Załącznik nr 2A

OPIS PREDZMIOTU ZAMÓWIENIA – SZKOLENIA DLA NAUCZYCIELI – CZĘŚĆ I

Lp.	placówka	temat	minimalny zakres zagadnień	planowana liczba godzin (godzina = 60 minut)	ilość przerw	catering tak / nie - jeżeli tak co w ramach cateringu	planowana maksymalna liczba uczestników	planowany termin*, **	miejsce zapewnione przez placówkę tak / nie	miejsce zapewnione przez Wykonawcę tak / nie	materiały do prowadzenia szkolenia oraz dla uczestników zapewnia Wykonawca tak/ nie	uwagi
1.	Szkoła Podstawowa nr 137, ul. Feliksa Wrobela 79, 30-798 Kraków	TIK	Plan kursu obejmuje: • tworzenie nowego pliku graficznego z wykorzystaniem warstw, • podstawy obróbki zdjęć - zmiana i dopasowanie kolorów, poprawa parametrów zdjęcia (jasność, ostrość, kolorystyka, efekt czerwonych oczu, stempel), usuwanie elementów ze zdjęć, zmiana rozmiarów zdjęć, dobór formatów, • formatowanie elementów tekstowych - zasady formatowania, dodawanie tekstów, formatowanie tekstów (dobór kolorów, wielkości, kroju czcionek), wyrównywanie tekstów, • tworzenie plików wielowarstwowych - rysowanie i malowanie, formatowanie tła (typy gradientów), nakładanie warstw, selekcje, łączenie plików graficznych i tekstów, filtrowanie, wtyczki do programu, • zasady tworzenia grafik do wydruku, multimediów, oraz Internetu.	12	3	tak (kawa, herbata, przekąska)	2	listopad – grudzień 2018	nie	tak	tak	zajęcia od poniedziałku do piątku, 2 spotkania
2.	Szkoła Podstawowa nr 137, ul. Feliksa Wrobela 79, 30-798 Kraków	środowisko scratchu	Poznanie środowiska Scratch (w wersji online oraz offline). 2. Opanowanie podstaw programowania w języku Scratch. 3. Zapoznanie się z przykładowymi scenariuszami zajęć oraz projektami programistycznymi odpowiednimi do realizacji na poziomie szkoły podstawowej w środowisku Scratch (8 modułów po 2 godziny lekcyjne). Treści 1. Zakładanie kont i zarządzanie studiem na platformie Scratch.mit.edu 2. Pobieranie i instalowanie środowiska Scratch w wersji offline. 3. Planowanie, przygotowanie i prowadzenie zajęć z programowania w języku Scratch. 4. Omówienie i realizacja 8 modułów zajęć po dwie godziny lekcyjne na podstawie przykładowych scenariuszy: - Pierwsze kroki w Scratch'u, - Projekt „Kot goni mysz", - Projekt „Kot w labiryncie", - Projekt „Kot zastawia pułapkę na mysz", - Projekt „Gra zręcznościowa - odbijanie piłeczki", - Projekt „Gra logiczna - zgadywanie liczby", - Projekt „Zawody lekkoatletyczne duszków", - Projekt „Multimedialna pocztówka". Metody Każdy moduł zostanie omówiony w formie wprowadzenia do zagadnienia poruszanego w danym projekcie, wspólnego ze słuchaczami zaprojektowania algorytmu oraz wyszukania potrzebnych do jego realizacji, a nieznanych wcześniej, poleceń języka Scratch. Omówienie będzie miało charakter wykładu połączonego z dyskusją w formie burzy mózgów. Główną formą pracy na szkoleniu będzie praca indywidualna słuchacza, podczas której możliwe będą konsultacje z prowadzącym - zarówno indywidualne jak grupowe. Na koniec realizacji każdego z modułów rozdane zostaną materiały w postaci scenariuszy zawierających dokładne wskazówki i podpowiedzi dotyczące realizacji zadań z uczniami jak i najczęściej pojawiających się problemów oraz ich rozwiązań.	20	3-4	tak (kawa, herbata, przekąska)	1	Listopad - grudzień 2018	nie	tak	tak	zajęcia od poniedziałku do piątku, 3 spotkania

3.	Szkoła Podstawowa nr 137, ul. Feliksa Wrobela 79, 30-798 Kraków	obsługa tablicy interaktywnej	obsługa tablicy interaktywnej	2	nie dotyczy	nie	20	Listopad - grudzień 2018	tak	nie	tak	zajęcia od poniedziałku do piątku

** planowany termin - może ulec zmianie na wniosek przedstawiciela Szkoły, w sytuacji:*

1) *gdy zawarcie umowy nastąpi po 12 listopada 2018 r,*
2) *konieczności dostosowania planowanych szkoleń do pozostałych działań projektowych np. procesu rekrutacji,*
3) *konieczności dostosowania planowanych szkoleń do działań statutowych Szkoły np. prowadzonych zajęć poza projektem*

*** wszystkie szkolenia należy zrealizować najpóźniej do 14 czerwca 2019 r.*