

Formularz dla kwalifikacji - podgląd

Typ wniosku

Wniosek o włączenie kwalifikacji do ZSK

Nazwa kwalifikacji

Wykorzystywanie nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu

Skrót nazwy

TIK w kształceniu

Rodzaj kwalifikacji

Kwalifikacja cząstkowa

Proponowany poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji

5

Krótką charakterystyką kwalifikacji, obejmującą informacje o działaniach lub zadaniach, które potrafi wykonywać osoba posiadająca tę kwalifikację oraz orientacyjny koszt uzyskania dokumentu potwierdzającego otrzymanie danej kwalifikacji

Osoba posiadająca kwalifikację "Wykorzystywanie nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu" jest przygotowana do samodzielnego planowania i wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych w działaniach edukacyjnych realizowanych w trybie stacjonarnym lub hybrydowym. Uzyskaniem kwalifikacji mogą być zainteresowani nauczyciele różnych poziomów nauczania, wykładowcy szkół wyższych, trenerzy, coachowie, mentorzy, tutorzy, instruktorzy posługujący się nowymi technologiami i narzędziami cyfrowymi w prowadzeniu zajęć w trybie stacjonarnym i/lub hybrydowym. Kwalifikacja może być wykorzystywana w przedszkolach, szkołach na różnych poziomach kształcenia, szkołach wyższych, a także w firmach szkoleniowych, wszelkiego rodzaju firmach czy instytucjach prowadzących zajęcia rozwijające dla dzieci, młodzieży i dorosłych (np. domy kultury, biblioteki, kółka zainteresowań). Orientacyjny nakład pracy potrzebny do uzyskania kwalifikacji został oszacowany na 80 godzin, w tym 60 godzin szkolenia i 20 godzin pracy własnej. Orientacyjny koszt uzyskania kwalifikacji wynosi 2000 zł.

Orientacyjny nakład pracy potrzebny do uzyskania kwalifikacji [godz.]

80

Grupy osób, które mogą być zainteresowane uzyskaniem kwalifikacji

Uzyskaniem kwalifikacji "Wykorzystywanie nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu" (skrót nazwy: "TIK w kształceniu") mogą być zainteresowani: - nauczyciele różnych przedmiotów posługujący się nowymi technologiami i narzędziami cyfrowymi w kształceniu; - wychowawcy - wykładowcy szkół wyższych posługujący się nowymi technologiami i narzędziami cyfrowymi w nauczaniu; - osoby prowadzące działalność edukacyjną posługujące się nowymi technologiami i narzędziami cyfrowymi w prowadzeniu zajęć.

Wymagane kwalifikacje poprzedzające

Nie dotyczy.

W razie potrzeby warunki, jakie musi spełniać osoba przystępująca do walidacji

Nie dotyczy.

Zapotrzebowanie na kwalifikację

Uzyskanie kwalifikacji „Wykorzystywanie nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu” jest podyktowane obecną sytuacją kształcenia ogólnego oraz kształcenia informatycznego w szkołach, która stawia przed nauczycielami ogromne wyzwanie. Dynamiczny rozwój technologii oraz wzrastające znaczenie Internetu spowodowały konieczność systematycznego rozwoju kompetencji cyfrowych niemal wszystkich osób, a szczególnie tych zaangażowanych w edukację, rozwój osobisty (takich jak nauczyciele różnych przedmiotów, trenerzy, wykładowcy szkół wyższych, coachowie, mentorzy, tutorzy czy instruktorzy). Kwalifikacja przyczyni się do: · poprawy jakości nauczania w zakresie korzystania z nowych technologii i narzędzi cyfrowych w procesach edukacyjnych realizowanych na każdym poziomie kształcenia formalnego, ale także w edukacji pozaformalnej, · wzrostu kompetencji cyfrowych nauczycieli, trenerów i wykładowców, coachów, trenerów, mentorów, tutorów, instruktorów. Na uwagę zasługuje fakt, że „Kompetencje informatyczne oraz umiejętności wykorzystywania narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) stanowią jedną z ośmiu kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie, jakie zostały opisane w zaleceniach Parlamentu Europejskiego i Rady”. Kompetencje kluczowe zostały zdefiniowane przez Parlament Europejski i Radę jako „połączenie wiedzy, umiejętności i postaw odpowiednich do sytuacji”, co potwierdza trafność założeń i słuszność podejmowanych działań w zakresie konieczności stosowania i wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnej w pracy dydaktycznej pod względem metodycznym w celu poprawy jakości nauczania oraz spełniania oczekiwań współczesnego społeczeństwa. (Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady nr 2006/962/WE z dn. 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie

([https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=en](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=en)). Kwalifikacja wpisuje się także w założenia Zintegrowanej Strategii Umiejętności 2030 jako polityki na rzecz rozwijania umiejętności zgodnie z ideą uczenia się przez całe życie, w szczególności w Obszar oddziaływania III. „Rozwijanie umiejętności w edukacji formalnej - kadry uczące”, Temat działania: „6. Wspieranie rozwoju umiejętności zawodowych kadr uczących w edukacji formalnej”, Kierunek działania: „6.5. rozwijanie oferty doskonalenia zawodowego w zakresie znajomości i umiejętności posługiwania się nowoczesnymi metodami i technikami w pracy dydaktycznej, w tym z wykorzystaniem ICT i AI” oraz Obszar oddziaływania IV „Rozwijanie umiejętności poza edukacją formalną”, Temat działania „12.14. rozbudowa oferty doskonalenia zawodowego kadry kształcącej i doskonalącej kadry uczące w edukacji pozaformalnej między innymi z zakresu: [...] - znajomości i umiejętności posługiwania się nowoczesnymi metodami i technikami w pracy dydaktycznej, w tym z wykorzystaniem ICT i AI” oraz „12.5. rozwijanie oferty doskonalenia zawodowego w zakresie:(...)znajomości i umiejętności posługiwania się nowoczesnymi metodami i technikami w rozwijaniu umiejętności, w tym z wykorzystaniem ICT i AI. Zgodnie z rekomendacjami zawartymi w ZSU 2030 „Coraz bardziej widoczna jest potrzeba tworzenia dla kadr uczących szerszych możliwości wiarygodnego certyfikowania nowych umiejętności, wspierających rozwój zawodowy osób uczących, podnoszących jakość ich pracy, możliwych do wykorzystania w procesach awansu oraz przekwalifikowania. Możliwość zdobywania nowych kwalifikacji może stać się czynnikiem podnoszącym atrakcyjność pracy polegającej na uczeniu innych” (

szczegółowa--dokument-przyjęty-przez-rade-ministrow). Wyniki diagnozy zawarte w raporcie opracowanym przez zespół badawczy Wydziału Pedagogicznego Uniwersytetu Warszawskiego oraz PCG Edukacja z 2017 roku (<http://www.nck.pl/upload/attachments/319726/RAPORT%20CYFRYZACJA%20SZK%20C3%93%20C5%81%202017.pdf>) wskazują na następujące problemy: · zajęcia z wykorzystaniem TIK mają zwykle tradycyjną strukturę, organizację i przebieg. Dominują metody podające (74%), co wskazuje na transmisyjny charakter edukacji. · 44% ankietowanych zadeklarowało wykorzystanie cyfrowych technologii kilka razy w tygodniu, zaś 32% w badanej grupie czyni to codziennie, jednak aż co drugi nauczyciel korzysta z TIK raz w tygodniu. · nauczyciele dostrzegają, że zajęcia z TIK uatrakcyjniamy przebieg lekcji, wyzwalając aktywność i zaangażowanie uczniów (na poziomie dobrym ok. 57% i bardzo dobrym 21%), ale już niżej oceniają ich efektywność (na poziomie dobrym ok. 48% i bardzo dobrym (23%). Wykorzystanie narzędzi TIK w kształceniu pozwala na odejście od przekazu jednokierunkowego od nauczyciela/trenera do ucznia/słuchacza jakim jest wykład. Nowoczesne technologie sprzyjają rozwojowi nowych metod nauczania, które wspomagają nauczanie przez nauczyciela i uczenie się przez ucznia, nadają bardziej interaktywny, dynamiczny i dostosowany do współczesnej percepcji ucznia charakter zajęć (np. odwrócona klasa, grywalizacja, metoda projektowa). Trwająca od 2020 roku pandemia COVID-19 postawiła przed systemami edukacji formalnej ogromne wyzwania związane z koniecznością przeniesienia procesów edukacyjnych w przestrzeń online. Jednym z działań zapobiegających szerzeniu się pandemii jest długotrwałe ograniczenie działalności szkół i uczelni – według danych UNESCO na dzień 14 kwietnia 2020 r. dotyczyło to blisko 1,6 mld, czyli 91,3% uczniów i studentów w 188 krajach. Dodatkowo wprowadzono ograniczenia dotyczące edukacji pozaformalnej. (https://www.rada.pifs.org.pl/wp-content/uploads/2020/10/Edukacja-cyfrowa_2020-09-22.pdf), co wymagało szybkiego przejścia w kształcenie z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych. Jak wynika z powyższych danych kwalifikacja „Wykorzystywanie nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu” jest zgodna zarówno z europejską, jak i krajową polityką w dziedzinie edukacji i jej włączenie do ZSK jest potrzebne do ustandaryzowania oraz umiejętnego i efektywnego wykorzystania nowych technologii i narzędzi cyfrowych w procesach kształcenia na różnych poziomach nauczania. Niewątpliwie odpowiada również na nową rzeczywistość i funkcjonowanie edukacji w sytuacji pandemicznej.

