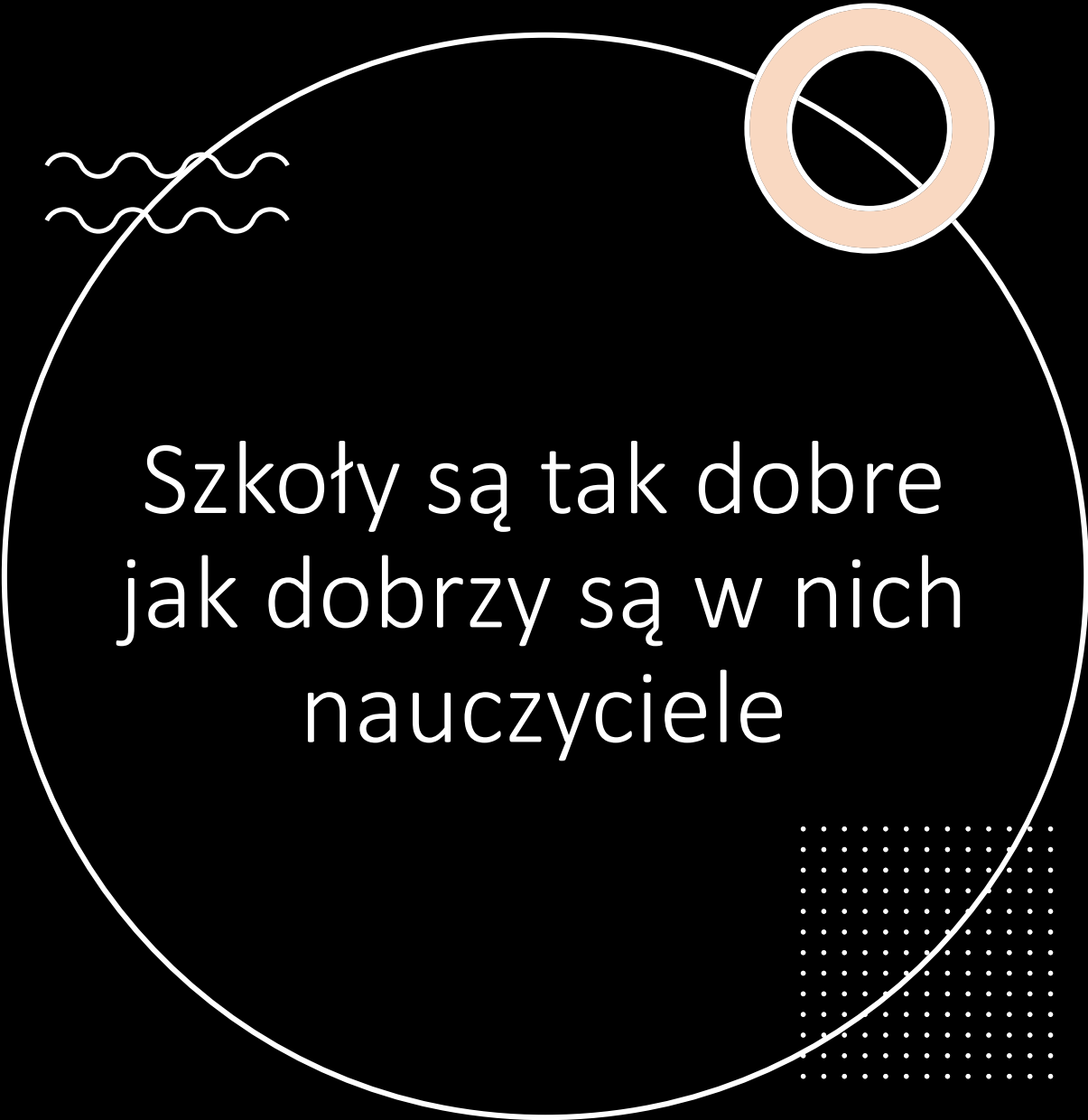
- Współczesna technologia wspiera i umożliwia tworzenie
- środowisk pracy i rozwoju uczniów i nauczycieli
- Takie środowiska to:
- Indywidualizacja
- Równe szanse i Wyrównywanie szans
- Nauka w dowolnym miejscu i czasie
- Ustawiczne kształcenie



