



ZATRZYMAĆ PODZIAŁY CYFROWE

Zestaw narzędzi dydaktycznych dla kadry edukacji dorosłych



STOP
DIGITAL
DIVIDE



Zestaw narzędzi dydaktycznych dla kadry edukacji dorosłych

2021-2-RO01-KA210-ADU-000048969

Zatrzymać podziały cyfrowe

Aktualizacja: v.1.0

Wynik projektu	PR1 - Zestaw narzędzi dydaktycznych dla kadry edukacji dorosłych
Działalność	Raport z badań
Kierownik ds. realizacji	Rumuńskie Stowarzyszenie Intermodalne
Termin płatności	2022
Autorzy	Nicoleta Acomi, Daria Barbu, Flavia Chiarelli, Enrico Fontana, Agnieszka Chęcińska-Kopiec & Luis Ochoa Siguencia
Streszczenie	Umiejętności cyfrowe są niezbędne dla dorosłych, pozwalając na budowanie pewności siebie i dobrego samopoczucia poszczególnych osób i społeczeństwa. Nauka korzystania z urządzeń informatycznych, takich jak komputer, tablet czy telefon komórkowy, aby znaleźć i wykorzystać informacje w Internecie, komunikować się, czy po prostu zrobić zakupy lub skorzystać z bankowości internetowej, pomaga w życiu codziennym i zawodowym, przyczyniając się do społecznego włączenia cyfrowego. Chcąc zapewnić zestaw możliwych do wykorzystania metod edukacyjnych dla organizacji zajmujących się edukacją dorosłych, konsorcjum pod przewodnictwem Rumuńskiego Stowarzyszenia Intermodalnego zainicjowało szeroko zakrojone badania wśród organizacji edukacyjnych, zebrało, przeanalizowało i podsumowało w tym zestawie narzędzi najlepsze praktyki na poziomie UE. Zestaw narzędzi zawiera dwanaście praktyk i metod, które mogą być zastosowane w edukacji dorosłych w klasach bezpośrednich lub online, w celu wzmocnienia ich pozycji. W celu walidacji wybranych praktyk, konsorcjum uruchomiło ankietę skierowaną do 45 edukatorów dorosłych, którzy wyrazili swoje zrozumienie dla edukacji poprzez nowe metody cyfrowe oraz swoje osobiste doświadczenia z nimi. Ponadto, ten zestaw narzędzi oferuje szereg cyfrowych narzędzi dostępnych online i za darmo, które mogą sprawić, że nauczanie stanie się bardziej interaktywnym i integracyjnym zajęciem dla każdego.
Słowa kluczowe	Narzędzia cyfrowe, Edukacja dorosłych, Włączenie cyfrowe



Podziękowanie

Praca uzyskała dofinansowanie z Komisji Europejskiej w ramach Grant Agreement-2021-2-RO01-KA210- ADU-000048969, ERASMUS+ Small Scale Partnerships

Oświadczenie

Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania tej publikacji nie stanowi poparcia dla jej treści, która odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.

Informacja o prawach autorskich

© 2022 - 2024 Konsorcjum SDD

Licencja Creative Commons Uznanie Autorstwa CC BY pozwala innym na rozpowszechnianie, remiksowanie, adaptowanie i budowanie na podstawie Twojej pracy, nawet w celach komercyjnych, pod warunkiem, że podadzą informację o oryginalnym dziele. Jest to najbardziej elastyczna z oferowanych licencji. Zalecana dla maksymalnego rozpowszechniania i wykorzystania licencjonowanych materiałów.





Spis treści

Spis treści	3
Podsumowanie	4
Wstęp	5
Rozdział 1 - Metodologia badań	6
Rozdział 2 - Dobre praktyki w edukacji dorosłych	9
Dobra praktyka 1. TICTac+55	10
Dobra praktyka 2. Narzędzia cyfrowe dla dorosłych słuchaczy: jak włączyć narzędzia cyfrowe do edukacji dorosłych	11
Dobra praktyka 3. Expertclick	13
Dobra praktyka 4. Przetestujmy to	15
Dobra praktyka 5. Szkolenie komputerowe - kompetencje cyfrowe - certyfikat umiejętności	17
Dobra praktyka 6. Kurs komputerowy według Digcomp	18
Dobra praktyka 7. Warsztaty dla seniorów „Fake news – prawda jest inna”	19
Dobra praktyka 8. Senior 60+ w sieci	20
Dobra praktyka 9. Optymalizacja technologii dla osób starszych	21
Dobra praktyka 10. Jak możemy rozwiązać problem przepaści cyfrowej	22
Dobra praktyka 11. Srebrny nie złoty	23
Dobra praktyka 12. Digitalizator pamięci	24
Rozdział 3 - Analiza dobrych praktyk	26
Metodologia	26
Walidacja przez edukatorów dorosłych	26
Rozdział 4 - Narzędzia i instrumenty w edukacji dorosłych	32
Padlet	32
Kahoot!	33
Quizlet	34
Mentimetr	35
Canva	36
Socrative	37
Formularze Google	38
Thinglink	39
Wnioski i zalecenia	40
Bibliografia	41



Podsumowanie

W cyfrowym świecie często zakładamy, że dostęp cyfrowy poprawia dostęp do usług. Jest to generalnie prawda dla wielu osób, ale nie dla wszystkich we wszystkich. W kilku sytuacjach prawdziwym wyzwaniem jest dostęp do usług cyfrowych, a nie cyfryzacja.

Zauważyliśmy to w naszych codziennych czynnościach, kiedy musimy wypełnić dokumenty, przelać pieniądze, zapisać się lub wziąć udział w kursach online, a nawet zarezerwować miejsce w komunikacji miejskiej. Istnieje ogromna przepaść cyfrowa między pokoleniami posiadającymi dostęp do Internetu. Zwiększenie sprawiedliwego dostępu i uczestnictwa w edukacji dorosłych jest kluczowe.

Zajmując się edukacją dorosłych, przeprowadziliśmy szeroki przegląd literatury na temat tego, jakie kluczowe kompetencje powinni posiadać profesjonaliści zajmujący się edukacją dorosłych w celu upodmiotowienia dorosłych i poprawy ich umiejętności cyfrowych. Wynikało z niego, że rozwój kluczowych kompetencji w zakresie jakości kształcenia, tworzenia programów, ułatwiania dostępu do zajęć, upodmiotowienia i ewaluacji pomoże pracownikom edukacji dorosłych odegrać ważną rolę w uczeniu się przez całe życie.

W wielu krajach europejskich nadal istnieje luka w sposobie uczenia się dorosłych oraz w umiejętnościach społecznych edukatorów dorosłych. Edukatorzy potrzebują instrumentów ułatwiających uczenie się przez działanie, przekazywanie wiedzy i doświadczenia na poziomie indywidualnym i organizacyjnym.

Ponadto COVID-19 nakłaniał do digitalizacji i podniósł poprzeczkę otwierając nowe cyfrowe podziały. Nawet jeśli większość dorosłych posiada umiejętności i wiedzę, aby zrozumieć, jak uzyskać dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnych (np. WhatsApp), nadal istnieje kilka ograniczeń w dostępie do wielu rodzajów wiedzy i usług.

W tym kontekście podejmujemy inicjatywę wspierania edukacji włączającej i umiejętności cyfrowych, podnosząc kompetencje w zakresie cyfrowej integracji społecznej edukatorów i wolontariuszy społecznych.



Wstęp

Na nasze codzienne życie silnie oddziałuje cyfryzacja. Wspiera ona marzenia o lepszym dostępie do usług, niższych cenach, większej wydajności i zwiększonych szansach na zaangażowanie obywatelskie. Nasz projekt odnosi się do włączenia społecznego poprzez opracowanie ram dla prowadzenia działań w zakresie coachingu społecznego. W ten sposób, korzystając z portfela narzędzi i umiejętności, partnerzy zwiększą swoje możliwości w zakresie zaspokajania potrzeb grupy docelowej. Partnerzy będą mogli zastosować nowe modele edukacyjne do tworzenia atrakcyjnych programów edukacyjnych w zakresie edukacji cyfrowej dorosłych, aby zmniejszyć podziały cyfrowe.

Jednak bez dostępu do Internetu dostęp do usług publicznych, organizowanie wycieczek, zapisywanie się na kursy itp. staje się coraz trudniejsze. W ostatnich latach podjęto wiele działań mających na celu zapewnienie wszystkim mieszkańcom dostępu do odpowiedniego zasięgu Internetu. Choć dla wielu europejskich społeczności wiejskich jest to nadal bardzo ważne przedsięwzięcie, pozostaje jeszcze jedna krytyczna kwestia: umiejętności cyfrowe. Wiek i poziom społeczno-ekonomiczny mają duży wpływ na umiejętności cyfrowe. 79% obywateli UE korzysta z Internetu przynajmniej raz w tygodniu, ale tylko 57% osób w wieku 55-74 lat to robi, w porównaniu do 96% osób w wieku 16-24 lat.

Jeśli chodzi o to, co poszczególne osoby robią w internecie, różnice są jeszcze wyraźniejsze. Jeśli chodzi o wykorzystanie internetu do aktywności obywatelskiej, interakcji z władzami publicznymi lub wymiany poczty elektronicznej i sieci społecznościowych, zaobserwowano duże różnice: tylko 6% osób w wieku 55-74 lat wykorzystuje internet do konsultacji online i głosowania, w porównaniu z 10% osób w wieku 16-54 lat; 4% osób bez wykształcenia lub z niskim wykształceniem robi to, w porównaniu z 12% studentów i 15% osób z wysokim wykształceniem formalnym.

Przepaść cyfrowa odnosi się do luki pomiędzy demografią i regionami, które mają dostęp do współczesnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych (ICT), a tymi, które tego dostępu nie mają lub jest on ograniczony. Telefony, telewizory, komputery osobiste i dostęp do Internetu są przykładami tej technologii. Tak więc w epoce wysoko technologicznej edukacja rozwija się dzięki korzyściom płynącym z narzędzi cyfrowych. Ale jak możemy zmniejszyć tę różnicę między tymi, którzy mają dostęp do tych narzędzi, a tymi, którzy nie są odpowiednio zintegrowani? Ten materiał zaprasza dorosłych edukatorów i wolontariuszy społecznych, którzy chcą rozwijać swoje umiejętności cyfrowe i chcą dowiedzieć się więcej o praktykach edukacji włączającej.

Zestaw narzędzi zawiera dwanaście praktyk i metod, które można zastosować w edukacji dorosłych w celu ich upodmiotowienia. Raport ten zawiera również ankietę przeprowadzoną wśród 45 edukatorów dorosłych dotyczącą edukacji za pomocą nowych metod cyfrowych i ich osobistych doświadczeń z nimi. A także oferujemy szereg cyfrowych narzędzi dostępnych online i za darmo, które mogą sprawić, że nauczanie stanie się bardziej interaktywnym i integracyjnym zajęciem dla każdego.



