Dzień Nowych Technologii w Edukacji jest inicjatywą Ministerstwa Edukacji Narodowej. MEN zachęcało szkoły i placówki oświatowego do tego, aby 21 marca uczniowie oraz ich rodzice mogli wziąć udział w bezpłatnych i ogólnodostępnych pokazach, zajęciach warsztatowych, prezentacjach multimedialnych, grach i zabawach, projekcjach filmów, spotkaniach oraz pokazowych lekcjach dotyczących nowoczesnych technologii, które mogą być wsparciem w nauce.

Patronat nad wydarzeniem sprawuje organizacja European Schoolnet skupiająca 34 ministerstwa edukacji w Europie.

O ORGANIZACJI EUROPEAN SCHOOLNET

„European Schoolnet, które powstało w 1997 roku, jest wyjątkową organizacją non-profit skupiającą 31 Ministerstw Edukacji państw europejskich.

EUN prowadzi główne europejskie portale edukacyjne, których celem jest nauczanie oraz promowanie współpracy między szkołami. EUN jest także liderem zmian w życiu szkół poprzez wprowadzanie nowoczesnych technologii. Od swojego założenia European Schoolnet (EUN) intensywnie promuje europejskie konteksty w nauczaniu. Cel ten jest realizowany poprzez projekty, konkursy, różnego rodzaju działania, komunikację i wymianę informacji na wszystkich poziomach edukacji szkolnej, przy użyciu innowacyjnych technologii.

W organizacji European Schoolnet krzyżują się narodowe i regionalne sieci edukacyjne, budując w ten sposób nowe związki pomiędzy grupami nauczycieli, uczniów, dydaktyków, badaczy i osób odpowiedzialnych za politykę edukacyjną. Działalność EUN odbywa się w trzech kierunkach odpowiadających jego głównym celom, tzn. wspieraniu efektywnego wykorzystania ICT w edukacji i europejskiego kontekstu nauczania: łączeniu szkół w sieci, gwarantowaniu obsługi tych sieci, budowaniu wiedzy i wymianie informacji dotyczących podejścia do ICT, zastosowań ICT w praktyce, interoperabilności i wymianie treści edukacyjnych."
(http://www.xperimania.net/ww/pl/pub/xperimania/about/about_european_schoolnet.htm)

Uczniowie naszej szkoły podstawowej w dniach 21-23 marca 2018 r. też wzięli aktywny udział w obchodach Dnia Nowych Technologii.

W czasie zajęć uczniowie klasy 1b poznali przygody „Przygody Plika i Foldera w sieci", a w klasie 3„Plik i Folder – odkrywcy internetu" z projektu Akademii NASK

(https://akademia.nask.pl/projekt-38/o-nas.html), https://akademia.nask.pl/baza-wiedzy/baza-filmy.html,

https://akademia.nask.pl/materialy-edukacyjne/plik-i-folder-odkrywcy-internetu.html

Uczniowie wzięli również udział w badaniu znajomości podstawowe pojęć z wirtualnego świata, znajomości czyhających w nim zagrożeń oraz jak należy postępować w trudnych sieciowych sytuacjach. Uczniowie rozwiązywali quiz pozwalający sprawdzić swoją wiedzę w tym zakresie. https://akademia.nask.pl/quizy.html

