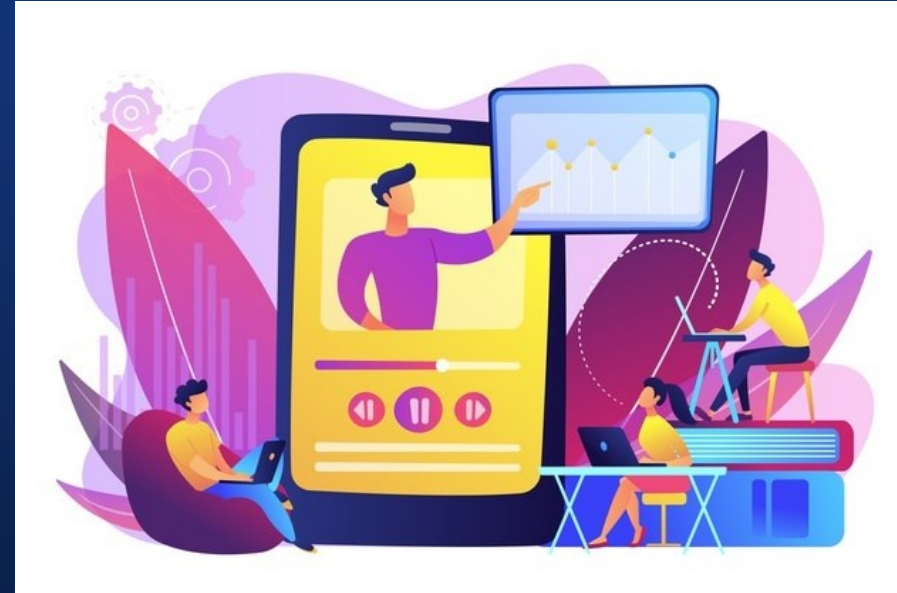




Rozwój Cyfrowych Kompetencji Pedagogicznych Dla Trenerów C_VET

MODUŁ 2






Technologia cyfrowa a pedagogika
cyfrowa: w jaki sposób poprawić
jakość ustawicznego szkolenia
zawodowego? (C_VET)

Witamy w module 2.

W tym MODULE dowiesz się o pedagogice cyfrowej i będziesz mieć okazję do przemyślenia paradygmatu dydaktycznego w kontekście korzystania ze współczesnych technologii, przy jednoczesnym utrzymaniu uczniów w centrum działań szkoleniowych.



„Education is not preparation for
life; education is life itself”
(tłum. Edukacja nie jest
przygotowaniem do życia;
edukacja jest życiem”



—John Dewey

SPIS TREŚCI

U.1

Jakie możliwości otwiera przed nami „pedagogika cyfrowa”?

U.2

Jakie wyzwania stoją przed “pedagogiką cyfrową”?

U.3

„Pedagogika cyfrowa” na poziomie eksperymentalnym

U.4

Podejście skoncentrowane na uczniu

U.5

Zaprojektujmy razem



CELE NAUCZANIA

Po ukończeniu tego MODUŁU będziesz wiedzieć jak...



efektywnie
stosować i
wykorzystywać
potencjał
pedagogiki
cyfrowej



uniknąć ryzyka i
panować nad
wyzwaniami
środowiska
nauczania zdalnego



tworzyć i
organizować
wirtualne ścieżki
nauczania





U.1

Jakie możliwości
otwiera przed
nami „pedagogika
cyfrowa”?





Uczenie się przez technologię czy nauka technologii?

W obecnych latach kryzysu i niepewności, pojęcie „pedagogiki cyfrowej” stało się niejasne i czasami wprowadza w błąd. Narzędzia cyfrowe są teraz stale obecne w naszym codziennym życiu. W wyniku tego panuje powszechna

obawa, że postęp gospodarczy i kulturalny kraju może zależeć od umiejętności „opanowania” technologii. Pokrótkie opiszemy konsekwencje tego nowego środowiska społecznego i edukacyjnego oraz nieporozumień, które często z niego wynikają w kontekście edukacyjnym.





Czym jest pedagogika cyfrowa?

Wykorzystanie komputera podczas zajęć nie sprawia, że nauka jest skuteczna: nauczyciele muszą zrozumieć, w jaki sposób owocnie korzystać z technologii, rozumieć teorie uczenia się stojące za praktyką i wiedzieć jak wybrać odpowiednią technologię w celu uzyskania pożądaných efektów.

W skrócie pedagogika cyfrowa to nauka o nauczaniu za pomocą technologii cyfrowych.





Ważne, by w uczniach kształcić krytyczne i niezależne myślenie. Nauczyciele muszą zapewnić uczniom przestrzeń do samodzielnej pracy i przydzielać im zadania, które demonstrują efekty „samodzielnej nauki”, świadczące o nabyciu wiedzy. Ten nacisk na krytyczne i samodzielne myślenie łączy pedagogikę cyfrową z ideami konstrukttywizmu.

1- Uczniowie uczą się najlepiej, gdy są aktywnie zaangażowani (nie, gdy pasywnie otrzymują informacje);

2- Nauka to proces społeczny;

3- Celem nauczania jest zapewnienie uczniom szeregu doświadczeń, które ułatwią im sposób konstruowania wiedzy i tworzenia skojarzeń.



2 różne punkty widzenia na e-learning:



Badania o procesach uczenia się sugeruje, że dynamika psychologiczna nie zmienia się, gdy wprowadzana jest technologia. Mechanizmy takie jak pamięć i rozwój poznawczy są artykułowane w erze cyfrowej w sposób podobny do tego, w jakim były wyartykułowane w czasach „przed-cyfrowych”. To jest podejście a priori, przeciwieństwem tego podejścia jest teoria wskazująca na to, że technologie cyfrowe zmieniły dynamikę uczenia się osób urodzonych w latach dziewięćdziesiątych (tzw. cyfrowych tubylców – Bennett, Maton i Kervin, 2008).



