

ZAŁĄCZNIK:

Mapa organizacji pozarządowych wspierających cyfryzację szkół – Marcin Kawko

Smartfon?

Tak, ale z głową!

Jak ustalać zasady
bezpiecznego korzystania
z technologii cyfrowych.

2023

W tej części raportu pokrótce przedstawimy organizacje pozarządowe, które – w większym lub mniejszym stopniu – działają na rzecz cyfryzacji polskiego systemu edukacji. Nie podejmujemy tu oczywiście tematu ewentualnych motywacji stojących za przedstawionymi działaniami, gdyż musiałoby się to wiązać ze znacznie obszerniejszym i dłuższym badaniem, ale nakreślimy swego rodzaju ogólną „mapę” organizacji tzw. trzeciego sektora prowadzących projekty lub programy dążące do przyspieszenia lub poprawienia efektywności cyfryzacji polskich placówek oświatowych.

Przegląd ogólny

Przesłanką do refleksji nad promocją cyfryzacji szkół przez organizacje pozarządowe może być artykuł¹ opublikowany 10 sierpnia 2022 roku w *Rzeczpospolitej*. Wyraźnie słyszalny jest w nim głos jednej z organizacji zrzeszającej największe prywatne firmy z branży RTV i IT działające w Polsce.

Tekst jest emblematyczny dla dotychczasowego podejścia do cyfryzacji szkół. Stwierdza się w nim, niemal zupełnie bezkrytycznie, że pełna cyfryzacja szkół jest nieuniknionym procesem dziejowym, od którego nie ma odwrotu, w związku z czym należy jak najszybciej i jak najszerszej szkoły cyfryzować. Dotyczy to, zarówno sprzętu, jak i podejścia nauczycieli, tj. postawienia dużo większego nacisku na kształcenie przy wykorzystaniu nowoczesnych cyfrowych narzędzi.

Tezy zawarte w tekście wyraźnie sprowadzają szkołę do systemu „produkcji pracowników biznesu”, zapominając o jej bardzo ważnej roli, tj. kształceniu kompetencji społecznych i humanistycznych. Niniejsza część raportu ma być jednak pełniejszym przedstawieniem sytuacji we wspomnianym obszarze, a nie refleksją nad etyką w biznesie, w związku z czym w dalszej części postaramy się zaprezentować konkretne działania zmierzające do realizacji wizji żywej przez pewną część techno-entuzjastycznego społeczeństwa obywatelskiego.

Tekst stanowi wprawdzie jedynie opinię autora, ale jest charakterystyczny dla dotychczasowego podejścia do cyfryzacji szkół. Autor zupełnie bezkrytycznie stwierdza, że pełna cyfryzacja szkół jest nieuniknionym procesem dziejowym, od którego nie ma odwrotu, w związku z czym należy jak najszybciej i jak najszerszej szkoły cyfryzować. Dotyczy to, jego zdaniem, zarówno sprzętu, jak i podejścia nauczycieli, tj. postawienia dużo większego nacisku na kształcenie z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych.

Michał Kanownik w swoim tekście wyraźnie sprowadza jednak szkołę do systemu „produkcji pracowników biznesu” i zapomina o jej bardzo ważnej roli, tj. kształceniu kompetencji społecznych i humanistycznych. Tak jednostronne nastawienie nasuwa pewne wątpliwości natury etycznej związane z bezpośrednią afiliacją autora – jest on bowiem rzecznikiem producentów sprzętu, który miałby być w szkołach wykorzystywany. Niniejsza część raportu ma być jednak pełniejszym przedstawieniem sytuacji we wspomnianym obszarze, a nie refleksją nad etyką w biznesie, w związku z czym w dalszej części postaramy się zaprezentować konkretne działania zmierzające do realizacji wizji przedstawionej przez M. Kanownika.

¹ <https://www.rp.pl/opinie-ekonomiczne/art36842541-michal-kanownik-trzeba-duzo-nadrobic-w-cyfryzacji-edukacji>

Na wstępie przedstawimy zatem krótko bardzo ważny dokument *Cyfryzacja polskiej edukacji – Wizja i postulaty. Odpowiednio wprowadzane technologie cyfrowe poprawią edukację*², przygotowany i wydany przez prof. Marlenę Plebańską (Fundacja Edukacja na Nowo) oraz dr. Alka Tarkowskiego (Centrum Cyfrowe). W dokumencie tym eksperci przedstawiają swoją wizję nowoczesnej szkoły i komentują obecną sytuację oraz formułują rekomendacje dotyczące cyfryzacji szkół w wymiarze technicznym (sprzęt i infrastruktura) oraz systemowym (kompetencje nauczycieli). Jak uczciwie przyznają w podsumowaniu dokumentu, *dostęp szerokopasmowy, nowoczesny sprzęt czy zasoby sieciowe to jedynie środki do celu, jakim powinno być dobro uczniów i nauczycieli oraz jakość edukacji. Niezbędne jest również podejście systemowe, zakładające równoczesny rozwój czterech opisanych przez nas obszarów: infrastruktury, sprzętu, zasobów oraz kompetencji nauczycieli – nawet jeśli nacisk zostanie położony na jeden z nich.*

Mimo to autorzy przedstawiają jedynie zalety cyfryzacji edukacji, a zupełnie pomijają zagrożenia, jakie się z nią wiążą, i dokonują przez to w niektórych miejscach dużych nadinterpretacji (np. wspomnienie budowania dzięki tym narzędziom kapitału społecznego i refleksyjności). Przy wskazywaniu słabych stron systemu edukacji skupiają się na niedoborze sprzętu, infrastruktury, procedur i umiejętności kadr i bezdyskusyjnie zakładają nieodwołalność cyfryzacji procesu edukacyjnego.

Należy jednak oddać autorom dokumentu, że wskazują również realne niedoskonałości i pilne potrzeby polskiej szkoły, takie jak np. braki sprzętowe samych nauczycieli czy wzrost nierówności społecznych spowodowanych wykluczeniem cyfrowym uczniów w mniejszych miejscowościach. W zakresie cyfryzacji szkół jako główne wyzwanie autorzy wskazują brak ujednoczonej bazy materiałów dydaktycznych, z których nauczyciele mogliby korzystać w celu poprawienia wyników uczniów (zamiast aplikacji narzędzi tylko z powodu mody). Wprawdzie istnieją pojedyncze bazy danych (o czym więcej w dalszej części rozdziału) oferowane przez różne organizacje pozarządowe, ale ewidentnie brakuje koordynacji i promocji materiałów przemysłanych, stworzonych w jednym standardzie dostosowanym do programów nauczania.

Wymienione powyżej instytucje podpisały się pod apelem o przyspieszenie prac nad powszechną cyfryzacją szkół, której celem musi jednak pozostać jakość nauczania. Mimo jednostronnego przedstawienia cyfryzacji szkół M. Plebańska i A. Tarkowski zwracają uwagę na ważne problemy oraz proponują pewne rozwiązania w zakresie zarówno koniecznych inwestycji, jak i reorientacji bardziej miękkiej sfery edukacji, tj. kompetencji kadry dydaktycznej.

Poniżej omówimy zatem działania organizacji pozarządowych, które postawiły sobie za cel realizację założeń opisanych w tym dokumencie (jeśli nie bezpośrednio, to pośrednio, kierując się rolą cyfryzacji szkół w rozwoju systemu edukacji). W sektorze tym dość częsta jest współpraca między organizacjami przy realizacji konkretnych projektów, ale trudno dostrzec szersze wspólne działanie systemowe wykraczające poza rozwiązywanie konkretnych problemów. Dla ogólnego przeglądu jest zatem kluczowe przedstawienie najważniejszych organizacji, ich sposobu działania oraz źródeł finansowania projektów.

Jak można zauważyć niżej, niektóre organizacje działają jedynie projektowo i skupiają się np. na nauczaniu programowania i wykorzystywania go w procesach dydaktycznych. Inne natomiast prowadzą działalność badawczą i lobbingsową w celu przyspieszenia i rozszerzenia procesu cyfryzacji szkół. Szczególnie warte uwagi są projekty i działania zmierzające do powszechnej aplikacji modelu BYOD (korzystanie w celach dydaktycznych podczas zajęć lekcyjnych ze smartfonów uczniów).

² Dokument został podpisany przez takie instytucje, jak: Szerokie Porozumienie na rzecz Kompetencji Cyfrowych, Fundacja „Edukacja Przyszłości”, Federacja Stowarzyszeń Nauczycielskich, Fundacja „Idealna Gmina”, Fundacja „Przestrzeń dla Edukacji”, Fundacja SKI, Fundacja Inicjatyw Oświatowych, Stowarzyszenie EBIB, Fundacja „Culture Shock”, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Fundacja „Szkoła z Klasą”, Fundacja Orange, Małopolski Instytut Kultury, Stowarzyszenie Otwarte, Fundacja „CoderDojo Polska”, Stowarzyszenie „Dobra Edukacja”.

Mapa organizacji

Ze względu na stopień zaangażowania organizacje podzieliłiśmy na dwie grupy: podejmujące zakrojone na szerszą skalę działania skupione przede wszystkim na cyfryzacji szkół oraz prowadzące mniejsze projekty w tym zakresie. Do pierwszej grupy zaliczają się: Fundacja Orange, Fundacja „Szkoła Medialna”, Stowarzyszenie „Miasta w Internecie”, Centrum Cyfrowe, Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, Fundacja Rozwoju Edukacji Cyfrowej oraz Fundacja „Dbam o Mój Zasięg”. W drugiej natomiast przedstawimy: Fundację „Szkoła z Klasą”, Fundację „Edukacja dla Przyszłości”, Fundację „Nowoczesna Polska”, Fundację Panoptykon oraz Fundację „Edukacja na Nowo”.

