

Standard wymagań kompetencji cyfrowych

Działanie 3.2 *Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej*
Program Operacyjny Polska Cyfrowa 2014-2020

WŁĄCZENIE SAMORZĄDOWYCH INSTYTUCJI KULTURY NA POZIOMIE GMINY

Projekt ma zapewnić pozyskanie przez pracowników **gminnych instytucji kultury** oraz dzieci i młodzieży w wieku 10- 18 lat **wiedzy i umiejętności** oraz **promowanie postaw** określonych dla wyspecyfikowanych w niniejszym *Standardzie* zestawieniach kompetencji.

WPROWADZENIE

Niniejszy Standard opisuje minimalne, konieczne do osiągnięcia w wyniku realizacji projektu, kompetencje dotyczące TIK. 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, szeroko rozumianych, kompetencji cyfrowych.

Projekt ma zapewnić pozyskanie przez pracowników samorządowych instytucji kultury (GOK) na poziomie gminy (w tym: **pracowników ośrodków kultury, centrów kultury, domów kultury i bibliotek**) oraz dzieci i młodzież w wieku 10 - 18 lat wiedzy i umiejętności oraz promowanie postaw określonych dla wyspecyfikowanych w niżej zamieszczonych zestawieniach kompetencji.

Cele konkursu

Cel długookresowy:

- Stworzenie trwałej struktury dostępu do wiedzy w zakresie prowadzenia i animowania aktywności cyfrowej oraz podwyższania kompetencji cyfrowych na poziomie gminnych instytucji kultury;

- Wzrost aktywności cyfrowej społeczności lokalnej, która będzie mogła

liczniej i częściej uczestniczyć w oferowanych zajęciach i wydarzeniach organizowanych przez gminne samorządowe jednostki kultury.

Cel krótkookresowy:

- Zwiększenie kompetencji cyfrowych pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury

- Rozwijanie kompetencji cyfrowych dzieci i młodzieży w wieku 10 - 18 lat poprzez organizację zajęć szkoleniowych w w/w instytucjach;



WARUNKI I SPOSÓB REALIZACJI SZKOLEŃ DLA PRACOWNIKÓW GMINNYCH SAMORZĄDOWYCH INSTYTUCJI KULTURY

Szkolenie pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury musi obejmować **dwa obowiązkowe** etapy:

I etap

Pierwszy etap projektu obejmuje działania mające na celu **podniesienie kompetencji cyfrowych pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury** w takim stopniu aby pracownicy ci mogli docelowo samodzielnie lub w asyście trenera przeprowadzić szkolenia dla dzieci i młodzieży. Warunkiem obowiązkowym jest udział

w projekcie **co najmniej jednego pracownika z każdej gminnej samorządowej instytucji kultury** uczestniczącej w projekcie na zasadach określonych w niniejszym Standardzie.

Warunkiem dostępowym udziału w projekcie dla pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury jest posiadanie kompetencji podstawowych (A) określonych w katalogu stanowiącym załącznik nr 1 do Standardu.

Po zakończeniu udziału w szkoleniu, pracownik GOK, który przejdzie pełen kurs nauczania otrzyma wsparcie co najmniej w postaci **mentoringu (doradztwa)** zorientowanego na odkrywanie i rozwijanie jego potencjału, a także bezpłatną aktualizację materiałów dydaktycznych.

II etap

Etap ten będzie uzupełnieniem szkoleń stacjonarnych, prowadzonych indywidualnie lub w grupie. Będzie służył dalszemu podnoszeniu kompetencji pracowników GOK. W drugim etapie **obligatoryjne będą zajęcia praktyczne prowadzone wspólnie przez trenera i pracownika GOK** (w charakterze asystenta trenera) lub przez pracownika GOK samodzielnie. Jednocześnie będą to zajęcia szkoleniowe dla dzieci i młodzieży w wieku 10-18 lat (zwanych dalej uczestnikami szkolenia). Wymagany jest osobisty udział trenera w **co najmniej 5 zajęciach praktycznych w przypadku samodzielnego prowadzenia zajęć przez pracownika GOK.**

Szkolenie stacjonarne indywidualne lub grupowe pracowników GOK odbywa się w okresie co najmniej 4 tygodni poprzedzających zajęcia szkoleniowe dla dzieci i młodzieży. Zajęcia dla dzieci i młodzieży powinny odbyć się niezwłocznie po stacjonarnym indywidualnym lub grupowym szkoleniu pracowników GOK. Liczba godzin zajęć dla pracowników GOK oraz ich częstotliwość są ustalane przez wnioskodawcę. Z uwagi na różne początkowe kompetencje osób dorosłych biorących udział w projekcie wnioskodawcy pozostawiono dowolność co do ilości i częstotliwości zajęć. Niemniej jednak zakres prowadzonego szkolenia powinien prowadzić do osiągnięcia przez pracownika GOK co najmniej kompetencji określonych w niniejszym Standardzie i wstępnego przygotowania go do prowadzenia zajęć z uczestnikami w wieku 10-18 lat w sposób pozwalający na nabycie przez uczestników szkoleń kompetencji określonych w niniejszym Standardzie (vide nw. zestawienie pkt II „Kompetencje przedmiotowe uczestników szkoleń rozwijane w wyniku realizacji projektu”).

