

SOURCE: Metody nauczania i wizualizacji dla instruktorów online

KA220-ADU - Współpraca partnerska w kształceniu dorosłych



SOURCE

WP5 R5.5 Krótki opis strategii



**Co-funded by
the European Union**

Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone przez autorów nie muszą odzwierciedlać poglądów i opinii Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Identyfikacja dokumentu:

Akronim projektu	SOURCE
Pełna nazwa projektu	SOURCE: Metody nauczania i wizualizacji dla instruktorów online
Umowa o dotację nr.	2022-1-RS01-KA220-ADU 000088577
Program Erasmus+	KA220-ADU - Współpraca partnerska w kształceniu dorosłych
Wersja dokumentu	0.1 (02.02.2024)
Poprzednie wersje	
Poziom rozpowszechniania	Publiczny
Pakiet roboczy	WP 5: Rozpowszechnianie i wykorzystywanie
Zadanie(a)	R5.5 Krótki opis strategii
Odpowiedzialny partner	CANDIDE International
Autor	Efthalia TONTI
Recenzent	Dimitris Moschos

Spis treści

Podsumowanie.....	5
Strategiczny plan wdrożenia streszczenia polityki	6
Wprowadzenie	7
Cel SOURCE	7
SOURCE Cele projektu.....	7
Rezultaty projektu	8
Podział dokumentu strategicznego projektu SOURCE	10
Koncentracja na projekcie	10
Wymiar technologiczny.....	10
Wymiar zawartości.....	11
Wymiar Pedagogiczny	11
Bieżące postępy i osiągnięcia	11
Wyzwania i wyciągnięte wnioski	12
Zalecenia dotyczące polityki	12
Inwestycja w ciągły rozwój zawodowy.....	12
Wsparcie infrastruktury technologicznej	12
Inicjatywy współpracy.....	13
Badania	13
Ustalenia	14
Wnioski.....	14

Spis tabel

Tabela 1. Lista rezultatów projektów Pakietów Roboczych 1 i 2.....	9
Tabela 2. Lista wyników projektu w ramach Pakietu Roboczego 3.....	9
Tabela 3. Lista wyników projektów w ramach Pakietu Roboczego 4 i 5.....	10
Tabela 4. Umiejętności cyfrowe istotne dla instruktorów online	12

Krótki opis strategii:

Zwiększanie kompetencji cyfrowych nauczycieli osób dorosłych

Podsumowanie

Prezentowany dokument jest dokumentem strategicznym dla projektu SOURCE koncentrującego się na podnoszeniu kompetencji cyfrowych edukatorów osób dorosłych. Na samym początku przedstawiono strategiczny plan wdrożenia tego dokumentu. Plan strategiczny kładzie nacisk na kluczowe inicjatywy, takie jak rozpowszechnianie informacji o polityce, zaangażowanie interesariuszy, wspieranie kompetencji cyfrowych i wsparcie dla wdrażania.

Projekt SOURCE ma na celu wspieranie nauczycieli edukacji dorosłych w zdobywaniu kompetencji w zakresie prowadzenia kursów online. Plan strategiczny obejmuje konkretne cele dostosowane do planu działania Unii Europejskiej w zakresie edukacji cyfrowej i podkreśla znaczenie współpracy i wymiany wiedzy między odpowiednimi zainteresowanymi stronami.

Dokument zawiera przegląd postępów, celów i bieżących osiągnięć projektu SOURCE. Podkreśla trzy wymiary kluczowe dla udanej edukacji online: Technologiczny, Treściowy i Pedagogiczny. Wymiar technologiczny obejmuje wyposażenie nauczycieli w umiejętności techniczne, podczas gdy wymiar treści koncentruje się na optymalizacji materiałów szkoleniowych. Wymiar pedagogiczny kładzie nacisk na innowacyjne praktyki nauczania.