Na tle wszystkich organizacji na szczególną uwagę zasługuje Fundacja „Dbam o Mój Zasięg”, która prowadzi najszerzej zakrojoną i najbardziej profesjonalną oraz wspartą naukowo działalność oraz koncentruje się przy tym na przeciwdziałaniu zagrożeniom, jakie wiążą się z nadmierną ekspozycją człowieka na ekran urządzeń cyfrowych. Profesjonalizm działania tej organizacji oraz środowisko, jakie do tej pory udało jej się zbudować, pozwalają wskazać ją jako pozarządowego lidera, również w kontekście cyfryzacji podmiotów edukacyjnych. Wprawdzie działalność fundacji opiera się na dalszej cyfryzacji szkół, ale należy podkreślić wyrażony przez jej przedstawicieli sceptycyzm w zakresie bezrefleksyjnej cyfryzacji. Dzięki rozsądnemu podejściu podmiot ten działa zatem na korzyść najważniejszego odbiorcy wszystkich działań społecznych – człowieka – i promuje przy tym model zrównoważonego rozwoju technologicznego systemu oświaty w Polsce.

Warto zaznaczyć, że istnieje wiele organizacji pozarządowych promujących bezpieczeństwo w sieci, czy to w formie bezpośrednich lekcji i warsztatów, czy współpracy z placówkami edukacyjnymi, poniżej jednak skupimy się wyłącznie na organizacjach zaangażowanych we wsparcie cyfryzacji polskich szkół. O organizacjach w mniejszym stopniu związanych z rozszerzeniem zakresu cyfryzacji placówek oświatowych, a skupionych na przekazywaniu konkretnych kompetencji (przede wszystkim cyfrowych) uczniom i nauczycielom, jedynie wspomnimy.

Organizacje skupione na cyfryzacji szkół

Fundacja Orange

Założyciel / Instytucja założycielska: Orange Polska

Prezes: dr Konrad Ciesiołkiewicz

Rok powstania: 2005

Miejsce: Warszawa

Strona internetowa: www.fundacja.orange.pl

Sposób finansowania: darowizna od instytucji założycielskiej. Budżet ok. 8 000 000 zł rocznie

Zakres działalności:

- projekty edukacyjne dla szkół,
- szkolenia dla nauczycieli i liderów lokalnych społeczności,
- badania i ekspertyzy,
- poradniki,
- aplikacje,
- materiały i scenariusze zajęć (otwarty dostęp).

Misja i cele:

Fundacja Orange troszczy się o przyszłość dzieci w cyfrowym świecie. Wspieramy dzieci i młodzież w nabywaniu kompetencji przyszłości. Z nami kształtują zdrowe nawyki cyfrowe, poznają podstawy bezpieczeństwa w sieci, programowania, sztucznej inteligencji, druku 3D i realizują kreatywne pomysły z wykorzystaniem cyfrowych zasobów. W rozwoju wspieramy też nauczycielki, nauczycieli i rodziców. A w nasze działania włączają się pracownicy i pracowniczki Orange jako wolontariusze i wolontariuszki.

Główni adresaci działań: nauczyciele, uczniowie (6–9 i 9–14 lat), lokalne społeczności małych i średnich miast

Najważniejsze projekty:

1. MegaMisja

Adresat: dzieci 6–10 lat

Cel: Poszerzenie wiedzy i cyfrowych kompetencji nauczycieli i uczniów

Projekt oparty na mechanizmie grywalizacji. Uczniowie rywalizują ze sobą z wykorzystaniem aplikacji „MegaMisja z Psotnikiem”. Nabywają kompetencje cyfrowe oraz walczą o nagrodę – sprzęt elektroniczny dla szkoły. Poza tym nauczyciele otrzymują gotowe scenariusze zajęć, które mogą przeprowadzić w trakcie lekcji lub w świetlicy.

W założeniu organizatorów dzieci uczą się: weryfikowania informacji w Internecie, tworzenia grafik i wideo, ochrony prywatności, netykiety, podejmowania decyzji i realizacji kampanii społecznych, rozróżnienia reklamy od kampanii społecznej, sposobów pracy w grupie i podstaw programowania.

Od początku programu udział wzięło w nim ok. 34 000 dzieci z klas I–III. W nowej edycji programu bierze udział 140 szkół i 10 świetlic Towarzystwa Przyjaciół Dzieci.

2. #SuperKoderzy

Ogólnopolski program edukacyjny (10-miesięczny cykl zajęć) uczący podstaw programowania dzieci w wieku 9–14 lat, tj. z klas IV–VIII.

Każda szkoła deleguje dwóch nauczycieli, którzy są szkoleni do wdrażania technologii w procesie nauczania z wykorzystaniem scenariuszy zajęć zgodnych z podstawą programową. Placówka dostaje dofinansowanie na zakup sprzętu multimedialnego i potrzebnych materiałów. Nauczyciele prowadzą następnie zajęcia w ramach różnych przedmiotów szkolnych. Uczniowie składają i programują roboty, stacje pogodowe, kodują interaktywne osie czasu, drzewa genealogiczne, uczą się tworzyć strony WWW.

Głównym założeniem programu jest wprowadzenie podstaw nauki programowania, robotyki i nowych technologii do zajęć przedmiotowych, takich jak lekcje matematyki, przyrody, historii, języka polskiego, angielskiego czy muzyki.

Do tej pory z zajęć skorzystało już prawie 15 000 dzieci w prawie 770 szkołach. W obecnej edycji programu bierze udział 140 szkół, w zajęciach uczestniczy 2839 dzieci.

W 2022 roku w programie udostępniono materiały dotyczące sztucznej inteligencji (AI).

3. Program „Lekcja:Enter”

Cel: doskonalenie kompetencji cyfrowych nauczycieli

Plan: przeszkolenie 75 000 polskich nauczycieli

Nauczyciele szkoleni są do korzystania z aktywizujących metod nauczania. W ramach szkolenia uczą się o bezpieczeństwie w sieci, ale również biorą udział w warsztatach tworzenia cyfrowych materiałów edukacyjnych.

Program jest realizowany we współpracy z Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego oraz Instytutem Spraw Publicznych i współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa.

Fundacja wsparła finansowo i merytorycznie 99 projektów grantowych. W programie wzięło udział 4990 szkół, 39 616 nauczycieli rozpoczęło szkolenia.

4. Pracownie Orange

Pracownie są zakładanymi przez fundację domami spotkań, edukacji i integracji społecznej, prowadzonymi w oparciu o nowoczesną technologię. Często są infrastrukturalnie niezależne od publicznych placówek edukacyjnych.

Obecnie w Polsce jest aktywnych 79 pracowni, których działania docierają do ok. 711 000 mieszkańców przede wszystkim małych i średnich miast.

Inne:

Fundacja Orange wspiera organizacyjnie i finansowo Fundację „Dajemy Dzieciom Siłę”, która prowadzi kampanię „Zadbaj o dziecięcy mózg!” promującą wprowadzenie domowych zasad ekranowych.

Wsparcie Fundacji Orange uzyskała również Moja Fundacja organizująca zajęcia ruchowe dla dzieci spędzających w pandemii dużo czasu przed komputerem.

Fundacja „Szkoła Medialna”

Zarząd: Ewa Mauer, Katarzyna Sieniawska

Rok powstania: 2015

Miejsce: Kraków

Strona internetowa: www.szkolamedialna.pl

Sposób finansowania: środki publiczne (województwo małopolskie), współpraca z partnerami biznesowymi, dotacje od innych podmiotów (mFundacja)

Zakres działalności:

- szkolenia i baza wiedzy dla nauczycieli,
- gry interaktywne i wykorzystanie mechanizmów grywalizacji,
- mobilny matematyczny escape room (nauka przez zabawę),
- platforma wymiany myśli i wspólnego działania lobbującego,
- prowadzenie modelowych szkół,
- festiwal nauki,
- konferencje naukowe.



Najważniejsze projekty:

1. Projekt „Klikklasa”, szkolenia i baza wiedzy

Fundacja promuje wykorzystanie w procesie edukacyjnym w szkołach aplikacji mobilnych dostępnych np. na tabletach szkolnych. Wykorzystywane aplikacje to przede wszystkim:

- EduCanon – oglądanie personalizowanych filmów połączone z różnymi formami aktywności, np. pytaniami lub opcją dokończenia fabuły,
- Kahoot – interaktywne quizy i lekcje wzbogacone o element rywalizacji,
- Toondoo – współtworzenie komiksów przez dopisywanie w nich tekstów,
- Glogster – wirtualna tablica, na której można „przypinać” różne materiały,
- Answer Garden – narzędzie do zbierania informacji zwrotnej.

Celem projektu jest stworzenie warunków, w których uczniowie rozwijają kompetencje technologiczne przygotowujące ich do życia we współczesnym społeczeństwie informacyjnym, gdzie korzystanie z nowoczesnych technologii jest podstawową umiejętnością. Organizatorzy uważają, że aplikacje takie jak powyższe umożliwiają indywidualne tempo rozwoju, ułatwiają pracę grupową oraz aktywizację uczniów.

Przykładowe tematy szkoleń dla nauczycieli: „Nowoczesne technologie edukacyjne a warsztat pracy nauczyciela”, „Technologie informacyjne w codziennej pracy nauczyciela – narzędzia na start”, „Technologie informacyjne w codziennej pracy nauczyciela – narzędzia multimedialne”. Pozostałe szkolenia dotyczą m.in. współpracy z nastolatkami i ich rodzicami oraz kontaktów szkoły z mediami.

Oprócz szkoleń fundacja prowadzi również bazę informacji wskazującą nauczycielom i uczniom aplikacje i programy służące do efektywniejszego przyswajania wiedzy (zarówno w trybie indywidualnym, jak i podczas zajęć w szkole). Są one podzielone na następujące kategorie:

- udostępnianie,
- komunikacja,
- gry, testy, quizy,
- prezentacje multimedialne,
- interaktywne filmy,
- diagramy, mapy myśli,
- organizery i zakładki,
- zdjęcia, grafiki, wideo.

