



Distance Educator



UNIVERSITATEA  
**Dimitrie Cantemir**



**TECHNICAL INSTITUTE  
OF HERAKLION CHAMBER OF  
COMMERCE & INDUSTRY**



**VYTAUTAS MAGNUS  
UNIVERSITY  
AGRICULTURE  
ACADEMY**

# PROGRAM NAUCZANIA NA ODLEGŁOŚĆ

## IO1/A2

### Definicja jednostek edukacyjnych i szkoleń

#### ENGLISH

**Edukator na odległość - szkolenie edukatorów dorosłych w erze  
cyfrowej**

Pr. Nr. 2021-1-RO01-KA220-VET-000034702



Co-funded by  
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji. Unia Europejska ani Narodowa Agencja nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Distance Educator

## SPIS TREŚCI

<b>MODUŁ 1: UMIEJĘTNOŚCI / CECHY EDUKATORA DOROSŁYCH</b> .....	<b>3</b>
PODMODUŁ 1.1 WPROWADZENIE EDUKATORA DOROSŁYCH I WPROWADZENIE DO KOMPETENCJI CYFROWYCH .....	4
PODMODUŁ 1.2. KOMPETENCJE ZAWODOWE NAUCZYCIELI.....	8
PODMODUŁ 1.3. KOMPETENCJE PEDAGOGICZNE NAUCZYCIELI .....	16
<b>MODUŁ 2: METODY I TECHNIKI NAUCZANIA</b> .....	<b>29</b>
PODMODUŁ 2.1 RODZAJE I MODELE KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ.....	30
PODMODUŁ 2.2. METODY I TECHNIKI .....	40
<b>MODUŁ 3: CYFROWE NARZĘDZIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ</b> .....	<b>63</b>
PODMODUŁ 3.1. NARZĘDZIA KOMUNIKACJI ONLINE (ZOOM, MS TEAMS).....	64
PODMODUŁ 3.2. NARZĘDZIA DO ZARZĄDZANIA DOKUMENTAMI (MS OFFICE, GOOGLE WORKSPACE) .....	69
PODMODUŁ 3.3. TWÓRCY QUIZÓW ONLINE (FORMULARZE GOOGLE, KAHOOT) .....	72
PODMODUŁ 3.4: PLATFORMY ZADAŃ DOMOWYCH ONLINE (GOOGLE CLASSROOM, EDULASTIC) .....	75
<b>MODUŁ 3. CYFROWE NARZĘDZIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ</b> .....	<b>81</b>
<b>MODUŁ 4: ŚWIADOMOŚĆ KULTUROWA</b> .....	<b>87</b>
PODMODUŁ 4.1 CZYM JEST ŚWIADOMOŚĆ KULTUROWA?.....	87
PODMODUŁ 4.2. WSPÓŁPRACA EDUKATORÓW I UCZNIÓW .....	98
<b>MODUŁ 5: PROJEKTOWANIE DZIAŁAŃ, KURSÓW I OCENY W ZAKRESIE NAUCZANIA I UCZENIA SIĘ ONLINE</b> .....	<b>111</b>
PODMODUŁ 5.1. PRZEPROJEKTOWANIE PROGRAMU NAUCZANIA.....	112
PODMODUŁ 5.2. OCENA Z WYKORZYSTANIEM GENERATYWNEJ SZTUCZNEJ INTELIGENCJI I TECHNOLOGII CYFROWYCH .....	116





Distance Educator

## MODUŁ 1: UMIEJĘTNOŚCI / CECHY NAUCZYCIELA DOROSŁYCH

### Cel modułu1: UMIEJĘTNOŚCI / CECHY EDUKATORA DOROSŁYCH

*Moduł ten ma na celu zapewnienie edukatorom/trenerom osób dorosłych w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego ram innowacyjnych umiejętności cyfrowych, których potrzebują, aby być kompetentnymi profesjonalistami. Jest to łatwy w użyciu pakiet podkreślający znaczenie umiejętności cyfrowych i zapewniający praktyczne sposoby zastosowania kluczowych kompetencji w praktyce. Może być również wykorzystywany jako przewodnik dla nauczycieli osób dorosłych w celu aktualizacji działań cyfrowych i dostosowania ich do nowoczesnych praktyk.*

<b>Czas trwania</b>	12 godzin
<b>Poziom EQF</b>	4
<b>ECVET:</b>	3 KREDYTY
<b>Przydział:</b>	Zadanie jest dostępne za pośrednictwem aplikacji mobilnej: <b>Aplikacja DigiEduAdult</b>

### Cele edukacyjne modułu:

- zrozumienie, co europejskie ramy kompetencji cyfrowych nauczycieli oznaczają dla uczenia się w erze cyfrowej.
- zrozumienie znaczenia kompetencji cyfrowych.
- sporządzenie listy kompetencji cyfrowych w oparciu o europejskie ramy kompetencji cyfrowych nauczycieli.
- poznanie kompetencji pedagogicznych nauczycieli
- poznanie kompetencji zawodowych nauczycieli

### Efekty uczenia się modułu:

- uczestnicy lepiej rozumieją kompetencje cyfrowe
- uczestnicy rozumieją, co europejskie ramy kompetencji cyfrowych nauczycieli oznaczają dla uczenia się w erze cyfrowej

<b>Metody dydaktyczne modułu:</b>	<input type="checkbox"/> Nauka skoncentrowana na uczniu <input type="checkbox"/> Samokształcenie <input type="checkbox"/> Eksperymentalne uczenie się
<b>Zastosowane narzędzia dydaktyczne:</b>	<input type="checkbox"/> Otwarte zasoby edukacyjne <input type="checkbox"/> Aplikacja mobilna <input type="checkbox"/> Filmy <input type="checkbox"/> Ćwiczenia





Distance Educator

<b>Tematy modułu:</b>		
<b>Podmoduł 1.1 Wprowadzenie edukatora dorosłych i wprowadzenie do kompetencji cyfrowych</b>		
<b>Czas trwania:</b> 4 godziny samodzielnej nauki		
<b>Efekty uczenia się</b> Submodułu 1.1 Wprowadzenie do edukacji dorosłych i wprowadzenie do kompetencji cyfrowych		
<b>Wiedza</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wiedza ogólna i/lub specjalistyczna zdobyta dzięki znajomości różnych dziedzin akademickich i/lub zawodowych oraz zasad teoretycznych.</li> <li>Uczenie się głównie poprzez myślenie analityczne</li> </ul>	<b>Umiejętności</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Szerokie umiejętności, mogą być również specjalistyczne, w tym wykorzystanie odpowiednich narzędzi, metod, różnych procedur technologicznych, materiałów i teorii.</li> <li>Ocena i wykorzystanie informacji do formułowania decyzji i rozwiązań. Formułowanie rozwiązań dobrze zdefiniowanych abstrakcyjnych problemów.</li> <li>Zdolność do wykonywania różnych, niestandardowych zadań.</li> </ul>	<b>Kompetencje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Umiejętność pracy w zróżnicowanych i specyficznych warunkach.</li> <li>Branie odpowiedzialności za jakość procesu pracy i wyniki, wykazywanie się autonomią i inicjatywą.</li> <li>Podejmowanie odpowiedzialności i inicjatywy w zakresie zdobywania nowej wiedzy i umiejętności.</li> <li>Charakteryzuje się orientacją przedsiębiorczą oraz umiejętnością organizacji i pracy w złożonych zespołach.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczestnik posiada zintegrowaną wiedzę na temat kompetencji cyfrowych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uczestnik zna i nazywa różne kompetencje cyfrowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Niezależnie od poziomu wykształcenia i doświadczenia, uczestnicy podniosą swoje umiejętności zawodowe i zwiększą efektywność otwartych programów edukacyjnych i szkoleń zawodowych.</li> </ul>
<b>1.1. Wprowadzenie do edukacji dorosłych i wprowadzenie do kompetencji cyfrowych</b>		





Zgodnie z *Europejskimi Ramami Kwalifikacji (EQF)*, edukator dorosłych jest profesjonalistą odpowiedzialnym za ułatwianie procesów uczenia się dorosłych. Od edukatorów dorosłych oczekuje się szerokiego zakresu wiedzy, umiejętności i kompetencji w zakresie projektowania, realizacji i oceny skutecznych działań edukacyjnych dla dorosłych.

*Edukator dorosłych* to osoba, która ułatwia i wspiera edukację dorosłych, wykorzystując różnorodne praktyki i teorie w celu przekazania wiedzy na określony temat lub temat. Nauczanie dorosłych wymaga innego podejścia niż nauczanie dzieci, o czym świadczą różne metody nauczania stosowane w edukacji wczesnoszkolnej, podstawowej, średniej i wyższej. Podczas gdy nauczanie dzieci opiera się na pedagogice, nauczanie dorosłych opiera się na *andragogice*.

*Aby zostać edukatorem dorosłych*, należy posiadać podobne kwalifikacje jak każdy inny nauczyciel, które mogą obejmować stopień naukowy w danej dziedzinie specjalizacji i oficjalne kwalifikacje nauczycielskie. Dodatkowo, edukatorzy dorosłych mogą potrzebować odpowiedniego doświadczenia w nauczaniu lub swoim obszarze tematycznym. W obecnej erze, ze względu na szybki rozwój technologii i wpływ Covid-19, edukatorzy dorosłych muszą również posiadać określone umiejętności i kompetencje w oparciu o Europejskie Ramy Kompetencji Cyfrowych Edukatorów.

*Europejskie ramy kompetencji cyfrowych nauczycieli (DigCompEdu)* określają ponadto, że nauczyciele dorosłych powinni posiadać kompetencje cyfrowe, które obejmują umiejętności, wiedzę i postawy potrzebne do skutecznego korzystania z technologii i mediów cyfrowych. Staje się to coraz ważniejsze w dzisiejszej erze cyfrowej, ponieważ od dorosłych uczniów często wymaga się korzystania z technologii w celu uzyskania dostępu do materiałów i zasobów edukacyjnych.

*Europejskie Ramy Kompetencji Cyfrowych dla Obywateli (DigComp)* obejmują kompetencje cyfrowe uczniów, które zostały podzielone na sześć obszarów kompetencji cyfrowych, które powinni posiadać nauczyciele osób dorosłych.

*Pierwszym obszarem jest umiejętność korzystania z informacji i danych*, która obejmuje kompetencje związane z wyszukiwaniem, oceną i skutecznym wykorzystywaniem informacji cyfrowych. Obejmuje to zrozumienie, jak uzyskać dostęp do zasobów cyfrowych i je oceniać, a także jak wykorzystywać dane do podejmowania decyzji.

*Drugi obszar to Komunikacja i współpraca*, który obejmuje kompetencje związane z wykorzystaniem technologii cyfrowych do komunikacji i współpracy z innymi. Obejmuje to zrozumienie, w jaki sposób korzystać z narzędzi cyfrowych w celu ułatwienia dyskusji online, współpracy nad projektami cyfrowymi i angażowania uczniów za pomocą mediów cyfrowych.

*Trzeci obszar to Tworzenie treści cyfrowych*, który obejmuje kompetencje związane z tworzeniem i udostępnianiem zasobów cyfrowych. Obejmuje to zrozumienie, w jaki sposób





korzystać z narzędzi cyfrowych do tworzenia treści multimedialnych, projektowania cyfrowych materiałów edukacyjnych i udostępniania zasobów cyfrowych uczniom.

*Czwarty obszar to Bezpieczeństwo*, który obejmuje kompetencje związane z ochroną danych osobowych i zapewnieniem bezpieczeństwa online. Obejmuje to zrozumienie, jak chronić dane osobowe, rozpoznawać i unikać zagrożeń online oraz utrzymywać bezpieczne środowisko online dla uczniów.

*Piąty obszar to Rozwiązywanie problemów*, który obejmuje kompetencje związane z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych do rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji. Obejmuje to zrozumienie, w jaki sposób korzystać z technologii cyfrowych do analizowania danych, rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji.

*Szóstym i ostatnim obszarem jest innowacyjność*, która obejmuje kompetencje związane z przyjmowaniem i dostosowywaniem się do nowych technologii cyfrowych i mediów. Obejmuje to zrozumienie, jak oceniać i przyjmować nowe narzędzia cyfrowe, a także jak dostosowywać się do zmieniających się środowisk cyfrowych i zmieniających się potrzeb uczniów.

Ogólnie rzecz biorąc, posiadanie kompetencji cyfrowych jest niezbędne dla edukatorów dorosłych w dzisiejszym cyfrowym świecie, ponieważ umożliwia im skuteczne angażowanie i wspieranie uczniów za pomocą technologii i mediów cyfrowych.

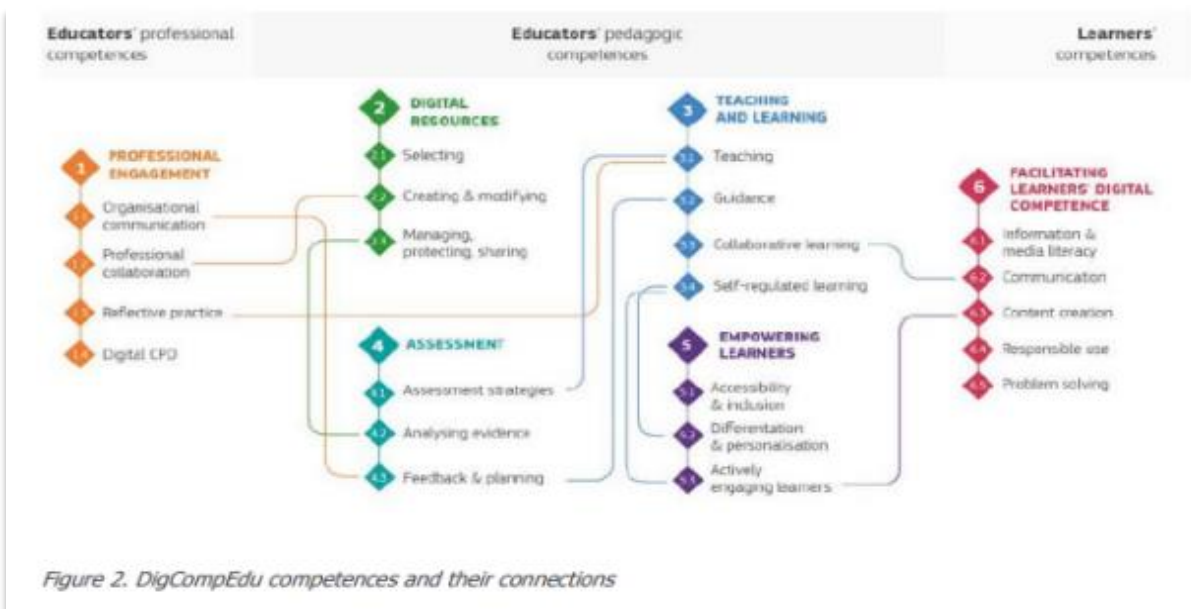
Ramy DigCompEdu określają 22 kompetencje: Trzy poziomy odnoszą się do:

1. Kompetencje zawodowe nauczycieli
2. Kompetencje pedagogiczne nauczycieli
3. Kompetencje uczniów zostały podzielone na sześć obszarów, z których każdy koncentruje się na różnych aspektach działalności zawodowej nauczyciela.

Obszary 1-3 są zakotwiczone w etapach każdego procesu nauczania i szczegółowo opisują, jak skutecznie korzystać z technologii cyfrowych podczas planowania, wdrażania i oceniania nauczania i uczenia się. Obszar 4 koncentruje się na poprawie oceny przy użyciu technologii i strategii cyfrowych, podczas gdy obszar 5 uznaje potencjał technologii cyfrowych w zakresie strategii nauczania i uczenia się skoncentrowanych na uczniu. Obszar 6 poświęcony jest rozwijaniu kompetencji cyfrowych uczniów. Rdzeń ram DigCompEdu jest zdefiniowany przez obszary 2-5, które wyjaśniają kompetencje cyfrowe potrzebne nauczycielom do wspierania skutecznych, integracyjnych i innowacyjnych strategii nauczania i uczenia się. Obszar 5 jest przekrojowy w stosunku do obszarów 2-4 i zawiera zasady przewodnie istotne i uzupełniające kompetencje określone w tych obszarach.



Źródło: [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en)



Źródło: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

### Sugestie dla trenerów

1. **Zachęcanie do uczenia się metodą prób i błędów:** Zamiast koncentrować się na wiedzy technicznej lub konkretnych narzędziach IT, trenerzy powinni zachęcać uczniów do podchodzenia do "maszyny" z ciekawością, stymulując postawy eksploracyjne, zdolności abdukcyjne i umiejętności rozwiązywania problemów. Trenerzy powinni promować środowisko uczenia się, w którym popełnianie błędów nie jest wstydem, ale produktywnym sposobem na zastanowienie się nad przyczynami błędów, podczas gdy sukces może generować nowe dobre praktyki.





2. *Promowanie rozumowania abdukcyjnego:* Zachęcaj stażystów do rozwijania umiejętności abdukcyjnego wnioskowania związanego z opracowywaniem informacji znalezionych w sieci. Abdukcja ma związek z procesami wnioskowania prowadzącymi do tworzenia teorii wyjaśniających i generowania nowych pomysłów. Myśląc o sieci, doświadczenie nawigacji z jednego źródła internetowego do drugiego wymaga od użytkowników rozwijania umiejętności generowania nowych znaczeń w szerokim krajobrazie cyfrowej złożoności sieci.
3. *Rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów:* Trenerzy powinni wspierać rozwój umiejętności rozwiązywania problemów związanych z wykorzystaniem technologii. Obejmuje to zdolność do rozwiązywania problemów technicznych, a także zdolność do proponowania rozwiązań technologicznych dla problemów życia codziennego. Tworzenie artefaktów, takich jak na przykład multimedialne CV, pozwala kursantom zaangażować się w naukę poprzez wykonywanie czynności, które wymagają od uczących się stawiania czoła wyzwaniom technicznym, kreatywności i wyrażania siebie.
4. *Podkreślanie umiejętności przekrojowych:* Kompetencje cyfrowe mają związek nie tylko z technologiami, ale także z umiejętnościami przekrojowymi, które są kluczowe dla procesów uczenia się przez całe życie. Trenerzy powinni promować rozwój elastyczności poznawczej i otwartości na zmiany, zachęcając uczniów do podchodzenia do cyfrowego krajobrazu z ciekawością i chęcią odkrywania.

Postępując zgodnie z tymi sugestiami, trenerzy mogą pomóc dorosłym uczniom rozwijać kompetencje cyfrowe, których potrzebują, aby być aktywnymi obywatelami i angażować się w ciągły rozwój zawodowy i uczenie się.

## Podmoduł 1.2. Kompetencje zawodowe nauczycieli

**Czas trwania:** 3 godziny samodzielnej nauki

**Efekty uczenia się** submodułu 1.2 Kompetencje zawodowe nauczycieli

Wiedza	Umiejętności	Kompetencje
<ul style="list-style-type: none"><li>Uczestnik posiada zintegrowaną wiedzę na temat kompetencji zawodowych edukatora</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Uczestnik zna i nazywa różne kompetencje zawodowe nauczyciela.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Uczestnicy zdają sobie sprawę z przydatności kompetencji zawodowych edukatora.</li></ul>

### 1.2. Kompetencje zawodowe nauczycieli

Istotnym wyzwaniem stojącym przed edukatorami, nauczycielami i mentorami jest potrzeba *pedagogicznej wiedzy merytorycznej (PCK)* w nauczaniu online. Obejmuje to profesjonalne







kompetencje pedagogiczne wymagane do projektowania i ułatwiania znaczących doświadczeń edukacyjnych online.

Kryzys Covid-19 zaowocował mnóstwem porad, narzędzi i sugestii dla nauczycieli, z głównym naciskiem na rozwój kompetencji cyfrowych w oparciu o Europejskie Ramy Kompetencji Cyfrowych Nauczycieli. Wyzwanie dla nauczycieli polega jednak nie tylko na zdobywaniu umiejętności technicznych, ale także na rozwijaniu umiejętności pedagogicznych, które są dostosowane do środowisk uczenia się online.

Ta jednostka ma na celu omówienie umiejętności i kompetencji wymaganych do prowadzenia skutecznych kursów online. Jednostka będzie odnosić się do Europejskich Ram Kompetencji Cyfrowych Nauczycieli, a uczniowie mogą je dalej badać, klikając link w bibliografii.

Po ukończeniu tego modułu uczestnicy zdobędą cenną wiedzę i umiejętności, które pomogą im zaprojektować i ułatwić angażujące i skuteczne doświadczenia edukacyjne online. Rozwiną głębsze zrozumienie strategii pedagogicznych wymaganych do tworzenia udanych kursów online oraz kompetencji technicznych niezbędnych do ich wdrożenia.

*Umiejętności/kompetencje do prowadzenia szkoleń online:*

#### **1. Kompetencje podstawowe**

- Podstawowe umiejętności technologiczne
- Umiejętności techniczne i komunikacyjne
- Umiejętności adaptacyjne i dyspozycyjność
- Bądź moderatorem kulturowym i korzystaj ze świadomości kulturowej.

#### **2. Specjalistyczne kompetencje koncentrują się na pracy z uczniami i dla nich.**

- Planowanie i wdrażanie kursów online (umiejętności badawcze)
- Organizacja kursu online (umiejętności organizacyjne)
- Ocena procesu uczenia się.
- Zarządzanie sposobem działania klasy.
- Należy pamiętać o różnorodności studentów.
- Wspieranie osób uczących się i uczenia się przez całe życie.
- Entuzjizm dla uczenia się i nauczania

#### **3. Profesjonalizm i profesjonalizm we współpracy**

- Komunikacja organizacyjna
- Zaangażowanie we własny rozwój zawodowy i w zawód.

#### **4. Kompetencje programowe**

- Cyfrowy ciągły rozwój zawodowy

#### **1. Kompetencje podstawowe**





Podstawowe kompetencje edukatora dorosłych obejmują *podstawowe umiejętności technologiczne*, takie jak rozumienie i korzystanie z oprogramowania do zarządzania klasą, baz danych i prezentacji elektronicznych. *Umiejętności techniczne i komunikacyjne* mają również kluczowe znaczenie dla angażowania uczniów i interpretowania komunikacji niewerbalnej podczas sesji szkoleniowych online. Umiejętności *adaptacyjne i dyspozycyjność* są ważne, aby być przygotowanym na nieoczekiwane sytuacje, a trenerzy powinni być dostępni do komunikacji podczas szkolenia. Wreszcie, *umiejętności facylitacji kulturowej* są *potrzebne* do wzbogacania i rozwijania doświadczeń kulturowych uczniów poprzez różne działania i prace.

#### Wskazówki:

- *Sprawdź prędkość internetu, mikrofon, kamerę.*
- *Podziel się kilkoma informacjami o sobie i pozwól, aby zrobili to również uczestnicy szkolenia. Po pierwsze, pomaga to nawiązać kontakt i zbudować relacje między nauczycielem a uczniami. Może to stworzyć bardziej komfortowe i przyjazne środowisko uczenia się. Po drugie, pomaga to uczłowieczyć nauczyciela i czyni go bardziej przystępnym, co może zachęcić uczniów do zadawania pytań i szukania wyjaśnień. Wreszcie, może to pomóc w stworzeniu poczucia wspólnoty wśród uczniów, co może prowadzić do większego zaangażowania i uczestnictwa w kursie.*
- *Zaangażuj uczestników od początku kursu (staraj się angażować ich co 15-30 minut, dając im ćwiczenia, studia przypadków, quizy, wideo, ćwiczenia grupowe itp.)*
- *Wyznaczaj dobrze wyjaśnione zadania z jasnym uzasadnieniem.*
- *Jedną z ważnych umiejętności dla nauczycieli dorosłych jest aktywne słuchanie. Uważnie słuchając tego, co uczniowie mówią o swoich doświadczeniach, nauczyciele mogą uzyskać cenny wgląd w potrzeby, zainteresowania i wyzwania swoich uczniów. Może to pomóc nauczycielom dostosować podejście do nauczania, aby lepiej zaspokoić potrzeby uczniów i stworzyć bardziej angażujące i skuteczne doświadczenie edukacyjne. Aktywne słuchanie pokazuje również, że nauczyciele cenią perspektywę i opinie swoich uczniów, co może pomóc w budowaniu pozytywnego i opartego na współpracy środowiska uczenia się. Aby być skutecznym słuchaczem, nauczyciele powinni poświęcić pełną uwagę mówcy, zadawać pytania wyjaśniające i unikać przerywania lub wyciągania pochopnych wniosków. Nadając priorytet aktywnemu słuchaniu, nauczyciele dorosłych mogą budować silniejsze relacje ze swoimi uczniami i tworzyć bardziej znaczące doświadczenia edukacyjne.*
- *Szkolenie powinno być prowadzone w sposób profesjonalny, z uwzględnieniem rodzaju, potrzeb i poziomu wiedzy uczestników.*
- *Wymień wszystkie rodzaje komunikacji niewerbalnej i spróbuj je rozszyfrować.*
- *Bądź przygotowany na nieoczekiwane sytuacje. Ponieważ edukacja dorosłych w coraz większym stopniu zmierza w kierunku formatów online i hybrydowych, ważne*



jest, aby nauczyciele byli przygotowani na nieoczekiwane sytuacje, które mogą wystąpić podczas szkolenia. Mogą one obejmować kwestie techniczne, nieoczekiwane pytania lub komentarze ze strony uczestników lub inne nieprzewidziane wyzwania. Bycie przygotowanym może obejmować posiadanie gotowych planów awaryjnych lub alternatywnych podejść, a także bycie elastycznym i dostosowującym się do zmieniających się okoliczności. Dodatkowo, posiadanie dobrych umiejętności komunikacyjnych i rozwiązywania problemów może pomóc nauczycielom skutecznie poruszać się w nieoczekiwanych sytuacjach i zapewnić, że uczniowie nadal są w stanie osiągnąć swoje cele edukacyjne. Ostatecznie, bycie przygotowanym na nieoczekiwane sytuacje może pomóc nauczycielom w prowadzeniu wysokiej jakości i skutecznych kursów szkoleniowych, nawet w trudnych okolicznościach.

- *Edukatorzy dorosłych powinni pracować jako facylitatorzy kulturowi* i brać pod uwagę pochodzenie kulturowe swoich uczniów podczas projektowania i prowadzenia kursów szkoleniowych. Mogą zawierać przykłady lub studia przypadków z różnych kultur, aby wzbogacić doświadczenie edukacyjne i promować świadomość kulturową wśród uczestników. Może to prowadzić do bardziej integracyjnego i zróżnicowanego środowiska uczenia się oraz pomóc uczniom lepiej zrozumieć i docenić różne kultury.

## **2. Specjalistyczne kompetencje koncentrują się na pracy z uczniami i dla nich.**

Specjalistyczne kompetencje nauczycieli osób dorosłych koncentrują się na pracy z uczniami i dla uczniów w różnych środowiskach, w tym na kursach online. Oto niektóre z kluczowych kompetencji, które powinni posiadać nauczyciele osób dorosłych:

- *Planowanie i wdrażanie kursów online*: Nauczyciele dorosłych powinni posiadać umiejętności badawcze, które pozwolą im opracować skuteczne kursy online, które zaspokoją potrzeby ich uczniów. Wiąże się to z wyborem odpowiednich zasobów, projektowaniem angażujących działań i tworzeniem ocen, które dokładnie mierzą efekty uczenia się.
- *Organizacja kursu online*: Oprócz planowania treści kursu, nauczyciele dorosłych powinni posiadać silne umiejętności organizacyjne, które pozwolą im zarządzać technicznymi aspektami kursu online, takimi jak konfigurowanie i zarządzanie systemem zarządzania nauczaniem, tworzenie harmonogramu i komunikowanie się z uczniami.
- *Ocena uczenia się*: Nauczyciele osób dorosłych powinni być w stanie ocenić wyniki uczenia się i odpowiednio dostosować swoje strategie nauczania. Powinni być w stanie ocenić postępy uczniów za pomocą różnych narzędzi, takich jak quizy, eseje i projekty grupowe, oraz wykorzystać te informacje do zidentyfikowania obszarów, w których uczniowie mogą potrzebować dodatkowego wsparcia.





- *Zarządzanie sposobem działania klasy:* Nauczyciele dorosłych powinni być w stanie skutecznie zarządzać środowiskiem uczenia się online, w tym ułatwiać fora dyskusyjne, zarządzać projektami grupowymi i przekazywać uczniom informacje zwrotne w sposób terminowy i konstruktywny.
- *Należy pamiętać o różnorodności uczniów:* Nauczyciele dorosłych powinni być wrażliwi na potrzeby uczniów z różnych środowisk i być w stanie dostosować swoje strategie nauczania do różnych stylów uczenia się, środowisk kulturowych i poziomów doświadczenia.
- *Wspieranie uczniów i uczenie się przez całe życie:* Nauczyciele osób dorosłych powinni być w stanie zapewnić uczniom stałe wsparcie i zachętę, aby pomóc im osiągnąć ich cele edukacyjne. Powinni być w stanie rozpoznać, kiedy uczniowie mogą potrzebować dodatkowej pomocy lub zasobów i być w stanie zapewnić im odpowiednie wskazówki i wsparcie.
- *Entuzjazm dla uczenia się i nauczania:* Nauczyciele dorosłych powinni mieć pasję do uczenia się i nauczania oraz być zaangażowani w tworzenie pozytywnego i angażującego środowiska uczenia się. Powinni być w stanie inspirować uczniów i zachęcać ich do rozwijania zamiłowania do nauki przez całe życie.

*Podsumowując*, nauczyciele osób dorosłych, którzy pracują z uczniami online, powinni posiadać szeroki zakres specjalistycznych kompetencji, w tym umiejętności badawcze, umiejętności organizacyjne, umiejętność oceny uczenia się, zarządzania sposobem działania klasy, uwzględniania różnorodności uczniów, wspierania uczniów i uczenia się przez całe życie oraz entuzjazmu do uczenia się i nauczania. Kompetencje te są niezbędne do stworzenia skutecznego i angażującego doświadczenia edukacyjnego online dla dorosłych uczniów.

#### **Wskazówki:**

- Wybierając *materiały dla uczniów*, ważne jest, aby wziąć pod uwagę różnorodność populacji uczniów. Biorąc pod uwagę różne aspekty różnorodności, takie jak płeć, kultura, religia, język i inne tożsamości, nauczyciele mogą stworzyć bardziej integracyjne i przyjazne środowisko uczenia się. Oto kilka sposobów na *poprawę doboru materiałów*:
  - *Przeprowadź audyt różnorodności:* Zaczynij od zbadania materiałów, z których obecnie korzystasz i oceń ich reprezentację różnych perspektyw. Poszukaj luk w reprezentacji i obszarów, w których mogą występować stereotypy lub uprzedzenia.
  - *Szukaj różnorodnych perspektyw:* Szukaj materiałów, które zawierają głosy i doświadczenia z różnych kultur, religii, płci i języków. Szukaj autorów i twórców, którzy pochodzą z różnych środowisk.





- *Angażowanie społeczności:* Skontaktuj się z rodzinami i członkami społeczności, aby dowiedzieć się więcej o ich kulturach, przekonaniach i praktykach. Wykorzystaj te informacje do wyboru materiałów i upewnij się, że dokładnie reprezentujesz różne perspektywy.
  - *Włączanie autentycznych zasobów:* Korzystaj z autentycznych zasobów, takich jak podstawowe dokumenty źródłowe, artykuły prasowe i literatura, aby dać uczniom spojrzenie z pierwszej ręki na różne kultury i perspektywy.
  - *Używaj inkluzywnego języka:* Wybieraj materiały, które używają inkluzywnego języka i unikaj stereotypów lub obraźliwego języka. Upewnij się, że wszyscy uczniowie mogą zobaczyć siebie odzwierciedlonych w materiałach.  
Podejmując te kroki, nauczyciele mogą stworzyć bardziej inkluzywne i zróżnicowane środowisko uczenia się, które wspiera wszystkich uczniów.
- Udzielanie właściwych i szczegółowych instrukcji.
  - W każdej sesji wysyłane są materiały szkoleniowe.

### 3. Profesjonalizm i profesjonalizm we współpracy

*Współpraca zawodowa* jest niezbędna dla nauczycieli do wymiany wiedzy, pomysłów i doświadczeń w celu odkrywania i doskonalenia praktyk pedagogicznych.

*Aby usprawnić współpracę zawodową*, nauczyciele mogą korzystać z narzędzi cyfrowych i innowacyjnych technologii, takich jak spotkania grupowe online, fora i platformy cyfrowe, udostępnianie zasobów edukacyjnych w chmurze i kalendarze e-mail. Współpraca wymaga formalnych zmian w działaniu i silnego wsparcia kulturowego w organizacji.

*Aby poprawić profesjonalną współpracę* w organizacji, nauczyciele mogą tworzyć cyfrową spójność społeczną, angażować więcej osób w podejmowanie decyzji i rozwiązywanie problemów, zachęcać do otwartych rozmów online i spędzać czas na konstruktywnej krytyce istniejących praktyk i realizowaniu nowych pomysłów. Te innowacyjne sposoby wykorzystania kompetencji współpracy promują kulturę współpracy, zachęcają do innowacji i podejmowania ryzyka oraz przyczyniają się do poszerzenia istniejącej wiedzy.

#### **Komunikacja organizacyjna i zaangażowanie we własny rozwój zawodowy i w zawód.**

*Współpraca zawodowa ma* kluczowe znaczenie dla nauczycieli w zakresie wymiany wiedzy, pomysłów i doświadczeń oraz doskonalenia praktyk pedagogicznych. Współpraca ta obejmuje wykorzystanie technologii cyfrowych do łączenia się z innymi nauczycielami zdalnie lub w tym samym miejscu. Aby usprawnić współpracę zawodową, nauczyciele mogą korzystać z kilku narzędzi cyfrowych i innowacyjnych technologii, takich jak spotkania grupowe online, fora i platformy cyfrowe, udostępnianie zasobów edukacyjnych w chmurze i kalendarze e-mail. Współpraca różni się od komunikacji, ponieważ koncentruje się na wnoszeniu wkładu do istniejącej wiedzy i tworzeniu innowacji. Aby poprawić profesjonalną







współpracę w organizacji, konieczne są formalne zmiany w działaniu i silne wsparcie kulturowe. Aby to osiągnąć, nauczyciele mogą tworzyć cyfrową spójność społeczną, angażować więcej osób w podejmowanie decyzji i rozwiązywanie problemów, zachęcać do otwartych rozmów online w celu ujawnienia innowacyjnych pomysłów oraz spędzać czas na konstruktywnej krytyce istniejących praktyk i realizowaniu nowych pomysłów. Te innowacyjne sposoby wykorzystania współpracy promują kulturę współpracy, zachęcają do innowacji i podejmowania ryzyka oraz przyczyniają się do poszerzenia istniejącej wiedzy.

#### Wskazówki:

- *Korzystanie z narzędzi cyfrowych i innowacyjnych technologii:* Korzystaj z narzędzi cyfrowych, takich jak spotkania grupowe online, fora cyfrowe, udostępnianie zasobów edukacyjnych w chmurze i kalendarze e-mail, aby łączyć się z innymi nauczycielami zdalnie lub w tym samym miejscu.
- *Koncentracja na współpracy:* Współpraca z innymi nauczycielami w celu wymiany wiedzy, pomysłów i doświadczeń w celu poprawy praktyk pedagogicznych. Powinno to obejmować wnoszenie wkładu w istniejącą wiedzę i tworzenie innowacji.
- *Wdrożenie formalnych zmian:* Aby osiągnąć efektywną współpracę, ważne jest wprowadzenie formalnych zmian w działaniu i zapewnienie silnego wsparcia kulturowego w organizacji.
- *Twórz cyfrową spójność społeczną:* Nawiązuj relacje oparte na zaufaniu ze współpracownikami, łącząc się z nimi na portalach społecznościowych.
- *Realizuj nowe pomysły:* Poświęć czas na konstruktywną krytykę istniejących praktyk i realizację nowych pomysłów, wrzucając swoje przemyślenia do anonimowej skrzynki sugestii online i zachęcając innych do zrobienia tego samego.

Wdrożenie tych sugestii może poprawić profesjonalną współpracę między nauczycielami, promować kulturę współpracy, zachęcać do innowacji i podejmowania ryzyka oraz przyczynić się do poszerzenia istniejącej wiedzy.

#### 4. Kompetencje programowe

##### Cyfrowy ciągły rozwój zawodowy

*Cyfrowy ciągły rozwój zawodowy (CPD)* to ciągłe doskonalenie praktyki nauczania przy użyciu zasobów cyfrowych. Aby poprawić CPD, Doug Lemov radzi nauczycielom, aby stosowali następujące techniki:

- *Stosuj zasadę 80-20:* Poświęć więcej czasu na poprawę 20% rzeczy, które są najbardziej krytyczne i odpowiedzialne za największą wartość niż pozostałe 80%. Innymi słowy, nadaj priorytet najbardziej krytycznym aspektom swojej praktyki nauczania.





- *Skup się na konkretnych rzeczach:* Intensywnie pracuj nad konkretną umiejętnością, która wymaga strategicznego myślenia i samodyscypliny. Zidentyfikuj kluczową kompetencję, którą chcesz poprawić, wyizoluj ją i bądź wytrwały w swoich wysiłkach.
- *Ułatwianie tworzenia kręgów informacji zwrotnej:* Informacja zwrotna jest istotnym elementem oceny kształtującej. Aby usprawnić CPD, nauczyciele mogą ułatwiać tworzenie kręgów informacji zwrotnej, w których otrzymują informacje zwrotne od kolegów i wykorzystują je do poprawy swojej praktyki nauczania.

Wdrażając te techniki, nauczyciele mogą ulepszyć swoje doskonalenie zawodowe przy użyciu zasobów cyfrowych. Mogą nadać priorytet krytycznym aspektom swojej praktyki nauczania, skupić się na konkretnych umiejętnościach i otrzymywać informacje zwrotne w celu poprawy swojej praktyki nauczania. Może to prowadzić do ciągłego doskonalenia i lepszych wyników dla uczniów.

#### **Innowacyjne sposoby wykorzystania kompetencji w działaniu.**

- *Uczęszczaj na kursy online:* Szukaj i uczęszczaj na kursy online dotyczące konkretnych tematów, w których chciałbyś poprawić swoje umiejętności. To doskonały sposób na bycie na bieżąco i podnoszenie swoich kompetencji cyfrowych.
- *Szukaj pomocy:* Nie bój się szukać pomocy u eksperta IT w swojej organizacji, kolegi lub nawet studenta. Mogą oni zapewnić cenną pomoc i wskazówki.
- *Zastosuj nową wiedzę:* Po zdobyciu nowej wiedzy, zastosuj ją w swojej klasie i poproś o informacje zwrotne od swoich uczniów. Pomoże ci to zidentyfikować obszary wymagające poprawy i udoskonalić praktykę nauczania.
- *Podejmuj ryzyko:* Nie bój się korzystać z nowych cyfrowych narzędzi i technik w swojej praktyce nauczania. Podejmowanie ryzyka może prowadzić do innowacyjnych rozwiązań i lepszych wyników dla uczniów.
- *Połącz się z profesjonalnymi sieciami:* Połącz się z profesjonalnymi sieciami współpracy online, aby wymieniać się praktykami, dzielić się wiedzą i pomysłami oraz być na bieżąco z najnowszymi trendami.
- *Poszukaj nowych źródeł wiedzy:* Poszukaj w Internecie nowych webinarów, samouczków wideo lub innych źródeł wiedzy, aby zwiększyć swoje kompetencje cyfrowe i być na bieżąco.

Wdrażając te innowacyjne sposoby wykorzystania kompetencji cyfrowych, nauczyciele mogą poprawić swoją praktykę nauczania, być na bieżąco z najnowszymi trendami i lepiej służyć swoim uczniom.





Source: [https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.elearningproject.cloud%2Fid%2F&psig=AOvVaw2bG9YclZisP\\_32spZ0G5\\_f&ust=1684399328230000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjRxqFwoTCODZyc76-\\_4CFQAAAAAdAAAAABAJ](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.elearningproject.cloud%2Fid%2F&psig=AOvVaw2bG9YclZisP_32spZ0G5_f&ust=1684399328230000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjRxqFwoTCODZyc76-_4CFQAAAAAdAAAAABAJ)

### Podmoduł 1.3. Kompetencje pedagogiczne nauczycieli

**Czas trwania:** 5 godzin samodzielnej nauki

**Efekty uczenia się** submodułu 1.3 Kompetencje pedagogiczne nauczycieli

Wiedza	Umiejętności	Kompetencje
<ul style="list-style-type: none"><li>Uczestnik posiada zintegrowaną wiedzę na temat kompetencji pedagogicznych nauczycieli.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Uczestnik zna i nazywa różne kompetencje pedagogiczne nauczycieli.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Uczestnicy zdają sobie sprawę z przydatności kompetencji pedagogicznych nauczycieli.</li></ul>

#### 1.3. Kompetencje pedagogiczne nauczycieli

##### 1. Zasoby cyfrowe

**Wybór zasobów cyfrowych:** Nauczyciele muszą wiedzieć, jak prowadzić badania, aby znaleźć wysokiej jakości informacje i ocenić wiarygodność i rzetelność źródeł. *Google* i inne wyszukiwarki mogą być używane do filtrowania informacji na podstawie określonych słów kluczowych. Porównywanie i zestawianie wyników z różnych wyszukiwarek może również pomóc w ocenie wiarygodności źródeł.

