

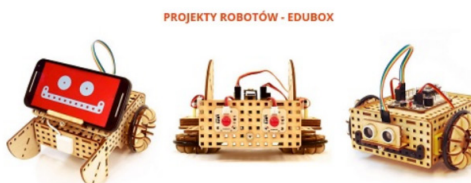
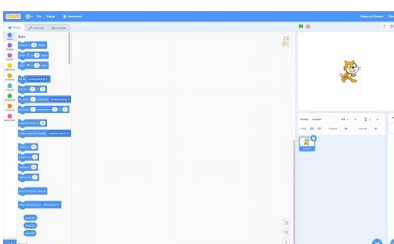
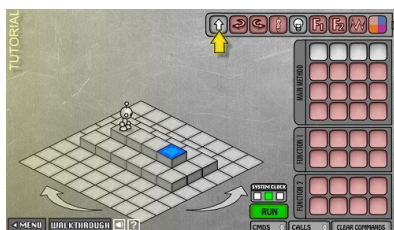
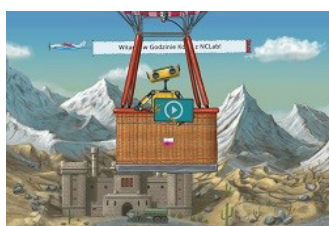
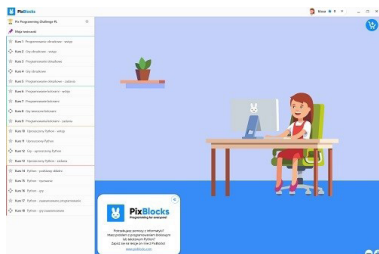
nr 34 skrypty belfra



Dolnośląski Ośrodek
Doskonalenia
Nauczycieli
we Wrocławiu
Filie w Jeleniej
Górze, Legnicy,
Wałbrzychu

Adrian Macków

Prezentacja programów edukacyjnych wspomagających pracę ze zdolnymi uczniami



Spis treści

Wstęp	3
1. Scottie Go! Labirynt Mobile	4
2. Picksblocks	5
3. Scratch Junior	5
4. Scratch	6
5. Godzina kodowania	6
6 . Scottie Go!	7
7. Lofi Robot	9
8. Code.org	10
9. Gry do nauki kodowania	11
10. Aplikacje użytkowe niezbędne w pracy nauczyciela informatyki	13
11. TIK – porady	15
12. Jak bezpiecznie prowadzić lekcje on-line? Poradnik	16
13. Linki	17
14. Programy edukacyjne	17
Podsumowanie	19

Wstęp

Niniejszy poradnik został przygotowany w celu przedstawienia aplikacji wspomagających pracę zdalną z uczniem uzdolnionym. Uczeń zdolny to taki, który posiada wysoki iloraz inteligencji, twórczą wyobraźnię, łatwo rozwiązuje problemy, osiąga bardzo dobre wyniki w nauce. Nauczyciel z odpowiednimi kompetencjami i umiejętnościami chętnie poprowadzi zajęcia zdalne z wykorzystaniem zaproponowanych w tym poradniku aplikacji celem uatrakcyjnienia zajęć. Istnieje wiele ciekawych komputerowych programów edukacyjnych, które z powodzeniem mogą być wykorzystywane podczas zajęć zdalnych.

Edukacja komputerowa rozpoczyna się już w klasie pierwszej szkoły podstawowej, natomiast w klasach starszych mogą pojawić się u uczniów pierwsze oznaki uzdolnień w dziedzinie informatyki oraz programowania. Uczniowie zdolni uczą się szybciej dzięki umiejętności koncentracji uwagi i wysokiej sprawności intelektualnej. Z pomocą nauczyciela potrafią pracować nad zagadnieniami, które ich interesują, a także analizują problemy, eksperymentują.

Programowanie stało się – obok języka ojczystego i jednego języka obcego – trzecim językiem, który każdy człowiek powinien znać choć na podstawowym poziomie, by rozumieć otaczający go świat i zachodzące w nim zmiany. Nauka programowania rozwija kompetencje nie tylko zdolnych uczniów. Pisanie programów to gimnastyka dla mózgu, pozwala wypracować umiejętność efektywnego myślenia i rozwija kreatywne myślenie, doskonali umiejętności analityczne. „Zdolni zdalnie” nadążają za postępem techniki i z owoców tego postępu będą świadomie korzystać.

Zaproponowane programy edukacyjne mogą być wykorzystane nie tylko przez nauczycieli informatyki, ale również innych przedmiotów, dla których rozwijanie kompetencji związanych z logicznym, kreatywnym myśleniem jest ważne.

W tym poradniku zaprezentuję wykaz programów, aplikacji i adresów stron internetowych z mojego repozytorium, które sprawdziły się w mojej pracy z uczniami zdolnymi.

1 Scottie Go! Labyrinth Mobile...

...to dobry przykład na to, że dzieci mogą uczyć się poprzez zabawę i to nawet skomplikowanych rzeczy. To również ciekawa propozycja dla rodziców, którzy szukają atrakcyjnego sposobu na rozwój swoich pociech.

