

Iceland   
Liechtenstein  
Norway grants



 Platforma  
Przemysłu  
Przyszłości  
Fundacja Platforma Przemysłu Przyszłości  
ul. Malczewskiego 24  
26-609 Radom

# Przewodnik 4.0

Szczegółowy opis aplikacji

## Spis treści

Wstęp.....	3
Dla kogo przeznaczona jest aplikacja? .....	3
Po co powstała aplikacja? .....	4
Czemu ma służyć aplikacja? .....	5
Przewidywane korzyści z wykorzystania aplikacji dla uczniów .....	5
Przewidywane korzyści z wykorzystania aplikacji w pracy nauczyciela .....	5
Przewidywane efekty wykorzystania aplikacji .....	6
Customer Journey Map .....	7

## Wstęp

Celem niniejszego dokumentu jest opis przeznaczenia oraz przedstawienie mechanizmu działania aplikacji Przewodnik 4.0 stworzonej w ramach projektu Przewodnik 4.0 – Przewodnik Kompetencji Przyszłości, finansowanego ze środków Iceland Liechtenstein Norway Grants w partnerstwie z International Development Norway (IDN).

Aplikacja Przewodnik 4.0 jest to narzędzie w języku polskim, przeznaczone dla uczniów i nauczycieli szkół ponadpodstawowych, którzy chcą podnieść swoje kompetencje i rozwinąć umiejętności techniczne, społeczne lub/i poznawcze, a także wykorzystać nowoczesne technologie w procesie nauczania.

## Dla kogo przeznaczona jest aplikacja?

Przewodnik 4.0 przeznaczony jest dla dwóch głównych grup użytkowników.

Pierwszą z nich są pochodzący z różnych środowisk uczniowie (w tym uczniowie niepełnosprawni) szkół ponadpodstawowych o różnych profilach kształcenia:

- którzy chcą rozwijać swoje umiejętności i podnieść swoje kompetencje,
- którzy chcą korzystać z narzędzi i technologii cyfrowych w procesie edukacyjnym.

Do cech ucznia, który wykazuje chęć użycia innowacyjnych metod i narzędzi edukacyjnych w swoim procesie nauczania, należą:

- **Ciekawość** – uczeń jest zainteresowany odkrywaniem nowych informacji i wykorzystaniem innowacyjnych sposobów uczenia się.
- **Biegłość technologiczna** – uczeń czuje się komfortowo z technologią i chętnie uczy się, jak korzystać z nowych rozwiązań, np. aplikacji edukacyjnych.
- **Motywacja** – uczeń jest zmotywowany do pracy i bierze odpowiedzialność za własną edukację. Jest gotowy na dodatkowy wysiłek, aby opanować nowe koncepcje i umiejętności.
- **Współpraca** – uczeń lubi współpracować z rówieśnikami i jest zainteresowany możliwościami wspólnej pracy przy użyciu narzędzi cyfrowych.
- **Krytyczne myślenie** – uczeń jest zdolny do krytycznego i analitycznego myślenia, potrafi ocenić skuteczność i użyteczność aplikacji edukacyjnych i innych narzędzi cyfrowych używanych w trakcie samodzielnej nauki.
- **Kreatywność** – uczeń jest kreatywny, lubi eksperymentować z nowymi sposobami uczenia się i wyrażania siebie.
- **Otwartość** – uczeń jest otwarty na nowości, chętnie próbuje innowacyjnych podejść do nauki, nawet jeśli różnią się one od tradycyjnych metod.

Uczeń, który chce uczyć się przy pomocy innowacyjnych rozwiązań edukacyjnych, np. aplikacji edukacyjnych, to osoba zmotywowana i zaangażowana we własny proces uczenia się. Taki uczeń rozumie, że technologia może być pożytecznym narzędziem, które może poprawić jego doświadczenie edukacyjne i jest zainteresowany możliwościami oferowanymi przez tego typu rozwiązania.

