


Innowacyjna i otwarta
pedagogika w
ramach ustawicznego
kształcenia
zawodowego
C_VET
MODUŁ 3





Witamy w module 3

Innowacyjna i otwarta
pedagogika w
ramach ustawicznego
kształcenia
zawodowego
C_VET

W tym MODULE dowiesz się:

- czym jest pedagogika otwarta
- jak angażować i wspierać uczniów w nauczaniu zdalnym, jak zrobić z nich twórców informacji
- jak zaangażować uczniów w generowanie materiałów cyfrowych

SPIS TREŚCI

U.1

Digitalizacja i innowacja
w ramach ustawicznego
kształcenia
zawodowego

U.2

Czym jest pedagogika
otwarta?

U.3

Elementy pedagogiki
otwartej

U.4

Angażuj i wspieraj
uczniów w ramach
pedagogiki otwartej

U.5

Wybierz i stwórz materiał
cyfrowy

U.6

Zaangażuj uczniów w
tworzenie materiału
cyfrowego



CELE NAUCZANIA

Po ukończeniu tego modułu będziesz wiedzieć jak:



wybrać najbardziej odpowiednie strategie metodologiczne dla nauczania zdalnego, w ramach Pedagogiki Otwartej



wybrać najbardziej odpowiednie narzędzia i zasoby cyfrowe w celu ułatwienia nauki



angażować i wspierać uczniów w ramach pedagogiki otwartej

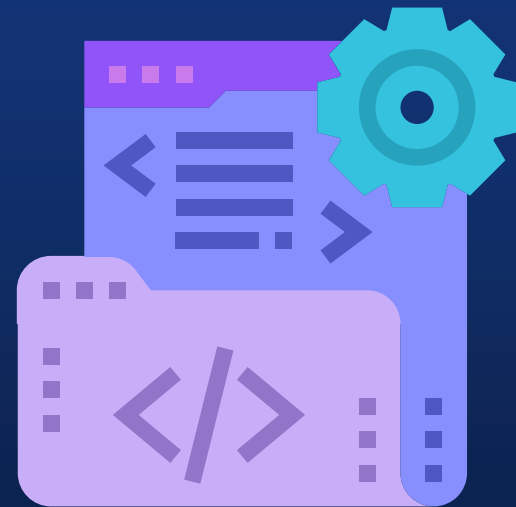


włączyć uczniów w tworzenie cyfrowych materiałów klasowych




U.1

Digitalizacja i
innowacja w ramach
ustawicznego
kształcenia
zawodowego





Ustawiczne kształcenie i szkolenie zawodowe

- Główny celem Ustawicznego Kształcenia Zawodowego i szkoleń C_VET jest zwiększenie szans na zatrudnienie i rozwój osobisty osób dorosłych, aby przyczynić się do konkurencyjności na rynku pracy zarówno jednostek jak i firm.
 - C_VET wspiera uczenie się przez całe życie, integrację i inkluzję, szanse na zatrudnienie i mobilność zatrudnienia, lepszą alokację pracy, innowacyjność, produktywność, konkurencyjność i wzrost.
 - C_VET nie może być zastąpione innym podejściem do nauczania. Szkolnictwo wyższe i wstępne wraz z kształceniem i szkoleniem zawodowym muszą być uzupełnione przez C_VET dla osiągnięcia pełnych efektów (Cedefop, 2015).
- 

Aby zapewnić wysoką jakość, trenerzy C_VET muszą posiadać niezbędne kompetencje

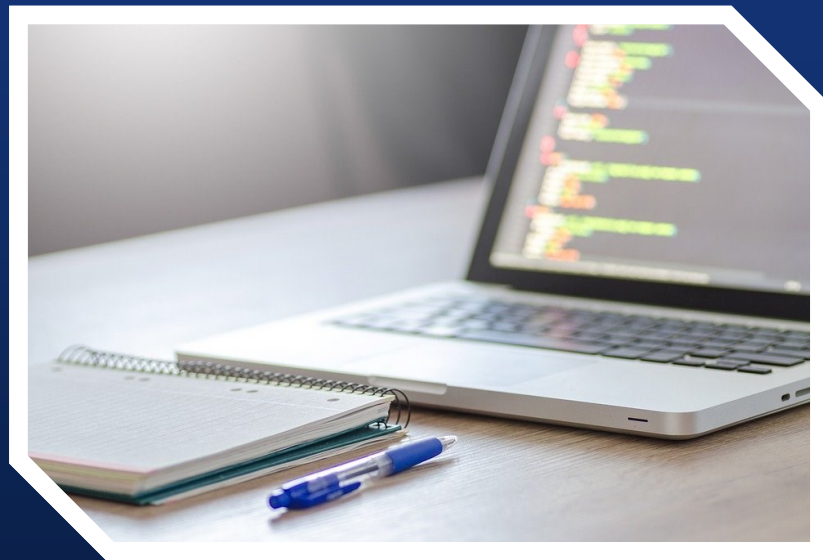
Trener C_VET musi:

- Wiedzieć, jak zaplanować program działań szkoleniowych na rzecz zatrudnienia, dostosowując charakterystykę i warunki treningu do profilu celu grupy i rzeczywistej sytuacji zatrudnienia.
- Dobierać, opracowywać, dostosowywać i wykorzystywać materiały dydaktyczne, środki; oraz zasoby do opracowywania treści szkoleniowych.
- Dostarczać informacji i wskazówek dotyczących pracy oraz promowania jakości szkolenia zawodowego na rzecz zatrudnienia.
- Oceniać proces nauczania-uczenia się w działaniach szkoleniowych.
- Dostarczać i prowadzić działania szkoleniowe w zakresie zastosowania technik, strategii i zasobów dydaktycznych.

Typowe zadania trenerów C_VET to m.in. dobór odpowiednich metod szkoleniowych do rozwijania praktycznych umiejętności w rzeczywistych sytuacjach w pracy, planowanie i wdrażanie szkoleń oraz ocenianie i przekazywanie informacji zwrotnej stażystom: poza przekazywaniem wiedzy i umiejętności zawodowych. Trenerzy C_VET muszą wspierać pracowników w uczeniu się (Cedefop, 2015).

Czym są innowacje w nauce C_VET?

Innowacje i cyfryzacja: “Raport Grupy ET2020 w Ramach Kształcenia i Szkolenia Zawodowego” opublikowany w 2020 roku przez Komisję Europejską, definiuje innowacje w uczeniu się w ramach C_VET jako „wykorzystanie nowych lub zmodyfikowanych narzędzi, metod lub środowisk nauczania i uczenia się (takich jak na przykład cyfrowe narzędzia do uczenia się) lub nowe metody organizacyjne (przy użyciu nowych aplikacji lub oprogramowania) w celu poprawy jakości VET i C_VET w odpowiedź na zrównoważenie środowiskowe, potrzeby społeczne i gospodarcze”. Innowacja i cyfryzacja ma bezpośredni wpływ na sposób pracy ludzi, a także sposób, w jaki zdobywają wiedzę.





Innowacje i cyfryzacja mają bezpośredni wpływ na to, jak ludzie pracują, a także na sposób, w jaki zdobywają wiedzę

- Cyfrowa transformacja w C_VET jest napędzana dzięki postępom w łączności, powszechnemu wykorzystaniu urządzeń i technologii cyfrowych zastosowań, potrzebie indywidualnej elastyczności i stale rosnącym zapotrzebowaniom na umiejętności cyfrowe.
- Jedno z głównych wyzwań trenerów C_VET polega na tym, że mają do czynienia z bardzo zróżnicowanymi grupami ludzi, z bardzo różnymi umiejętnościami technologicznymi oraz z kryzysem związanym z COVID-19, który mocno wpłynął na system funkcjonowania C-VET i przymusił do postępu w zakresie nauczania zdalnego.
- Pandemia doprowadziła do całkowitej re-definicji elementów organizacyjnych procesu nauczania-uczenia się, w tym roli nauczyciela online. Nauczyciele mieli okazję wypróbować nowe formy nauczania i uczenia się oparte na konkretnych wartościach i umiejętnościach.





