

iDream

2020-1-UK01-KA226-VET-094700

I01 – Stworzenie wspólnego profilu tutorów i ewaluacji

Tło

Tradycyjne nauczanie i rozwój skupia się głównie na szkoleniach bezpośrednich i zasobach tradycyjnych. Ponadto, trudne i kosztowne jest zapewnienie wysokiej jakości szkoleń twarzą w twarz z zachowaniem spójności w większej organizacji lub w skali międzynarodowej. Internet zmienił sposób, w jaki uczniowie uzyskują dostęp do informacji, a nauczyciele/trenerzy/szkoleniowcy zaczęli skupiać się na „podnoszeniu” swoich umiejętności cyfrowych, aby utrzymać zaangażowanie uczniów.

W ostatnich latach szkolenia, rozwój i uczenie się przez całe życie ulegały znacznym zmianom, w tym wymagania dotyczące nowych technologii cyfrowych i wymagania osób uczących się. Wpływ globalnej pandemii Covid-19 przyspieszył zmiany, wysuwając cyfryzację procesów edukacyjnych na pierwszy plan. Nauka cyfrowa i mieszana jest bardziej dostępna, optymalna i może zapewnić szyte na miarę doświadczenie edukacyjne. Ponieważ praca z domu staje się „nową normą”, szkolenie cyfrowe stało się także koniecznością.

Placówki edukacyjne, organizacje, firmy a także nauczyciele i trenerzy włączają teraz e-learning do swoich lekcji, co jest wynikiem pracy z domu i uczenia się na odległość. Wywarło to wpływ na większość instytucji w całej Europie podczas okresu izolacji.

Teraz, bardziej niż kiedykolwiek wcześniej, trenerzy muszą być na bieżąco z technologią, aby być zdolnym do realizacji zadań i aby żaden uczeń nie został pozostawiony w tyle z powodu niekorzystnej sytuacji społecznej lub cyfrowej.

1. Wstęp

W oparciu o wyniki ankiety partnerzy projektu wypracują wspólny profil, który pasuje do wszystkich krajów partnerskich (ocena wstępna), następnie zweryfikują go po otrzymaniu informacji zwrotnej podczas realizacji projektu (ocena końcowa), aby uzyskać ostatecznie uzgodniony profil dla edukatorów osób dorosłych w procesie zmiany kariery.

Elementem innowacji jest to, że wspólny profil będzie kładł większy nacisk na wsparcie psychologiczne jako rozwiązanie problemów beneficjentów. Wpływ tego Rezultatu Pracy Intelktualnej jest taki, że nawet po zakończeniu projektu trenerzy w ramach partnerstwa zachowają wypracowane metody nauczania, a będąc wzmocnionym przez to doświadczenie, będą szkolić innych trenerów w analogiczny sposób. Zróżnicowany profil uczestników wpłynie na strukturę i modułową zawartość materiałów szkoleniowych. Dokument będzie dostępny w 5 różnych językach.

