



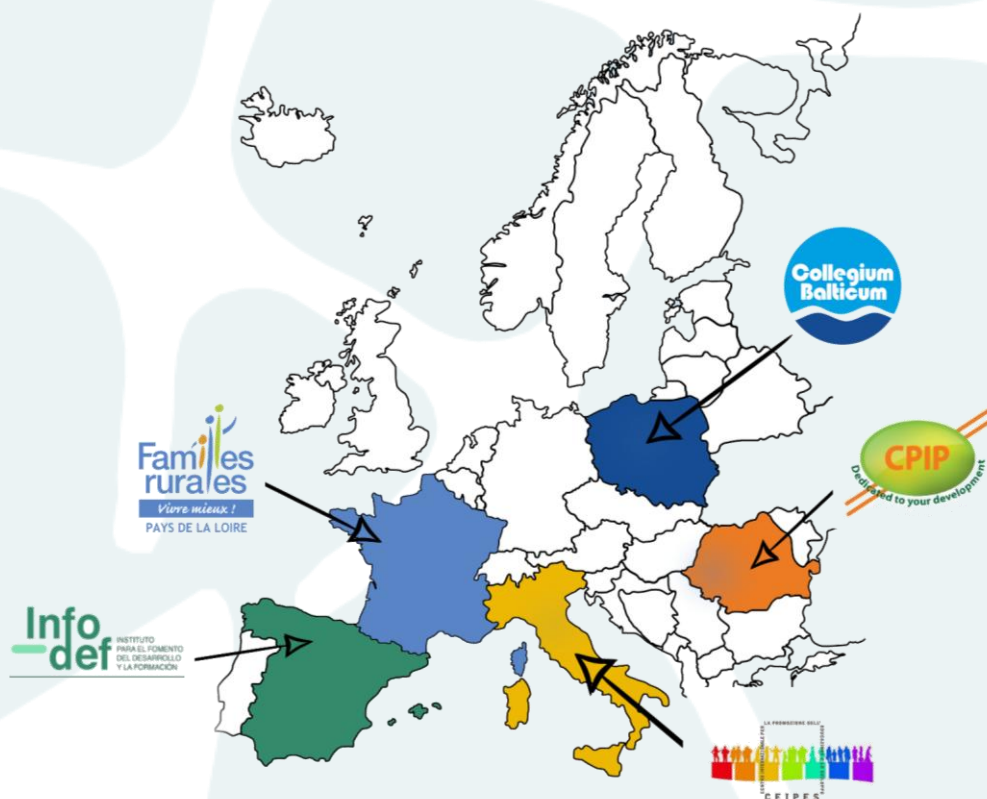
DIGITAL-S project n° 2017-1-FR01-KA204-037299

Erasmus+ project - strategic partnership

Profesjonalny i metodologiczny przewodnik
dla niewtajemniczonych trenerów ICT:

Eksperymenty z cyfrowym uczeniem się dorosłych słuchaczy
z obszarów wiejskich

Lekcje z 5 krajów UE



<https://digitalsinruralareas.wordpress.com/>



Colophon

Tytuł Profesjonalny i metodologiczny przewodnik dla niewtajemniczonych trenerów ICT: Eksperymentowanie z cyfrowym uczeniem się dorosłych słuchaczy z obszarów wiejskich
Lekcje z 5 krajów UE

Edycja Alexandra DESPRES, Marion AMY, Fulvio GRASSADONIO, Alessia DI FRANCESCA, Rodica PANA, Ana-Maria TANASE, Beata MINTUS, Anna KOWALIK-CONDER, Jesús BOYANO, Federico CAMPOS

Specjalne podziękowania dla CAFOC of Nantes, Pays de la Loire region, France

Ten e-przewodnik towarzyszy projektowi DIGITAL-S

Projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu ERASMUS +

Erasmus + Project n° 2017-1-FR01-KA204-037299

www.digitalsinruralareas.wordpress.com

© Familles Rurales (Angers, France); Collegium Balticum (Szczecin, Poland); CPIP (Timișoara, Romania); INFODEF (Valladolid, Spain); CEIPES (Palermo, Italy); **Wrzesień 2019**

Wszelkie prawa zastrzeżone. Części tej publikacji mogą być powielane, przechowywane lub przekazywane w dowolnej formie pod ścisłymi warunkami cytowania źródeł, wydawcy lub autorów.



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

“Wsparcie Komisji Europejskiej dla opracowania tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, i Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.”



Ten e-przewodnik jest skierowany do profesjonalnych trenerów i nauczycieli, którzy chcą poszerzać swoją wiedzę i świadomość w zakresie szkoleń cyfrowych, w szczególności za pośrednictwem platformy e-learningowej.

Rezultat dotyczy wdrażania innowacyjnych metod pedagogicznych za pomocą technologii cyfrowej w dziedzinie uczenia się przez całe życie i edukacji dorosłych.

Działania szkoleniowe dotyczące podstawowych umiejętności cyfrowych opracowane przez 15 trenerów ściśle odpowiadają potrzebom ponad 250 dorosłych uczniów w niekorzystnej sytuacji z obszarów wiejskich, którzy wzięli udział w tym eksperymencie.

Deklarowanym celem jest otwarcie profesjonalnych trenerów i ich grup docelowych dorosłych uczniów z obszarów wiejskich na korzyści płynące z e-learningu i technologii cyfrowej.

Czytając ten e-przewodnik, trenerzy będą mieli możliwość:

- zainicjowania prawdziwej zmiany dotyczącej ich tradycyjnego podejścia i praktyk związanych z uczeniem się;
- poznać odpowiednie i wydajne narzędzia i źródła informacji, aby zrobić pierwszy krok w celu płynnego i dostosowanego przejścia cyfrowego.

Spis treści

1. ROZWÓJ INNOWACJI W CELU WYWOŁANIA WPŁYWU NA TRENERÓW I UMIEJĘTNOŚCI DOROSŁYCH UCZNIÓW W OBSZARACH WIEJSKICH	0
2. WYZWANIA I PERSPEKTYWY NAUKI CYFROWEJ	1
1.1. Możliwości cyfrowego uczenia się	1
1.2. Narzędzia cyfrowego uczenia	3
1.3. Przydatny słownik	7
1.4. Odkrywanie platformy Moodle	8
1.5. Przeszkody dorosłych słuchaczy i rola trenera	10
1.6. Zalecenia dotyczące szkolenia umiejętności cyfrowych	11
3. OGÓLNY PRZEGLĄD ZAANGAŻOWANYCH GRUP DOCELOWYCH	15
3.1. Francja	16
3.2. Polska	16
3.3. Rumunia	17
3.4. Hiszpania	18
3.5. Włochy	18
4. KONCEPCJA I PROJEKT DZIAŁALNOŚCI SZKOLENIOWEJ	19
4.1. DIGITAL-S podejście pedagogiczne	19
4.2. Przygotowanie programu szkoleniowego	27
4.3. Ewaluacja procesu	33
4.4. Proces certyfikowania	36
5. CYFRYZACJA PROGRAMU SZKOLENIOWEGO NA PLATFORMIE MOODLE	38
5.1. Proces cyfryzacji	38
5.2. Zastosowane działania i aktywności	40

5.3. Własność intelektualna i ochrona danych	41
6. URUCHOMIENIE I OCENA EKSPERYMENTÓW	43
6.1. Wyniki ilościowe: wskaźniki sukcesu	44
6.2. Umiejętności cyfrowe nabyte przez uczniów	45
6.3. Wyniki jakościowe: ocena zadowolenia dorosłych uczniów	46
6.4. Perspektywa trenerów eksperymentowania DIGITAL-S	48
7. ZALECENIA DOTYCZĄCE SKUTECZNYCH DZIAŁAŃ E-NAUCZANIA	50
7.1. Rekomendacje dotyczące GRUP DOCELOWYCH	51
7.2. Rekomendacje dotyczące CELÓW I TREŚCI KSZTAŁCENIA	51
7.3. Rekomendacje dotyczące MEDIACJI TECHNOLOGICZNEJ	52
7.4. Rekomendacje dotyczące KONTEKSTU KSZTAŁCENIA	52
8. WNIOSKI	53
ZAŁĄCZNIKI	55

Załącznik 1 - Profil DIGITAL-S_ i wykorzystanie ICT przez dorosłych uczniów

Załącznik 2 - Plan sesji DIGITAL-S (etap 1: szkolenie wstępne)

Załącznik 3 - Podręcznik użytkownika platformy e-learningowej DIGITAL-S

Załącznik 4 - Wytyczne dotyczące platformy e-learningowej DIGITAL-S dla profesjonalnych trenerów

Niniejszy e-przewodnik zawiera łącza URL umożliwiające dostęp do różnych kursów e-learningowych na platformie Moodle CEIPES.

Krok 1 - Kliknij poniższy link, aby uzyskać dostęp do platformy Moodle

<http://elearning.ceipes.org/login/index.php>

Więcej informacji znajduje się w załączniku 4 - Wytyczne dotyczące platformy e-learningowej DIGITAL-S dla profesjonalnych trenerów

1. ROZWÓJ INNOWACJI W CELU WYWOŁANIA WPŁYWU NA TRENERÓW I UMIEJĘTNOŚCI DOROSŁYCH UCZNIÓW W OBSZARACH WIEJSKICH

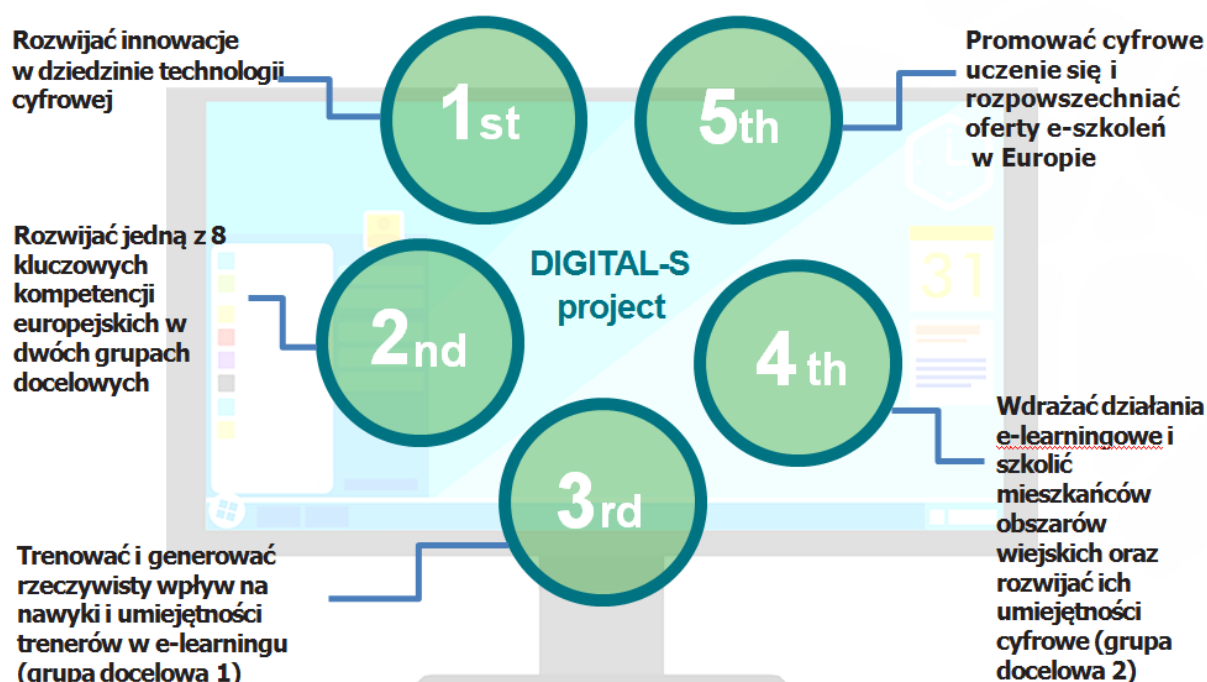
W zdematerializowanym świecie, w którym opanowanie korzystania z komputera i Internetu staje się niezbędnym warunkiem, projekt DIGITAL-S ma ambicję rozwinięcia i promowania jednej z 8 kluczowych kompetencji europejskich: kompetencji cyfrowych.

W tym celu europejski projekt wspiera i zapewnia niewtajemniczonym trenerom kompetencje cyfrowe w dziedzinie szkoleń. Daje to możliwość dotrzymania kroku ciągłej ewolucji technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT i technologii komunikacyjnych), a ostatecznie włączenia ich do nawyków szkoleniowych.

Podobnie, drugą zainteresowaną grupą docelową są dorośli uczniowie z obszarów wiejskich (głównie ze środowisk defaworyzowanych), którzy mają pilną potrzebę poprawy swoich umiejętności cyfrowych. Rzeczywiście, wiedza o tym, jak korzystać z komputera i dostęp do wszystkich informacji zawartych w Internecie, stała się koniecznością, aby w pełni funkcjonować jako osoba i obywatel, a ostatecznie znaleźć pracę.

Dowiedz się więcej o projekcie europejskim pod poniższym linkiem:

<https://digitalsinruralareas.wordpress.com/>



2. WYZWANIA I PERSPEKTYWY NAUKI CYFROWEJ

1.1. **Możliwości cyfrowego uczenia się**

Internet zmienił wszystko. Jednak potencjał cyfrowego uczenia się nie został jeszcze w pełni wykorzystany. W dzisiejszych czasach istnieje wiele wyzwań związanych z cyfrowym uczeniem się, które ledwo można było sobie wyobrazić kilkadziesiąt lat temu.

Ostatnie innowacje technologiczne stworzyły wiele nowych możliwości lepszego służenia tradycyjnie defaworyzowanym uczniom. Być może najważniejszą zaletą cyfrowych narzędzi do nauki jest możliwość spersonalizowania uczenia się. Przed laty nauczyciel mógł tylko pomarzyć o umiejętności zaprojektowania programu nauczania, który idealnie pasowałby do umiejętności, braków i preferencji każdego ucznia w klasie. Nauczyciele musieli raczej zadowolić się nauczaniem na średnim poziomie, co często oznaczało nauczanie nikogo w szczególności i pozostawienie wielu uczniów do walki z materiałem.

Rosnąca prędkość i dostęp do Internetu może zmniejszyć wiele ograniczeń geograficznych, które są niekorzystne dla niektórych uczniów. Na przykład zasoby dostępne w Internecie są jednakowo dostępne dla wszystkich szkół i uczniów. Poza tym dostęp do Internetu kosztuje tyle samo we wszystkich szkołach, agencjach kształcenia i szkolenia zawodowego lub organizacjach zajmujących się edukacją dorosłych na tym samym obszarze, bez względu na obsługiwaną populację uczniów. Uczniowie mogą teraz uzyskiwać dostęp do filmów online, które zawierają instrukcje na wiele różnych tematów na różnych poziomach umiejętności, i brać udział w wideokonferencjach w czasie rzeczywistym z trenerami lub korepetytorami znajdującymi się w odległości od państwa (lub nawet kontynentu).



*Rodica Pana, dyrektor CPIP
podczas krótkoterminowego
szkolenia personelu w Timișoara,
Rumunia, w maju 2018 r*

Po drugie, ewolucja różnego rodzaju technologii umożliwiła uczniom zaangażowanie się w instrukcje wspomagane technologią. Obecnie istnieją setki aplikacji, które mogą skutecznie pomóc uczniom w lepszym rozwijaniu umiejętności uczenia się.

Co więcej, jeśli chcemy przyrzeć się bliżej, postępy w technologii sztucznej inteligencji pozwalają teraz trenerom na różnicowanie instrukcji, zapewniając dodatkowe wsparcie i odpowiednie dla rozwoju materiały dla uczniów, których wiedza i umiejętności są znacznie poniżej lub powyżej norm na poziomie klasy. Najnowsze „inteligentne” systemy nauczania są w stanie nie tylko ocenić bieżące słabości ucznia, ale także zdiagnozować, dlaczego uczniowie popełniają określone błędy. Technologie te mogłyby umożliwić trenerom lub nauczycielom lepsze dotarcie do uczniów, którzy są daleko od średniej w swojej klasie, potencjalnie przynosząc korzyści uczniom o słabszym przygotowaniu akademickim

Technologie te można łatwo skalować, aby innowacje (a nawet dobry program nauczania) mogły dotrzeć do większej liczby uczniów. Podobnie jak dobrze napisany podręcznik, dobrze zaprojektowana aplikacja edukacyjna lub lekcja online mogą dotrzeć do ucznia nie tylko w jednej klasie, ale w całym stanie lub kraju.