- Pandemia COVID-19 spowodowała nagłą konieczność dostosowania się do formuły zdalnego nauczania i potrzebujemy nauczycieli oraz uczniów, o zdolnościach operowania w tej nowej, cyfrowej rzeczywistości. Technologia nas otacza ze wszystkich stron, narzędzia cyfrowe są ważne do płynnego funkcjonowania i pracy. Zarówno w obszarze IVET, jak i C_VET istnieje potrzeba innowacyjnych odpowiedzi na to jak: nauczać i uczyć w tej nowej rzeczywistości. Musimy skupić się na tym jak za pomocą nauczania zdalnego możemy kształtować umiejętności, które są nam potrzebne z punktu widzenia funkcjonowania w środowisku, z punktu widzenia ekonomicznego i społecznego.
- Podczas pandemii kształcenie na odległość było szeroko rozpowszechnione stosowane w VET, pomimo wyzwań, jakie stawia przed komponentami zorientowanymi na praktykę program nauki:
- „Około 2/3 krajów zgłosiło do OECD/UIS/UNESCO/UNICEF/WB, że” wszyscy nauczyciele VET na poziomie ponadgimnazjalnym byli zmuszeni do nauczania zdalnego w 2020 r.” (OECD 2021).
- Wielu nauczycieli zajmujących się VET i C_VET miało ograniczone doświadczenie w zdalnym nauczaniu przed pandemią i rozpoczęło pracę bez wcześniejszego przygotowania, z ograniczonymi zasobami i umiejętnościami w zakresie korzystania z narzędzi cyfrowych.





- Według europejskich Ram Kompetencji Cyfrowych Nauczycieli (DigCompEdu) nauczyciele potrzebują zestawu kompetencji cyfrowych specyficznych dla ich zawodu, aby móc wykorzystać potencjał technologii cyfrowych do ulepszania i innowacji w edukacji. Proponuje 22 kompetencji cyfrowych specyficznych dla nauczyciela, zorganizowane w 6 obszarach:
 - Profesjonalne zaangażowanie
 - Cyfrowe zasoby
 - Nauczanie i uczenie się
 - Ocenianie
 - Inspirowanie uczniów
 - Rozwijanie kompetencji cyfrowych uczniów





- Istnieje potrzeba większych inwestycji w technologie na rzecz edukacji i szkolenia doskonalące dla trenerów C_VET, którzy muszą wciąż rozwijać swoje kompetencje cyfrowe, aby być na bieżąco, móc projektować i tworzyć szkolenia, które są odpowiednio dostosowane do wiedzy i umiejętności ich uczniów.
- Trenerzy C_VET muszą stawiać umiejętności pedagogiczne na pierwszym miejscu ponad czystą wiedzą. Ich umiejętności muszą skupiać się na wspomaganiu uczniów w zdobywaniu wiedzy. Umiejętność motywowania ucznia w kontekście pracy zdalnej jest bezcenna.






Co może trener C_VET zyskać dzięki cyfryzacji i innowacji?

Technologie C_VET mogą:

- a) Zwiększyć motywację uczniów
- b) Promować rozwój poznawczy
- c) Zapewnić interaktywne zasoby i doświadczenia z życia codziennego w ramach ćwiczeń przed rozpoczęciem prawdziwego doświadczenia zawodowego
- d) Ułatwić powtórzenie omawianego materiału
- e) Zapewnić środki komunikacji i współpracy
- f) Dostosować materiały do nauki, zasoby do potrzeb i tempa pracy każdego ucznia
- g) Uzyskać dostęp do dużych zbiorów danych do badań
- h) Zapewnić ciągłość uczenia się od nauki w klasie i poza klasą


ET 2020 VET Working Group (2020).





Narzędzia cyfrowe są różnorodne i mają różny wpływ na procesy uczenia się. To samo narzędzie cyfrowe może przynosić inne efekty edukacyjne w zależności od tego jak jest używane.

W środowiskach edukacyjnych sposób wykorzystania technologii jest równie ważny co same narzędzia do dyspozycji. To, w jaki sposób się je wykorzystuje ma znaczenie.





- Jednym z narzędzi, które można wykorzystać do digitalizacji i innowacją w szkoleniu C_VET jest wykorzystanie pedagogiki otwartej.
- W środowisku edukacyjnym otwarte metodologie edukacyjne są stosowane, aby proces nauczania przybliżyć do autentycznych sytuacji z życia. Ta strategia istniała na długo przed wybuchem pandemii.
- Metody nauki zorientowane na ucznia dążyły do wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnej jako środka przekazu.





Przykłady pedagogiki otwartej

- **Odwrócona klasa:** sposób nauczania, który polega na tym, że uczniowie zapoznają się z teorią omawianą na zajęciach w domu, a następnie pracują i wykonują ćwiczenia w szkole. To jest odwrotnością powszechniejszej praktyki wprowadzania nowych treści w szkole i samodzielnego ćwiczenia w domu. W tym mieszanym podejściu do uczenia się interakcja twarzą w twarz jest pomieszana z niezależną nauką w domu. Zazwyczaj ta niezależna nauka odbywa się przy pomocy narzędzi cyfrowych.
- **Tworzenie portfolio:** tworzenie portfolio online może być szczególnie ciekawą formą dla treningu C_VET. Umiejętność pisania CV jest ważną częścią osiągania celów zawodowych, angażującą umiejętności i wiedzę, które mogą być również wykorzystane przy staraniu się o pracę.
- **Kooperacyjne uczenie się:** techniki nauczania, które opierają się na dzieleniu klasy na małe, zróżnicowane grupy, w których uczniowie pracują razem w skoordynowany sposób rozwiązując zadania akademickie w celu pogłębienia swojej wiedzy.
- **Uczenie się oparte na współpracy:** uczniowie opracowują własne strategie uczenia się, ustalają swoje własne cele oraz biorą odpowiedzialność za to, czego i jak się uczą. Tutaj rolę nauczyciela jest wspieranie decyzji ucznia.






Przykłady pedagogiki otwartej

- **Uczenie się oparte na wyzwaniach:** podejście pedagogiczne, które aktywnie angażuje uczniów w rzeczywistą i istotną sytuację problemową, co wymaga wdrożenia rozwiązań, sprostania wyzwaniom. To czynność, zadanie lub sytuacja, które dostarczają uczniowi bodźca do wykonania konkretnych działań.
- **Uczenie się oparte na rozwiązywaniu sytuacji problemowych:** strategia pedagogiczna, w której uczniom przedstawia się problem, inicjujący proces analizy, który skłoni ich do poszukiwania możliwych rozwiązań. Uczniowie muszą być w stanie określić co wiedzą i czego powinni się jeszcze dowiedzieć. Ponadto poznają znaczenie pracy grupowej i rozwijają umiejętności analizy i syntezy informacji.
- **Uczenie się oparte na projektach:** zestaw zadań edukacyjnych opartych na rozwiązywaniu pytań i/lub problemów, które angażują uczącego się w projektowanie i planowanie procesy uczenia się, podejmowania decyzji i dochodzenie do prawdy. To daje uczącym się możliwość samodzielnej pracy przez większość czasu, której kulminacją jest stworzenie jakiegoś produktu, który zostanie zaprezentowany innym.
- **Metapoznanie:** metapoznanie ma na celu dostarczenie odpowiedzi na problemy, jakie mogą mieć uczniowie w zarządzaniu własnymi procesami poznawczymi i trenowaniu ich w używaniu współczesnych i skutecznych strategii uczenia się.





U.2

Czym jest
pedagogika
otwarta?



Aby zrozumieć co „pedagogika otwarta” oznacza, że musimy zdefiniować oba składniki pojęcia:

OTWARTA

- W tym przypadku słowo Otwarte odnosi się do „Otwartych Zasobów Edukacyjnych” (OER).
- Otwarta edukacja to zasoby zdefiniowane przez UNESCO jako „każdy rodzaj materiałów edukacyjnych, które są w domenie publicznej lub wprowadzone na wolnej licencji.”
- Pozwala na bezpłatny dostęp, użytkowanie, adaptację i redystrybucję materiału bez ograniczeń lub z pewnymi ograniczeniami.

PEDAGOGIKA

- Pedagogika to termin odnosi się do metody stosowanej do nauczania i praktyki nauczania.
- Chodzi o to, jak uczymy, a nie o to, czego uczymy.



W tym przypadku słowo “otwarte” odnosi się do „Otwartych Zasobów Edukacyjnych” (OER).

Celem zasobów otwartych jest poprawa dostępu do edukacji na poziomie instytucjonalnym, zawodowym i indywidualnym.

Kiedy korzystasz z otwartej pedagogiki w swojej klasie, zapraszasz swoich uczniów do udziału w aktywnym przetwarzaniu i generowaniu wiedzy.

Otwarta pedagogika nazywana jest również Otwartą Praktyką Edukacyjną (OEP).





