



Tematyka szkoleń z zakresu stosowania technologii informacyjnych w edukacji

Tytuły szkoleń

E1	Podstawy użytkowania i zastosowań komputera (25 godz.).....	3
E2	Edytor tekstu w pracy nauczyciela i wychowawcy (kurs podstawowy) (25 godz.)	3
E3	Edytor tekstu w pracy nauczyciela przedmiotu (kurs zaawansowany) (25 godz.).....	3
E4	Edytor tekstu w pracy dyrektora (25 godz.).....	3
E5	Arkusze kalkulacyjne w pracy wychowawcy i nauczyciela (kurs podstawowy) (30 godz.)	4
E6	Zastosowanie arkuszy kalkulacyjnych w tworzeniu materiałów dydaktycznych (kurs zaawansowany) (30 godz.)	4
E7	Arkusze kalkulacyjne w pracy dyrektora szkoły (25 godz.)	4
E8	Baza danych w pracy nauczyciela i wychowawcy (25 godz.).....	4
E9	Prezentacje edukacyjne w programie PowerPoint (20 godz.).....	5
E10	Prezentacje edukacyjne w programie Movie Maker (20 godz.).....	5
E11	Prezentacje edukacyjne w technologii Flash (25 godz.).....	5
E12	Tworzenie publikacji w programie Publisher (10 godz.).....	5
E13	Zastosowania edukacyjne edytora graficznego Corel (30 godz.).....	6
E14	Zastosowanie edytora graficznego GIMP (14 godz.)	6
E15	Promocja szkoły, czyli tworzenie stron WWW (HTML +CSS) (30 godz.).....	6
E16	Promocja szkoły, czyli tworzenie stron WWW (CMS) (30 godz.).....	6
E17	Zastosowanie komputera w pomiarze dydaktycznym (15 godz.)	7
E18	Wykorzystanie komputera w pozyskiwaniu funduszy europejskich (20 godz.).....	7
E19	Wykorzystanie platformy e-learningowej w dydaktyce (kurs podstawowy) (20 godz.)	7
E20	Wykorzystanie platformy e-learningowej w dydaktyce (kurs zaawansowany) (30 godz.).....	7
E21	Komunikacja elektroniczna i Internet w zarządzaniu (20 godz.).....	8
E22	Tablica interaktywna w dydaktyce (16 godz.).....	8
E23	Programy graficzne w nauczaniu przedszkolnym (20 godz.)	8
E24	Tworzenie pomocy dydaktycznych w kształceniu zintegrowanym (30 godz.)	8
E25	Lekcje z komputerem w klasach I – III (20 godz.)	8
E26	Komputer w nauczaniu języka polskiego (25 godz.)	9
E27	Komputer w nauczaniu języków obcych (25 godz.).....	9
E28	Komputer w nauczaniu historii (250	9



<i>E29 Komputer w nauczaniu plastyki (25 godz.)</i>	<i>9</i>
<i>E30 Komputer w nauczaniu muzyki (25 godz.)</i>	<i>10</i>
<i>E31 Komputer w nauczaniu chemii (25 godz.)</i>	<i>10</i>
<i>E32 Komputer w nauczaniu biologii (25 godz.)</i>	<i>10</i>
<i>E33 Komputer w nauczaniu fizyki (25 godz.)</i>	<i>10</i>
<i>E34 Komputer w nauczaniu geografii (25 godz.)</i>	<i>11</i>
<i>E35 Komputer w nauczaniu matematyki (25 godz.)</i>	<i>11</i>
<i>E36 Cabrii i inne programy w nauczaniu matematyki (30 godz.)</i>	<i>11</i>
<i>E37 Przygotowanie uczniów do konkursów informatycznych (Logomocja) (30 godz.)</i>	<i>11</i>
<i>E38 Przygotowanie uczniów do konkursów informatycznych (C++) (30 godz.)</i>	<i>12</i>
<i>E39 Programowanie w Java (30 godz.)</i>	<i>12</i>
<i>E40 Instalacja i zarządzanie platformą e-learningową (10 godz.)</i>	<i>12</i>
<i>E41 CMS Joomla instalacja i zarządzanie (20 godz.)</i>	<i>12</i>
<i>E42 CMS Webuzz instalacja i zarządzanie (20 godz.)</i>	<i>13</i>
<i>E43 System operacyjny Linux na komputerach w szkole (30 godz.)</i>	<i>13</i>
<i>E44 Opiekun pracowni komputerowej (kurs podstawowy) (30 godz.)</i>	<i>13</i>
<i>E45 Opiekun pracowni komputerowej (kurs zaawansowany) (30 godz.)</i>	<i>13</i>



Planowana tematyka szkoleń

E1 Podstawy użytkowania i zastosowań komputera (25 godz.)