2. „Grydaktyka”

Projekt, którego celem jest popularyzacja gier komputerowych w procesie nauczania.

W realizacji projektu organizatorzy szczególną wagę przywiązują do wskazywania działań, które rozwijają procesy motywacyjne u uczniów, doskonalą kompetencje w zakresie przedmiotów matematycznych, przyrodniczych i informatycznych w oparciu o nowoczesne narzędzia edukacyjne.

Po szkoleniach nauczyciele otrzymują scenariusze zajęć i narzędzie (dostęp do danej gry komputerowej), z użyciem którego w zaplanowany wcześniej sposób mogą poprowadzić rozgrywkę dostarczającą wiedzy z różnych przedmiotów.

Mechanizm działania projektu można wyjaśnić na przykładzie obecnej edycji, w której uczniowie wykorzystują grę „The Sims 4”. W ramach 5. edycji „Grydaktyki” są dostępne dwa scenariusze: „Podróż w czasie. Tadeusz Sopolica w wieku XXI” oraz „Savoir-vivre kiedyś i dziś”. Oba są warsztatami dla uczniów klas VII i VIII szkoły podstawowej oraz I i II szkoły średniej.

Pierwsza lekcja polega na odnalezieniu w wystroju wnętrza mieszkania współczesnych elementów patriotycznych. Przy okazji przygotowane zadania pozwolą powtórzyć wiedzę matematyczną (m.in. wzory na obliczenie pól) oraz językową – zostaną wykorzystane angielskie zwroty dotyczące wystroju wnętrza. W ramach drugiej lekcji zostają omówione zwyczaje i zasady dobrego wychowania, jakie obowiązywały w Mickiewiczowskim Soplicowie, oraz te obowiązujące współcześnie w Polsce i za granicą. Tu również układane będą krótkie dialogi w języku angielskim.

Projekt jest realizowany przy wsparciu finansowym województwa małopolskiego.

3. Małopolska Inicjatywa Cyfrowej Edukacji

MICE jest porozumieniem podmiotów reprezentujących organizacje pozarządowe, uczelnie, instytucje nauki i kultury, biznes oraz sektor technologiczny. Misją Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji jest upowszechnianie idei nowoczesnej edukacji, w której nauczyciele i uczniowie małopolskich szkół wykorzystują innowacyjne technologie informacyjno-komunikacyjne i stale podnoszą umiejętności cyfrowe, działając w ten sposób na rzecz rozwoju nowoczesnego społeczeństwa informacyjnego.

Do zadań MICE należą:

- budowanie partnerstwa środowisk oświatowych, instytucji i firm promujących rozwiązania technologiczne dla edukacji,
- propagowanie idei nowoczesnej edukacji,
- zwiększenie wykorzystania technologii cyfrowych w procesie dydaktycznym, realizowanym przez szkoły z terenu województwa małopolskiego,
- nauczanie programowania (uczniów i nauczycieli),
- budowanie, organizacja i integracja społeczności szkolnych liderów innowacyjnej edukacji i nowych technologii w szkołach,
- tworzenie Mapy Inicjatyw cyfryzacji szkół w województwie małopolskim.

Partnerzy MICE: Motorola Solutions, NEC, dimension data, PTI, Tytanet, headtrip, Fabryka Inicjatyw, Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Krakowie, Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Krakowie, Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki, Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie.

Głównymi grupami docelowymi działań MICE są:

- samorządowcy oraz nauczyciele i dyrektorzy, którym oferowane są szkolenia, warsztaty oraz szersze doradztwo w zakresie cyfryzacji (przede wszystkim edukacji),
- uczniowie, którzy powinni poczuć się zainspirowani do wykorzystania nowych technologii w nauce oraz do nauki programowania.



4. Projekty realizowane przy wsparciu mFundacji (fundacji mBanku) w ramach programu mPotęga:

a) „MATMA na gigancie” – matematyczny projekt edukacyjny dla uczniów oparty na grywalizacji. Uczestnicy wykonują określone zadania i zbierają za nie punkty oraz rywalizują o nagrody indywidualnie i grupowo. Celem projektu jest wspieranie rozwoju myślenia matematycznego i umiejętności rozwiązywania zadań przewidzianych w podstawie programowej oraz integrowanie zespołu klasowego, rozwijanie poczucia przynależności, doskonalenie pracy w zespole i budowanie poczucia wartości.

b) „Matematyczny Globtrotter” – z wykorzystaniem interaktywnej mapy uczniowie przemieszczają się między różnymi krajami na świecie i wykonują konkretne zadania matematyczne związane z konkretnym regionem – jego przyrodą, gospodarką i nauką. Projekt kierowany jest do młodzieży klas VII–VIII szkoły podstawowej.

c) „MATMaraton, czyli Turniej Gier Matematycznych” – warsztaty dla uczniów oraz pojedynki matematyczne w formie turnieju gier. Ideą programu jest wspieranie innowacyjnej dydaktyki szkolnej opartej na aplikacjach i technologii gier komputerowych w zakresie kształcenia kompetencji matematyczno-informatycznych uczniów szkół podstawowych. Turniej może być prowadzony przez przeszkolonych uprzednio nauczycieli.

d) „Mobilny escape room, czyli od smyka do matematyka” – program zajęć dla przedszkolaków opierający się na ekscytującej zabawie i rozwiązywaniu zagadek w grupach. W połączeniu z zastosowaniem nowych technologii, w tym zadań z wykorzystaniem urządzeń mobilnych i quizów interaktywnych, jest on wartościową przygodą z matematyką. Zajęcia są prowadzone przez przedstawicieli fundacji z wykorzystaniem mobilnego matematycznego *escape roomu*, który może przyjechać do każdego małopolskiego przedszkola.

5. Inne inicjatywy

Małopolski Festiwal Programowania „Małopolska koduje”

W ramach festiwalu uczniowie szkół podstawowych i średnich mogą wziąć udział w szkoleniach i warsztatach, a także konkursie programowania. Natomiast nauczyciele i inni interesariusze są zapraszani na konferencyjne panele naukowo-techniczne oraz internetowy kurs instruktażowy. W ramach festiwalu jest również organizowana konferencja naukowa „Człowiek, społeczeństwo, świat – przyszłość”.

Modelowe szkoły Da Vinci w Krakowie

Od kilku lat fundacja prowadzi w Krakowie modelowe szkoły Da Vinci – szkołę podstawową oraz społeczne liceum ogólnokształcące. Szkoły te promują i rozwijają ideę nowoczesnej edukacji opartej na wykorzystywaniu w procesie nauczania i uczenia się nowych technologii i multimedialności. Szczególny nacisk jest położony na skuteczne nauczanie przedmiotów przyrodniczych i matematycznych, do czego są wykorzystywane różne narzędzia promowane na zewnątrz we wspomnianych powyżej projektach fundacji. Kształcenie w placówkach jest prowadzone w bardziej zindywidualizowanym trybie, w pewnym sensie we współpracy z uczniami, którzy sami mogą decydować, którymi przedmiotami chcą zająć się bliżej.

Stowarzyszenie „Miasta w Internecie”

Prezes zarządu: Krzysztof Głomb

Rok powstania: 1998

Miejsce: Tarnów

Strona internetowa: www.mwi.pl

Sposób finansowania: działalność własna (doradztwo i szkolenia), środki publiczne (m.in. fundusze samorządowe, Małopolska Tarcza Antykryzysowa, środki Ministerstwa Edukacji i Nauki, fundusze europejskie), współpraca z firmami prywatnymi (m.in. Facebook, Skriware, SmarTech IT, Image Recording Solutions, Comarch, Orange, MasterCard, Averbit, Emitel, Plus, Vulcan, Integrated Solutions, Lenovo)

Zakres działalności:

- seminaria, szkolenia, warsztaty: edukacja cyfrowa dorosłych,
- educampy – obozy szkoleniowe dla nauczycieli,
- doradztwo przy transformacji cyfrowej samorządów i podległych im jednostek (opracowywanie regionalnych strategii),
- prowadzenie platform z bazami wiedzy (materiały szkoleniowe, poradniki, filmy szkoleniowe, gry edukacyjne),
- eksperymenty i pilotaże wykorzystania w dydaktyce treści i narzędzi cyfrowych,
- badania społeczne, ekspertyzy i opinie,
- lobbing i udział w konsultacjach społecznych,
- coroczna konferencja „Miasta w Internecie”.

Misja i cele:

Już przez ćwierć wieku SMWI pracuje wspólnie z polskimi samorządami i rządami nad kreowaniem innowacyjnych inicjatyw projektowania i wdrażania cyfrowych usług publicznych oraz rozwojem edukacji cyfrowej. Podejmuje także liczne działania doradcze, uświadamiające i aktywizujące władze samorządowe do podnoszenia jakości ich projektów cyfrowych.

Ważne cele i pola działalności stowarzyszenia to także *wsparcie w modernizacyjnej transformacji szkół w środowisku cyfrowym na polach: kompetencyjnym, metodycznym, infrastrukturalnym oraz w zakresie cyberbezpieczeństwa oraz działania pilotażowe i eksperymenty na polu dydaktyki cyfrowej – testowanie nowych edukacyjnych narzędzi i zasobów cyfrowych, innowacyjne szkolenia dla dyrektorów i nauczycieli z zakresu kompetencji metodycznych i cyfrowych.*

Główni adresaci działań: dyrektorzy szkół, nauczyciele, władze publiczne i samorządowe, rodzice, uczniowie.

Najważniejsze projekty:

1. Małopolskie Laboratorium Edukacji Cyfrowej HUMINE

Laboratorium jest regionalnym centrum wsparcia oświaty w regionie w transformacji cyfrowej szkół, upowszechnianiu kompetencji metodyczno-cyfrowych nauczycieli oraz w zapewnianiu cyberbezpieczeństwa placówkom oświatowym i uczniom.