OER mogą obejmować podręczniki, materiały instruktażowe, interaktywne symulacje, plany lekcji, pełne kursy, a nawet pełne stopnie naukowe. Popularny przykład OER to otwarte podręczniki, które można swobodnie używać, dostosowywać i rozpowszechniać. Te książki mogą być pobierane bezpłatnie lub drukowane po niskich kosztach, jako alternatywa dla drogich podręczników. Ponadto OER zapewnia swobodę akademicką w modyfikowaniu i personalizowaniu zawartości, uzyskiwaniu dostępu do informacji, tłumaczeniu i aktualizowaniu treści zgodnie z wymaganiami, a także rozszerzaniu i ulepszaniu oferty akademickiej.



Aby materiał był uznany za OER musi spełnić 5 warunków

PRZECHOWANIE

Prawo do tworzenia, posiadania na własność, kontrolowania zawartości treści.

UŻYCIE PONOWNE

Prawo do użytkowania treści na różne sposoby,

ZMODYFIKOWANIE

Prawo do adaptowania, dopasowywania, modyfikowania, zmieniania treści.

ZREMISKOWANIE

Prawo do łączenia i miksowania oryginalnych i zmodyfikowanych treści z innym materiałem, aby stworzyć coś nowego.

ROZPOWSZECHNIANIE

Prawo do udostępniania kopii oryginalnego materiału.



W tradycyjnym formacie zajęć uczniowie ciężko pracują nad zadaniami, po to by zostały przekazane instruktorowi, ocenione i zapomniane.

W ramach pielęgnowania wartości pedagogiki otwartej nauczyciele mogą zaangażować uczniów w edycję lub rozpowszechnienie OER.

Uczniowie mogą dostać za zadanie przygotowanie pracy o otwartej licencji, owa praca mogłaby zostać później wykorzystana przez przyszłe pokolenia. Możliwość wykonania czegoś, co w przyszłości może się komuś przydać, nadaje znaczenie zadaniu i budzi motywację do działania.

Otwarta pedagogika stara się tworzyć ciekawe doświadczenia edukacyjne, stawia uczniów w roli aktywnych uczestników procesu edukacyjnego.



Cele nauczania i otwarte zasoby edukacyjne

Jedną z zalet e-learningu lub nauczania zdalnego to także możliwość zarządzania obiektami nauczania zgodnie z rzeczywistymi celami szkolenia.

Materiał edukacyjny to zasób modułowy, zwykle cyfrowy, które można ponownie wykorzystać do wspierania działań edukacyjnych.

Materiały edukacyjne są rodzajem Otwartych Zasobów Edukacyjnych (OER) i mogą być wykorzystane w ramach otwartej pedagogiki. Są bardziej restrykcyjne niż OER, ponieważ można je ponownie użytkować lub zaproponować do wglądu, podczas gdy OER można ponownie wykorzystać, zmienione lub zmodyfikowane.

Cele nauczania można:

- Ponownie wykorzystać
- Wykorzystać w inny sposób

Otwarte zasoby edukacyjne możesz:

- Ponownie wykorzystać
- Ponownie rozprowadzić
- Rewidować
- Remiksować

Niektóre zalety korzystania z OER w trakcie kursu:

- Studenci mają dostęp do materiału w dowolnym miejscu i czasie, mogą do niego wrócić kiedy chcą.
- Materiał jest łatwy do dystrybucji, dystrybucja nie przynosi kosztów.
- Otwarte zasoby mogą pomóc uczniom kontynuować kształcenie ustawiczne.
- Otwarte zasoby mogą uzupełniać wcześniej udostępniony materiał edukacyjny, wykorzystywany w klasie.
- Otwarte zasoby mogą uzupełnić inne materiały wymagane w ramach kursu. Treści tekstowe mogą być na przykład wzbogacone o materiał audiowizualny.
- Otwarte zasoby można nieustannie edytować i doskonalić, w przeciwieństwie do tradycyjnych podręczników i innych statycznych źródeł wiedzy.






Otwarta edukacja nie kończy się na samym wykorzystaniu OER

Opiera się na wykorzystaniu otwartych narzędzi cyfrowych, które ułatwiają współpracę i elastyczne uczenie się, a także na otwartym dzieleniu się praktykami nauczania, aby nauczyciele mogli czerpać korzyści z pomysłów swoich kolegów.


Stosowanie narzędzi cyfrowych o otwartych licencjach oznacza dla trenerów potrzebę zapoznania się z różnymi środowiskami wirtualnymi, które umożliwiają nauczanie zdalne.


Stosowanie takich narzędzi wymaga pewnej wiedzy z zakresu pedagogiki cyfrowej, a także znajomości i posługiwania się narzędziami i zasobami cyfrowymi do tworzenia, edytowania i publikowania treści cyfrowych. Trenerzy muszą być w stanie wybrać strategię metodologiczną i najbardziej odpowiednie zasoby technologiczne, aby ułatwić naukę w oparciu o cele, treści i możliwości technologiczne uczestników.





Teraz omówimy elementy pedagogiki otwartej, aby pomóc nauczycielom określić, które kompetencje cyfrowe są ważne przy wykorzystaniu OER.







U.3

Elementy
pedagogiki
otwartej







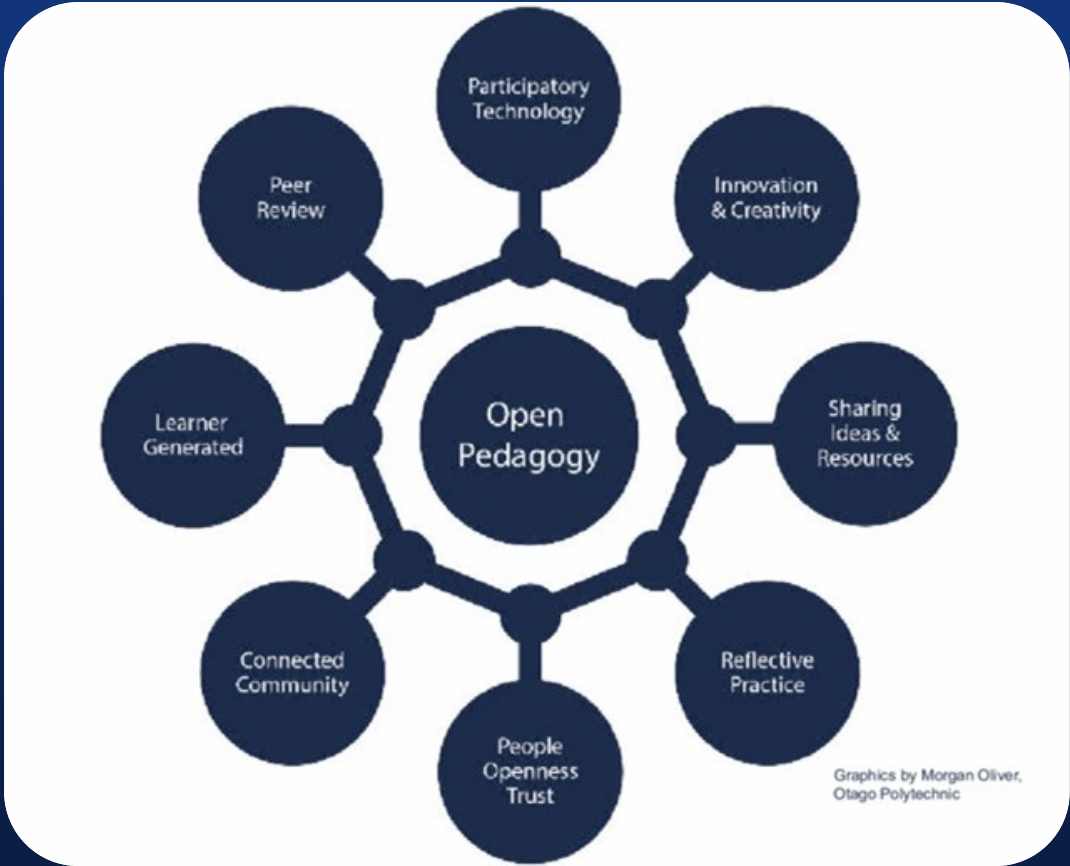
Bronwyn Hegarty (2015), wymienia osiem atrybutów w swoim artykule: „Atrybuty otwartej pedagogiki: model korzystania z otwartych zasobów edukacyjnych”

Hegarty uważa, że wymieniane przez niego atrybuty są konieczne do praktycznego działania.