Rezultaty projektu zostały podzielone na pięć pakietów roboczych, z których każdy przyczynił się do osiągnięcia celów projektu. Wyzwania napotkane podczas wdrażania, takie jak kwestie czasowe, wskazują na znaczenie skutecznej komunikacji wewnętrznej. Zalecenia dotyczące polityki obejmują inwestowanie w ciągły rozwój zawodowy, zapewnianie wsparcia infrastruktury technologicznej, promowanie inicjatyw współpracy i zachęcanie do ciągłych badań.

Dokument kończy się skupieniem się na proaktywnym podejściu projektu SOURCE do zaspokajania zmieniających się potrzeb edukacji cyfrowej. Przedstawiono w nim znaczenie umożliwienia nauczycielom rozwoju w środowiskach uczenia się online i podkreślono bieżące wysiłki mające na celu przyczynienie się do stworzenia skutecznego ekosystemu uczenia się online. Ciągła współpraca i strategiczne inwestycje są ważne dla trwałego sukcesu inicjatyw edukacji cyfrowej.

Strategiczny plan wdrożenia streszczenia polityki

O zwiększaniu kompetencji cyfrowych edukatorów dorosłych

Plan strategiczny przedstawia kroki i działania niezbędne do skutecznego wdrożenia krótkiego opisu strategii. Ma on na celu zapewnienie rozpowszechniania kluczowych informacji, zebranie wsparcia od interesariuszy i ułatwienie integracji kompetencji cyfrowych edukatorów dorosłych z praktykami edukacyjnymi. Głównym celem tego planu strategicznego jest podnoszenie świadomości na temat znaczenia kompetencji cyfrowych dla nauczycieli osób dorosłych oraz wspieranie skutecznego wdrażania inicjatyw projektu SOURCE. Plan strategiczny koncentruje się na maksymalizacji wpływu oraz zapewnieniu współpracy między zainteresowanymi stronami oraz promowaniu przyjęcia najlepszych praktyk w zakresie edukacji cyfrowej dotyczącej nauczycieli osób dorosłych.

Inicjatywy strategiczne

1. Rozpowszechnianie streszczenia strategii

Streszczenie polityki zostanie rozpowszechnione wśród kluczowych interesariuszy, w tym nauczycieli i instytucji edukacyjnych. W tym celu wykorzystane zostaną różne kanały, takie jak strona internetowa projektu SOURCE, konta SOURCE w mediach społecznościowych i biuletyny, aby dotrzeć do szerokiego grona odbiorców.

2. Zaangażowanie interesariuszy

Zorganizowane zostaną warsztaty (online lub w formie prezentacji) w celu zidentyfikowania interesariuszy, którzy odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu polityki i praktyk edukacyjnych, a także w celu przedstawienia wyników strategii w celu uzyskania informacji zwrotnych od nauczycieli i ekspertów.

Podstawowym celem tej procedury będzie ustanowienie platformy współpracy dla bieżących dyskusji i wymiany wiedzy między zainteresowanymi stronami

3. Wspieranie kompetencji cyfrowych

Wspierane będą partnerstwa ze stowarzyszeniami i instytucjami edukacyjnymi w celu wspólnego promowania znaczenia umiejętności cyfrowych w edukacji.

4. Wsparcie dla wdrożenia

Instytucjom edukacyjnym zainteresowanym wdrożeniem zaleceń przedstawionych w dokumencie zostaną zapewnione wskazówki i zasoby. Plan ten będzie regularnie przeglądany i aktualizowany w celu dostosowania do pojawiających się wyzwań w dziedzinie edukacji cyfrowej oraz do harmonogramu projektu SOURCE.

Podsumowując, plan strategiczny ma na celu kierowanie wdrażaniem briefu politycznego, zapewniając systematyczne i skuteczne podejście do zwiększania kompetencji cyfrowych nauczycieli dorosłych w celu zaangażowania się w naukę online. Postępując zgodnie z tym planem, projekt SOURCE ma na celu znacząco przyczynić się do rozwoju praktyk edukacji cyfrowej na szerszą skalę.

