



Umiejętności cyfrowe SEN

**Rozwój umiejętności
cyfrowych XXI wieku dla
nauczycieli uczniów ze
specjalnymi potrzebami
edukacyjnymi**

2022-1-ES01-KA220-SCH-000085645

Pakiet
programów nauczania



Co-funded by
the European Union

Zastrzeżenie: Projekt nr: 2022-1-ES01-KA220-SCH-000085645. Projekt Digi-skills SEN został sfinansowany przez Unię Europejską. Za treść niniejszej publikacji odpowiada wyłącznie autor. Komisja Europejska i SEPIE nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.



Ten utwór jest dostępny na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowe](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



Spis treści

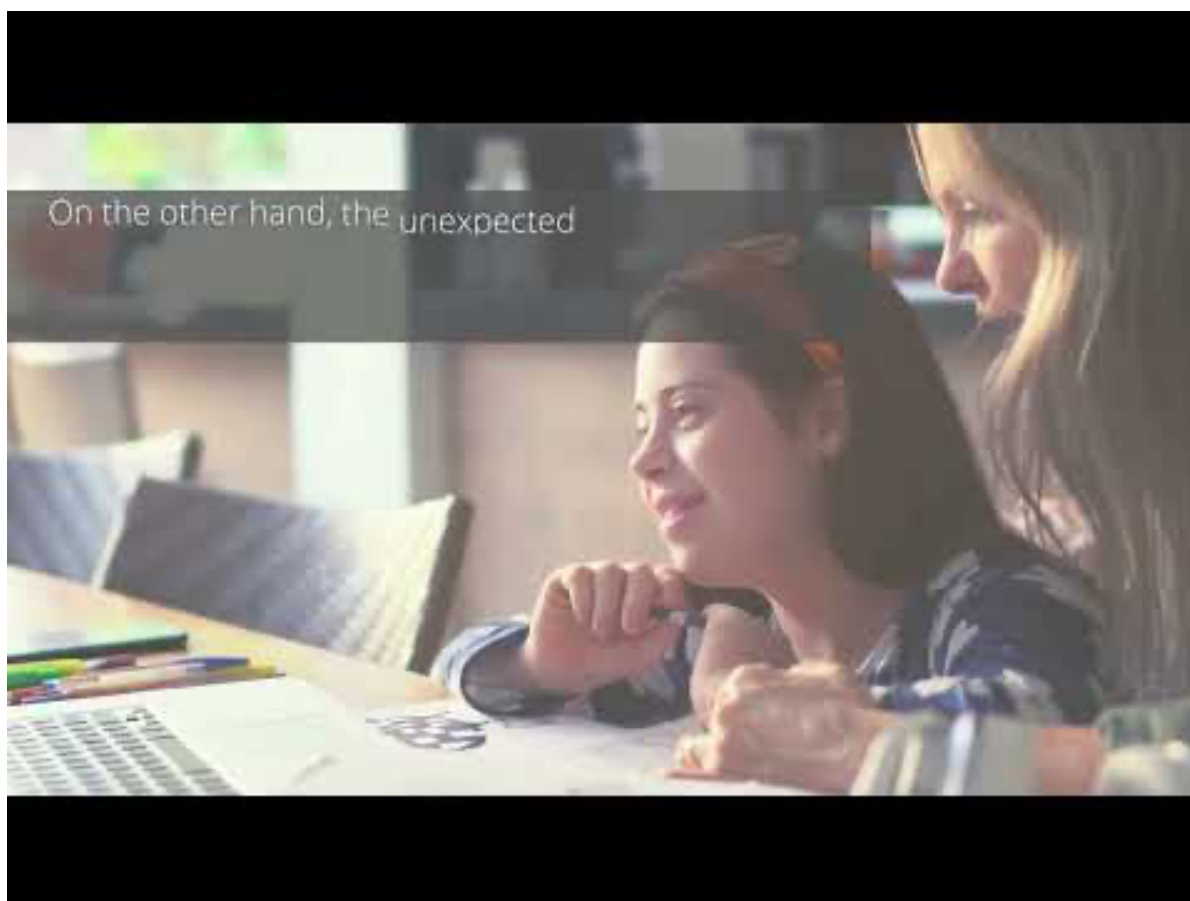
O PROJEKCIE	3
PARTNERZY.....	4
Informacje o pakiecie programów nauczania.....	6
1. Nagrywanie i tworzenie interaktywnych filmów wideo.....	7
2. Tworzenie infografik i plakatów.....	11
3. Edycja i tworzenie podcastów.....	14
4. Rozwój zawodowy, wyszukiwanie i korzystanie z dostępnych internetowych zasobów SEN.	18
5. Edukacja i informacja: Tworzenie stron internetowych, blogów i wiki do celów edukacyjnych.....	22
6. Tworzenie odpowiednich i atrakcyjnych prezentacji nadających się do interakcji online .	25
7. Tworzenie i zarządzanie internetowymi miejscami uczestnictwa dla studentów.....	29
8. Tworzenie i wykorzystywanie cyfrowych portfolio do nadzorowania osiągnięć uczniów i ciągłego sukcesu.....	33
9. Grywalizacja nauki. Tworzenie interaktywnych zajęć, angażujących quizów i testów online	36
10. Ochrona danych i cyberbezpieczeństwo	40
11. Narzędzia cyfrowe do wspólnego śledzenia i wspierania indywidualnych potrzeb	44



O PROJEKCIE

Projekt "Digi-Skills SEN" oferuje internetową platformę edukacyjną i narzędzia mobilne w celu poprawy umiejętności i kompetencji cyfrowych nauczycieli uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SEN).

Projekt ma na celu zwiększenie integracji cyfrowej w edukacji, a zwłaszcza w edukacji specjalnej.



PARTNERZY



P1 - [FSR/Hiszpania \(koordynator\)](#) - FUNDACION SORAPAN DE RIEROS, jest organizacją zajmującą się zarządzaniem programami integracji zawodowej, zarządzaniem integralnymi ośrodkami terapeutycznymi i zarządzaniem ośrodkami rehabilitacji psychospołecznej.



EURASIA INSTITUTE

P2 - [Eurasia Association/Turcja](#) - Stowarzyszenie EURASIA zostało utworzone przez 120 wolontariuszy edukacyjnych w celu zapewnienia cyfrowej i ekologicznej transformacji społeczeństwa szkolnego, dostarczając określone treści i materiały edukacyjne.



P3 - [Szkolne Centrum Edukacji Włączającej Delfinul/Rumunia](#) - C.Ş.E.I "Delfinul" to placówka kształcenia specjalnego, która zapewnia wysokiej jakości usługi uczniom z niepełnosprawnością w okręgu Konstanca.





P4 - Akademia Pedagogiki [Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej / Polska](#) - Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej to najstarsza uczelnia pedagogiczna w Polsce, której celem jest zrozumienie potrzeb społecznych, ze szczególnym uwzględnieniem osób z niepełnosprawnością.



P5 - [VAEV R&D/Austria](#) - Wiedeńskie Stowarzyszenie Edukacji jest organizacją pozarządową, która opracowuje zrównoważone rozwiązania w celu poprawy edukacji i procesów uczenia się.



P6 - [Instituto Secular Hogar de Nazaret/Hiszpania](#) - Instytucja "Dom Nazaret" jest żeńskim instytutem świeckim służącym osobom starszym, z niepełnosprawnością intelektualną, marginalizowanym społecznie i imigrantom.



Informacje o pakiecie programów nauczania

Pakiet Programów jest częścią Pakietu Roboczego 2, który łączy wszystkie scenariusze opracowanych modułów edukacyjnych związanych z wykorzystaniem zasobów cyfrowych w edukacji specjalnej. Głównym celem jest wzmocnienie kompetencji cyfrowych nauczycieli pracujących z dziećmi o różnych specjalnych potrzebach edukacyjnych.

Programy nauczania zostały podzielone na 11 modułów związanych z różnymi aspektami wykorzystania technologii w procesie edukacyjnym, wśród poruszanych tematów znajdują się: nagrywanie interaktywnych filmów, tworzenie plakatów i infografik, przygotowywanie podcastów, portfolio, blogów, stron internetowych i atrakcyjnych prezentacji. Skupiono się również na roli platform współpracy i nauczania na odległość, tworzeniu testów i quizów oraz cyberbezpieczeństwie.

Programy nauczania skierowane są nie tylko do nauczycieli i pedagogów specjalnych, ale także do każdego, kto chciałby dowiedzieć się więcej o praktycznym wykorzystaniu technologii w edukacji.

Każdy program nauczania ma prostą, jednolitą strukturę, z informacjami na temat długości modułu nauczania, jego kluczowych celów, zamierzonych efektów uczenia się i treści modułu nauczania w kluczowych punktach. Ponadto czytelnik znajdzie interesujące odniesienia do źródeł związanych z tematami objętymi programem nauczania.

Czytanie materiału powinno być uzupełnione czytaniem modułów edukacyjnych i oglądaniem wspierających filmów; są one integralną częścią opracowanego produktu.