MODEL ROZWOJU TECHNOLOGII W EDUKACJI

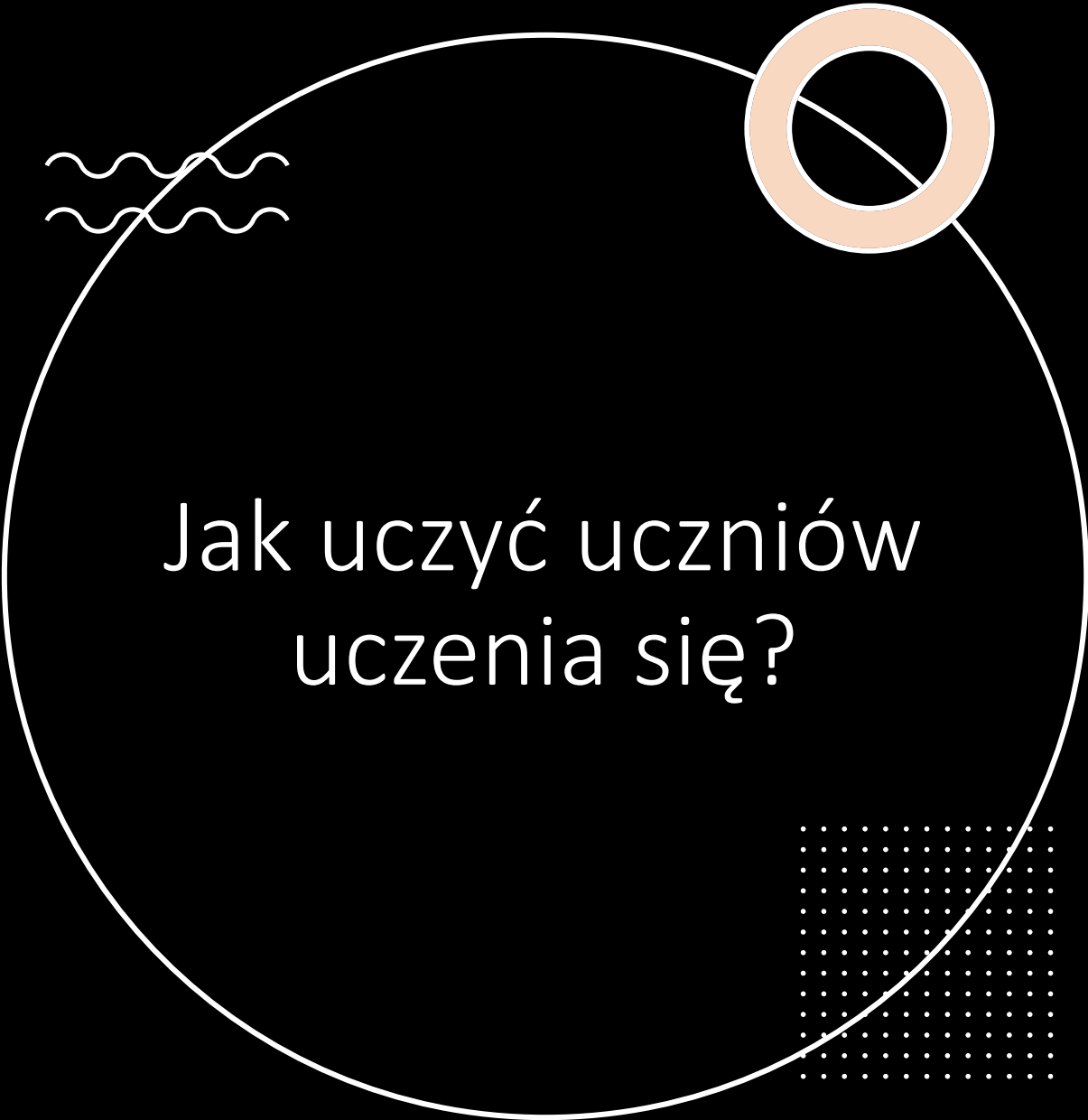
- Etapy wrastania (rozwoju) TI w: edukację, kompetencje,
- powszechne wykorzystanie:
- Pojawianie się – przedmiotem zainteresowania: sprzęt, TI,
- nowe możliwości
- Stosowanie – wykorzystanie TI w istniejących strukturach
- Integracja – przenikanie TI do sfer kształcenia, pracy i
- życia, rzeczywiste zastosowania TI, praktyka
- Transformacja – zmiana roli szkoły oraz organizacji i
- funkcjonowania szkoły w społeczeństwie,
- Model dotyczy każdej nowej technologii !!

Pamiętajmy: Technologia na usługach edukacji faktycznie wymaga edukacyjnego wsparcie.



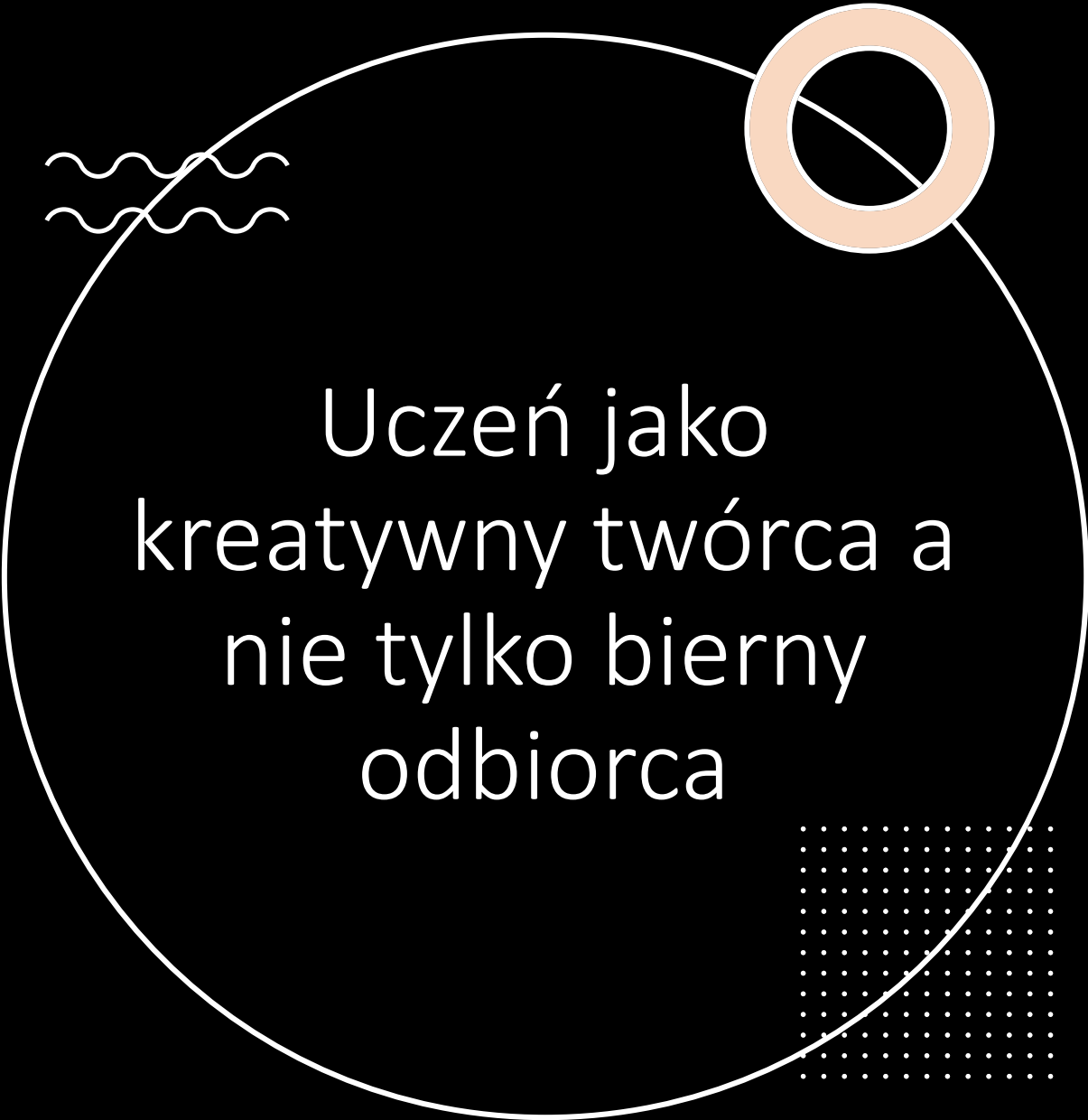
Szkoły są tak dobre
jak dobrzy są w nich
nauczyciele