Wprowadzenie

Rewolucja cyfrowa zmieniała krajobraz edukacji, wprowadzając erę doświadczeń edukacyjnych online. Partnerzy konsorcjum SOURCE, aktywnie zaangażowani w dostarczanie ustrukturyzowanych i półformalnych doświadczeń szkoleniowych, uznali ważną rolę nauczycieli w kształtowaniu angażujących doświadczeń edukacyjnych online. Partnerzy zgodzili się, że nauczycielom często brakuje podstawowych kompetencji cyfrowych potrzebnych do wyjścia poza konwencjonalne metody dostarczania online, blokując tworzenie dynamicznych i partycypacyjnych wirtualnych środowisk uczenia się.

Niniejszy przewodnik ma na celu wyartykułowanie zasad stojących za projektem SOURCE i podkreślenie jego znaczenia w rozwiązywaniu problemu braku umiejętności cyfrowych wśród nauczycieli. W miarę jak cyfrowy świat ewoluuje w krajobrazie edukacyjnym, nacisk na wzmocnienie pozycji nauczycieli staje się niezbędny do zapewnienia sukcesu doświadczeń edukacyjnych online. Niniejsza strategia zawiera przegląd obecnego kontekstu, celów projektu SOURCE i jego postępów do tego etapu rozwoju.

Cel SOURCE

Celem projektu SOURCE jest wspieranie nauczycieli edukacji dorosłych w zdobywaniu i weryfikowaniu ich wiedzy i kompetencji w zakresie prowadzenia kursów online w trzech wymiarach: technologicznym, merytorycznym i pedagogicznym.

W ramach projektu SOURCE opracowywany jest internetowy kurs szkoleniowy, który spełnia określone potrzeby instruktorów i ekspertów edukacyjnych. Poprzez format MOOC, projekt ma na celu zapewnienie wysokiej jakości i dostępnego doświadczenia edukacyjnego online, wspierając nabywanie odpowiednich umiejętności i wiedzy w tej dziedzinie.

Projekt koncentruje się na wykorzystaniu Open edX, innowacyjnej technologii w dziedzinie edukacji online. Open edX to platforma o otwartym kodzie źródłowym, która oferuje szereg interaktywnych funkcji, narzędzi do współpracy i analizy uczenia się. Technologia ta zapewnia uczestnikom możliwość korzystania z angażującego środowiska uczenia się, promującego aktywne uczestnictwo i zdobywanie wiedzy.

SOURCE Cele projektu

Zgodnie z planem działania Unii Europejskiej w dziedzinie edukacji cyfrowej (2021-2027) i jego celem, jakim jest przekształcenie edukacji i szkoleń w erę cyfrową, projekt ten ma na celu wspieranie planów transformacji cyfrowej skierowanych w szczególności do ekspertów w dziedzinie edukacji dorosłych.

Projekt ma na celu osiągnięcie następujących celów:

1. Zaproponowanie profilu instruktora online w oparciu o instrumenty i ramy polityki UE, zapewniając zgodność z ustalonymi wytycznymi i standardami.
2. Aktywne zaangażowanie beneficjentów i interesariuszy we wszystkie działania projektowe, wspieranie współpracy i uwzględnianie ich cennych spostrzeżeń i perspektyw.

3. Wdrożenie systematycznego podejścia do procesu projektowania instrukcji, zapewniającego ustrukturyzowane i skuteczne ramy projektowania i dostarczania doświadczeń edukacyjnych online.
4. Tworzenie i rozwijanie otwartych zasobów edukacyjnych (OER), które priorytetowo traktują angażujące i partycypacyjne doświadczenia edukacyjne online, wspierając interaktywność i aktywne uczestnictwo.
5. Poprawa umiejętności w zakresie technologii cyfrowych i metod nauczania ekspertów w dziedzinie edukacji dorosłych poprzez ukierunkowane inicjatywy w zakresie podnoszenia i zmiany kwalifikacji.
6. Umożliwienie nauczycielom stania się "naukowcami zajmującymi się projektowaniem", którzy mogą samodzielnie kierować własną nauką i prowadzić transformację cyfrową, obejmującą umiejętności, postawy i wiedzę.
7. Przedstawienie zaleceń politycznych dotyczących technologii edukacyjnych, oferujących wskazówki dotyczące ich integracji i wykorzystania w celu wspierania inicjatyw edukacji cyfrowej zarówno na poziomie krajowym, jak i unijnym.

