



ESZKOŁA WIELKOPOLSKA

Moja Wielkopolska
Projekt Systemowy 2011-2014



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



CELE PROJEKTU



Rozbudowa i realizacja w latach 2011-2014, w 105 szkołach Wielkopolski (70 GIM i 35 LO) programów rozwojowych szkół w zakresie stosowania w nauczaniu TIK – w szczególności platform edukacyjnych oraz wdrożenia do szkolnej praktyki nauczania metod projektowych i problemowych (szczególnie w nauczaniu przedmiotów matematyczno-przyrodniczych)



TŁO PROJEKTU



Tło historyczne

- Pracownie szkolne – zamknięty etap komputeryzacji 1998-2008
- Relacje pomiędzy przedmiotem a technologią – technologia nie zmieniła szkoły

Tło społeczne

- Wzmocnienie pozycji nauczyciela
- Nowe relacje Nauczyciel - Uczeń

Tło edukacyjne

- Nowe skuteczniejsze formy kształcenia
- Przeniesienie części pracy z uczniami do przestrzeni wirtualnej atrakcyjnej dla młodzieży

Tło techniczne

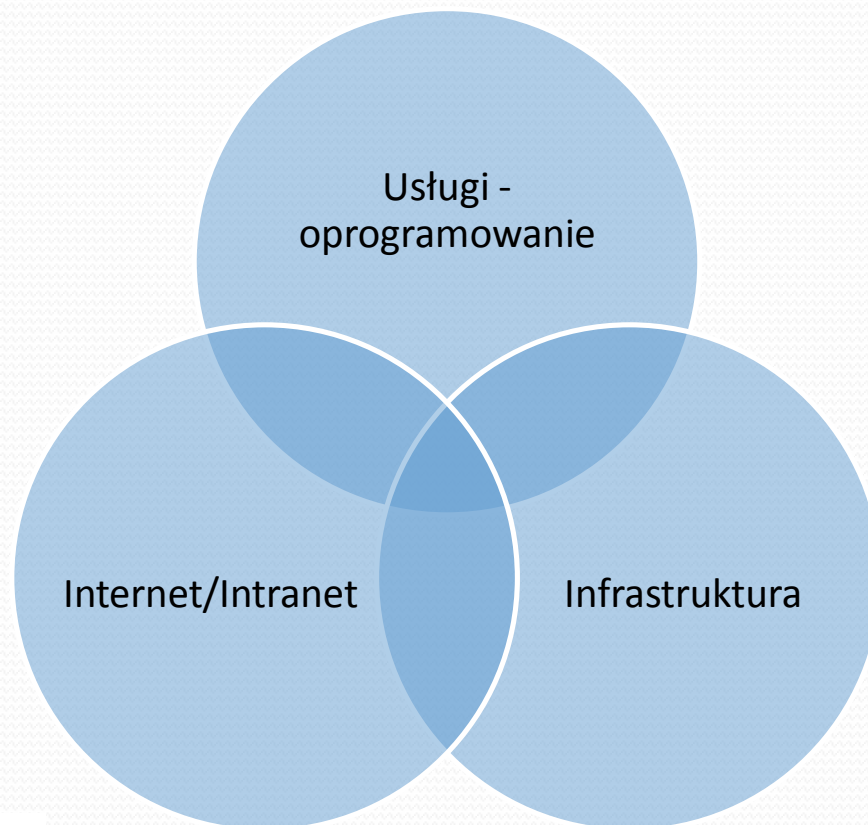
- Nowe technologie informatyczne wpływają na modernizację organizacji
- Optymalizacja wykorzystania infrastruktury
- System szkół wzorcowych – edukacja przez dobry przykład