- Nauczyciel powinien poświęcać gros czasu indywidualnym potrzebom
- uczniów.
- System ewaluacji i wsparcia rozwoju nauczycieli, bazujący na opinii:
dyrektora, innych nauczycieli,
nauczyciela spoza szkoły i uczniów.
Mamy budujące doświadczenia.



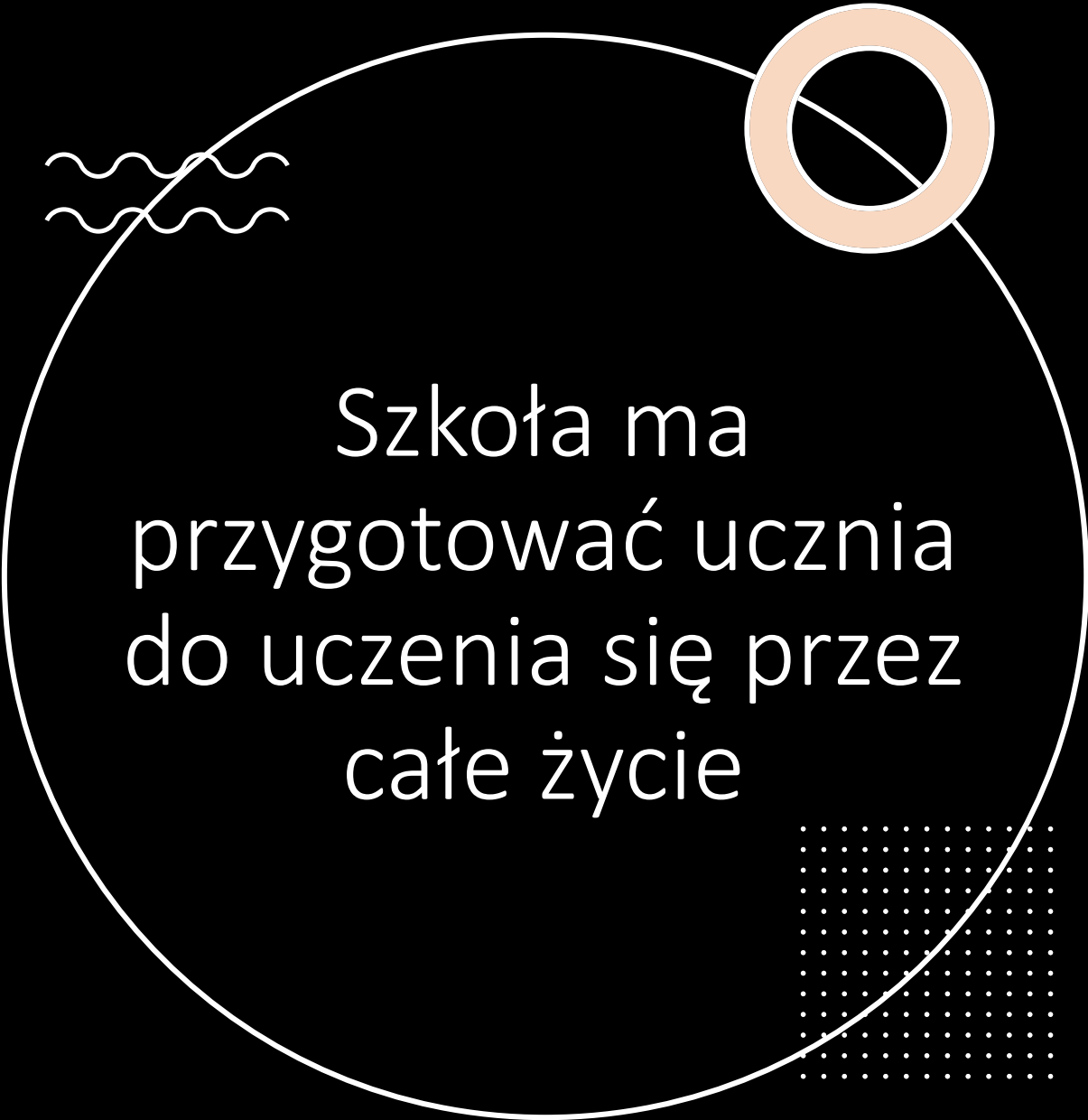
Jak uczyć uczniów uczenia się?

- Umiejętność uczenia się to największy kapitał, który uczeń powinien wynieść ze szkoły.
- Wiedza dość szybko umyka z głowy lub się dezaktualizuje .
- Umiejętność uczenia się – stale doskonalona – pozostaje na całe życie.
- Technologie informacyjne to jedna z wielu metod skutecznej edukacji
- Metody aktywizujące w szkolnej edukacji – wzmacnianie i intensyfikowanie