Cyfrowi tubylcy uczą się inaczej niż poprzednie pokolenia uczniów. Uważa się, że dominuje nauka przez doświadczenie, wielozadaniowość i zależny od technologii komunikacyjnych w celu uzyskania dostępu do informacji i dla interakcji z innymi. Rośnie uznanie, że „stare podejście jest nieodpowiednie do potrzeb intelektualnych, społecznych, motywacyjnych i emocjonalnych nowego pokolenia” (Tapscott, 1998, s.131). Powtórzyło to twierdzenie Prensky'ego (2001): „Nasi uczniowie zmienili się radykalnie. Dzisiejsi studenci nie są już ludźmi, dla których system edukacji został zaprojektowany”.



Debata jest wciąż otwarta, ale wiemy – pandemia Covid-19 pozwoliła nam zrozumieć – jak bardzo ważna jest technologia cyfrowa dla naszej pracy i nauki, w tym organizacji szkoleń.



O co powinniśmy zapytać?

Społeczeństwo bada, co oznacza dla nich rzeczywistość, w której nauczanie zdalne jest na porządku dziennym:

- **Jakie podejście pedagogiczne należy przyjąć przy nauczaniu zdalnym prowadzonym na dużą skalę?**
- **Jak wygląda uczenie się w rzeczywistości cyfrowej?**
- **W jaki sposób nauka zdalna może generować wyjątkowe doświadczenia edukacyjne?**

Odkryliśmy, że nie ma empirycznych dowodów na to, że instrukcje podawane w klasie przynoszą uczniom więcej korzyści niż w nauczaniu zdalnym.

Nauczyciele, pracując z różnymi typami uczniów, zaczęli eksperymentować z dotychczasowymi metodami nauczania. Zaczęto popularyzować takie metody nauczania jak praca w małych grupach, tworzenie projektów i nagrywanie krótkich filmów. Zaczęli eksplorować nowe metody nauczania, ważne z punktu widzenia szkoleń C_Vet, w oparciu o nową „pandemiczną” rzeczywistość.



Plusy pedagogiki cyfrowej w edukacji C_Vet

BRAK FIZYCZNYCH OGRANICZEŃ

Uczniowie mogą znajdować się w każdym miejscu na ziemi pod warunkiem, że mają dostęp do sieci.

DZIELENIE SIĘ DOBRYMI PRAKTYKAMI

Łatwiej jest uczyć się od osób, które już mają jakieś wcześniejsze doświadczenie, zetknęli się z danym tematem.

WSPÓŁPRACA I WSPÓLNA NAUKA

Środowisko grupowe może być niezwykle produktywne i funkcjonalne w praktyce C_Vet.

MENTORING I EDUKACJA RÓWIEŚNICZA

Metoda mieszana może poprawić wyniki w nauce.


NAUKA PRZEZ CAŁE ŻYCIE

E-learning może pomóc w integracji uczenia się przez całe życie z edukacją formalną.

OTWARTE ŹRÓDŁA

Korzystając z materiałów z otwartych źródeł, możemy przewyciężyć różnice ekonomiczne i klasowe wśród uczniów.





U.2

Jakie wyzwania
stoją przed
“pedagogiką
cyfrową”?





Nowe narzędzia, nowe potrzeby

Wkraczając w nową rzeczywistość, zawsze musimy przejść przez pewien etap przystosowawczy. Nie inaczej jest w dziedzinie pedagogiki cyfrowej.

Główne problemy, które możemy zidentyfikować przy temacie rozwijania kompetencji cyfrowych, to:

- Wykluczenie cyfrowe
- Nauczanie zdalne
- Ponowne przeanalizowanie mediacji dydaktycznej

Wykluczenie cyfrowe





Zdefiniowanie wykluczenia cyfrowego

Interakcja między ludźmi a komputerami znacznie wzrosła, odkąd wkroczyliśmy w XXI wiek. Dostęp do komputerów i Internetu stał się powszechny, świat cyfrowy jest ważnym elementem życia społecznego, politycznego, ekonomicznego kraju i jego mieszkańców.

Jednak nie każdy ma dostęp do dobrodziejstw technologicznych!

Idea „wykluczenia cyfrowego” odnosi się do części populacji z brakiem dostępu do technologii. Z wrażliwych warstw społecznych wymienia się osoby o niskim statusie ekonomicznym, osoby starsze, osoby z rejonów wiejskich, osoby niepełnosprawne.





Czynniki odgrywające rolę w wykluczeniu cyfrowym

Chociaż liczba osób z dostępem do komputerów i Internetu zwiększa się z roku na rok, obserwujemy, że wykluczenie cyfrowe wciąż jest problemem.

Zgodnie z wynikami Europejskiego Programu Cyfrowego Komisji Europejskiej z 2015 roku (2015 European Commission's Digital Agenda Scoreboard) udało się osiągnąć następujący cel: wszystkie gospodarstwa domowe w UE mają dostęp do podstawowych łączy szerokopasmowych, a 75% Europejczyków korzysta regularnie z Internetu.

Jednakże plan udostępnienia wszystkim gospodarstwom szybkiego i ultraszybkiego łącza szerokopasmowego nie zostały spełnione, zwłaszcza na obszarach wiejskich.



GŁÓWNE CZYNNIKI

EDUKACJA



Brak dostępu do edukacji wydaje się pogłębiać wykluczenie cyfrowe; gospodarstwa domowe z wyższym poziomem wykształcenia częściej korzystają z Internetu.

KLASA
SPOŁECZNA



Klasa społeczna również odgrywa znaczącą rolę w zmniejszaniu wykluczenia cyfrowego. Niższy poziom dochodów, mieszkanie w biedniejszej dzielnicy sprawia, że jednostki mają ograniczony dostęp do infrastruktury dostępnej dla osób zamożnych.