Rozdział 1 - Metodologia badań

Chcemy usprawnić pracę 15 specjalistów edukacji dorosłych, edukatorów społecznych i wolontariuszy społecznych, którzy zajmują się planowaniem edukacji włączającej dla defaworyzowanych grup społecznych poprzez oferowanie działań edukacyjnych i cyfrowych praktyk społecznych. Naszym priorytetem jest podniesienie kompetencji edukatorów i innych pracowników edukacji dorosłych. Pomożemy w indywidualnej transformacji 60 osób poprzez cyfrowe włączenie społeczne dzięki zaangażowaniu w działania/projekty w ramach inicjatywy włączenia społecznego w celu stworzenia różnorodności we wszystkich dziedzinach edukacji i szkoleń.

Ten zestaw narzędzi i inne rezultaty projektu przyczynią się do poprawy zapewnienia jakości w edukacji dorosłych poprzez zwiększenie zdolności 12 organizacji edukacji dorosłych do działania ponadnarodowego i promowania włączenia społecznego poprzez włączenie praktyk cyfrowych, technik i pedagogiki opartych na ICT oraz modeli coachingu społecznego do ich normalnych działań w zakresie edukacji dorosłych Enhancing quality assurance in adult education.

Badania dla zestawu narzędzi prowadziły proces identyfikacji odpowiednich materiałów dotyczących ICT stosowanych w edukacji dorosłych i inicjatywach integracji społecznej. Partnerzy zaangażowali instytucje edukacji dorosłych, instytucje VET, służby społeczne i służby zdrowia.

Celem metodologii badań jest wyznaczenie etapów tworzenia zestawu narzędzi do nauczania jakościowego dla kadry edukacji dorosłych metodą ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate).

Pięć kroków ADDIE wyjaśniono poniżej¹ :

- ANALIZA. W fazie analizy wyjaśnia się wyzwanie instruktorskie, ustala cele i zadania, określa środowisko uczenia się oraz odnotowuje wcześniejszą wiedzę i umiejętności ucznia.
- PROJEKT. W procesie projektowania uwzględnia się cele nauczania, narzędzia oceny, ćwiczenia, treści, analizę tematu, przygotowanie lekcji i wybór mediów. Proces projektowania powinien być metodyczny i precyzyjny.
- DEVELOPMENT. Aktywa treści, które powstały w fazie projektowania, są tworzone i montowane przez programistów w fazie rozwoju.
- WDROŻENIE. W fazie wdrażania tworzy się proces kształcenia fasilitatorów i uczących się. Program kursu, cele nauczania, strategia dostarczania i procedury testowania powinny zostać uwzględnione w szkoleniu dla fasilitatorów.
- EWALUACJA. Faza ewaluacji podzielona jest na komponenty formatywne i sumatywne. Każdy poziom procesu ADDIE obejmuje ocenę formatywną. Ocena sumatywna obejmuje egzaminy stworzone dla przedmiotów odnoszących się do kryterium, które są specyficzne dla danej dziedziny i dają szansę na odpowiedź użytkownika.

¹ <http://eprints.umg.ac.id/1075/4/5.%20Chapter%203.pdf>



Analiza

Analiza jest pierwszym etapem opracowywania materiału. W tym kroku badacze precyzują problem, ustalają cele i zadania, identyfikują istniejącą wiedzę i umiejętności uczących się.

➡ Dla zakresu projektu SDD zespół badawczy rozpoczął gromadzenie dobrych praktyk i informacji w zakresie wykorzystania ICT w edukacji dorosłych.

Etap I - Identyfikacja i gromadzenie dobrych praktyk w edukacji dorosłych

Eksperti przeprowadzili badania w obszarze projektów europejskich, organizacji edukacji dorosłych, centrów szkoleniowych lub innych instytucji pracujących z dorosłymi uczniami w celu zidentyfikowania praktyk, ćwiczeń/warsztatów lub działań praktycznych, które integrują ICT w edukacji dorosłych. Każdy partner zebrał minimum 4 dobre praktyki, które zostały przeanalizowane podczas międzynarodowego spotkania online.

Praktyki kładą nacisk na umiejętności cyfrowe potrzebne podczas szkoleń z perspektywy edukatorów dorosłych, a także na umiejętności cyfrowe doskonalone przez uczących się.

Tytuł działania	
Zakres	
Czas trwania	
Cel/ efekty kształcenia	
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Proszę wyszczególnić umiejętności cyfrowe potrzebne do organizacji zajęć, wykorzystywany soft, programy
Etapy wdrażania	Wyjaśniając etapy realizacji, proszę wyszczególnić narzędzia cyfrowe, które zostaną wykorzystane, ich rolę w działaniu, umiejętności cyfrowe doskonalone przez uczniów. W miarę możliwości odnieś się do DigComp (informacja, komunikacja, tworzenie treści, bezpieczeństwo i rozwiązywanie problemów)
Metoda	
Ocena	
Linki/odniesienia	

Etap II - analiza w dwóch krokach

- Podczas spotkania online badacze przedstawili dobre praktyki, przeanalizowali je pod kątem czynników sukcesu i wybrali te, które są skuteczne i możliwe do powielenia.
- Aby zrozumieć znaczenie dla edukatorów dorosłych, konsorcjum zaangażowało edukatorów dorosłych w walidację zebranych praktyk za pomocą kwestionariusza ankiety.

Na podstawie wyników analiz zespół badawczy przystąpił do etapu projektowania.



Projekt

Krok projektowania zawiera cele uczenia się, instrumenty oceny, ćwiczenia, treści, analizę tematu, planowanie lekcji i dobór mediów. Ten krok jest konkretny i systematyczny.

- 
- Zespół badawczy stworzył ramy nauczania, w które zostały wkomponowane wybrane narzędzia. Umiejętności są prezentowane progresywnie, aby zaoferować uczącemu się szansę na dostosowanie się do cyfrowej transformacji.

Rozwój

Krok rozwoju zajmuje się tworzeniem i montażem aktywów treści, które zostały zaprojektowane w fazie projektowania. W tym kroku badacze tworzyli treści i projektowali grafiki.

- 
- Zespół badawczy SDD, opracował jakościowy zestaw narzędzi dydaktycznych dla pracowników edukacji dorosłych, integrujący treści teoretyczne i działania praktyczne.

Wdrożenie

Etap wdrażania dotyczy opracowania procedur szkolenia facylitatorów i osób uczących się.

- 
- Zespół badawczy udziela szczegółowych informacji na temat procedur wprowadzania szkoleń. Szkolenie dla facylitatorów obejmuje efekty kształcenia, metody realizacji programu kursu oraz procedury testowania.

Ocena

Etap oceny można podzielić na dwie części: ocenę formatywną i sumatywną.

- 
- Zespół badawczy wyjaśnia, jaka metoda ewaluacji jest odpowiednia dla danego działania, co będzie mierzone w taksonomii Blooma² i w jaki sposób ewaluacja będzie zintegrowana.

Publikacja

Zespół badawczy opublikował "Teaching toolkit for adult education staff" jako przewodnik dobrych praktyk wspierający edukatorów społecznych i wolontariuszy społecznych w nabywaniu i rozwijaniu podstawowych kompetencji cyfrowych. Zestaw narzędzi jest dostępny w języku angielskim, rumuńskim, polskim i hiszpańskim.

² <https://bloomstaxonomy.net/>



Rozdział 2 - Dobre praktyki w edukacji dorosłych

Niniejszy rozdział prezentuje dobre praktyki w edukacji dorosłych zidentyfikowane dzięki prowadzeniu badań w obszarze projektów europejskich, organizacji edukacji dorosłych, ośrodków szkoleniowych lub innych instytucji pracujących z dorosłymi słuchaczami.

W ten sposób zebraliśmy działania, ćwiczenia/warsztaty lub zadania praktyczne, które integrują ICT w edukacji dorosłych. Wśród czynników sukcesu, które badacze uznali za istotne dla edukacji dorosłych, są:

- Czas trwania: działanie można dostosować pod względem czasu trwania
- Liczba narzędzi ICT wykorzystanych podczas działania
- Dostępność narzędzi
- Korelacja z rzeczywistymi potrzebami życiowymi
- Różnorodność w zakresie DigComp
- Odpowiednie dla działań typu face to face
- Powtarzalność

Na kolejnych stronach przedstawiono zestaw 12 dobrych praktyk zebranych przez zespół badawczy.



Dobra praktyka 1. TICTac+55

Tytuł działania	TICTac+55
Zakres	Zajęcie się kwestią przepaści cyfrowej w segmencie populacji osób starszych poprzez zaoferowanie instytucjom edukacyjnym wytycznych dotyczących promowania włączenia cyfrowego osób starszych poprzez ich programy szkoleniowe w zakresie TIK.
Czas trwania	10 godzin
Cel/ efekty kształcenia	Promowanie wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji dorosłych. Oferowanie specjalistycznych szkoleń z zakresu wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych dla nauczycieli i trenerów osób dorosłych. Dzielenie się dobrymi praktykami w zakresie wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych. Zwiększenie świadomości na temat innowacyjnych narzędzi i wygenerowanie debaty na temat ich możliwych zastosowań w edukacji dorosłych. Wygenerowanie możliwości wdrażania technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji dorosłych.
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Materiały szkoleniowe: Narzędzia internetowe, notatnik, projektor, prezentacje PowerPoint Jeden trener-ekspert dla każdego modułu nauczania
Etapy wdrażania	Liczba miejsc - maksymalnie 20 osób uczących się, przydzielanych w ścisłej kolejności zgłoszeń na aplikacji online. Pierwszeństwo mają pracownicy dydaktyczni i naukowci. Wykorzystane narzędzia cyfrowe: Popplet, Genially, Twiddla (bezpłatny dostęp). Rola w działaniu: pierwsze dwa to interaktywne narzędzia komunikacji wizualnej, których edukatorzy i dorośli uczniowie mogą używać do tworzenia prezentacji, interaktywnych obrazów, infografik, quizów i innych. Trzeci to tablica online dla nowoczesnej klasy, która pozwala na zaznaczanie stron internetowych, grafik i zdjęć lub rysowanie na pustym płótnie. Pozwala na przeglądanie stron internetowych z uczniami lub prowadzenie produktywnych zdalnych sesji korepetycyjnych. Doskonalenie umiejętności cyfrowych przez uczących się: Informacja, komunikacja, tworzenie treści i wirtualne nauczanie.
Metoda	Lekcje na miejscu Zajęcia praktyczne z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych Edukacja formalna i nieformalna
Ocena	Obecność na zajęciach (minimum 80% wszystkich godzin kursu)
Linki/odniesienia	https://web.ua.es/de/upua/estudios/acciones-formativas/curso-tictac-55-innovacion-y-buenas-practicas-tic-hacia-una-revolucion-metodologica-en-la-investigacion-y-formacion-de-adultos.html



Dobra praktyka 2. Narzędzia cyfrowe dla dorosłych słuchaczy: jak włączyć narzędzia cyfrowe do edukacji dorosłych