Zasady prowadzenia zajęć

Szkolenia dla dzieci i młodzieży mogą być prowadzone przez uprzednio przygotowanych pracowników GOK, którzy ukończyli dedykowane szkolenie opisane powyżej w niniejszym Standardzie samodzielnie lub trenerów (np. w sytuacji, gdy liczba przeszkolonych pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury jest niewystarczająca do

przeprowadzenia zajęć we wszystkich utworzonych grupach). Należy przy tym pamiętać, że przeprowadzenie szkoleń praktycznych przez pracowników GOK ma charakter obligatoryjny: samodzielnie lub w charakterze asystenta trenera.

W ramach projektu **obligatoryjne jest wykorzystanie komputerów albo tabletów**. Zalecane jest korzystanie z dostępu do Internetu, o ile dostęp ten jest możliwy. Założeniem jest, aby **na każdego uczestnika przypadał 1 komputer albo tablet**. Dopuszczalne jest rozwiązanie przewidujące 1 komputer albo tablet na 2 uczestników – o ile jest to uzasadnione koncepcją realizacji projektu.

Grupy powinny liczyć od 6 do 10 uczestników¹. Liczebność grupy w przypadkach uzasadnionych w koncepcji realizacji projektu może być większa niż 10 osób, ale **nie może przekraczać 15 osób**.

Szkolenie jednej grupy w ramach prowadzenia zajęć odbywa się w ramach **co najmniej 15 zajęć po 2 godziny lekcyjne każde**.

Najbardziej efektywny sposób prowadzenia zajęć na danym obszarze wnioskodawca przedstawi w **Koncepcji realizacji projektu** stanowiącej element wniosku o dofinansowanie. Do decyzji wnioskodawcy pozostawione są następujące kwestie:

- czy będzie prowadził zajęcia osobno czy też wspólnie w przypadku uczestników o znaczącej różnicy wieku;
- czy grupy szkoleniowe zostaną stworzone w oparciu o kryterium wieku, umiejętności, itp.;
- jakich użyje pomocy dydaktycznych, programów komputerowych, języka programowania, sprzętu (w tym w jakiej ilości przypadającej na uczestnika).

We wniosku natomiast musi dowieść zasadności przyjętych założeń z punktu widzenia efektywności nauczania.

Szkolenia dzieci i młodzieży:

Tematyka szkoleń powinna obejmować zagadnienia istotne z punktu widzenia potrzeb i zainteresowań uczestników zajęć w wieku 10-18 lat. Poziom szkoleń powinien umożliwić pracownikom placówek kultury merytoryczne asystowanie trenerom zatrudnionym do prowadzenia zajęć posiadających odpowiednie doświadczenie i przygotowanie merytoryczne do prowadzenia zajęć. Szkolenia dla dzieci i młodzieży będą odbywały się w placówkach które podpiszą deklaracje uczestnictwa.

Zaprojektowanie odpowiednich programów szkoleń powinno zostać poprzedzone analizą potrzeb szkoleniowych na danym obszarze oraz uwzględniać realne potrzeby i możliwości osób chętnych do udziału w szkoleniach².

Szkoleniami można objąć następujące obszary tematyczne, adresowane w ramach innowacyjnych metodycznie zajęć a skutkujące aktywizacją cyfrową uczestników projektu:

- dziennikarstwo online – przygotowanie uczestników zajęć do profesjonalnej realizacji zadań twórców zasobów informacyjnych publikowanych w Internecie (serwisy, multimedia, telewizje]
- edukacja online - zaawansowane korzystanie z platform edukacyjnych, cyfrowych zasobów edukacyjnych,
- projektowanie graficzne z wykorzystaniem aplikacji cyfrowych – przygotowanie uczestników zajęć do profesjonalnych prac w zakresie grafiki reklamowej, grafiki użytkowej i projektów graficznych publikacji

¹ W uzasadnionych przypadkach grupy mogą być mniejsze lub większe (nie mniejsze niż 3 uczestników i nie większe niż 15 uczestników).

² Rekomendujemy aby w trakcie realizacji szkoleń korzystano z e-materiałów udostępnianych nieodpłatnie na platformie e-podreczniki.pl

* SPRZĘT

obligatoryjne jest wykorzystanie komputerów albo tabletów, natomiast zalecane jest korzystanie z dostępu do Internetu, o ile dostęp ten jest możliwy. Założeniem jest, aby na **każdego uczestnika przypadał 1 komputer albo tablet**.