Link: <https://scottiego.com/scottie-go-labyrinth-mobile/>

Po zainstalowaniu aplikacji na urządzeniu należy:

1. Pobrać, wydrukować i wyciąć bloczki do układania programów.
2. Zagrać w pierwszy moduł (10 zadań) za darmo lub zakupić całą grę.
3. Zapoznać się z Lekcją 1 (Jak grać?).
4. Uruchomić zadanie i zapoznać się z jego treścią.
5. Ułożyć z bloczków rozwiązanie i zeskanować je.
6. Obserwować jak na ekranie urządzenia Scottie wykonuje ułożony program

LINK:



Pobierz bloczki: https://scottiego.com/.../upl.../Bloczki-do-wydruku_SGLM.pdf



Pobierz: <https://play.google.com/store/apps/details...>



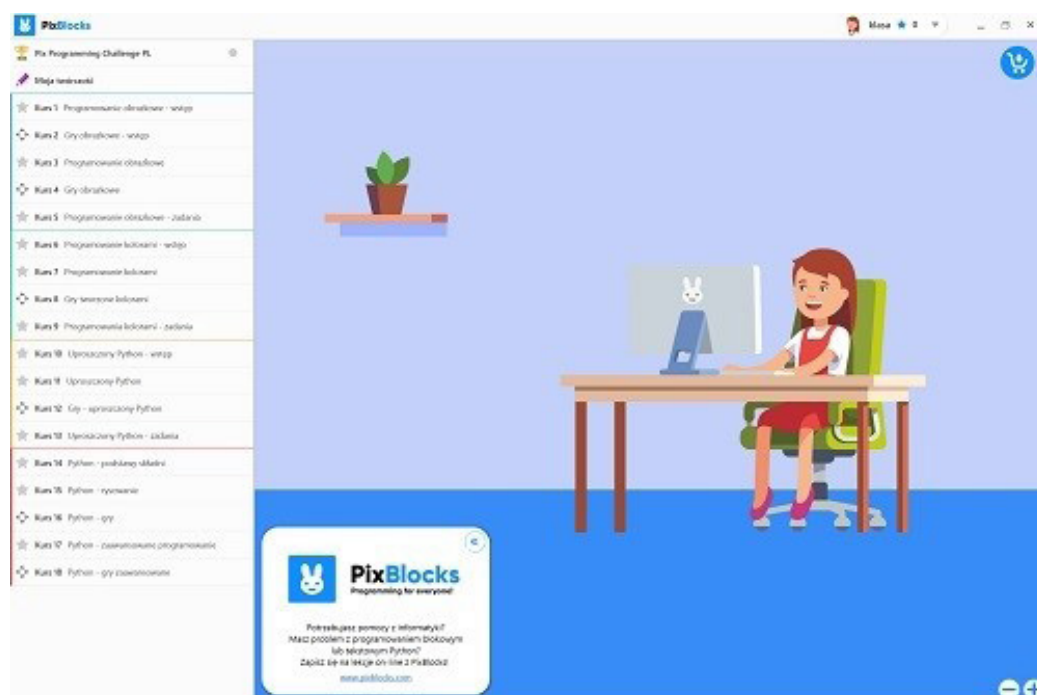
lub

<https://apps.apple.com/.../scottie-go.../id1529606944>

2 PIXBLOCKS

PixBlocks jest prosty w obsłudze i czytelny, zawiera także mnóstwo ćwiczeń rozwijających zarówno logiczne, jak i twórcze myślenie. Zalety te czynią aplikację świetnym rozwiązaniem, jeśli chodzi o programowanie dla dzieci i młodzieży.

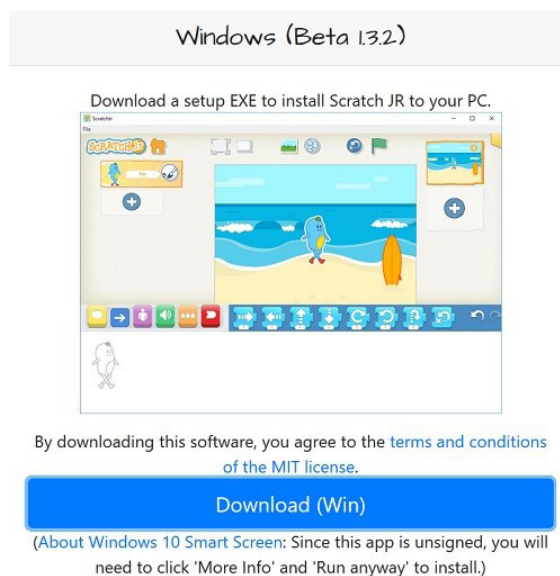
Link: <https://pixblocks.com/pobierz/>



3 SCRATCH JR

Z programowaniem w Scratch poradzi sobie nawet uczeń, który nie czyta jeszcze w pełni płynnie - krótkie komendy i różnokolorowe klocki ułatwiają programowanie uczniom, którzy mają problemy ze zrozumieniem dłuższych tekstów. Co jednak, jeśli chcemy wprowadzić język Scratch w grupie, która jest dopiero na etapie poznawania literek lub w której jest wielu uczniów, których tempo czytania bardzo utrudnia prowadzenie zajęć? Twórcy programu Scratch przewidzieli takie sytuacje i w zeszłym roku stworzyli język Scratch Junior adresowany do dzieci w wieku 5-7 lat.

Scratch Junior jest uproszczoną wersją Scratcha. Podstawowa różnica polega na tym, że zamiast komend mamy klocki z piktogramami, które je reprezentują. Komendy ustawiane są w jednej linii poziomej pod obrazkiem (linearna fabuła dot. jednego duszka). Scratch Jr sprawdzi się przede wszystkim do tworzenia prostych gier oraz interaktywnych historyjek.