Dzięki tym celom projekt ma przyczynić się do rozwoju edukacji cyfrowej w sektorze edukacji dorosłych, dostosowując się do polityk UE i wspierając rozwój zdolnych i zaawansowanych cyfrowo nauczycieli.

Rezultaty projektu

Głównym rezultatem projektu jest opracowanie identyfikacji wizualnej projektu. Obejmuje to zaprojektowanie i opracowanie strony internetowej SOURCE, logo, ulotek, biuletynów i kont w mediach społecznościowych, przetłumaczonych na wszystkie języki partnerów. Te elementy wizualne będą wykorzystywane przez cały czas trwania projektu w celu skutecznego przekazywania informacji o projekcie.

Przeprowadzonych zostanie sześć krajowych dni informacyjnych, skupiających się na prezentacji wszystkich narzędzi i zasobów opracowanych w ramach projektu. Dni informacyjne posłużą jako platforma do zaprezentowania wyników projektu, a także będą działać jako działania mające na celu przyciągnięcie uczestników do SOURCE MOOC.

W ramach projektu SOURCE opracowano również dwa krótkie strategie, które koncentrują się na wykorzystaniu instrumentów UE, takich jak DigCompEdu, e-CF i ESCO. Strategie te pokażą, w jaki sposób instrumenty te mogą być wykorzystywane do identyfikowania luk w umiejętnościach i zalecania rozszerzeń lub aktualizacji profilu instruktorów online.

Ponadto tworzone jest cyfrowe repozytorium w celu kompilacji i prezentacji trendów związanych z technologiami edukacyjnymi i innowacyjnymi metodami nauczania lub uczenia się. Repozytorium to, nazwane w tym projekcie "Innovation Watch – Obserwator Innowacji", zapewnia łatwe do zrozumienia i przyswojenia źródło dostępu do informacji w tej dziedzinie.

Ogólnie rzecz biorąc, wyniki te przyczyniają się do skutecznego rozpowszechniania wyników projektu, podnoszenia świadomości, promowania współpracy i ułatwiania przyjmowania najlepszych praktyk w dziedzinie edukacji online.

Wyniki projektu SOURCE zostały podzielone na pięć pakietów roboczych (WP), z których każdy koncentruje się na określonych zadaniach i celach.

Listy rezultatów projektu w podziale na Pakiety Robocze i ich działania jest następująca:

WP1: Zarządzanie projektami i koordynacja	WP2: Instruktorzy online - najlepsze praktyki, umiejętności i kompetencje
A1.1: Zarządzanie działaniami związanymi z planem pracy	A1: Ramy badawcze SOURCE
A1.2: Koordynacja i Komunikacja	A2: Badanie najlepszych praktyk i odpowiednich profili
A1.3: Zapewnienie jakości	A3: Projektowanie i rozwój narzędzia wspomagającego podejmowanie decyzji
R1.1: Podręcznik zarządzania projektami	R2.1: Zakres uprawnień - podręcznik
R1.2: Raporty QA	R2.2: Raport z badania źródeł wtórnych
R1.3: Raport okresowy i końcowy	R2.3: Raport terenowy z badań jakościowych
	R2.4: Zalecenia - lista umiejętności i kompetencji
	R2.5: Narzędzie wspomagania decyzji SOURCE

Tabela 1. Lista rezultatów projektów Pakietów Roboczych 1 i 2.

WP3: Projektowanie i opracowywanie materiałów szkoleniowych
A1: Rozwój programów nauczania
A2: Rozwój materiałów szkoleniowych
A3: Metodologia oceny
R3.1: Metodologia projektowania SOURCE MOOC
R3.2: Moduły szkoleniowe SOURCE
R3.3: Metodologia oceny

Tabela 2. Lista wyników projektu w ramach Pakietu Roboczego 3.