**Tworzenie i modyfikowanie zasobów cyfrowych:** Nauczyciele muszą nauczyć się tworzyć i modyfikować zasoby cyfrowe, takie jak filmy i infografiki, z poszanowaniem praw autorskich. Narzędzia takie jak *Genial.ly*, *Canva*, *Powtoon*, *Videoscribe* i *Camtasia* mogą być wykorzystywane do rozwijania tej kompetencji. Uczniowie mogą czerpać korzyści z tworzenia treści, co może pomóc im w zapoznaniu się z zawartymi w nich treściami.

**Zarządzanie, ochrona, udostępnianie:** Nauczyciele i uczniowie muszą wiedzieć, jak przechowywać i zarządzać treściami cyfrowymi, rozumieć licencje Creative Commons i odpowiednio udostępniać swoje treści. Platformy takie jak *Symbaloo* i *Pearl trees* oferują możliwość przechowywania i zarządzania zasobami oraz udostępniania ich z poszanowaniem różnych licencji.

**Innowacyjne sposoby wykorzystania tych kompetencji** mogą obejmować proszenie uczniów o tworzenie filmów na różne tematy i włączanie ich do interaktywnego obrazu na *Genial.ly* lub modyfikowanie bezpłatnych filmów za pomocą narzędzi do edycji wideo, takich jak *Videopad*





i *Camtasia*. Uczniowie mogą również dzielić się swoimi dziełami na *YouTube* i *Genial.ly* lub korzystać z *Dysku Google* do przechowywania i zarządzania różnymi treściami cyfrowymi.

*Rozwijanie* tych kompetencji cyfrowych może pomóc nauczycielom i uczniom w dostępie do wysokiej jakości informacji, tworzeniu i modyfikowaniu zasobów cyfrowych oraz odpowiednim zarządzaniu i udostępnianiu treści.



Kurs: <https://southfayettelibrary.org/explore-digital-resources/>

## 2. Nauczanie i uczenie się

Nauczanie w środowisku cyfrowym obejmuje integrację urządzeń i zasobów cyfrowych w celu usprawnienia procesu uczenia się, zarządzania cyfrowymi strategiami uczenia się i opracowywania nowych metod pedagogicznych.

### **Jak można rozwinąć tę kompetencję?**

- Poznaj innowacyjne metody nauczania i ćwicz zaawansowane technologicznie podejścia (np. uczenie się oparte na grach, uczenie się oparte na projektach).
- Wykorzystanie dostępnych technologii w klasie, takich jak tablice cyfrowe, projektory, komputery i *Google Classroom*, lub dostosowanie nowych technologii do potrzeb uczniów.
- Organizowanie i zarządzanie integracją urządzeń cyfrowych i treści, takich jak filmy i interaktywne działania, w procesie nauczania i uczenia się.
- Stosowanie zasad interaktywnego uczenia się w celu zaangażowania uczniów (np. zaangażowanie, interakcja i informacja zwrotna).
- Innowacyjne sposoby wykorzystania kompetencji w działaniu:
- Korzystaj z podcastów, rozmów motywacyjnych, wywiadów i kursów online, aby ulepszyć nauczanie.
- Twórz wirtualne wycieczki terenowe za pomocą *Google Cardboard*, aby poznawać historię, odkrywać miejsca lub badać zjawiska ziemskie.
- Korzystaj z platform mediów społecznościowych, aby kontaktować się z uczniami, publikować tematy dyskusji i udostępniać istotne informacje.

### **Wskazówki:**

Kompetencje w zakresie poradnictwa obejmują korzystanie z technologii i usług cyfrowych w celu interakcji z uczniami indywidualnie i zbiorowo w trakcie i po zakończeniu nauki. Obejmuje





to zapewnianie terminowych i ukierunkowanych wskazówek, eksperymentowanie z nowymi formami i formatami oraz oferowanie uczniom wsparcia.

### **Jak można rozwinąć tę kompetencję?**

- Korzystaj z narzędzi komunikacji cyfrowej, takich jak poczta elektroniczna, czat i sieci społecznościowe, aby odpowiadać na pytania uczniów związane z zadaniami domowymi i testami.
- Korzystaj z różnych platform edukacyjnych, takich jak *systemy zarządzania kursami (CMS)* i *systemy zarządzania nauczaniem (LMS)*.
- Udostępnianie i korzystanie z zasobów doradztwa zawodowego dostępnych online.
- *Innowacyjne sposoby wykorzystania kompetencji w działaniu:*
  - Wykorzystaj ocenianie kształtujące w połączeniu z rozwiązaniami cyfrowymi, aby zidentyfikować uczniów z trudnościami i zapewnić im pomoc, zanim ich oceny spadną.
  - Wdrożenie funkcji *Bring Your Own Device (BYOD)* i korzystanie z urządzeń mobilnych do przeprowadzania ankiet i quizów w klasie, aby otrzymywać natychmiastowe informacje zwrotne na temat zrozumienia przez uczniów koncepcji zajęć.

### **Współpraca w nauce**

Współpraca w nauce odnosi się do wykorzystania technologii cyfrowych w celu promowania i usprawniania współpracy, komunikacji i tworzenia wiedzy.

### **Jak można rozwinąć tę kompetencję?**

Aby rozwinąć tę kompetencję, możesz:

- Poznaj różne modele współpracy, takie jak współpraca zdalna, współpraca oparta na rolach i współpraca na wspólnym ekranie.
- *Wdrażanie wspólnych działań lub projektów*, aby zachęcić uczniów do korzystania z technologii cyfrowych w celu wspierania ich pracy, takich jak wyszukiwanie w Internecie lub prezentowanie wyników.
- *Wymagaj od uczestników*, aby dokumentowali swoje wspólne wysiłki przy użyciu technologii cyfrowych, takich jak prezentacje cyfrowe, filmy wideo i posty na blogu.
- Konfigurowanie *wspólnych działań w środowisku cyfrowym*, takim jak blogi, wiki, Moodle i wirtualne środowiska edukacyjne.

### **Innowacyjne sposoby wykorzystania kompetencji w działaniu.**

Aby wykorzystać tę kompetencję w innowacyjny sposób, możesz:







- *Monitorowanie i kierowanie współpracą uczniów* w środowiskach cyfrowych oraz korzystanie z technologii cyfrowych w celu umożliwienia uczniom dzielenia się spostrzeżeniami z innymi oraz otrzymywania informacji zwrotnych i indywidualnych zadań.
- *Przeznacz czas na działania*, które pomogą grupom i partnerom poznać się nawzajem, zarówno na wczesnym etapie procesu rozwoju, jak i na bieżąco.
- *Odwróć klasę*, przesyłając wykład online i pozwalając uczniom na przeglądanie części wykładowej planu lekcji we własnym czasie, co nakłada na nich dużą odpowiedzialność. Zwalnia to jednak znaczną ilość czasu w klasie na bardziej wspólną pracę. Zmienia to dynamikę klasy ze skoncentrowanej na nauczycielu na skoncentrowaną na uczniach.
- *Wykorzystaj czas zajęć*, aby zachęcić do sesji burzy mózgów. Podczas tych sesji uczniowie mogą swobodnie tworzyć i wyrażać swoje pomysły. Otwarty dyskurs umożliwia nauczycielom ocenę zrozumienia pojęć przez uczniów i łączenie ich w pary z rówieśnikami, którzy uzupełniają ich słabości.

### **Samoregulacja uczenia się**

Samoregulacja uczenia się odnosi się do zdolności uczniów do planowania, monitorowania, refleksji nad swoją wiedzą i opracowywania kreatywnych rozwiązań przy użyciu technologii cyfrowych.

#### ***Jak można rozwinąć tę kompetencję?***

Aby rozwinąć tę kompetencję, możesz:

- Zachęcanie uczniów do *korzystania z technologii cyfrowych* w celu wspierania ich indywidualnych działań i zadań edukacyjnych, takich jak uzyskiwanie informacji lub prezentowanie wyników.
- *Korzystaj z technologii cyfrowych* do gromadzenia dowodów i rejestrowania postępów, takich jak tworzenie nagrań audio lub wideo, zdjęć i tekstów.
- Pomoc uczniom w rozwijaniu, stosowaniu i sprawdzaniu odpowiednich *kryteriów samooceny* przy użyciu technologii cyfrowych.
- Udzielanie uczniom *wskazówek dotyczących planowania / strategicznego planowania czasu*, takich jak korzystanie z narzędzi do planowania i aplikacji kalendarza.

#### ***Innowacyjne sposoby wykorzystania kompetencji w działaniu***

Aby wykorzystać tę kompetencję w innowacyjny sposób, możesz:

- *Omów strategie samoregulacji uczenia się*, z których korzystają uczniowie, takie jak dzielenie się informacjami, aktywna obecność, dokumentacja i klasyfikacja, monitorowanie i informacje zwrotne, zarządzanie osobiste, samoocena i uczenie się oparte na współpracy.





- *Wspieraj uczniów w zrozumieniu zadania*, dając im szczegółowe wskazówki, przykłady i kryteria oceny zadania, które muszą wykonać.
- *Zachęcaj samoregulujących się uczniów do korzystania z procesów metapoznawczych*, w których oceniają strategie poznawcze, których używają do wykonania zadania edukacyjnego. W tych procesach motywacyjnych uczniowie ustalają cele i stosują strategie, aby je osiągnąć, w tym metody behawioralne, w których uczniowie próbują stworzyć harmonogram, aby lepiej zarządzać czasem i modyfikować swoje środowisko.

### 3. Ocena

Ocenianie jest kluczowym elementem procesu kształcenia i szkolenia zawodowego, który odgrywa kluczową rolę w ocenie wiedzy i zrozumienia danego przedmiotu przez uczniów. Można ją zasadniczo podzielić na *dwie kategorie: ocenę sumatywną i formatywną*.

*Ocena podsumowująca* jest zwykle przeprowadzana na koniec jednostki szkoleniowej i służy do oceny uczniów w odniesieniu do wcześniej określonego standardu lub punktu odniesienia.

Z kolei *ocenianie kształtujące ma na celu* ciągle monitorowanie postępów uczniów w nauce, zapewniając bieżące informacje zwrotne, które mogą być wykorzystywane przez instruktorów do poprawy ich nauczania, a przez uczniów do poprawy ich uczenia się.

Różne *narzędzia i strategie cyfrowe* mogą być wykorzystywane do wspierania procesów oceny. Na przykład, cyfrowe narzędzia oceny mogą być wykorzystywane do monitorowania procesu uczenia się i gromadzenia informacji na temat postępów uczniów. Technologie cyfrowe mogą być również wykorzystywane do wspierania uczniów w ich zadaniach i ocenach, zapewniając im możliwość interpretacji wyników z perspektywy oceny formatywnej, sumatywnej, samooceny i oceny koleżeńskiej. Aby zapewnić *skuteczność informacji zwrotnych*, systemy zarządzania oceną mogą być wykorzystywane do dostarczania osobistych informacji zwrotnych i oferowania zróżnicowanego wsparcia dla uczniów.

Ponadto technologie cyfrowe mogą być wykorzystywane do generowania, selekcji, krytycznej analizy i interpretacji cyfrowych dowodów dotyczących aktywności, wyników i postępów uczących się. Informacje te mogą być wykorzystywane do informowania o nauczaniu i uczeniu się, umożliwiając nauczycielom VET i osobom dorosłym projektowanie i wdrażanie działań, z których mogą pozyskiwać dane na temat aktywności uczniów i ich wyników. Dane generowane przez technologie cyfrowe mogą być następnie analizowane w celu zapewnienia wglądu w postępy i wyniki uczniów, pomagając nauczycielom w dostosowaniu ich praktyk nauczania i oceniania.

Ponadto technologie cyfrowe mogą być wykorzystywane do wspierania praktyk wzajemnej i samooceny w sektorze VET. Ocena koleżeńska polega na tym, że uczniowie oceniają nawzajem swój wkład indywidualnie, korzystając z listy kontrolnej kryteriów. Samoocena



polega na tym, że uczniowie oceniają swój własny wkład, a także swoich rówieśników, korzystając z ustalonej listy kontrolnej kryteriów.

Wreszcie, kluczowe znaczenie ma krytyczna ocena dostępnych dowodów dotyczących aktywności i postępów osób uczących się w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego, w tym danych generowanych przez wykorzystywane technologie cyfrowe. Edukatorzy VET powinni być również świadomi zalet i wad różnych cyfrowych i niecyfrowych formatów oceny i odpowiednio dostosowywać swoje strategie.

Ogólnie rzecz biorąc, *włączenie narzędzi i strategii cyfrowych do praktyk oceny może zwiększyć skuteczność nauczania i uczenia się, prowadząc do lepszych wyników edukacyjnych.*

## Źródła wiedzy modułu 1. UMIEJĘTNOŚCI / CECHY NAUCZYCIELA DOROSŁYCH

### Podmoduł 1.1. Wprowadzenie do edukacji dorosłych i kompetencji cyfrowych

- [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en)
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>
- <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/key-competences-vocational-education-and-training>
- [https://vp-academic-affairs.kau.edu.sa/Files/838/Files/161958\\_The%20five%20competencies%20of%20e-learning-En.pdf](https://vp-academic-affairs.kau.edu.sa/Files/838/Files/161958_The%20five%20competencies%20of%20e-learning-En.pdf)

### Podmoduł 1.2 Kompetencje zawodowe nauczycieli

- [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en)
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>
- <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/key-competences-vocational-education-and-training>
- <https://pecb.com/pdf/brochures/guideline-for-delivering-online-training-courses.pdf>
- [http://www.moec.gov.cy/aethee/synedria/2014\\_teliko/2014\\_06\\_26\\_handbook\\_english.pdf](http://www.moec.gov.cy/aethee/synedria/2014_teliko/2014_06_26_handbook_english.pdf)
- <http://www.basicsskills.eu/wp-content/uploads/2012/01/maria-marquard-competence-development-of-the-adult-educators.pdf>
- [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed\\_emp/---ifp\\_skills/documents/genericdocument/wcms\\_849395.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_emp/---ifp_skills/documents/genericdocument/wcms_849395.pdf)
- [https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/education/publications-adm/devenir-enseignant/reference\\_framework\\_professional\\_competencies\\_teacher.pdf?1611584651](https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/education/publications-adm/devenir-enseignant/reference_framework_professional_competencies_teacher.pdf?1611584651)



**Podmoduł 1.3. Kompetencje pedagogiczne nauczycieli**

- [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en)
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>

**Terminy związane z Modułem 1: UMIEJĘTNOŚCI / CECHY EDUKATORA DOROSŁYCH**

<i>Edukator dorosłych</i>	<i>Uczenie się przez całe życie</i>	<i>Zasoby cyfrowe</i>
<i>Europejskie Ramy Kwalifikacji (EQF)</i>	<i>Edukator na odległość</i>	<i>Cyfrowy ciągły rozwój zawodowy (CPD)</i>
<i>Rozwiązywanie problemów</i>	<i>Kompetencje zawodowe nauczycieli</i>	<i>Innowacyjne sposoby</i>

**Podsumowanie sylabusu dla modułu 1. UMIEJĘTNOŚCI / CHARAKTERYSTYKA EDUKATORA DOROSŁYCH**

*Moduł ten obejmuje kluczowe umiejętności i kompetencje potrzebne nauczycielom osób dorosłych do ułatwienia skutecznego uczenia się w dzisiejszej erze cyfrowej. Wprowadza europejskie ramy kompetencji cyfrowych nauczycieli (DigCompEdu), które określają 22 kompetencje w sześciu obszarach niezbędnych do innowacyjnych strategii nauczania i uczenia się. Moduł omawia również znaczenie pedagogicznej wiedzy merytorycznej (PCK) w nauczaniu online oraz różne kompetencje wymagane od nauczycieli dorosłych pracujących w środowisku online. Nauczyciele są zachęceni do rozwijania swoich kompetencji cyfrowych, wykorzystywania narzędzi cyfrowych w celu usprawnienia nauczania oraz zapewniania ciągłych informacji zwrotnych w celu poprawy wyników nauczania. Ogólnie rzecz biorąc, moduł ten stanowi kompleksowy przewodnik dla nauczycieli w zakresie projektowania i ułatwiania znaczących doświadczeń edukacyjnych online.*

*Moduł "Wprowadzenie edukatora dorosłych i wprowadzenie do kompetencji cyfrowych" omawia rolę edukatorów dorosłych w ułatwianiu procesów uczenia się dorosłych oraz znaczenie posiadania kompetencji cyfrowych w dzisiejszej erze cyfrowej. Europejskie ramy kompetencji cyfrowych nauczycieli (DigCompEdu) określają 22 kompetencje podzielone na sześć obszarów, które mają kluczowe znaczenie dla skutecznych i innowacyjnych strategii nauczania i uczenia się. Moduł zawiera sugestie dla trenerów, w tym promowanie procesów uczenia się metodą prób i błędów, zachęcanie do rozumowania abdukcyjnego, rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów i podkreślanie umiejętności przekrojowych. Postępując zgodnie z tymi sugestiami, dorośli uczniowie mogą rozwijać kompetencje cyfrowe, których potrzebują do ciągłego rozwoju zawodowego i zaangażowania jako aktywni obywatele.*

*Moduł "Kompetencje zawodowe nauczycieli" omawia umiejętności i kompetencje wymagane do prowadzenia skutecznych kursów online. Moduł podkreśla potrzebę pedagogicznej wiedzy*



Distance Educator

*merytorycznej (PCK) w nauczaniu online i przedstawia różne kompetencje wymagane od nauczycieli osób dorosłych pracujących w środowisku online. Kompetencje te obejmują podstawowe umiejętności technologiczne, umiejętności badawcze i organizacyjne, zdolność do oceny uczenia się, zarządzania środowiskiem klasowym i wspierania uczniów z różnych środowisk. Moduł podkreśla również znaczenie profesjonalizmu i profesjonalizmu współpracy wśród nauczycieli oraz sugeruje różne sposoby poprawy współpracy zawodowej. Ponadto moduł omawia koncepcję cyfrowego ciągłego rozwoju zawodowego (CPD) i zapewnia nauczycielom techniki doskonalenia praktyki nauczania z wykorzystaniem zasobów cyfrowych. Ogólnie rzecz biorąc, moduł ten stanowi kompleksowy przewodnik dla nauczycieli w zakresie projektowania i ułatwiania znaczących doświadczeń edukacyjnych online.*

*Moduł "Kompetencje pedagogiczne nauczycieli" kursu koncentruje się na kompetencjach pedagogicznych nauczycieli, w szczególności w zakresie zasobów cyfrowych, nauczania i uczenia się, poradnictwa, współpracy w uczeniu się, samoregulacji uczenia się i oceny. Moduł podkreśla znaczenie rozwijania tych kompetencji cyfrowych w celu uzyskania dostępu do wysokiej jakości informacji, tworzenia i modyfikowania zasobów cyfrowych oraz odpowiedniego zarządzania i udostępniania treści. Nauczyciele są zachęceni do korzystania z różnych narzędzi i strategii cyfrowych w celu usprawnienia nauczania, takich jak wykorzystanie dostępnych technologii w klasie, wdrażanie wspólnych działań lub projektów oraz korzystanie z narzędzi komunikacji cyfrowej w celu odpowiadania na pytania uczniów. Ponadto ocena jest kluczowym elementem procesu uczenia się i może być wspierana przez narzędzia i strategie cyfrowe w celu zapewnienia ciągłej informacji zwrotnej w celu poprawy wyników nauczania i uczenia się.*







Distance Educator

## Moduł 1. UMIEJĘTNOŚCI / CECHY EDUKATORA DOROSŁYCH OCENA

### **CZĘŚĆ I. Moduł 1. PYTANIA SAMOOCENY EDUKATORA NA ODLEGŁOŚĆ - TEST WSTĘPNY**

**M1. I. Q1.** Edukator dorosłych to osoba, która uczy, wspiera i ułatwia edukację dorosłych.

- a) **TAK**
- b) NIE

**M1. I. Q2.** Ramy kompetencji cyfrowych dla nauczycieli opracowane przez Komisję Europejską składają się z sześciu obszarów kompetencji na trzech poziomach dotyczących nabycia 22 kompetencji. Trzy poziomy odnoszą się do: 1. Kompetencje zawodowe nauczycieli 2. Kompetencje pedagogiczne nauczycieli 3. Kompetencje uczniów

- a) **TAK**
- b) NIE

**M1. I. Q3.** Jakie sugestie mogą zastosować trenerzy, aby promować rozwój umiejętności rozwiązywania problemów u dorosłych uczniów?

- a) ***Trenerzy mogą wspierać rozwój umiejętności rozwiązywania problemów związanych z wykorzystaniem technologii.***
- b) Trenerzy nie powinni skupiać się na umiejętnościach rozwiązywania problemów u dorosłych uczniów.

**M1. I. Q4.** Cyfrowe doskonalenie zawodowe odnosi się do ciągłego doskonalenia praktyki nauczania przy użyciu zasobów cyfrowych.

- a) **TAK**
- b) NIE

**M1. I. Q5.** Czy nauczyciele mogą korzystać z narzędzi komunikacji cyfrowej, takich jak poczta elektroniczna i sieci społecznościowe, aby odpowiadać na pytania uczniów związane z zadaniami domowymi i testami?

- a) **TAK**
- b) NIE

**M1. I. Q6.** Wybór zasobów cyfrowych oznacza umiejętność tworzenia własnych treści cyfrowych i modyfikowania istniejących treści, z poszanowaniem licencji praw autorskich?

- a) TAK
- b) **NIE**





Distance Educator

**M1.I. Q7.** Nauczanie dorosłych wymaga innego podejścia niż nauczanie dzieci i opiera się na pedagogice.

- a) TAK
- b) **NIE**

**M1.I. Q8.** Trenerzy powinni zachęcać do uczenia się metodą prób i błędów oraz promować środowisko uczenia się, w którym popełnianie błędów jest produktywne.

- a) **TAK**
- b) NIE

**M1.I. Q9.** Cyfrowy ciągły rozwój zawodowy (CPD) obejmuje ciągłe doskonalenie praktyki nauczania z wykorzystaniem zasobów cyfrowych.

- a) **TAK**
- b) NIE

**M1.I. Q10.** Pedagogiczna wiedza merytoryczna (PCK) nie jest konieczna do nauczania online.

- a) TAK
- b) **NIE**

## **CZĘŚĆ II. PYTANIA SAMOOCENY EDUKATORA NA ODLEGŁOŚĆ PO UKOŃCZENIU MODUŁU 1. POST TEST**

**M1. II. Q1.** Czy edukatorzy dorosłych nie muszą posiadać kompetencji cyfrowych zgodnie z Europejskimi Ramami Kompetencji Cyfrowych Edukatorów?

- a) TAK
- b) **NIE**

**M1. II. Q2.** Tworzenie treści cyfrowych jest jednym z obszarów kompetencji cyfrowych, które powinni posiadać nauczyciele osób dorosłych?

- a) **TAK**
- b) NIE

**M1.II. Q3.** Umiejętności organizacyjne nie są niezbędne dla nauczycieli pracujących z uczniami online.

- a) TAK
- b) **NIE**

**M1. II. Q4.** Tworzenie i modyfikowanie zasobów cyfrowych nie wymaga od edukatorów przestrzegania licencji praw autorskich.

- a) TAK





Distance Educator

**b) NIE**

**M1. II. Q5.** Nauczyciele nie muszą rozumieć licencji Creative Commons podczas zarządzania i udostępniania treści cyfrowych.

a) TAK

**b) NIE**

**M1. II. Q6.** Europejskie ramy kompetencji cyfrowych nauczycieli są wymienione w jednostce dotyczącej prowadzenia skutecznych kursów online.

**a) TAK**

b) NIE

**M1. II. Q7.** Ocena formatywna jest przeprowadzana na koniec jednostki szkoleniowej w celu oceny uczniów pod kątem wcześniej ustalonych standardów.

a) TAK

**b) NIE**

**M1. II. Q8.** Technologie cyfrowe mogą być wykorzystywane do wspierania oceny koleżeńskiej, w której uczniowie oceniają się nawzajem za pomocą listy kontrolnej kryteriów.

**a) TAK**

b) NIE

**M1. II. Q9.** Tworzenie treści cyfrowych jest jednym z obszarów kompetencji cyfrowych, które powinni posiadać nauczyciele osób dorosłych.

**a) TAK**

b) NIE

**M1. II. Q10.** Umiejętności organizacyjne nie są niezbędne dla nauczycieli pracujących z uczniami online.

a) TAK

**b) NIE**

**CZĘŚĆ III. ESSAY. Napisz w pięciu wierszach swoją opinię na temat UMIEJĘTNOŚCI / CECH EDUKATORA DOROSŁYCH W SEKTORZE WETERYNARYJNYM**

---

---

---

---

---

---



**Przykład M1:**

1. *Nauczyciel dorosłych w sektorze VET powinien posiadać solidną bazę wiedzy w swojej specjalistycznej dziedzinie, umożliwiającą mu dostarczanie uczniom odpowiednich i aktualnych treści. Powinien również wykazać się doskonałymi kompetencjami cyfrowymi w oparciu o ramy DigCompEdu. Kompetencje te obejmują umiejętność efektywnego korzystania z narzędzi cyfrowych, krytycznej oceny zasobów internetowych i promowania umiejętności cyfrowych wśród uczniów. Włączając kompetencje cyfrowe do swoich praktyk nauczania, nauczyciele mogą zwiększyć zaangażowanie, współpracę i innowacyjność w procesie uczenia się. Ponadto bycie na bieżąco z nowymi technologiami i odpowiednie dostosowywanie metod nauczania ma zasadnicze znaczenie dla zapewnienia wysokiej jakości doświadczenia edukacyjnego w erze cyfrowej.*
2. *Elastyczność, aktualna wiedza na temat celu nauczania, znajomość ogólnych ram kompetencji ucznia i jego pochodzenia*
3. *Nauczyciel osób dorosłych w sektorze VET powinien posiadać wiedzę specjalistyczną w swojej dziedzinie, umiejętność dostosowania się do różnych uczniów, silne umiejętności komunikacyjne, zdolności ułatwiające wspieranie interaktywnych doświadczeń edukacyjnych oraz zobowiązanie do uczenia się przez całe życie, aby być na bieżąco w swojej dziedzinie. Te umiejętności i cechy umożliwiają nauczycielom skuteczne nauczanie umiejętności zawodowych, angażowanie dorosłych uczniów, tworzenie integracyjnych środowisk uczenia się i ciągłe doskonalenie praktyk instruktorskich.*
4. *Dorośli uczący się wnoszą większą złożoność do uczących się, zdecydowanie wnoszą swoje doświadczenia życiowe i bieżące okoliczności oraz wymagają innego podejścia do nauczania. Nauczyciele dorosłych powinni posiadać dogłębną wiedzę i doświadczenie w swoich dziedzinach zawodowych. Dzięki temu mogą skutecznie nauczać i dostarczać odpowiednie, aktualne informacje swoim dorosłym uczniom. Silne umiejętności komunikacyjne są niezbędne dla nauczycieli dorosłych. W dzisiejszej erze cyfrowej nauczyciele dorosłych powinni swobodnie korzystać z technologii i włączać ją do swoich praktyk nauczania. Może to obejmować korzystanie z systemów zarządzania nauczaniem, zasobów multimedialnych, narzędzi współpracy online i wirtualnych środowisk uczenia się.*
5. *Nauczyciel powinien być aktywnym słuchaczem i zwracać uwagę na szczegóły. Niezbędne są umiejętności komunikacyjne, kierowanie zespołem i umiejętności przywódcze. Nauczyciel powinien być świadomy aktualnych metodologii, a także posiadać umiejętności przygotowania się do nauczania w kontekście VET, a także oceny postępów uczniów.*
6. *Pasjonat, oddany, gotowy nauczyć się czegoś nowego, elastyczny i oddany.*





7. *Jeśli chodzi o umiejętności/cechy edukatora dorosłych w sektorze VET, edukator dorosłych musi posiadać szeroki zakres wiedzy, umiejętności i kompetencji w celu projektowania, dostarczania i oceny skutecznych działań edukacyjnych dla dorosłych. Edukator dorosłych musi być osobą, która ułatwia i wspiera edukację dorosłych, wykorzystując różnorodne praktyki i teorie do przekazywania wiedzy na określony temat lub temat. Aby zostać nauczycielem dorosłych, należy posiadać podobne kwalifikacje jak każdy inny nauczyciel, które mogą obejmować stopień naukowy w danej dziedzinie specjalizacji i oficjalne kwalifikacje pedagogiczne.*
8. *Oczekuje się, że edukatorzy dorosłych będą wdrażać inne procesy i praktyki nauczania niż edukatorzy dzieci, wykorzystując różne praktyki i teorie związane z ich przedmiotem/tematem. Dlatego też edukatorzy dorosłych powinni posiadać różnorodne umiejętności/cechy i kompetencje, a także dużą wiedzę w swojej dziedzinie, aby móc projektować i realizować odpowiednie działania edukacyjne oraz skutecznie oceniać dorosłych uczniów. Zwłaszcza w erze post-Covid19, w której wszystko staje się coraz bardziej zdigitalizowane, edukatorzy dorosłych powinni być wystarczająco elastyczni, aby przejść od tradycyjnego procesu nauczania i dostosować się do procesu online. Wymaga to zatem, aby edukatorzy dorosłych nabyli podstawowe umiejętności cyfrowe i technologiczne, aby byli w stanie zaplanować i zorganizować kurs online, a następnie skutecznie go wdrożyć, dostarczyć i zarządzać nim.*
9. *Uważam, że sektor VET ma kluczowe znaczenie dla podnoszenia umiejętności cyfrowych. Niezbędne jest rozwijanie umiejętności cyfrowych, ponieważ wiele zespołów pracuje na odległość. W związku z tym różne platformy komunikacji i współpracy mogą być wykorzystywane do podnoszenia umiejętności.*
10. *Posiadanie dogłębnej wiedzy i doświadczenia w konkretnym obszarze zawodowym jest kluczowe dla edukatora dorosłych w sektorze VET. Silne umiejętności komunikacyjne, zarówno werbalne, jak i pisemne, są niezbędne do skutecznego przekazywania informacji, ułatwiania dyskusji i udzielania konstruktywnych informacji zwrotnych dorosłym uczniom. Bycie elastycznym i elastycznym jest ważne dla zaspokojenia różnorodnych potrzeb, stylów uczenia się i preferencji dorosłych uczniów, tworząc integracyjne i angażujące środowisko uczenia się. Umiejętność facylitacji obejmuje prowadzenie i wspieranie dorosłych uczniów poprzez aktywne uczestnictwo, krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów i wspólne uczenie się.*  
*5. Angażowanie się w ciągły rozwój zawodowy i refleksyjną praktykę pomaga edukatorom dorosłym być na bieżąco z trendami branżowymi, doskonalić umiejętności nauczania i poprawiać doświadczenia edukacyjne swoich uczniów.*

**Moduł 1. AUTOR: Maria Voudaski**







## MODUŁ 2: METODY I TECHNIKI NAUCZANIA

### Cel modułu:

Celem tego modułu jest zapewnienie przejścia do dynamicznego modelu edukacji na odległość, który uwzględni nowe uwarunkowania edukacyjne i zawodowe oraz potrzeby uczniów. Nowe realia redefiniują edukację na odległość, wymazując pojęcie "odległości", przekształcając nasze pojęcia "uczenia się" i "edukacji" oraz zmuszając uczniów i ich instruktorów do interakcji, uczenia się i pracy w niewyobrażalny wcześniej sposób. W związku z intensywnym rozwojem innowacyjnych technologii informacyjnych, a zwłaszcza technologii internetowych, problem rozwoju kształcenia na odległość nabiera szczególnego znaczenia, zwłaszcza w sektorze VET

<b>Czas trwania</b>	12 godzin
<b>Poziom EQF</b>	4
<b>ECVET:</b>	3 punkty
<b>Przydział:</b>	Zadanie jest dostępne za pośrednictwem aplikacji mobilnej: Aplikacja DigiEduAdult

### Cele edukacyjne modułu:

- zrozumienie trybów i modeli kształcenia na odległość oraz odpowiadających im metod i technik nauczania
- zrozumienie znaczenia innowacyjnych technik nauczania
- zrozumieć, co prowadzi do skutecznego nauczania i uczenia się w środowisku na odległość.
- zrozumienie, że informacje zwrotne i planowanie są kluczowymi elementami każdego skutecznego programu szkoleniowego
- zrozumienie znaczenia aktywnego angażowania uczniów w środowisku na odległość

### Efekty uczenia się modułu:

- uczestnicy lepiej rozumieją koncepcję kształcenia/nauczania na odległość oraz główne metody i techniki nauczania
- uczestnicy rozumieją znaczenie edukacji/nauczania na odległość oraz najskuteczniejszych metod i technik nauczania
- uczestnicy rozumieją znaczenie edukacji/nauczania na odległość i najskuteczniejszych strategii oceny
- uczestnicy rozumieją znaczenie informacji zwrotnych i planowania

### Metody dydaktyczne modułu:

- Nauka skoncentrowana na uczniu
- Samokształcenie
- Eksperymentalne uczenie się
- Nauka oparta na przypadkach





<b>Zastosowane narzędzia dydaktyczne:</b>		<input type="checkbox"/> Internet i inne platformy/aplikacje <input type="checkbox"/> Otwarte zasoby edukacyjne <input type="checkbox"/> Aplikacja mobilna <input type="checkbox"/> Filmy <input type="checkbox"/> Ćwiczenia interaktywne
<b>Tematy modułu:</b>		
<b>Podmoduł 2.1 Rodzaje i modele kształcenia na odległość</b>		
<b>Czas trwania:</b> 6 godzin samodzielnej nauki		
<b>Efekty uczenia się</b> Submodułu 2.1 Rodzaje i modele kształcenia na odległość		
<b>Wiedza</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Wiedza ogólna i/lub specjalistyczna zdobyta dzięki znajomości różnych dziedzin akademickich i/lub zawodowych oraz zasad teoretycznych.</li><li>Uczenie się głównie poprzez myślenie analityczne</li></ul>	<b>Umiejętności</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Szerokie umiejętności, mogą być również specjalistyczne, w tym wykorzystanie odpowiednich narzędzi, metod, różnych procedur technologicznych, materiałów i teorii.</li><li>Ocena i wykorzystanie informacji do formułowania decyzji i rozwiązań.</li><li>Formułowanie rozwiązań dobrze zdefiniowanych problemów abstrakcyjnych.</li><li>Zdolność do wykonywania różnych, niestandardowych zadań.</li></ul>	<b>Kompetencje</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Umiejętność pracy w zróżnicowanych i specyficznych warunkach.</li><li>Branie odpowiedzialności za jakość procesu pracy i wyniki, wykazywanie się autonomią i inicjatywą.</li><li>Podjęcie odpowiedzialności i inicjatywy w zakresie zdobywania nowej wiedzy i umiejętności.</li><li>Charakteryzuje się orientacją przedsiębiorczą oraz umiejętnością organizacji i pracy w złożonych zespołach.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>Uczestnik posiada zintegrowaną wiedzę na temat edukacji na odległość - głównych typów i modeli.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Uczestnik zna i nazywa modele kształcenia na odległość</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Uczestnicy zdają sobie sprawę z przydatności różnych modeli kształcenia na odległość</li></ul>
<b>Rodzaje i modele edukacji na odległość</b> <p>UNESCO definiuje edukację na odległość jako "proces i system edukacyjny, w którym całość lub znaczna część nauczania jest prowadzona przez kogoś lub coś oddalonego w czasie i przestrzeni od ucznia".</p>		



**Edukacja na odległość wymaga:**

- Planowanie strukturalne
- Dobrze zaprojektowane kursy
- Specjalne techniki instruktażowe
- Metody komunikacji za pomocą technologii elektronicznych i innych.

*Kształcenie na odległość* było wykorzystywane jako metoda przygotowywania nauczycieli do zawodu, głównie z obszernym przygotowaniem bezpośrednim, jako narzędzie *doskonalenia zawodowego w celu* podniesienia wiedzy, umiejętności i kwalifikacji istniejącej kadry nauczycielskiej, a wreszcie, głównie w formie edukacji internetowej, służy jako *narzędzie kształcenia ustawicznego*, oferując wzbogacenie, ulepszenie i dodatkowe certyfikaty dla nauczycieli, którzy osiągnęli co najmniej minimalny poziom certyfikacji dla ich treści i poziomu klasy (Burns, M., 2011, s. 9).

Kształcenie na odległość można podzielić na dwie kategorie: **asynchroniczne** i **synchroniczne**. *Asynchroniczne nauczanie na odległość opiera się na* interakcjach między nauczycielem a uczniem w różnym czasie, takich jak uczenie się z instrukcji na papierze, słuchanie nagranych wykładów lub oglądanie wcześniej nagranych samouczków wizualnych w elastycznych ramach czasowych. Z drugiej strony,  *nauka synchroniczna wymaga* interakcji w czasie rzeczywistym, takich jak słuchanie programów radiowych na żywo lub uczestniczenie w wykładach online na żywo. Możliwe jest również zastosowanie kombinacji *tych dwóch trybów nauczania*. Nowoczesna i innowacyjna edukacja na odległość wykorzystuje komputery i Internet jako mechanizm dostarczania, przy czym co najmniej 80 procent treści kursu jest dostarczane online (Yusupova G. Yu., Mukhamadieva F. E., 2020).

Jako główne **modele kształcenia na odległość** literatura specjalistyczna wymienia następujące (Burns, M., 2011, s.10):

1. *Kształcenie na odległość w formie drukowanej lub model korespondencyjny* (przykłady: drukowane podręczniki, przewodniki)
2. *Modele oparte na dźwięku* (Przykłady: Broadcast: IRI, Narrowcast: IAI - za pośrednictwem taśmy audio lub płyt CD, radio dwukierunkowe, konferencje audio i telefon, radio rozgłoszeniowe)
3. *Modele oparte na przekazie audiowizualnym* (przykłady: Telewizja nadawcza - edukacyjna i instruktażowa, wideokonferencje, video)
4. *Modele komputerowe lub multimedialne* (przykłady: Interaktywne video - płyty i taśmy, CD-ROM-y, cyfrowe płyty video - DVD/VCD, interaktywne multimedia, instrukcje wspomagane komputerowo, inteligentne systemy nauczania, cyfrowe gry edukacyjne).





5. *Modele internetowe* (przykłady: Komunikacja za pośrednictwem komputera, Internetowy dostęp do zasobów sieci World Wide Web, Kursy online (e-learning), Konferencje online (webcasty i webinaria), Wirtualne klasy/szkoły (cyberszkoły) i uniwersytety).
6. *Modele mobilne* (Przykłady: Urządzenia przenośne, Przenośne odtwarzacze multimedialne -podcasting-, Telefony komórkowe i smartfony, Tablety, E-czytniki

*Technologie wykorzystywane do wspierania kształcenia na odległość* są ważne dla dobrze funkcjonującego programu kształcenia na odległość, ale bardziej krytyczny dla uczenia się nauczycieli jest rodzaj i jakość nauczania oferowanego z wykorzystaniem tych technologii (Burns, M., 2011, s.123).