<https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/>

4 SCRATCH

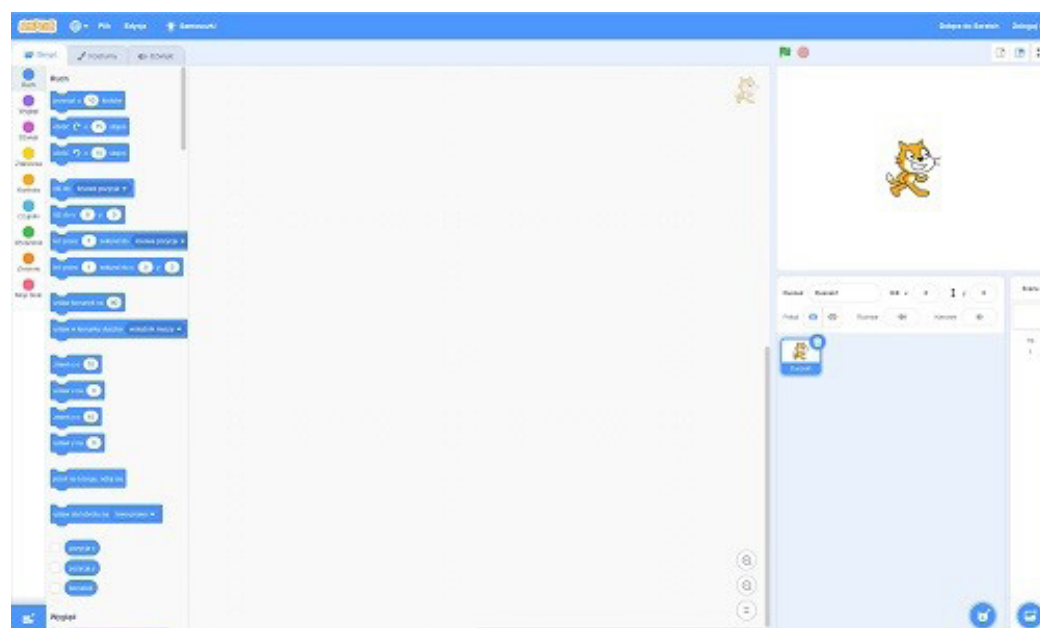
Scratch to opracowany przez MIT (MIT Media Lab - Lifelong Kindergarten Group) wizualny język programowania dla najmłodszych - jego cechą wyróżniającą jest brak konieczności pisania kodu komputerowego - elementami składni tego języka nie są komendy pisane, a wizualne elementy / "klocki" kodu, które jedynie należy ze sobą połączyć.

Język Scratch - pozwala bardzo szybko osiągać efekty programowania - już jeden pojedynczy klocek można "wykonać". Do uruchomienia środowiska języka Scratch wystarczy działająca przeglądarka internetowa - uczniowie mogą założyć konto umożliwiające zapisywanie projektów w "chmurze", dzięki czemu mają łatwy dostęp do swojej pracy również z poza szkoły.



<https://kodujzklasa.ceo.org.pl/materialy-i-scenariusze/dla-młodszych/scratch>

LINK: <https://scratch.mit.edu/>



5 GODZINA KODOWANIA

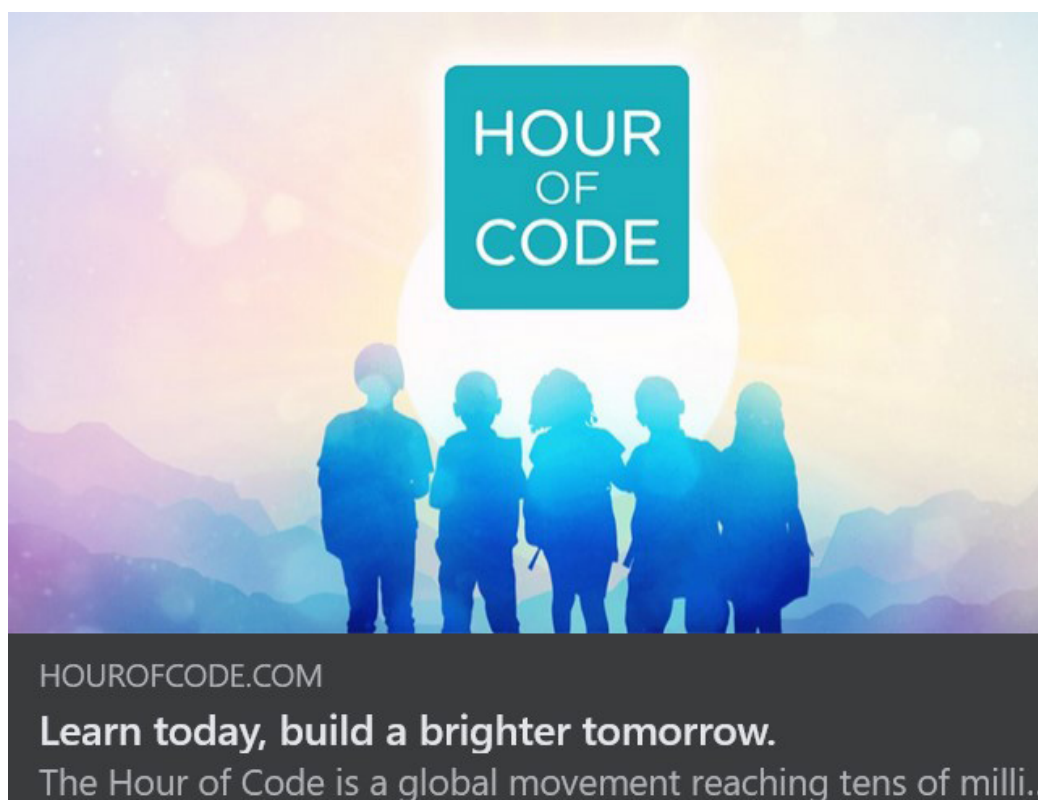
Celem Godziny Kodowania (ang. The Hour of Code) jest pokazanie ogromnej roli informatyki we współczesnym świecie i zainspirowanie - przede wszystkim uczniów do nauki podstaw programowania. Pierwsza z dwudziestu łamigłówek dostępnych w serwisie csedweek.org zachęca do złapania niesfornej świnki, znanej miłośnikom gry Angry Birds. Uczestnik zabawy wybiera gotowe bloki instrukcji, przeciągając je na planszę - odpowiednie ich ułożenie zapewnia sukces. W każdej chwili można podejrzeć kod swego programu, zapisany w języku JavaScript. Łamigłówki są poprzedzone poradnikami, w których znane osobistości ze świata nowych technologii tłumaczą podstawowe kwestie związane z programowaniem, np.: Mark Zuckerberg uczy, jak korzystać z pętli „for”, a Bill Gates wyjaśnia, do czego służy instrukcja „if”.

