

e-Nauczyciel - Sylabus

Obszar 1

Prawne, etyczne i społeczne aspekty rozwoju i zastosowań technologii informacyjnej i komunikacyjnej (TIK) w edukacji

Kategoria	Nr	Zagadnienie – zadanie
1. Legalne i etyczne posługiwanie się informacją	1.1.	Rozumie znaczenie prawa autorskiego i zasad etycznych w kontekście posługiwania się TIK w edukacji.
	1.2.	Stosuje prawo autorskie korzystając z tekstów, obrazów, plików audio i wideo.
	1.3.	Identyfikuje kluczowe zapisy prawa autorskiego w odniesieniu do edukacji, w tym: dozwolony użytek, prawo cytatu, ochrona wizerunku, czas obowiązywania prawa autorskiego.
	1.4.	Dokumentuje źródła w swoich materiałach dydaktycznych.
	1.5.	Identyfikuje rodzaje plagiatów i zna sposoby przeciwdziałania plagiatom.
	1.6.	Stosuje zasady netykiety w komunikacji elektronicznej.
2. Licencje na oprogramowanie i zasoby edukacyjne.	2.1.	Rozumie pojęcia: umowa licencyjna jednostronowa oraz wieloużytkownikowa, <i>shareware</i> , <i>freeware</i> , <i>demoware</i> , <i>trialware</i> , <i>adware</i> , GNU GPL, otwarty zasób.
	2.2.	Rozumie korzyści wynikające ze stosowania dla utworów umieszczonych w Internecie (muzyka, zdjęcia, filmy, literatura, materiały edukacyjne) licencji <i>Creative Commons</i> .
	2.3.	Przestrzega zasady korzystania z programów komputerowych oraz zasobów internetowych zgodnie z warunkami i zasadami licencji.
3. Bezpieczeństwo informacji	3.1.	Rozumie potrzebę stosowania kont użytkownika oraz zasad tworzenia haseł.
	3.2.	Rozumie i stosuje zasady ochrony danych związanych z edukacją, w tym danych osobowych.
	3.3.	Rozumie znaczenie ochrony danych na dysku komputera, zewnętrznych nośnikach danych, platformach edukacyjnych oraz w chmurze.
	3.4.	Rozpoznaje zagrożenia wynikające ze strony złośliwego oprogramowania (wirusy, konie trojańskie, programy szpiegujące).
	3.5.	Stosuje oprogramowanie antywirusowe do ochrony danych zgromadzonych w komputerze.
4. Ochrona uczniów przed negatywnymi skutkami korzystania z TIK	4.1.	Identyfikuje zagrożenia dla zdrowia fizycznego oraz psychicznego wynikające z niewłaściwego korzystania z TIK.

	4.2.	Rozumie i przeciwdziała zagrożeniom internetowym związanych z kontaktami z nieznanymi osobami, oszustwami finansowymi, złośliwym oprogramowaniem.
	4.3.	Identyfikuje sposoby ochrony dzieci przed zagrożeniami internetowymi, w tym stosuje oprogramowanie filtrujące treści.
	4.4.	Rozumie potrzebę ochrony prywatności w komunikacji elektronicznej.
	4.5.	Identyfikuje dobre i złe elementy języka społeczności sieciowej.
	4.6.	Lokalizuje w przeglądarkach internetowych historię przeglądania stron internetowych oraz historię rozmów prowadzonych za pomocą komunikatorów internetowych.

Obszar 2

Nauka i praca w środowisku technologii, w szczególności korzystanie z zasobów internetowych oraz znajomość aplikacji stosowanych w nauczonym przedmiocie

Kategoria	Nr	Zagadnienie – zadanie
5. Technologia i zasoby cyfrowe w realizacji celów edukacyjnych wynikających z zapisów podstawy programowej.	5.1.	Rozumie, jak różne teorie uczenia się (behawioryzm, konstruktywizm, konektywizm) mogą być wspierane przez TIK.
	5.2.	Rozumie wpływ TIK na różne style nauczania i uczenia się oraz zwiększenie dostępu do edukacji, w tym także dla osób niepełnosprawnych.
	5.3.	Wykorzystuje możliwości TIK do współpracy uczniów, w szczególności w metodzie projektów.
	5.4.	Rozumie nowe paradygmaty kształcenia z użyciem TIK: strategia 1:1, „odwrócona klasa” (<i>flipped classroom</i>), „przyjdź ze swoim urządzeniem do szkoły” (BYOD – <i>Bring Your Own Device</i>).
	5.5.	Wskazuje zapisy podstawy programowej, których realizację może wspomóc TIK.
	5.6.	Wskazuje odpowiednie narzędzia i metody TIK do realizacji wybranych zapisów podstawy programowej.
	5.7.	Opisuje etapy integracji TIK z procesem kształcenia.
	5.8.	Ocenia korzyści wynikające z wykorzystania TIK w realizacji wybranych zapisów podstawy programowej.
6. Urządzenia techniki cyfrowej.	6.1.	Posługuje się narzędziami techniki cyfrowej, takimi jak: tablica interaktywna, aparat cyfrowy, kamera, skaner, drukarka, rzutnik multimedialny.