1. Nagrywanie i tworzenie interaktywnych filmów

PROGRAM NAUCZANIA

Partner: EURASIA

Grupa docelowa: uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i nauczyciele

Tytuł tematu		
Nagrywanie i tworzenie interaktywnych filmów wideo (P2)		
Czas trwania kursu		
6 godzin		
Główne cele		
<ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie interaktywnych filmów i ich skuteczna pomoc w nauce • Opisanie etapów tworzenia interaktywnego wideo • Instruktaż tworzenia i nagrywania materiałów wideo • Usprawnienie procesu edycji za pomocą oprogramowania • Zapewnienie samouczka dotyczącego procesu nagrywania/konwertowania wideo w celu stworzenia interaktywnego wideo 		
Efekty uczenia się (efekty):		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
Poznanie wykorzystania interaktywnych filmów w nauczaniu i uczeniu się	Tworzenie treści wideo na wybrany temat dla edukacji uczniów z SEN	Wykorzystanie środowiska online do tworzenia materiałów edukacyjnych dla uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych.
Posiadanie umiejętności cyfrowych	Nagrywanie wideo	Otwartość na wypróbowywanie nowych technologii
Dowiedzenie się, jak edytować interaktywne filmy	Edytowanie wideo	Gotowość do eksperymentowania z nowymi możliwościami platformy



Uświadomienie sobie problemów nauczycieli ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w zakresie korzystania z interaktywnych filmów wideo.	Korzystanie z interaktywnego oprogramowania do tworzenia i edycji wideo	Stworzenie interesującej atmosfery do nauki dla uczniów ze SPE
		Bycie zmotywowanym i gotowym do motywowania i pomagania uczniom za pomocą interaktywnych filmów.
Proces krok po kroku		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Czym jest interaktywne wideo i jak je tworzyć? 2. Jak tworzyć treści wideo? 3. Proces nagrywania wideo. 4. Proces edycji nagranych materiałów wideo. 5. Najpopularniejsze oprogramowanie używane do tworzenia interaktywnych filmów wideo i korzystania z niego podczas edycji filmów 6. Jak dostosować interaktywne filmy wideo do procesu uczenia się i nauczania uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi? 7. Możliwe problemy dla nauczycieli SEN w procesie tworzenia interaktywnych filmów, samouczek, aby im pomóc. 8. Quiz sprawdzający wiedzę. 		
Metody i techniki		
Aktywne uczenie się Zadania praktyczne Korzystanie z samouczków Analiza tekstu		
Narzędzia dydaktyczne		
Filmy, infografiki, artykuły, podcasty, prezentacje PP		
Ocena		
Quiz online, zadanie praktyczne online		
Zasoby		
Laptop, aparat fotograficzny, internet		
Uwagi		



Rozważ korzyści płynące z korzystania z interaktywnych filmów w edukacji specjalnej, takie jak zwiększone zaangażowanie, lepsze zrozumienie i spersonalizowane doświadczenia edukacyjne, które zaspokajają różne potrzeby i możliwości.

Wybierz platformy i narzędzia, które oferują interaktywne funkcje wideo oraz są dostępne i przyjazne dla użytkownika, w oparciu o konkretne potrzeby i możliwości technologiczne placówek edukacji specjalnej.

Dowiedz się o różnych interaktywnych technikach wideo, takich jak rozgałęziające się scenariusze, quizy, hotspoty i klikalne elementy oraz o tym, jak skutecznie z nich korzystać, aby zwiększyć zaangażowanie i uczestnictwo uczniów.

Zaplanuj i ustrukturyzuj interaktywne treści wideo z jasnymi celami edukacyjnymi i logicznym przepływem, dostosowując interaktywne elementy do pożądaných efektów uczenia się i włączając odpowiednie poziomy interaktywności.

Zapewnienie dostępności interaktywnych filmów wideo dla uczniów niepełnosprawnych poprzez wdrożenie takich funkcji, jak napisy, opisy dźwiękowe i regulowane prędkości odtwarzania.

Nagrywaj wysokiej jakości filmy, stosując się do praktycznych wskazówek i technik dotyczących oświetlenia, dźwięku i kadrowania, a także edytuj filmy, aby utrzymać zaangażowanie i skupienie uczniów.

Oceniaj naukę uczniów za pomocą interaktywnych filmów wideo przy użyciu wbudowanych quizów lub interaktywnych ocen i zbieraj informacje zwrotne od uczniów, aby stale poprawiać skuteczność i trafność interaktywnych treści wideo.

Wspieraj środowisko współpracy, w którym nauczyciele edukacji specjalnej mogą dzielić się swoimi doświadczeniami, wyzwaniami i sukcesami związanymi z tworzeniem interaktywnych filmów oraz badać możliwości rozwoju zawodowego i ciągłego uczenia się.

Uwzględnij obawy dotyczące prywatności i bezpieczeństwa, postępując zgodnie z wytycznymi i najlepszymi praktykami w zakresie zachowania prywatności i zabezpieczania interaktywnych treści wideo w kontekście edukacji specjalnej.

Nadążaj za rozwijającą się technologią, będąc na bieżąco z pojawiającymi się trendami i narzędziami w tworzeniu interaktywnych filmów, a także zachęcaj do ciągłego rozwoju zawodowego i odkrywania nowych możliwości ulepszania edukacji specjalnej za pomocą interaktywnych filmów.

Referencje / Bibliografia



<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/016264340502000203?journalCode=jsta>

[https://corp.kultura.com/blog/3-types-of-interactive-videos-to-increase-engagement-](https://corp.kultura.com/blog/3-types-of-interactive-videos-to-increase-engagement-and-)
[and-](#)

[conversion/#:~:text=Najczęściej%20używane%20interaktywne%20wideo,wideo%20quizy%20i%20ścieżki%20wideo.">conversion/#:~:text=Najczęściej%20używane%20interaktywne%20wideo,wideo%20quizy%20i%20ścieżki%20wideo.](#)

<https://50wheel.com/record-edit-publish-interactive-videos/>

[https://spark.scu.edu.au/kb/tl/teach/technology-integration/h5p-create-interactive-](https://spark.scu.edu.au/kb/tl/teach/technology-integration/h5p-create-interactive-resources/create-new-h5ps/create-interactive-videos)
[resources/create-new-h5ps/create-interactive-videos](#)

<https://squeezegrowth.com/tr/best-tools-to-create-interactive-video-content/>

<https://helpx.adobe.com/captivate/using/interactive-video.html>



2. Tworzenie infografik i plakatów s

PROGRAM NAUCZANIA

Partner: ISHN

Grupa docelowa: Nauczyciele i specjaliści ds. specjalnych potrzeb edukacyjnych

Tytuł tematu		
Tworzenie infografik i plakatów (P6)		
Czas trwania kursu		
5 godzin		
Główne cele		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Zapoznanie się z infografikami i plakatami. 2. Szkolenie w zakresie planowania infografiki i kroków, które należy wykonać. 3. Zapoznanie się z zastosowaniami infografik i plakatów. 4. Informacje o głównych narzędziach do tworzenia infografik: CANVA, GENIAL.LY, PIKTOCHARY, VISME, INFOGRAM, WORD 5. Zapewnienie szkoleń za pośrednictwem filmów wideo w celu opracowania infografik i szablonów plakatów. 6. Podaj przykłady różnych infografik i plakatów. 		
Efekty uczenia się (efekty):		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
Poznanie koncepcji infografiki	Umiejętność wyjaśnienia koncepcji	Zainteresowanie koncepcją
Poznanie różnych kroków, które należy wykonać, aby utworzyć infografikę	Umiejętność projektowania schematów i map koncepcyjnych	Dostosowanie się do przedstawionej metodologii
Poznanie różnych zastosowań infografik i możliwości ich wykorzystania	Umiejętność praktycznego zastosowania różnych zastosowań infografik i plakatów.	Podjęcie inicjatywy w celu zastosowania nowych praktyk



Poznanie głównych narzędzi do tworzenia infografik	Możliwość korzystania z głównych narzędzi z łatwością i kontrolą	Pozytywne nastawienie do uczenia się nowych narzędzi edukacyjnych
Zagłębienie się w infografiki poprzez wizualizację wideo	Umiejętność wyboru odpowiednich filmów	Efektywny udział w wyborze materiałów wideo.
Proces krok po kroku		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Koncepcja infografiki. 2. Podstawowe kroki przy tworzeniu infografik i plakatów. 3. Główne zastosowania edukacyjnych infografik / plakatów 4. Trudności, które mogą pojawić się podczas korzystania z infografik i plakatów w środowiskach szkolnych o specjalnych potrzebach edukacyjnych 5. Najczęściej używane narzędzia: CANVA.INFOGRAM, WORD, GENERAL.LY , PIKTOCHARY , VISME, 6. Zalety i wady każdego z narzędzi 7. Jak utworzyć bezpłatne konta edukacyjne dla każdego z narzędzi. 8. Filmy objaśniające dotyczące infografik 9. Sprawdź zdobytą wiedzę na temat infografik 		
Metody i techniki		
Aktywne słuchanie metoda partycypacyjna Przeglądanie przykładów Obserwacja samouczków dotyczących różnych narzędzi Czytanie podręczników		
Narzędzia dydaktyczne		
Filmy wideo, podręczniki, infografiki, artykuły, podcasty, prezentacje PP. blogi edukacyjne		
Ocena		
Kwestionariusze satysfakcji z treści, quizy i realizacja przykładów.		
Zasoby		
Laptop, internet, telefony, smartfony, tablety		
Uwagi		



Tworząc infografikę dla edukacji specjalnej, ważne jest, aby wziąć pod uwagę wyjątkowe potrzeby i cechy uczniów. Upewnij się, że zasoby te są dostępne dla osób o różnych umiejętnościach. Może to obejmować zapewnienie alternatywnych formatów, takich jak opisy tekstowe dla obrazów, zapewnienie wystarczającego kontrastu kolorów dla czytelności oraz użycie dostępnych czcionek i rozmiarów. Uprość złożone informacje w jasne, zwarte wizualizacje. Uwzględnianie elementów wizualnych, takich jak ikony, symbole i obrazy w celu lepszego zrozumienia.