Sposób, w jaki instruktorzy i uczniowie działają i wchodzą w interakcje w dynamicznym środowisku nauczania na odległość, przedstawiono w tabeli 2.1. poniżej (Burns, M., 2011, s. 123-124):

**Tabela 2.1. Dynamiczne modele kształcenia na odległość**

Charakterystyka	Dynamiczne modele kształcenia na odległość
<b>Technologia</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Interaktywność/budowanie społeczności</li><li>- Eksploracyjny</li><li>- Wymiana informacji</li><li>- Komputery zintegrowane z doświadczeniem edukacyjnym.</li><li>- Dynamiczna prezentacja multimedialnych</li></ul>
<b>Instrukcja</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Multimodalne/multimedialne</li><li>- Zorientowany na ucznia</li><li>- Otwarta, elastyczna nauka "w dowolnym czasie i miejscu"</li><li>- Oparty na konstruktywizmie</li></ul>
<b>Rola instruktora</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Współuczestnik</li><li>- Ocenia i wspiera proces, postępy i produkty ucznia.</li></ul>
<b>Rola ucznia</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Uczeń jako członek społeczności uczącej się i praktykującej</li><li>- Promuje kolegalność i wspólne uczenie się.</li><li>- Stała komunikacja i współpraca między uczniami</li><li>- Łączy interakcje online i twarzą w twarz</li></ul>
<b>Nauka</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Wielozmysłowy/wielokanałowy</li><li>- Aktywny</li></ul>
<b>Wiedza</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Praktyczny, autentyczny</li><li>- Oparte na problemach</li><li>- Zastosowanie, analiza, synteza, kreatywność, ocena i krytyczne myślenie</li></ul>



<b>Ocena</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Oparte na praktyce/wykonaniu/skupiające się na zastosowaniu w klasie.</li><li>- Diagnostyczne, kształtujące i podsumowujące</li><li>- Ocenia wiedzę, umiejętności, zachowania i postawy.</li><li>- Ocena przez instruktora, rówieśników i samego siebie</li></ul>
<p>Tam, gdzie to możliwe, zaleca się stosowanie <i>modelu dynamicznego</i>, który uwzględnia nowe <i>uwarunkowania</i> edukacyjne i zawodowe oraz potrzeby uczących się.</p> <p>Ostatnie badania (Perry, T., Findon, M., &amp; Cordingley, P., (2021) zidentyfikowały <b>sześć ogólnych trybów kształcenia nauczycieli online lub mieszanego</b>: 1. Wykłady, warsztaty, seminaria, grupy dyskusyjne lub konferencje, w tym jednorazowe sesje i serie; 2. Coaching i mentoring; 3. Obserwacje w klasie z informacją zwrotną i/lub dyskusją; 4. Bazy zasobów lub repozytoria, o różnym stopniu interakcji użytkownika i tworzenia treści; 5. Platformy i programy do samodzielnej nauki, od mniej do bardziej ustrukturyzowanych programów, które zapewniają uczniom dostęp do wyselekcjonowanych/zaprojektowanych zasobów, treści edukacyjnych, ocen i/lub ukierunkowanych działań; 6. Przestrzenie rzeczywistości wirtualnej lub symulacje. Chociaż kategorie te obejmują typowe rodzaje aktywności, istnieje duże zróżnicowanie w ramach tych szerokich grup i pomiędzy nimi.</p> <p><b>PRZYKŁADY W SEKTORZE WETERYNARYJNYM:</b></p> <p><b>1. Wykłady, warsztaty, seminaria, grupy dyskusyjne lub konferencje, w tym jednorazowe sesje i serie.</b></p> <p><b>Branże budowlane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Warsztaty na temat budowy domu</i>: uczniowie pracują w grupach, aby zaplanować i zaprojektować plan budowy małego domu, a następnie przedstawiają swoje plany klasie w celu uzyskania opinii i dyskusji.</li><li>• <i>Grupa dyskusyjna na temat bezpieczeństwa w budownictwie</i>: uczniowie badają i prezentują różne zagrożenia bezpieczeństwa w branży budowlanej oraz prowadzą dyskusję na temat sposobów ograniczania tych zagrożeń w miejscu pracy.</li></ul> <p><b>Hotelarstwo i turystyka:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Wykład na temat obsługi klienta</i>: nauczyciel przedstawia przegląd zasad obsługi klienta i najlepszych praktyk, a następnie prowadzi dyskusję grupową na temat zastosowania tych zasad w branży hotelarskiej.</li><li>• <i>Jednorazowe seminarium na temat degustacji wina</i>: uczniowie poznają podstawy degustacji wina i łączenia potraw, a następnie uczestniczą w degustacji w ciemno i dyskusji na temat różnych win.</li></ul> <p><b>Technologia informacyjna:</b></p>	





- *Warsztaty na temat tworzenia stron internetowych:* uczniowie pracują w grupach, aby zaprojektować i stworzyć podstawową stronę internetową przy użyciu HTML i CSS, a następnie prezentują swoją witrynę klasie w celu uzyskania opinii i dyskusji.
- *Seminarium na temat cyberbezpieczeństwa:* nauczyciel przedstawia typowe zagrożenia cybernetyczne i najlepsze praktyki, a następnie prowadzi dyskusję na temat sposobów ograniczania tych zagrożeń w organizacji.

**Opieka zdrowotna:**

- *Grupa dyskusyjna na temat komunikacji z pacjentem:* studenci ćwiczą umiejętności komunikacyjne z symulowanymi pacjentami, a następnie prowadzą dyskusję na temat znaczenia jasnej komunikacji w placówkach opieki zdrowotnej.
- *Warsztaty z obsługi urządzeń medycznych:* studenci uczą się prawidłowej obsługi różnych urządzeń medycznych, a następnie ćwiczą korzystanie z nich w symulowanych warunkach klinicznych.

**Biznes i administracja:**

- *Wykład na temat zarządzania projektami:* nauczyciel przedstawia przegląd zasad zarządzania projektami i najlepszych praktyk, a następnie prowadzi dyskusję grupową na temat stosowania tych zasad w różnych typach projektów.
- *Seria seminariów na temat wiedzy finansowej:* studenci uczą się podstaw finansów osobistych, w tym budżetowania, inwestowania i planowania emerytalnego.

**Branże kreatywne:**

- *Warsztaty fotograficzne:* uczniowie poznają podstawy fotografii, w tym kompozycję, oświetlenie i edycję, a następnie ćwiczą robienie i edytowanie własnych zdjęć.
- *Seminarium na temat marketingu w mediach społecznościowych:* nauczyciel przedstawia najlepsze praktyki marketingu w mediach społecznościowych w branżach kreatywnych, a następnie prowadzi dyskusję na temat tego, jak opracować i wdrożyć skuteczną strategię mediów społecznościowych.

**2. Coaching i mentoring****Branże budowlane:**

- *Coaching w zakresie zarządzania projektami:* studenci pracują jeden na jeden z mentorem, aby opracować i zrealizować plan projektu dla małego projektu budowlanego, otrzymując informacje zwrotne i wskazówki w trakcie całego procesu.
- *Mentoring w zakresie sukcesu praktyk:* uczniowie otrzymują wskazówki od mentora, jak odnieść sukces jako praktykant w branży budowlanej, w tym wskazówki dotyczące komunikacji, profesjonalizmu i rozwoju umiejętności.

**Hotelarstwo i turystyka:**

- *Coaching w zakresie relacji z gośćmi:* uczniowie pracują jeden na jeden z mentorem, aby rozwijać swoje umiejętności obsługi klienta i ćwiczyć radzenie sobie z trudnymi sytuacjami z gośćmi.





- *Mentoring w zakresie rozwoju kariery:* studenci otrzymują wskazówki od mentora, jak rozwijać swoje umiejętności i rozwijać karierę w branży hotelarskiej i turystycznej.

**Technologia informacyjna:**

- *Coaching w zakresie programowania:* uczniowie pracują jeden na jeden z mentorem, aby rozwijać swoje umiejętności programistyczne, otrzymując informacje zwrotne i wskazówki dotyczące technik kodowania i najlepszych praktyk.
- *Mentoring w zakresie trendów branżowych:* studenci otrzymują wskazówki od mentora na temat najnowszych trendów i osiągnięć w branży technologii informatycznych, w tym nowych technologii i możliwości zatrudnienia.

**Opieka zdrowotna:**

- *Coaching w zakresie opieki nad pacjentem:* studenci pracują jeden na jeden z mentorem, aby rozwijać swoje umiejętności opieki nad pacjentem, otrzymując informacje zwrotne i wskazówki dotyczące komunikacji, podejmowania decyzji klinicznych i innych aspektów opieki nad pacjentem.
- *Mentoring w zakresie planowania kariery:* studenci otrzymują wskazówki od mentora dotyczące planowania i rozwoju kariery w branży opieki zdrowotnej, w tym wskazówki dotyczące edukacji, certyfikatów i nawiązywania kontaktów.

**Biznes i administracja:**

- *Coaching w zakresie przywództwa:* studenci pracują jeden na jeden z mentorem, aby rozwijać swoje umiejętności przywódcze, otrzymując informacje zwrotne i wskazówki dotyczące komunikacji, podejmowania decyzji i innych aspektów przywództwa.
- *Mentoring w zakresie przedsiębiorczości:* studenci otrzymują wskazówki od mentora dotyczące zakładania i rozwijania własnej firmy, w tym wskazówki dotyczące badań rynku, finansowania i planowania biznesowego.

**Branże kreatywne:**

- *Coaching w zakresie projektowania:* uczniowie pracują jeden na jeden z mentorem, aby rozwijać swoje umiejętności projektowe, otrzymując informacje zwrotne i wskazówki dotyczące kreatywności, estetyki i umiejętności technicznych.
- *Mentoring w zakresie rozwoju kariery:* studenci otrzymują wskazówki od mentora, jak rozwijać swoją karierę w branżach kreatywnych, w tym wskazówki dotyczące tworzenia sieci kontaktów, budowania marki i portfolio.

**3. Obserwacje zajęć z informacją zwrotną i/lub dyskusją****Branże budowlane:**

- *Obserwacja zajęć i informacje zwrotne na temat bezpieczeństwa:* nauczyciel obserwuje uczniów podczas zajęć praktycznych i przekazuje im informacje zwrotne na temat przestrzegania przez nich protokołów bezpieczeństwa oraz omawia z nimi wszelkie obszary wymagające poprawy.



- *Dyskusja w klasie na temat planowania projektu:* nauczyciel ułatwia dyskusję grupową na temat fazy planowania projektu budowlanego, zachęcając uczniów do dzielenia się swoimi pomysłami i przekazywania sobie nawzajem informacji zwrotnych.

**Hotelarstwo i turystyka:**

- *Obserwacja klasy i informacje zwrotne na temat obsługi klienta:* nauczyciel obserwuje uczniów podczas odgrywania ról, w których radzą sobie z reklamacjami klientów i przekazuje informacje zwrotne na temat ich umiejętności komunikacyjnych i rozwiązywania problemów.
- *Dyskusja w klasie na temat trendów w turystyce:* nauczyciel ułatwia dyskusję w grupie na temat najnowszych trendów w branży turystycznej, zachęcając uczniów do dzielenia się swoimi spostrzeżeniami i doświadczeniami.

**Technologia informacyjna:**

- *Obserwacja klasy i informacje zwrotne na temat umiejętności programowania:* nauczyciel obserwuje uczniów podczas ćwiczenia kodowania i przekazuje informacje zwrotne na temat ich technik kodowania i umiejętności rozwiązywania problemów.
- *Dyskusja w klasie na temat nowych technologii:* nauczyciel ułatwia dyskusję w grupie na temat nowych technologii w branży informatycznej, zachęcając uczniów do dzielenia się swoją wiedzą i spostrzeżeniami.

**Opieka zdrowotna:**

- *Obserwacja w klasie i informacje zwrotne na temat opieki nad pacjentem:* nauczyciel obserwuje uczniów w symulowanym scenariuszu opieki nad pacjentem i przekazuje informacje zwrotne na temat ich komunikacji, podejmowania decyzji klinicznych i innych aspektów opieki nad pacjentem.
- *Dyskusja w klasie na temat ścieżek kariery:* nauczyciel ułatwia dyskusję grupową na temat różnych ścieżek kariery w branży opieki zdrowotnej, zachęcając uczniów do odkrywania swoich możliwości i zadawania pytań.

**Biznes i administracja:**

- *Obserwacja klasy i informacje zwrotne na temat umiejętności przywódczych:* nauczyciel obserwuje uczniów podczas realizacji projektu grupowego i przekazuje informacje zwrotne na temat ich komunikacji, współpracy i umiejętności przywódczych.
- *Dyskusja w klasie na temat przedsiębiorczości:* nauczyciel ułatwia dyskusję w grupie na temat przedsiębiorczości w świecie biznesu, zachęcając uczniów do dzielenia się swoimi pomysłami i zadawania pytań.

**Branże kreatywne:**

- *Obserwacja w klasie i informacje zwrotne na temat umiejętności projektowych:* nauczyciel obserwuje uczniów podczas ćwiczenia projektowego i przekazuje informacje zwrotne na temat ich kreatywności, estetyki i umiejętności technicznych.



- *Dyskusja w klasie na temat możliwości kariery:* nauczyciel ułatwia dyskusję grupową na temat różnych możliwości kariery w branżach kreatywnych, zachęcając uczniów do odkrywania swoich możliwości i zadawania pytań.

#### **4. Bazy zasobów lub repozytoria, z różnym stopniem interakcji użytkownika i tworzenia treści.**

##### ***Branże budowlane:***

- *Wspólne tworzenie zasobów:* uczniowie współpracują, aby stworzyć bazę zasobów na temat najlepszych praktyk w zakresie bezpieczeństwa w budownictwie, korzystając ze wspólnej platformy internetowej.
- *Interaktywne korzystanie z zasobów:* uczniowie korzystają z bazy zasobów online, aby uzyskać dostęp do modeli 3D projektów budowlanych i wchodzić z nimi w interakcję, co pozwala im odkrywać i analizować szczegóły każdego projektu.

##### ***Hotelarstwo i turystyka:***

- *Treści tworzone przez uczniów:* uczniowie tworzą i przesyłają własne filmy przedstawiające różne aspekty branży turystycznej, które są następnie dodawane do wspólnego repozytorium online.
- *Przegląd zasobów i informacje zwrotne:* uczniowie korzystają z internetowego repozytorium zasobów, aby uzyskać dostęp do istniejących materiałów na temat obsługi klienta w branży hotelarsko-gastronomicznej i przeglądać je, a także przekazywać informacje zwrotne na temat jakości i przydatności zasobów.

##### ***Technologia informacyjna:***

- *Wspólny projekt kodowania:* uczniowie pracują razem, aby stworzyć wspólne repozytorium fragmentów kodu i rozwiązań typowych problemów programistycznych, które mogą następnie wykorzystać i wykorzystać w swoich indywidualnych projektach.
- *Interaktywne wyzwania programistyczne:* uczniowie korzystają z platformy internetowej, aby uzyskać dostęp do wyzwań programistycznych i je ukończyć, z natychmiastową informacją zwrotną na temat ich postępów i opcją udostępniania swoich rozwiązań innym we wspólnym repozytorium.

##### ***Opieka zdrowotna:***

- *Studia przypadków tworzone przez studentów:* studenci tworzą i przesyłają własne studia przypadków dotyczące scenariuszy opieki nad pacjentem, które są następnie dodawane do wspólnego repozytorium online, aby inni mogli uzyskać do nich dostęp i je przeanalizować.
- *Ocena i ranking zasobów:* uczniowie korzystają z internetowej bazy zasobów, aby uzyskać dostęp do różnych materiałów dotyczących terminologii medycznej, anatomii i innych tematów związanych z opieką zdrowotną i ocenić je, pomagając zidentyfikować najbardziej przydatne i odpowiednie zasoby.

##### ***Biznes i administracja:***





- *Wspólne zarządzanie projektami*: uczniowie współpracują, aby stworzyć wspólne repozytorium narzędzi i zasobów do zarządzania projektami, które mogą następnie wykorzystać do planowania i realizacji własnych projektów.
- *Interaktywne symulacje biznesowe*: studenci korzystają z platformy online, aby uzyskać dostęp do symulacji biznesowych i uczestniczyć w nich, otrzymując informacje zwrotne na temat podejmowanych decyzji i wyników, a także możliwość dzielenia się swoimi strategiami i rozwiązaniami we wspólnym repozytorium.

**Branże kreatywne:**

- *Portfolio tworzone przez studentów*: studenci tworzą i przesyłają własne cyfrowe portfolio prezentujące ich pracę w różnych obszarach branży kreatywnej, które są następnie dodawane do wspólnego repozytorium online.
- *Remiksowanie i zmiana przeznaczenia zasobów*: uczniowie korzystają z bazy zasobów online, aby uzyskać dostęp do istniejących materiałów, takich jak zdjęcia stockowe i szablony projektów, i remiksować je w celu stworzenia własnych oryginalnych treści, które następnie mogą dodać do wspólnego repozytorium.

**5. Platformy i programy do samodzielnej nauki, od mniej do bardziej ustrukturyzowanych programów, które zapewniają dostęp do wyselekcjonowanych/zaprojektowanych zasobów, treści edukacyjnych, ocen i/lub ukierunkowanych działań dla uczących się.****Technologia informacyjna:**

- *Kursy programowania online*, które oferują ustrukturyzowane lekcje, wyzwania związane z kodowaniem i oceny.
- Uczniowie mogą korzystać z *platform do kodowania online*, takich jak Codecademy lub FreeCodeCamp, aby ćwiczyć swoje umiejętności kodowania i tworzyć własne projekty.

**Opieka zdrowotna:**

- *Internetowe kursy terminologii medycznej oferujące* interaktywne lekcje i oceny.
- Studenci mogą korzystać z *internetowych platform fiszek*, takich jak Quizlet, aby ćwiczyć terminologię medyczną i poprawić zrozumienie kluczowych pojęć.

**Gościnność:**

- *Kursy online z zarządzania hotelarstwem*, które oferują wykłady wideo, studia przypadków i quizy.
- Studenci mogą korzystać z *forów internetowych lub grup w mediach społecznościowych*, aby omawiać aktualne trendy w branży hotelarskiej i dzielić się własnymi doświadczeniami.

**Budowa:**

- *Kursy online dotyczące bezpieczeństwa w budownictwie*, które oferują filmy, interaktywne symulacje i oceny.







- Uczniowie mogą korzystać z *narzędzi online*, takich jak SketchUp lub AutoCAD, aby projektować własne projekty budowlane i otrzymywać opinie od swoich rówieśników.

**Biznes i zarządzanie:**

- *Kursy online z zakresu zarządzania projektami* oferujące wykłady wideo, studia przypadków i interaktywne quizy.
- Uczniowie mogą korzystać z *internetowych narzędzi do zarządzania projektami*, takich jak Trello lub Asana, aby tworzyć własne plany projektów i współpracować z rówieśnikami.

**Edukacja i szkolenia:**

- *Kursy online w zakresie projektowania instrukcji*, które oferują wykłady wideo, studia przypadków i interaktywne ćwiczenia.
- Studenci mogą korzystać z *narzędzi online*, takich jak Articulate lub Captivate, aby tworzyć własne moduły e-learningowe i otrzymywać informacje zwrotne od swoich rówieśników.

**6. Przestrzenie lub symulacje rzeczywistości wirtualnej.****Technologia motoryzacyjna:**

- *Symulacje silników samochodowych w wirtualnej rzeczywistości*, które pozwalają uczniom poznać i zrozumieć różne komponenty i systemy.
- Uczniowie mogą korzystać z *zestawów słuchawkowych wirtualnej rzeczywistości*, aby *ćwiczyć naprawę lub rozwiązywanie problemów z wirtualnymi silnikami samochodowymi*, co może pomóc im w rozwijaniu praktycznych umiejętności.

**Sztuka kulinarna:**

- *Symulacje technik gotowania w wirtualnej rzeczywistości*, które pozwalają uczniom ćwiczyć i doskonalić swoje umiejętności kulinarne.
- Studenci mogą korzystać z *symulacji wirtualnej rzeczywistości*, aby *ćwiczyć techniki gotowania*, takie jak posługiwanie się nożem, smażenie lub wypiekanie ciast, co może pomóc im poprawić swoje umiejętności w bezpiecznym i kontrolowanym środowisku.

**Opieka zdrowotna:**

- *Symulacje procedur medycznych w wirtualnej rzeczywistości*, które pozwalają uczniom doświadczyć i przećwiczyć różne techniki i scenariusze.
- Studenci mogą korzystać z *symulacji wirtualnej rzeczywistości*, aby *ćwiczyć procedury medyczne*, takie jak szycie, zakładanie cewnika lub resuscytacja krążeniowo-oddechowa, co może pomóc im rozwinąć umiejętności i pewność siebie w realistycznym otoczeniu.

**Budowa:**

- *Symulacje wirtualnej rzeczywistości placów budowy*, które pozwalają uczniom doświadczyć i poznać różne procesy budowlane i protokoły bezpieczeństwa.





- Uczniowie mogą korzystać z *zestawów słuchawkowych wirtualnej rzeczywistości*, aby badać i identyfikować potencjalne zagrożenia bezpieczeństwa na wirtualnych placach budowy, co może pomóc im w rozwijaniu świadomości i strategii zapobiegania.

**Biznes i zarządzanie:**

- *Symulacje scenariuszy biznesowych w wirtualnej rzeczywistości*, które pozwalają studentom ćwiczyć umiejętności podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów.
- Studenci mogą korzystać z *symulacji wirtualnej rzeczywistości*, aby ćwiczyć zarządzanie zespołami, negocjowanie umów lub reagowanie na nieoczekiwane zdarzenia, co może pomóc im rozwinąć krytyczne myślenie i zdolności przywódcze.

**Nauka o środowisku:**

- *Symulacje rzeczywistości wirtualnej środowisk naturalnych*, które pozwalają uczniom odkrywać i uczyć się o różnych ekosystemach i praktykach zrównoważonego rozwoju.
- Uczniowie mogą korzystać z *symulacji wirtualnej rzeczywistości*, aby odkrywać i identyfikować różne gatunki roślin i zwierząt oraz analizować czynniki środowiskowe, które wpływają na ich wzrost i przetrwanie.



Źródło: <https://www.educared.ro/wp-content/uploads/2020/03/4-291x300.jpg>

**Podmoduł 2.2. Metody i techniki**

**Czas trwania:** 6 godzin samodzielnej nauki

**Efekty uczenia się** submodułu 2.2 Metody i techniki

Wiedza	Umiejętności	Kompetencje
<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Uczestnik posiada zintegrowaną wiedzę na temat metod, technik nauczania i strategii oceny.</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Uczestnik wie, jak korzystać z metod, technik nauczania i strategii oceny.</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Uczestnicy zdają sobie sprawę z przydatności metod, technik nauczania i strategii oceny.</i></li></ul>

**1. Rozwijanie "dobrych" nauczycieli**

"Dobry" program kształcenia na odległość jest powiązany z "dobrym" nauczycielem, który z kolei może zapewnić "dobre" nauczanie. Dlatego bardzo ważne jest, aby dojść do konsensusu





w sprawie tego, co stanowi dobre nauczanie, abyśmy mogli ustanowić praktyki wspierające kultywowanie czynników, które przyczyniają się do dobrego nauczania.



Źródło: [https://www.petreanu.ro/wp-content/uploads/2020/10/learn-3653430\\_1280.jpg](https://www.petreanu.ro/wp-content/uploads/2020/10/learn-3653430_1280.jpg)

Nauczanie obejmuje złożony *zestaw praktyk*. Nauczyciele muszą znać swoje treści, biegle posługiwać się licznymi metodami nauczania, wiedzieć, jak *przekazywać uczniom wiedzę merytoryczną* poprzez różnorodne działania i doświadczenia, rozumieć, w jaki sposób uczniowie się uczą i mieć system wartości zakorzeniony w przekonaniu, że wszystkie dzieci mogą się uczyć. Każdego roku muszą być *wychowawcami, doradcami, rodzicami, pracownikami socjalnymi, dyscyplinatorem i mentorami* dla setek uczniów, którzy wchodzą do klas o różnych osobowościach, stylach uczenia się, pochodzeniu społeczno-ekonomicznym, sytuacji rodzinnej, przynależności, religii, klasach, zdolnościach/niepełnosprawności i doświadczeniach życiowych (Burns, M., 2011, s.133).

W każdym razie, pięć *czynników* jest uważanych za kluczowe w *definiowaniu dobrego nauczyciela* (OECD, 2008):

- 1) Wiedza merytoryczna
- 2) Ustrukturyzowane podejście instruktażowe
- 3) Pedagogiczna wiedza merytoryczna
- 4) Wiedza o tym, jak uczniowie się uczą.
- 5) Skuteczność

*Fiński system edukacji jest często uważany za model rozwoju "dobrych" nauczycieli.*

- Kraj ten konsekwentnie plasuje się w czołówce międzynarodowych ocen, takich jak Program Międzynarodowej Oceny Umiejętności Uczniów (PISA). Jednym z kluczowych aspektów tego sukcesu jest nacisk na jakość pracy nauczycieli.
- W Finlandii zostanie nauczycielem jest procesem wysoce konkurencyjnym. Potencjalni nauczyciele przechodzą rygorystyczne programy szkoleniowe na uniwersytetach i muszą uzyskać tytuł magistra w dziedzinie edukacji. Programy te koncentrują się na rozwijaniu głębokiego zrozumienia wiedzy przedmiotowej, umiejętności pedagogicznych i wiedzy o tym, jak uczniowie się uczą.
- Nauczyciele w Finlandii są zachęceni do stosowania podejścia skoncentrowanego na uczniu, doceniając indywidualne potrzeby i mocne strony każdego ucznia. Są oni



szkoleni w zakresie tworzenia klas integracyjnych, które zaspokajają potrzeby uczniów z różnych środowisk i o różnych umiejętnościach. Fińscy nauczyciele kładą również nacisk na współpracę, ściśle współpracując z kolegami w celu ciągłego doskonalenia swoich praktyk dydaktycznych.

- Fiński system edukacji kładzie duży nacisk na ciągły rozwój zawodowy nauczycieli. Panuje tam kultura zaufania i autonomii, pozwalająca nauczycielom na przejęcie odpowiedzialności za swój rozwój zawodowy. Mają oni czas na współpracę, refleksję i uczestnictwo w profesjonalnych społecznościach edukacyjnych.

## 2. Rozwój zawodowy

*Wysokiej jakości nauczanie* wymaga wysokiej jakości rozwoju zawodowego, na który składa się *czas i zasoby*. Kraje, które cieszą się uznaniem ze względu na wysokiej jakości nauczycieli i wysoki poziom osiągnięć uczniów, zazwyczaj oferują nauczycielom szerokie i rygorystyczne możliwości rozwoju zawodowego. Zapewniają również nauczycielom czas wolny i wsparcie niezbędne do podnoszenia ich kwalifikacji w zakresie kształcenia i szkolenia zawodowego.



Źródło: <https://www.didactic.ro/revista-cadrelor-didactice/stiluri-de-inva-are>

*Przykład: Singapurskie ramy rozwoju zawodowego nauczycieli*

- Singapur jest znany z wysokiej jakości systemu edukacji, a rozwój zawodowy odgrywa kluczową rolę w utrzymaniu i podnoszeniu standardów nauczania. Kraj posiada kompleksowe ramy rozwoju zawodowego nauczycieli, które zapewniają ciągły rozwój i uczenie się nauczycieli.
- Ramy w Singapurze koncentrują się na trzech kluczowych domenach: rozwoju zawodowym, doskonałości instruktażowej i wynikach uczniów. Zapewnia ustrukturyzowane podejście do rozwoju zawodowego, oferując nauczycielom różnorodne możliwości zdobywania nowej wiedzy, umiejętności i strategii pedagogicznych.
- Nauczyciele w Singapurze angażują się w regularne działania związane z rozwojem zawodowym, które obejmują udział w warsztatach, seminariach, konferencjach i sesjach wspólnego planowania lekcji. Mają również dostęp do zasobów internetowych i platform do samodzielnego uczenia się. Ramy zachęcają nauczycieli do refleksji nad swoją praktyką, wyznaczania celów i angażowania się w badania w celu poprawy skuteczności nauczania.



- Ministerstwo Edukacji w Singapurze inwestuje w rozwój zawodowy nauczycieli, zapewniając dedykowany czas i zasoby na ich rozwój. To zaangażowanie w ciągły rozwój zawodowy przyczynia się do ciągłego doskonalenia praktyk nauczania i ostatecznie poprawia wyniki uczniów.

### 3. Projektowanie instruktażowe

Kształcenie na odległość wymaga projektowania instruktażowego, które opiera się na zrozumieniu uczenia się - w szczególności uczenia się dorosłych. *Innowacyjny projekt instruktażowy* w kontekście nauczania na odległość wymaga również, aby teoria była powiązana z praktyką, aby ogólny projekt był elastyczny, aby materiały edukacyjne były dostępne dla wszystkich uczniów (niezależnie od umiejętności lub niepełnosprawności) oraz aby doświadczenie uczenia się na odległość wykorzystywało i dostosowywało różne technologie, takie jak multimedia, aby dotrzeć do jak największej liczby uczniów i zapewnić im sukces akademicki (Burns, M., 2011, s. 150).

Standard projektowania instruktażowego został ustanowiony od lat 60. zarówno w nauczaniu bezpośrednim, jak i na odległość, z *dziewięcioma krokami* do naśladowania: 1. *Przyciągnięcie uwagi ucznia*; 2. *Poinformowanie uczniów o celach*; 3. *Stymulowanie przywoływania wcześniejszej wiedzy*; 4. *Przedstawienie treści*; 5. *Zapewnienie wskazówek dotyczących uczenia się*; 6. *Uzyskanie wyników*; 7. *Przekazanie informacji zwrotnej*; 8. *Ocena wyników*; 9. *Zwiększenie retencji i transferu*. (Gagné, R. M., 1965)

Informacje zwrotne i planowanie to kluczowe elementy każdego skutecznego i innowacyjnego programu szkoleniowego. Opracowanie systematycznego planu szkolenia może zapewnić, że każda sesja lekcyjna opiera się na następnej, a cele są jasno określone. Projektowanie formularzy informacji zwrotnych, ankiet i innych narzędzi oceny może pomóc w śledzeniu postępów uczniów, identyfikowaniu obszarów, w których potrzebują dodatkowej pomocy i odpowiednim dostosowaniu kursu.

*Przykład: Khan Academy (<https://www.khanacademy.org>)*

Khan Academy to internetowa platforma edukacyjna, która jest przykładem skutecznego projektowania instrukcji do nauki na odległość. Platforma zapewnia szeroki zakres zasobów edukacyjnych, w tym lekcje wideo, ćwiczenia praktyczne i oceny, obejmujące różne przedmioty i poziomy klas.

- Projekt instruktażowy Khan Academy opiera się na zrozumieniu procesu uczenia się, szczególnie w kontekście samodzielnego uczenia się i uczenia się na odległość. Platforma wykorzystuje model odwróconej klasy, w którym uczniowie mogą uzyskać dostęp do lekcji wideo i innych zasobów we własnym tempie, zanim zaangażują się w ćwiczenia praktyczne i oceny.
- Projekt materiałów edukacyjnych Khan Academy jest dostępny dla wszystkich uczniów, dostosowując się do różnych stylów uczenia się i umiejętności. Wykorzystuje elementy







multimedialne, takie jak filmy, interaktywne ćwiczenia i wizualne reprezentacje, aby angażować i wspierać zrozumienie uczniów.

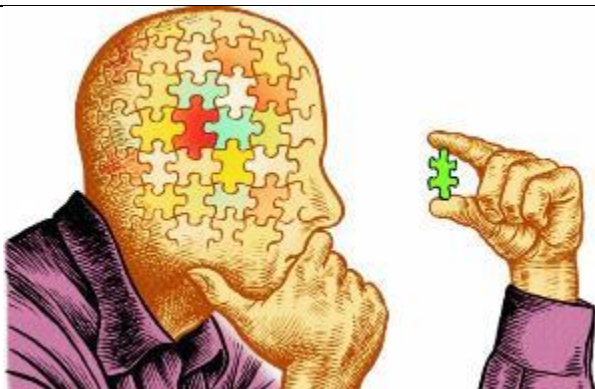
- Co więcej, Khan Academy uwzględnia zasady projektowania instruktażowego przedstawione w dziewięciu krokach Gagné. Przyciąga uwagę uczniów, wyznacza jasne cele, zapewnia wskazówki podczas całego procesu uczenia się, wywołuje wydajność poprzez ćwiczenia praktyczne, oferuje informacje zwrotne i ocenia wyniki uczenia się.
- Projekt instruktażowy Khan Academy demonstruje skuteczną integrację technologii i teorii uczenia się, czyniąc edukację dostępną, angażującą i elastyczną dla osób uczących się na odległość.

#### 4. Instrukcja

*Nie wszystkie instrukcje są sobie równe.* Edukacja na odległość wiąże się z kwestiami instruktażowymi, które zależą od wielu czynników: czy kurs jest prowadzony synchronicznie (w czasie rzeczywistym) czy asynchronicznie, jaka technologia jest używana - na przykład nauczanie za pośrednictwem wideokonferencji bardzo różni się od nauczania online - i jakie są efekty edukacyjne programu lub kursu kształcenia na odległość. Niemniej jednak we wszystkich trybach kształcenia na odległość kluczowe znaczenie ma modelowanie skutecznych technik instruktażowych. Nauczyciele muszą być nauczani przy użyciu tych samych metod instruktażowych, których oczekuje się od nich, że będą uczyć uczniów i, w miarę możliwości, uczestniczyć w różnych odpowiednich modelach instruktażowych. Obejmują one bezpośrednie modele instruktażowe (przekazywanie pojęć, umiejętności i procedur), modele poznawcze (rozumowanie indukcyjne, nauczanie przez analogię) i modele społeczne (nauczanie skoncentrowane na uczniu) (Burns, M., 2011, s. 151).

*Podejście do nauczania skoncentrowane na uczniu obejmuje:* Uczenie się oparte na współpracy, uczenie się zorientowane na projekt, uczenie się oparte na dociekaniu, uczenie się oparte na problemach i uczenie się oparte na przypadkach.

Istnieje kilka *metod nauczania, które zostały uznane za skuteczne i innowacyjne*, takie jak *blended learning, grywalizacja, odwrócone klasy i uczenie się oparte na projektach*. *Nauczanie mieszane polega na łączeniu nauki online z nauczaniem w klasie.* Grywalizacja to wykorzystanie elementów gier w ramach kursu w celu zwiększenia zaangażowania i motywacji. Odwrócone klasy to takie, w których uczniowie przeglądają materiały wykładowe przed zajęciami, a czas w klasie poświęcony jest na ćwiczenia i pytania. Nauka oparta na projektach to rodzaj nauki opartej na doświadczeniu, w której uczniowie mają do rozwiązania rzeczywiste problemy.



Źródło: <http://ancatirca.blogspot.com/2018/10/vorba-de-educatie-gandireea-critica.html>

*Przykład: Nauka oparta na projektach w środowisku wirtualnym*

- Uczenie się oparte na projektach (PBL) to skuteczna i innowacyjna metoda nauczania, którą można dostosować do wirtualnego lub zdalnego środowiska nauczania. Promuje aktywne zaangażowanie, krytyczne myślenie, współpracę i umiejętności rozwiązywania problemów wśród uczniów.
- W wirtualnym środowisku PBL, uczniowie mają do czynienia z rzeczywistymi problemami lub wyzwaniem, które wymagają od nich zastosowania ich wiedzy i umiejętności. Pracują w zespołach, korzystając z narzędzi komunikacji online i platform współpracy, aby współpracować nad zadaniami projektowymi, dzielić się pomysłami i opracowywać rozwiązania.
- Na przykład, wirtualny projekt PBL w programie szkolenia zawodowego może obejmować współpracę uczniów w celu opracowania biznesplanu dla określonej branży. Zaangażowałiby się w badania, analizowali trendy rynkowe, tworzyli prognozy finansowe i prezentowali swój plan za pomocą narzędzi online, takich jak wideokonferencje lub oprogramowanie do prezentacji.
- Wirtualny PBL zapewnia studentom możliwość rozwijania praktycznych umiejętności związanych z wybraną przez nich dziedziną, jednocześnie wspierając niezależne uczenie się i krytyczne myślenie. Symuluje również rzeczywiste środowiska pracy, w których zdalna współpraca i rozwiązywanie problemów stają się coraz bardziej powszechne.

### **5. Ocena osób uczących się na odległość**

Dostosowanie *oceny nauczyciela w ramach systemu kształcenia na odległość* będzie wymagało przejścia na podejście bardziej skoncentrowane na uczniu, wykorzystujące otwarte pytania esejowe, które badają zrozumienie; projekty; portfolio; oraz oceny oparte na wynikach, które mierzą, czego, jak i dlaczego uczniowie się nauczyli (Burns, M., 2011, s. 174).

Istnieje wiele strategii oceny, z których można korzystać podczas szkoleń zawodowych. Na przykład można zintegrować narzędzia oceny oparte na technologii, takie jak interaktywne quizy lub gry. Możesz także wykorzystać egzaminy ustne lub pisemne do oceny wiedzy uczniów. Ponadto można również rozważyć oceny w świecie rzeczywistym, takie jak job-shadowing lub szkolenie zawodowe na miejscu.



Źródło: <https://www.sucitoruldeminti.ro/reflexiv-in-educatie/cariera-didactica-in-romania-anului-2035-exercitiu-de-imaginatie/>

*Przykład: Oceny oparte na kompetencjach w szkoleniu zawodowym*

- Oceny oparte na kompetencjach oferują skuteczne podejście do oceny osób uczących się na odległość w ramach szkolenia zawodowego. Zamiast skupiać się wyłącznie na przywoływaniu wiedzy, oceny te oceniają zdolność uczniów do stosowania umiejętności i wykazania się kompetencjami w określonych zadaniach.
  - *Na przykład, w programie sztuki kulinarnej prowadzonym za pośrednictwem kształcenia na odległość, studenci mogą być oceniani poprzez połączenie ocen praktycznych i portfolio. Mogą być zobowiązani do nagrywania pokazów gotowania, tworzenia potraw według określonych przepisów, dokumentowania swoich postępów i refleksji nad swoją nauką.*
- Narzędzia oceny oparte na technologii mogą być zintegrowane z procesem, takie jak interaktywne quizy lub symulacje, które oceniają zrozumienie przez uczniów koncepcji teoretycznych lub umiejętności podejmowania decyzji w realistycznych scenariuszach.
- Oceny w świecie rzeczywistym, takie jak job-shadowing lub szkolenie zawodowe na miejscu, mogą być również włączone w celu zapewnienia praktycznych doświadczeń i oceny zdolności uczniów do stosowania swoich umiejętności w rzeczywistych warunkach pracy.
- Korzystając z różnych strategii oceny, które są zgodne z kontekstem szkolenia zawodowego, nauczyciele mogą skutecznie oceniać kompetencje uczniów na odległość, zapewniając im dobre przygotowanie do wybranej kariery.

## **6. Przygotowanie instruktorów na odległość**

Instytucje kształcenia na odległość powinny opracować *standardy nauczania w środowisku online*. Instruktorzy internetowi muszą wykazywać kwalifikacje zgodne z tymi standardami. Powinni oni posiadać umiejętności technologiczne, w tym umiejętność korzystania z synchronicznych i asynchronicznych narzędzi, takich jak fora dyskusyjne, narzędzia czatu i tablice cyfrowe; być w stanie promować interakcję między instruktorami i uczniami; demonstrować strategie zachęcające do aktywnego uczenia się, interakcji,





uczestnictwa i współpracy w środowisku online; zapewniać regularne informacje zwrotne, szybkie odpowiedzi i jasne oczekiwania wobec uczniów; oraz być w stanie wdrażać i dostarczać oceny online, które są zarówno ważne i wiarygodne, ale także wystarczająco złożone, aby sprawdzić wiedzę uczniów wykraczającą poza egzamin wielokrotnego wyboru. Ponadto administratorzy programów kształcenia na odległość również potrzebują rozwoju zawodowego, aby wspierać w pełni zrównoważony system kształcenia na odległość (Burns, M., 2011, s.183).

#### *Programy mentorskie*

- o Instytucja VET ustanawia program mentorski, w ramach którego doświadczeni instruktorzy nauczania na odległość są łączeni w pary z nowymi lub mniej doświadczonymi instruktorami. Mentorzy zapewniają wskazówki, wsparcie i dzielą się najlepszymi praktykami związanymi z metodologią nauczania online, projektowaniem instrukcji i efektywnym wykorzystaniem technologii w środowisku nauczania na odległość.

#### *Procesy zapewniania jakości*

- o Instytucja VET wdraża rygorystyczny proces zapewniania jakości dla instruktorów nauczania na odległość. Obejmuje to regularne przeglądy materiałów instruktażowych, ocen i metod realizacji kursów w celu zapewnienia zgodności z efektami uczenia się, przestrzegania standardów instruktażowych i ogólnej jakości uczenia się.

#### *Wspólne opracowywanie kursów*

- o Instruktorzy nauczania na odległość w sektorze VET uczestniczą we wspólnych inicjatywach rozwoju kursów. Pracują razem w zespołach nad projektowaniem, przeglądaniem i udoskonalaniem kursów online. Takie wspólne podejście promuje dzielenie się wiedzą specjalistyczną, różnorodnymi perspektywami i zapewnia, że kursy są angażujące, odpowiednie i spełniają potrzeby uczniów.

#### *Dostępny projekt i uniwersalny projekt nauczania (UDL)*

- o Instruktorzy nauczania na odległość w sektorze VET są przeszkoleni w zakresie projektowania i prowadzenia kursów zgodnie z zasadami dostępnego projektowania i uniwersalnego projektowania na rzecz uczenia się (UDL). Tworzą materiały szkoleniowe i działania, które są dostępne dla różnych uczniów, w tym osób niepełnosprawnych, zapewniając alternatywne formaty, napisy, transkrypcje i zapewniając kompatybilność z technologiami wspomagającymi.

#### *Profesjonalne społeczności edukacyjne*

- o Instytucja VET tworzy profesjonalne społeczności edukacyjne dla instruktorów nauczania na odległość. Społeczności te stanowią platformę dla instruktorów do angażowania się w ciągły rozwój zawodowy, dzielenia się innowacyjnymi strategiami nauczania, omawiania wyzwań i współpracy przy projektach badawczych lub programowych, wspierając kulturę ciągłego uczenia się i doskonalenia.

#### *Bieżąca informacja zwrotna i ocena*





- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego ustanawia system ciągłej informacji zwrotnej i oceny dla instruktorów pracujących na odległość. Obejmuje to regularne oceny dokonywane przez uczniów i rówieśników, a także procesy autorefleksji i samooceny. Informacje zwrotne i ocena są wykorzystywane do identyfikowania obszarów mocnych stron, obszarów wymagających poprawy oraz do zapewnienia ukierunkowanego wsparcia i możliwości rozwoju zawodowego.

### **7. Przygotowanie osób uczących się na odległość**

Programy na odległość mogą realizować to przygotowanie na kilka sposobów (Burns, M., 2011, s. 185):

- Diagnostyczna ocena "gotowości" ucznia do uczestnictwa w kursie na odległość;
- Zaoferuj bezpośrednią orientację (szczególnie w przypadku nowych modeli nauczania na odległość);
- Oferuj orientację w trybie zdalnym, w którym będą uczestniczyć uczniowie;
- Organizuj uczestników w zespoły edukacyjne, kohorty lub społeczności;
- Pomoc uczniom w rozwijaniu nawyków samodzielnej nauki i zarządzania czasem;
- Pomoc uczniom w pisaniu;
- Pomoc uczniom w rozwijaniu umiejętności czytania;
- Zapewnienie pewnego poziomu szkoleń technologicznych,
- Zapewnienie struktury dla osób uczących się na odległość;
- Edukacja potencjalnych uczniów i instruktorów na temat "ducha" nauczania na odległość;
- Oferowanie możliwości nauczania mieszanego.