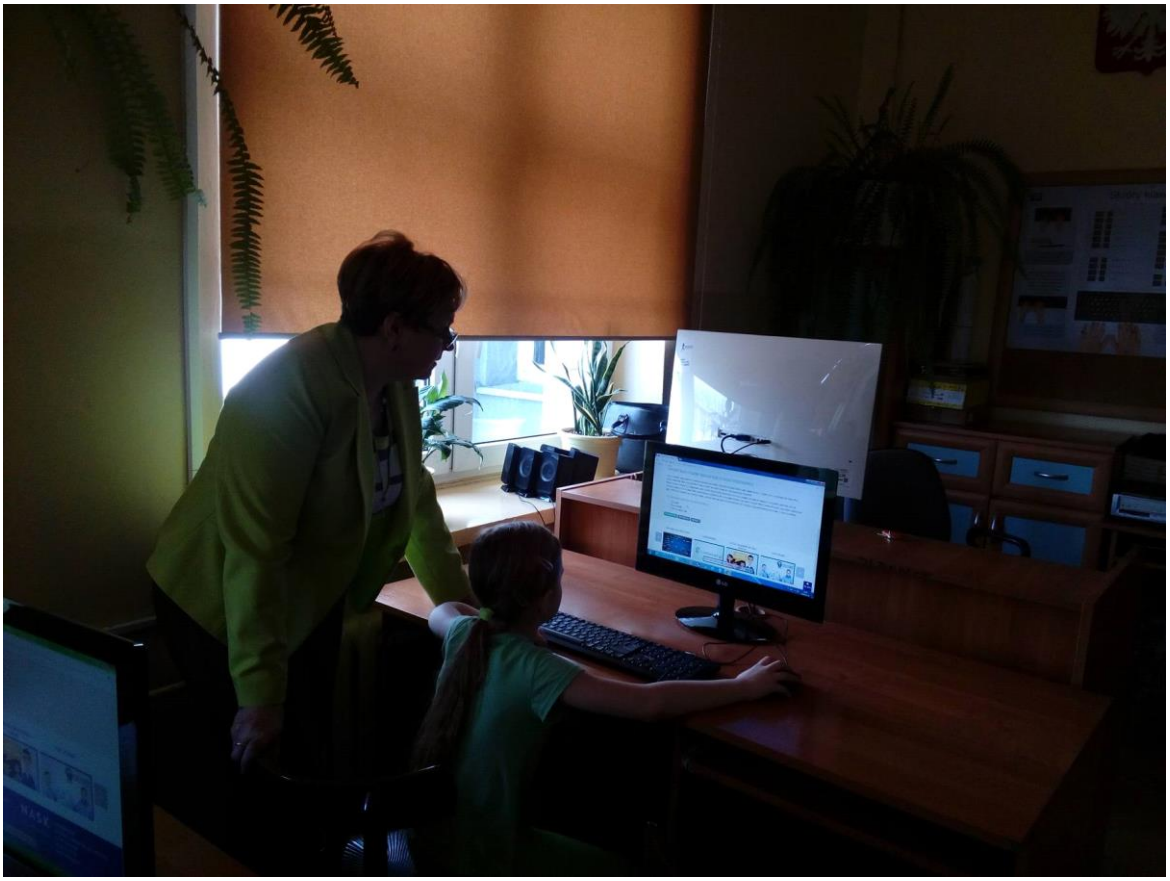
Zgodnie z ideą uczenia się przez całe życie quizy są zaprojektowane z myślą o różnych grupach wiekowych. Dzięki temu w zabawie mogą brać udział nie tylko dzieci w wieku szkolnym, ale również młodzież i dorośli. Quizy można wykonać na zajęciach w szkole lub w wolnym czasie w domu, również z udziałem rodziców.