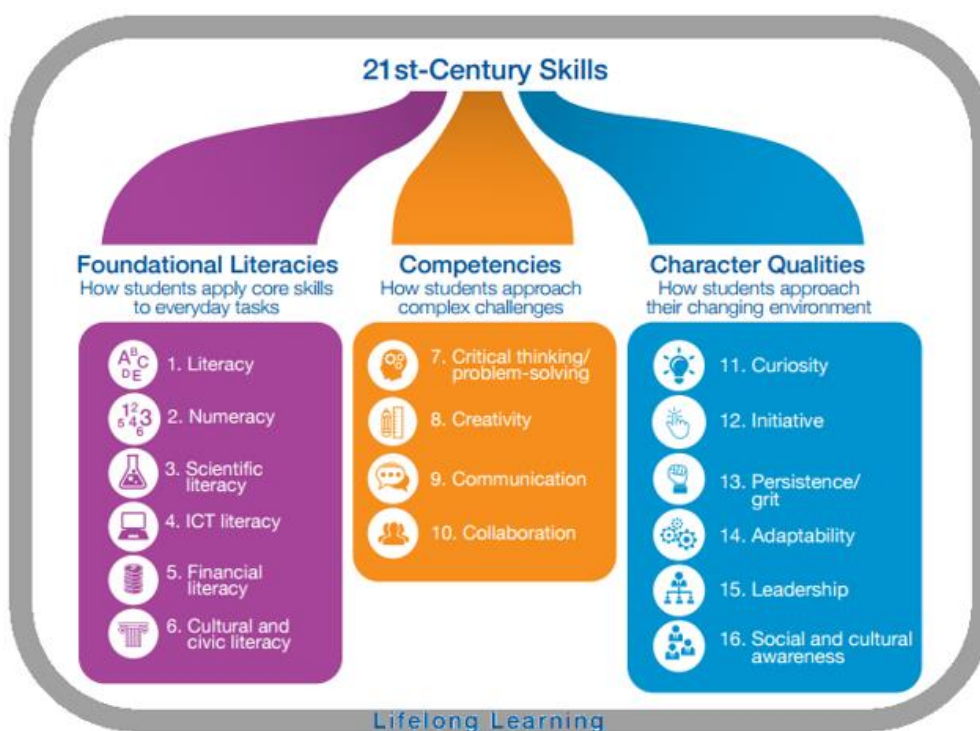
2. Specyfika szkolenia cyfrowego

Aby opracować szkolenie cyfrowe, nie wystarczy po prostu „znać lekcję na pamięć”. Szkolenie online wymaga od trenera, aby był w stanie oczarować ucznia ciekawą treścią, ale fundamentalne jest również to, w jaki sposób jest ona prezentowana. Zwłaszcza, gdy nagle idea treningu całkowicie się zmieniła.

Największą różnicę stanowi fakt, że nie możemy już uczęszczać na tradycyjny kurs w klasie/sali szkoleniowej. Obecnie zawodowi trenerzy ze świata e-learningu muszą zmodyfikować treść szkolenia i zdalnie zarządzać zespołami. Ten nowy paradygmat wymaga od trenerów nowych podstawowych umiejętności i narzędzi do tworzenia udanych szkoleń.

Trener cyfrowy powinien zorganizować swoją lekcję z uwzględnieniem umiejętności XXI wieku. Pozwalają one uczestnikom na dostęp, analizę, zarządzanie, syntezę, ocenę, tworzenie, udostępnianie informacji w różnych formach i mediach. Trenerzy cyfrowi powinni przygotować

uczestników do korzystania z tych umiejętności i przyjmowania postawy uczenia się przez całe życie.



STEM Education Helps Teach Skills Necessary for 21st Century Success (2015)

3. Metodologia

Aby zmapować profil trenera cyfrowego, przeprowadzono ankiety. Pytania zawarte w ankiecie opierały się na wynikach z grup fokusowych oraz z obserwacji każdego członka partnerstwa, co pozwoliło zinterpretować praktyki w różnych krajach. Powyższe pytania dotyczyły cech i umiejętności trenera cyfrowego oraz oczekiwań uczniów.

Do analizy wyników ankiety wykorzystano statystyki opisowe. Ankieta została przetłumaczona na 7 języków, co stanowi odzwierciedlenie składu partnerstwa projektu Erasmus+ i umożliwia przeprowadzenie ankiety wśród organizacji partnerskich i partnerów stowarzyszonych.

Ankieta była pilotowana pod kątem zrozumiałości, czasu potrzebnego do wypełnienia oraz potencjalnych błędów technicznych lub logistycznych podczas wypełniania.

Tworzenie ankiety

Narzędzie ankiety internetowej zostało opracowane w ramach partnerstwa, aby osiągnąć zasięg europejski i zapewnić dostęp do różnych respondentów. Ankieta składała się z pytań wielokrotnego wyboru i pytań otwartych w celu zebrania danych jakościowych i ilościowych. Respondenci mogli wypełniać ankietę w swoim języku i odpowiadać na pytanie, wybierając odpowiedź i komentarze w odpowiednich sekcjach. Pod koniec ankiety respondent miał możliwość pozostawienia ogólnego komentarza.