Kurs: <https://profesorinonline.ro/>

#### *Ocena orientacji i gotowości*

- *Instytucja VET prowadzi program orientacyjny online zaprojektowany specjalnie dla osób uczących się na odległość. Orientacja ta zawiera przegląd systemu zarządzania nauczaniem, oczekiwania dotyczące kursu, dostępne zasoby i usługi wsparcia. Dodatkowo, przeprowadzana jest ocena gotowości do oceny umiejętności technicznych uczniów, umiejętności zarządzania czasem i motywacji do odniesienia sukcesu w środowisku uczenia się na odległość.*

#### *Samokształcenie i umiejętności zarządzania czasem*

- *Instytucja VET oferuje kompleksowy moduł online lub warsztaty, które wyposażają osoby uczące się na odległość w techniki samodzielnej nauki i umiejętności zarządzania czasem. Obejmuje to wskazówki dotyczące wyznaczania celów, tworzenia skutecznych planów nauki, ustalania priorytetów zadań i zarządzania rozpraszaniem uwagi. Interaktywne ćwiczenia i zasoby pomagają uczniom rozwijać skuteczne nawyki samodzielnego uczenia się.*

#### *Szkolenie technologiczne*

- *Aby upewnić się, że osoby uczące się na odległość są biegłe w korzystaniu z technologii niezbędnych do nauki online, instytucja VET oferuje sesje szkoleniowe w zakresie technologii lub samouczki online. Sesje te obejmują takie tematy, jak poruszanie się po systemie*







*zarządzania nauczaniem, dostęp do materiałów szkoleniowych, udział w dyskusjach online, przesyłanie zadań drogą elektroniczną i efektywne korzystanie z narzędzi komunikacyjnych.*

#### *Wsparcie akademickie*

- Instytucja VET zapewnia solidne wsparcie akademickie dla osób uczących się na odległość. Obejmuje to dostęp do usług korepetycji online, wirtualne godziny pracy z instruktorami i wsparcie rówieśnicze za pośrednictwem internetowych forów dyskusyjnych. Instytucja oferuje również zasoby i wskazówki dotyczące skutecznych strategii uczenia się, umiejętności badawczych i pisanie akademickiego, aby pomóc uczniom doskonalić się w swoich kursach.

#### *Budowanie społeczności*

- Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego wspiera poczucie wspólnoty wśród osób uczących się na odległość za pośrednictwem różnych platform i działań online. Na przykład, ułatwiają one wirtualne wydarzenia networkingowe, fora dyskusyjne i wspólne projekty grupowe. Inicjatywy te zachęcają do interakcji, współpracy i wymiany pomysłów między uczniami, tworząc wspierającą i angażującą społeczność edukacyjną.

#### *Możliwości kształcenia mieszanego*

- Oprócz nauki online, instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego wykorzystuje możliwości nauczania mieszanego, które łączą instrukcje online z komponentami bezpośrednimi. Może to obejmować praktyczne warsztaty, sesje laboratoryjne lub szkolenia na miejscu w organizacjach partnerskich lub zakładach przemysłowych. Doświadczenia blended learning pozwalają uczniom zastosować swoją wiedzę w rzeczywistych kontekstach i osobiście wchodzić w interakcje z instruktorami i rówieśnikami.

## **8. Budowanie społeczności**

Przynależność do społeczności online jest powiązana z zadowoleniem nauczycieli z kursów kształcenia na odległość, a przynależność do szkolnej społeczności nauczycieli jest powiązana ze zmianami w szkole. Tak więc znaczenie i tworzenie społeczności online i offline w ramach każdego programu kształcenia na odległość zachęci nauczycieli, którzy chcą *zdobycić nową wiedzę, uczyć się nowych umiejętności i dostosowywać swoją praktykę poprzez podejście społecznościowe*, które pozwala uczącym się przeglądać modelowe praktyki (osobiście lub za pośrednictwem wideo), *ćwiczyć stosowanie nowych podejść* w ich konkretnym środowisku klasowym, *zastanawiać się nad swoimi doświadczeniami, angażować się w dyskusje i działania z rówieśnikami i mentorami.*

#### *Fora internetowe i fora dyskusyjne*

- Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego tworzy dedykowane fora internetowe i fora dyskusyjne dla uczniów, gdzie mogą oni angażować się w dyskusje, zadawać pytania i udostępniać zasoby związane z ich kursami. Platformy te zapewniają uczniom przestrzeń do interakcji z rówieśnikami, wymiany pomysłów i współpracy nad zadaniami lub projektami.

#### *Profesjonalne społeczności uczące się (PLC)*







- o Instytucja VET tworzy profesjonalne społeczności edukacyjne dla instruktorów, w których mogą oni dzielić się najlepszymi praktykami, omawiać strategie pedagogiczne i współpracować przy opracowywaniu programów nauczania. Społeczności te mogą być ułatwione za pośrednictwem platform internetowych, umożliwiając instruktorom łączenie się, uczenie się od siebie nawzajem i ciągłe doskonalenie swoich praktyk nauczania.

#### *Programy mentorskie*

- o Instytucja VET wdraża programy mentorskie, które łączą doświadczonych uczniów lub absolwentów z nowymi lub zmagającymi się z trudnościami uczniami. Mentorzy zapewniają wskazówki, wsparcie i dzielą się swoimi doświadczeniami, aby pomóc podopiecznym w poruszaniu się po ścieżce edukacyjnej. Ten mentoring może być ułatwiony poprzez kanały komunikacji online, zapewniając regularne odprawy i możliwości dla podopiecznych, aby szukać porady i pomocy.

#### *Webinaria i wirtualne konferencje*

- o Instytucja VET organizuje webinaria i wirtualne konferencje na istotne tematy w danej dziedzinie, zapraszając do udziału uczniów, instruktorów i ekspertów branżowych. Te wydarzenia online zapewniają możliwości nawiązywania kontaktów, dzielenia się wiedzą i rozwoju zawodowego. Uczniowie mogą współpracować z ekspertami, uczestniczyć w dyskusjach i poszerzać swoje sieci zawodowe.

#### *Projekty współpracy*

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego włącza do procesu uczenia się projekty oparte na współpracy, w ramach których uczniowie wspólnie pracują nad rzeczywistymi zadaniami lub zadaniami. Może to być ułatwione dzięki platformom internetowym, które pozwalają uczniom współpracować wirtualnie, udostępniać dokumenty i przekazywać sobie nawzajem informacje zwrotne. Wspólne projekty sprzyjają pracy zespołowej, umiejętnościom rozwiązywania problemów i budowaniu społeczności wśród uczniów.

#### *Grupy mediów społecznościowych*

- o Instytucja VET tworzy grupy mediów społecznościowych lub społeczności specyficzne dla sektora VET. Grupy te stanowią platformę dla uczniów, instruktorów i absolwentów do łączenia się, udostępniania zasobów, omawiania trendów branżowych i angażowania się w znaczące rozmowy. Do tworzenia i zarządzania tymi grupami można wykorzystać platformy mediów społecznościowych, takie jak LinkedIn lub Facebook.

### **9. Wspieranie osób uczących się na odległość**

*Programy edukacji na odległość* wymagają obecności osoby wspierającej w szkole, aby znaleźć równowagę między konkurującymi celami i popchnąć zmiany do przodu w przemyślany, pragmatyczny i holistyczny sposób.

Programy kształcenia na odległość, oferujące szereg form wsparcia, mogą pomóc nauczycielom w radzeniu sobie z wyzwaniami koncepcyjnymi, behawioralnymi, postawowymi i logistycznymi, które towarzyszą nowej nauce lub zmianom. *Jednostki edukacyjne* muszą





zbudować funkcjonujący system personelu wspierającego nauczycieli, zaczynając od standardów dla trenerów, mentorów i liderów nauczycieli (Burns, M., 2011, s.221).

#### *10. Wsparcie akademickie*

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego zapewnia usługi wsparcia akademickiego, takie jak korepetycje online, wirtualne godziny pracy lub grupy analityczne, w których uczniowie mogą szukać pomocy w zakresie treści kursu, zadań i przygotowań do egzaminów. Wsparcie to może być ułatwione za pośrednictwem platform wideokonferencyjnych, narzędzi czatu lub forów dyskusyjnych, aby zapewnić uczniom dostęp do terminowych i spersonalizowanych wskazówek akademickich.

#### *Wsparcie techniczne*

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego oferuje usługi wsparcia technicznego, aby pomóc uczniom w poruszaniu się po internetowej platformie edukacyjnej, rozwiązywaniu problemów technicznych i uzyskiwaniu dostępu do materiałów szkoleniowych. Personel pomocy technicznej może być dostępny za pośrednictwem poczty elektronicznej, czatu na żywo lub dedykowanej infolinii, aby zapewnić szybką pomoc i zapewnić, że uczniowie mogą skutecznie angażować się w naukę online.

#### *Zasoby edukacyjne*

- o Instytucja VET zapewnia różnorodne cyfrowe zasoby edukacyjne, takie jak interaktywne moduły, prezentacje multimedialne, e-booki i biblioteki online. Zasoby te są łatwo dostępne dla osób uczących się na odległość i zaspokajają różne style uczenia się, zapewniając kompleksowe i angażujące treści wspierające ich podróż edukacyjną.

#### *Kanały komunikacji*

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego ustanawia skuteczne kanały komunikacji, takie jak poczta elektroniczna, fora dyskusyjne lub platformy komunikacyjne, aby ułatwić terminową i spójną komunikację między uczniami, instruktorami i personelem pomocniczym. Kanały te zapewniają, że uczniowie mogą łatwo dotrzeć do wyjaśnień, szukać wskazówek i być informowani o ważnych aktualizacjach lub ogłoszeniach.

#### *Spersonalizowane wsparcie*

- o Instytucja VET oferuje spersonalizowane wsparcie dla osób uczących się na odległość w oparciu o ich indywidualne potrzeby i okoliczności. Może to obejmować zindywidualizowane plany nauki, mentoring jeden na jeden lub dostosowane udogodnienia dla osób niepełnosprawnych. Spersonalizowane wsparcie zapewnia, że uczniowie otrzymują niezbędną pomoc, aby przezwyciężyć wyzwania i odnieść sukces w swojej podróży edukacyjnej.

#### *Zaangażowanie społeczności*

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego zachęca do angażowania społeczności wśród osób uczących się na odległość poprzez wirtualne wydarzenia, projekty grupowe lub wspólne działania. Możliwości te sprzyjają poczuciu przynależności, promują





interakcje między rówieśnikami i tworzą wspierającą społeczność edukacyjną, w której uczniowie mogą łączyć się, dzielić doświadczeniami i uczyć się od siebie nawzajem.

#### *Śledzenie postępów i informacje zwrotne*

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego wdraża systemy śledzenia postępów uczniów i terminowego przekazywania informacji zwrotnych na temat ocen i zadań. Może to obejmować internetowe systemy oceniania, rubryki lub formularze informacji zwrotnej, które pomagają uczniom zrozumieć ich mocne strony i obszary wymagające poprawy, umożliwiając im robienie postępów i ciągłe doskonalenie efektów uczenia się.

### **11. Rozwijanie zawartości**

Treści mogą obejmować tekst, multimedia, symulacje, animacje, wykłady, prezentacje, samouczki, kolekcje, zasoby, narzędzia poznawcze specyficzne dla przedmiotu i zadania, odniesienia, oceny (quizy/testy/egzaminy) i lektury. Cyfrowe treści edukacyjne muszą oferować uczniom kilka długoterminowych korzyści: Interaktywność, elastyczność, możliwość dostosowania, wiele formatów, połączone uczenie się i cena.

#### *Interaktywne moduły online*

- o Instytucja VET opracowuje interaktywne moduły online, które angażują uczniów poprzez elementy multimedialne, interaktywne quizy i symulacje. Moduły te pozwalają uczniom aktywnie uczestniczyć w nauce, badać koncepcje i stosować swoją wiedzę w praktyczny i angażujący sposób.

#### *Studia przypadków i rzeczywiste scenariusze*

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego włącza studia przypadków i rzeczywiste scenariusze do treści kursu, aby zapewnić uczniom praktyczne przykłady i możliwości analizowania i rozwiązywania autentycznych problemów. Te studia przypadków mogą być prezentowane za pomocą materiałów pisemnych, filmów lub interaktywnych dyskusji w celu zwiększenia umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów.

#### *Demonstracje wideo i samouczki*

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego tworzy demonstracje wideo i samouczki, które zapewniają instrukcje krok po kroku i wizualne demonstracje praktycznych umiejętności lub procesów. Filmy te są dostępne online i służą jako cenne zasoby dla uczących się do obserwowania i ćwiczenia umiejętności w samodzielnym tempie i w przystępny sposób.

#### *Zasoby online i referencje*

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego gromadzi i udostępnia zasoby internetowe oraz materiały referencyjne, takie jak artykuły, e-booki, strony internetowe i materiały branżowe. Zasoby te wspierają uczniów w poszerzaniu wiedzy, prowadzeniu dalszych badań i byciu na bieżąco z trendami branżowymi i najlepszymi praktykami.

#### *Wspólne projekty i działania grupowe*





Distance Educator

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego włącza wspólne projekty i działania grupowe do doświadczenia edukacyjnego w celu promowania pracy zespołowej i współpracy między uczniami. Działania te mogą być ułatwione za pośrednictwem platform internetowych, na których uczniowie współpracują wirtualnie, dzielą się pomysłami i wspólnie pracują nad osiągnięciem celów edukacyjnych.

#### *Adaptacyjne technologie edukacyjne*

- o Instytucja VET wykorzystuje adaptacyjne technologie uczenia się, które personalizują doświadczenie uczenia się w oparciu o indywidualne potrzeby uczniów, postępy i style uczenia się. Technologie te dostosowują treść i tempo nauczania, aby zoptymalizować wyniki uczenia się i zapewnić, że uczniowie otrzymają dostosowane wsparcie i wyzwania.

#### *Mobilne aplikacje edukacyjne*

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego opracowuje mobilne aplikacje edukacyjne, które umożliwiają uczniom dostęp do treści kursu, zasobów i interaktywnych działań na ich urządzeniach mobilnych. Aplikacje te zapewniają uczniom elastyczność i wygodę w korzystaniu z treści w dowolnym czasie i miejscu oraz zwiększają ich doświadczenie edukacyjne.

#### *Oceny oparte na kompetencjach*

- o Instytucja kształcenia i szkolenia zawodowego opracowuje oceny oparte na kompetencjach, które oceniają praktyczne umiejętności uczniów i zdobytą przez nich wiedzę. Oceny te koncentrują się na wykazaniu konkretnych kompetencji wymaganych w danej dziedzinie zawodowej i mogą obejmować zadania oparte na wynikach, symulacje lub oceny portfolio.



a



b



c



Sursa: <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VI->

[a/Educatie%20tehnologica%20si%20aplicatii%20practice/EDP/index.html#p=101](https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VI-a/Educatie%20tehnologica%20si%20aplicatii%20practice/EDP/index.html#p=101)

**Źródła wiedzy o module 2. METODY I TECHNIKI NAUCZANIA**



Co-funded by  
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji. Unia Europejska ani Narodowa Agencja nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



### Podmoduł 2.1. Rodzaje i modele kształcenia na odległość

- Burns, M. (2011), *Distance Education for Teacher Training: Modes, Models, and Methods*, Education Development Center, Inc. Washington, DC
- Yusupova G. Yu., Mukhamadieva F. E (2020), *Methods and models of distance learning*, NOVATEUR PUBLICATIONS JournalINX- A Multidisciplinary Peer Reviewed Journal ISSN No: 2581 - 4230, VOLUME 6, ISSUE 6
- Pregowska, A., Masztalerz, K., Garlińska, M., & Osial, M. (2021). *Światowa podróż przez edukację na odległość - od poczty po wirtualną, rozszerzoną i mieszaną rzeczywistość oraz edukację podczas pandemii COVID-19*. *Nauki o Edukacji*, 11(3), 118.
- Perry, T., Findon, M., & Cordingley, P. (2021). *Zdalne i mieszane kształcenie nauczycieli: Szybki przegląd*. *Education Sciences*, 11(8), 453 .
- Ramy kompetencji cyfrowych dla nauczycieli (DigCompEdu) <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

### Podmoduł 2.2. Metody i techniki

-Burns , M. (2011), *Distance Education for Teacher Training: Modes, Models, and Methods*, Education Development Center, Inc. Washington, DC

-Yusupova G. Yu., Mukhamadieva F. E (2020), *Methods and models of distance learning*, NOVATEUR PUBLICATIONS JournalINX- A Multidisciplinary Peer Reviewed Journal ISSN No: 2581 - 4230, VOLUME 6, ISSUE 6

-Pregowska , A., Masztalerz, K., Garlińska, M., & Osial, M. (2021). *Światowa podróż przez edukację na odległość - od poczty po wirtualną, rozszerzoną i mieszaną rzeczywistość oraz edukację podczas pandemii COVID-19*. *Nauki o Edukacji*, 11(3), 118.

-Perry , T., Findon, M., & Cordingley, P. (2021). *Zdalne i mieszane kształcenie nauczycieli: Szybki przegląd*. *Education Sciences*, 11(8), 453.

- OECD, (2008), Raport techniczny TALIS 2008: Teaching and learning international survey <http://www.oecd.org/dataoecd/16/14/44978960.pdf>
- Gagné, R. M. (1965). *Warunki uczenia się*. New York, NY: Wadsworth Publishing
- Ramy kompetencji cyfrowych dla nauczycieli (DigCompEdu) <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>

### Pojęcia związane z Modułem2. METODY I TECHNIKI NAUCZANIA

<i>Edukacja na odległość</i>	<i>Model dynamiczny</i>	<i>Kształcenie nauczycieli w systemie mieszanym</i>
<i>Edukatorzy dorosłych</i>	<i>Nauka oparta na projektach</i>	<i>Coaching i mentoring</i>





<i>Obserwacje zajęć z informacją zwrotną i/lub dyskusją</i>	<i>Wspólne uczenie się</i>	<i>Uczenie się oparte na dociekaniu</i>
---	----------------------------	---







## Podsumowanie programu nauczania dla modułu 2. METODY I TECHNIKI NAUCZANIA

*Niniejszy sylabus zawiera przegląd głównych celów modułu "Metody i techniki nauczania", a także efekty uczenia się po pomyślnym ukończeniu i przestudiowaniu podmodułów oraz towarzyszących im ćwiczeń, filmów i artykułów.*

*Edukacja na odległość wymaga: Zorganizowanego planowania; Dobrze zaprojektowanych kursów; Specjalnych technik instruktażowych; Metod komunikacji za pomocą technologii elektronicznych i innych.*

*Nowoczesna i innowacyjna edukacja na odległość wykorzystuje komputery i Internet jako mechanizm dostarczania, z co najmniej 80 procentami treści kursu dostarczany online.*

*Zaleca się, aby w miarę możliwości był to model dynamiczny, który uwzględnia nowe uwarunkowania edukacyjne i zawodowe oraz potrzeby uczniów.*

*Zidentyfikowano sześć ogólnych trybów kształcenia nauczycieli online lub mieszanego: 1. wykłady, warsztaty, seminaria, grupy dyskusyjne lub konferencje, w tym jednorazowe sesje i serie; 2. coaching i mentoring; 3. obserwacje w klasie z informacjami zwrotnymi i / lub dyskusją; 4. bazy zasobów lub repozytoria, o różnym stopniu interakcji użytkownika i tworzenia treści; 5. platformy i programy do samodzielnej nauki, od mniej do bardziej ustrukturyzowanych programów, które zapewniają uczniom dostęp do wyselekcjonowanych / zaprojektowanych zasobów, treści edukacyjnych, ocen i / lub ukierunkowanych działań; 6. przestrzenie rzeczywistości wirtualnej lub symulacje.*

*Podejście do nauczania skoncentrowane na uczniu obejmuje: Uczenie się oparte na współpracy, uczenie się zorientowane na projekt, uczenie się oparte na dociekaniu, uczenie się oparte na problemach i uczenie się oparte na przypadkach.*

*Istnieje kilka metod nauczania, które zostały uznane za skuteczne i innowacyjne, takie jak nauczanie mieszane, grywalizacja, odwrócone klasy i nauczanie oparte na projektach.*

*Dostosowanie oceny nauczyciela w ramach systemu kształcenia na odległość będzie wymagało przejścia na podejście bardziej ukierunkowane na ucznia, wykorzystujące otwarte pytania esejoye, które potwierdzają zrozumienie; projekty; portfolio; oraz oceny oparte na wynikach, które mierzą, czego, jak i dlaczego uczniowie się nauczyli.*





## Moduł 2. OCENA METOD I TECHNIK NAUCZANIA

### CZĘŚĆ I. Moduł 2. PYTANIA SAMOOCENY EDUKATORA NA ODLEGŁOŚĆ - TEST WSTĘPNY

**M2.I.Q1.** Które z poniższych wymagań nie jest związane z "edukacją na odległość"?

- O: Planowanie strukturalne
- B: Dobrze zaprojektowane kursy
- C: Budowanie społeczności**
- D: Metody komunikacji za pomocą technologii elektronicznych i innych

**M2.I. Q2.** Asynchroniczne nauczanie na odległość opiera się na:

**A: na interakcjach między nauczycielem a uczniem w różnych momentach, takich jak uczenie się z instrukcji na papierze, słuchanie nagranych wykładów lub oglądanie wcześniej nagranych samouczków wizualnych w elastycznych ramach czasowych.**

B: na interakcjach w czasie rzeczywistym, takich jak słuchanie programów radiowych na żywo lub uczestniczenie w wykładach online na żywo.

C: wykorzystanie Internetu jako mechanizmu dostarczania danych

D: w interakcji twarzą w twarz

**M2.I.Q3:** Które z poniższych sposobów kształcenia nauczycieli online lub w trybie mieszanym są uważane za innowacyjne:

O: Wykłady, warsztaty, seminaria, grupy dyskusyjne lub konferencje, w tym jednorazowe sesje i serie.

B: Coaching i mentoring.

C: Obserwacje zajęć z informacją zwrotną i/lub dyskusją.

**C: Przestrzenie lub symulacje rzeczywistości wirtualnej.**

**M2.I.Q4:** Które z poniższych elementów są uważane za kluczowe dla skutecznego i innowacyjnego szkolenia:

**O: Informacje zwrotne i planowanie**

B: Projekt

C: Materiały

D: Narzędzia edukacyjne

**M2.I.Q5:** Podejście do nauczania skoncentrowane na uczniu obejmuje:

O: Wspólne uczenie się,

B: Nauka zorientowana na projekt





C: Nauczanie problemowe

**D: Wszystkie wyżej wymienione sposoby uczenia się**

**M2.I.P 6:** Która z poniższych strategii oceny jest zalecana, jeśli chodzi o szkolenia zawodowe:

- a) **O: Interaktywne quizy lub gry**
- b) B: Tylko egzaminy ustne lub pisemne
- c) C: Tylko rzeczywiste oceny, takie jak job-shadowing lub szkolenie zawodowe na miejscu.
- d) C: Tylko prezentacja projektów

**M2.I.Q7:** Cyfrowe treści edukacyjne muszą oferować uczniom szereg długoterminowych korzyści:

- a) O: Interaktywność
- b) B: Elastyczność
- c) C: Nauka połączona
- d) D: Wszystkie powyższe**

**M2.I.Q8:** Który z poniższych sposobów jest przykładem asynchronicznego nauczania na odległość?

- a) Słuchanie programów radiowych na żywo
- b) Uczestnictwo w wykładach online na żywo
- c) Uczenie się na podstawie instrukcji na papierze**
- d) Udział w wideokonferencjach w czasie rzeczywistym

**M2.I.Q9:** Jaka technologia jest zintegrowana z doświadczeniem edukacyjnym w dynamicznych modelach kształcenia na odległość?

- a) Telewizja nadawcza
- b) Radio dwukierunkowe
- c) Komputery**
- d) Drukowane podręczniki

**M2.I.Q10:** Jaka jest rola instruktora w dynamicznym środowisku nauczania na odległość?

- a) Współuczestnik**
- b) Oceniający i wspierający uczniów
- c) Członek społeczności uczącej się i praktykującej
- d) Facylitator skoncentrowany na uczniu





## **CZĘŚĆ II. PYTANIA SAMOOCENY EDUKATORA NA ODLEGŁOŚĆ PO UKOŃCZENIU MODUŁU 2. POST TEST**

**M2. II. Q1: Edukacja na odległość wymaga: Zorganizowanego planowania; Dobrze zaprojektowanych kursów; Specjalnych technik instruktażowych oraz Metod komunikacji za pomocą technologii elektronicznych i innych.**

- a) **PRAWDA**
- b) **FAŁSZ**

**M2. II. Q2: Nowoczesna i innowacyjna edukacja na odległość wykorzystuje komputery i Internet jako mechanizm dostarczania, z co najmniej 80 procentami treści kursu dostarczanych online.**

- a) **PRAWDA**
- b) **FAŁSZ**

**M2.II. P3: Czy uczenie się oparte na projektach jest rodzajem uczenia się przez doświadczenie, w którym uczniowie mają do rozwiązania rzeczywiste problemy?**

- a) **TAK**
- b) **NIE**

**M2.II.Q4: Opracowywanie treści może obejmować tekst, multimedia, symulacje, animacje, wykłady, prezentacje, samouczki, kolekcje, zasoby, narzędzia poznawcze specyficzne dla przedmiotu i zadania, odniesienia, oceny (quizy/testy/egzamininy) i lektury.**

- a) **PRAWDA**
- b) **FAŁSZ**

**M2.II.Q5. Które z poniższych są uważane za rodzaje edukacji na odległość? (Wybierz wszystkie, które mają zastosowanie)**

- a) ***Nauka online***
- b) ***Nauczanie mieszane***
- c) **Nauka twarzą w twarz (Niepoprawne)**
- d) ***Kursy korespondencyjne***

**M2.II.Q6. Synchroniczne uczenie się odnosi się do interakcji w czasie rzeczywistym między instruktorami i uczniami w edukacji na odległość.**

- a) **Prawda**
- b) **Fałsz**

**M2.II.Q7: Znaczenie i tworzenie społeczności online i offline nie będzie zachęcać nauczycieli, którzy chcą zdobywać nową wiedzę i dostosowywać swoją praktykę poprzez podejście społecznościowe.**

- a) **Prawda**

**b) Fałsz**

**M2. II. P8:** Które z poniższych metod są skuteczne w promowaniu zaangażowania studentów w kształcenie na odległość? (Wybierz wszystkie, które mają zastosowanie)

- a) *Wspólne uczenie się*
- b) *Gamifikacja*
- c) *Modele instruktażu bezpośredniego*
- d) Instruktaż oparty na wykładach

**M2.II.Q9:** Znaczenie i tworzenie społeczności online i offline nie będzie zachęcać nauczycieli, którzy chcą zdobywać nową wiedzę i dostosowywać swoją praktykę poprzez podejście społecznościowe.

- a) Prawda
- b) **Fałsz**

**M2 .II. Q10:** Instruktorzy internetowi muszą zapewniać regularne informacje zwrotne, szybkie odpowiedzi i jasne oczekiwania wobec uczniów; a także być w stanie wdrażać i dostarczać oceny online, które są zarówno ważne i wiarygodne, jak i wystarczająco złożone, aby sprawdzić wiedzę uczniów wykraczającą poza egzamin wielokrotnego wyboru.

- a) **Prawda**
- b) Fałsz

**CZĘŚĆ III. ESSAY M2.** *Napisz w pięciu wierszach swoją opinię na temat INNOWACYJNYCH METOD NAUCZANIA I TECHNIK OCENIANIA W SEKTORZE WETERYNARYJNYM*

---

---

---

---

---

---





## Przykłady M 2:

1. *Ocena innowacyjnych metod i technik nauczania w sektorze VET wymaga kompleksowego podejścia, szczególnie jeśli chodzi o prowadzenie kursów online. Wymaga to szeroko zakrojonych szkoleń i wieloaspektowego procesu ewaluacji. Ocena skuteczności tych metod obejmuje uwzględnienie takich czynników, jak zaangażowanie uczniów, interakcja i osiąganie efektów uczenia się. Ponadto nauczyciele muszą zdobyć specjalistyczne umiejętności w zakresie korzystania z narzędzi i platform cyfrowych, aby zapewnić skuteczne dostarczanie kursów online. Ciągły rozwój zawodowy i wsparcie mają kluczowe znaczenie dla umożliwienia nauczycielom VET skutecznego radzenia sobie z unikalnymi wyzwaniami i złożonością nauczania online.*
2. *W ostatnich latach pojawiło się wiele innowacyjnych systemów, które w istotny sposób przyczyniły się do procesu uczenia się i edukacji w każdym wieku i rodzaju. Zarówno w przypadku edukacji pedagogicznej, jak i kształcenia i szkolenia zawodowego, innowacyjne systemy i techniki uczenia się stworzyły nową erę edukacji.*
3. *W sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego innowacyjne metody nauczania i oceny technik mają kluczowe znaczenie dla wspierania skutecznych doświadczeń edukacyjnych. Promują one aktywne zaangażowanie, krytyczne myślenie i praktyczne zastosowanie umiejętności zawodowych. Włączając blended learning, grywalizację, odwrócone klasy i uczenie się oparte na projektach, nauczyciele mogą oceniać umiejętności uczniów w sposób holistyczny, oceniając ich umiejętności rozwiązywania problemów, współpracy i zastosowania w świecie rzeczywistym.*
4. *Ocenę innowacyjnych metod i technik nauczania w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) można przeprowadzić na różne sposoby. Oto kilka metod oceny, które można wykorzystać do oceny skuteczności innowacyjnych metod nauczania. Na przykład autentyczne oceny koncentrują się na rzeczywistych zadaniach i sytuacjach, które odzwierciedlają wyzwania i wymagania branży. Może to obejmować studia przypadków, odgrywanie ról, ćwiczenia w rozwiązywaniu problemów lub oceny oparte na scenariuszach. Oceny te zapewniają uczniom możliwość wykazania się zrozumieniem i zastosowaniem wiedzy zdobytej dzięki innowacyjnym metodom nauczania.*
5. *Innowacje są wprowadzane dzięki nowym technologiom i nauczaniu zdalnemu. Istnieje więcej narzędzi dostępnych online lub ogólnie w formacie cyfrowym, które wspierają nauczanie i mogą również rozwijać umiejętności cyfrowe. Dlatego też, wybierając narzędzia cyfrowe, nauczyciel nie tylko będzie miał nowe metody nauczania, ale także rozwinięte nowe umiejętności. Ważne jest, aby stale rozwijać swoje umiejętności, aby być przygotowanym na zapewnienie uczniom innowacyjnego nauczania, które zmotywuje ich do nauki.*







6. *Ich celem jest poprawa wyników akademickich i rozwiązanie rzeczywistych problemów.*
7. *Istnieje kilka metod nauczania, które mogą być stosowane w sektorze VET, które zostały uznane za innowacyjne, takie jak blended learning, grywalizacja, odwrócone klasy i uczenie się oparte na projektach. Istnieje wiele technik oceny, które można wykorzystać w szkoleniu zawodowym. Na przykład, nauczyciel może zintegrować narzędzia oceny oparte na technologii, takie jak interaktywne quizy lub gry. Wykorzystanie egzaminów ustnych lub pisemnych do oceny wiedzy uczniów. Można również stosować oceny rzeczywiste, takie jak job-shadowing lub szkolenie zawodowe na miejscu.*
8. *Przechodząc od tradycyjnego uczenia się do nauczania cyfrowego, niezwykle ważne jest zapewnienie wdrożenia innowacyjnych metod nauczania i technik oceny, tak aby zapewnić dynamiczny model kształcenia na odległość, który odpowiada różnym potrzebom uczniów, umożliwiając interakcję i naukę w niewyobrażalny do tej pory sposób. Trenerzy dorosłych powinni zatem wdrożyć metody nauczania, które odpowiadają nauczaniu na odległość, takie jak słuchanie nagranych wykładów lub oglądanie nagranych wcześniej samouczków wizualnych w elastycznych ramach czasowych, uczestniczenie w wykładach online na żywo itp.*
9. *Możemy korzystać z narzędzi AI, które minimalizują czas przygotowania oceny, a także pomagają stworzyć coś interesującego dla uczniów. W związku z tym można jednocześnie zintegrować różne typy narzędzi i rodzaje ocen.*
10. *W sektorze VET innowacyjne metody i techniki nauczania mogą poprawić doświadczenia edukacyjne dorosłych uczniów. Technologia może być wykorzystywana do tworzenia innowacyjnych metod oceny w sektorze VET. Może to obejmować quizy online, interaktywne oceny multimedialne, symulacje, oceny oparte na rzeczywistości wirtualnej lub wykorzystanie e-portfolio do prezentacji i oceny osiągnięć uczniów. Oceny wspomagane technologią mogą zapewnić natychmiastową informację zwrotną, zwiększyć zaangażowanie i umożliwić bardziej autentyczne i interaktywne oceny. Te innowacyjne metody nauczania i techniki oceny w sektorze VET promują aktywne uczenie się, praktyczne zastosowanie i rozwój odpowiednich umiejętności wymaganych w miejscu pracy. Zapewniają one uczniom możliwość wykazania się wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami w autentyczny sposób, przygotowując ich do udanej kariery w wybranej dziedzinie zawodowej.*

**Moduł 2 AUTORZY: Maria OROIAN, Sorina-Mihaela BLAN**





Distance Educator

## MODUŁ 3: CYFROWE NARZĘDZIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ

### Cel modułu:

Obecnie technologie i innowacyjne narzędzia cyfrowe w dziedzinie edukacji i kształcenia i szkolenia zawodowego są szeroko stosowane. Wynika to głównie z pandemii Covid-19, która wymagała od instytucji szkolnictwa wyższego przejścia na kształcenie na odległość. Dlatego najważniejszym i najtrudniejszym zadaniem jest wykorzystanie szeroko dostępnych, innowacyjnych narzędzi cyfrowych w organizacji całego procesu edukacyjnego online. W związku z tym celem tego modułu jest zapewnienie edukatorom dorosłych i edukatorom z sektora VET przeglądu różnych innowacyjnych, dostępnych na rynku narzędzi cyfrowych w celu zapewnienia im szerokiej gamy opcji do wykorzystania podczas sesji edukacyjnych online dla dorosłych.

<b>Czas trwania</b>	12 godzin
<b>Poziom EQF</b>	4
<b>ECVET:</b>	3
<b>Przydział:</b>	Zadanie jest dostępne za pośrednictwem aplikacji mobilnej: Aplikacja DigiEduAdult

### Cele edukacyjne modułu:

- Opisz różne innowacyjne narzędzia dostępne do cyfrowego ułatwiania nauki.
- Zrozumienie przydatności każdego innowacyjnego narzędzia
- Opisać, w jaki sposób innowacyjne narzędzia cyfrowe mogą być wykorzystywane w procesach nauczania/edukacji.
- Szczegółowy opis i funkcje każdego innowacyjnego narzędzia
- Użyteczność i wykorzystanie każdego innowacyjnego narzędzia
- Analiza kontekstu edukacyjnego, w którym można wykorzystać każde innowacyjne narzędzie

### Efekty uczenia się modułu:

- Uczestnicy uzyskają całościowy przegląd dostępnych innowacyjnych narzędzi cyfrowych i ich przydatności w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego oraz edukacji dorosłych.
- Uczestnicy zrozumieją unikalne cechy każdego innowacyjnego narzędzia i sposób, w jaki można je wykorzystać w edukacji cyfrowej dla dorosłych oraz w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego.
- Uczestnicy będą również w stanie zidentyfikować użyteczność każdego z innowacyjnych narzędzi dla ich unikalnego celu edukacyjnego w sektorze dorosłych i kształcenia i szkolenia zawodowego.

### Metody dydaktyczne modułu:

- Nauka skoncentrowana na uczniu





		<input type="checkbox"/> Samokształcenie
<b>Zastosowane narzędzia dydaktyczne:</b>		<input type="checkbox"/> Internet i inne platformy/aplikacje <input type="checkbox"/> Otwarte zasoby edukacyjne <input type="checkbox"/> Aplikacja mobilna <input type="checkbox"/> Filmy <input type="checkbox"/> Ćwiczenia interaktywne
<b>Tematy modułu:</b>		
<b>Podmoduł 3.1. Narzędzia komunikacji online (Zoom, MS Teams)</b>		
<b>Czas trwania: 3 godziny samodzielnej nauki</b>		
<b>Efekty uczenia się submodułu 3.1. Narzędzia komunikacji online (Zoom, MS Teams)</b>		
<b>Wiedza</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wiedza ogólna i/lub specjalistyczna zdobyta dzięki znajomości różnych dziedzin akademickich i/lub zawodowych oraz zasad teoretycznych.</li> <li>Uczenie się głównie poprzez myślenie analityczne</li> </ul>	<b>Umiejętności</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Szerokie umiejętności, mogą być również specjalistyczne, w tym wykorzystanie odpowiednich narzędzi, metod, różnych procedur technologicznych, materiałów i teorii.</li> <li>Ocena i wykorzystanie informacji do formułowania decyzji i rozwiązań.</li> <li>Formułowanie rozwiązań dobrze zdefiniowanych problemów abstrakcyjnych.</li> <li>Zdolność do wykonywania różnych, niestandardowych zadań.</li> </ul>	<b>Kompetencje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Umiejętność pracy w zróżnicowanych i specyficznych warunkach.</li> <li>Branie odpowiedzialności za jakość procesu pracy i wyniki, wykazywanie się autonomią i inicjatywą.</li> <li>Podjęcie odpowiedzialności i inicjatywy w zakresie zdobywania nowej wiedzy i umiejętności.</li> <li>Charakteryzuje się orientacją przedsiębiorczą oraz umiejętnością organizacji i pracy w złożonych zespołach.</li> </ul>
Po pomyślnym ukończeniu tego podmodułu uczestnicy będą w stanie <ul style="list-style-type: none"> <li>Zapoznanie się z dwoma różnymi innowacyjnymi narzędziami cyfrowymi, które</li> </ul>	Po pomyślnym ukończeniu tego podmodułu uczestnicy będą w stanie <ul style="list-style-type: none"> <li>Korzystanie z analizowanych narzędzi komunikacji online.</li> <li>Skuteczne stosowanie różnych funkcji każdego</li> </ul>	Po pomyślnym ukończeniu tego podmodułu uczestnicy będą w stanie <ul style="list-style-type: none"> <li>Praca z komputerami</li> <li>Korzystanie z innowacyjnych narzędzi cyfrowych do współpracy/tworzenia treści.</li> </ul>



<p>ułatwią ogólny proces komunikacji online między nauczycielami w sektorze VET a uczniami.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Zapoznaj się z różnymi funkcjami tych dwóch narzędzi komunikacji online.</li></ul>	<p>narzędzia komunikacji online do celów każdej lekcji.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Skuteczna komunikacja za pośrednictwem innowacyjnych narzędzi online (Zoom, MS Teams) w celu efektywnego zakończenia procesu edukacyjnego/nauczania.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Praca z urządzeniami cyfrowymi i innowacyjnymi aplikacjami</li><li>• Technologie informacyjno-komunikacyjne (ICT) dla edukatorów dorosłych w sektorze VET</li><li>• Współpraca i kreatywność</li></ul>
--	--	--

## 1. Narzędzia komunikacji online

### 1.1. Zoom:

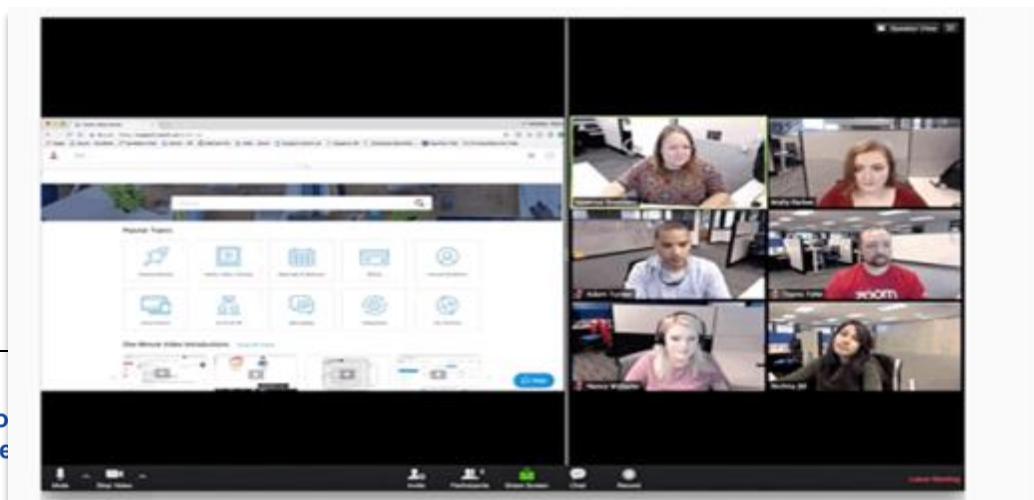
Zoom to jedna z najbardziej innowacyjnych i *powszechnie znanych platform internetowych*. Jest to oparta na chmurze platforma do wideokonferencji, która może być używana zarówno za pośrednictwem komputera stacjonarnego, jak i aplikacji mobilnej, i umożliwia użytkownikom łączenie się online w celu prowadzenia wideokonferencji, spotkań, webinarów i czatu na żywo, przy użyciu wideo, tylko dźwięku lub obu. Podczas kryzysu związanego z Covid-19, Zoom odnotował ogromny wzrost popularności, a miliony ludzi używają go, aby pozostać w kontakcie z innymi. Ze względu na możliwość obsługi wielu uczestników podczas jednej rozmowy, a także fakt, że można wykorzystać zestaw funkcji ułatwiających nauczanie i uczenie się na odległość, Zoom jest szeroko stosowany do celów dydaktycznych. Oprócz tego, daje on nauczycielom możliwość stworzenia wirtualnej klasy, która będzie jak najbardziej zbliżona do tradycyjnej.

