



MAŁOPOLSKA ŚCIEŻKA ROZWOJU  
NAUCZYCIELI WYCHOWANIA PRZEDSZKOLNEGO

# Szkolenie cz. 2

## PROGRAM SZKOLENIA

### 1 spotkanie warsztatowe (4 godz. zeg.)

metody aktywizujące  
robotyka/programowanie  
mapa myśli

### 2 spotkanie warsztatowe (4 godz. zeg.)

e-zasoby  
sprzęty stosowane w przedszkolach  
treści i informacje w sieci  
usługi z wykorzystaniem sieci Internet

### 3 spotkanie zdalne (2 godz. zeg.)

dane wrażliwe/ochrona  
prywatności/podpis elektroniczny  
organizacja warunków sprzyjających  
nabywaniu przez dzieci doświadczeń z  
urządzeniami cyfrowymi  
trendy w rozwoju technologii

### 4 spotkanie asynchroniczne (2 godz. zeg.)

technologia w podstawie programowej i  
indywidualnym programie nauczania  
samoocena i wyciąganie wniosków z  
własnej pracy  
aktywizacja w społecznościach  
praktykujących nauczycieli

Metodyka  
rozwijania  
kompetencji  
cyfrowych u  
dzieci w  
wychowaniu  
przedszkolnym