Tytuł działania	Narzędzia cyfrowe dla dorosłych słuchaczy: jak włączyć narzędzia cyfrowe do edukacji dorosłych
Zakres	Kurs ten ma na celu nauczenie edukatorów, jak włączyć narzędzia cyfrowe do swojego programu nauczania i jak w pełni wykorzystać wszystkie dostępne narzędzia cyfrowe.
Czas trwania	20 godzin
Cel/ efekty kształcenia	Zasady nauczane na tym kursie mogą być stosowane nie tylko w programach i projektach edukacyjnych w dziedzinie ICT, ale także w każdym innym obszarze nauczania, który edukatorzy planują zdigitalizować lub zastosować podejście cyfrowe. - Wykorzystanie narzędzi i zasobów cyfrowych do poprawy jakości oferty edukacyjnej dla dorosłych; - Zdobądź ogólne pojęcie o krajowych i międzynarodowych najlepszych praktykach dotyczących klas cyfrowych; - Zrozumienie istotnych elementów skutecznego planowania i zarządzania projektami edukacyjnymi w dowolnej dziedzinie z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych; - Potrafi zaplanować logiczne sekwencje nauczania w programach edukacyjnych integrujących atrakcyjne i użyteczne zasoby interaktywne i cyfrowe;
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Liczba uczestników: 15 osób dorosłych Materiały: Wytyczne DigComp, pogłębione handouty opisujące i obsługujące badane narzędzia cyfrowe, tutoriale wideo.
Etapy wdrażania	Podczas tego kursu narzędzie cyfrowe zostanie powiązane z pierwszymi trzema kompetencjami DigComp, aby je wyćwiczyć i osiągnąć wyższy poziom kompetencji cyfrowych. Informacje - TedEd- lekcje wideo zorganizowane według tematów i wieku - Inshorts - aplikacja, która wybiera najnowsze i najlepsze wiadomości z wielu krajowych i międzynarodowych źródeł i podsumowuje je; Komunikacja: - Google Meet - spotkania w czasie rzeczywistym - Trello - narzędzie do współpracy, które organizuje projekty w tablice - Slack - narzędzie do komunikacji w zespole Tworzenie treści: - Fotor - edycja zdjęć - Canva - projektowanie graficzne online - Quik - edycja filmów



Metoda	• Kurs skierowany jest do: Nauczycieli, wychowawców, mentorów, trenerów, pracowników oświaty, pracowników podmiotów świadczących usługi w zakresie doradztwa zawodowego, poradnictwa zawodowego i informacji zawodowej; pracowników administracyjnych sektora oświaty. • Zajęcia w klasie + ćwiczenia na komputerze z ekspertami. • Po lekcji teoretycznej odbędzie się część praktyczna, w której uczestnicy będą pracować w zespołach, aby przećwiczyć umiejętność korzystania z objaśnianych narzędzi cyfrowych.
Ocena	• Kwestionariusz końcowy • Certyfikat uczestnictwa zawierający opis treści szkolenia i wkład • czasowy • Certyfikaty Europass-Mobilność - wydawane przez Narodową Agencję wnioskodawcy
Linki/odniesienia	http://eutrainings.eu/embrace-digital-transformation/



Dobre praktyka 3. Expertclick

Tytuł działania	EXPERTCLICK
Zakres	Program szkoleniowy mający na celu wyposażenie osób starszych w niezbędne narzędzia umożliwiające im pełne wykorzystanie nowych technologii w celu poprawy jakości życia.
Czas trwania	6 godzin rozłożonych na 2 lub 3 sesje
Cel/ kształcenia efekty	• Zwiększona niezależność i autonomia osobista; • Komunikacja; • Wykonywanie procedur i aktywne uczestnictwo w życiu społecznym; • Bezpieczne korzystanie z urządzeń cyfrowych • Podniesienie ich samooceny oraz promowanie aktywnego i zdrowego starzenia się.
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Kurs będzie odbywał się zarówno online, jak i w obecności. W obu przypadkach w miarę możliwości wykorzystywane będą narzędzia online. Będą tam głównie wykorzystywane: • PowerPoint - do teoretycznego przedstawienia działania aplikacji • Youtube - do pokazywania tutoriali wideo • GoToMeeting - do łączenia się z uczestnikami online • Google Keep (do robienia notatek z pytań uczestników) Materiał teoretyczny składa się z wytycznych, które można bezpłatnie pobrać na stronie projektu. Do korzystania z tych narzędzi edukatorzy będą potrzebowali: komputera, sali lekcyjnej z krzesłami i projektorem, bezpośredniego połączenia z osobami online
Etapy wdrażania	Trenerzy witają uczestników online i na miejscu, prezentując swoją organizację i program, który będą omawiać podczas kursu. Następnie podzielą się z uczestnikami dokumentem zawierającym teoretyczne wskazówki dotyczące korzystania ze wszystkich aplikacji, które wyjaśnią podczas kursu. Oprócz części teoretycznej wyjaśnią zajęcia praktyczne, które będą polegały na zapoznaniu się z wymienionymi poniżej aplikacjami.



Etapy wdrażania	<u>Nauczone zostanie korzystanie z następujących aplikacji i narzędzi cyfrowych online:</u> • Aparat fotograficzny - do robienia zdjęć • Kalendarz - usługa zarządzania czasem i planowania kalendarza • Mapy Google - platforma do tworzenia map internetowych i aplikacja konsumencka • WhatsApp - bezpłatna, wieloplatformowa aplikacja do przesyłania wiadomości, która umożliwia wykonywanie połączeń wideo i głosowych, wysyłanie wiadomości tekstowych i nie tylko • GoToMeeting - aplikacja do prowadzenia wideokonferencji • Bizum - wysyłaj lub odbieraj płatności natychmiastowo przez aplikację banku • Pomóż mi - natychmiastowy kontakt ze służbami ratunkowymi • Swiftkey - aby zwiększyć rozmiar klawiatury • Ultimate volume boost - terminal brzmi głośniej podczas połączeń, alarmów lub powiadomień Doskonalenie umiejętności w zakresie DigComp: • Bezpieczeństwo, rozwiązywanie problemów i komunikacja.
Metoda	Program szkoleniowy online lub na miejscu Kurs podzielony na dwa poziomy i dla każdego poziomu 3 moduły: Początkujący: Moduł 1. Pierwsze kroki z telefonem komórkowym Moduł 2. Wprowadzenie do aplikacji w sposób praktyczny. Moduł 3. Bankowość internetowa i usługi medyczne. Zaawansowane: Moduł 1. Wprowadzenie do aplikacji w sposób praktyczny. WhatsApp i Meet. Moduł 2. Bankowość internetowa i usługi medyczne. Moduł 3. Bezpieczne zakupy online i certyfikaty
Ocena	Końcowe zaświadczenie o uczestnictwie
Linki/odniesienia	https://expertclick.org/#experiences



Dobra praktyka 4. Przetestujmy to

Tytuł działania	Przetestujmy to.
Zakres	Celem zajęć jest nauczenie dorosłych odbiorców korzystania z narzędzi cyfrowych w zabawny i interaktywny sposób.
Czas trwania	2 godziny
Cel/ kształcenia efekty	Celem tych aplikacji jest uaktywnienie uczestnictwa dorosłych. Oprócz tego celu, uczniowie będą potrafili • nauczyć się nowych informacji za pomocą niecodziennych narzędzi cyfrowych • pielęgnowanie ciekawości i kreatywności • będą stymulowane do nauki korzystania z innych narzędzi cyfrowych
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Środowisko nauczania: sala lekcyjna ze stołami i krzesłami, komputer podłączony do projektora wideo, stabilne połączenie wi-fi ICT: PowerPoint do prezentacji teorii • Answergarden - za część dotyczącą burzy mózgów • Kahoot! • Mentimetr • Geocaching
Etapy wdrażania	1. Edukatorzy wyjaśnią teoretyczne funkcjonowanie pracy trzech wybranych narzędzi cyfrowych. 2. Część praktyczna będzie polegała na efektywnym wykorzystaniu trzech różnych narzędzi cyfrowych. 3. Dzięki teorii i praktyce uczniowie będą mogli pracować w trzech różnych grupach. Każdej grupie zostanie przydzielone narzędzie cyfrowe spośród trzech przedstawionych w części teoretycznej. Pierwsza grupa będzie musiała stworzyć quiz tematyczny, druga prezentację, a trzecia krótki przykład zabawy w chowanego na świeżym powietrzu. 4. Na koniec zajęć będzie czas na ewaluację, debriefing i podsumowanie lekcji. <u>Narzędzia cyfrowe, które zostaną wykorzystane:</u> <u>Kahoot! Play & Create Quizzes:</u> to cyfrowa platforma edukacyjna, która wykorzystuje gry w stylu quizów, aby pomóc uczniom w każdym wieku w nauce, czyniąc informacje wciągającymi w zabawny sposób. Jest to również pomocne narzędzie dla klas hybrydowych, które wykorzystują zarówno naukę cyfrową, jak i opartą na klasie. <u>Mentimeter:</u> łatwe do zbudowania prezentacje, interaktywne ankiety, quizy i chmury słowne oznaczają większy udział i mniejszy stres. <u>Geocaching:</u> gra w chowanego na świeżym powietrzu to świetny sposób na urozmaicenie dnia seniorom i zachęcenie ich do ruchu na świeżym powietrzu. Jest to rozrywka dla wszystkich grup wiekowych, a wielu seniorów



	lubi geocaching z członkami rodziny lub przyjaciółmi, którzy dzielą się zabawą. Umiejętności cyfrowe doskonalone przez uczących się: Tworzenie informacji i treści.
Metoda	Zajęcia praktyczne na miejscu
Ocena	Każda grupa stworzy test końcowy z wykorzystaniem jednej z aplikacji opisanych podczas kursu i przedstawi go pozostałym studentom.
Linki/odniesienia	https://kahoot.com/ https://www.mentimeter.com/ https://www.geocaching.com/play



Dobre praktyka 5. Szkolenie komputerowe - kompetencje cyfrowe - certyfikat umiejętności

Tytuł działania	SZKOLENIE KOMPUTEROWE - KOMPETENCJE CYFROWE - CERTYFIKAT UMIEJĘTNOŚCI W przyszłość z komputerem- Bezpłatne szkolenia komputerowe
Zakres	Ramowy zakres szkolenia: • Informacja i komunikacja przez Internet, • Tworzenie treści informatycznych - praca z edytorem tekstu i arkuszem kalkulacyjnym, • Bezpieczeństwo w sieciach i w Internecie, • Rozwiązywanie problemów technicznych
Czas trwania	60-godzinny kurs komputerowy
Cel/ efekty kształcenia	Nabycie kompetencji z zakresu ICT (technologie informacyjne i komunikacyjne) oraz przygotowanie do egzaminu zewnętrznego potwierdzającego nabycie kompetencji cyfrowych na poziomie A zgodnie ze standardem wymagań dla kompetencji informatycznych (Digital Competence Framework - DIGCOMP).
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Materiały szkoleniowe: podręcznik / skrypt, pendrive, notatnik, długopis Wykwalifikowana kadra wykładowców,
Etapy wdrażania	Grupy szkoleniowe - 10-12 osób, Liczba godzin na grupę: 60 godzin dydaktycznych, Każde szkolenie kończy się egzaminem wewnętrznym i zewnętrznym, Realizacja zajęć: w tygodniu, weekendy - według ustalonego harmonogramu - 4 godz. (45 min.) / 1 dzień.
Metoda	• Zajęcia praktyczne w laboratorium komputerowym. • Bezpłatny udział w 60-godzinnym kursie komputerowym przygotowującym do egzaminu zewnętrznego, • Realizacja zajęć: w tygodniu, weekendy - według ustalonego harmonogramu - 4 godz. (45 min.) / 1 dzień.
Ocena	Egzaminy zewnętrzne - przeprowadzane przez zewnętrzną komisję egzaminacyjną (bezzstronną komisja powołana przez inicjatora projektu - egzaminatorzy zewnętrzni). Certyfikat wewnętrzny - potwierdzający ukończenie szkolenia i umożliwiający przystąpienie do egzaminu zewnętrznego potwierdzającego nabycie kompetencji ICT, Certyfikat zewnętrzny (po zdaniu egzaminu zewnętrznego) - potwierdzający nabycie kompetencji ICT.
Linki/odniesienia	http://zdz.kalisz.pl/z-komputerem-w-przyszlosc-bezplatne-szkolenia-komputerowe



