



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



ZESTAW ZASOBÓW

Rozwój Cyfrowych Kompetencji
Pedagogicznych Dla Trenerów C_VET
2020-1-ES01-KA226-VET-095377



This project has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



SPIS TREŚCI

●	Wprowadzenie.....	2
●	Zasoby.....	5
	Komunikacja.....	5
	Kolaboracja.....	6
	Narzędzia do tworzenia zakładek.....	8
	Tworzenie kontentu.....	9
	Ankiety, sondáže i quizy.....	10





● WPROWADZENIE

Wykorzystanie narzędzi cyfrowych stało się kluczowym elementem zmodernizowanych ofert edukacyjnych. Mowa zarówno o rozwoju umiejętności trenera, jak i poprawianiu wyników uczniów. W tym dokumencie znajdziecie narzędzia cyfrowe, które pomogą wam tworzyć treści cyfrowe, współpracować i komunikować się z innymi podczas nauczania zdalnego. Poniższy materiał jest spójny z zawartością kursu Leaders In Teach.



WSZYSTKIE ZASOBY SĄ DARMOWE LUB OFERUJĄ DARMOWE WERSJE.

Zawartość kursu obejmuje 3 z pięciu obszarów zdefiniowanych przez ramy referencyjne na rzecz Kształcenia Kompetencji Cyfrowej przygotowane przez DIGCOMP:

Obszar 2. Komunikacja i kolaboracja:

- Współpraca, komunikacja i kolaboracja za pomocą narzędzi cyfrowych przy świadomości na temat różnic międzygeneracyjnych.
- Działania w ramach uczestnictwa w danej społeczności poprzez publiczne i prywatne serwisy i aktywną postawę obywatelską.
- Zarządzanie tożsamością i reputacją w przestrzeni cyfrowej.

Obszar 3. Zarządzanie treściami cyfrowymi:

- Tworzenie i edytowanie treści cyfrowych.
- Doskonalenie i integrowanie treści z dostępnymi narzędziami przy jednoczesnym zrozumieniu funkcjonowania praw autorskich i licencji.
- Wiedza o tym, jak zapewnić łatwe do zrozumienia instrukcje.

Obszar 5. Rozwiązywanie problemów:

- Identyfikacja potrzeb i rozwiązywanie problemów w środowisku cyfrowym.
- Wykorzystywanie narzędzi cyfrowych do wprowadzania innowacji w procesach nauczania i materiałach edukacyjnych.
- Bycie na bieżąco z postępem technologicznym.



W ramach kursu poniższe kategorie zostaną szerzej wyjaśnione:

- **2.4. Współpraca poprzez kanały cyfrowe:**

Wykorzystanie technologii i mediów do pracy zespołowej, kolaboracji oraz współtworzenia zasobów.

- **3.1. Rozwój kontentu cyfrowego:**

Tworzenie, edytowanie i doskonalenie treści za pomocą różnych formatów. Twórcza ekspresja przy pomocy mediów i technologii.

- **3.2. Integracja i re-elaboracja kontentu cyfrowego:**

Modyfikowanie, doskonalenie i miksowanie istniejących zasoby w celu tworzenia nowych, oryginalnych i współcześnie istotnych treści.

- **3.3. Prawa autorskie i licencje:**

Wiedza o tym, jak działają prawa autorskie i licencje.

- **5.2. Identyfikacja potrzeb i odpowiedzi technologiczne:**

Wiedza jak uzyskać dostęp i identyfikować, wybierać i wykorzystywać narzędzia cyfrowe i możliwości technologiczne. Dopasowywanie środowisk cyfrowych do osobistych potrzeb (np. pod względem dostępności).

- **5.3. Kreatywne wykorzystanie technologii:**

Wykorzystanie narzędzi cyfrowych i technologii do nabywania wiedzy, oraz wprowadzania innowacji w produktach i materiałach edukacyjnych. Zaangażowanie indywidualne i grupowe w rozwiązania problemów pojawiających się podczas pracy w środowisku cyfrowym.

- **5.4. Identyfikacja braków w kompetencjach cyfrowych:**

Zrozumienie, co należy poprawić lub jak zaktualizować własne kompetencje cyfrowe, jak wspierać innych w rozwoju ich kompetencji cyfrowych, być na bieżąco z nowymi osiągnięciami.