4. Projekty realizowane przy wsparciu mFundacji (fundacji mBanku) w ramach programu mPotęga:

a) „MATMA na gigancie” – matematyczny projekt edukacyjny dla uczniów oparty na grywalizacji. Uczestnicy wykonują określone zadania i zbierają za nie punkty oraz rywalizują o nagrody indywidualnie i grupowo. Celem projektu jest wspieranie rozwoju myślenia matematycznego i umiejętności rozwiązywania zadań przewidzianych w podstawie programowej oraz integrowanie zespołu klasowego, rozwijanie poczucia przynależności, doskonalenie pracy w zespole i budowanie poczucia wartości.

b) „Matematyczny Globtrotter” – z wykorzystaniem interaktywnej mapy uczniowie przemieszczają się między różnymi krajami na świecie i wykonują konkretne zadania matematyczne związane z konkretnym regionem – jego przyrodą, gospodarką i nauką. Projekt kierowany jest do młodzieży klas VII–VIII szkoły podstawowej.

c) „MATMaraton, czyli Turniej Gier Matematycznych” – warsztaty dla uczniów oraz pojedynki matematyczne w formie turnieju gier. Ideą programu jest wspieranie innowacyjnej dydaktyki szkolnej opartej na aplikacjach i technologii gier komputerowych w zakresie kształcenia kompetencji matematyczno-informatycznych uczniów szkół podstawowych. Turniej może być prowadzony przez przeszkolonych uprzednio nauczycieli.

d) „Mobilny escape room, czyli od smyka do matematyka” – program zajęć dla przedszkolaków opierający się na ekscytującej zabawie i rozwiązywaniu zagadek w grupach. W połączeniu z zastosowaniem nowych technologii, w tym zadań z wykorzystaniem urządzeń mobilnych i quizów interaktywnych, jest on wartościową przygodą z matematyką. Zajęcia są prowadzone przez przedstawicieli fundacji z wykorzystaniem mobilnego matematycznego *escape roomu*, który może przyjechać do każdego małopolskiego przedszkola.

5. Inne inicjatywy

Małopolski Festiwal Programowania „Małopolska koduje”

W ramach festiwalu uczniowie szkół podstawowych i średnich mogą wziąć udział w szkoleniach i warsztatach, a także konkursie programowania. Natomiast nauczyciele i inni interesariusze są zapraszani na konferencyjne panele naukowo-techniczne oraz internetowy kurs instruktażowy. W ramach festiwalu jest również organizowana konferencja naukowa „Człowiek, społeczeństwo, świat – przyszłość”.

Modelowe szkoły Da Vinci w Krakowie

Od kilku lat fundacja prowadzi w Krakowie modelowe szkoły Da Vinci – szkołę podstawową oraz społeczne liceum ogólnokształcące. Szkoły te promują i rozwijają ideę nowoczesnej edukacji opartej na wykorzystywaniu w procesie nauczania i uczenia się nowych technologii i multimedialności. Szczególny nacisk jest położony na skuteczne nauczanie przedmiotów przyrodniczych i matematycznych, do czego są wykorzystywane różne narzędzia promowane na zewnątrz we wspomnianych powyżej projektach fundacji. Kształcenie w placówkach jest prowadzone w bardziej zindywidualizowanym trybie, w pewnym sensie we współpracy z uczniami, którzy sami mogą decydować, którymi przedmiotami chcą zająć się bliżej.

Stowarzyszenie „Miasta w Internecie”

Prezes zarządu: Krzysztof Głomb

Rok powstania: 1998

Miejsce: Tarnów

Strona internetowa: www.mwi.pl

Sposób finansowania: działalność własna (doradztwo i szkolenia), środki publiczne (m.in. fundusze samorządowe, Małopolska Tarcza Antykryzysowa, środki Ministerstwa Edukacji i Nauki, fundusze europejskie), współpraca z firmami prywatnymi (m.in. Facebook, Skriware, SmarTech IT, Image Recording Solutions, Comarch, Orange, MasterCard, Averbit, Emitel, Plus, Vulcan, Integrated Solutions, Lenovo)

Zakres działalności:

- seminaria, szkolenia, warsztaty: edukacja cyfrowa dorosłych,
- educampy – obozy szkoleniowe dla nauczycieli,
- doradztwo przy transformacji cyfrowej samorządów i podległych im jednostek (opracowywanie regionalnych strategii),
- prowadzenie platform z bazami wiedzy (materiały szkoleniowe, poradniki, filmy szkoleniowe, gry edukacyjne),
- eksperymenty i pilotaże wykorzystania w dydaktyce treści i narzędzi cyfrowych,
- badania społeczne, ekspertyzy i opinie,
- lobbing i udział w konsultacjach społecznych,
- coroczna konferencja „Miasta w Internecie”.

Misja i cele:

Już przez ćwierć wieku SMWI pracuje wspólnie z polskimi samorządami i rządami nad kreowaniem innowacyjnych inicjatyw projektowania i wdrażania cyfrowych usług publicznych oraz rozwojem edukacji cyfrowej. Podejmuje także liczne działania doradcze, uświadamiające i aktywizujące władze samorządowe do podnoszenia jakości ich projektów cyfrowych.

Ważne cele i pola działalności stowarzyszenia to także *wsparcie w modernizacyjnej transformacji szkół w środowisku cyfrowym na polach: kompetencyjnym, metodycznym, infrastrukturalnym oraz w zakresie cyberbezpieczeństwa oraz działania pilotażowe i eksperymenty na polu dydaktyki cyfrowej – testowanie nowych edukacyjnych narzędzi i zasobów cyfrowych, innowacyjne szkolenia dla dyrektorów i nauczycieli z zakresu kompetencji metodycznych i cyfrowych.*

Główni adresaci działań: dyrektorzy szkół, nauczyciele, władze publiczne i samorządowe, rodzice, uczniowie.

Najważniejsze projekty:

1. Małopolskie Laboratorium Edukacji Cyfrowej HUMINE

Laboratorium jest regionalnym centrum wsparcia oświaty w regionie w transformacji cyfrowej szkół, upowszechnianiu kompetencji metodyczno-cyfrowych nauczycieli oraz w zapewnianiu cyberbezpieczeństwa placówkom oświatowym i uczniom.



Centrum HUMINE udziela wsparcia i doradza szkołom zainteresowanym kompleksową transformacją cyfrową, wymagającą zaangażowania dyrekcji, nauczycieli, rodziców i uczniów. Ponadto obejmuje wsparciem 22 szkoły modelowe, które będą lokalnymi centrami kompetencji, po jednym w każdym z powiatów województwa małopolskiego. Będą również prowadzone szkolenia dla nauczycieli dotyczące cyfrowych narzędzi, platform, treści edukacyjnych, cyberbezpieczeństwa i przygotowywania własnych cyfrowych materiałów dydaktycznych.

Założeniem organizatorów projektu jest, że w HUMINE zespół doświadczonych edukatorów cyfrowych prowadzi będzie eksperymenty i pilotaże wykorzystania w dydaktyce treści i narzędzi cyfrowych, tworzenia nowoczesnych rozwiązań cyfrowych wspomagających uczenie (się) czy edukacji w modelu STEAM, czego efektem mają być materiały, poradniki i filmy szkoleniowe, gry edukacyjne oraz wyniki badań prowadzonych cyklicznie w szkołach województwa małopolskiego. Centrum będzie współpracować na tym polu z ekspertami krajowymi oraz firmami – twórcami cyfrowych narzędzi edukacyjnych.

W ramach projektu ma również powstać sieć nowoczesnych edukatorów. Przedstawiciele dyrekcji szkolnych i nauczyciele będą się zatem spotykać na warsztatach, konferencjach i edcampach, co pozwoli na osiągnięcie synergii i wykorzystanie pełnego potencjału płynącego ze współpracy większej liczby placówek edukacyjnych.

Celem projektu jest transformacja cyfrowej szkoły (wg metodyki HUMINE) przez przeprowadzenie zmian na polach: metodyki nauczania, podnoszenia kompetencji cyfrowych nauczycieli, dobrostanu nauczycieli i uczniów, organizacji szkoły oraz infrastruktury cyfrowej.

HUMINE jest elementem Małopolskiej Tarczy Antykrzysowej – pakietu edukacyjnego utworzonego w ramach realizowanego przez województwo małopolskie i jego partnerów projektu „Małopolska Chmura Edukacyjna – nowy model nauczania” i stanowi odpowiedź na zdiagnozowane w czasie pandemii pilne i strategiczne potrzeby wsparcia oświaty w regionie.

2. KOMET@

Jest to sieć edukacji cyfrowej integrująca społeczność profesjonalistów edukacji cyfrowej w Polsce. Sieć wyposażono w narzędzia komunikacji i informacji oraz wymiany doświadczeń, a także w platformę do opracowywania i prezentacji rekomendacji oraz opinii środowiska edukatorów odnośnie do rozwoju edukacji cyfrowej w Polsce.

W serwisie www.kometa.edu.pl znajduje się baza wiedzy oraz mapa ponad 100 ekspertów z całej Polski, a także bogata, profesjonalnie skatalogowana biblioteka cyfrowa (z ponad 1100 tytułami tematycznymi). Sieć KOMET@ wypowiada się w sprawach istotnych dla rozwoju kompetencji cyfrowych w Polsce, przygotowuje ekspertyzy i opinie.

Środowisko to organizuje również Kongres Kompetencji Przyszłości, na którym spotykają się eksperci z dziedziny cyfrowej edukacji oraz przedsiębiorcy i przedstawiciele władz publicznych odpowiedzialnych za cyfryzację. Owoce kongresu jest dokument zawierający strategiczne i szczegółowe rekomendacje odnoszące się do działań władz centralnych, wojewódzkich i lokalnych na polu rozwoju kompetencji cyfrowych w najbliższych latach, opracowany na podstawie propozycji zgłoszonych podczas sesji i debat kongresowych. Zawarte w nim rekomendacje dotyczą dalszej „mądrej” cyfryzacji szkół, zapewnienia wszystkim szkołom dostępu do Internetu oraz przekonania nauczycieli do wykorzystywania sprzętu technologicznego w dydaktyce. Większość rekomendacji dotyczy raczej zmiany trybu nauczania, tylko z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych – dokument nie zawiera silnego nacisku lobbującego na bezwarunkową cyfryzację szkół.

