|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PLAN WSPOMAGANIA**  **Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 4 w Katowicach**  **KOMPETENCJA KLUCZOWA: Kompetencje Cyfrowe** | | | |
| **Czas realizacji** | **Data rozpoczęcia realizacji** | **Data zakończenia realizacji** | |
| **01.10.2019** | **30.06.2020** | |
| **Diagnoza potrzeb w zakresie kształcenia kompetencji kluczowej uczniów** | Dyrektor ZSP nr 4 w Katowicach po konsultacjach z Radą Pedagogiczną wskazał jako jeden z priorytetów dalsze kształtowanie kompetencji kluczowych.  Podczas październikowej konferencji RP wykonana została wstępna analiza z zastosowaniem metod: łańcuch skojarzeń, odwrócenie problemu, koło kompetencji. Po analizie struktury potrzeb, obaw i oczekiwań przeprowadzona została dyskusja, podczas której wyłoniony został obszar priorytetów kształtowania kompetencji kluczowych. W wyniku przeprowadzonej analizy, wybrano kompetencje cyfrowe.  W listopadzie i grudniu przeprowadzona została analiza dokumentacji szkolnej (program profilaktyczny, program wychowawczy, wnioski z nadzoru pedagogicznego dyrektora szkoły, ewentualne zapisy w protokołach z posiedzeń Rady Pedagogicznej), której celem było określenie dotychczasowego poziomu kształtowania kompetencji cyfrowych, w tym określenie mocnych i słabych stron szkoły. Przeprowadzono również analizę informatycznego wyposażenia szkoły. Równolegle przeprowadzono diagnozę pogłębioną w formie ankiety dla nauczycieli (dostępna online), której celem było uszczegółowienie braków i potrzeb związanych z wspieraniem kształtowania kompetencji cyfrowych.  Po analizie dokumentacji i wyników ankiety przeprowadzony został ponownie wywiad z dyrektorem szkoły.  Wnioski:  W dokumentacji szkolnej znajdują się typowe zapisy związane z cyberbezpieczeństwem odnoszące się głównie do elementów cyberprzemocy. Wskazana została konieczność przeprowadzenia szkolenia wszystkich nauczycieli z zakresu cyberbezpieczeństwa. W wyniku dookreślenia problemu (wywiad z dyrektorem), wskazana została potrzeba objęcia szkoleniem lub/i warsztatami całej społeczności szkolnej (nauczycieli, rodziców i uczniów).  W dokumentacji szkolnej nie znaleziono szczegółowych zapisów związanych z kształtowaniem postaw adekwatnych do potrzeb kreowania przyszłego społeczeństwa cyfrowego. Powyższe zostało również wykazane w ankiecie oraz podczas wywiadu z dyrektorem szkoły.  Szkoła nie posiada planu wykorzystania IT przez nauczycieli.  Szkoła posiada wystarczającą bazę techniczną (pracownia informatyczna, dostęp do Internetu, tablice interaktywne).  Nauczyciele wykorzystują IT w procesie edukacyjnym, jednak wykorzystanie to w zdecydowanej większości polega na korzystaniu z gotowych aplikacji udostępnianych przez wydawnictwa, korzystaniu z prezentacji multimedialnych. Nauczyciele nie wykorzystują aplikacji AR. VR, szkoła nie posiada żadnych robotów edukacyjnych. Jedna trzecia nauczycieli korzysta z chmury (Google), jednak rozwiązania chmurowe nie są stosowane w procesie edukacyjnym. Nauczyciele widzą potrzebę rozwoju w zakresie kompetencji cyfrowych, jednak ich świadomość ukierunkowana jest wyłącznie na możliwości wykorzystywania programów edukacyjnych i tablic interaktywnych. Nauczyciele nie mają przekonania co do wpływu kompetencji cyfrowych na rozwój kreatywności, jest to spowodowane bardzo klasyczną interpretacją stosowania IT (prezentacje, wizualizacja, wyszukiwanie informacji, edycja tekstu). Nieliczni nauczyciele wskazują na konieczność kreowania takich umiejętności jak: myślenie komputacyjne, myślenie algorytmiczne, umiejętności okołoprogramistyczne, kreatywne wykorzystywanie technologii do rozwiązywania różnych problemów, należy również stwierdzić, że wiedza nauczycieli dotycząca takich obszarów jak myślenie komputacyjne, podstawy programowania jest znikoma i zaspokajająca minimum potrzeb. Nauczyciele wskazują na konieczność własnego rozwoju w zakresie szerszego wykorzystania TIK, w tym podstaw programowania.  Nauczyciele mają świadomość konieczności ewaluacji systemu ich pracy uwzględniającego nowe trendy i strategie edukacyjne sprzyjające właściwemu i pełnemu kształtowaniu kompetencji cyfrowych. Nauczyciele widzą potrzebę korelacji kompetencji cyfrowych z kompetencjami matematyczno-przyrodniczymi oraz z rozwojem kreatywności uczniów. | | |