POCHODZENIE
ETNICZNE



Migracje są zjawiskiem powszechnie doświadczanym w Europie. Dyskryminacja może się nasilić bez dostępu do mediów cyfrowych. Nowe technologie mogą przyczynić się do wyższego poziomu integracji lub zwiększyć istniejące nierówności społeczne, a nawet tworzyć nowe formy dyskryminacji.



Podczas pandemii

Według UNESCO nawet w najbardziej rozwiniętych krajach na świecie, podczas pierwszego momentu kryzysowego spowodowanego wybuchem pandemii dostęp do edukacji cyfrowej miało około 90%, przy czym 10% uczniów pozostało w tyle. Mniej niż 25% krajów o niskich dochodach zapewniło jakąś formę zdalnego nauczania dla uczniów.

Pandemia podkreśliła poważne rozbieżności w nauce w UE, 32% uczniów w niektórych z państw członkowskich nie miało dostępu do edukacji przez kilka miesięcy. Są obawy, że konsekwencją tego będzie obniżony poziom dochodów dla całego pokolenia, jak i zmniejszy się poziom produktywności i konkurencyjność na rynku pracy w całej Unii Europejskiej.





A co z C_Vet?

Pandemia przeniosła #CVET w centrum uwagi, ludzie zaczęli ponownie zastanawiać się nad re-evaluacją wyboru swojej kariery lub poszerzeniem perspektyw zawodowych.

Kształcenie dorosłych, ustawiczne kształcenie i szkolenie zawodowe (C_VET) definiuje się jako: dowolne zajęcia edukacyjne podejmowane przez osoby dorosłe (zatrudnione lub nie) z zamiarem doskonalenia swojej wiedzy lub umiejętności.

Pandemia COVID-19 zmusiła do krytycznej refleksji na temat wartości i statusu kształcenia i szkoleń zawodowych, biorąc pod uwagę pilną potrzebę zdobywania umiejętności, przekwalifikowywania i podnoszenia kwalifikacji. W

niedawno przeprowadzonym badaniu McKinsey Global Survey, 87% pracodawców stwierdziło, że doświadczali braków w wiedzy i umiejętnościach personelu albo spodziewają się doświadczać ich w najbliższych latach.

Prawie wszyscy respondenci wymienili zamykanie potencjalnych luk w wiedzy i umiejętnościach jako priorytet dla swoich organizacji, mniej niż połowa respondentów miała jasność co do tego jak rozwiązać ten problem (Agrawal i in., 2020).



Nauka zdalna





Czym jest nauka zdalna?

Znane również jako e-learning i nauka online, to forma edukacji, w której głównym elementem jest fizyczny dystans między nauczycielami a uczniami podczas zajęć, jak i wykorzystanie współczesnej technologii, aby ułatwić komunikację uczeń-nauczyciel i uczeń-uczeń.

Kształcenie na odległość tradycyjnie koncentrowało się na nietradycyjnych uczniach, takich jak pracownicy pełnoetatowi, nie rezydenci lub osoby z odległych regionów, które są niezdolne do uczęszczania na wykłady.

Jednak kształcenie zdalne przeszło do tak zwanego „mainstreamu” w edukacji, coraz częściej widzimy kursy oferowane właśnie w tej formie.

W amerykańskim szkolnictwie wyższym ponad 5,6 miliona studentów zapisało się na co najmniej jeden kurs online jesienią 2009 r. to wzrost o 1,6 mln w porównaniu do roku 2002.






Plus i minusy



- Brak ograniczeń związanych z wyborem miejsca
- Elastyczny grafik
- Wykorzystanie narzędzi do nauki zdalnej pozwala urozmaicić proces edukacji, sprawić, że jest znacznie ciekawszy i skuteczniejszy



- Wykluczenie cyfrowe
 - Ograniczenia technologiczne
 - Brak kontaktu fizycznego (trudności w odczytaniu nastroju i energii klasy)
 - Niższy poziom uwagi
- 



Mediacja dydaktyczna





Czym jest mediacja dydaktyczna

W 1967 Bruner przypominał, że: „istotą procesu edukacyjnego jest zapewnienie narzędzi i modeli dialogu, które pozwolą nam przełożyć doświadczenie na wydajny system organizacji wiedzy” (Bruner, 1967: s. 42).

Ten proces może mieć miejsce za pośrednictwem technologii.

Wykorzystanie możliwości ludzkiego umysłu zależy od zdolności człowieka do stworzenia i wykorzystania narzędzi, które umożliwią mu poszerzenie swojej wiedzy i umiejętności (tamże, s. 54). Stąd wywodzi się wskazówka, aby kontynuować, proces dydaktyczny, od enaktywistycznej reprezentacji rzeczywistości po ikoniczną, do symbolicznej (Bruner, 1966: s. 45).





Kto jest odpowiedzialny za mediację dydaktyczną

Mediacja jest zdefiniowana jako warunek, przy którym interakcja jest możliwa lub szansa na interakcje w trakcie procesu nauczania (Catapan, Mallmann e Roncarelli, 2005).

Szansa na mediacje odzwierciedla złożoność strategii nauczania, oraz poziom abstrakcyjnej wiedzy przyswojonej przez uczniów.



Mediacja dokonywana przez nauczyciela może waloryzować potencjał cyfrowych kanałów przepływu informacji i może zawierać różne formy przekazywania wiedzy w procesie nauczania.





Integracja pojęcia mediacji dydaktycznej

JAK TO ZROBIĆ?

Poprawa jakości cyfrowej pedagogiki może mieć miejsce, gdy zrozumiemy i zaczniemy integrować nowe podejścia, nowe protokoły i narzędzia do procesu w edukacji C_VET.

Trenerzy muszą wiedzieć, jak stworzyć materiał dydaktyczny świetnej jakości!



Lista kontrolna — kryteria jakości nauczania C_Vet przy pomocy narzędzi cyfrowych:

To, co jest pokazywane na obrazkach, koresponduje z tekstem lub słowem mówionym.