Poniżej znajdziesz tabelkę podsumowującą wszystkie obszary kompetencji DigComp:



	Dimension 1	Dimension 2	Dimension 3
	5 Areas	21 Competencies	Competence Levels
	AREA	COMPETENCE	
Core	1. INFORMATION	1.1 Browsing, searching and filtering information 1.2 Evaluating information 1.3 Managing information and digital content	
	2. COMMUNICATION	2.1 Interacting through digital technologies 2.2 Sharing through digital technologies 2.3 Engaging in citizenship through digital tech 2.4 Collaborating through digital technologies 2.5 Netiquette 2.6 Managing digital identity	
	3. CONTENT CREATION	3.1 Developing digital content 3.2 Integrating and re-elaborating digital content 3.3 Copyright and licenses 3.4 Programming	
Transversals	4. SAFETY	4.1 Protecting devices 4.2 Protecting personal data and privacy 4.3 Protecting health and well-being 4.4 Protecting the environment	
	5. PROBLEM SOLVING	5.1 Solving technical problems 5.2 Identifying needs and tech. responses 5.3 Creatively using digital technologies 5.4 Identifying digital competence gaps	

Taken from [ikanos.eu](https://ikanos.eu/en/digital-competences/) - <https://ikanos.eu/en/digital-competences/>



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



ZESTAW ZASOBÓW

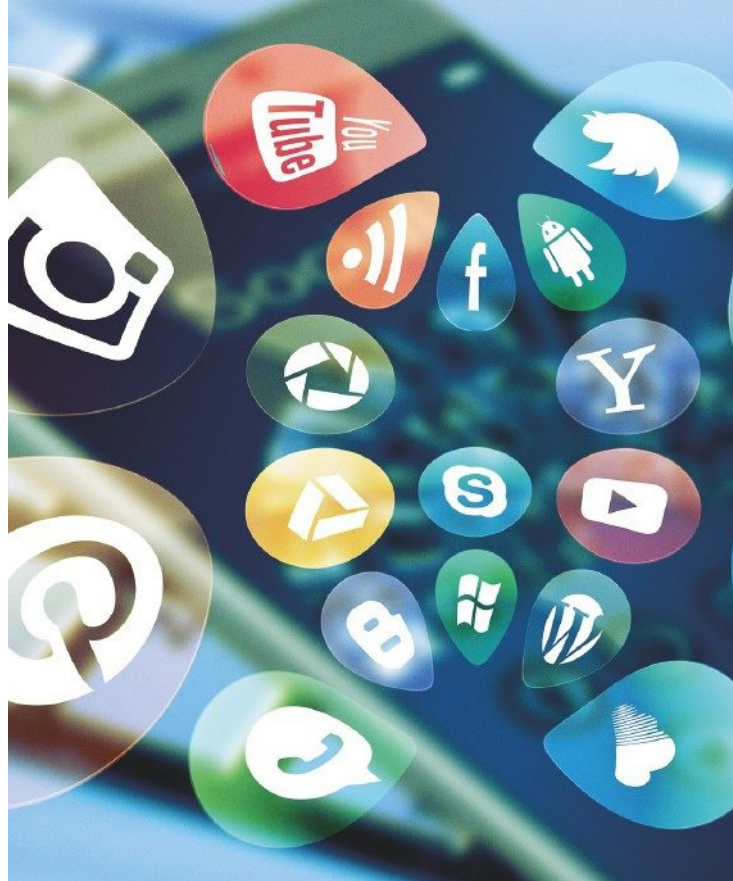


● ZASOBY

KOMUNIKACJA

Kanały komunikacji online zapewniają bogatą liczbę alternatyw umożliwiających wspólne spotkanie w sieci. Jest wiele programów i aplikacji, które pozwalają na komunikację w czasie rzeczywistym poprzez wiadomości głosowe, video i w formie tekstowej, poniżej przedstawimy kilka z nich. Mamy nadzieję, że wśród podanych propozycji znajdą się narzędzia odpowiadające na potrzeby naszego czytelnika:

- **Discord:** Discord to platforma, na której użytkownicy mogą komunikować się za pomocą połączeń głosowych, wideorozmów, wiadomości tekstowych, udostępniać multimedia i pliki na prywatnych czatach lub w ramach społeczności zwanych „serwerami”.