Profesjonalny  
rozwój nauczyciela

Bezpieczne dane,  
współpraca i  
komunikacja w  
środowisku cyfrowym

STANDARDY  
KOMPETENCJI  
CYFROWYCH  
NAUCZYCIELI  
WYCHOWANIA  
PRZEDSZKOLNEGO  
MEIN

Rozwiązywanie  
problemów, praca z  
informacją i danymi

Postugiwanie się  
urządzeniami  
cyfrowymi i praca w  
sieci

Elektroniczne  
zasoby  
edukacyjne oraz  
własne e-  
materiały

Zapisy konkursowe

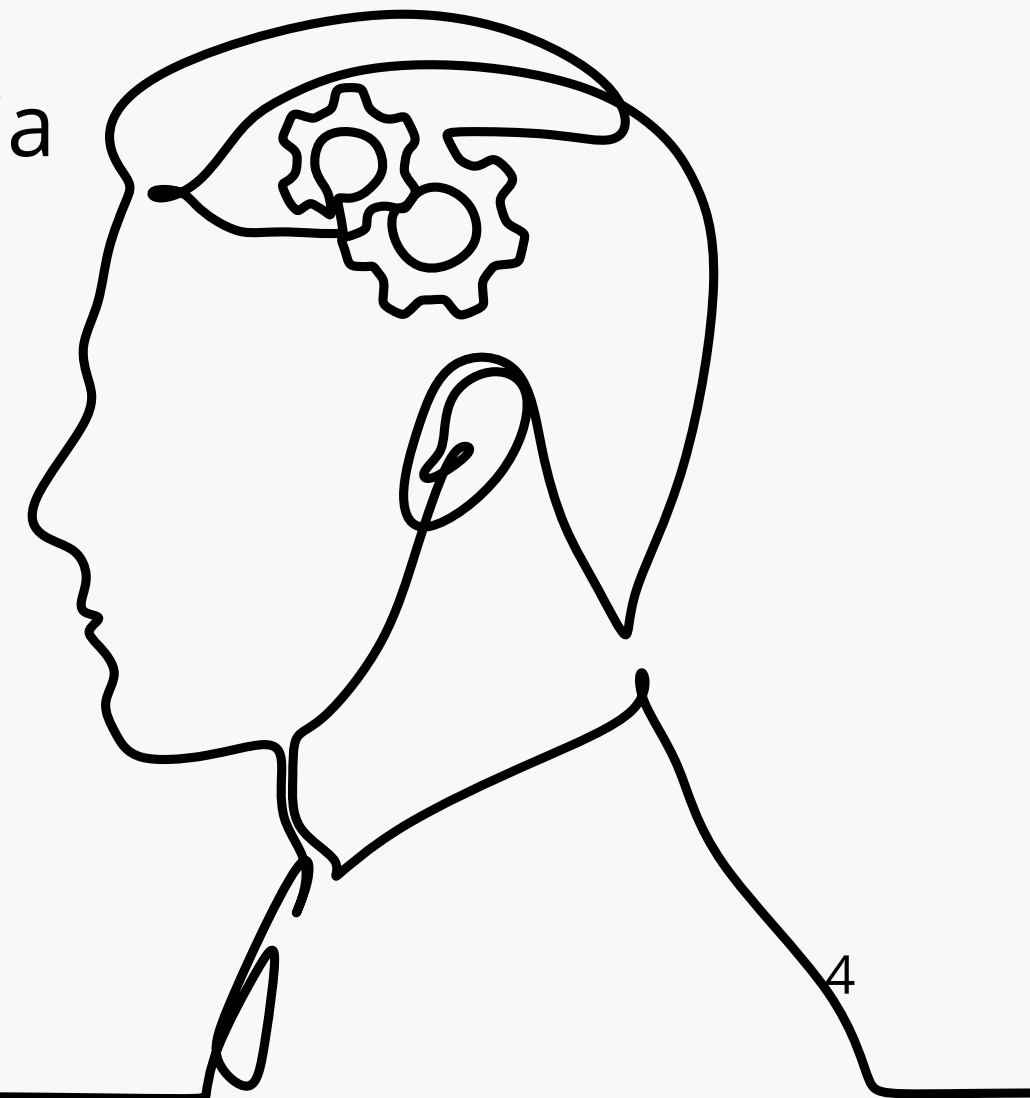
# Cele szkolenia cz. 2

Zapoznanie z narzędziami cyfrowymi (e-zasobami) i sposobem ich wykorzystania w pracy wychowawcy przedszkolnego;  
Zapoznanie z zasadami poruszania się w środowisku cyfrowym;  
Zapoznanie z narzędziami multimedialnymi.

# SZTUCZNA INTELIGENCJA I JEJ PROGRAMY

**Sztuczna inteligencja (AI)** to dziedzina informatyki i nauk kognitywnych, której celem jest opracowanie algorytmów i systemów komputerowych, które są w stanie wykonywać zadania wymagające inteligencji ludzkiej – zdolność do uczenia się, rozumienia języka, rozwiązywania problemów, wnioskowania i podejmowania decyzji.

**ChatGPT (Copilot, Gemini itd.)** to rodzaje komputerowych programów, które zostały zaprogramowane, aby komunikować się z użytkownikami w języku naturalnym.