- korzystanie z cyfrowych usług na zaawansowanym poziomie - administracja, zdrowie, bankowość, kultura
- projektowanie i realizacja serwisów internetowych oraz gier mobilnych
- kompetencje medialne – m.in. krytyczna analiza treści w Internecie, kształtowanie swojego wizerunku w Internecie, korzystanie z mediów społecznościowych,
- programowanie w różnych językach uwzględniające różne poziomy zaawansowania
- VR i AR w życiu i pracy - zaprezentowanie możliwości jakie dają wirtualna i rozszerzona rzeczywistość
- sztuczna inteligencja i big data - wprowadzenie dzieci i młodzieży w tę tematykę
- bezpieczne zachowania w sieci – tak w życiu prywatnym, jak i społecznym i w edukacji
- dostępność zasobów cyfrowych online – problematyka dostępności serwisów, portali, publikacji.

KOMPETENCJE PRACOWNIKA GMINNEJ SAMORZĄDOWEJ INSTYTUCJI KULTURY

I. Kompetencje przedmiotowe – rozwijane w wyniku realizacji projektu

Nr	Kompetencja	Wiedza	Umiejętności	Postawy	Uwagi
1.	Definiowanie problemu/ sytuacji problemowej/zadania/ zagadnienia dla uczestnika szkolenia lub we współpracy z uczestnikami (indywidualnie lub w grupach)	Osoba zna metody definiowania/ konstruowania oraz przedstawiania problemu/zagadnienia/ zadania.	Osoba posiada: <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność zdefiniowania problemu/ sytuacji problemowej. • umiejętność określenia zagadnienia/ zadania • umiejętność przedstawienia problemu/sytuacji/zadania/ zagadnienia uczestnikom. • umiejętność dostosowania problemu/sytuacji/zadania/ zagadnienia do możliwości grupy docelowej uczestników oraz przestrzeni edukacyjnej, w której realizowane są zajęcia. • umiejętność naprowadzania/ moderowania pracy uczestników na samodzielne postawienie/zdefiniowanie problemu/sytuacji bądź rozwiązania zadania/ zagadnienia. 	Osoba: <ul style="list-style-type: none"> • definiuje zagadnienia/ zadania bądź stawia problem/ sytuację problemową stosownie do możliwości grupy docelowej uczestników szkolenia. • motywuje uczestników oraz moderuje ich pracę, aby zdefiniowali zagadnienie/ zadanie bądź postawili problem/ sytuację problemową adekwatnie do swoich możliwości. 	Moderowanie sposobu wykonania zadań powinno przebiegać w sposób nienarzucający sposobu wykonania zadań i bez pokazywania gotowych rozwiązań.
2.	Analiza problemu/ sytuacji problemowej/zadania/ zagadnienia	Osoba zna metody oraz zasady prowadzenia analizy problemu/ sytuacji problemowej bądź zadania/ zagadnienia.	Osoba posiada: <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność aktywnego prowadzenia analizy problemu/ sytuacji bądź rozwiązywania zadania/ zagadnienia. • umiejętność moderacji, zadawania pytań naprowadzających uczestników szkoleń na skuteczne rozwiązanie postawionego problemu/sytuacji bądź zadania/ zagadnienia. 	Osoba dokonuje analizy problemu/ sytuacji problemowej/zadania/ zagadnienia. Osoba moderuje pracę uczestników, aby stopniowo naprowadzić ich na skuteczne rozwiązanie problemu/ sytuacji problemowej/zadania/ zagadnienia.	Stawianie pytań „krok po kroku” naprowadzających uczestnika stopniowo na rozwiązanie problemu/ sytuacji/ zadania/ zagadnienia (intensyfikacja stopnia trudności/ szczegółowości pytań).

3.	Szukanie różnych dróg rozwiązań/ problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia	Osoba zna metody rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia. Osoba ma podstawową wiedzę na temat umiejętności coachingowych.	Osoba posiada umiejętność aktywnej moderacji pracy uczestników (naprowadzania uczestników) na analizę różnych dróg rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Osoba jest otwarta na potrzeby oraz możliwości uczestników, w sposób aktywny wspiera uczestników w identyfikacji i ocenie różnych dróg rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	
4.	Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu/sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Osoba zna metody analizy oraz porównywania dostępnych możliwości rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia. Osoba zna zasady konstruowania kryteriów oceny oraz wskaźników weryfikacji dostępnych rozwiązań problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Osoba posiada : <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność aktywnej moderacji pracy uczestników szkoleń prowadzącej do analizy oraz porównania dostępnych możliwości rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia. • umiejętność aktywnej moderacji pracy uczestników szkoleń prowadząca do skonstruowania kryteriów oceny oraz wskaźników weryfikacji dostępnych rozwiązań problemu/sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia. 	Osoba w sposób aktywny wspiera uczestników w procesie wyboru najefektywniejszej drogi rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia. oraz skutecznej i celowej argumentacji wyboru w sposób dostosowany do wieku i możliwości uczestników szkoleń.	
5.	Prezentacja projektu/ rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Osoba zna techniki opracowywania oraz prowadzenia prezentacji projektu.	Osoba posiada: <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność tworzenia prezentacji projektu. • umiejętność aktywnej moderacji pracy uczestników podczas tworzenia prezentacji projektów. 	Osoba aktywnie wspiera uczestników realizacji oraz procesie prowadzenia prezentacji projektu w sposób adekwatny do wieku i możliwości uczestników.	

