



Fundusze Europejskie
dla Małopolski



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



MAŁOPOLSKA

FUNDUSZE EUROPEJSKIE DLA MAŁOPOLSKI 2021-2027

Małopolski System Wspierania Transformacji Cyfrowej Szkół

Wsparcie dla uczniów i rodziców
w cyfrowej edukacji

Małopolski System Wspierania Transformacji Cyfrowej Szkół



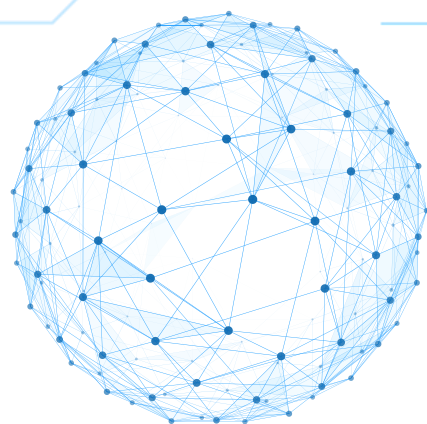
01. Prezentacja dla rodziców

Czym jest Projekt Małopolski System Wsparcia Transformacji Cyfrowej Szkół?

To kompleksowy projekt, którego celem jest wsparcie szkół w mądrym praktycznym wykorzystaniu nowych technologii w edukacji.

Projekt nie ogranicza się do zakupu sprzętu. Obejmuje rozwój kompetencji uczniów poprzez zajęcia praktyczne i STEAM, wsparcie nauczycieli oraz włączenie rodziców w proces transformacji cyfrowej szkoły.

Ważnym elementem są również kwestie bezpieczeństwa w sieci, odpowiedzialnego korzystania z technologii oraz przygotowania całej społeczności szkolnej do zmian, które niesie cyfryzacja.



Czym jest STEAM?

STEAM to nauka przez działanie, która łączy nauki ścisłe, technologię, inżynierię, sztukę i matematykę. Uczniowie nie tylko zdobywają wiedzę, ale wykorzystują ją w praktyce – projektują, budują, eksperymentują i rozwiązują problemy.

STEAM TO SKRÓT OD PIĘCIU OBSZARÓW:

- S – Science** → nauka
- T – Technology** → technologia
- E – Engineering** → inżynieria
- A – Arts** → sztuka / kreatywność
- M – Mathematics** → matematyka



Finansowanie projektu

Program finansowany z Funduszy Europejskich dla Małopolski 2021–2027, wspierający cyfrową transformację szkół podstawowych w regionie.

- **Dla szkół** Wspiera cyfrową transformację szkół podstawowych w całej Małopolsce.
- **Dla uczniów** Rozwija kompetencje cyfrowe, kreatywność i umiejętność pracy zespołowej.
- **Z funduszy UE** Udział dla rodzin jest bezpłatny – projekt finansują środki europejskie.



Co zyska Państwa dziecko?



01

Kreatywność

Rozwój twórczego myślenia i rozwiązywania problemów.

02

STEAM

Nauka, technologia, inżynieria, sztuka i matematyka w praktyce.

03

Praca w zespole

Współpraca, komunikacja i krytyczne myślenie.

04

Wycieczki i warsztaty

Udział w innowacyjnych zajęciach i wyjazdach edukacyjnych.

UCZEŃ: „Tworzy i eksperymentuje” → „Łączy wiedzę z praktyką”
→ „Uczy się współpracy” → „Poznaje świat poza szkołą”

Zajęcia pozalekcyjne i wycieczki

ŚCIEŻKA

Warsztaty STEAM w małych grupach
połączone z wyjazdami edukacyjnymi
do Centrum Nauki Cogiteon oraz
do Centrum Nauki i Zmysłów WOMAI

- 12 godzin warsztatów STEAM w małych grupach po 12 osób
- Praca projektowa, kompetencje cyfrowe i matematyczne
- Wycieczka do Małopolskiego Centrum Nauki Cogiteon z hackathonem
- Dodatkowa wycieczka pokazująca praktyczne zastosowania nauki



UCZESTNICY

36 uczniów

GRUPY

3 × 12 osób

KLASY

I–VI

Wyprawa naukowa i spacer edukacyjny

ŚCIEŻKA II

Praca w terenie oparta na obserwacji, pomiarach i realnym problemie badawczym. Wyprawa lub spacer do miejsca umożliwiającego poznanie rzeczywistych zastosowań technologii cyfrowych.

- 6 godzin dydaktycznych pracy badawczej w terenie
- Obserwacje, pomiary, wywiady, dokumentacja foto i wideo
- Rozwój kompetencji badawczych, analitycznych i społecznych
- Spotkanie organizacyjne przed wyprawą



UCZESTNICY

36 uczniów

CZAS

6 godz.

FORMA

Teren

Pokoleniowe Cybermosty

ŚCIEŻKA III

Uczniowie wcielają się w role młodych edukatorów i uczą seniorów bezpiecznego korzystania z technologii – wzmacniając lokalną społeczność.

- Prelekcja o bezpieczeństwie cyfrowym i warsztaty praktyczne
- Metoda „uczenia przez nauczanie” – uczniowie w roli trenerów
- Nauka obsługi laptopa i smartfona dla seniorów
- Integracja międzypokoleniowa i lokalna społeczność



UCZESTNICY

36 uczniów

WIEK

powyżej 13 lat

CZAS

6 godz.

Udział rodziców – co to oznacza?

Co najmniej 36 rodziców lub opiekunów weźmie udział w dwóch obowiązkowych szkoleniach stacjonarnych – po 2 godziny każde.