Trener C_VET musi znać te atrybuty, aby wiedzieć, jak działać w ramach pedagogiki otwartej i jak na co dzień doskonalić swój kunszt stosowania praktyk e-learningowych.



Oto osiem atrybutów Otwartej Pedagogiki, autorstwa: Bronwyn, Hegarty na podstawie Conole (2013).






Atrybut 1: Technologie partycypacyjne

- Pedagogika otwarta korzysta z narzędzi internetowych i/lub technologicznych, które umożliwiają: aktywnie angażowanie się i tworzenie wiedzy; w przeciwieństwie do narzędzi pasywnych, które mogą pozwolić jednostkom tylko na konsumpcję, ale nie na wytwarzanie wiedzy.
- To czy materiały edukacyjne zostaną ponownie wykorzystane, zależy od ich autorów i witryn, na których materiały są udostępniane.
- Aby udostępnić pliki można skorzystać z darmowych platform i repozytoriów materiałów, takich jak Slideshare, YouTube, Scribd, Flickr, Picassa, Wikipedia, Wikibooks... (Hegarty, 2014c).


Trenerzy C_VET muszą być w stanie skutecznie współpracować i komunikować się za pomocą kanałów cyfrowych



Atrybut 2: Ludzie, otwartość, zaufanie

- Aby angażować uczniów w krytyczne uczenie się w sieci, rodzaj wsparcia powinien opierać się na stworzeniu miejsca lub społeczności, w której ludzie czują się komfortowo, ufają sobie oraz udostępniają sobie materiały edukacyjne (Kop i in., 2011).
- To ważne, aby Twoi uczniowie czuli, że mogą uczestniczyć i prezentować swoją pracę bez obaw o to czy będzie traktowana z szacunkiem.


Trenerzy C_VET muszą wspierać i angażować swoich uczniów w technologie i kanały cyfrowe.



Atrybut 3: Innowacja i kreatywność

- W pedagogice otwartej, ważne jest, aby pozostawić uczniom miejsce na spontaniczność i proces twórczy. Wiele współczesnych aplikacji społecznościowych może w tym pomóc.
- Nauka przy współpracy z innymi jest teraz popularnym fenomenem. Uczniowie coraz częściej korzystają z mediów społecznościowych, aby współtworzyć, a nie tylko odbierać informacje.
- Jeśli uczniowie mają w znaczący sposób partycypować w zajęciach, muszą zaistnieć pewne zmiany we współczesnym sposobie nauczania (Johnson i in., 2014).


Aby robić to skutecznie, trenerzy C_VET muszą położyć większy nacisk na wybór technologii i metod cyfrowych, które zachęcają do dzielenia się wiedzą i zasobami.



Atrybut 4: Udostępnianie pomysłów i zasobów

- Jedną z najważniejszych części pedagogiki otwartej jest idea dzielenia się pomysłami i zasobami.
- Innowacje pedagogiczne są bardziej prawdopodobne, gdy dostępne są alternatywy i kiedy ludzie widzą, co jest możliwe i jak łatwo można uczestniczyć w wymianie wiedzy i doświadczeń (Educause, 2010).
- Oznacza to, że otwarty proces może poprawić nie tylko jakość i różnorodność materiałów edukacyjnych. Zasoby przeglądane i udostępniane przez grupę ludzi mogą skutkować lepszą jakością dostępnych zasobów.


Trenerzy C_VET muszą być w stanie korzystać z kanałów cyfrowych, aby dzielić się pomysłami i zasobami nie tylko z uczniami, ale także z ich rówieśnikami.



Atrybut 5: Społeczność

- Otwarta pedagogika daje możliwość bycia częścią społeczności profesjonalistów, z którymi można dzielić się zasobami i doświadczeniami.
- Społeczność daje poczucie przynależności, które może zachęcić do aktywnego udziału w zajęciach, a także w tworzeniu treści ponad barierami edukacyjnymi.

Trenerzy C_VET muszą wiedzieć, jak współpracować przy użyciu kanałów cyfrowych i być w stanie przekazać tę wiedzę swoim uczniom.



Atrybut 6: Treść generowana przez ucznia

- W pedagogice otwartej uczniowie biorą aktywny udział w tworzeniu treści do swoich kursów.
- Wymaga to „otwarcia się” i umożliwienia uczniom kierowania się procesem rozwiązywania problemów oraz zachęca uczniów do wspólnej pracy przy tworzeniu nowych treści, które mogą udostępnić, dyskutować i edytować.
- Zachęcając uczniów do pełnego zaangażowania się w proces uczenia się, dają im możliwość tworzenia pomysłowych i użytecznych treści dla ich edukacji i edukacji rówieśników.


Zapewnienie uczniom możliwości tworzenia przydatnych treści jest istotną częścią procesu angażowania ich w nauczanie i uczenie się online.



Atrybut 7: Refleksja

- To zdolność do refleksji nad własnymi działaniami i zaangażowanie się w ciągły proces uczenia się.
- Istotnym elementem refleksji jest otrzymanie informacji zwrotnej od osoby trzeciej i wykorzystanie tej informacji do wprowadzenia zmian.
- Uzyskując dostęp do ORE nauczyciele mogą prowadzić dialog z innymi i zastanawiać się nad przydatnością i jakością wytwarzanych zasobów.

Trenerzy C_VET muszą być w stanie projektować, planować i oceniać działania edukacyjne za pomocą różnych narzędzi i zasobów cyfrowych.



Atrybut 8: Recenzja rówieśnicza

- Recenzja to ocena Twojej pracy przez osoby o podobnych lub wyższych kompetencjach.
- Wzajemna ocena może polegać na tym, że uczniowie nawzajem recenzują swoją pracę i dostarczają informacje zwrotne i sugestie dotyczące materiałów tworzonych w klasie, co może pomóc im bardziej zainwestować w swoją pracę i środowisko szkolne.
- Technologie uczestniczące w naturalny sposób prowadzą do bardziej otwartych praktyk, które inspirują treści tworzone przez uczniów, krytykę rówieśników i zbiorową agregację.

Materiał tworzony przez osoby fizyczne można ulepszać dzięki wzajemnym informacjom zwrotnym i modyfikacjom.

Attribute 1: Participatory technologies

use for interacting via Web 2.0, social networks and mobile apps

Attribute 2: People, openness, trust

develop trust, confidence and openness for working with others

Attribute 3: Innovation & creativity

encourage spontaneous innovation and creativity

Attribute 4: Sharing ideas & resources

share ideas and resources freely to disseminate knowledge

Attribute 5: Connected community

participate in a connected community of professionals

Attribute 6: Learner generated

facilitate learners' contributions to OER

Attribute 7: Reflective practice

engage in opportunities for reflective practice

Attribute 8: Peer review

contribute to open critique of others' scholarship



- W praktyce prawie niemożliwe jest podzielenie elementów pedagogiki otwartej na oddzielne atrybuty. Nie można rozmawiać o każdym z atrybutów, nie biorąc pod uwagę innych. Na przykład nie możemy dyskutować o technologiach umożliwiającym współpracę nie wspominając o zaufaniu, współpracy, umiejętności oceny i recenzji, refleksji itp...
- Oznacza to, że trenerzy muszą rozwijać pewne umiejętności związane z ich kompetencjami cyfrowymi jako nauczycieli, aby móc efektywnie wykorzystywać zasoby pedagogiki otwartej.





Podsumowując, aby korzystać z otwartych metodologii, trener C_VET powinien być w stanie:

- Współpracować za pośrednictwem kanałów cyfrowych.
- Opracowywać treści cyfrowe.
- Zintegrować i ponownie opracować контент cyfrowy.
- Zidentyfikować potrzeby technologiczne swoich uczniów i udzielać odpowiednich odpowiedzi.
- Wykorzystywać technologie cyfrowe w innowacyjny i kreatywny sposób.
- Zidentyfikować luki w kompetencjach cyfrowych.





Otwarta edukacja w praktyce – Przykłady

Jak wspomniano wcześniej, wykorzystanie Otwartych Zasobów Pedagogicznych w klasie nie musi być skomplikowane, ale wymaga od trenera nabycia kompetencji cyfrowych.

Jest wiele przydatnych i prostych przykładów zaangażowania uczniów w tworzenie otwartego materiału edukacyjnego:

- Uczniowie mogą pisać lub edytować artykuły na Wikipedii.
- Uczniowie mogą tworzyć filmy lub samouczki wideo dla innych uczniów z przydatnymi informacjami dla swoich klas.
- Uczniowie mogą tworzyć dokumenty tekstowe lub wideo omawiając kluczowe aspekty swojej pracy i udostępnić je do powszechnego użytku.
- Uczniowie może pomóc w tworzeniu pytań do testów i innego rodzaju zadań oraz tworzeniu klucza odpowiedzi.