KOMPETENCJE UCZNIĄ DO 18 ROKU ŻYCIA (UCZESTNIKA SZKOLENIA)

II. Kompetencje przedmiotowe – rozwijane w wyniku realizacji projektu

Nr	Kompetencja	Wiedza	Umiejętności	Postawy
1.	Definiowanie problemu / sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia samodzielnie lub w grupie.	Uczestnik szkolenia zna wybrane metody formułowania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Uczestnik szkolenia, przy wsparciu pracownika gminnej samorządowej instytucji kultury lub trenera, potrafi formułować problem/ sytuację problemową/ zadania/ zagadnienia adekwatnie do celu zajęć oraz własnych możliwości	Uczestnik szkolenia opisuje problem/ sytuację problemową/ zadania/ zagadnienia stosownie do swoich możliwości.
2.	Analiza problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Uczestnik szkolenia zna wybrane metody oraz zasady prowadzenia analizy problemu/sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Uczestnik szkolenia potrafi stosownie do swoich możliwości dokonać analizy problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia, w celu znalezienia rozwiązania.	Uczestnik szkolenia dokonuje analizy problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia. Uczestnik szkolenia trafnie zadaje pytania związane danym problemem / sytuacją problemową/ zadaniem/ zagadnieniem. oraz stosownie do swoich możliwości udziela na nie odpowiedzi, by w efekcie dokonać analizy w celu znalezienia rozwiązania.
3.	Szukanie różnych dróg rozwiązań/ problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Uczestnik szkolenia zna wybrane metody rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia..	Uczestnik szkolenia potrafi stosownie do swoich możliwości dokonać analizy różnych dróg rozwiązywania problemów/ sytuacji problemowych/ zadania/ zagadnienia..	Uczestnik szkolenia stosownie do swoich możliwości znajduje/ określa różne drogi rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej / zadania/ zagadnienia.poprzez aktywny, otwarty sposób szukania rozwiązania oraz stawiania celowych pytań.
4.	Wybór najefektywniejszej (np. najszybszej, najkrótszej) drogi rozwiązania problemu/sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Uczestnik szkolenia zna wybrane metody analizy oraz porównywania dostępnych możliwości rozwiązywania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Uczestnik szkolenia stosownie do swoich możliwości potrafi dokonać analizy oraz porównania dostępnych możliwości rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia oraz argumentacji swojego wyboru.	Uczestnik szkolenia wybiera najefektywniejszą drogę rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia oraz uargumentuje swój wybór.
5.	Prezentacja rozwiązania problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Uczestnik szkolenia poznaje wybrane techniki opracowywania oraz prowadzenia prezentacji przygotowanego przez siebie rozwiązania danego problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Uczestnik szkolenia stosownie do swoich możliwości potrafi stworzyć oraz prowadzić prezentację przygotowanego przez siebie rozwiązania danego problemu/sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.	Uczestnik szkolenia przygotowuje się do prezentacji oraz prezentuje efekty realizacji rozwiązania danego problemu/ sytuacji problemowej/ zadania/ zagadnienia.

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.	Wykorzystanie komputera lub tabletu/ środowisk programistycznych/ aplikacji lub programów	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.	Biegłość poruszania się w sieci	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.	Znajomość potrzeb oraz możliwości uczestników szkolenia w kontekście wykorzystania nowych technologii w edukacji.	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.	Projektowanie, realizacja, ewaluacja lekcji/ zajęć z wykorzystaniem nowych technologii.	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"> 1. Potrafi określić kiedy zastosować TIK i uzasadnić swoją decyzję. 2. Potrafi określić cel zastosowania TIK i uzasadnić to. 3. Potrafi określić proporcje wykorzystania TIK w stosunku do tradycyjnych metod, form nauczania. 4. Potrafi zaplanować proces dydaktyczny z TIK – w praktyce to jest scenariusz zajęć dydaktycznych z wykorzystaniem TIK 5. Potrafi określić ramy czasowe tego procesu dydaktycznego z TIK oraz poszczególnych jego etapów. 6. Potrafi przeprowadzić zajęcia zgodnie z przygotowanym planem/ scenariuszem 7. Potrafi zaplanować ewaluacje tych zajęć , przeanalizować jej wyniki oraz wyciągnąć z nich wnioski.
5.	Znajomość przedmiotowych elektronicznych zasobów edukacyjnych.	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.	Wykorzystanie elektronicznych zasobów edukacyjnych w kontekście celów dydaktycznych	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.	Projektowanie własnych materiałów edukacyjnych dla celów projektu.	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.	Wykorzystanie współczesnych metod prowadzenia lekcji/ zajęć z wykorzystaniem nowych technologii/ zajęć dotyczących nauki programowania.	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.	
Dodatkowe kompetencje do osiągnięcia w przypadku zaplanowania w projekcie wykorzystania nw. urządzeń peryferyjnych/ wspomagających pracę uczestników szkoleń					
9.	Wykorzystanie urządzeń Peryferyjnych/ wspomagających pracę uczestników szkolenia	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.