Odpowiedzi zbierano anonimowo. Przesyłając odpowiedzi, uczestnicy wyrazili zgodę na wykorzystanie przez partnerstwo zgromadzonych danych.

Dystrybucja ankiety

Zaproszenie do udziału w badaniu rozesłano za pośrednictwem indywidualnych sieci partnerskich z wykorzystaniem istniejących kanałów mediów społecznościowych (Facebook, Twitter, LinkedIn) oraz za pośrednictwem dedykowanych platform projektowych Facebook i Twitter. Ponadto, partnerzy wykorzystali strony WWW swoich organizacji i listy mailingowe z krótkim wyjaśnieniem zaproszenia do udziału w badaniu w językach dostępnych dla zespołów projektowych: angielskim, polskim, hiszpańskim, holenderskim, francuskim, greckim i tureckim. Trenerzy zaangażowani w szkolenia **w opisywanych lokalizacjach** otrzymali bezpośrednią e-mailową prośbę o uczestnictwo. Tydzień przed terminem zakończenia ankiety do potencjalnych uczestników wysłano przypomnienia i opublikowano je w kanałach mediów społecznościowych, aby zwiększyć zaangażowanie. Ankieta była otwarta przez 10 tygodni, a termin przedłużono o dodatkowe 2 tygodnie, aby spóźnieni respondenci mieli możliwość uczestnictwa w badaniu.

4. Rezultaty – Trener cyfrowy/Umiejętności trenera

W ankiecie wzięło udział 66 nauczycieli/trenerów z 8 krajów europejskich, zapewniając zróżnicowane odpowiedzi, które także ujmują aspekt edukacji włączającej. Zostały one wykorzystane do opracowania zestawów narzędzi projektu. Biorąc pod uwagę nasz cel w projekcie iDREAM, uważamy, że profil nauczyciela/trenera cyfrowego musi być

wielowymiarowy, uwzględniający różne umiejętności przekrojowe, od społecznych po techniczne. Zawarte wskazówki:

- włączenie audio i wideo do planów lekcji
- optymalne wykorzystanie internetowych forów dyskusyjnych, wykorzystanie wirtualnych środowisk uczenia się (VLE), aby zachęcić wszystkich uczniów do udziału, ułatwić dyskusję grupową, pracę w grupie i/lub działania związane z oceną rówieśniczą
- rozważenie kwestii dostępności dla wszystkich uczniów (w tym uczniów o mniejszych szansach)
- przemyślenie struktury kursu w formie online; w jakim stopniu zostaną zastosowane metody asynchroniczne (nie na żywo) i synchroniczne (na żywo), fora dyskusyjne czy praca grupowa
- nagrywanie sesji pozwoli podzielić się wrażeniami z tymi, którzy nie mogli uczestniczyć
- kontynuacja sesji na żywo za pośrednictwem asynchronicznych forów dyskusyjnych
- regularna komunikacja między lekcjami w celu utrzymania tempa
- rozważenie utworzenia nagrania mini-wykładu/seminarium lub sesji pytań i odpowiedzi, w której z wyprzedzeniem odpowiesz na pytania przesłane przez uczniów
- praca grupowa może być świetnym sposobem na utrzymanie kontaktu z uczniami i ich zainteresowania kursem
- sprawdzenie, czy uczniowie dysponują wymaganymi narzędziami cyfrowymi niezbędnymi do współpracy
- zapewnienie jasnych wytycznych dotyczących zajęć grupowych i ich oceny (w przypadku oceny podsumowującej/ ewaluacji sumatywnej)

Materiały do nauki

Trener cyfrowy nie powinien udostępniać materiałów edukacyjnych wykorzystywanych w środowisku klasowym odbiorcom kursu online. Może to być materiał będący uzupełnieniem nauczania konwencjonalnego, ale nie jedyny sposób nauczania.