Niektóre osoby o specjalnych potrzebach mogą mieć nadwrażliwość sensoryczną. Należy o tym pamiętać podczas projektowania infografiki, unikając zbyt krzykliwych lub rozpraszających elementów i upewniając się, że układ jest przejrzysty i łatwy w nawigacji.

Referencje / Bibliografia

<https://www.canva.com>

<https://www.podcast.com>

<https://www.geneal.ly.com>

<https://www.infogram.com>

<https://blog.hubspot.es/marketing/ejemplos-infografias>



3. Edycja i tworzenie podcastów

PROGRAM NAUCZANIA

Partner: FSR

Grupa docelowa: Nauczyciele i specjaliści ds. specjalnych potrzeb edukacyjnych.

Tytuł tematu		
Edycja i tworzenie podcastów		
Czas trwania kursu		
6 godzin		
Główne cele		
<p>Zwiększenie świadomości wśród nauczycieli na temat potencjału podcastów jako narzędzia edukacyjnego w nauczaniu osób/uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.</p> <p>Poprawa zrozumienia przez nauczycieli wykorzystania podcastów jako narzędzia edukacyjnego i ich korzyści w nauczaniu ogólnym, a w szczególności w nauczaniu uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.</p> <p>Promowanie wśród nauczycieli umiejętności wyszukiwania i wykorzystywania istniejących zasobów podcastów w praktyce edukacyjnej.</p> <p>Uczenie nauczycieli tworzenia podcastów i wykorzystywania ich na swoich lekcjach, a także wprowadzanie tworzenia podcastów do pracy w klasie, jako innowacyjny rodzaj praktyki edukacyjnej.</p> <p>Zapewnienie nauczycielom SEN umiejętności cyfrowych związanych z podcastami, zarówno w celu wzbogacenia nauczania, jak i promowania bardziej stymulującego uczenia się dla uczniów, zgodnie z aktualnym kontekstem cyfrowym.</p>		
Efekty uczenia się (efekty):		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
Poznanie formatu podcastu i jego wykorzystania w nauczaniu oraz we	Zintegrowanie podcastów z nauczaniem i własną nauką nauczyciela.	Zainteresowanie i motywacja do korzystania z podcastu, zarówno jako narzędzia do nauczania uczniów, jak i narzędzia do samodzielnego



własnej nauce nauczyciela.		uczenia się i rozwoju zawodowego nauczyciela.
Zdobycie wiedzy na temat wyszukiwania podcastów odpowiednich do celów edukacyjnych.	Wyszukiwanie istniejących podcastów w celu uzupełnienia i wzbogacenia nauki.	Promowanie zainteresowania innowacjami edukacyjnymi i odnawianiem wiedzy poprzez wykorzystanie i wprowadzenie podcastu jako narzędzia nauczania.
Zdobycie wiedzy umożliwiającej tworzenie podcastów odpowiednich do celów edukacyjnych.	Korzystanie z różnych narzędzi i zasobów internetowych do tworzenia podcastów odpowiednich do celów edukacyjnych.	Rozszerzenie kultury podcastów w nauczaniu i uczeniu się.
Poznanie sposobów przekazywania wiedzy uczniom w zakresie wyszukiwania podcastów edukacyjnych i tworzenia podcastów.	Nauczenie uczniów kryteriów wyszukiwania podcastów, które ich interesują i tworzenia ich.	Zainteresowanie i motywowanie uczniów do korzystania ze źródeł informacji w formie słuchowym (podcast, audiobook...).
Zbadanie, jak wykorzystać tę wiedzę w praktyce w klasie.	Wzbudzenie zainteresowania tym medium i stworzenie działań edukacyjnych, w których podcasty są uwzględnione.	Przekazanie zainteresowania kreatywnymi działaniami za pomocą nowych, nieużywanych wcześniej narzędzi.
Poznanie możliwych dostosowań, które należy uwzględnić w tych innowacyjnych działaniach w oparciu o specjalne potrzeby uczniów.	Wdrożenie adaptacji w celu dostosowania podcastu i jego wykorzystania do konkretnych i/lub specjalnych potrzeb uczniów.	
Spis treści		
3.1 Czym jest podcast		
3.1.1 Definicja		
3.1.2 Krótka historia podcastu jako narzędzia komunikacji		



<p>3.1.3 Rodzaje podcastów</p> <p>3.1.4 Platformy podcastów</p> <p>3.2. Podcast jako edukacyjny zasób cyfrowy</p> <p>3.3. Dostępne narzędzia do tworzenia podcastów</p> <p>3.3.1 Projekt i struktura</p> <p>3.3.2 Rejestrowanie treści</p> <p>3.3.3 Nagrywanie pierwszego odcinka</p> <p>3.3.4 Edycja zawartości</p> <p>3.3.5 Publikacja treści</p> <p>3.4. Podcast jako narzędzie edukacyjne</p> <p>3.5. Wskazówki metodologiczne dotyczące adaptacji i wykorzystania podcastu z uczniami ze SPE</p> <p>Podsumowanie</p> <p>Spróbuj swoich sił: Quiz pozwalający ocenić postępy w nauce.</p> <p>Źródła.</p> <p>Praktyczne zastosowanie: "Zaprojektuj swój własny podcast".</p>
<p>Metody i techniki</p> <p>Czytanie i analizowanie informacji tekstowych.</p> <p>Analiza i eksperymentowanie z proponowanymi narzędziami i zasobami podcastów.</p> <p>Nauka oparta na myśleniu.</p> <p>Praktyczne zastosowanie treści edukacyjnych do różnych celów uczenia się i nauczania.</p>
<p>Narzędzia dydaktyczne</p> <p>Plik PDF i treści teoretyczne, zasoby uzupełniające, przykłady, studia przypadków i działania praktyczne, filmy, infografiki, arkusze ćwiczeń i fiszki, webinaria.</p>
<p>Ocena</p> <p>Quizy online - quizy przed nauką i po nauce w celu porównania postępów w nauce.</p> <p>Zajęcia praktyczne oparte na studium przypadku.</p>
<p>Zasoby</p> <p>Laptop, kamera, mikrofony, internet</p>
<p>Uwagi</p>



Podejście do tego tematu z uczniami powinno być głównie praktyczne, należy pokazywać narzędzia i zachęcać uczniów do eksperymentowania i odkrywania w sposób autonomiczny, na przykład poprzez uczenie się oparte na projektach. Rozważ różne poziomy umiejętności cyfrowych, wiedzy i umiejętności w zakresie korzystania z podcastów i odpowiednio dostosuj trudność. Zapewnij dodatkowe wsparcie i wskazówki osobom z większymi trudnościami.

Referencje / Bibliografia

Umbro, S. (2021, 19 grudnia). *15 najlepszych podcastów dla nauczycieli - Teacher Academy*.

Europass Teacher Academy;

<https://www.facebook.com/europassteacheracademy/>.

<https://www.teacheracademy.eu/blog/podcasts/>

Taylor. (2021, 11 maja). *Moje ulubione podcasty dotyczące edukacji specjalnej - Simply Special Ed*. Simply Special Ed. <https://www.simplyspecialed.com/special-education-podcasts/>

Najlepsze aplikacje i strony internetowe z podcastami dla uczniów | Common Sense Education. (n.d.). Common Sense Education. Retrieved June 2, 2023, from <https://www.commonsense.org/education/lists/best-podcast-apps-and-websites-for-students>

Pappas, C. (2012, 12 listopada). *Top 20 Free Podcast Tools For eLearning Professionals (2018 Update) - eLearning Industry*. ELearning Industry; <https://www.facebook.com/eLearningIndustry>.
<https://elearningindustry.com/free-podcast-tools>