3. Fabryka Przyszłości

Centrum Edukacji i Kreacji Cyfrowej „Fabryka Przyszłości” powstało w 2014 roku w Tarnowie. Jest ono ośrodkiem badań, eksperymentów i codziennej praktyki na polu edukacji cyfrowej dorosłych, koncentrującym się m.in. na pracy z nauczycielami, uczniami oraz osobami z grupy wiekowej 50+.

Działania podejmowane w Fabryce Przyszłości to przede wszystkim:

- prowadzenie badań naukowych i eksperymentów w zakresie metodyk nauczania kompetencji cyfrowych oraz upowszechnianie ich wyników,
- wsparcie samorządów regionalnych i lokalnych oraz szkół w przygotowaniu i realizacji projektów transformujących tradycyjną szkołę w „cyfrową szkołę”,
- szkolenie kadry nauczycielskiej i innych pracowników oświaty w zakresie metodyk aktywizujących ucznia,
- prowadzenie zajęć z uczniami pokazujących m.in., jak unikać cyberzagrożeń i bezpiecznie korzystać z Internetu,
- ćwiczenie z przedszkolakami i uczniami szkół podstawowych kreatywnego oraz logicznego myślenia z wykorzystaniem różnych narzędzi i aplikacji cyfrowych oraz gier,
- prowadzone z Facebookiem warsztaty dla uczniów na temat globalnego biznesu cyfrowego,
- nauka dzieci i młodzieży zawodów przyszłości w ramach Tarnowskiej Akademii Komiksu.



Najważniejsze publikacje:

Stowarzyszenie publikuje w otwartym dostępie wiele poradników i rekomendacji w zakresie cyfryzacji szkół. Najważniejsze z perspektywy cyfryzacji szkół są dwa opracowania: Smartfon w szkole jako osobiste narzędzie edukacyjne ucznia oraz Szkoła gotowa na przyszłość.

1. Smartfon w szkole jako osobiste narzędzie edukacyjne ucznia

Publikację tę można nazwać studium możliwości wykorzystania smartfonów w edukacji szkolnej wraz z rekomendacjami dla Ministerstwa Edukacji i Nauki, samorządów, dyrektorów szkół i nauczycieli. Została ona przygotowana w 2018 roku przez specjalistów ze świata akademickiego, z sektora pozarządowego i firm prywatnych. Ciekawie i analitycznie przedstawiono w niej wyzwania stojące przed placówkami edukacyjnymi. Poruszono tu też temat relacji nauczyciel–uczeń, różnych modeli nowoczesnej edukacji oraz potencjalnego wykorzystania prywatnych urządzeń uczniów w procesie dydaktycznym.

Głównym przesłaniem opracowania jest próba przekonania nauczycieli i dyrektorów szkół do odejścia od (dozwolonych prawnie) zakazów używania smartfonów w szkołach w kierunku wykorzystania tych urządzeń w procesie dydaktycznym. Wprawdzie autorzy przedstawiają dość kompleksowo postulowany model takiego wykorzystania, ale wychodzą z pobudek zupełnie utopijnych, gdy piszą o tym, że uczniowie mogą korzystać ze smartfonów z korzyścią dla koncentracji i zaangażowania w lekcję (nie przytoczono de facto żadnych badań potwierdzających takie założenie).

Jednocześnie postulują, by smartfon był głównym środkiem komunikacji między uczniami oraz nauczycielem, co można uznać za jeden z najbardziej niebezpiecznych postulatów całego raportu, grożący pogłębieniem już i tak alarmujących problemów związanych z indywidualizacją i zanikiem jakiegokolwiek wspólnotowości wśród młodych ludzi.



Autorzy proponują również odmiejszczenie procesu uczenia się i argumentują, że w ten sposób – z wykorzystaniem urządzeń mobilnych – uczniowie będą mogli (i chcieli) uczyć się wielowymiarowo również w czasie wolnym od szkoły.

Kolejną częścią raportu są rekomendacje skierowane kolejno do: Ministerstwa Edukacji Narodowej, samorządów, dyrektorów szkół i nauczycieli. Wszystkie rekomendacje związane są z promowanym w raporcie modelem BYOD (ang. *Bring Your Own Device* – przynieś własne urządzenie). Rekomendacje są już bardziej stonowane niż wcześniejsze części raportu – autorzy postulują przeprowadzenie ogólnopolskich badań oraz współpracę nad wypracowaniem wspólnego standardu i centralnej platformy z materiałami do edukacji cyfrowej. Niestety w rekomendacjach znalazły się również mocniejsze postulaty, takie jak wymóg od nauczyciela *pełnej aktywności w przestrzeni cyfrowej w relacji z uczniem oraz szkołą*.

2. Szkoła gotowa na przyszłość

Jak na wstępie zaznaczają autorzy, opracowanie jest *pakiem rekomendacji, zaleceń i wytycznych [opracowanych] przez zespół ekspertów Sieci Edukacji Cyfrowej KOMET@ w związku z planowanymi na lata 2021–2027 inwestycjami w cyfrową transformację placówek oświaty, bazującymi na środkach Krajowego Planu Odbudowy (KPO) oraz programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Cyfrowego (FERC)*. Rekomendacje te kierowane są ponownie do władz publicznych zajmujących się edukacją, ale tym razem jeszcze większy nacisk położono na praktyczność ich wykorzystania również przez same szkoły.

Wśród postulowanych rozwiązań ponownie dominujący jest model BYOD, który ma stanowić alternatywę dla zakazu korzystania ze smartfonów oraz dla standardowego modelu cyfryzacji szkół przez masowy zakup sprzętu (przede wszystkim tablic multimedialnych). Pakiet rekomendacji jest tym razem o tyle ciekawy, że jego autorzy wskazują liczne konkretne propozycje zarówno możliwych do wykorzystania programów i aplikacji, jak i źródła finansowania cyfryzacji. Co więcej, przedstawione są szczegółowe wytyczne dotyczące optymalnego doboru sprzętu służącego cyfryzacji procesów dydaktycznych (włącznie ze specyfikacją polecanego laptopa).

Wśród autorów publikacji są przedstawiciele: Stowarzyszenia „Miasta w Internecie”, szkół i centrów kształcenia, ośrodka badawczego Grupy „Edukacja 3.0” oraz firm: Skriware, SmarTech IT, Image Recording Solutions.

Oprócz powyższych opracowań stowarzyszenie wydało również inne publikacje związane z cyfryzacją:

- raport z 2013 roku pt. *Dydaktyka cyfrowa epoki smartfona. Analiza cyfrowych aspektów dydaktyki gimnazjum i szkoły średniej* – repetytorium dla dyrektorów i nauczycieli o tym, jak wprowadzać technologie informacyjno-komunikacyjne do procesu edukacyjnego;
- wydany w 2016 roku pakiet rekomendacji dla samorządów przechodzących transformację cyfrową pt. *Bezpieczna szkoła cyfrowa*;
- przygotowany przez Naukową i Akademicką Sieć Komputerową (NASK), w ramach programu cyfrowobezpieczni.pl finansowanego przez MEN, poradnik dla nauczycieli pt. *Jak zapewnić uczniom bezpieczeństwo w Internecie?*.

Centrum Cyfrowe

Fundatorzy: Fundacja „Projekt: Polska” oraz Szymon Gutkowski, Igor Ostrowski i Aleksander Tarkowski

Zarząd: Magdalena Biernat (dyrektor CC), Aleksandra Janus, Maria Drabczyk

Rok powstania: 2015 (wydzielenie z Fundacji „Projekt: Polska”)

Miejsce: Warszawa

Strona internetowa: www.centrumcyfrowe.pl

Sposób finansowania: przychody łączne w wysokości ok. 2 600 000 zł: ok. 350 000 zł ze źródeł publicznych, ok. 800 000 zł z funduszy unijnych, inne dotacje – ok. 1 100 000 zł (w tym: współpraca z firmami prywatnymi – m.in. Google)

Zakres działalności:

- baza wiedzy i tworzenie cyfrowych materiałów edukacyjnych,
- rzecznictwo (otwarta edukacja),
- szkolenia i warsztaty,
- badania i publikacje,
- konferencje i budowanie sieci ekspertów.

Misja i cele:

Wspólnie z ekspertkami i praktykami otwartymi na zmianę tworzy przestrzeń dla nowych idei, rozwoju umiejętności i narzędzi. Dąży do tego, aby w relacji człowieka z technologią interes społeczny był zawsze na pierwszym miejscu.

Główni adresaci działań: władze publiczne i decydenci, eksperci, studenci, nauczyciele, edukatorzy, pracownicy instytucji kultury, uczniowie (zainteresowani samodoształcaniem).

Najważniejsze projekty:

Głównym polem działalności fundacji są liczne projekty dotyczące otwartej edukacji, badania dotyczące cyfryzacji, konferencje (m.in. *Open Education Policy Forum*) oraz rzecznictwo w zakresie społecznego wymiaru technologii. Ważna dla działalności fundacji jest koncepcja otwartej edukacji, której fundamentem jest *otwartość zasobów edukacyjnych*.

Jak piszą przedstawiciele Centrum Cyfrowego, otwartość edukacji jest niezbędnym krokiem upodmiotowienia osoby uczącej się, by w procesie uczenia się priorytetem były jej potrzeby, a nie realizacja ogólnie przyjętych wskazań. Oprócz otwartości niezbędne jest w tym celu również podwyższanie kompetencji cyfrowych nauczycieli, zapewnienie odpowiedniego dostępu do treści (np. szkolny sprzęt i Internet) oraz dobra atmosfera i ogólnospołeczna akceptacja otwartości tworzenia i wolności dzielenia się, uczenia od siebie nawzajem, uważnej obserwacji rzeczywistości.