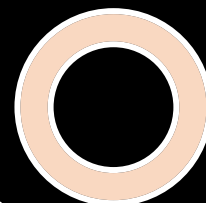
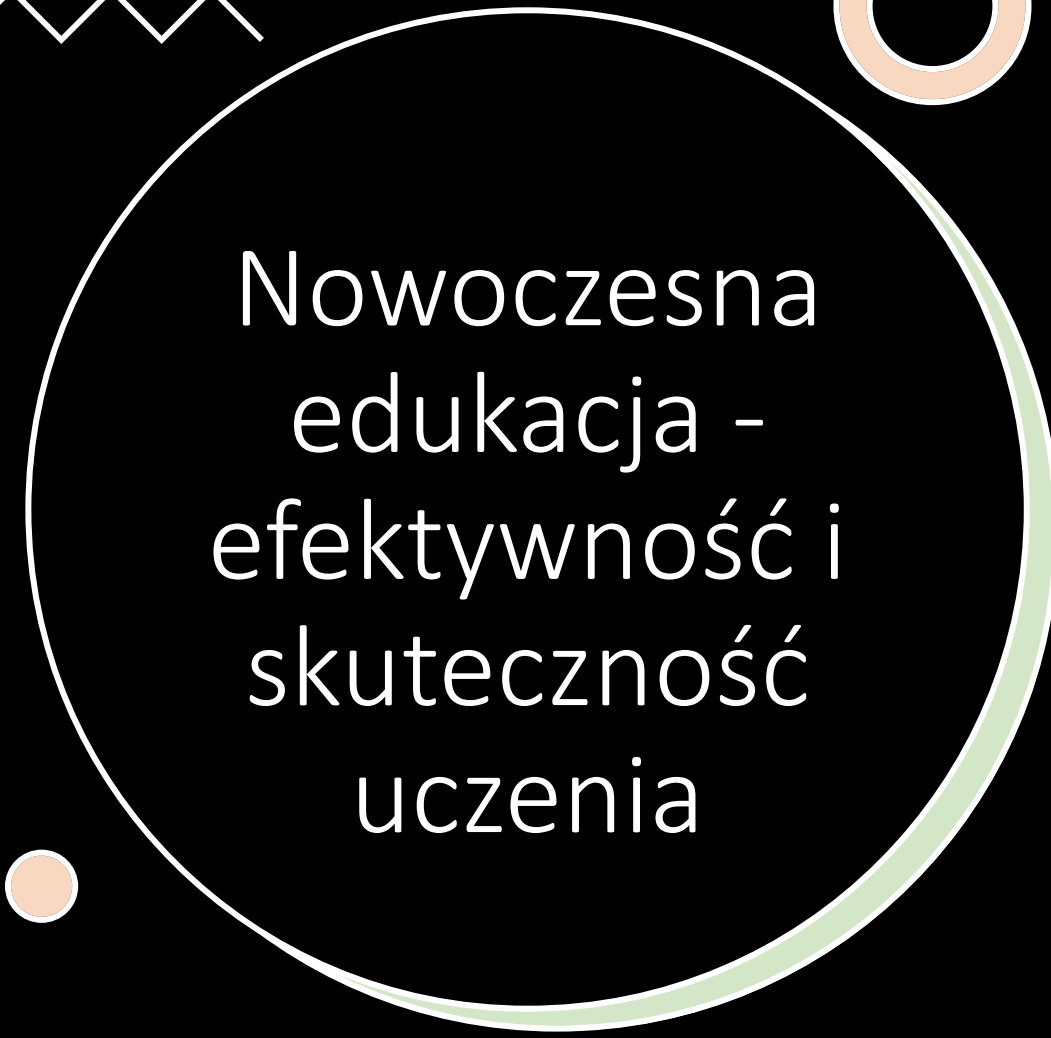

Uczeń jako
kreatywny twórca a
nie tylko bierny
odbiorca

- Świadome i mądre korzystanie z nowoczesnych technologii, np. wykorzystanie wiadomości z Internetu przy odrabianiu zadania domowego.
- Nowoczesne techniki informacyjne kształcą wiele cennych umiejętności, uczą np. samodzielności w planowaniu i wykonywaniu zadania lub współdziałania w grupie (wspólna praca).





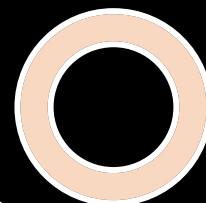


Szkoła ma
przygotować ucznia
do uczenia się przez
całe życie

- Wykorzystanie nowoczesnych technologii w edukacji rozpoczyna się od I etapu – jest to odpowiedź na specyfikę współczesnych czasów (różnorodność i zmienność wiedzy – w tym różne źródła pozyskiwania wiedzy - funkcjonowanie dziecka w świecie multimedialnym i Internetu)
- Uczniowie muszą być przygotowywani do pełnego korzystania z technologii informatycznych – uczenia się z wykorzystaniem nowoczesnych źródeł informacji – komputer jako nowoczesna pomoc dydaktyczna.



Nowoczesna edukacja - efektywność i skuteczność uczenia


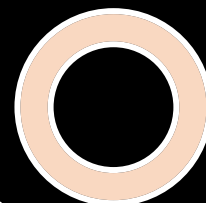


1. Trzy filary edukacji: wiedza, umiejętności, postawy.
 2. Specyfika uczenia się uczniów – preferencje zdobywania wiedzy – style i strategie – każdy uczy się inaczej.
 3. Różnorodność uzdolnień i zdolności uczniów – każdy ma mocną i słabą stronę – indywidualizacja.
 4. Metody, formy i sposoby – od metod podających do aktywizujących.
 5. Od książki do komputera – różne źródła pozyskiwania informacji.
 6. Włączenie nowoczesnych technologii informacyjno – komunikacyjnych (TIK).
- 




Zalety wykorzystywania technologii w procesie nauczania:

- zwiększenie zaangażowania uczniów w proces uczenia się
- utrwalanie wiedzy
- indywidualizacja procesu uczenia się
- rozwijanie umiejętności współpracy
- kształtowanie kompetencji miękkich, takich jak współpraca, rozwiązywanie złożonych problemów, krytyczne myślenie, rozwijanie różnorodnych form komunikacji i umiejętności przywódczych, kreatywność oraz motywacja
- wartość dodana dla nauczyciela