<p>7. Zasoby edukacyjne oraz aplikacje wykorzystywane w nauczonym przedmiocie.</p>	<p>6.2. 6.3. 7.1. 7.2. 7.3. 7.4.</p>	<p>Posługuje się osobistymi (mobilnymi) urządzeniami techniki cyfrowej, takimi jak: laptop, tablet, smartfon. Konfiguruje komputer, by nawiązać połączenie z Internetem. Wynajduje zasoby internetowe o określonej tematyce, w tym: serwisy edukacyjne, biblioteki, muzea, wydawnictwa, ośrodki doskonalenia nauczycieli, strony internetowe z dostępem do plików audio i wideo oraz do prezentacji. Posługuje się programami przydatnymi w edukacji, takimi jak: pakiety biurowe, programy do edycji grafiki, zdjęć, audio i wideo, programy do tworzenia prezentacji w sieci, gry symulacyjne, programy do komunikacji, wyszukiwarki internetowe. Wyszukuje i korzysta z oprogramowania edukacyjnego, związanego tematycznie z nauczonym przedmiotem. Rozróżnia sposoby korzystania z lokalnych i wirtualnych zasobów i oprogramowania.</p>
<p>8. Ocena edukacyjnych zasobów internetowych oraz aplikacji według określonych kryteriów</p>	<p>8.1. 8.2.</p>	<p>Stosuje kryteria oceny zasobów cyfrowych, w tym między innymi: koszty, aktualność i obiektywność treści, adekwatność treści do wieku uczniów, współzależność obrazów i tekstu, interaktywność, zgodność z podstawą programową oraz programami nauczania. Stosuje kryteria oceny aplikacji, w tym między innymi: użyteczność, dostępność, adekwatność do różnych poziomów umiejętności oraz wieku uczniów, koszty, postanowienia licencyjne.</p>
<p>9. Własne zasoby dydaktyczne.</p>	<p>9.1. 9.2. 9.3. 9.4. 9.5. 9.6. 9.7.</p>	<p>Identyfikuje podstawowe elementy przekazów multimedialnych, dostępnych za pomocą urządzeń techniki cyfrowej: tekst, zdjęcia, dźwięki, animacje i filmy oraz hiperłącza. Dostosowuje oprogramowanie edukacyjne do potrzeb swoich zajęć. Zna możliwości dostępnych aplikacji do tworzenia zasobów edukacyjnych. Projektuje, edytuje oraz wstawia elementy graficzne do prezentacji multimedialnych. Nagrywa dźwięk oraz filmy. Za pomocą dostępnych aplikacji tworzy strony internetowe, zawierające tekst, zdjęcia oraz hiperłącza. Tworzy hiperłącza do plików oraz stron internetowych.</p>

	9.8.	Udostępnia (np. w chmurze, na platformie edukacyjnej, stronie internetowej, blogu) materiały dydaktyczne innym nauczycielom i uczniom.
--	------	--

Obszar 3

Środowiska TIK w nauczaniu oraz korzystanie z zasobów i funkcji wirtualnego środowiska kształcenia

Kategoria	Nr	Zagadnienie – zadanie	
10. E-kształcenie (<i>e-learning</i>) w praktyce szkolnej – wybrane aspekty metodyczne.	10.1.	Rozumie pojęcia: e-kształcenie oraz nauczanie mieszane.	
	10.2.	Wyjaśnia dobre i złe strony e-kształcenia i nauczania mieszanego z punktu widzenia ucznia, nauczyciela oraz instytucji (szkoły).	
	10.3.	Rozumie, jak e-kształcenie może stać się sposobem (metodą) wspierania społeczności edukacyjnych oraz pracy zespołowej.	
	10.4.	Rozumie nowe role uczniów i nauczycieli w e-kształceniu.	
	10.5.	Zna czynniki motywujące i demotywuujące w e-kształceniu.	
	10.6.	Ocenia osiągnięcia uczniów uczestniczących w e-kształceniu.	
	11. Wirtualne środowisko kształcenia.	11.1.	Rozumie, czym jest wirtualne środowisko kształcenia.
		11.2.	Zna najważniejsze funkcje wirtualnych środowisk kształcenia, w tym między innymi: dostarczanie treści, tworzenie indywidualnych środowisk kształcenia, ocenianie, współpraca, raportowanie.
		11.3.	Rozumie pojęcia związane z wirtualnym środowiskiem kształcenia: platforma edukacyjna, chmura, osobiste środowisko kształcenia.
		11.4.	Identyfikuje umiejętności uczniów i nauczycieli niezbędne do pracy w indywidualnym środowisku kształcenia.
11.5.		Tworzy własny profil dla korzystania z wybranego wirtualnego środowiska kształcenia, zapisuje uczniów na wybrany kurs, ustawia prawa dostępu.	
11.6.		Dodaje i usuwa treści.	
11.7.		Tworzy oraz moderuje dyskusję.	
11.8.		Tworzy i konfiguruje quiz lub test.	
11.9.		Dodaje zadania dla uczniów.	
11.10.		Korzysta z Wiki w pracy zespołowej z uczniami nad wspólnym projektem.	