1. Lekcje w Sieci

Przesłanką do uruchomienia programu były trudności związane z nauczaniem zdalnym w pandemii COVID-19. Pierwotną grupą docelową byli nauczyciele i nauczycielki takich przedmiotów, jak chemia, fizyka i biologia, którzy dotychczas nie wykorzystywali cyfrowych materiałów na lekcjach, w związku z czym mieli szczególną trudność w przestawieniu się na nauczanie zdalne. Materiały kierowane były również do uczniów pragnących samodzielnie pogłębić wiedzę.

W ramach projektu, dzięki wsparciu Google, zostały stworzone lekcje wideo, umieszczone na stronie internetowej www.lekcjewsieci.pl. Materiały i scenariusze tych zajęć są oferowane na otwartych licencjach. Są one dostosowane do nauki zdalnej, samodzielnej lub ze wsparciem nauczyciela. Obecnie dostępne są 33 lekcje wzbogacone o dodatkowe infografiki i materiały edukacyjne.

Koszt programu: 27 tys. dol.

2. Spółdzielnia Otwartej Edukacji „SpołEd”

Od początku działalności Centrum Cyfrowe prowadzi warsztaty i szkolenia dla studentów, nauczycieli, edukatorów, pracowników kultury i instytucji naukowych oraz decydentów. Dotyczą one wykorzystywania oraz tworzenia otwartych cyfrowych zasobów edukacyjnych. Spółdzielnia SpołEd jest przestrzenią, w której nauczyciele mogą swobodnie wymieniać się wiedzą i umiejętnościami, zdobywają wspólnie doświadczenie, poznają ludzi, którzy mogą im pomóc wprowadzić zmiany. W czasie warsztatów i kursu internetowego uczestnicy uczą się korzystać z otwartych zasobów edukacyjnych i je tworzyć. Od 2018 roku Centrum Cyfrowe buduje sieć nauczycieli, którzy cenią sobie wzajemną pomoc, współdziałanie z uczniami, innymi szkołami oraz ze specjalistami z różnych dziedzin. Działania te są prowadzone w szkołach i bibliotekach. Podczas zajęć powstają otwarte materiały edukacyjne dotyczące nauczania matematyki, nauk o klimacie oraz szeroko rozumianej działalności wychowawczej.

3. Prawo dla edukacji

Fundacja działa na rzecz odpowiednich regulacji i rozwiązań systemowych wspierających otwartość w edukacji. Od 2004 roku promuje licencje *Creative Commons* jako narzędzia prawne otwierające publiczne zasoby edukacyjne. Wspiera także inne działania na rzecz prawa autorskiego przyjaznego edukacji przez prowadzenie w tym zakresie działań rzeczniczych w Polsce i za granicą – m.in. tworzy międzynarodową sieć ekspertów OPEN oraz organizuje *Open Education Policy Forum*.

Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego

Założyciel / Instytucja założycielska: Polsko-Amerykańska Fundacja Wolności

Prezes: Jacek Królikowski

Rok powstania: 2008

Miejsce: Warszawa

Strona internetowa: www.frsi.org.pl

Sposób finansowania: fundusze europejskie, Polsko-Amerykańska Fundacja Wolności, współpraca z firmami prywatnymi (m.in. Microsoft)

Zakres działalności:

- tworzenie bazy wiedzy,
- organizacja szkoleń i warsztatów,
- opracowywanie scenariuszy zajęć i dostarczanie wsparcia (w tym materiałów edukacyjnych).



Misja i cele:

Sprawiamy, że mieszkańcy małych miejscowości wykorzystują nowe technologie do zdobywania kompetencji i wspólnego działania. Potrafią pożytecznie i twórczo korzystać z Internetu, mają lepszą orientację na rynku pracy, angażują się w rozwój swoich społeczności i razem spędzają wolny czas.

Główni adresaci działań: bibliotekarze, mieszkańcy małych miast i terenów wiejskich, nauczyciele, studenci, dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym



Najważniejsze projekty:

Pierwszy projekt Fundacji – Program Rozwoju Bibliotek – został przeprowadzony w 2008 roku we współpracy z fundacją Billa i Melindy Gatesów i polegał na wsparciu cyfryzacji zasobów i działania polskich bibliotek publicznych. Do tej pory większość działań cyfryzacyjnych fundacja prowadzi w polskich bibliotekach. Do najważniejszych projektów FRSI należą obecnie: Sektor 3.0, Program Rozwoju Bibliotek, Program „Aktywni Obywatele – Fundusz Regionalny”, „Biblioteka dla wszystkich. Różni. Równi. Ważni”, Kompetencje 3.0, Lekcja:Enter (we współpracy z Fundacją Orange), My Digital Life, Szkoła Aktywnego Sektora.

Oprócz wymienionych powyżej działań fundacja zorganizowała również projekt „Misja: programowanie”, który został zrealizowany w szkołach na Mazowszu. Jak piszą organizatorzy, *celem projektu jest przygotowanie nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej z okolic Ostrołęki i Płocka do samodzielnego prowadzenia zajęć z programowania w ramach nauczania zintegrowanego oraz popularyzacja wczesnej nauki kodowania w gminach wiejskich i wiejsko-miejskich.*

Fundamentem programu była nauka programowania dla blisko 260 nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej. Nauczyciele poznawali zabawy wprowadzające najmłodszych w świat kodowania, sami uczyli się programować w języku Scratch oraz kierować robotami edukacyjnymi, a także dowiedzieli się, jak wykorzystywać w nauczaniu gry i aplikacje oferowane w otwartym dostępie. Fundacja zapewniała im również opiekunów wspierających prowadzenie zajęć, podręczniki i scenariusze lekcji oraz dostęp do platformy internetowej, na której działa forum wymiany dobrych praktyk i gdzie są dostępne wszystkie materiały wypracowane w ramach projektu. Dodatkowo uczestniczące w programie szkoły otrzymały książki, tablety, roboty i gry edukacyjne wspierające naukę programowania.

Projekt „Misja: programowanie” zakończył się w czerwcu 2021 roku, był współorganizowany przez Mazowieckie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli i objął swoim zasięgiem szkoły w podregionach płockim i ostrołęckim. Współfinansowany był niemal w 100% ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa. Jego budżet wyniósł ok. 2 600 000 zł.



Fundacja Rozwoju Edukacji Cyfrowej

Założyciel i prezes: Anna Świć

Rok powstania: 2019

Miejsce: Gdańsk

Strona internetowa: www.frec.org.pl

Sposób finansowania: działalność własna (m.in. wydawnictwo, szkolenia), współpraca z firmami prywatnymi (m.in. „Kodowanie na dywanie”, Edu-Sense) i organizacje pozarządowe (m.in. Fundacja PZU)

Zakres działalności:

- tworzenie zespołów badawczych,
- udział w projektach badawczo-rozwojowych, ich prowadzenie i finansowanie,
- opinie, analizy, raporty, ekspertyzy,
- działalność wydawnicza i poligraficzna,
- kampanie i konferencje w zakresie rozwoju kompetencji cyfrowych.

Misja i cele:

Celem fundacji jest wsparcie systemu oświaty w kształceniu dzieci i młodzieży oraz kadr w zakresie kompetencji cyfrowych, a także motywowanie rodziców do nauczania dzieci programowania w domu.

Główni adresaci działań: nauczyciele, edukatorzy, rodzice, uczniowie (4–9 oraz 9–16 lat)

Najważniejsze projekty:

Działalność fundacji koncentruje się na promowaniu i upowszechnianiu nauki, osiągnięć naukowych i technicznych w zakresie programowania, kodowania, tworzenia gier i programów oraz wszelkich technologii cyfrowych. Główną metodą realizacji założonych celów jest działalność naukowa, naukowo-techniczna i oświatowa oraz edukacyjna, związana z edukacją STEM (ang. *science, technology, engineering, mathematics*) i obejmująca dwa filary: edukację wczesnoszkolną (przedszkola i klasy I–III) i edukację późnoszkolną (klasy IV–VIII, szkoły średnie).

Fundacja prowadzi również ogólnopolski program „Uczymy Dzieci Programować” zorientowany na cyfryzację placówek edukacyjnych. Celem dziewięciu już edycji było pokazanie, że nauka programowania może być nie tylko łatwa i przyjemna, lecz także przydatna w nauczaniu przedmiotów zarówno ścisłych, jak i humanistycznych.

Przygotowane w X edycji programu materiały są podzielone na dwie grupy: pierwsza grupa to scenariusze i materiały dodatkowe przeznaczone dla nauczycieli/edukatorów/rodziców pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym, druga grupa to analogiczne materiały dla osób pracujących z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym.

Fundacja oferuje swoim odbiorcom szkolenia oraz materiały i scenariusze zajęć, dzięki którym elementy programowania mogą być wykorzystane w trakcie różnych lekcji: matematycznych, społecznych, językowych i artystycznych. Szczególny nacisk powinien zostać położony na logiczne, krytyczne myślenie oraz umiejętność pracy zespołowej. Materiały dostarczane są w trakcie trwania programu, co pozwala na bieżącą wymianę doświadczeń i dzielenie się dobrymi praktykami na platformie internetowej Akademia UDP, na której można znaleźć: webinaria, kursy online, zadania do wykonania, wirtualną tablicę oraz inne materiały i pomoce dydaktyczne.

Poza ścieżką podstawową są również udostępniane dwa dodatkowe moduły dotyczące edukacji matematycznej oraz języka polskiego. Scenariusze zajęć są dostosowane do wymiarów i parametrów maty do kodowania dla dzieci produkowanej przez firmę „Kodowanie na Dywanie” oraz do możliwości wykorzystania robotów Ozobot.