Odniesienie do kwalifikacji o zbliżonym charakterze oraz wskazanie kwalifikacji ujętych w ZRK zawierających wspólne zestawy efektów uczenia się

Kwalifikacja „Wykorzystywanie nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu” może zawierać pojedyncze efekty uczenia się podobne do efektów uczenia się w kwalifikacji rynkowej „Nauczanie z wykorzystaniem narzędzi do nauczania zdalnego” oraz „Projektowanie procesów dydaktycznych w kształceniu zdalnym osób dorosłych”. Podobieństwa te dotyczą jedynie teoretycznych kwestii związanych z prawami autorskimi czy metodami nauczania, które nie stanowią trzonu tych trzech kwalifikacji, więc nie stanowią o nakładaniu się zakresów merytorycznych kwalifikacji. Kwalifikacja „Nauczanie z wykorzystaniem narzędzi do nauczania zdalnego” w przeciwieństwie do kwalifikacji „Wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu” w aspektach praktycznych jest ukierunkowana na nauczanie z wykorzystaniem platform zdalnego nauczania. W ramach kwalifikacji „Nauczanie z wykorzystaniem narzędzi do nauczania zdalnego” osoba podchodząca do walidacji nie wykorzystuje narzędzi cyfrowych, takich jak tablica multimedialna, urządzenia mobilne czy urządzenia peryferyjne typu gogle VR itp. ani nie demonstruje praktycznych umiejętności posługiwania się tego typu urządzeniami (przygotowanie do pracy, prowadzenie zajęć). Ponadto kwalifikacja „Nauczanie z wykorzystaniem narzędzi do nauczania zdalnego” nie uwzględnia opracowywania scenariusza zajęć, ani nie prezentuje jego praktycznej realizacji. Z kolei kwalifikacja „Projektowanie procesów dydaktycznych w kształceniu zdalnym osób dorosłych” jest skierowana głównie do metodyków nauczania zdalnego oraz wykładowców uczelni wyższych i jest ukierunkowana

jedynie na nauczanie osób dorosłych. Efekty uczenia się w kwalifikacji „Projektowanie procesów dydaktycznych w kształceniu zdalnym osób dorosłych” koncentrują się przede wszystkim na projektowaniu procesów dydaktycznych w kształceniu zdalnym, nie dotyczą tematyki wykorzystania nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu. Kwalifikacja „Wykorzystywanie nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu” nie zawiera żadnych wspólnych zestawów efektów uczenia się z kwalifikacją rynkową „Obsługa platformy do nauczania zdalnego”. Kwalifikacja „Wykorzystywanie nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu” może wykazywać pewne podobieństwa z efektami kształcenia na studiach podyplomowych oraz na różnych kierunkach studiów (np. filologie, biologia, informatyka), na których realizowane są zajęcia z wykorzystania nowych technologii i narzędzi cyfrowych w edukacji. Efekty kształcenia wymagane w kontekście studiów w przeciwieństwie do efektów uczenia się niniejszej kwalifikacji koncentrują się jednak głównie na obsłudze oprogramowania biurowego oraz platform do zdalnego nauczania, nie dotyczą tematyki wykorzystania nowych technologii i narzędzi cyfrowych, takich jak tablica multimedialna, urządzenia mobilne czy urządzenia peryferyjne typu gogle VR itp. ani nie demonstruje praktycznych umiejętności posługiwania się tego typu urządzeniami (przygotowanie do pracy, prowadzenie zajęć).