1. Zapoznanie z systemem operacyjnym Windows
2. Podstawowe aplikacje i akcesoria systemu Windows
3. Podstawy edycji tekstów
4. Praca samodzielna uczestników - Podstawy edycji tekstów
5. Tworzenie i edycja grafiki
6. Samodzielna praca uczestników dotycząca grafiki komputerowej
7. Usługi sieciowe (lokalne i rozległe)
8. Samodzielna praca uczestników Usługi sieciowe (lokalne i rozległe)
Zasady etyczne związane z wykorzystaniem komputera i zasób internetowych
9. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności

E2 Edytor tekstu w pracy nauczyciela i wychowawcy (kurs podstawowy) (25 godz.)

1. Zasady poprawnej edycji tekstu
2. Wstawianie i rysowanie prostych tabel
3. Przygotowanie dokumentów do druku
4. Przygotowanie dokumentów zawierających elementy graficzne
5. Narzędzia wspomagające edycję tekstu
6. Tworzenie dokumentów w oparciu o tekst i grafikę (w tym zamieszczoną w Internecie)
7. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności

E3 Edytor tekstu w pracy nauczyciela przedmiotu (kurs zaawansowany) (25 godz.)

1. Układ strony
2. Tabele w dokumentach tekstowych
3. Tworzenie i modyfikacja stylów
4. Praca z długim dokumentem
5. Grafika w dokumencie tekstowym
6. Wykorzystanie techniki OCR
7. Tworzenie wykresów w edytorze tekstowym
8. Zagadnienia dot. składu komputerowego
9. Przygotowanie materiałów dydaktycznych
10. Realizacja własnych projektów uczestników
11. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności

E4 Edytor tekstu w pracy dyrektora (25 godz.)

1. Zasady poprawnej edycji tekstu
2. Ustawienia strony
3. Tabele w dokumentach tekstowych
4. Wykresy w dokumentach tekstowych
5. Praca z długim dokumentem



6. Grafika w dokumencie tekstowym
7. Wykorzystanie techniki OCR
8. Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników
9. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności

E5 Arkusz kalkulacyjny w pracy wychowawcy i nauczyciela (kurs podstawowy) (30 godz.)

1. Podstawy pracy w arkuszu kalkulacyjnym
2. Typy adresowania w arkuszu
3. Standardowe funkcje arkusza
4. Graficzna reprezentacja danych
5. Przykłady operacji bazodanowych w arkuszu kalkulacyjnym
6. Przygotowanie dokumentu do druku
7. Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników
8. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności

E6 Zastosowanie arkuszy kalkulacyjnych w tworzeniu materiałów dydaktycznych (kurs zaawansowany) (30 godz.)

1. Import danych do arkusza kalkulacyjnego
2. Tworzenie własnych szablonów i dodatków
3. Wykorzystanie funkcji wbudowanych i tworzenie własnych funkcji
4. Tworzenie makropoleceń
5. Modelowanie i symulacja zjawisk
6. Tworzenie własnych aplikacji dydaktycznych
7. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności

E7 Arkusz kalkulacyjny w pracy dyrektora szkoły (25 godz.)

1. Zasady poprawnej pracy w arkuszu
2. Przetwarzanie danych w arkuszu
3. Przykłady zastosowań funkcji wbudowanych
4. Przykłady operacji bazodanowych w arkuszu kalkulacyjnym
5. Graficzna reprezentacja danych
6. Przygotowanie dokumentów do druku
7. Zabezpieczanie arkusza i pliku
8. Realizacja własnych projektów uczestników
9. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności

E8 Baza danych w pracy nauczyciela i wychowawcy (25 godz.)