U.4

Angażuj i wspieraj
uczniów w ramach
pedagogiki otwartej





Nauczyciel, planując efekty działań edukacyjnych, może zapewnić swoim uczniom ciekawe doświadczenia dzięki odpowiedzeniu sobie na trzy krótkie pytania:

- Czego chcesz, aby uczniowie się nauczyli?
- Jak możesz komunikować się z uczniami, prezentować im informacje i tłumaczyć, dlaczego są wartościowe?
- Jakiego rodzaju materiały są ci potrzebne?

Nauczyciele integrujący Otwarte Zasoby Edukacyjne w swoje zajęcia mogą stworzyć elastyczne treści szkoleniowe, dostosowane do różnych umiejętności ich uczniów.





Projektowanie Wsteczne (Backward Design)

- To strategia planowania kursu skupiająca się na wynikach, które chcesz uzyskać.
- Skupiający się na tym, co studenci muszą wiedzieć zamiast tego, jak będą się uczyć.
- Wsteczny projekt może pomóc w konstruowaniu ciekawych aktywności podczas zajęć.
- Po określeniu jasnych celów nauczania, łatwiej będzie opracować potrzebny materiał i ocenić, czego nauczyli się uczniowie.

Trzy kroki Projektowania Wstecznego:

1. Zidentyfikuj upragnione rezultaty
2. Określ akceptowalne dowody uzyskania tych rezultatów
3. Zaplanuj doświadczenia edukacyjne i instrukcje





Krok 1

Zidentyfikuj
pożądane wyniki

- Rozpocznij od przejrzenia jakie standardy uczniowie muszą spełniać pod koniec kursu/modułu.
- Określ priorytety w ramach tematu i wybierz treści, które należy opanować w dłuższej perspektywie.
- Stwórz listę z niezbędną wiedzą, umiejętnościami oraz koncepcje, których studenci muszą się nauczyć podczas kursu/jednostki.
- Korzystając z tych informacji, będziesz mógł stworzyć ocenę końcową, która może być wykorzystana do zmierzenia, w jakim stopniu uczniowie osiągnęli pożądane rezultaty.



Krok 2

Określ
akceptowalne
dowody

Na tym etapie musisz odpowiedzieć sobie na pytanie:

„Skąd mam wiedzieć, czy uczniowie osiągnęli pożądane wyniki?”

Poszukaj sensownych sposobów na ocenę osiągnięć uczniów. Powinieneś przeprowadzać procedury oceniania w trakcie procesu uczenia się (ocena kształtująca), aby dostosować nauczanie do potrzeb uczniów.

Oceń naukę uczniów za pomocą takich metod, jak wywiady jeden na jeden, krótkie quizy, ocena rówieśnicza i indywidualna refleksja.

Ocena formatywna jest ważna dla skutecznego projektowania wstecznego: musisz wiedzieć, czego uczą się uczniowie, aby pomóc im osiągnąć cele kursu/jednostki.

EWALUACJA POSTĘPÓW W KLASIE (CAT)

- Po tym jak uczniowie zapoznają się z treścią zajęć, można zastosować Technikę Ewaluacji Postępów w Klasie (Classroom Assessment Technique CAT).
- CAT może dostarczyć zarówno uczniom, jak i nauczycielom informacji o efektach procesu nauczania. Jest to szybka i łatwa metoda ewaluacji formatywnej, która dostarcza cennych informacji potrzebnych do doskonalenia treści kursu.
- Techniki oceny są najskuteczniejsze, gdy są wykonywane często w celu dostosowania treści kursu, na przykład po każdym zajęciach.

Przedstawiamy dwa przykłady, które można łatwo wykorzystać w nauczaniu zdalnym: minutka i najtrudniejszy fragment.



TECHNIKI EWALUACJI POSTĘPÓW W KLASIE

Minutka

Ta technika sprawdza, w jaki sposób uczniowie zdobywają wiedzę. Zakończysz zajęcia, prosząc uczniów o napisanie krótkiej odpowiedzi na następujące pytania:

- „Co było najważniejszą rzeczą, jakiej się nauczyłeś podczas tych zajęć?”
- „Jakie ważne pytanie pozostaje bez odpowiedzi?”
- Ta technika oceny w klasie zajmuje bardzo mało czasu i może być również używana na koniec jakiegokolwiek dyskusji na dany temat. Przed kolejnymi zajęciami możesz przejrzeć ich odpowiedzi i użyć ich aby wyjaśnić lub poprawić swoje pomysły, lub rozwinąć dany temat.





TECHNIKI EWALUACJI POSTĘPÓW W KLASIE

Najtrudniejszy fragment:

- Nauczyciel prosi uczniów o napisanie szybkiej odpowiedzi na jedno pytanie: „Co było najtrudniejsze do zrozumienia podczas [wykładu, dyskusji, zadania domowego, filmu itp.]?”

Na wszelkie pytania, które uczniowie zadają na temat treści, można odpowiedzieć, korzystając z tekstu, filmów lub poprzez wskazanie odpowiedniego fragmentu materiału.

Jeśli te pytania są zadawane na forum publicznym, uczniowie mogą starać się odpowiedzieć sobie nawzajem albo mogą starać się zrozumieć poprzez powrót do trudnej części materiału.





Krok 3

Zaplanuj
doświadczenia
edukacyjne i
instrukcje

Po opracowaniu metod ewaluacji możesz wybrać strategie, które pomogą uczniom w zrozumieniu treści na nowo.

Na tym etapie powinieneś wziąć pod uwagę informacje zebrane w ramach dwóch poprzednich kroków:

- Jakie koncepcje i metody są najważniejsze, czy faktycznie są konieczne do znalezienia rozwiązania?
- Jakich umiejętności potrzebujemy, aby znaleźć rozwiązanie?

Te informacje pomogą ci wybrać materiał do zajęć: nie jesteś ograniczony materiałem zamieszczonym w tradycyjnym podręczniku korzystając z zasobów OER.



- Należy pamiętać, jak wesprzeć uczniów poprzez zmiany, które planujesz wprowadzić.
- Jak zostało to wyjaśnione we fragmencie mówiącym o atrybutach, uczniowie potrzebują struktury wsparcia opartej na tworzeniu miejsca lub środowiska, w którym panuje atmosfera zaufania, komfortu i poczucia bezpieczeństwa. Nie wszyscy uczniowie będą posiadali tę samą wiedzę czy umiejętności korzystania z narzędzi cyfrowych.

Możesz opracować zdania do uzupełnienia, aby uczniowie budowali potrzebne umiejętności cyfrowe i doskonalili zdolność do wykonywania wysokiej jakości pracy.





Nauka konstrukcyjna

Nie wszyscy uczniowie będą zaznajomieni z technologią lub będą w stanie szybko dostosować się do wykorzystywania OER podczas zajęć.

Ważne jest, aby stopniowo wprowadzać narzędzia i zasoby cyfrowe w nauczaniu, aby wszyscy mogli swobodnie z nich korzystać.

Nauka konstrukcyjna jako technika zaleca dzielenie nowych koncepcji na mniejsze fragmenty, aby można było łatwiej się ich nauczyć.



Podział zadań



Jedną z metod nauki konstrukcyjnej jest dzielenie zadań na zestaw łatwiejszych do rozwiązania, pomniejszych zadań.

- Zazwyczaj, dobrze jest podzielić „finalne” lub „duże zadanie”, które będzie miało znaczenie z punktu widzenia ewaluacji rezultatów nauczania.
- Aby skorzystać z tej strategii, możesz stworzyć instrukcje, które pomogą uczniom w wykonywaniu małych zadań w trakcie kursu.
- Dzieliąc zadania na mniejsze komponenty, uczniowie nie będą tracić dużo wysiłku i energii.



Przykład

Wyobraź sobie, że pod koniec kursu twoi uczniowie otrzymują duże zadanie, którym jest napisanie końcowego eseju na temat związany z tematem modułu treningowego.

Zamiast wrzucać uczniów od razu na głęboką wodę, można powoli przygotowywać ich w trakcie trwania kursu do zadania końcowego.