WP4: Pilotażowy MOOC SOURCE	WP5: Dissemination & Exploitation
A1: Tworzenie MOOC	A1: Opracowanie strategii rozpowszechniania i wykorzystywania
A2: Testy beta i promocja	A2: Wdrożenie działań upowszechniających
A3: Pilotaż MOOC	A3: Krajowe dni informacyjne
R4.1: SOURCE MOOC	A4: Obserwator Innowacji
R4.2: Raport z realizacji MOOC	R5.1: Plan rozpowszechniania i wykorzystywania
	R5.2: Identyfikacja wizualna
	R5.3: Dni informacyjne

	R5.4: Obserwator Innowacji
	R5.5: Krótki opis strategii

Tabela 3. Lista wyników projektów w ramach Pakietu Roboczego 4 i 5.

Te pakiety robocze przedstawiają różne działania, badania, rozwój i raporty, które przyczyniają się do osiągnięcia celów projektu i zapewnienia skutecznego zarządzania, rozwoju i rozpowszechniania projektu SOURCE i jego wyników.

Podział dokumentu strategicznego projektu SOURCE

Cyfrowa edukacja szybko ewoluuje, a nauczanie na odległość staje się dominującą normą. Badanie przeprowadzone przez "Times Higher Education" w 2018 r. ujawniło konsensus wśród liderów głównych uniwersytetów na całym świecie, że do 2030 r. znaczna liczba prestiżowych instytucji będzie oferować pełne kursy online.¹ W tym kontekście projekt SOURCE (01.11.2022-31.10.2024, ERASMUS KA2) stał się strategiczną inicjatywą mającą na celu wyposażenie nauczycieli w umiejętności niezbędne do skutecznego nauczania online.

Koncentracja na projekcie

Głównym celem projektu SOURCE jest zwiększenie kompetencji cyfrowych nauczycieli, umożliwiając im projektowanie i dostarczanie atrakcyjnych doświadczeń edukacyjnych online. Projekt uznaje trzy krytyczne wymiary wpływające na sukces edukacji online: **Technologiczny, Treściowy i Pedagogiczny**. Wymiary te wspólnie informują o celach projektu i kierują jego działaniami w celu osiągnięcia wymiernych rezultatów.

Wymiar technologiczny

Projekt SOURCE ma na celu wyposażenie nauczycieli w umiejętności techniczne niezbędne do skutecznego korzystania z narzędzi cyfrowych.

Ostatnie osiągnięcia obejmują udane uruchomienie strony internetowej SOURCE, która służy jako scentralizowane centrum informacji i zasobów projektu. Dodatkowo, wysiłki mające na celu zwiększenie widoczności online poprzez ulotki, biuletyny i publikacje na Facebooku rozwinęły działania informacyjne projektu.

W tej chwili projekt SOURCE znajduje się w fazie Pakietu Roboczego 3, który obejmuje opracowanie programu nauczania dla SOURCE MOOC, który jest zawarty w Pakiecie Roboczym 4. Partnerzy, wszyscy eksperci w dziedzinie szkoleń półformalnych (online i obecnych), po przeprowadzeniu udanych badań źródeł wtórnych, zgromadzą odpowiednie materiały w celu opracowania skutecznego rozdziału, który zostanie opublikowany w ramach SOURCE MOOC.

Następnie przeprowadzony zostanie okres pilotażowy, skierowany do nauczycieli osób dorosłych i słuchaczy w instytucjach publicznych i prywatnych, a po otrzymaniu od nich informacji zwrotnej

¹ Times Higher Education (2018), 'Student Experience Survey 2018: The rising stars of higher education' https://www.timeshighereducation.com/sites/default/files/breaking_news_files/student_experience_survey_2018_full_results.pdf, <https://www.timeshighereducation.com/news/student-experience-survey-2018-rising-stars-higher-education>

materiał zostanie dostosowany w razie potrzeby. W ten sposób uniknie się wszelkich pojawiających się problemów związanych z nieodpowiednimi materiałami.