Większość materiałów została przetłumaczona na język polski, warto więc spędzić kilka wolnych chwil, ucząc się programowania na zabawnych przykładach.

W Godzinie Kodowania można brać udział, będąc w szkole, w miejscu pracy, w domu lub w dowolnym innym miejscu.

Źródło: <http://di.com.pl/news/49207,0.html>

LINK: <https://hourofcode.com/pl/learn>



6 Scottie Go!

Scottie posługuje się pewnym szczególnym językiem, ale prostym, logicznym i bardzo precyzyjnym. **Wizualnym językiem programowania**, łatwym do nauczenia nawet dla najmłodszych. Środowisko do programowania Scottie Go! jest atrakcyjnym i prostym narzędziem edukacyjnym. Podczas zajęć obserwuje się niesamowity entuzjazm graczy, zarówno w czasie opracowywania rozwiązań, ich przeprojektowywania, jak i w momencie osiągnięcia przez nich celu.

Problem i projektowanie

Przejrzysta aplikacja poprzez przygotowane samouczki wprowadza w nauczanie zagadnienie, wskazuje nowe, występujące w zadaniu klocki, wyznacza graczowi kolejne zadania do wykonania. Gracz zapoznaje się z aktualnym zadaniem i analizuje je. Planuje sekwencje poleceń, które sprawią, że Scottie w odpowiednim momencie podskoczy, ominie przeszkody, podniesie obiekt, uruchomi urządzenie i w końcu zrealizuje cele zadania.

Kodowanie

Każdy program układa z klocków rozpoczynając klockiem START, kończąc klockiem KONIEC. Między nimi wstawia sekwencję poleceń. Każdy klocek jest wyraźnie opisany.

Testowanie

Po przyciśnięciu w aplikacji przycisku Aparat, gracz przejdzie do trybu skanowania programu. Jedno zdjęcie lub wideo i gotowe. W tym momencie ułożony przez gracza za pomocą klocków program zostaje zarejestrowany a następnie w ułamku sekundy przetworzony na ruchy Scottiego. Aplikacja przeanalizuje także poprawność programu oraz sprawdzi, czy cele zadania zostały osiągnięte. Po wykonanym zadaniu gracz otrzymuje krótką informację zwrotną oraz gwiazdki. Najczęściej im krótszy program napisze gracz, tym więcej otrzyma gwiazdek.

Link do źródła:

<https://scottiego.com/pl/edu-scottiego/about-the-game/>



7 Lofi Robot

LOFI Robot ([LINK](http://www.lofirobot.com)) to polski, innowacyjny zestaw edukacyjny służący do nauki robotyki, czyli konstruowania oraz ożywiania robotów i maszyn. Umożliwia proste i szybkie zbudowanie różnego rodzaju robotów: omijających przeszkody, podążających za światłem, malujących, świecących, poruszających się samodzielnie lub zdalnie sterowanych.

LOFI Robot oparty jest o narzędzia open source, dzięki czemu można go dowolnie samodzielnie modyfikować i rozwijać. Podstawowym z tych narzędzi jest język oprogramowania **SCRATCH**.