Nawet jeśli technologia stale się rozwija, konieczne jest stworzenie najlepszego sposobu korzystania z tych narzędzi cyfrowych. Niektóre wyzwania, z którymi musi zmierzyć się ta nowa ścieżka uczenia się, to:



Motywacja studenta

- Jeśli technologie mogą przyciągnąć w inny sposób pozbawionych praw obywatelskich studentów poprzez personalizację materiałów do zainteresowań studenta lub poprzez technologię gier, mogą skorzystać na wolniejszych, słabo funkcjonujących uczniach. Jednak technologie te często ograniczają nadzór nad studentami, co może być szczególnie szkodliwe dla uczniów, którzy są mniej zmotywowani lub otrzymują mniej zorganizowane wsparcie edukacyjne w domu.



Umiejętności społeczne

- Podejścia, które całkowicie rezygnują z bezpośredniej interakcji interpersonalnej, raczej nie będą w stanie uczyć niektórych umiejętności. Uczenie się jest z natury działalnością społeczną. Chociaż inteligentny nauczyciel może pomóc uczniowi w opanowaniu określonych pojęć matematycznych, może nie być w stanie nauczyć uczniów krytycznej analizy dzieła literackiego lub debaty na temat etyki nowych przepisów.

Trzeba myśleć o tych nowych sposobach uczenia się jako narzędziu, które można stosować w połączeniu z tradycyjnymi technikami. Ważne jest, aby zdawać sobie sprawę, że technologie mogą być substytutami lub uzupełnieniem zasobów już w szkole. W zakresie, w jakim są one substytutami, z natury są siłami wyrównującymi. Na przykład dobrze zaprojektowane i ustrukturyzowane treści online mogą zapewnić krytyczne wsparcie nowicjuszowi nauczycielowi, który jest zbyt przytłoczony, aby tworzyć te same spójne i angażujące materiały, które mogą stworzyć niektórzy bardziej doświadczeni nauczyciele.

Jednak w wielu przypadkach bardziej odpowiednie może być myślenie o technologiach jako uzupełnieniu, np. Gdy wymagają one od wykwalifikowanych nauczycieli lub uczniów z silnymi wcześniejszymi umiejętnościami dobrego wdrożenia. W takich przypadkach technologiom muszą towarzyszyć dodatkowe zasoby, aby mogły czerpać korzyści z tradycyjnie niedocenianych populacji.

Wreszcie, nawet przy najlepszym wdrożeniu, nauka cyfrowa może przynieść różną korzyść uczniom lub dorosłym uczniom w zależności od ich osobistych warunków i sytuacji w szkole

1.2. Narzędzia cyfrowego uczenia

Jak się uczymy i zapamiętujemy? Ten pogląd na uczenie się jest perspektywą przetwarzania informacji, która uważa uczenie się za zmianę wiedzy w naszej przechowywanej pamięci. Kiedy zwracamy uwagę na dane wejściowe do naszego rejestru sensorycznego, dane te (lub informacje) stają się częścią naszej pamięci roboczej (krótkoterminowej). Jeśli chcemy zachować te informacje, należy je zakodować jako schemat w naszej pamięci (długoterminowej).

Trenerzy mogą wspierać uczniów w przetwarzaniu informacji, pomagając im organizować nowe informacje, łączyć je z ich istniejącą wiedzą i korzystać z pomocy pamięci do wyszukiwania informacji. Aby ułatwić te procesy, można wykorzystać cyfrowe zasoby edukacyjne i oprogramowanie komputerowe.

Cyfrowe zasoby edukacyjne wspierają przetwarzanie informacji, pomagając uczniom w tworzeniu wyobrażeń mentalnych poprzez połączenie prezentowanych im elementów medialnych.



Cyfrowe zasoby edukacyjne obejmują treści, a czasem działania edukacyjne. Łączą elementy multimedialne, w tym tekst, obraz, wideo i audio, aby przedstawić informacje.

Uwaga i zaangażowanie uczniów w te zasoby pomagają im przetwarzać informacje do pamięci roboczej. Kiedy uczniowie w znaczący sposób wchodzi w interakcję z informacjami multimedialnymi, kodują te informacje w swojej pamięci długoterminowej. Ta znacząca interakcja może obejmować działania edukacyjne w ramach samego zasobu cyfrowego i / lub jako lekcję przygotowaną przez nauczyciela. Jednak nie wszystkie informacje przedstawione w formie multimedialnej wspierają naukę. Aby nauka mogła się odbyć, same zasoby muszą być zaprojektowane z wykorzystaniem solidnych zasad edukacyjnych i muszą być celowo włączone do doświadczenia edukacyjnego przez nauczyciela. Teoria edukacyjna określa kierunek zarówno efektywnego projektowania zasobów, jak i tego, jak nauczyciel może najlepiej wykorzystać te zasoby z uczniami.

Narzędzia cyfrowe to oprogramowanie i platformy do nauczania i uczenia się, które mogą być używane z komputerami lub urządzeniami mobilnymi do pracy z tekstem, obrazami, dźwiękiem i wideo.

Narzędzia do nauki i nauczania mogą obejmować programy do edycji materiałów cyfrowych (np. audio, wideo) oraz platformy do współpracy i udostępniania zasobów. Wiele narzędzi zaprojektowanych do innych dziedzin edukacji, ale nie specjalnie do celów edukacyjnych, doskonale nadaje się do edukacji językowej.

Podobnie wielu nauczycieli języków korzysta z narzędzi cyfrowych do różnych celów, na przykład::

Name	Presentation	Website
Kahoot!	“Kahoot!” To platforma edukacyjna oparta na grach, stosowana jako technologia edukacyjna w szkołach i innych instytucjach edukacyjnych. Składa się z gier edukacyjnych, quizów wielokrotnego wyboru dostępnych za pośrednictwem Internetu, w celu przeglądu wiedzy uczniów, oceny formatywnej lub jako odejście od tradycyjnych zajęć w klasie. Wszyscy gracze łączą się przy użyciu wygenerowanego kodu PIN gry wyświetlanego na wspólnym ekranie i za pomocą urządzenia odpowiadają na pytania utworzone przez nauczyciela, trenera lub inną osobę	https://create.kahoot.it/register
Powtoon	Powtoon to internetowe oprogramowanie do animacji, które pozwala użytkownikom tworzyć animowane prezentacje, manipulując wcześniej utworzonymi obiektami, importowanymi obrazami, dostarczaną muzyką i tworzonymi przez użytkownika lektorami. Powtoon wykorzystuje Apache Flex do generowania pliku XML, który można odtwarzać w przeglądarce online Powtoon, eksportować do YouTube lub jako plik MP4.	https://www.powtoon.com/home/?
LearningApp	LearningApps.org to strona internetowa, która daje nauczycielom możliwość tworzenia własnych prostych aplikacji. Nauczyciele mogą tworzyć ponad 20 rodzajów aplikacji, na przykład gry pamięci, wyszukiwania słów, kata lub krzyżówki. Co więcej, po rejestracji mogą tworzyć zajęcia dla uczniów i monitorować ich postępy. Aplikacja może być używana jako część lekcji, może obejmować całą klasę lub poszczególnych uczniów (zależy to od wyposażenia klasy) lub nauczyciel może poprosić uczniów o wykonanie pracy domowej.	https://learningapps.org/
Coggle	Coggle to oprogramowanie online do tworzenia i udostępniania map myśli i schematów blokowych. Jest to bezpłatna aplikacja oparta na przeglądarce, która umożliwia osobie lub zespołowi robienie notatek, burzę mózgów, planowanie lub dokumentowanie pomysłu, badań, raportu lub innego przedsięwzięcia twórczego. Aktualizacje są dokonywane w czasie rzeczywistym, a każda zmiana jest zapisana. Jest to prosty i jasny sposób udostępniania i rozumienia złożonych informacji. Jest to dokument oparty na współpracy i wspólny obszar roboczy, który pomaga grupom i zespołom w bardziej efektywnej współpracy.	https://coggle.it/
Prezi	Prezi to internetowe narzędzie do tworzenia prezentacji (zwane w skrócie prezis). Prezi jest podobny do innych programów do prezentacji, takich jak Microsoft PowerPoint, ale oferuje kilka unikalnych funkcji, dzięki czemu jest dobrą alternatywą. W ostatnich latach stał się popularny w szkołach i firmach.	https://prezi.com

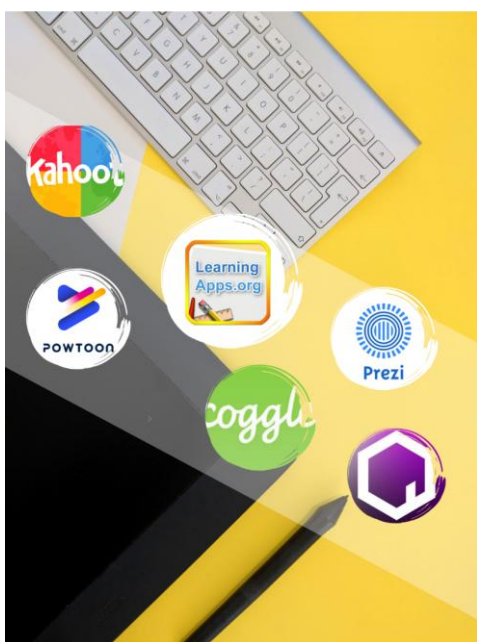
Jest to metoda i zestaw narzędzi opracowane przez SAP AppHaus w celu tworzenia atrakcyjnych scenariuszy. Scenorysy (storyboards) to potężny sposób na pokazanie wartości pomysłów i wizji produktów w kontekście ich wykorzystania. Umożliwia liderom biznesu i specjalistom ze wszystkich branż kształtowanie ich pomysłów i scenariuszy w formie zabawnych ilustracyjnych historii bez potrzeby doskonalenia umiejętności rysowania. Bardzo przydatne jest użycie go w środowisku edukacyjnym, aby pomóc uczniom i nauczycielom lepiej wytłumaczyć swoje pomysły. Sceny zawierają zestaw predefiniowanych ilustracji do stworzenia wizualnej historii.

<https://experience.sap.com/designservices/approaches/scenes>

- Przygotowywanie materiałów dydaktycznych i ustalenie zadania domowego;
- Zebranie próbki pracy uczniów i przekazanie opinii;
- Usprawnienie innych aspektów ich życia zawodowego.

Narzędzia cyfrowe są odpowiednią nauką i nauczaniem, ponieważ można je wykorzystać do dostosowania zasobów cyfrowych w celu zapewnienia danych wejściowych odpowiednich do wykorzystania w klasie.

Cyfrowe edytory audio i wideo pozwalają nauczycielom skupić się na wybranych fragmentach dłuższego nagrania, na przykład. Podobnie, zarówno źródła mówione, jak i tekst pisany mogą być przystosowane do działań związanych ze zrozumieniem przy użyciu narzędzi do transkrypcji i hipertęczy do słowników lub encyklopedii.



Oto lista bezpłatnych narzędzi cyfrowych, otwartych zasobów i przydatnych w organizowaniu zajęć edukacyjnych

1.3. Przydatny słownik

Minęły czasy, kiedy edukacja na odległość i edukacja online dopiero zaczynały być coraz bardziej widoczne i łatwiej dostępne, co zwiększyło ciekawość uczniów. W dzisiejszych czasach nauka online jest prawdopodobnie tak popularna jak nauka w kampusie, wielu studentów decyduje się na tę bardziej elastyczną i opłacalną opcję.

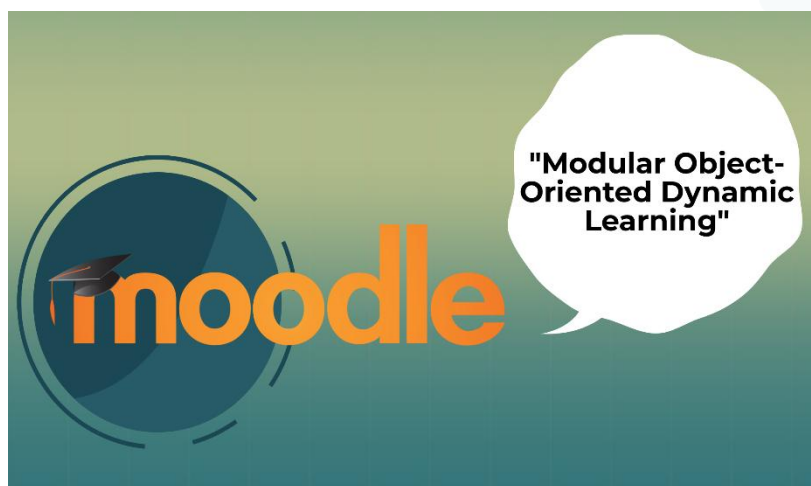
Jednak w miarę jak nauczanie na odległość stało się do pewnego stopnia bardziej ugruntowaną ścieżką, ewoluowały także różne terminy z nim związane, opisujące różne sposoby zdalnego prowadzenia szkolenia: nauczanie na odległość, e-learning, nauczanie online, mieszane. Poniżej znajduje się słowniczek z listą najczęściej używanych nazw i wyrażen w dziedzinie e-learningu, które mogą pomóc lepiej zrozumieć różnicę między tymi słowami.

Nazwa	Znaczenie
Uczenie online	W nauczaniu online kluczowym elementem jest korzystanie z Internetu. Uczenie się online odnosi się do pomysłu korzystania z narzędzi online do nauki. Zasadniczo kurs online oznacza odległość między tobą a nauczycielami. Wykłady, zadania, testy są obsługiwane przez platformy wirtualne.
Blended learning	Blended learning to połączenie uczenia się na odległość i tradycyjnego uczenia się w klasie. Zasadniczo będziesz miał (mniej więcej) ustalony harmonogram, w którym będziesz musiał uczestniczyć w części zajęć w klasie. Jednak większość kursów będzie nadal w trybie online, umożliwiając wykonywanie zadań i zadań online.
E-learning	E-learning zazwyczaj odnosi się do interakcji online między uczniem a nauczycielem. Zasadniczo szkolenie odbywa się za pośrednictwem medium online, nawet jeśli nauczyciel może być w tym samym budynku. E-learningu można używać w klasie lub w Internecie. Ponadto można go wykorzystać do symulacji i intensyfikacji uczenia się w miejscu pracy.
Kształcenie na odległość	Kształcenie na odległość jest rozumiane i często jest używane jako synonim nauki online. Skąd to inne sformułowanie? To dlatego, że początkowo został wprowadzony, aby przyciągnąć studentów z całego świata. W ten sposób na przykład studenci z Europy mogli łatwo uczęszczać do amerykańskiej uczelni i zostać studentem międzynarodowym bez konieczności podróżowania.

1.4. Odkrywanie platformy Moodle

Rozwijanie działań e-learningowych pociąga za sobą korzystanie z otwartej i zdalnej platformy edukacyjnej lub platformy e-learningowej, takiej jak platforma Moodle. Moodle to platforma typu otwarte zasoby używana w dziedzinie edukacji do wymiany informacji. Jest to narzędzie wspierające tradycyjne zajęcia dydaktyczne. Jest to obecnie najczęściej używana platforma e-learningowa na świecie i ma miliony użytkowników w setkach krajów.

Aby dokładnie zrozumieć, jak działa Moodle i czym on jest, wystarczy pomyśleć o wirtualnej klasie; wyobraź sobie przestrzeń, w której nauczyciel wstawia notatki i inne materiały, publikuje komunikaty dotyczące harmonogramów i zarządzania klasami, zarządza testami i ćwiczeniami. Jego zastosowanie jest przewidziane dla wszystkich kursów szkoleniowych, które przewidują dzielenie się zasobami, przy aktywnym udziale użytkowników, pracy w grupach i wymianach.