Wymiar zawartości

Jakość i prezentacja materiałów szkoleniowych online znacząco wpływa na zaangażowanie uczestników. SOURCE koncentruje się na optymalizacji struktury treści, estetyki i atrakcyjności wizualnej, aby zapewnić, że materiały szkoleniowe online są nie tylko pouczające, ale także atrakcyjne wizualnie.

W szczególności partnerzy konsorcjum opracowują obecnie cyfrowe narzędzie wspomaganie decyzji online oraz narzędzie do monitorowania innowacji w celu zwiększenia bogactwa treści online.

Cyfrowe narzędzie wspomaganie decyzji online jest narzędziem repozytorium, które uzyskuje najlepsze praktyki z każdego kraju partnerskiego zebrane w odniesieniu do kategorii:

- Umiejętności programistyczne
- Techniki nauczania i uczenia się w trybie online
- Umiejętności prezentacji
- Język obcy i umiejętności miękkie
- Marketing, zarządzanie czasem i przywództwo
- Innowacyjne i indywidualne umiejętności, narzędzia AI
- Nauczanie oparte na projektach, ocena, specjalne potrzeby

Narzędzie innowacji składa się również z narzędzia repozytorium, które przedstawia najlepsze praktyki dotyczące trendów/narzędzi technologicznych, które mogą pomóc wszystkim dorosłym uczniom i nauczycielom w bardziej efektywnym szkoleniu online.

Wymiar Pedagogiczny

Skuteczne metodologie nauczania są ważne dla stworzenia interaktywnego i integracyjnego środowiska nauki online. SOURCE kładzie nacisk na podejścia pedagogiczne, które promują otwartość, interakcję i inkluzywność. W ramach tego przedsięwzięcia konsorcjum aktywnie opracowuje treści dla masowego otwartego kursu online SOURCE (MOOC), który zapewni nauczycielom praktyczny wgląd w innowacyjne praktyki nauczania.

Bieżące postępy i osiągnięcia

Na obecnym etapie projektu konsorcjum SOURCE poczyniło ważne kroki w kierunku realizacji swoich celów i osiągnięcia kluczowych kamieni milowych. Udana opracowanie i uruchomienie strony internetowej SOURCE zwiększyło widoczność projektu i dostępność dla różnych zainteresowanych stron.

Dodatkowo, wysiłki w zakresie rozpowszechniania poprzez ulotki, biuletyny i platformy mediów społecznościowych SOURCE zwiększyły zasięg i zaangażowanie projektu. Ciągły rozwój narzędzi cyfrowych i nadchodzący SOURCE MOOC pokazują zaangażowanie konsorcjum w dostarczanie skutecznych wyników.

Opracowywane są moduły szkoleniowe i zasoby mające na celu podniesienie kwalifikacji nauczycieli w zakresie kompetencji cyfrowych, obejmujące zarówno biegłość technologiczną, jak i strategie pedagogiczne dotyczące nauczania online.

Wyzwania i wyciągnięte wnioski

Wyzwania napotkane podczas realizacji projektu SOURCE dostarczyły cennych spostrzeżeń. Najważniejsza przeszkoda napotkana przez partnerów konsorcjum dotyczyła terminów. Dotrzymanie terminów i poszanowanie czasu innych partnerów jest wyzwaniem, które zostało przezwyciężone poprzez dogłębne zmierzenie się z tą kwestią w formie pisemnej na platformie (Adminpro) oraz poprzez regularne spotkania online.

Wyzwania te podkreśliły znaczenie komunikacji wewnętrznej w celu zaspokojenia zmieniających się potrzeb konsorcjum.

Zalecenia dotyczące polityki

Biorąc pod uwagę etap, na którym znajduje się obecnie projekt SOURCE, oraz wyzwania, przed którymi konsorcjum stanęło do tej pory, poniższe zalecenia dotyczące polityki zapewniają możliwe sposoby ulepszenia i przeniesienia projektu SOURCE na kolejny poziom.