1. Gromadzenie, wyszukiwanie i przetwarzanie informacji w bazie (w tym z Internetu)
2. Praca z gotową bazą danych
3. Projektowanie własnej bazy
4. Wykorzystanie formularzy i raportów
5. Wykorzystanie i tworzenie prostych makr
6. Import i eksport danych w różnych formatach (np. xls, txt)
7. Praca samodzielna uczestników



8. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*

E9 Prezentacje edukacyjne w programie PowerPoint (20 godz.)

1. *Zasady tworzenia prezentacji multimedialnych*
2. *Przygotowanie materiałów do prezentacji*
3. *Projekt prezentacji*
4. *Umieszczanie obiektów w prezentacji*
5. *Zarządzanie slajdami*
6. *Wzorce slajdów o materiałów pomocniczych*
7. *Nawigacja w prezentacji*
8. *Zapis prezentacji*
9. *Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników*
10. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*

E10 Prezentacje edukacyjne w programie Movie Maker (20 godz.)

1. *Pokaz przykładowych prezentacji. Rejestracja filmu*
2. *Importowanie obrazów i filmów*
3. *Edycja wideo*
4. *Edycja nagrania dźwiękowego*
5. *Wykorzystanie edytora grafiki*
6. *Zapis prezentacji*
7. *Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników*
8. *Podsumowanie. Sprawdzenie umiejętności.*

E11 Prezentacje edukacyjne w technologii Flash (25 godz.)

1. *Pokaz przykładowych zastosowań technologii Flash*
2. *Wygląd interfejsu, pierwsza animacja*
3. *Animacja ruchu*
4. *Rodzaje tekstu*
5. *Maski*
6. *Komponenty*
7. *Szablony*
8. *Obiekty*
9. *Podstawy ActionScript*
10. *Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników*
11. *Podsumowanie. Sprawdzenie umiejętności.*

E12 Tworzenie publikacji w programie Publisher (10 godz.)

1. *Narzędzia szybkich publikacji*
2. *Opracowanie prostych dokumentów*
3. *Zasady poprawnego edytowania elementów dokumentu*
4. *Grafika w dokumencie*
5. *Zapis, drukowanie i publikacja dokumentów*
6. *Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników*
7. *Podsumowanie. Sprawdzenie umiejętności.*



E13 Zastosowania edukacyjne edytora graficznego Corel (30 godz.)

1. Opis programu Corel, parametry konfiguracyjne, narzędzia wspomagające
2. Rysowanie kształtów podstawowych
3. Wypełnienie obiektów
4. Transformacje obiektów
5. Wyrównywanie i rozkład, modyfikacja kształtu
6. Wykorzystanie efektów specjalnych w technice wektorowej
7. Mapy bitowe
8. Fotomontaże i efekty specjalne w technice rastrowej
9. Przygotowanie grafiki na potrzeby Internetu
10. Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników
11. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności

E14 Zastosowanie edytora graficznego GIMP (14 godz.)

1. Instalacja oprogramowania
2. Wykorzystanie filtrów
3. Praca z warstwami
4. Wykorzystanie maski
5. Przekształcanie obrazu
6. Korekcja i fotomontaż zdjęć
7. Teksty w edytorze graficznym
8. Tworzenie grafiki na potrzeby WWW
9. Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników
10. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności

E15 Promocja szkoły, czyli tworzenie stron WWW (HTML +CSS) (30 godz.)

1. Przykłady edytorów wspomagających projektowanie stron www.
2. Części składowe dokumentu HTML
3. Tworzenie formularzy
4. Ramki na stronie i strony z ramkami
5. Tworzenie i wykorzystanie plików CSS
6. Witryna w sieci
7. Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników
8. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości

E16 Promocja szkoły, czyli tworzenie stron WWW (CMS) (30 godz.)

1. Zasady działania systemów CMS
2. Wyszukanie, instalacja i modyfikacja dodatkowych szablonów
3. Instalacja dodatkowych modułów
4. Struktura umieszczania dokumentów
5. Tworzenie własnego menu
6. Gradacja uprawnień użytkowników
7. Wspólne tworzenie projektu strony internetowej, np. dotyczącej realizowanego projektu finansowanego ze środków EFS



8. *Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników*
9. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości*

E17 Zastosowanie komputera w pomiarze dydaktycznym (15 godz.)