Zoom charakteryzuje się kilkoma podstawowymi funkcjami, w tym spotkaniami jeden na jeden, grupowymi wideokonferencjami, udostępnianiem ekranu i nagrywaniem, a także dedykowanymi funkcjami dla edukacji dzieci i dorosłych w sektorze VET. W skrócie, Zoom wdraża szybkie podnoszenie, celowe ankietowanie, wirtualne ścieżki, pytania oczekujące, cyfrową demonstrację, wirtualną wymianę myśli w parach, prezentację panelową i praktykę.



Dostosowane z:

<https://logos-world.net/zoom-logo/>





Rysunek 1 - zaczerpnięty z:

Kurs: <https://answers.microsoft.com/de-de/msteams/forum/all/2-monitor-mit-trennung-zwischen/964e61da-ab06-41ca-aa77-f9b25c546735>.

Dodatkowo uczestnicy mogą korzystać z niezwykle innowacyjnych funkcji Zoom, które są regularnie aktualizowane i odnawiane. Na przykład niektóre *innowacyjne funkcje Zoom*, z których mogą korzystać *nauczyciele*, są następujące:

- **Smart Gallery**, która zapewnia indywidualne kanały wideo uczestników w pokoju, aby wirtualni uczestnicy mogli zobaczyć ich mimikę i język ciała.
- **Kontrola slajdów**, która daje dostęp wielu osobom do kontrolowania ruchu slajdów w prezentacji.
- **Pair Zoom Rooms**, która daje możliwość sparowania urządzenia osobistego, takiego jak telefon komórkowy lub laptop, z pokojem Zoom.
- **Automatycznie generowane napisy zapewniają, że** każdy może cieszyć się spotkaniem.

→ Obejrzyj wideo: [Jak korzystać z funkcji Slide Control podczas spotkań i webinarów Zoom:](#)

→ Przeczytaj: [Innowacyjne narzędzia dla Zoom](#)

## 1.2. MS Teams

Microsoft Teams to nieocenione, innowacyjne narzędzie do zdalnego uczenia się dla sektora edukacji, w tym sektora kształcenia i szkolenia zawodowego. W miarę jak nauczyciele, uczniowie, wykładowcy, naukowcy, sektor VET i personel pomocniczy przyzwyczajają się do nowej, społecznie zdystansowanej normalności szkolnictwa wyższego, sektora VET i edukacji dorosłych, Teams po raz kolejny udowadnia swoją wartość w nauczaniu hybrydowym.



Zaadaptowano z:

<https://logos-world.net/ms-logo/>

Microsoft Teams to innowacyjna, trwała platforma współpracy oparta na czacie, obejmująca udostępnianie dokumentów, spotkania online i wiele innych niezwykle przydatnych funkcji do nauki cyfrowej i na odległość. Microsoft Teams jest niezwykle prosty i przyjazny dla użytkownika. W Microsoft Teams nie ma **limitu czasu** trwania połączeń online i charakteryzuje się większością podstawowych funkcji, takich jak **funkcja czatu**, **przechowywanie dokumentów w**



## SharePoint, połączenia wideo online i udostępnianie ekranu, spotkania online i konferencje audio.

W edukacji, zarówno dla dzieci, jak i dorosłych, zwłaszcza w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego, zespoły ułatwiają tworzenie innowacyjnych narzędzi, takich jak tworzenie klas, łączenie się ze społecznościami zawodowymi, komunikacja z personelem szkolnym i administracją oraz koordynacja działów i wydajności. Korzyści dla nauczycieli i sektora VET przedstawiono na *rysunku 2*.

MS Teams jest również wyróżniony wieloma elementami innowacji, takimi jak **inteligentne kamery**, które zapewniają lepszy widok pomieszczeń dla zdalnych uczestników, umożliwiając wyraźniejsze widzenie każdej osoby w pomieszczeniu. **Ulepszone wrażenia z webinarów**, z nową strukturą i rozszerzonymi opcjami dostosowywania do każdego wydarzenia, ponieważ każde wydarzenie jest wyjątkowe. **Klip wideo**, który daje możliwość nagrywania i wysyłania krótkich wiadomości wideo na czacie. Inne innowacyjne funkcje MS Teams to: **Czat z samym sobą**, **Rozszerzone reakcje**, **Udostępnianie na żywo**, **Współdzielone kanały** itp.

- ➔ Obejrzyj wideo: [Jak działa klip wideo](#), [Jak działa kamera inteligentna](#)
- ➔ Obejrzyj wideo: [Microsoft Teams dla edukatorów sektora dorosłych i kształcenia i szkolenia zawodowego](#)







Distance Educator

BENEFITS FOR EDUCATORS	BENEFITS FOR IT
<p><b>Bring everyone together in one digital classroom.</b></p> <p>Teams is a central place for live class sessions, text and voice chat, calendars, assignments, quizzes, Live Events, and more.</p>	<p><b>Connect users to the tools they need in a single pane of glass.</b></p> <p>Teams connects to hundreds of apps—like Kahoot, Flipgrid, Prezi, and more—plus your LMS, and you control which apps users access.</p>
<p><b>Simplify collaboration and class management for educators.</b></p> <p>Educators can prepare rubrics, post assignments, and stream lectures. Teams also enables internal meetings and sharing of course materials or lesson plans.</p>	<p><b>Ease your management and support burden.</b></p> <p>School Data Sync generates class rosters in Teams based on your SIS, and using Teams as a hub negates the need for so many point solutions.</p>
<p><b>Empower educators to customize teaching and learning.</b></p> <p>Educators can build tailored experiences through custom apps and tools right within in Teams, no coding experience required.</p>	<p><b>Streamline processes with apps, flows, and bots.</b></p> <p>Power Platform integrates with Teams for customizable low-to-no-code apps, flows, chatbots, and analytics to save time on daily tasks.</p>
<p><b>Personalize learning based on insights about student needs.</b></p> <p>Using Insights in Teams, educators can track student and class progress, identify at-risk students, and take action to improve outcomes.</p>	<p><b>Get actionable data to help school leaders optimize learning.</b></p> <p>The Insights feature helps leaders discover trends, identify areas for improvement, and adapt your school's remote learning strategy.</p>
<p><b>Include all students with built-in accessibility tools.</b></p> <p>Microsoft offers a range of accessibility features, including Immersive Reader, dictation, live captions, translation, and more.</p>	<p><b>Easily manage policies and help ensure student safety.</b></p> <p>Set policies for team naming, get visibility into security threats, and identify and address offensive language and threatening behaviors.</p>

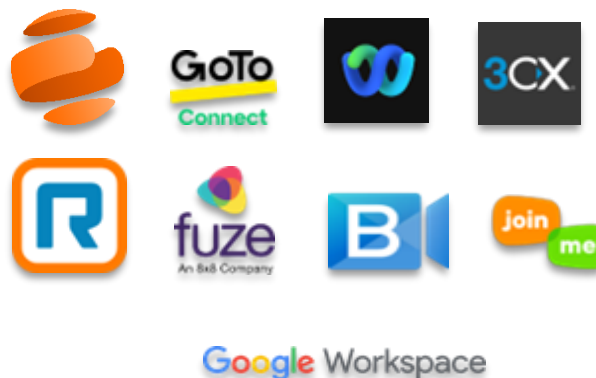
Rysunek 2. Korzyści dla nauczycieli i sektora kształcenia i szkolenia zawodowego - Źródło: <https://www.communicationsquare.com/news/online-teaching-with-microsoft-teams-for-education/>





Aside from the two most widely used online meeting tools, VET sector, educators and learners can also benefit from other innovative applications similar to the ones described above who are all characterized by a different piece of innovation in their own sectors. As described in several studies, the best alternatives of Zoom or MS Teams for 2023 are:

- Spotkania Webex / aplikacja Webex
- RingCentral MVP
- Współpraca GlobalMeet
- 3CX
- Fuze
- Google Workspace
- Spotkanie GoTo
- Spotkania BlueJeans
- Join.me



Rysunek 3: Narzędzia podobne do Zoom i MS Teams.  
Dostosowane: [Najlepsze alternatywy dla Zoom i MS](#)

→ Czytaj: [Najlepsze alternatywy dla Zoom i MS Teams](#)

### Podmoduł 3.2. Narzędzia do zarządzania dokumentami (MS Office, Google Workspace)

**Czas trwania:** 3 godziny samodzielnej nauki

**Efekty uczenia** się submodułu 3.2. Narzędzia do zarządzania dokumentami (MS Office, Google Workspace)

Wiedza	Umiejętności	Kompetencje
<p>Po pomyślnym ukończeniu tego podmodułu uczestnicy będą w stanie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Zidentyfikować różne innowacyjne programy przestrzeni roboczej, aby użytkownicy mogli zrozumieć ich użyteczność.</li><li>• Opis ich innowacyjnych funkcji, aby użytkownicy mogli określić, która z nich</li></ul>	<p>Po pomyślnym ukończeniu tego podmodułu uczestnicy będą w stanie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Korzystanie z różnych narzędzi biurowych Microsoft, które ułatwią nauczanie na odległość w zakresie zarządzania dokumentacją.</li><li>• Twórz, edytuj, przechowuj, udostępniaj swoje pliki i uzyskuj do nich dostęp z dowolnego miejsca z dowolnego urządzenia.</li></ul>	<p>Po pomyślnym ukończeniu tego podmodułu uczestnicy staną się:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Praca z komputerami</li><li>• Korzystanie z narzędzi cyfrowych do współpracy/tworzenia treści</li><li>• Praca z urządzeniami i aplikacjami cyfrowymi</li><li>• Technologie informacyjne i komunikacyjne (ICT)</li><li>• Współpraca i kreatywność</li></ul>





<p><i>najbardziej odpowiada ich potrzebom.</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Podstawowe cechy i funkcjonalności każdego innowacyjnego programu oraz szczegółowy opis ich wykorzystania w codziennej pracy w sektorze edukacji dorosłych i kształcenia i szkolenia zawodowego.</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Biegłość w korzystaniu z programów przestrzeni roboczej w nauczaniu na odległość.</i></li></ul>	
<p><b>2.1. <u>MS Office 365</u></b></p> <p>Microsoft Office 365 to innowacyjny pakiet aplikacji biurowych na komputery stacjonarne lub w chmurze, który został zaprojektowany z myślą o zwiększeniu produktywności i wykonywaniu typowych zadań na komputerze. Można tworzyć i edytować dokumenty zawierające tekst i obrazy, pracować z danymi w arkuszach kalkulacyjnych i bazach danych oraz tworzyć prezentacje i plakaty. Uczniowie i nauczyciele ze wszystkich sektorów, w tym sektora VET, w kwalifikujących się instytucjach mogą bezpłatnie zarejestrować się w usłudze Office 365 Education, w tym Word, Excel, PowerPoint, OneNote, a teraz Microsoft Teams, a także dodatkowe narzędzia klasowe.</p> <p>Office 365 działa tak jak Ty, <i>wszędzie</i>. Znajome aplikacje i zawsze dostępne pliki aktualizują się w czasie rzeczywistym, dzięki czemu tworzenie programu nauczania jest płynne i łatwe na wszystkich urządzeniach, co czyni go potężnym narzędziem zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów, ponieważ pomaga im organizować, zarządzać i ogólnie ułatwiać cały proces edukacyjny/nauczania.</p> <p>Niektóre z jego ważniejszych i innowacyjnych funkcji obejmują:</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Współtworzenie w czasie rzeczywistym (Word, Excel, PowerPoint):</b> Współpracuj online i sprawdzaj wzajemnie wprowadzane zmiany dzięki funkcji współtworzenia w czasie rzeczywistym<sup>70</sup> w programie Word.</li></ul>		



Dostosowane z: <https://logos-world.net/microsoft-office-365-logo/>



- Zapisz swój plik w OneDrive lub SharePoint**, aby inni mogli pracować nad nim razem z Tobą. Możesz udostępnić go bezpośrednio z aplikacji, dzięki zintegrowanemu paskowi bocznemu.
- Czatowanie ze współpracownikami w aplikacjach pakietu Office:** Integracje aplikacji Microsoft Teams w usługach Office 365 i Microsoft 365? Użytkownicy mogą używać tych funkcji do czatowania, udostępniania ekranów i prowadzenia rozmów audio lub wideo ze współpracownikami.
- Wstawianie linków do przechowywanych plików zamiast wysyłania całych plików do współpracowników
- Przekształcanie elementów programu OneNote w zdarzenia kalendarza programu Outlook
- Power Map w Excelu: Przekształcanie danych w mapę
- Wznów odczytywanie dokumentów programu Word
- 50 GB** przestrzeni dyskowej na wiadomości e-mail
- Pobieranie właściwej wersji dokumentu
- Praca w trybie offline i przesyłanie zmian później
- Praca w dowolnym miejscu z dowolnego urządzenia

→Obejrzyj wideo: [Jak działa usługa Office 365](#)

→ [Bezpłatne samouczki dotyczące usługi Office 365](#)

## 2.2. Google Workspace

Google Workspace to zbiór aplikacji opartych na chmurze, które zapewniają szereg funkcji i usług korzystnych dla firm każdej wielkości. Niezależnie od tego, czy Twoi pracownicy pracują zdalnie, czy nie, Google Workspace ma coś dla każdego. Trzy kluczowe narzędzia działają z łatwością w dowolnej przeglądarce internetowej i są dostępne jako *aplikacje mobilne na urządzenia*

*Apple i Android*. Główną wadą Workspace jest to, że otwieranie plików utworzonych za pomocą innego oprogramowania biurowego jest uciążliwym procesem, a formatowanie plików nie zawsze jest poprawnie konwertowane. Pliki są zawsze i wszędzie chronione, a subskrypcja istnieje w wersji płatnej i bezpłatnej z ograniczonymi funkcjami. Wreszcie, pliki są przechowywane na Dysku Google.



Zaadaptowano z:

<https://support.google.com/>

Główne innowacyjne funkcje Google Workspace obejmują:

- Poczta e-mail powiązana z domeną przy użyciu klienta Gmail**
- Każdy użytkownik ma dostęp do **konta na Dysku Google**, gdzie może przechowywać swoje pliki.





- Google Workspace umożliwia **automatyczną synchronizację** kont na różnych urządzeniach. Możesz także przeglądać i instalować aplikacje Google "**Pracuj z dowolnego miejsca**", które integrują się z Google Workspace
- Google Workspace można zintegrować z ponad 750 aplikacjami innych firm, w tym z oprogramowaniem do zarządzania relacjami z klientami (CRM).
- Google Workspace zapewnia opcję awaryjną w przypadku utraty danych, uszkodzenia danych lub potencjalnych problemów prawnych, które mogą wynikać z zawieszonych kont.
- Google Workspace wykorzystuje Google AI, aby pomóc w analizie i dalszej optymalizacji procesów pracy.
- 20 GB** bezpłatnej przestrzeni dyskowej

→ Obejrzyj wideo: [Google Workspace](#)

→ Czytaj: [Darmowe samouczki na temat Google Workspace](#)

Oprócz tych dwóch dobrze ugruntowanych, innowacyjnych narzędzi w przestrzeni roboczej, istnieją inne, które zawierają znaczące innowacje związane zarówno z edukatorami instytucji szkolnictwa wyższego, sektorem kształcenia i szkolenia zawodowego, jak i oczywiście z dorosłymi studentami i uczniami. Zgodnie z obecnymi trendami, najczęściej stosowanymi innowacyjnymi narzędziami przestrzeni roboczej są

- LibreOffice
- FreeOffice
- PolarisOffice
- Zoho Workplace
- Calligra Suite



Rysunek 4: Innowacyjne programy przestrzeni do pracy, na podstawie: [Innowacyjne programy przestrzeni do pracy i ich subskrypcja](#)

→ Czytaj: [Innowacyjne programy przestrzeni do pracy i ich subskrypcja](#)

### Podmoduł 3.3. Kreatory quizów online (Formularze Google, Kahoot)

**Czas trwania:** 3 godziny samodzielnej nauki

**Efekty uczenia się** podmodułu 3 Kreatory quizów online (Formularze Google, Kahoot)

Wiedza

Umiejętności

Kompetencje







<p>Po pomyślnym ukończeniu tego podmodułu uczestnicy będą w stanie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Zapoznanie się z innowacyjnymi programami do tworzenia quizów online do oceny w nauczaniu na odległość.</li><li>• Zapoznanie się z różnymi innowacyjnymi funkcjami programów do tworzenia quizów online i sposobami ich wykorzystania w nauczaniu na odległość.</li></ul>	<p>Po pomyślnym ukończeniu tego podmodułu uczestnicy będą w stanie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tworzenie formularzy, ankiet i quizów.</li><li>• Wspólnie edytuj i udostępniaj formularze innym osobom.</li><li>• Interpretacja wyników uzyskanych z ankiet i quizów stworzonych do celów oceny.</li><li>• Uczyń kursy bardziej interesującymi, korzystając z programów do tworzenia quizów online i interpretuj wyniki każdego testowanego obszaru wiedzy.</li></ul>	<p>Po pomyślnym ukończeniu tego podmodułu uczestnicy będą w stanie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Praca z komputerami</li><li>• Korzystanie z narzędzi cyfrowych do współpracy/tworzenia treści</li><li>• Praca z urządzeniami i aplikacjami cyfrowymi</li><li>• Technologie informacyjne i komunikacyjne (ICT)</li><li>• Współpraca i kreatywność</li><li>• Sektor kształcenia i szkolenia zawodowego</li></ul>
--	--	---

### 3.1. Formularze Google

Formularze Google to innowacyjne, bezpłatne narzędzie online od Google, które pozwala użytkownikom tworzyć formularze, ankiety i quizy, a także wspólnie edytować i udostępniać formularze innym osobom. Nauczyciele mogą korzystać z formularzy Google, aby ocenić swoich uczniów na początku zajęć i ocenić istniejącą wcześniej wiedzę.

Ponadto formularze Google mogą być wykorzystywane do przekazywania i otrzymywania informacji zwrotnych od uczniów. Podobnie, uczniowie mogą korzystać z formularzy Google do oceny własnej nauki i ustalania celów edukacyjnych, a także do zbierania danych do swoich projektów badawczych.

Poniżej krótko opisano różne sposoby korzystania z formularzy Google przez nauczycieli sektora VET: **Badania opinii, Szybka ankietka, Przesyłanie spóźnionych prac, Arkusze rejestracji, Plany lekcji, Autografowane quizy, Bilet wyjściowy / dzwonek, Odwrócona ocena klasy.**

Niektóre innowacyjne dodatki do Formularzy Google, które mogą być używane przez nauczycieli, to **Recykler Formularzy**, umożliwiający recykling szczegółów z formularza w celu ponownego wykorzystania. **SurveyMonkey, który może być używany** do tworzenia ankiet,



Zaadaptowano z:

<https://support.google.com/>







które pomagają łatwo ocenić i zrozumieć odpowiedzi. **Zaawansowane podsumowanie, które można wykorzystać** do uzyskania streszczenia danych. **Kreator kodów QR, kalendarz rezerwacji** i wiele innych.

- **Obejrzyj wideo:** [Przegląd Formularzy Google](#) , [Quizy w Formularzach Google](#)
- **Przeczytaj:** [Praktyczne sposoby korzystania z formularzy Google w Classroom](#)

### 3.2. Kahoot

Kahoot to innowacyjna platforma edukacyjna oparta na quizach i grach, z której mogą korzystać nauczyciele zarówno w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego, jak i szkolnictwa wyższego, aby uczynić naukę społeczną bardziej zabawną. Quizy Kahoot można tworzyć w kilka sekund. Kahoot to rodzaj interaktywnego quizu, który zwiększa zaangażowanie i sprzyja płynnej edukacji. Korzystanie z interaktywnych quizów w klasie może położyć kres jednokierunkowemu przepływowi wiedzy od nauczycieli do uczniów. Interakcja staje się dwukierunkowa. Podsumowując, lekcje stają się bardziej wartościowe i satysfakcjonujące, ponieważ uczniowie robią coś więcej niż tylko robienie notatek.

Kahoot ma wiele innowacyjnych funkcji, które można wykorzystać w edukacji. Kahoot daje możliwość **łączenia wielu kahootów, tworzenia quizów w ciągu kilku minut, wstawiania filmów z YouTube do pytań, tworzenia interaktywnych lekcji poprzez importowanie istniejących prezentacji** i nie tylko.

# Kahoot!

Zaadaptowano z:

<https://support.google.com/>



Rysunek 5 - Źródło: <https://www.monash.edu/learning-teaching/teachhq/learning-technologies/additional-learning-technologies/kahoot>

- **Przeczytaj:** [Jak tworzyć quizy Kahoot](#)



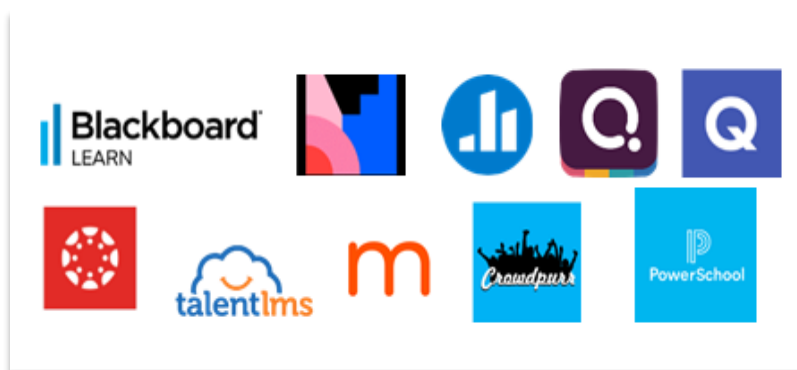


→ **Przeczytaj:** [Wskazówki i porady dotyczące aktywności online w Kahoot](#)

Oprócz tego, inne innowacyjne narzędzia związane z quizami i działaniami interaktywnymi są obecnie dostępne na rynku. Narzędzia te są wykorzystywane przez wielu profesjonalistów we wszystkich sektorach. Edukatorzy w szkolnictwie wyższym, sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego, edukacji dorosłych i edukacji mniejszościowej mogą skorzystać z tych aplikacji i ich unikalnych, innowacyjnych opcji w nauczaniu.

Niektóre z najczęściej używanych innowacyjnych platform edukacyjnych to:

- Blackboard Learn
- MentiMeter
- Quizizz
- Canvas LMS
- Ankieta wszędzie
- Quizlet
- Schoology
- TalentLMS
- Mindtickle
- Crowdprur



Rysunek 6: Innowacyjne platformy edukacyjne, zaadaptowane z: [Innowacyjne platformy edukacyjne](#)

→ **Przeczytaj:** [Innowacyjne platformy edukacyjne](#)

### Podmoduł 3.4: Platformy zadań domowych online (Google Classroom, Edulastic)

**Czas trwania:** 3 godziny samodzielnej nauki

**Efekty uczenia** się podmodułu 3.4: Platformy pracy domowej online (Google Classroom, Edulastic)

Wiedza	Umiejętności	Kompetencje
<p><i>Po ukończeniu tego podmodułu uczestnicy będą w stanie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zapoznanie się z innowacyjnymi platformami internetowymi, które nauczyciele z sektora kształcenia i szkolenia</li> </ul>	<p><i>Po pomyślnym ukończeniu tego podmodułu uczestnicy będą w stanie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Twórz i projektuj treści w ramach przydzielania zadań domowych online za pomocą innowacyjnych sposobów.</li> <li>• Dostęp do pracy ucznia poprzez monitorowanie wersji roboczych, które zostały utworzone dla</li> </ul>	<p><i>Po pomyślnym ukończeniu tego podmodułu uczestnicy będą w stanie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praca z komputerami</li> <li>• Korzystanie z innowacyjnych narzędzi cyfrowych do współpracy / tworzenia treści.</li> </ul>





<p>zawodowego mogą wykorzystywać do przydzielania uczniom zadań domowych.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Świadomość, w jaki sposób monitorować rozwój i ulepszenia sektora VET każdego ucznia.</li></ul>	<p>danego dokumentu, a także tego, którzy uczniowie wprowadzili zmiany w każdym dokumencie.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Przypisywanie uczniom zadań domowych i nadzorowanie ich wyników w czasie rzeczywistym, zapewniając pomoc w razie potrzeby.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Praca z innowacyjnymi urządzeniami i aplikacjami cyfrowymi</li><li>Technologie informacyjne i komunikacyjne (ICT)</li><li>Współpraca i kreatywność</li><li>Edukacja w sektorze VET</li></ul>
---	--	--

### 3.4.1. Google Classroom

Google Classroom to innowacyjna platforma internetowa ułatwiająca komunikację, pracę zespołową i udostępnianie plików z zadaniami domowymi. Dostęp do Classroom wymaga posiadania konta Gmail. Ponadto nauczyciele osób dorosłych w sektorze VET mogą korzystać z Classroom do tworzenia strony internetowej klasy i przechowywania ważnych zasobów lub informacji dla uczniów w sektorze VET.



Zaadaptowano z:

<https://support.google.com/>

Każdy nauczyciel w sektorze VET może stworzyć oddzielny pokój/klasę dla uczniów, do której mogą oni dołączyć za pomocą kodu. Następnie może przypisać pracę klasową, pracę domową, zadania, quizy itp. za pomocą innowacyjnych sposobów. Uczniowie mogą następnie łatwo przeczytać i przesłać przydzieloną pracę domową w wyznaczonym czasie. Dla każdej klasy tworzony jest osobny folder na Dysku Google danego użytkownika, w którym uczeń może przesłać pracę do oceny przez nauczyciela. Nauczyciele mogą monitorować postępy każdego ucznia, przeglądając historię zmian dokumentu, a po jego ocenieniu mogą zwrócić pracę wraz z komentarzami i ocenami.

Google Classroom ma kilka narzędzi. Najlepsze z nich wymieniono poniżej:

- Narzędzie ogłoszeń:** Nauczyciele mogą tworzyć ogłoszenia, a uczniowie otrzymują powiadomienia.
- Narzędzie do współpracy:** Nauczyciele mogą łatwo podzielić swoje klasy na zespoły.
- Używaj komentarzy:** Nauczyciele mogą zostawiać komentarze i informacje zwrotne dla uczniów.
- Dzisiaj:** Pozwala uczniom kontrolować swój czas i mieć przewagę nad terminami.

→→ **Obejrzyj wideo:** [Samouczek Google Classroom](#)

→ **Przeczytaj:** [Innowacyjne platformy edukacyjne](#)





### 3.4.2. Edulastic

Edulastic is a *technology-enhanced assessment solution* for educators and school / district administrators. It can be easily used for classroom formative assessments, quizzes, in-class tests, and homework assignments for learners.

Zaadaptowano z:

<https://edulastic.com/>

Edulastic zapewnia nauczycielom natychmiastowe dane z klasy, które pokazują, kto jest na dobrej drodze, a kto potrzebuje pomocy, dzięki czemu mogą podejmować działania i obserwować rozwój.

Jako cenne narzędzie edukacyjne online, wysokie standardy Edulastic pomagają nauczycielom zarządzać ocenami, pomagać uczniom i śledzić ich postępy. Synchronizacja Google Classroom jest dostępna bezpłatnie w połączeniu z Edulastic. Uczniowie mogą otrzymać to, co najlepsze z obu światów: skuteczne zasoby akademickie, które są łatwe w użyciu.

Edulastic ma kilka cech, które czynią go wyjątkowym. Poniżej wymieniono niektóre z funkcji, z których mogą korzystać nauczyciele:

- Losowa kolejność pytań - nauczyciele mogą losowo zmieniać kolejność wyświetlania pytań z testu dla każdego uczestnika.
- Opcja wyświetlania wyników, ale ukrywania odpowiedzi przed uczestnikami.
- Czytaj na głos (zamiana tekstu na mowę) - użytkownicy mogą kliknąć przycisk odtwarzania, aby usłyszeć głos czytający tekst.
- Kalkulator - nauczyciele mogą udostępnić uczniom kalkulator.

→ **Obejrzyj wideo:** [Przegląd Edulastic dla nauczycieli](#)

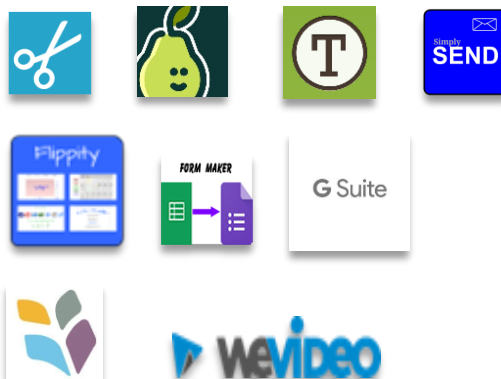
Oprócz tych programów, wiele innych programów związanych z treścią jest dostępnych komercyjnie dla nauczycieli w szkolnictwie wyższym i sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego. Aplikacje te charakteryzują się pewną nowością w różnych funkcjach, a najczęściej używane są wskazane poniżej:

- WeVideo dla szkół
- Snip dla G Suite
- Pear Deck dla Google Slides Dodatek dla G Suite





- Pear Deck for G Suite
- Flippity dla G Suite
- Form Maker dla G Suite
- Flubaroo dla G Suite
- Teachers.io dla G Suite
- Literatu dla Dokumentów Google dla G Suite
- Simply Send dla G Suite



→ **Czytaj:** Edulastyczne alternatywy dla sektora edukacji dorosłych i kształcenia i szkolenia zawodowego

Rysunek 7: 10 najlepszych alternatyw Edulastic, zaadaptowanych z [Alternatyw Edulastic dla sektora edukacji dorosłych i kształcenia i szkolenia zawodowego](#)

## Źródła wiedzy Modułu 3 CYFROWE NARZĘDZIA UCZENIA SIĘ NA ODLEGŁOŚĆ

### Podmoduł 3.1: Narzędzia komunikacji online (Zoom, MS Teams)

1. Zoom. Zoom dla edukacji: Where Hybrid Learning Happens [Wideo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=qm5paiKTCSw>.
2. Pedagogical Considerations for Teaching with Zoom. Carnegie Mellon University. <https://www.cmu.edu/canvas/teachingonline/zoom/zoompedagogy.html>.
3. ClassPoint. Jak uczyć online z Zoom - przewodnik dla nauczycieli [wideo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Z2UoOTg8J2I>.
4. Barron, D. (2020, 5 marca). Wszystko, co musisz wiedzieć o korzystaniu z Zoom. Owl Labs. <https://resources.owlabs.com/blog/zoom>.
5. Zoom. Spotkania Zoom. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VnyitUU4DUY>.
6. Zoom. Zoom, It Just Works. [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=2udq\\_yL7ys8&t=40s](https://www.youtube.com/watch?v=2udq_yL7ys8&t=40s).
7. Tillman, M. (2022, 19 kwietnia). Co to jest Zoom i jak działa? Plus porady i wskazówki. Pocket-lint. <https://www.pocket-lint.com/apps/news/151426-what-is-zoom-and-how-does-it-work-plus-tips-and-tricks>
8. (2020, czerwiec 9). Nauczanie online z Microsoft Teams dla edukacji. Communication Square. <https://www.communicationssquare.com/news/online-teaching-with-microsoft-teams-for-education/>.
9. (2021, grudzień 29). Spojrzenie wstecz i patrzenie w przyszłość. Zoom Blog. <https://blog.zoom.us/game-changing-zoom-innovations/>





10. (2022, 19 lipca). Microsoft Inspire 2022: Innowacje w usłudze Teams. Blog Microsoft. <https://techcommunity.microsoft.com/t5/microsoft-teams-blog/microsoft-inspire-2022-innovations-coming-to-teams/ba-p/3559351>

11. 10 najlepszych alternatyw i konkurentów Zoom: <https://www.g2.com/products/zoom/competitors/alternatives>

### Podmoduł 3.2. Narzędzia do zarządzania dokumentami (MS Office, Google Workspace):

1. Przestrzeń robocza w chmurze czy wirtualny pulpit: co pasuje do Twojej organizacji?: <https://workspace365.net/en/cloud-workspace-or-virtual-desktop-what-suits-your-organisation/>

2. Chmura a wirtualizacja: Jaka jest różnica?: <https://virtualizationreview.com/articles/2020/09/10/cloud-virtualization.aspx>

3. DIY, DaaS czy Cloud PC: Jakie jest najlepsze podejście do wirtualnych desktopów?: <https://www.spiceworks.com/tech/cloud/guest-article/diy-daas-or-cloud-pc-whats-the-best-approach-to-virtual-desktops/>

4. fajne funkcje Microsoft Office 365: <https://www.sherweb.com/blog/office-365/15-cool-features-you-should-be-using-in-office-365/>

5. Microsoft Office 365: <https://learn.microsoft.com/en-us/microsoft-365/enterprise/microsoft-365-overview?view=o365-worldwide>

6. 10 najlepszych funkcji Google Workspace dla małych firm: <https://www.makeuseof.com/best-features-google-workspace-small-businesses/>

7. Google Workspace: <https://support.google.com/a/answer/6043576?hl=en>

8. LibreOffice: <https://www.libreoffice.org/>

9. FreeOffice: <https://www.freeoffice.com/en/>

10. Polaris Office: <http://www.polarisoffice.com>

11. Zoho Workspace: <https://www.zoho.com/workplace/>

12. Calligra Suite: <https://calligra.org/>

13. Porównaj Calligra z WPS Office: <https://comparisons.financesonline.com/calligra-suite-vs-wps-office>

14. (2021, 27 września). 10 najlepszych funkcji Google Workspace dla małych firm. MUO. <https://www.makeuseof.com/best-features-google-workspace-small-businesses/>

### Podmoduł 3.3. Kreatory quizów online (Formularze Google, Kahoot):

1. (2019, wrzesień 8). 25 praktycznych sposobów korzystania z Formularzy Google w klasie, szkole. Porzuć ten podręcznik. <https://ditchthattextbook.com/20-practical-ways-to-use-google-forms-in-class-school/>

2. Narzędzia online do nauczania i uczenia się. Blogi. Umass.edu. <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/google-forms/>

3. jak stworzyć quiz Kahoot [proste kroki + brak kodowania]. Outgrow. <https://outgrow.co/blog/create-kahoot-quiz->







[outgrow#:~:text=Kahoot%20is%20a%20quiz%2Fgame,can%20be%20created%20in%20seconds](#) .

4. Top 10 Kahoot! Alternatywy i konkurencji:

<https://www.g2.com/products/kahoot/competitors/alternatives>

5. (2022, 31 stycznia). 15 najbardziej innowacyjnych dodatków do Formularzy Google do ulepszenia formularzy Google w 2020 roku. The Geek page. <https://thegeekpage.com/best-google-forms-add-ons/>

6. Kahoot! Dla szkół. Jak to działa. <https://kahoot.com/schools/how-it-works/>

### Podmoduł 3.4. Platformy zadań domowych online (Google Classroom, Edulastic):

1. Arden, M. (2021, czerwiec 11). 25 najlepszych platform edukacyjnych online dla uczniów i nauczycieli do wypróbowania w 2022 roku. Prodigy.

<https://www.prodigygame.com/main-en/blog/online-learning-platforms/>

2. Zhou, W (2022, 25 lipca). Przydatne funkcje Google Classroom, które powinieneś znać. Fanatical. <https://xfanatical.com/blog/features-google-classroom/>

3. Google Classroom. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Google\\_Classroom](https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom)

4. (2022, styczeń 2022). Jak mogę używać Edulastic w klasie. GoGuardian.

<https://support.goguardian.com/s/article/How-can-I-use-Edulastic-in-the-classroom-1629333826386#:~:text=Teachers%20can%20utilize%20Edulastic%27s%20customizable,student%20mastery%20of%20the%20standards>.

5. 10 najlepszych alternatyw i konkurentów dla Edulastic:

<https://www.g2.com/products/edulastic-edulastic/competitors/alternatives>

6. (2022, 12 kwietnia). 5 narzędzi, które sprawiają, że Classroom będzie jeszcze lepszy.

Studyo. <https://studyo.co/blog/5-tools-to-make-google-classroom-even-better>

7. (2021, grudzień 29). Jakie dodatkowe funkcje są zawarte w Edulastic Premium.

GoGuardian. <https://support.goguardian.com/s/article/What-additional-features-are-included-in-Edulastic-premium-1629332489607>

### Terminy związane z Modułem 3. CYFROWE NARZĘDZIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ:

<i>Technologia</i>	<i>Narzędzia cyfrowe</i>	<i>Nauczanie/nauczanie na odległość</i>
<i>Edukatorzy dorosłych</i>	<i>Pandemia Covid-19</i>	<i>Narzędzia komunikacji online</i>
<i>Narzędzia do zarządzania dokumentami</i>	<i>Twórcy quizów online</i>	<i>Platformy do odrabiania lekcji online</i>

### Podsumowanie sylabusu dla modułu 3. CYFROWE NARZĘDZIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ:





Distance Educator

*Niniejszy sylabus zawiera przegląd ogólnych celów modułu "Cyfrowe narzędzia kształcenia na odległość", a także efektów uczenia się po pomyślnym ukończeniu i przestudiowaniu danego modułu oraz towarzyszących mu działań, filmów i artykułów.*

*Dzięki skoncentrowanej na uczniu i skoncentrowanej na sobie metodzie nauczania / uczenia się, uczniowie zostaną wprowadzeni do czterech różnych przedmiotów w całym module, co pomoże im lepiej zrozumieć różne narzędzia, które można wykorzystać w ułatwianiu całego procesu nauczania i uczenia się.*

*Sylabus analizuje zatem różną wiedzę, umiejętności i kompetencje, które zostaną osiągnięte po ukończeniu modułu.*

## Moduł 3. CYFROWE NARZĘDZIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ

### **CZĘŚĆ I. Moduł 3. CYFROWE NARZĘDZIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ - PYTANIA DO SAMOCENY WCZEŚNIEJSZEJ WIEDZY - TEST WSTĘPNY**

**M3. I. P1:** Które z poniższych narzędzi cyfrowych daje uczniom możliwość poproszenia nauczyciela o **przyspieszenie lub spowolnienie** podczas lekcji?

- O: MS Teams
- B: WhatsApp
- C: Zoom**
- D: Google Classroom

**M3. I. Q2:** Które z poniższych narzędzi cyfrowych nie ma **limitu czasu** trwania lekcji online?

- A: Zoom
- B: MS Teams**
- C: Google Meet
- D: Spotkanie Webex

**M3. I. P3:** Google Workspace umożliwia **automatyczną synchronizację** kont na różnych urządzeniach?

- O: Google Workspace**
- B: MS Word
- C: Kahoot
- D: MS Excel

**M3. I. Q4:** Które z poniższych narzędzi cyfrowych pozwala tworzyć, organizować i zarządzać całym procesem edukacyjnym?

- Prezi
- B: MS Office**





C: MS Teams

D: OneNote

**M3. I. P5:** Które z poniższych narzędzi cyfrowych pozwala użytkownikom tworzyć formularze, ankiety i quizy, a także wspólnie edytować i udostępniać formularze innym osobom?

O: MS Word

B: iSpring

C: MS Teams

**D: Formularze Google**

**M3. I. P6:** Które z poniższych narzędzi cyfrowych jest platformą edukacyjną opartą na quizach/grach?

O: Dokumenty Google

B: PowerPoint

**C: Kahoot**

D: iSpring

**M3. I. P7:** Które z poniższych narzędzi cyfrowych oferuje możliwość stworzenia oddzielnego pokoju/klasy dla uczniów, do której mogą dołączyć za pomocą kodu?

**O: Google Classroom**

B: MS Office

C: PowerPoint

D: OneNote

**M3. I. P8:** Które z poniższych narzędzi cyfrowych zapewnia nauczycielom natychmiastowe dane z klasy, które pokazują, kto jest na dobrej drodze, a kto potrzebuje pomocy?

O: MS Word

**B: Edulastic**

C: OneNote

D: Prezi

**M3. I. Q9:** Kahoot pozwala użytkownikom wstawiać filmy z YouTube do pytań lub importować istniejące prezentacje.

**Prawda**

B: Fałsz

**M3. I. Q10:** Zoom nie pozwala użytkownikom na włączenie automatycznie generowanych napisów podczas spotkań.

Prawda

**B: Fałsz**

**CZĘŚĆ II. PYTANIA SAMOOCENY EDUKATORA NA ODLEGŁOŚĆ PO UKOŃCZENIU MODUŁU 3. POST TEST**



Distance Educator

**M3. II. Q1:** Czy **Google Forms** pozwala użytkownikom tworzyć formularze, ankiety i quizy, a także wspólnie edytować i udostępniać formularze innym osobom?

**TAK**

B: NIE

**M3. II. P2:** Czy **Kahoot** jest platformą edukacyjną opartą na quizach/grach?

**TAK**

B: NIE

**M3. II. Q3:** "Synchronizacja Google Classroom jest dostępna bezpłatnie w połączeniu z Edulastic. Uczniowie mogą otrzymać to, co najlepsze z obu światów: skuteczne zasoby akademickie, które są łatwe w użyciu". '

**O: PRAWDA**

B: FAŁSZ

**M3. II. Q4:** Wszystkie pliki udostępniane we wszystkich konwersacjach w **MS Teams** są automatycznie zapisywane w folderze biblioteki dokumentów SharePoint Online.

