

Lekcja: **Enter** 

# JAK WYKORZYSTAĆ TECHNOLOGIE INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE (TIK) NA LEKCJI (CZĘŚĆ 1)

PREZENTUJE: TOMASZ TOKARZ



INSTYTUT SPRAW  
PUBLICZNYCH



Unia Europejska  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego



# TOMASZ TOKARZ



## Tomasz Tokarz

Nauczyciel, trener kompetencji społecznych, mediator, wykładowca akademicki.

W projekcie "Lekcja:Enter" konsultant merytoryczny ds. przedmiotów humanistycznych.



1

TIK NA LEKCJI

2

TIK A PODSTAWA PROGRAMOWA

3

TIK A PROGRAM NAUCZANIA

# CZĘŚĆ 1

## TIK NA LEKCJI

# O CZYM OPOWIEM W TEJ CZĘŚCI

1. Dlaczego warto - czyli rola TIK w życiu ucznia
2. Co chcemy osiągnąć - metoda DESIGN THINKING
3. Jak to robić? - MODEL SAMR



# ROLA TIK W ŻYCIU UCZNIÓW

- 95% nastolatków łączy się z Internetem za pomocą smartfona
- Nastolatek średnio spędza w sieci 4 godziny dziennie
- 65% - nigdy (lub prawie nigdy) nie rozmawiało z nauczycielem o tym, co robi w Internecie



