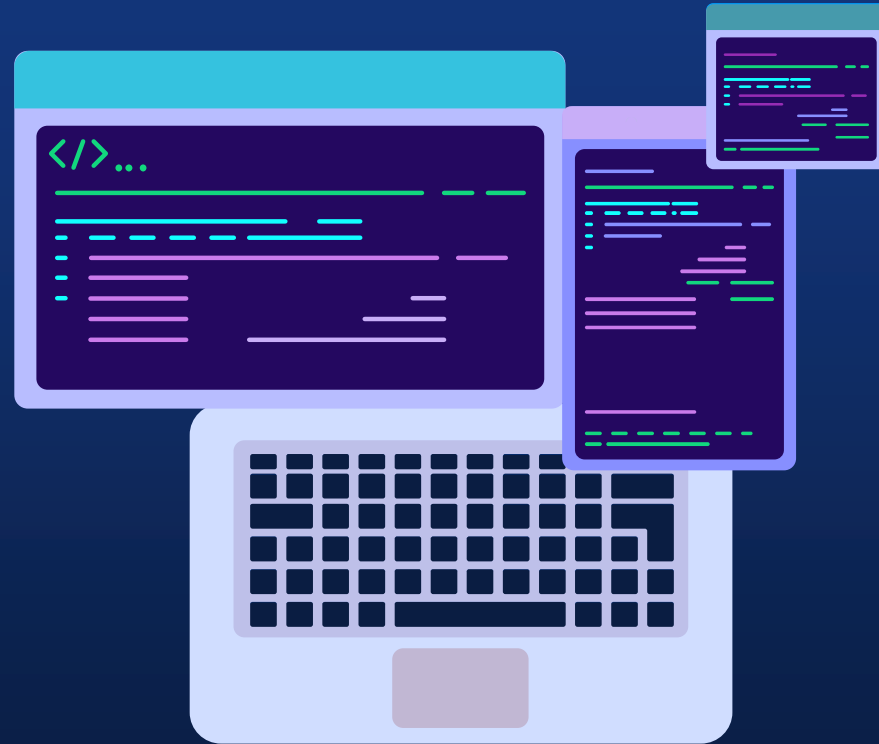





Cyfrowe kompetencje pedagogiczne w ramach ustawicznego kształcenia zawodowego

MODUŁ 1





Cyfrowe kompetencje pedagogiczne w ramach ustawicznego kształcenia zawodowego



Witamy w module 1. Ta sekcja skupia się na przedstawieniu niezbędnej wiedzy i umiejętności, które pomogą trenerowi ocenić poziom kompetencji cyfrowych.

SPIS TREŚCI

U01

Czym są kompetencje cyfrowe?

U02

Opis wymiarów kompetencji cyfrowej i opis jak rozwinać się w każdym z obszarów.

U03

Czym są kompetencje pedagogiczne i kompetencje cyfrowe?

U04

Obszary kompetencji cyfrowych dla trenerów kształcenia zawodowego.



CELE NAUCZANIA

Po ukończeniu tego modułu będziesz wiedzieć...



czym są kompetencje
cyfrowe



czym są kompetencje
pedagogiczne



jak wyjaśnić znaczenie
terminu: „pedagogiczne
kompetencje cyfrowe”



jak rozpoznać
kompetencje do zdobycia
w każdym z obszarów



na jakim poziomie są
twoje kompetencje
cyfrowe



U01

Czym są kompetencje
cyfrowe?






Czym są kompetencje cyfrowe?

Jeszcze niedawno styczność większości nauczycieli z narzędziami cyfrowymi, ograniczała się do zapewnienia uczniom możliwości pracy na komputerze podczas zajęć lub z korzystania z tablicy interaktywnej. Pandemia Covid-19 zmieniła edukację i zmusiła instruktorów do szybkiego wdrożenia się w świat zdalnego nauczania.


Istnieje teraz zapotrzebowanie na zapewnienie materiałów wzbogacających wiedzę i umiejętności z zakresu kompetencji cyfrowych. Pytanie jednak, czy wiemy, czym są kompetencje cyfrowe? Jeśli tak, czy potrafimy przełożyć wiedzę teoretyczną na praktykę?





Czym są kompetencje cyfrowe?


„Kompetencje cyfrowe obejmują bezpieczne wykorzystanie ICT (Technologii Informacyjno-Komunikacyjnej) do pracy z uczniami, do wykorzystania w czasie wolnym i do komunikowania się. Podstawowymi umiejętnościami ICT jest: wykorzystanie komputerów do uzyskiwania, ewaluacji, przechowywania, wytwarzania, prezentowania i wymiany informacji oraz do komunikowania się i współpracy grupowej za pośrednictwem Internetu (Parlament Europejski i Rada 2006).”





Czym są kompetencje cyfrowe?

Podsumowując: kompetencje cyfrowe to kreatywne, znaczące i bezpieczne wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT) w ramach osiągnięcia celów edukacyjnych lub wymogów miejsca zatrudnienia. To zespół umiejętności i postaw, które pozwalają pracować w środowisku cyfrowym. Oto film wyjaśniający dogłębnie, czym są „kompetencje cyfrowe”:
<https://www.youtube.com/watch?v=AQ07JDkasrU>






Czym są kompetencje cyfrowe?

Teraz porozmawiamy o dokumencie „DIGCOMP”, którego będziemy używać w ramach tego modułu.

Dokument „DIGCOMP” to dokument opracowany przez Unię Europejską, który mówi o obywatelskiej Kompetencji Cyfrowej. W dokumencie wymienione są różne obszary kompetencji i umiejętności, które osoba może posiadać. Dokument ma na celu pomóc obywatelom określić zakres swoich kompetencji cyfrowych, aby ułatwić im doskonalenie się w tej dziedzinie.





Czym są kompetencje cyfrowe?

- Według DIGCOMP 2.1 istnieje 5 obszarów kompetencji cyfrowych:


1-Informacja i dane

2-Komunikacja i współpraca




3-Tworzenie treści cyfrowych

4-Bezpieczeństwo

5-Rozwiązywanie problemów

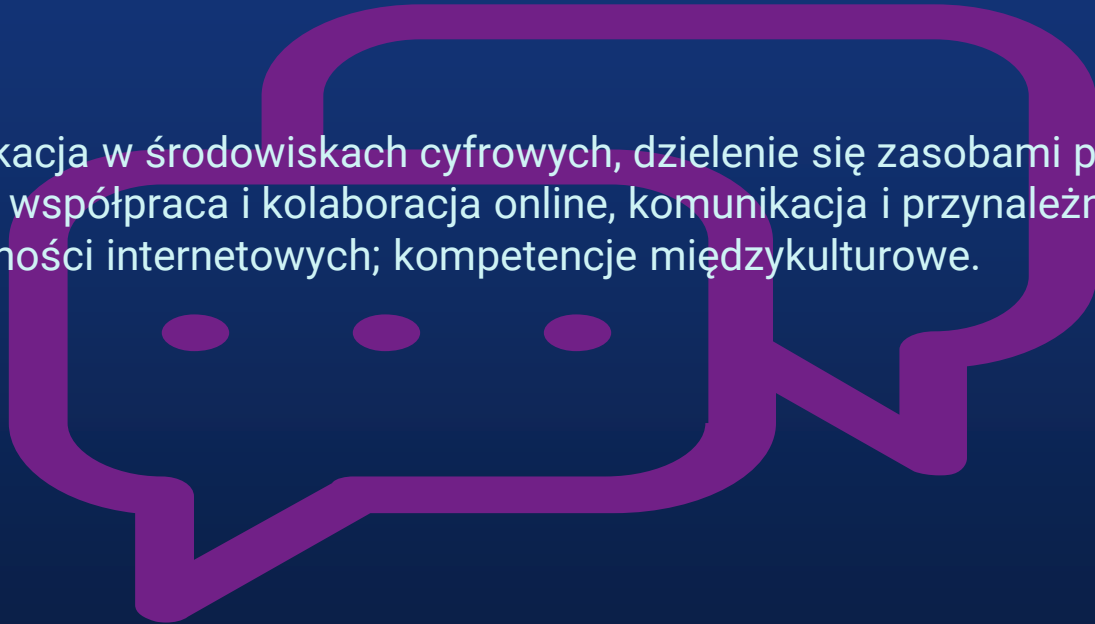


Czym są kompetencje cyfrowe?