Typowe możliwości wykorzystania kwalifikacji

Kwalifikacja „Wykorzystywanie nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu” może być wykorzystywana przez nauczycieli w przedszkolach, szkołach na różnych poziomach kształcenia, wykładowców szkół wyższych, a także przez osoby prowadzące działalność edukacyjną posługującą się nowymi technologiami i narzędziami cyfrowymi w prowadzeniu zajęć.

Wymagania dotyczące walidacji i podmiotów przeprowadzających walidację

1. Etap weryfikacji 1.1. Metody W weryfikacji efektów uczenia się mogą być stosowane następujące metody: -test teoretyczny -obserwacja w warunkach symulowanych (symulacja) -wywiad swobodny lub ustrukturyzowany (rozmowa z komisją) - analiza dowodów i deklaracji. Weryfikacja składa się z dwóch części: teoretycznej oraz praktycznej. W części teoretycznej wykorzystuje się metodę testu teoretycznego. W części praktycznej wykorzystuje się metody obserwacji w warunkach symulowanych, wywiadu swobodnego lub ustrukturyzowanego (rozmowa z komisją) lub analizy dowodów i deklaracji. Metody wywiadu swobodnego lub ustrukturyzowanego mogą być stosowane wyłącznie jako uzupełnienie obserwacji w warunkach symulowanych lub analizy dowodów i deklaracji. 1.2. Zasoby kadrowe W procesie weryfikacji biorą udział: - w przypadku, gdy test teoretyczny przeprowadzany jest w elektronicznym systemie operator systemu egzaminacyjnego, który nadzoruje przebieg testu. Natomiast, gdy test przeprowadzany jest poza systemem elektronicznym należy zapewnić nadzór nad prawidłowym przebiegiem tej części walidacji; - komisja walidacyjna, składająca się z co najmniej 2 asesorów, którzy przeprowadzają część praktyczną, natomiast w przypadku, gdy test jest przeprowadzany poza systemem elektronicznym komisja odpowiada za sprawdzenie testu. Osoba będąca asesorem może być jednocześnie operatorem systemu egzaminacyjnego i osobą nadzorującą przebieg testu teoretycznego prowadzonego poza systemem elektronicznym. Operator systemu egzaminacyjnego musi posiadać: - wykształcenie minimum średnie, - znajomość obsługi komputera w zakresie uruchamiania oraz podstawowej obsługi systemu i zainstalowanych aplikacji, - umiejętność rozwiązywania problemów w sytuacji trudności z nawiązaniem lub zanikiem połączenia internetowego lub obsługą przeglądarki w zakresie kompatybilności z platformą egzaminacyjną. Weryfikację efektów uczenia się w części praktycznej prowadzi komisja walidacyjna, składająca się minimum z 2 osób. Każdy członek komisji walidacyjnej musi: - posiadać wykształcenie wyższe; - posiadać staż pracy minimum 3 lata w pracy dydaktycznej z wykorzystaniem nowych technologii i narzędzi cyfrowych lub przeprowadził minimum 300 godzin szkoleń z

wykorzystania nowych technologii i narzędzi cyfrowych w edukacji w ostatnich 5 latach; - jest współautorem/autorem minimum 2 programów edukacyjnych (w tym programów nauczania/kształcenia, programów szkoleń, sylabusów zajęć) lub materiałów edukacyjnych dotyczących nowych technologii i narzędzi cyfrowych. Do zadań członków komisji należy m.in.:

- stosowanie kryteriów weryfikacji przypisanych do efektów uczenia się dla opisywanej kwalifikacji oraz kryteriów oceny formalnej i merytorycznej dowodów na posiadanie efektów uczenia się właściwych dla opisywanej kwalifikacji;
- stosowanie zasad prowadzenia weryfikacji, a także różnych metod weryfikacji efektów uczenia się, zgodnie z celami walidacji i zasadami Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji. Jeżeli instytucja certyfikująca prowadzi kształcenie w obszarze wnioskowanej kwalifikacji to musi stosować rozwiązania zapewniające rozdzielanie procesów kształcenia od walidacji. W szczególności istotne jest zapewnienie bezstronności osób przeprowadzających walidację m.in. poprzez rozdział osobowy mający na celu zapobieganie konfliktowi interesów osób przeprowadzających walidację. Osoby te nie mogą weryfikować efektów uczenia się osób, które były przez nie przygotowywane do uzyskania kwalifikacji