Udostępniając materiały do nauki online, zastanów się, jak zastąpić kontakt osobisty, kontekst oraz w jaki sposób będziesz wyjaśniał niezrozumiałe dla uczniów kwestie.

Szeroko objaśniaj prezentacje PowerPoint lub dodatkowe zasoby, z których korzystasz. Zadaj sobie pytanie, czy uważasz, że uczeń zrozumie znaczenie Twoich treści, jeśli będzie polegał wyłącznie na lekcji online. Jeśli nie, zamieść dodatkowe materiały, np. teksty źródłowe, których uczący się będą potrzebować, by w pełni zrozumieć zawartość merytoryczną zajęć. Nie zapomnij o alternatywnych zasobach online, czyli Otwartych Zasobach Edukacyjnych (ang. Open Educational Resources).

Dostępność

Prowadzenie kursów online zwiększa dostęp do edukacji. Jednak, podobnie jak w przypadku szkoleń tradycyjnych, uczący się stają przed wyzwaniami w dostępie do treści, w tym osoby z potrzebami sensorycznymi (np. wada wzroku, słuchu), poznawczymi (np. dysleksja/dyspraksja) i fizycznymi (np. używanie myszy/ pisanie na klawiaturze).

Projektowanie kursów online tak, aby były dostępne dla wszystkich, jest podstawową zasadą otwartej i równościowej edukacji. Założenia krajowej polityki równościowej nijako zmuszają organizacje szkoleniowe do zapewnienia pełnej dostępności wszystkich materiałów cyfrowych zarówno na kursach tradycyjnych, jak i online.

Wytyczne dotyczące dostępności cyfrowej

Projektowanie zajęć dla użytkowników ze spektrum autyzmu

Powinieneś:

- używać prostych kolorów
- pisać prostym językiem
- używać prostych zdań i wypunktowań
- tworzyć przyciski opisowe - na przykład „Dołącz pliki”

- budować proste i spójne struktury lekcji

Nie powinieneś:

- używać jasnych, kontrastujących kolorów
- używać figur retorycznych i idiomów
- tworzyć ściany tekstu
- stosować przycisków niejasnych i nieprzewidywalnych – na przykład „Kliknij tutaj”
- tworzyć złożonych i nieczytelnych struktur lekcji

Projektowanie zajęć dla użytkowników czytników ekranu

Powinieneś:

- opisywać obrazy i dostarczać transkrypcje do filmów
- tworzyć liniową, logiczną strukturę/ układ tekstu
- tworzyć strukturę treści za pomocą HTML5
- tworzyć контент tylko do użytku z klawiaturą
- stosować opisowe linki i nagłówki - na przykład „Skontaktuj się z nami”

Nie powinieneś:

- wyświetlać informacji tylko na obrazie lub filmie
- rozmieszczać treści na całej stronie
- polegać na rozmiarze i rozmieszczeniu tekstu biorąc pod uwagę jego strukturę
- wymuszać użycia myszy lub ekranu
- zamieszczać linków i nagłówków, które nie dostarczają informacji — na przykład „Kliknij tutaj”

Projektowanie zajęć dla użytkowników niedowidzących

Powinieneś:

- używać odpowiednich kontrastów kolorystycznych i czytelnego rozmiaru czcionki
- publikować wszystkie informacje na stronach internetowych (HTML)
- stosować kombinacje kolorów, kształtów i tekstu
- tworzyć liniową, logiczną strukturę/ układ tekstu
- zapewnić widoczność tekstu, gdy jest on powiększony do 200%
- zamieszczać przyciski i powiadomienia w danym kontekście

Nie powinieneś:

- używać niskiego kontrastu kolorów i małego rozmiaru czcionki
- ukrywać informacji w plikach do pobrania
- używać tylko koloru do przekazywania ważnej informacji
- rozmieszczać treści na całej stronie i zmuszać użytkownika do przewijania tekstu w poziomie, gdy jest on powiększony do 200%
- oddzielać działań od ich kontekstu

Projektowanie zajęć dla użytkowników niepełnosprawnych ruchowo lub ruchowo

Powinieneś:

- stosować przyciski z dużym obszarem reagującym na kliknięcia; z widoczną ramką celu
- dodawać miejsce na pola formularza
- projektować tylko do użytku z klawiaturą lub mową
- projektować z myślą o urządzeniach mobilnych i ekranach dotykowych
- udostępniać skróty

Nie powinieneś:

- wymagać precyzji
- gromadzić interakcji razem
- tworzyć dynamicznej zawartości, która wymaga intensywnego ruchu myszką
- używać poleceń o krótkim czasie wykonania
- obciążać użytkowników dużą ilością pisania i przewijania treści

Projektowanie zajęć dla użytkowników niesłyszących lub niedosłyszących

Powinieneś:

- używać prostego języka
- opisywać obrazy i dostarczać transkrypcje do filmów
- tworzyć liniową, logiczną strukturę/ układ tekstu
- dzielić treść za pomocą podtytułów, obrazów i filmów
- umożliwić użytkownikom skorzystanie z tłumacza migowego podczas umawiania spotkań

Nie powinieneś:

- używać skomplikowanych słów ani figur retorycznych
- umieszczać treści tylko w formie audio lub wideo
- tworzyć skomplikowanych struktur/ układów treści i menu
- zmuszać użytkowników do czytania długich treści
- traktować telefon jako jedynego środka kontaktu z użytkownikami

Projektowanie zajęć dla użytkowników z dysleksją

Powinieneś:

- stosować obrazy i diagramy jako formy alternatywnej tekstu
- wyrównać tekst do lewej i zachować spójny układ treści
- rozważyć przygotowanie materiałów w innych formatach (na przykład audio i wideo)
- tworzyć treści krótkie, przejrzyste i proste
- umożliwić użytkownikom zmianę kontrastu między tłem a tekstem

Nie powinieneś:

- używać długich bloków tekstowych
- podkreślać słów, używać kursywy lub wielkich liter
- zmuszać użytkowników do zapamiętywania rzeczy z poprzednich stron – wyświetlaj przypomnienia i podpowiedzi
- polegać na dokładnej pisowni – użyj autokorekty lub podawaj sugestie
- umieszczać zbyt wielu informacji w jednym miejscu

Ocena

Trener/tutor/facilitator powinien być kompetentny w ocenie efektów uczenia się ucznia, aby mierzyć i weryfikować jego osiągnięcia.

Umiejętności i kompetencje

Na podstawie wyników kwestionariusza opracowanego dla trenerów, który został wypełniony przez ponad 66 tutorów/trenerów z 8 krajów europejskich, zostały wyodrębnione umiejętności, które okazały się najbardziej istotne dla trenera/tutora cyfrowego:

1.	Umiejętności komunikacyjne	<p>➤Ważne jest, aby używać odpowiednich narzędzi we właściwym momencie, w zależności od celu szkolenia cyfrowego. Podczas szkolenia ważne są narzędzia komunikacji mające na celu maksymalizację trójkąta uczenia się – tutor – uczeń – treści.</p> <p>➤Zawsze miej na uwadze rodzaj odbiorców, do których kierujesz przekaz i jakie są ich potrzeby. Pamiętaj, że proces uczenia się nie jest jednostronny. Ty masz wiedzę, ale to Twoi odbiorcy później ją stosują.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● aktywne słuchanie ● utrzymanie zainteresowania uczniów
----	-----------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none"> ● cierpliwość ● umiejętności facylitatora ● dostarczanie uczestnikom odpowiednich i terminowych informacji zwrotnych
2.	Umiejętności cyfrowe	<p>➤ Aby każde szkolenie było skuteczne i aby być dobrym nauczycielem cyfrowym, niezbędne będą pewne umiejętności techniczne, przynajmniej na średnim poziomie użytkownika.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Używając interaktywnych narzędzi online, bądź świadomy możliwości i kompetencji informatycznych uczniów (<i>ICT – Information Communication Technology</i>) ● Kompetencje do pracy z urządzeniami (laptopami, komputerami stacjonarnymi, smartfonami, mikrofonami, słuchawkami itp.) ● Kompetencje w zakresie rozwiązań programowych, aby móc z nich korzystać i wybrać właściwe (Zoom, Teams itp.), ● Bycie na bieżąco z nowymi trendami ● Motywacja do nauki / samorozwoju / ciągłego rozwoju zawodowego (CPD – Continuing Professional Development) ● Otwartość na nowe technologie ● Kompetencje w zakresie prezentacji graficznej
3.	Umiejętności organizacyjne	<ul style="list-style-type: none"> ● Ustalenie od początku jasnych zasad dotyczących prowadzonych szkoleń cyfrowych. ● Umiejętność ustrukturyzowania treningu tak, aby był odpowiedni do nauki zdalnej. Prowadzenie lekcji cyfrowych różni się od sesji „twarzą w twarz”. ● Umiejętności wyszukiwania informacji online: postaraj się znaleźć przydatne informacje szybciej. W dzisiejszych czasach możemy łatwo uzyskać dostęp do wszelkiego