Dobra praktyka 6. Kurs komputerowy według Digcomp

Tytuł działania	Bezpłatny kurs komputerowy wg. DIGCOMP Test certyfikacyjny Digital Europe odpowiadający ramie DIGCOMP dla osób z województwa podkarpackiego
Zakres	Wsparcie w postaci kursu umiejętności komputerowych zgodnie z DIGCOMP
Czas trwania	Program szkolenia obejmuje 110 godzin zajęć na poziomie A lub B w 5 obszarach i 21 kompetencjach zgodnie z Cyfrową Ramą Kompetencji kompetencje informatyczne i informacyjne
Cel/ efekty kształcenia	Celem działania jest podniesienie umiejętności cyfrowych i zapewnienie kwalifikacji zgodnych z DIGCOMP na poziomie A lub B potwierdzonych uzyskaniem certyfikatu DIGITAL EUROPE odpowiadającego ramie DIGCOMP.
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Grupy 10 osób 110 godzin zajęć w 5 obszarach i 21 kompetencjach zgodnych z Ramą Kompetencji Cyfrowych kompetencje informatyczne i informacyjne, zakończonych zewnętrznym egzaminem certyfikacyjnym. Harmonogram zajęć będzie dostosowany do potrzeb Uczestników i przewiduje możliwość prowadzenia zajęć również w godzinach popołudniowych lub w weekendy,
Etapy wdrażania	Jak zostać uczestnikiem programu krok po kroku? KROK 1 - ZAPOZNAJ SIĘ Z ZASADAMI UCZESTNICTWA W PROJEKCIE Informacje na temat rekrutacji i udzielanego wsparcia dostępne są w. KROK 2 - ZŁOŻENIE FORMULARZA ZGŁOSZENIOWEGO Osoby zainteresowane udziałem w projekcie proszone są o złożenie stosownych dokumentów w biurze projektu osobiście lub za pośrednictwem poczty. KROK 3 - CZEKAJ NA KONTAKT Z NASZEJ STRONY Dokumenty rekrutacyjne będą sprawdzane i oceniane na bieżąco. Niekompletne dokumenty mogą być uzupełnione przez Kandydata / portfolio niezwłocznie po otrzymaniu wezwania przez koordynatora kursu. Zostanie stworzona lista osób zakwalifikowanych do udziału w projekcie. Osoby zakwalifikowane zostaną o niej poinformowane drogą mailową lub telefoniczną. KROK 4 - PODPISANIE UMOWY UCZESTNICTWA Osoby zakwalifikowane do udziału w projekcie zostaną zaproszone do podpisania umowy uczestnictwa wraz z wymaganymi załącznikami.
Metoda	Szkolenie bezpośrednio lub on-line
Ocena	Szkolenie zakończy się egzaminem wewnętrznym i egzaminem zewnętrznym DIGITAL EUROPE odpowiadającym ramom DIGCOMP i wydaniem certyfikatu potwierdzającego nabycie określonych kompetencji ICT zgodnie z ramami kompetencji cyfrowych Kompetencje informatyczne i informacyjne
Linki/odniesienia	http://kwalifikacje-podkarpackie.pl/



Dobra praktyka 7. Warsztaty dla seniorów „Fake news – prawda jest inna”

Tytuł działania	Warsztaty dla seniorów "Fake news - prawda jest inna"
Zakres	Kampania edukacyjna dla seniorów To dwa cykle warsztatów online dla seniorów. Dziennikarze z Podlaskiej Redakcji Senioralnej i Rad Seniorów w regionie. To także kampania medialna w postaci filmu i spotu radiowego oraz cyklu artykułów na stronie Podlaski Senior. Powstanie również przewodnik w formacie PDF.
Czas trwania	2 godziny
Cel/ efekty kształcenia	Kampania skierowana jest do seniorów, a realizuje ją Stowarzyszenie Szukamy Polski i Podlaskich Seniorów we współpracy z TechSoup Europe. Dzień Bezpiecznego Internetu, obchodzony 9 lutego, to dobra okazja, by opowiedzieć o kampanii edukacyjnej "Fake news - prawda jest inna".
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Poradnik PDF dostępny online i bezpłatnie chargé [https://podlaskisenior.pl/wp-content/uploads/2021/03/PORADNIK-FAKE-NEWSY_PRAWDA-JEST-INNA-poprawione-linki-3.pdf] . Warsztaty odbywają się online i wykorzystują metodę samokształcenia.
Etapy wdrażania	Żurnaliści zapraszają wszystkich, którzy mają komputer lub smartfon z kamerą i mikrofonem oraz dostęp do platformy ZOOM. Organizatorzy warsztatów, Podlaska Redakcja Seniorów, przygotowują przewodnik i opublikowane tematy, jak: zwracał uwagę na wyszukiwanie wiarygodnych źródeł informacji, rozpoznając fake news, poznanie nowych pojęć, takich jak np. bańka informacyjna, homofilia, dezinformacja, dezinformacja, dezinformacja. Informacje te są niezbędne dla osób piszących artykuły i tworzących informacje. Przydadzą się również czytelnikom.
Metoda	Warsztaty odbywają się online. Samodzielna nauka.
Ocena	KWESTIONARIUSZ przed i po warsztatach oceniający zdobyte umiejętności i kompetencje
Linki/odniesienia	Informacje o warsztatach: https://podlaskisenior.pl/kampania-edukacyjna-dla-seniorow-fake-newsy-prawda-jest-inna/ Przewodnik po warsztatach i samokształceniu: https://podlaskisenior.pl/wp-content/uploads/2021/03/PORADNIK-FAKE-NEWSY_PRAWDA-JEST-INNA-poprawione-linki-3.pdf



Dobra praktyka 8. Senior 60+ w sieci

Tytuł działania	Senior 60+ w sieci
Zakres	Zajęcia komputerowe dla seniorów, Szkolenie osób starszych w zakresie podstawowej obsługi komputera i Internetu. Miejska Biblioteka Publiczna w Mysłowicach zaprasza seniorów (dolna granica wieku - 60 lat) na bezpłatny kurs komputerowy.
Czas trwania	8 godzin zegarowych - 4 razy w miesiącu po 2 godziny
Cel/ efekty kształcenia	Głównym celem warsztatów jest aktywizacja tej grupy społecznej poprzez rozwijanie zainteresowań i pasji, wprowadzanie nowoczesnych technik komunikacji oraz przeciwdziałanie wykluczeniu społecznemu.
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Materiały dydaktyczne obejmują: podstawowe elementy komputera i ich funkcje, podstawowe usługi systemu operacyjnego Windows oraz zarządzanie zasobami (pliki i foldery), samodzielna i bezpieczna praca z komputerem, wyszukiwanie i uruchamianie programów, komputerowa edycja tekstu w pakiecie Microsoft Office, podstawowe techniki wyszukiwania informacji w Internecie, strona internetowa biblioteki i katalog on-line, e-mail i komunikator Skype, komputer jako narzędzie wspierające i rozwijające zainteresowania.
Etapy wdrażania	Szczegółowe informacje na temat szkolenia: Wielkość grupy - 4 osoby. Czas szkolenia - 4 spotkania po 2 godziny każde (łącznie - 8 godzin). Terminy spotkań - każdy czwartek miesiąca. Miejsce szkolenia Metoda kształcenia - wykłady i ćwiczenia praktyczne. Treści kształcenia: podstawy obsługi komputera w systemie Windows, komputerowa edycja tekstu w pakiecie biurowym OpenOffice, Internet i poczta elektroniczna, komunikacja i rozrywka (sieci społecznościowe, czaty, komunikatory).
Metoda	Metoda kształcenia - wykłady i ćwiczenia praktyczne. Grupy dyskusyjne, ćwiczenia praktyczne w bibliotece komputerów
Ocena	Zajęcia prowadzone w formie ćwiczeń praktycznych w grupach czteroosobowych.
Linki/odniesienia	Miejska Biblioteka Publiczna w Mysłowicach https://seniorzy.slaskie.pl/content/46 https://archiwum.myslowice.net/aktualnosci/kultura-i-edukacja/senior-60-w-sieci-x9zv2 https://www.katowice.eu/SiteAssets/dla-mieszka%C5%84ca/dla-senior%C3%B3w/Informator%20dla%20Senior%C3%B3w%20-%20edycja%202022.pdf



Dobra praktyka 9. Optymalizacja technologii dla osób starszych

Tytuł działania	Optymalizacja technologii dla starszych osób
Zakres	Celem tego programu jest pomoc osobom starszym w zwiększeniu ich umiejętności technologicznych.
Czas trwania	1 h
Cel/ efekty kształcenia	Pomimo rosnącej popularności technologii wśród seniorów, niektórzy mogą potrzebować pomocy w zakresie obsługi telewizora SmartTV, przeglądania stron internetowych lub korzystania z nowej aplikacji na smartfonie. Na szczęście wsparcie techniczne dla seniorów jest łatwe do uzyskania. Opiekunowie Papa Pal nie tylko rozumieją technologię, ale mają również cierpliwość, aby nauczyć każdego, jak efektywnie ją wykorzystać. Osoby starsze mogą stopniowo komunikować się ze swoimi wnukami lub dziećmi. Starsi dorośli mogą łatwiej dotrzeć do wiedzy na interesujące ich tematy. Innym celem tego programu jest promowanie bezpiecznej jazdy. Niektórzy pracownicy naukowcy wykorzystują technologię do badania najlepszych sposobów poprawy bezpieczeństwa jazdy wśród osób starszych, w tym w samochodach samojezdnym.
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Muszą zatrudnić zasoby ludzkie, takie jak psychologowie i zasoby materialne, takie jak laboratorium do różnych badań dla tego przedsięwzięcia. W laboratorium roboty mogą być testowane.
Etapy wdrażania	Psychologowie pomagają w badaniu, projektowaniu i adaptacji różnych technologii, aby były one intuicyjnie zrozumiałe dla starszych dorosłych. Zaczęli od obiektu badawczego. Przestrzeń ta wydaje się być przestronnym, ultranowoczesnym domem wypełnionym najnowocześniejszą inteligentną technologią i gadżetami, takimi jak inteligentne lodówki, piekarniki, asystenci cyfrowi, czujniki domowe, a nawet ekspresy do kawy. Odizolowany pokój kontrolny, w którym badacze mogą replikować zdalne operacje, takie jak telezdrowie, jest również zawarty, jak również laboratorium innowacji i przestrzeń klasowa. Rozwój technologii domowych, które ułatwiają życie, czynią je bezpieczniejszym i dostarczają rozrywki osobom starszym, jest głównym priorytetem dla psychologów w tym obszarze. CHART jest liderem w tych działaniach, łącząc wydziały i studentów z dziedziny zdrowia społecznego, psychologii, inżynierii, architektury, zdrowia publicznego i innych dyscyplin w celu budowania i badania udanych technologii starzenia się.
Metoda	Dyskusje Wyjaśnienie Uczenie się przez działanie
Ocena	Kwestionariusz
Linki/odniesienia	https://www.apa.org/monitor/2021/07/tech-older-adults



