

## PODSTAWOWE KOMPETENCJE TIK PRACOWNIKÓW GMINNYCH SAMORZĄDOWYCH INSTYTUCJI KULTURY

Kompetencje te powinny być kontekstowo powiązane bezpośrednio z celem interwencji, a ich zakres merytoryczny powinien wynikać ze specyfiki konkretnego projektu. Oprócz pracy w środowisku komputerowym z wykorzystaniem TIK istotne jest zintegrowanie jej z pracą poza tym środowiskiem w celu kompleksowego wykorzystania metod i narzędzi służących rozwijaniu kompetencji cyfrowych.

Podstawowe kompetencje technologiczne/techniczne					
Nr	Kompetencja	Wiedza	Umiejętności	Postawy	Uwagi
1.	<b>Wykorzystanie komputera lub tabletu/ środowisk programistycznych/ aplikacji lub programów</b>	Osoba zna różne typy, modele komputerów lub tabletów/ typy środowisk wizualnego programowania (lub innych środowisk programistycznych, np. pozwalających na sterowanie robotem).	Osoba umie obsługiwać: wybrany typ/model komputera lub tabletu, / wybrane środowisko wizualnego programowania.	Osoba świadomie wykorzystuje komputer lub tablet / wybrane środowisko wizualnego programowania (lub inne środowisko programistyczne) w celu podniesienia jakości dydaktycznej zajęć.	<p>Dodatkowo proponuje się zapoznanie pracownika gminnej samorządowej instytucji kultury z wybranymi typami urządzeń mobilnych, wybranymi aplikacjami/ programami służącymi edukacji programistycznej oraz wybranymi aplikacjami mobilnymi adekwatnymi do tematyki projektu.</p> <p>W przypadku zaplanowania w projekcie używania innego niż wizualne środowiska programistycznego osoba powinna posiadać wiedzę i umiejętności w zakresie jego stosowania wystarczające do realizacji scenariuszy zajęć.</p>
2.	<b>Biegłość poruszania się w sieci</b>	Osoba zna różne możliwości korzystania z sieci adekwatnie do sytuacji.	Osoba umie skorzystać z sieci na różne sposoby. (np. Podpiąć się do lokalnej sieci wi-fi, skorzystać z Internetu LTE)	Osoba w zależności od danej sytuacji dydaktycznej wykorzystuje odpowiednią możliwość podłączenia do sieci. Np. w klasie optymalniejsze będzie wi-fi, na lekcji w parku Internet mobilny.	
Podstawowe kompetencje metodyczne					
3.	<b>Znajomość potrzeb oraz możliwości uczestników szkolenia w kontekście wykorzystania nowych technologii w edukacji.</b>	Osoba posiada wiedzę na temat potrzeb oraz możliwości uczestników szkoleń (z uwzględnieniem poziomu edukacyjnego) niezbędną do zaprojektowania oraz przeprowadzenia zajęć z wykorzystaniem nowych technologii.	Osoba posiada umiejętność projektowania oraz prowadzenia zajęć z wykorzystaniem nowych technologii z wykorzystaniem wiedzy na temat zainteresowań uczestników szkoleń.	Osoba dostrzega i uwzględnia potrzeby oraz możliwości uczestników w procesach dydaktycznych realizowanych z wykorzystaniem nowych technologii.	W tym analiza stylów uczenia się uczestników w kontekście wykorzystania nowych technologii (indywidualizacja, personalizacja np. indywidualni.pl).

