

Oferta

dla szkół podstawowych



Program nauczania informatyki CyberSkiller to innowacja edukacyjna wspierająca rozwój kompetencji przyszłości wpisująca się w nurt nowoczesnego nauczania. Autorkami i autorami kursów są ekspertki i specjaliści z wieloletnim doświadczeniem w nauczaniu informatyki na każdym poziomie edukacji. Program stworzony został we współpracy ze Stowarzyszeniem Cyfrowy Dialog.

- **Dostępność edukacji IT** – nasz program daje możliwość prowadzenia wysokiej jakości zajęć IT w każdej szkole, niezależnie od lokalizacji i możliwości kadry nauczycielskiej.
- **Dynamiczny rozwój** – w przeciwieństwie do podręczników platforma CyberSkiller jest regularnie aktualizowana ekspertów i ekspertki IT oraz przez doświadczonych nauczycieli i nauczycielki.
- **Edukacja włączająca** – wszystkie uczennice i wszyscy uczniowie zyskują dostęp do nowoczesnej edukacji IT z naciskiem na praktyczne umiejętności i przygotowanie do rynku pracy.
- **Kompetencje przyszłości** – nasze kursy poza umiejętnościami technicznymi rozwijają umiejętność współpracy, komunikacji, a także kreatywność i myślenie krytyczne.

Nasze kursy

Aby osiągnąć ten cel stworzyliśmy platformę edukacyjną z kursami:



Informatyka dla szkół podstawowych

zadania i aktywności na informatykę od pierwszej lekcji w klasie 4 do ostatniej lekcji w klasie 8, łącznie **175 lekcji**.



Informatyka dla liceów

zadania i aktywności na informatykę podstawową na 3 lata nauki, łącznie **105 lekcji**, oraz pakiet zadań na **160 godzin nauki** dla klas rozszerzonych.



Przedmioty informatyczne dla techników

zadania i aktywności przygotowujące do egzaminów zawodowych dla specjalizacji Technik Informatyk i Technik Programista, łącznie **ponad 200 godzin nauki**.

Platforma CyberSkiller

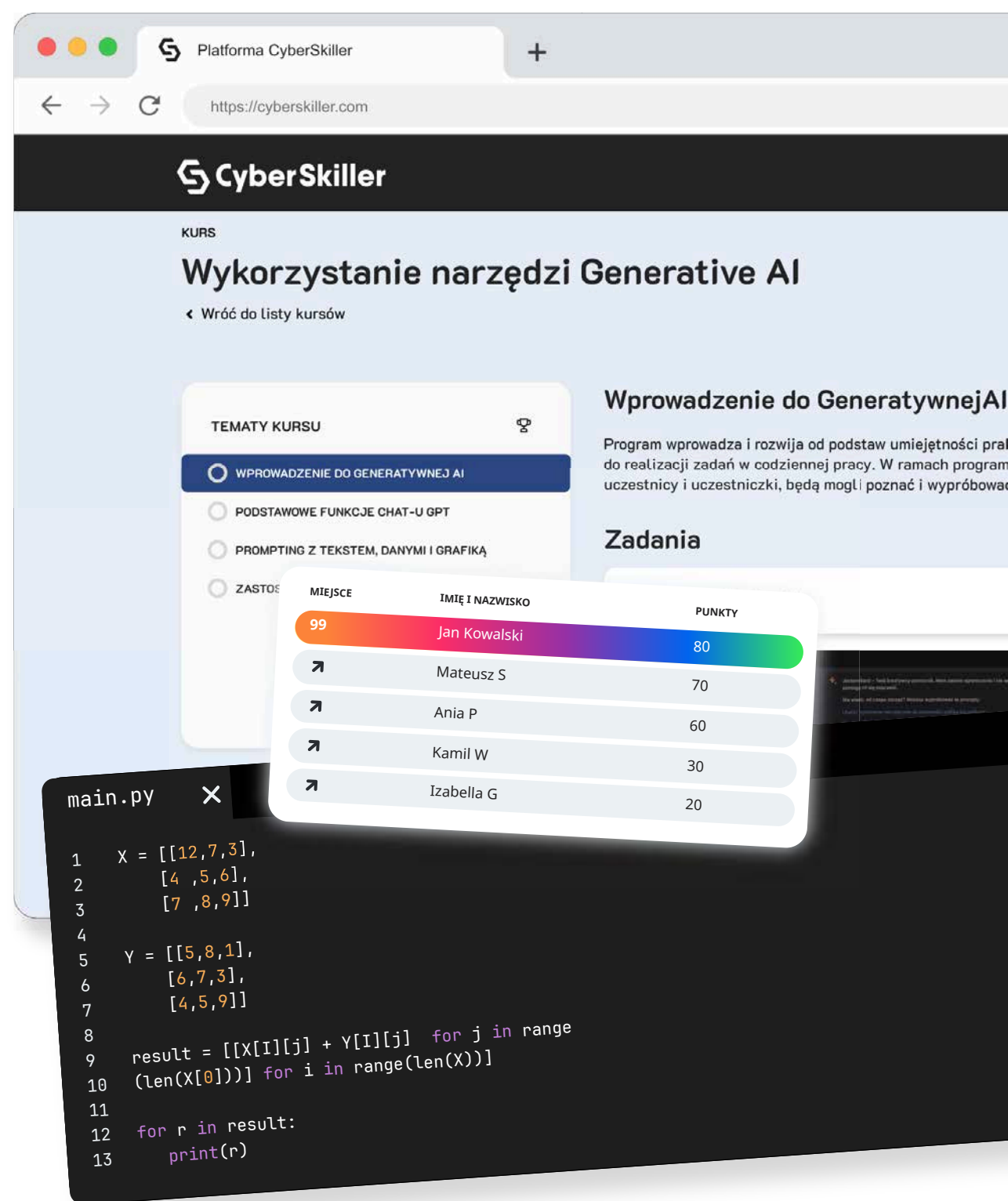
Wszystkie nasze kursy udostępniane są na platformie edukacyjnej CyberSkiller, co zapewnia elastyczność procesu nauczania. Nasza platforma zawiera:

Narzędzia i treści do nauki:

- Zawsze aktualne materiały i zadania.
- Materiały wideo, karty pracy, infografiki.
- Edytor do zadań programistycznych z funkcją automatycznego sprawdzania.

Narzędzia wspierające nauczyciela:

- Opcja wyboru zadań i pomocy udostępnianych uczniom.
- Analityka postępów nauki uczniów.
- System udzielania informacji zwrotnej i planowania lekcji.



Społeczność CyberSkiller

Jesteśmy firmą, której zależy na wprowadzeniu trwałych i skutecznych zmian w edukacji, dlatego tworzymy społeczność osób zainteresowanych testowaniem, rozwijaniem i ulepszaniem naszych rozwiązań:

➤ Szkolenia metodyczne

Wszystkie nauczycielki i wszyscy nauczyciele, którzy zaczynają korzystać z platformy, zostają przeszkoleni przez certyfikowanego trenera(-kę).

➤ Wsparcie koordynatora

W każdej szkole, która wdraża rozwiązania CyberSkiller, utrzymujemy stały kontakt z koordynatorką lub koordynatorem wyznaczonym przez szkołę.

➤ Szkolenia trenerskie

najbardziej zaangażowane osoby zapraszamy na szkolenia trenerskie, aby sami mogli zostać certyfikowanymi trenerami(-kami) kompetencji cyfrowych.

SZKOŁA PODSTAWOWA



Informatyka w szkołach podstawowych zazwyczaj traktowana jest jako przedmiot mało istotny, często niezbyt lubiany przez uczennice i uczniów. Z drugiej strony wiadome jest, że nastolatki chętnie korzystają z technologii, a posiadanie kompetencji cyfrowych jest bardzo ważne w kontekście przygotowania do życia we współczesnym świecie. Z tego względu opracowaliśmy treści do nauczania informatyki, które charakteryzuje:

- ciekawe i **użyteczne przedstawienie narzędzi IT,**
- **wykorzystanie różnorodnych programów, platform, aplikacji mobilnych,**
- **pełne wsparcie dla nauczyciela** – konkretne pomysły na aktywności oraz szczegółowe instrukcje w formie wideo lub graficznej.

Lekcje dla szkół podstawowych podzielone zostały na obszary tematyczne:

➤ **Komputer**

W obszarze tematycznym zawarta jest nie tylko wiedza na temat historii powstania komputerów oraz ich budowy, ale także informacje na temat gier komputerowych czy sztucznej inteligencji. Dodatkowo uczennice i uczniowie poznają ważne postacie ze świata technologii.