4. Rozwój zawodowy, wyszukiwanie i korzystanie z dostępnych internetowych zasobów dla uczniów ze SPE.

PROGRAM NAUCZANIA

Partner: ISHN

Grupa docelowa: Nauczyciele i specjaliści ds. specjalnych potrzeb edukacyjnych

Tytuł tematu		
Rozwój zawodowy, wyszukiwanie i korzystanie z dostępnych internetowych zasobów dla uczniów ze SPE		
Czas trwania kursu:		
5 godzin		
Główne cele:		
1 Zapewnienie nauczycielom narzędzi i treści do rozwoju nowych technologii. 2 Zapewnienie nauczycielom niezbędnych umiejętności i motywacji do wyszukiwania zasobów online. 3 Przeszkolenie nauczycieli w zakresie różnych zasobów internetowych, na przykład przeglądarek, forów, blogów edukacyjnych, nauczycielskich sieci społecznościowych, aby dostrzegli potencjał narzędzi cyfrowych. 4 Zwiększenie motywacji do ciągłego uczenia się w celu szybkiego rozwoju nowych technologii.		
Efekty uczenia się (efekty):		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
Zapoznanie się z nowymi narzędziami i rozwój w zakresie nowych technologii.	Umiejętność rozwijania strategii i zdolności uczenia się w zakresie nowych technologii.	Przyjmowanie z pozytywnym nastawieniem znaczenia uczenia się nowych technologii.
Rozwijanie nowej wiedzy przydatnej do codziennej praktyki w klasie przy	Umiejętność rozwijania nowych umiejętności w zakresie korzystania z narzędzi i samodzielność	Rozwijanie potencjału uczenia się w celu zindywidualizowanego



użyciu narzędzi cyfrowych.	w korzystaniu z nich w klasie.	dostosowania uczniów do dostępnych narzędzi.
Znajomość i korzystanie z przeglądarek i zasobów edukacyjnych: Duolingo, Prezzi, Google Classroom, Alexa classroom, wirtualna rzeczywistość, strona internetowa.	Umiejętność samodzielnego wyszukiwania w sieci różnych narzędzi i korzystania z każdego z nich w klasie.	Umiejętność wyboru odpowiednich narzędzi w funkcjonalny i prosty sposób.
Wiedza na temat pozytywnych wyników korzystania z nowych narzędzi cyfrowych i wyszukiwania w sieci.	Umiejętność korzystania z kwestionariuszy satysfakcji w celu uzyskania pozytywnych wyników.	Gotowość do poszukiwania zasobów oraz lepsza organizacja i dystrybucja zasobów w codziennej pracy w klasie.

Spis treści:

- 4.1. Czym są narzędzia cyfrowe i jakie są najczęściej używane wyszukiwarki zasobów online w edukacji.
- 4.1.1. Definicja.
- 4.1.2. Jakie są najczęściej używane wyszukiwarki zasobów online w edukacji?
- 4.2. Jak uzyskać dostęp do wyszukiwarek internetowych, nowych narzędzi cyfrowych, wysokiej subskrypcji itp.
- 4.3. Organizacja narzędzi cyfrowych zgodnie z różnymi narzędziami i umiejętnościami w klasie.
- 4.3.1 LMS: systemy zarządzania nauczaniem.
- 4.3.2. Archiwizacja dokumentów
- 4.3.3. Tworzenie wirtualnych sal lekcyjnych
- 4.3.4. Wideokonferencje
- 4.3.5 Tworzenie prezentacji
- 4.3.6 Grywalizacja nauki
- 4.3.7 Zachęcanie do uczestnictwa w procesie.
- 4.4. Rozwój umiejętności wyboru najlepszych narzędzi do indywidualnego użytku, dla samego nauczyciela lub dla grupy klasowej.
- 4.5 Korzystanie z alexa classroom
- 4.6. Korzystanie z Google Classroom.
- 4.7. Korzystanie z wirtualnej rzeczywistości.
- 4.8. Wybór stron internetowych dotyczących specjalnych potrzeb edukacyjnych.



<p>4.9. Ocena korzyści osiągniętych indywidualnie, w klasie i przez nauczyciela</p> <p>4.10. Korekta i dostosowanie w klasie narzędzi zgodnie z wynikami uzyskanymi u poszczególnych osób.</p> <p>Sprawdź się.</p> <p>Bibliografia.</p>
<p>Metody i techniki:</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Aktywne uczenie się - Modelowanie - Obserwacja samouczków wideo - Analiza kwestionariusza.
<p>Narzędzia dydaktyczne:</p>
<p>Filmy wideo, podcast, samouczki online.</p>
<p>Ocena:</p>
<p>Kwestionariusze dla nauczycieli.</p> <p>Dalsze działania uczniów</p> <p>Obserwacja bezpośrednia.</p>
<p>Zasoby:</p>
<p>Komputery, tablety, internet, aparaty fotograficzne.</p>
<p>Uwagi:</p>
<p>Definiowanie wyszukiwania zasobów edukacyjnych online.</p> <p>Określenie zastosowań dydaktycznych różnych wyszukiwarek i narzędzi cyfrowych w klasie oraz ich indywidualne dostosowanie.</p> <p>Zalety i wady różnych wyszukiwarek i narzędzi cyfrowych oraz ich najczęstsze zastosowanie.</p> <p>Umożliwienie korzystania z materiałów udostępnianych przez zespół nauczycielski, stworzenie folderu narzędzi cyfrowych wśród grupy.</p> <p>Walidacja i weryfikacja najbardziej odpowiednich wyników dla naszej klasy lub naszego ucznia.</p>
<p>Referencje / Bibliografia</p>
<p>Wikipedia</p>



Edukacja w Oceano

EDYTORIAL VOCE

Bendezú Paytán, M. (2018) *Monografía na temat LMS*. Lima, Peru: Escuela Profesional de Matemática e Informática. Universidad Nacional de Educación.

Pedró, F. (2018). Międzynarodowe trendy w innowacjach edukacyjnych: wyzwania i możliwości w Rey, F. i Jabonero, M. (red.) *Sistemas Educativos Decentes* (s. 71-99). Santillana Foundation.

Blog Tiching: Resnick, M., Dolors, R. i Downes, S (2016). *Rozmawiamy o edukacji. Refleksje edukacyjne zmieniające świat*. Hiszpania: Vicens Vives.

Edel-Navarro, Rubén (2010). Wirtualne środowiska uczenia się: wkład "wirtualnego" w edukację. *Revista mexicana de investigación educativa*.

Quiroz, J. S. (2011). Projektowanie i moderowanie wirtualnych środowisk nauczania (EVA). Editorial UOC.

Flores, S. C. G., Lozano, P. M., & Navarro, G. A. V. (2012). Wirtualne światy, nowe pokolenia i nowe formy socjalizacji. *PAAKAT: Journal of Technology and Society*, 3(4), 4.

ARTYKUŁ. Analiza wykorzystania wirtualnych asystentów w klasie jako uzupełniającego zasobu w praktyce nauczania María del Sol Pérez, Claudia Villalonga, Alberto Guillén, Oresti Baños¹ ¹ Department of Computer Architecture and Technology, University of Granada Granada, Hiszpania {aguillen,² Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología, Universidad Internacional de La Rioja Logroño, Hiszpania Claudia.villalonga@unir.net



5. Edukacja i informacja: Tworzenie stron internetowych, blogów i wiki do celów edukacyjnych

PROGRAM NAUCZANIA

Partner: CSEI Romania

Grupa docelowa: Nauczyciele i uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Tytuł tematu		
Edukacja i informacja: Tworzenie stron internetowych, blogów i wiki do celów edukacyjnych (P3)		
Czas trwania kursu		
6 godzin		
Główne cele		
<ul style="list-style-type: none"> wiedza o stronach internetowych, blogu lub wiki do celów edukacyjnych wiedza o tym, jak stworzyć darmową stronę internetową, blog lub wiki do celów edukacyjnych tworzenie treści skierowanych do nauczycieli SEN 		
Efekty uczenia się (efekty):		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
wiedza, czym jest strona internetowa	wyszukiwanie i podawanie przykładów stron internetowych do celów edukacyjnych	podawanie przykładów korzystania z edukacyjnych stron internetowych w klasie lub w wolnym czasie
wiedza, czym jest blog	wyszukiwanie i podawanie przykładów blogów do celów edukacyjnych	podawanie przykładów wykorzystania blogów edukacyjnych w klasie lub w wolnym czasie
wiedza, czym jest wiki	wyszukiwanie i podawanie przykładów wiki do celów edukacyjnych	podawanie przykładów wykorzystania edukacyjnych stron wiki w klasie lub w wolnym czasie



zrozumienie relacji między witrynami, blogami i stronami wiki	porównywanie funkcji witryn, blogów i stron wiki	identyfikacja wspólnych aspektów i różnic
poznanie głównych cech witryn/blogów/wiki	porównanie różnych platform	Umiejętna samoocena i ocean innych
wiedza, jakie są główne kroki tworzenia strony internetowej/bloga/wiki	śledzenie kroków przedstawionych w poradnikach dotyczących tworzenia strony internetowej/bloga/wiki	Zwiększenie pewności siebie podczas oglądania i wykonywania kroków przedstawionych w filmie
poznanie różnych witryn/aplikacji, których można użyć do stworzenia strony internetowej/bloga/wiki	porównanie różnych witryn/aplikacji, których można użyć do utworzenia strony internetowej/bloga/wiki	ocena, jakie osobiste lub edukacyjne potrzeby zaspokajają różne witryny/aplikacje
wiedza, jak stworzyć prostą darmową stronę internetową, blog lub wiki	tworzenie strony internetowej/bloga/wiki za pomocą wix/blogger/wikipedia	udostępnianie strony internetowej, bloga lub wiki znajomym, współpracownikom i/lub mediom społecznościowym
integracja treści SEN	określenie głównych środków, które należy podjąć na każdym etapie tworzenia treści.	Aby zapewnić dostępność tworzonych treści
Proces krok po kroku		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Czym jest strona internetowa (definicja) 2. Czym jest blog (definicja) 3. Czym jest wiki (definicja) 4. Tworzenie bazy danych przykładów stron internetowych, blogów, wiki dla edukacji ogólnej i/lub specjalnej. 5. Relacje między stronami internetowymi, blogami i wiki. 6. Jak stworzyć stronę internetową? 7. Jak założyć bloga? 8. Jak stworzyć wiki? 9. Integracja treści SEN 		
Metody i techniki		
Czytanie i analizowanie informacji tekstowych lub wideo. Analiza studiów przypadku.		