ZAŁĄCZNIK NR 1 DO STANDARDU

Poniższy standard wymagań został przygotowany na podstawie analizy dotychczasowych ram kompetencji cyfrowych, przeprowadzonej w ramach unijnego projektu DIGCOMP, która umożliwiła przygotowanie ramy kompetencji informatycznych i informacyjnych (Digital Competence Framework). Rama ta obejmuje 5 obszarów i 21 kompetencji, wskazanych w nw. tabeli.

Obszar	Nazwa kompetencji
Informacja	1.1 Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji 1.2 Ocena informacji 1.3 Przechowywanie i wyszukiwanie informacji
Komunikacja	2.1 Komunikacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i aplikacji 2.2 Dzielenie się informacjami i zasobami 2.3 Aktywność obywatelska online 2.4 Współpraca z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych 2.5 Netykieta 2.6 Zarządzanie tożsamością cyfrową
Tworzenie treści	3.1 Tworzenie treści 3.2 Integracja i przetwarzanie treści 3.3 Przestrzeganie prawa autorskiego i licencji 3.4 Programowanie
Bezpieczeństwo	4.1 Narzędzia służące ochronie 4.2 Ochrona danych osobowych 4.3 Ochrona zdrowia fizycznego i psychicznego przed zagrożeniami wynikającymi z korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych 4.4 Ochrona środowiska
Rozwiązywanie problemów	5.1 Rozwiązywanie problemów technicznych 5.2 Rozpoznawanie potrzeb i narzędzi niezbędnych do rozwiązywania problemów 5.3 Innowacyjność i twórcze wykorzystywanie technologii 5.4 Rozpoznawanie braków w zakresie kompetencji cyfrowych

Obszar				Informacja		
Nazwa kompetencji i jej opis		1.1 Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji				
		Identyfikacja, lokalizacja, wyszukiwania, zapisywanie, organizacja informacji cyfrowej - w zależności od istotności i potrzeb				
Poziom znajomości		Podstawowy (A)	Średniozaawansowany (B)	Zaawansowany (C)		
		Umie wyszukiwać informacje online, korzystając z wyszukiwarek internetowych, wie, że różne wyszukiwarki mogą generować różne wyniki.	Umie przeglądać informacje w Internecie i wyszukiwać informacje online, umie wyrazić swoje potrzeby informacyjne, umie selekcjonować właściwe informacje pośród wyników wyszukiwania.	Umie korzystać z szerokiego zakresu strategii podczas przeglądania i wyszukiwania informacji online, umie selekcjonować i śledzić otrzymywane informacje, wie kogo obserwować w elektronicznych platformach wymiany informacji (na przykład na mikroblogach).		
Nazwa kompetencji i jej opis		1.2 Ocena informacji				
		Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji				
Poziom znajomości		Podstawowy (A)	Średniozaawansowany (B)	Zaawansowany (C)		
		Wie, że nie wszystkie informacje w Internecie są wiarygodne.	Umie porównać różne źródła informacji.	Jest krytyczny wobec informacji, umie sprawdzić i ocenić jej ważność i wiarygodność.		
Nazwa kompetencji i jej opis		1.3 Przechowywanie i wyszukiwanie informacji				
		Zapisywanie i przechowywanie informacji w celu łatwiejszego wyszukiwania i organizowania informacji i danych.				
Poziom znajomości		Podstawowy (A)	Średniozaawansowany (B)	Zaawansowany (C)		
		Wie, jak zapisać pliki i treści (na przykład teksty, zdjęcia, muzykę, pliki wideo i strony internetowe). Wie, jak wrócić do zapisanych plików i treści.	Wie, jak zapisać, przechowywać i tagować pliki, treści i informacje, ma swoje strategie przechowywania plików i treści. Wie, jak organizować zapisane pliki i treści oraz jak nimi zarządzać.	Umie stosować różne metody i narzędzia organizowania plików, treści i informacji, umie zastosować strategie pobierania treści, które zostały zapisane również przez inne osoby.		