Wszędzie, gdzie to możliwe, fakty są pokazywane w postaci innej niż tylko wyjaśnienie ustne.

Ważne fragmenty materiału są powtórzone jako tekst wypunktowany.

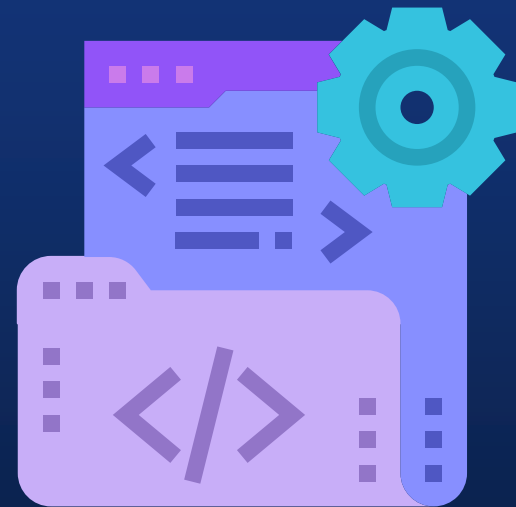


Kiedy tylko jest to możliwe, trener ma: zwracać uwagę na utrzymywanie z uczniami bezpośredniego kontakt wzrokowego.



U.3

„Pedagogika
cyfrowa” na
poziomie
eksperymentalnym





Co to jest poziom eksperymentalny?

Trening empiryczny można również opisać, jako „uczenie się przez działanie”. Tak jak jest oczywiste, że działanie i „doświadczenie” stanowią punkt wyjścia do uczenia się. „Poziom teoretyczny” zapewniany przez trenera w formie wykładów i prezentacji jest ograniczony do minimum i wykonywany na końcu, a nie na początku sesji. Uczniowie najpierw biorą udział w ćwiczeniach praktycznych. Następnie dzielą się swoimi uczuciami lub obserwacjami na temat tego, co zrobili. Wreszcie analizują i wyciągają wnioski oraz wskazują na najważniejsze treści, których się nauczyli, takie, które mogą być przydatne w przyszłości.





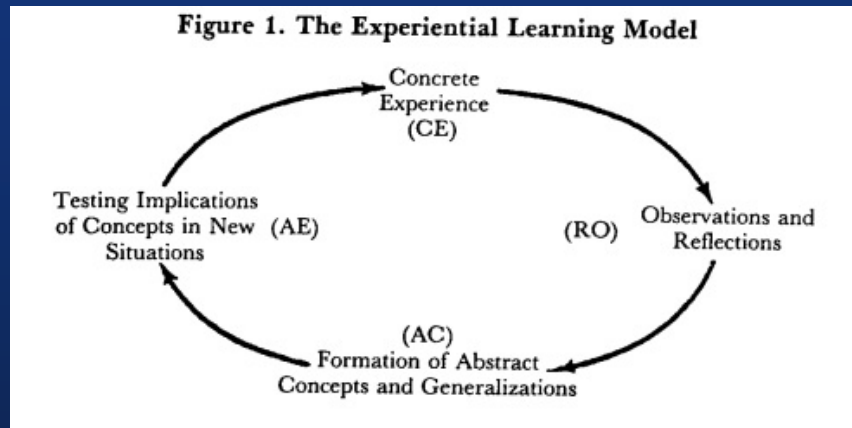
Nauka poprzez doświadczenie

Nauka poprzez doświadczenia empiryczne w środowisku zdalnym symuluje realne sytuacje, które mogą mieć miejsce w kontekście świata rzeczywistego.

W nawiązaniu do teorii psychologa Davida Kolba nauka poprzez doświadczenie empiryczne powinna przyjąć podejście holistyczne, angażować procesy poznawcze, czynniki środowiskowe i wzbudzać doświadczenia emocjonalne, aby wpłynąć na proces uczenia.



Teoria uczenia się przez doświadczenie (Experiential Learning Theory)



Teoria ta, wyprowadzona z psychologii społecznej Brunera i Piageta, sformułowana przez Kolba (1976b), teoria uczenia się przez doświadczenie przedstawia uczenie się jako czterostopniowy cykl. Skuteczne uczenie się wymaga czterech różnych czynników: konkretnych doświadczeń, zdolności do obserwacji i refleksji, umiejętności abstrakcyjnej konceptualizacji i umiejętności aktywnego eksperymentowania.

Dlaczego powinniśmy z tego korzystać

Najlepiej uczyć
się przez
doświadczenie!



Faktem jest, że mając bezpośrednio doświadczenie w danej sytuacji, możemy rozwinąć nasze umiejętności, które są nam potrzebne do zarządzania zgromadzoną wiedzą. Trening przy użyciu metody eksperymentalnej sprawia, że nauka jest łatwiejsza, skuteczniejsza i zmniejsza ryzyko nudy i rozdrażnienia.

Daje nam również możliwości rozwijania nowych strategii i nowych umiejętności.



Studium przypadku:

[Źródło: MERLOT Journal of Online Learning and Teaching Vol. 9, No. 4, December 2013]

Autor tego badania prowadził kurs online pt. „Wprowadzenie do Cybermediów” przez cztery semestry: Jesień 2009, Wiosna 2010, Jesień 2010 i Wiosna 2011 w miejskiej szkole państwowej. Tematem zajęć były media cyfrowe, to pozwoliło nauczycielowi na wprowadzenie uczniów do świata cyfrowego w ramach godzin lekcyjnych.

Opis kursu

Kurs online miał na celu: (1) poznanie zagadnień ekonomicznych, społecznych i kulturowych; (2) rozwijanie krytycznych umiejętności do uzyskania oraz ocena informacji i zasobów online; i (3) nauka publikacji produktów cyfrowych w sieci, np: Adobe Dreamweaver.

Na zajęcia zapisało się 23 studentów.