**O: PRAWDA**

B: FAŁSZ

**M3. II. P5:** OneDrive pomaga zarówno nauczycielom, jak i uczniom przechowywać i chronić ich pliki, ale nie mogą mieć do nich dostępu w dowolnym miejscu i czasie.

O: PRAWDA

**B: FAŁSZ**

**M3. II. P6:** Korzystając z MS Office, nauczyciele i uczniowie mogą komunikować się ze sobą za pomocą bezpośrednich wiadomości (czat).

O: PRAWDA

**B: FAŁSZ**

**M3. II. Q7:** **Kahoot** pozwala użytkownikom wstawiać filmy z YouTube do pytań lub importować istniejące prezentacje.

**O: PRAWDA**

B: FAŁSZ

**M3. II. P8:** **Zoom** nie pozwala użytkownikom na włączenie automatycznie generowanych napisów podczas spotkań.

O: PRAWDA

**B: FAŁSZ**

**M3. II. Q9:** **MS Teams** ma limit czasu trwania lekcji online.

O: PRAWDA





Distance Educator

**B: FAŁSZ**

**M3. II. Q10: Zoom** umożliwia użytkownikom włączenie automatycznie generowanych napisów podczas spotkań.

**O: PRAWDA**

**B: FAŁSZ**

**CZĘŚĆ III. ESSAY. Napisz w pięciu wierszach swoją opinię na temat INNOWACYJNYCH NARZĘDZI CYFROWYCH DO UCZENIA SIĘ NA ODLEGŁOŚĆ W SEKTORZE WETERYNARYJNYM**

---

---

---

---

---

---

**Przykład M3:**

- 1. Osoby uczące się VET zostały wzmocnione przez narzędzia cyfrowe, które oferują im elastyczne, dostępne i wciągające doświadczenia edukacyjne, skutecznie niwelując przepaść między tradycyjnymi salami lekcyjnymi a edukacją zdalną. Narzędzia te umożliwiły uczniom angażowanie się w treści edukacyjne we własnym tempie, dostęp do zasobów z dowolnego miejsca i udział w interaktywnych zajęciach edukacyjnych, które symulują rzeczywiste scenariusze. Integracja narzędzi cyfrowych zrewolucjonizowała sektor VET, przełamując bariery i rozszerzając możliwości edukacyjne poza fizyczne granice.*
- 2. Sale lekcyjne VR, pomoc Chatbota w prowadzeniu przez platformy edukacyjne*
- 3. W sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego innowacyjne cyfrowe narzędzia kształcenia na odległość zrewolucjonizowały krajobraz edukacyjny. Zapewniają one możliwości angażującego i interaktywnego uczenia się poza tradycyjną salą lekcyjną. Narzędzia te, takie jak wirtualne symulacje, platformy współpracy online, interaktywne multimedia i systemy zarządzania nauczaniem, usprawniają szkolenia zawodowe, oferując praktyczne i wciągające środowiska uczenia się.*
- 4. Ważne jest, aby pamiętać, że wybrane metody oceny powinny być zgodne z efektami uczenia się, strategiami instruktazowymi i celami programu VET. Podejście do oceny powinno być zaprojektowane tak, aby ocenić zarówno zrozumienie przedmiotu przez uczniów, jak i ich zdolność do stosowania wiedzy i umiejętności nabytych dzięki innowacyjnym metodom nauczania. Narzędzia do wideokonferencji i webinarów:*





Platformy takie jak Zoom, Microsoft Teams lub WebEx ułatwiają komunikację i współpracę w czasie rzeczywistym między uczniami i trenerami. Wspólna edycja dokumentów i udostępnianie plików: Narzędzia takie jak Dysk Google, Microsoft Office 365 lub Dropbox umożliwiają współpracę w czasie rzeczywistym nad dokumentami, arkuszami kalkulacyjnymi i prezentacjami. Grywalizacja: Grywalizacja polega na włączeniu elementów i mechaniki gier do procesu uczenia się w celu zwiększenia zaangażowania i motywacji. Narzędzia cyfrowe, takie jak Quizlet, Kahoot lub Formularze Google.

5. Nauka mobilna jest przykładem mikroedukacji, która jest nie tylko trendem, ale potrzebą obecnych czasów, aby zapewnić rozwiązania oszczędzające czas i biorąc pod uwagę szybkie tempo życia. W aplikacji można uczyć się wybranych tematów, a także oceniać swoją wiedzę za pomocą samooceny. Ponadto, gdy masz do czynienia z rzeczywistymi sytuacjami, możesz lepiej przygotować się do wdrożenia rozwiązania w swojej klasie.
6. Pozwalają one na zdalną edukację, która jest dziś bardzo potrzebna i są świetne do integracji uczniów.
7. Wykorzystanie szeroko dostępnych, innowacyjnych narzędzi cyfrowych w organizacji całego procesu edukacyjnego online w sektorze VET jest bardzo ważnym i wymagającym zadaniem. Innowacyjne narzędzia cyfrowe są bardzo przydatne w nauczaniu na odległość w sektorze VET. Dzięki wprowadzeniu innowacyjnych narzędzi cyfrowych dla nauczycieli VET, ich lekcje będą bardziej interesujące i interaktywne, a tym samym bardziej interesujące dla uczniów.
8. Obecnie technologie i innowacyjne narzędzia cyfrowe w dziedzinie edukacji i kształcenia i szkolenia zawodowego są szeroko stosowane, głównie w wyniku pandemii Covid-19. Dlatego najważniejszym i najtrudniejszym zadaniem dla edukatorów dorosłych jest wykorzystanie różnych dostępnych innowacyjnych narzędzi cyfrowych, tak aby cały proces edukacyjny online był jak najbardziej interaktywny. Mówiąc dokładniej, niektóre z narzędzi cyfrowych, które można wykorzystać w nauczaniu na odległość, to Zoom, jako narzędzie do komunikacji, Google Workspace, jako narzędzie do zarządzania dokumentami, Kahoot, jako narzędzie do tworzenia quizów online oraz Google classroom, jako platforma do odrabiania prac domowych online, z których wszystkie zawierają różne innowacyjne funkcje, które sprawią, że proces edukacyjny będzie bardziej efektywny.
9. Istnieje wiele (generatywnych) narzędzi sztucznej inteligencji dla innowacyjnych narzędzi cyfrowych wykorzystywanych w nauczaniu na odległość. Na przykład niektóre platformy AI mogą być wykorzystywane do tworzenia treści. Inne platformy AI mogą być wykorzystywane do angażowania uczniów. Niektóre platformy mogą być wykorzystywane do zadań analitycznych, takich jak Akkio.com.
10. E-portfolio: Platformy e-portfolio, takie jak Mahara lub Pathbrite, umożliwiają uczniom tworzenie cyfrowych portfolio prezentujących ich umiejętności, osiągnięcia i postępy w nauce. Uczniowie mogą kompilować dowody swojej pracy, refleksje i informacje







Distance Educator

*zwrotne, zapewniając kompleksowy przegląd swojego rozwoju zawodowego. E-portfolia pozwalają na ciągłą ocenę i refleksję, a także mogą być łatwo udostępniane nauczycielom, pracodawcom lub specjalistom z branży. Cyfrowe narzędzia oceny, takie jak Kahoot, Quizlet lub ExamSoft. Narzędzia do webinarów zapewniają platformę do prowadzenia webinarów, warsztatów i wykładów gościnnych, umożliwiając interaktywne prezentacje i sesje pytań i odpowiedzi. Ponadto Moodle, Canvas lub Blackboard zapewniają scentralizowaną przestrzeń cyfrową do zarządzania i dostarczania treści kursu, ocen i komunikacji. Kształcenie na odległość w sektorze VET może być ulepszone i dostosowane do potrzeb dorosłych uczniów, którzy zdalnie realizują kształcenie zawodowe.*

**Moduł 3 AUTORZY: Anna ROUVI, Christina SOFRONIOU**





Distance Educator

## MODUŁ 4: ŚWIADOMOŚĆ KULTUROWA

### Cel modułu:

Dzisiejszy świat doświadcza różnorodności kulturowej bardziej niż wczoraj. Świadomość kulturowa ma fundamentalne znaczenie dla zapewnienia sprawiedliwego środowiska uczenia się dla wszystkich uczniów. Klasa, w której ceni się równość, to nie to samo, co klasa, w której ceni się sprawiedliwość. Chociaż terminy te są często używane zamiennie, reprezentują dwa podejścia do nauczania z bardzo różnymi celami i wynikami. Równość to idea, zgodnie z którą wszyscy uczniowie powinni być traktowani na równi, dlatego tak ważne jest, aby wszyscy nauczyciele mieli świadomość kulturową

<b>Czas trwania</b>	12 godzin
<b>Poziom EQF</b>	4
<b>ECVET:</b>	4h = 1 ECVET. 4 punkty
<b>Przydział:</b>	Zadanie jest dostępne za pośrednictwem aplikacji mobilnej: Aplikacja DigiEduAdult

### Cele edukacyjne modułu:

- zrozumieć, czym jest świadomość kulturowa
- zrozumienie znaczenia świadomości kulturowej jako edukatora dorosłych
- zrozumienie tła kulturowego uczniów

### Efekty uczenia się modułu:

- uczestnicy lepiej rozumieją świadomość kulturową
- uczestnicy rozumieją znaczenie świadomości kulturowej jako edukatora dorosłych

<b>Metody dydaktyczne modułu:</b>	<input type="checkbox"/> nauka skoncentrowana na uczniu <input type="checkbox"/> samodzielne uczenie się <input type="checkbox"/> eksperymentalne uczenie się
<b>Zastosowane narzędzia dydaktyczne:</b>	<input type="checkbox"/> Otwarte zasoby edukacyjne <input type="checkbox"/> Aplikacja mobilna <input type="checkbox"/> Filmy <input type="checkbox"/> Ćwiczenia

### Tematy modułu:

#### Podmoduł 4.1 Czym jest świadomość kulturowa?

**Czas trwania:** 6 godzin samodzielnej nauki

**Efekty uczenia się** Submodułu 4.1 Czym jest świadomość kulturowa?





Wiedza	Umiejętności	Kompetencje
<ul style="list-style-type: none"> <li>Wiedza ogólna i/lub specjalistyczna zdobyta dzięki znajomości różnych dziedzin akademickich i/lub zawodowych oraz zasad teoretycznych.</li> <li>Uczenie się głównie poprzez myślenie analityczne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Szerokie umiejętności, mogą być również specjalistyczne, w tym wykorzystanie odpowiednich narzędzi, metod, różnych procedur technologicznych, materiałów i teorii.</li> <li>Ocena i wykorzystanie informacji do formułowania decyzji i rozwiązań.</li> <li>Formułowanie rozwiązań dobrze zdefiniowanych abstrakcyjnych problemów. Zdolność do wykonywania różnych, niestandardowych zadań.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Umiejętność pracy w zróżnicowanych i specyficznych warunkach.</li> <li>Branie odpowiedzialności za jakość procesu pracy i wyniki, wykazywanie się autonomią i inicjatywą.</li> <li>Podjęcie odpowiedzialności i inicjatywy w zakresie zdobywania nowej wiedzy i umiejętności.</li> <li>Charakteryzuje się orientacją przedsiębiorczą oraz umiejętnością organizacji i pracy w złożonych zespołach.</li> </ul>
<p>Uczestnik posiada zintegrowaną wiedzę na temat świadomości kulturowej</p>	<p>Uczestnik zna i wymienia zalety świadomości kulturowej</p>	<p>Uczestnicy zdają sobie sprawę z przydatności świadomości kulturowej w klasie.</p>

#### 4.1. Czym jest świadomość kulturowa

Świadomość kulturowa to umiejętność rozumienia, doceniania i szanowania przekonań, zwyczajów, wartości i praktyk ludzi z różnych kultur. Obejmuje ona rozpoznawanie i akceptowanie różnic kulturowych oraz odpowiednie dostosowywanie swojego zachowania i stylu komunikacji. W środowisku edukacyjnym świadomość kulturowa oznacza wrażliwość na pochodzenie kulturowe uczniów i włączanie ich perspektyw kulturowych i doświadczeń do programu nauczania.





*Świadomość kulturowa* jest ważna, ponieważ promuje integrację, różnorodność i zrozumienie w klasie. Gdy nauczyciele są świadomi kulturowo, mogą stworzyć środowisko uczenia się, które celebryje i docenia różnice między uczniami. Może to prowadzić do zwiększenia zaangażowania, motywacji i sukcesów akademickich wszystkich uczniów, niezależnie od ich pochodzenia kulturowego.

Aby być świadomym kulturowo, nauczyciele muszą najpierw zbadać własne uprzedzenia i założenia kulturowe. Powinni chcieć uczyć się o różnych kulturach i szukać okazji do interakcji z ludźmi z różnych środowisk. Powinni także być gotowi dostosować swoje strategie nauczania do potrzeb zróżnicowanych kulturowo uczniów. Ogólnie rzecz biorąc, świadomość kulturowa jest istotnym elementem skutecznego nauczania i uczenia się. Pomaga stworzyć środowisko klasowe, które jest sprawiedliwe, integracyjne i przyjazne dla wszystkich uczniów.



Rysunek 1 Źródło: [https://www.freepik.com/free-photo/culture-word-wooden-background\\_4973631.htm#query=CULTURAL%20AWARENESS&position=5&from\\_view=search&track=ais](https://www.freepik.com/free-photo/culture-word-wooden-background_4973631.htm#query=CULTURAL%20AWARENESS&position=5&from_view=search&track=ais)

### **Czym jest świadomość kulturowa?**

Świadomość kulturowa stanowi podstawowy pierwszy krok w kierunku opracowania kulturowo wrażliwego podejścia do nauczania. Zgodnie z National Education Association (NEA), świadomość kulturowa lub kompetencje kulturowe obejmują *"rozumienie własnej kultury, kultury innych oraz roli kultury w systemie edukacyjnym"*. Uwzględnienie kultury ucznia jako *"podstawy uczenia się, komunikowania wysokich oczekiwań i redefiniowania programu nauczania w celu odzwierciedlenia różnorodności uczniów"* prowadzi do korzystniejszych wyników edukacyjnych.



Konieczne jest podkreślenie znaczenia świadomości kulturowej w nauczaniu, ponieważ pozwala ona nauczycielom docenić i docenić różnorodność swoich uczniów. To zrozumienie może skutkować bardziej efektywnym nauczaniem i uczeniem się, zwiększonym zaangażowaniem uczniów i lepszymi wynikami akademickimi.

Świadomość kulturowa obejmuje rozpoznawanie i szanowanie *wartości, przekonań i zwyczajów różnych kultur*. Obejmuje również zrozumienie wpływu kultury na uczenie się uczniów i ich doświadczenia edukacyjne. Nauczanie wrażliwe kulturowo wiąże się z włączaniem różnych perspektyw i doświadczeń do lekcji, zachęcaniem do dyskusji prowadzonych przez uczniów i stosowaniem odpowiednich kulturowo materiałów dydaktycznych.

Tworzenie integracyjnego środowiska uczenia się wymaga unikania uogólnień dotyczących grup rasowych, płciowych lub społeczno-ekonomicznych. Nauczyciele powinni raczej koncentrować się na rozpoznawaniu odrębnych cech każdego ucznia i tworzeniu środowiska uczenia się, które szanuje różnorodność. Ponadto używanie inkluzywnego języka, takiego jak zaimki neutralne płciowo, oraz powstrzymywanie się od stereotypów i założeń opartych na pochodzeniu kulturowym może promować inkluzywność.

Nauczanie wrażliwe kulturowo opiera się na świadomości kulturowej, wykorzystując tę konkretną kompetencję do osiągnięcia lepszej komunikacji z uczniami i ich rodzinami. Celem jest zachęcenie uczniów poprzez uwzględnienie ich pochodzenia kulturowego i dostosowanie nauki do ich doświadczeń.

### ***Dlaczego jest to ważne?***

Wpływ "luki kulturowej" między nauczycielami a uczniami może mieć znaczące konsekwencje dla wyników uczniów. Według Educalingo luka kulturowa odnosi się do wszelkich systematycznych różnic między dwiema kulturami, które utrudniają wzajemne zrozumienie lub relacje.

Świadomość kulturowa wspiera przyjęcie nauczania reagującego kulturowo, które stało się kluczowym priorytetem w dzisiejszych klasach. Systemy edukacyjne, centra zawodowe i rady szkolne zaczynają zajmować się kwestiami rasy, płci i klasy, co dodatkowo podkreśla znaczenie posiadania przez nauczycieli silnej świadomości kulturowej.

Nauczyciele, którzy wykazują się świadomością kulturową, posiadają umiejętności niezbędne do radzenia sobie z wyzwaniami obecnego krajobrazu edukacyjnego. Są lepiej przygotowani do nawiązywania relacji i wspierania uczniów z różnych środowisk, poprawiając ich wyniki w nauce i ogólne samopoczucie. Podsumowując, świadomość kulturowa ma kluczowe



znaczenie dla promowania skutecznego nauczania i uczenia się, zwłaszcza w coraz bardziej zróżnicowanym środowisku edukacyjnym.

### **Co mogą zrobić nauczyciele, aby rozwijać świadomość kulturową?**

1. *Aby wdrożyć świadomość kulturową* w nauczaniu, nauczyciele muszą najpierw zastanowić się nad własnym pochodzeniem kulturowym, w tym czynnikami takimi jak rasa, płeć, pochodzenie etniczne, religia, język, status społeczno-ekonomiczny i status niepełnosprawności. Ta samoświadomość pomaga nauczycielom zidentyfikować podobieństwa i różnice między nimi a ich uczniami oraz rozpoznać potencjalne "luki kulturowe". Niwelując te podziały, nauczyciele mogą stworzyć bardziej integracyjne środowisko uczenia się, które sprzyja większemu sukcesowi akademickiemu i osobistemu.
2. *Aby rozwijać świadomość kulturową*, nauczyciele mogą angażować się w rozwój zawodowy, uczestnicząc w sesjach szkoleniowych i warsztatach, które zapewniają głębsze zrozumienie różnorodności kulturowej, w tym norm, wartości i stylów komunikacji. Taka edukacja może wspierać nauczycieli w tworzeniu integracyjnego i skutecznego środowiska uczenia się, które sprzyja sukcesom akademickim i osobistym.
3. *Aby rozwinąć świadomość kulturową*, nauczyciele mogą zbadać własne uprzedzenia i założenia dotyczące różnorodności kulturowej i pracować nad wyeliminowaniem wszelkich błędnych przekonań. Może to obejmować poszukiwanie możliwości interakcji z osobami z różnych środowisk i uczenie się na podstawie ich doświadczeń. W ten sposób nauczyciele mogą wspierać bardziej integracyjne środowisko uczenia się, które szanuje i ceni różnorodność.
4. *Włączanie różnorodnych perspektyw do nauczania*: Nauczyciele mogą celowo włączać różnorodne perspektywy do swoich programów nauczania, materiałów i planów lekcji. Może to obejmować korzystanie z literatury, mediów i innych zasobów, które odzwierciedlają różnorodność ich uczniów.
5. *Wspieranie środowiska klasowego reagującego kulturowo*: Nauczyciele mogą stworzyć środowisko klasowe, które jest pełne szacunku i integruje wszystkie kultury. Może to obejmować ustalenie jasnych oczekiwań dotyczących zachowania i języka, celebrowanie różnorodności i ułatwianie uczniom dzielenia się swoim pochodzeniem kulturowym i doświadczeniami.
6. *Aby stawić czoła ukrytym uprzedzeniom*, nauczyciele muszą rozpoznać sposoby, w jakie ich doświadczenia życiowe różnią się od doświadczeń ich uczniów i zbadać, czy te luki stworzyły nieświadome postawy lub stereotypy. Ukryte uprzedzenia odnoszą się do postaw lub stereotypów, które wpływają na nasze rozumienie, działania i decyzje w sposób nieświadomy. Kwestionując te postawy i wspierając otwarty umysł, nauczyciele mogą wyeliminować ukryte uprzedzenia, tworząc bardziej integracyjne i sprawiedliwe środowisko uczenia się.





7. *Skuteczna komunikacja w zróżnicowanej klasie wymaga świadomości kulturowej.* Pochodzenie kulturowe kształtuje sposób, w jaki jednostki się komunikują, w tym różnice w kontakcie wzrokowym, języku i podejściu do władzy i dynamiki rodziny. Nauczyciele, którzy rozumieją te normy kulturowe, mogą skuteczniej komunikować się ze swoimi uczniami, zdobywając cenny wkład i spostrzeżenia od uczniów i rodzin ze wszystkich środowisk. Zwiększa to doświadczenie edukacyjne wszystkich uczniów i tworzy bardziej integracyjne i pełne szacunku środowisko uczenia się.
8. *Aby skutecznie uczyć uczniów z różnych środowisk, nauczyciele muszą postrzegać siebie jako osoby uczące się.* Nauczyciele, którzy szukają możliwości uczenia się od swoich uczniów i ich kultur, mogą wypełnić luki kulturowe, które mogą utrudniać naukę. Obejmuje to angażowanie się w kursy rozwoju zawodowego lub prowadzenie dyskusji z uczniami i ich rodzinami. Poprzez ciągłe uczenie się i rozwój, nauczyciele mogą stworzyć bardziej integracyjne i efektywne środowisko uczenia się dla wszystkich uczniów.
9. *Aby skutecznie uczyć różnorodnych uczniów, nauczyciele muszą tworzyć lekcje dostosowane kulturowo.* Lekcje, które są łatwo zrozumiałe dla jednej grupy uczniów, mogą nie być odpowiednie dla innej grupy. Czynniki takie jak ograniczony dostęp do technologii, różnice językowe i dynamika rodziny mogą utrudniać niektórym uczniom pełne uczestnictwo w niektórych lekcjach. Nauczyciele muszą starać się, aby ich lekcje były kulturowo odpowiednie dla każdego ucznia, uwzględniając różne zestawy dostępu i umiejętności. W ten sposób nauczyciele mogą stworzyć integracyjne środowisko uczenia się, które wspiera sukces akademicki wszystkich uczniów.

Aby promować świadomość kulturową, nauczyciele muszą uznać, że różnorodność kulturowa obejmuje więcej niż pochodzenie etniczne i religię. Istnieją różne aspekty kultury, które mogą wpływać na postrzeganie, postawy i zachowania uczniów. Nauczyciele powinni brać pod uwagę te kategorie kulturowe, które obejmują:

### **Wyścig**

Nauczyciele muszą być świadomi, że uczniowie, którzy mają atrybuty fizyczne różniące się od kultury większościowej, mogą doświadczać negatywnych uczuć związanych z postrzeganiem siebie lub tego, jak postrzegają ich koledzy z klasy. Ważne jest, aby nauczyciele rozpoznawali i uwzględniali te doświadczenia podczas obserwacji i interakcji z uczniami. Może to pomóc w stworzeniu bardziej integracyjnego i wspierającego środowiska uczenia się, które ceni różnorodność i promuje sukces akademicki wszystkich uczniów.

### **Przekonania religijne**

Znaczna liczba uczniów może pochodzić z rodzin, w których istnieje tradycja religijna. W związku z tym przydatne jest, aby nauczyciele zapoznali się ze sposobami, w jakie tradycje i wymagania religijne mogą wpływać na działania uczniów w środowisku klasowym i poza nim.





### **Pochodzenie etniczne**

Etniczność jest definiowana nie tyle przez wygląd fizyczny, co przez takie elementy jak kultura, pochodzenie, język czy religia. Grupy etniczne mogą różnić się pod względem wartości, rytuałów i stylów komunikacji. Uświadomienie sobie tych różnic może pomóc nauczycielom w zapoznaniu się z zainteresowaniami uczniów i sposobem, w jaki postrzegają świat.

### **Orientacja seksualna i tożsamość płciowa**

Uczniowie identyfikujący się jako osoby LGBTQ+ mogą być narażeni na dyskryminację i zastraszanie poza klasą, co może mieć wpływ na ich doświadczenie edukacyjne. Nauczyciele muszą być świadomi tej kwestii i szukać informacji i porad na temat tego, jak dostosować się do potrzeb edukacyjnych uczniów LGBTQ+. Nauczyciele powinni stworzyć bezpieczne i integracyjne środowisko uczenia się, w którym wszyscy uczniowie czują się szanowani i doceniani, niezależnie od ich orientacji seksualnej lub tożsamości płciowej. W ten sposób nauczyciele mogą wspierać osobisty sukces wszystkich uczniów.

### **Status społeczno-ekonomiczny**

Na osiągnięcia edukacyjne ucznia może mieć wpływ jego sytuacja finansowa. Nauczyciele powinni mieć wiedzę na temat tego, w jaki sposób sytuacja ekonomiczna ucznia może prowadzić do presji w klasie i zmniejszać jego zdolność do posiadania odpowiedniego czasu lub odpowiedniego miejsca do nauki, w tym dostępu do znaczących zasobów edukacyjnych.

### **Jak stworzyć bardziej inkluzywne środowisko w klasie?**

Nauczyciele powinni odgrywać wiodącą rolę w tworzeniu kulturowo inkluzywnej klasy, ujawniając własne pragnienie bycia czujnym kulturowo. Można to osiągnąć, zapraszając uczniów do dzielenia się osobistymi historiami i kojarzenia ich doświadczeń kulturowych w klasie.

Tworzenie bardziej integracyjnego środowiska **klasowego** obejmuje kilka kluczowych strategii, w tym

1. **Docenianie różnorodności:** Nauczyciele powinni aktywnie uznawać i celebrować różnorodność swoich uczniów, w tym różnice w kulturze, języku, pochodzeniu etnicznym, religii i statusie społeczno-ekonomicznym.
2. **Zapewnianie równych szans:** Nauczyciele muszą zapewnić równe szanse wszystkim uczniom, w tym dostęp do zasobów, udział w zajęciach i zaangażowanie w proces uczenia się.





3. *Wspieranie rozwoju społeczno-emocjonalnego*: Tworzenie wspierającego środowiska uczenia się, które sprzyja pozytywnemu rozwojowi społeczno-emocjonalnemu, ma kluczowe znaczenie dla wszystkich uczniów. Obejmuje to promowanie poczucia przynależności, pozytywnych relacji i regulacji emocjonalnej.
4. *Dostosowywanie instrukcji*: Nauczyciele powinni dostosowywać instrukcje do zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych swoich uczniów, w tym różnych stylów uczenia się, zdolności i zainteresowań.
5. *Radzenie sobie z uprzedzeniami i dyskryminacją*: Nauczyciele powinni reagować na wszelkie przypadki uprzedzeń lub dyskryminacji, które mogą pojawić się w klasie. Obejmuje to zapewnienie uczniom możliwości omawiania i uczenia się o różnorodności oraz reagowania na wszelkie przypadki dyskryminacji lub nękania.

### **Różnice kulturowe nie są równoznaczne z różnymi oczekiwaniami.**

Chociaż uczniowie mogą mieć różne potrzeby, wszyscy muszą mieć podobne oczekiwania. Pielęgnuj te same wysokie oczekiwania wobec każdego ucznia. Utrzymywanie różnych oczekiwań dla różnych uczniów może wysłać niewłaściwy komunikat, że różnice kulturowe determinują wyniki uczenia się.

### **Włącz różnorodność kulturową do swojego nauczania.**

W przeszłości systemy edukacyjne były przede wszystkim etnocentryczne i nie uwzględniały różnorodności kulturowej. Aby stworzyć bardziej integracyjne środowisko klasowe, nauczyciele muszą podjąć świadomy wysiłek, aby zaspokoić różnorodność w swoich klasach i materiałach edukacyjnych. W ten sposób pokażą swoim uczniom, że ich kultury są szanowane, a ich potrzeby cenione.

Wykazano, że uwzględnienie różnorodności kulturowej, etnicznej i społeczno-ekonomicznej w klasie prowadzi do pozytywnych wyników w nauce. Ekspozycja na różnorodność może mieć zmieniający życie wpływ na uczniów i może pomóc zmniejszyć dyskryminujące postawy i stereotypy, które mogły powstać w wyniku ich wychowania.

Nauczanie i narażanie uczniów na różnorodność kulturową pomaga im rozwijać empatię i współczucie wobec osób z różnych grup społecznych i środowisk. Zachęca ich to do patrzenia na świat z różnych perspektyw i krytycznego analizowania własnych uprzedzeń.

Tworzenie zróżnicowanego i integracyjnego środowiska klasowego pozwala uczniom spojrzeć poza ich własne wąskie perspektywy i sprzyja otwartości umysłu. Promuje szacunek dla innych grup i ich przekonań, niezależnie od różnic. Ogólnie rzecz biorąc, nauczanie różnorodności i świadomości w klasach ma potencjał do stworzenia bardziej szanującego i akceptującego społeczeństwa.





## **Zwiększanie świadomości kulturowej w nauczaniu na odległość: Strategie dla nauczycieli**

Wraz z rosnącą popularnością *edukacji online*, nauczyciele stają przed wyzwaniem promowania świadomości kulturowej w wirtualnej klasie. Świadomość kulturowa ma kluczowe znaczenie dla wspierania zrozumienia, empatii i szacunku wśród uczniów z różnych środowisk. W tym artykule badamy kompleksowe strategie, które nauczyciele mogą zastosować, aby skutecznie włączyć świadomość kulturową do nauczania na odległość. Strategie te obejmują tworzenie integracyjnego środowiska online, włączanie różnorodnych materiałów edukacyjnych, ułatwianie współpracy międzykulturowej i dialogu, uwrażliwianie na język i komunikację, promowanie autorefleksji i samoświadomości oraz wykorzystywanie technologii do eksploracji kulturowej. Wdrażając te strategie, nauczyciele mogą kultywować świadomość kulturową i tworzyć transformacyjne doświadczenia edukacyjne dla uczniów w sferze cyfrowej.

### **1. Tworzenie integracyjnego środowiska online:**

#### **1.1. Tworzenie przyjaznej atmosfery:**

- Rozpocznij kurs sesją wprowadzającą, podczas której studenci będą mogli podzielić się swoim pochodzeniem kulturowym, doświadczeniami i perspektywami.
- Podkreślanie wartości różnorodności i znaczenia świadomości kulturowej.
- Ustal podstawowe zasady komunikacji i zachowania opartego na szacunku, zapewniając wszystkim środowisko sprzyjające integracji.

#### **1.2. Zaangażowanie w różnorodność kulturową:**

- Włączenie do programu nauczania zróżnicowanych kulturowo przykładów, studiów przypadków i lektur.
- Zachęcaj uczniów do dzielenia się zasobami, historiami lub osobistymi doświadczeniami związanymi z ich dziedzictwem kulturowym.
- Promowanie dialogu i dyskusji, które badają podobieństwa i różnice kulturowe, sprzyjając głębszemu zrozumieniu wśród uczniów.

### **2. Włączanie różnorodnych materiałów edukacyjnych**

#### **2.1. Wybór zasobów reprezentatywnych kulturowo**

- Wybieraj podręczniki, artykuły i materiały multimedialne, które reprezentują różne perspektywy kulturowe.
- Uwzględniaj treści tworzone przez autorów i naukowców z różnych środowisk kulturowych.
- Zachęć uczniów do zapoznania się z dodatkowymi zasobami, które odzwierciedlają ich własne dziedzictwo kulturowe i podzielenia się nimi z klasą.





## **2.2. Integracja nauki multimodalnej**

- Wykorzystaj zasoby multimedialne, takie jak filmy, podcasty i interaktywne symulacje, aby zapewnić różnorodne perspektywy.
- Włącz wizualizacje i rzeczywiste przykłady z różnych kultur, aby zwiększyć zrozumienie uczniów.
- Korzystaj z narzędzi technologicznych, które pozwalają uczniom angażować się w artefakty kulturowe lub wirtualne wycieczki terenowe, zapewniając wciągające doświadczenia edukacyjne.

## **3. Ułatwianie międzykulturowej współpracy i dialogu**

### **3.1. Projekty grupowe i wspólne działania**

- Projektuj projekty grupowe, które zachęcają uczniów z różnych środowisk kulturowych do współpracy.
- Zapewnienie jasnych wytycznych dotyczących skutecznej współpracy międzykulturowej, wspieranie pracy zespołowej i wzajemnego zrozumienia.
- Ułatwiał tworzenie wirtualnych pokojów spotkań lub forów dyskusyjnych, w których studenci mogą angażować się w dialog międzykulturowy.

### **3.2 Ustrukturyzowane dyskusje online**

- Wyznaczanie tematów dyskusji, które promują krytyczne myślenie i badanie perspektyw kulturowych.
- Zachęcaj uczniów do kwestionowania z szacunkiem założeń i uprzedzeń, wspierając otwartość umysłu i empatię.
- Aktywny udział w dyskusjach, udzielanie wskazówek i ułatwianie konstruktywnego dialogu.

## **4. Uwrażliwianie na język i komunikację**

### **4.1. Wybór języka i wrażliwość kulturowa**

- Należy pamiętać o wyborze języka, unikając uprzedzeń kulturowych lub stereotypów w materiałach instruktażowych i komunikacji.
- Zapewnienie wytycznych dotyczących używania języka integracyjnego, promowanie szacunku i uznania dla różnych kultur.
- Oferowanie wsparcia i zasobów dla uczniów, dla których język angielski nie jest językiem ojczystym lub którzy pochodzą z różnych środowisk językowych.

### **4.2. Komunikacja niewerbalna i normy kulturowe:**

- Omówienie niewerbalnych sygnałów komunikacyjnych i norm kulturowych w interakcjach online.
- Zachęcaj uczniów, aby byli świadomi różnych wyrażań i gestów kulturowych.





- Zapewnienie wskazówek dotyczących interpretacji i reagowania na różne style komunikacji w celu wspierania skutecznej komunikacji międzykulturowej.

### **5. Promowanie autorefleksji i samoświadomości:**

#### **5.1. Zadania i działania refleksyjne:**

- Wyznacz zadania związane z refleksyjnym pisaniem, które zachęcą uczniów do zbadania własnych założeń kulturowych i uprzedzeń.
- Zapewnienie pytań przewodnich lub podpowiedzi, które zachęcają do autorefleksji na temat osobistej tożsamości kulturowej.
- Zachęcaj uczniów do dzielenia się swoimi refleksjami i spostrzeżeniami we wspierającym i nieoceniającym środowisku.

#### **5.2 Budowanie empatii i kompetencji kulturowych:**

- Oferuj zasoby i działania, które ułatwiają ćwiczenia budujące empatię, takie jak opowiadanie historii lub odgrywanie ról.
- Włączenie ram i modeli kompetencji kulturowych do programu nauczania, zachęcając uczniów do głębszego zrozumienia różnorodności kulturowej.
- Zapewnienie studentom możliwości kontaktu z osobami z różnych kultur poprzez wirtualne wykłady gościnne lub partnerstwa społeczne.

### **6. Wykorzystanie technologii do eksploracji kultury:**

#### **6.1 Wirtualne doświadczenia kulturowe:**

- Organizuj wirtualne wycieczki terenowe do ważnych kulturowo miejsc lub muzeów, oferując uczniom możliwość poznania różnych kultur z pierwszej ręki.
- Współpraca z organizacjami kulturalnymi lub zaproszonymi prelegentami w celu prowadzenia wirtualnych prezentacji na różne tematy.
- Zachęcanie uczniów do wykorzystywania narzędzi technologicznych do prowadzenia niezależnych badań i odkrywania praktyk i tradycji kulturowych.

#### **6.2 Międzynarodowa współpraca i wymiana:**

- Wspieranie kontaktów z nauczycielami i uczniami z różnych krajów lub środowisk kulturowych w celu promowania wymiany międzykulturowej.
- Organizowanie wirtualnych programów wymiany kulturowej, umożliwiających uczniom interakcję z rówieśnikami z różnych kultur.
- Zachęcanie do korzystania z platform cyfrowych do współpracy międzykulturowej, takiej jak wspólne projekty badawcze lub wirtualne grupy badawcze.

### **Wnioski:**







Włączenie świadomości kulturowej do nauczania na odległość wymaga od nauczycieli celowych wysiłków i innowacyjnego podejścia. Tworząc integracyjne środowisko online, włączając różnorodne materiały edukacyjne, ułatwiając międzykulturową współpracę i dialog, uwrażliwiając język i komunikację, promując autorefleksję i samoświadomość oraz wykorzystując technologię do eksploracji kulturowej, nauczyciele mogą wspierać świadomość kulturową i uznanie wśród uczniów. Strategie te nie tylko wzbogacają doświadczenie edukacyjne, ale także wyposażają uczniów w umiejętności niezbędne do rozwoju w coraz bardziej zglobalizowanym i zróżnicowanym świecie.

## Podmoduł 4.2. Współpraca edukatorów i uczniów

**Czas trwania:** 6 godzin samodzielnej nauki

**Efekty uczenia się** Submodułu 4.2 Współpraca edukatorów i współpraca uczniów

Wiedza	Umiejętności	Kompetencje
<i>Uczestnik posiada zintegrowaną wiedzę na temat współpracy edukatorów i współpracy uczniów.</i>	<i>Uczestnik wie, jak współpracować z nauczycielami i uczniami.</i>	<i>Uczestnicy zdają sobie sprawę z przydatności współpracy</i>

### 4.2.1. Profesjonalna współpraca

Według badań, dzisiejsi nauczyciele i administratorzy szkół wykazują większe zainteresowanie *współpracą z nauczycielami* niż poprzednie pokolenia. Podczas gdy w przeszłości nauczyciele zwykle pracowali samodzielnie, obecnie coraz bardziej atrakcyjna staje się praca w grupach. Zwolennicy współpracy nauczycieli twierdzą, że kiedy nauczyciele pracują razem, mają na siebie pozytywny wpływ i w naturalny sposób przyczyniają się do rozwoju szkoły. Niektóre rodzaje współpracy nauczycieli obejmują współpracę w grupach, dzielenie się obowiązkami, przekazywanie informacji zwrotnych i budowanie zaufania.

Nauczanie może być obciążające i wyczerpujące emocjonalnie. Niezależnie od tego, czy jest to szczególnie wymagający uczeń, czy równoważenie życia zawodowego i domowego (lub obu), stres jest niewątpliwie częścią tej pracy, a inni koledzy mogą być nieocenionym źródłem wsparcia. Kiedy nauczyciele polegają na sobie nawzajem, tworzą relacje oparte na zaufaniu i empatii. Te regularne interakcje są niezbędne w kształtowaniu długotrwałych relacji zawodowych i mentorskich. Kiedy nauczyciele mają poczucie wsparcia, są w stanie lepiej rozszerzyć to samo wsparcie na swoje grupy uczniów.

Kiedy nauczyciele współpracują, ich zainteresowania, doświadczenie i mocne strony mogą przyczynić się do realizacji projektu. W przypadku, gdy nauczyciele pracują w grupie, mogą





delegować obowiązki zgodnie z osobowością i doświadczeniem każdego członka. Ten rodzaj pracy zespołowej przyczynia się do większego poczucia zaufania i odpowiedzialności, a także sprawia, że nauczyciele czują się pewnie, wnosząc swoje najbardziej korzystne umiejętności w doskonalenie szkoły.

Podjmując studia magisterskie online w dziedzinie edukacji, możesz zbadać zalety współpracy nauczycieli. Kiedy nauczyciele współpracują, tworzą kluczowe relacje zawodowe i osobiste. Nauczyciele zazwyczaj otrzymują wsparcie od siebie nawzajem i mają możliwość delegowania zadań, które sprawiają, że każdy nauczyciel czuje się produktywny. *Współpraca* między nauczycielami przyczynia się do rozwoju szkoły i sukcesu uczniów. *Współpraca* to procedura pracy razem, aby osiągnąć wspólny cel. W nauczaniu wspólnym celem jest zawsze poprawa wyników uczniów.

*Współpraca nauczycieli* obejmuje:

- Wspólne debatowanie, tworzenie konspektów i rozwiązywanie problemów
- dociekanie, wykorzystywanie dowodów i badań do kształtowania procesu decyzyjnego
- Wykorzystywanie swoich mocnych stron i praca nad słabymi stronami innych osób.
- aktywny wkład w pełne szacunku i wspierające środowisko edukacyjne.

Przejdźcie od "*moich uczniów*" do "*naszych uczniów*"

*Aktywna współpraca* wymaga przejścia od bycia odpowiedzialnym za uczenie się tylko jednej grupy uczniów do przyjmowania zbiorowej odpowiedzialności za sukces i dobre samopoczucie każdego ucznia. Innowacyjne środowiska uczenia się (ILE) zmieniają sposób, w jaki nauczyciele uczą, planują i analizują wspólne nauczanie, ale bez względu na kontekst nauczania, udana współpraca wymaga zmiany myślenia z "ja" na "my" i z "moich uczniów" na "naszych uczniów".

Wspólne dociekanie jest podstawą współpracy nauczycieli, ponieważ łączy nauczycieli jako uczniów, mając wspólny cel, jakim jest poprawa wyników uczniów. W profesjonalnych społecznościach uczących się wszyscy nauczyciele wnoszą równy wkład, starając się zrozumieć i działać w oparciu o to, co dzieje się dla ich uczniów. Celem jest wspólne rozwiązywanie problemów, czerpanie zarówno z badań, jak i danych uczniów w celu informowania i oceny zmian w praktyce.

*Wspólne dociekanie* wzmacnia zaufanie i otwartą społeczność edukacyjną, w której błędy są akceptowanym elementem uczenia się.