Wsparcia programowi udziela marka Edu-Sense. Ponadto prezeska Fundacji Rozwoju Edukacji Cyfrowej – Anna Świć – jest również założycielką firmy szkoleniowej „Kodowanie na Dywanie”, produkującej maty do kodowania dla dzieci, które mogą zostać wykorzystane w procesie dydaktycznym. Jest ona również autorką książek metodycznych oraz poradnika dla nauczycieli dotyczącego wykorzystania wspomnianych mat i innych narzędzi cyfrowej edukacji.

Do tej pory w programie wzięło udział ok. 40 000 nauczycieli oraz 1 000 000 uczniów, co pozwoliło na stworzenie ponad 1000 bezpłatnych scenariuszy zajęć.

Na podstawie zebranych doświadczeń od 2021 roku fundacja prowadzi również **Centrum Doskonalenia Nauczycieli** Fundacji Rozwoju Edukacji Cyfrowej w Gdańsku. Ośrodek ten ma na celu kształcenie nauczycieli w zakresie nowych technologii. Centrum oferuje następujące szkolenia:

- Ozoboty do roboty! Nauka kodowania przez zabawę (3 godz. dydaktyczne),
- Ozoboty do roboty! Nauka programowania wizualnego (3 godz. dydaktyczne),
- Nauka kodowania i programowania wizualnego w pigułce (3 godz. dydaktyczne),
- Wprowadzenie do kodowania w języku Python (3 godz. dydaktyczne),
- Programowanie w języku Python dla początkujących (3 godz. dydaktyczne),
- Koduj w Pythonie (3 godz. dydaktyczne).

Inne:

W przeszłości FREC prowadziła również finansowany przez Fundację PZU projekt „Klasa Nowych Technologii”, w ramach którego odbywały się zajęcia pozalekcyjne w pomorskich szkołach podstawowych. Uczniowie uczyli się programowania robotów i poznawali tajniki rozszerzonej rzeczywistości. Zajęcia prowadzone były w formie zabawy, z wykorzystaniem gier i tamigłówek. Fundacja wydała również książkę Koduj w Pythonie, będącą poradnikiem dla młodzieży.

Fundacja „Dbam o Mój Zasięg”

Założyciel i prezes: dr Maciej Dębski

Rok powstania: 2015

Miejsce: Gdańsk

Strona internetowa: www.dbamomozasieg.pl

Sposób finansowania: działalność własna (m.in. szkolenia dla szkół i firm), środki publiczne (m.in. MSWiA), organizacje pozarządowe (m.in. Fundacja LOTTO im. Haliny Konopackiej) i samorządowe (m.in. miasto Gdynia)

Zakres działalności:

- szkolenia i wykłady stacjonarne oraz wyjazdy online,
- raporty, publikacje i materiały edukacyjne,
- badania naukowe, ekspertyzy i doradztwo,
- projekty edukacyjne i kampanie społeczne,
- platforma wymiany doświadczeń – sieć szkół.

Misja i cele:

Zajmujemy się edukacją społeczeństwa na temat cyfrowej higieny i profilaktyki e-uzależnień wśród dzieci, młodzieży i dorosłych. Uczymy odpowiedzialnego korzystania z Internetu, smartfona i innych narzędzi ekranowych, pamiętając, że kluczowe dla dobrostanu jednostki są relacje międzyludzkie. Podstawą naszych działań jest profesjonalna diagnoza problemu, działanie we współpracy międzysektorowej, jak również idea partycypacji rozumiana jako włączenie w proces wsparcia tych, którzy sami tego wsparcia potrzebują.

Główni adresaci działań: uczniowie (dzieci i młodzież), nauczyciele i edukatorzy, rodzice, pracownicy poradni psychologiczno-pedagogicznych

Najważniejsze projekty:

1. „Szkoła Odpowiedzialna Cyfrowo”

Celem projektu jest wsparcie szkoły we wdrażaniu nowych technologii i higieny cyfrowej w edukacji. Do ogólnopolskiej sieci szkół należy już ponad 1500 placówek. Organizatorzy opisują projekt jako wspólnotę *uczniów, rodziców i nauczycieli, dla których wartością jest kształtowanie równowagi między korzystaniem z nowych technologii i świadomym tworzeniem realnych więzi poza przestrzenią Internetu.*

Szkoły należące do sieci mogą bezpłatnie brać udział w badaniach fundacji, a ich wyniki są im następnie udostępniane. Otrzymują także dostęp do innowacyjnego programu „Szkoła Odpowiedzialna Cyfrowo” oraz bieżące wsparcie w jego realizacji, a także dostęp do diagnoz szkolnych oraz materiałów edukacyjnych z zakresu e-uzależnień, higieny cyfrowej i ważności relacji osobistych. Fundacja prowadzi dla tych szkół specjalne webinary i konferencje tematyczne, a także na bieżąco doradza im i wspiera w zakresie zarządzania mediami cyfrowymi w społeczności szkolnej. Co jednak najważniejsze, sieć jest również platformą wymiany doświadczeń między członkami, co umożliwia nawiązanie bezpośredniej relacji z innymi szkołami mierzącymi się z problemami wynikającymi z nadmiernej ekspozycji uczniów na urządzenia cyfrowe.

Projekt budowany jest na podstawie siedmiu obszarów „Szkoły Odpowiedzialnej Cyfrowo”, do których należą:

- aktualna i rzetelna wiedza,
- wdrożone rozwiązania TIK,
- działania profilaktyczne,
- szkoła z zasadami (m.in. tworzenie statutów szkolnych, w których fundacja sprzeciwia się bezwzględnemu zakazowi używania smartfonów w szkołach),
- kultura offline,
- kompetencje przyszłości,
- społeczna odpowiedzialność (wykorzystywanie wiedzy na rzecz wsparcia osób potrzebujących).

2. „Fonolandia”

„Fonolandia” jest kompleksowym projektem edukacyjnym dotyczącym odpowiedzialnego i bezpiecznego korzystania z mediów cyfrowych i urządzeń mobilnych. Skierowana jest do najmłodszych użytkowników: 5- i 6-latków oraz uczniów klas I–III szkoły podstawowej. W skład pakietu edukacyjnego wchodzi m.in.:

- zeszyty ćwiczeń z zadaniami i łamigłówkami,
- pomoce dydaktyczne dla rodziców i nauczycieli, m.in. przewodniki, poradniki, gry memo, karty i plansze edukacyjne,
- warsztaty, wykłady i szkolenia kierowane przede wszystkim do nauczycieli, rad pedagogicznych, rodziców i samorządów,
- wsparcie merytoryczne rodziców i nauczycieli w sytuacjach kryzysowych związanych z uzależnieniem młodzieży od urządzeń cyfrowych,
- gminne i szkolne programy profilaktyczne dotyczące e-uzależnień.

Przedstawiciele Fundacji „Dbam o Mój Zasięg” w ramach projektu „Fonolandia” nie tylko udostępniają szeroki zakres materiałów edukacyjnych dla dzieci, lecz także współpracują z przedszkolami, ze szkołami i z samorządem w zakresie odpowiedzialnego i bezpiecznego korzystania z mediów cyfrowych i urządzeń mobilnych. Uczestniczą też w konferencjach tematycznych, na których promują świadome i odpowiedzialne podejście do korzystania z urządzeń cyfrowych, w tym również do cyfryzacji szkół.

Działania prowadzone są obecnie w 26 dużych, średnich i małych miastach w całej Polsce.

W ramach projektu udało się przeprowadzić 80 szkoleń dla rodziców oraz 160 dla rad pedagogicznych. Pakiet Fonolandia dostępny jest w księgarni Gdańskiego Wydawnictwa Psychologicznego.

3. Szkolenia i warsztaty

Fundacja oferuje przygotowane wcześniej szkolenia z zakresu przeciwdziałania e-uzależnieniom. Skierowane są one bezpośrednio do uczniów (dzieci i młodzieży), ich nauczycieli, do rodziców, a także do pracowników firm, gdyż e-uzależnienia mogą dotyczyć wszystkich, niezależnie od wieku. W zależności od tematu i grupy docelowej cena jednego szkolenia waha się między 350 a 2500 zł. Dochód ze szkoleń pozwala na finansowanie statutowej działalności fundacji, w tym realizowanie kampanii społecznych i badań naukowych oraz wydawanie publikacji edukacyjnych. Tematy oferowanych szkoleń są następujące:

- „Fonoholizm i higiena cyfrowa – jak zapobiegać e-uzależnieniom?” (grupa docelowa: uczniowie, nauczyciele, rodzice lub pracownicy, menedżerowie, eksperci HR),
- „Cyberprzemoc, e-uzależnienia, seksting – problemy nastolatków w Internecie” (grupa docelowa: uczniowie, rodzice, nauczyciele),
- „Profilaktyka e-uzależnień w szkole. Diagnoza, terapia, przeciwdziałanie” (grupa docelowa: poradnie psychologiczno-pedagogiczne),
- „Higiena cyfrowa i kodeks ekranowy” – warsztaty kreatywne dla dzieci i dorosłych (grupa docelowa: rodziny z dziećmi lub grupy dzieci i młodzieży).



4. Raporty i publikacje:

Fundacja prowadzi również badania, które realizuje we współpracy z kilkuset szkołami w całej Polsce. Efektem tych badań były do tej pory cztery raporty: „Fonoholizm wśród uczniów” (2017), „Młodzi cyfrowi” (2020), „Zdalna edukacja” (2020) oraz „Granie na ekranie” (2021). Pierwsze badanie przeprowadzono w ponad 600 polskich szkołach wśród 22 086 uczniów szkół podstawowych, gimnazjów oraz szkół ponadgimnazjalnych w wieku 12–18 lat. Dodatkowo badaniem objęto 3472 nauczycieli. Dotyczyło ono nałogowego korzystania z telefonów komórkowych przez młodzież szkolną w Polsce. Raport prezentuje zarówno kontekst teoretyczny i koncepcyjny, jak i wyniki badania, w tym również dodatkowej rundy jakościowej, której uczestnicy zostali odcięci od sieci na 72 godziny.

