

## **Program szkolenia dla nauczycieli – ścieżka 1**

### **Metodyka rozwijania kompetencji cyfrowych u dzieci w wychowaniu przedszkolnym**

**Czas trwania:** 12 godzin

**Adresaci:** nauczyciele wychowania przedszkolnego

#### **Cel główny**

Przygotowanie nauczycieli do świadomego i metodycznego rozwijania kompetencji cyfrowych u dzieci w wieku przedszkolnym poprzez wykorzystanie środowisk cyfrowych, metod aktywizujących oraz programów i narzędzi TIK zgodnych z podstawą programową.

#### **Cele szczegółowe**

Po ukończeniu szkolenia uczestnik:

1. Zna definicję i znaczenie kompetencji cyfrowych w edukacji przedszkolnej.
2. Potrafi wskazać środowiska cyfrowe sprzyjające wielokierunkowemu rozwojowi dzieci.
3. Umie zastosować metodykę rozwijania myślenia komputacyjnego i programowania
4. w wieku przedszkolnym.
5. Zna przykłady aktywizujących metod dydaktycznych wspieranych technologią.
6. Potrafi wykorzystywać aplikacje i narzędzia TIK w pracy z dziećmi.
7. Umie dostosować działania dydaktyczne do zapisów podstawy programowej wychowania przedszkolnego.
8. Potrafi projektować scenariusze zajęć z wykorzystaniem środowisk cyfrowych.
9. Zna zasady bezpieczeństwa i higieny pracy z technologią w przedszkolu.

10. Potrafi oceniać efekty rozwijania kompetencji cyfrowych u dzieci i wdrażać refleksję w praktyce dydaktycznej.
11. Wspieranie rodziców w kształtowaniu u dzieci nawyków bezpiecznego, odpowiedzialnego i zrównoważonego korzystania z urządzeń cyfrowych.
12. Rozwijanie umiejętności rozpoznawania zagrożeń w sieci i ochrony prywatności dziecka.

## Plan zajęć

Moduł	Cele	Przebieg	Materiały/linki	Forma/ Czas trwania
1. Środowiska cyfrowe sprzyjające wielokierunkowemu rozwojowi dzieci w wieku przedszkolnym	Zapoznanie nauczycieli z rolą i możliwościami wykorzystania środowisk cyfrowych w procesie wychowania przedszkolnego, wspierających rozwój poznawczy, emocjonalny, społeczny i	- Miniwykład: czym są środowiska cyfrowe i jak wspierają rozwój dziecka (poznawczy, emocjonalny, społeczny, kreatywny). - Analiza przykładów aplikacji i platform edukacyjnych. - Warsztat: dobór aplikacji do	<b>ChatterPix Kids</b> , tablica interaktywna <a href="https://eduzabawy.com/">https://eduzabawy.com/</a> <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a> <a href="https://bookcreator.com/teachers">https://bookcreator.com/teachers</a> <a href="https://kliktik.jimdofree.com/rysowanie-na-ekranie/">https://kliktik.jimdofree.com/rysowanie-na-ekranie/</a>	Miniwykład, praca w grupach analiza przypadków  2 godz. stacjonarnie

	kreatywny dzieci.	konkretnej sfery rozwoju.		
2. Myślenie komputacyjne i programowanie w edukacji przedszkolnej	Rozwijanie u nauczycieli umiejętności wprowadzania elementów myślenia komputacyjnego i programowania w edukacji przedszkolnej poprzez aktywności dostosowane do wieku dzieci, wspierające logiczne myślenie, rozwiązywanie problemów i kreatywność.	Wprowadzenie do myślenia komputacyjnego. Ćwiczenia offline (maty, klocki, gry kierunkowe). Warsztaty w aplikacjach.	Kodable, ScratchJr, Bee-Bot App, mata edukacyjna, <a href="https://blockly.games/">https://blockly.gam es/</a>	Warsztaty praktyczne, praca grupowa 2 godz. stacjonarnie
3. Aktywizujące metody dydaktyczne wykorzystujące	Wyposażenie nauczycieli w umiejętność stosowania	Omówienie metod: projekt, eksperyment, gry dydaktyczne.	<a href="https://learningapps.org/">https://learningapp s.org/</a> <a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.n et/</a>	Warsztat, burza mózgów,