- **Slack:** użytkownicy programu Slack mogą przysyłać do siebie pliki, reagować na swoje wiadomości i korzystać z emoji.



- **Microsoft Teams:** oferuje czat i wideokonferencje, przechowywanie plików i jest zintegrowany z innymi programami oferowanymi przez Windows Office. Użytkownik może w dowolnym momencie udostępnić dokumenty, zdjęcia, filmy i notatki.



- **Skype:** to aplikacja, która specjalizuje się w umożliwianiu wideokonferencji i połączeń głosowych. Użytkownicy mają możliwość korzystania z czatu i przesyłania plików, oraz odbierania połączeń z telefonów komórkowych i stacjonarnych.



- **Zoom:** jest programem szeroko stosowanym w ramach prowadzenia telekonferencji, telepracy w edukacji na odległość i w relacjach towarzyskich.



- **WebEx:** to usługa internetowa i wideokonferencyjna oparta na chmurze, która umożliwia globalnym i wirtualnym zespołom współpracę w czasie rzeczywistym. Obsługuje wydarzenia na dużą skalę, takie jak webinaria i wirtualne szkolenia.



- **GoToMeeting:** to pakiet oprogramowania do spotkań online, udostępniania pulpitu i wideokonferencji, który umożliwia użytkownikowi spotkanie się z innymi użytkownikami komputerów w czasie rzeczywistym.





KOLABORACJA

Dzięki narzędziom dostępnym w trybie online uczniowie i nauczyciele mogą wspólnie udostępniać i edytować wykorzystywane podczas zajęć materiały. Osoby mogą zestawiać i porządkować treści zgodnie z

ich indywidualnymi potrzebami i osobistymi preferencjami, a poszczególne treści mogą być wspólnie wzbogacane przez szerszą społeczność (poprzez tagowanie, wielokrotną dystrybucję, zakładki społecznościowe...).

- **bubbl.us:** to narzędzie do tworzenia map myśli, które doskonale nadaje się do planowania projektów, współpracy i burzy mózgów.

- **Popplet:** to aplikacja do tworzenia map myśli i organizator grafiki, która pomaga uczniom zwizualizować materiał edukacyjny, myśleć i uczyć się przy pomocy grafiki.

- **SimpleMind:** to narzędzie służące do tworzenia map myśli. Pomaga gromadzić wiedzę, zapamiętywać materiał i gromadzić pomysły i skojarzenia w jednym miejscu.

- **MindMeister:** całkowicie internetowe oprogramowanie do tworzenia map myśli, które działa w dowolnej standardowej przeglądarce internetowej.

- **Coggle:** to narzędzie do tworzenia map myśli, które ma pomóc proces rozumowania uczniów.



- **Conceptboard:** to oprogramowanie, które ułatwia współpracę w formie wizualnym, podobnym do mapowania myśli, ale z wykorzystaniem wizualnych i tekstowych danych wejściowych.

- **Educreations Whiteboard:** to aplikacja, która pozwala uczniom dzielić się wiedzą na wirtualnej tablicy.

- **Miro:** pozwala na współpracę całej klasy w czasie rzeczywistym. To wciągająca i intuicyjna aplikacja umożliwiająca korzystanie z wirtualnej tablicy.

- **Padlet:** zapewnia oparte na chmurze oprogramowanie jako usługę, umożliwiającą współpracę online w czasie rzeczywistym. Użytkownicy mogą przesyłać, organizować i udostępniać treści na wirtualnych tablicach ogłoszeń zwanych „padlets”.