Nowoczesne technologie informatyczne podstawą pracy z uczniem

- W nowoczesnym nauczaniu nauczyciel mając na uwadze różnorodność metod i form pracy z uczniem wykorzystuje:
 - Komputer – jako pomoc dydaktyczną – prezentacje multimedialne.
 - Projektory (lub rzutniki multimedialne, wizualizery)
 - Multibooki – podręczniki elektroniczne (WSiP, Nowa Era).
 - Tablice interaktywne
 - Multimedialne zasoby edukacyjne np.:
 - treści edukacyjne,
 - prezentacje multimedialne
 - pakiety edukacyjne
 - programy edukacyjne
 - gry edukacyjne
 - Internet – jedno ze źródeł pozyskiwania informacji i miejsce pracy edukacyjnej - zasoby Internetu - strony internetowe przeznaczone dla uczniów.
- 



TECHNOLOGIA MOBILNA – EFEKTY: UCZEŃ I UCZENIE SIĘ


Oczekiwane efekty w uczeniu się – szansa dla uczniów:


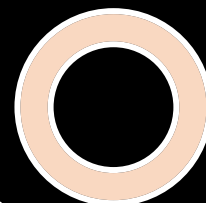


- uczenie się (learning) w miejsce nauczania (teaching)
- wzrost motywacji i zaangażowania uczniów
- kształcenie przebiega asynchronicznie i w sposób rozproszony (w dowolnym czasie i w dowolnych miejscach)
- powstają indywidualne ścieżki kształcenia dla uczniów
- zmiana roli nauczyciela – uczeń podmiotem kształcenia, a nauczyciel jego doradcą
- podejście konstruktywistyczne: rozwój ucznia w rzeczywistym środowisku
- zapoznanie z najnowszą technologią
- szkoła przygotowuje także do kształcenia się przez całe życie (Lifelong Learning)






PLATFORMA – REALIZOWANE ZAŁOŻENIA – UCZNIOWIE

1. Poprawa jakości niezależnego i spersonalizowanego uczenia się
 2. Więcej okazji do współpracy i interakcji uczeń-nauczyciel
 3. Wzbogacenie alfabetyzacji cyfrowej
 4. Wspieranie uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych
 5. Podniesienie poziomu i zakresu materiałów edukacyjnych
 6. Lepsze gospodarowanie czasem nauczycieli i uczniów
 7. Lepsze monitorowanie pracy uczniów i nauczycieli
 8. Zwiększenie udziału uczniów we własnym kształceniu
 9. Poprawa organizacji kształcenia i komunikacji
 10. Zwiększone zaangażowanie rodziców
 11. Budowanie lokalnej społeczności uczących się
- 



Tablica interaktywna – aktywne uczenie – radość z nauki


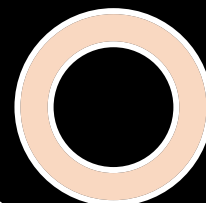
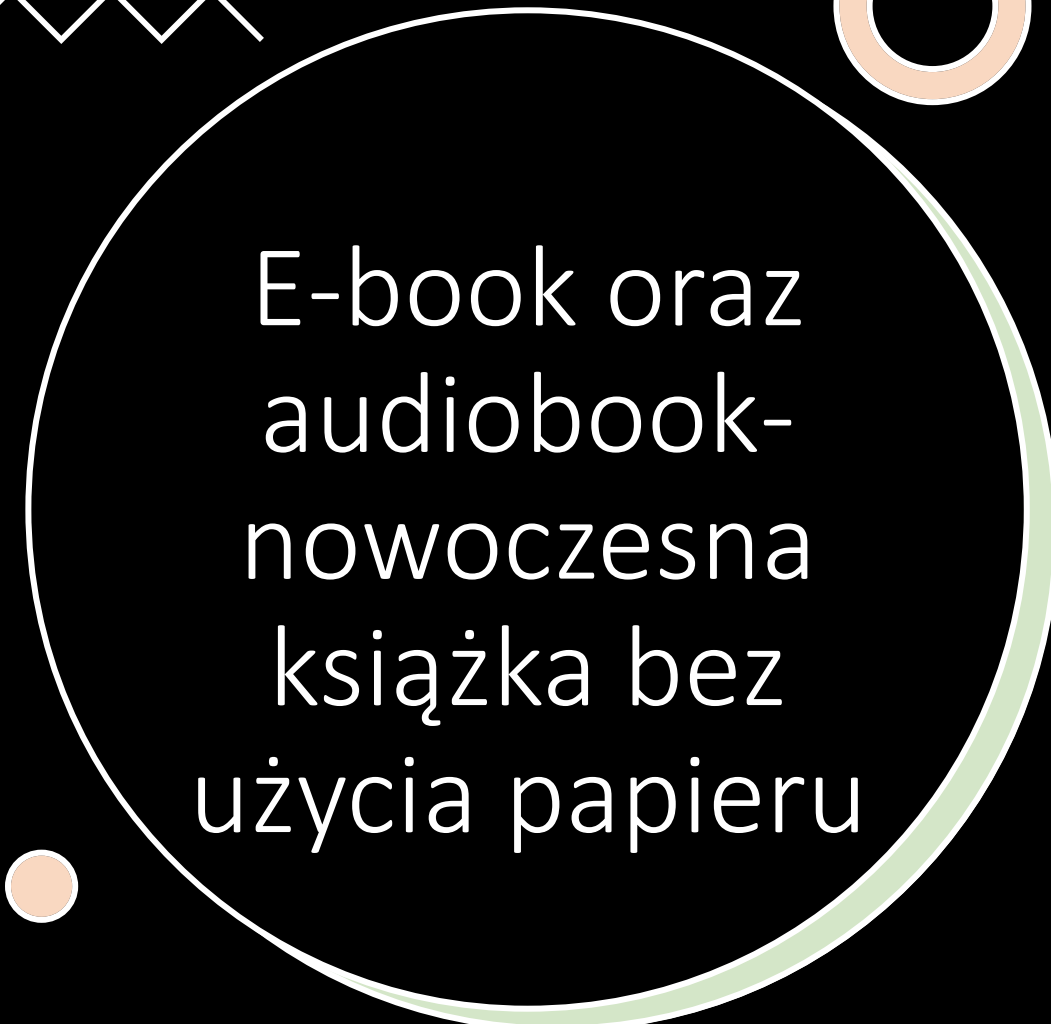

