

Załącznik. Informacje na temat projektu

Szkolenia kierowane są tylko do nauczycieli przedmiotów ogólnokształcących. Zgłoszenia szkoły i nauczycieli dokonuje członek kadry kierowniczej szkoły. Liczba zgłoszonych uczestników zależy od liczby zatrudnionych w szkole nauczycieli, musi ich być co najmniej:

- 2-3 nauczycieli, w tym członek kadry kierowniczej, jeśli w szkole jest zatrudnionych mniej niż 10 nauczycieli;
- 4-osobowe zespoły, w tym członek kadry kierowniczej, jeśli w szkole jest zatrudnionych od 10 do 20 nauczycieli;
- 5-osobowe zespoły, w tym członek kadry kierowniczej, jeśli w szkole jest zatrudnionych powyżej 20 nauczycieli.

Szkoła może zgłosić większą liczbę niż określona powyżej minimalna liczba, zgodnie z własnymi potrzebami.

Procedura zapisywania uczestników do projektu grantowego *CYFROWE LUBUSKIE* polega na zgłoszeniu się do nas przedstawiciela szkoły i podpisaniu z nami porozumienia. Na tej podstawie rejestrujemy na platformie projektu „Lekcja:Enter” szkołę i członka kadry zarządzającej szkołą, który również będzie brał udział w szkoleniach. Osoba ta uzyskuje uprawnienia wprowadzenia na platformę nauczycieli ze swojej szkoły. Od tej chwili nauczyciele i członek kadry kierowniczej zaczynają realizację ścieżki edukacyjnej:

- zgłoszenie do projektu poprzez platformę;
- wypełnienie pretestu - wstępnego testu kompetencji cyfrowych, na podstawie którego uczestnik będzie zakwalifikowany do grupy podstawowej lub zaawansowanej;
- udział w szkoleniu (32 godzin szkolenia stacjonarnego oraz 8 godzin on-line, a w przypadku nauczycieli informatyki 35 godzin szkolenia stacjonarnego oraz 5 godzin on-line);
- wypełnienie ankiety śródkresowej oceny szkolenia;
- przygotowanie min. 2 scenariuszy lekcji dla uczniów z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych;
- uzyskanie akceptacji od trenera lokalnego/trenerki lokalnej każdego z 2 przygotowanych przez nauczyciela/nauczycielkę scenariuszy lekcji;
- przeprowadzenie min. 2 lekcji obserwowanych z uczniami (według przygotowanych scenariuszy);
- wypełnienie ankiety ewaluacyjnej stworzonej przez Ministerstwo Cyfryzacji;
- odbiór zaświadczenia o ukończeniu szkolenia zgodnego z wymaganiami MEN, wydanego przez naszą akredytowaną placówkę doskonalenia nauczycieli Centrum Edukacji Nauczycieli POTEST, która będzie organizatorem szkolenia.

Szkolenia będą się odbywać w grupach 10-12-osobowych (w wyjątkowych sytuacjach 8-10 i 13-15 osób). Jeżeli w szkole znajdzie się cała grupa szkoleniowa, zajęcia odbywać się będą na miejscu w szkole. W przypadku niewystarczającej liczby nauczycieli z danej szkoły, nauczyciele będą przyłączeni do grup w innych pobliskich szkołach, tak by miejsce szkolenia nie było odległe od miejsca pracy/zamieszkania uczestników. Nauczyciele będą podzieleni na grupy uwzględniające poziom zaawansowania określony wynikiem pretestu, etapem edukacyjnym, na którym pracują oraz grupą przedmiotową. Grupy przedmiotowe obejmują:

- edukację wczesnoszkolną;

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

- przedmioty humanistyczne klasy IV – VIII;
- przedmioty humanistyczne – szkoły ponadpodstawowe;
- przedmioty matematyczno-przyrodnicze – klasy IV – VIII;
- przedmioty matematyczno-przyrodnicze – szkoły ponadpodstawowe;
- przedmioty artystyczne – klasy IV – VIII;
- przedmioty artystyczne – szkoły ponadpodstawowe;
- informatyka – klasy IV – VIII;
- informatyka – szkoły ponadpodstawowe.

Przyporządkowania danych zajęć edukacyjnych do danej grupy przedmiotowej określa tabela na stronie www.potest.pl/lekcjaenter.

Ważne, aby w miarę możliwości, zapewnić udział przedstawicieli wszystkich grup przedmiotowych z danej szkoły.

Podczas szkolenia uczestnicy:

- nabędą umiejętności korzystania z e-usług publicznych, portali edukacyjnych (e-podręczniki, edukator.pl), elektronicznych materiałów i zasobów dydaktycznych (np. Akademia Khan), także na urządzeniach mobilnych;
- wykształcą umiejętności edukacyjnego zastosowania różnego rodzaju sprzętu i aplikacji jak np. Learning App, Kahoot czy Quizizz i dowiedzą się, jak kreatywnie wykorzystywać je na lekcjach;
- nauczą się, jak pracować metodą projektów uczniowskich np. z pomocą narzędzia Webquest, stosować kształcenie wyprzedzające z wykorzystaniem TIK;
- dowiedzą się jak tworzyć własne e-zasoby edukacyjne;
- zobaczą jak nowe technologie mogą pomóc w realizowaniu podstawy programowej;
- nauczą się, jak bezpiecznie poruszać się w środowisku cyfrowym, jak, zgodnie z prawem autorskim, korzystać z gotowych materiałów, a także jak udostępniać własne materiały na odpowiednich licencjach;
- poznają społeczności innowacyjnych nauczycieli.

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”