		<p>rodzaju informacji w ciągu kilku sekund, ale powinieneś bardzo jasno określić pojęcia i słowa kluczowe, na których chcesz się skoncentrować, aby nie tracić czasu na treści, które nie prowadzą Ciebie ani Twoich odbiorców do celu. Umiejętność zidentyfikowania wiarygodnych źródeł informacji zamieszczanych w bibliografii.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uporządkuj informacje w sposób łatwy i atrakcyjny wizualnie (w sekcjach, podsekcjach...)
4.	<p>Umiejętności monitorowania odbiorców</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dostosowanie treści tak, aby były one dopasowane do stylu uczenia się różnych uczniów ● Dostrzeganie i interpretacja niewerbalnej mowy ciała podczas nauczania i komunikowania się za pomocą technologii ● Stymulowanie interakcji między uczniami ● Budowanie przynależności do społeczności internetowej. Izolacja jest jednym z największych problemów związanych z nauką online. Poinformowanie uczestników, że są częścią dużej społeczności, sprawia, że czują się bardziej związani i mają większe szanse na odniesienie sukcesu w środowisku wirtualnym. ● Okazywanie empatii – okazywanie szacunku i zrozumienia dla poziomu zdolności każdego ucznia oraz dostosowanie się, gdy umiejętności informatyczne nie są wystarczające (ponieważ jest to częste zjawisko) ● Okazywanie wsparcia, w tym odpowiedniej informacji zwrotnej dla uczniów. ● Śledzenie aktywnego udziału uczestników w kursie online (w tym celu e-tutor musi zastosować zasadę interaktywności: co 3-5 minut lub co 3-4 slajdy uczestnicy powinni być aktywni) ● Śledzenie, czy uczestnicy są zarejestrowani/zapisani na kurs

		<ul style="list-style-type: none"> • Śledzenie oceny i wyników uczniów, monitorowanie wyników
5.	Kreatywność i elastyczność	<ul style="list-style-type: none"> • Przygotowanie interaktywnych zajęć, które są odpowiednie dla uczniów i stylów uczenia się • Umiejętność utrzymania zainteresowania uczniów, pomimo odległości i cyfrowego formatu przekazu • Zdolność do improwizacji • Umiejętność przełączania się między różnymi metodologiami • Otwartość na nowe doświadczenia oraz te promujące koncepcję uczenia się przez całe życie • Zdolność dostosowania się do zmian
6.	Bardzo dobra znajomość treści szkolenia	<ul style="list-style-type: none"> • • Tutorzy cyfrowi powinni być wyposażeni w umiejętności przekazane podczas szkolenia „trenerzy dla trenerów (TOT)”, ponieważ będąc trenerem cyfrowym, który już prowadzi zajęcia w zdalnym formacie, istotnym jest ciągły rozwój i uczestnictwo w procesie edukacyjnym. Rola trenera koncentruje się na ułatwianiu procesów edukacyjnych i pracy uczniów, zarówno indywidualnie, jak i w grupie, aby zapewnić osiągnięcie celów uczenia się.