- Będziemy pracować z trzema z tych obszarów, które są związane z tematem naszego modułu:
- - Obszar 2: Komunikacja i współpraca 
- - Obszar 3: Tworzenie kontentu w świecie cyfrowym 
- - Obszar 5: Rozwiązywanie problemów 

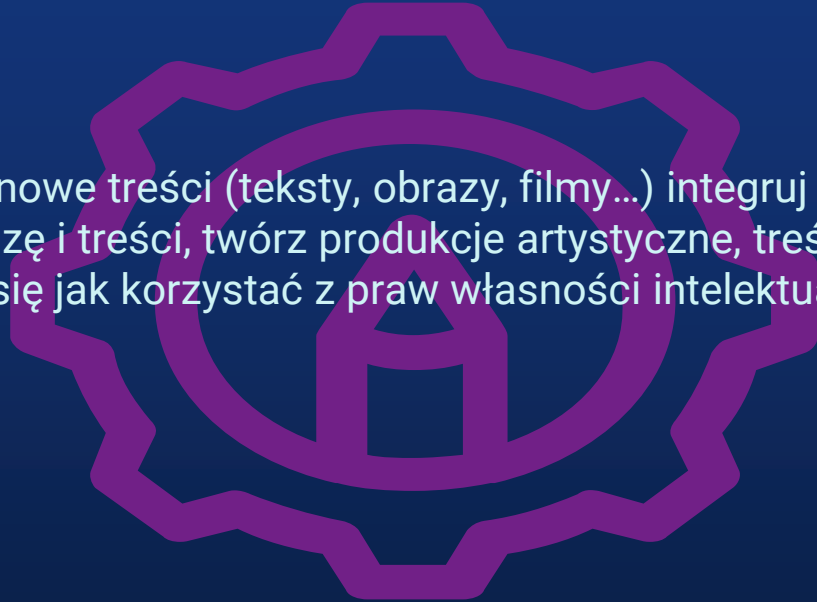
2-Komunikacja i współpraca

- Komunikacja w środowiskach cyfrowych, dzielenie się zasobami przez internet, współpraca i kolaboracja online, komunikacja i przynależność do społeczności internetowych; kompetencje międzykulturowe.



3- Tworzenie kontentu w świecie cyfrowym

- Twórz i edytuj nowe treści (teksty, obrazy, filmy...) integruj i przerabiaj istniejącą wiedzę i treści, twórz produkcje artystyczne, treści multimedialne, itp., i dowiedz się jak korzystać z praw własności intelektualnej.



5-Rozwiązywanie problemów

- Identyfikuj potrzeby i zasoby cyfrowe, wybieraj odpowiednie narzędzia cyfrowe, rozwiązuj problemy koncepcyjne za pośrednictwem mediów cyfrowych, rozwiązuj problemy techniczne, bądź kreatywny wykorzystując współczesne technologie, aktualizuj kompetencje własne i innych.



U02

Kompetencje do osiągnięcia
w każdym z obszarów i ich
opisy.






Kompetencje do osiągnięcia w każdym z obszarów i ich opisy.

Każdy obszar ma od 3 do 6 kompetencji do osiągnięcia. Kompetencje te są mierzone na 8 poziomach:

- Poziom podstawowy (1 i 2)
- Poziom średnio zaawansowany (3 i 4)
- Poziom zaawansowany (5 i 6)
- Poziom wyspecjalizowany (7 i 8)



Teraz podzielimy każdy z obszarów na poszczególne kompetencje, korzystając z „Ram kompetencji cyfrowych dla obywateli”



OBSZAR 2: Komunikacja i współpraca

- Kompetencje

2.1-Interakcja za pośrednictwem technologii cyfrowej.


2.2-Udostępnianie informacji i treści.

2.3-Partycypacja obywatelska online.

2.4-Współpraca za pośrednictwem kanałów cyfrowych.

2.5-Netykieta (Netiquette).

2.6-Zarządzanie tożsamością cyfrową.





OBSZAR 3: Tworzenie treści cyfrowych

- Kompetencje

- 3.1-Rozwój treści cyfrowych.

- 3.2-Integracja i przeróbka treści cyfrowych.

- 3.3-Prawa autorskie i licencje.

- 3.4-Programowanie.





OBSZAR 5: Rozwiązywanie problemów

- Kompetencje

- 5.1-Rozwiązywanie problemów technicznych.

- 5.2-Identyfikacja potrzeb i odpowiedzi technologicznych.

- 5.3-Innowacje i kreatywne wykorzystanie technologii cyfrowej.


- 5.4-Identyfikacja luk w kompetencjach cyfrowych.





Opis zdobytych umiejętności na podstawie poziomu, obszaru i rodzaju kompetencji.

W tej sekcji szczegółowo przyjrzymy się umiejętnościom, które należy nabyć w zależności od obszaru, rodzaju kompetencji i poziomu osiągniętego w danym z obszarów.





OBSZAR 2: Komunikacja i współpraca.



Na poziomie I, wie jak wybrać i zidentyfikować odpowiednie i łatwe w użyciu narzędzia cyfrowe i media dla danego kontekstu.

Poziom
podstawowy


Na poziomie II, potrafi wybrać i zidentyfikować narzędzia cyfrowe i łatwe w użyciu media i odpowiednio dopasować je do danego kontekstu.

OBSZAR 2:
Komunikacja i
współpraca. 2.1-
Interakcja za
pośrednictwem
technologii
cyfrowych. Poziom
podstawowy i
średnio
zaawansowany

Na poziomie III, jest w stanie operować konkretnymi narzędziami cyfrowymi i wybrać te odpowiednie do danego kontekstu.

Poziom
średnio
zaawansowa
ny

Na poziomie IV, niezależnie od potrzeb i rozwiązując dobrze zdefiniowane problemy, ma wiedzę o tym, jak dobrać różnorodne narzędzia cyfrowe i media do danego kontekstu.



Na poziomie V, korzysta z różnych technologii cyfrowych, a także doradza innym w zakresie mediów cyfrowych najlepiej dopasowanych do danego kontekstu.

Poziom
zaawansow
any

Na poziomie VI, dostosowuje najbardziej odpowiednie narzędzia i media cyfrowe do danego kontekstu, biorąc pod uwagę potrzeby własne i innych.

OBSZAR 2:
Komunikacja i
współpraca.
2.1- Interakcja za
pośrednictwem
technologii
cyfrowych.
Poziom
zaawansowany i
wyspecjalizowany.

Na poziomie VIII, rozwiązuje złożone problemy związane z narzędziami cyfrowymi i mediami, a także proponuje nowe rozwiązania.

Poziom
wyspecjalizo
wany

Na poziomie VII, rozwiązuje złożone problemy związane z wykorzystaniem narzędzi i mediów cyfrowych. Nie musi w pełni rozumieć, jak działają. Ponadto ta wiedza jest wykorzystywana do operowania innymi narzędziami cyfrowymi.





Na poziomie I, potrafi rozpoznać proste i odpowiednie narzędzia cyfrowe do udostępniania treści cyfrowych.

Poziom podstawowy



Na poziomie II, wie, jak rozpoznać odpowiednie narzędzia cyfrowe, udostępniać informacje, dane i treści cyfrowe oraz zidentyfikować proste sposoby tworzenia odwołań.

