

Szkolenie: Apple  
Apple Teacher

## FORMA SZKOLENIA

## MATERIAŁY SZKOLENIOWE

## CENA

## CZAS TRWANIA

Stacjonarne

Cyfrowe

4000 PLN NETTO\*

4 dni

\* (+VAT zgodnie z obowiązującą stawką w dniu wystawienia faktury)

## LOKALIZACJE

Kraków - ul. Tatarska 5, II piętro, godz. 9:00 - 16:00

Warszawa - ul. Bielska 17, godz. 9:00 - 16:00

## 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, we 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 (2h)

iPad zawiera aplikacje i funkcje, które przekształcają go w książkę, kamerę filmową, asystenta w laboratorium, szkicownik i wiele innych, które pomogą Ci w ciągu całego dnia szkolnego.

- Ekran główny
- Centrum sterowania
- Aparat
- Safari - przeglądarka internetowa
- Wielozadaniowość
- Notatki
- Książki
- Dostępność - edukacja specjalna
- Mapy
- Udostępnianie i współpraca
- Poczta

- Praca z dokumentami w Pages (4h)

Uczestnicy dowiadują się, jak tworzyć wizualnie atrakcyjne, przejrzyste zorganizowane i spersonalizowane dokumenty za pomocą aplikacji Pages.

- Badania i raporty z Numbers (4h)

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

- Prezentacje multimedialne w Keynote (4h)

Uczestnicy uczą się korzystać z intuicyjnych wbudowanych funkcji aplikacji Keynote do Keynote projektowania zabawnych, dynamicznych i interaktywnych prezentacji.

- Tworzenie filmów z iMovie i Clips - praca z filmem (4h)

Uczestnicy zapoznają się z zaawansowanymi funkcjami aplikacji iMovie, takimi jak cyfrowe opowiadanie historii, kreatywna współpraca lub udostępnianie własnych przemyśleń.

- Produktywność i praca projektowa z iPadem - narzędzia pracy nauczyciela (4h)

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.

- Kreatywność w programie nauczania (6h)

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

- Programowanie i nauka logicznego myślenia - jak stworzyć interdyscyplinarny projekt?

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
- analiza scenariuszy zajęć (best practice)
- stworzenie atrakcyjnego projektu interdyscyplinarnego dla uczniów (praca w grupach dostosowanych do poziomu szkoły)

## 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 / 32 h (8 x 4 godziny szkoleniowe).