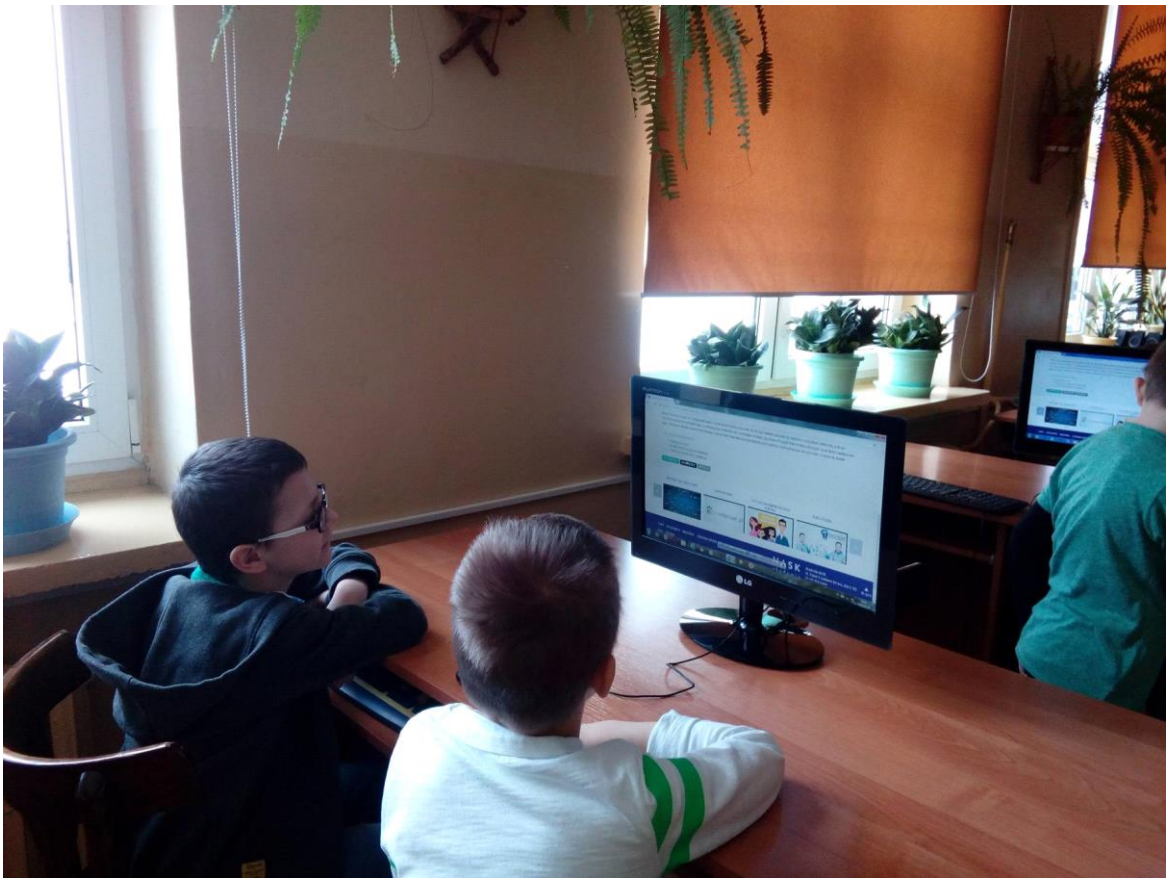
W ramach zabawy uczniowie mogli zapoznać się z przygotowanymi przez Akademię NASK edukacyjnymi filmy o przygodach zabawnych bohaterów: Plika i Foldera w sieci.

Plik i Folder to bohaterowie projektu edukacyjnego „Plik i Folder – Odkrywcy Internetu", który jest wynikiem współpracy NASK z grupą artystyczną Zygzaki. Materiały powstałe w ramach projektu adresowane są do dzieci z klas IV-VI szkoły podstawowej (10-13 lat). Składają się z 4 krótkich filmów fabularnych. Każdy z nich posiada również wersję migową.

