



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



Rozwój Cyfrowych Kompetencji Pedagogicznych Dla Trenerów C_VET

2020-ES01-KA226-VET-095377

Moduł 2 – Scenariusz działań



This project has been funded with support from the European Commission. This document views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which of the information contained therein.



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



Wprowadzenie

W tym dokumencie zapoznasz się ze scenariuszem działania modułu 2.

Scenariusz działania to symulacja rzeczywistej sytuacji z problemem do rozwiązania. Aby rozwiązać ten problem, możesz zastosować w praktyce umiejętności i zdolności opisane w module 2.

Pod koniec symulacji będziesz mógł skonsultować rozwiązanie problemu.

Scenariusz działań

Andrea jest trenerem C_VET w Podyplomowym Ośrodku Szkoleniowym. W związku z ogólnościową pandemią wszystkie zajęcia są teraz prowadzone zdalnie na platformie Zoom.

Andrea zauważa, że prawie wszyscy jej uczniowie mają trudności w skupieniu się na proponowanych treściach przez całe 4 godziny kursu. Jej studenci to profesjonalści zajmujący się zarządzaniem, więc spędzają dużo czasu przed komputerem, a brak bezpośredniego i fizycznego zaangażowania głęboko warunkuje ich poziom uwagi.

Andrea zorganizowała swoje poprzednie zajęcia, w formie klasycznej lekcji, gdzie nauczyciel działa jako pośrednik między wiedzą a uczniami.

Dla poprawy efektywności jej nauczania bardzo ważne jest, aby zaczęła stosować nowe instrumenty pedagogiczne podczas swoich zajęć i umieścić uczniów w centrum doświadczenia pedagogicznego.

Co Andrea może zrobić?

Jakie kroki powinna podjąć?



Rozwiązanie

KROK 1 – POPROŚ O OPINIĘ

Opinia uczniów może pomóc określić mocne i słabe strony dotychczasowego podejścia do nauczania.

Jednocześnie, poproszenie ich o opinię sprawi, że poczują się ważną częścią działań nauczyciela. Nie są tylko pasywnymi aktorami, ale aktywnym, niezbędnym elementem procesu edukacyjnego.

Andrea może poprosić o bezpośrednią informację zwrotną poprzez zadanie pytań na forum uczestników, może również stworzyć moduł kontroli satysfakcji klienta.

KROK 2 - OCENIĆ OPINIĘ

Andrea powinna wykorzystać informacje zwrotne, aby ponownie przemyśleć swoje metody nauczania.

Powinna skupić się na potrzebach klasy, na tym, na co uczniowie wskazali jako użyteczne i jakie są najbardziej angażujące techniki pedagogiczne.

KROK 3 WYKORZYSTAĆ INFORMACJE ZWROTNE DO UDOSKONALENIA ZAJĘĆ

Po zapoznaniu się z opiniami, Andrea wprowadza innowacje:

- **Ocena energii:** Klasa otrzymuje pytanie: jak sobie radzą tego dnia, jak się czują, czy są szczególnie zmęczeni lub rozkojarzeni. Można ustalić, np.: „Czy chciałbyś robić sobie przerwę co godzinę? A może powinniśmy podzielić klasę na części?”
- **Burza mózgów:** Aby utrzymać wysoki poziom uwagi, Andrea może używać Tablicy Zoom do notowania najbardziej znaczących zdań, obserwacji i pytań proponowanych przez uczniów. Może później wykorzystać ją do zintegrowania materiału do nauki. Możliwe jest również, aby uczniowie przejęli kontrolę nad tablicą i wykazali się inicjatywą.
- **Wykorzystanie wideo:** Może używać materiałów wideo z różnych stron o otwartym kodzie źródłowym aby urozmaicić lekcje.
- **Stała odpowiedź zwrotna:** Uzyskiwanie informacji zwrotnej pod koniec każdej lekcji: „Jak się teraz czujesz?” Zawsze warto zadać pytanie!



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



Podsumowanie

Andrea podczas dostosowywania metod pracy do NOWEGO ŚRODOWISKA NAUCZANIA ZDALNEGO, powinna pamiętać o tym, że uczniom łatwiej jest się skupić, kiedy pracują na przykładach zaczerpniętych z prawdziwego życia.

Andrea musi:

- 1. OTRZYMAĆ INFORMACJĘ ZWROTNĄ**
- 2. PODJĄĆ SIĘ EWALUACJI**
- 3. WYKORZYSTAĆ INFORMACJE ZWROTNE DO UDOSKONALENIA ZAJĘĆ**