| **Cel ogólny:** | Doskonalenie umiejętności całego grona pedagogicznego w obszarze kompetencji cyfrowych poprzez udział w szkoleniach i warsztatach w okresie 1.11.2019-30.06.2020 | | |
| **Cele szczegółowe:** | 1. Rozwinięcie kompetencji nauczycieli w zakresie zastosowania IT w procesie wychowawczo-edukacyjnym. 2. Podniesienie kompetencji nauczycieli w zakresie myślenia komputacyjnego, umiejętności okołoprogramistycznych, umiejętności programowania z uwzględnieniem języków programowania przewidzianych do nauczania w szkole podstawowej. 3. Rozwinięcie umiejętności stosowania TIK zgodnie z aktualnymi trendami (praca w chmurze, praca zdalna, podstawowa wiedza z zakresu zastosowania w edukacji rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości). 4. Zdobycie pełnej wiedzy z zakresu cyberbezpieczeństwa. 5. Umiejętności szerokiego wykorzystywania IT w rozwiązywaniu problemów ze szczególnym uwzględnieniem nauk matematyczno-przyrodniczych i kreowania umiejętności myślenia kreatywnego. 6. Aktualizacja umiejętności i wiedzy w wykorzystywaniu podstawowego oprogramowania biurowego (Word, Excel) w tym w kreatywnym zastosowaniu w procesie dydaktycznym. 7. Wypracowanie umiejętności twórczego wykorzystania istniejącej bazy technicznej w tym tablic interaktywnych. 8. Zdobycie wiedzy z zakresu rozwoju technologii cyfrowych pod kątem kreowania wśród uczniów właściwych postaw i umiejętności niezbędnych na przyszłym rynku pracy. | | |
| **Zakładane wskaźniki RPW:** | 1. Udział 80% nauczycieli w szkoleniach. 2. Wykorzystywanie różnorodnych metod pracy z uczniem wspieranych przez kreatywne wykorzystanie IT oraz metod bez zastosowania technologii (unplugged) – nie mniej niż 20% lekcji w klasach 1-3, dla pozostałych klas: nie mniej niż 25 % lekcji - w przypadku przedmiotów humanistycznych, nie mniej niż z 35% lekcji w przypadku przedmiotów matematyczno-przyrodniczych, 3. Wykorzystywanie IT i metod unplugged w pracy dydaktycznej – średnio 30% lekcji, w tym podniesienie jakości nauczania w zakresie umiejętności okołoprogramistycznych (kodowanie) i podstawowych umiejętności programistycznych – średnio 15% lekcji (z wyłączeniem przedmiotu informatyka i zajęć komputerowych) 4. Wykorzystywanie strategii myślenia komputacyjnego w realizacji zajęć, ze szczególnym uwzględnieniem przedmiotów matematyczno-przyrodniczych – 20 % lekcji. 5. Wykorzystywanie IT do stymulowania u uczniów kreatywnego myślenia, przedsiębiorczości i inicjatyw. | | |
| **Harmonogram realizacji PW** | **Działania/zadania** | | **Termin realizacji** |
| Szkolenie z zakresu cyberbezpieczeństwa dla wszystkich nauczycieli (3 godziny) i rodziców (1 godzina). Zajęcia warsztatowe dla uczniów klas 6-8 (1 godzina). | | Listopad 2019 |
| Szkolenie/warsztaty: Programowanie i metody unplugged – klasy 1-3 (elementy myślenia komputacyjnego + mata edukacyjna, Scratch JR, elementy Scratch 2.0/3.0) – 10 godzin. | | Styczeń - czerwiec 2020 |
| Szkolenie/warsztaty: Wykorzystanie IT oraz zastosowanie myślenia komputacyjnego w kreowaniu kreatywności i rozwijaniu kompetencji matematyczno-przyrodniczych – 8 godzin. | | Styczeń - czerwiec 2020 |
| Szkolenie/warsztaty: TIK w praktyce nauczyciela –Excel, Word, elementy współpracy online, nowe trendy w rozwoju technologii cyfrowej – 8-10 godzin. | | Styczeń - czerwiec 2020 |
| Szkolenie/warsztaty: Programowanie dla nauczycieli klas 4-8 – szkolenie podstawowe z uwzględnieniem zastosowań na przedmiotach matematyczno-przyrodniczych – 20 godzin. | | Styczeń - czerwiec 2020 |
| Szkolenie/wykład: Stosowanie w procesie edukacyjnym nowych narzędzi (w tym robotów edukacyjnych) i metod w kontekście kierunków ewolucji technologii cyfrowych – 3 godziny. | | Styczeń – czerwiec 2020 |
| Spotkania z ekspertem w celu omówienia trudności w realizacji celu. | | Marzec-kwiecień 2020 |
| Podsumowanie RPD wnioski -dyrektor | | Czerwiec 2020 |
| **Data i podpis dyrektora** |  | | |