



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## STRUKTURA KURSU

ROZWÓJ CYFROWYCH  
KOMPETENCJI  
PEDAGOGICZNYCH DLA  
TRENERÓW C\_VET  
2020-1-ES01-KA226-VET-095377



# STRUKTURA KURSU TRENINGOWEGO

Rozwój Cyfrowych Kompetencji Pedagogicznych Dla Trenerów C\_VET



## MODUŁ 1: Cyfrowe kompetencje pedagogiczne w ramach ustawicznego kształcenia zawodowego (C\_VET).

- U1. Czym są kompetencje cyfrowe?
- U2. Czym są kompetencje pedagogiczne?
- U3. Czym są cyfrowe kompetencje pedagogiczne?
- U4. Obszary kompetencji cyfrowych dla trenerów kształcenia zawodowego.
- U5. Kompetencje do osiągnięcia w każdym z obszarów.
- U6. Opis umiejętności do osiągnięcia rozpisany na poziom, obszar i rodzaj kompetencji.

## MODUŁ 2: Technologia cyfrowa a pedagogika cyfrowa: w jaki sposób poprawić jakość ustawicznego szkolenia zawodowego (C\_VET)?

- U1. Jakie możliwości otwiera przed nami „pedagogika cyfrowa”?
- U2. Jakie wyzwania stoją przed „pedagogiką cyfrową”?
- U3. „Pedagogika cyfrowa” na poziomie eksperymentalnym.
- U4. Podejście skoncentrowane na uczniu.
- U5. Zaprojektujmy razem.

## MODUŁ 3: Innowacyjna i otwarta pedagogika w ramach ustawicznego kształcenia zawodowego C\_VET.

- U1. Digitalizacja i innowacja w ramach ustawicznego kształcenia zawodowego.
- U2. Czym jest pedagogika otwarta?
- U3. Elementy pedagogiki otwartej.
- U4. Angażuj i wspieraj uczniów w ramach pedagogiki otwartej.
- U5. Stwórz materiał cyfrowy.
- U6. Zaangażuj uczniów w tworzenie materiału cyfrowego.

## MODUŁ 4: Narzędzia cyfrowe i powiązane strategie wspierające nowe podejścia dla promocji edukacji otwartej i innowacyjnych praktyk w erze cyfrowej.

- U1. Narzędzia cyfrowe w edukacji.
- U2. Narzędzia cyfrowe a edukacja innowacyjna.
  - U2.1. Lista narzędzi i opis.
  - U2.2. Jak używać i zintegrować narzędzia cyfrowe.
- U3. Korzystanie z narzędzi cyfrowych: prawa autorskie i licencje.

## MODUŁ 5: Innowacyjne narzędzia i podejścia, które zwiększą motywację ucznia w ramach pedagogiki cyfrowej.

- U1. Motywacja w edukacji.
- U2. Motywacja a działanie w świecie cyfrowym.
- U3. Archetypy postaci w teorii Carla Junga a cyfrowe opowiadanie historii.
- U4. 7 elementów cyfrowego opowiadania historii.
- U5. Podstawowe darmowe narzędzia dla nauczycieli.
- U6. Stwórz opowieść cyfrową.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