4.	<b>Projektowanie, realizacja, ewaluacja lekcji/ zajęć z wykorzystaniem nowych technologii.</b>	Osoba zna zasady projektowania, realizacji, ewaluacji lekcji/ zajęć z wykorzystaniem nowych technologii.	Osoba umie zaprojektować, zrealizować, zewaluować lekcję z wykorzystaniem nowych technologii.	Osoba wykorzystuje nowe technologie na lekcji/ zajęciach tradycyjnych.	Podstawowe kroki. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Potrafi określić kiedy zastosować TIK i uzasadnić swoją decyzję.</li> <li>2. Potrafi określić cel zastosowania TIK i uzasadnić to.</li> <li>3. Potrafi określić proporcje wykorzystania TIK w stosunku do tradycyjnych metod, form nauczania.</li> <li>4. Potrafi zaplanować proces dydaktyczny z TIK – w praktyce to jest scenariusz zajęć dydaktycznych z wykorzystaniem TIK</li> <li>5. Potrafi określić ramy czasowe tego procesu dydaktycznego z TIK oraz poszczególnych jego etapów.</li> <li>6. Potrafi przeprowadzić zajęcia zgodnie z przygotowanym planem/ scenariuszem</li> <li>7. Potrafi zaplanować ewaluacje tych zajęć , przeanalizować jej wyniki oraz wyciągnąć z nich wnioski.</li> </ol>
5.	<b>Znajomość przedmiotowych elektronicznych zasobów edukacyjnych.</b>	Osoba zna różne typy przedmiotowych elektronicznych zasobów edukacyjnych. Np. cyfrowe podręczniki, e-testy, e-zasoby kultury, e-eksperymenty itp.	Osoba umie aktywnie korzystać z różnych typów przedmiotowych, elektronicznych zasobów edukacyjnych. Np. cyfrowe podręczniki, e-testy, e-zasoby kultury, itp.	Osoba wie w jakich sytuacjach dydaktycznych wykorzystać odpowiednie przedmiotowe elektroniczne zasoby edukacyjne, aby zoptymalizować jakość, efektywność zajęć.	Zarówno zasoby na otwartej licencji jak i komercyjne.
6.	<b>Wykorzystanie elektronicznych zasobów edukacyjnych w kontekście celów dydaktycznych</b>	Osoba zna możliwości wykorzystania przedmiotowych elektronicznych zasobów edukacyjnych w kontekście celów dydaktycznych	Osoba umie wykorzystać przedmiotowe elektroniczne zasoby edukacyjne w kontekście celów dydaktycznych, grupy docelowej oraz merytoryki przedmiotu.	Osoba wykorzystuje stosownie do danej sytuacji dydaktycznej przedmiotowe zasoby edukacyjne.	Np. wie jakie oprogramowanie, aplikacje, czy konkretne zasoby są adekwatne do wieku uczestnika, wie gdzie ich szukać zarówno wśród zasobów otwartych jak i komercyjnych. Znając to portfolio dostępnych zasobów potrafi dostosować je do potrzeb uczestników. Pracownik gminnej samorządowej instytucji kultury wie ile czasu uczestnicy szkoleń są w stanie np. pracować w określony sposób, w jakich warunkach pracują efektywnie i aktywnie.

7.	<b>Projektowanie własnych materiałów edukacyjnych dla celów projektu.</b>	Osoba zna zasady (metodyczne i technologiczne) projektowania własnych materiałów edukacyjnych.	Osoba umie zaprojektować własne edukacyjne materiały przedmiotowe adekwatnie do celu zajęć.	Osoba projektuje własne materiały edukacyjne.	Np. prezentacje, quizy, proste ćwiczenia interaktywne.
8.	<b>Wykorzystanie współczesnych metod prowadzenia lekcji/ zajęć z wykorzystaniem nowych technologii/ zajęć dotyczących nauki programowania.</b>	Osoba zna współczesne metody dydaktyczne (np. WebQuest, Gamifikacja, Metoda Projektów, Odwrócona klasa) oraz możliwości ich zastosowania na zajęciach z wykorzystaniem nowych technologii.	Osoba umie wykorzystać wybrane współczesne metody dydaktyczne, w szczególności Metodę Projektów lub inne jak np. WebQuest, Gamifikacja, Odwrócona klasa, na zajęciach z zastosowaniem nowych technologii.	Osoba stosuje na zajęciach przedmiotowych współczesne metody dydaktyczne w połączeniu z nowymi technologiami.	
<b>Dodatkowe kompetencje do osiągnięcia w przypadku zaplanowania w projekcie wykorzystania nw. urządzeń peryferyjnych/ wspomagających pracę uczestników szkoleń</b>					
9.	<b>Wykorzystanie urządzeń Peryferyjnych/ wspomagających pracę uczestników szkolenia</b>	Osoba zna różne typy, urządzeń peryferyjnych/ wspomagających pracę uczestników szkoleń.	Osoba umie obsługiwać wybrane urządzenia peryferyjne/ wspomagające pracę uczestników szkoleń.	Osoba wykorzystuje urządzenia peryferyjne/ wspomagające pracę uczestników szkoleń w celu podniesienia jakości dydaktycznej zajęć.	O ile jest to przewidziane w projekcie mogą to być np. drukarki 3D, roboty, czujniki, urządzenia pomiarowe, systemy głosowań, kamery.