1.3. Sposób organizacji walidacji oraz warunki organizacyjne i materialne. Instytucja certyfikująca musi zapewnić:

- w przypadku, gdy test teoretyczny przeprowadzany jest w elektronicznym systemie stanowisko komputerowe dla kandydata ubiegającego się o uzyskanie kwalifikacji (jedno stanowisko dla jednego kandydata), wyposażone w przeglądarkę internetową z dostępem do internetu oraz stolik i krzesła;
- w przypadku, gdy test teoretyczny jest przeprowadzany poza systemem elektronicznym - arkusz testu oraz miejsce pozwalające na jego samodzielne wypełnienie. Do przeprowadzania praktycznej części walidacji należy zapewnić pracownię wyposażoną w:

- oddzielne stanowisko komputerowe dla każdego uczestnika wyposażone w co najmniej w komputer z dostępem do internetu, wyposażony w kamerę i mikrofon, wspierany system operacyjny, pakietem programów biurowych;
- rzutnik, tablicę interaktywną lub urządzenie alternatywne wraz z oprogramowaniem, gogle VR, głośniki.

Instytucja certyfikująca musi zapewnić bezstronną i niezależną procedurę odwoławczą, w ramach której osoby uczestniczące w procesie walidacji i certyfikacji, mają możliwość odwołania się od decyzji dotyczących spełnienia wymogów formalnych, samych egzaminów, a także decyzji kończącej walidację. W przypadku negatywnego wyniku walidacji instytucja prowadząca walidację jest zobowiązana przedstawić uzasadnienie decyzji.

2. Etapy identyfikowania i dokumentowania Nie określa się wymagań. Walidacja może być w całości lub w części prowadzona zdalnie (online), pod warunkiem stosowania przez instytucję certyfikującą narzędzi online zapewniających wiarygodne sprawdzenie, czy osoba ubiegająca się o nadanie kwalifikacji rynkowej osiągnęła wyodrębnioną część lub całość efektów uczenia się. Narzędzia i metody stosowane w walidacji zdalnej powinny w szczególności umożliwiać identyfikację osoby przystępującej do walidacji, samodzielność pracy tej osoby i zabezpieczenie przebiegu walidacji przed ingerencją osób trzecich.

Propozycja odniesienia do poziomu sektorowych ram kwalifikacji (o ile dotyczy)

5 poziom Sektorowej Ramy Kwalifikacji w sektorze Usług Rozwojowych

Syntetyczna charakterystyka efektów uczenia się

Osoba posiadająca kwalifikację "Wykorzystywanie nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu" samodzielnie wykorzystuje nowe technologie i narzędzia cyfrowe w prowadzeniu zajęć edukacyjnych. Posługuje się wiedzą dotyczącą wykorzystania nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu z uwzględnieniem zasad higienicznego korzystania z technologii w zależności od wieku uczestników zajęć. Będąc świadomym niebezpieczeństw związanych z aktywnością w sieci, korzysta z legalnych i bezpiecznych źródeł pozyskiwania wiedzy w Internecie przy tworzeniu materiałów edukacyjnych, a także tworzy bezpieczne środowisko pracy dydaktycznej dla siebie i uczniów. Dobiera narzędzia cyfrowe odpowiednio do metod edukacyjnych. Tworzy atrakcyjne scenariusze zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem

nowych technologii i narzędzi cyfrowych. Prowadzi zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem nowych technologii i narzędzi cyfrowych, w tym posługuje się sprzętem elektronicznym mającym zastosowanie w edukacji stacjonarnej i hybrydowej z wykorzystaniem nowych technologii i narzędzi cyfrowych (np. komputer, tablica interaktywna, gogle VR). Dokonuje ewaluacji pracy własnej i proponuje modyfikacje w scenariuszu zajęć z wykorzystaniem nowych technologii i narzędzi cyfrowych. Aktualizuje i doskonali swoją wiedzę oraz umiejętności z zakresu wykorzystywania nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu.