Projekt badawczy „Młodzi cyfrowi” dotyczył tego, jak młodzież w Polsce korzysta z Internetu i ze smartfonów, jaka jest skala fonoholizmu wśród nastolatków i jak świat cyfrowy wpływa na ich relacje. W badaniu wzięło udział ponad 61 000 uczniów z 1786 szkół na terenie całego kraju. Wcześniejsze badania nad fonoholizmem wśród młodzieży szkolnej zostały tym razem wzbogacone o takie wątki, jak wzory używania zasobów sieci, samopoczucie badanych osób i ich dobrostan oraz relacje z najbliższymi.

Raport badawczy pt. „Zdalna edukacja” dotyczył wpływu, jaki wywarło zamknięcie szkół i przejście na edukację zdalną, na relacje społeczne dzieci i młodzieży oraz ich dobrostan i subiektywny odbiór zaistniałej sytuacji. Oprócz diagnozy zastanej sytuacji w raporcie można również znaleźć głębszą analizę socjologiczną oddziałujących na młodych ludzi procesów oraz rekomendacje, które mogą posłużyć osobom odpowiedzialnym za wdrażanie edukacji zdalnej w Polsce. Badanie przeprowadziły wspólnie: Polskie Towarzystwo Edukacji Medialnej, Fundacja „Dbam o Mój Zasięg” i Fundacja Orange.

Ogólnopolskie badanie poświęcone graniu w gry przez młodzież w Polsce było elementem projektu edukacyjno-badawczego „Granie na ekranie”. Wzięło w nim udział 56 535 uczniów ze szkół podstawowych i ponadpodstawowych z 286 powiatów. Udział w badaniach był dla szkół bezpłatny i przyniósł im wiele korzyści, m.in. indywidualną diagnozę i bezpłatne materiały edukacyjne. Zgromadzone materiały pozwoliły na publikację raportu, który obrazuje stan faktyczny stosunku młodych ludzi do grania. Wśród wniosków znajdują się pogłębione informacje przedstawiające wpływ gier na dobrostan i zdrowie, wzory korzystania z nowych technologii i mediów społecznościowych, wzory korzystania z gier cyfrowych, obciążenia związane z graniem oraz kwestie rodzinne.

Organizacje wspierające cyfryzację szkół

Fundacja „Szkoła z Klasą”

Fundacja prowadzi program edukacyjny „Asy Internetu” skierowany do nauczycieli i uczniów szkół podstawowych (6–12 lat). Jego celem jest nauczenie dzieci podstawowych zasad bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z Internetu: rozsądku, uważności, siły, życzliwości i odwagi. Organizatorzy oferują zestaw scenariuszy lekcji, grę internetową „Interlandia” oraz materiały dla rodziców. Ponadto prowadzą szkolenia, bazę wiedzy i kurs e-learningowy dla nauczycieli oraz organizują Konferencję Asów Internetu (dla uczniów, rodziców i nauczycieli).

W Polsce program realizują wspólnie Fundacja „Szkoła z Klasą” i Google. Od września 2022 r. Fundacja „Szkoła z Klasą” odpowiada za rozwój programu w całej Europie Środkowo-Wschodniej. Działania fundacji są finansowane m.in. przez Polsko-Amerykańską Fundację Wolności, Fundusze EOG oraz program Erasmus+.

Komentarz: Program skupia się wyłącznie na nauczaniu lepszego i bardziej efektywnego korzystania z Internetu. Organizatorzy, trafnie diagnozując problem nadmiernej konsumpcji treści (uzależnienia), jako rozwiązanie proponują dalsze korzystanie z Internetu, ale w inny sposób.

Fundacja „Edukacja dla Przyszłości”

Głównym celem fundacji jest tłumaczenie zasobów Khan Academy na język polski oraz prowadzenie polskiej strony Khan Academy (ścieżki: Uczeń, Nauczyciel, Rodzic). na podstawie tego doświadczenia przedstawiciele fundacji podejmują również szersze zakrojone działania promujące koncepcję blended learning (połączenie tradycyjnej szkoły z zasobami edukacyjnymi dostępnymi w Internecie).

W swoich działaniach FEP promuje również gry i gryfikację² jako metodę wspierającą edukację, pozwalającą angażować uczniów. Prowadzi również platformę odpowiadającą strukturze polskiego programu nauczania, ale zawierającą wskazówki i inspiracje dla nauczycieli i szkół, sugerujące, jak można prowadzić lekcje w sposób bardziej poznawczy i mniej odtwórczy. Istotną częścią działalności fundacji jest również aktywność rzecznicza, realizowana zarówno przez publikację artykułów w prasie, jak i promowanie w systemie edukacji zmian legislacyjnych umożliwiających indywidualizację nauczania, zmianę systemu ocen, promowanie pracy grupowej, naukę przez doświadczenia i ideę klasy odwróconej.

Partnerzy fundacji:
Strategiczni: Akamai Foundation, Deloitte, Fundacja Orange, mFundacja, Fundacja Hasko-Lek, lov3.digital

Wspierający: Fundacja Aviva, Edukacja na Nowo, Gambit, Instytut Chemii Organicznej PAN, migam, PIAP, pwc, TechSmith, wHAMAKu.pl

Komentarz: Działalność fundacji w sposób praktyczny i wyważony promuje wykorzystanie narzędzi cyfrowych w postaci otwartych zasobów edukacyjnych (przede wszystkim platformy Khan Academy) w celu udoskonalenia systemu edukacji w Polsce. Działalność rzecznicza nie nosi znamion konfliktu interesu lub lobbingu korporacyjnego (mimo współpracy z licznymi partnerami korporacyjnymi).

² Gryfikacja (ang. Gamification lub Game Based Marketing) to stosowanie mechanizmów i sposobu myślenia właściwego dla gier do rozwiązywania problemów i zwiększenia zaangażowania odbiorców.

Fundacja „Nowoczesna Polska”

Fundacja zajmuje się promocją idei otwartego dostępu do dzieł, w związku z czym prowadzi stronę internetową www.wolnelektury.pl, na której (w przeglądarce lub aplikacji) można korzystać z dostępu do wielu lektur szkolnych i innych dzieł literatury polskiej. Prowadzi również serwis edukacyjny www.edukacjamedialna.edu.pl, który zawiera scenariusze zajęć, ćwiczenia i materiały do edukacji medialnej, gotowe do wykorzystania w szkołach oraz w ramach zajęć prowadzonych w domach kultury i bibliotekach. Organizuje również Olimpiadę Cyfrową (wcześniej Wielki Turniej Edukacji Medialnej) – pierwszą interdyscyplinarną olimpiadę poświęconą kompetencjom cyfrowym.

Fundacja jest także partnerem w projektach „Play Your Role” oraz „Młodzi, gniewni, bezpieczni”, zajmujących się edukacją cyfrową, kulturą i bezpieczeństwem w sieci. W 2019 roku, w ramach grantu Erasmus+, współorganizowała projekt „App Your School”, który był realizowany w ośmiu różnych krajach. W ramach programu odbywały się liczne seminaria, warsztaty i konferencje, a także powstały podręczniki na temat wykorzystywania w szkole narzędzi cyfrowych.

Komentarz: Fundacja „Nowoczesna Polska” skupia się przede wszystkim na cyfryzacji i udostępnieniu uczniom literatur szkolnych i innych pozycji książkowych. Łącząc to z uświadamianiem w kwestii efektywnego wykorzystania Internetu w szkołach, osiąga korzyści synergiczne, co docelowo powinno prowadzić do przeciwdziałania wciąż spadającemu poziomowi czytelnictwa wśród młodzieży.

Fundacja Panoptykon

Głównym polem działania fundacji jest „kontrolowanie kontrolujących”, tj. zwiększenie kontroli społecznej nad praktykami nadzoru. Cel ten fundacja próbuje osiągać przez współpracę również ze szkołami w ramach programu „Cyfrowa Wyprawka”. Oferowane na portalu scenariusze zajęć są związane z ochroną prywatności w cyfrowym świecie. Zakres tematyczny obejmuje trzy bloki: etykę, bezpieczeństwo i prawo. Scenariusze lekcji zostały przygotowane z myślą o uczniach klas IV–VIII szkoły podstawowej oraz szkół ponadpodstawowych. Wśród materiałów jest dostępna do wykorzystania również gra edukacyjna „Trzęsienie danych”.

W przeszłości (2014–2015) fundacja prowadziła również Akademię „Cyfrowa Wyprawka”, w której oferowała nauczycielom i edukatorom szkolenia i warsztaty dotyczące krytycznego podejścia do nowych technologii oraz praktycznych metod, za pomocą których tę wiedzę można przekazać innym. Program akademii obejmował szeroko pojęte zagadnienia wpływu technik masowej komunikacji na relacje władzy w społeczeństwie, życie polityczne, ekonomię i prawa człowieka.

Projekt był finansowany ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Fundacja „Edukacja na Nowo”

Celem fundacji jest promocja nowoczesnych metod edukacji matematycznej z wykorzystaniem technologii umożliwiających łączenie matematyki z programowaniem oraz ze sztuką i z architekturą na etapie przedszkolnym i wczesnoszkolnym (seminaria „Nowoczesna edukacja w przedszkolu i szkole” we współpracy z Wydziałem Pedagogicznym UW). Jednym z celów jej działalności jest również popularyzacja zawodów i aktywności informatycznych wśród młodych dziewcząt. Jako narzędzie zespół fundacji stara się promować proces gryfikacji, tj. wykorzystania oraz tworzenia gier komputerowych na potrzeby edukacji.

Przy realizacji powyższych celów fundacja organizuje kursy programowania dla szkół średnich pt. „Progr@muj w Zespole”. W 2016 roku zorganizowała również konkurs Digital Champions, którego celem było upowszechnianie cyfrowej edukacji w szkołach, promowanie polskich dobrych praktyk wykorzystania nowych technologii edukacyjnych oraz popularyzowanie wyjątkowych projektów związanych z e-edukacją.