Nauka oparta na myśleniu
Narzędzia dydaktyczne
Zasoby wideo, treści teoretyczne, zasoby uzupełniające, przykłady, studia przypadków i działania praktyczne, infografiki, szablony.
Ocena
Ogólny quiz na zakończenie kursu
Zasoby
Laptop, aparat fotograficzny, internet
Uwagi
Każdy trener powinien stworzyć interaktywny kurs z różnymi zadaniami edukacyjnymi
Referencje / Bibliografia
https://www.wendelfreitas.com/websites https://orases.com/differences-between-websites-web-portals https://en.wikipedia.org/wiki/Web_hosting_service https://academicguides.waldenu.edu/library/internetbasics/webaddresses https://www.feelingpeaky.com/9-principles-of-good-web-design/ https://en.wikipedia.org/wiki/Blog https://firstsiteguide.com/characteristics-of-blog/ https://www.hostinger.com/tutorials/what-is-a-blog https://www.techtarget.com/whatis/definition/weblog https://en.wikipedia.org/wiki/Wiki https://99designs.com/blog/web-digital/types-of-websites/ https://www.wpbeginner.com/beginners-guide/which-are-the-most-popularne-typy-blogów/ https://www.makeuseof.com/tag/13-popular-wikis-that-actually-work/ https://wordpress.com https://www.wix.com https://www.weebly.com https://sites.google.com/ https://wordpress.com/create-blog/ https://www.blogger.com/about/?bpli=1&pli=1 https://medium.com https://www.tumblr.com



<https://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki>
<https://www.fandom.com>
<https://tiddlywiki.com>
<https://www.pbworks.com>
<https://anydifferencebetween.com/difference-between-wiki-and-blog/>

6. Tworzenie odpowiednich i atrakcyjnych prezentacji nadających się do interakcji online

PROGRAM NAUCZANIA

Partner: CSEI Romania

Grupa docelowa: Nauczyciele i uczniowie o specjalnych potrzebach edukacyjnych

Tytuł tematu		
6. Tworzenie odpowiednich i atrakcyjnych prezentacji nadających się do interakcji online (P3)		
Czas trwania kursu		
5 godzin		
Główne cele		
wiedzieć, czym jest interaktywna prezentacja używać interaktywnych prezentacji w interakcjach online		
Efekty uczenia się (efekty):		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
wiedza, czym jest prezentacja	wyszukiwanie i podawanie przykładów definicji prezentacji	wybranie lub stworzenie odpowiedniej definicji tego, czym jest prezentacja dla edukacji
poznanie różnych platform i narzędzi, które mogą tworzyć prezentacje	wyszukiwanie i podawanie przykładów prezentacji edukacyjnych stworzonych za pomocą	Wybranie trzech ulubionych prezentacji z podanych przykładów



	różnych platform/narzędzi	
poznanie różnych technik przekształcania prezentacji	przekształcenie statycznej prezentacji w interaktywną	ocenie prezentacji na podstawie stopnia uwzględnienia elementów interaktywnych
wiedza, czym jest interakcja online	wyszukiwanie i podawanie przykładów definicji interakcji online	wybór lub stworzenie odpowiedniej definicji tego, czym jest interakcja online dla edukacji
wiedza, jak zintegrować różne interaktywne prezentacje w interakcjach online	podawanie przykładu linków, ramek iframe, osadzania, widoku linków, kodu Qr dla różnych interaktywnych prezentacji edukacyjnych	ocena, jaki jest najprostszyspósb integracji różnych interaktywnych prezentacji edukacyjnych do użytku online
Proces krok po kroku		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Czym jest prezentacja? 2. Praktyczne zastosowanie: tworzenie definicji prezentacji cyfrowych dla edukacji. 3. Jakich platform/narzędzi można używać do tworzenia prezentacji? (wyszukiwanie i porównywanie różnych platform i narzędzi) 4. Praktyczne zastosowanie: tworzenie bazy danych z przykładami platform i narzędzi do tworzenia prezentacji edukacyjnych. 5. Czym jest interaktywna prezentacja? 6. Praktyczne zastosowanie: tworzenie bazy danych dla głównych cech interaktywnej prezentacji edukacyjnej. 7. Praktyczne zastosowanie: ocena różnych interaktywnych prezentacji. 8. Czym jest interakcja online? 9. Praktyczne zastosowanie: tworzenie definicji interakcji online dla edukacji. 10. Co oznacza integrować? (tworzenie definicji do celów edukacyjnych) 11. Praktyczne zastosowanie: integracja różnych prezentacji za pomocą łącza, ramki iframe, osadzania, widoku łącza, kodu Qr. 		
Metody i techniki		
<p>Czytanie i analizowanie informacji tekstowych lub wideo.</p> <p>Analiza studiów przypadku.</p> <p>Nauka oparta na myśleniu</p>		
Narzędzia dydaktyczne		



Zasoby wideo, prezentacje Ppt i treści teoretyczne, zasoby uzupełniające, przykłady kontekstowe, studia przypadków i działania praktyczne, prezentacje Ppt, infografiki, szablony.
Ocena
Ogólny quiz na zakończenie kursu
Zasoby
Laptop, kamera, mikrofony, internet
Uwagi
Każdy trener powinien stworzyć interaktywny kurs z różnymi zadaniami edukacyjnymi
Referencje / Bibliografia
<p>https://en.wikipedia.org/wiki/Special_education</p> <p>https://www.who.int/health-topics/disability#tab=tab_1</p> <p>https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/icd 11-wdrożenie</p> <p>https://en.wikipedia.org/wiki/Presentation-\"presentation Definicja słowa presentation w języku angielskim według Oxford Dictionaries\"</p> <p>https://www.unesco.org/en/open-educational-resources</p> <p>https://toptools4learning.com/</p> <p>https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/725b7eb0-d92e-11e5-8fea-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-291565648</p> <p>https://udlguidelines.cast.org/</p> <p>https://www.nngroup.com/articles/f-shaped-pattern-reading-web-content-discovered/</p> <p>https://webaim.org/resources/linkcontrastchecker/</p> <p>https://webaim.org/techniques/fonts/</p> <p>https://creativecommons.org/about/ccllicenses/</p> <p>https://creativecommons.org/about/downloads/</p> <p>https://ro.wikipedia.org/wiki/Libertate_de panoram%C4%83#/media/Fi%C8%99ier:Free dom_of_Panorama_world_map.png</p> <p>https://eddl.tru.ca/wpcontent/uploads/2019/08/EDDL5101_W9_Moore_1989.pdf</p>





7. Tworzenie i zarządzanie internetowymi miejscami uczestnictwa dla studentów

PROGRAM NAUCZANIA

Partner: APS

Grupa docelowa: nauczyciele i uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Tytuł tematu		
Tworzenie miejsc uczestnictwa online dla studentów i zarządzanie nimi (P4)		
Czas trwania kursu		
5 godzin		
Główne cele		
<p>Przedstawienie popularnych miejsc uczestnictwa online i krótkie porównanie dostępnych narzędzi</p> <p>Opisanie możliwości najpopularniejszych miejsc, takich jak Zoom, MsTeams, Discord, Clickmeeting</p> <p>Instruktaż, jak utworzyć konto na każdej z platform i zarządzać danymi.</p> <p>Zwiększenie umiejętności poruszania się w środowisku online podczas pracy z uczniami ze SPE</p> <p>Ułatwianie partnerskiego uczenia się i budowanie poczucia wspólnoty w celu dzielenia się pomysłami, współpracy nad projektami i wzajemnego wspierania się.</p>		
Efekty uczenia się (efekty):		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
Zna zakres miejsc uczestnictwa online	Może utworzyć konto w wybranych miejscach uczestnictwa	Współpracuje w grupie w środowisku online
Posiada umiejętności cyfrowe	Może skonfigurować spotkanie grupowe	Jest otwarty na wypróbowywanie nowych technologii