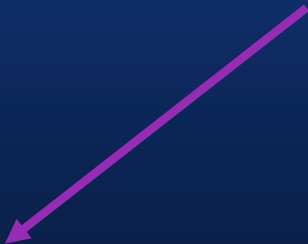
OBSZAR 2:
Komunikacja i współpraca. 2.2
Udostępnianie za pośrednictwem technologii cyfrowych. Poziom podstawowy i średnio zaawansowany

Na poziomie IV potrafi, zgodnie ze swoimi potrzebami, korzystać z narzędzi cyfrowych w celu udostępniania treści cyfrowych, danych i informacji. Wie, jak działać w roli pośrednika do udostępniania informacji i treści przy pomocy narzędzi cyfrowych, a także uczy jak tworzyć odnośniki.

Poziom średnio zaawansowany



Na poziomie III, samodzielnie wybiera narzędzia cyfrowe do udostępniania informacji i treści cyfrowych, wie, jak pośredniczyć w udostępnianiu informacji i treści przy pomocy technologii, może uczyć tworzenia odnośników.





Na poziomie V, potrafi przekazywać dane, informacje i treści cyfrowe przy użyciu różnych narzędzi cyfrowych. Uczy, jak działać jako pośrednik w udostępnianiu informacji i treści z wykorzystaniem technologii cyfrowej oraz tego jak skorzystać z różnych form tworzenia odnośników.

Poziom
zaawansowany

Na poziomie VI, odpowiadając na złożone potrzeby jest w stanie rozróżnić, które narzędzia cyfrowe są odpowiednie do udostępniania treści, potrafi podjąć się roli mediatora, i stosuje różne praktyki tworzenia odnośników.


OBSZAR 2:
Komunikacja i współpraca. 2.2
Udostępnianie za pośrednictwem technologii cyfrowych. Poziom zaawansowany i wyspecjalizowany.

Na poziomie VIII, wie jak rozwiązywać złożone problemy w interakcjach poprzez wykorzystanie technologii cyfrowych oraz proponować nowe pomysły.

Poziom
wyspecjalizowany

Na poziomie VII, jest w stanie tworzyć rozwiązania trudnych problemów, nie posiadając wszystkich informacji. Potrafi wnieść swoją wiedzę do współpracy w gronie profesjonalistów, umie dzielić się wiedzą.





Na poziomie I, przy otrzymaniu odpowiedniego wsparcia, wie, jak zidentyfikować proste usługi cyfrowe oraz rozpoznać proste i odpowiednie narzędzia, aby móc partycypować w społeczeństwie jako aktywny obywatel.

Poziom podstawowy


Na poziomie II, samodzielnie i przy odpowiednim wsparciu, kiedy tego potrzebuje potrafi zidentyfikować proste usługi cyfrowe oraz rozpoznać proste i odpowiednie technologie, aby móc uczestniczyć w społeczeństwie jako pełnoprawny obywatel.


OBSZAR 2:
Komunikacja i współpraca. 2.3-
Uczestnictwo obywateli poprzez technologie cyfrowe.
Poziom podstawowy i średnio zaawansowany.

Na poziomie III, samodzielnie potrafi wybrać usługi cyfrowe oraz identyfikować odpowiednie i powszechne technologie cyfrowe, aby partycypować w społeczeństwie jako aktywny obywatel.

Poziom średnio zaawansowany

Na poziomie IV, w oparciu o swoje potrzeby, potrafi wybrać media i narzędzia cyfrowe, aby wykorzystać swój status pełnoprawnego obywatela.





Na poziomie V, może udostępniać dane, informacje i treści cyfrowe za pomocą różnych narzędzi cyfrowych. Uczy innych pośredniczenia w dzieleniu się informacjami i treściami za pomocą technologii cyfrowych oraz tworzenia odwołań.

Poziom
zaawansowany

Na poziomie VI, w zależności od potrzeb własnych i innych osób w złożonym kontekście, może korzystać z różnych usług i narzędzi cyfrowych, aby wykorzystać swój status jako aktywny obywatel.

**OBSZAR 2:
Komunikacja i
współpraca. 2.3-
Uczestnictwo
obywateli poprzez
technologie
cyfrowe. Poziom
zaawansowany i
wyspecjalizowany.**

Na poziomie VIII, rozwiązuje złożone problemy obejmujące różne czynniki związane z uczestnictwem obywateli za pomocą technologii cyfrowych i proponuje nowe pomysły

Poziom
wyspecjalo-
wany

Na poziomie VII, potrafi rozwiązywać złożone problemy, o których nie posiada pełnych informacji, wie jak poprawić praktyki zawodowe poprzez użycie technologii.





Na poziomie I, przy otrzymaniu odpowiedniego wsparcia potrafi wybrać proste cyfrowe narzędzia i technologie do procesów współpracy.

Poziom podstawowy

Na poziomie II, samodzielnie i przy odpowiednim wsparciu, gdy tego potrzeba, korzysta z prostych narzędzi i technologii do współpracy w sieci.


OBSZAR 2:
Komunikacja i współpraca. 2.4-
Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych. Poziom podstawowy i średnio zaawansowany.

Na poziomie III, samodzielnie wybiera narzędzia cyfrowe do kolaboracji i współpracy.

Poziom średnio zaawansowany

Na poziomie IV, samodzielnie, w zależności od potrzeb wybiera cyfrowe narzędzia i technologie do współpracy online, potrafi rozwiązywać złożone problemy.





Na poziomie V, potrafi pokierować kogoś przy wyborze narzędzi cyfrowych do współpracy i kolaboracji online.

Poziom
zaawansowany


OBSZAR 2:
Komunikacja i
współpraca. 2.4-
Współpraca za
pośrednictwem
technologii
cyfrowych. Poziom
zaawansowany i
wyspecjalizowany.

Na poziomie VI, w złożonych kontekstach, w zależności od potrzeb własnych i innych, potrafi w różnorodny sposób wykorzystać narzędzia cyfrowe do procesów współpracy, a także wybrać te najbardziej odpowiednie do współpracy, generowania danych, wiedzy i zasobów.

Na poziomie VIII, umie rozwiązywać złożone problemy obejmujące wiele czynników związanych z wykorzystaniem procesów współpracy i współtworzeniem danych, wiedzy i zasobów z wykorzystaniem cyfrowych narzędzi i technologii oraz proponowanie nowych pomysłów.

Poziom
wyspecjalizo
wany

Na poziomie VII, potrafi rozwiązywać złożone problemy, nawet jeśli nie posiada pełnej informacji związanej z wykorzystaniem procesów kooperacyjnych i współtworzeniem danych, wiedzy i zasobów poprzez cyfrowe narzędzia. Potrafi przyczynić się do praktyki zawodowej, prowadząc innych do współpracy za pomocą technologii cyfrowych



Na poziomie I, przy otrzymaniu odpowiedniego wsparcia będzie w stanie rozróżnić proste zasady zachowania i umieć je wykorzystać w cyfrowym świecie. Ponadto będziesz mógł wybierać proste sposoby komunikacji dostosowujące się do odbiorców oraz różnicować proste zagadnienia różnorodności kulturowej i pokoleniowej, które należy uwzględnić przy pracy w środowisku cyfrowym.

Poziom podstawowy


Na poziomie II, samodzielnie lub przy odpowiednim wsparciu będzie w stanie rozróżnić proste zasady zachowania i wiedzę techniczną w cyfrowym świecie, wybrać proste sposoby komunikacji dostosowując się do odbiorców oraz rozróżniać proste zagadnienia różnorodności kulturowej i pokoleniowej.

OBSZAR 2:
Komunikacja i
współpraca. 2.5
Netykieta. Poziom
podstawowy i
średnio
zaawansowany.

Na poziomie IV, zgodnie ze swoimi potrzebami i samodzielnie, będzie w stanie zająć się standardami zachowań i wiedzą techniczną podczas korzystania z technologii cyfrowych oraz zająć się aspektami różnorodności kulturowej i pokoleniowej, które należy uwzględnić w cyfrowym świecie. Z drugiej strony będzie w stanie zająć się strategiami komunikacyjnymi dostosowanymi do odbiorców.