Moodle to środowisko do dynamicznej, modułowej nauki obiektowej. Oprogramowanie można pobrać, klikając poniższy link:
<https://download.moodle.org/>

Moodle opiera się na modelu edukacyjnym, który w pełni wykorzystuje potencjał sieci. Oprogramowanie działa w dość prosty i intuicyjny sposób; można go zainstalować na dowolnym komputerze z PHP i bazą danych SQL. Po zakończeniu instalacji portal internetowy zostanie skonfigurowany. Po pierwsze, role są zdefiniowane, mogą być rolami nauczyciela, ucznia, administratora, uwierzytelnionego użytkownika itp. Każda rola ma określone funkcje, takie jak ocena i monitorowanie, i ma określone uprawnienia, które zmieniają się w zależności od przypisanego kontekstu. Administratorzy i nauczyciele mają dostęp do ustawień portalu. Nauczyciel personalizuje swój kurs, wybierając tytuł i datę rozpoczęcia. Każdy kurs zawarty w sieci jest powiązany z kluczem dostępu, który należy podać użytkownikom w celu uzyskania dostępu.

Zasoby na Moodle należą do różnych typów; foldery, pliki, adresy URL itp. Działania obejmują zadania, bazy danych, w których uczniowie mogą wprowadzać zebrane dane, testy, czaty i dogłębne fora, glosariusze, opinie, zbiory stron internetowych i wiele więcej. Moodle reprezentuje interaktywny i dynamiczny system, dzięki któremu lekcje stają się procesem interakcji i wymiany.

Moodle stanowi prawdziwą rewolucję w dziedzinie edukacji i umożliwił rozszerzenie potencjału sieci również w szkołach i na uniwersytetach. Stworzył nowy sposób uczenia się, który ma wiele zalet: uczniowie mają możliwość zaplanowania nauki, śledząc kursy online zgodnie z ich potrzebami, podczas gdy trenerzy mogą pogłębić tematy omawiane w klasie podczas interakcji z uczniami

Zastosowany model pedagogiczny pozwala studentom być integralną częścią kursu. Ci ostatni mają nie tylko możliwość oceny, ale także mogą komentować i zgłaszać sugestie. Jest to system open source, całkowicie darmowy, dzięki któremu użytkownicy mogą odnosić się i wymieniać informacje.

Stanowi nowy sposób uczenia się, w którym uczniowie nie są już przedmiotami pasywnymi, lecz bezpośrednimi uczestnikami procesu edukacyjnego. Mogą interweniować, przyczyniając się wraz z nauczycielami do stworzenia i budowy kursu; elastyczny i dynamiczny system, który dostosowuje się do potrzeb wszystkich i umożliwia doskonałe wykorzystanie potencjału sieci



Trenerzy z Hiszpanii (organizacja INFODEF) odkrywają platformę Moodle i korzystają z niej podczas krótkoterminowego szkolenia personelu w Timișoara, Rumunia (maj 2018 r.)

1.5. Przeszkody dorosłych słuchaczy i rola trenera

Wraz z rewolucją cyfrową i ekspansją Przemysłu 4.0 wzrosło zapotrzebowanie na specjalistów. Organizacje, dziś bardziej niż kiedykolwiek, potrzebują profesjonalistów, którzy wiedzą, jak rozumieć i tworzyć wartość z potencjału cyfrowego.

Odpowiednie wykorzystanie technologii cyfrowych poprawia rozpowszechnianie informacji i wiedzy. Jednak obecnie istnieją grupy ludności, które nie mają dostępu do technologii lub używają ich bez odpowiedniego sumienia krytycznego. Na poziomie edukacyjnym czasami nawet nauczyciele nie są szkoleni w zakresie korzystania z nowych mediów w edukacji.

Prace analityczne wynikające z eksperymentów DIGITAL-S wykazały, że w oparciu o wybrane grupy docelowe dorosłych słuchaczy z obszarów wiejskich istnieje wiele przeszkód, które nie pozwalają na nabycie umiejętności cyfrowych w naturalny sposób. Poniżej wymieniono dwie kategorie:

- Problemy techniczne (WIFI, Internet, komputer itp.)
- Problemy logistyczne: brak dostępu do sprzętu w domu lub w najbliższych miejscach w domu (kawiarnia, puby itp.)
- Brak zaufania, podejrzenie o narzędzia ICT

Materialne



- Brak motywacji, pewności siebie
- Sytuacje życiowe (choroba, rozwód itp.)
- Brak czasu, dostępność
- Brak wsparcia ze strony społeczności lub znajomych
- Utrata motywacji
- Trudność ze zmianą nawyków / sposobu myślenia

Indywidualne



Postać trenera jest ważna do pokonania tych przeszkód. Trener, będąc liderem, jest ekspertem w zarządzaniu grupą i stymulowaniu rozwoju uczestników. Członkowie grupy zwykle uznają jego / jej kompetencje zawodowe, co ułatwia ustalenie zasad, które są ważne dla opłacalnego szkolenia w zakresie zarządzania. Pozycja trenera jako eksperta, a także pozwalająca mu ustalać pewne reguły zachowania, pozwala mu interweniować (lub nie interweniować), aby poprowadzić uczestników do przestrzegania zasad (bezpośrednio lub pośrednio).



Alessia Di Francesca, trener z organizacji CEIPES, podczas wcześniejszego szkolenia 25 września 2018 r. (Włochy)

1.6. Zalecenia dotyczące szkolenia umiejętności cyfrowych

Dostęp do technologii nie jest celem samym w sobie, chyba że jest poparty odpowiednimi podejściami pedagogicznymi. W kontekście działań szkoleniowych realizowanych za pomocą platformy e-learningowej niezbędne jest upewnienie się, że dorośli uczniowie mają możliwość bezpiecznego przejścia i lepszego uczenia się w środowiskach internetowych.

W szczególności trenerzy muszą znać czynniki, które wpływają na rozumienie treści online przez uczących się, jak postrzegają i śledzą program online oraz jak oceniają jego znaczenie. Stąd znaczenie planowania i wdrażania strategii pedagogicznych, obecności społecznej poprzez interakcje i mechanizmu informacji zwrotnej.

Trener może rozważyć korzyści płynące z rozpoczęcia zajęć szkoleniowych, w tym zajęć twarzą w twarz wśród uczniów, aby wywołać konstruktywną dynamikę grupową. Pęd wynikający z poprzedniej sesji treningowej pobudzi myśl i wywoła reakcje

a) Powitanie uczniów

□ Upewnij się, że uczniowie czują się komfortowo (bez stresu i strachu) w bezpiecznym i przyjaznym środowisku

Upewnij się, że używasz słów, które są proste i łatwe do zrozumienia dla wszystkich uczniów

Upewnij się, że uczniowie są świadomi podstawowych umiejętności cyfrowych, które mogą posiadać w wyniku szkolenia



25 września organizacja CEIPES odbyła pierwszą sesję wcześniejszego szkolenia DIGITAL-S na Madonie w MYC-Madonie Youth Center w Collesano

b) Wprowadzenie do szkolenia na temat e-learningu

□ Używaj prostych słów i informuj określone grupy docelowe o „rozwiązaniach cyfrowych” dotyczących poprawy ich głównych potrzeb w zakresie umiejętności cyfrowych

Wyjaśnij w prostych słowach, co oznacza „e-learning”, jak to działa i jak może pomóc dorosłym uczniom w ich codziennej aktywności. Upewnij się, że wzbudzisz ich zainteresowanie!

Przedstaw treść szkolenia i uważaj na zachowanie (reakcję) uczniów podczas rozmowy (czy są zestresowani? Czy rozmawiają ze sobą? Czy stali się bardziej zainteresowani? Czy zaczęli zadawać dodatkowe pytania?)

c) Zaangażowanie określonych grup docelowych

□ Upewnij się, że angażujesz określone grupy docelowe podczas prezentacji szkolenia. (Daj im szansę, aby poczuli się ważni i wyrazili swoją wiedzę w dziedzinie kompetencji cyfrowych - własnymi słowami!)

Jako trener upewnij się, że cały czas masz pozytywne nastawienie, aby zachęcić określone grupy docelowe do podjęcia niezbędnych kroków w celu poprawy ich umiejętności cyfrowych.

Sprawdź, czy pod koniec pierwszych zajęć w grupie wszyscy dorośli uczniowie mieli okazję nawiązać kontakt ze swoimi emocjami poprzez interaktywne ćwiczenie (upewnij się, że ćwiczenie będzie łatwe do zrozumienia i pozwoli im do pracy w grupach).



Rumuńska sesja wcześniejszego szkolenia odbyła się 24 września 2019 r. W Timișoara w Rumunii. Ana Maria Tanase przeprowadziła trening z seniorami.

d) Ocena i wymiana doświadczeń

□ Weź pod uwagę, że informacje zwrotne od twojej grupy uczniów będą bardzo przydatne w celu oceny realizacji szkolenia na temat e-learningu i wprowadzenia ulepszeń zgodnie z potrzebami / wymaganiami dorosłych uczniów.

Upewnij się, że pod koniec pierwszego spotkania w grupie doceniasz motywację uczniów, ich chęć do nauki (lub poprawy) umiejętności cyfrowych, a także, że czują się bardziej ciekawi i pewni siebie.

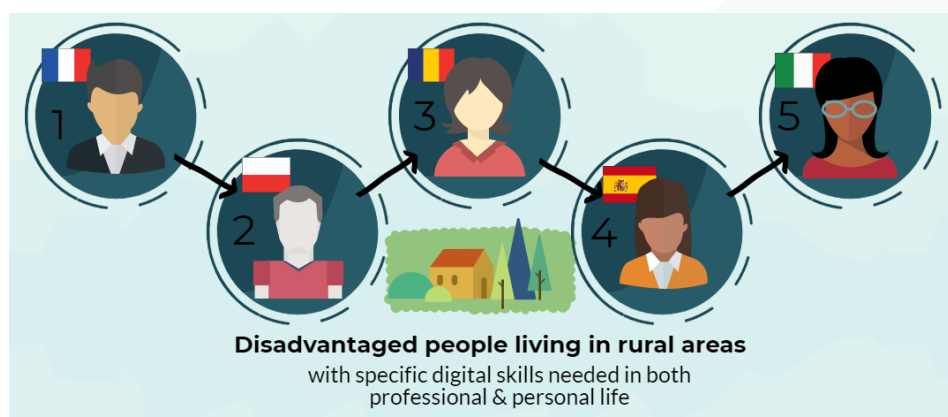


Ilustracja bezpośrednich działań na temat szkoleń e-learningowych, w tym grupa francuskich wolontariuszy z Familles Rurales Pays de la Loire i Marion Amy, Angers, wrzesień 2018

3. OGÓLNY PRZEGLĄD ZAANGAŻOWANYCH GRUP DOCELOWYCH

Usługi e-szkolenia DIGITAL-S w zakresie umiejętności cyfrowych obejmowały różne regiony europejskie, w tym Francję (Europa Zachodnia), Polskę i Rumunię (Europa Wschodnia), Hiszpanię i Włochy (część południowa).

Ponadnarodowe podejście opracowane w ramach sprawiedliwego podziału geograficznego grup docelowych umożliwiło opracowanie podejścia porównawczego do profesjonalnych trenerów (grupa docelowa 1) oraz poziomu postępu i satysfakcji osób dorosłych na obszarach wiejskich (grupa docelowa 2). Poza podobną lokalizacją na obszarach wiejskich w Europie, każda grupa dorosłych uczniów ma bardzo specyficzne cechy, jak pokazano poniżej:



Group 1	Group 2	Group 3	Group 4	Group 5
FRANCJA	POLSKA	RUMUNIA	HISZPANIA	WŁOCHY
				
Nisko wykwalifikowani wolontariusze Familles Rurales, brak umiejętności w zakresie podstawowego oprogramowania, jak Word, Excel i proste przeglądanie stron internetowych	Nisko wykwalifikowani i bezrobotni, tacy jak byli rolnicy z województwa zachodniopomorskiego, walczą o znalezienie pracy z powodu braku umiejętności w zakresie ICT..	Seniorzy ze Stowarzyszenia Seniorów z Timisoary. Brak umiejętności cyfrowych i bardzo niewielkie wykorzystanie technologii ICT	Kobiety w ramach programu Aula Mentor Cierpią z powodu wielorakiej dyskryminacji. Mniej z nich działa I korzysta z ICT.	Głównie z regionu Madonie Młodzi ludzie zagrożeni wykluczeniem społecznym i niepowodzeniami szkolnymi. Zwłaszcza przy trudnościach w nauce.

3.1. Francja

Obszary wiejskie w Kraju Loary są dość liczne i różnorodne. W istocie region charakteryzuje się zarówno atrakcyjnymi, jak i dynamicznymi obszarami gospodarczymi (względnie skupionymi wokół miast wzdłuż rzeki Loary, takich jak Angers, Saumur na wschodzie, Nantes i Saint-Nazaire na zachodzie w pobliżu Morza Atlantyckiego); oraz obszary wiejskie, na których mieszkańcy są pozbawieni zatrudnienia, usług publicznych i życia społecznego.

Dwa duże miasta (Nantes i Angers) oferują większość miejsc pracy w sektorze usługowym. Obszary wiejskie gromadzą większość działań z sektora przemysłowego, co tłumaczy, dlaczego ludność tego obszaru ma problemy z technologią i Internetem.

Francuskie grupy docelowe zaangażowane w eksperymenty DIGITAL-S to wolontariusze z ruchu Familles Rurales. Są aktywnymi członkami o wysokich obowiązkach w lokalnych stowarzyszeniach z obszarów wiejskich, które tworzą ruch Familles Rurales.

Obecnie francuskie przepisy dotyczące organizacji non-profit są złożone i stanowią wyzwanie, powodując pewne problemy ze zrozumieniem i działaniami wobec prezesów i dyrektorów stowarzyszeń. Ruch Familles Rurales rozwiązuje ten problem, wspierając je poprzez organizację szkoleń prowadzonych w całym regionie. Jednak bezpośrednie spotkania pracowników i wolontariuszy Familles Rurales stają się coraz trudniejsze. Rzeczywiście, większość z nich ma rodziny i wymagającą pracę. Chcą skrócić ten czas lub mieć możliwość lepszego wyrażania opinii. W tym kontekście e-learning okazuje się doskonałym rozwiązaniem.

3.2. Polska

Grupą docelową adresowaną przez Collegium Balticum w Polsce byli ludzie z obszarów wiejskich z regionu zachodniopomorskiego. W wyniku analizy potrzeb wybranej grupy docelowej wydaje się, że mają one niskie umiejętności cyfrowe, ale chcieliby je rozwijać, jednak z powodu braku zasobów, braku czasu lub braku dostępu do kursy, nie mogą tego zrobić.

Collegium Balticum to prywatny uniwersytet, w którym studiują również ludzie z obszarów wiejskich. Jako uniwersytet postanowiliśmy z niego skorzystać i zaprosić te osoby do udziału w szkoleniu e-learningowym projektu. Większość osób z grupy docelowej to

studenci w różnym wieku, którzy właśnie rozpoczęli naukę na uniwersytecie. Kurs był dla uczestników okazją do rozwinięcia umiejętności cyfrowych, poznania metody e-learningu, poznania platformy Moodle. Udział w kursie umożliwił uczestnikom poznanie narzędzi i rozwój umiejętności, dzięki czemu mają oni szansę przezwyciężyć bariery napotykane w przyszłości przez ludność wiejską. Realizacja celów życiowych wymaga nie tylko determinacji, ale także określonych kompetencji.

E-learning i rozwój kompetencji cyfrowych daje im szansę na pokonanie pewnych barier fizycznych - takich jak bariera odległości, elastyczny czas pracy, sytuacja finansowa, brak dostępności, trudności wynikające z infrastruktury drogowej i komunikacji, a także niewystarczający dostęp do infrastruktury społecznej, w tym wszyscy pod opieką osób z rodziny. E-learning i rozwój kompetencji cyfrowych oferują ogromne możliwości wykorzystania potencjału ludzi mieszkających na obszarach wiejskich. Daje ludziom możliwość rozwijania ich jako jednostek, a w konsekwencji całego społeczeństwa.

3.3. Rumunia

W Rumunii starzenie się społeczeństwa jest procesem szczególnie złożonym, mającym wiele skutków gospodarczych, społecznych i społecznych. Należy zachęcać obszary wiejskie z Rumunii do bycia dynamicznym, aktywnym na poziomie społecznym, przyczyniając się w ten sposób do rozwoju gospodarki.

Obszary wiejskie są bardziej oddane sektorowi przemysłowemu, a ludność tego obszaru ma trudności z technologią i Internetem, zwłaszcza seniorów.

