

Szkolenie: Apple  
Apple Teacher



## Cel szkolenia:

W szybko zmieniającym się świecie każda osoba będzie potrzebowała szerokiego spektrum umiejętności i kompetencji oraz będzie musiała stale je rozwijać przez całe życie. W konsekwencji wydane zostało zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 18 grudnia 2006 roku w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie.

W ramach szkolenia położony zostanie nacisk na przygotowanie nauczycieli do rozwijania u swoich uczniów kompetencji kluczowych wskazanych w powyższym zaleceniu:

- Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji  
Umiejętność rozumienia i tworzenia informacji to zdolność identyfikowania, rozumienia, wyrażania, tworzenia i interpretowania pojęć, faktów i opinii w mowie i piśmie, przy wykorzystaniu obrazów, dźwięków i materiałów cyfrowych we wszystkich dziedzinach i kontekstach. Zakłada ona zdolność skutecznego komunikowania się i porozumiewania się z innymi osobami, w właściwy i kreatywny sposób.
- Kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii.  
Kompetencje cyfrowe obejmują pewne, krytyczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii cyfrowych i interesowanie się nimi do celów uczenia się, pracy i udziału w społeczeństwie. Obejmują one umiejętność korzystania z informacji i danych, komunikowanie się i współpracę, umiejętność korzystania z mediów, tworzenie treści cyfrowych (w tym programowanie), bezpieczeństwo (w tym komfort cyfrowy i kompetencje związane z cyberbezpieczeństwem), kwestie dotyczące własności intelektualnej, rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie.
- Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się.
- Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości.  
Uczestnicy szkolenia dowiedzą się, jak najskuteczniej korzystać z urządzeń cyfrowych do nauki. Poznają podstawowe informacje w zakresie wykorzystywania technologii w nauczaniu, rozbudowane funkcje, ustawienia oraz materiały edukacyjne. Uczestnicy nauczą się pokazywać uczniom, jak technologia pomaga zdobywać wiedzę, planować własne projekty edukacyjne, wypowiadać się na omawiane tematy i udostępniać informacje o swoich postępach w nauce szerszej grupie odbiorców. Uczestnicy nauczą się również praktycznych metod integrowania aplikacji wspierających kreatywność w ramach zajęć międzyprzedmiotowych. Przygotują również twórcze zadania, w których uczeń znajduje się w centrum uwagi oraz które promują krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów, kreatywność i współpracę.

## Plan szkolenia:

- Tablet iPad - podstawy obsługi (2 godz.)

Na szkoleniu uczestnicy dowiedzą się jak przekształcić iPada w książkę, aparat fotograficzny, asystenta, szkicownik i wiele innych, aby wspierał pracę nauczyciela przez cały dzień w szkole.

- Ekran główny
- Centrum sterowania
- Aparat
- Safari - przeglądarka internetowa
- Wielozadaniowość
- Notatki
- Książki
- Dostępność - edukacja specjalna
- Mapy
- Udostępnianie i współpraca
- Poczta
- Praca z dokumentami w Pages (4 godz.)

Uczestnicy szkolenia dowiedzą się jak tworzyć wizualnie atrakcyjne, przejrzyste zorganizowane i spersonalizowane dokumenty za pomocą aplikacji Pages: aporty, newslettery, plakaty, książki i wiele więcej

- Szablony
- Tekst
- Zdjęcia
- Kształty
- Rysunki
- Dźwięki
- Plakaty
- Książki
- Współpraca
- Badania i raporty z Numbers (4 godz.)

Uczestnicy szkolenia dowiedzą się jak wyciągać wnioski dotyczące danych i wyświetlać je w atrakcyjny sposób, korzystając z wbudowanych narzędzi obliczeniowych, interaktywnych wykresów, tabel oraz innych środków wyrazu.

- Formatowanie

- Formuły
  - Funkcje
  - Wykresy
  - Kształty
  - Rysunki
  - Nagrywanie
  - Arkusze
  - Współpraca
- Prezentacje multimedialne w Keynote (4 godz.)

