



NEWSLETTER #2



Finansowane przez
Unię Europejską

2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654



Projekt **T4T – Tool-
s4Teaching in Digital
Education Settings**
koncentruje się na
wspieraniu edukatorów
osób dorosłych oraz
organizatorów szkoleń
formalnych, pozafor-
malnych i nieformalnych
w skutecznym przejściu
na edukację cyfrową i
zapewnieniu takiego
samego poziomu in-
terakcji i doświadczeń
międzyludzkich, jak w
środowisku fizycznym.
Ogólnym celem jest
wzmocnienie zdolnoś-
ci edukatorów osób
dorosłych i specjalistów
ds. szkoleń do budowa-
nia i utrzymywania sku-
tecznej dynamiki grupy
w środowisku edukacji
cyfrowej, aby lepiej zaan-
gażować swoich uczniów
online.



Podczas realizacji projektu przygotowano bibliotekę zasobów i stworzono oryginalne treści pedagogiczne. Jednym z głównych rezultatów było zaprojektowanie i opracowanie serii wszechstronnych modułów dotyczących edukacji cyfrowej, dynamiki grupy i hybrydowych programów edukacyjnych. Po opracowaniu wytycznych metodologicznych i dodatkowych zasobów w celu poprawy dynamiki grupy w środowisku uczenia się online (wynik 1 projektu) potrzebne były testy praktyczne z prawdziwymi nauczycielami; z tego powodu zorganizowano Learning and Teaching Training Activity (LTTA). Celem było omówienie materiałów i uzyskanie bezpośredniej informacji zwrotnej podczas szkolenia nauczycieli w zakresie stosowania proponowanego nowego podejścia do nauczania w ich praktyce.

Aby to osiągnąć, organizacja goszcząca LTTA – MYARTIST z Grecji postanowiła wykorzystać koncepcję wirtualnej wystawy jako narzędzia cyfrowego, które może określić wartość metod projektu, a także stanowić sposób na połączenie różnych cech modułów. Omawiając pojęcia takie jak storytelling, digital storytelling i automatyczne pisanie, uczestnicy mieli okazję zapoznać się z teorią opracowaną w wyniku 1. Biorąc pod uwagę, że uczestnicy pochodzący z różnych krajów uczestniczyli w szkoleniu zarówno osobiście, jak i online, LTTA stanowiło żywe doświadczenie tego, jak wygląda mieszane / hybrydowe środowisko uczenia się. Ważne jest, aby pamiętać, że środowisko uczenia się składa się z fizycznego i cyfrowego otoczenia, w którym uczniowie wykonują swoje działania, w tym wszystkich narzędzi, dokumentów i innych przedmiotów, które można znaleźć w tym otoczeniu. Oprócz otoczenia fizycznego i cyfrowego obejmuje ono otoczenie społeczno-kulturowe takich działań.” (Goodyear, 2001).

Wykorzystując wiedzę zdobytą podczas projektowania modułów, trenerzy zapewnili opracowanie strategii zaangażowania, utrzymującej szkolenie proste, jasne i interesujące. Biorąc to pod uwagę, zastosowano energizery dostosowane do środowisk fizycznych i cyfrowych w celu zmniejszenia niezręczności i tworzenia więzi. Narzędzia cyfrowe, takie jak Jamboard, pozwoliły wszystkim uczestnikom na równe dzielenie się swoimi przemyśleniami i opiniami. Dodatkowo, aby środowisko uczenia się było osobiste i społeczne, bezpieczeństwo zostało zapewnione poprzez ćwiczenie "6-częściowe opowiadanie", w którym uczestnicy dzielili się swoimi oczekiwaniami i obawami co do przebiegu szkolenia. Regularne podsumowania były ważną częścią procesu pozyskiwania informacji zwrotnej. Biorąc pod uwagę charakter LTTA, treść i metodologia zostały oparte na module projektu dotyczącym kreatywności, czyli "wykorzystania wyobraźni lub oryginalnych pomysłów do stworzenia czegoś nowego lub innego".



Zwykle kojarzy się z artystami, malarzami, pisarzami, poetami, aktorami, muzykami i innymi osobami, które codziennie tworzą dzieła sztuki. Jest to jednak ważne w życiu każdego z nas i każdy jest w jakiś sposób kreatywny w swojej pracy, zwłaszcza pedagodzy, którzy muszą nieustannie inspirować, angażować i motywować swoich uczniów. Proces twórczy jest cykliczny i nieliniowy, związany z eksperymentowaniem i wyzwaniem. Potrzebuje bezpiecznego i wspierającego środowiska uczenia się, w którym uczniowie mogą uwolnić swoją wyobraźnię, rzucić sobie wyzwanie, trochę się zmagać i ponownie użyć wyobraźni podczas wykonywania zadania.

Celem LTTA było zwiększenie praktycz-

nych umiejętności i zdolności uczestników w zakresie dostosowania ich obecnych działań szkoleniowych online do proponowanego nowego podejścia oraz zapewnienie platformy do dyskusji na temat pomysłów i punktów widzenia wśród uczestniczących edukatorów osób dorosłych i ekspertów szkoleniowych.

Uczestnicy mogli wchodzić w interakcje z bardziej nieformalnymi technikami. Zajęcia te poprowadził psycholog i terapeuta Stamatis Paraskevas. Każda z osób biorących udział w szkoleniu wymyśliła i narysowała sześcioczęściową narrację, przedstawiającą własnego bohatera i jego cele, a także wyzwania, którym musi stawić czoła.

Po zapoznaniu się z metodą automatic writing uczestnicy napisali razem bajkę. W trakcie tego zadania każdy z nich musiał dodać frazę tak, aby jako grupa stworzyć spójną opowieść. Następnie każdy miał minutę na narysowanie sceny z bajki tak, by powstała wspólna ilustracja opowieści. W ostatnim dniu szkolenia uczestnicy mieli czas i przestrzeń na refleksję nad swoimi dotychczasowymi doświadczeniami. Tworzyli historie ze słowami i kolorami, wykorzystując swoje ciała i metodę automatic writing.

MYARTIST zaprezentował także potencjał wirtualnej wystawy. Uczestnicy dyskutowali o zapewnieniu i poprawie dostępności sztuki poprzez wykonywanie podstawowych, ale skutecznych działań. Głównym narzędziem, używanym w tym dniu był program Canva. Uczestnicy zeskanowali i przesłali swoje prace, wykonane w poprzednich dniach wraz z tytułami i opisami. Na koniec nagrali wersje audio opisów. Wszystkie te elementy stworzyły w pełni dostępną wirtualną wystawę, prezentującą indywidualne i grupowe prace uczestników szkolenia.





2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

KONTAKT

email: t4terasmus@gmail.com

website: digitaltools4teaching.eu

Facebook: [digitools4teaching](https://www.facebook.com/digitools4teaching)