Wie, jak dostosować platformy do uczniów SEN	Potrafi zarządzać danymi w środowisku online	Jest gotowy do eksperymentowania z nowymi możliwościami platformy
Jest świadomy problemów uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w zakresie korzystania z platform internetowych.	Potrafi skutecznie komunikować się za pośrednictwem platform internetowych, aktywnie słuchać, dzielić się pomysłami, odpowiednio reagować na informacje zwrotne.	Tworzy przyjazną atmosferę podczas pracy online
	Może korzystać z platform aktywujących metody online, np. ankiety, mapy myśli, burze mózgów.	Jest wysoce zmotywowany i gotowy do motywowania i pomagania uczniom online
Proces krok po kroku		
<p>7.1 Ms TEAMS</p> <p>7.1.1. O Ms TEAMS</p> <p>7.1.2. Jak utworzyć konto?</p> <p>7.1.3. Jak dodać członków?</p> <p>7.1.4. Jak tworzyć zespoły?</p> <p>7.1.5. Jak przechowywać dane?</p> <p>7.1.6. Jak korzystać z ankiet?</p> <p>7.1.7. Jak utworzyć zadanie?</p> <p>7.1.8. Możliwe problemy uczniów ze SPE w korzystaniu z platformy i jak im pomóc</p> <p>7.2. Zoom</p> <p>7.2.1. Co to jest Zoom?</p> <p>7.2.2. Jak utworzyć konto Zoom?</p> <p>7.2.3. Jak ustawić spotkanie, udostępnić spotkanie innym, czatować, udostępniać ekran i zarządzać spotkaniem w Zoom.</p> <p>7.2.4. Jak ustawić spotkanie i zaprosić uczestników?</p> <p>7.2.5. Udogodnienia Zoom dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</p> <p>7.3. Discord</p> <p>7.3.1. Czym jest Discord i jak go używać z uczniami ze SPE?</p> <p>7.4. Clickmeeting</p>		



<p>7.4.1. Jak moderować czat, udostępniać ekran, korzystać ze słupków i ankiet oraz rozpocząć spotkanie konferencyjne.</p> <p>7.4.2. Jak korzystać z Clickmeeting z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych?</p>
<p>Metody i techniki</p>
<p>Aktywne słuchanie Eksperymenty Zadania praktyczne Korzystanie z samouczków Analiza tekstu</p>
<p>Narzędzia dydaktyczne</p>
<p>Filmy, infografiki, artykuły, podcasty, prezentacje PP</p>
<p>Ocena</p>
<p>Quiz online, zadanie praktyczne online</p>
<p>Zasoby</p>
<p>Laptop, kamera, mikrofony, internet</p>
<p>Uwagi</p>
<p>Określ cel i zakres miejsca uczestnictwa: Jasno określ, do czego służy miejsce uczestnictwa i jaki rodzaj treści jest odpowiedni. Pomoże to upewnić się, że uczniowie są zaangażowani, a treści są odpowiednie i wartościowe.</p> <p>Wybierz odpowiednią platformę: Istnieje wiele różnych platform, które można wykorzystać do tworzenia miejsc partycypacyjnych, takich jak fora dyskusyjne, grupy w mediach społecznościowych i dokumenty oparte na współpracy. Wybierz platformę, która jest łatwa w użyciu i odpowiednia dla rodzaju treści, które chcesz udostępnić.</p> <p>Ustal jasne wytyczne i oczekiwania: Ustal wytyczne dotyczące zachowania, takie jak szanowanie innych użytkowników i powstrzymanie się od publikowania nieodpowiednich treści. Ustal również oczekiwania dotyczące tego, jak często uczniowie powinni publikować posty i w jaki sposób powinni się ze sobą komunikować.</p> <p>Wspieranie zaangażowania: Zachęcaj uczniów do uczestnictwa poprzez zadawanie pytań, publikowanie interesujących treści i odpowiadanie innym. Możesz także oferować zachęty lub nagrody za uczestnictwo, takie jak dodatkowe punkty lub uznanie.</p>



Monitorowanie miejsca uczestnictwa: Regularnie sprawdzaj miejsce uczestnictwa, aby upewnić się, że treść jest odpowiednia, a uczniowie są zaangażowani. Odpowiadaj na pytania lub wątpliwości i zajmuj się wszelkimi pojawiającymi się kwestiami.

Referencje / Bibliografia

<https://clickmeeting.com/>

<https://discord.com/>

<https://zoom.us/>

<https://apps.google.com/meet/>

<https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-teams/log-in>

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1287170.pdf>

<https://www.turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/view/5741>

https://cidtff.web.ua.pt/producao/jaime_ribeiro/180-189.pdf



8. Tworzenie i korzystanie z cyfrowych portfolio w celu nadzorowania osiągnięć uczniów i ich ciągłego sukcesu.

PROGRAM NAUCZANIA

Partner: APS

Grupa docelowa: nauczyciele pracujący z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, również pracujący w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego.

Tytuł tematu		
Tworzenie i wykorzystywanie cyfrowych portfolio do nadzorowania osiągnięć uczniów i ciągłego odnoszenia sukcesów.		
Czas trwania kursu		
5 godzin		
Główne cele		
znajomość przydatności cyfrowych portfolio i celu ich tworzenia rozdzielenie etapów tworzenia portfolio wyjaśnienie zasad i kryteriów tworzenia dobrej jakości portfolio		
Efekty uczenia się (efekty):		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
Zna różne narzędzia portfolio cyfrowego	Może utworzyć konto na wybranych twórcach portfolio	Jest kreatywny
Wie, jak stworzyć atrakcyjne portfolio	Używa różnych narzędzi portfolio zgodnie z głównym celem	Jest elastyczny w korzystaniu z możliwości portfolio online
Zna typowe błędy podczas przygotowywania portfolio	Tworzy różne rodzaje portfolio	Postępuje zgodnie z instrukcjami



Pamięta typowy układ i strukturę portfolio	Wybiera najlepsze narzędzie w zależności od rodzaju treści	Prezentuje końcowe efekty pracy i zachęca uczniów do dzielenia się swoimi pomysłami.
Zna zasady doboru materiałów do portfolio i sposoby jego prezentacji	Uważnie obserwuje i w razie potrzeby koryguje proces tworzenia portfolio	Dbłość o szczegóły i wysokie poczucie estetyki
	Dostosowuje portfolio do odbiorców i czasu prezentacji	
Proces krok po kroku		
<p>8.1. Co to jest portfolio?</p> <p>8.2. Co powinno zawierać e-portfolio?</p> <p>8.3. Platformy e-portfolio</p> <p>8.3.1. Sway</p> <p>8.3.2. Wordpress</p> <p>8.3.3. Charakterystyka wybranych narzędzi, mocne i słabe strony każdego z nich</p> <p>8.4. Pozytywne wyniki korzystania z portfolio przez studentów</p> <p>8.5. Wskazówki, jak zacząć budować własne portfolio</p> <p>8.6. Wyzwania dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</p>		
Metody i techniki		
Prezentacja, filmy wideo, zadania praktyczne, analiza tekstu, opowiadanie historii		
Narzędzia dydaktyczne		
Wybrane strony internetowe, zdjęcia, rysunki, animacje, artykuły		
Ocena		
Test i zadanie praktyczne - "jedna strona portfolio"		
Zasoby		
Laptop, Internet, pliki cyfrowe, aparat fotograficzny		
Uwagi		
Podczas wprowadzania nowego narzędzia upewnij się kilka razy, że uczniowie są w tym samym miejscu, nadążają, pozwól im spróbować więcej niż jeden raz.		



Referencje / Bibliografia

<https://sway.cloud.microsoft/>

https://wordpress.com/hosting/?aff=13357&url=https://wordpress.com/hosting/%3Fga_d_source%3D1

<https://www.arimetrics.com/en/digital-glossary/digital-portfolio>

<https://blog.uxfol.io/digital-portfolio/>



9. Grywalizacja nauki. Tworzenie interaktywnych działań, angażujących quizów i testów online

PROGRAM NAUCZANIA

Partner: VAEV

Grupa docelowa: nauczyciele i uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Tytuł tematu		
9. Grywalizacja nauki. Tworzenie interaktywnych aktywności, angażujących quizów i testów online (P5)		
Czas trwania kursu		
6 godzin		
Główne cele		
<p>Wyjaśnienie gamifikacji w edukacji specjalnej</p> <p>Definiowanie korzyści i metod grywalizacji w edukacji specjalnej</p> <p>Informacje o popularnych aplikacjach grywalizacyjnych, takich jak Kahoot, Pixton, Edpuzzle, Otsimo, Class Dojo itp.</p> <p>Udzielanie informacji na temat zwiększania uczestnictwa uczniów za pomocą aplikacji w kształceniu specjalnym</p> <p>Szkolenie nauczycieli edukacji specjalnej w zakresie korzystania z aplikacji i metod grywalizacji</p>		
Efekty uczenia się (efekty):		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
Zdobycie wiedzy na temat platform grywalizacji online	Potrafi tworzyć konta w aplikacjach/stronach internetowych opartych na grywalizacji.	Zwiększenie opanowania lekcji.
Zapoznanie się z koncepcją i literaturą gamifikacji	Potrafi tworzyć środowisko quizów online dla studentów.	Otwartość na wypróbowanie nowych technologii
Wiedza, jak korzystać z grywalizacji na uczniach szkół specjalnych	Przyczynia się do uczenia się uczniów poprzez	Stworzenie przyjaznej atmosfery w klasie.