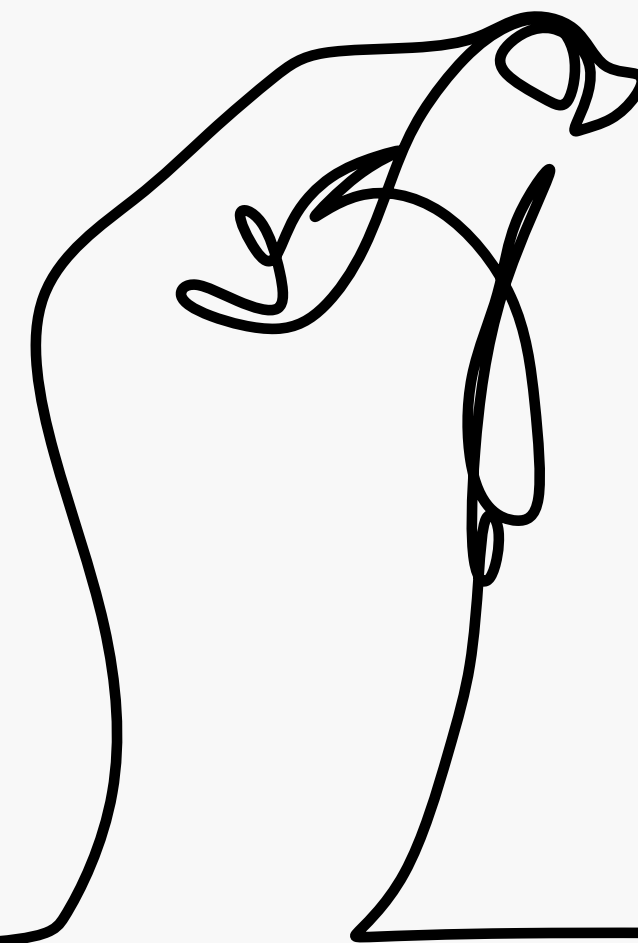


# NARZĘDZIA AI

**chatGPT**

**Gemini**

**Copilot**



# SCENARIUSZ LEKCJI

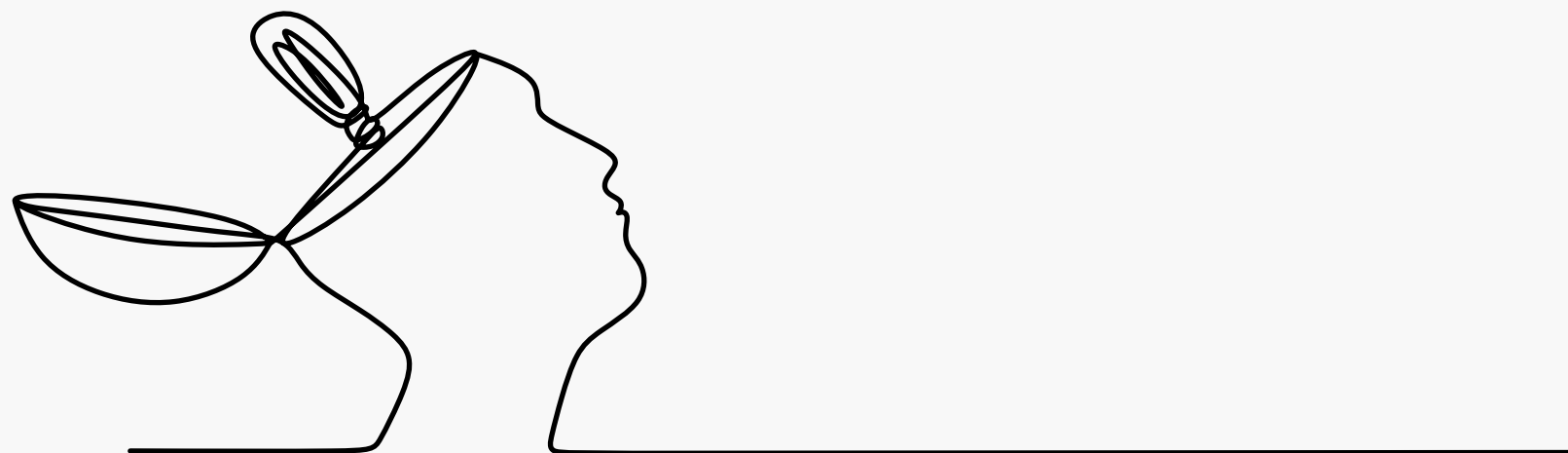
Zaplanuj lekcję dla klasy [poziom] z [przedmiot]. W lekcji o temacie [temat lekcji] weź pod uwagę:

Czas trwania: [ile minut?]

Informacje: [dodatkowe informacje, np. praca w grupie, projekt, gra]

Na podstawie tych informacji uwzględnij następujące elementy:

1. Dostarcz szczegółowy plan lekcji;
2. Przedstaw angażujące i ciekawe zadania;
3. Przedstaw dostosowania dla uczniów o różnych zdolnościach uczenia się?
4. Zadaj pracę domową.



# UKŁADANIE SPRAWDZIANU

Stwórz formę oceniania: [np. test, kartkówka, czy praca domowa] dla klasy [poziom] z [przedmiot]. Uwzględnij:

2.[Temat lekcji];

3.[Cele nauczania];

4. [Przewidywany czas pisania];

Weź pod uwagę:

1. Typy pytań: [np. wielokrotnego wyboru, krótkie odpowiedzi, referat itp.].

2. [Liczba pytań];

3. [Kryteria oceniania].