1. *Rola testu w pomiarze dydaktycznym*
2. *Konstruowanie zadań testowych różnego typu*
3. *Przygotowanie i przeprowadzenie testowania*
4. *Poznania zasad sporządzania analiz statystycznych i wizualizacji graficznych*
5. *Przykłady programów komputerowych związanych z pomiarem dydaktycznym*
6. *Analiza i interpretacja wyników badania osiągnięć szkolnych*
7. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości*

E18 Wykorzystanie komputera w pozyskiwaniu funduszy europejskich (20 godz.)

1. *Wyszukiwanie informacji dot. projektów, konkursów, dokumentacji w Internecie*
2. *Generator wniosku*
3. *Budżet w projekcie*
4. *Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników*
5. *Podsumowanie. Sprawdzenie umiejętności.*

E19 Wykorzystanie platformy e-learningowej w dydaktyce (kurs podstawowy) (20 godz.)

1. *Możliwości nowoczesnej platformy e-learningowej*
2. *Logowanie do serwisu, zmiana profilu użytkownika*
3. *Ustawienia kursu*
4. *Dodawanie zasobów*
5. *Podstawy edycji stron internetowych na platformie Moodle*
6. *Dodawanie wybranych składowych*
7. *Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników*
8. *Podsumowanie. Sprawdzenie umiejętności.*

E20 Wykorzystanie platformy e-learningowej w dydaktyce (kurs zaawansowany) (30 godz.)

1. *Zasady tworzenia materiałów/kursów e-learningowych*
2. *Przygotowanie materiałów e-learningowych w postaci dokumentów tekstowych, importowanie plików na platformę*
3. *Audacity i inne programy do nagrywania i edytowania dźwięku*
4. *Camtasia i inne programy wspomagające tworzenie prezentacji szkoleniowych*
5. *Narzędzia komunikacyjne na platformie Moodle*
6. *Narzędzia platformy służące ocenieniu*
7. *Polityka bezpieczeństwa platformy*
8. *Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników*
9. *Podsumowanie. Sprawdzenie umiejętności.*



E21 Komunikacja elektroniczna i Internet w zarządzaniu (20 godz.)

1. Przeglądarki internetowe
2. Edukacyjne zasoby Internetu
3. Poczta elektroniczna
4. Komunikacja w czasie rzeczywistym
5. Dyskusje w sieci
6. Wideokonferencje i programy do ich organizacji
7. Wprowadzenie do języka HTML
8. Podsumowanie. Sprawdzenie umiejętności

E22 Tablica interaktywna w dydaktyce (16 godz.)

1. Instalacja tablicy interaktywnej w pracowni szkolnej
2. Zapoznanie z oprogramowaniem narzędziowym tablicy interaktywnej
3. Prezentacja wybranych jednostek programowych z wykorzystaniem tablicy interaktywnej
4. Tworzenie materiałów edukacyjnych do zastosowania na tablicy interaktywnej
5. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości

E23 Programy graficzne w nauczaniu przedszkolnym (20 godz.)

1. Wykorzystanie programów graficznych z systemu Windows
2. Technika wektorowa
3. Technika rastrowa
4. Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników
5. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości

E24 Tworzenie pomocy dydaktycznych w kształceniu zintegrowanym (30 godz.)

1. Zasady metodyczne posługiwania się technologią informacyjną
2. Wyszukiwanie informacji w internecie, ich selekcja i omówienie sposobu wykorzystania w dydaktyce
3. Wykorzystanie edytora tekstu
4. Korzystanie z multimedialnych pomocy dydaktycznych
5. Wykorzystanie edytora grafiki w tworzeniu pomocy dydaktycznych
6. Tworzenie prostych materiałów dydaktycznych
7. Zagrożenia związane z wykorzystaniem Internetu i multimedialnych
9. Samodzielna realizacja własnych projektów uczestników
10. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości

E25 Lekcje z komputerem w klasach I – III (20 godz.)