Drugą grupą, dla której przeznaczona jest aplikacja, są nauczyciele szkół ponadpodstawowych, w tym:

- nauczyciele przedmiotów związanych z umiejętnościami technicznymi, społecznymi i poznawczymi,
- nauczyciele z doświadczeniem w nauczaniu cyfrowym,
- nauczyciele z doświadczeniem w użyciu różnych narzędzi cyfrowych,
- nauczyciele starający się wdrażać narzędzia cyfrowe do swojego procesu nauczania,

- nauczyciele, którzy chcą, aby uczniowie zdobywali wiedzę poprzez nowoczesne podejście edukacyjne.

Do cech nauczyciela, który chce wykorzystać innowacyjne metody edukacyjne, należą:

- **Otwartość** – nauczyciel jest otwarty na nowe pomysły i chętny do odkrywania nowych sposobów nauczania i uczenia się.
- **Kreatywność** – nauczyciel jest kreatywny i unika myślenia schematami. Chętnie eksperymentuje z nowymi strategiami nauczania i znajduje sposoby, aby uczynić naukę zabawną i wciągającą.
- **Biegłość technologiczna** – nauczyciel powinien dobrze rozumieć technologię i sposób, w jaki można ją wykorzystać do poprawy/wzbogacenia procesu edukacyjnego.
- **Pasja do nauczania** – nauczyciel jest głęboko zaangażowany w pomoc uczniom w osiągnięciu sukcesu.
- **Gotowość do współpracy** – nauczyciel jest skłonny do współpracy z innymi nauczycielami i specjalistami w dziedzinie edukacji, aby dzielić się pomysłami i uczyć się od siebie nawzajem.
- **Podejście skoncentrowane na uczniu** – nauczyciel skupia się na potrzebach uczniów i dostosowuje swoje podejście do nauczania tak, aby zaspokoić ich indywidualne potrzeby.
- **Ciągłe uczenie się** – nauczyciel jest zaangażowany w ciągły rozwój zawodowy. Jest na bieżąco z najnowszą technologią edukacyjną i metodologią nauczania. Doskonali swoje umiejętności dydaktyczne w celu zapewnienia swoim uczniom najlepszej możliwej edukacji.

Nauczyciel, który chce w swojej pracy wykorzystać innowacyjne metody edukacyjne, w tym aplikacje edukacyjne, to ktoś, komu zależy na zapewnieniu wysokiej jakości edukacji dla swoich uczniów. Taki nauczyciel rozumie, że nowoczesna technologia może być niezwykle ważnym narzędziem pozwalającym na zaangażowanie uczniów w proces ich nauczania.

### Po co powstała aplikacja?

Przewodnik 4.0 jest to aplikacja edukacyjna, której celem jest podnoszenie poziomu wybranych kompetencji użytkowników oraz promowanie innowacyjnych metod nauczania.

Wyżej wymienione cele aplikacja ma spełniać poprzez:

- **Zachęcanie użytkowników do współpracy i komunikacji** – aplikacja zachęca użytkowników do wspólnej pracy i efektywnej komunikacji, poprzez poprawę tzw. kompetencji miękkich.
- **Zapewnienie praktycznego doświadczenia w zakresie nowych technologii** – aplikacja zapewnia użytkownikom możliwość wypróbowania i eksperymentowania z nowymi technologiami, w celu podniesienia ich kompetencji cyfrowych.
- **Zapewnienie wiedzy i umiejętności technicznych** – aplikacja zapewnia użytkownikom solidne podstawy w zakresie wiedzy i umiejętności technicznych, które mogą zostać wykorzystane w rozwiązywaniu problemów w życiu codziennym (*real-life problems*).
- **Zastosowanie prawdziwych przykładów (*real-life scenarios*)** – aplikacja opiera się na tzw. *case studies* i przykładach prawdziwych problemów, których rozwiązanie będzie wymagało od użytkownika zastosowania różnorodnych umiejętności, w tym tych zaliczanych do kompetencji społecznych, cyfrowych i technologicznych.
- **Personalizowane nauczanie** – aplikacja dostosowuje się do potrzeb i stylu uczenia się użytkownika w celu uzyskania jak najlepszych efektów nauczania.