Jeśli chodzi o grupę docelową Rumunii, reprezentują ją seniorzy, z których większość mieszka na obszarach wiejskich. Seniorzy z obszarów wiejskich są aktywni na polu społecznym - mają własne Stowarzyszenie Seniorów. Angażują się w wiele lokalnych projektów, wydarzeń, festiwali, ale społeczeństwo szybko się zmienia i potrzebują profesjonalnego wsparcia, zwłaszcza gdy muszą poprawić swoje podstawowe umiejętności cyfrowe i zaangażować się w kształcenie na odległość.

Regularne rozmowy telefoniczne i spotkania osobiste były niezwykle ważne, aby utrzymać dobrą współpracę z seniorami, utrzymać ich koncentrację, przypomnieć im i przekonać ich do ukończenia kursu cyfrowego, aby mieć możliwość oceny postępu ich cyfrowej umiejętności.

3.4. Hiszpania

Grupą docelową adresowaną przez INFODEF w Hiszpanii były kobiety na obszarach wiejskich. Kobiety na obszarach wiejskich w Hiszpanii cierpią z powodu wielorakiej dyskryminacji.

Mniej z nich działa, a mniej korzysta z ICT. Role płciowe są silnie narzucone, a stereotypy dotyczące płci są szerzej i głęboko zakorzenione. Chociaż istnieją dowody na migrację kobiet z obszarów wiejskich do miast, istnieją dowody, że tak naprawdę kobiety o niższym poziomie wykształcenia opuszczają wieś w poszukiwaniu pracy.

W większości przypadków polityka mająca na celu utrzymanie kobiet na obszarach wiejskich koncentruje się na samozatrudnieniu, zakładaniu firmy, zostaniu gospodynią domową lub asymilacją w sferach zawodowych, które tradycyjnie były kodowane jako męskie, takich jak rolnictwo. Szkolenie zwiększyło wykorzystanie ICT przez kobiety oraz zwiększyło ich poczucie własnej wartości i motywację.

Z analizy przeprowadzonej przed rozpoczęciem eksperymentów DIGITAL-S wynika, że wolontariusze chcą dowiedzieć się więcej o umiejętnościach cyfrowych i wiedzy, szczególnie w dziedzinie ochrony danych i narzędzi współpracy online.

3.5. Włochy

Obszar wiejski na Sycylii składa się z wielu małych miast i ośrodków położonych w różnych obszarach Sycylii. Sycylijskie obszary wiejskie charakteryzują się porzuceniem, brakiem gospodarki i rozkładem w każdym sektorze komercyjnym i społecznym. Obszary te wymagają interwencji mających na celu zwiększenie atrakcyjności ich terytoriów w celu wsparcia zarówno systemu biznesowego, jak i lokalnej ludności, zarówno dla obecnych, jak i przyszłych pokoleń.

Sycylijskie obszary wiejskie powinny być utrzymywane przy życiu i dynamiczne, rozwijając gospodarkę i zwiększając zasoby lokalne, przyczyniając się w ten sposób do powstrzymania zjawiska opuszczenia i wyludnienia wsi i zamieszkałych ośrodków, które powodują negatywny „kapitał ludzki” ucieczki dla całego społeczeństwa sycylijskiego pod aspekty demograficzne, kulturowe i środowiskowe.

Jeśli chodzi o grupę docelową projektu, czyli młodych ludzi z sycylijskich obszarów wiejskich, ma to wiele trudności z wykorzystaniem możliwości, które są częścią

codziennego życia w kontekście miejskim. Każdego dnia młodzi ludzie na obszarach wiejskich mają do czynienia z szeregiem problemów związanych z dostępnością zasobów, a tym samym ich formacją, co prowadzi do poważnych konsekwencji zarówno w środowisku społecznym, jak i pracy.

Z analizy potrzeb wybranej grupy docelowej wynika, że mają oni niewielkie umiejętności cyfrowe, ale chcieliby zachęcić lub zdobyć więcej, ale z powodu braku zasobów lub problemów logistycznych, związanych z transportem lub brakiem oferty edukacyjnej nie mogą tego zrobić. Wielu z nich chciałoby poprawić swoje umiejętności cyfrowe, aby mieć bardziej kompleksowy program nauczania lub prowadzić własny biznes i promować go online. Innym słabym punktem w tych obszarach jest również słabe połączenie z Internetem, które uniemożliwia im znacznie szerszy zakres oferty szkoleniowej i informacyjnej.

4. KONCEPCJA I PROJEKT DZIAŁALNOŚCI SZKOLENIOWEJ

Aby przygotować interesujący i cenny kurs e-learningowy dla każdej grupy docelowej, potrzebna jest ważna wiedza pedagogiczna na temat tego, jak przebiega proces uczenia się i jak utrzymać motywację uczniów do uczestnictwa w kursie, dzięki czemu profesjonalni trenerzy mogą tworzyć interaktywne i interesujące środowisko uczenia się.

4.1. DIGITAL-S podejście pedagogiczne

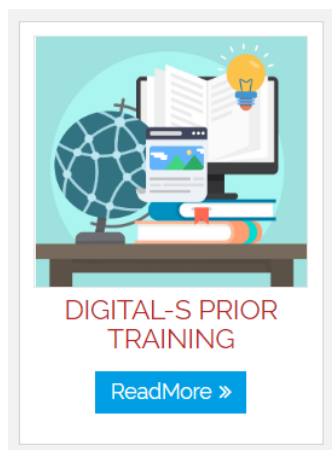
Przygotowując kurs e-learningowy, należy najpierw ustalić cel działań, aby przygotować i zrealizować: co chcemy osiągnąć? Ogólnym celem projektu DIGITAL-S było rozwijanie kompetencji cyfrowych poprzez e-szkolenie program na platformie Moodle, w wyniku czego stworzysz 5 e-kursów dla każdej grupy o zróżnicowanym poziomie umiejętności cyfrowych.

Aby osiągnąć ten ogólny cel, ważne jest określenie szczegółowych i operacyjnych celów, które do niego doprowadzą. Z tego powodu podzieliliśmy nasze działania na dwa etapy i skupiliśmy się na innym aspekcie na każdym z nich.

Aby upewnić się, że uczestnicy są zaangażowani i zainteresowani szkoleniami zapewnianymi przez platformę Moodle, ważne jest, aby upewnić się, że dobrze rozumieją

ten nowy sposób uczenia się za pomocą materiałów cyfrowych. W tym świetle zdecydowano o podzieleniu procesu szkoleniowego projektu DIGITAL-S na dwa etapy..

a) Szkolenie wstępne



Szkolenie dotyczące „szkolenia wstępnego DIGITAL-S” jest dostępne pod linkiem poniżej (e-kurs dostępny w języku angielskim, francuskim, hiszpańskim, włoskim, rumuńskim i polskim): <http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=22>

Pierwszym etapem było zorganizowanie w każdym kraju wcześniejszego szkolenia: zdefiniowanego jako spotkanie bezpośrednie między trenerami i ich grupami docelowymi dorosłych słuchaczy. W tym względzie pierwszy etap polegał na połączeniu e-learningu z zajęciami bezpośrednimi (znane jako uczenie mieszane- blended learning). Celem tej preedycji była promocja e-learningu jako szansy rozwoju dla wszystkich osób w każdym wieku, zwłaszcza na obszarach wiejskich.

Dzień wstępnego szkolenia wymaga fizycznej obecności zarówno trenerów, jak i uczestników, z pewnymi elementami kontroli uczniów nad czasem, miejscem, ścieżką lub tempem. To podejście edukacyjne jest bardzo ważnym aspektem wdrożonego modus operandi pedagogicznego. Pozwala łączyć materiały edukacyjne online i możliwości interakcji z tradycyjnymi metodami klasowymi opartymi na miejscu. Ponadto trenerzy mogą skorzystać z tego spotkania, aby jeszcze lepiej zdiagnozować potrzeby przedmiotu kursu, a także zakres umiejętności cyfrowych uczestników

Ta aktywność ma również duże znaczenie dla trenerów zaangażowanych w to eksperymentowanie:

CELE - SZKOLENIE WSTĘPNE	
Perspektywa dorosłych słuchaczy	Perspektywa trenerów
▪ Zapoznanie się z ideą eksperymentowania. Dorośli uczniowie powinni wiedzieć, w co są zaangażowani i jaki jest cel dostrzeżenia sensu swojej działalności ▪ Wprowadzenie koncepcji szkolenia e-learningowego dla dorosłych uczniów - objaśnienie zalet i możliwości metody e-learningu dla rozwoju człowieka ▪ Uchwycenie platformy Moodle, aby była gotowa do użycia później bezpośrednio w domu ▪ Ukończyć e-kurs o „odkrywaniu platformy Moodle” wraz z pomocą trenerów ▪ Znieść wszystkie potencjalne ograniczenia uczestników, jeśli chodzi o wykorzystanie technologii ICT do celów szkoleniowych ▪ Wygenerować zachętę do pójścia dalej do końca całego programu treningowego	▪ Rozwijać wzajemną współpracę i kontakt z dorosłymi uczniami ▪ Zorganizować ostateczną wersję e-kursu przesłanego na platformę Moodle, zgodnie z potrzebami i dostępnością dorosłych słuchaczy (faza 2) ▪ Sprawdzić platformę Moodle, czy jest dobrze przygotowana, co działa, co wymaga dalszego dopracowania, zgodnie z opiniami dorosłych osób uczących się pod koniec szkolenia ▪ Wraz ze słuchaczami dostosować wsparcie w organizacji i realizacji drugiego szkolenia, które odbędzie się w domu na platformie Moodle (rozmowy telefoniczne w czasie, e-maile itp.) ▪ Przewidzieć każdy problem, przeszkodę, która może pojawić się podczas programu e-learningu ▪ Zbudować zaufanie trenera i umożliwić wymianę i dyskusje między uczestnikami

Takie działanie wzmacnia zaangażowanie dorosłych osób uczących się w uczestnictwo w całym świadczeniu e-szkolenia i pomaga im zdobyć poczucie siły, że będą w stanie

samodzielnie ukończyć kurs, a tym samym w pełni rozwinąć swoją wiedzę i umiejętności cyfrowe.

Wstępne szkolenie trwało około 4-5 godzin w każdym kraju. Wymagało to zapewnienia odpowiedniej przestrzeni i miejsca wyposażonego w komputery z dostępem do Internetu. Przed rozpoczęciem pracy na platformie Moodle uczestnicy wzięli udział w aktywnościach integracyjnych, aby lepiej się poznać i wprowadzić odprężającą atmosferę. Po zalogowaniu, wraz z pomocą trenerów uczestnicy odkrywają platformę Moodle (projekt, układ, ruch itp.), a następnie jej zawartość. Następnie, po ukończeniu kursu online dotyczącego odkrywania platformy Moodle, trenerzy rozmawiali z uczestnikami o przeczytanej treści i wszelkich napotkanych trudnościach. Na koniec każdy uczestnik skomentował swoje doświadczenia związane z udziałem w szkoleniu.

Podczas prowadzenia tego wcześniejszego szkolenia trenerzy mogą mieć stały kontakt z dorosłymi uczniami. Są w stanie powiedzieć i przeanalizować, czy przygotowana treść do nich dociera. Mogą zobaczyć, czy materiał jest interesujący, czy temat jest dla nich atrakcyjny. Podczas zajęć mogą poprawić początkowe założenia.

Podsumowując ten pierwszy etap, można stwierdzić, że wcześniejsze szkolenie jest bardzo dobrą okazją do zweryfikowania i oceny poziomu kompetencji, zaangażowania, zainteresowania, tematów, które interesują słuchaczy, zapoznania trenera z uczestnikami i platformą Moodle. Jest to kluczowy moment dla sukcesu całej oferty e-learningu, ponieważ buduje zaufanie zarówno do trenera, podejmowanych działań, jak i dla samego uczestnika - uczestnik zyskuje poczucie, że będzie w stanie ukończyć cały kurs niezależnie w domu. Daje to także trenerom okazję do obsługi platformy Moodle po raz pierwszy przed rozpoczęciem drugiej fazy.

Przykład planu sesji szkoleniowej dotyczącej wstępnego szkolenia DIGITAL-S we Francji)

Godzina/ Czas trwania	Cele pedagogiczne	Prognostowana aktywność	Metody aktywizacji	Zastosowane narzędzia, dokumenty i wsparcie	Ewaluacja
9 AM 35'	Powitanie i prezentacja dnia	Prezentacja przygotowana przez trenera	-	Plan szkolenia przedstawiony uczestnikom	-
9.35 AM 10'	Prezentacja kontekstu tego dnia szkolenia (E + DIGITAL-S projekt)	Prezentacja przygotowana przez trenera	Discussion about the project	Rozkład czasowy projektu DIGITAL-S	-
9.45 AM 15'	Poznanie uczestników w celu nawiązania relacji i integracji grupy	Forma zabaw	Lodołamacze - gry integracyjne	Sala, krzesła etc.	-
10 AM 45'	Odkrywanie możliwości uczenia na odległość	Burza mózgów na temat tego, jak uczniowie postrzegają uczenie na odległość - podsumowanie przez trenera	Framemo	Strona internetowa itd.	Ustne informacje zwrotne
10.45 AM	Przerwa kawowa				
11 AM 90'	Wyrażanie uczuć i obaw uczestników dotyczących e-learningu (porady, wskazówki dotyczące sukcesu)	Podziel się uczuciami Ćwiczenie nauki otwartej i na odległość w rzeczywistych sytuacjach z małymi scenariuszami	Jak się czujesz gry (zdjęcie kotów) Usługa projektowania SAP PWPT dla wskazówek	Dokumenty drukowane Znaki drukowane i tło	Wymiana między uczestnikami
12.30	Lunch				
1.30 PM 90'	Opanowanie obsługi platformy e-learningowej	Łączenie uczestnika z platformą	Indywidualne ćwiczenia na platformie z pomocą trenera Łączenie wyników	Podręcznik (krok po kroku na platformie) dostarczony uczestnikom quiz	Informacja zwrotna
3 PM	Coffee break				
3.15 PM 45'	Dzielenie się doświadczeniami związanymi ze szkoleniami e-learningowymi wśród uczestników w celu zwiększenia pewności siebie i motywacji	Czas refleksji i pytania, świadectwa itp.	Dyskusja	-	Kwestionariusz online do wypełnienia dla każdego uczestnika

4 PM 30'	Ocena dnia	Quiz do odpowiedzi i otwarta dyskusja od każdego uczestnika	Quiz na komputerze	Framaform website	Ewaluacja na koniec dnia
-------------	------------	---	-----------------------	----------------------	-----------------------------

b) Szkolenie drugie - internetowy kurs umiejętności cyfrowych

Kursy internetowe dotyczące „Podstawowych umiejętności cyfrowych dorosłych w życiu i w pracy” są dostępne za pomocą poniższych linków:



English language:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=15>

French language:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=24>

Italian language:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=21>

Romanian language: <http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=19>

Spanish language:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=18>

Polish language: <http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=20>

Drugi etap eksperymentalny DIGITAL-S polegał na przygotowaniu i uruchomieniu dokładnego e-kursu, który uczestnicy realizowaliby niezależnie w domu - przy wsparciu swojego trenera na odległość (zdalne biuro pomocy).

Przed uruchomieniem e-kursu w każdym kraju konsorcjum projektu DIGITAL-S przeprowadziło analizę w celu zidentyfikowania rzeczywistych potrzeb edukacyjnych dorosłych i tematów zainteresowania. Zgodnie z wynikami uzyskanymi z ankiety utworzonej w tym celu (patrz Aneks 1 - Profil kwestionariusza DIGITAL-S_ i wykorzystanie ICT przez dorosłych uczniów), każda z organizacji partnerskich DIGITAL-S była w stanie wybrać tematy cyfrowe dostosowane do ich własnych celów grup docelowych.

Temat 1

FRANCJA



**Ochrona danych
i współpraca
online**



Temat 2

POLSKA



**Bezpieczeństwo
i wyszukiwanie
informacji w
Internecie**



Temat 3

RUMUNIA



**Narzędzia
komunikacyjne**



Temat 4

HISZPANIA



**Usługi online:
Internet na co
dzień i
Microsoft Word**



Temat 5

WŁOCHY



**Tworzenie treści
online i offline**



Na tym etapie głównym celem trenerów było przygotowanie i stworzenie dobrze przemyślanego kursu e-learningowego biorąc pod uwagę informacje zwrotne z pierwszego dnia szkolenia oraz potrzeby, umiejętności i ograniczenia grup docelowych dorosłych uczniów z obszarów wiejskich. Mając na uwadze, że w przypadku działań związanych ze szkoleniem zdalnym nie ma innego wyboru, jak tylko wszystko przewidzieć, co skutkuje bardzo precyzyjnym i dostosowanym programem e-learningu.