Poziom
średnio
zaawansowa
ny

Na poziomie III, samodzielnie będzie w stanie wyjaśnić dobrze zdefiniowane i powszechne normy behawioralne i wiedzę techniczną, a także opisać aspekty różnorodności kulturowej i pokoleniowej, które należy brać pod uwagę w świecie cyfrowym. Z drugiej strony będzie w stanie opisać wspólne strategie komunikacji, które są dostosowane do odbiorców.



Na poziomie V, oprócz kierowania innymi, potrafi zastosować różne standardy zachowania i wiedzę techniczną, a także zastosować różne aspekty różnorodności kulturowej i pokoleniowej, które należy wziąć pod uwagę. Z drugiej strony wie, jak różne są strategie komunikacji dostosowujące się do odbiorców.

Poziom
zaawansowany


Na poziomie VI, zgodnie z potrzebami własnymi i innych, potrafi dostosować normy behawioralne i wiedzę techniczną w zakresie korzystania z technologii cyfrowych, dostosować strategię komunikacji do odbiorców oraz uszanować różnorodność kulturową i pokoleniową w ramach pracy zdalnej.

OBSZAR 2:
Komunikacja i
współpraca. 2.5
Netykieta. Poziom
zaawansowany i
wyspecjalizowany.

Na poziomie VII, rozwiązuje złożone, wąsko zdefiniowane problemy związane z etykietą cyfrową biorąc pod uwagę różnorodność kulturową i pokoleniową, a także integruje wiedzę w praktyce zawodowej i ukierunkowuje innych na prawidłowe zachowanie.

Poziom
wyspecjalo
wany

Na poziomie VIII, rozwiązuje złożone problemy obejmujące wiele czynników związanych z netykietą w zakresie różnorodności kulturowej i pokoleniowej. Sugeruje innowacyjne pomysły i rozwiązania.





Na poziomie I, jest w stanie zidentyfikować tożsamość cyfrową, opisać proste sposoby ochrony swojej reputacji w Internecie oraz rozpoznać proste dane utworzone za pomocą cyfrowych narzędzi i usług.

Poziom podstawowy

Na poziomie II, samodzielnie lub ze wsparciem, w razie potrzeby, jest w stanie zidentyfikować tożsamość cyfrową, opisać proste sposoby ochrony swojej reputacji w Internecie i rozpoznać proste dane utworzone za pomocą cyfrowych narzędzi i usług.


OBSZAR 2:
Komunikacja i współpraca. 2.6-
Zarządzanie tożsamością cyfrową. Poziom podstawowy i średnio zaawansowany.

Na poziomie III, samodzielnie potrafi rozróżnić wiele dobrze zdefiniowanych tożsamości cyfrowych, wyjaśnić wspólne sposoby ochrony swojej reputacji w Internecie oraz opisać dobrze zdefiniowane dane, które rutynowo tworzy za pomocą cyfrowych narzędzi i usług.

Poziom średnio zaawansowany

Na poziomie IV, samodzielnie, zgodnie ze swoimi potrzebami i rozwiązując nietypowe problemy, potrafi zidentyfikować tożsamości cyfrowe, zająć się konkretnymi sposobami ochrony swojej reputacji online i manipulować danymi, które generuje poprzez korzystanie z cyfrowych narzędzi i usług.





Na poziomie V, kierując innymi, potrafi korzystać z różnych tożsamości cyfrowych, stosować różne środki w celu ochrony swojej reputacji online i wykorzystywać dane wygenerowane przy pomocy różnych narzędzi i usług cyfrowych.

Poziom
zaawansowany


Na poziomie VI, w zależności od potrzeb własnych i innych, będzie w stanie rozróżnić wiele tożsamości cyfrowych, wyjaśnić najważniejsze środki ochrony reputacji i modyfikować dane, które są generowane za pomocą narzędzi i usług.

**OBSZAR 2:
Komunikacja i
współpraca. 2.6-
Zarządzanie
tożsamością
cyfrową. Poziom
zaawansowany i
wyspecjalizowany.**

Na poziomie VII, potrafi rozwiązywać złożone problemy o ograniczonej definicji, związane z zarządzaniem tożsamością cyfrową i ochroną reputacji online, a także integrować swoją wiedzę, aby przyczynić się do praktyk zawodowych i poprowadzić innych w zarządzaniu tożsamością cyfrową.

Poziom
wyspecjalo
wany

Na poziomie VIII, umie rozwiązywać złożone problemy obejmujące wiele czynników związanych z zarządzaniem tożsamością cyfrową i ochroną reputacji ludzi oraz wymyślać nowe pomysły.





OBSZAR 3: Tworzenie treści cyfrowych.



OBSZAR 3: Tworzenie treści cyfrowych. 3.1-Rozwijanie treści.
Poziom podstawowy i średnio zaawansowany.

Na poziomie IV, samodzielnie, w zależności od potrzeb, potrafi zaprezentować sposoby tworzenia i edycji treści w różnych formatach oraz wyrażania siebie poprzez tworzenie mediów cyfrowych.

Na poziomie III, samodzielnie potrafi pokazać, które media są przydatne do tworzenia i edytowania dobrze zdefiniowanych i powszechnych formatów i treści, a także wyrażania siebie poprzez tworzenie dobrze zdefiniowanych i powszechnych mediów cyfrowych.

Na poziomie II, mając autonomię i odpowiednie wskazówki, gdy tego potrzebuje, potrafi rozróżnić sposoby tworzenia i edycji prostych formatów i treści, a także wybrać sposób wyrażania siebie poprzez tworzenie prostych mediów cyfrowych.

Na poziomie I, przy pomocy poradnika jest w stanie rozróżnić sposoby tworzenia i edycji prostych formatów i treści, a także wybrać sposób wyrażania siebie poprzez tworzenie prostych mediów cyfrowych.

Poziom podstawowy

Poziom średnio zaawansowany

OBSZAR 3: Tworzenie treści cyfrowych. 3.1-Rozwijanie treści.
Poziom zaawansowany i wyspecjalizowany.

Na poziomie VIII, potrafi rozwiązywać złożone problemy obejmujące wiele czynników związanych z tworzeniem i edycją treści w różnych formatach oraz autoekspresji poprzez media cyfrowe, a także proponować nowe pomysły.

Na poziomie VII, potrafi rozwiązywać złożone, wąsko zdefiniowane problemy związane z tworzeniem i edycją treści w różnych formatach oraz swoją wypowiedzią w mediach cyfrowych, a także wykorzystywać swoją wiedzę do współpracy w praktyce zawodowej oraz w nauczaniu.

Na poziomie VI, zgodnie z potrzebami swoimi i innych osób w skomplikowanych kontekstach, potrafi zmieniać treść za pomocą najbardziej odpowiednich formatów, a także dostosowywać swoją ekspresję, tworząc bardziej odpowiednie media cyfrowe.

Na poziomie V, potrafi dawać wskazówki innym, potrafi zastosować środki do tworzenia i edycji treści w różnych formatach oraz zaprezentować, wyrażać siebie przy pomocy mediów cyfrowych.

Poziom
zaawansowany

Poziom
wyspecjalizowany

OBSZAR 3: Tworzenie treści cyfrowych. 3.2-Integracja i ponowne opracowanie treści cyfrowych. Poziom podstawowy i średnio zaawansowany.

Na poziomie IV, na podstawie swoich potrzeb, rozwiązując nietypowe problemy, będzie w stanie określić, jak modyfikować, ulepszać i integrować dobrze zdefiniowane elementy nowych treści i informacji w celu tworzenia nowych i oryginalnych rezultatów.

Na poziomie III, sam będzie w stanie wyjaśnić, jak modyfikować, ulepszać i integrować dobrze zdefiniowane elementy nowych treści i informacji w celu tworzenia nowych i oryginalnych inicjatyw.