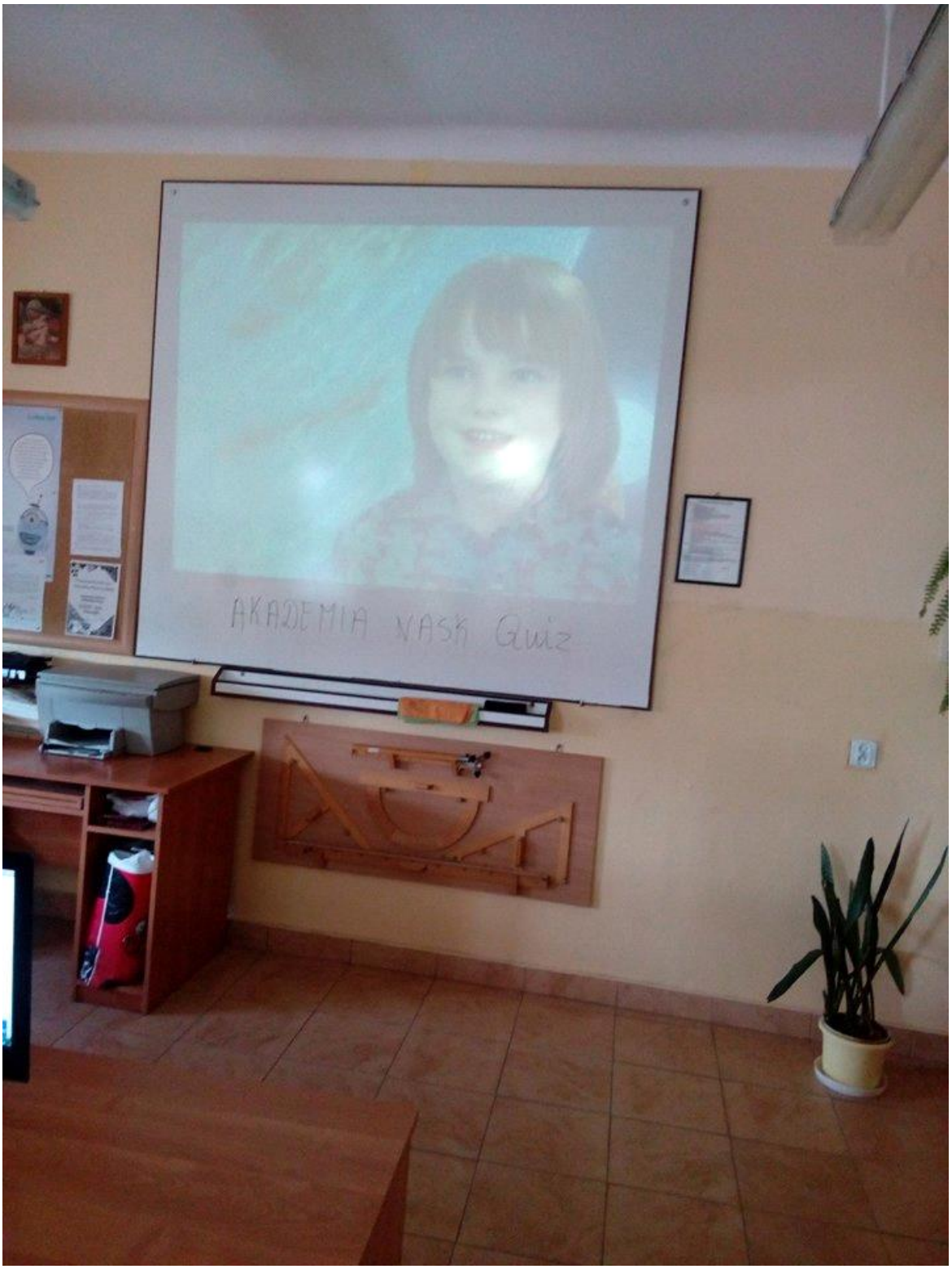
Dowcipna i przystępna dla dzieci treść filmów zawiera wiedzę o zasadach postępowania, które sprawiają, że korzystanie z nowych technologii staje się bezpieczniejsze i bardziej kształcące.