STRUKTURA PROJEKTU



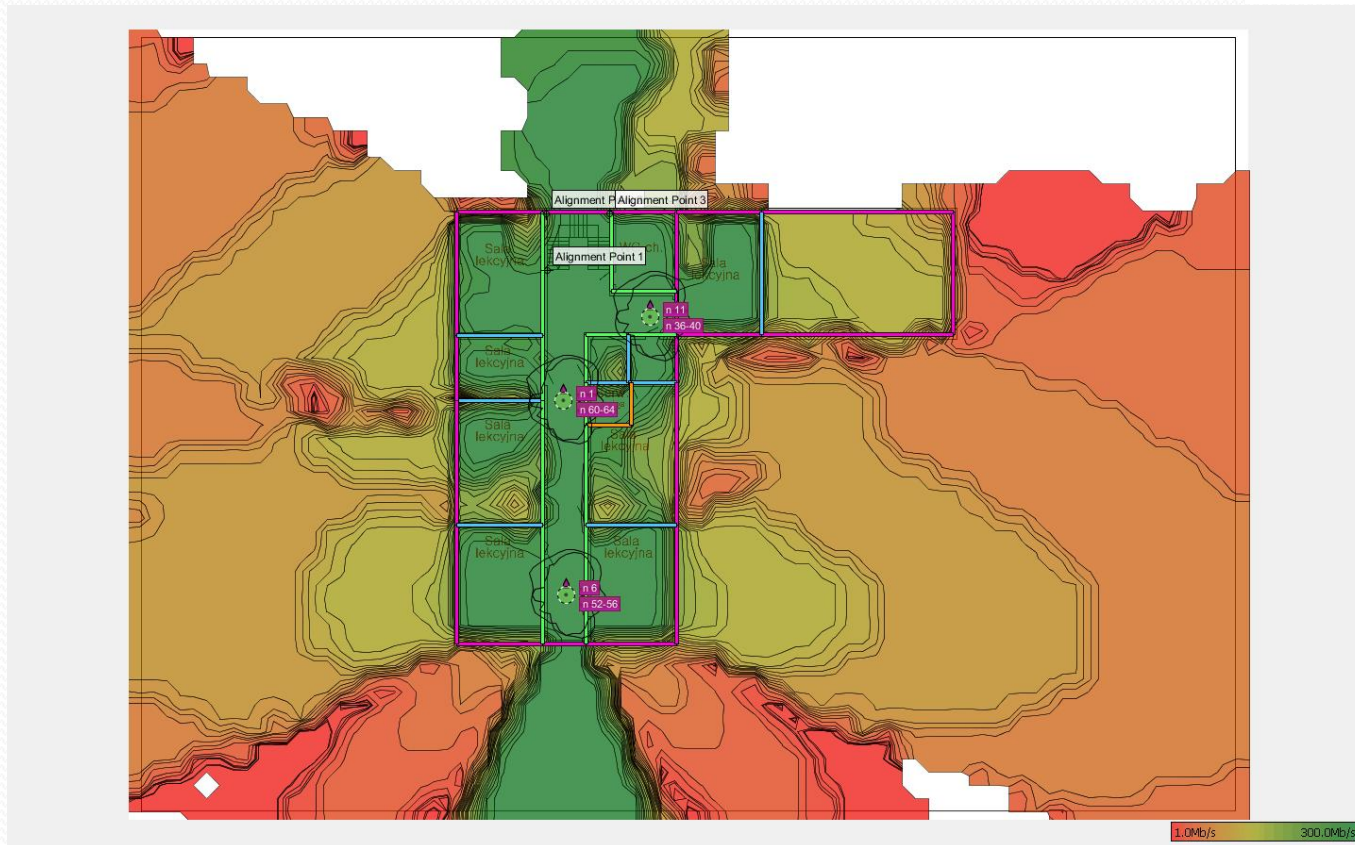
WARSTWY SYSTEMU



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



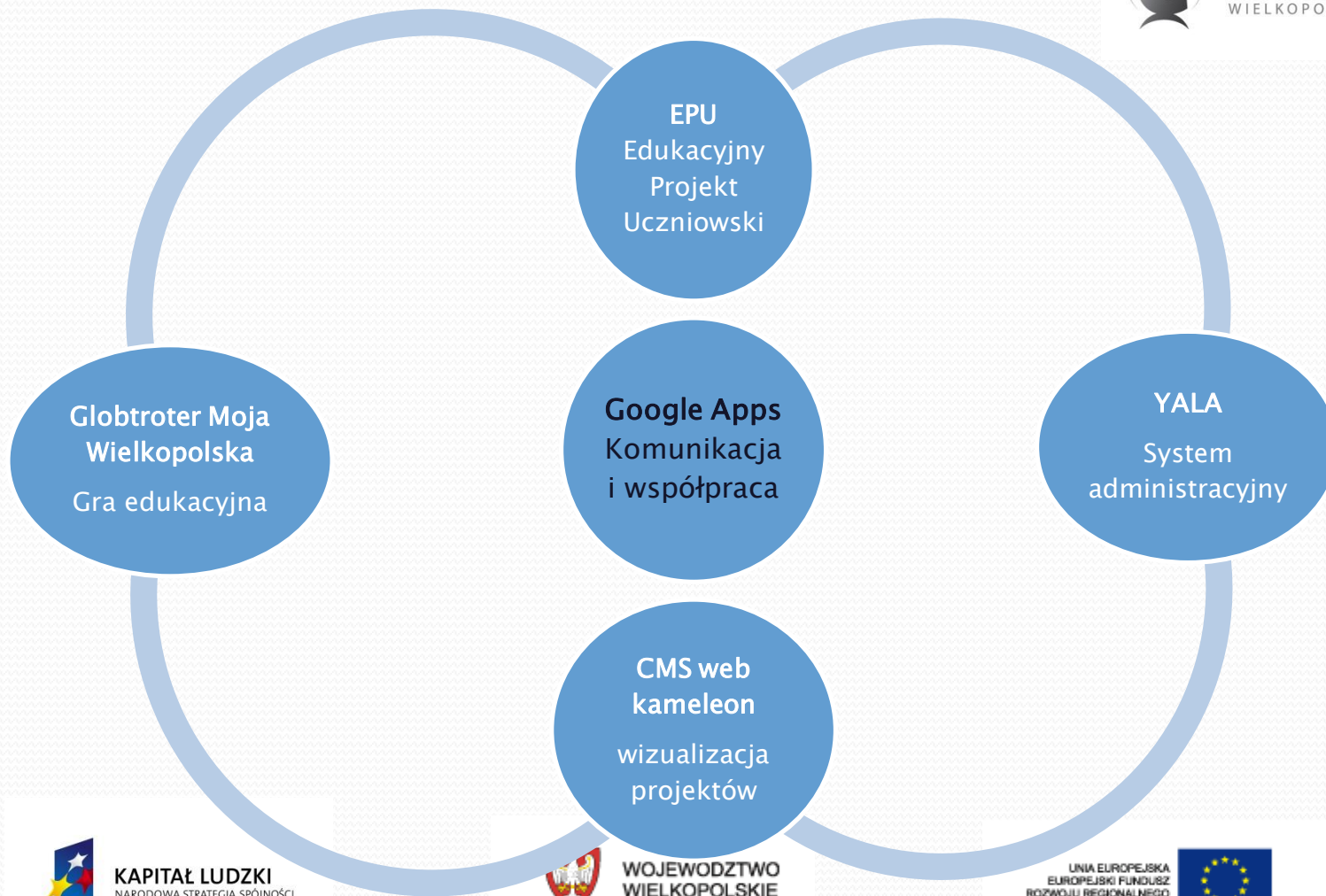
SYMULACJE SIECI RADIOWYCH DLA SZKÓŁ



SYSTEM KONFERENCYJNY LIFESIZE EXPRESS 220



PLATFORMA EDUKACYJNA - KOMPONENTY



CECHY PLATFORMY



- Prosta i bezpieczna metoda udostępniania informacji i dzielenia się wiedzą
- Łatwy start z minimalną pomocą szkolnego informatyka
- Elastyczny dobór narzędzi
- Własna domena internetowa każdej szkoły
- Praca z indywidualnym pulpitem i widgetami
 - dostęp do aplikacji YALA, EPU, Globtroter, WEB Kameleon
 - rozwój widgetów np. umowy i rachunki, informacje od koordynatorów, RSS...
- Po zakończeniu projektu możliwość rozszerzenia Google Apps na wszystkie klasy, wsparcie i rozwój komunikacji nauczyciel – uczeń – rodzic



WIEDZA NAUCZYCIELI O PLATFORMACH EDUKACYJNYCH

- Moodle (45),
- Serwisy Wyd. Librus (28),
- Dzienniki elektroniczne różnych dostawców (18),
- Serwisy Wyd. ZamKor (9),
- Fronter (7),
- Szkolna platforma edukacyjna (4),
- e-Akademia przyszłości (3),
- Hermin (2),
- Scholaris (2),
- platforma.edu.pl (2)
- Inne, wymieniane tylko przez pojedynczych respondentów: Diament, akademia Cisco, matlandia, e-czart, e-chem, e-szkoła, uczeń online, OLAT, serwis Projektu DiAMEnT, portale e-matura i edunews.



Ujawnił to niemal całkowity brak wiedzy o tym, czym jest profesjonalna platforma edukacyjna i jakie nieocenione usługi może ona dostarczać nauczycielowi w jego pracy zawodowej.





<http://www.eszkola-wielkopolska.pl/>



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



GRA EDUKACYJNA - GLOBTROTER



- Gra edukacyjna bazująca na zawartości projektów uczniowskich
- Prezentuje efekty pracy twórczej uczniów, edukując jednocześnie uczestników rozgrywki
- Sprawdza wiedzę gracza na podstawie serii pytań quizowych
- Promuje najaktywniejszych i najlepszych graczy