Na poziomie II, samodzielnie lub przy odpowiednim wsparciu w razie potrzeby, będzie mógł modyfikować, ulepszać i integrować proste elementy nowych treści i informacji w celu tworzenia nowych i oryginalnych materiałów.

Na poziomie I, przy odpowiednim wsparciu będzie mógł wybrać sposoby modyfikowania, ulepszania i integrowania prostych elementów nowych treści i informacji w celu tworzenia nowych i oryginalnych

Poziom podstawowy

Poziom średnio zaawansowany

OBSZAR 3: Tworzenie kontentu cyfrowego. 3.2-Integracja i re-elaboracja kontentu cyfrowego. Poziom zaawansowany i wyspecjalizowany.

Na poziomie VIII, potrafi rozwiązywać złożone problemy z wieloma czynnikami związanymi z modyfikacją, ulepszaniem i integracją nowych treści i informacji z istniejącą wiedzą w celu tworzenia nowych i oryginalnych, proponuje nowe pomysły.

Na poziomie VII, potrafi rozwiązywać złożone, wąsko zdefiniowane problemy związane z modyfikowaniem, ulepszaniem i integrowaniem nowych treści i integrowaniem informacji z istniejącą wiedzą w celu tworzenia nowych i oryginalnych rezultatów, potrafi wykorzystać wiedzę i wskazówki do współpracy w praktyce zawodowej,

Na poziomie VI, w zależności od potrzeb swoich i innych osób w skomplikowanych kontekstach będzie w stanie rozróżnić najbardziej odpowiednie sposoby modyfikowania, ulepszania i integrowania dobrze zdefiniowanych elementów nowych treści i informacji w celu tworzenia nowych i oryginalnych treści.

Na poziomie V, ukierunkowując innych, będzie mógł operować różnymi, nowymi formami informacji i treści, modyfikując, ulepszając i integrując je w celu tworzenia nowych i oryginalnych treści.

Poziom
zaawansowany

Poziom
wyspecjalizowany

OBSZAR 3: Tworzenie treści cyfrowych. 3.3-Prawa autorskie i licencje. Poziom podstawowy i średnio zaawansowany.

Na poziomie IV, samodzielnie, zgodnie z własnymi potrzebami rozwiązuje dobrze zdefiniowane i nietypowe problemy, szanuje prawa autorskie i zna zasady licencjonowania materiałów i treści cyfrowych.

Na poziomie III, samodzielnie potrafi zidentyfikować i aplikować licencje, zna prawa autorskie i potrafi je zastosować w kontekście materiałów cyfrowych.

Na poziomie II, przy odpowiednim wsparciu (jeśli zachodzi taka potrzeba), jest w stanie określić proste zasady dotyczące praw autorskich i licencjonowania danych, informacji cyfrowych i treści.

Poziom średnio zaawansowany

Na poziomie I, dzięki odpowiedniemu wsparciu, potrafi określić zasady dotyczące praw autorskich i licencjonowania danych, informacji cyfrowych i treści.

Poziom podstawowy

OBSZAR 3: Treści cyfrowe i tworzenie. 3.3-Prawa autorskie i licencje. Poziom zaawansowany i wyspecjalizowany.

Na poziomie VIII, potrafi rozwiązywać złożone problemy obejmujące interakcję wielu czynników związanych ze stosowaniem praw autorskich i licencji do danych, informacji i treści cyfrowych, ma innowacyjne podejście.

Na poziomie VII, wie, jak rozwiązywać złożone, wąsko zdefiniowane problemy związane ze stosowaniem praw autorskich i licencjonowania danych, informacji i treści cyfrowych, a także wykorzystywać swoją wiedzę do współpracy w praktyce zawodowej i wiedzieć jak kierować innymi.

Na poziomie VI, w zależności od potrzeb swoich i innych oraz w skomplikowanych kontekstach, potrafi wybrać najbardziej odpowiednią licencję dla publikowanych treści cyfrowych.

Na poziomie V, samodzielnie lub z pomocą, dostosowuje się do praw autorskich i licencji nałożonych na materiały, z których korzysta.

Poziom
zaawansowany

Poziom
wyspecjalizowany

OBSZAR 3: Tworzenie treści cyfrowych. 3.4-Programowanie.
Poziom podstawowy i średnio zaawansowany.

Na poziomie IV, samodzielnie, w zależności od potrzeb rozwiązuje niestandardowe problemy, potrafi podać instrukcje dla operowania na systemie komputerowym w celu rozwiązywania różnych problemów lub wykonywania standardowych zadań.

Na poziomie III, samodzielnie, potrafi działać zgodnie z instrukcją, aby korzystać z systemu komputerowego, aby rozwiązać problem lub wykonać wspólne zadanie.

Na poziomie II, samodzielnie lub przy odpowiednim wsparciu, potrafi wykonać proste instrukcje dla systemu komputerowego, aby rozwiązać problem lub wykonać proste zadanie.

Na poziomie I, dzięki wskazówkom, potrafi zrozumieć proste instrukcje korzystania z systemu komputerowego, aby rozwiązać problem lub wykonać proste zadanie.

Poziom podstawowy

Poziom średnio zaawansowany

OBSZAR 3: Tworzenie treści cyfrowych. 3.4 Programowanie.
Poziom zaawansowany i wyspecjalizowany.

Na poziomie VIII, umie rozwiązywać złożone problemy obejmujące wiele czynników związanych z planowaniem i opracowywaniem instrukcji dla systemu komputerowego do wykonania zadań oraz wymyślenia nowych pomysłów.

Na poziomie VII, potrafi rozwiązywać złożone, wąsko zdefiniowane problemy związane z planowaniem i opracowywaniem instrukcji systemu komputerowego do wykonania zadania i wykorzystania posiadanej wiedzy przy współpracy z praktyką zawodową oraz wiedzą i wskazówkami innych osób.

Na poziomie VI, w zależności od potrzeb własnych i innych w skomplikowanych kontekstach, potrafi dobrać najodpowiedniejsze instrukcje do rozwiązania danego problemu lub wykonania określonego zadania.

Na poziomie V, potrafi operować systemem komputerowym, potrafi podać instrukcje do rozwiązywania różnych problemów lub wykonywania różnych zadań.

Poziom
zaawansowany

Poziom
wyspecjalizowany



OBSZAR 5: Rozwiązywanie problemów.



OBSZAR 5: Rozwiązywanie problemów. 5.1-Rozwiązywanie problemów technicznych. Poziom podstawowy i średnio zaawansowany.



Poziom podstawowy



Na poziomie I, z pomocą potrafi zidentyfikować proste problemy techniczne podczas obsługi urządzeń i korzystania ze środowisk cyfrowych oraz identyfikować proste sposoby na ich rozwiązanie.

Na poziomie II, samodzielnie lub z pomocą, w razie potrzeby, będzie w stanie zidentyfikować proste problemy techniczne podczas obsługi urządzeń i korzystania ze środowisk cyfrowych oraz zidentyfikować proste sposoby ich rozwiązania.

Na poziomie III, samodzielnie jest w stanie identyfikować typowe problemy techniczne podczas korzystania z urządzeń i środowisk cyfrowych oraz stosować do nich wspólne rozwiązania.

Na poziomie IV, samodzielnie, w zależności od potrzeb i przy nietypowych problemach, jest w stanie zróżnicować problemy techniczne w korzystaniu z urządzeń i środowisk cyfrowych oraz dobrać dla nich rozwiązania.



Poziom średnio zaawansowany



OBSZAR 5: Rozwiązywanie problemów. 5.1-Rozwiązywanie problemów technicznych.
Poziom zaawansowany i wyspecjalizowany.



Poziom
zaawansowany

Na poziomie V, jest w stanie określić problemy techniczne związane ze środowiskami nauczania i urządzeniami cyfrowymi, wytłumaczyć je oraz mieć dla nich różne rozwiązania.

Na poziomie VI, zgodnie z potrzebami swoimi i innych, jest w stanie ocenić problemy techniczne w urządzeniach i środowiskach cyfrowych oraz zastosować najbardziej odpowiednie rozwiązania.