Poziom umiejętności cyfrowych	Opis
Podstawowe umiejętności cyfrowe	Związane z podstawową znajomością obsługi komputera, która odnosi się do prostego sprzętu, oprogramowania i operacji online.
Specjalistyczne umiejętności cyfrowe	Zezwalaj instruktorom online na krytyczną ocenę technologii lub tworzenie treści, oprogramowania lub konkretnych umiejętności gotowych do pracy.
Zaawansowane umiejętności	Dotyczy specjalistów w zawodach ICT i przedsiębiorczości cyfrowej.

Tabela 4. Umiejętności cyfrowe istotne dla instruktorów online

Inwestycja w ciągły rozwój zawodowy

Instruktorzy i decydenci powinni nadać priorytet ciągłym programom rozwoju zawodowego dla nauczycieli, koncentrując się w szczególności na kompetencjach cyfrowych i pedagogice online.

Dzięki szerokiemu rozpowszechnianiu niniejszego dokumentu skierowanego w szczególności do instytucji edukacyjnych i odpowiednich interesariuszy, więcej osób uzyska wiedzę na temat projektu SOURCE i zostanie zachęconych do przyjęcia i dostosowania tego dokumentu do swoich instytucji.

Wsparcie infrastruktury technologicznej

Należy przeznaczyć odpowiednie zasoby i wsparcie na modernizację infrastruktury technologicznej w instytucjach edukacyjnych, aby zapewnić płynne przejście do nauki online.

Aspekt technologiczny jest głównym aspektem projektu SOURCE. Kompetencje edukatorów osób dorosłych w zakresie narzędzi cyfrowych są głównym kierunkiem projektu SOURCE MOOC i aby wesprzeć to przedsięwzięcie, pilotaż będzie opierał się na otrzymywaniu szczerych informacji

zwrotnych od edukatorów osób dorosłych i uczniów w celu zapewnienia skutecznego programu nauczania online.

Inicjatywy współpracy

Zachęcanie do podejmowania inicjatyw współpracy między instytucjami edukacyjnymi i partnerami konsorcjum w celu dzielenia się najlepszymi praktykami i wspólnego podejmowania wyzwań w zakresie edukacji cyfrowej.

Projekt SOURCE i jego partnerzy konsorcjum przeprowadzili znaczące badania w zakresie identyfikacji i prezentacji najlepszych praktyk w wielu kategoriach związanych z edukacją dorosłych online. Te najlepsze praktyki są publikowane na stronie internetowej projektu SOURCE w formie narzędzi zapewniających lepsze przyswajanie informacji.

Badania

Partnerzy konsorcjum są na etapie opracowywania programu nauczania SOURCE MOOC wraz z dwoma narzędziami cyfrowymi, które będą również dostępne na stronie internetowej SOURCE i będą służyć jako "źródło" w znajdowaniu cennych narzędzi w zakresie różnych tematów.

Konsorcjum przeprowadziło badania w celu zidentyfikowania najlepszych praktyk w zakresie umiejętności oprogramowania, technik nauczania i uczenia się w trybie online, umiejętności prezentacji, języków obcych i umiejętności miękkich, marketingu, zarządzania czasem i przywództwa, umiejętności innowacyjnych i indywidualnych, narzędzi AI i wreszcie uczenia się opartego na projektach, oceny, specjalnych potrzeb.