Zachęcamy również rodziców do rozwiązania quizu - https://akademia.nask.pl/quiz-4.html



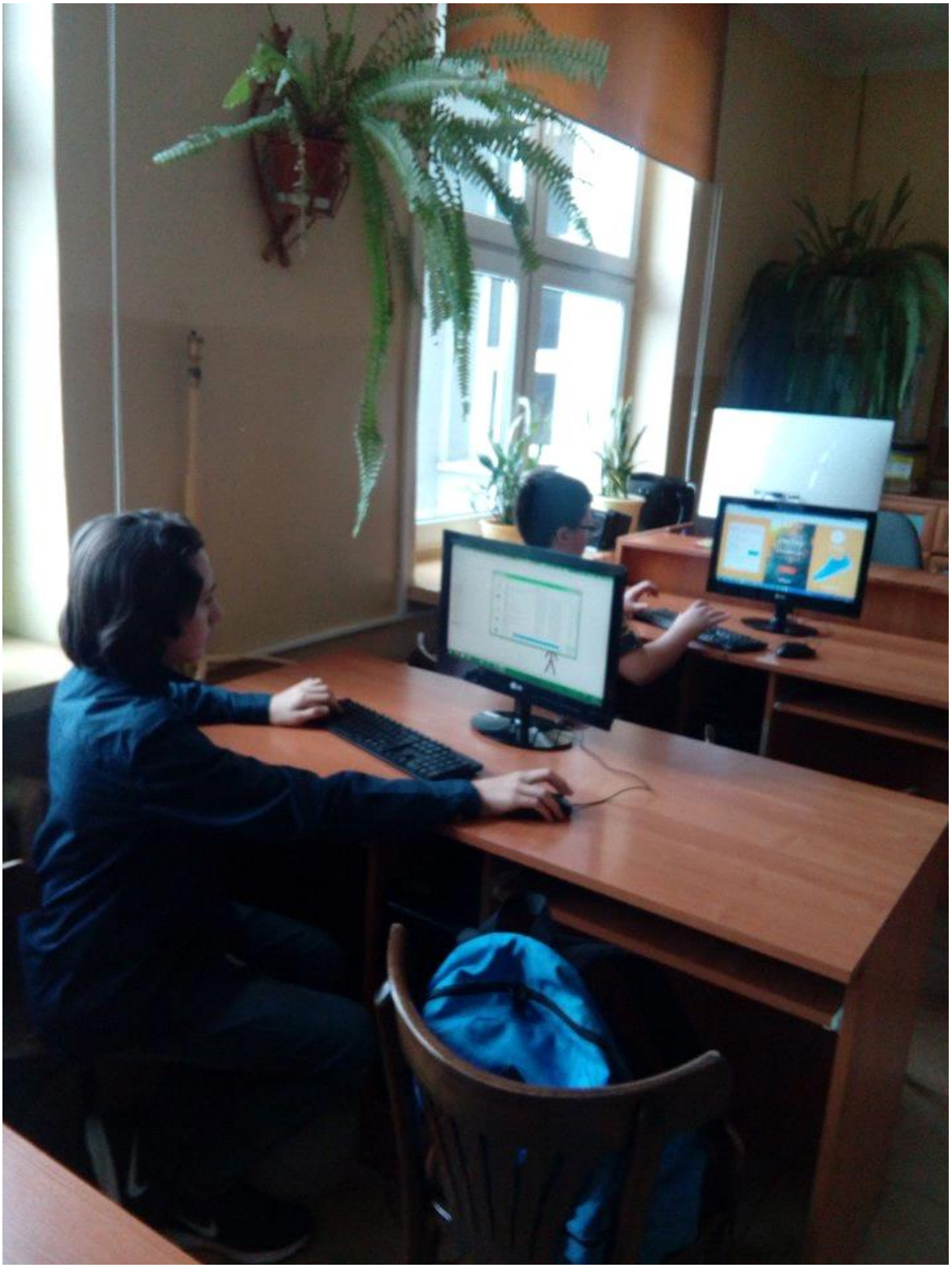


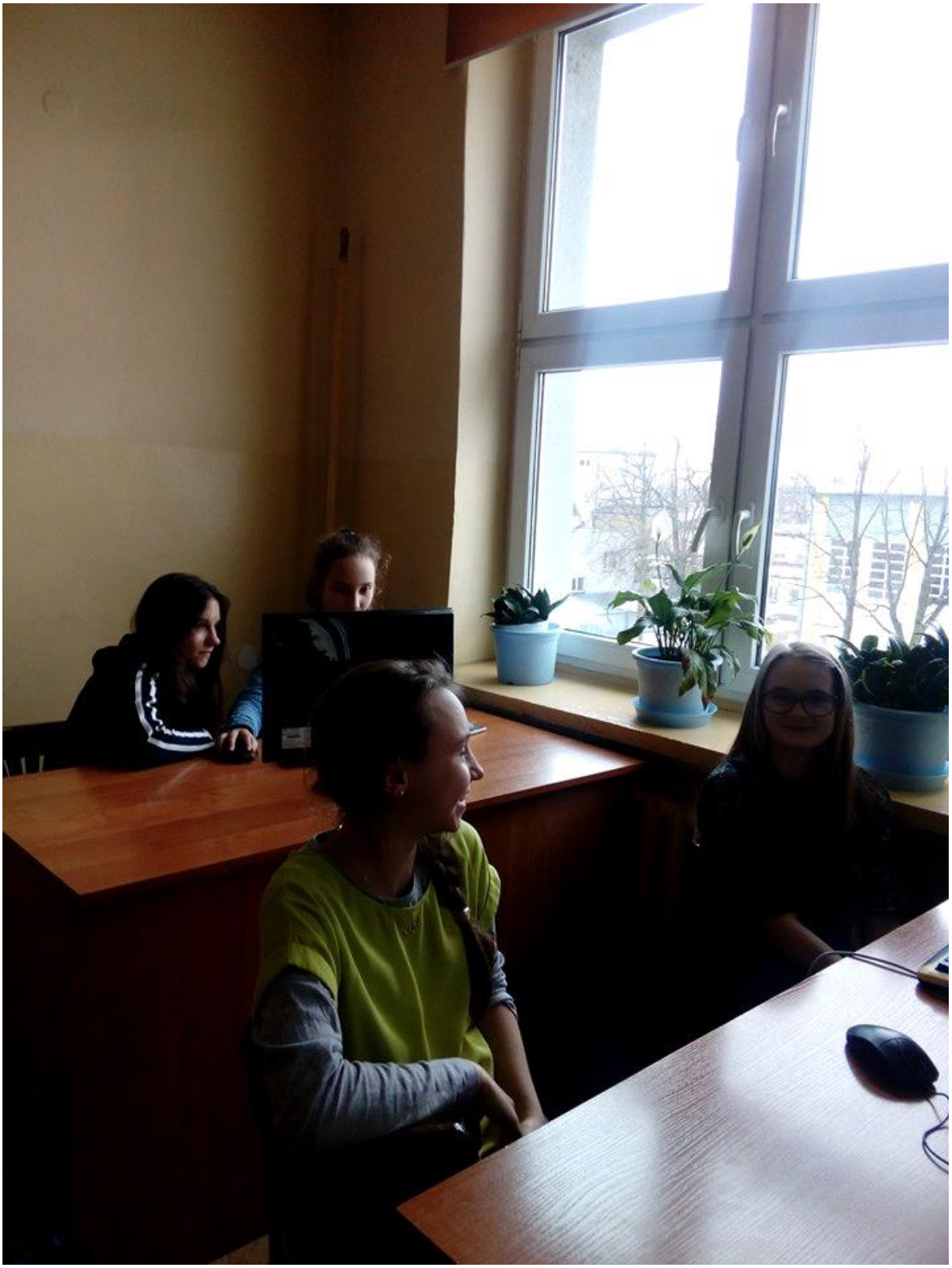
Uczniowie klasy 6b zapoznali się z materiałem PLIK I FOLDER ODKRYWCY INTERNETU, a następnie wykonywali projekty o tej tematyce w Scratchu, Pivot Animator. Wykonywali plakaty w programach graficznych lub prezentacje multimedialne.