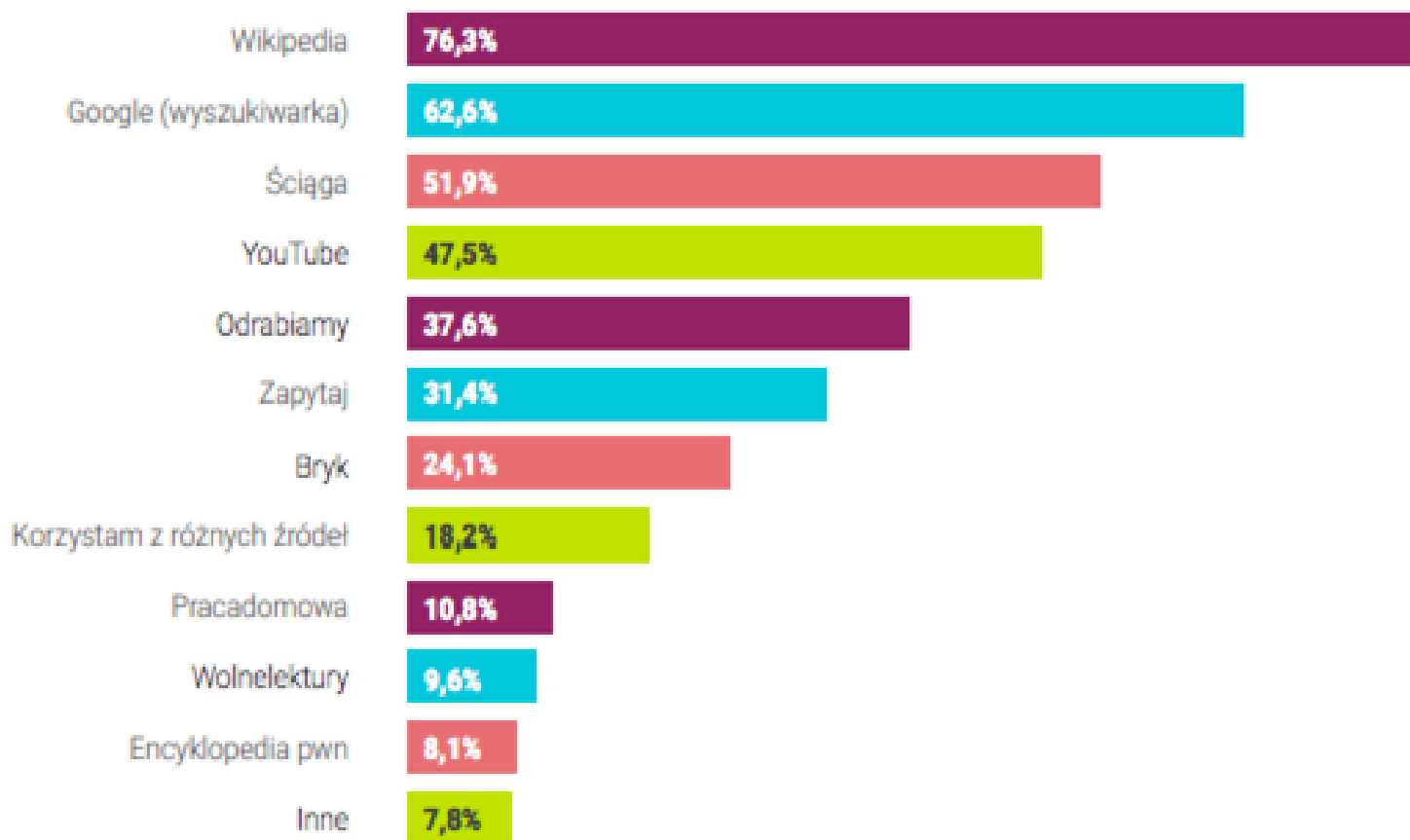
# OBECNE WYKORZYSTANIE

- Podstawowe źródła informacji:  
**Wikipedia i YouTube**
- Główne serwisy edukacyjne: **Bryk, Odrabiamy, Ściąga, Zapytaj, Pracadomowa**
- **Facebook i Messenger** - wymiana informacji, rozwiązywanie zadań
- Uczeń jako gracz



# RAPORT: NASTOLATKI 3.0

Z których wymienionych poniżej serwisów najczęściej korzystasz, odrabiając lekcje i/lub ucząc się do zajęć, sprawdzianów itp.?



źródło: Raport "Nastolatki 3.0", Nask, 2019, s. 41

za: <https://www.nask.pl/pl/raporty/raporty/2593,Raport-z-badan-quotNastolatki-30quot-2019.html>



# SZKOŁA PRZYSZŁOŚCI A TIK

<b>5 FILARÓW SZKOŁY (nowa rola nauczyciela)</b>	<b>ROZWIJANE KOMPETENCJE</b>
STUDIUM POZNAWANIA SIEBIE	KIEROWANIE SOBĄ
WARSZTAT PRACY TWÓRCZEJ	KREATYWNOŚĆ
LABORATORIUM BADAWCZE	KRYTYCZNE MYŚLENIE
KLUB DYSKUSYJNY	KOMUNIKACJA
PRACOWNIA PROJEKTOWA	KOOPERACJA



# KIEROWANIE SOBĄ

- wykorzystanie TIK do lepszego zrozumienia i wyrażenia siebie,
- do zidentyfikowania i wykorzystania swoich mocnych stron





# KRYTYCZNE MYŚLENIE

- wykorzystanie TIK do znalezienia potrzebnych, wiarygodnych danych,
- do krytycznego przetworzenia danych





# KREATYWNOŚĆ

- wykorzystanie TIK do tworzenia nowych, wartościowych rzeczy
- wyjście poza "kopiuj/wklej" w kierunku autorskich rozwiązań





# KOMUNIKACJA

Wykorzystanie TIK do  
lepszego komunikowania  
się:

- wyrażenia swoich potrzeb,
- wysłuchania innych osób,
- wyszukania rozwiązań odpowiadających wszystkim.







# KOOPERACJA

- wykorzystanie TIK do efektywniejszej współpracy z innymi użytkownikami Internetu
- do pracy zespołowej, do tworzenia projektów grupowych



# TIK A ROZWÓJ UCZNIÓW

- wsparcie w indywidualizacji
- wpływ na wzrost zaangażowania
- podniesienie poziomu kompetencji społecznych
- rozwijanie poczucia sprawczości i autonomii
- TIK nie jest celem samym w sobie



# METODA DESIGN THINKING

1. **Empatyzacja**  
(jaki są potrzeby uczniów?)
2. **Definiowanie problemu**  
(jak na nie możemy odpowiedzieć?)
3. **Generowanie pomysłów**  
(co możemy zrobić?)
4. **Tworzenie prototypów**  
(co konkretnie zrobimy?)
5. **Testowanie** (co nam z tego wyszło?)

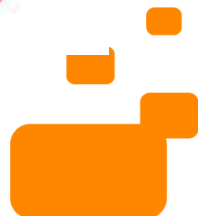




# DESIGN THINKING - SCHEMAT



Źródło :[://designthinking.pl/co-to-jest-design-thinking/](http://designthinking.pl/co-to-jest-design-thinking/)





# EMPATYZACJA

- Jaką rolę odgrywają TIK w życiu uczniów?
- Jakie są ich ulubione gry, serwisy, aplikacje?
- Które z nich można wykorzystać do realizacji podstawy programowej?