	wizualizację poprzez tworzenie kreskówek.	
Poznanie sztuczek i kluczowych punktów podczas grywalizacji	Skutecznie komunikuje się z uczniami i zwiększa uczestnictwo w zajęciach oraz koncentrację na temacie.	Zwiększenie motywacji i zainteresowania uczniów.
Proces krok po kroku		
<p>9.1. Czym jest grywalizacja?</p> <p>9.2. Jakie są korzyści z grywalizacji?</p> <p>9.3. Na co powinniśmy zwrócić uwagę podczas gamifikacji?</p> <p>9.4. Możliwe problemy uczniów ze SPE związane z korzystaniem z grywalizacji</p> <p>9.5. Opisy i funkcje wybranych aplikacji/stron internetowych do grywalizacji</p> <p>9.5.1. Co to jest Kahoot i jak utworzyć konto.</p> <p>9.5.2. Jak używać i ustawiać quizy w Kahoot.</p> <p>9.5.3. Czym jest Pixton i jak założyć konto.</p> <p>9.5.4. Jakie są funkcje korzystania z komiksu w edukacji i jak można stworzyć komiks w Pixton?</p> <p>9.5.5. Co to jest Edpuzzle, jak założyć konto.</p> <p>9.5.6. Jak możemy dodawać i zapisywać pytania do filmów instruktażowych za pomocą Edpuzzle?</p> <p>9.5.7. Co to jest Otsimo i jak założyć tam konto?</p> <p>9.5.8. Jak używać/pobierać Otsimo i jakie są funkcje tej aplikacji?</p> <p>9.5.9. Co to jest BrainPOP, jak założyć tam konto.</p>		
Metody i techniki		
Eksperymenty Zadania praktyczne Samouczki Obserwacja Analiza tekstu		
Narzędzia dydaktyczne		
Filmy, materiały instruktażowe, artykuły		
Ocena		
Quiz online, zadanie praktyczne online		
Zasoby		



Laptop lub smartfon, internet

Uwagi

Wybierz odpowiednią platformę: Istnieje wiele różnych platform, które można wykorzystać do tworzenia miejsc partycypacyjnych, takich jak gamifikacja. Wybierz platformę, która jest łatwa w użyciu i odpowiednia dla rodzaju treści, które chcesz udostępnić.

Dostępność: Aplikacja powinna być dostępna dla wszystkich uczniów, niezależnie od ich zdolności fizycznych lub poznawczych. Należy wziąć pod uwagę funkcje dostępności, takie jak zamiana tekstu na mowę, napisy i inne technologie wspomagające.

Przyjazny dla użytkownika interfejs: Narzędzie powinno mieć przyjazny dla użytkownika interfejs, który jest łatwy w nawigacji i zrozumiały. Nie powinno być zbyt skomplikowane ani mylące dla uczniów o specjalnych potrzebach.

Cele edukacyjne: Narzędzie powinno być zgodne z celami edukacyjnymi uczniów. Aplikacja powinna wspierać cele edukacyjne, umiejętności i wiedzę, które uczeń stara się zdobyć.

Koszt: Należy wziąć pod uwagę koszt aplikacji. Powinien on być przystępny i mieścić się w budżecie szkoły lub rodziców.

Referencje / Bibliografia

<https://kahoot.com/>

<https://otsimo.com/en/>

<https://edpuzzle.com/>

<https://www.gimkit.com/>

<https://www.pixton.com/>

<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8363474/>

<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2858036.2858231>

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-022-10984-y>

<https://brain.edusoft.ro/index.php/brain/article/download/1280/1449>

<https://series.gci.or.id/assets/papers/icsar-2020-2020-303.pdf>





10. Ochrona danych i cyberbezpieczeństwo

PROGRAM NAUCZANIA

Partner: FSR

Grupa docelowa: Nauczyciele i specjaliści ds. specjalnych potrzeb edukacyjnych

Tytuł tematu		
Ochrona danych i cyberbezpieczeństwo		
Czas trwania kursu		
5 godzin		
Główne cele		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dostarczanie informacji na temat ochrony danych, jej regulacji w kontekście europejskim oraz jej zastosowania w dziedzinie edukacji i specjalnych potrzeb. 2. Ułatwianie dostępu do informacji i zasobów w celu stosowania ochrony danych w dziedzinie specjalnych potrzeb edukacyjnych. 3. Wzmacnianie wartości etycznych, dobrych praktyk i zgodności z przepisami podczas gromadzenia i przetwarzania danych osobowych i wizerunku. 4. Promowanie cyberbezpieczeństwa i budowanie zdrowego środowiska cyfrowego zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli oraz pracowników oświaty. 5. Wzmocnienie ochrony prawa do prywatności i intymności zarówno uczniów, jak i nauczycieli. 		
Efekty uczenia się (efekty):		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
Poznanie kontekstu prowadzącego do potrzeby wdrożenia polityki ochrony danych w dziedzinie edukacji.	Skutecznie stawianie czoła codziennym sytuacjom, które w zakresie ochrony danych osobowych występują w centrum edukacyjnym i wśród uczniów.	Świadomość znaczenia przestrzegania obowiązujących przepisów dotyczących ochrony danych.
Poznanie kontekstu, który prowadzi do potrzeby zapewnienia	Zapewnienie codziennej praktyki nauczania zgodnie z obowiązującymi	Zagwarantowanie poszanowania prywatności,



cyberbezpieczeństwa w dziedzinie edukacji.	przepisami dotyczącymi ochrony danych.	intymności i praw w zakresie ochrony danych uczniów.
Zapoznanie się z ramami regulacyjnymi dotyczącymi ochrony danych w Europie.	Wdrożenie środków gromadzenia danych osobowych i zarządzania nimi zgodnie z obowiązującymi przepisami.	Zachowanie ostrożności podczas zarządzania szczególnie wrażliwymi danymi.
Zapoznanie się z pojęciami, rolami, prawami i różnymi procedurami w zakresie ochrony danych i cyberbezpieczeństwa.	Zapewnienie właściwego traktowania wizerunku uczniów.	Wdrażanie w życie wartości etycznych i dobrych praktyk, które zapewniają ochronę prywatności studentów poza prostym stosowaniem przepisów.
	Zapewnienie właściwego traktowania danych w Internecie (Cloud Computing, platformy edukacyjne, strony internetowe, sieci społecznościowe).	Zaszczepienie wśród uczniów dobrych praktyk w zakresie prywatności i cyberbezpieczeństwa.

Spis treści:

10.1 Ochrona danych

10.1.1 Czym jest ochrona danych

10.1.2 Dlaczego ochrona danych jest ważna w dziedzinie edukacji?

10.2 Ramy regulacyjne dotyczące ochrony danych w Europie

10.3 Ochrona danych w praktyce nauczania

10.3.1 Zastosowanie ochrony danych w praktyce nauczania i w obszarze SPE

10.3.2 Rola nauczycieli w zakresie ochrony danych

10.3.3 Prawa uczniów, rodziców i/lub opiekunów

10.4 Cyberbezpieczeństwo w obszarach edukacji i SEN

10.4.1 Wprowadzenie

10.4.2 Dobre praktyki w zakresie cyberbezpieczeństwa w nauczaniu

10.4.3 Promowanie cyberbezpieczeństwa i zdrowego środowiska cyfrowego wśród uczniów ze SPE

10.4.4 Praktyczne sugestie do wypróbowania w klasie

Podsumowanie



Sprawdź się: Quiz pozwalający ocenić, czego się nauczyliśmy. Referencje
Metody i techniki
Czytanie i analizowanie informacji tekstowych. Deep dive - analiza hipotetycznych sytuacji za pomocą praktycznych pytań. Nauka oparta na myśleniu. Praktyczne zastosowanie treści nauczania w codziennej praktyce dydaktycznej.
Narzędzia dydaktyczne
Plik PDF i treści teoretyczne, zasoby uzupełniające, przykłady kontekstowe, praktyczne działania do wypróbowania w klasie, najlepsze praktyki, arkusze ćwiczeń i fiszki, seminaria internetowe.
Ocena
Quizy online - quizy przed nauką i po nauce w celu porównania postępów w nauce. Zajęcia praktyczne oparte na studium przypadku.
Zasoby
Laptop, kamera, mikrofony, internet.
Uwagi
Ponieważ temat może być bardzo teoretyczny i techniczny dla uczniów, upewnij się, że prezentujesz treści przy użyciu dynamicznego i partycypacyjnego podejścia: <ul style="list-style-type: none">- Dostarczanie rzeczywistych przykładów i kontekstów podczas prezentacji teorii.- Alternatywne treści teoretyczne z praktycznymi działaniami / ćwiczeniami.- Zadawanie pytań.- Upewnienie się, że uczestnicy szkolenia rozumieją praktyczne zastosowanie treści nauczania w rzeczywistych scenariuszach.
Referencje / Bibliografia
Ramón-Díaz, A. (2019). <i>PROTECCIÓN DE DATOS en la práctica diaria del profesorado</i> . Colegio Concertado Ruta de la Plata Almendralejo. Dostęp 13.04.2023 (dostępny tylko w języku hiszpańskim)



Link: [premio-buenas-practicas-educativas-mod-a-2020-proteccion-datos-profesorado.pdf \(aepd.es\)](https://www.aepd.es/premio-buenas-practicas-educativas-mod-a-2020-proteccion-datos-profesorado.pdf)

Europejskie Ogólne Rozporządzenie o Ochronie Danych (RODO) - Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE.