Obszar Komunikacja			
Nazwa kompetencji i jej opis	<u>2.1 Komunikacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i aplikacji</u> Interakcja przez różne aplikacje i urządzenia cyfrowe, rozumienie jak przebiega komunikacja w środowisku cyfrowym, umiejętność wyboru właściwych narzędzi komunikacji elektronicznej, poruszanie się między różnymi formatami komunikacji elektronicznej, dostosowywanie strategii komunikacji do potrzeb odbiorców.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A) Umie kontaktować się z innymi osobami za pośrednictwem narzędzi komunikacji elektronicznej (telefony komórkowe, VoIP, czat, poczta elektroniczna).	Średniozaawansowany (B) Umie korzystać z kilku narzędzi komunikacji elektronicznej, aby kontaktować się z innymi osobami, stosując bardziej zaawansowane funkcje tych narzędzi.	Zaawansowany (C) Angażuje się w korzystanie z szerokiego zakresu narzędzi komunikacji elektronicznej (poczta elektroniczna, czat, blogi, mikroblogi, komunikatory), umie zastosować narzędzia komunikacji elektronicznej, dostosowując je do celu działania, umie dostosować narzędzia komunikacji do potrzeb odbiorców, umie odbierać różne rodzaje komunikatów.
Nazwa kompetencji i jej opis	<u>2.2 Dzielenie się informacjami i zasobami</u> Dzielenie się z innymi informacjami i zasobami, aktywna postawa wobec dzielenia się wiedzą, materiałami, zasobami i występowania jako pośrednik, umiejętność cytowania i włączania nowych informacji do posiadanego zasobu wiedzy.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A) Umie dzielić się plikami i treściami z innymi osobami za pośrednictwem prostych narzędzi (poczta elektroniczna, przesyłanie załączników).	Średniozaawansowany (B) Umie uczestniczyć w networkingu i komunikacji sieciowej, przekazując wiedzę, treści i informacje.	Zaawansowany (C) Umie aktywnie dzielić się informacją, treściami i zasobami z innymi osobami w komunikacji sieciowej, pracy zdalnej i na platformach dedykowanych współpracy online.
Nazwa kompetencji i jej opis	<u>2.3 Aktywność obywatelska online</u> Uczestniczenie w życiu obywatelskim przez zaangażowanie online, poszukiwanie okoliczności sprzyjających rozwijaniu i wzmocnieniu kompetencji cyfrowych, świadomość możliwości wykorzystania technologii do aktywności obywatelskiej.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A) Wie, że można wykorzystywać TIK w dostępie do usług publicznych, i z niektórych pasywnie korzysta.	Średniozaawansowany (B) Aktywnie korzysta z podstawowych funkcjonalności usług online (urząd, szpital, bankowość, usługi e-governance).	Zaawansowany (C) Aktywnie uczestniczy w przestrzeniach online, wie, jak się zaangażować w działalność obywatelską online, umie korzystać z wielu różnych serwisów.

Nazwa kompetencji i jej opis	<u>2.4 Współpraca z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych</u>		
	Wykorzystanie TIK i mediów do pracy zespołowej, wspólnego tworzenia wiedzy, treści i zasobów.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A)	Średniozaawansowany (B)	Zaawansowany (C)
	Umie współpracować z innymi osobami, korzystając z ograniczonych możliwości TIK (na przykład poczta elektroniczna).	Umie tworzyć i zmieniać wyniki pracy zespołowej, korzystając z prostych narzędzi pracy online.	Często korzysta z narzędzi współpracy cyfrowej, czuje się pewnie w tym obszarze, wspierając w ten sposób wspólny proces tworzenia zasobów, treści i wiedzy.
Nazwa kompetencji i jej opis	<u>2.5 Netykieta</u>		
	Świadomość i znajomość norm obowiązujących w interakcjach online, świadomość różnic kulturowych, umiejętność ochrony siebie i innych osób przed zagrożeniami mogącymi wynikać z komunikacji w sieci, umiejętność wypracowania strategii radzenia sobie z niewłaściwymi zachowaniami w komunikacji online.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A)	Średniozaawansowany (B)	Zaawansowany (C)
	Zna podstawowe normy obowiązujące w kontaktach z innymi online.	Zna zasady netykiety i umie je zastosować we własnych zachowaniach.	Umie zastosować różne aspekty netykiety w rozmaitych przestrzeniach komunikacyjnych online, ma wypracowane strategie radzenia sobie z niewłaściwymi zachowaniami w komunikacji online.
Nazwa kompetencji i jej opis	<u>2.6 Zarządzanie tożsamością cyfrową</u>		
	Tworzenie i kształtowanie tożsamości cyfrowej (jednej lub kilku) oraz zarządzania nią, umiejętność ochrony własnej reputacji, umiejętność zarządzania danymi dostępnymi przez różne konta i aplikacje.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A)	Średniozaawansowany (B)	Zaawansowany (C)
	Wie, jakie są zalety i zagrożenia związane z tożsamością cyfrową.	Umie kształtować własną tożsamość wirtualną i śledzić swoje ślady w sieci.	Umie zarządzać kilkoma tożsamościami wirtualnymi w zależności od okoliczności i celu, umie śledzić informacje online pochodzące z różnych serwisów, jakie powstają podczas interakcji z innymi osobami, wie jak dbać o swój wizerunek w sieci.