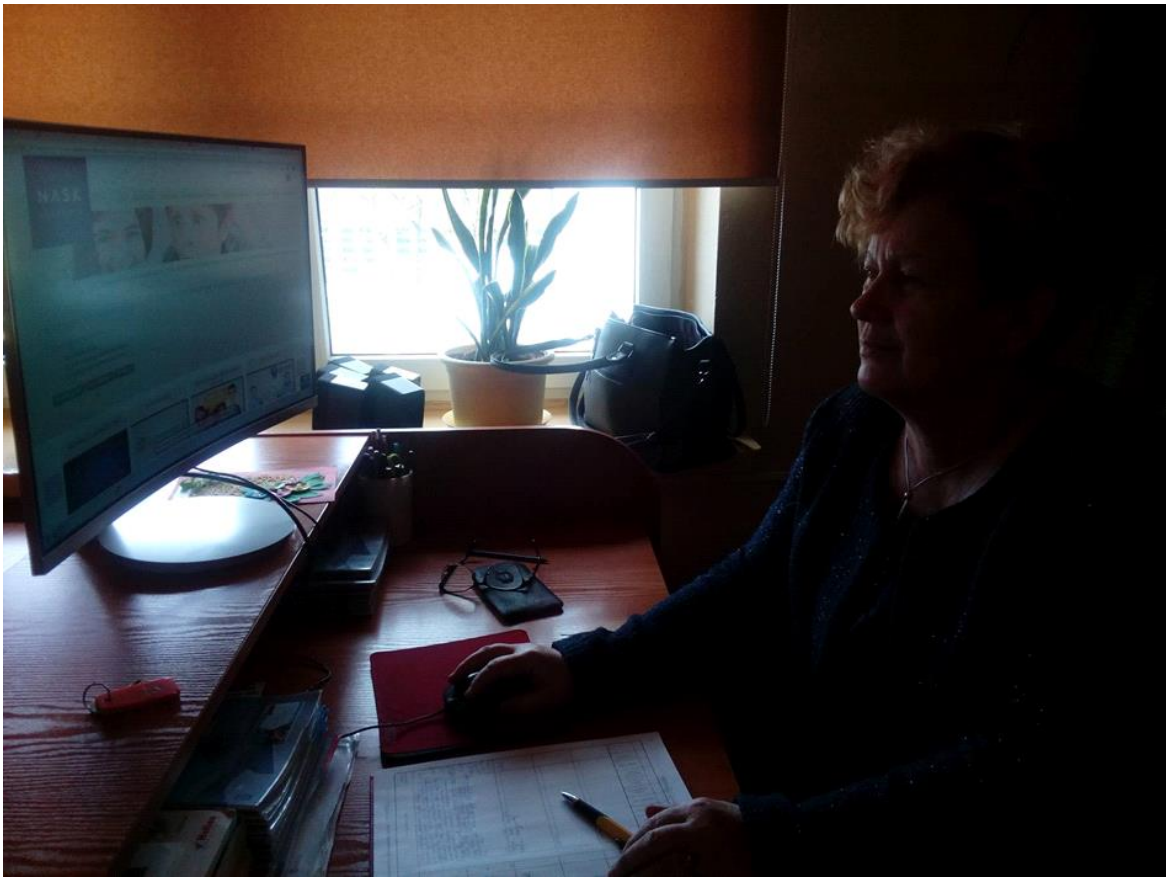
AKADEMIA VASK GUIZ

Internet jest
pełen ludzi.





Zajęcia w naszej szkole zorganizowała p. Alina Płaszczyńska.



