



EUROKREATOR S.C.
RAFAŁ KUNASZYK,
ANNA KUNASZYK



Nowoczesne technologie wykorzystywane w szkole

Numer usługi 2024/06/11/11626/2178964

📍 Kraków / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 30.10.2024 do 31.10.2024

5 904,00 PLN brutto

4 800,00 PLN netto

369,00 PLN brutto/h

300,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Inne / Edukacja
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<ul style="list-style-type: none">• nauczyciele/ nauczycielki szkół podstawowych• nauczyciele/nauczycielki szkół ponadpodstawowych• dyrekcja szkół podstawowych i ponadpodstawowych• pracownicy biblioteki szkolnej, świetlicy szkolnej itp.
Minimalna liczba uczestników	5
Maksymalna liczba uczestników	12
Data zakończenia rekrutacji	24-10-2024
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	16
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości Małopolskich Standardów Usług Edukacyjno-Szkoleniowych (MSUES) - wersja 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje nauczycieli do efektywnego korzystania z platform edukacyjnych i używania narzędzi cyfrowych do tworzenia oraz udostępniania materiałów zgodnie z prawem autorskim. Uczestnicy nauczą się także wykorzystywać

szkolne sprzęty z programu Laboratoria Przyszłości oraz rozumieć i stosować AI w edukacji. Celem jest wspieranie nauczycieli w adaptacji do nowoczesnych standardów edukacyjnych i rozwijanie ich kompetencji zawodowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Nauczyciel zna / rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przydatne w pracy edukacyjnej dostępne w domenie publicznej i na wolnych licencjach 	<ul style="list-style-type: none"> - posiada podstawową wiedzę na temat takich platform jak: Wolne Lektury, Zintegrowana Platforma Edukacyjne, Koalicja Otwartej Edukacji, Centrum Cyfrowe, Khan Academy, Scholaris 	Prezentacja
<p>Nauczyciel zna / rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - platformy zawierające gotowe materiały edukacyjne i te, które umożliwiają samodzielne stworzenie materiałów <p>Nauczyciel zna / rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podstawowe możliwości jakie udostępnia Canva w wersji podstawowej - możliwość uzyskania wersji edukacyjnej Canvy (PRO). - bazowe wtyczki umożliwiające pracę w programie Canva z narzędziami AI 	<p>Kryterium weryfikacji:</p> <ul style="list-style-type: none"> - posiada wiedzę na temat elementów interfejsu platformy, - ma podstawową wiedzę na temat tego, jak korzysta się z wyszukiwarki dostępnej na platformie, otwiera, pobiera plik, modyfikuje plik dostosowując do własnych potrzeb, jak udostępnia plik innym nauczycielom. <ul style="list-style-type: none"> - posiada wiedzę na temat elementów interfejsu aplikacji Canva - wie jak uzyskać dostęp do Canva for Education - posiada wiedzę na temat przynajmniej jednej wtyczki rozszerzającej pracę w programie Canva o narzędzia AI 	Prezentacja Obserwacja w warunkach symulowanych
<p>Nauczyciel zna / rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - możliwości wykorzystania sprzętu, który szkoły otrzymały w ramach Laboratorium przyszłości, - bazowe opcje pracy na wybranej platformie umożliwiającej modelowanie 3D. 	<ul style="list-style-type: none"> - posiada wiedzę na temat ciekawych pomysłów realizowanych w innych szkołach, a dotyczących wykorzystania sprzętu, który placówki otrzymały w ramach programu Laboratorium przyszłości - wykorzystuje bazowe opcje platformy podczas zadania podczas modelowania 3D 	Obserwacja w warunkach symulowanych
<ul style="list-style-type: none"> - proste aplikacje wspierane m.in. przez generatywną AI (np. czat GPT) 	<ul style="list-style-type: none"> - ma podstawową wiedzę w zakresie wtyczek umożliwiających pracę w programie Canva z narzędziami AI 	Obserwacja w warunkach symulowanych Prezentacja
<p>Nauczyciel zna / rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - konieczność korzystania z materiałów lub ich udostępniania zgodnie z prawem autorskim - problematykę prawa autorskiego w przypadku narzędzi wykorzystujących AI 	<ul style="list-style-type: none"> - posiada bazową wiedzę na temat prawa autorskiego w tym: licencji CC, dozwolonego użytku w edukacji i dozwolonego użytku prywatnego - posiada podstawową wiedzę na temat dzieła generowanego przez AI w kontekście praw autorskich 	Prezentacja