Podsumowując, celem aplikacji edukacyjnej jest zapewnienie użytkownikom wszechstronnego i angażującego doświadczenia edukacyjnego, które pomoże im w osiągnięciu sukcesu w nowoczesnym miejscu pracy.

## Czemu ma służyć aplikacja?

Dzięki bezpłatnej aplikacji uczniowie mają okazję do zdobycia wiedzy na temat kompetencji i zawodów przyszłości. Ankieta zainteresowań pozwala uczniom na dostęp do bezpłatnych materiałów i kursów dotyczących kompetencji, które chcieliby kształcić. Po zapoznaniu się z kursem uczniowie otrzymują pytania kontrolne i zadania do wykonania nawiązujące do przedstawionych treści, a następnie ich działania są weryfikowane przez nauczyciela.

## Przewidywane korzyści z wykorzystania aplikacji dla uczniów

- **Większe zaangażowanie** – korzystanie z innowacyjnej aplikacji edukacyjnej może pomóc uczniom w większym zaangażowaniu i podtrzymaniu motywacji do nauki, ponieważ otrzymują oni możliwość uczenia się w ciekawy, interaktywny i angażujący sposób. Aplikacja zapewnia uczniowi informacje zwrotne na temat jego postępów – określa, które obszary zostały dobrze opanowane, a które wymagają poprawy.
- **Poprawa komunikacji pomiędzy uczniem a nauczycielem** – nauczyciel może wspierać pracę zespołową uczniów, oceniać ich pracę i nadzorować indywidualne postępy, a także pomagać uczniom w znalezieniu odpowiedniej ścieżki edukacyjnej.
- **Lepsze wyniki nauczania** – poprzez włączenie do aplikacji spersonalizowanych doświadczeń edukacyjnych i scenariuszy opartych na rzeczywistych przykładach, aplikacja edukacyjna może pomóc uczniom osiągać lepsze wyniki w nauce poprzez efektywniejsze uczenie się.
- **Lepsza współpraca i komunikacja** – aplikacja, poprzez promowanie współpracy i komunikacji, może pomóc uczniom w rozwijaniu niezbędnych umiejętności społecznych, które będą im potrzebne na współczesnym rynku pracy.
- **Poprawa umiejętności cyfrowych** – korzystanie z aplikacji edukacyjnych może pomóc uczniom w rozwijaniu ważnych umiejętności cyfrowych, takich jak zdolność do korzystania z technologii w celu
- uzyskania dostępu do informacji i ich analizy.
- **Poprawa umiejętności technologicznych** – aplikacje edukacyjne, które obejmują swym zakresem wiedzę i umiejętności techniczne, mogą pomóc uczniom rozwinąć umiejętności potrzebne do tworzenia i wdrażania innowacji oraz rozwiązywania złożonych problemów.

## Przewidywane korzyści z wykorzystania aplikacji w pracy nauczyciela

- **Lepsza interakcja nauczyciel – uczeń** – innowacyjne aplikacje edukacyjne mogą zapewnić nauczycielom nowe sposoby interakcji z uczniami, śledzenia ich postępów i przekazywania spersonalizowanych informacji zwrotnych.
- **Bardziej efektywne wykorzystanie czasu zajęć** – aplikacje edukacyjne mogą pomóc nauczycielom w optymalizacji czasu zajęć, a także umożliwić uczniom pracę we własnym tempie, co może pomóc w ograniczeniu zakłóceń i poprawić ogólne wyniki nauczania.
- **Bardziej atrakcyjny sposób nauczania, wykorzystujący nowe technologie** – wykorzystanie aplikacji edukacyjnej w procesie nauczania pozwoli na przedstawianie informacji w ciekawszy, bardziej angażujący uczniów sposób, co pozwoli na utrzymanie ich uwagi i motywacji do nauki.
- **Łatwy dostęp do uporządkowanych materiałów dydaktycznych** – aplikacja zapewni dostęp do różnorodnych, wyselekcjonowanych materiałów edukacyjnych dotyczących trzech rodzajów kompetencji – technicznych, społecznych i poznawczych.