Źródło: [https://www.freepik.com/free-photo/diversity-word-made-with-colorful-cards-colorful-paper-hands\\_9730474.htm#query=CULTURAL%20AWARENESS&position=3&from\\_view=search&track=ais](https://www.freepik.com/free-photo/diversity-word-made-with-colorful-cards-colorful-paper-hands_9730474.htm#query=CULTURAL%20AWARENESS&position=3&from_view=search&track=ais)

#### 4.2.2 Wspólne uczenie się

**Uczenie się oparte na współpracy** to technika edukacyjna polegająca na wprowadzaniu grup w celu usprawnienia procesu uczenia się poprzez współpracę. Zespoły składające się z dwóch lub więcej uczestników pracują razem nad rozwiązywaniem problemów, wykonywaniem zadań lub uczeniem się nowych pojęć.

Podejście to aktywnie angażuje uczniów w przetwarzanie i konstruowanie informacji i pojęć zamiast wykorzystywania wyłącznie zapamiętywania faktów i liczb.

*Uczniowie współpracują ze sobą przy projektach, w których muszą pracować razem jako grupa, aby zrozumieć przedstawione im koncepcje. Poprzez bronienie swojego stanowiska, przekształcanie pomysłów, słuchanie innych punktów widzenia i wyrażanie swoich punktów, uczniowie osiągną pełniejsze zrozumienie jako zespół niż jako jednostki.*

#### **Uczenie się oparte na współpracy a uczenie się we współpracy: Jaka jest różnica?**

Istnieje pewna dezorientacja co do tego, czym różnią się te dwa rodzaje nauki.

Po pierwsze, uczenie się we współpracy jest rodzajem uczenia się opartego na współpracy, co jest powodem, dla którego na pierwszy rzut oka oba mogą wydawać się podobne.

Różnica między *uczeniem się opartym na współpracy* a *uczeniem się we współpracy* polega na tym, że w uczeniu się opartym na współpracy uczniowie są odpowiedzialni za pewną część własnej nauki i sukcesu, a także za grupę jako całość.



Mają oni wykorzystywać swoją wiedzę i zasoby, aby upewnić się, że wszyscy uczestnicy zespołu rozumieją pojęcia, których się uczą.

Role i struktura wspólnego uczenia się są zdefiniowane a priori i często są powiązane z obsadą i ekipą produkcji teatralnej: sukces przedstawienia zależy od wszystkich wzajemnie powiązanych ról wspierających się nawzajem, ale istnieje reżyser, który ściśle nadzoruje projekt.

W przypadku, gdy rozważamy wspólne uczenie się w kategoriach ról w organizacji, w tworzeniu oprogramowania, zespół młodszych programistów ma obowiązek nauczyć się nowego frameworka, a następnie stworzyć część programu, wykorzystując go. Każdy programista ma swoją część kodu do opracowania, ale ich próba będzie skuteczna tylko wtedy, gdy każdy uczestnik będzie się uczył i działał odpowiednio. Chociaż każda osoba ma odrębną rolę w procesie, cały zespół ma udział w sukcesie innych.

W *uczeniu się opartym na współpracy* poszczególne osoby muszą również wziąć odpowiedzialność za naukę i sukces swojego zespołu, ale ich role, zasoby i organizacja zależą wyłącznie od nich. Nie ma dyrektora, który dzieliłby się zasadami zaangażowania, więc sam zespół musi być samokierujący.

### **Korzyści ze wspólnego uczenia się**

Wspólne uczenie się jest cennym narzędziem dla organizacji pragnących rozwijać dynamiczną i dobrze poinformowaną siłę roboczą. Korzyści płynące ze wspólnego uczenia się są wielorakie, zarówno dla organizacji jako całości, jak i dla poszczególnych osób uczących się.

Korzyści organizacyjne płynące z uczenia się opartego na współpracy obejmują rozwój *umiejętności samodzielnego zarządzania i przywództwa*, ponieważ poszczególne osoby uczą się współpracować, aby osiągnąć wspólne cele. Takie podejście zwiększa również umiejętności i wiedzę pracowników, ponieważ uczący się uczą i uczą się od siebie nawzajem, zmniejszając potrzebę formalnego szkolenia i promując ciągłe podnoszenie kwalifikacji. Wspólne uczenie się poprawia również relacje między zespołami i działami, wspierając połączenia i pracę zespołową, szczególnie w organizacjach z pracownikami zdalnymi. Ponadto wykazano, że wspólne uczenie się poprawia zdobywanie i zatrzymywanie wiedzy, prowadząc do skuteczniejszego przechowywania informacji.

Na poziomie indywidualnym, wspólne uczenie się przekształca naukę w aktywny proces, pozwalając uczniom organizować swoje myśli, przedstawiać spójne argumenty i przekonywać innych do swoich punktów widzenia. Takie podejście promuje uczenie się z różnych punktów





widzenia, krytyczne i szybkie myślenie, słuchanie krytyki i porad oraz rozwijanie umiejętności wystąpień publicznych i aktywnego słuchania. Wreszcie, wspólne uczenie się poprawia współpracę między uczniami, co skutkuje lepszym zrozumieniem tematu i rozwojem wzajemnego szacunku.

Podsumowując, wspólne uczenie się jest skutecznym podejściem dla organizacji, które chcą kultywować dynamiczną i dobrze poinformowaną siłę roboczą. Korzyści płynące ze wspólnego uczenia się są liczne, zarówno dla organizacji jako całości, jak i dla poszczególnych osób uczących się, i powinny być traktowane jako cenne narzędzie do ciągłej edukacji i rozwoju umiejętności.

### Przykłady wspólnych działań edukacyjnych

Istnieje kilka skutecznych sposobów na wprowadzenie wspólnego uczenia się w organizacji. Oto kilka przykładów:

1. *Ocena systemów szkoleniowych.* Aby zachęcić do współpracy w ramach zespołów lub działów, połącz początkujących pracowników ze starszymi i poproś ich, aby wspólnie ocenili obecnie używane systemy szkoleniowe. Ćwiczenie to pozwala im wykryć wady systemu i przedstawić zalecenia dotyczące tego, jak skutecznie zaktualizować szkolenie, aby lepiej dostosować je do potrzeb organizacji i jej pracowników.
2. *Rozwiązywanie problemów między zespołami* Zbierz różne grupy i przedstaw im problem do rozwiązania. Może to być sposób opracowania nowej funkcji dla produktu, jakie zmiany należy wprowadzić w istniejącym oprogramowaniu lub wprowadzenie nowego programu szkoleniowego. Po ogólnym nakreśleniu pożądanego rezultatu, pozwól zespołom współpracować nad opracowaniem rozwiązań. Następnie grupy przedstawią swoje pomysły, uzasadnią swoje stanowisko i nakreślą plany wykonania zadania.
3. *Opracowywanie nowych produktów* Wspólne uczenie się może być istotnym atutem, gdy nacisk zostanie przeniesiony na opracowywanie nowych produktów. Grupy mogą współpracować, aby zidentyfikować odpowiednie nisze, rozważyć możliwe rozwiązania i stworzyć koncepcje produktów. Przedstawienie tych koncepcji w sesji pytań i odpowiedzi może pomóc w dalszym udoskonalaniu pomysłów, gdy będą one bronić swoich pomysłów, odpowiadać na informacje zwrotne i wyostrzać swoją prezentację.
4. *Wyjaśnianie koncepcji innym działom* Zachęcaj zespoły działów do tworzenia prezentacji w celu zaprezentowania swojej pracy innym działom. Mogą zaprezentować swoją pracę, wyzwania, które napotykają i rozwiązują, a także podzielić się bieżącymi projektami, nad którymi pracują. Inne działy mogą wziąć udział w sesji pytań i odpowiedzi, zapewniając korzyści płynące z ich doświadczenia, aby





pomóc w rozwiązywaniu bieżących problemów, a jednocześnie dowiedzieć się więcej o tym, jak działa organizacja jako całość.

5. *Zbuduj społeczność uczącą się opartą na współpracy* Stwórz społeczność uczącą się opartą na współpracy, której priorytetem jest wspólna praca nad rozwiązywaniem wyzwań, otwarta komunikacja i liczne możliwości uczenia się od innych i nauczania ich. Regularne oferowanie możliwości wspólnego uczenia się może sprzyjać środowisku, w którym uczniowie aktywnie uczestniczą we wspólnym uczeniu się. Skuteczne działania w zakresie wspólnego uczenia się powinny mieć jasne instrukcje, ustalony cel, średniej wielkości zespoły składające się z trzech do pięciu uczestników oraz elastyczne zasady, aby grupy mogły eksperymentować i pracować z otwartą komunikacją.

### Teorie wspólnego uczenia się

Chociaż istnieje wiele różnic między teoriami uczenia się opartego na współpracy, jako całość opierają się one na założeniu, że uczenie się jest naturalnie aktem społecznym, a nauka powstaje poprzez rozmowę, próby rozwiązywania problemów i dążenie do zrozumienia świata.

### Źródła wiedzy o module 4: ŚWIADOMOŚĆ KULTUROWA

Podmoduł 4.1 Czym jest świadomość kulturowa?

- [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en)
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>

Podmoduł 4.2. Współpraca edukatorów i uczniów

- [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en)
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>

### Terminy związane z Modułem:

Świadomość kulturowa	Świadomość kulturowa w edukacji	Rozwiązywanie problemów
Różnorodność	Samozarządzanie	Wspólne uczenie się
Profesjonalna współpraca	Umiejętności przywódcze	Wspólne działania edukacyjne







## Podsumowanie sylabusu dla Modułu 4: ŚWIADOMOŚĆ KULTUROWA

*Moduł ten obejmuje trzy tematy w edukacji: świadomość kulturową, profesjonalną współpracę i wspólne uczenie się. Świadomość kulturowa obejmuje poszanowanie i zrozumienie różnych środowisk kulturowych oraz odpowiednie dostosowanie zachowań i stylów komunikacji. Profesjonalna współpraca między nauczycielami promuje pozytywne efekty i rozwój szkoły. Wspólne uczenie się obejmuje pracę grupową i aktywne zaangażowanie w proces uczenia się, co prowadzi do poprawy relacji, lepszej współpracy oraz umiejętności samodzielnego zarządzania i przywództwa. Moduł zawiera strategie i przykłady tworzenia integracyjnego i opartego na współpracy środowiska uczenia się. Teorie wspólnego uczenia się podkreślają, że uczenie się jest aktem społecznym, który powstaje poprzez rozwiązywanie problemów i dążenie do zrozumienia świata.*

*Podmoduł 4.1 koncentruje się na świadomości kulturowej w edukacji. Definiuje on świadomość kulturową jako umiejętność doceniania i szanowania przekonań, zwyczajów, wartości i praktyk ludzi z różnych kultur oraz odpowiedniego dostosowywania zachowań i stylów komunikacji. Moduł omawia znaczenie świadomości kulturowej w tworzeniu sprawiedliwego, integracyjnego i przyjaznego środowiska uczenia się oraz w jaki sposób nauczyciele, którzy wykazują świadomość kulturową, mogą lepiej wspierać uczniów z różnych środowisk. Aby rozwinąć świadomość kulturową, moduł zaleca nauczycielom zastanowienie się nad własnym pochodzeniem kulturowym, zaangażowanie się w rozwój zawodowy, zbadanie swoich uprzedzeń, włączenie różnych perspektyw do nauczania, wspieranie środowiska klasowego reagującego kulturowo, rozpoznawanie różnych aspektów kultury i tworzenie lekcji dostosowanych kulturowo. Moduł podkreśla również różne aspekty kultury, których nauczyciele powinni być świadomi, w tym rasę, przekonania religijne, pochodzenie etniczne, orientację seksualną i tożsamość płciową oraz status społeczno-ekonomiczny. Wreszcie, moduł zapewnia strategie tworzenia bardziej włączającego środowiska klasowego, takie jak docenianie różnorodności, zapewnianie równych szans, wspieranie rozwoju społeczno-emocjonalnego, dostosowywanie instrukcji oraz zajmowanie się uprzedzeniami i dyskryminacją. Podmoduł 4.2.1 bada korzyści płynące z profesjonalnej współpracy między nauczycielami i administratorami szkół. Badania pokazują, że współpraca ma pozytywny wpływ na nauczycieli i przyczynia się do rozwoju szkoły. Nauczyciele mogą polegać na sobie nawzajem, tworząc relacje oparte na zaufaniu i empatii. Współpraca pozwala również nauczycielom na delegowanie zadań i wnoszenie swoich umiejętności w celu ulepszenia szkoły. Współpraca nauczycieli obejmuje rozwiązywanie problemów, wykorzystywanie dowodów i badań do podejmowania decyzji oraz tworzenie pełnego szacunku i wspierającego środowiska uczenia się. Udana współpraca wymaga przejścia od "moich uczniów" do "naszych uczniów" i skupienia się na wspólnych badaniach w celu poprawy wyników uczniów. Ogólnie rzecz biorąc, współpraca wzmacnia zaufanie i otwartość społeczności edukacyjnej. Podmoduł 4.2.2 omawia wspólne uczenie się jako technikę usprawniającą uczenie się poprzez pracę w grupie. Uczenie się oparte na współpracy polega na współpracy uczniów w zespołach w celu*





*rozwiązywania problemów lub uczenia się nowych pojęć, aktywnie angażując się w proces uczenia się. Moduł wyjaśnia różnicę między uczeniem się opartym na współpracy, w którym uczniowie biorą odpowiedzialność za własną naukę i sukces grupy, a uczeniem się opartym na współpracy, w którym poszczególne osoby biorą odpowiedzialność za naukę i sukces zespołu. Korzyści płynące ze wspólnego uczenia się obejmują rozwój umiejętności samodzielnego zarządzania i przywództwa, poprawę relacji między zespołami i działami oraz lepszą współpracę między uczniami. Moduł zawiera przykłady działań związanych z uczeniem się opartym na współpracy, takich jak ewaluacja systemów szkoleniowych, rozwiązywanie problemów w zespołach, opracowywanie nowych produktów i budowanie społeczności uczącej się opartej na współpracy. Wreszcie, teorie wspólnego uczenia się podkreślają, że uczenie się jest naturalną czynnością społeczną, a nauka powstaje poprzez rozmowę, rozwiązywanie problemów i dążenie do zrozumienia świata.*





## Moduł 4. OCENA ŚWIADOMOŚCI KULTUROWEJ

### **CZĘŚĆ I. Moduł 4. CYFROWE NARZĘDZIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ - PYTANIA DO SAMOCENY WCZEŚNIEJSZEJ WIEDZY - TEST WSTĘPNY**

**M4. I. P1:** Czy świadomość kulturowa jest ważna w tworzeniu sprawiedliwego, integracyjnego i przyjaznego środowiska uczenia się?

- A. TAK
- B. NIE

**M4. I. Q2:** Na czym polega współpraca nauczycieli?

- a) *Rdzeniem współpracy nauczycieli jest wspólne dociekanie, które łączy nauczycieli jako uczniów ze wspólnym celem, jakim jest poprawa wyników uczniów.*
- b) Podstawą współpracy nauczycieli jest rywalizacja, która stawia nauczycieli przeciwko sobie, aby zobaczyć, kto może osiągnąć najlepsze wyniki uczniów.

**M4. I. P3:** Czy udana współpraca między nauczycielami koncentruje się na wspólnych badaniach w celu poprawy wyników uczniów?

- a) TAK
- b) NIE

**M4. I. Q4:** Czy nauczyciele mogą zastanowić się nad własnym pochodzeniem kulturowym, aby rozwinąć świadomość kulturową?

- a) TAK
- b) NIE

**M4. I. P5:** Czy uczenie się poprzez współpracę opiera się na koncepcji, że uczenie się jest naturalnie aktem społecznym?

- a) TAK
- b) NIE

**M4. I. P6:** Czy nauczyciele powinni rozpoznawać różne aspekty kultury, takie jak rasa, religia, pochodzenie etniczne, orientacja seksualna i tożsamość płciowa oraz status społeczno-ekonomiczny?

- a) TAK
- b) NIE

**M4. I. Q7.** Świadomość kulturowa obejmuje rozpoznawanie i szanowanie wartości, przekonań i zwyczajów różnych kultur.

- a) TAK





Distance Educator

b) NIE

**M4. I. Q8.** Tworzenie bardziej inkluzywnego środowiska w klasie oznacza ustalanie różnych oczekiwań wobec uczniów w zależności od ich pochodzenia kulturowego.

a) TAK

b) NIE

**M4. I. Q9.** Świadomość kulturowa obejmuje zrozumienie, docenianie i szanowanie przekonań i praktyk ludzi z różnych kultur.

a) TAK

b) NIE

**M4. I. Q10.** Świadomość kulturowa nie jest ważna w środowisku edukacyjnym.

a) TAK

b) NIE

## **CZĘŚĆ II. PYTANIA SAMOOCENY EDUKATORA NA ODLEGŁOŚĆ PO UKOŃCZENIU MODUŁU 4. POST TEST**

**M4. II. Q1.** Świadomość kulturowa nie jest ważna w środowisku edukacyjnym.

a) Tak

b) NIE

**M4. II. Q2.** Nauczyciele świadomi kulturowo nie powinni dostosowywać swoich strategii nauczania do potrzeb uczniów zróżnicowanych kulturowo.

a) Tak

b) NIE

**M4. II. Q3.** Świadomość kulturowa promuje integrację, różnorodność i zrozumienie w klasie.

a) Tak

b) NIE

**M4. II. Q4.** Wspólne uczenie się wzmacnia relacje oparte na zaufaniu i empatii między nauczycielami.

a) Tak

b) NIE

**M4. II. Q5.** Wspólne uczenie się obejmuje osoby pracujące razem w celu rozwiązywania problemów i uczenia się nowych pojęć.

a) Tak

b) NIE

**M4. II. Q6.** Wspólne uczenie się obejmuje osoby pracujące razem nad rozwiązywaniem problemów i tworzeniem wiedzy.

a) Tak

b) NIE





**M4. II. P7:** Świadomość kulturowa w edukacji jest istotna tylko dla studentów studiujących za granicą lub w środowiskach wielokulturowych.

- a) Prawda
- b) Fałsz**

**M4. II. Q8:** Świadomość kulturowa w edukacji koncentruje się wyłącznie na zrozumieniu różnych religii i przekonań.

- a) Prawda
- b) Fałsz**

**M4. II. Q9:** Świadomość kulturowa w edukacji pomaga uczniom rozwijać empatię i umiejętności komunikacji międzykulturowej.

- a) Prawda**
- b) Fałsz

**M4. II. P10:** Świadomość kulturowa w edukacji nie ma wpływu na promowanie globalnego obywatelstwa i wspieranie bardziej integracyjnego społeczeństwa.

- a) Prawda
- b) Fałsz**

**CZĘŚĆ III. ESSAY. Napisz w pięciu wierszach swoją opinię na temat ŚWIADOMOŚCI KULTUROWEJ W SEKTORZE WETERYNARYJNYM**

---

---

---

---

---

---





#### Przykłady M4:

1. *Sektor kształcenia i szkolenia zawodowego odgrywa kluczową rolę w wyposażaniu uczniów w umiejętności i wiedzę potrzebne do doskonalenia się w różnorodnych środowiskach pracy i przyczyniania się do rozwoju społeczeństwa, które ceni sobie integrację. Nadając priorytet świadomości kulturowej, instytucje VET mogą przygotować uczniów do poruszania się i rozwoju w wielokulturowych miejscach pracy*
2. *Świadomość kulturowa w sektorze weterynaryjnym ma kluczowe znaczenie dla prawidłowej interakcji między nauczycielami a uczestnikami szkoleń. Specyficzne cechy kulturowe muszą być zawsze uwzględniane, aby styl szkolenia był dostosowany i łatwo dostępny dla wszystkich uczestników.*
3. *Świadomość kulturowa ma ogromne znaczenie w sektorze VET, ponieważ uznaje różnorodność uczniów i promuje integrację w edukacji. Wspierając świadomość kulturową, nauczyciele tworzą środowisko, które szanuje i ceni różne perspektywy, przekonania i pochodzenie.*
4. *Świadomość kulturowa odgrywa kluczową rolę w sektorze VET, ponieważ promuje integrację, szacunek i zrozumienie wśród różnych uczniów i interesariuszy. Oto kilka kluczowych aspektów świadomości kulturowej w sektorze VET: Rozpoznawanie i docenianie różnorodności, dostosowywanie metod nauczania, skuteczna komunikacja, poszanowanie praktyk kulturowych itp.*
5. *Wiedza o tym, co robią inne kultury i jak się uczą, wspiera wprowadzanie nowych rozwiązań w kontekście kształcenia i szkolenia zawodowego oraz przyczynia się do rozwoju kompetencji globalnych. Świadomość kulturowa jest obecnie kompetencją potrzebną przyszłym pokoleniom, również ze względu na rynek pracy i sprawdzenie, co działa najlepiej w innych kontekstach. Zdobywanie wszelkiego rodzaju nowych kompetencji, w tym świadomości kulturowej, wzbogaca wiedzę i postawy, które można wykorzystać w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego.*
6. *Świadomość kulturowa pomaga przełamać bariery kulturowe.*
7. *Świadomość kulturowa w sektorze VET jest ważna, ponieważ promuje integrację, różnorodność i zrozumienie w klasie. Kiedy nauczyciele są świadomi kulturowo, mogą stworzyć środowisko uczenia się, które celebrytuje i docenia różnice między uczniami. Może to prowadzić do zwiększenia zaangażowania, motywacji i sukcesów akademickich wszystkich uczniów, niezależnie od ich pochodzenia kulturowego.*
8. *Dzisiejszy świat charakteryzuje się różnorodnością kulturową, bardziej niż kiedykolwiek wcześniej. Świadomość kulturowa ma zatem ogromne znaczenie dla rozwoju środowiska uczenia się, które będzie sprawiedliwe dla wszystkich uczniów. W związku z tym wszyscy nauczyciele powinni zostać przeszkoleni w zakresie promowania równości wśród wszystkich uczniów, w tym sensie, że każdy jest traktowany na równi i każdy ma takie same możliwości. Świadomość kulturowa obejmuje uznawanie i*







Distance Educator

*poszanowanie wartości, przekonań i zwyczajów różnych kultur, a wszystkie procesy nauczania powinny być dostosowane do tej różnorodności kulturowej.*

9. *Wrażliwość na inne kultury jest niezbędna, zwłaszcza w przypadku działań związanych z nawiązywaniem kontaktów i współpracą. Co więcej, aby odnieść sukces w dołączaniu do działań, ważne jest, aby znać specyfikę kultur.*
10. *Świadomość kulturowa w sektorze VET tworzy integracyjne i wspierające środowisko uczenia się, poprawia komunikację, przygotowuje uczniów do pracy i wspiera globalną perspektywę. Przyjmując różnorodność kulturową i promując świadomość kulturową, sektor VET może lepiej zaspokajać potrzeby swoich uczniów i przyczyniać się do bardziej integracyjnego i sprawiedliwego społeczeństwa. Osoby uczące się w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego muszą rozumieć i doceniać różnice kulturowe, aby poruszać się w ramach współpracy międzynarodowej, globalnych możliwości zatrudnienia i zróżnicowanych rynków. Świadomość kulturowa przygotowuje uczniów do zglobalizowanej siły roboczej i promuje otwartość, empatię i kompetencje międzykulturowe. Świadomość kulturowa jest kluczowym aspektem w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego, ponieważ promuje integrację, zrozumienie i szacunek dla różnych kultur i środowisk zarówno wśród nauczycieli, jak i uczniów.*

**Moduł 4 AUTOR: Maria Voudaski**





Distance Educator

## MODUŁ 5: PROJEKTOWANIE DZIAŁAŃ, KURSÓW I OCENY W ZAKRESIE NAUCZANIA I UCZENIA SIĘ ONLINE

### Cel modułu:

Zapewnienie wiedzy i praktycznego doświadczenia w zakresie projektowania nauczania i uczenia się online, kursów i oceny.

Ocena jest prezentowana w alternatywnych formatach przy użyciu generatywnej sztucznej inteligencji i platform cyfrowych.

Przypadki są prezentowane z kilkoma wybranymi generatywnymi sztucznymi inteligencjami i platformami cyfrowymi.

Moduł obejmuje dwa moduły: "Redesign curriculum" oraz "Assessment using generative AI and digital technologies".

### Czas trwania

4-6 godzin

### Poziom EQF

### ECVET:

### Długość materiału:

- 2 strony materiałów do nauki podzielone na 2 podmoduły
- kilka platform generatywnej sztucznej inteligencji zapewniających praktyczne **doświadczenie**

### Przydział:

Zadanie jest dostępne za pośrednictwem aplikacji mobilnej: Aplikacja DigiEduAdult

### Cele edukacyjne modułu:

- wyjaśnienie programu nauczania online
- zrozumienie działań edukacyjnych online
- dostarczanie przykładów kursów i ocen online
- zdobycie praktycznego doświadczenia w projektowaniu programów nauczania, kursów i ocen online

### Efekty uczenia się modułu:

- uczestnicy lepiej zrozumieją działania związane z nauczaniem i uczeniem się online, kursy
- Uczestnicy będą również w stanie przeprojektować własne programy nauczania, kursy i tworzyć własne oceny przy użyciu różnych narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji.

### Metody dydaktyczne modułu:

- uczenie się eksperymentalne / doświadczałne
- samokształcenie

### Zastosowane narzędzia dydaktyczne:

- Platformy cyfrowe / aplikacje / platformy generatywnej sztucznej inteligencji
- Interaktywne i praktyczne ćwiczenia
- Filmy

### Tematy modułu



Co-funded by  
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji. Unia Europejska ani Narodowa Agencja nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

**Podmoduł 5.1. Przeprojektowanie programu nauczania****Czas trwania:** 2 godziny samodzielnej nauki**Efekty uczenia się** submodułu 1 Przeprojektowanie programu nauczania**Wiedza**

- Wiedza ogólna i/lub specjalistyczna zdobyta dzięki znajomości różnych dziedzin akademickich i/lub zawodowych oraz zasad teoretycznych.
- Uczenie się głównie poprzez myślenie analityczne

**Umiejętności**

- Szerokie umiejętności, mogą być również specjalistyczne, w tym wykorzystanie odpowiednich narzędzi, metod, różnych procedur technologicznych, materiałów i teorii.
- Ocena i wykorzystanie informacji do formułowania decyzji i rozwiązań.
- Formułowanie rozwiązań dobrze zdefiniowanych problemów abstrakcyjnych.
- Zdolność do wykonywania różnych, niestandardowych zadań.

**Kompetencje**

- Umiejętność pracy w zróżnicowanych i specyficznych warunkach.
- Branie odpowiedzialności za jakość procesu pracy i wyniki, wykazywanie się autonomią i inicjatywą.
- Podejmowanie odpowiedzialności i inicjatywy w zakresie zdobywania nowej wiedzy i umiejętności.
- Charakteryzuje się orientacją przedsiębiorczą oraz umiejętnością organizacji i pracy w złożonych zespołach.

Aby uzyskać przegląd najlepszych praktyk w zakresie programów nauczania/kursów online itp.

Zwiększenie umiejętności cyfrowych w pracy z różnymi platformami cyfrowymi i generatywnymi narzędziami sztucznej inteligencji w celu ulepszenia programów nauczania online.

Rozwijanie kreatywności, praca w grupach i zwiększanie kompetencji cyfrowych w zakresie narzędzi e-nauczania.

**Rozwój programu nauczania z wykorzystaniem nowych technologii**

Podstawowe aspekty opracowywania programu nauczania obejmują sześć kroków lub podejście sześciostopniowe (Kern, 2022):

- 1 identyfikacja problemu i ogólna ocena potrzeb
- 2 ukierunkowana ocena potrzeb
- 3 cele i zadania
- 4 Strategie edukacyjne
- 5 Wdrożenie i ocena
- 6 informacje zwrotne

Najnowsze badania przeprowadzone przez Bhatt i Muduli (2022) wykazały, że rozwiązania sztucznej inteligencji (AI), takie jak przetwarzanie języka naturalnego, sztuczne sieci neuronowe, interaktywne odpowiedzi głosowe, zamiana tekstu na mowę i uczenie się wspomagane technologią, mogą skutecznie usprawnić proces uczenia się i rozwoju. Autorzy





omówili kilka kwestii związanych z opracowywaniem programu nauczania, takich jak strategie edukacyjne (format dostarczania lub pytanie "Jak") i ocena.

Przeprojektowanie modułów może być skomplikowane, ale nowe technologie zmieniają krajobraz obecnych modułów. Szczególnie generatywne narzędzia/platformy sztucznej inteligencji mogą być zintegrowane na różnych etapach. Opierając się na naszym doświadczeniu, przedstawiamy kilka kroków do przeprojektowania modułów.

*Pierwszym aspektem jest określenie celu i zadań.* Nowe technologie, takie jak narzędzia sztucznej inteligencji, mogą pomóc w ulepszeniu celów modułu. Kolejny etap może obejmować

struktura bieżącego modułu. Struktura może zostać zrestrukturyzowana w oparciu o konkretne technologie, które można uwzględnić (patrz rysunek 1).



Obraz 1. Narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji. Źródło: <https://www.rapidops.com/blog/generative-ai-tools/>

Na przykład, niektóre wykłady, lekcje i kursy mogą być konwertowane do formatu wideo przy użyciu różnych narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji. Dodatkowo, niektóre obrazy mogą zostać ulepszone za pomocą narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji.





Distance Educator

Należy zauważyć, że interesariusze mogą być zaangażowani w przeprojektowanie programu nauczania/modułu dla tego procesu. Interesariusze mogą angażować ekspertów branżowych, wykładowców/profesorów i studentów. Ich wkład, spostrzeżenia i doświadczenie mogą być cennymi zasobami dla modułu. Dlatego też wiele firm zaczęło korzystać z różnych narzędzi AI i ma z nimi własne doświadczenia.

Następnym krokiem jest przegląd wszystkich efektów uczenia się i kompetencji. Efekty te powinny być konkretne, mierzalne, osiągalne, istotne i określone w czasie (np. SMART). Integracja umiejętności cyfrowych jest niezbędna.

Kursy, treści wykładów i zasoby muszą zostać wzbogacone o sztuczną inteligencję, zwłaszcza oceny. Zadanie to jest kreatywne i wymaga współpracy z interesariuszami. Wszyscy prowadzący kursy/lekcje powinni rozważyć różne zasoby, takie jak podręczniki, materiały online, multimedia, symulacje i zajęcia praktyczne z wykorzystaniem narzędzi/platform AI. Należy zauważyć, że niektóre platformy mogą być bezpłatne, a inne płatne. W oparciu o budżet modułu można zapewnić mieszankę typów platform sztucznej inteligencji.

Kolejnym krokiem jest wdrożenie i ocena. Na tym etapie można wykorzystać platformy/narzędzia cyfrowe. Na przykład ewaluację można zorganizować po jednej sesji i na podstawie informacji zwrotnych; kurs można natychmiast zmienić. Ponadto narzędzia cyfrowe umożliwiają gromadzenie danych z różnych źródeł (np. cyfrowych narzędzi ankietowych i ustnych refleksji) oraz integrację wyników jako pojedynczego wyniku.

### Platformy generatywnej sztucznej inteligencji

Generatywna sztuczna inteligencja to szeroki termin opisujący każdy rodzaj sztucznej inteligencji (AI), która tworzy nowy **tekst, obrazy, wideo, audio, kod lub dane syntetyczne**.

Algorytmy i modele generatywnej sztucznej inteligencji są szkolone na bardzo dużych zestawach danych. Po przeszkoleniu mogą generować nowe dane, które są podobne - ale nie takie same - jak dane, na których zostały przeszkolone.

### Przykłady wygenerowane przy użyciu generatywnej sztucznej inteligencji



Obraz 2 Obraz 3





- Obraz 2. Pierwszy przykład został wygenerowany przy użyciu wizualnego rozwiązania AI "Stablediffusionweb.com" i słów kluczowych (edukacja na odległość i las) w ciągu kilku sekund.
- Obraz 3. Fotorealistyczny obraz został wygenerowany przy użyciu rozwiązania Stable Diffusion poprzez podanie słów kluczowych (edukacja na odległość i las). Źródło: <https://stablediffusionweb.com>

Wizualizacje generowane przez sztuczną inteligencję mogą być wykorzystywane w edukacji w celu poprawy doświadczenia edukacyjnego i zwiększenia zaangażowania uczniów. Istnieje kilka sposobów wykorzystania wizualizacji generowanych przez sztuczną inteligencję, takich jak wizualizacja danych materiałów edukacyjnych, gry edukacyjne lub quizy, wizualne opowiadanie historii, a nawet spersonalizowane doświadczenia edukacyjne.

Przeprojektowanie modułu jest procesem iteracyjnym. Nieustannie zbieraj opinie użytkowników i monitoruj wydajność modułu/kursu po jego wdrożeniu. Informacje te mogą poprawić dalsze ulepszenia i udoskonalenia w celu optymalizacji funkcjonalności modułu/kursu w czasie.

### **Ramy wytycznych uniwersalnego projektowania na potrzeby uczenia się**

Istnieje uniwersalny projekt wytycznych dotyczących uczenia się. Ramy te zostały dostarczone przez [udlguidelines.cast.org](http://udlguidelines.cast.org) (2023), co może pomóc w ulepszeniu i optymalizacji nauczania i uczenia się dla wszystkich uczniów w oparciu o naukowe spostrzeżenia na temat tego, jak ludzie się uczą. Obejmuje trzy filary: zaangażowanie, reprezentację, działanie i ekspresję.

Pierwszy element poświęcony jest celowym, zmotywowanym uczniom, którzy mogą stymulować ich zainteresowanie i motywację do nauki. Drugi przedstawia, w jaki sposób treść może być prezentowana na różne sposoby, które przyciągną ich uwagę. Wreszcie, trzeci element, "Działanie i ekspresja", obejmuje strategicznych, ukierunkowanych na cel uczniów i różne sposoby, w jakie uczniowie mogą wyrazić to, co wiedzą.





Obraz 4. Uniwersalne projektowanie wytycznych dotyczących uczenia się.

Źródło: <https://udlguidelines.cast.org>

Struktura obejmuje trzy warstwy: dostęp, budowanie i internalizację (patrz rysunek 4). Wszystkie warstwy zawierają zalecenia dotyczące skutecznego przeprojektowania modułu. Warto zauważyć, że iterację można przeprowadzić kilka razy.

### Podmoduł 5.2. Ocena z wykorzystaniem generatywnej sztucznej inteligencji i technologii cyfrowych

**Czas trwania:** 2-3 godziny samodzielnej nauki

**Efekty uczenia się** submodułu 5.2. Ocena przy użyciu generatywnej sztucznej inteligencji i technologii cyfrowych

Wiedza	Umiejętności	Kompetencje
Zapoznanie się z najlepszymi praktykami oceny z wykorzystaniem	Zdobycie umiejętności cyfrowych w zakresie różnych AI, platform cyfrowych umożliwiających	Zwiększenie kompetencji cyfrowych w zakresie tworzenia automatycznych narzędzi do oceny

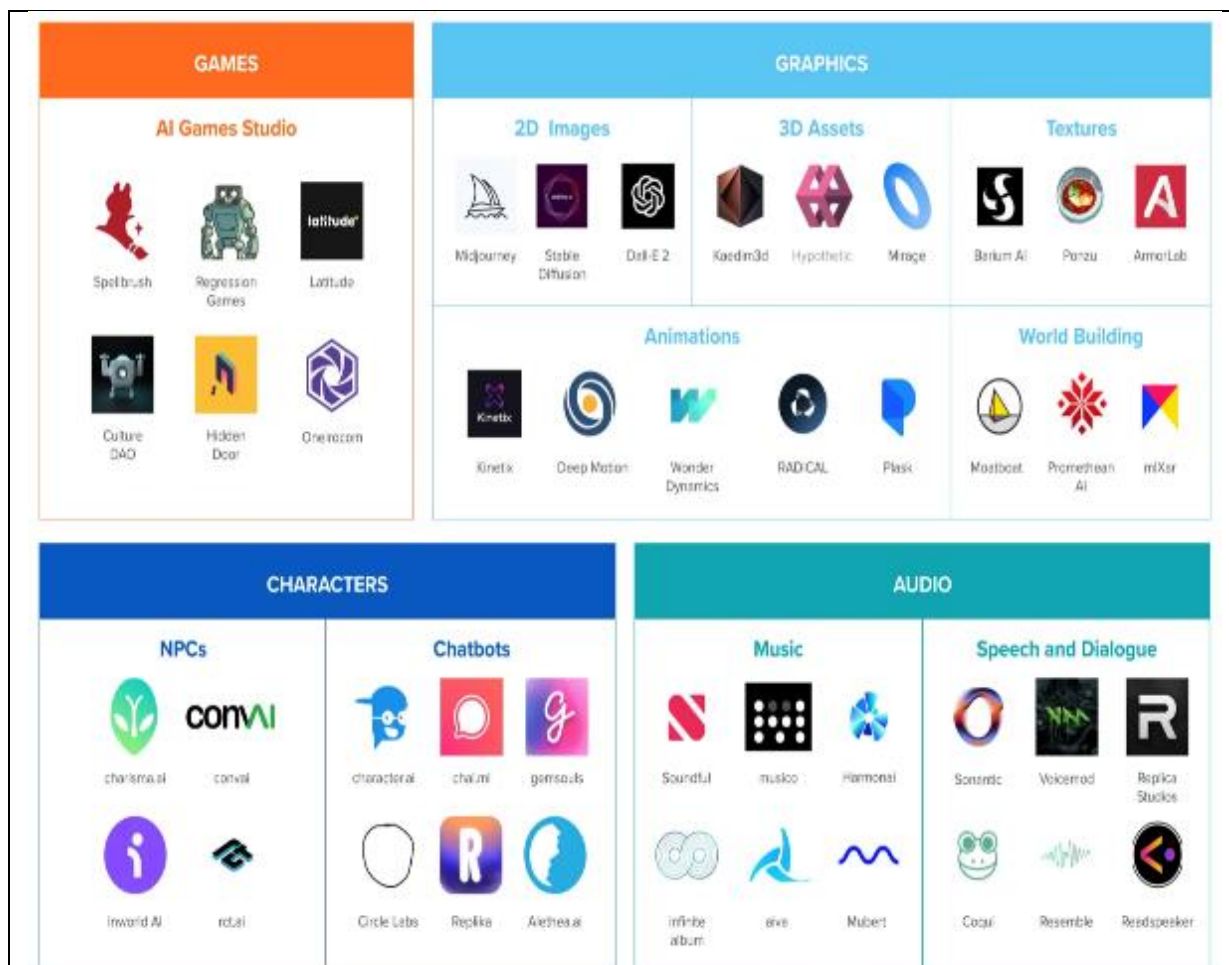




Distance Educator

<i>zaawansowanych technologii</i>	<i>opracowywanie i tworzenie alternatywnych formatów ocen.</i>	<i>programów nauczania i kursów online.</i>
<p><b>Platformy generatywnej sztucznej inteligencji do oceny</b></p> <p>Wykorzystanie technologii do tworzenia tekstu i innych mediów w ramach zgłoszeń studentów (lub w rzeczywistości w ramach procesu opracowywania takich zgłoszeń) musi być przemyślane i / lub ograniczone oraz jasno i otwarcie potwierdzone.</p> <p>Poniżej podano kilka <b>przykładów wbudowania narzędzi AI w projekt oceny</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pozwól uczniom korzystać z narzędzi sztucznej inteligencji, ale wymagaj od nich podpowiedzi, z których korzystali i pokazania za pomocą funkcji śledzenia zmian (i komentarzy), jakie zmiany wprowadzili, aby poprawić wyniki i dlaczego.</li><li>• Generuj treści AI i udostępniaj je studentom do oceny (przy użyciu wcześniej zdefiniowanych kryteriów) i poprawiania.</li></ul> <p>Warto zauważyć, że eseje mogą być automatycznie oceniane przez platformy AI.</p> <p><b>Zaawansowane technologie tworzenia materiałów edukacyjnych</b></p> <p>Generatywna sztuczna inteligencja to szeroka etykieta oznaczająca dowolny algorytm sztucznej inteligencji, który umożliwia wykorzystanie istniejącej zawartości, takiej jak tekst, pliki audio lub obrazy, do tworzenia nowego tekstu, obrazów, filmów, dźwięku, kodu lub danych syntetycznych. (Richman, Boyd, 2023; Market trends, 2021)).</p> <p>Istnieją różne generatywne SI w wielu dziedzinach: edukacji, biznesie, przemyśle gier, sztuce i pisaniu (rysunek 5).</p>		





Obraz 5. Mapa narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji.

Źródło: <https://a16z.com/2022/11/17/the-generative-ai-revolution-in-games/>

Dlatego też istnieje wiele krajobrazów generatywnej sztucznej inteligencji dedykowanych edukacji, biznesowi i programistom lub twórcom gier. Obraz przedstawia cztery obszary platform generatywnej sztucznej inteligencji, takie jak generowanie tekstu, obrazu, dźwięku i kodu.