Zestawy efektów uczenia się

Zestaw

Numer zestawu w kwalifikacji

1

Nazwa zestawu

Posługiwanie się wiedzą dotyczącą wykorzystania nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu

Poziom PRK

5

Orientacyjny nakład pracy [godz]

15

Rodzaj zestawu

obowiązkowy

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Efekt uczenia

01. Charakteryzuje możliwości wykorzystania nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu

Kryteria weryfikacji

- Identyfikuje trendy w edukacji z wykorzystaniem nowych technologii i narzędzi cyfrowych; - Wymienia źródła poszerzania swojej wiedzy o wykorzystaniu nowych technologii i narzędzi cyfrowych w edukacji; - Omawia korzyści i zagrożenia z wykorzystania nowych technologii i narzędzi cyfrowych w edukacji; - Omawia różnice pomiędzy nauczaniem stacjonarnym, zdalnym i hybrydowym.

Efekt uczenia

02. Charakteryzuje nowe technologie i narzędzia cyfrowe do komunikacji online

Kryteria weryfikacji

- Podaje przykłady platform komunikacyjnych (video-konferencyjnych) wykorzystywanych w edukacji; - Omawia funkcjonalności platform video-konferencyjnych mające zastosowanie w edukacji (np. komunikacja głosowa, tekstowa, video, przesyłanie plików, współdzielenie przestrzeni wirtualnej, narzędzia do współpracy, tworzenie ankiet itp.); - Podaje przykłady zastosowania portali społecznościowych w komunikacji online.

Efekt uczenia

03. Charakteryzuje narzędzia cyfrowe do pracy grupowej

Kryteria weryfikacji

- Omawia możliwości zastosowania dysków wirtualnych w pracy grupowej na zajęciach; - Wskazuje przykładowe portale umożliwiające tworzenie przestrzeni z bazą materiałów edukacyjnych (np. padlet, google classroom); - Podaje przykłady zastosowania tablic wirtualnych w pracy grupowej na zajęciach edukacyjnych; - Podaje przykłady zastosowania dokumentów online w pracy grupowej na zajęciach edukacyjnych; - Podaje przykłady zastosowania projektów/wiki w pracy grupowej na zajęciach edukacyjnych; - Podaje przykłady zastosowania portali społecznościowych w pracy grupowej na zajęciach edukacyjnych.

Efekt uczenia

04. Charakteryzuje oprogramowanie do tworzenia interaktywnych materiałów edukacyjnych

Kryteria weryfikacji

- Podaje przykłady serwisów do tworzenia interaktywnych prezentacji oraz infografik; - Wskazuje narzędzia do nagrywania i edycji screencastów (cyfrowy zapis komputerowy wyjścia ekranu) oraz prezentacji video; - Wymienia aplikacje do weryfikacji wiedzy, prowadzenia testów online i tworzenia ankiet; - Wymienia serwisy umożliwiające tworzenie gier i interaktywnych zadań edukacyjnych.

Efekt uczenia

05. Charakteryzuje sprzęt elektroniczny mający zastosowanie w kształceniu z wykorzystaniem nowych technologii i narzędzi cyfrowych

Kryteria weryfikacji

- Omawia możliwości wykorzystania urządzeń elektronicznych na zajęciach edukacyjnych (np. komputer, tablica interaktywna, gogle VR,); - Wymienia elementy zestawu interaktywnego (tablica, rzutnik, komputer) i wyjaśnia ich działanie; - Charakteryzuje możliwości zastosowania urządzeń mobilnych na zajęciach edukacyjnych.

Efekt uczenia

06. Charakteryzuje możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji w kształceniu

Kryteria weryfikacji

- Wymienia rodzaje generatorów sztucznej inteligencji wraz z przykładami dostępnych rozwiązań (generatory tekstu, grafiki, muzyki, kodu); - Omawia szanse wykorzystania sztucznej inteligencji w kształceniu; - Omawia zagrożenia wynikające z wykorzystania sztucznej inteligencji w kształceniu; - Podaje przykłady wykorzystania różnych rodzajów generatorów sztucznej inteligencji do tworzenia interaktywnych scenariuszy zajęć.

Efekt uczenia

07. Charakteryzuje zasady tworzenia bezpiecznych i higienicznych warunków pracy przy wykorzystaniu nowych technologii i narzędzi cyfrowych w kształceniu

Kryteria weryfikacji

- Omawia zasady ergonomii pracy z komputerem (np. odległość wzroku od ekranu, doświetlenie miejsca pracy, prawidłowa postawa podczas pracy); - Podaje zalecane czasy nieprzerwanej pracy z urządzeniami elektronicznymi dla różnych grup wiekowych; - Podaje przykłady syndromów chorobowych związanych z pracą przy komputerze i sposoby zapobiegania im.