Na poziomie VII, będzie potrafił rozwiązywać złożone problemy przy ograniczonej wiedzy, które są związane z problemami technicznymi, potrafi wnieść swoją wiedzę do praktyki zawodowej i prowadzić innych do rozwiązywania problemów technicznych.

Na poziomie VIII, potrafi rozwiązywać złożone problemy o ograniczonej definicji, które są związane z problemami technicznymi w urządzeniach cyfrowych, a także aplikować swoją wiedzę do praktyki zawodowej.

Poziom
wyspecjalizowany



OBSZAR 5: Rozwiązywanie problemów. 5.2-Identyfikacja potrzeb i odpowiedzi technologicznych. Poziom podstawowy i średnio zaawansowany.



Poziom podstawowy



Na poziomie I, przy pomocy wskazówek, potrafi zidentyfikować potrzeby, rozpoznać proste narzędzia cyfrowe i możliwe rozwiązania technologiczne. Potrafi też w prosty sposób dostosować środowiska cyfrowe do osobistych potrzeb.

Na poziomie II, samodzielnie, potrafi identyfikować potrzeby, rozpoznać proste narzędzia cyfrowe i możliwe reakcje technologiczne. Potrafi też w prosty sposób dostosować środowiska cyfrowe do osobistych potrzeb.

Na poziomie III, samodzielnie potrafi wskazać potrzeby i wybrać dobrze zdefiniowane i utarte narzędzia cyfrowe w celu zaspokojenia swoich potrzeb, a także wybrać dobrze zdefiniowane i utarte sposoby dostosowania środowisk cyfrowych do osobistych potrzeb.

Na poziomie IV, rozwiązując nietypowe, ale dobrze zdefiniowane problemy, potrafi wyjaśnić potrzeby uczniów oraz wybrać narzędzia cyfrowe i możliwe rozwiązania technologiczne, a także wybrać i dostosować środowiska cyfrowe do osobistych potrzeb.



Poziom średnio zaawansowany



OBSZAR 5: Rozwiązywanie problemów. 5.2-Identyfikacja potrzeb i odpowiedzi technologicznych. Poziom zaawansowany i wyspecjalizowany.



Poziom
zaawansowany

Na poziomie V, potrafi ocenić swoje potrzeby lub innych, zastosować różne narzędzia cyfrowe i możliwe rozwiązania technologiczne, aby dostosować środowiska cyfrowe do osobistych potrzeb.

Na poziomie VI, zgodnie z potrzebami swoimi i innych, potrafi ocenić i wybrać najbardziej odpowiednie narzędzia cyfrowe i możliwe odpowiedzi technologiczne, aby je rozwiązać oraz dostosować środowiska cyfrowe do osobistych potrzeb w najbardziej odpowiedni sposób.

Na poziomie VII, potrafi rozwiązywać złożone problemy, dla których nie ma wszystkich informacji za pomocą narzędzi cyfrowych i możliwych odpowiedzi technologicznych, a także dostosowywać środowiska cyfrowe do osobistych potrzeb. Ponadto potrafi wykorzystać swoją wiedzę, aby przyczynić się do praktyki zawodowej i pokierować procesem identyfikacji takich problemów.

Na poziomie VIII, potrafi rozwiązać złożone problemy obejmujące wiele czynników za pomocą narzędzi cyfrowych i możliwych rozwiązań z użyciem technologii, a także wie, jak dostosowywać środowiska cyfrowe do osobistych potrzeb. Ma nowe pomysły i rozwiązania.

Poziom
wyspecjalizowany



OBSZAR 5: Rozwiązywanie problemów. 5.3-Twórcze korzystanie z technologii cyfrowej. Poziom podstawowy i średnio zaawansowany.



Poziom podstawowy

Na poziomie I, przy odpowiednim ukierunkowaniu, potrafi zidentyfikować narzędzia cyfrowe potrzebne do tworzenia treści, produktów i procesów, a także angażuje się indywidualnie i zbiorowo w proste procesy poznawcze w celu rozwiązywania problemów koncepcyjnych i prostych sytuacji problemowych w cyfrowym świecie.

Na poziomie II, samodzielnie lub z pomocą, gdy jej potrzebuje, potrafi zidentyfikować cyfrowe narzędzia w celu generowania treści oraz innowacyjnych produktów i procesów, a także indywidualnie i zbiorowo umie śledzić procesy poznawcze, pomagające w zrozumieniu i rozwiązaniu problemów koncepcyjnych i sytuacji problemowych w świecie cyfrowym.

Na poziomie III, potrafi samodzielnie wybierać przydatne narzędzia i technologie cyfrowe do tworzenia dobrze zdefiniowanej wiedzy oraz innowacyjnych procesów i produktów, a także angażować się indywidualnie i zbiorowo w formę przetwarzania poznawczego w celu zrozumienia i rozwiązania problemów i sytuacji koncepcyjnych w cyfrowym świecie.

Na poziomie IV, zgodnie ze swoimi potrzebami potrafi rozróżnić cyfrowe narzędzia i technologie przydatne do tworzenia wiedzy oraz wprowadzania innowacji w procesach i produktach, a także do indywidualnego i zbiorowego uczestnictwa w rozwiązywaniu problemów i sytuacji problemowych w cyfrowym świecie.

Poziom średnio zaawansowany



OBSZAR 5: Rozwiązywanie problemów. 5.3-Twórcze korzystanie z technologii cyfrowej. Poziom zaawansowany i wyspecjalizowany.



Poziom
zaawansowany

Na poziomie V, jako przewodnik dla innych, potrafi stosować różne narzędzia i technologie cyfrowe do tworzenia innowacyjnej wiedzy, procesów i produktów, a także indywidualnie i zbiorowo stosować procesy poznawcze do rozwiązywania problemów koncepcyjnych i sytuacji problemowych w cyfrowym świecie.

Na poziomie VI, potrafi dostosować odpowiednie narzędzia i technologie do tworzenia wiedzy, innowacji procesów i produktów, a także indywidualnego i zbiorowego rozwiązywania problemów koncepcyjnych i sytuacji problemowych w cyfrowym świecie.

Na poziomie VII, potrafi rozwiązywać złożone problemy za pomocą cyfrowych narzędzi i technologii, a także wykorzystać swoją wiedzę, aby przyczynić się do praktyki zawodowej i pokierować innymi w kreatywnym wykorzystaniu technologii cyfrowych.

Na poziomie VIII, potrafi rozwiązywać złożone problemy obejmujące wiele czynników za pomocą cyfrowych narzędzi i technologii oraz potrafi tworzyć nowe pomysły i rozwiązania.

Poziom
wyspecjalizowany



OBSZAR 5: Rozwiązywanie problemów. 5.4-Identyfikacja luk w kompetencjach cyfrowych. Poziom podstawowy i średnio zaawansowany.



Poziom podstawowy



Na poziomie I, dzięki wskazówkom, potrafi rozpoznać, jak należy poprawić lub zaktualizować swoje kompetencje cyfrowe, wiedzieć, gdzie szukać możliwości samorozwoju i aktualizować się w oparciu o ewolucję cyfrową.

Na poziomie II, samodzielnie lub z pomocą osoby trzeciej potrafi rozpoznać, gdzie należy poprawić lub zaktualizować swoje kompetencje cyfrowe, wiedzieć, gdzie szukać możliwości samorozwoju i aktualizować się w oparciu o ewolucję cyfrową.

Na poziomie III, samodzielnie potrafi wyjaśnić, w jakim obszarze należy podnieść swoje kompetencje cyfrowe i wskazać, gdzie są możliwości samorozwoju i doskonalenia w oparciu o ewolucję cyfrową.