Ewentualnie [klucz odpowiedzi]; [dostosowanie/a, ich rodzaj].

# INNE TEKSTY

## 1. Tworzenie tekstów:

Napisz [typ tekstu] dla klasy [poziom], lub [wiek]; [przedmiot] lub [temat], objętość: [liczba słów].

## 2. Korekta tekstu:

[wstaw tekst]. Popraw tekst z uwzględnieniem aspektów gramatycznych, stylistycznych i strukturalnych. Wypisz poprawione błędy.

## 3. Sprawdzanie tekstów:

[wstaw tekst]. Zaproponuj sugestie dotyczące dodania szczegółów, poprawy struktury lub ulepszenia sformułowań.

## 4. Tworzenie pytań do tekstu:

Wygeneruj [liczba pytań] pytań do tekstu [wklej tekst].



# INSPIRACJE

## 1. Organizacja wydarzenia

Podaj [liczba] pomysłów na obchody [nazwa wydarzenia] w szkole dla klasy [poziom] lub [wiek].

## 2. Scenariusz wydarzenia

Stwórz scenariusz obchodów [nazwa wydarzenia] w szkole dla klas [poziom] lub [wiek]. Czas trwania wydarzenia to [czas trwania]. Główne cele wydarzenia to [cele wydarzenia].

## 3. Tworzenie pytań konkursowych, pytań do debat etc.

Napisz [liczba] pytań typu [rodzaj pytań] na [temat] dla klasy [poziom] lub [wiek]. Pytania będą użyte w [rodzaj aktywności].

## 4. Wyszukiwanie źródeł

Znajdź [liczba] [typ źródła] na temat [temat].