Zestaw

Numer zestawu w kwalifikacji

2

Nazwa zestawu

Planowanie zajęć dydaktycznych wykorzystujących nowe technologie i narzędzia cyfrowe Poziom PRK

5

Orientacyjny nakład pracy [godz]

25

Rodzaj zestawu

obowiązkowy

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Efekt uczenia

01. Dobiera narzędzia cyfrowe do planowanych metod edukacyjnych

Kryteria weryfikacji

- Wskazuje narzędzia cyfrowe mające zastosowanie w metodach podających (np. wykład, objaśnienie, opis, prelekcja, anegdota); - Wskazuje narzędzia cyfrowe mające zastosowanie w metodach oparte na obserwacji i pomiarze (np. demonstracja przedmiotów, zjawisk, procesów poprzez m. in. modele, obrazy, symulacje procesów w wirtualnej rzeczywistości,

doświadczenia wykonywane przez prowadzącego); - Wskazuje narzędzia cyfrowe mające zastosowanie w metodach opartych na praktycznej działalności ucznia (np. metoda projektów, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia produkcyjne); - Wskazuje narzędzia cyfrowe mające zastosowanie w metodach aktywizujących (np. gry dydaktyczne, inscenizacja, metoda przypadków); - Dobiera narzędzia cyfrowe do planowanych metod edukacyjnych (podających, opartych na obserwacji i pomiarze, opartych na praktycznej działalności ucznia, aktywizujących)

Efekt uczenia

02. Korzysta z legalnych i bezpiecznych źródeł pozyskiwania wiedzy w Internecie

Kryteria weryfikacji

- Wyszukuje i kwalifikuje materiały dydaktyczne (np. grafiki, zdjęcia, filmy, muzyka) z legalnych i bezpiecznych źródeł, korzystając z mechanizmów/filtrów wyszukiwania wbudowanych w wyszukiwarki; - Wymienia portale i serwisy edukacyjne dla uczniów i nauczycieli z uwzględnieniem wirtualnych muzeów oraz archiwów i bibliotek cyfrowych; - Rozróżnia rodzaje praw autorskich (osobiste i majątkowe) i licencji (np. domena publiczna, creative commons itp.) do wykorzystania materiałów udostępnianych w Internecie na zajęciach edukacyjnych; - Wskazuje zagrożenia wynikające z korzystania z sieci Internet oraz sposoby zabezpieczania się przed nimi.

Efekt uczenia

03. Tworzy scenariusz zajęć edukacyjnych wykorzystujących nowe technologie i narzędzia cyfrowe

Kryteria weryfikacji

- Tworzy listę e-materiałów potrzebnych do realizacji scenariusza zajęć; - Opracowuje listę sprzętu elektronicznego potrzebnego do realizacji scenariusza zajęć; - Projektuje aktywności w scenariuszu zajęć z wykorzystaniem nowych technologii i narzędzi cyfrowych (w tym minimum po 1 aktywności wykorzystującej: tablicę multimedialną, platformę telekonferencyjną, medium społecznościowe, grę VR, wirtualną przestrzeń roboczą, dostępne zasoby edukacyjne typu ćwiczenia interaktywne na komputery stacjonarne oraz urządzenia mobilne) uwzględniając tryb stacjonarny lub hybrydowy zajęć; - Projektuje element wiedzy (np. wykład, pogadankę, anegdotę, prezentację) z uwzględnieniem specyfiki grupy docelowej; - Projektuje element interaktywny (np. ćwiczenia, burzę mózgów, mapy myśli, projekt) z uwzględnieniem specyfiki grupy docelowej; - Projektuje element testowy scenariusza zajęć (np. test wiedzy, ankietę) z uwzględnieniem specyfiki grupy docelowej; - Projektuje element ewaluacji pracy uczestników zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem nowych technologii i narzędzi cyfrowych.

Efekt uczenia

04. Dokonuje ewaluacji pracy własnej

Kryteria weryfikacji

- Na podstawie ankiet uczestników oraz raportów z wykonanych ćwiczeń formułuje wnioski dotyczące przebiegu zajęć z wykorzystaniem nowych technologii i narzędzi cyfrowych; - Proponuje usprawnienia/modyfikacje w scenariuszu zajęć lub/i strukturze projektowanych

ćwiczeń; - Tworzy plan dalszego rozwoju zawodowego w obszarze wykorzystania nowych technologii i narzędzi cyfrowych na zajęciach.