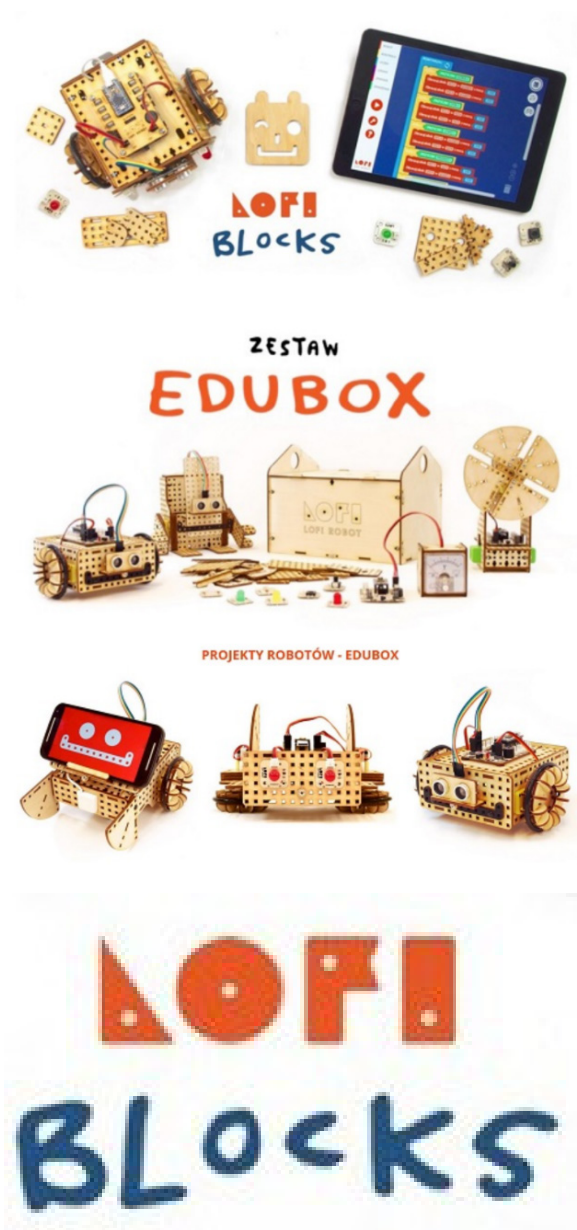
Łatwość budowania robotów LOFI jest możliwa dzięki wykorzystaniu rozwiązań zaprojektowanych z myślą o amatorach. To prosty i łatwo dostępny system do konstruowania robotów i nauki robotyki, a tym samym idealne pole do nauki podstaw mechaniki, fizyki, elektroniki i programowania.

Rosnące zainteresowanie robotyką wynika w dużej mierze z ogólnosiwiatowego trendu wprowadzania nauki programowania do szkół, ponieważ zaczyna być ono postrzegane jako umiejętność tak samo niezbędna w codziennym życiu jak język angielski. LOFI Robot jest doskonałym narzędziem w edukacji, ponieważ innowacyjna firma z Trójmiasta oferuje nie tylko system do konstruowania robotów i maszyn, ale również ma pomysł i konkretne rozwiązania, pozwalające na uczenie programowania.

LOFI Robot wykorzystuje naturalną pasję (wyraźnie widoczną u dzieci i młodzieży) do budowania i wymyślania. Konstruowanie pojazdów i urządzeń oraz wprawianie ich w ruch i nadawanie im indywidualnego charakteru to dla uczniów radość sama w sobie – a przy okazji uczą się oni podstaw mechaniki, elektroniki i programowania.

Co więcej, budowanie robotów ma w sobie dużo ważnych i cennych ‘miękkich’ aspektów, takich jak umiejętność pracy nad projektem, pracy w grupie i pracy nad zadaniem, które trwa cały semestr, a nie tylko 45 minut.

Źródło: <http://www.lofirobot.com>



8 Code.org

FROZEN

Użyj kodu, by razem z Elsą i Anną tworzyć niesamowite lodowe wzory. Prowadź postaci po lodowisku tworząc piękne płatki śniegu i zbuduj zimową krainę.

<https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/1>



MINECRAFT

Nie jest łatwo przeżyć w dzikim lesie. Steve i Alex z gry Minecraft dobrze o tym wiedzą. Kluczowe jest posiadanie dobrego planu i sprawne jego wykonanie. Pomóż bohaterom sprostać wyzwaniom układając dla nich kod.

<https://code.org/minecraft>



9 Gry do nauki kodowania

ROBOT KAREL

Karel jest robotem, który potrafi wykonywać sporo zaawansowanych czynności. Pomaga na farmie przy uprawie roślin i w warsztacie.

<https://hoc.nclab.com/karel/pl/>



LIGHTBOT (Android OS, IOS, Win OS)



W zadaniach należy tak zaprogramować robota, aby zapalił on przy pomocy polecenia „żarówka” wszystkie niebieskie pola znajdujące się na planszy.

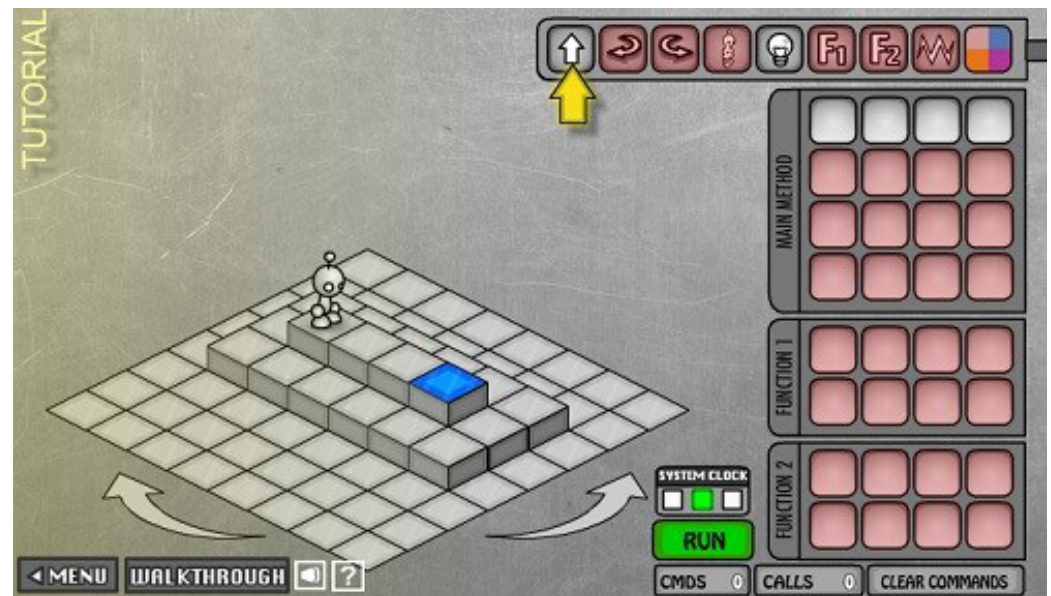
Poznajemy pojęcia:

- sekwencje,
- procedury,

- pętle,
- optymalizacja kodu,
- instrukcje warunkowe.