- **Linoit:** to strona internetowa, która umożliwia tworzenie tablic za pomocą wirtualnych karteczek samoprzylepnych. Użytkownik może utworzyć tablicę do użytku prywatnego, udostępnić ją przy pomocy linku lub upublicznić.
- **Classools:** oferuje generatory gier online, quizów i map myśli.
- **Moodle:** ma na celu zapewnienie nauczycielom, administratorom i uczniom bezpłatnej platformy do tworzenia i dostarczania spersonalizowanych środowisk nauczania zdalnego. Jest to platforma wykorzystywana przez projekt Leaders InTeach

Korzystając z Moodle, trenerzy mogą:

- Tworzyć etykiety, które są nagłówkami dla każdego tematu lub na każdy tydzień
- Tworzyć strony tekstowe lub strony internetowe z kombinacją tekstu
- Dodawać obrazy i linki
- Dodawać linki do plików lub stron internetowych/stron
- Dodawać zadania
- Rozmawiać z uczniami
- Generować pytania i odpowiedzi wielokrotnego wyboru,
- Rozpoczynać wątki dyskusyjne na forum
- Tworzyć słowniczek.

- **Google Classroom:** to system zarządzania uczeniem się (LMS), który umożliwia tworzenie, dystrybucję i ocenianie zadań oraz angażowanie uczniów w zdalną naukę.
 - Umożliwia publikowanie notatek z wykładów, tworzenie zadań, tworzenie ogłoszeń, ustalanie terminów realizacji zadań
 - Umożliwia tworzenie różnych grup w jednej klasie i przydzielanie każdej grupie innego zadania.
 - Pozwala łatwo zidentyfikować uczestników kursu, którzy przegapili sesję warsztatową.
 - Poprzednie posty napisane przez trenerów mogą być ponownie wykorzystane, a następnie przesłane do tej samej lub innej grupy (Hussaini i in., 2020).

- **Dropbox Paper:** to internetowa przestrzeń robocza, w której użytkownicy mogą organizować i wyświetlać tekst, multimedia i pliki w jednym miejscu. Narzędzie umożliwia łatwą współpracę z innymi i dostęp do dokumentów z dowolnego miejsca.

- **Hackpad:** to edytor tekstu dostępny online.



NARZĘDZIA DO TWORZENIA ZAKŁADEK

Narzędzia do tworzenia zakładek są przydatne do zarządzania grupami badawczymi zajmującymi się określonym tematem oraz generowania wiedzy poprzez organizowanie informacji i zarządzanie nimi. Pomagają również w komunikacji i aktualizowaniu bibliografii.

- **Clipix:** to usługa internetowa do tworzenia zakładek online. Umożliwia zapisywanie treści internetowych, przesyłanie i udostępnianie zdjęć oraz organizowanie dokumentów w jednej, całkowicie prywatnej lub udostępnianej przestrzeni.
- **Symbaloo:** to witryna oparta na chmurze, która umożliwia użytkownikom organizowanie i kategoryzowanie łączy internetowych w formie przycisków.
- **Diigo:** to serwis społecznościowy umożliwiający tworzenie zakładek, który umożliwia zarejestrowanym użytkownikom oznaczanie stron internetowych. Dodatkowo umożliwia podświetlenie dowolnej części strony internetowej i dołączanie karteczek samoprzylepnych do określonych podkreśleń lub do całej strony.
- **Scoop.it!** ta strona umożliwia użytkownikom odkrywanie treści na interesujący ich temat. Użytkownik może wejść w rolę kuratora i selekcjonować odpowiednie materiały, a następnie udostępnić rezultat swojej pracy na własnej stronie internetowej lub na publicznych portalach społecznościowych.



TWORZENIE TREŚCI

Istnieje wiele bezpłatnych narzędzi i programów online, które umożliwiają tworzenie interesujących i atrakcyjnych wizualnie treści. Tworzenie treści cyfrowych nie musi być zbyt trudne; korzystając z poniższych zasobów, możesz tworzyć ciekawe prezentacje, obrazy, filmy i nagrania audio do swoich zajęć online.

- **Canva:** to platforma do projektowania graficznego, służąca do tworzenia grafiki w mediach społecznościowych, prezentacji, plakatów, filmów, dokumentów i innych treści wizualnych.

Canva

- **Crello:** to narzędzie do projektowania wideo i grafiki. Między innymi może być wykorzystane do generowania wizytówek, ulotek oraz postów na portale społecznościowe i blogi, a także do tworzenia większych dokumentów takich jak e-booki czy prezentacje.

crello

- **Prezi:** to internetowe narzędzie do tworzenia prezentacji. Podobne do takich narzędzi jak Microsoft PowerPoint lub Google Slides, ale oferujące kilka unikalnych funkcji, które sprawiają, że jest dobrą alternatywą dla tradycyjnych narzędzi. Prezi umożliwia użytkownikowi skakanie ze slajdu na slajd poprzez powiększanie i pomniejszanie pól tekstowych dostępnych na płótnie.



- **Screencast-O-Matic:** to program do tworzenia plików, który umożliwia użytkownikom nagrywanie wideo z kamery internetowej, przechwytywanie ekranu komputera i nagrywanie głosu.

SCREENCAST  MATIC

- **QuickTime Player:** to technologia tworzenia, przechowywania i odtwarzania multimediów. Quicktime może łączyć dźwięk, tekst, animację i wideo w jednym pliku.



QuickTime

- **Wevideo:** to narzędzie, które pozwala użytkownikom tworzyć, edytować i udostępniać treści wideo w jednym miejscu.

wevideo

- **Moovly:** to program w chmurze, który pomaga użytkownikom szybko tworzyć profesjonalne filmy i udostępniać je w wersji online: animacje, prezentacje, infografiki, filmy instruktażowe.

moovly

- **Vocaroo:** tworzy nagrania dźwiękowe bez konieczności korzystania z oprogramowania



ANKIETY, SONDAŻE I QUIZY

Tworzenie ankiet, sondaży i quizów pomoże Ci sprawdzić, czy uczniowie nabyli potrzebną wiedzę.

- **Google Forms:** to bezpłatne oprogramowanie online do tworzenia ankiet i kwestionariuszy. Aby utworzyć formularz Google, potrzebujesz konta Google, ale konto nie jest wymagane do wypełnienia formularza. Możesz spersonalizować swój formularz poprzez dodanie grafiki, nagłówka i motywu kolorystycznego oraz wybrać spośród kilka rodzajów opcji odpowiedzi.



- **Microsoft Forms:** to aplikacja, która umożliwia tworzenie ankiet i quizów. Formularze śledzą odpowiedzi uczestników, dostarczając wyniki i analizy w czasie rzeczywistym.



- **SurveyMonkey:** to oprogramowanie do ankiet online, które pomaga tworzyć i przeprowadzać profesjonalne ankiety online. SurveyMonkey zbiera i przechowuje dla swoich użytkowników.



- **Poll everywhere:** to usługa online, która umożliwia nauczycielom zadawanie pytań uczniom. Uczniowie odpowiadają na pytanie za pomocą telefonów komórkowych, Twittera lub przeglądarek internetowych. Zarówno pytanie, jak i odpowiedzi uczniów są wyświetlane na żywo w Keynote, PowerPoint i/lub w Internecie.



- **LimeSurvey:** to aplikacja typu open source do tworzenia ankiet online. Lime Survey umożliwia użytkownikom opracowywanie i publikowanie ankiet oraz zbieranie odpowiedzi.



- **Socrative:** to platforma edukacyjna oparta na grach, która ułatwia tworzenie, udostępnianie i granie w gry edukacyjne lub quizy z ciekawostkami w ciągu kilku minut.



- **Quizlet:** to oparty na chmurze system zadawania pytań i udzielania odpowiedzi. Pozwala na tworzenie prostych quizów.



- **Kahoot!:** to bezpłatna strona internetowa udostępniająca uczniom narzędzia do nauki, w tym fiszki.



Poprawa pedagogicznych kompetencji cyfrowych pomoże Ci zwiększyć efektywność uczenia się oraz pomoże zmotywować uczniów i utrzymać ich zainteresowanie zajęciami w formie zdalnej. Na tej stronie znajdziesz tabelę podsumowującą z kolekcją bezpłatnych narzędzi.

WYPRÓBUJ ZASOBY ZAWARTE W TYM DOKUMENCIE I POPRAW SWOJE PEDAGOGICZNE KOMPETENCJE CYFROWE!

Komunikacja					
					
Narzędzia do współpracy					
					
					
Zakładki społecznościowe					
Tworzenie treści					
					
Ankiety, quizy, sondáže					
					
					