➤ **Internet**

Uczniowie i uczennice dowiadują się, czym jest i jak działa internet. Dział zawiera wiele zadań z elementami wykorzystania praktycznych narzędzi takich, jak przeglądarka internetowa Google.

➤ **Edukacja medialna**

Uczennice i uczniowie dowiadują się, jak sprawnie poruszać się w różnych formach medialnych, a także rozwijają myślenie krytyczne w zakresie korzystania z mediów internetowych.

➤ **Cyberbezpieczeństwo**

Uczennice i uczniowie zdobywają niezbędną wiedzę na temat zjawisk, z którymi spotykają się w sieci (np. fakenewsy, scam). Celem lekcji jest budowanie odporności na oszustwa i zagrożenia internetowe oraz poznanie zasad cyberbezpieczeństwa urządzeń mobilnych.

➤ **Grafika 2D i 3D**

W tym dziale koncentrujemy się na nauce wykorzystania praktycznych narzędzi graficznych np. Canva, Tinkercad, Gimp. Uczennice i uczniowie stworzą własny komiks, notatki wizualne, nauczą się obróbki zdjęć z wykorzystaniem aplikacji mobilnych, wykorzystają AI w grafice, a także będą wyszukiwać i tworzyć własne modele 3D.

➤ **Wideo**

W tym dziale przedstawiamy praktyczne narzędzia do tworzenia materiałów wideo np. YouCut, OBS. Uczennice i uczniowie tworzą własne tutoriale, animacje poklatkowe, uczą się montażu i obróbki filmów.

➤ **Prezentacja**

Uczymy tworzenia prezentacji w niestandardowy i angażujący sposób. Uczennice i uczniowie uczą się korzystania z programu PowerPoint, Prezentacji Google, a także z Canvy. W tym dziale uczymy także, jak współpracować w chmurze.

➤ **Dokument tekstowy**

Przekazujemy podstawy na temat tworzenia dokumentów tekstowych w praktyczny sposób. Uczennice i uczniowie pracują w programie Word, tworzą prace pisemne, formatują tekst, dodają elementy takie jak obraz czy tabela.

➤ **Arkusz kalkulacyjny**

Uczennice i uczniowie rozwijają kluczową umiejętność korzystania z arkusza kalkulacyjnego (program Excel), grając w gry i wykonując realne obliczenia, na przykład tworząc kosztorys wymarzonej sali informatycznej.

➤ **Programowanie**

W klasach 4-6 uczennice i uczniowie tworzą projekty programistyczne na platformie Scratch. W klasach 7-8 kontynuują naukę programowania w języku Python w praktycznych zadaniach łączących wykorzystanie wielu koncepcji programistycznych. Wszystkie zadania realizowane są z wykorzystaniem instrukcji i materiałów wideo wspierających nauczyciela(-kę).

➤ **Strony internetowe**

Uczymy tworzenia prostych stron internetowych za pomocą języka HTML. Uczniowie i uczennice rozwijają umiejętności związane z pisaniem kodu oraz tworzeniem przejrzystych i czytelnych stron www.

➤ **Nowe technologie**

Wyjaśniamy, czym są AI, AR, VR, czyli technologie, które coraz częściej towarzyszą obecnemu pokoleniu w codziennych wyzwaniach. Pokazujemy ich zastosowania, prezentujemy narzędzia, za pomocą których uczennice i uczniowie mogą testować i tworzyć własne rozwiązania.

➤ **Robotyka**

Dział, w którym uczymy, jak programowanie wykorzystać do sterowania obiektem czy robotem na ekranie – są to zadania dla szkół, które nie posiadają własnych robotów do nauczania programowania. Jako uzupełnienie zapewniamy uniwersalne karty pracy do wykorzystania z robotami edukacyjnymi, takimi jak Photon, Dash, Dot, mBot. W klasach 7-8 uczymy wykorzystania mikrokontrolerów z użyciem emulatorów np. microbit, arduino.

➤ **Projekty zespołowe**

W każdej klasie 5 lekcji to projekty zespołowe, w których uczennice i uczniowie łączą umiejętności z wielu dziedzin i wykorzystują je w praktycznych wyzwaniach. Uczymy w ten sposób pracy w grupie i rozwijamy umiejętność organizacji pracy i podejmowania decyzji.