Dobra praktyka 10. Jak możemy rozwiązać problem przepaści cyfrowej

Tytuł działania	Jak możemy rozwiązać problem przepaści cyfrowej
Zakres	Ze względu na perspektywiczny charakter badania, warsztaty skupiły się na przepaści cyfrowej, która dotyczy młodych ludzi. Jednakże w swoim badaniu Komisja uznaje potrzeby innych grup wykluczonych cyfrowo, takich jak niepełnosprawni dorośli, mniejszości i seniorzy.
Czas trwania	2 h
Cel/ efekty kształcenia	Cele: - szerzenie wiedzy o przepaści cyfrowej - wymiana pomysłów i perspektyw - pracować w zespole i zastanawiać się nad realnymi problemami
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Miejsce ze stołami, papierami, markerami, białą tablicą
Etapy wdrażania	Warsztaty składały się z trzech sesji: Sesja 1: Jaki jest charakter przepaści cyfrowej, którą (twój kraj) powinien się martwić? Sesja 2: Gdybyś był ministrem edukacji, czy wydałbyś pieniądze na dostęp cyfrowy jako priorytet? Sesja 3: Gdyby rozwiązano problem dostępu, czy rozwiązalibyśmy problem przepaści cyfrowej? Uczestnicy zostali podzieleni na cztery stoły i każdy z nich miał czas na przedyskutowanie pytań jako grupa. Następnie podsumowali swoją dyskusję w "60-sekundowym skrócie dźwiękowym". Po burzy mózgów w zespole, moderator zapisze pomysły uczestników i wyciągnie pewne wnioski. Na koniec uczestnicy otrzymają ankietę z pytaniami o stosowane przez nich metody cyfrowe i ich skuteczność.
Metoda	Burza mózgów, pytania i odpowiedzi, praca w grupach, odgrywanie ról
Ocena	Kwestionariusz
Linki/odniesienia	https://www.productivity.govt.nz/assets/Documents/9262141681/NZPC-Digital-Divide-Workshop-Summary-Aug-2019-v2.pdf



Dobre praktyka 11. Srebrny nie złoty

Tytuł działania	Srebro nie złoto
Zakres	Warsztaty literackie dla seniorów korzystających z urządzeń cyfrowych mające na celu połączenie sztuki z technologią i sprawienie, że poczują się docenieni.
Czas trwania	1 h 30 min
Cel/ efekty kształcenia	Ćwiczenie kreatywności, twórcze próby literackie, możliwość nawiązania nowych znajomości, wykorzystanie talentów literackich, wzmocnienie postawy współzawodnictwa, współpraca międzypokoleniowa, poszerzenie wiedzy na temat promocji literatury.
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Sprzęt techniczny: laptop, mikrofony i głośniki do podkładu muzycznego, przedłużacze, krzesła, stół z ekranem - przed galą będzie przygotowany poczęstunek dla uczestników i publiczności (kawa, herbata, ciastka, owoce), na który zaprosimy po koncercie.
Etapy wdrażania	Ważną kwestią jest zwiększenie dostępu do informacji poprzez formy cyfrowe i elektroniczne - kontakt z seniorami poprzez pocztę elektroniczną. Prace konkursowe również przesyłane są drogą elektroniczną - coraz rzadziej z pomocą wnuków lub młodszych znajomych. Elektroniczna prezentacja laureatów na stronie internetowej to także sposób na pobudzenie aktywności seniorów w Internecie i mediach społecznościowych, co również poprawia wizerunek seniorów jako osób korzystających z nowych technologii i zwiększa dostęp do informacji dla osób starszych. Konieczne jest przestronne miejsce, które umożliwi udział osób z niepełnosprawnością ruchową. Musi być odpowiednia ilość krzeseł oraz podest (scena) z 3 fotelami dla osób, które będą prezentować zwycięskie prace. Potrzebne są co najmniej 3 mikrofony, w tym jeden na statywie dla wykonawcy mini koncertu muzycznego na zakończenie imprezy. Wybór książek i przygotowanie katalogów: książki, które zostaną wybrane, zostaną zaprezentowane w katalogu, a tytuły tam zawarte muszą reprezentować kategorię osób, które mogą być wzorem dla młodego pokolenia jako doświadczenie życiowe i zawodowe, ale także książki, które często są przedmiotem uprzedzeń, stereotypów, a nawet dyskryminacji. Interpretacja tego należy do organizatorów w zależności od kontekstu, w jakim się znajdują. Przygotowanie dwóch katalogów on-line z pracami nagrodzonych i wyróżnionych osób, katalog jest corocznie publikowany na portalu i zapewnia szybki i łatwy dostęp do prac wszystkich laureatów.
Metoda	Dyskusje, Nauka przez zabawę, Konkurs
Ocena	Ankieta zwrotna



Dobra praktyka 12. Digitalizator pamięci

Tytuł działania	Digitalizator pamięci
Zakres	Warsztaty poświęcone pamięci zbiorowej i digitalizacji archiwów osobistych w celu promowania korzyści płynących z technologii, które pomagają nam zachować przeszłość.
Czas trwania	Właściwe zajęcia trwają 2 godziny, ale cały proces może trwać ponad tydzień w zależności od organizacji.
Cel/ efekty kształcenia	Cele: Edukacja medialna na temat ewolucji technologicznej Komunikacja międzypokoleniowa Zachowanie przeszłości
Materiały (środowisko nauczania, ICT)	Rola kolekcjonerów jest fundamentalna, ponieważ to dzięki ich wkładowi powstanie produkt końcowy, czy to film wideo, czy wystawa fotografii, które opowiadają o zbiorowej pamięci tego momentu lub akcji. Materiały techniczne: kasecie wideo, zdjęcia, odtwarzacze wideo, komputery do digitalizacji, skaner, kable, projektor, przenośny ekran do projekcji. Materiały: plakaty, ulotki.
Etapy wdrażania	1. Faza wstępna: lokalizacja zbiorów • W tej fazie wstępne kontakty byłyby nawiązywane poprzez rozmowy telefoniczne, portale społecznościowe, pocztę elektroniczną, ustnie, spotkania, zakończone wstępnym spotkaniem kolekcjonerów z zespołem przeprowadzającym digitalizację materiałów. 2. Faza wstępna: Inwentaryzacja i opracowanie planu działania. • Wiąże się to z ogólnym poznaniem kolekcji, z udziałem kolekcjonerów, współpracowników i zespołu digitalizacyjnego. Opracowany zostałby przewodnik/formularz do wstępnej inwentaryzacji zbiorów. Zakończyłaby się opracowaniem planu działania. 3. Digitalizacja i selekcja: • W tej fazie wybrane zbiory zostałyby zdigitalizowane, gdzie podano by wskazówki jak zdigitalizować zbiory, jaka aplikacja i urządzenie posłuży do ich przeprowadzenia i w efekcie uzyskalibyśmy kopie cyfrowe. Po zdigitalizowaniu kopii wchodzimy w edycję postdigitalizacyjną, z oglądaniem filmu i specyfikacją zawartości oraz wyrzucaniem nieciekawych fragmentów. 4. Faza aktywności: • Wejdziemy w opis kolekcji za pomocą zarządzania słownictwem kontrolowanym, opracowując przewodnik i formularz do opisu



	pamięci zbiorowej. Będzie to dyskusja lub Q&A z profesjonalistą oraz z uczestnikami, którzy zdigitalizowali swoje archiwa, na temat rozwoju technologii. Na przykład, można przeprowadzić dyskusję na temat fotografii analogowej i cyfrowej oraz zachęcić seniorów do prób robienia zdjęć cyfrowych. 5. Faza upowszechniania i uczestnictwa: - Interakcje pomiędzy agentami/osobami/kolektywami zaangażowanymi w proces a obszarem (terytorium), na którym się on odbywa, poprzez strony internetowe uczestniczących stowarzyszeń, działania aktywizujące uczestnictwo, publiczne pokazy. Zdigitalizowany materiał zostanie upubliczniony w kolekcji open access. 6. Faza replikacji: - Zorientowany na replikację procesu uczestniczącego w realizacji tematu.
Metoda	Prezentacja, wystawa, dyskusja, Q&A.
Ocena	Ocena od organizatorów
Linki/odniesienia	https://ladigitalizadora.org/



Rozdział 3 - Analiza dobrych praktyk

Metodologia

Po zebraniu dobrych praktyk zostały one zweryfikowane przez partnerów i edukatorów dorosłych w procesie dwustopniowej analizy.

- Podczas spotkania online badacze przedstawili dobre praktyki, przeanalizowali je pod kątem czynników sukcesu i wybrali te, które są skuteczne i możliwe do powielenia.
- Aby zrozumieć znaczenie dla edukatorów dorosłych, konsorcjum zaangażowało edukatorów dorosłych w walidację zebranych praktyk za pomocą kwestionariusza ankiety.

Sprawdzone przez partnerów

Wszyscy partnerzy zebrali dobre praktyki w zakresie wykorzystania technologii i instrumentów cyfrowych w edukacji dorosłych i przedstawili je na spotkaniu online, aby mieć wspólne zrozumienie dla projektowania doświadczeń edukacyjnych z wykorzystaniem pedagogiki cyfrowej. Podczas prezentacji praktyk, odpowiadali na dwa pytania:

1. Jakie umiejętności cyfrowe są potrzebne podczas szkoleń z perspektywy edukatorów dorosłych?
2. Jakie umiejętności cyfrowe doskonali uczniowie?

Po zaprezentowaniu dobrych praktyk zespół badawczy dyskutował o czynnikach sukcesu, które należy wziąć pod uwagę przy wyborze praktyk do pilotażu. Czynniki sukcesu:

- Czas trwania: działanie powinno mieć możliwość dostosowania czasu trwania, maksymalnie 2 godziny.
- Liczba narzędzi ICT wykorzystanych podczas działania
- Dostępność narzędzi, darmowa lub płatna
- Korelacja z rzeczywistymi potrzebami żywymi
- Różnorodność w zakresie DigComp
- Odpowiednie dla działań typu face to face
- Powtarzalność

Głównymi tematami były technologia, narzędzia do nauki, style uczenia się, angażujące programy edukacyjne oraz umiejętności związane z bezpieczeństwem w Internecie. Wśród prezentowanych angażujących narzędzi: aplikacja Mentimeter (która pomaga uzyskać szybką ocenę) oraz Padlet (który pomaga uzyskać informację zwrotną dla cyfrowych portfolio).