Zestaw

Numer zestawu w kwalifikacji

3

Nazwa zestawu

Wykorzystywanie sprzętu elektronicznego i oprogramowania w kształceniu

Poziom PRK

5

Orientacyjny nakład pracy [godz]

40

Rodzaj zestawu

obowiązkowy

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Efekt uczenia

01. Tworzy bezpieczne środowisko pracy dydaktycznej dla siebie i uczniów

Kryteria weryfikacji

- Identyfikuje zagrożenia związane z korzystaniem z sieci Internet (np. niebezpieczne oprogramowanie); - Rozpoznaje rodzaje typowych oszustw internetowych np. scam, phishing; - Definiuje sposoby reagowania na zagrożenia w sieci (hate, fake news, trolling, kradzież treści, grooming i inne); - Rozpoznaje treści szkodliwe i niebezpieczne dla różnych grup wiekowych wskazuje sposoby reagowania na nie; - Wskazuje instytucje świadczące pomoc w tym przypadku wystąpienia zagrożeń w sieci (np. telefon dla rodziców 800 100 100, strona dyzurnet.pl); - Omawia zasady korzystania z portali społecznościowych w zależności od grupy użytkowników (np. ograniczenia wiekowe). - Korzysta z ustawień prywatności w serwisach społecznościowych; - Tworzy silne hasła zabezpieczające konta internetowe.

Efekt uczenia

02. Przygotowuje środowisko pracy do zajęć edukacyjnych

Kryteria weryfikacji

- Instaluje i konfiguruje oprogramowanie potrzebne do pracy edukacyjnej, w szczególności oprogramowanie do tablicy interaktywnej, komunikator, dodatki i wtyczki do przeglądarek internetowych; - Podłącza i przygotowuje do pracy zestaw interaktywny (tablica interaktywna lub urządzenie alternatywne, komputer); - Podłącza i przygotowuje do pracy urządzenia peryferyjne (np. skaner, głośniki, gogle VR); - Kalibruje Gogle VR; - Instaluje oprogramowanie edukacyjne do wykorzystania na zajęciach na Goglach VR;- Planuje zajęcia edukacyjne i wysyła zaproszenia do uczestników za pomocą poczty elektronicznej i kalendarza; - Łączy się na platformie komunikacyjnej z uczestnikami w celu przeprowadzenia zajęć; - Udostępnia ekran w celu prezentacji materiałów edukacyjnych.

Efekt uczenia

03. Prowadzi zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem TIK

Kryteria weryfikacji

- Prezentuje opracowany przez siebie scenariusz zajęć edukacyjnych wykorzystujących nowe technologie i narzędzia cyfrowe odzwierciedlając wszystkie zaplanowane aktywności; - Prezentuje realizację elementu wiedzewego; Prezentuje realizację elementu interaktywnego – Prezentuje realizację elementu testowego.; - -

Efekt uczenia

04. Udostępnia materiały z zajęć edukacyjnych wykorzystujących nowe technologie i narzędzia cyfrowe

Kryteria weryfikacji

- Eksportuje i pobiera tworzone przez siebie materiały do wykorzystania w formie drukowanej lub pracy offline; - Tworzy katalog online i udostępnia materiały edukacyjne uczestnikom.

Efekt uczenia

05. Przeprowadza ewaluację zajęć edukacyjnych wykorzystujących nowe technologie i narzędzia cyfrowe

Kryteria weryfikacji

- Generuje raporty z ćwiczeń wykonanych przez uczestników zajęć edukacyjnych; - Tworzy ankietę ewaluacyjną z wykorzystaniem nowych technologii i narzędzi cyfrowych; - Przekazuje informację zwrotną uczestnikom zajęć z wykorzystaniem narzędzi nowych technologii i narzędzi cyfrowych.

Informacje o instytucjach uprawnionych do nadawania kwalifikacji

--- Brak treści ---

Wnioskodawca

Fundacja VCC

Minister właściwy

Minister Edukacji i Nauki

Okres ważności dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji i warunki przedłużenia jego ważności

Certyfikat ważny 10 lat. W celu przedłużenia ważności certyfikatu kandydat podchodzi ponownie do walidacji.

Nazwa dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji

Certyfikat

Uprawnienia związane z posiadaniem kwalifikacji

Nie dotyczy

Kod dziedziny kształcenia

142 - Nauka o kształceniu

Kod PKD