Na poziomie IV, zgodnie ze swoimi potrzebami i rozwiązując nietypowe problemy, potrafi ocenić, czy musi zaktualizować lub poprawić swoje kompetencje cyfrowe, wskazać, jak wspierać innych w rozwijaniu swoich kompetencji cyfrowych oraz wskazać sposoby na nadążanie za ewolucją technologiczną i samorozwojem.



Poziom średnio zaawansowany



OBSZAR 5: Rozwiązywanie problemów. 5.4-Identyfikacja luk w kompetencjach cyfrowych. Poziom zaawansowany i wyspecjalizowany.



Poziom
zaawansowany

Na poziomie V, potrafi pokazać innym, obszary wiedzy lub umiejętności, które wymagają poprawy. Wie, jak pokazać różne sposoby rozwijania kompetencji cyfrowych oraz proponować odnalezione możliwości samorozwoju i nadążania za nowinkami technologicznymi.

Na poziomie VI, zgodnie z potrzebami własnymi i innych, potrafi wybrać najbardziej odpowiedni sposób aktualizacji własnych potrzeb w zakresie kompetencji cyfrowych, ocenić rozwój kompetencji cyfrowych innych osób i wybrać najlepsze możliwości samorozwoju oraz posiada umiejętność nadążania za nowościami.

Na poziomie VII, potrafi rozwiązywać złożone, wąsko zdefiniowane problemy związane z doskonaleniem kompetencji cyfrowych oraz będzie wiedzieć co przyczynia się do samorozwoju i jak być na bieżąco z nowinkami świata cyfrowego. Potrafi wykorzystać swoją wiedzę, aby poprawić praktykę zawodową, zwiększyć poziom wiedzy oraz pokierować innymi w znajdowaniu luk w ich kompetencjach cyfrowych.

Na poziomie VIII, potrafi rozwiązać złożone problemy obejmujące różne czynniki związane z doskonaleniem kompetencji cyfrowych oraz znajdowaniem sposobów samorozwoju i nadążania za rozwojem cyfrowym.

Poziom
wyspecjalizowany





U03

Czym są kompetencje
pedagogiczne i cyfrowe
kompetencje
pedagogiczne?






Czym są kompetencje pedagogiczne i cyfrowe kompetencje pedagogiczne?

Wyróżnia się dwa rodzaje kompetencji u trenerów:

- Kompetencje dydaktyczne: ukierunkowywanie uczniów w procesie przyswajania wiedzy.
- Kompetencje pedagogiczne: zachęcanie do refleksji podczas procesu nabywania wiedzy.


Stosowanie takich kompetencji pedagogicznych umożliwia uczniom rozwijanie umiejętności, postaw i wartości do odpowiedzialnej i autonomicznej pracy.





Czym są kompetencje pedagogiczne i cyfrowe kompetencje pedagogiczne?

Dla rozwoju myślenia krytycznego i refleksji podstawowe znaczenie mają umiejętności koncepcyjne (wiedza, jak wiedzieć), proceduralne (wiedza, jak robić) i postawa (wiedza, jak być).



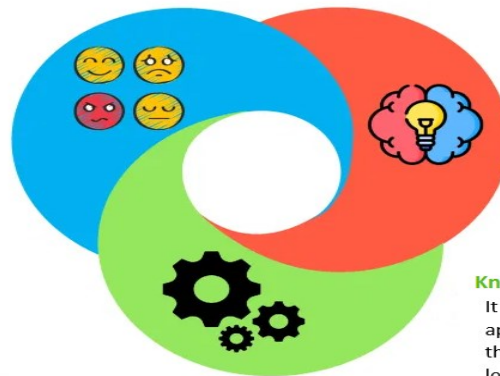
Czym są kompetencje pedagogiczne i cyfrowe kompetencje pedagogiczne?

Tutaj możemy zaobserwować bardziej szczegółowe wyjaśnienie tego czym jest: wiedza- jak być; wiedza- jak wiedzieć, wiedza- jak zrobić.

The three knowledge

Knowing how to be

It is the part in charge of emotions, in charge of the human development that the pupil acquires in his or her training.



Knowing how to know

It is the cognitive part, in charge of the knowledge that the learner acquires throughout his or her education.


Knowing how to do

It is the part of the application, in charge of the practice that the learner carries out once he/she has the cognitive (Knowing).



Czym są kompetencje pedagogiczne i cyfrowe kompetencje pedagogiczne?


Cyfrowe kompetencje pedagogiczne to inaczej zestaw umiejętności pogrupowanych na obszary niezbędne do prawidłowego wykonywania obowiązków nauczyciela w środowisku cyfrowym. Obszary, którymi zajmiemy się w tym module są związane z zasobami cyfrowymi, pedagogiką cyfrową, ocenianiem i inspirowaniem uczniów.






Czym są kompetencje pedagogiczne i cyfrowe kompetencje pedagogiczne?


Przy wytłumaczeniu omawianego tematu bazowaliśmy na Europejskich Ramach Kompetencji Cyfrowych Nauczycieli (DigCompEdu). DigCompEdu to ramy teoretyczne dostarczone przez Unię Europejską, które określają różne obszary, kompetencje i umiejętności (podzielone na różne poziomy), które może posiadać nauczyciel. Jest to przydatne narzędzie wspierające nauczycieli w korzystaniu z technologii cyfrowych podczas procesu nauczania. Istnieje 6 różnych obszarów, ale my skupiamy się na obszarach 2, 3, 4 i 5, ponieważ są to obszary skoncentrowane na technologii cyfrowej i kompetencjach pedagogicznych.





Czym są kompetencje pedagogiczne i cyfrowe kompetencje pedagogiczne?


- Obszar 2 - Zasoby cyfrowe: Pozyskiwanie, tworzenie i udostępnianie zasobów cyfrowych.
 - Obszar 3 – Nauczanie i uczenie się: Zarządzanie i koordynowanie wykorzystania technologii cyfrowych w nauczaniu i uczeniu się.
 - Obszar 4 - Ocena: Wykorzystanie technologii i strategii cyfrowych w celu poprawy strategii ewaluacji i oceny.
 - Obszar 5 – Inspirowanie uczniów: Korzystanie z technologii cyfrowych w celu zwiększenia integracji, personalizacji i dbania o aktywność uczniów.
- 




U04

Obszary kompetencji
cyfrowych dla trenerów
kształcenia
zawodowego





TERAZ PRZEJDZIEMY DO BARDZIEJ SZCZEGÓŁOWEGO
WYJAŚNIENIA RÓŻNYCH DZIEDZIN, KORZYSTAJĄC Z
„EUROPEJSKICH RAM KOMPETENCJI CYFROWYCH DLA
NAUCZYCIELI”.






Obszary kompetencji cyfrowych dla trenerów C_VET

2-ZASOBY CYFROWE

Obecnie nauczyciele dysponują bogactwem zasobów cyfrowych, które można wykorzystać w edukacji. Obecna pandemia Covid-19 tylko zwiększyła na nie zapotrzebowanie.

Ważne jest, by nauczyciele wiedzieli, które narzędzia mogą być dla nich najbardziej przydatne i, jeśli to możliwe, umieli je w pełni wykorzystać. Takie umiejętności i zasoby mogą obejmować dydaktyczne wykorzystanie już stworzonych treści cyfrowych, tworzenie nowych treści cyfrowych, wiedzę na temat ochrony danych itp.





Obszary kompetencji cyfrowych dla trenerów C_VET

2-ZASOBY CYFROWE		
Wybór zasobów cyfrowych	Tworzenie i modyfikowanie zasobów cyfrowych	Zarządzanie, ochrona i udostępnianie zasobów cyfrowych.
Identyfikacja, ocena i wybór zasobów cyfrowych do procesu nauczania. Weź pod uwagę cel i kontekst edukacyjny, podejście pedagogiczne, które stosujesz, rodzaj ucznia z jakim współpracujesz.	Modyfikacja i opieranie się na istniejących zasobach o otwartych licencjach. Tworzenie nowych, zasobów edukacyjnych przy zwróceniu uwagi na konkretny cel, podejście pedagogiczne i rodzaj ucznia, do którego adresowane są materiały.	Organizacja treści cyfrowych i udostępnianie ich uczniom, rodzicom i nauczycielom. Prawidłowa ochrona wrażliwych treści cyfrowych. Szacunek dla prywatności i praw autorskich. Zrozumienie, jak otwarte licencje i otwarta edukacja są wykorzystywane i tworzone, poprawna alokacja zasobów.






