

## SPIS TREŚCI

|                                                                                                    |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Dziecko w Internecie – zagrożenia .....                                                            | 5  |
| Zagrożenia dla małych dzieci w Internecie .....                                                    | 8  |
| Zacieranie granic między rzeczywistością a fikcją .....                                            | 10 |
| Uzależnienie .....                                                                                 | 10 |
| Ulotka dla rodzica – twoje dziecko bezpieczne w sieci .....                                        | 12 |
| Ucząc dzieci wczorajszymi metodami, zabieramy im jutro .....                                       | 13 |
| Geneza i skutki najważniejszych zmian .....                                                        | 13 |
| Nowy wymiar kształcenia informatycznego w klasach 1–3 .....                                        | 15 |
| Edukacja informatyczna zamiast zajęć komputerowych .....                                           | 16 |
| Zalecenia realizacyjno-organizacyjne .....                                                         | 18 |
| Utrudnienia i bariery .....                                                                        | 19 |
| Przedszkolak i nowoczesne technologie – kiedy zacząć, o czym pamiętać? .....                       | 20 |
| Kiedy, ile czasu, jak? .....                                                                       | 20 |
| Kluczowa rola współpracy z rodzicami .....                                                         | 20 |
| Aplikacje, które warto znać .....                                                                  | 21 |
| Uczymy dzieci programować – jak odpowiedzialnie wprowadzić roboty do zajęć z przedszkolakami ..... | 22 |
| Kartka, flamastery i wyobraźnia .....                                                              | 22 |
| Wspólnie ustalone zasady i reguły to podstawa .....                                                | 23 |
| Metodyka przed narzędziem .....                                                                    | 23 |
| Uczymy dzieci programować także w przedszkolach .....                                              | 24 |
| Programowanie i robotyka w przedszkolu – więcej korzyści, niż myślisz .....                        | 26 |
| Kompetencje matematyczne .....                                                                     | 26 |
| Praca zespołowa... bardzo dla nas ważna .....                                                      | 27 |
| Wiara we własne możliwości .....                                                                   | 27 |
| Grafomotoryka, skupienie uwagi... dodatkowe korzyści .....                                         | 28 |
| Scratch Junior – już dla trzylatka .....                                                           | 29 |
| Tworzę, sprawdzam, eksperymentuję... ..                                                            | 29 |
| Gdzie szukać inspiracji? .....                                                                     | 30 |

|                                                                                                      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| WebQuest – innowacyjna i nowoczesna metoda nauczania z wykorzystaniem nowoczesnych technologii ..... | 32 |
| Edukacja oparta o STEM – jak może wyglądać w przedszkolu .....                                       | 40 |
| Matematyka, przyroda, roboty .....                                                                   | 40 |
| Matematyka, Scratch Junior, Polska na mapach .....                                                   | 41 |
| Koło, owal, kwadrat... druk 3D dla najmłodszych .....                                                | 41 |
| Nowe technologie w szkole .....                                                                      | 42 |
| Uczeń – nauczyciel, czyli komunikowanie (się) w perspektywie rewolucji cyfrowej .....                | 43 |
| Gry komputerowe katalizatorem sytuacji dydaktycznych (gamifikacja w dydaktyce szkolnej) .....        | 44 |
| Multitechnologie jako wsparcie edukacji uczniów ze specyficznymi potrzebami edukacyjnymi .....       | 44 |
| Działania samokształceniowe nauczycieli z wykorzystaniem multitechnologii .....                      | 45 |
| Nowe metody i technologie sprzymierzeńcem nauczyciela w edukacji wczesnoszkolnej .....               | 46 |
| Szkoła otwarta na innowacje cyfrowe .....                                                            | 46 |
| Nowe technologie w kreatywnym nauczaniu .....                                                        | 48 |
| Paint w warsztacie cyfrowego nauczyciela .....                                                       | 49 |
| Cyfrowe teksty kultury w edukacji wczesnoszkolnej .....                                              | 50 |