potencjał dzieci i technologii	aktywizujących metod dydaktycznych, które angażują dzieci do działania, współpracy i twórczego wykorzystania technologii cyfrowych w procesie wychowania przedszkolnego.	Ćwiczenia aktywizujące z TIK. Tworzenie własnych ćwiczeń w aplikacjach interaktywnych.	<a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a> <a href="https://classroomscreen.com/">https://classroomscreen.com/</a> <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a> <a href="https://www.digipuzzle.net/">https://www.digipuzzle.net/</a>	praca w parach  1,5 godz, stacjonarnie
4. Metody realizacji zapisów w podstawie programowej i w programach nauczania	Przygotowanie nauczycieli do świadomego i efektywnego wdrażania technologii cyfrowych w proces dydaktyczny w zgodzie z zapisami podstawy programowej	Analiza zapisów podstawy Analiza podstawy programowej pod kątem kompetencji cyfrowych. Przykłady praktyczne w obszarach, opracowanie mini-scenariusza zajęć.	Tekst podstawy programowej, przykłady programów, laptopy/tablety <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>	Miniwykład, analiza tekstu, warsztat  1 godz. online

	wychowania przedszkolnego oraz programami nauczania.			
5. Projektowanie, realizowanie i ewaluacja zajęć wykorzystując h technologię cyfrową, w tym zajęć zespołowych	Przygotowanie nauczycieli do samodzielnego projektowania, prowadzenia i oceny zajęć dydaktycznych z wykorzystaniem technologii cyfrowej, w tym zajęć sprzyjających pracy zespołowej i rozwijających kompetencje społeczne dzieci.	Struktura scenariusza zajęć z TIK. Planowanie pracy zespołowej z dziećmi. Ćwiczenie: opracowanie własnego scenariusza zajęć z min. 2 aplikacjami TIK. Prezentacja i ewaluacja.	<a href="https://padlet.com">https://padlet.com</a>  <a href="https://genially.com">/https://genially.com</a>	Praca projektowa, warsztat, prezentacja 2 godz. stacjonarnie

6. Higiena cyfrowa wśród dzieci	Kształtowanie u nauczycieli umiejętności wspierania dzieci w rozwijaniu zdrowych nawyków korzystania z technologii cyfrowych oraz promowania równowagi między światem online i offline.	Miniwykład: zasady zdrowego korzystania z technologii przez dzieci. Ćwiczenia praktyczne: przerwy aktywizujące, alternatywy dla nadmiaru ekranów. Opracowanie regulaminu higieny cyfrowej w grupie przedszkolnej.	Sieciaki.pl, broszury edukacyjne, materiały Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę <a href="https://rodzice.co/">https://rodzice.co/</a> <a href="https://sieciaki.pl/">https://sieciaki.pl/</a>	Miniwykład, praca w grupach, dyskusja 1 godz. online
7. Współpraca z rodzicami na płaszczyźnie cyfrowej	Wzmacnianie kompetencji nauczycieli w zakresie budowania świadomej i partnerskiej współpracy z rodzicami w obszarze edukacji cyfrowej dzieci,	Rola rodziców w rozwijaniu kompetencji cyfrowych. Przykłady dobrych praktyk komunikacji z rodzicami. Warsztat: przygotowanie materiału informacyjnego dla	Canva – projektowanie ulotek i materiałów dla rodziców <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>  Google Forms – ankiety i konsultacje online:	Dyskusja, warsztat, praca grupowa  2 godz. online

	obejmującej bezpieczeństwo, higienę i rozwój kompetencji medialnych.	rodziców nt. higieny i bezpieczeństwa cyfrowego.	<a href="https://forms.google.com">https://forms.google.com</a>  Padlet – współdzielenie treści, tablica do kontaktu z rodzicami: <a href="https://padlet.com">https://padlet.com</a>  Zoom / MS Teams – spotkania online z rodzicami  <a href="https://rodzice.co/cyberzagrozenia/czy-wiesz-ze-przewijanie-ekranu-zmienia-mozg/">https://rodzice.co/cyberzagrozenia/czy-wiesz-ze-przewijanie-ekranu-zmienia-mozg/</a>	
Podsumowanie i test końcowy	Utrwalenie wiedzy i ocena efektów szkolenia	Powtórka, test wiedzy, omówienie wyników	Test papierowy lub online, formularz ewaluacyjny	Możliwość zadawania pytań końcowych

				0,5 godz. stacjonarnie
--	--	--	--	---------------------------