Czasami miejsca w polu roboczym na skrypty jest bardzo mało, dlatego w niektórych etapach musimy dobrze zastanowić się, zanim ułożymy odpowiednią sekwencję ruchu.

W ten sposób jesteśmy zachęcani przez twórców aplikacji do optymalizacji sposobu rozwiązywania problemu.



[LIGHTBOT wersja 2](#)



Koduj teraz – zeskanuj kod

(uwaga: plik *.swf - potrzebna będzie wtyczka)

Link:

https://fpdownload.adobe.com/get/flashplayer/pdc/32.0.0.453/install_flash_player.exe

Gra pochodzi ze strony [Armorgames](#).

CANVA....

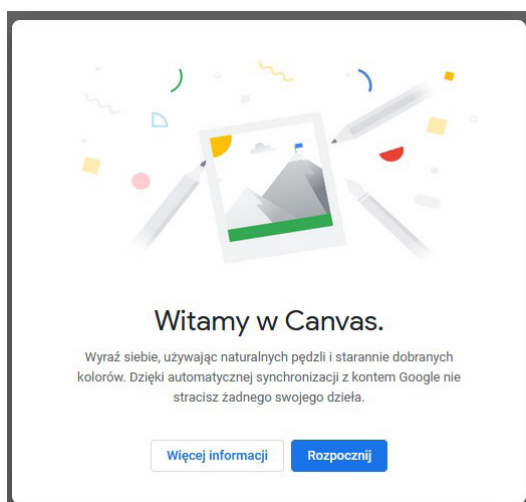
....pozwala tworzyć własne rysunki. Są one synchronizowane z kontem Google, więc możesz je otwierać w dowolnej przeglądarce.

Jak stworzyć rysunek:

W rogu ekranu kliknij Menu z aplikacjami a potem strzałka w górę. Otwórz Canvas. W lewym górnym rogu wybierz, na czym chcesz rysować: aby rysować na czystym obszarze, wybierz Nowy rysunek; aby rysować na tle, wybierz Nowy z obrazu.

Źródło: <https://tiny.pl/78v8t>

Link: <https://canvas.apps.chrome/>

**ZoomIT - rogram do powiększania swojego ekranu do prezentacji.**

Prowadzisz prezentację albo chcesz pokazać coś ważnego na ekranie, ale jest jeden problem. Wszystko jest małe i nikt nie widzi w co dokładnie klikasz na swoim ekranie.

Rozwiązaniem jest program ZOOMIT. Oprócz powiększania ekranu program daje również możliwość rysowania po zatrzymanym ekranie.



Źródło: <https://tiny.pl/78vr8>

Link do programu: <https://tiny.pl/78vr6>

Kodowanie na androidowych aplikacjach w systemie Windows.

Komputer zamiast tabletu lub smartfona - czemu nie?

Dzięki BlueStacks uzyskujemy dostęp do ponad miliona mobilnych gier i aplikacji z systemu Android, które możemy uruchomić na domowym komputerze z Windowsem. A to tylko podstawowa funkcja oferowana przez ten rozbudowany emulator.



Źródło:

<http://www.komputerswiat.pl/.../bluestacks.../ly21kz5.amp>

TIK W EDUKACJI: KAHOOT.IT

Aplikacja działa w następujący sposób: po wejściu na stronę www.kahoot.it na rzutniku wyświetlane zostaje pytanie i proponowane odpowiedzi na nie z przypisanymi do nich kolorowymi znaczkami. Uczniowie wchodzą na stronę www.kahoot.it, a następnie wpisują pin, który wyświetla się na ekranie oraz swój pseudonim (nick). Na swoim ekranie widzą kolorowe pola. Ich zadaniem jest zaznaczenie poprawnej odpowiedzi. Po każdym pytaniu prezentowane są aktualne wyniki.

LINKI:

www.create.kahoot.it (tworzenie quizów) oraz www.kahoot.it (uruchamianie quizów).

11 TIK - porady

Konwerter online: zamiana plików PDF na DOC



PDF2DOC.COM

Convert PDF to Word Online

This free online PDF to DOC converter allows you to convert a PDF document to Microsoft Word DOC format, providing better quality than many...

LINK: <https://pdf2doc.com/pl/>

TIK - PORADA: „Skanowanie kodów QR”.

Do odczytu takich kodów użyj smartfona:

KROK 1: włącz aplikację APARAT.

KROK 2: skieruj urządzenie na obrazek z kodem - na ekranie pojawi się link.

KROK3: Kliknij w odnośnik.

TIK - skracanie linków.

Tiny.pl jest darmowym serwisem skracającym adresy URL. <https://tiny.pl/>

GENERATOR KODÓW QR

Wygeneruj bezpłatnie kod QR. Kod możesz zapisać, przesać na adres e-mail lub wydrukować.