Siatka godzin

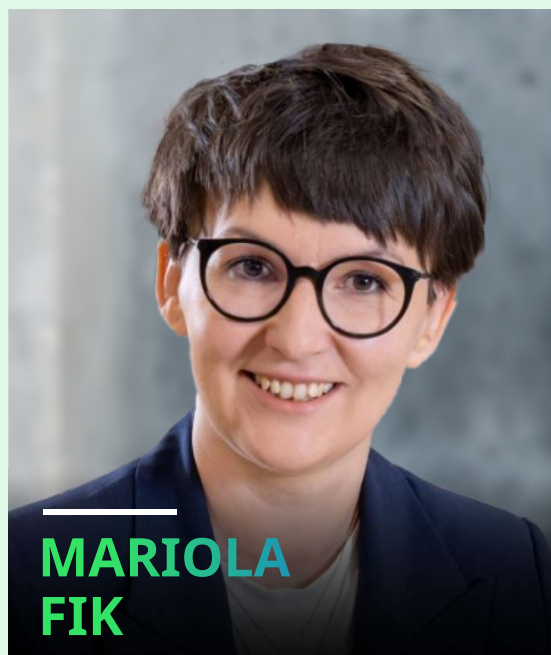
	KLASA 4	KLASA 5	KLASA 6	KLASA 7	KLASA 8
KOMPUTER	3	2	2	1	2
INTERNET	3	2	2	2	2
EDUKACJA MEDIALNA	2	2	2	2	2
CYBERBEZPIECZEŃSTWO	2	2	2	2	2
GRAFIKA 2D I 3D	4	4	3	3	2
WIDEO	0	0	3	3	2
PREZENTACJA	4	4	3	0	2
DOKUMENT TEKSTOWY	5	4	3	3	2
ARKUSZKA KALKULACYJNY	0	4	3	2	3
PROGRAMOWANIE	4	3	4	5	3
ROBOTYKA	3	3	3	3	4
STRONY INTERNETOWE	0	0	0	4	2
NOWE TECHNOLOGIE	0	0	0	0	2
PROJEKT ZESPOŁOWY	5	5	5	5	5
SUMA GODZ. LEKCYJNYCH	35	35	35	35	35

Autorki

Lekcje i materiały zostały opracowane i stworzone przez doświadczone nauczycielki informatyki i trenerki stowarzyszenia Cyfrowy Dialog.



Nauczycielka informatyki, trenerka kompetencji cyfrowych m.in. w projektach Asy Internetu, Informatyka bez granic, Zaprogramuj przyszłość, Klub Młodego Programisty. Współtwórczyni autorskiego programu nauczania informatyki w kl.1-3 pt. "Cyfrowe wędrówki". Autorka wielu materiałów dla dzieci, nauczycieli i rodziców z zakresu kompetencji cyfrowych. Na co dzień związana ze Stowarzyszeniem Cyfrowy Dialog i Fundacją Szkoła z Klasą.



Z wykształcenia nauczycielka i bibliotekarka, w praktyce edukatorka. Od lat z pasją majsterkuje, programuje oraz wprowadza w cyfrowy świat dzieci, młodzież i dorosłych. Autorka licznych materiałów edukacyjnych w tym m.in. Modułu Sztuczna Inteligencja dla robota Photon. Jako trenerka uczestniczyła m.in. w projektach: Informatyka bez Granic, Zaprogramuj Przyszłość, Amazon STEM Kindloteka, Samsung Solve for Tomorrow. Została wyróżniona wpisem na listę 100 osób szczególnie zasłużonych dla rozwoju kompetencji cyfrowych (2018). Posiada certyfikat moderatorki Design Thinking.



Nauczycielka matematyki, fizyki i zajęć komputerowych. Prowadzi szkolenia i warsztaty dla dorosłych, dzieci i młodzieży z języków programowania, nowych technologii, robotyki. Prelegentka na konferencjach związanych z programowaniem. Trenerka kompetencji cyfrowych w projektach Zaprogramuj Przyszłość, Klub Młodego Programisty, Informatyka bez granic. Autorka innowacji pedagogicznych w zakresie nauki programowania dla dzieci. Współpracuje z instytucjami rozpowszechniającymi wdrażanie nowych technologii w szkolnictwie w zakresie dostosowywania scenariuszy do realiów szkolnych.



Pozostańmy w kontakcie

✉ kontakt@cyberskiller.com

CyberSkiller Sp. z o.o. z siedzibą w Lublinie przy ul. Pogodna 36, 20-337 Lublin,
KRS: 0000791988, NIP: 9462689779, REGON:383698245