Nawet jeśli podstawowa struktura zajęć była podobna we wszystkich czterech semestrach, programy nauczania były dostosowywane z semestru na semestr w celu poznania potrzeb studentów i nadążania za technologicznymi zmianami.


Po semestrze wiosennym 2009 kilku uczniów wskazało podczas udzielania odpowiedzi zwrotnej na temat kursu, że spotkania twarzą w twarz pomogłyby im w zrozumieniu, jak projektować elastyczne witryny w HTML5 i CSS3 i publikować w sieci. Zgodnie ze wskazaną sugestią do programu nauczania dodano jedno spotkanie dwugodzinne w miesiącu.

Studenci zobowiązali się do udziału w tym spotkaniu. Wyjątkiem byli uczniowie, którzy mieszkali tak daleko od kampusu, że nie byli w stanie fizycznie dotrzeć na zajęcia.

Kurs wymagał od uczniów operowania z użyciem następujących narzędzi cyfrowych:

- 1) System zarządzania nauczaniem (LMS), Blackboard;
- 2) Oprogramowanie do tworzenia wirtualnych klas, Wimba Classroom
- 3) Hipertekstowy język znaczników (HTML) w połączeniu z oprogramowaniem do przesyłania plików (FTP), lub Adobe Dreamweaver.






Dając uczniom szansę na projektowanie stron internetowych, z których korzystają, instruktor zachęca ich do dalszego rozwoju oraz stosowania swojej wiedzy i umiejętności nawet po zakończeniu kursu, korzystając z bezpłatnych narzędzi typu open source lub popularnego oprogramowania branżowego. Te oprogramowania i narzędzia stale się zmieniają i aktualizują, co ma wpływ na podejmowane działania.

Przykład: Podczas zajęć wiosną 2009 roku, funkcje programu Wimba Classroom nie były w pełni rozwinięte, a komunikacja odbywała się głównie za pośrednictwem czatu w ramach zajęć zdalnych.

Od semestru jesiennego 2009 dodana została funkcja wideo i audio do oprogramowania.

Adobe Dreamweaver zaktualizował swoje oprogramowanie trzy razy w ciągu dwóch lat od Adobe Creative Suite 3 do Creative Suite 5. Chociaż oprogramowanie wykorzystywane podczas zajęć ewoluowało, aby pozostać aktualne, misja kursu była stabilnie realizowana.






Narzędzie do ewaluacji: Ankieta

Śladami Kolba (1984) i Deweya (1938), ocena kursu e-learningowego w tym przypadku, na podstawie kursu opisanego powyżej skupia się na doświadczeniach i refleksji uczniów na temat zajęć. Aby zrozumieć doświadczenia uczniów związane z mediami cyfrowymi, a także doświadczeniami korzystania z narzędzi cyfrowych do współpracy wirtualnej w ramach zajęć, instruktor przeprowadził ankietę, która obejmowała pytania wielokrotnego wyboru oraz pytania wymagające krótkiej odpowiedzi.



UCZANIE POWINNO BYĆ SKONCENTROWANE NA UCZNIU





U.4

Podejście
skoncentrowane
na uczniu



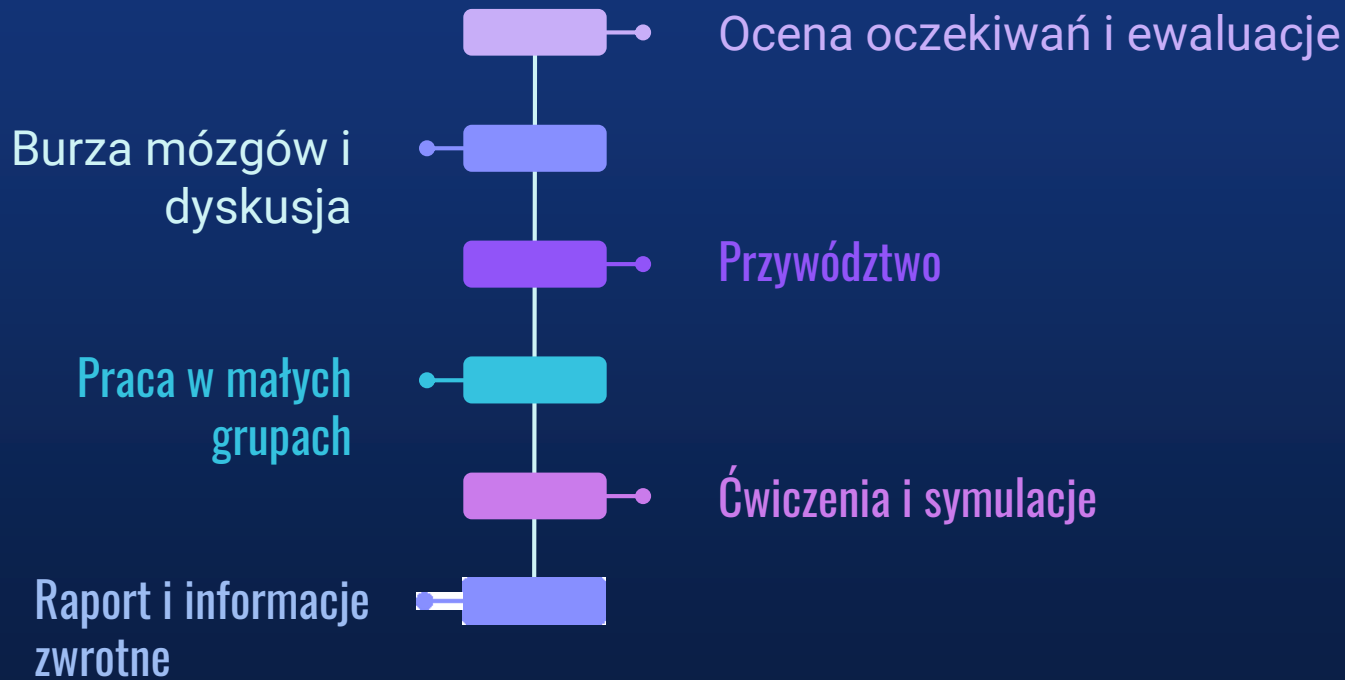


Teraz przejdziemy do ilustrowania różnych przydatnych narzędzi, z których może korzystać każdy nauczyciel, aby skupić się w swojej pracy na potrzebach ucznia.