- Uczeń nie musi umieć posługiwać się komputerem czy myszą komputerową, aby pracować na tablicy.
 - Tablica interaktywna w przypadku uczniów zaspokaja wymagania edukacyjne związane z wizualnym jak i kinestetycznym wariantem procesu uczenia się.
 - Uczniowie widzą duże, kolorowe i dynamiczne obrazy - wchodzą w fizyczne interakcje z materiałem poprzez przesuwanie liter, liczb, słów i obrazów za pomocą swoich rąk.
- 



Multimedialne programy edukacyjne

- Programy edukacyjne oddziałują na wiele zmysłów, przez co ułatwiają zrozumienie informacji.
- Dzięki ich multimedialności oraz interaktywności łatwiej pobudzają ucznia do myślenia i działania.
- Wykorzystując oprogramowanie edukacyjne należy stosować jedną podstawową zasadę – zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem zasobów Internetu i treści multimedialnych np. ćwiczenia, animacje, symulacje, pokazy slajdów czy obrazów muszą służyć aktywnemu uczeniu się.





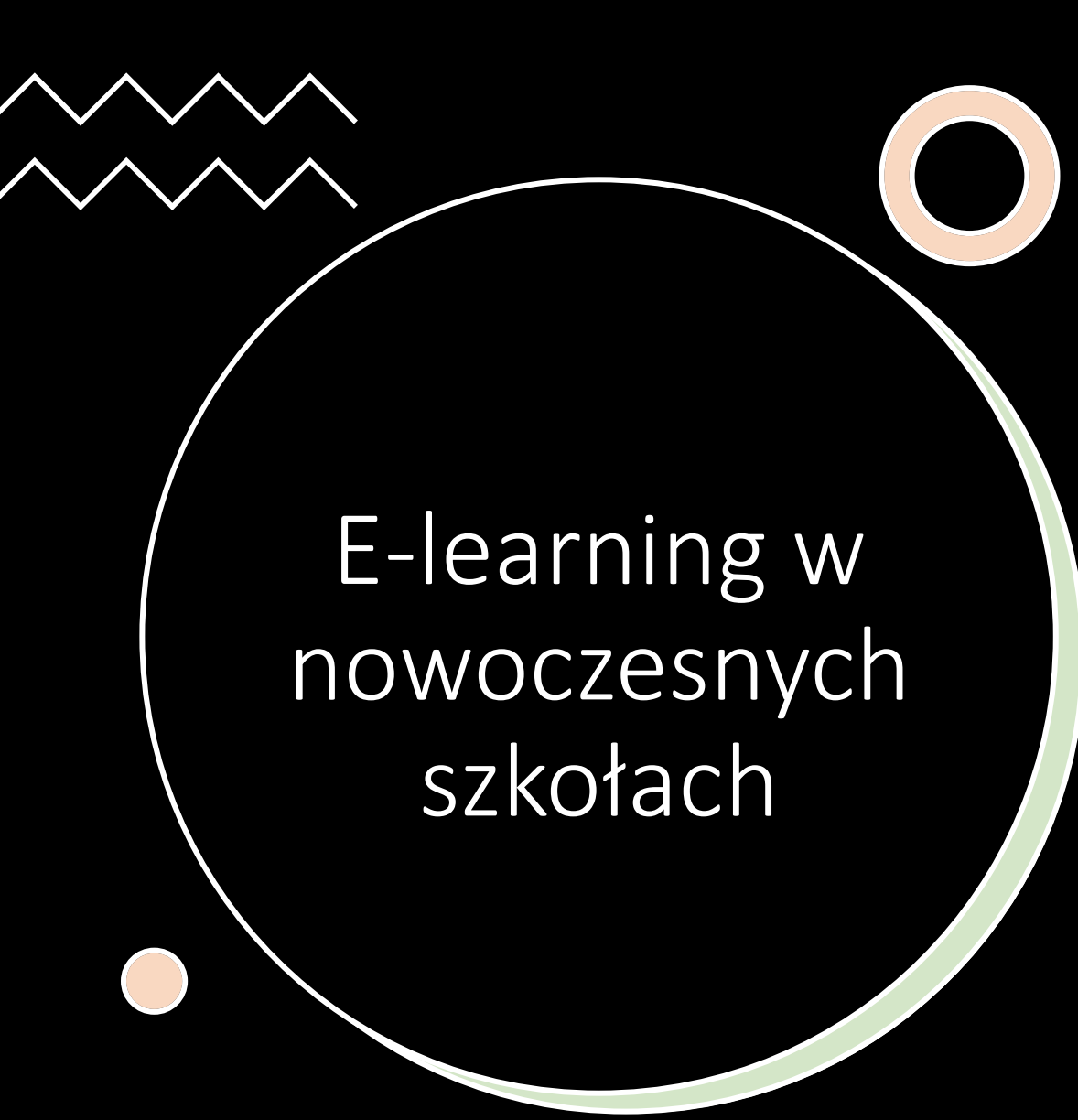
E-book oraz audiobook- nowoczesna książka bez użycia papieru

- Mianem e-booka nazywamy książkę elektroniczną, czyli zapisaną na specjalnym nośniku. Można z niej korzystać za pośrednictwem specjalnego czytnika ale i zwykłego smartfonu czy tabletu.
- Audiobooki to nagrana książka, czyli słowa lektora, których możemy odsłuchiwać tak, jakbyśmy czytali książkę.

Umożliwiają uczniom dostęp do szeroko pojętej literatury.

To doskonałe rozwiązanie dla młodzieży, które mają problem z czytaniem, np. mają silną wadę wzroku lub zdiagnozowaną dysleksję.






E-learning w nowoczesnych szkołach

- Wiele szkół proponuje nowoczesne platformy e-learningowe, oferujące naukę na odległość, praktycznie bez wychodzenia z domu.
- Dzięki wykorzystaniu tego typu narzędzi można proponować wykłady przez internet, organizowanie kursów i szkoleń online oraz prowadzenie lekcji za pośrednictwem sieci. Uczniowie mogą brać w nich czynny udział.