# DEFINIOWANIE PROBLEMU

- Jakim sprzętem dysponujesz? Jakie wyposażenie posiada szkoła?
- Ilu uczniów jest w klasie? Ilu z nich posiada smartfony?
- Czy możesz wykorzystać swoje urządzenia?





# GENEROWANIE POMYSŁÓW

- Jak wykorzystasz to, co masz?
- W jaki sposób zaangażujesz uczniów?
- Jak zaplanujesz lekcję?





# TWORZENIE PROTOTYPÓW

- Skorzystaj z gotowego programu nauczania
- Przeanalizuj go i zastanów się, gdzie i jak można użyć TIK







# TESTOWANIE

- Przeprowadź lekcję według założonego scenariusza.
- Po lekcji dokonaj ewaluacji scenariusza i wprowadź niezbędne zmiany.



# MODEL SAMR

TIK możemy wprowadzać na różnych poziomach:

1. Substitution (podstawienie)
2. Augmentation (rozszerzenie)
3. Modification (modyfikacja)
4. Redefinition (redefinicja)

Źródło: <https://edunews.pl/badania-i-debaty/badania/2736-model-samr-czyli-o-technologii-w-nauczaniu>



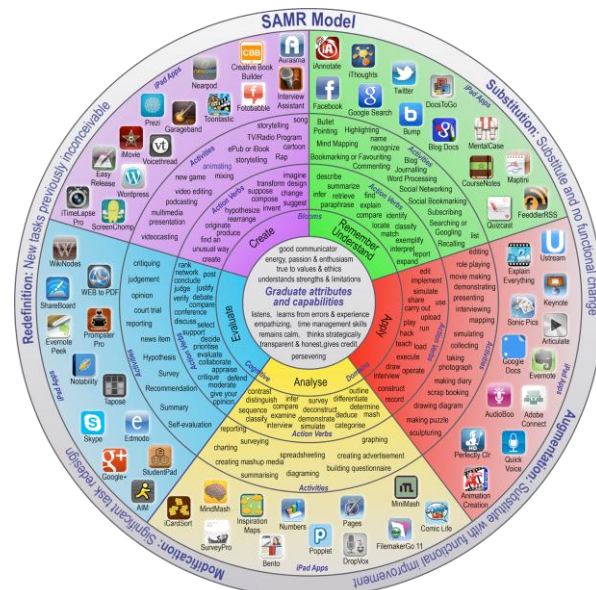




# 1. SUBSTITUTION (PODSTAWIENIE)

TIK nie wnoszą nic nowego.

- PowerPoint zamiast planszy,
- mapa z rzutnika zamiast papierowej,
- zadanie napisane na tablicy multimedialnej zamiast tradycyjnej









# CO DALEJ?

W kolejnych częściach webinarium zajmiemy się analizą podstawy programowej (część 2) i programu nauczania pod kątem wykorzystania TIK (część 3).



# ZADANIE DLA CIEBIE

TIK powinny być wykorzystywane zgodnie z potrzebami uczniów.

- Zapytaj, jak Twoi uczniowie wykorzystują TIK: jakich narzędzi/ aplikacji używają.
- Przeprowadź ankietę przy pomocy wybranej aplikacji (*np. Mentimeter, Google forms*)

Zebrane informacje przydadzą Ci się przy opracowywaniu scenariuszy 2 aktywnych lekcji z TIK (będzie to tematem kolejnych modułów szkolenia "Lekcja:Enter!").



# Lekcja:Enter

## Tomasz Tokarz

Konsultant merytoryczny ds. przedmiotów humanistycznych w projekcie „Lekcja:Enter”

### Pytania:

Forum dla nauczycieli na platformie projektu „Lekcja:Enter”



Lekcja:Enter 

# DZIĘKUJĘ i zapraszam na część 2

[WWW.LEKJAENTER.PL](http://WWW.LEKJAENTER.PL)



FRSI FUNDACJA  
ROZWOJU  
SPOŁECZYSTWA  
INFORMACYJNEGO

INSTYTUT SPRAW  
PUBLICZNYCH



Unia Europejska  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego

