

RAMOWY PROGRAM SZKOLENIA KOORDYNATORÓW SKCT

Szkolenie składa się z ośmiu modułów (po 4 godziny dydaktyczne) prowadzonych w formie zajęć stacjonarnych w pracowni komputerowej) z dostępem do szybkiego Internetu oraz dwóch do wyboru z ośmiu modułów dodatkowych prowadzonych w formie asynchronicznego kursu online.

Moduły obowiązkowe

Moduł	Temat	Czas trwania w godz.	Tematyka	Uwagi o realizacji
1.	Program cyfrowej transformacji szkoły	4 godziny	- Zapoznanie z głównymi założeniami Programu Cyfrowej Transformacji Edukacji. - Niezbędne elementy programu cyfrowej transformacji szkoły. - Formy diagnozy różnych aspektów w szkole: ankiety, wywiady, dane, analiza dokumentacji szkolnej. - Narzędzia informatyczne wspierające diagnozę. - Zadania szkolnego koordynatora cyfrowej edukacji.	Prezentacja przykładowych programów, dyskusja dotycząca zawartości dokumentu w zależności od typu szkoły. W okresie między pierwszym a ostatnim modułem szkoleniowym uczestnik powinien: - Przeanalizować istniejące w szkole dokumenty związane z cyfrową transformacją szkoły. - Przeprowadzić diagnozę potrzeb w różnych obszarach (np. szkolenia i inne oczekiwane sposoby wsparcia dla nauczycieli, kierunki modernizacji urządzeń cyfrowych, dostępność platformy edukacyjnej). - Opracować propozycję programu cyfrowej transformacji szkoły lub modyfikacji programu już funkcjonującego w szkole, uwzględniającego stan obecny i planowane działania w zakresie infrastruktury, szkoleń i bieżących działań. - Stworzyć w szkole atmosferę sprzyjającą planowanym zmianom.
2.	Program cyfrowej transformacji szkoły - kontynuacja	4 godziny	- Prezentacja wybranych propozycji programów uczestników szkolenia. - Kształcenie kompetencji przyszłości i rozwój w kulturze uczenia się przez całe życie, a w szczególności: - planowanie ścieżek rozwoju nauczycieli i uczniów, - tworzenie cyfrowego portfolio, - mikropoświadczenia, mentoring i samo-kształcenie.	Moduł powinien zostać przeprowadzony jako ostatni, w terminie umożliwiającym uczestnikom przeprowadzenie analizy stanu aktualnego cyfryzacji szkoły, diagnozy potrzeb oraz opracowanie/modyfikację programu cyfrowej transformacji szkoły uzgodnionego z dyrekcją oraz nauczycielami. Minimalny okres przerwy między realizacją pierwszego i ósmego modułu dla danej grupy szkoleniowej powinien wynosić min. miesiąc. Przed zajęciami:

Moduł	Temat	Czas trwania w godz.	Tematyka	Uwagi o realizacji
				• Uczestnik szkolenia powinien umieścić propozycję programu cyfrowej transformacji szkoły na platformie edukacyjnej wspierającej szkolenie. • Organizator powinien udostępnić opracowane propozycje programów wszystkim uczestnikom danej grupy szkoleniowej. Powinien również zapewnić możliwość komentowania dokumentów przez prowadzącego oraz innych uczestników danej grupy. • Uczestnicy powinni zapoznać się z propozycjami innych osób ze swojej grupy. Prowadzący daną grupę powinien również zamieścić komentarze do propozycji słuchaczy. Opracowanie przez uczestnika propozycji programu cyfrowej transformacji swojej szkoły lub modyfikacji istniejącego programu oraz jego zamieszczenie na platformie edukacyjnej wspierającej szkolenie jest formą zaliczenia całego szkolenia.
3	Metodyka zajęć wspieranych technologią cyfrową	4 godziny	• Wykład na temat stosowania technologii w różnych przedmiotach. • Prezentacja założeń wybranych metod aktywnych wykorzystujących technologię cyfrową takich jak np.: – projekt uczniowski realizowany z wykorzystaniem różnych programów/serwisów oraz platformy edukacyjnej. – WebQuest. – Design thinking – gra dydaktyczna – burza mózgów/głosowanie online. • Przykłady różnych form pracy z wykorzystaniem technologii cyfrowej (np. w pracowni komputerowej, z wykorzystaniem platformy edukacyjnej, monitora interaktywnego, robotów, drukarek 3d, itp.)	Na platformie edukacyjnej wspierającej szkolenie powinna zostać umieszczona baza przykładowych scenariuszy zajęć, w których zastosowano metody aktywne wsparte technologią cyfrową. Powinna być również dostępna baza z informacjami na temat programów wspierających korzystanie z metod aktywnych np. programy do tworzenia WebQuestów, planowania i realizacji projektu, tworzenia gier dydaktycznych itp.. Część zajęć powinna być prowadzona w formie konwersatorium: propozycje słuchaczy dotyczące wykorzystania technologii cyfrowej na wybranych tematach zajęć z wybranych przedmiotów.
4.	Wykorzystanie funkcjonalności platformy edukacyjnej (e-learningowej) do	4 godziny	• Znaczenie wprowadzenia w szkole kompleksowej platformy edukacyjnej.	Zajęcia powinny zostać przeprowadzone w formie warsztatów, w czasie których uczestnicy będą mieli możliwość przetestowania wybranych funkcjonalności platformy

Moduł	Temat	Czas trwania w godz.	Tematyka	Uwagi o realizacji
	prowadzenia zajęć oraz organizacji pracy w szkole		- Przykłady różnych kompleksowych, bezpłatnych platform umożliwiających: – tworzenie repozytorium materiałów dydaktycznych, – współtworzenie różnego rodzaju dokumentów, – prowadzenie zajęć dodatkowych dla uczniów, – realizację projektów uczniowskich, – prowadzenie diagnozy i ewaluacji w różnych obszarach, – komunikację, – hosting kont mailowych nauczycieli i uczniów.	edukacyjnej (np. współtworzenie dokumentu, przygotowanie struktury własnego repozytorium materiałów dydaktycznych online, opracowanie prostej ankiety itp.). Część zajęć powinna zostać przeprowadzona w formie konwersatorium na temat zalet i problemów dotyczących platform edukacyjnych wykorzystywanych przez słuchaczy w ich szkołach (jeśli takie w nich funkcjonują).
5.	Infrastruktura cyfrowa w szkole	4 godziny	- Definicja i zakres infrastruktury cyfrowej (sprzęt, sieć, oprogramowanie, bezpieczeństwo, dostępność) - Minimalne standardy infrastruktury - Przegląd modeli infrastruktury: szkolna sieć LAN/Wi-Fi, pracownie komputerowe, mobilne zestawy, tablice interaktywne, serwery, chmura itp. - Jak przeprowadzić diagnozę stanu infrastruktury? - Jak rozpoznać luki, potrzeby i priorytety inwestycyjne szkoły?	Zajęcia powinny być prowadzone w formie prezentacji połączonej z dyskusją na temat rozwiązań funkcjonujących w szkołach słuchaczy.
6.	Projektowanie i tworzenie materiałów instruktażowych i dydaktycznych	4 godziny	- Prezentacja ciekawych narzędzi dydaktycznych umożliwiających przygotowywanie materiałów dydaktycznych w formie np. prezentacji, projektów graficznych publikacji szkolnych, quizów, wizualizacji danych, schematów, screencastów, filmów itp. - Wykonanie wybranego projektu.	Zajęcia powinny być realizowane w formie warsztatów, w czasie których uczestnicy przygotowują własny materiał np. w formie prezentacji, projektu graficznego publikacji, screencastu, filmu itp.
7.	Cyberbezpieczeństwo i prawne aspekty związane z technologią cyfrową	4 godziny	- Prawo autorskie w kontekście tworzenia materiałów dydaktycznych. - Ochrona wizerunku uczniów i nauczycieli.	

Moduł	Temat	Czas trwania w godz.	Tematyka	Uwagi o realizacji
			• Bezpieczeństwo systemów informatycznych funkcjonujących w szkole.	
8.	Praca z dorosłymi	4 godziny	• Diagnoza potrzeb szkoleniowych nauczycieli • Planowanie tematyki szkoleń, dobór odpowiednich form, metod, środków i narzędzi. • Organizacja wewnętrznych szkoleń przy współpracy z ośrodkami doskonalenia nauczycieli oraz firmami edukacyjnymi. • Ewaluacja szkoleń.	Te zajęcia powinny przybliżyć słuchaczom metody pracy z innymi nauczycielami podczas wspierania ich, jak i w ramach wewnątrzszkolnego doskonalenia.
	Razem	32 godziny		

Moduły dodatkowe

Tematy modułów dodatkowych obejmują grupy zagadnień, które wchodzi w zakres przygotowania koordynatora i spodziewanych jego potrzeb w pracy nad programem rozwoju szkoły a później nad jego realizacją, oraz podczas wsparcia nauczycieli we własnej szkole. Uczestnik wybiera dwa moduły realizowane w formie kursów online w trybie asynchronicznym, które powinny zostać udostępnione na platformie edukacyjnej wspierającej szkolenie. Zaliczenie modułu odbywa się na podstawie testu.

Moduł	Temat	Czas trwania	Tematyka	Uwagi o realizacji
1	Wyspecjalizowane metody nauczania wraz z ich dydaktyką.	4 godziny indywidualnej pracy słuchacza	Wybrane metody nauczania takie jak np.: • metoda projektów • Design Thinking • burza mózgów • mapa myśli • odwrócona lekcja • gamifikacja	Kurs online powinien omawiać wskazane metody wraz z przykładowymi aplikacjami/serwisami dla nich dedykowanymi. Powinien także zawierać przykłady wykorzystania metod i narzędzi informatycznych w dydaktyce różnych przedmiotów.
2	Zaawansowane zagadnienia związane z wdrażaniem jednolitej dla całej szkoły platformy edukacyjnej.	4 godziny indywidualnej pracy słuchacza	• Przykłady bezpłatnych platform edukacyjnych wspomagających proces dydaktyczny oraz organizację pracy szkoły. • W odniesieniu do każdej prezentowanej platformy należy przedstawić: – procedurę wdrażania platformy w szkole,	Kurs online powinien prezentować wskazane zagadnienia na wybranych platformach edukacyjnych.