Media społecznościowe w edukacji

- Nie bez znaczenia w edukacji jest obecność mediów społecznościowych, takich jak portal Facebook. Pozwalają one na zrzeszanie uczniów, np. dzięki tworzeniu grup dyskusyjnych. Można w ten sposób założyć koło naukowe czy kółko zainteresowań i przekazywać wszystkim uczestnikom informacje o kolejnych spotkaniach lub wymieniać się znalezionymi w sieci artykułami tematycznymi. Nauczyciel, który komunikuje się ze swoimi uczniami za pośrednictwem mediów społecznościowych jawi się im jako ktoś nowoczesny i bardziej dostępny: zmniejsza się dystans, a osoba nauczyciela wydaje się bliższa, bardziej przyjazna.




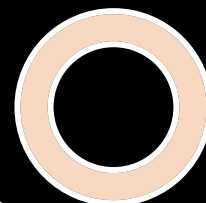




Nowe technologie w szkole – zmiana roli uczniów


uczniowie mogą przejąć rolę twórców materiałów edukacyjnych i stać się autonomiczni, mogą np.:


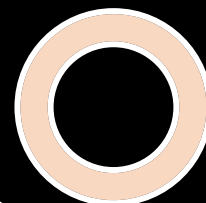


- tworzyć zestawy słówek/pojęć w Quizlecie,
- pisać zadania i łamigłówki w aplikacji LearningApps,
- założyć bloga i robić prawdziwe wpisy blogowe (np. oparte na materiale z lekcji),
- zakładać klasowe Padlety z ciekawymi materiałami, pracować z nimi na zajęciach (materiały autentyczne),
- komunikować się przez Skype'a z uczniami z innych krajów, uczestniczyć w międzynarodowych projektach,
- być częścią wirtualnej klasy z dostępem do materiałów dydaktycznych, zadań domowych i zasobów interaktywnych udostępnionych przez nauczyciela (system eduOne).





MEDIAchallenge: potencjał sztucznej inteligencji a horyzonty edukacji - ChatGPT


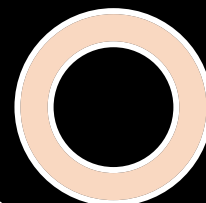


- ChatGPT to zaawansowany model językowy opracowany przez OpenAI. Jego głównym celem jest generowanie odpowiedzi na różne pytania zadawane przez ludzi, udzielanie informacji, pomoc w rozwiązywaniu problemów oraz uczestniczenie w rozmowach na różne tematy. ChatGPT może być przydatny w wielu dziedzinach, takich jak nauka, technologia, rozrywka czy nawet codzienne życie.
- 



Do czego przydać się może Chat GPT?

- Nauka i edukacja: Model może być używany jako narzędzie wspomagające naukę, udzielając informacji na różne tematy, tłumacząc trudne koncepcje czy pomagając w rozwiązywaniu problemów matematycznych.
- Tworzenie treści: Model może być używany do generowania treści tekstowych, takich jak artykuły, blogi, opisy produktów, recenzje czy nawet krótkie opowiadania.
- Tłumaczenie: ChatGPT może wspomagać tłumaczenia tekstów na różne języki, choć może nie zawsze być idealnie dokładny.


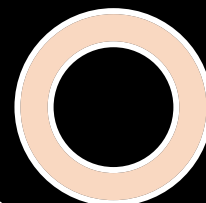
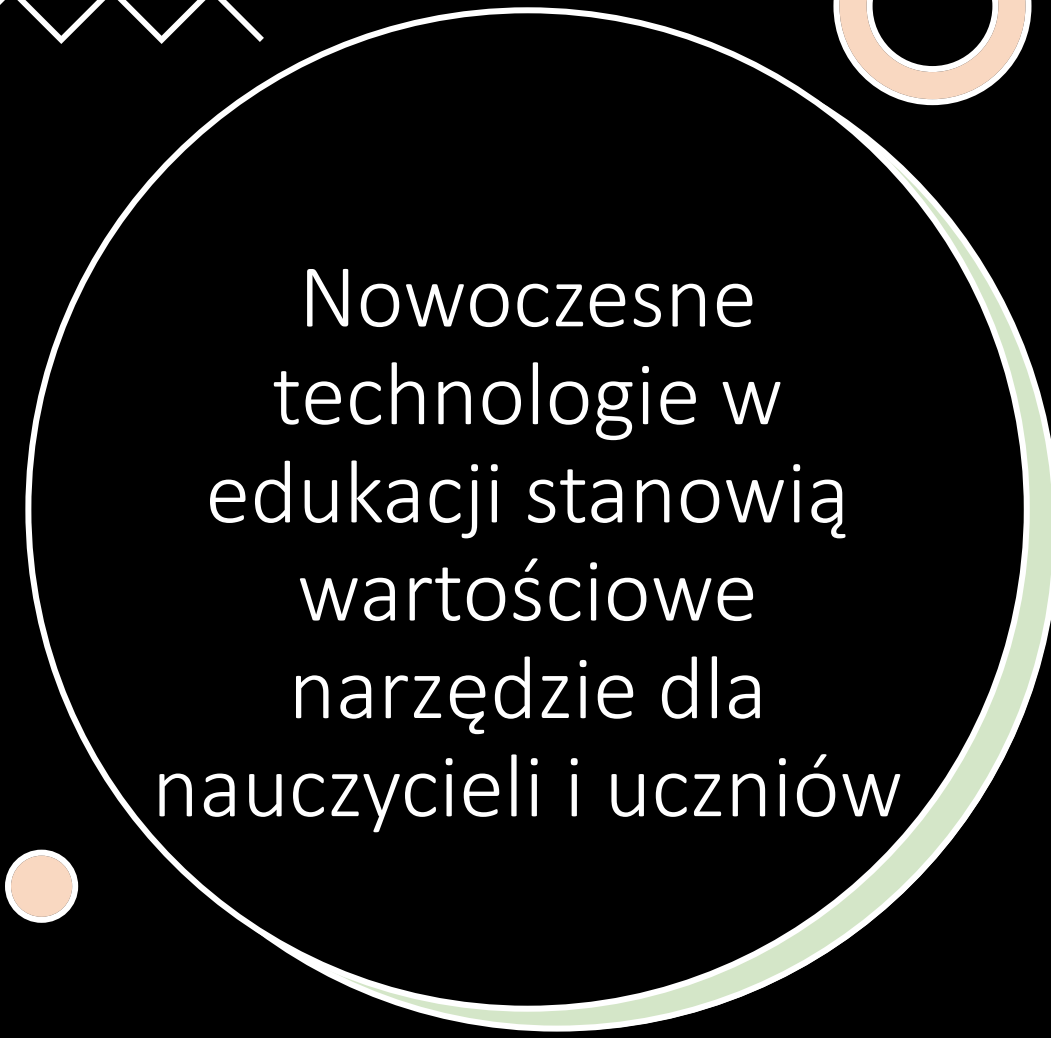





Do czego przydać się może Chat GPT?