Na pierwszym etapie szkolenia twarzą w twarz trenerzy byli dostępni dla uczestników fizycznie, bezpośrednio wspomagali w działaniach związanych z kursem, poruszaniu się na platformie Moodle. Na drugim etapie szkolenia wsparcie trenerów było głównie pośrednie. Zarówno na pierwszym, jak i na drugim etapie kluczowy jest aspekt wsparcia ze strony trenerów. Wsparcie dla uczestnika zajęć e-learningowych jest bardzo ważne. Podczas e-kursu uczestnik nie ma możliwości, tak jak w przypadku zajęć stacjonarnych, fizycznego podejścia do trenera i zadawania pytań na temat, który jest dla niego problemem.

W związku z tym, oprócz dobrze zaplanowanego i przemyślanego systemu szkoleń on-line, utrzymywanie kontaktu z dorosłymi uczniami jest bardzo ważnym aspektem procesu e-szkolenia. Rzeczywiście, daje to uczestnikom poczucie, że są ważni dla trenera oraz zwiększa pewność siebie i motywację dorosłych uczniów do ukończenia kursu. Ponadto wysyłanie informacji przypominających lekcje na temat Moodle pomaga uczestnikom

rozwijać ważne umiejętności w zakresie e-learningu: zarządzanie czasem, samodyscyplina i systematyka.

W tym świetle, aby zwiększyć poziom motywacji dorosłych uczniów do koncentrowania się na nich i angażowania się w kształcenie na odległość, każdy partner zastosował program uzupełniający, aby wesprzeć uczestników, w tym różne metody i narzędzia:

1. Indywidualne e-maile jako przypomnienie, aby skupić się na ukończeniu e-kursu, trener wysłał również określone e-maile zgodnie z bardzo specyficznymi potrzebami uczestników;	2. Regularne rozmowy telefoniczne - w celu przypomnienia o zaangażowaniu w kształcenie na odległość - kurs na platformie Moodle. Jest to również pomocne, gdy uczestnicy napotykają problemy techniczne,	3. Dodatkowe spotkania bezpośrednie w celu prezentacji i wyjaśnienia treści i ćwiczeń e-kursu (ale także przypomnienie im, jak uzyskać dostęp do platformy Moodle).	4. Dyskusje online, takie jak forum, czaty, pozwalają użytkownikowi platformy Moodle publikować swoje wypowiedzi na określony temat i komentować wypowiedzi innych uczestników klasy.	5. Dodatkowe kursy (godziny), aby zebrać opinie, zachęcić ich do odkrycia funkcjonalności platformy Moodle i poprawy swoich podstawowych umiejętności cyfrowych poprzez ukończenie e-kursu itp.
---	---	--	--	--



Trener nadal odgrywa istotną rolę w działaniach e-learningowych, pełniąc rolę spoiwa między programem e-learningowym a uczestnikami

4.2. Przygotowanie programu szkoleniowego

Celem 5 różnych e-kursów zatytułowanych „Podstawowe umiejętności cyfrowe dorosłych w życiu i pracy” było opracowanie go w taki sposób, aby zapewnić uczestnikom możliwość i pewność ich samodzielnego ukończenia. W tym świetle trenerzy współpracowali, aby zaoferować internetowy program szkoleniowy, który byłby interesujący, na temat, na odpowiednim poziomie merytorycznym, interaktywny i atrakcyjny, spójny w strukturze i wyglądzie (aby zapewnić przejrzystość i ułatwić ruch użytkownika na platformie Moodle i uniknąć nieładu). Wreszcie, należało opracować kurs za pomocą odpowiednich środków technicznych, takich jak grafika, animacje, pliki dźwiękowe lub głos nauczyciela, które są dostosowane do potrzeb uczestników

a) DIGITAL-S proces

Przy tworzeniu szkoleń zarówno w skali krajowej, jak i międzynarodowej kluczowy jest etap planowania. Proces DIGITAL-S obejmował planowanie z pięcioma krokami w celu uporządkowania różnych zadań roboczych do wykonania i wdrożenia. Proces ten okazał się przydatny i niezbędny do stworzenia środowiska e-learningowego, które będzie najbardziej jednolite pod względem wyglądu i spójne pod względem merytorycznym, a jednocześnie atrakcyjne dla różnych grup docelowych:



Dla kogo?

Przed rozpoczęciem pracy należy zastanowić się, dla kogo będzie kurs, dla jakiej grupy docelowej, wiek jest również ważny. Ważną rolę odgrywają zaplecze technologiczne dostępne dla uczestników zajęć, prowadzącego kurs i platforma Moodle.

Co?

Działania e-learningowe są liczne i zróżnicowane. Jednak trenerzy powinni wziąć pod uwagę, że internet szerokopasmowy nie zawsze jest dostępny wszędzie, szczególnie na obszarach wiejskich, co skutkuje ograniczoną liczbą animacji, grafiki, filmów itp.

Jaki poziom umiejętności?

Ten punkt dotyczy oceny zakresu umiejętności, których trenerzy oczekują od uczestników kursu. Przygotowując e-kurs, należy jasno określić, jakie wymagania stawiamy użytkownikom, zwłaszcza w zakresie umiejętności obsługi komputera.

Jak długo?

Uczestnik musi wiedzieć, ile czasu tygodniowo powinien przeznaczyć na kurs, czy wymagane będą określone godziny obecności przy komputerze (np. Czaty synchroniczne). Na przykład w przypadku DIGITAL-S postanowiono dać dorosłym uczniom czas trwania 4 tygodni na ukończenie całego e-kursu.

Jak?

- **Wsparcie techniczne dla uczestników - jak możemy im pomóc na platformie Moodle?** W zależności od liczby osób zajmujących się kursem możemy oddzielić funkcje wsparcia technicznego związane z korzystaniem z platformy od wsparcia merytorycznego związanego z zajęciami. Możemy korzystać z narzędzi bezpośrednio dostępnych w Moodle i zapewnić zarówno komunikację asynchroniczną (forum dyskusyjne, wewnętrzny system

przesyłania wiadomości) i synchroniczną (czat na platformie) oraz narzędzia zewnętrzne, takie jak komunikatory (tekst i głos), e-mail, telefon itp.

- **Określenie form zapisów na e-kurs** - czy każdy użytkownik loguje się samodzielnie, czy administrator platformy loguje się, czy logowanie wymaga hasła od nauczyciela, czy uczestnik otrzyma wiadomość e-mail od administratora platformy na adres e-mail?
- **Określenie zasad zaliczania (ukończenia) e-kursu** jakie wymagania musi spełnić uczestnik, aby ukończyć kurs? W tym celu uczniowie powinni zapoznać się ze wszystkimi materiałami na platformie, czy rozwiązać końcowy test, czy zastosować quiz po każdej lekcji. Wymagania dotyczące ukończenia e-kursu powinny być jasno wyjaśnione na samym początku programu szkoleniowego, ponieważ trenerzy nie mają bezpośredniej kontroli nad niezależnością pracy wykonywanej przez uczestnika, dlatego też system z większą liczbą ocenione działania mogą działać lepiej.

b) Struktura e-kursu

Zakładając, że istnieje ogólny niejednorodny poziom wśród uczestników, a niektórzy z nich posiadają bardzo niskie umiejętności cyfrowe, zapewnienie szkoleń zostało opracowane w bardzo szczególny sposób. Nie można również przeoczyć faktu, że trenerzy po raz pierwszy eksperymentowali z działaniami e-learningowymi w celu wdrożenia i przestania ich na platformę Moodle.

E-kursy na platformie Moodle są oznaczone wyraźnymi i zdefiniowanymi punktami wizualnymi, a także bardzo prostym indeksem dla każdej lekcji i podlekcji. Każdy z nich został skomponowany w następujący sposób:

1. Ogólne wprowadzenie do kursu

- Krótkie wprowadzenie definiujące przedmiot kursu i wstępne wymagania (jakie umiejętności i wiedzę powinna posiadać osoba przystępująca do kursu, jak poruszać się po kursie)
- Dwie główne lekcje (każda lekcja zawiera nie więcej niż 5 podtematów).
- Kurs w pigułce - zakres materiału (lista zagadnień omawianych podczas kursu).
- Cele kursu (wymienione umiejętności, które opanuje uczestnik zajęć).
- Zasady oceny (opis kryteriów oceny stosowanych do poszczególnych zadań i całego kursu).
- Harmonogram zajęć (ważne daty związane z kursem, daty rozpoczęcia i zakończenia itp.).

- Komunikacja i pomoc. Formy i zasady kontaktu z trenerem (daty konsultacji i formy komunikacji, punkt ten określa obowiązki trenera).

2. Główna treść kursu

- Self- Samoocena kompetencji początkowych w przedmiocie lekcji
- Tytuł lekcji i krótkie wprowadzenie
- Cele lekcji (wymienione umiejętności, które uczestnik opanuje).
- Lekcja w pigułce - zakres materiału (lista zagadnień omawianych podczas lekcji - tematy subselekcji).
- Podsumowanie i treść lekcji w postaci plików tekstowych, wideo, grafiki itp. Z dodatkowymi materiałami (w tym linki do ciekawych stron internetowych) dla uczestników, którzy chcą pójść dalej
- Przykłady i ćwiczenia praktyczne odnoszące się do prezentowanej teorii.
- Test lub zadanie sprawdzające znajomość zagadnień z lekcji
- Końcowa samoocena kompetencji w zakresie przedmiotu lekcji
- Forum wiadomości. Tylko nauczyciel może zamieszczać na nim wiadomości, służy do publikowania ogłoszeń związanych z zajęciami, jest to forma komunikacji prowadzącej - uczeń (publikujemy daty, ważne wydarzenia, ogólne objaśnienia itp.). Obowiązuje dla wszystkich tematów w kursie.
- Źródła (zakres książek, ale także lista stron internetowych związanych z kursem)

3. Ukończenie / podsumowanie kursu

- Podsumowanie ogólne - wyjaśnienie, co się teraz stanie, że kurs zakończy się certyfikatem, należy wyjaśnić, w jaki sposób uczestnik może otrzymać ten certyfikat itp.
- W końcowym quizie z uczestnictwa w kursie warto zmierzyć postęp umiejętności nabytych dzięki kursowi
- Obowiązkowy kwestionariusz satysfakcji wypełniony na końcu e-kursu w celu oceny stopnia zadowolenia uczestników w odniesieniu do całego kursu (struktura, czas trwania, wsparcie, użyte narzędzia itp.)

CPIP - COMMUNICATION TOOLS

-  Introduction and Rules for completing the course
-  Initial self-evaluation of competences
-  Lesson 1. The Usefulness of Communication Tools - Skills to Build Trust, Connecting with People and Lead Effectively
 -  1.1 What are the Tools for Communication? Most Popular Communication Tools
 -  1.2 The link between Technology and Online Communication
 -  1.3 Achieving Purposeful Collaboration with the Right Tools
 -  1.4 Make your Internal Communication Measurable
 -  1.5 Top 5 Tips to Improve your Online Communication Skills
 -  Test for lesson 1.
-  Lesson 2. Most Popular Social Platforms - Keep a balance and protect yourself
 -  2.1 Facebook and Instagram
 -  2.2 Twitter and LinkedIn
 -  2.3 WhatsApp
 -  2.4 YouTube
 -  2.5 Viber and Google+
 -  Test Lesson 2.
 -  Final self-evaluation of competences
 -  Final satisfaction survey

Ilustracja struktury e-kursu (CPIP - Rumunia)

c) Scenariusz i treść

W oparciu o wnioski wynikające z poprzedniej analizy trenerzy przystąpili do opracowania scenariusza zajęć z wykorzystaniem interaktywnych narzędzi, zwracając uwagę na jakość i wyświetlanie materiałów szkoleniowych i treści przesłanych na platformę Moodle. Rzeczywiście, powinni zwrócić uwagę uczestnika, co jest stosunkowo trudne w przypadku „suchego” tekstu.

W kontekście e-learningu najlepszym rozwiązaniem jest przygotowanie kilku pojedynczych stron z ograniczoną ilością tekstu nie dłuższego niż jedna strona. Trenerzy upewnili się również, że przygotowują opis elementów, które wzbogacą tekst - ilustracje, grafikę, filmy lub wykresy, w powiązaniu z treścią prezentowaną podczas szkolenia online.

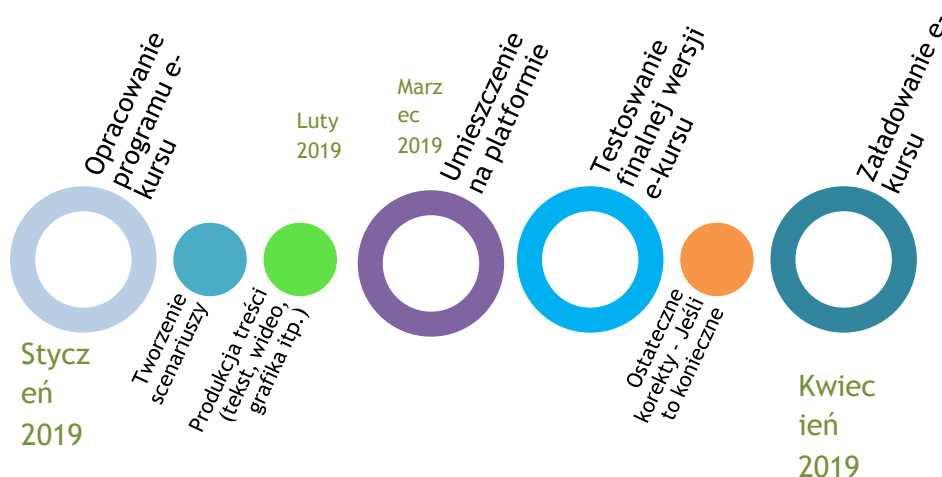
W e-kursie teorię lepiej rozumie się i uczy, gdy jest połączona z praktycznymi przykładami. Z tego powodu trenerzy upewnili się, że przedstawiają opisy rzeczywistych sytuacji sugerujących problemy do rozwiązania.



W oparciu o pierwsze doświadczenia (wstępnego szkolenia z dorosłymi uczniami) trenerzy przygotowują e-kursy podczas spotkania w Valladolid, Hiszpania w listopadzie 2018 r.

E-kurs powinien również być jednolity graficznie, a jednocześnie powinien szybko się ładować, tj. Być dostępny dla osób bez skutecznego łącza - z tego powodu stworzyliśmy ramy dla celów projektu - wspólne ramy, na podstawie których każdy partner stworzył swój własny kurs.

Konsorcjum DIGITAL-S zdecydowało, że lekcje mogą nie obejmować zajęć wirtualnych lub czatu, biorąc pod uwagę fakt, że narzędzia komunikacyjne wydawały się być trudne w dostępie i obsłudze dla osób uczących się oraz ich osobistych materiałów i sprzętu informatycznego.

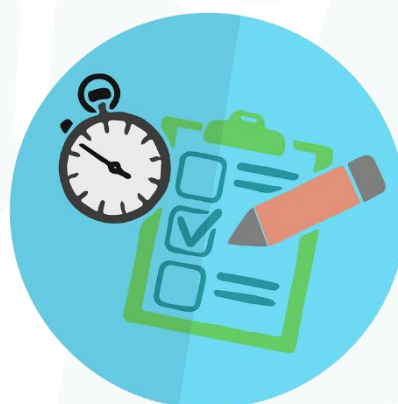


Ta grafika przedstawia główne kroki, które zostały zastosowane w celu

Gdy trenerzy osiągną ostatni etap pracy, co oznacza, że opracowali treść e-kursu i przesłali go na platformę Moodle, ważne jest zweryfikowanie założeń poczynionych na etapie analizy. Sfinalizowany e-kurs można eksperymentować przez fazę próbną, w tym ucznia, który sprawdzi jego efekty i znaczenie. Ten etap ma niewątpliwie duże znaczenie. Rzeczywiście łatwo przeoczyć szczegół, który później będzie bardzo ważny podczas kursu. Jeśli kurs jest poprawny zarówno pod względem technicznym (wszystkie narzędzia Moodle są ustawione poprawnie, nie ma błędów ortograficznych i stylistycznych) i merytorycznym, trenerzy mogą udostępnić go online i rozpocząć prowadzenie zajęć.