Każdy partner został przypisany do jednej z powyższych siedmiu kategorii, aby zapewnić ilość uznanych, zweryfikowanych i zatwierdzonych przykładów najlepszych praktyk. Przykłady najlepszych praktyk zostały zebrane i przeanalizowane w celu stworzenia narzędzia repozytorium, nazwanego "narzędziem wspomagania decyzji", które ma być łatwe w użyciu dla każdego dorosłego uczącego się/edukatora. Mając dostęp do narzędzia, użytkownik wybiera jedno słowo kluczowe i widzi wyniki odpowiadające temu słowu kluczowemu

Innym przypadkiem, w którym partnerzy konsorcjum musieli przeprowadzić badania, było podobnie stworzenie narzędzia, ale tym razem dla "Obserwator Innowacji", które obejmuje narzędzie zawierające przykłady najlepszych praktyk trendów/narzędzi technologicznych, które są bezpłatne i proste w użyciu. Każdy partner musiał zidentyfikować co najmniej pięć najlepszych praktyk, które odnoszą się do tematu. Obserwator Innowacji, podobnie jak narzędzie wspomagające podejmowanie decyzji, działa w oparciu o wybór słowa kluczowego przez użytkownika/ucznia, a wynik pojawia się na ekranie.

Rozwój materiałów edukacyjnych SOURCE MOOC jest obecnym etapem projektu SOURCE. Każdy partner, zgodnie ze swoją wiedzą i wieloletnim doświadczeniem, jest przypisany do stworzenia jednego rozdziału ogólnego materiału edukacyjnego SOURCE MOOC, a jeden rozdział (rozdział 7: Identyfikacja i ocena wizualnych ścieżek uczenia się) jest wynikiem współpracy wszystkich partnerów konsorcjum.

W SOURCE MOOC znajduje się w sumie osiem rozdziałów:

1. Projektowanie wizualnych środowisk edukacyjnych

2. Strategie oceny uczenia się wizualnego
3. Integracja cyfrowych opowieści z programem nauczania
4. Wizualizacja złożonych pojęć
5. Wykorzystanie narzędzi do nauczania wizualnego
6. Interaktywne narzędzia wizualne i zwiększone zaangażowanie
7. Identyfikacja i ocena wizualnych ścieżek uczenia się
8. Dostosowywanie nauczania wizualnego

Projekt SOURCE w dużym stopniu respektuje wykres Gantta zarządzania projektem i do tej pory nie wystąpiło żadne istotne opóźnienie w zakresie dostarczanych produktów.

Ustalenia

Wyniki dotychczasowych badań partnerów konsorcjum przyniosły trzydzieści siedem artykułów animujących treść narzędzia wspomagania decyzji oraz trzydzieści pięć wpisów dotyczących Obserwatora Innowacji i jego trendów/narzędzi technologicznych. Ustalenia dotyczące materiałów dydaktycznych zostaną określone w następnej strategii.

Wnioski

Projekt SOURCE, na obecnym etapie, stanowi proaktywną inicjatywę mającą na celu sprostanie zmieniającym się potrzebom edukacji cyfrowej, mającą na celu wyposażenie nauczycieli w narzędzia i kompetencje potrzebne do rozwoju w środowiskach nauczania online.

Projekt SOURCE wyróżnił trzy rodzaje umiejętności cyfrowych w odniesieniu do edukacji dorosłych online w oparciu o DigiComp Framework. Raporty krajowe i analizy porównawcze zawarte w tych raportach dostarczone przez partnerów przedstawiły zestaw praktycznych umiejętności cyfrowych. W ten sposób umiejętności te są łatwo dostępne dla instruktorów online w celu samooceny obejmującej wszystkie poziomy wiedzy specjalistycznej w celu zwielokrotnienia możliwości dla odbiorców.

W ramach projektu SOURCE wyróżniono również trzydzieści siedem artykułów animujących zawartość narzędzia wspomagającego podejmowanie decyzji oraz trzydzieści pięć wpisów dotyczących Obserwatora Innowacji i jego trendów/narzędzi technologicznych.

Koncentrując się na zwiększaniu kompetencji cyfrowych nauczycieli w kluczowych wymiarach, SOURCE ma na celu znacząco przyczynić się do stworzenia skutecznego ekosystemu nauczania online. Ciągła współpraca i strategiczne inwestycje będą ważne dla utrzymania tej pozytywnej podróży i zapewnienia długoterminowego sukcesu inicjatyw edukacji cyfrowej.