1. Metodyka pracy z uczniem w wieku wczesnoszkolnym
2. Planowanie zajęć z komputerem z uwzględnieniem treści edukacyjnych z różnych przedmiotów
3. Bezpieczeństwo i higiena pracy ucznia przy komputerze
4. Edukacyjne programy multimedialne wykorzystywane w pracy z uczniem klas I-III
5. Konfiguracja sprzętu i instalacja oprogramowania na potrzeby pracy z dziećmi w kształceniu zintegrowanym
6. Wprowadzenie ucznia do pracy na komputerze



7. *Tworzenie przez nauczycieli własnych pomocy do zajęć*
8. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości*

E26 Komputer w nauczaniu języka polskiego (25 godz.)

1. *Zasady wykorzystywania technologii informacyjnej na lekcji*
2. *Przegląd stron internetowych przydatnych w nauczaniu przedmiotu.*
3. *Narzędzia komunikacji i wymiany doświadczeń z innymi nauczycielami*
4. *Publikacje w programie Publisher*
5. *Przykłady tworzenia prezentacji w programie PowerPoint*
6. *Podstawy publikacji stron WWW*
7. *Edukacyjne oprogramowanie na płytach CD*
8. *Tworzenie i publikowanie interaktywnych ćwiczeń*
9. *Pokaz wykorzystania tablicy interaktywnej na zajęciach szkolnych*
10. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości*

E27 Komputer w nauczaniu języków obcych (25 godz.)

1. *Ćwiczenia leksykalne ze słownictwem z dziedzin: komputer i internet*
2. *Wykorzystanie tablicy interaktywnej na zajęciach j. obcego*
3. *Wykorzystanie portali edukacyjnych do nauki j. obcego*
4. *Narzędzia komunikacji i wymiany doświadczeń z innymi nauczycielami*
5. *Praca z generatorem ćwiczeń i innym oprogramowanie to tworzenia testów*
6. *Edukacyjne oprogramowanie na płytach CD*
7. *Publikacje w programie Publisher*
8. *Przygotowanie prezentacji tematycznych w Power Point*
9. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*

E28 Komputer w nauczaniu historii (250)

1. *Zasady wykorzystywania technologii informacyjnej na lekcji*
2. *Przegląd stron internetowych przydatnych w nauczaniu przedmiotu.*
3. *Narzędzia komunikacji i wymiany doświadczeń z innymi nauczycielami*
4. *Publikacje w programie Publisher*
5. *Przykłady tworzenia prezentacji w programie PowerPoint*
Podstawy publikacji stron WWW
6. *Edukacyjne oprogramowanie na płytach CD*
7. *Tworzenie i publikowanie interaktywnych ćwiczeń*
8. *Pokaz wykorzystania tablicy interaktywnej na zajęciach szkolnych*
9. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości*

E29 Komputer w nauczaniu plastyki (25 godz.)

1. *Zasady wykorzystywania technologii informacyjnej na lekcji*
2. *Przegląd stron internetowych przydatnych w nauczaniu przedmiotu.*
3. *Narzędzia komunikacji i wymiany doświadczeń z innymi nauczycielami*
4. *Publikacje w programie Publisher*
5. *Przykłady tworzenia prezentacji w programie PowerPoint*
6. *Podstawy publikacji stron WWW*



7. *Edukacyjne oprogramowanie na płytach CD*
Tworzenie i publikowanie interaktywnych ćwiczeń
8. *Pokaz wykorzystania tablicy interaktywnej na zajęciach szkolnych*
9. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości*

E30 Komputer w nauczaniu muzyki (25 godz.)

1. *Zasady wykorzystywania technologii informacyjnej na lekcji*
2. *Przegląd stron internetowych przydatnych w nauczaniu przedmiotu.*
3. *Narzędzia komunikacji i wymiany doświadczeń z innymi nauczycielami*
4. *Publikacje w programie Publisher*
5. *Przykłady tworzenia prezentacji w programie PowerPoint*
6. *Podstawy publikacji stron WWW*
7. *Edukacyjne oprogramowanie na płytach CD*
Tworzenie i publikowanie interaktywnych ćwiczeń
8. *Pokaz wykorzystania tablicy interaktywnej na zajęciach szkolnych*
9. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości*

E31 Komputer w nauczaniu chemii (25 godz.)