Tematyka poruszana w poszczególnych odcinkach „Plik i Folder – Odkrywcy Internetu" - http://www.saferinternet.pl/projekty/projekty-edukacyjne/plik-i-folder.html?fromsearch:

• Fajna zabawa, ale... – porusza problem nadmiernego korzystania z Internetu i komputera, nadużywania gier komputerowych

• Nie ufaj bezgranicznie sieci – uczy krytycznego podejścia do informacji znalezionych w sieci

• Głupi żart – dotyka problemu cyberprzemocy

• Wyraź siebie – pokazuje, jak można w pozytywny sposób wykorzystać sieć do przedstawienia swojej pasji

Film „Plik i Folder – Odkrywcy Internetu" powstał w ramach projektu edukacyjnego „Przygody Plika i Foldera w sieci", który prowadzony jest przez instytut badawczy NASK od 2010 r. przy współpracy z Zygzakami, w ramach programu „Bądźmy Bezpieczni w internecie". Projekt stale się rozwija. Do tej pory powstały:

• Spektakl „Przygody Plika i Foldera w sieci” – premiera w 2010 r.

• DVD „Przygody Plika i Foldera w sieci” – premiera w 2012 r.

• Audiobook „Poznaj internet” – premiera w 2012 r.

• Akcja „Aleja Bezpiecznego Internetu” – premiera w 2013 r.

• Serial filmowy „Plik i Folder - Odkrywcy Internetu” – premiera w 2016 r.

Inne osiągnięcia naszych uczniów:

Dzień Nowych Technologii w Edukacji to także okazja do zwrócenia uwagi na osiągnięcia naszych uczniów na arenie międzynarodowej. Nasi uczniowie odnoszą sukcesy w konkursach programistycznych. Nasza szkoła bierze aktywny udział w takich wydarzeniach jak: Tydzień Kodowania, Godzina Kodowania, Dzień Bezpiecznego Internetu i Devoxx4Kids Polska edycja Radomsko.

Agenda Devoxx4Kids PL 2016 edycja Radomsko						
Godziny	6+	8+	10+	12+	18+	Godziny
08:45 - 09:15	Rejestracja uczestników					08:45 - 09:15
09:15 - 09:30	Oficjalne rozpoczęcie na boisku					09:15 - 09:30
09:30 - 11:00	DrTechniko Ola Krzywik Sala Gimnastyczna	Godzina Kodowania Tomek Kucharski Sala 001	Scratch Alina Płaszczyńska Sala 101	Scratch Marzena Musiał Sala 207	Lego WeDo Daniel Krzywik Sala 201	09:30 - 11:00
11:00 - 11:15	Przerwa					11:00 - 11:15
11:15 - 12:45	Lego WeDo Daniel Krzywik Sala 201	Scratch Alina Płaszczyńska Sala 101	Lego Mindstorms Politechnika Sala 207	Arduino Paweł Kapica Sala 109	Dlaczego ważna jest nauka kodowania? Tomek Kucharski Sala 001	11:15 - 12:45
12:45 - 13:15	Przerwa na przekąskę					12:45 - 13:15
13:15 - 14:45	LightBot Tomek Kucharski Sala 101	Lego WeDo Daniel Krzywik Sala 201	Arduino Paweł Kapica Sala 109	Lego Mindstorms Politechnika Sala 207	Scratch - warsztaty dla rodziców. Marzena Musiał Sala 001	13:15 - 14:45
14:45 - 15:00	Podsumowanie					14:45 - 15:00

W ramach warsztatów z okazji Dnia Nowych Technologii uczniowie wykonali między innymi takie prace:

- Skrypt z okazji Dnia Nowych Technologii:

  https://scratch.mit.edu/projects/211483056/, https://scratch.mit.edu/projects/211482002/

- Kartki wielkanocne w Scratchu:

  https://scratch.mit.edu/projects/211707790/#editor,
  https://scratch.mit.edu/projects/211707817/#editor,
  https://scratch.mit.edu/projects/211707807/,
  https://scratch.mit.edu/projects/210940329/,
  https://scratch.mit.edu/projects/210940063/,
  https://scratch.mit.edu/projects/210940071/,
  https://scratch.mit.edu/projects/210940460/

- Skrypty gier: https://scratch.mit.edu/projects/212002709/,
  https://scratch.mit.edu/projects/212002180/

- Uczniowie wykonywali również plakaty i prezentacje multimedialne związane tematycznie z Dniem Nowych Technologii.