- Brainstorming i generowanie pomysłów: ChatGPT może pomóc w generowaniu pomysłów, podpowiadając różne koncepcje lub rozwiązania na podstawie dostarczonej informacji.
- Osobisty asystent: Model może służyć jako osobisty asystent, pomagając w organizacji życia codziennego, przypominając o ważnych terminach czy udzielając porad na różne tematy.
- Wsparcie emocjonalne: ChatGPT może być używany jako narzędzie wsparcia emocjonalnego, pomagając użytkownikom wyrazić swoje uczucia, udzielając porad czy prowadząc rozmowy na trudne tematy.
- Trening komunikacji: Model może pomóc w nauce komunikacji interpersonalnej, udzielając wskazówek dotyczących poprawy umiejętności komunikacyjnych czy pomagając w nauce języków obcych.


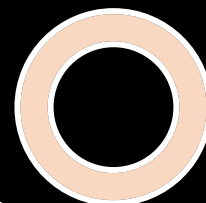
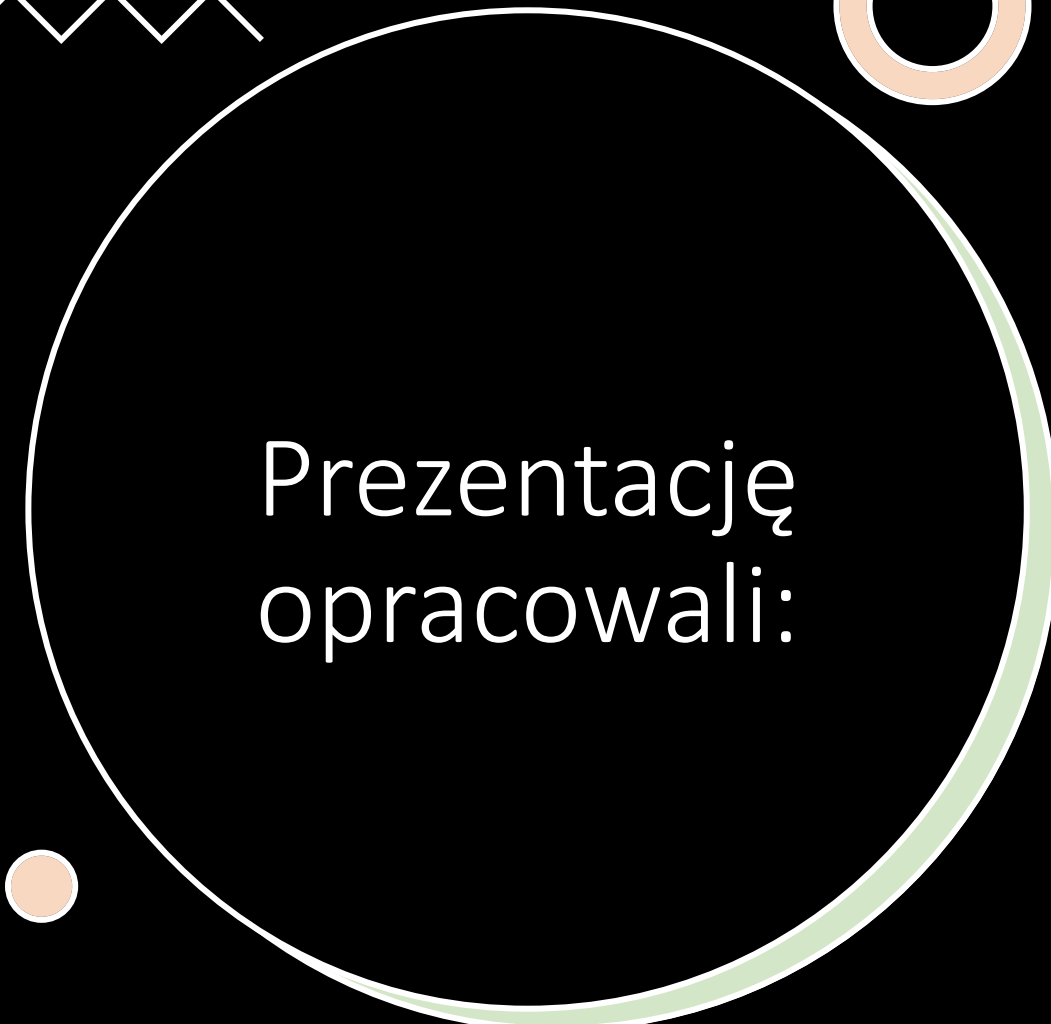





Nowoczesne
technologie w
edukacji stanowią
wartościowe
narzędzie dla
nauczycieli i uczniów

- Towarzyszą w procesie, organizują, porządkują działania, wspierają
- Wspomagają komunikację między nauczycielem a uczniem (również poza szkołą – materiały w chmurze)
- Strukturyzują i urozmaicają lekcje („język i świat ucznia”)
- Wzmacniają i rozwijają kompetencje kluczowe





Prezentację opracowali:



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Bożena Krzyżanowska

Bożena Czerkas

Monika Basista

Anna Bobel

Urszula Jermakowicz

Małgorzata Mioduszevska-Scaduto

Cezary Kudelski

Projekt nr 2022-1-PL01-KA121-SCH-000063472
współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach
programu Erasmus+