1. *Zasady wykorzystywania technologii informacyjnej na lekcji*
2. *Przegląd stron internetowych przydatnych w nauczaniu przedmiotu.*
3. *Narzędzia komunikacji i wymiany doświadczeń z innymi nauczycielami*
4. *Publikacje w programie Publisher*
5. *Przykłady tworzenia prezentacji w programie PowerPoint*
6. *Podstawy publikacji stron WWW*
7. *Edukacyjne oprogramowanie na płytach CD*
8. *Tworzenie i publikowanie interaktywnych ćwiczeń*
9. *Pokaz wykorzystania tablicy interaktywnej na zajęciach szkolnych*
10. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości*

E32 Komputer w nauczaniu biologii (25 godz.)

1. *Zasady wykorzystywania technologii informacyjnej na lekcji*
2. *Przegląd stron internetowych przydatnych w nauczaniu przedmiotu.*
3. *Narzędzia komunikacji i wymiany doświadczeń z innymi nauczycielami*
4. *Publikacje w programie Publisher*
5. *Przykłady tworzenia prezentacji w programie PowerPoint*
6. *Podstawy publikacji stron WWW*
7. *Edukacyjne oprogramowanie na płytach CD*
8. *Tworzenie i publikowanie interaktywnych ćwiczeń*
9. *Pokaz wykorzystania tablicy interaktywnej na zajęciach szkolnych*
10. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości*

E33 Komputer w nauczaniu fizyki (25 godz.)

1. *Zasady wykorzystywania technologii informacyjnej na lekcji*
2. *Przegląd stron internetowych przydatnych w nauczaniu przedmiotu.*
3. *Narzędzia komunikacji i wymiany doświadczeń z innymi nauczycielami*



4. Publikacje w programie Publisher
5. Przykłady tworzenia prezentacji w programie PowerPoint
6. Podstawy publikacji stron WWW
7. Edukacyjne oprogramowanie na płytach CD
8. Tworzenie i publikowanie interaktywnych ćwiczeń
9. Pokaz wykorzystania tablicy interaktywnej na zajęciach szkolnych
10. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości

E34 Komputer w nauczaniu geografii (25 godz.)

1. Zasady wykorzystywania technologii informacyjnej na lekcji
2. Przegląd stron internetowych przydatnych w nauczaniu przedmiotu.
3. Narzędzia komunikacji i wymiany doświadczeń z innymi nauczycielami
4. Publikacje w programie Publisher
5. Przykłady tworzenia prezentacji w programie PowerPoint
6. Podstawy publikacji stron WWW
7. Edukacyjne oprogramowanie na płytach CD
8. Tworzenie i publikowanie interaktywnych ćwiczeń
9. Pokaz wykorzystania tablicy interaktywnej na zajęciach szkolnych
10. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości

E35 Komputer w nauczaniu matematyki (25 godz.)

1. Zasady wykorzystywania technologii informacyjnej na lekcji
2. Przegląd stron internetowych przydatnych w nauczaniu przedmiotu.
3. Narzędzia komunikacji i wymiany doświadczeń z innymi nauczycielami
4. Publikacje w programie Publisher
5. Przykłady tworzenia prezentacji w programie PowerPoint
6. Podstawy publikacji stron WWW
7. Edukacyjne oprogramowanie na płytach CD
8. Tworzenie i publikowanie interaktywnych ćwiczeń
9. Pokaz wykorzystania tablicy interaktywnej na zajęciach szkolnych
10. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości

E36 Cabrii i inne programy w nauczaniu matematyki (30 godz.)

1. Możliwości stosowanie technologii informacyjnej na lekcji matematyki
2. Oprogramowania wspomagające zajęcia edukacyjne
3. Tworzenie materiałów edukacyjnych przy pomocy poznanego oprogramowania
4. Planowanie zajęć z wykorzystaniem utworzonych pomocy dydaktycznych
5. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości
5. Rozwiązywanie problemów matematycznych za pomocą komputera
6. Samodzielne rozwiązywanie problemów matematycznych za pomocą komputera
7. Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności

E37 Przygotowanie uczniów do konkursów informatycznych (Logomocja) (30 godz.)