4.3. Ewaluacja procesu

Informacje zwrotne są kluczową częścią szkolenia i jednym z najważniejszych wymiarów edukacji. Jednak nie zawsze łatwo jest zrozumieć, co dzieje się w głowach dorosłych uczniów. W odpowiedzi na to wyzwanie, szczególnie w kontekście e-learningu z komunikacją pośrednią, trenerzy muszą znaleźć sposób, aby dowiedzieć się, co uczniowie rozumieją, a czego nie. W tym świetle dobrze zaprojektowany test, nawet test wielokrotnego wyboru, może dostarczyć krytycznych informacji o stanie ucznia..



Podczas przygotowywania e-kursu trenerzy DIGITAL-S opracowali formy sprawdzania zrozumienia treści kursu wśród dorosłych uczestników. Zadbali o to, aby każda sekcja e-kursu została uzupełniona o jakąś formę weryfikacji wiedzy i umiejętności.

a) Samoocena w Digital-S

Wstępny quiz samooceny jest wdrażany na początku e-kursu, aby umożliwić uczestnikowi wstępną ocenę poziomu umiejętności cyfrowych. Samoocena umiejętności dotyczy tematów i dziedzin objętych kursem.

Celem samooceny jest diagnozowanie obszarów, które należy rozwinąć. Każdą z kompetencji można wypracować na optymalnym poziomie - kwestią indywidualną jest czas, w którym ma ona miejsce. Treść kursu ma na celu dokładniejsze konkretyzowanie i pomoc uczestnikowi w obiektywnej ocenie kompetencji w tym obszarze.

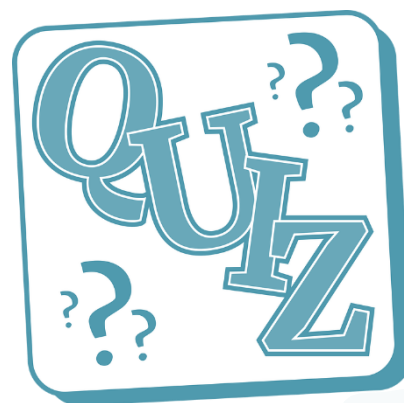
Ostateczna samoocena kompetencji zawiera te same pytania, co wstępna samoocena, ale uczestnik odpowiada na te pytania po zakończeniu kursu. Jest to bardziej obiektywne, ponieważ uczestnik konfrontuje swoje pomysły dotyczące poziomu wskazanego w początkowej ocenie z rzeczywistymi, konkretnymi działaniami i zadaniami, które musi podjąć w ramach kursu na platformie Moodle.

Dzięki samoocenie kompetencji uczestnik i trener diagnozują obszary wymagające rozwoju. Pomaga także w rozwijaniu przez uczestników nazw ich kompetencji, ich rozwoju. Zachęca do refleksji nad tym, co jestem w stanie zrobić, z czym mam problem, pomaga rozwinąć zdolność do konkretyzacji obszarów, w których chcemy się rozwijać.

Dzięki ocenie trenerzy otrzymują informacje zwrotne: w jakim obszarze potrzebna jest pomoc, która treść była powtórzeniem, jaki jest poziom kompetencji grupy itp. Takie istotne informacje umożliwiają refleksję nad przygotowaniem kolejnych działań i resetowaniem za każdym razem to jest potrzebne.

b) Quiz sprawdzający

Platforma Moodle oferuje trenerom możliwość tworzenia quizów składających się z ogromnej palety rodzajów pytań, w tym wybierania wielu odpowiedzi, odpowiedzi typu prawda-falsz i krótkich pytań. W przypadku eksperymentów DIGITAL-S quizy są uzupełniane na końcu każdej lekcji zawierają pytania ściśle związane z treścią pod lekcją.



Moduł quizu ma ogromną liczbę opcji i narzędzi, co czyni go bardzo elastycznym. Te pytania są przechowywane w banku pytań dotyczących kursu i mogą być ponownie wykorzystane w trakcie kursu, a także między kursami. Quizy mogą umożliwiać wiele podejść. Każda próba jest automatycznie oznaczana, a trener może zdecydować, czy wyrazić opinię i / lub pokazać prawidłowe odpowiedzi. Uczestnicy mogą podejść do quizu kilka razy, powrócić do poprzedniego pytania i ponownie go zbadać, aby zaznaczyć poprawną odpowiedź.

Quizy nie miały na celu sprawdzenia zapamiętywania treści, ale pomoc w zrozumieniu i zastosowaniu jej w praktyce. Naszym celem nie była weryfikacja i pielęgnacja błędów, naszym celem było stworzenie uczestnikom możliwości do zastanowienia się, przeanalizowania, gdzie i dlaczego wystąpił błąd, a przede wszystkim, co zrobić, aby go naprawić.

Ponadto trenerzy powinni mieć świadomość, że uczestnik zdalnych zajęć ma dostęp do nieograniczonych źródeł wsparcia: notatek osobistych, Internetu i pomocy innych osób. W związku z tym e-kurs powinien być przygotowany w taki sposób, aby zadania do wykonania zmusiły uczniów do myślenia, wymagania interpretacji określonych zagadnień, analizy i wyciągania wniosków itp. Trener powinien rozważyć celowość wykorzystania zadań zaliczonych do podstawy najwyższej oceny z lekcji e-kursu, możliwość korygowania zadań, zachęcanie ucznia do eksperymentowania i samodzielnego poszukiwania rozwiązań. Brak sankcji powinien zachęcać do takiego podejścia.

W przypadku szkolenia zdalnego bardzo ważne są informacje zwrotne związane z rozwiązanymi zadaniami. Po ukończeniu quizu uczeń musi uzyskać informację zwrotną, aby dowiedzieć się, co zrobił dobrze lub źle, dlaczego odpowiedź jest nieprawidłowa. Rozwiązaniem jest umieszczenie informacji, gdzie w e-kursie omawiano już ten problem i

gdzie można uzyskać dodatkowe informacje na ten temat. Na przykład fora mogą oferować taką możliwość.

4.4. Proces certyfikowania

Certyfikacja jest definiowana jako suma metod i procesów wykorzystywanych do oceny osiągnięć (wiedzy, know-how i / lub kompetencji) danej osoby, zazwyczaj prowadzących do certyfikacji (Źródło: Cedefop, 2008).



W środowisku tradycyjnym i e-learningowym ocena uczniów odgrywa bardzo ważną rolę. Na kursach w części lub w całym Internecie następuje zmiana paradygmatu oceny, w którym techniki oceny nie są przydatnymi metodami pomiaru postępów ucznia, ponieważ opierają się one głównie na sprawdzeniu zdolności zapamiętywania. Są zatem w stanie potwierdzić tylko wiedzę ucznia polegającą na reprodukcji i przetwarzaniu uzyskanych informacji.

W nowym paradygmacie e-learningu ocena musi opierać się na analizie umiejętności uczestników do rozwiązywania problemów oraz na tym, czy są oni w stanie myśleć analitycznie, odruchowo i krytycznie. trenerzy wymyślili i wykorzystali odznaki i certyfikaty.

Cyfrowe odznaki i certyfikaty opisujące obszary działalności mogą dać pełniejszy obraz wszystkich korzyści edukacji formalnej, pozaformalnej i nieformalnej.

a) DIGITAL-S odznaki

Celem stosowania odznak jest:

- Zachęcanie uczniów do angażowania się w pozytywne zachowania edukacyjne,
- Określenie postęp i ścieżki edukacyjnej,
- Potwierdzenie zaangażowania, ucząc się i poszerzając zakres wiedzy i umiejętności.

Na platformie Moodle odznaka to system symboli graficznych lub tekstowych działających jako nagroda lub potwierdzenie, że uczestnik pomyślnie wykonał określoną czynność, np.

lekcje, quiz. Takie odznaki można wykorzystać w e-kursie jako element grywalizacji, element motywacji do działania, a nawet element, który pozwala śledzić przebieg treningu.



Odznaka ujawnia takie informacje, jak: imię i nazwisko osoby nagrodzonej, opis osiągnięcia, rodzaj odznaki, data wydania, data ważności oraz kryteria przyznania nagrody, nazwa wystawcy oraz dane potwierdzające jej wiarygodność.

b) DIGITAL-S certyfikaty

Certyfikat zawiera nieco szerszy zapis osiągnięć, ale także działań, w których student uczestniczył w przebiegu czasowym.

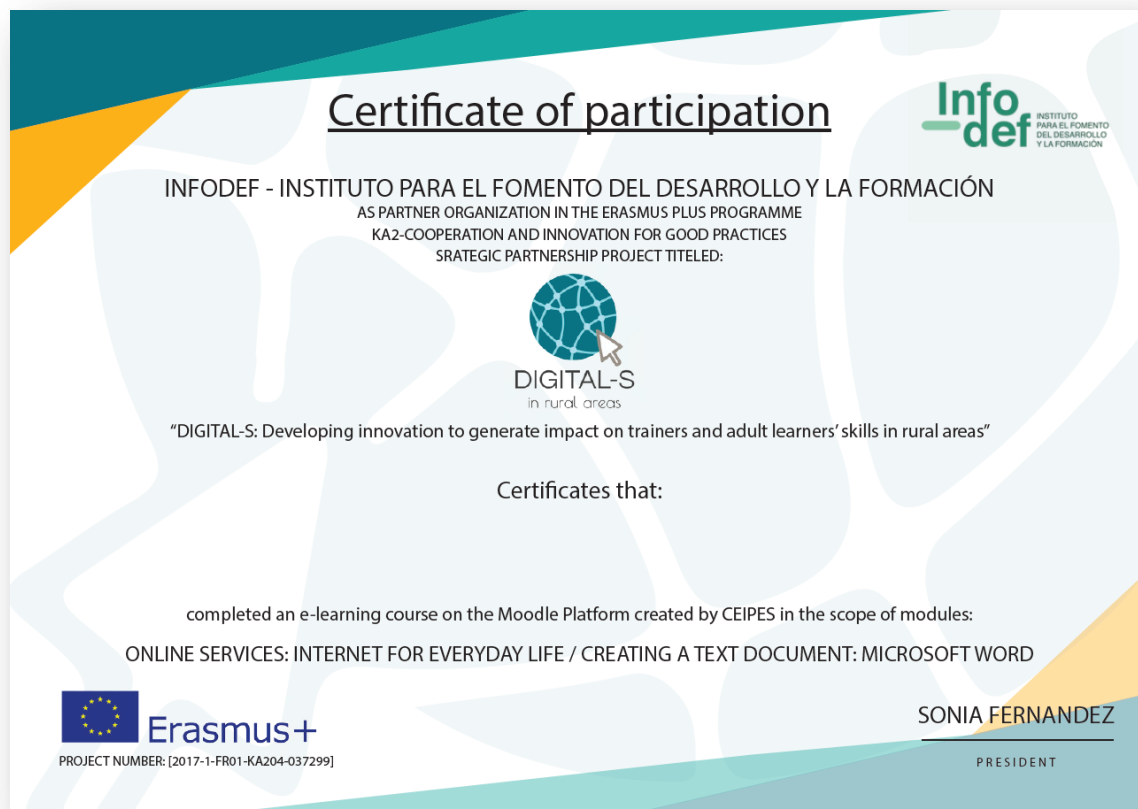
W jakim stopniu odznaki i certyfikaty mogą motywować uczących się do zdobywania nowej wiedzy i umiejętności, to z pewnością zależy od nich, od tego, czy motywacje wewnętrzne czy zewnętrzne są dla nich ważniejsze.

Pierwszym z nich są bodźce, takie jak ciekawość, własne zainteresowania, które wymagają nowych kompetencji dla własnej satysfakcji, a nie dla zewnętrznych nagród. Są bardziej widoczne w środowisku edukacyjnym, które stymuluje autonomię uczniów, na przykład na kursach e-learningowych. Po drugie, na przykład nagrody i kary, certyfikaty, perspektywy uzyskania lepszej pracy lub pozycji.

Motywowatorzy zewnętrzni stymulują i kontrolują aktywność uczniów i pochodzą od innych zainteresowanych biorących udział w procesie dydaktycznym.

Bez względu na rodzaj klasyfikacji można założyć, że motywacja do zdobywania cyfrowych odznak i certyfikatów może mieć inne pochodzenie. Z pewnością dla wielu osób czynniki

wewnętrzne i zewnętrzne nakładają się, a ich wzajemne relacje wymagają badań naukowych.



Certyfikat DIGITAL-S nie zawiera informacji o poziomie kompetencji, ale wskazuje obszary objęte e-kursem.

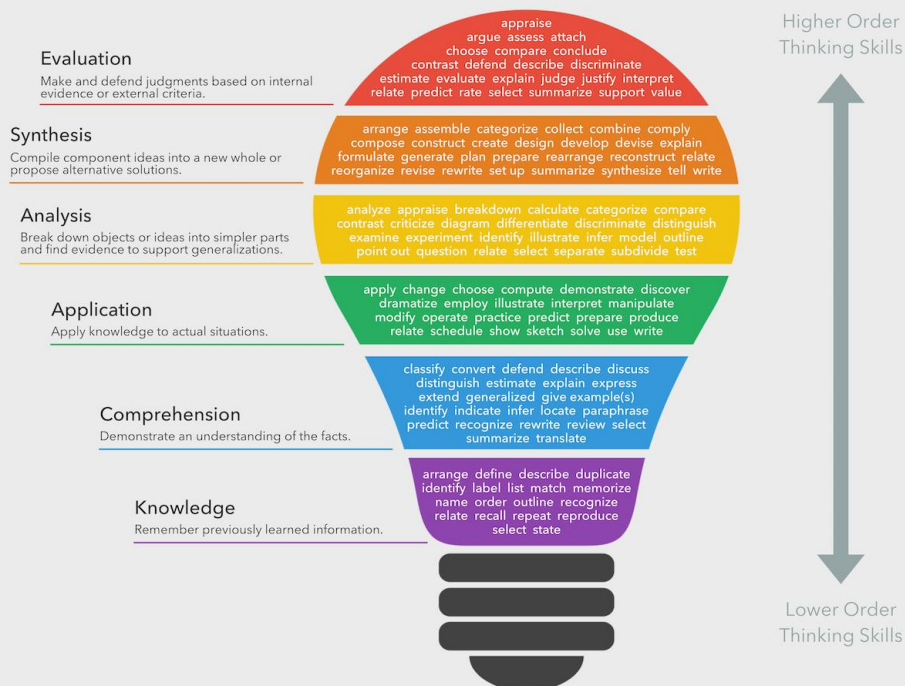
5. CYFRYZACJA PROGRAMU SZKOLENIOWEGO NA PLATFORMIE MOODLE

5.1. Proces cyfryzacji

Ekspertyzy DIGITAL-S ujawniły fakt, że metody stosowane przez trenerów powinny być aktywne pomimo aspektu odległości, stąd znaczenie tworzenia i dostarczania dostosowanych treści e-learningowych, a także proaktywne wsparcie dla dorosłych uczniów.

W kontekście e-learningu trenerzy powinni prowadzić działania obejmujące wszystkie cele taksonomii Blooma: tworzenie, rozumienie, zapamiętywanie, stosowanie, analizowanie i ocenę.