Ogólnie rzecz biorąc, korzystanie z aplikacji edukacyjnych, które promują innowacyjne metody uczenia się i poruszają tematy takie jak umiejętności społeczne, cyfrowe i technologiczne, może mieć pozytywny wpływ zarówno na zaangażowanie uczniów i poprawę ich wyników nauczania, jak i na efektywność oraz skuteczność pracy nauczycieli.

### Przewidywane efekty wykorzystania aplikacji

- **Wzrost zainteresowania nową formą przekazu treści edukacyjnych** – wykorzystanie aplikacji pozwoli na zapoznanie się z przykładowym wykorzystaniem nowoczesnych technologii w procesie edukacyjnym i zachęci do wykorzystywania innych rozwiązań tego typu.
- **Nauka niezależna od lokalizacji i warunków otoczenia** – aplikacja może być wykorzystywana w dowolnym miejscu i czasie, co pozwoli uczniom na naukę we własnym tempie i w wybranym zakresie.
- **Upowszechnienie wykorzystania nowych technologii w zakresie kształcenia ustawicznego** – wykorzystanie aplikacji do nauki pozwoli uczniom na zapoznanie się z wykorzystaniem nowych technologii służącym do rozwoju kompetencji, co przełoży się na wykorzystanie podobnych rozwiązań po zakończeniu formalnego procesu nauczania.
- **Ogólny rozwój kompetencji cyfrowych** – wykorzystanie aplikacji edukacyjnej przyczyni się do ogólnego rozwoju kompetencji cyfrowych, a tym samym do tworzenia społeczeństwa cyfrowego.

## Customer Journey Map

CJM jest to narzędzie, które służy do planowania i wizualizacji interakcji pomiędzy użytkownikiem a aplikacją.

Planowana Customer Journey w przypadku aplikacji Przewodnik 4.0 ma wyglądać następująco:

- **Informacja o aplikacji** – użytkownik dowiaduje się o aplikacji poprzez informacje w mediach społecznościowych lub poprzez inne kanały informacyjne.
- **Research** – użytkownik determinuje, czy aplikacja jest odpowiednia do jego celów i zainteresowań edukacyjnych.
- **Rejestracja** – użytkownik zakłada konto w aplikacji.
- **Onboarding** – użytkownik tworzy swój profil, zapoznaje się z elementami aplikacji i wypełnia kwestionariusz dotyczący zainteresowań i pomagający w wyborze odpowiedniej ścieżki edukacyjnej.
- **Personalizacja** – wypełnienie kwestionariusza zainteresowań pozwala aplikacji dostosować się do potrzeb użytkownika. Dzięki temu aplikacja może dostarczać użytkownikom spersonalizowane treści i tworzyć indywidualne, dopasowane ścieżki edukacyjne.
- **Uczenie się** – uczeń zapoznaje się z modułami edukacyjnymi aplikacji, które są zaprojektowane tak, aby rozwijać umiejętności społeczne, poznawcze i technologiczne użytkownika.
- **Współpraca** – uczeń kontaktuje się z rówieśnikami za pośrednictwem aplikacji, współpracując nad projektami grupowymi. Następnie gotowe zadania i pliki są przesyłane na platformę w celu oceny przez nauczyciela.
- **Nadzór nauczyciela** – nauczyciel może wspierać pracę zespołową uczniów, a także oceniać ich osiągnięcia i wyniki. Ponadto nauczyciel może pomagać uczniom w znalezieniu odpowiedniej ścieżki edukacyjnej i nadzorować ich postępy.
- **Informacja zwrotna** – aplikacja zapewnia uczniowi informacje zwrotne na temat jego postępów, poprzez określenie, które obszary są dobrze opanowane, a które obszary wymagają poprawy.

Iceland   
Liechtenstein  
Norway grants

  
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

 Platforma  
Przemysłu  
Przyszłości