Na podstawie wyników spotkania zespół zaproponował ankietę składającą się z 9 pytań i zaprosił 45 nauczycieli/pedagogów do jej wypełnienia w celu oceny praktyk.

Walidacja przez edukatorów dorosłych

Kwestionariusz walidacyjny został rozprowadzony wśród edukatorów dorosłych z Hiszpanii, Rumunii i Polski, aby zachęcić do głębszej analizy poziomu digitalizacji potrzebnej w procesie nauczania. Ankieta została rozprowadzona za pomocą formularza G wraz z zebranymi praktykami, jak podano poniżej.

Ankieta zwrotna dotycząca "Zestawu narzędzi dydaktycznych dla kadry edukacji dorosłych"

Doskonalenie umiejętności cyfrowych odgrywa decydującą rolę dla przyszłości Europy. Metody stosowane przy projektowaniu materiałów szkoleniowych wpływają na zaangażowanie dorosłych słuchaczy, ich poziom



osiągnięć i wpływ zdobytych umiejętności na całe życie.

Aby opracować atrakcyjne kursy dostosowane do potrzeb dorosłych słuchaczy, skonsultowaliśmy odpowiednie źródła i zebraliśmy 12 praktyk wdrożonych przez europejskie instytucje edukacyjne. Przedstawiamy Państwu Zestaw narzędzi wraz z zestawem pytań ankietowych i uprzejmie prosimy o cenne uwagi, które zostaną wykorzystane do udoskonalenia naszych kursów i metod nauczania.

Niniejsza ankieta jest częścią projektu Erasmus+ Stop Digital Divide, służącego ocenie Toolkit.

Państwa odpowiedź do 25 listopada 2022 r. jest bardzo cenna.

Dziękujemy za wsparcie!

Q1. Wybierz swój kraj

- ☐ Polska
- ☐ Rumunia
- ☐ Hiszpania
- ☐ Inne: dodać

Q2. Czy kiedykolwiek wykorzystywał/a Pan/i gry cyfrowe w nauczaniu?

- ☐ Tak
- ☐ Nie

Q3. Jeśli tak, to który?

- ☐ Twoja odpowiedź tutaj:

Q4. Wybierz najważniejsze zalety stosowania narzędzi cyfrowych w nauczaniu dorosłych słuchaczy (maksymalnie 3)

- ☐ Zwiększona więź między ludźmi
- ☐ Zwiększone zaangażowanie
- ☐ Elastyczny dostęp do materiałów online
- ☐ Zwiększona motywacja do nauki
- ☐ Większe możliwości wykorzystania metod interaktywnych
- ☐ Wzmocnienie w pracy zespołowej
- ☐ Zwiększona poprawa współpracy w zakresie procesu nauczania
- ☐ Redukcja kosztów
- ☐ Lepszy dostęp do informacji globalnej

Q5. Które z poniższych cech są głównymi wadami stosowania narzędzi cyfrowych w edukacji dorosłych (maksymalnie 3)

- ☐ Większe możliwości oszukiwania
- ☐ Brak dostępności technologii dla wszystkich
- ☐ Brak umiejętności wyselekcjonowania prawidłowych informacji (fake news)
- ☐ Utrata ważnych danych



Pyt. 6 Z jakich narzędzi cyfrowych korzystasz (lub chciałbyś korzystać), aby lekcje były bardziej zdigitalizowane?

- ☐ Kahoot - do tworzenia krótkich quizów
- ☐ Mentimetr - do uzyskania szybkiej oceny
- ☐ Padlet - aby uzyskać informację zwrotną lub dla cyfrowych portfolio
- ☐ Canva - do tworzenia prezentacji, plakatów i logotypów
- ☐ Thinglink - aby zbadać obraz
- ☐ Popplet - do tworzenia map myśli
- ☐ Socrative - do tworzenia testów
- ☐ Google Forms - do tworzenia ankiet online
- ☐ Wordwall - do tworzenia współpracujących "Ścian"
- ☐ Quizlet - do tworzenia interaktywnych flashcards, testów
- ☐ Bitable - Twórz filmy z efektami i animacjami
- ☐ Prezi - do tworzenia prezentacji
- ☐ Inne:

P7 Podczas nauczania edukatorzy, trenerzy lub nauczyciele przechodzą przez wszystkie 5E modelu projektowania instruktażowego: Engage, Explore, Explain, Elaborate i Evaluate. Wybierz 3, dla których, Twoim zdaniem, wykorzystanie technologii cyfrowej jest najbardziej wymagane.

- ☐ Zaangażowanie uczestników w kurs
- ☐ Poznaj różne koncepcje
- ☐ Wyjaśniać nowe pomysły i wprowadzać informacje
- ☐ Opracować przez uczących się, aby zastosować w praktyce nowe osiągnięcia
- ☐ Ocenąć efekty uczenia się

Q8. Który rodzaj metody oceniania jest Pana/Pani zdaniem najbardziej odpowiedni dla edukacji dorosłych?

- ☐ Quizy online
- ☐ Pytania otwarte / esejowe
- ☐ Działania typu gra
- ☐ Wywiady online
- ☐ Ankiety/sondaże online
- ☐ Posty na forum

P9 Nie ma wątpliwości, że wszystkie 5 kompetencji cyfrowych, czyli: Informacja, Komunikacja, Tworzenie treści, Bezpieczeństwo i Rozwiązywanie problemów, określone w The European Digital Competence Framework, są ważne. Proszę wybrać 3 najpilniejsze dla dorosłych słuchaczy.

- ☐ Informacje
- ☐ Komunikacja
- ☐ Tworzenie treści
- ☐ Bezpieczeństwo
- ☐ Rozwiązywanie problemów

Aby opracować kursy, które będą interesujące i dostosowane do potrzeb dorosłych słuchaczy, skonsultowaliśmy odpowiednie źródła i zebraliśmy 12 praktyk wdrożonych przez europejskie instytucje edukacyjne. W efekcie powstał cyfrowy zestaw narzędzi.



W istocie poprawa umiejętności cyfrowych odgrywa decydującą rolę dla przyszłości Europy. Metody stosowane przy projektowaniu materiałów szkoleniowych wpływają na zaangażowanie dorosłych uczniów, poziom ich osiągnięć oraz wpływ zdobytych umiejętności na całe ich życie.

W dalszej części pokażemy wyniki odpowiedzi na ankietę "Teaching Toolkit for Adult Education Staff" skierowaną do edukatorów dorosłych i mającą na celu poprawę naszych kursów i metod nauczania.

Według danych, które scentralizowaliśmy, rozkład uczestników według krajów wyglądał następująco: 37,8% z Hiszpanii, 35,6% z Polski, 22,2% z Rumunii i 4,4% z Włoch. Spośród nich 55,6% powiedziało nam, że używa gier cyfrowych w nauczaniu, podczas gdy 44,4% nie używało ich.

Na trzecie pytanie związane z narzędziami cyfrowymi, z których korzystali podczas lekcji, wymienili m.in:

Narzędzia cyfrowe wykorzystywane w nauczaniu	Liczba respondentów
Quizy	1
Roleplay	1
Canva	8
Ajedrez	1
Jamboard	1
duolingo.com	1
Minecraft	1
Wordwall	2
Uzyskać kolor	4
Kahoot	5
Menti	1
Interaktywna chmura słów	1
Dwie kropki	1
Prezi	1
Miro deska rysunek płótno	1

Na czwarte pytanie, kiedy trzeba było wskazać najważniejsze korzyści z wykorzystania narzędzi cyfrowych w edukacji dorosłych, nauczyciele znaleźli różne korzyści. Tutaj uczestnicy mogli wybrać kilka odpowiedzi, maksymalnie 3.

Zalety stosowania narzędzi cyfrowych w nauczaniu dorosłych słuchaczy	Procent
Zwiększona więź między ludźmi	44,4%
Zwiększone zaangażowanie	31,1%
Elastyczny dostęp do materiałów online	42,2%
Zwiększona motywacja do nauki	33,3%
Większe możliwości wykorzystania metod interaktywnych	51,1%
Wzmocnienie w pracy zespołowej	31,1%
Zwiększona poprawa współpracy w zakresie procesu nauczania	22,2%
Redukcja kosztów	13,3%
Lepszy dostęp do informacji globalnej	22,2%



Następnie uczestnicy byli ankietowani na temat głównych wad wykorzystania narzędzi cyfrowych w edukacji dorosłych i musieli udzielić odpowiedzi z uwzględnieniem maksymalnie trzech opcji.

Wady stosowania narzędzi cyfrowych w nauczaniu dorosłych słuchaczy	Procent
Większe możliwości oszukiwania	44,4%
Brak dostępności technologii dla wszystkich	55,6%
Brak umiejętności wyselekcjonowania prawidłowych informacji (fake news)	26,7%
Utrata ważnych danych	22,2%
Mniej bezpośredniej interaktywności (socjalizacji)	44,4%
Większe ryzyko plagiatu	31,1%

Następnie chcieliśmy przeanalizować, jakie narzędzia są najbardziej popularne wśród edukatorów dorosłych, którzy wzięli udział w badaniu lub jakie narzędzia chcieliby wdrożyć w nauczaniu. Wymieniali więc różne i interaktywne podejścia, od quizów po programy do edycji prezentacji.

Narzędzia, które wykorzystują lub chcą wykorzystać w swoim nauczaniu	Procent
Canva	53,3%
Kahoot	48,9%
Formularze Google	46,7%
Mentimetr	40%
Quizlet	35,6%
Padlet	28,9%

Prezi	15,6%
Wordwall	13,3%
Socrative	8,9%
Popplet	6,7%
Thinglink	4,4%
Minecraft	2,2%
Bitable	0%

Jeśli chodzi o rolę lub funkcję tych cyfrowych narzędzi w ich nauczaniu, odpowiedzieli na pytanie numer siedem - Podczas nauczania, edukatorzy, trenerzy lub nauczyciele, przechodzą przez wszystkie 5Es modelu projektowania instruktażowego: Engage, Explore, Explain, Elaborate i Evaluate. Wybierz 3, w przypadku których, Twoim zdaniem, użycie technologii cyfrowej jest najbardziej wymagane. Uczestnicy mogli mieć wiele opcji odpowiedzi.



Wykorzystanie technologii cyfrowej, która jest najbardziej wymagana	Procent
Wyjaśniać nowe pomysły i wprowadzać informacje	57,8%
Zaangażowanie uczestników w kurs	51,1%
Opracować przez uczących się, aby zastosować w praktyce nowe osiągnięcia	48,9%
Ocenić efekty uczenia się	35,6%
Poznaj różne koncepcje	33,3%

Następnie uczestnicy odpowiadali za pomocą wielu opcji na pytanie związane z najbardziej odpowiednimi metodami ewaluacji w edukacji dorosłych.