Link: [EUR-Lex - 32016R0679 - PL - EUR-Lex \(europa.eu\)](https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj)

Europejska Rada Ochrony Danych - Baza danych krajowych organów ochrony danych w UE. Link: [Nasi członkowie | Europejska Rada Ochrony Danych \(europa.eu\)](https://www.euro-privacy.org/pl/nasi-czlonkowie)

Europejska Rada Ochrony Danych - Baza danych wytycznych, zaleceń, najlepszych praktyk według tematów. Link: [Wytyczne, zalecenia, najlepsze praktyki | Europejska Rada Ochrony Danych \(europa.eu\)](https://www.euro-privacy.org/pl/wytyczne-zalecenia-najlepsze-praktyki)



11. Narzędzia cyfrowe do wspólnego śledzenia i wspierania indywidualnych potrzeb

PROGRAM NAUCZANIA

Partner: VAEV & EURASIA

Grupa docelowa: uczniowie i nauczyciele ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Tytuł tematu		
11. Narzędzia cyfrowe do wspólnego śledzenia i wspierania indywidualnych potrzeb (P5 i P2)		
Czas trwania kursu		
5 godzin		
Główne cele		
Rozwijanie umiejętności wspólnego udostępniania i analizowania danych Zapoznanie nauczycieli z szeregiem narzędzi cyfrowych Poprawa komunikacji i współpracy między zainteresowanymi stronami Lepsza organizacja i dokumentacja danych Zachęcanie do ciągłego rozwoju zawodowego: Ewaluacja i ocena skuteczności narzędzi cyfrowych		
Efekty uczenia się (efekty):		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
Zrozumienie celu i funkcjonalności różnych narzędzi cyfrowych zaprojektowanych specjalnie do śledzenia i wspierania indywidualnych potrzeb.	Rozwinięcie biegłość w korzystaniu z różnych narzędzi cyfrowych do śledzenia i monitorowania indywidualnych postępów uczniów, w tym wprowadzania, organizowania i wyszukiwania danych.	Opracowanie podejścia skoncentrowanego na uczniu, które priorytetowo traktuje indywidualne potrzeby i preferencje uczniów podczas korzystania z narzędzi cyfrowych w ich podróży edukacyjnej.
Wykazanie się znajomością protokołów prywatności i	Zademonstrowanie umiejętności efektywnej współpracy poprzez	Kultywowanie nastawienia na rozwój oraz chęci odkrywania i przyjmowania nowych



<p>bezpieczeństwa danych podczas korzystania z narzędzi cyfrowych w celu ochrony informacji o uczniach i zachowania poufności.</p>	<p>wykorzystanie narzędzi cyfrowych do dzielenia się informacjami, wymiany perspektyw i komunikowania się z innymi nauczycielami, specjalistami i rodzinami zaangażowanymi w edukację ucznia.</p>	<p>narzędzi i technologii cyfrowych w celu ulepszenia praktyk nauczania i wspierania indywidualnych potrzeb uczniów.</p>
<p>Zrozumienie zasad analizy i interpretacji danych w celu efektywnego wykorzystania narzędzi cyfrowych do podejmowania decyzji opartych na danych w celu wspierania indywidualnych potrzeb uczniów.</p>	<p>Stosowanie umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów, analizowanie danych zebranych za pomocą narzędzi cyfrowych oraz identyfikowanie odpowiednich strategii instruktażowych i interwencji w celu wspierania indywidualnych potrzeb uczniów.</p>	<p>Wspieranie postawy współpracy i integracji poprzez aktywne poszukiwanie perspektyw i wkładu innych nauczycieli, specjalistów i rodzin podczas korzystania z narzędzi cyfrowych.</p>
<p>Zdobycie wiedzy na temat praktyk włączających i funkcji dostępności w narzędziach cyfrowych w celu zapewnienia równego uczestnictwa uczniom z niepełnosprawnościami.</p>	<p>Zdobycie biegłości technologicznej w zakresie dostosowywania i modyfikowania narzędzi cyfrowych w celu zapewnienia dostępności i inkluzji dla uczniów o zróżnicowanych potrzebach.</p>	<p>Wykazanie zaangażowania w ciągłym rozwoju zawodowym i procesie uczenia się, uznając znaczenie bycia na bieżąco z narzędziami cyfrowymi i najlepszymi praktykami w celu skutecznego wspierania indywidualnych potrzeb uczniów.</p>
<p>Proces krok po kroku</p>		
<p>Znaczenie skutecznej komunikacji w edukacji włączającej Jakie indywidualne potrzeby mają osoby/studenci z niepełnosprawnością? Jakie są możliwości zaspokojenia indywidualnych potrzeb osób/uczniów z niepełnosprawnością?</p>		



<p>Dlaczego "śledzenie i wspieranie potrzeb jednostek" jest ważne? Jaki rodzaj klasy/szkoły, ogólnie środowiska edukacyjnego, należy stworzyć, aby zaspokoić indywidualne potrzeby uczniów z niepełnosprawnością? Jakie są korzyści z używania narzędzi cyfrowych do "Śledzenia i wspierania potrzeb osób ze SPE"? Które narzędzia cyfrowe są przydatne do "Śledzenia i wspierania potrzeb osób ze SPE"? Czym jest Trello? Dlaczego Trello jest przydatne i jakie są jego zalety? Jak korzystać z Trello? Plusy i minusy Trello. Czym jest Google Classroom? Dlaczego Google Classroom jest przydatny i jakie są jego zalety? Jak korzystać z Google Classroom? Plusy i minusy Google Classroom. Czym jest Microsoft Teams dla studentów? Dlaczego Microsoft Teams dla studentów jest przydatny i jakie są jego zalety? Jak korzystać z Microsoft Teams dla studentów? Plusy i minusy Microsoft Teams dla studentów. Działania dla klas online. Quiz sprawdzający wiedzę.</p>
<p>Metody i techniki</p>
<p>Eksperymenty Zadania praktyczne Samouczki Obserwacja Analiza tekstu</p>
<p>Narzędzia dydaktyczne</p>
<p>Filmy, materiały instruktażowe, artykuły</p>
<p>Ocena</p>
<p>Quiz online, zadanie praktyczne online</p>
<p>Zasoby</p>
<p>Laptop lub smartfon, internet</p>
<p>Uwagi</p>



Określ cel i zakres miejsca uczestnictwa: Jasno określ, do czego służy miejsce uczestnictwa i jaki rodzaj treści jest odpowiedni. Pomoże to upewnić się, że uczniowie są zaangażowani, a treści są odpowiednie i wartościowe.

Jasno określ cel narzędzia cyfrowego dla nauczycieli edukacji specjalnej. Powinno ono mieć na celu wspieranie różnorodnych potrzeb uczniów z niepełnosprawnością i tworzenie integracyjnego środowiska uczenia się.

Wykorzystanie narzędzia cyfrowego do śledzenia i monitorowania indywidualnych postępów i potrzeb uczniów. Można to zrobić za pomocą takich funkcji, jak narzędzia do śledzenia postępów, narzędzia do gromadzenia danych i zindywidualizowane profile uczenia się. Powinno to umożliwić nauczycielom gromadzenie spostrzeżeń i podejmowanie decyzji opartych na danych w celu spersonalizowanych interwencji.

Umożliwienie komunikacji i współpracy między nauczycielami edukacji specjalnej, personelem pomocniczym i rodzicami/opiekunami. Można to osiągnąć za pomocą bezpiecznych platform komunikacyjnych, wirtualnych spotkań lub wspólnej dokumentacji, zapewniając holistyczne podejście do wspierania potrzeb uczniów.

Zapewnienie uczniom z niepełnosprawnością możliwości współpracy i interakcji z rówieśnikami. Włącz funkcje, które pozwalają na wirtualne projekty grupowe, informacje zwrotne od rówieśników i socjalizację, wspierając poczucie przynależności i wsparcia.

Referencje / Bibliografia

<https://trello.com/>

<https://edu.google.com/workspace-for-education/classroom/>

Goodman, J. F., & Bond, L. (1993). Zindywidualizowany program edukacyjny: A retrospective critique. *Journal of Special Education*, 26(4), 408-422.

Mosbiran, N. F., Mustafa, M. Z., Nordin, M. N., Ismail, A. F., Feisal, M., Akim, T., ... & Saimy, I. S. (2021). Analiza badania indywidualnych planów kształcenia w edukacji specjalnej. *Review of International Geographical Education Online*, 11(7).

Goddard, A. (1997). Rola indywidualnych planów/programów kształcenia w edukacji specjalnej: A critique. *Support for learning*, 12(4), 170-174.



Starks, A. C., & Reich, S. M. (2023). "A co z edukacją specjalną?": Bariery i czynniki umożliwiające nauczanie z wykorzystaniem technologii w edukacji specjalnej. *Computers & Education*, 193, 104665.