Uczestnicy nauczą się korzystać z intuicyjnych wbudowanych funkcji aplikacji Keynote do projektowania zabawnych, dynamicznych i interaktywnych prezentacji. Dowiedzą się jak ożywić historie zdjęciami, ilustrować pojęcia za pomocą kształtów i rysunków oraz animować procesy

- Slajdy
  - Zdjęcia
  - Kształty
  - Rysunki
  - Tabele
  - Wykresy
  - Animacje
  - Magic Movie
  - Prezentacja
  - Video prezentacja
- Tworzenie filmów z iMovie i Clips (4 godz.)

Uczestnicy kursu nauczą się jak tworzyć i udostępniać filmy zawierające tytuły, muzykę i efekty - wszystko za pomocą filmów i zdjęć zrobionych na iPadzie. Zapoznają się z zaawansowanymi funkcjami aplikacji iMovie, takimi jak cyfrowe opowiadanie historii, kreatywna współpraca lub udostępnianie własnych przemyśleń.

- Tworzenie filmów
- Przycinanie filmów
- Przejścia
- Dodawanie zdjęć
- Dodawanie tytułów
- Dźwięki
- Efekty
- Dodawanie nakładek

- Tworzenie zwiastunów filmowych
- Udostępnianie
- Produktywność i praca projektowa z iPadem (3 godz.)

Za pomocą rozbudowanych aplikacji w swoich urządzeniach uczestnicy uczą się podnosić własną produktywność (w zakresie zarządzania czasem, dokumentowania zdarzeń, udostępniania i komunikacji). Uczestnicy poznają narzędzia dla nauczyciela do zarządzania pracą uczniów w klasie - aplikacje Klasa oraz Zadane. Dowiedzą się jak pracować z różnymi monitorami, skrzynką pocztową, komunikatorami, dzienniki elektronicznymi i innymi narzędziami zwiększającymi produktywność.

- Dodawanie i zarządzanie kontaktami
- Zarządzanie czasem i zadaniami
- Komentowanie i adnotacje w PDF
- Poszukiwanie informacji
- Współpraca
- Prezentowanie
- Zarządzanie i nadzór nad uczniami w aplikacji Klasa
- Udostępnianie materiałów w aplikacji Zadane
- Skrót
- Kreatywność w programie nauczania (5 godz.)

Uczestnicy szkolenia dowiedzą się jak poprzez pracę z muzyką, rysunkiem, fotografią i film kształtować i pobudzać w uczniach kreatywność.

- Zbieranie inspirujących zasobów
- Tworzenie nagrań i dźwięków
- Tworzenie graficznych map myśli
- Budowanie storyboardów
- Tworzenie interaktywnych książek
- Praca z filmem
- Programowanie i nauka logicznego myślenia - jak stworzyć interdyscyplinarny projekt? (4 godz.)

Celem warsztatu jest zdobycie wiedzy w zakresie wprowadzania elementów algorytmiki na różnych przedmiotach. Uczestnicy poznają narzędzia do nauki programowania bazujące na języku Swift, zapoznają się ze scenariuszami zajęć, akcesoriami jakie można do nich wykorzystać (np. roboty) i wspólnie przygotowują założenia projektu interdyscyplinarnego dla uczniów.

- wstęp - czym jest programowanie i w jakich dziedzinach życia się z nim spotykamy
- jak rozmawiamy z maszynami czyli języki programowania i wprowadzenie do języka Swift
- zapoznanie się z narzędziami i materiałami do nauki logicznego myślenia z użyciem

### Swift'a

- o analiza scenariuszy zajęć (best practice)
- o stworzenie atrakcyjnego projektu

### Poziom trudności



### Certyfikaty:

Uczestnicy szkolenia otrzymują **certyfikat** wystawiony imiennie oraz na firmę sygnowany przez **Compendium Centrum Edukacyjne**.

### Prowadzący:

Akredytowany trener dla programu Apple Professional Learning.

### Informacje dodatkowe:

Czas trwania: 4 dni / 30h