Obszar Tworzenie treści			
Nazwa kompetencji i jej opis	3.1 Tworzenie treści Tworzenie treści w różnych formatach, w tym multimedialnych, edytowanie i poprawianie treści stworzonych samodzielnie lub przez innych, twórcze wyrażanie siebie przez media i technologie cyfrowe.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A) Umie tworzyć proste treści cyfrowe (na przykład tekst, tabela, obrazy, nagrania audio).	Średniozaawansowany (B) Umie tworzyć treści cyfrowe w różnych formatach, w tym multimedialne (na przykład tekst, tabela, obrazy, nagrania audio).	Zaawansowany (C) Umie tworzyć treści cyfrowe w różnych formatach, na różnych platformach i w różnych środowiskach, umie wykorzystać różnorodne narzędzia cyfrowe, aby tworzyć oryginalne treści cyfrowe.
Nazwa kompetencji i jej opis	3.2 Integracja i przetwarzanie treści Zmienianie, przewarżanie i łączenie istniejących treści w celu stworzenia nowego, oryginalnego i relewantnego przekazu.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A) Umie wprowadzać podstawowe zmiany do treści stworzonych przez innych.	Średniozaawansowany (B) Umie edytować, przetwarzać i modyfikować treści stworzone przez siebie lub przez innych.	Zaawansowany (C) Umie łączyć istniejące treści, aby tworzyć nowe przekazy.
Nazwa kompetencji i jej opis	3.3 Przestrzeganie prawa autorskiego i licencji Rozumienie, jakie jest zastosowanie prawa autorskiego i licencji do informacji i treści.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A) Wie, że jakaś część treści, z których korzysta, może być objęta prawem autorskim.	Średniozaawansowany (B) Posiada podstawową wiedzę na temat praw autorskich i własności intelektualnej, umie zastosować wybrane licencje do tworzonych treści.	Zaawansowany (C) Wie, w jaki sposób różne rodzaje licencji wpływają na informacje i zasoby, których używa i które tworzy.
Nazwa kompetencji i jej opis	3.4 Programowanie Wprowadzanie ustawień, programowanie zmian, programowanie aplikacji, tworzenie oprogramowania, programowanie urządzeń, rozumienie zasad programowania, rozumienie, co kryje się pod pojęciem programowania.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A) Umie zmieniać proste funkcje oprogramowania i aplikacji (ustawienia podstawowe)	Średniozaawansowany (B) Umie wprowadzić pewne zmiany do oprogramowania i aplikacji (ustawienia zaawansowane, podstawowe zmiany w programach).	Zaawansowany (C) Umie wprowadzać zmiany w (otwartym) oprogramowaniu, zmieniać, modyfikować, pisać kod źródłowy, umie kodować i programować w kilku językach, zna i rozumie, jakie są funkcje w programach.

Obszar Bezpieczeństwo			
Nazwa kompetencji i jej opis	4.1 Narzędzia służące ochronie Ochrona własnych urządzeń, świadomość zagrożeń i niebezpieczeństw online, znajomość ustawień bezpieczeństwa.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A)	Średniozaawansowany (B)	Zaawansowany (C)
	Umie wdrożyć podstawowe czynności, aby chronić swoje urządzenie (na przykład używać oprogramowania antywirusowego, stosować hasła).	Wie, jak chronić swoje urządzenia cyfrowe, rozwija znane sposoby dbania o bezpieczeństwo.	Często rozwija znane sposoby dbania o bezpieczeństwo, umie się zachować, gdy urządzenie jest w jakiś sposób zagrożone.
Nazwa kompetencji i jej opis	4.2 Ochrona danych osobowych Rozumienie warunków świadczenia usług, aktywna ochrona danych osobowych, szanowanie danych osobowych innych osób, ochrona przed oszustwami, zagrożeniami i przemocą online.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A)	Średniozaawansowany (B)	Zaawansowany (C)
	Wie, że może dzielić się tylko pewnymi informacjami osobowymi (swoimi lub innych osób) w środowisku sieciowym.	Umie zadbać o ochronę swoją i innych osób, rozumie ogólne zasady ochrony danych osobowych i ma podstawowe rozeznanie, w jaki sposób dane są zbierane i wykorzystywane.	Często zmienia domyślne ustawienia prywatności online, aby podnieść poziom ochrony, ma szeroką wiedzę i odpowiednie zrozumienie spraw związanych z prywatnością w sieci, wie, jak jego dane są gromadzone i wykorzystywane.
Nazwa kompetencji i jej opis	4.3 Ochrona zdrowia fizycznego i psychicznego przed zagrożeniami wynikającymi z korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych Unikanie zagrożeń zdrowia wynikających z korzystania z TIK – w wymiarze zdrowia zarówno fizycznego, jak i psychicznego.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A)	Średniozaawansowany (B)	Zaawansowany (C)
	Wie, jak unikać cyberprzemocy, wie, że nowe technologie mogą negatywnie wpłynąć na zdrowie, jeśli są używane niewłaściwie.	Wie, jak chronić siebie i innych przed cyberprzemocą, rozumie ryzyka dla zdrowia wynikające z korzystania z TIK (od ergonomii do uzależnienia od technologii).	Wie, jak właściwie korzystać z TIK, aby unikać zagrożeń dla zdrowia, wie, jak zachować równowagę między światem online i offline.
Nazwa kompetencji i jej opis	4.4 Ochrona środowiska Świadomość wpływu TIK na środowisko naturalne.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A)	Średniozaawansowany (B)	Zaawansowany (C)
	Stara się oszczędzać energię.	Rozumie pozytywne i negatywne skutki korzystania z TIK dla środowiska naturalnego.	Jest poinformowany na temat wpływu TIK na życie codzienne, konsumpcję i środowisko naturalne.