1. Podstawowe polecenia w trybie dialogu w Logo
2. Procedury z parametrami



3. *Rekurencja i iteracja*
4. *Postacie żółwia*
5. *Własne klasy w Logo*
6. *Funkcje w Logo*
7. *Edytor postaci*
8. *Przykłady projektów*
9. *Przykłady zadań konkursowych*
10. *Samodzielna praca uczestników szkolenia*
11. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*

E38 Przygotowanie uczniów do konkursów informatycznych (C++) (30 godz.)

1. *Metodyka pracy z uczniem zdolnym, zainteresowanym informatyką*
2. *Stosowanie podstawowych instrukcji strukturalnych*
3. *Wykorzystanie rekurencji i iteracji*
4. *Definiowanie funkcji*
5. *Rozwiązywanie problemów algorytmicznych za pomocą komputera*
6. *Samodzielne rozwiązywanie problemów algorytmicznych za pomocą komputera*
7. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*

E39 Programowanie w Java (30 godz.)

1. *Wirtualna maszyna Javy i oprogramowanie wspomagające tworzenie programów*
2. *Podstawowe typy zmiennych, operatory, kolejność wykonywania działań,*
3. *Pętle i instrukcje warunkowe*
4. *Zmienne tablicowe*
5. *Obiekty, klasy i metody*
6. *Pisanie prostych aplikacji okienkowych*
7. *Pisanie prostych apletów*
8. *Samodzielna praca uczestników szkolenia*
9. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*

E40 Instalacja i zarządzanie platformą e-learningową (10 godz.)

1. *Pokaz przykładowych możliwości wykorzystania platformy Moodle*
2. *Przygotowanie szkolnego serwera do pracy ze skryptami PHP i MySQL*
3. *Instalacja Moodle na serwerze szkolnym*
4. *Zarządzanie platformą*
5. *Samodzielna praca uczestników szkolenia*
6. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*

E41 CMS Joomla instalacja i zarządzanie (20 godz.)

1. *Przygotowania do instalowania CMS (np. Joomla)*
3. *Panel administracyjny*
4. *Sekcje i kategorie*
5. *Tworzenie i modyfikacja artykułu*
6. *Tworzenie menu*
7. *Moduły*



8. *Komponenty*
9. *Użytkownicy systemu*
10. *Instalacja i modyfikacja szablonów*
11. *Praca samodzielna uczestników*
12. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*

E42 CMS Webuzzz instalacja i zarządzanie (20 godz.)

1. *Przykłady zastosowań CMS*
2. *Instalacja serwera PHP i MySQL na serwerze szkolnym*
3. *Instalacja Webuzzz*
4. *Dostosowanie Webuzzz do indywidualnych potrzeb użytkowników*
5. *Samodzielna praca uczestników szkolenia*
6. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*

E43 System operacyjny Linux na komputerach w szkole (30 godz.)

1. *Instalacja systemu operacyjnego i usług*
2. *Administracja systemem*
3. *Linux - jako brama do Internetu*
4. *podstawy użytkownika systemu*
5. *Przegląd wybranych aplikacji*
6. *Samodzielna praca uczestników szkolenia*
7. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*

E44 Opiekun pracowni komputerowej (kurs podstawowy) (30 godz.)

1. *Budowa niezawodnej sieci komputerowej szkoły.*
2. *Wykrywanie problemów w sieci i ich usuwanie*
3. *Bezpieczeństwo sieci komputerowych oraz zasobów sprzętowych szkoły: komputerów, serwerów, itd.*
4. *Konfigurowanie protokołu TCP, serwera DHCP, DNS, Proxy*
5. *Administrowanie pracownią*
6. *Samodzielna praca uczestników szkolenia*
7. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*

E45 Opiekun pracowni komputerowej (kurs zaawansowany) (30 godz.)

1. *Jak przygotować szkołę do przejścia na IPv6*
2. *Zaawansowane zarządzanie kontami użytkowników*
3. *Konfiguracja i administrowanie serwerami*
4. *Bezpieczeństwo systemu i ochrona przed nieautoryzowanym dostępem*
5. *Sieci bezprzewodowe w szkole*
6. *Obsługa multimediów, wideokonferencji,*
7. *instalacja i konfiguracja portali internetowych*
8. *Samodzielna praca uczestników szkolenia*
9. *Podsumowanie. Sprawdzenie wiadomości i umiejętności*