### Ulepszone uczenie się przy użyciu generatywnej sztucznej inteligencji

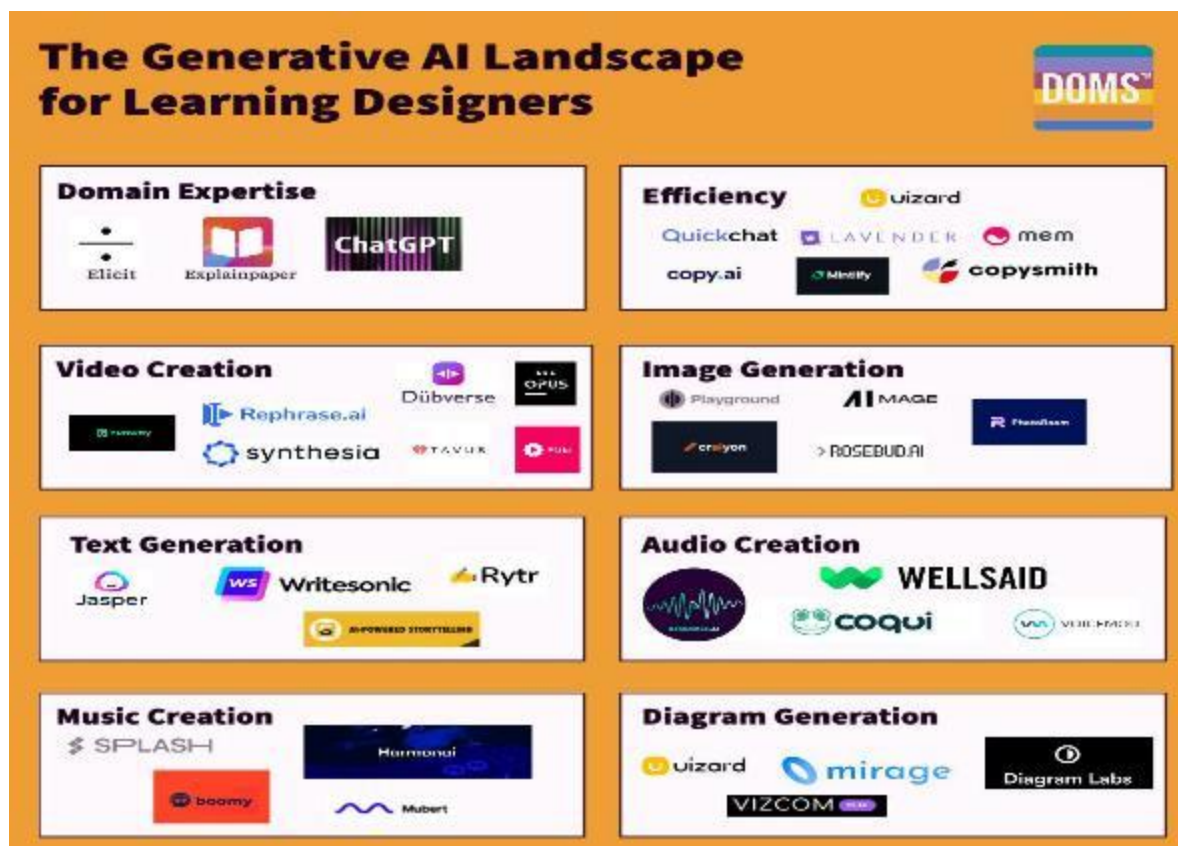
Niedawno naukowiec i ekspert w dziedzinie uczenia się Hardman (2022) z Uniwersytetu Cambridge przedstawił krajobraz generatywnej sztucznej inteligencji przy użyciu około 40 istniejących narzędzi wykorzystujących sztuczną inteligencję do uczenia się, które obejmują osiem dziedzin (patrz rysunek 6):

1. domena wiedzy specjalistycznej
2. efektywność
3. tworzenie wideo
4. generowanie obrazu



5. generowanie tekstu
6. tworzenie dźwięku
7. tworzenie muzyki
8. generowanie wykresów

Te generatywne SI mogą być wykorzystywane do tworzenia różnych treści materiałów edukacyjnych lub formatu ich dostarczania.



Obraz 6. Krajobraz generatywnej sztucznej inteligencji dla projektantów nauki DOMS™. Źródło: <https://drphilipahardman.substack.com/p/the-generative-ai-landscape-for-learning>

### Formaty ocen

Niektóre formaty są trudniejsze do wygenerowania przez narzędzia sztucznej inteligencji niż inne, przy czym tekst jest obecnie najprostszy. Podobnie, niektóre gatunki tekstów są trudniejsze dla technologii sztucznej inteligencji.

Istnieje kilka pomysłów na zadania oparte na alternatywnych formatach:

- Poproś uczniów o stworzenie prezentacji ustnych, filmów i zasobów multimedialnych.
- Poproś uczniów o włączenie bardziej osobistych refleksji związanych z koncepcjami jednostki.
- Poproś uczniów o wzięcie udziału w wywiadach na żywo (twarzą w twarz lub online).

Rozmowa kwalifikacyjna lub "viva voce" może sprawdzić zrozumienie ucznia, oceniając jego zdolność do odpowiadania na pytania i podpowiedzi w rozmowie. Można ich również poprosić



o rozwinięcie lub powiązanie odpowiedzi na różne pytania. Należy pamiętać, że rozmowy na żywo są trudniejsze i bardziej niepokojące dla niektórych uczniów niż dla innych (choć dotyczy to również innych formatów, takich jak eseje i egzaminy).

Zadania mogą przybierać różne formy, w zależności od przedmiotu, poziomu akademickiego i konkretnych wymagań. Niektóre popularne formy zadań obejmują eseje, prace badawcze, raporty, zestawy problemów lub arkusze robocze, raporty laboratoryjne, studia przypadków, projekty kreatywne i zadania grupowe. Pełny opis każdej z form przedstawiono w tabeli 1.

**Tabela 1.** Rodzaje przydziałów.

Rodzaj oceny	Opis
Eseje	Pisemna kompozycja, w której przedstawiasz i wspierasz argument, analizujesz temat, przedstawiasz interpretację lub omawiasz określony temat. Eseje często wymagają badań, krytycznego myślenia i stosowania odpowiednich cytatów.
Artykuł badacza	Dogłębne prace akademickie, które obejmują szeroko zakrojone badania, analizę i syntezę informacji z różnych źródeł. Artykuły badawcze mają zazwyczaj określoną strukturę, w tym wstęp, przegląd literatury, metodologię, wyniki, dyskusję i wnioski.
Raport	Ustrukturyzowany dokument przedstawiający ustalenia, analizy i zalecenia dotyczące określonego tematu. Raporty są często oparte na badaniach, eksperymentach, obserwacjach lub studiach przypadku i zazwyczaj zawierają szczegółowe informacje na dany temat.
Zestawy zadań lub arkusze robocze	Zadania polegające na rozwiązywaniu problemów matematycznych lub naukowych, wykonywaniu ćwiczeń lub odpowiadaniu na pytania związane z materiałem kursu. Zadania te pomagają utrwalić wiedzę i ocenić jej zrozumienie.
Raporty laboratoryjne	Dokumenty opisujące procedury eksperymentalne, wyniki i analizy przeprowadzone w warunkach laboratoryjnych. Raporty laboratoryjne często mają określoną strukturę i wymagają jasnego wyjaśnienia procesu eksperymentalnego i obserwacji.
Studia przypadków	Dogłębne badania rzeczywistych scenariuszy, sytuacji lub osób, często wykorzystywane w dziedzinach takich jak biznes, prawo, psychologia lub nauki społeczne. Studia przypadków wymagają analizy, krytycznego myślenia i zastosowania koncepcji teoretycznych w sytuacjach praktycznych.





Distance Educator

Kreatywne projekty	Zadania wymagające twórczej ekspresji, takie jak tworzenie dzieł sztuki, pisanie wierszy, komponowanie muzyki, projektowanie prototypów lub tworzenie treści multimedialnych. Zadania te pozwalają na indywidualną ekspresję i często łączą elementy artystyczne z koncepcjami akademickimi.
Zadania grupowe	Zadania wymagające współpracy z innymi uczniami w celu ukończenia projektu lub rozwiązania problemu. Zadania grupowe oceniają pracę zespołową, umiejętności komunikacyjne i zdolność do efektywnej współpracy.

Przydziały mogą być wirtualne lub fizyczne. Wirtualne mogą zagwarantować większą elastyczność i efektywność kosztową. Największym wyzwaniem jest zapewnienie jakości odpowiedzi i indywidualnej obecności. Co więcej, nie wszystkie platformy cyfrowe mogą zagwarantować, że poglądy wielu uczestników na interfejsy ich komputerów/smartfonów i ich otoczenie znajdują się w fizycznym miejscu, co może zapewnić, że zadania są wykonywane etycznie.

### Zadania i narzędzia AI

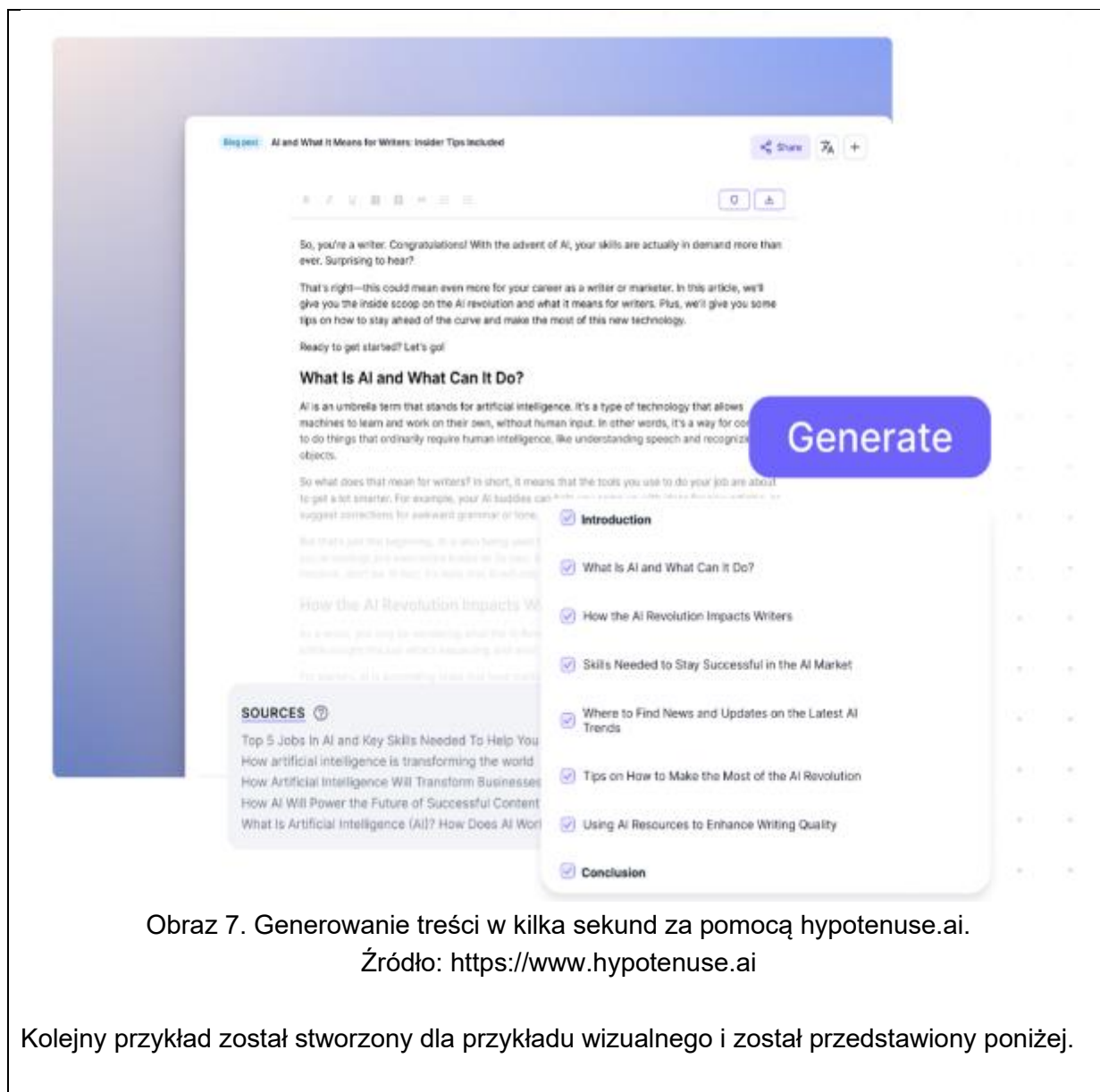
TopAi.tools (2023) zawiera kompleksową listę narzędzi AI do pisania zadań (TopAi.tools, 2023). Na przykład narzędzie Writefull Academizer przekształca tekst nieformalny w tekst akademicki. W ten sposób narzędzie to może generować abstrakcyjne i przeformułowane akapity. Inne narzędzie "hypotenuse.ai" może generować treści w ciągu kilku sekund (zdjęcie 7). Narzędzie to może być zatem wykorzystywane w innych domenach, takich jak treści e-commerce lub (płatne) wiadomości w mediach społecznościowych. Dlatego też wiele form zadań można zorganizować za pomocą tych narzędzi tekstowych. Jeśli chodzi o narzędzia AI do generowania obrazów, mogą one wizualnie wzbogacić treść zadania.







Distance Educator



Obraz 7. Generowanie treści w kilka sekund za pomocą hypotenuse.ai.

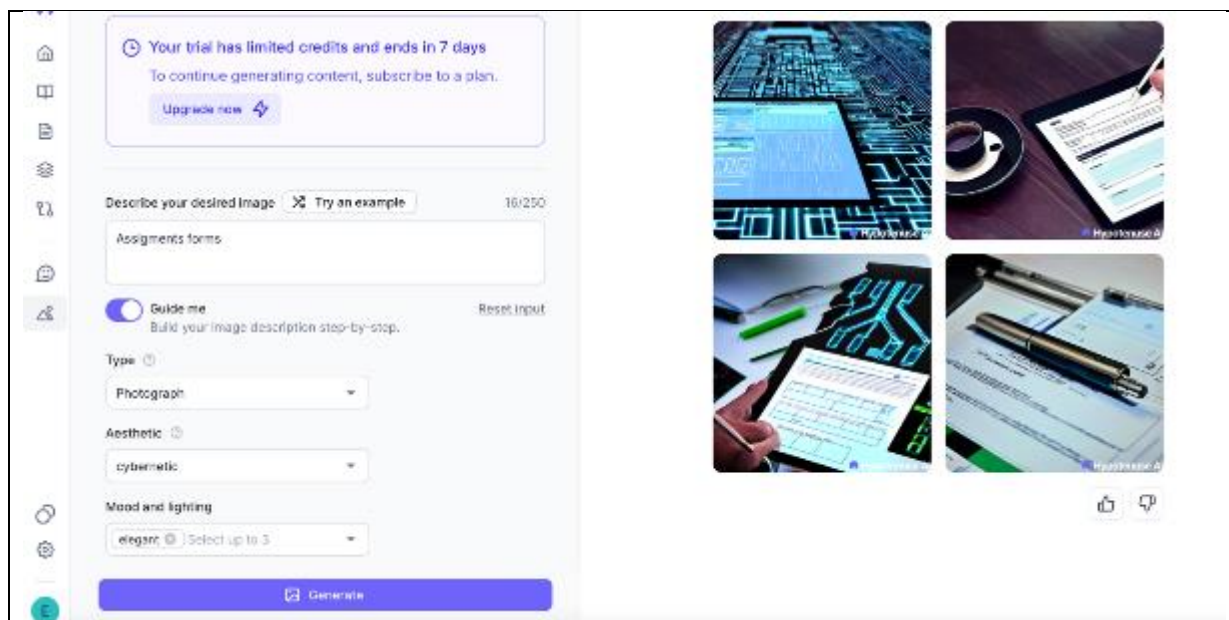
Źródło: <https://www.hypotenuse.ai>

Kolejny przykład został stworzony dla przykładu wizualnego i został przedstawiony poniżej.





Distance Educator



Obraz 8. Generowanie treści wizualnych za pomocą słów kluczowych "Assignments forms" w kilka sekund przy użyciu hypotenuse.ai. Źródło: <https://www.hypotenuse.ai>

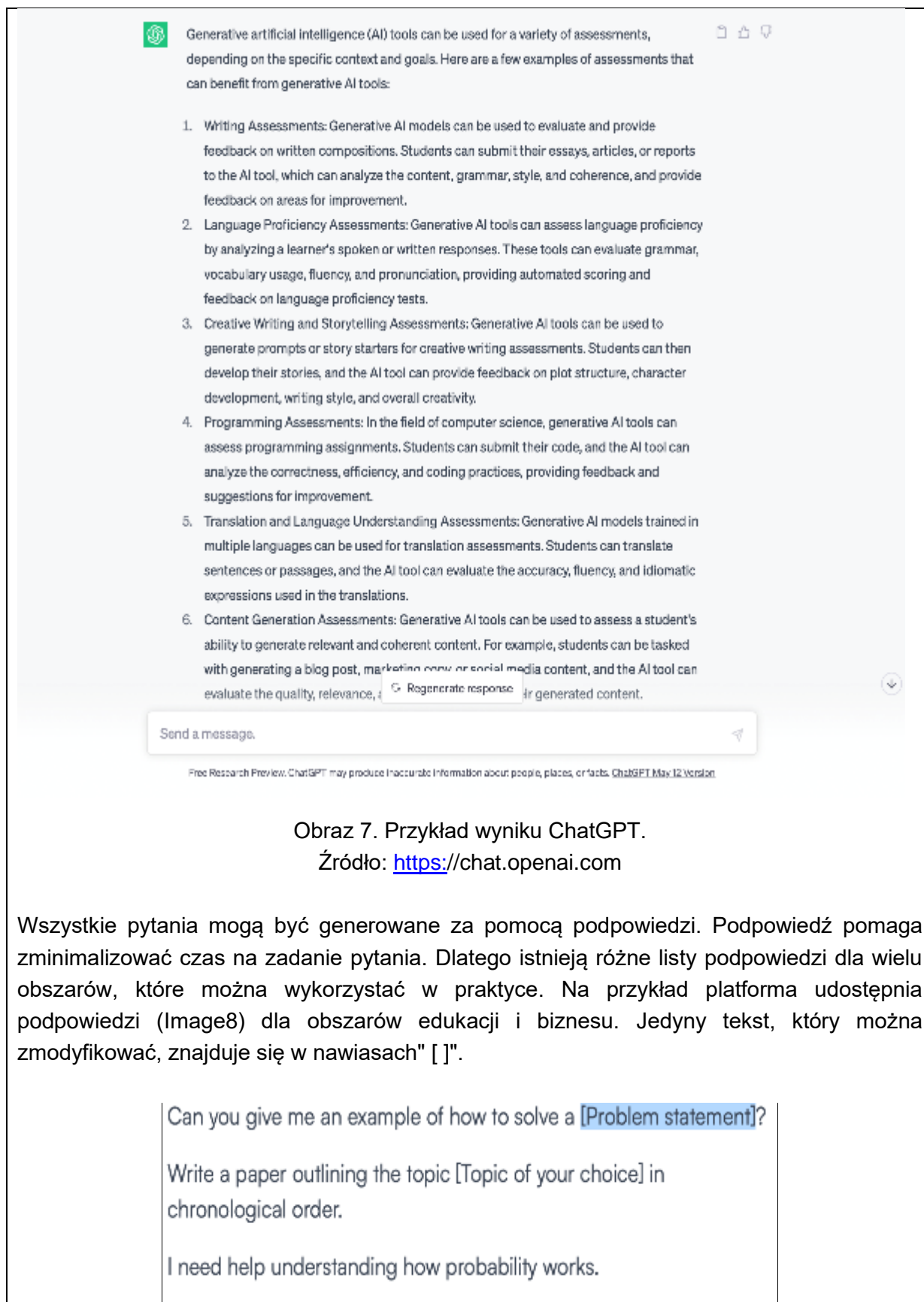
### Przykłady platformy generatywnej sztucznej inteligencji: Chat GPT (tekst)

Chat GPT, znany również jako GPT (Generative Pre-trained Transformer) Chatbot, to zaawansowany model językowy opracowany przez OpenAI. Jest częścią serii GPT, a GPT-3 jest najnowszą wersją w czasie mojego szkolenia.

GPT-3 jest szkolony na ogromnej ilości różnorodnych danych tekstowych z Internetu, co pozwala mu generować podobne do ludzkich odpowiedzi na podpowiedzi i angażować się w interakcje konwersacyjne (<https://chat.openai.com>). Wykorzystuje architekturę transformatorową, która jest modelem głębokiego uczenia się, który wyróżnia się w przetwarzaniu danych sekwencyjnych, takich jak język naturalny.

Poniższy przykład obejmuje przykłady obszarowe wykorzystujące Chat GPT do oceny. Wpisaliśmy pytanie: "Jakie są najlepsze oceny przy użyciu generatywnych narzędzi sztucznej inteligencji?".





Obraz 7. Przykład wyniku ChatGPT.

Źródło: <https://chat.openai.com>

Wszystkie pytania mogą być generowane za pomocą podpowiedzi. Podpowiedź pomaga zminimalizować czas na zadanie pytania. Dlatego istnieją różne listy podpowiedzi dla wielu obszarów, które można wykorzystać w praktyce. Na przykład platforma udostępnia podpowiedzi (Image8) dla obszarów edukacji i biznesu. Jedyne tekst, który można zmodyfikować, znajduje się w nawiasach " [ ]".

Can you give me an example of how to solve a [Problem statement]?

Write a paper outlining the topic [Topic of your choice] in chronological order.

I need help understanding how probability works.



## Obraz 8. Przykłady podpowiedzi dla ChatGPT.

Źródło: <https://bit.ly/3pMFDfo>**Źródła wiedzy o Module5.**

1. <https://www.monash.edu/learning-teaching/teachhq/Teaching-practices/artificial-intelligence/generative-ai-and-assessment>
2. Bhatt, P., & Muduli, A. (2022). Sztuczna inteligencja w uczeniu się i rozwoju: Systematyczny przegląd literatury. European Journal of Training and Development, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print. <https://doi.org/10.1108/EJTD-09-2021-0143>
3. Hardman, P. (2022). The Generative AI Landscape for Learning Designers. Pozyskano z: <https://drphilippahardman.substack.com/p/the-generative-ai-landscape-for-learning>
4. Przegląd: sześciostopniowe podejście do tworzenia programów nauczania. David E. Kern. W
5. Opracowanie programu nauczania dla edukacji medycznej: podejście sześciostopniowe (Thomas, P. A., Kern, D. E., Hughes, M. T., Tackett, S. A., & Chen, B. Y. (Eds.). (2022). Johns Hopkins University Press.
6. Richman, D. & Boyd, C. (2023). Co GPT naprawdę oznacza dla marketingu cyfrowego? W Digital Marketing Institute. Slide Deck (pp.1-44). Retrieved from <https://digitalmarketinginstitute.com>.
7. Trendy rynkowe (2021). Czym jest generatywna sztuczna inteligencja, jej wpływ i ograniczenia? W [analyticsinsight.net](https://www.analyticsinsight.net). Pozyskano z: <https://www.analyticsinsight.net/what-is-generative-ai-its-impacts-and-limitations/>
8. SEOtraininglondon.org (2023). Wykorzystaj moc SparkToro i GPT3, aby znaleźć zwycięski temat treści. W SEOtraininglondon.org. Retrieved from: <https://www.seotraininglondon.org/sparktoro-gpt3-content-topics/>
9. foundationcapital.com(2022). Jasper oraz przeszłość, terażniejszość i przyszłość generatywnej sztucznej inteligencji. W foundationcapital.com. Retrieved from <https://foundationcapital.com/jasper-and-the-past-present-and-future-of-generative-ai/>
10. Rapidops(2023). Generatywne narzędzia sztucznej inteligencji w domenach kreatywnych: Gra o władzę i presję trwa! Pozyskano z: <https://www.rapidops.com/blog/generative-ai-tools/>
11. [udlguidelines.cast.org](https://udlguidelines.cast.org) (2023). Wytyczne UDL. Pobrano z: <https://udlguidelines.cast.org>
12. James Gwertzman, J, Soslow , J. (2023). Rewolucja generatywnej sztucznej inteligencji w grach. pobrano z: <https://a16z.com/2022/11/17/the-generative-ai-revolution-in-games/>
13. chat.openai.com (2023). Nowy czat. Pobrano z: <https://chat.openai.com>
14. Writesonic.com (2023). Najlepsze podpowiedzi ChatGPT dla edukacji. Pozyskano z: <https://bit.ly/3pMFDfo>
15. chat.openai.com (2023). Nowy czat. Pobrano z: <https://chat.openai.com>
16. Writesonic.com (2023). Najlepsze podpowiedzi ChatGPT dla edukacji. Pozyskano z: <https://bit.ly/3pMFDfo>
17. hypotenuse.ai (2023). Generowanie treści w kilka sekund przy użyciu sztucznej inteligencji. Pobrano z: <https://www.hypotenuse.ai/>





18. TopAi.tools (2023). 32 najlepsze narzędzia Ai do pisania zadań. Retrieved from:  
<https://topai.tools/lists/best-ai-tools-for-assignment-writing.html>

**Terminy związane z Modułem:**

<i>Platformy generatywnej sztucznej inteligencji</i>	<i>sztuczna inteligencja (AI)</i>	<i>praktyczne doświadczenie</i>
<i>Przeprojektowanie programu nauczania</i>	<i>technologie cyfrowe</i>	<i>platformy cyfrowe</i>
<i>Ocena</i>	<i>oceny przy użyciu różnych sztucznej inteligencji</i>	<i>Działania związane z nauczaniem i uczeniem się online</i>

**Podsumowanie sylabusu dla modułu:**

Moduł 5 zapewnia aktualną wiedzę i praktyczne doświadczenie w zakresie projektowania internetowych działań dydaktycznych i edukacyjnych, kursów i ocen. Ocena jest prezentowana w alternatywnych formatach z wykorzystaniem generatywnej sztucznej inteligencji (AI) i platform cyfrowych. Przypadki są prezentowane z kilkoma wybranymi generatywnymi sztucznymi inteligencjami i platformami cyfrowymi. Moduł obejmuje dwa moduły: "Przeprojektowanie programu nauczania" i "Ocenianie z wykorzystaniem generatywnej sztucznej inteligencji i technologii cyfrowych". Uczestnicy będą mieli lepsze zrozumienie działań i kursów związanych z nauczaniem i uczeniem się online oraz (2) będą w stanie przeprojektować swoje programy nauczania i kursy oraz tworzyć oceny przy użyciu różnych narzędzi AI i cyfrowych.





## Moduł 5. PROJEKTOWANIE DZIAŁAŃ, KURSÓW I OCENY W ZAKRESIE NAUCZANIA I UCZENIA SIĘ ONLINE

### **CZĘŚĆ I. Moduł 5: PROJEKTOWANIE ZAJĘĆ NAUCZANIA I UCZENIA SIĘ ONLINE, KURSÓW I OCENY - PYTANIA SAMOOCENY DLA WIEDZY WCZEŚNIEJSZEJ - PRETEST**

**M5. I. P1:** Czym jest generatywna sztuczna inteligencja? Generatywna sztuczna inteligencja to szeroki termin określający sztuczną inteligencję, która tworzy nowy tekst, obrazy, wideo, audio, kod lub dane syntetyczne.

- a) Tak
- b) Nie

**M5. I. Q2:** Ile istnieje klasyfikacji generatywnej sztucznej inteligencji?

- a) Kilka
- b) Wiele**

**M5. I. P3:** Czy nowe technologie, takie jak narzędzia/platformy generatywnej sztucznej inteligencji, mogą zmienić proces oceny studentów?

- a) Tak**
- b) Nie

**M5. I. Q4:** Jakie są formaty nowych rodzajów ocen?

- a) prezentacje ustne, zasoby multimedialne, filmy wideo, osobiste refleksje, wywiady na żywo**
- b) B: wywiady bezpośrednie lub online

**M5. I. P5:** Czy wizualizacje generowane przez sztuczną inteligencję dla materiałów edukacyjnych mogą poprawić doświadczenie edukacyjne?

- a) Tak**
- b) Nie

**M5. I. Q6:** Stwierdzenie: Istnieją tylko cztery obszary narzędzi/platform generatywnej sztucznej inteligencji.

- a) Tak
- b) B: Nie**

**M5. I. Q7:** Ile jest narzędzi/platform generatywnej sztucznej inteligencji pod względem obszarów tematycznych?

- a) Cztery**
- b) Pięć
- c) Trzy
- d) Dwa

**M5. I. P8:** Jakie są główne narzędzia/platformy do generowania wizualizacji generowanych przez sztuczną inteligencję?

- a) DALL-E, DeepArt.io, Pix2Pix, Stablediffusionweb**
- b) ChatGPT, Stablediffusionweb







Distance Educator

- c) Jasper, Rytr
- d) ChatGPT, Pix2Pix

**M5. I. P9:** W jaki sposób wizualizacje generowane przez sztuczną inteligencję dla materiałów edukacyjnych mogą poprawić doświadczenie edukacyjne?

- a) wizualizacje mogą być spersonalizowane i oryginalne**
- b) wizualizacje mogą być tworzone szybciej**
- c) Wizualizacje generowane przez SI nie są interaktywne
- d) Wizualizacje AI nie zapadają w pamięć

**M5. I. Q10:** W jaki sposób ChatGPT może być wykorzystywany do nauki?

- a) ChatGPT może umożliwić nauczycielom szybsze uzyskiwanie informacji na różne tematy i ulepszanie materiałów edukacyjnych.**
- b) ChatGPT może być wykorzystywany do spersonalizowanych tekstów/opisów uczniów do generowania modułów/zadań i ocen.**
- c) ChatGPT nie może być używany do oceny uczniów.
- d) ChatGPT nie oszczędza czasu nauczycieli.

## **CZĘŚĆ II. PYTANIA SAMOOCENY EDUKATORA NA ODLEGŁOŚĆ PO UKOŃCZENIU MODUŁU 5. POST TEST**

**M5. II. P1:** Ile istnieje klasyfikacji generatywnej sztucznej inteligencji dla nauczycieli?

- a) Kilka
- b) Wiele**

**M5. II. P2:** Czy nowe technologie, takie jak narzędzia/platformy generatywnej sztucznej inteligencji, mogą zmienić proces uczenia się uczniów?

- a) Tak**
- b) Nie

**M5. II. P3:** Czym jest sztuczna inteligencja?

AI to szeroki termin określający sztuczną inteligencję, która tworzy nowy tekst, obrazy, wideo, audio, kod lub dane syntetyczne.

- a) TAK
- b) Nie**

**M5. II. Q4:** Czym jest generatywna sztuczna inteligencja? AI to szeroki termin określający sztuczną inteligencję, która tworzy nowy tekst.

- a) Tak
- b) Nie**

**M5. II. P15:** Gdzie można stosować generatywną sztuczną inteligencję?

- a) Biznes, Edukacja, Sztuka, Branża gier**
- b) Branża gier

**M5. II. P6:** Jakie są najlepsze formaty ocen w erze generatywnej sztucznej inteligencji?





Distance Educator

**a) Zadania ustne**

b) Napisany

**M5. II. P7:** Czy możemy używać ChatGPT do zadań uczniów?

**a) Tak**

b) Nie

**M5. II. P8:** Czy platformy generatywnej sztucznej inteligencji zastępują tradycyjne zajęcia zajęciami online?

a) Tak

**b) Nie**

**M5. II. P9:** Jakie są główne aspekty opracowywania programu nauczania? Identyfikacja problemu i ogólna ocena potrzeb; ukierunkowana ocena potrzeb; cele i zadania; strategie edukacyjne; wdrażanie i ocena oraz informacje zwrotne.

**a) Prawda**

b) Fałsz

**M5. II. Q10:** Ile jest istotnych aspektów etapów opracowywania programu nauczania?

**a) Sześć**

b) Pięć

c) Trzy

d) Dwa

**CZĘŚĆ III. ESSAY. Napisz w pięciu wierszach swoją opinię na temat PROJEKTOWANIA DZIAŁAŃ, KURSÓW I USŁUG NAUCZANIA I UCZENIA SIĘ ONLINE W SEKTORZE WETERYNARYJNYM**

---

---

---

---

---

---





## Przykłady:

1. *Osiągnięcie delikatnej równowagi między sztuczną inteligencją a interakcją międzyludzką jest najważniejsze, gwarantując spełnienie indywidualnych wymagań w sektorze VET. Przyjmując tę równowagę, instytucje VET mogą zapewnić uczniom optymalne połączenie postępu technologicznego i kontaktów międzyludzkich, prowadząc do bardziej efektywnego i satysfakcjonującego doświadczenia edukacyjnego.*
2. *Nowa era cyfrowa daje wiele możliwości rozszerzenia procesów uczenia się i uczynienia edukacji wszelkiego rodzaju bardziej dostępną dla wszystkich.*
3. *Projektowanie nauczania i uczenia się online, kursów i ocen z wykorzystaniem sztucznej inteligencji w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego stwarza ekscytujące możliwości. Sztuczna inteligencja może spersonalizować doświadczenia edukacyjne, dostosowując treści i zasoby do indywidualnych potrzeb uczniów, zwiększając zaangażowanie i zatrzymując wiedzę.*
4. *Projektowanie nauczania i uczenia się online, kursów i oceny z wykorzystaniem AI (sztucznej inteligencji) w sektorze VET może oferować różne korzyści i możliwości. Oto kilka rozważań i możliwości: Spersonalizowane ścieżki nauczania: Sztuczna inteligencja może analizować dane uczniów, takie jak wyniki, preferencje i style uczenia się, w celu tworzenia spersonalizowanych ścieżek edukacyjnych. Kursy online mogą być dynamicznie dostosowywane w oparciu o indywidualne potrzeby, umożliwiając osobom uczącym się w sektorze VET postępy we własnym tempie i skupienie się na obszarach, które wymagają większej uwagi. Wdrażając sztuczną inteligencję w sektorze VET, należy wziąć pod uwagę kwestie etyczne, ochronę prywatności i zapewnienie przejrzystości w korzystaniu z algorytmów AI. Co więcej, interakcja z człowiekiem i wskazówki pozostają kluczowe, ponieważ sztuczna inteligencja jest najlepiej wykorzystywana jako narzędzie do rozszerzania i ulepszania nauczania i uczenia się, a nie zastępowania ludzkich nauczycieli.*
5. *Spersonalizowane lub dostosowane do potrzeb uczenie się jest pożądane przez więcej grup uczniów, a nauczyciele powinni być przygotowani na dostosowanie kontekstu T&L. W tym celu należy wiedzieć, jak projektować i realizować działania, kursy i oceny. Przy większej liczbie możliwości uczenia się online konieczne jest, aby wiedzieć, jak to zrobić w formacie cyfrowym, a ponadto móc dzielić się nimi z innymi (rówieśnikami i uczniami).*
6. *Narzędzia sztucznej inteligencji sprawiają, że kursy online stają się bardziej interaktywne i spersonalizowane.*
7. *Technologie AI mogą wspierać szkolenia zarówno w celu wspierania procesów uczenia się, jak i zarządzania kwestiami organizacyjnymi. Sztuczna inteligencja może pomóc w sytuacjach, które wymagają przetwarzania dużej ilości danych w celu uzyskania*





przydatnych informacji do szkolenia. Niemniej jednak, sztuczna inteligencja może wspierać nauczycieli VET w następujący sposób: umożliwiając dzielenie się i dostarczanie informacji na temat rynku pracy (miejsc pracy, zawodów, wymagań kwalifikacyjnych, kursów i możliwości zdobycia doświadczenia zawodowego), ułatwiając rekrutację i zaangażowanie uczniów i pracowników, przechowując zapisy i postępy uczniów, zapewniając bodźce zwiększające zaangażowanie uczniów, skracając czas i koszty tworzenia i dostarczania treści edukacyjnych, przyspieszając działania ewaluacyjne, umożliwiając nauczycielom zwiększenie działań związanych z oceną formatywną.

8. *Istnieje wiele możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji w nauczaniu i uczeniu się online, takich jak spersonalizowane uczenie się uczniów, automatyzacja rutynowych zadań dla nauczycieli itp. Na przykład, systemy korepetycji AI dają nauczycielom możliwość zapewnienia spersonalizowanych wskazówek, wsparcia i informacji zwrotnych, w oparciu o sposoby uczenia się lub poziom wiedzy każdego ucznia. Sztuczna inteligencja pomaga również nauczycielom zaoszczędzić czas na odpowiadaniu na powtarzające się pytania uczniów, poświęcając zamiast tego więcej czasu na pracę i zadania o wyższej wartości. Analityka AI pozwala nauczycielom śledzić postępy i wyniki uczniów.*
9. *Istnieją różne (generatywne) platformy sztucznej inteligencji, które mogą być wykorzystywane do projektowania działań związanych z nauczaniem i uczeniem się online. Na przykład istnieją cztery rodzaje generatywnej sztucznej inteligencji: sygnały, teksty, kody i audio. Co więcej, oceny mogą integrować różne narzędzia AI.*
10. *Niezbędne jest ostrożne podejście do wykorzystania sztucznej inteligencji w projektowaniu internetowych działań dydaktycznych, kursów i ocen w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego. Priorytetem powinny być względy etyczne, prywatność danych i przejrzystość. Nauczyciele powinni zachować równowagę między podejściem opartym na sztucznej inteligencji a interakcją międzyludzką, aby zapewnić holistyczne doświadczenie edukacyjne i zaspokoić wyjątkowe potrzeby uczniów. Ogólnie rzecz biorąc, włączenie sztucznej inteligencji do procesu projektowania w sektorze VET może zwiększyć personalizację, wydajność i skuteczność działań związanych z nauczaniem i uczeniem się online, kursów i ocen, ostatecznie zwiększając zaangażowanie uczniów, wyniki i sukces. Sztuczna inteligencja może analizować duże ilości danych w celu generowania analiz predykcyjnych w sektorze VET. Badając dane uczniów, algorytmy AI mogą identyfikować trendy, przewidywać wyniki uczniów i zapewniać wczesną interwencję, aby zapobiec potencjalnym wyzwaniom. Analityka predykcyjna może pomóc nauczycielom zidentyfikować zagrożonych uczniów, dostosować strategie instruktażowe i poprawić ogólne wskaźniki sukcesu uczniów.*

**Moduł 5 Autor: Egle Vaiciukynaite**





Distance Educator

2021-1-RO01-KA220-VET-000034702

132

Edukator na odległość - szkolenie edukatorów dorosłych w erze  
cyfrowej.

DISTANCE EDUCATOR CURRICULUM - wersja polska



**Co-funded by  
the European Union**

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji. Unia Europejska ani Narodowa Agencja nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Distance Educator

*Konsorcjum projektu zidentyfikowało potrzebę cyfrowej transformacji kształcenia i szkolenia zawodowego oraz poprawy i wymagania nowych umiejętności, kompetencji dla nauczycieli i innych pracowników edukacji dorosłych.*

*Głównym celem projektu jest zwiększenie umiejętności cyfrowych i dydaktycznych oraz kompetencji organizatorów kształcenia dorosłych, organizatorów kształcenia i szkolenia zawodowego oraz nauczycieli, które są wymagane w erze cyfrowej i pozwalają im sprostać wielu wyzwaniom potrzebnym społeczeństwu dotkniętemu COVID-19.*

*Dlatego też projekt odpowiada na wybrane priorytety dziedzinowe, ponieważ szkolenie edukatorów dorosłych w zakresie kształcenia na odległość online zwiększa zapewnienie jakości w kształceniu i szkoleniu zawodowym.*

#### Grupy docelowe

- Edukatorzy, kadra edukacji dorosłych, trenerzy, nauczyciele, edukatorzy VET i dostawcy VET z Rumunii, Grecji, Cypru, Polski i Litwy.
- Interesariusze, instytucje VET, dostawcy usług edukacyjnych, firmy konsultingowe, mentorzy.







Distance Educator

## PARTNERZY



UNIVERSITATEA  
**Dimitrie Cantemir**



**TECHNICAL INSTITUTE  
OF HERAKLION CHAMBER OF  
COMMERCE & INDUSTRY**



**VYTAUTAS MAGNUS  
UNIVERSITY  
AGRICULTURE  
ACADEMY**

**Uniwersytet "Dimitrie Cantemir" z Târgu Mureș  
Instytut Izby Przemysłowo-Handlowej w Heraklionie - Grecja  
Danmar Computers - Polska  
GrantXpert Consulting - Cypr  
Uniwersytet Witolda Wielkiego - Litwa**



**Co-funded by  
the European Union**

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji. Unia Europejska ani Narodowa Agencja nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



**EDUKATOR NA ODLEGŁOŚĆ  
SZKOLENIE EDUKATORÓW DOROSŁYCH W ERZE CYFROWEJ**

**Numer projektu: 2021-1-RO01-KA220-VET-000034702**

**Okres realizacji: 15.02.2022 - 14.02.2024.**

**<https://distance-educator.erasmus.site/>**

*Redakcja:*

*Maria Oroian (1. wersja robocza)  
Sorina-Mihaela Bălan (wersja ostateczna)  
Uniwersytet Dimitrie Cantemir z Targu Mureș*

*Autorzy:*

*Moduł 1. Maria VOUIDASKI  
Moduł 2. Maria OROIAN, Sorina - Mihaela BLAN  
Moduł 3. Anna ROUVI, Christina SOFRONIOU  
Moduł 4. Maria VOUIDASKI  
Moduł 5. Egle VAICIUKYNAITE*





Distance Educator

2021-1-RO01-KA220-VET-000034702

136

Edukator na odległość - szkolenie edukatorów dorosłych w erze  
cyfrowej.

DISTANCE EDUCATOR CURRICULUM - wersja polska



Co-funded by  
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji. Unia Europejska ani Narodowa Agencja nie ponoszą za nie odpowiedzialności.