Wykorzystanie technologii cyfrowej, która jest najbardziej wymagana	Procent
Quizy online	46,7%%
Pytania otwarte/rozprawka	22,2%%
Działania typu gra	37,8%
Wywiady online	26,7%
Ankiety/sondaże online	35,6%
Posty na forum	17,8%

Zauważalne jest, że tylko 55,6% respondentów wykorzystywało gry cyfrowe w nauczaniu, ale jednocześnie wielu badanych wskazało więcej niż jeden przykład (odpowiedź 3 i 6). Świadczy to o tym, że edukatorzy, którzy są przyzwyczajeni do korzystania z gier cyfrowych, wykorzystują je w sposób ciągły i liczny.

Przechodząc do analizy zalet i wad stosowania narzędzi cyfrowych w nauczaniu, okazuje się, że wśród tych pierwszych wyróżnia się większa możliwość uczynienia lekcji interaktywnymi i zwiększenia więzi między ludźmi. W przypadku wad wyróżnia się problem braku dostępu do technologii dla wszystkich, a na drugim miejscu brak fizycznej interaktywności. Interesujące jest to, jak te same osoby potrafią zastanowić się i podkreślić wady i zalety narzędzi, które wykorzystują w swojej codziennej pracy.

Większość odpowiadających edukatorów uważa, że wykorzystanie technologii jest najbardziej potrzebne do wyjaśniania nowych idei i wprowadzania informacji oraz do angażowania uczniów.



Rozdział 4 - Narzędzia i instrumenty w edukacji dorosłych

Padlet

Cel: Ta sesja pomoże uczestnikom zrozumieć, czym jest Padlet, jakie są jego zalety i jak tworzyć projekty współpracy online. Nauczą się również procesu łączenia z rówieśnikami i będą obserwować kilka projektów w poszukiwaniu inspiracji. To narzędzie może być używane w fazie opracowywania nauki.

Padlet to prosta platforma do współpracy online, która pozwala uczniom publikować tekst, zdjęcia, linki, dokumenty, filmy i nagrania głosowe. Dostęp do niej można uzyskać tutaj: <https://padlet.com/>

- Rozwija **umiejętności coachingowe**:
- Zaproś uczestników do udziału; rejestracja nie jest konieczna.
- Pracuj z nieskończoną liczbą współpracowników.
- Zezwól na dostęp tylko do odczytu, zapisu, moderatora lub administratora i wycofaj go w dowolnym momencie.
- Pozwól innym odtworzyć swoją pracę jako wzór.
- Pytaj o pomysły i sugestie.
- Skupienie wszystkich materiałów dydaktycznych w jednym miejscu, a także umożliwienie innym ćwiczenia burzy mózgów i wymyślania nowych pomysłów.
- Może być wykorzystany jako kreatywne narzędzie do opowiadania historii i sprawia, że sesja szkoleniowa jest znacznie bardziej wizualna.



Przypadek użycia

Zastosowanie w klasie: Zaproś uczestników do opracowania i przećwiczenia burzy mózgów na temat, stwierdzenie, projekt lub pomysł podczas nauczania. W ten sposób wszyscy mogą umieścić swoje referencje, pomysły i propozycje w jednym miejscu, aby zaangażować je w Twoją sesję szkoleniową.

Użytek prywatny: Przechowuj i udostępniaj wspomnienia oraz planuj wydarzenia.



Kahoot!

Cel: Ta sesja pomoże uczestnikom zrozumieć, czym jest Kahoot!, jakie są jego zalety oraz jak wykorzystać quizy online i gamifikację w swoich sesjach dydaktycznych. Uczestnicy poznają również proces łączenia się z rówieśnikami i będą obserwować kilka projektów w poszukiwaniu inspiracji. To narzędzie może być wykorzystane w fazie Oceny uczenia się.

Kahoot! to platforma edukacyjna oparta na grach, która ułatwia tworzenie, udostępnianie i odtwarzanie gier edukacyjnych lub quizów w ciągu kilku minut. Dostęp do niej można uzyskać tutaj: <https://kahoot.com/>

Rozwija **umiejętności coachingowe**:

- Zaangażuj swoją klasę dzięki interaktywnym lekcjom
- Dostęp do gotowych materiałów edukacyjnych z podziałem na przedmioty i klasy
- Uzyskaj natychmiastową informację zwrotną od każdego ucznia w klasie
- Śledzenie postępów w nauce w czasie dla oceny formatywnej
- Wspieranie kreatywności i pracy zespołowej w celu przekształcenia uczniów w liderów
- Przegląd wymagającej zawartości z trybami gry



Przypadek użycia

Zastosowanie w klasie: Twórz quizy online dla swoich uczniów, aby ocenić ich wiedzę, zastępując nudne testy. Użyj tego narzędzia, aby zainteresować uczniów samooceną. Możesz też na przykład rozdawać quizy Kahoot! podczas lekcji, aby uatrakcyjnić lekcję.

Użytek prywatny: Graj w quizy z ciekawostkami z przyjaciółmi.



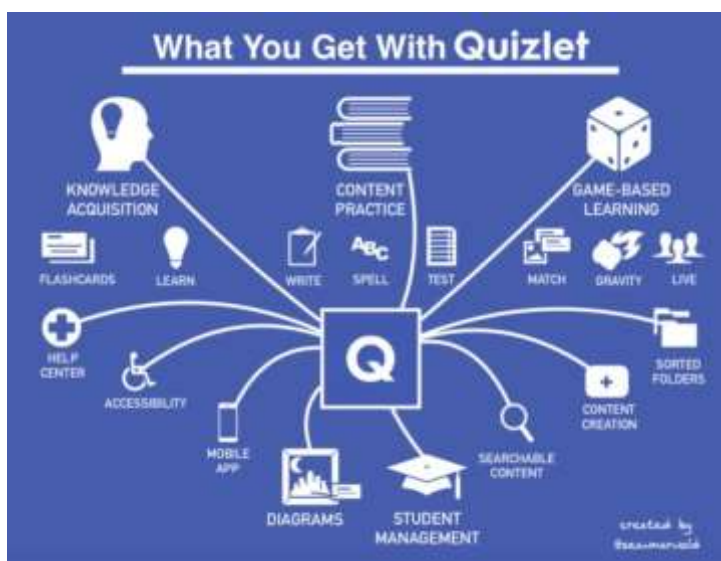
Quizlet

Cel: Ta sesja pomoże uczestnikom zrozumieć czym jest Quizlet, jakie są jego zalety oraz jak wykorzystać quizy online i gamifikację w swoich sesjach dydaktycznych. Nauczą się również procesu łączenia z rówieśnikami i będą obserwować kilka projektów dla inspiracji. To narzędzie może być wykorzystane w fazie **Oceny uczenia się**.

Quizlet to narzędzie internetowe, które pozwala użytkownikom tworzyć narzędzia do nauki, takie jak interaktywne karty flashcards, testy i gry studyjne. Dostęp do niego można uzyskać tutaj: <https://quizlet.com/>

Rozwija **umiejętności coachingowe**:

- Zaangażuj swoją klasę dzięki interaktywnym lekcjom
- Dostęp do gotowych materiałów edukacyjnych z podziałem na przedmioty i klasy
- Uzyskaj natychmiastową informację zwrotną od każdego ucznia w klasie
- Śledzenie postępów w nauce w czasie dla oceny formatywnej
- Zorganizuj i zaplanuj swoje zajęcia
- Wspaniały dla stylu słownikowego dopasowującego słowo do definicji



Przypadek użycia

Wykorzystanie w klasie: Quizlet to fantastyczne narzędzie dla edukatorów do tworzenia quizów do nauki osobistej i zdalnej, które są szybkie i łatwe do opracowania i oceny. Jest nawet wystarczająco inteligentny, aby zapewnić adaptacyjne uczenie się w oparciu o potrzeby ucznia. To narzędzie pomaga uczniom w samoocenie ich wiedzy i w nauce do nadchodzących testów / egzaminów.

Użytek prywatny: Graj w quizy trivia z przyjaciółmi.



Mentimetr

Cel: Ta sesja pomoże uczestnikom zrozumieć, czym jest Mentimeter, jakie są jego zalety oraz jak wykorzystać quizy online i gamifikację w swoich sesjach dydaktycznych. Poznają również proces łączenia się z rówieśnikami i będą obserwować kilka projektów dla inspiracji. To narzędzie może być wykorzystane w fazie Engage of learning.

Mentimeter to platforma do współpracy online, która pozwala na tworzenie interaktywnych prezentacji, quizów, sesji Q&A i wiele innych, aby zaangażować uczniów w lekcję. Możesz uzyskać do niej dostęp tutaj: <https://www.mentimeter.com/>

Rozwija **umiejętności coachingowe**:

- Dostęp do gotowych materiałów edukacyjnych z podziałem na przedmioty i klasy
- Uzyskaj natychmiastową informację zwrotną od każdego ucznia w klasie
- Dostęp do funkcji Q&A, aby prowadzić dialog z uczniami lub zaproszonymi specjalistami podczas lekcji
- Współpracuj przy tworzeniu quizów
- Stwórz angażujące doświadczenie, w którym każdy może głosować, zadawać pytania i angażować się.
- Nawiąż natychmiastowe połączenie z publicznością i włącz ją do swojej prezentacji.
- Ankiety to doskonały sposób na to, aby słuchacze mogli głosować na slajdy przed lub po prezentacji.
- Stwórz ankietę, aby zwiększyć zaangażowanie i uczynić prezentację ekscytującą i zapadającą w pamięć.

Wyliminuj wszelkie niezręczności w procesie decyzyjnym dzięki zastosowaniu Spinner Wheel.



Przypadek użycia

Zastosowanie w klasie: Po wybraniu tematu lekcji, spróbuj stworzyć grę typu icebreaker z funkcją Spinner Wheel. Następnie włącz do prezentacji ankietę, aby nawiązać interakcję z uczniami i zakończyć sesję pytań i odpowiedzi. Dla oceny, użyj krótkiego quizu lub ankiety.

Użytek prywatny: Weź udział lub stwórz webinaria na tematy, które Cię interesują.



Canva

Cel: Ta sesja pomoże uczestnikom zrozumieć, czym jest Canva, jakie są jej zalety i jak korzystać ze współpracujących online prezentacji, dokumentów i filmów. Nauczą się również procesu łączenia z rówieśnikami i będą obserwować kilka projektów w poszukiwaniu inspiracji. To narzędzie może być używane w fazie nauki Opracowanie/Eksploracja.