Obszary kompetencji cyfrowych dla trenerów C_VET

3-NAUCZANIE I UCZENIE SIĘ

Jak wspomniano powyżej, zasoby i technologie cyfrowe mogą być bardzo przydatne w dziedzinie edukacji. Wychowawca nie powinien jednak ograniczać się do korzystania z tych zasobów, ale powinien wiedzieć, gdzie, jak i kiedy, dostosować je do poziomu wiedzy i potrzeb uczniów na różnych etapach procesu uczenia się.

Pedagogiczne wykorzystanie technologii zmieniło logikę działania procesu uczenia się, skupiając się na uczniu, nauczyciel ma teraz rolę przewodnika, a uczniowie są bardziej autonomiczni. Technologia jest zatem sprzymierzeńcem nauczyciela, jeśli chodzi o wskazywanie prawidłowej drogi rozwoju i wspieranie rozwoju coraz bardziej niezależnych uczniów.



Obszary kompetencji cyfrowych dla trenerów C_VET


3-NAUCZANIE I UCZENIE SIĘ			
Nauczanie	Ukierunkowywanie	Współpraca	Samoregulacja
<p>Wdrażanie narzędzi i zasobów cyfrowych do procesu nauczania w związku z potrzebą poprawienia efektywności procesu nauczania.</p> <p>Prawidłowa koordynacja i zarządzanie cyfrowymi strategiami nauczania.</p> <p>Eksploracja i rozwijanie nowych strategii nauczania.</p>	<p>Korzystanie z technologii i usług cyfrowych, aby poprawić interakcję z uczniami, zarówno indywidualnie, jak i zbiorowo, zarówno w klasie, jak i poza nią.</p> <p>W celu zapewnienia niezbędnych wskazówek i pomocy można wykorzystać narzędzia online.</p> <p>Szukanie i rozwijanie nowych sposobów wspierania uczniów w samodzielnej nauce.</p>	<p>Wykorzystanie technologii cyfrowych do promowania i wzmacniania współpracy.</p> <p>Ułatwienie uczącym się korzystania z technologii cyfrowych w ramach wspólnej pracy jako sposób na poprawę komunikacji i tworzenie wiedzy.</p>	<p>Korzystanie z technologii cyfrowych, aby wspierać autonomiczne uczenie się, tj. aby umożliwić im planowanie i refleksję nad własnym procesem edukacyjnym, dostarczanie dowodów swoich postępów, dzielenie się pomysłami i opracowywanie kreatywnych rozwiązań.</p>



Obszary kompetencji cyfrowych dla trenerów C_VET

4-OCENA

Innym zastosowaniem technologii cyfrowej jest ocena. Ocenianie przy pomocy narzędzi cyfrowych może dostarczyć różnego rodzaju danych dotyczących procesu uczenia się. Może być wykorzystywane do ulepszania lub tworzenia nowych i innowacyjnych strategii oceniania.



Obszary kompetencji cyfrowych dla trenerów C_VET

4-OCENA

Strategie oceniania

Posługiwać się narzędziami cyfrowymi do oceny zarówno formatywnej, jak i podsumowującej.

Zwiększyć różnorodność i adekwatność treści.

Analiza dowodów

Tworzyć oraz krytycznie analizować i interpretować cyfrowe dowody aktywności uczniów, wydajność i postępy, aby wiedzieć, jak kierować nauczaniem i uczeniem się.

Odpowiedź zwrotna, planowanie

Posługiwać się narzędziami cyfrowymi w celu dostarczania uczącym się dokładnych informacji.

Przystosować strategie nauczania i zapewnienie ukierunkowanego wsparcia, opartego na dowodach, generowane przez wykorzystywanie technologii cyfrowych.


Dawanie uczniom i rodzicom możliwości zrozumienia dowodów dostarczonych przez technologie cyfrowe i wskazanie jak wykorzystywać je do podejmowania decyzji.



Obszary kompetencji cyfrowych dla trenerów C_VET

Inspiracja dla uczniów

Technologia cyfrowa jest świetnym sprzymierzeńcem trenerów, pomaga w skutecznym realizowaniu przyjętych celów pedagogicznych i może być bardzo przydatna w dostosowaniu się do różnych stylów uczenia się. Jednak wymaga dostępu do odpowiednio działających narzędzi.




Obszary kompetencji cyfrowych dla trenerów C_VET

5-INSPIROWANIE UCZNIÓW		
Inkluzywność, umożliwianie dostępu	Różnicowanie i personalizacja	Aktywne angażowanie uczniów
<p>Zapewnienie dostępności zasobów edukacyjnych i działań dla wszystkich uczniów, w tym: osobom o specjalnych potrzebach.</p> <p>Rozważenie i odpowiadanie na oczekiwania uczniów, umiejętności, zastosowania i nieporozumienia, a także kontekstowe, fizyczne lub ograniczenia poznawcze w korzystaniu z technologii cyfrowych.</p>	<p>Posługiwanie się narzędziami cyfrowymi w celu zaspokojenia różnych potrzeb edukacyjnych uczniów.</p> <p>Umożliwianie rozwoju na różnych poziomach i w różnym tempie w ramach tworzenia indywidualnej ścieżki edukacyjnej dla ucznia.</p>	<p>Wykorzystaj technologii cyfrowej w strategiach pedagogicznych, które ułatwiają przekrojowe kompetencje, głębokie myślenie i kreatywność uczniów.</p> <p>Nauka przy zastosowaniu nowych elementów ze świata rzeczywistego, angażowanie uczniów w zajęcia praktyczne, badania naukowe, rozwiązywanie złożonych problemów lub w przeciwnym razie zwiększenie aktywnego udziału uczniów w trudnych przedmiotach.</p>



By zgłębić temat

- Zapraszamy do zapoznania się z listą zasobów, która może być przydatna, aby nieco głębiej zgłębić temat modułu:
 - Video wyjaśniające:
<https://www.youtube.com/watch?v=2pUvrIF2fzY> (Czym jest kompetencja cyfrowa?)
<https://www.youtube.com/watch?v=ii1sgxgnOlc> (DigCompEdu)
 - Koło kompetencji cyfrowych.
<https://digital-competence.eu/dc/>
- 



Wnioski


W tym module dowiedzieliśmy się: z czego składają się kompetencje cyfrowe, kompetencje pedagogiczne i cyfrowe kompetencje pedagogiczne.

Po przebyciu tego modułu powinieneś móc określić: jaki jest twój poziom kompetencji cyfrowych, co musisz wiedzieć, aby przeprowadzić szkolenie z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.





Bibliografia

- The Digital Competence Framework for Citizens. With eight proficiency levels and examples of use. Stephanie Carretero, Riina Voukari and Yves Punie. 2017.
 - Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. 2017.
 - European Framework for the Digital Competence of Educators. DigCompEdu. Christine Redecker (Autor), Yves Punie (Editor). 2017.
 - Molina, J. [Juan Molina]. (2020,06,04). *Digital Competence Framework*. [video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AQ07JDkasrU>
 - [Universitat Rovira I Virgili]. (2020,07,14). *Science in 1 minute: what is digital competence for teachers?*. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2pUvrlF2fzY>
 - [Swedsoft]. (2017,11,23). *Closing keynote: DigComp: the European framework helping young people to gain digital competence*. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ii1sgxgnOlc>
 - Center for Digital Dannelsse (2015-2021). The Digital Competence Wheel. Copenhagen. <https://digital-competence.eu/dc/>
- 



Dziękujemy



CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, infographics & images by **Freepik**