

# OFERTA 2014/2015

DZIECI/MŁODZIEŻ: **SZP** – szkoły podstawowe **G** – gimnazja **SZŚ** – szkoły średnie **N** – NAUCZYCIELE **R** – RODZICE **S** – SENIORZY

TEMAT SZKOLENIA (SPOTKANIA)	OPIS	DLA KOGO?
<b>Zagrożenia związane z cyberprzemocą cz.1</b> <b>Bezpieczeństwo w sieci cz.2</b> - współpraca z NPDN „Sof-Okles”	Zajęcia mające na celu zwiększenie świadomości dotyczącej zagrożeń występujących w Internecie, ze szczególnym uwzględnieniem <b>cyberprzemocy, szkodliwych treści oraz ochrony danych osobowych</b> . Edukator podczas warsztatów z uczniami określa sposoby wykorzystania komputera i Internetu. Za pomocą prezentacji przypadków analizuje <b>zachowania ofiar i świadków cyberprzemocy</b> , wskazując jednocześnie różne sposoby na uzyskanie pomocy w sytuacjach zagrożenia agresją elektroniczną. Nauczyciele (rodzice) na spotkaniach pogłębiają swoją wiedzę nt. zagrożeń, poznają <b>skalę zjawiska wśród dzieci i młodzieży w polskich szkołach (ich szkole)</b> , otrzymują rady związane z <b>profilaktyką</b> . <i>Zajęcia przygotowanie min. na podstawie analiz przeprowadzonych wśród dzieci i młodzieży podczas szkoleń edukatora na Lubelszczyźnie (2011-2013 r.).</i>	<b>SZP G</b> <b>SZŚ R</b> <b>N</b>
<b>Problematyka gier komputerowych</b>	Zajęcia dotyczące problematyki gier komputerowych - podstawowe informacje, kategorie gier komputerowych, <b>pozytywne i negatywne oddziaływanie na rozwój dzieci</b> .	<b>SZP G</b> <b>R N</b>
<b>Nowoczesne prezentacje multimedialne</b>	Warsztaty prezentujące praktyczne możliwości <b>bezpłatnego oprogramowania</b> (innego niż MS PowerPoint), które umożliwia przygotowanie interaktywnych prezentacji <b>do wykorzystania podczas wydarzeń, uroczystości, spotkań z rodzicami i realizacji innych projektów edukacyjnych</b> .	<b>G SZŚ</b> <b>N</b>
<b>Tablica interaktywna</b> – skuteczne narzędzie w pracy nauczyciela	Zajęcia mające na celu „ <b>przełamanie</b> ” <b>wewnętrznego oporu uczestników</b> związanego z wykorzystaniem nowego narzędzia informatycznego, jakim są tablice interaktywne. Prowadzący za pomocą <b>prostych ćwiczeń</b> prezentuje, w jaki sposób należy przygotować tablicę interaktywną do pracy oraz jak wykorzystać dołączone do niej oprogramowanie do <b>stworzenia interaktywnych lekcji</b> . Pokazuje także możliwości rozszerzenia oprogramowania tablicy o <b>bezpłatne produkty w sieci</b> . <i>Edukator posiada doświadczenie w pracy na tablicach interaktywnych firm: Smart (Smart Board), Qomo, PolyVision (ēno), 2x3 (Esprit plus), Ontec Group (Onfinity), IQBoard, Interwrite oraz oprogramowaniu: Notebook, Flow!Works, WizTeach, IQBoard Software, Workspace.</i>	<b>N</b>
<b>Cyfrowy tubylec w naszym domu</b>	Spotkania obejmujące analizę zasobów komputera oraz <b>konsultacje z rodzicami dot. zagrożeń i profilaktyki</b> . Instalacja bezpłatnego oprogramowania i usług wspierających rozwój dziecka. Konsultacje dla rodziców dzieci w wieku 3-16 lat.	<b>R</b>
<b>Podstawy obsługi komputera</b> - współpraca z Klubem Osiedlowym „Niepodległości”	Kurs skierowany do <b>osób dorosłych</b> , w tym <b>seniorów</b> , którzy <b>stawiają pierwsze kroki w zakresie obsługi komputera</b> . Wybrane zagadnienia zawarte w programie kursu obejmują przyswojenie fachowej terminologii, zapoznanie się z <b>podstawową obsługą komputera</b> , a także nabycie umiejętności związanych z <b>obsługą multimediiów, przeglądarki internetowej, poczty elektronicznej</b> oraz inne zagadnienia dostosowane do potrzeb słuchaczy.	<b>NRS</b>
<b>Gry terenowe</b> (m.in. z wykorzystaniem rzeczywistości rozszerzonej)	Adresatami gier terenowych są dzieci i młodzież, którym słowo „gra” najczęściej kojarzy się z komputerem i Internetem. Często nie zdają sobie sprawy, jak wiele satysfakcji i radości może płynąć z tego typu form rozrywki, które odbywają się w świecie realnym, opierają się na współpracy i relaksie na świeżym powietrzu. <b>Więcej na <a href="http://www.interakcja.com/gry-terenowe">www.interakcja.com/gry-terenowe</a></b> .	<b>SZP G</b> <b>SZŚ</b>