**Załącznik nr 1. Zalecana struktura każdego kursu e-learningowego**

|  |
| --- |
| **Tytuł kursu e-learningowego** |
| **Część wstępna kursu** |
| Opis kursu wraz z zarysem tematyki oraz określeniem grupy docelowej. Część wstępna powinna zawierać m.in.:   * sylabus głównych zagadnień, * wykaz ogólnych celów kształcenia, które winny być zapisane językiem umiejętności (np. „będziesz potrafił…”), * informację o strukturze kursu i przewidywanej liczbie godzin potrzebnych dla pełnej realizacji. |
| **Moduł (temat) nr 1** |
| Co najmniej **1 materiał informacyjny**, dzięki któremu uczestnik kursu dowie się, w jaki sposób zorganizowana jest jego nauka w ramach danego modułu i jakich szczegółowych zagadnień będzie dotyczyć, np.:   * materiał statyczny tekstowy (tekst ciągły), * materiał audio, * materiał audio-wideo, * FAQ (zestaw najczęściej zadawanych pytań), * poradnik. |
| Co najmniej **2 materiały dydaktyczne**, rozumiane jako treści nauczania, dzięki którym uczestnik kursu będzie budował swoją wiedzę oraz zdobywał umiejętności, np.:   * podręcznik/skrypt (w wersji elektronicznej i do druku), * przykłady (tekst, audio, wideo), * grafika statyczna (schemat, rysunek), * materiał audio – w tym podcast, * materiał wideo (film, clip), * prezentacja multimedialna, * modele, * studium przypadku (tekst, audio, wideo), * symulacja multimedialna, * animacja dynamiczna (bez lub z interakcją), * słownik pojęć (np. jako tekst ciągły, hipertekst, hiperlinki). |
| Co najmniej **1 materiał utrwalający**, służący podsumowaniu, systematyzacji i ugruntowaniu zdobytej wiedzy i uzyskanych umiejętności, np.:   * zestawienie i opis (tekstowy, graficzny statyczny, graficzny dynamiczny, audio, audio-wideo), * podsumowanie (tekstowe, graficzne statyczne, graficzne dynamiczne, audio, audio-wideo), * prezentacja multimedialna, * interaktywna krzyżówka, * gra multimedialna online, * wiązka zadań zamkniętych (prawda/fałsz, wybierz odpowiedź, połącz elementy, podaj krótką odpowiedź), * zadanie problemowe. |
| Co najmniej **1 materiał sprawdzający**, który umożliwili uczestnikowi samodzielną kontrolę i ocenę własnych postępów, np.:   * gra multimedialna online, * wiązka zadań zamkniętych (prawda/fałsz, wybierz odpowiedź, połącz elementy, podaj krótką odpowiedź, uzupełnij lukę itp.). |
| Co najmniej **1 materiał aktywizujący** – umożliwiający uczestnikowi ćwiczenie zdobytych umiejętności oraz motywujący do podjęcia dalszej nauki, np.:   * gra multimedialna (online), * wiązka zadań zamkniętych (prawda/fałsz, wybierz odpowiedź, połącz elementy, podaj krótką odpowiedź, uzupełnij lukę itp.), * wszelkiego rodzaju materiały uzupełniające (tekst, audio, wideo) – w tym powiązanych tematycznie z modułem zasobów zebranych w serwisie <http://zasobyip2.ore.edu.pl/>. |
| **Moduł (temat) nr 2** |
| Co najmniej **1 materiał informacyjny**. |
| Co najmniej **2 materiały dydaktyczne**. |
| Co najmniej **1 materiał utrwalający**. |
| Co najmniej **1 materiał sprawdzający**. |
| Co najmniej **1 materiał aktywizujący**. |
| **Moduł (temat) nr 3** |
| Co najmniej **1 materiał informacyjny**. |
| Co najmniej **2 materiały dydaktyczne**. |
| Co najmniej **1 materiał utrwalający**. |
| Co najmniej **1 materiał sprawdzający**. |
| Co najmniej **1 materiał aktywizujący**. |
| **Moduł (temat) nr 4** |
| Co najmniej **1 materiał informacyjny**. |
| Co najmniej **2 materiały dydaktyczne**. |
| Co najmniej **1 materiał utrwalający**. |
| Co najmniej **1 materiał sprawdzający**. |
| Co najmniej **1 materiał aktywizujący**. |
| **Moduł (temat) nr 5** |
| Co najmniej **1 materiał informacyjny**. |
| Co najmniej **2 materiały dydaktyczne**. |
| Co najmniej **1 materiał utrwalający**. |
| Co najmniej **1 materiał sprawdzający**. |
| Co najmniej **1 materiał aktywizujący**. |
| **Podsumowanie całego kursu** |
| Co najmniej **1 materiał utrwalający, sprawdzający lub aktywizujący** (traktujący przekrojowo tematykę całego kursu).  Co najmniej **1 materiał informacyjny** zawierający spis źródeł wykorzystanych do przygotowania kursu oraz krótko przedstawiający projekt „Wspieranie tworzenia szkół ćwiczeń”. |

**Załącznik nr 2. Grupy docelowe i zakresy tematyczne kursów e-learningowych**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr kursu e-learningowego** | **Grupa docelowa** | **Zakres tematyczny kursu e-learningowego** |
| **1** | nauczyciele języka angielskiego | Rozwijanie kompetencji interkulturowej na lekcji języka angielskiego. |
| **2** | nauczyciele języka angielskiego | Język angielski we wczesnej edukacji językowej. |
| **3** | nauczyciele | Kompetencje kluczowe |
| **4** | nauczyciele i dyrektorzy szkół, pracownicy: organów prowadzących szkoły, uczelni, kuratoriów oświaty, placówek doskonalenia nauczycieli, poradni psychologiczno – pedagogicznych oraz bibliotek pedagogicznych | Model szkoły ćwiczeń |
| **5** | nauczyciele informatyki | Programowanie cz. 1  Pomysły wykorzystania wizualnych języków programowania w edukacji informatycznej dzieci starszych i młodzieży (z uwzględnieniem zagadnień z zakresu robotyki) |
| **6** | nauczyciele informatyki | Programowanie cz. 2  Strategie wprowadzania uczniów w syntaktykę i semantykę kodów najpopularniejszych języków programowania (z uwzględnieniem zagadnień z zakresu robotyki) |
| **7** | nauczyciele matematyki | Aktywizacja procesu dydaktycznego oraz środki dydaktyczne w przedszkolnej i wczesnoszkolnej edukacji matematycznej |
| **8** | nauczyciele matematyki | Metody poszukujące w edukacji matematycznej, w tym m.in. z wykorzystaniem technologii informacyjno – komunikacyjnych, w klasach IV – VIII SP i szkole ponadpodstawowej |
| **9** | nauczyciele przedmiotów przyrodniczych | Rozwijanie myślenia naukowego uczniów w edukacji przyrodniczej (z uwzględnieniem aktywności badawczej) |
| **10** | nauczyciele przedmiotów przyrodniczych | Wykorzystanie potencjału otoczenia placówki w edukacji przyrodniczej |