How2: W wyszukiwarce wpisz hasło „KOD QR ONLINE”, kliknij w pierwszy link od góry.

www.qr-online.pl ▼

Generator kodów QR on-line.

Twój darmowy bezpłatny generator kodów smsy i numery telefonów. Zakoduj informa

Wykorzystując aplikacje komputerowe trzeba pamiętać o bezpieczeństwie w sieci. Poniższa infografika przypomina nam najważniejsze zasady.

Wdrażając system uwzględnij:

- ✓ **indywidualne konta dla każdego z nauczycieli** - tak, żeby komunikację ze szkołą i wymiana służbowych danych nie odbywała się przez prywatne konta pocztowe;
- ✓ **indywidualne konta dla każdego ucznia** - pozwalające na dostęp do wewnętrznej poczty szkoły oraz do zajęć realizowanych online. Takie konta mogą mieć zablokowaną możliwość komunikacji z osobami poza organizacją, czyli nie będzie można wysyłać maili do osób spoza szkoły;
- ✓ **grupy komunikacyjne dla każdej z klasy** Ułatwi to komunikację z całą klasą, w tym uprości dystrybucję informacji o zajęciach online. Dodatkowo pozwoli to na ograniczenie dostępu do zajęć online tylko do członków danej grupy.

PRZED LEKCJĄ	W TRAKCIE LEKCJI
Zaproszenia do konkretnych lekcji online wyślij wyłącznie do uczniów z danej klasy (tutaj przydatne będą wspomniane wyżej grupy); Tworząc lekcję wprowadź takie ustawienie, żeby mogły brać w niej udział tylko osoby zaproszone. Dzięki temu, nawet jeżeli uczeń przekaże link do lekcji osobie trzeciej, to nie będzie się ona mogła do niej podłączyć; Ustawiając lekcję pamiętaj, żeby jej właścicielem i prowadzącym był zawsze nauczyciel/ka i tylko on/ona miał/a prawo do wyciszania uczestników i prezentowania swojego ekranu. Pozwoli to uniknąć problemu uczniów przejmujących kontrolę nad lekcją; Uczniowie uczestniczący w lekcji powinni być podpisani imieniem i nazwiskiem. Ułatwi to komunikację, a ponadto pozbawi uczestników poczucia fałszywej anonimowości.	Unikaj korzystania z narzędzi, które nie pozwalają na jednoznaczną identyfikację ucznia oraz umożliwiają dostęp do lekcji osobom postronnym (popularne serwisy społecznościowe i komunikatory online); Nie publikuj linków do lekcji na stronie lub fanpage szkoły; Nie prowadź zajęć online z prywatnego konta emailowego lub na portalu społecznościowym; Nie podawaj osobom trzecim hasła do swojego konta; Postaraj się, żeby kamera pokazywała tylko to, co faktycznie chcesz pokazać. Dotyczy to także dzielenia ekranu z uczniami. Należy albo udostępnić tylko konkretną aplikację albo najlepiej prowadzić lekcję korzystając z osobnego konta na komputerze, gdzie nie masz prywatnych plików; Skorzystaj z pomocy dyżurnego. Wyznaczenie go ułatwi Ci kontakt z pozostałymi uczniami i stanowić będzie pomoc organizacyjną; Skorzystaj z wirtualnego tła - unikniesz komentarzy dotyczących Twojego otoczenia.

wiecej informacji na stronie

WWW.RPO.GOV.PL



13 Linki

Źródło:

<https://www.rpo.gov.pl/.../jak-prowadzic-lekcje-online...>

Ciekawe miejsca w sieci



<https://tiny.pl/7s172>

Strona Centrum Projektów Polska Cyfrowa

<https://cppc.gov.pl>

**Portal EDUNEWS.PL,
którego mottem stało się powiedzenie
„dobre pomysły na edukację przez całe życie”.**

<https://edunews.pl>

KOMPUTER ŚWIAT

<http://www.komputerswiat.pl>

MISTRZOWIE KODOWANIA <http://mistrzowiekodowania.samsung.pl/>

14 Programy edukacyjne

TYDZIEŃ KODOWANIA <http://codeweek.org.pl/>

- Program edukacyjny „Uczymy Dzieci Programować” to inicjatywa mająca na celu propagowanie nauki programowania wśród dzieci.

<https://uczymydzieciprogramowac.pl/pl>

- Program edukacyjny „TWOJE DANE TWOJA SPRAWA”

Ogólne rozporządzenie o ochronie danych (RODO) kładzie szczególny nacisk na ochronę prywatności i danych osobowych dzieci we wszystkich krajach Unii Europejskiej. Wsparciem dla tego zadania jest z powodzeniem realizowany na terenie całego kraju Ogólnopolski program edukacyjny „Twoje dane – twoja sprawa. Skuteczna ochrona danych osobowych. Inicjatywa edukacyjna skierowana do uczniów i nauczycieli”.

Link: <https://uodo.gov.pl/pl/21/32>

O programie

Działania edukacyjne i podnoszenie świadomości społecznej są bardzo ważną częścią działalności Urzędu Ochrony Danych Osobowych. Ogólne rozporządzenie o ochronie danych (RODO) kładzie szczególny nacisk na ochronę prywatności i danych osobowych dzieci we wszystkich krajach Unii Europejskiej. Wsparciem dla tego zadania jest z powodzeniem realizowany na terenie całego kraju **Ogólnopolski program edukacyjny „Twoje dane – twoja sprawa. Skuteczna ochrona danych osobowych. Inicjatywa edukacyjna skierowana do uczniów i nauczycieli”.**



- „PRZYSTAŃ W SIECI” - Projekt edukacyjny o cyberzagrożeniach.
Został stworzony z myślą o uczniach, nauczycielach, psychologach, pedago-

Przystań w sieci

O Projekcie

E-learning

Przystań w sieci

Przystań w sieci to projekt edukacyjny, który powstał z inicjatywy Facebooka, NASK PIB i UNICEF Polska. Został stworzony z myślą o uczniach, nauczycielach, psychologach, pedagogach i bibliotekarzach, poszukujących odpowiedzi na pytania dotyczące odpowiedzialnego korzystania z internetu, ochrony własnego wizerunku w sieci i bezpieczeństwa online. Projekt objęty jest honorowym patronatem Prezesa Rady Ministrów Mateusza Morawieckiego.

Czytaj więcej

Podsumowanie

gach i bibliotekarzach, poszukujących odpowiedzi na pytania dotyczące odpowiedniego korzystania z internetu, ochrony własnego wizerunku w sieci i bezpieczeństwa online.

LINKI: <https://przystanwsieci.pl/> oraz <http://www.bezpiecznyinter.net>

Niniejszą publikację należy traktować jako zbiór pomysłów do wprowadzenia nauki kodowania oraz kształtowania kompetencji cyfrowych uczniów. Użyte logotypy i zdjęcia, opisy pochodzące ze stron internetowych są własnościami ich autorów i zostały użyte w charakterze informacyjnym na potrzeby niniejszej publikacji edukacyjnej, która w zamyśle przeznaczona jest do pracy nauczyciela informatyki, chcącego rozwijać zdolności uczniów.

Portal doradcy metodycznego, który znajduje się pod adresem www.siecwspolpracy.edu.pl to miejsce w polskiej sieci, w którym otrzymasz dawkę nowości ze świata informatyki oraz dydaktyki przedmiotu. Poznasz metody rozwiązywania problemów z komputerami, a także aplikacje do pracy z uczniami zdolnymi.

mgr inż. Adrian Maćków
Nauczyciel dyplomowany
doradca metodyczny z informatyki
DODN we Wrocławiu, filia w Jeleniej Górze, ul. 1 Maja 43, 58-500 Jelenia Góra
tel. 502 862 098.

Strony doradcy:
www.siecwspolpracy.edu.pl oraz www.facebook.pl/doradcazinformatyki



Dolnośląski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli we Wrocławiu

Dolnośląski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli we Wrocławiu jest jednostką organizacyjną Samorządu Województwa Dolnośląskiego, akredytowaną przez Kuratorium Oświaty we Wrocławiu. Posiada siedzibę główną we Wrocławiu oraz Filie w trzech lokalizacjach: w Jeleniej Górze, Legnicy i Wałbrzychu obejmując zasięgiem całe województwo dolnośląskie.

Zajmuje się organizacją i prowadzeniem różnorodnych form doskonalenia kadry kierowniczej szkół i placówek oświatowych oraz nauczycieli. Proponuje realizację programów wsparcia szkół w ich jakościowym rozwoju. Jest organizatorem wydarzeń edukacyjnych o charakterze lokalnym, regionalnym i międzynarodowym. W ramach statutowych zadań prowadzi działalność promocyjno-wydawniczą oraz konsultacje dla nauczycieli. Współpracuje z szeroko pojętym środowiskiem edukacyjnym - instytucjami działającymi na rzecz oświaty, wyższymi uczelniami, pracodawcami.

Zapraszamy dyrektorów szkół i placówek oraz nauczycieli do skorzystania z naszej oferty szkoleniowej. Proponujemy formy tradycyjne i prowadzone zdalnie. Różnorodna problematyka szkoleń zapewni Państwu podnoszenie kompetencji zawodowych w różnych obszarach, również związanych z realizacją kierunków polityki oświatowej państwa i województwa dolnośląskiego. Zapraszamy na stronę dodn.dolnyslask.pl/oferta/

Działamy skutecznie i profesjonalnie. Realizujemy różnorodne formy szkolenia: warsztaty, rady szkoleniowe, seminaria, konferencje i inne wydarzenia edukacyjne

Oferta szkoleń jest różnorodna, z uwzględnieniem zgłoszonych przez Państwa potrzeb. Realizujemy projekty edukacyjne: „Lekcja: Enter”, „Kompetencje 4.0” (polsko-czeski), „Groß und Klein gemeinsam - Duż i Mali razem. Transgraniczna współpraca dla wspierania edukacji przedszkolnej w zakresie kultury i języka sąsiada (polsko-niemiecki)

Dedykujemy Państwu serię wydawniczą „Skrypty belfra” i „Skrypty metodyczne”

Nie pozostajemy obojętni na bieżące problemy nauczycieli - nasi konsultanci i doradcy metodyczni prowadzą konsultacje indywidualne, w tym on-line



Umożliwiamy szkołom i placówkom uzyskać
Certyfikat Szkoły Wspierającej Uzdolnienia i Certyfikat Szkoły Promującej Zdrowie.
Jesteśmy realizatorami wielu prestiżowych konkursów: zDolny Ślązak,
Konkurs Wiedzy o Rosji „Białe Noce”, „Gruzja - fascynująca podróż”.

**Zachęcamy do uczestnictwa
w naszych spotkaniach w formule:
Wtorki i Czwartki w DODN - Klub Dyskusyjny Belfra**