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Nauczyciel umie / potrafi: - korzystać z wyszukiwarki dostępnej na platformach zawierających gotowe materiały edukacyjne i te, które umożliwiają samodzielne stworzenie materiałów</p>	<p>- znajduje materiał edukacyjny przydatny podczas prowadzonych zajęć na przynajmniej jednej z platformy typu: Wolne Lektury, Zintegrowana Platforma Edukacyjna, Koalicja Otwartej Edukacji, Centrum Cyfrowe, Khan Academy, Scholaris</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>Nauczyciel umie / potrafi: - w dyskusji, w sposób konstruktywny wymieniać poglądy, skutecznie przekonywać do własnych pomysłów oraz uwzględniać sugestie innych uczestników kursu na temat wykorzystania sprzętu otrzymanego w ramach programu Laboratoria przyszłości planując angażujące lekcje</p>	<p>- przedstawia swoje doświadczenia z wykorzystaniem sprzętu LP lub aktywnie słucha prezentacji innych uczestników szkolenia</p>	<p>Debata swobodna</p>
<p>Nauczyciel umie / potrafi: - rozpoznać i prawidłowo stosować licencje Creative Commons</p>	<p>- charakteryzuje zasady autorskich praw osobistych w kontekście zasobów cyfrowych, - wskazuje rodzaje licencji Creative Commons - stosuje w dokumentach przypisy oraz opisy odnoszących się do wykorzystywanych w tekście praw autorskich (np. atrybucja, nazwa autora, link).</p>	<p>Test teoretyczny</p>
<p>Nauczyciel posiada: - kompetencje do podejmowania działań na rzecz upowszechniania wiedzy na temat właściwego wykorzystywania nowych technologii</p>	<p>- wskazuje gotowość do upowszechniania wiedzy na temat właściwego wykorzystania TIK i AI w środowisku edukacyjnym</p>	<p>Wywiad swobodny</p>
<p>Nauczyciel posiada / jest gotów do: - samodzielnego działania oraz współdziałania z innymi w zakresie rozwijania umiejętności krytycznego myślenia wśród uczniów, niezbędnego podczas korzystania z wytworów AI</p>	<p>- opisuje własne inicjatywy edukacyjne, które podejmie w celu promowania krytycznego myślenia, uwzględniając wykorzystanie AI lub wyjaśnia metody i techniki, które będzie stosował, aby rozwijać umiejętność krytycznego myślenia wśród uczniów, szczególnie w kontekście korzystania z AI</p>	<p>Wywiad swobodny</p>

Cel biznesowy

W trakcie 16-godzinnego szkolenia uczestnicy odnotują w post-teście zwiększenie swojej wiedzy, umiejętności lub kompetencji społecznych w zakresie znajomości narzędzi cyfrowych, i programów AI oraz sprawności cyfrowej w tworzeniu potrzebnych materiałów edukacyjnych zgodnie z prawem autorskim.

Efekt usługi

Uzyskanie w poście 80% poprawnych odpowiedzi.

Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi

Posttest.

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji będzie zawierał opis efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Zostanie przeprowadzona walidacja w oparciu o test teoretyczny, który będzie zawierał kryteria weryfikacji zdefiniowane w efektach uczenia się.

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Dokument będzie zawierał informacje o przeprowadzonej walidacji w formie testu przeprowadzonego przez specjalistę w danej dziedzinie.

Program

1. Wstęp, diagnoza wstępna - 1h

Zapoznanie się z grupą, działania integracyjne, wstępna diagnoza określająca stopień korzystania z narzędzi cyfrowych oraz znajomości narzędzi.

1. Otwarte zasoby edukacyjne - 1h

Prezentacja przydatnych w szkole cyfrowych zasobów edukacyjnych (dostępnych w domenie publicznej i na wolnych licencjach)

1. Platformy edukacyjne - 3h

Prezentacja przydatnych w szkole platform na których znajdują się już materiały edukacyjne jak również umożliwiają tworzenie własnych. Omówienie rozwiązań bezpłatnych i dostępnych. Zasygnalizowanie zasad przygotowania materiałów zgodnych z zasadami dostępności, w tym WCAG.

1. Canva w edukacji - 3h

Prezentacja możliwości jakie udostępnia Canva w wersji podstawowej oraz, przeprowadzenie przez proces związany z uzyskaniem wersji edukacyjnej Canvy (PRO). Zadania praktyczne sprzyjające stworzeniu przez uczestników własnych projektów oraz rozwijanie kompetencji współpracy (projektowanie zespołowe). Rozpoznanie wtyczek umożliwiających pracę w programie Canva z narzędziami AI.

1. Laboratoria przyszłości w szkole - 3h

Prezentacja ciekawych pomysłów na wykorzystanie sprzętu, który szkoły otrzymały w ramach laboratorium przyszłości. Proste zadania problemowe z wykorzystaniem elektroniki. Praca na wybranej platformie umożliwiającej modelowanie 3D.