**Nazwa:** ANIMATED DRAWINGS

**Link:** [sketch.metademolab.com](https://sketch.metademolab.com)

Animuje rysunki, tak aby się poruszały

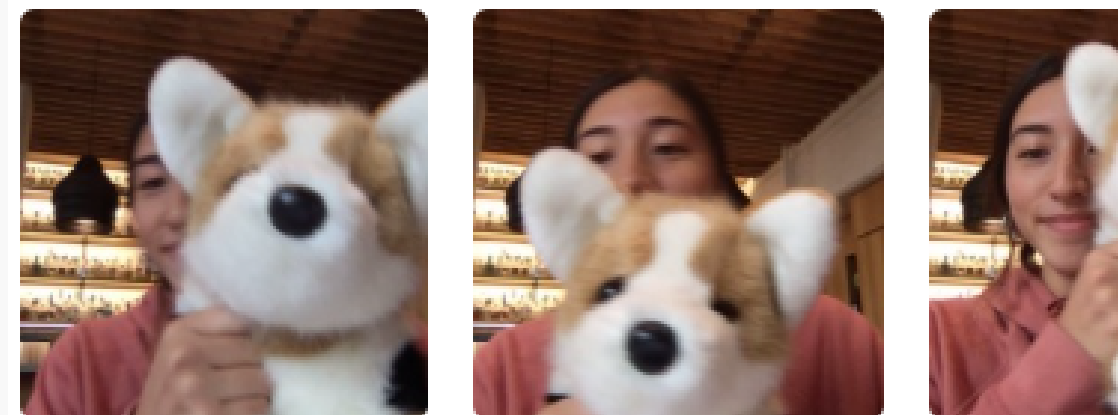


**NAZWA:** TEACHEABLE MACHINE

**Link:**

<https://teachablemachine.withgoogle.com/train>

Pokazuje, jak się uczy się AI



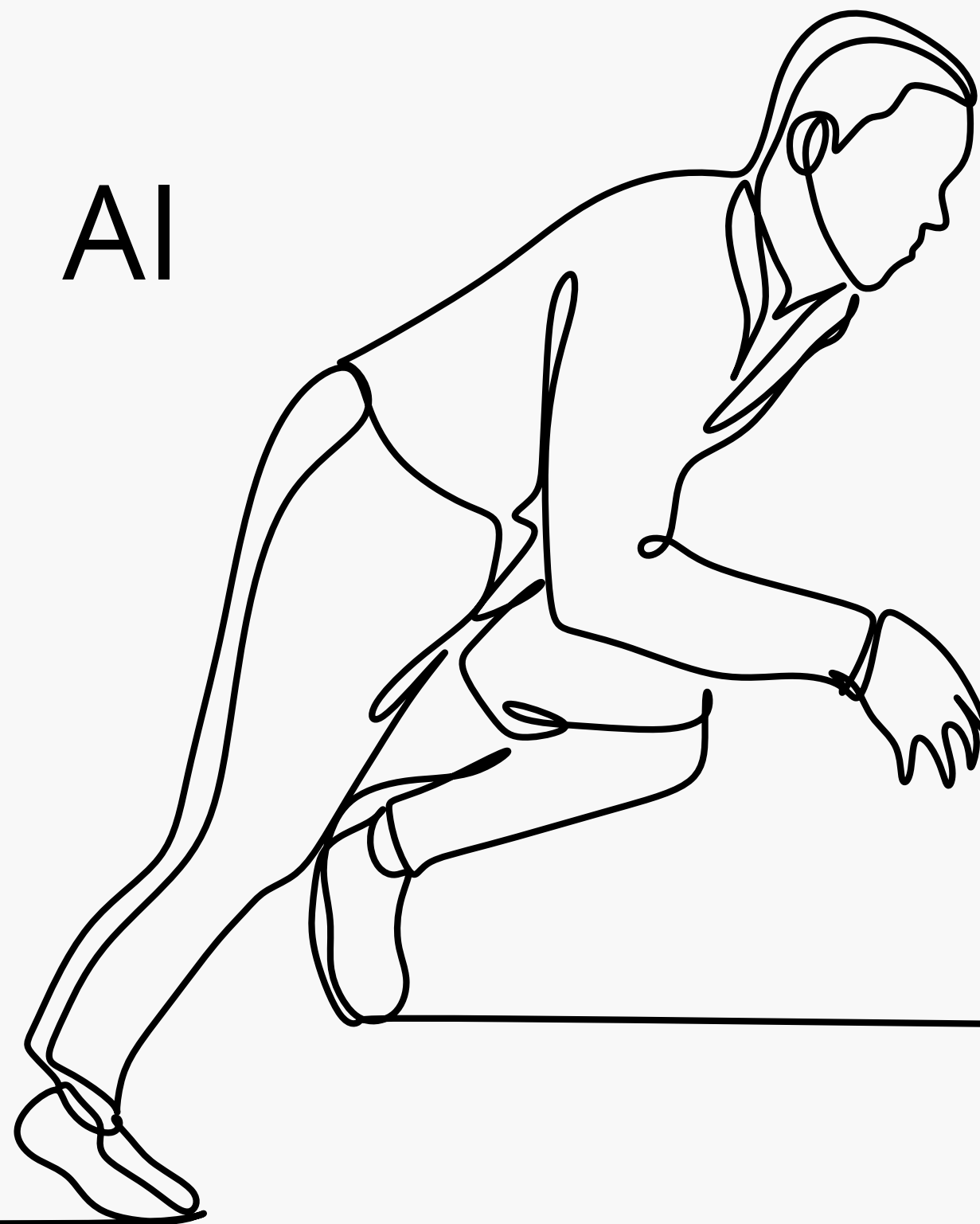
## Projekt wizualny

Wytrenuj model na podstawie obrazów z plików lub z kamery internetowej.

# GENERATOR PREZENTACJI AI

**Link do narzędzia:**

<https://gamma.app/>



**Canva**



**PREZENTACJE I NIE TYLKO**

---

**Genially.**

# GAMIFIKACJA/ GRYWALIZACJA

czyli organizowanie zajęć z elementami gry

[Gry na WordWall](#)

[WordArt generator chmur wyrazów](#)



## Post-test



# DZIĘKUJĘ

**MACIEJ PABISEK**