Instrumenty praktyczne:





Ocena spełnionych oczekiwań i ewaluacja:

Rozpoczęcie ścieżki edukacyjnej jest zawsze trudnym momentem. Nauczyciele muszą uwzględniać zarówno potrzeby programowe, jak i potrzeby uczniów.

Planowanie zajęć oznacza tworzenie przestrzeni do przekazywania wiedzy, posiadanie narzędzi nie wystarczy. Trzeba też wiedzieć, jak je wykorzystać.

Aby lepiej pomóc uczniom w zaangażowaniu się i prawdziwym zaangażowaniu w naukę, nauczyciel będzie musiał dać im możliwość wypowiedzenia się na temat swoich oczekiwań, uczniowie muszą mieć szansę na podzielenie się tym, co ich interesuje.

Wtedy mogą się przydać narzędzia takie jak KWESTIONARIUSZ EWALUACYJNY.



Przykład



Pytanie nr 1: DLACZEGO WYBRAŁEŚ TEN KURS?

	1	2	3	4	5
Ze względu na oferowane treści:					
W celu uzyskania kwalifikacji:					
Aby zwiększyć swoje szanse na zatrudnienie:					
Aby poprawić swoje umiejętności:					
Staram się o awans:					
Aby poszerzyć moje możliwości w innym obszarze niż tym, w którym się specjalizuję:					





Pytanie.: **JAKIE BYŁY TWOJE OCZEKIWANIA WZGLĘDEM KURSU?**

	1	2	3	4	5
Chciałem/am zdobyć wiedzę teoretyczną					
Chciałem/am zdobyć umiejętności techniczne i praktyczne					
Chciałem/am uzyskać cenne kwalifikacje:					
Chciałem/am poprawić swoje zdolności relacyjne:					
Chciałem/am poprawić swoje umiejętności zarządzania:					
Chciałem/am poprawić swoje poczucie własnej wartości i kompetencji:					



- I tak dalej...



Burza mózgów i dyskusja:

BURZA MÓZGÓW I DYSKUSJA są skutecznymi technikami stosowanymi, aby utrzymać poziom uwagi i stymulować autonomiczną naukę, generować hipotezy oraz pielęgnować umiejętność krytycznego myślenia.

Korzystając z instrumentów cyfrowych, możemy zintegrować sugestie i pomysły z zajęć, korzystając z tablicy, na której każdy może dodawać swoje uwagi, lub możemy zintegrować nasz wcześniej przygotowany materiał w sposób interaktywny, przez to studenci będą mieli szansę na aktywny udział w produkcji materiału do nauki.





Ocena przywództwa i mała grupa:

Praca w grupie jest zawsze dobrym sposobem na zdrową formę konfrontacji. Psychospołeczna perspektywa definiuje grupę jako:

INTERAKCJĘ MIĘDZY INDYWIDUALNOŚCIĄ (PSYCHE) A ŚRODOWISKIEM (SPOŁECZEŃSTWEM)

PRACA W GRUPIE UMOŻLIWIA WCHODZENIE W RÓŻNORODNE INTERAKCJE.


PRACA W GRUPIE PRZYCZYNI SIĘ DO INTEGRACJI. PIEŁĘGNUJE SPÓJNOŚĆ GRUPOWĄ, POCZUCIE PRZYNALEŻNOŚCI, POCZUCIE POSIADANIA WSPÓLNYCH ZASAD, SATYSFAKCJĘ Z WZAJEMNEJ WSPÓŁZALEŻNOŚCI.





PRZYNALEŻNOŚĆ DO GRUPY ≠ POCZUCIE WSPÓLNOTY

INTERAKCJA W GRUPIE OPARTA JEST NA POSTRZEGANEJ PRZYNALEŻNOŚCI (CZŁONKOSTWIE), A WSPÓLZALEŻNOŚCI WYNIKAJĄCEJ Z WZAJEMNYCH POTRZEB (GRUPA)






PRZYWÓDZTWO

PRZYWÓDZTWO BALANSUJE POCZUCIE PRZYNALEŻNOŚCI Z PRZYNALEŻENIEM DO GRUPY.

GWARANTUJE ZASPOKOJENIE INDYWIDUALNYCH I GRUPOWYCH POTRZEB.
ODPOWIADA ZA INTEGRACJĘ POTRZEB RÓŻNYCH STRON W PERSPEKTYWIE CAŁOŚCIOWEJ.

PRZYWÓDZTWO TO: „BYCIE W” PROSTEJ INTERAKCJI OD WSPÓLZALEŻNOŚCI DO INTEGRACJI (i pożądanego funkcjonowania grupy)..

PRZYWÓDZTWO TO ŚWIADOMOŚĆ ZWIĄZKU MIĘDZY PRZYNALEŻNOŚCIĄ DO GRUPY A GRUPĄ: ZROZUMIENIE, W JAKI SPOSÓB ZASPOKOJENIE POTRZEB GRUPY JEST ZWIĄZANE Z ZASPOKOJENIEM INDYWIDUALNYCH POTRZEB I NA ODWRÓT.





Styl przywództwa

1- leseferyczny;

2- demokratyczny;

3- autorytarny.





Lider leseferyczny:

Laissez-faire to po francusku „pozwołcie czynić”. Lider laissez-faire stosuje działanie w warunkach „wolności obywatelskiej”. Ten styl może być najskuteczniejszy w grupie o wysokich umiejętnościach i motywacji lub w celu wspierania kreatywności i uczestnictwa. Jeśli jednak grupa potrzebuje wskazówek, wówczas styl leseferyczny może skutkować frustracją i nieefektywnością.





Lider demokratyczny

Demokratyczny styl przywództwa jest opcją pośrednią, krzyżówką stylu leseferycznego a autorytarnego. Przywódca demokratyczny dzieli się władzą podjęcia decyzji z innymi. Jednocześnie stymuluje dyskusję i poprowadzi grupę we właściwym kierunku.





Lider autorytarny

Lider autorytarny sprawuje maksymalny poziom kontroli nad grupą. Jest to styl przywództwa, który może być skuteczny, gdy grupa jest zdezorganizowana i zagubiona lub gdy występuje znaczna presja czasu. Ale całkowita kontrola może również prowadzić do napięć w grupie lub niechęci lidera, a członkowie grupy raczej nie pozostaną zaangażowani w projekt, ponieważ czują, że nie biorą udziału w procesie podejmowania decyzji.





Nauczyciel liderem

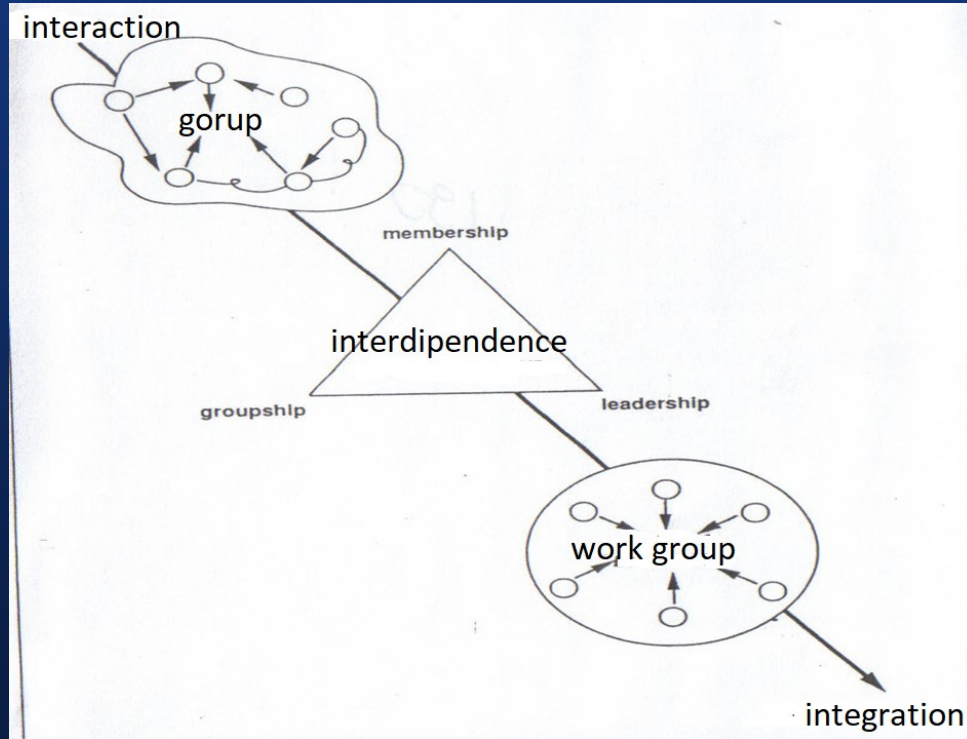
Nauczyciele pełnią rolę liderów grupy. Są odpowiedzialni nie tylko za udział i zaangażowanie uczniów w pracę grupową, ale także odpowiadają za zapewnienie środków umożliwiających osiągnięcie celów grupy.

Ponadto motywują zespół do działania, pomagają w osiągnięciu sukcesu, służą pomocą.

Umieją działać jak mentorzy, odczytywać nastrój grupy, energię i poziom spójności. Nauczyciele muszą być w stanie dostosować swój styl przywództwa do różnych grup i sytuacji.



Dynamika grupy autorstwa G.P. Quaglino





Ćwiczenia i symulacje:

C_VET trening w większości kończy się rozwijaniem nowych kompetencji i umiejętności praktycznych.

Na przykład: Możemy mówić o umiejętności przeprowadzenia wywiadu orientacyjnego, ale samo doświadczenie w kontrolowanym, pozbawionym osądów środowisku przygotowuje do działania.

Jako trenerzy możemy proponować fikcyjne sytuacje lub studium przypadku, aby stworzyć całą grupę lub bardziej ograniczoną jej część, doświadczając trudności i mocnych punktów różnych podejść.





Poćwiczmy

Na poniższym slajdzie znajdziesz ćwiczenia, które pomogą ci sprawdzić, czy rozumiałeś koncepcje, na temat stylu przywództwa



[ĆWICZENIE] ZNAJDŹ LIDERA: dopasuj styl przywództwa do grupy, która odniosłaby na tym największe korzyści:

1

AUTORYTATYWNY

Silny, dyrektywny,
restrykcyjny.

A

Grupa jest dobrze zorganizowana i pracuje w kierunku osiągnięcia wspólnego celu. Nauczyciel rozpoznaje wśród uczniów osobę przywódcy, która zdobywa zaufanie drugiej strony i organizuje większą część pracy.

2

LESEFERYCZNY

Otwarty, przyjazny,
podążający za...

B

Ta grupa ma problem ze znalezieniem wspólnej płaszczyzny. Na początku było wiele różnych czołowych postaci walczących o zwycięstwo, ale teraz nikt nie wykonuje żadnej pracy. Termin jest bliski.

3

DEMOKRATYCZNY

Kieruje, ale szanuje
opinie. Dzieli się
władzą kiedy trzeba.

C

To jest idealna grupa. Wszyscy członkowie już się znają i mieli wcześniejsze doświadczenie we wspólnej pracy. Role są dobrze zdefiniowane a praca przebiega szybko i łatwo.



Porozmawiajmy o tym:






Raport i informacje zwrotne:

Informacja zwrotna to
kluczowy instrument
usprawniający komunikację i
dialog
wewnątrz grupy i między grupą
a trenerem.





Elementy konieczne dla odpowiedzi zwrotnej

1. KTO I KIEDY OTRZYMUJĘ INFORMACJE
 2. OPIS ZDARZENIA, METODY DZIAŁANIA, KTÓRE MIAŁY MIEJSCE BEZ DOKONYWANIA OCENY
 3. KONCENTRACJA NA ASPEKTACH, NAD KTÓRYMI ODBIORCA MA SZANSE RZECZYWIŚCIE PRACOWAĆ
 4. PODANE CELE SĄ SPECYFICZNE I REALISTYCZNE
 5. SPECYFICZNE DZIAŁANIA MAJĄ KONKRETNY PRZEDZIAŁ CZASOWY
 6. ODPOWIEDŹ ZWROTNA JEST JASNA DLA ODBIORCY
- 

Przykład odpowiedzi zwrotnej:

- 1: «Odczuwałem bardzo duże zainteresowanie, gdy czytałem/am twój raport»
- 2: „Ten rodzaj ćwiczeń nie jest dla mnie odpowiedni, lepiej mi idzie samodzielna praca nad materiałem”
- 3: «Jestem bardzo zmęczony/a. Brakowało mi przerwy»



U.5

Zaprojektujmy
razem





Planowanie szkoleń:

Planowanie szkoleń to proces, którego celem jest budowanie indywidualnej ścieżki edukacyjnej dla każdego z użytkowników, mając na uwadze i analizując ich prywatne potrzeby.

Ten proces wymaga od trenera wysokich umiejętności relacyjnych ukierunkowanych na zrozumienie, różne punkty widzenia i zainteresowania wyrażane przez system „klient”; (klient, referent, użytkownik końcowy) oraz tworzenie wspólnej wiedzy (sensmaking).



PROCES





Ćwiczenie:

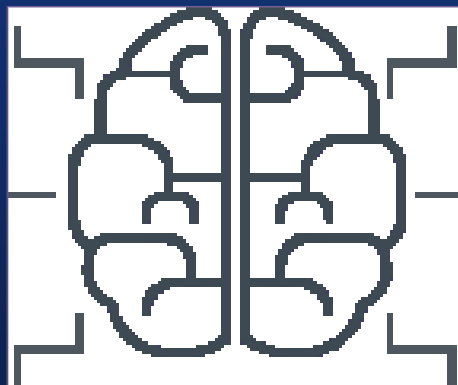
GRUPA DOCELOWA

Firma pośrednictwa pracy prosi o dostarczenie formacji swoim pracownikom.



CEL

„Jak wzmocnić skuteczność edukacji on-line: wywiad orientacyjny”.



METODA

Zdefiniuj metodologię na podstawie zagadnień poruszanych podczas treningu: model edukacji zorientowany na ucznia (learner centered).

PLAN DZIAŁANIA

Stwórz pierwszą wersję roboczą swoich zajęć. Opisz kolejność i czas podejmowania działań oraz powód dla każdego działania.



AKTYWNOŚCI

Zdefiniuj aktywność, którą zamierzasz zaproponować.



Miejsce na odpowiedź zwrotną (podziel się swoją
opinią)



ŹRÓDŁA

- **Cedefop** (2015). CVET in Europe: the way ahead. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Cedefop reference series. https://www.cedefop.europa.eu/files/3070_en.pdf
- **Digital Pedagogy: Experience of Advanced Training** Original article DOI: 10.31992/0869-3617-2021-30-5-161-167 Elena V. Bryzgalina – Cand. Sci. (Philosophy), Head of the Philosophy of Education Department, evbrz@yandex.ru Daria A. Alekseeva – Cand. Sci. (Philosophy), Director of the Center for Continuing Education, alexdaralex@gmail.com Ella D. Dryaeva – Cand. Sci. (Philosophy), dryaeva.ella@gmail.com Lomonosov Moscow State University, Faculty of Philosophy, Moscow, Russian Federation Address: 27/4 Lomonosovsky prosp., GSP-1, Moscow, 119234, Russian Federation. <https://www.researchgate.net/publication/352193644> Digital Pedagogy Experience of Advanced Training
- **Pedagogia nell'era digitale** by Donatella Persico and Vittorio Midoro Editore, publisher Edizioni Menabò, Via Roma 88, 66026, Ortona (Ch). <https://ijet.itd.cnr.it/public/journals/3/books/download/PedagogiaEraDigitale-ITD.pdf>
- **Digital Agenda Scoreboard 2015: Most targets reached, time has come to lift digital border** (Publication 18 June 2015) <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/digital-agenda-scoreboard-2015-most-targets-reached-time-has-come-lift-digital-borders>
- **Technical Innovation in Blended Learning – Concepts for the Creation of High Quality Continuous Vocational Education Courses Using Multiple Devices** Peter Mazohl1, Ebba Ossiannilsson2 and Harald Mak3 (Draft of the paper submitted for the CSEDU 2018) <https://www.researchgate.net/publication/323976895> Technical Innovation in Blended Learning - Concepts for the Creation of High Quality Continuous Vocational Education Courses using Multiple Devices
- **RESEARCH PAPER No 17 Vocational education and training is good for you The social benefits of VET for individuals**, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2011 https://www.cedefop.europa.eu/files/5517_en.pdf
- **Improving the quality of teaching through learning technology. Didactic mediation and research perspectives. Form@re - Open Journal Per La Formazione in Rete, 19(2)**, <https://oaj.fupress.net/index.php/formare/article/view/3851/3851>
- **Gruppo di lavoro, lavoro di gruppo** - Gian Piero Quaglino, Sandra Casagrande, Anna Maria Castellano Raffaello Cortina – 1992;



Dziękujemy



CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, infographics & images by **Freepik**