1. AI w edukacji - 3h

Wprowadzenie do tematu sztucznej inteligencji. Ryzyko czy szansa? - wieloaspektowe ujęcie możliwości i zagrożeń związanych z obecnością narzędzi AI w edukacji. Przedstawienie propozycji wykorzystania podczas zajęć edukacyjnych aplikacji i programów z modułem sztucznej inteligencji tak, aby wspierać u uczniów rozwój kluczowych kompetencji (4K).

1. Prawo autorskie w edukacji - 1h

Zapoznanie nauczycieli z licencjami creative commons oraz prawem autorskim i tym jak możemy korzystać z treści dostępnych w Internecie. Będą omawiane kwestie związane z prawami autorskimi, licencjami, prawem do cytowania i używania cudzego materiału oraz jak skutecznie chronić własne prace. Moduł będzie zawierał także wprowadzenie do kwestii prawa autorskiego materiałów generowanych przez narzędzia wykorzystujące AI.

1. Podsumowanie, diagnoza na zakończenie - 30 min

Podsumowanie szkolenia np. zgodnie ze schematem kapeluszy Bono, przeprowadzenie diagnozy na zakończenie.

Walidacja - 30 min

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 15 Wstęp, diagnoza wstępna	Agnieszka Chomicka-Bosy	30-10-2024	08:00	09:00	01:00
2 z 15 Otwarte zasoby edukacyjne	Agnieszka Chomicka-Bosy	30-10-2024	09:00	10:00	01:00
3 z 15 Platformy edukacyjne	Agnieszka Chomicka-Bosy	30-10-2024	10:00	12:00	02:00
4 z 15 Przerwa	Agnieszka Chomicka-Bosy	30-10-2024	12:00	12:05	00:05
5 z 15 Platformy edukacyjne	Agnieszka Chomicka-Bosy	30-10-2024	12:05	13:05	01:00
6 z 15 Canva w edukacji	Agnieszka Chomicka-Bosy	30-10-2024	13:05	14:05	01:00
7 z 15 Przerwa	Agnieszka Chomicka-Bosy	30-10-2024	14:05	14:30	00:25
8 z 15 Canva w edukacji	Agnieszka Chomicka-Bosy	30-10-2024	14:30	16:30	02:00
9 z 15 Laboratoria przyszłości w szkole	Agnieszka Chomicka-Bosy	31-10-2024	08:00	11:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 15 Przerwa	Agnieszka Chomicka-Bosy	31-10-2024	11:00	11:05	00:05
11 z 15 AI w edukacji	Agnieszka Chomicka-Bosy	31-10-2024	11:05	14:05	03:00
12 z 15 Przerwa	Agnieszka Chomicka-Bosy	31-10-2024	14:05	14:30	00:25
13 z 15 Prawo autorskie w edukacji	Agnieszka Chomicka-Bosy	31-10-2024	14:30	15:30	01:00
14 z 15 Podsumowanie, diagnoza na zakończenie	Agnieszka Chomicka-Bosy	31-10-2024	15:30	16:00	00:30
15 z 15 Walidacja	-	31-10-2024	16:00	16:30	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 904,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	369,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	300,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Agnieszka Chomicka-Bosy

Edukatorka w hejo.edu.pl, nauczycielka informatyki. Współautorka programu nauczania informatyki w klasach 1-3 "Cyfrowe wędrowniki". Trenerka między innymi w takich programach jak: Zaprogramuj przyszłość (Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog), Klub Młodego Programisty (Stowarzyszenie Cyfrowy

Dialog), Informatyka bez granic (Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog), Amazon STEM Kindloteka, Stacja Galaxy (Samsung Electronics), Solve for tomorrow (Samsung Electronics), Centrum Mistrzostwa Informatycznego (Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog), Asy Internetu (Fundacja Szkoła z klasą) i innych. Moderatorka Design Thinking. Autorka licznych materiałów dla dzieci i nauczycieli głównie z zakresu metody STEAM i kompetencji cyfrowych.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały zostaną udostępnione w wersji elektronicznej.

Adres

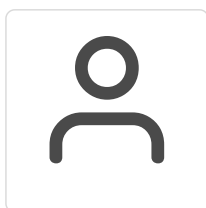
ul. Przemysłowa 13/1U
30-701 Kraków
woj. małopolskie

Ilab Plus to wielomodalna przestrzeń edukacyjna. Najnowsze wyposażenie multimedialne i kreatywne wnętrza zwiększają efektywności uczenia się i tworzą wyjątkową atmosferę spotkań. Wyposażenie w ekrany multimedialne oraz kamera podążająca za głosem umożliwia interaktywne prowadzenie zajęć hybrydowych. Przestrzeń została zaprojektowana w oparciu o innowacyjną metodologię opartą na badaniach własnych realizowanych przy współpracy z Uniwersytetem Jagiellońskim.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Udogodnienia dla osób ze szczególnymi potrzebami

Kontakt



Paulina Chronowska

E-mail paulina.chronowska@eurokreator.eu

Telefon (+48) 609 458 834