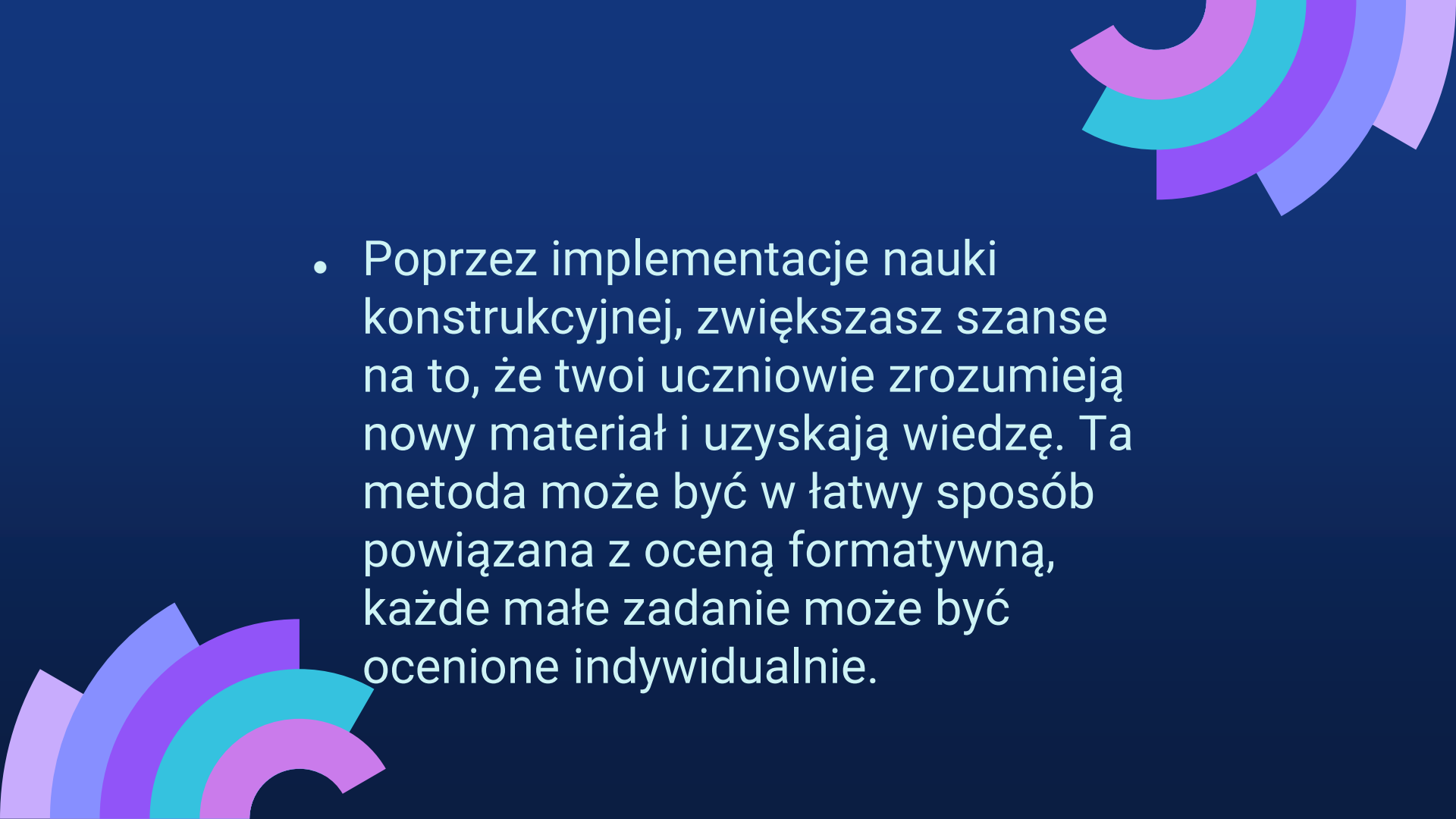
W jaki sposób? W duchu nauki konstrukcyjnej. Duże zadanie może zostać podzielone na kilka małych zadań.

Uczniowie mogą otrzymywać takie zadanie w trakcie lub po sesji treningowej.

Przykłady zadań do wykonania:

- Przesłanie przeglądu literatury.
- Uzupełnienie konspektu.
- Pisanie wstępnego szkicu eseju.
- Przeglądanie pracy wykonanej przez rówieśników i przekazanie im informacji zwrotnej.
- Wprowadzanie ulepszeń za pomocą opinii otrzymanej przez rówieśników.

Ostatnim krokiem jest przesłanie dużego zadania końcowego.


- 
- Poprzez implementacje nauki konstrukcyjnej, zwiększasz szanse na to, że twoi uczniowie zrozumieją nowy materiał i uzyskają wiedzę. Ta metoda może być w łatwy sposób powiązana z oceną formatywną, każde małe zadanie może być ocenione indywidualnie.



Niektóre z metod konstrukcjonizmu

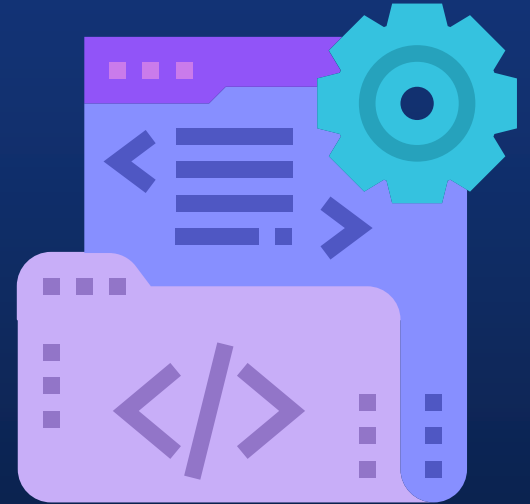
- Korzystanie z interaktywnych ćwiczeń, aby pomóc uczniom pracować nad nowymi koncepcjami.
- Pokazywanie uczniom przykładów tego, czego będą się uczyć.
- Tworzenie lub wyszukiwanie samouczków na temat korzystania z dowolnej technologii lub narzędzi, które są unikalne dla Twojej klasy.
- Umożliwienie uczniom wyboru między więcej niż jednym typem zadania, aby dostosować się do ich różnych kompetencji technicznych.
- Korzystanie z pomocy wizualnych: możesz zapewnić pomoc wizualną za pomocą filmów i obrazów.






U.5

Wybierz i stwórz
materiał cyfrowy






Komisja Europejska zauważa, że przy wyborze narzędzi cyfrowych w edukacji formalnej wymagana jest staranna uwaga: jakość materiałów instruktażowych może mieć duży wpływ na proces nauczania.

Internet jest pełen Otwartych Zasobów Edukacyjnych, które mogą nam się przydać, ale ważne jest, aby wiedzieć, gdzie szukać, a także jaką procedurę zastosować, aby znaleźć materiały, które można swobodnie używać i modyfikować.

Należy również pamiętać, że każdy może wrzucać do sieci materiały dowolnego rodzaju i może się okazać, że nie spełniają one wymaganych standardów jakościowych dla naszych zajęć.

Digitalizacja umożliwia dostęp do nieograniczonych materiałów edukacyjnych i doświadczeń, które wcześniej nie byłyby możliwe lub były dostępne tylko w specyficznych lokalizacjach (np. biblioteka uniwersytecka). Ma to ważne implikacje dla sposobu, w jaki osoby uczące się w ramach C_VET oceniają jakość oferowanej oferty i podkreśla potrzebę działania nauczycieli jako „pośredników” w ułatwianiu dostępu do takich zasobów.





OER powinny być oceniane w taki sam sposób, jak inne zasoby dla Twojego kursu. Musisz wziąć pod uwagę nie tylko treść, ale także sposób prezentacji pomysłów i to, czy materiał odpowiada potrzebom Twojego kursu.

- Pamiętaj, że Otwarte Zasoby Edukacyjne mogą być dowolnie modyfikowane! Zapraszamy do zmiany i edycji materiału, aby dopasować go do potrzeb swoich zajęć.





Konsorcjum koledżu stanowego stworzyło szablon dla ewaluacji i adaptacji podręczników z kategorii OER na rzecz kursów edukacyjnych. Celem było zwiększenie pola manewru w wyborze materiałów kursowych.

Pierwsze trzy kroki tego podejścia mogą pomóc w wyszukiwaniu dowolnego rodzaju Otwartych Zasobów Edukacyjnych do zajęć online:

1. Wymień słowa kluczowe na podstawie celu kursu lub efektów uczenia się uczniów.
2. Szukaj otwartych treści za pomocą słów kluczowych.
3. Wybierz lub utwórz odpowiednią otwartą treść.