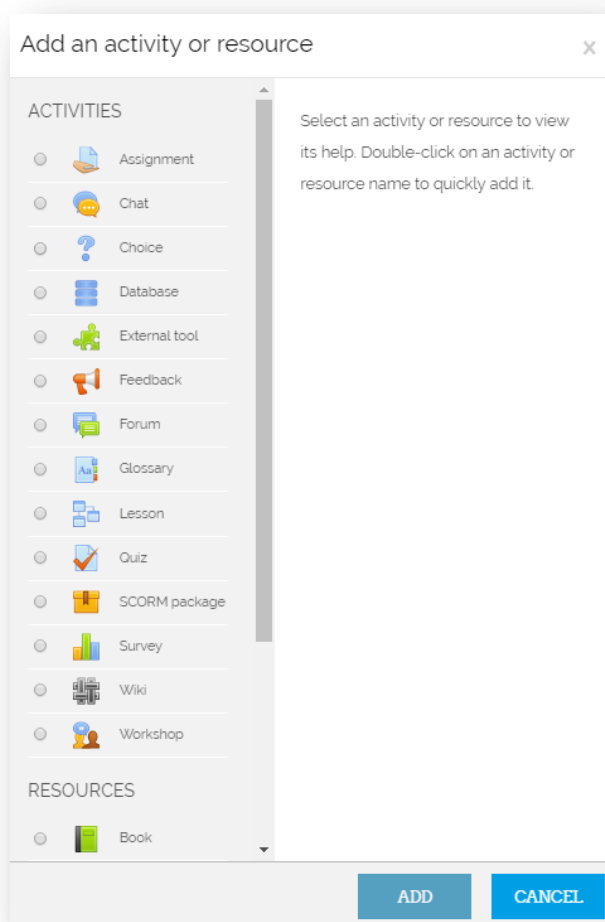
Bloom's Taxonomy Verbs



*Taksonomia
Blooma
została
stworzona
przez
Benjamina
Blooma w
1956 roku.
Definiuje
klasyfikację
efektów*

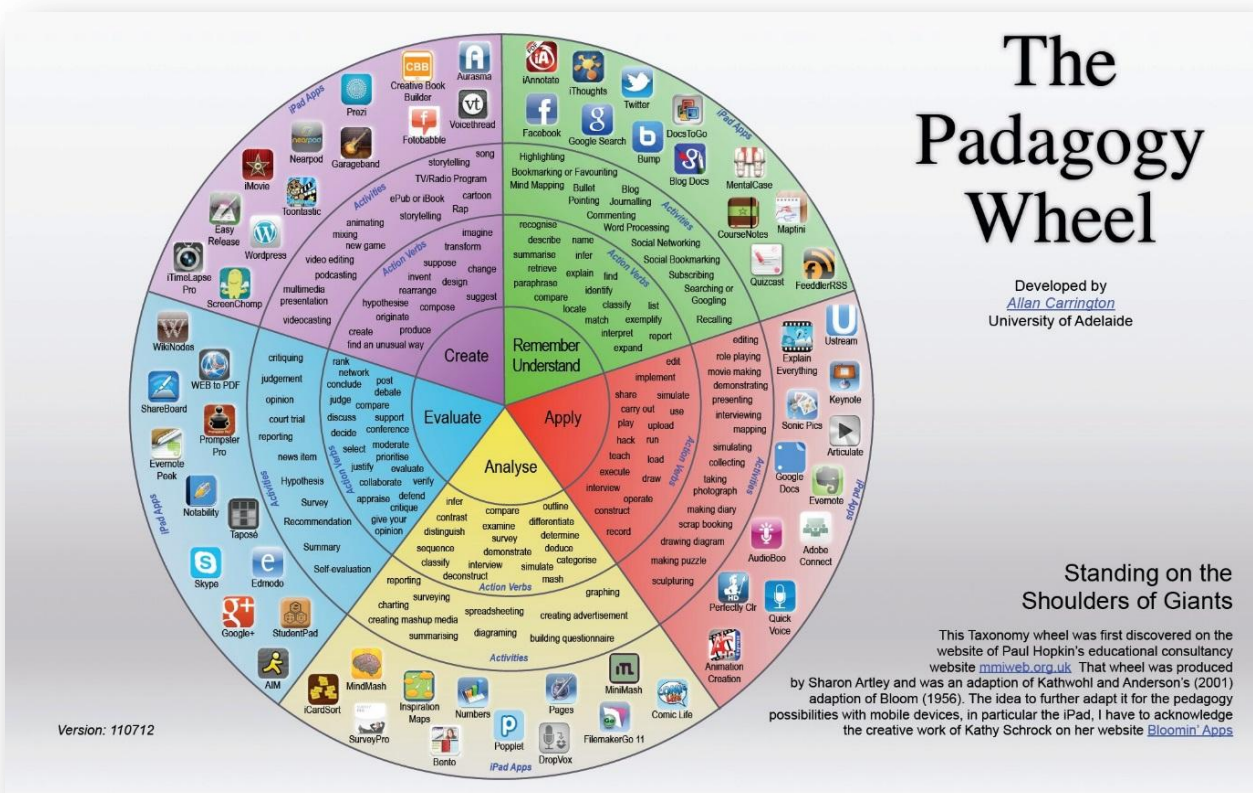
5.2. Zastosowane działania i aktywności

Proces cyfryzacji oznacza wykorzystanie różnych i różnorodnych działań hostowanych na platformie Moodle, które pozwalają trenerom na zróżnicowanie treści lekcji. Angażuje ich do przeglądania innych stron internetowych, oglądania filmów, czytania dokumentów, wykonywania ćwiczeń praktycznych, rozwiązywania quizów itp. Pomimo słabego poziomu podstawowych umiejętności w dziedzinie technologii cyfrowej stają się bardziej autonomiczni i mogą być aktorami własnej ścieżki. Po zakończeniu działań uczestnicy mają możliwość podzielenia się swoimi zwyczajami ze swoimi rówieśnikami dzięki nowo nabytym umiejętnościom cyfrowym



Zrzut ekranu z platformy Moodle: lista działań lub zasobów do wdrożenia w ramach e-kursu

Oprócz istniejących działań na platformie Moodle, możliwe jest użycie innych narzędzi i aplikacji zewnętrznych dla platformy Moodle. Biorąc pod uwagę fakt, że trenerzy nie są zaznajomieni z technologiami ICT, innym podejściem zatwierdzonym przez konsorcjum było wykorzystanie już istniejących zasobów w ramach licencji na otwartą treść (filmy, witryny rządowe i rządowe, dokumenty PDF itp.), Wraz z bezpłatnymi narzędziami i aplikacjami lub w wersji darmowej, bez uszczerbku dla jakości programu szkoleniowego.



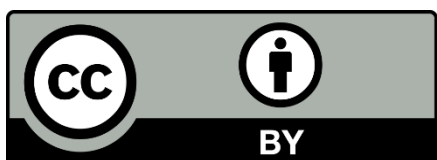
lustracja koła taksonomii, w tym możliwości oferowane przez obecne aplikacje

5.3. Własność intelektualna i ochrona danych

Jak wykazały eksperymenty projektu DIGITAL-S, e-learning oferuje wiele możliwości pod względem działań, ze względu na różnorodność istniejących zasobów i narzędzi w Internecie. Jednak trenerzy mają zarówno etyczne, jak i prawne obowiązki, aby upewnić się, że dane osobowe dorosłych uczniów są odpowiednio chronione. Ochrona praw i wolności dorosłych osób uczących się jest podstawową zasadą, szczególnie w kontekście, w którym większość zebranych danych może być analizowana i wykorzystywana do celów komercyjnych przez strony internetowe firm.

Instruktorzy muszą podnieść świadomość na ten temat. Ponadto muszą dawać przykład we wszystkich działaniach e-learningowych dostarczanych za pośrednictwem platformy Moodle lub innych aplikacji, stron internetowych w Internecie. To zobowiązanie obejmuje refleksję etyczną, jeśli chodzi o wybór narzędzi i działań dla uczniów. Na przykład francuscy trenerzy starali się unikać wprowadzania dorosłych osób uczących się za pomocą narzędzi Google (Gmail, formularz Google itp.). Rzeczywiście, dostępnych jest obecnie wiele alternatyw pozwalających uniknąć przetwarzania danych lub profilowania.

Innym ważnym aspektem treści cyfrowych jest szacunek dla pracy autora w Internecie. W związku z tym każdy może łatwo kopiować / wklejać treści online bez dalszego rozważania osoby, która je stworzyła. Gdy informacje wybrane w Internecie tego wymagały, przed udostępnieniem linku lub dokumentu na platformie Moodle przeprowadzono systematyczne sprawdzanie praw własności intelektualnej, patentów i praw autorskich ze stron internetowych i filmów na YouTube. Na przykład, jeśli nadal istnieją wątpliwości, czy treść jest bezpłatna do użytku lub nie, można wysłać wiadomość e-mail i poprosić autora o autoryzację użytkowania. Ogólnie rzecz biorąc, kiedy podczas lekcji tworzone są linki URL, trenerzy upewnili się, że autor produkcji (np. Zdjęcie, tekst, wideo, strona internetowa itp.) Jest wyraźnie wymieniony. W przypadku filmów z YouTube należy wyświetlać tylko filmy zawierające licencję „Creative Commons”. W pozostałych przypadkach tylko link URL zostanie skopiowany na platformie Moodle



Oto przykład najbardziej przychylnej oferty oferowanych licencji. Umożliwia użytkownikom dystrybucję, przekształcanie produktu, nawet w celach komercyjnych. Użytkownicy muszą jedynie upewnić się, że przypisują autorowi oryginalne dzieło.

Dowiedz się o różnych wspólnych kreatywnych licencjach autorskich po linkiem [:https://creativecommons.org/licenses/?lang=en](https://creativecommons.org/licenses/?lang=en)

6. URUCHOMIENIE I OCENA EKSPERYMENTÓW

Jak wcześniej wspomniano powyżej, konsorcjum DIGITAL-S przeprowadziło prawdziwą analizę w celu zidentyfikowania rzeczywistych potrzeb edukacyjnych dorosłych uczniów przed uruchomieniem e-kursu w każdym kraju partnerskim. Jego struktura została opracowana zgodnie ze zdolnościami trenera w zakresie uczenia się i nauczania w celu zapewnienia oferty szkoleniowej, ale także zgodnie ze zdolnościami uczenia się dorosłych osób uczących się jako grup docelowych projektu.

Dorośli uczniowie mieli 4 tygodnie na ukończenie całego kursu i otrzymanie określonych odznak po przeczytaniu informacji zawartych w materiałach oraz po ukończeniu ćwiczeń i quizów.

Konsorcjum DIGITAL-S regularnie otrzymywało informacje zwrotne od dorosłych słuchaczy, ale także od trenerów w każdym kraju partnerskim, aby wesprzeć wymianę doświadczeń i znaleźć najlepszy sposób na wyciągnięcie wniosków z tego doświadczenia. Trenerzy nieustannie starali się utrzymać dobrą współpracę z dorosłymi uczniami i wspierać ich podczas ukończenia e-kursu.



Dla większości dorosłych uczniów e-kurs DIGITAL-S stanowił ich pierwsze eksperymenty z e-learningiem

6.1. Wyniki ilościowe: wskaźniki sukcesu

Każda organizacja partnerska projektu DIGITAL-S wdrożyła własny kurs adresując swoją grupę docelową. Uzyskane wyniki były bardzo różne w poszczególnych krajach. Poniżej tabeli podsumowującej wyniki ilościowe podzielone według poszczególnych krajów.

WSKAŹNIKI		DIGITAL-S ORGANIZACJE					
		FAMILLE RURALES	COLLEGIUM BALTICUM	CPIP	INFODEF	CEIPES	Razem
		Francja	Polska	Rumunia	Hiszpania	Włochy	
Użytkownicy zapisani na e-kursy		45	74	34	34	65	252
Uczniowie zapisani do quizu wstępnej oceny	Ukończone	55	24	16	44	16	155
	W trakcie realizacji	-	-	-	4	-	
Uczniowie zapisani na końcowy test lekcji 1	Ukończone	55	24	15	34	15	143
	W trakcie realizacji	-	-	-	12	-	
Uczniowie zapisani na końcowy test z lekcji 2	Ukończone	52	24	14	32	14	136
	W trakcie realizacji	-	-	-	4	-	
Uczniowie biorący udział w quizie oceny końcowej	Ukończone	47	24	14	32	14	131
	W trakcie realizacji	-	-	-	1	-	
Uczniowie, którzy wypełnili kwestionariusz satysfakcji		15	54	24	12	32	137
Uczniowie, którzy ukończyli pod-lekcje (lekcja 1)		18	54	24	12	32	140
Uczniowie, którzy ukończyli pod-lekcje (lekcja 2)		15	54	24	12	32	137
Dostarczone odznaki		15	54	24	12	32	137

Część dorosłych uczniów porzuciła lub przerwała swój e-kurs przed końcem programu szkoleniowego. W przypadku niektórych uczestników przyczyny nie są dobrze określone (z powodów osobistych). Niektóre z nich wymieniono jednak poniżej::

- Nieufność we własnym zakresie (jest to nauka na odległość - z własnego domu).
- Brak zainteresowania (myślą, że nie potrzebują informacji cyfrowej w ich wieku, mogą uznać, że e-kurs nie jest przydatny w ich codziennym życiu).
- Brak czasu z powodów zawodowych lub zmiany pracy.
- Dwa dużo czasu między pierwszą a drugą fazą eksperymentu (faza 1: dzień wcześniejszego szkolenia we wrześniu 2018 r. I faza druga: e-kurs umiejętności cyfrowych w marcu i kwietniu 2019 r.).
- Problemy zdrowotne dla niektórych uczestników.
- Problemy techniczne lub logistyczne (problem połączenia z identyfikatorem i hasłem).

6.2. Umiejętności cyfrowe nabyte przez uczniów

Współczynnik powodzenia kursów DIGITAL-Se można zidentyfikować na podstawie wyników testu samooceny przeprowadzonego zarówno na początku, jak i na końcu każdego opracowanego kursu. We wszystkich krajach, w których przeprowadzono różne e-kursy (Francja, Polska, Rumunia, Hiszpania i Włochy), różne zaangażowane grupy docelowe dokonały samooceny swoich umiejętności cyfrowych, analizując swój wcześniejszy poziom wiedzy, zarówno istniejącej, jak i nabytej w prosty i skuteczny sposób.

Pod względem liczbowym i w skali od 1 do 5 uczestnicy, którzy uczestniczyli w kursie, mieli istniejący poziom wiedzy na poziomie 2 i podnieśli go do 4/5 w zakresie opracowanych tematów.

We Francji wyniki uzyskane zarówno z testu pierwszego, jak i drugiego, miały zakres od 6 do 10. Również w Polsce i Rumunii poziom nabytych umiejętności był bardzo wysoki, uzyskane wyniki wahały się od 8 do 10. W Hiszpanii wyniki uzyskane dla quiz 1. lekcji miały 9,74 w skali od 1 do 10, a w quizie 2. lekcji- 6,75. Jednak wielu hiszpańskich uczestników wykazało, że nie zapoznali się zbyt dobrze z zadawanymi pytaniami, aby zrozumieć poziom nabytej wiedzy i umiejętności. Zależy to również od rodzaju grupy docelowej, do której adresowany był kurs. Prawdopodobnie hiszpańska grupa docelowa potrzebowała więcej czasu na przyswojenie proponowanych umiejętności cyfrowych. We Włoszech uczniowie zaczynali od bardzo wysokiego poziomu umiejętności cyfrowych. Zostało to podkreślone zarówno podczas działań szkoleniowych, jak i we wstępnym kwestionariuszu samooceny. Ponadto grupa docelowa Włoch jest bardzo młoda (16-30 lat), a zatem bardzo przyjazna dla użytkownika w sektorze technologii.

Kolejnym czynnikiem sukcesu jest ocena wiedzy zdobytej podczas quizów przeprowadzonych zarówno po 1. etapie 2. lekcji w każdym z pięciu kursów. Można potwierdzić, że uczniowie, którzy je ukończyli, odpowiedzieli poprawnie prawie w całości na pytania.

Ogólnie rzecz biorąc, prawie wszyscy uczestnicy poprawnie odpowiedzieli na pytania quizu, niektórzy próbowali quizu więcej niż raz, aby uzyskać pożądany wynik. Oczywiście, trenerzy nie mogą wiedzieć, czy uczestnicy naprawdę i praktycznie nauczyli się umiejętności cyfrowych oferowanych na kursie. Wyniki te można ocenić w perspektywie długoterminowej.