Obszar ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW			
Nazwa kompetencji i jej opis	5.1 Rozwiązywanie problemów technicznych Identyfikowanie problemów technicznych i ich rozwiązywanie (od drobnych problemów po złożone trudności).		
Poziom znajomości	Podstawowy (A) Umie poprosić o wsparcie techniczne, kiedy TIK nie działają zgodnie z oczekiwaniami albo kiedy korzysta z nowych programów, urządzeń lub aplikacji.	Średniozaawansowany (B) Umie rozwiązywać proste problemy, gdy TIK nie działają zgodnie z oczekiwaniami.	Zaawansowany (C) Umie rozwiązywać złożone problemy wynikające z wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych.
Nazwa kompetencji i jej opis	5.2 Rozpoznawanie potrzeb i narzędzi niezbędnych do rozwiązywania problemów Ocena własnych potrzeb w zakresie zasobów, narzędzi i rozwoju kompetencji, umiejętność dopasowania potrzeb i możliwych rozwiązań, dostosowanie narzędzi do indywidualnych potrzeb, krytyczna ocena możliwych rozwiązań i narzędzi cyfrowych.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A) Umie korzystać z TIK przy rozwiązywaniu problemów w ograniczonym zakresie, umie wybrać narzędzia cyfrowe do wykonywania rutynowych zadań.	Średniozaawansowany (B) Rozumie ograniczenia TIK, umie rozwiązywać nietypowe problemy, korzystając z możliwości TIK, umie wybrać odpowiednie narzędzie w zależności od celu i ocenić skutki jego wykorzystania.	Zaawansowany (C) Umie podejmować świadome decyzje o wyborze narzędzi, urządzeń, aplikacji, oprogramowania przy realizacji nowych zadań, jest świadom rozwoju TIK, rozumie, jak działają TIK, krytycznie ocenia zastosowanie poszczególnych narzędzi do osiągnięcia różnych celów i realizacji rozmaitych zadań.
Nazwa kompetencji i jej opis	5.3 Innowacyjność i twórcze wykorzystywanie technologii Innowacyjne podejście do TIK, aktywne uczestniczenie we wspólnym tworzeniu nowych technologii i multimediów, wyrażanie siebie z wykorzystaniem mediów cyfrowych, tworzenie wiedzy i rozwiązywanie problemów przy wsparciu technologii informacyjno-komunikacyjnych.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A) Wie, że TIK mogą być twórczo używane, i umie je tak wykorzystywać w pewnym zakresie.	Średniozaawansowany (B) Umie twórczo wykorzystywać TIK w rozwiązywaniu problemów, współpracuje przy tworzeniu innowacyjnych i kreatywnych rozwiązań, ale nie przyjmuje roli lidera.	Zaawansowany (C) Umie rozwiązywać problemy koncepcyjne, korzystając z technologii i narzędzi cyfrowych, uczestniczy w tworzeniu wiedzy za pośrednictwem TIK, może brać udział w działaniach innowacyjnych i aktywnie współpracować z innymi przy tworzeniu innowacyjnych i kreatywnych rozwiązań.

Nazwa kompetencji i jej opis	5.4 Rozpoznawanie braków w zakresie kompetencji cyfrowych Rozumienie, które obszary własnych kompetencji wymagają rozwinięcia, wspieranie innych osób w rozwijaniu ich kompetencji, bycie na bieżąco z rozwojem technologii informacyjno-komunikacyjnych.		
Poziom znajomości	Podstawowy (A)	Średniozaawansowany (B)	Zaawansowany (C)
	Ma podstawową wiedzę, ale zdaje sobie sprawę ze swoich ograniczeń w zakresie korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych.	Wie, jak się uczyć nowych zastosowań technologii informacyjno-komunikacyjnych.	Często podnosi swoje kompetencje cyfrowe.