SZKOLENIE I

Relacje i wychowanie w dobie nowych technologii

Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie

2 godziny · stacjonarnie

SZKOLENIE II

Wybrane cyberzagrożenia – Twoje dziecko w sieci

Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej

2 godziny · stacjonarnie

Szkolenia pomagają lepiej wspierać dziecko w świecie cyfrowym.

Udział rodziców – co to oznacza?

W tym projekcie nie chcemy pracować wyłącznie z uczniami. Technologia w życiu dziecka nie kończy się przecież wraz z wyjściem ze szkoły. Dlatego bardzo ważnym partnerem projektu są Rodzice.

Rodzice są częścią tego projektu i dostają konkretne narzędzia, które pomagają im w codziennych sytuacjach z dziećmi.



Jak ustalać zasady korzystania z telefonu, żeby nie kończyło się to ciągłą kłótnią?

Co zrobić, kiedy dziecko spędza coraz więcej czasu w sieci?

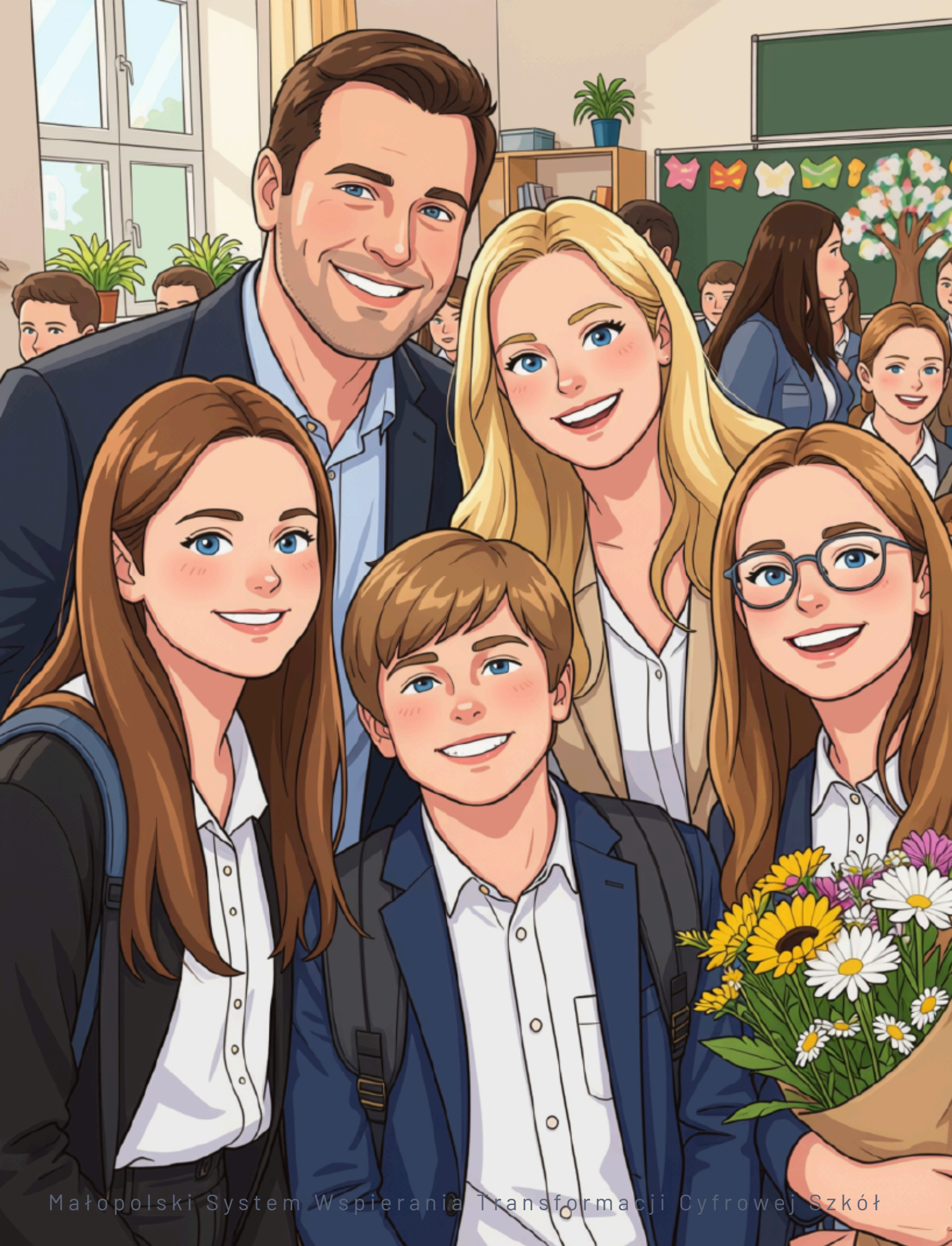
Jak rozmawiać o grach, mediach społecznościowych czy sztucznej inteligencji?

Jak rozpoznać cyberprzemoc albo inne zagrożenie i jak wtedy zareagować?"

Co powinien zrobić rodzic?

- 1 Zapoznaj się z projektem**
Przeczytaj informacje o ścieżkach wsparcia i korzyściach dla dziecka lub zasięgnij opinii u liderów projektu.
- 2 Wypełnij formularz**
Zgłoś dziecko do wybranej ścieżki w sposób wskazany przez szkołę.
- 3 Zapisz się na szkolenia**
Zadeklaruj udział rodzica/opiekuna w dwóch szkoleniach stacjonarnych.
- 4 Skontaktuj się ze szkołą**
W razie pytań skontaktuj się z dyrektorem szkoły lub koordynatorem projektu.

*Rekrutacja
ruszy
niebawem!*



PODSUMOWANIE

Dołącz do projektu!
Daj dziecku przewagę!

Natalia Kuziel
Lider ds. wsparcia informatycznego