1. Wymień słowa kluczowe na podstawie celów kursu lub efektów uczenia się uczniów.

W tym kroku możesz wykorzystać informacje zebrane za pomocą projektowanie wstecznego.

Zrób listę z co najmniej 5 lub 6 słowami kluczowymi i nie wahaj się dodać lub zmienić niektóre z nich, jeśli nie uzyskasz pożądanych wyników w następnym kroku. Po przeprowadzeniu pierwszego wyszukiwania przy użyciu przygotowanej listy słów kluczowych spójrz na rodzaj terminów towarzyszących interesującym Cię wynikiom: mogą one pomóc Ci znaleźć podobne zasoby.







Szukaj Otwartych Zasobów Edukacyjnych przy wyszukiwaniu słów kluczowych. Gdzie znaleźć OER?

Obecnie istnieje coraz więcej portali i stron internetowych, na których można znaleźć Otwarte Zasoby Edukacyjne. od bardziej ogólnych wyszukiwarek po witryny specjalizujące się w określonych rodzajach materiałów, takich jak filmy, obrazy, artykuły itp.

Na kolejnych slajdach przedstawiono kilka stron, które mogą być przydatne dla materiału, którego szukasz.





Wyszukiwarka

Prostym sposobem wyszukiwania bezpłatnych zasobów w Internecie jest użycie ogólnych wyszukiwarek, stosując określone filtry.

Aby wyszukać wyniki w Google, możesz użyć Google Advanced Search. Przejdź do Narzędzia > Wyszukiwanie zaawansowane > Prawa użytkownika i wybierz zgodnie z własnymi preferencjami.

Aby wyszukać obrazy w Google, przejdź do Narzędzia > Prawa do użytkownika i wybierz zgodnie z preferencjami.

Korzystając z wyszukiwarki, uważaj na prawa autorskie do znalezionych materiałów: zawsze pamiętaj, aby sprawdzić, czy masz pozwolenie na zmianę i ponowne wykorzystanie treści!





Możesz wybrać określone wyszukiwarki w celu uzyskania bezpłatnych materiałów. Istnieje kilka wyszukiwarek, które mogą Ci się przydać:

CC-SearchCC-Search to narzędzie wyszukiwania Creative Commons dla twórców, którzy chcą z łatwością odkrywać i ponownie wykorzystywać bezpłatne zasoby.

PrococúmPrococúm to platforma otwartych zasobów edukacyjnych powiązana z siecią społecznościową dla nauczycieli. Przestrzeń internetowa, w której można znaleźć zasoby szkoleniowe na licencjach Creative Commons gotowe do pobrania. Dzięki powiązanej sieci społecznościowej staje się również miejscem spotkań społeczności edukacyjnej, aby dzielić się zasobami, pomysłami i doświadczeniami.







- OASIS (Zintegrowane wyszukiwanie z ogólnodostępnymi źródłami)
- OASIS to potężne narzędzie do wyszukiwania otwartych treści. Daje użytkownikowi dostęp do wielu otwartych zasobów, takich jak podręczniki, kursy, interaktywne symulacje, moduły.
- Internet Archive Scholar to pełnotekstowy indeks wyszukiwania, który zawiera ponad 25 milionów artykułów naukowych i innych dokumentów naukowych.





Strony z zasobami multimedialnymi

GRAFIKA


- **Pics4Learning**  „Pics4Learning to wyselekcjonowana biblioteka obrazów, która jest bezpieczna i bezpłatna dla edukacji. Nauczyciele i uczniowie mogą wykorzystywać chronione prawem autorskim zdjęcia i ilustracje do projektów klasowych, witryn internetowych, filmów, portfolio lub innych projektów w środowisku edukacyjnym”.
- **Pixabay**  Bank zdjęć z ponad 1 milionem zdjęć i filmów. Oferowane materiały mogą być kopiowane, modyfikowane, rozpowszechniane i wykorzystywane, w tym do celów komercyjnych, bez zezwolenia lub przypisania.







Strony z zasobami multimedialnymi

Grafika

Unsplash  Zdjęcia hostowane na Unsplash są przeznaczone do swobodnego użytku: wszystkie zdjęcia można pobrać i wykorzystać za darmo, w celach komercyjnych i niekomercyjnych, bez wymaganego pozwolenia (choć uznanie autorstwa jest mile widziane!)

Morguefile  Darmowe zdjęcia stockowe, które można wykorzystać również do celów komercyjnych.




Openphoto  Strona internetowa do pobierania plików open source.





Strony z zasobami multimedialnymi

AUDIO


- Audionautix  Music autorstwa Jasona Shawa to bezpłatne archiwum muzyczne umożliwiające udostępnianie muzyki wolnej od kosztów licencyjnych.
- Freesound to baza danych fragmentów dźwięku i nagrań audio wydanych na licencji Creative Commons.
- Soundbible.com  SoundBible oferuje bezpłatne pobieranie plików do pobrania w formacie wav lub mp3 – bezpłatne efekty dźwiękowe i klipy.
- Ccmixer.org  Witryna dla remiksów muzycznych udostępnionych na licencji Creative Commons.






Źródła multimedialne

Wideo

YouTube  Możesz wyszukiwać filmy na licencji Creative Commons w YouTube, dodając do wyszukiwania „creativecommons”.

Vimeo  Strona do przeglądania wszystkich filmów wideo na Vimeo, do których zastosowano licencję Creative Commons.

Archive.org  Internet Archive to biblioteka non-profit zawierająca miliony bezpłatnych książek, filmów, oprogramowania, muzyki, witryn internetowych i nie tylko.





Krok trzeci: Wybierz odpowiedni rodzaj otwartego zasobu


- Aby wybrać materiał do kursu, zastanów się, jakich kryteriów powinieneś użyć w oparciu o cele nauczania swoich zajęć. Konsorcjum Community College sugeruje dokonanie wyboru na podstawie takich kryteriów, jak:
 - Jakość treści, wartość literacka i format
 - Dokładność
 - Aktualność
 - Przychylne recenzje
 - Trwałość/trwała wartość
 - Autorytet autora
 - Zakres i głębokość
 - Jakość fizyczna
 - Dostępne formaty: druk, online itp.
 - Poziom czytania i styl pisania
 - Dostępność: język(i)
 - Ograniczenia praw autorskich dotyczące modyfikacji i ponownego wykorzystania
 - Znaczenie kulturowe





- W kursie online możesz rozszerzyć lub ulepszyć tradycyjne zasoby (na przykład wykłady, materiały informacyjne oraz dodatkowe lektury i materiały), aby stanowiły większą część treści kursu.
- Podczas opracowywania i prowadzenia kursu po raz pierwszy w formacie online, może się okazać, że tak dużo myślisz o tym, jak udostępnić uczniom potrzebne materiały, że nie masz czasu na przygotowanie tych materiałów tak dokładnych lub tak profesjonalnie wyglądających, jak tylko chcesz. To normalna część nauczania online.
- Z czasem jakość twoich zajęć online będzie się poprawiać: pierwsze wersje kursu pomogą Ci dostrzec, że jest miejsce na ulepszenia. Za każdym razem, gdy ponownie uczysz tego samego kursu lub zajęć, możesz wprowadzić małe zmiany, które z czasem okażą się znaczące.





U.6

Zaangażuj uczniów w
tworzenie materiału
cyfrowego





Jedną z najłatwiejszych i najskuteczniejszych metod angażowania uczniów w Otwartą Pedagogikę jest tworzenie zadań odnawialnych.





- Zadanie odnawialne różni się od zadania jednorazowego.
- Zadanie jednorazowe jest puszczane w niepamięć, gdy jego ostateczny cel zostaje zapomniany lub wypełniony.
- Typowym przykładem może być poproszenie uczniów o napisanie wypracowania:
 - student pisze pracę i przekazuje nauczycielowi, nauczyciel ocenia esej i zwraca esej uczniowi,
 - uczniowie sprawdzają, jaką dostali ocenę, czytają komentarze,
 - następnie wyrzucają lub zapominają o swojej pracy.





W przeciwieństwie do klasycznego zadania jednorazowego, zadanie odnawialne to zadanie, w którym uczniowie kompilują i otwarcie publikują swoją pracę, dzięki czemu wynik zadania jest z natury cenny dla społeczności po zakończeniu zajęć.
(Veletsianos, 2017)

Oznacza to, że praca wykonywana przez uczniów na zajęciach będzie również cenna dla ich rówieśników, a nawet uczniów z innych klas, którzy również mogą uznać ją za przydatną.