Moduł	Temat	Czas trwania	Tematyka	Uwagi o realizacji
			– funkcjonalności platformy, – miejsca, gdzie dostępne są instrukcje związane z procesem wdrażania platformy w szkole, – miejsca, gdzie dostępne są instrukcje związane z wykorzystaniem funkcjonalności platform – miejsca, gdzie dostępne są systemy pomocy w rozwiązywaniu problemów pojawiających się przy wdrażaniu platformy, – miejsca, gdzie dostępne są społeczności użytkowników omawianych platform.	
3	Budowanie wizerunku szkoły w mediach społecznościowych oraz tworzenie nowoczesnej witryny internetowej.	4 godziny indywidualnej pracy słuchacza	• Wizerunek szkoły w dobie cyfrowej – dlaczego jest ważny? • Media społecznościowe w promocji szkoły. • Nowoczesna i funkcjonalna strona internetowa szkoły.	Kurs powinien zawierać: • zasady prowadzenia szkolnego profilu w mediach społecznościowych, • prezentację modelowego dokumentu strategii wizerunkowej dla szkoły, • analizę i audyt przykładowych stron szkół, • cechy jakie powinna zawierać dobra strona szkoły (pod kątem prawa, funkcjonalności, estetyki).
4	Wykorzystanie AI w edukacji.	4 godziny indywidualnej pracy słuchacza	• Definicja sztucznej inteligencji i jej główne obszary. • Krótkie omówienie działania modeli językowych (np. ChatGPT). • Prezentacja możliwości tworzenia materiałów dydaktycznych takich jak np. scenariuszy zajęć, testów, opracowań, multimedialnych prezentacji z pomocą SI. • Bezpieczeństwo i etyka SI.	Kurs oprócz wiedzy teoretycznej powinien zawierać zadania do samodzielnego wykonania przez uczestników polegające na np. opracowaniu scenariusza zajęć, prezentacji, grafiki. Powinien również zawierać bazę informacji na temat dostępnych aplikacji umożliwiających tworzenie materiałów dydaktycznych i wspierających organizację pracy nauczyciela.
5	Gry dydaktyczne	4 godziny indywidualnej pracy słuchacza	• Rola gier dydaktycznych w edukacji. • Przykłady różnych programów/serwisów umożliwiających tworzenie gier dydaktycznych.	Kurs online, oprócz wiedzy teoretycznej na temat roli gier w procesie dydaktycznym, powinien zawierać prezentacje wybranych programów/serwisów umożliwiających tworzenie gier. Powinien również zawierać demonstrację procesu tworzenia gry dydaktycznej.

Moduł	Temat	Czas trwania	Tematyka	Uwagi o realizacji
			Prezentacja sposobu opracowania gry dydaktycznej w wybranym programie takim jak np. Genially, LeraningApps.	
6	Wykorzystanie projektowania i drukarki 3D na zajęciach z różnych przedmiotów.	4 godziny indywidualnej pracy słuchacza	- Prezentacja programów umożliwiających tworzenie obiektów 3D. - Prezentacja serwisów zawierających bazy projektów 3D przydatnych w dydaktyce i umożliwiających wydruk na szkolnej drukarce.	Kurs online powinien zawierać prezentację wybranych programów/serwisów służących do projektowania obiektów 3D oraz serwisów umożliwiających pobranie gotowych projektów. Powinien również prezentować proces tworzenia obiektu oraz przygotowania go do druku w wybranym programie/serwisie.
7	Wirtualna i rozszerzona rzeczywistość na zajęciach edukacyjnych.	4 godziny indywidualnej pracy słuchacza	- Okulary VR w dydaktyce różnych przedmiotów - Urządzenia umożliwiające wykonywanie zdjęć i filmów 360. - Programy umożliwiające tworzenie wirtualnych wycieczek.	Kurs powinien prezentować: - Przykładowe scenariusze zajęć z wykorzystaniem Okularów VR. - Proces tworzenia wirtualnej wycieczki z wykorzystaniem zdjęć 360.
8	Przydatne zasoby edukacyjne w sieci dla różnych przedmiotów.	4 godziny indywidualnej pracy słuchacza	- Zintegrowana Platforma Edukacyjna. - Programy i serwisy dedykowane do nauczania różnych przedmiotów.	Kurs powinien zawierać omówienia metodyczne wybranych aplikacji i serwisów wspierających nauczanie różnych przedmiotów. Powinna być również dostępna baza informacji na temat takich aplikacji i serwisów dla różnych przedmiotów. Dostęp do takiej bazy byłby dużym wsparciem dla koordynatora, którego jednym z zadań jest pomoc nauczycielom w doborze odpowiednich narzędzi wspierających nauczanie.