Nauczyciele i uczniowie na całym świecie używają Canva for Education do tworzenia, komunikowania i demonstrowania swojej nauki wizualnie poprzez prezentacje, plakaty, komiksy, infografiki i inne. Możesz uzyskać dostęp tutaj: <https://www.canva.com/>

Rozwija **umiejętności coachingowe**:

- Zaangażuj swoją klasę dzięki interaktywnym lekcjom
- Współpracuj, aby stworzyć najbardziej pomysłowe prezentacje
- Tworzenie własnych materiałów dydaktycznych z wykorzystaniem elementów wizualnych
- Twórz diagramy i infografiki wspierające lekcję
- Spraw, by klasyczne prezentacje były bardziej animowane i spersonalizowane
- Możesz tworzyć dokumenty, takie jak testy, świadectwa i arkusze, używając szablonów



Przypadek użycia

Zastosowanie w klasie: Uczniowie mogą używać Canvy do tworzenia i wyświetlania wiedzy. Mogą również robić zdjęcia lub filmy z ich prac klasowych, zadań domowych, zadań i działań szkoleniowych i publikować je na swoim osobistym lub klasowym koncie, gdzie mogą być omawiane. Nauczyciele mogą animować prezentacje i tworzyć edukacyjne wideo-eseje dla swojej klasy.

Użytek prywatny: Możesz użyć ich szablonów lub wymyślić coś nowego, aby edytować zdjęcia, tworzyć zaproszenia i edytować filmy.



Socrative

Cel: Ta sesja pomoże uczestnikom zrozumieć, czym jest Socrative, jakie są jego zalety i jak wykorzystać tę platformę internetową do gamifikacji w swoich sesjach dydaktycznych. Nauczą się również procesu łączenia z rówieśnikami i będą obserwować kilka projektów dla inspiracji. To narzędzie może być wykorzystane w fazie Oceny uczenia się.

Nauczyciele mogą inicjować oceny formatywne poprzez quizy, ankiety z szybkimi pytaniami, bilety końcowe i wyścigi kosmiczne, a wszystko to za pomocą aplikacji Socrative dla Windows. Możesz uzyskać do niej dostęp tutaj: <https://www.socrative.com/>

Rozwija **umiejętności coachingowe**:

- Zaangażuj swoją klasę dzięki interaktywnym lekcjom
- Dostęp do gotowych materiałów edukacyjnych z podziałem na przedmioty i klasy
- Uzyskaj natychmiastową informację zwrotną od każdego ucznia w klasie
- Śledzenie postępów w nauce w czasie dla oceny formatywnej
- Wspieranie kreatywności i pracy zespołowej w celu przekształcenia uczniów w liderów
- Twórz quizy, aby angażować i oceniać uczniów



Przypadek użycia

Zastosowanie w klasie: Stwórz serię pytań ankietowych wokół tematu, takiego jak bezpieczeństwo w Internecie, aby wesprzeć dyskusję na temat obywatelstwa cyfrowego, lub zaangażuj uczniów w Wyścig Kosmiczny, aby podsumować koncepcje z zeszłego tygodnia i ułatwić lekcje w tym tygodniu; zdolność do dostarczania natychmiastowej informacji zwrotnej w postaci wyjaśnień może być szczególnie przydatna w tworzeniu podstaw do nauki.

Użytek prywatny: Twórz quizy trivia z przyjaciółmi.



Formularze Google

Cel: Ta sesja pomoże uczestnikom zrozumieć, czym jest Google Forms, jakie są jego zalety i jak wykorzystać ankiety online w swoich sesjach dydaktycznych. Uczestnicy poznają również proces łączenia się z rówieśnikami i będą obserwować kilka projektów w poszukiwaniu inspiracji. To narzędzie może być wykorzystane w fazie ewaluacji nauki.

Google Forms to darmowe narzędzie online od Google, które pozwala użytkownikom tworzyć formularze, ankiety i quizy, a także wspólnie edytować i udostępniać formularze innym osobom. Dostęp do niego można uzyskać tutaj: <https://www.google.com/forms/about/>

Rozwija **umiejętności coachingowe**:

- Automatyczne tworzenie raportu podsumowującego odpowiedzi
- Kierować przebiegiem ankiety na podstawie odpowiedzi
- Automatyczne ocenianie quizu
- Analizuj dane za pomocą tabel przestawnych i wykresów przestawnych
- Digitalizacja procesu oceny
- Śledzenie postępów w nauce w czasie dla oceny formatywnej
- Jest to narzędzie do współpracy, które pozwala na generowanie statystyk



Przypadek użycia

Zastosowanie w klasie: Edukatorzy mogą używać Google Forms do oceny swoich uczniów na początku zajęć i zmierzenia istniejącej wcześniej wiedzy. Innym sposobem wykorzystania Formularzy Google jest zbieranie danych i poznanie rzeczywistych potrzeb istniejących w klasie.

Zastosowanie prywatne: Utwórz ankietę podczas planowania imprezy lub wakacji z przyjaciółmi, aby określić datę, godziny obecności, lokalizację, zajęcia oraz preferencje dotyczące jedzenia i napojów.



Thinglink

Cel: Ta sesja pomoże uczestnikom zrozumieć, czym jest Thinglink, jakie są jego zalety i jak używać tej aplikacji, w której można uczynić obrazy i mapy interaktywnymi na potrzeby sesji dydaktycznych. Uczestnicy poznają również proces łączenia się z rówieśnikami i będą obserwować kilka projektów w poszukiwaniu inspiracji. Narzędzie to może być wykorzystywane w fazie eksploracji nauki.

ThingLink to narzędzie, które ułatwia wzbogacanie obrazów, filmów i wirtualnych wycieczek o dodatkowe informacje i linki do stron internetowych, stron w mediach społecznościowych, filmów, map, obrazów i dźwięku. Dostęp do niego można uzyskać tutaj: <https://www.thinglink.com/>

Rozwija **umiejętności coachingowe**:

- Spraw, by lekcje były bardziej wizualne
- Uzyskaj dostęp do materiałów dydaktycznych dzięki pinezce, która pokazuje więcej szczegółów
- Uzyskaj natychmiastową informację zwrotną od każdego ucznia w klasie
- Śledź postępy w nauce w czasie i zobacz liczbę osób, które skorzystały z projektu, aby zobaczyć wpływ Twojego nauczania
- Wspieranie pracy zespołowej lub samodzielnej, aby stać się kreatywnym podczas badań



Przypadek użycia

Wykorzystanie w klasie: Można na przykład dać uczniom zadanie lub zrobić warsztaty, w których będą mogli pracować na platformie w celu wygenerowania interaktywnych map, gdzie części obrazów są opatrzone adnotacjami i wysyłane do innych zasobów.

Użytek prywatny: Kiedy wybierasz się na wakacje, użyj aplikacji, aby zebrać wszystkie miejsca turystyczne na mapie, które chcesz odwiedzić.



Wnioski i zalecenia

Na podstawie dobrych praktyk, które zebraliśmy i badań, w których zidentyfikowaliśmy opinie grup docelowych, możemy powiedzieć, że istnieje rzeczywista potrzeba ułatwienia edukacji dorosłych przy użyciu narzędzi cyfrowych. Poprzez warsztaty i działania szkoleniowe możemy podnieść umiejętności cyfrowe dorosłych, aby zatrzymać use divide, kompozycję, która dzieli kategorie społeczne na tych, którzy mają podstawowe umiejętności komputerowe i tych, którzy nie.

Ponieważ narzędzia dydaktyczne stają się coraz bardziej wydajne, nauczyciele powinni nadążać za tym ruchem, aby uczynić pewne metody bardziej dostępnymi dla efektywnych wyników kształcenia. W naszym badaniu przeprowadzonym w Hiszpanii, Rumunii, Polsce i Włoszech stwierdziliśmy, że tylko 55,6% edukatorów wykorzystywało narzędzia cyfrowe lub wprowadzało gry do swojego procesu nauczania. Największą barierą w zakresie rozpowszechniania i wdrażania tych narzędzi cyfrowych jako niezbędnych materiałów do interaktywnego i skutecznego nauczania jest brak dostępu ludzi do technologii cyfrowej. Chociaż edukatorzy zauważyli, że wprowadzenie technologii cyfrowej może sprawić, że uczniowie lepiej połączą się z tematem lekcji i zaangażują się w nią, to jednocześnie największy odsetek odpowiedzi na to, jak obecnie wykorzystują te narzędzia, to wyjaśnianie. Widzimy zatem, że aplikacje i platformy, z których korzystają najczęściej, mają możliwość tworzenia prezentacji, jednym z tych narzędzi jest Canva. Rzeczywiście, w nauczaniu prezentacje są bardzo ważne i mogą sprawić, że lekcja będzie przyjemniejsza i bardziej wizualna dla uczących się. Zastępują one stare pisanie kredą na tablicy i digitalizują proces nauczania.

Jednocześnie, aby zmniejszyć przepaść cyfrową, oznacza to również informowanie nauczycieli o innych metodach, które mogą z łatwością wykorzystać, oraz, oczywiście, szkolenie uczących się w zakresie umiejętności korzystania z TIK. Osoby uczące się muszą znać korzyści płynące z nabycia tych umiejętności i muszą widzieć, że są one wykorzystywane w praktyce edukacyjnej. Zebrane dobre praktyki pokazują nam, że poprzez pewne działania nieformalne możemy wspierać dorosłych w ich ustawicznej edukacji. Poprzez takie działania i szkolenia możemy również zmniejszyć różnice w poziomie jakości, z jaką różne grupy wiekowe korzystają z technologii. Seniorzy, na przykład, nie korzystają z tych samych zasobów, co młodszy ludzie, lub nie zostali z nimi wychowani, a to powoduje różnice w rozumieniu technologii. Aby zwalczyć niektóre stereotypy, należy włączyć wszystkie grupy wiekowe i płeć do programów edukacji cyfrowej, w których mogą się ze sobą komunikować i wymieniać wiedzę. Metody gamifikacji, takie jak eseje wideo, quizy, są odpowiednie dla wszystkich grup wiekowych, a platformy takie jak Quizlet i Kahoot! powinny być dalej promowane.



Bibliografia

- David Mallows, "Wykorzystanie narzędzi cyfrowych w edukacji dorosłych", <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/use-digital-tools-adult-education>
- Matthew Lynch, "6 praktycznych strategii nauczania ponad podziałami cyfrowymi", <https://www.thetechedvocate.org/6-practical-strategies-for-teaching-across-the-digital-divide/>
- Google Forms, "Online Tools for Teaching & Learning", <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/google-forms>
- Socrative Review by Teachers, <https://www.common sense.org/education/reviews/socrative> Digital Divide, https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide
- Katie Terrell Hanna, "What Is The Digital Divide and How Is It Being Bridged?", <https://www.techtarget.com/whatis/definition/digital-divide>
- Gideon Fakomogbon, "6 Ways We Can Improve the Digital Divide's Impact on Education in 2022", <https://www.globalcitizen.org/en/content/digital-divide-education-impact-improve/#:~:text=In%20the%20case%20of%20education,low%20income%20backgrounds%20do%20no>
- By Luke Edwards, "What is Quizlet and How Can I Teach With It?", <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-quizlet-and-how-can-i-teach-with-it>,
- Wang Alf Inge, Tahir Rabail, [The effect of using Kahoot! for learning - A literature review](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818), <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- 20 przydatnych sposobów na wykorzystanie Padleta w klasie już teraz. <https://ditchthattextbook.com/20-useful-ways-to-use-padlet-in-class-now/>

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