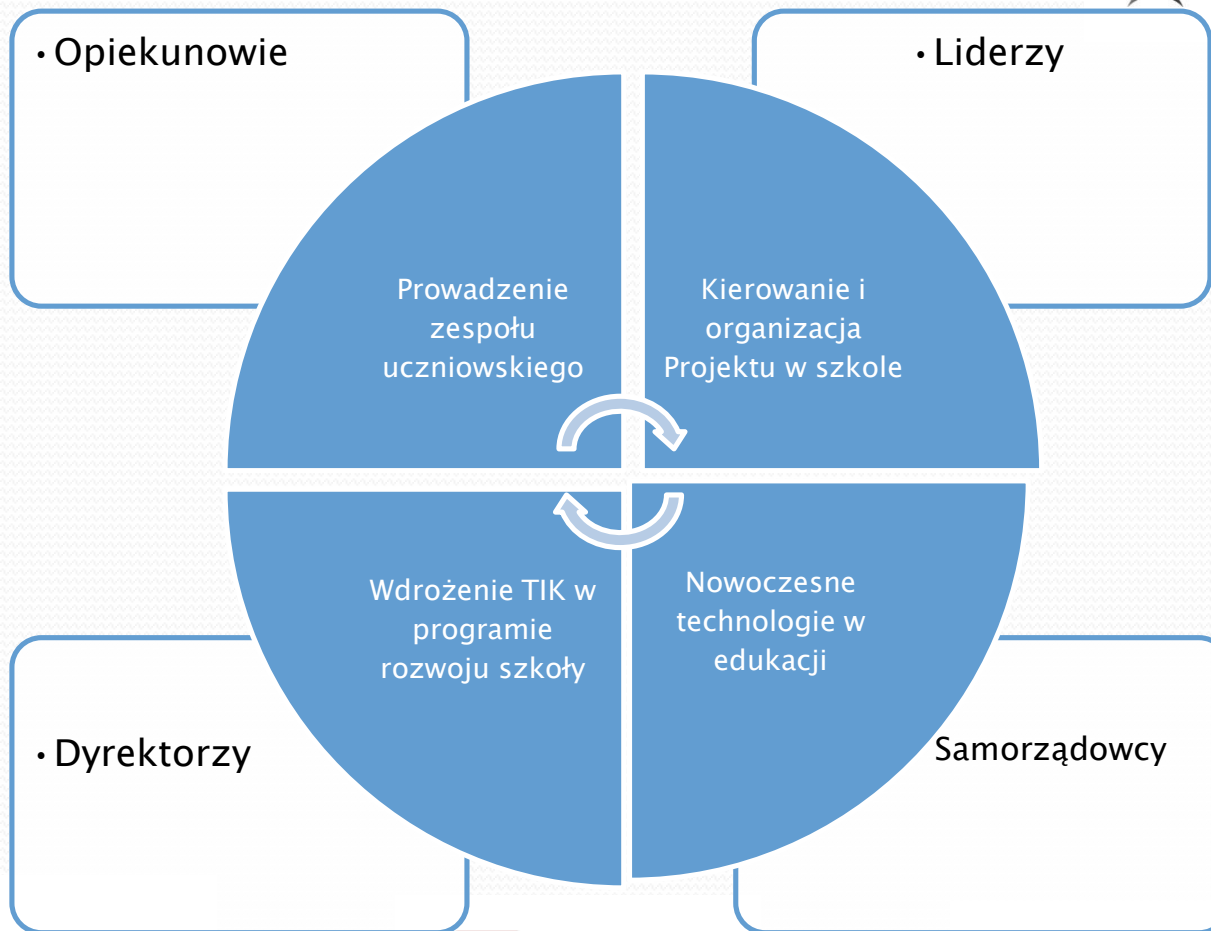
UCZESTNICY PROJEKTU



- **Uczniowie – 3 zespoły uczniowskie po 10 osób z każdej szkoły każdego roku Projektu**
- **Nauczyciele – opiekunowie zespołów uczniowskich – każdego roku 3 nauczycieli ze szkoły**
- **Szkolni liderzy projektu – jedna osoba na cały rok realizacji projektu**
- **Dyrektorzy szkół – z każdej szkoły jedna osoba**
- **Urzednicy oświatowi – 1 osoba z każdej gminy w Wielkopolsce**



SCHEMAT MERYTORYCZNY SZKOLEŃ



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



WOJEWÓDZTWO
WIELKOPOLSKIE

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



REALIZACJA PROJEKTU UCZNIOWSKIEGO



ZASADY UDZIAŁU UCZNIÓW



- Uczniowie, w zespołach projektowych opracowują **projekt uczniowski z zakresu nauk przyrodniczych** i matematyki umiejscowiony w kontekście lokalnego otoczenia,
- W ramach projektu opracowują **20 pytań** będących „wsadem do gry edukacyjnej”,
- Każdy zespół musi **opisać „cyfrowo”** swój projekt.
- Po realizacji projektu uczniowskiego uczestniczą **w grze edukacyjnej online** zakończonej uroczystym finałem – najlepsi otrzymują nagrody. Finał jest prowadzony na zakończenie każdego z trzech cykli gry