„Zadanie odnawialne” nie zostanie wyrzucone pod koniec procesu, a zamiast tego powiększy ilość zasobów edukacyjnych.






- Zadania odnawialne są alternatywą dla tradycyjnych, jednorazowych zadań, które uczniowie wyrzucają po ocenie i dają im nowe możliwości.
- Te zadania mogą pomóc uczniom w zaangażowaniu się w znaczącą pracę, ponieważ dają im możliwość dodania wartości do świata, sprawiając iż poczują, że praca, którą wykonują, naprawdę ma znaczenie.
- Ponadto ich praca może również stanowić podstawę do nauki dla przyszłych uczniów i do budowania na tym, co stworzyli inni uczniowie.





- Zadania odnawialne są również ważne dzięki możliwości zaangażowania się w działania 5R. Po zakończeniu pracy można ją publicznie opublikować, aby inne osoby mogły ją znaleźć i wykorzystać.
- Przykładem zadań odnawialnych mogą być książki o otwartym dostępie tworzone wspólnie przez nauczycieli i uczniów. Tego rodzaju zadania mogą również prowadzić do zaprojektowania dodatkowych zasobów edukacyjnych, stworzonych w celu poprawy zrozumienia materiału przez obecnych i/lub przyszłych uczniów klasy.






Zadania jednorazowego użytku

- Uczniowie pracują nad zadaniem i wysyłają je do nauczyciela
- Nauczyciel ocenia pracę
- Uczniowie wyrzucają swoją pracę lub zapominają o niej po obejrzeniu swojej oceny

Zadania odnawialne

- Uczniowie pracują nad zadaniem i wysyłają je do nauczyciela
 - Nauczyciel ocenia pracę
 - Praca jest cenna dla rówieśników lub kogoś spoza klasy
 - Praca może być opublikowana, inne osoby mogą ją znaleźć i wykorzystać (5R)
- 



Przykłady zadań odnawialnych

- Tworzenie projektów edukacyjnych, przewodników edukacyjnych lub filmów wideo jako projektów klasowych. Projekty mogą być tak proste, jak przepisywanie instrukcji i przykładów własnymi słowami, lub skomplikowane, jak napisanie rozdziału książki lub samouczka na YouTube.
- Pisanie lub edytowanie artykułów dla Wikipedii.
- Prowadzenie projektu badawczego i swoich wyników na konferencji lub prezentacja prezentacji.
- Tworzenie materiałów edukacyjnych (w tym filmach, programach PowerPoint i diagramach), aby pomóc w rozwiązaniu problemu koncepcji nauczania.





- Zastąpienie ocen jednorazowych ocenami odnawialnymi może dać uczniom powód do dbania o swoją pracę i zainwestowania w nią czasu i wysiłku oraz utrzymania ich zaangażowania w zajęcia online.
- Każdy chce, aby jego praca miała znaczenie. Mając taką możliwość, większość uczniów chce wnieść swój wkład.





Podsumowanie

W tym module dowiedzieliśmy się:

- jaka jest obecna sytuacja w zakresie cyfrowego uczenia się C_VET
- czym jest otwarta pedagogika
- jakie są atrybuty otwartej pedagogiki
- jak zaangażować uczniów w zagadnienia dotyczące otwartych zasobów edukacyjnych
- czym jest projektowanie wsteczne
- czym jest nauka konstrukcyjna
- jak wybrać zasoby OER i treści cyfrowe do przeprowadzenia zajęć online
- jak zaangażować uczniów w zajęcia online za pomocą zadań ponawiających się
- jaka jest różnica między przydziałami jednorazowymi a odnawialnymi



Zasoby do dalszej nauki

- **Więcej o pedagogice otwartej:** <https://open.bccampus.ca/what-is-open-education/what-is-open-pedagogy/>
<http://openedgroup.org/oer-enabled-pedagogy>
<https://opencontent.org/blog/archives/2975>
- **Więcej o Otwartych Zasobach Edukacyjnych:** <https://en.unesco.org/themes/building-knowledge-societies/oer>
- **Więcej na temat tematów nauczania:** <https://blog.citl.mun.ca/instructionalresources/what-are-learning-objects/>
- **Więcej na temat wyszukiwarkach zasobów OER:** <https://sjcd.libguides.com/c.php?g=534967&p=3659854>
- **Więcej na temat angażowania uczniów w zajęcia online:** <https://www.vanderbilt.edu/cdr/module1/discussion-boards/>
- **Więcej na temat odnawialnych zadań:** https://topr.online.ucf.edu/r_1h7ucljsasbkbsd/
<https://openedgroup.org/doer-fellows-renewable-assignments>
<https://opencontent.org/blog/archives/4691>
<https://milnepublishing.geneseo.edu/openpedagogyapproaches/chapter/evolving-into-the-open-a-framework-for-collaborative-design-of-renewable-assignments/>
- **Więcej na temat technik ewaluacji w klasie:** <https://www.celt.iastate.edu/teaching/assessment-and-evaluation/classroom-assessment-techniques-quick-strategies-to-check-student-learning-in-class/>

Literatura cytowana do wglądu - Wideo

- ❓ Uczniowie, osiągnięcie sukcesu a edukacja otwarta ❏
<https://www.youtube.com/watch?v=1OUZJtGuyVg>
- ❓ OER, co to znaczy? ❏ https://www.youtube.com/watch?v=j7k2rTBYj_w
- ❓ OERy- jak technologia przekształca system edukacji i pomaga w wyrównywaniu szans ❏
<https://www.youtube.com/watch?v=-xGRztrWv-k>
- ❓ Gdzie szukać, jak oceniać OER❏ <https://www.youtube.com/watch?v=FbwuMQM-NG8>
- ❓ Projektowanie wsteczne z przykładami❏ <https://www.youtube.com/watch?v=ImQo-5P0K0c>
- ❓ Techniki ewaluacji postępu w klasie❏ https://www.youtube.com/watch?v=P_9V0fcnf2U
- ❓ Najtrudniejszy fragment: technika ewaluacyjna ❏
https://www.youtube.com/watch?v=v_dt6VGjk7Y

Literatura cytowana

- Cedefop (2015). C_VET in Europe: the way ahead. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Cedefop reference series. https://www.cedefop.europa.eu/files/3070_en.pdf
- Elder, A.K. (2019). The OER Starter Kit. Ames, IA: Iowa State University Digital Press. DOI: <https://doi.org/10.31274/isudp.7>
- ET 2020 VET Working Group (2020). Innovation and Digitalisation: A report from the ET2020 Working Group on Vocational Education and Training. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/0d51beae-53bc-11eb-b59f-01aa75ed71a1/language-en>
- Feldstein, A., Martin, M., Hudson, A., Warren, K., Hilton, J., & Wiley, D. (2012). Open textbooks and increased student access and outcomes. European Journal of Open, Distance and E-Learning. <https://eric.ed.gov/?id=EJ992490>
- Green, Arthur. (2017). What is Open Pedagogy?. 10.13140/RG.2.2.27026.86726. https://www.researchgate.net/publication/316064676_What_is_Open_Pedagogy
- Hegarty, Bronwyn. (2015). Attributes of Open Pedagogy: A Model for Using Open Educational Resources. Educational Technology. July– August. 3 - 13. https://www.researchgate.net/publication/281286900_Attributes_of_Open_Pedagogy_A_Model_for_Using_Open_Educational_Resources
- Jumaat, N. F., & Tasir, Z. (2014). Instructional scaffolding in online learning environment: A meta-analysis. *Proceedings of the IEEE*, 74–77. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/269033099_Instructional_Scaffolding_in_Online_Learning_Environment_A_Meta-analysis
- Munro, D., Omassi, J., & Yano, B. (2016). OER Student Toolkit. Victoria, BC: BCcampus. Retrieved from <https://opentextbc.ca/studenttoolkit/>
- OECD (2021), Implications of the COVID-19 Pandemic for Vocational Education and Training, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/55afea00-en>.
- Office of Academic Planning and Commitment. (2001). Course-based Review and Assessment Handbook (PDF). University of Massachusetts. Retrieved from https://www.umass.edu/oapa/sites/default/files/pdf/handbooks/course_based_assessment_handbook.pdf
- Punie, Y., editor(s), Redecker, C., European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu , EUR 28775 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print),978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print),10.2760/159770 (online), JRC107466.

DZIĘKUJEMY



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