Interesującym punktem, który należy rozwinąć po ukończeniu e-kursu, byłoby sprawdzenie poziomu postępu po e-kursie umiejętności cyfrowych i wiedzy, opracowanie bardziej precyzyjnego narzędzia oceny poziomu (wykres z kryteriami i wskaźnikami) oraz narzędzia do monitorowania, aby zobaczyć aktualny status każdego uczestnika

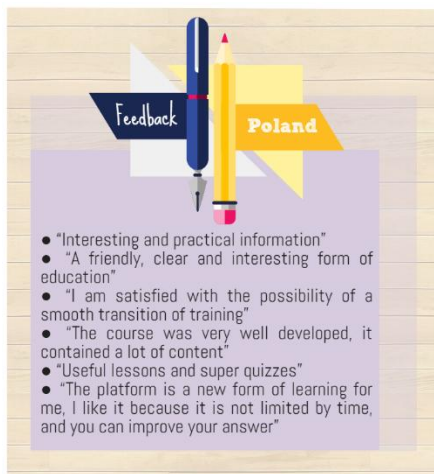
6.3. Wyniki jakościowe: ocena zadowolenia dorosłych uczniów

Dorośli uczniowie mieli inną, ale bardzo interesującą typologię w każdym kraju partnerskim. Mając różne potrzeby edukacyjne, inny poziom wiedzy cyfrowej i angażując się w różne działania, dorośli uczniowie napotkali pewne problemy w dostępie i ukończeniu e-kursu.

Kwestionariusz satysfakcji był bardzo przydatnym narzędziem do zrozumienia jakości przeprowadzonego kursu i jeśli spełniał oczekiwania uczestników z dowolnego punktu widzenia. Z ogólnej średniej uczestników okazuje się, że byli bardzo zadowoleni zarówno z organizacji kursu, treści, platformy e-learningowej Moodle i zastosowanej metodologii:



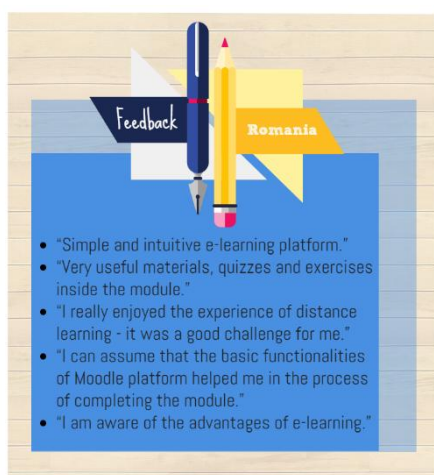
We Francji szkolenie spełniło potrzeby uczniów zgodnie z ich oczekiwaniami. Byli zadowoleni z platformy Moodle (użyteczność, dostępność, funkcjonalność itp.) oraz wsparcia pedagogicznego, które umożliwiło im osiągnięcie celów szkolenia w zakresie umiejętności



Feedback **Poland**

- "Interesting and practical information"
- "A friendly, clear and interesting form of education"
- "I am satisfied with the possibility of a smooth transition of training"
- "The course was very well developed, it contained a lot of content"
- "Useful lessons and super quizzes"
- "The platform is a new form of learning for me, I like it because it is not limited by time, and you can improve your answer"

W Polsce wynik uzyskany w kwestionariuszu oceny był bardzo zadowalający. Szkolenie spełniło potrzeby uczniów i było zgodne z ich oczekiwaniami zarówno pod względem treści e-kursu, jak i funkcjonalności platformy Moodle.



Feedback **Romania**

- "Simple and intuitive e-learning platform."
- "Very useful materials, quizzes and exercises inside the module."
- "I really enjoyed the experience of distance learning - it was a good challenge for me."
- "I can assume that the basic functionalities of Moodle platform helped me in the process of completing the module."
- "I am aware of the advantages of e-learning."

W Rumunii, dorośli uczniowie byli zadowoleni, ale na początku projektu bali się nie spełnić „cyfrowych oczekiwań” wymaganych przez cele szkolenia (możliwość samodzielnego korzystania z nauki na odległość). Nauczyli się i podnoszą poziom umiejętności cyfrowych



Feedback **Spain**

- "Problems to access to the platform with mobile devices."
- "Sometimes the English version was activated automatically, instead the Spanish version."
- "The questions included in the questionnaire were not very easy to understand or not very clear."
- "The structure of the text and the sequence of contents could be more clearly organized."

W odniesieniu do Hiszpanii, wyniki uzyskane z kwestionariusza oceny były zadowalające zarówno z punktu widzenia treści, jak i technicznego, nawet jeśli wybrana grupa docelowa napotkała pewne problemy w korzystaniu z platformy Moodle.



Feedback **Italy**

- "The platform is very effective and valid."
- "I hope there is a continuation to this very interesting course."
- "You have been very helpful with all of us."
- "Simple and useful course."
- "I really enjoyed the video content."

Ostatecznie jeśli chodzi o Włochy jasne jest, że uczniowie, którzy ukończyli cały e-kurs, są bardzo zadowoleni z materiałów dostarczonych zarówno pod względem treści, organizacji, jak i użyteczności platformy Moodle.

W odniesieniu do wad programu e-szkolenia partnerzy projektu ustalili, że niektórzy uczestnicy spotkali się z pewnymi problemami i przeszkodami w zakresie osobistego myślenia (ograniczając przekonania: wiek, stan zdrowia, płeć, czas, brak motywacji, brak zaufania) w korzystaniu z własnych umiejętności cyfrowych do uczenia się na odległość, brak zainteresowania (dorośli uczniowie uważali, że treść kursu nie będzie przydatna w ich życiu osobistym i zawodowym i nie byli świadomi głównych zalet nauczania na odległość), brak zainteresowania w ustalaniu celów cyfrowych itp.

Inne przeszkody związane były z problemami technicznymi, takimi jak dostęp do Internetu, dostęp do platformy ze smartfona, użyteczność platformy, problem połączenia (identyfikator, hasło) itp.

6.4. Perspektywa trenerów eksperymentowania DIGITAL-S

Ogólnie rzecz biorąc, można stwierdzić, że 15 profesjonalnych trenerów z 5 różnych organizacji zaangażowanych w ten projekt było bardzo zadowolonych z ogólnego eksperymentowania z e-learningiem. Współpraca międzynarodowa między nimi była dwie konstruktywna i stawiająca wyzwanie.

Różne umiejętności i wiedza zostały opracowane i udostępnione od trenera do trenera. Aby wymienić niektóre z nich, trenerzy nauczyli się, jak skutecznie oceniać i rozumieć potrzeby uczestników. W związku z tym byli oni w stanie dostosować e-kursy do konkretnych wymagań, dopasowanych do cech uczestników. W końcu udało im się dotrzeć do niejednorodnych poziomów grup docelowych za pomocą różnych cyfrowych narzędzi i działań. Wyzwanie polegające na tworzeniu łatwych i atrakcyjnych treści online zostało spełnione pomimo ograniczeń nałożonych przez dostępne materiały i dostęp do Internetu.

W perspektywie krótkoterminowej eksperyment DIGITAL-S pozwolił trenerom lepiej wiedzieć, jak programować działania e-learningowe i jak wspierać uczestników w tym konkretnym kontekście. Ponieważ ich reprezentacja na temat e-learningu uległa zmianie, lepiej rozumieją, w jaki sposób zmotywować samych siebie i jak motywować uczestników. W dłuższej perspektywie będą mogli realizować projekty szkoleniowe w zakresie digitalizacji i odpowiednio proponować kompetentne i innowacyjne rozwiązania.

Oczywiście, dzięki owocnym doświadczeniom rozwinęto także umiejętności miękkie, takie jak: rozumienie innych i kontakt z publicznością, która nie zawsze jest fizycznie obecna, budowanie zespołu zarówno między trenerami, jak i między partnerami projektu, umiejętności komunikacyjne, pewność siebie, samokrytyka, rozwiązywanie problemów i elastyczność.

Z technicznego punktu widzenia korzystanie z platformy Moodle było dość wymagające. Wiele czasu poświęcono na przysyłanie treści i działań na platformie Moodle. Od trenerów wymagano wytrwałości i poświęcenia. Mijmy nadzieję, że mieli okazję czerpać pełne korzyści z ciężkiej pracy, rozwijając zaawansowane umiejętności technologiczne: zarządzanie różnymi sekcjami, przysyłanie materiałów, tworzenie zawartości przy różnych wsparciach itp.

W końcu kolejnym ważnym aspektem, którego się z tego nauczyliśmy, jest odpuszczenie. Rzeczywiście, jako trener w nauczaniu na odległość, trzeba radzić sobie z frustracją związaną z niemożnością działania, gdy uczniowie nie łączą się na platformie Moodle.

Watch the short interviews of the trainers, directly accessible on the following links:



Marion <https://youtu.be/NvzBRc9SVw4>, Sophie <https://youtu.be/bZCVk1GibHs> and Elodie <https://youtu.be/qd4KdcQeAUE> z Familles Rurales (Francja)



Anna z Collegium Balticum
(Polska)
<https://youtu.be/nn7pJAgoLOM>

Ana-Maria z CPIP
(Rumunia)
<https://youtu.be/kWgHzUcLpZk>



David https://youtu.be/T2Hv8U6m4_Q and Jose
<https://youtu.be/elndktHe7ss> z INFODEF (Hiszpania)



Fulvio <https://youtu.be/Fw117VqSr58> Alessia <https://youtu.be/FVeiQDrUJz8> i Erika
https://youtu.be/nP2FYm_sZJg z CEIPES (Włochy)

7. ZALECENIA DOTYCZĄCE SKUTECZNYCH DZIAŁAŃ E-NAUCZANIA

Konsorcjum DIGITAL-S pragnie zapewnić profesjonalnych trenerów mających na celu wdrożenie podstawowych szkoleń z zakresu kompetencji cyfrowych skierowanych do niewtajemniczonych dorosłych uczniów z obszarów wiejskich, z dogłębną analizą najważniejszych elementów, które należy wziąć pod uwagę i wspierać.

7.1. Rekomendacje dotyczące GRUP DOCELOWYCH

- Jasne uprzednie zrozumienie konkretnych potrzeb szkoleniowych zarówno trenerów, jak i osób uczących się. W przypadku trenerów - o ich poprzednich umiejętnościach i wiedzy na temat technologii cyfrowej i e-learningu oraz ich kontekstach i warunkach zawodowych. W przypadku uczniów - o ich umiejętnościach, potrzebach, obszarach zainteresowania i stylach uczenia się
- Ocenianie poziomu umiejętności cyfrowych uczniów w celu weryfikacji, czy spełniają one podstawowe wymagania. Wstępny kwestionariusz samooceny może być przydatnym narzędziem do oceny kompetencji cyfrowych uczniów i określenia ich poziomu kompetencji. Wstępne kwestionariusze samooceny w celu oceny poziomu kompetencji cyfrowych grupy docelowej powinny być stosowane przed wdrożeniem kursu online, na przykład proponując narzędzie / quiz do ukończenia z trenerem (a nie podczas lekcji cyfrowej). Projekt kwestionariusza samooceny powinien oceniać wiedzę uczniów na temat ICT, ale także identyfikować kompetencje cyfrowe uczniów na różnych poziomach (na przykład: poziom podstawowy, średni i poziom biegłości w zakresie kompetencji cyfrowych)
- Kwestionariusze zaimplementowane po każdej jednostce edukacyjnej / lekcji cyfrowej e-kursu oceniają postępy uczniów w procesie uczenia się. Kwestionariusz ten musi być dokładnym narzędziem oceny (na przykład otwierającym możliwość opracowania wykresów spełniających określone kryteria i wskaźniki), a także może być przydatny dla trenerów do indywidualnego monitorowania postępów każdego uczestnika.

7.2. Rekomendacje dotyczące CELÓW I TREŚCI KSZTAŁCENIA

- Wybór i zastosowanie sensownego podejścia pedagogicznego do nauki. Zdefiniuj treści szkolenia tak zamknięte i praktyczne, jak to możliwe, do codziennych i rzeczywistych sytuacji istotnych dla beneficjentów.
- UżywaNIE bardzo prostego języka.
- Zawsze pytanie o opinie.
- Tworzenie treści dostosowanych do cyfrowych potrzeb edukacyjnych.

- Opracowanie odpowiedniej równowagi między teorią a praktyką.
- Angażowanie uczniów: bądź jasny i jasno komunikuj cele szkolenia.
- Sprawdzanie motywacji dorosłych uczniów i przeszkód, jakie mogą napotkać / napotkać
- Proponowanie wydarzeń synchronicznych podczas lekcji cyfrowej, aby zaangażować uczniów.

7.3. Rekomendacje dotyczące MEDIACJI TECHNOLOGICZNEJ

- Wykorzystanie mediów społecznościowych i działań informacyjnych w celu zmotywowania uczestników i połączenia sesji mieszanej z e-learningiem.
- Badanie i wybór narzędzia online odpowiedniego dla użytkowników i beneficjentów. Wybrane narzędzie lub platforma musi być przyjazne dla użytkownika i elastyczne.

7.4. Rekomendacje dotyczące KONTEKSTU KSZTAŁCENIA

- Jeśli to możliwe, rozpoczęcie szkolenia kompetencji cyfrowych, rozwijanie praktycznych sesji twarzą w twarz, a następnie realizacja pozostałej części kursu z wykorzystaniem połączenia e-learningu i mieszanych treści / działań.
- Zwiększenie wsparcia uczniów przed rozpoczęciem lekcji cyfrowej
- Ograniczenie odstępu czasu między pierwszym dniem szkolenia cyfrowego a lekcją cyfrową, im krótszy okres między nimi, tym lepiej.
- Poinformowanie ucznia, że może zadzwonić w celu kontynuacji lekcji cyfrowej podczas pierwszego szkolenia
- Proaktywne wsparcie przez rozmowy telefoniczne
- Proponowanie sprawdzenia postępu procesu uczenia się i kontynuacji poprzednich lekcji: 2-3 godziny sesji szkoleniowej z trenerem (w grupie przez trzeci tydzień)
- Dostosowanie czasu do wdrożenia kursu: lekcja cyfrowa może potrwać 2 miesiące zamiast 1 miesiąca

8. WNIOSKI

Podsumowując, nie można zaprzeczyć, że technologia cyfrowa znacznie zmieniła sposób myślenia jednostki, interakcji z innymi i skutecznego działania w społeczeństwie. Osoby powinny korzystać z technologii cyfrowej, zwłaszcza w dziedzinie edukacji dorosłych i uczenia się przez całe życie. Technologia cyfrowa musi być wykorzystywana w celu zaspokojenia przyszłych potrzeb społecznych i rozwoju sprzyjającego włączeniu społecznemu.

Opracowując otwarte i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej, eksperymentom DIGITAL-S udało się poprawić i rozszerzyć ofertę wysokiej jakości możliwości uczenia się dostosowanych do potrzeb indywidualnych osób o niskich kwalifikacjach lub o niskich kwalifikacjach.

Z perspektywy dorosłych słuchaczy można argumentować, że technologia cyfrowa w postaci zajęć e-learningowych okazała się relewantną odpowiedzią na pomoc w motywowaniu dorosłych do bardziej efektywnego uczenia się. Na obszarach wiejskich, na podstawie których projekt DIGITAL-S zawiera wytyczne, rozwiązanie e-learningowe pozwalające uzyskać umiejętności cyfrowe jest tym bardziej właściwe.

Z perspektywy profesjonalnych trenerów eksperymenty DIGITAL-S mogą odegrać kluczową rolę w podnoszeniu świadomości wśród tych, którzy jeszcze nie zrozumieli znaczenia i możliwości oferowanych przez e-learning. Jest to najskuteczniejszy sposób uczenia się i pomaga agencjom szkoleniowym lub organizacjom tworzyć szkolenia dostosowane do ich potrzeb i wysokiej jakości przy niższych kosztach. Poza tym takie nowe praktyki szkoleniowe pozwalają im się doskonalić i naprawdę podekscytować działaniami szkoleniowymi.



To know more about the DIGITAL-S consortium:

- FAMILLES RURALES PAYS DE LA LOIRE - <https://pays-de-la-loire.famillesrurales.org/>
- COLLEGIUM BALTICUM - <https://www.cb.szczecin.pl/>
- CPIP - <https://cpip.ro/>
- INFODEF - <http://infodef.es/>
- CEIPES - <https://ceipes.org/>

ZAŁĄCZNIKI

[Załącznik 1 - Profil DIGITAL-S i wykorzystanie ICT przez dorosłych uczniów](#)

[Załącznik 2 - Plan sesji DIGITAL-S \(etap 1: wcześniejsze szkolenie\)](#)

[Załącznik 3 - Podręcznik użytkownika platformy e-learningowej DIGITAL-S](#)

[Załącznik 4 - Wytyczne dotyczące platformy e-learningowej DIGITAL-S dla profesjonalnych trenerów](#)



Project Agreement Number
2017-1-FR01-KA204-037299