



Co-funded by
the European Union



Zestaw narzędzi QUID Zintegrowane nauczanie cyfrowe



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Witamy w przyborniku QUID!

Witamy w przyborniku QUID!

Technologie cyfrowe stały się obecnie nieodłącznym elementem i pierwszorzędnym aspektem we wszystkich dziedzinach naszego życia.

Zestaw narzędzi QUID umożliwia edukatorom dostęp do szkoleń dotyczących technologii cyfrowej, które pomogą im tworzyć odpowiednie, inkluzywne i twórcze treści dla swoich uczniów.



« Nie wątp nigdy, że mała grupa troskliwych i zaangażowanych obywateli może zmienić świat. Tak naprawdę to jedyna rzecz, która go kiedykolwiek zmieniła »

Margaret Mead



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International license

To read a copy of the license visit the website by clicking on the image



**Co-funded by
the European Union**

This Project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use, which maybe made of the information contained there in.
Reference Number: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518
© Copyright 2023. All Rights Reserved. Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Kim jesteśmy

To zintegrowane cyfrowe narzędzie dla nauczycieli zostało zaprojektowane dzięki współpracy pomiędzy następującymi partnerami QUID



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno

Italy



Italy



Spain



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

Malta



Portugal



Spain



Poland

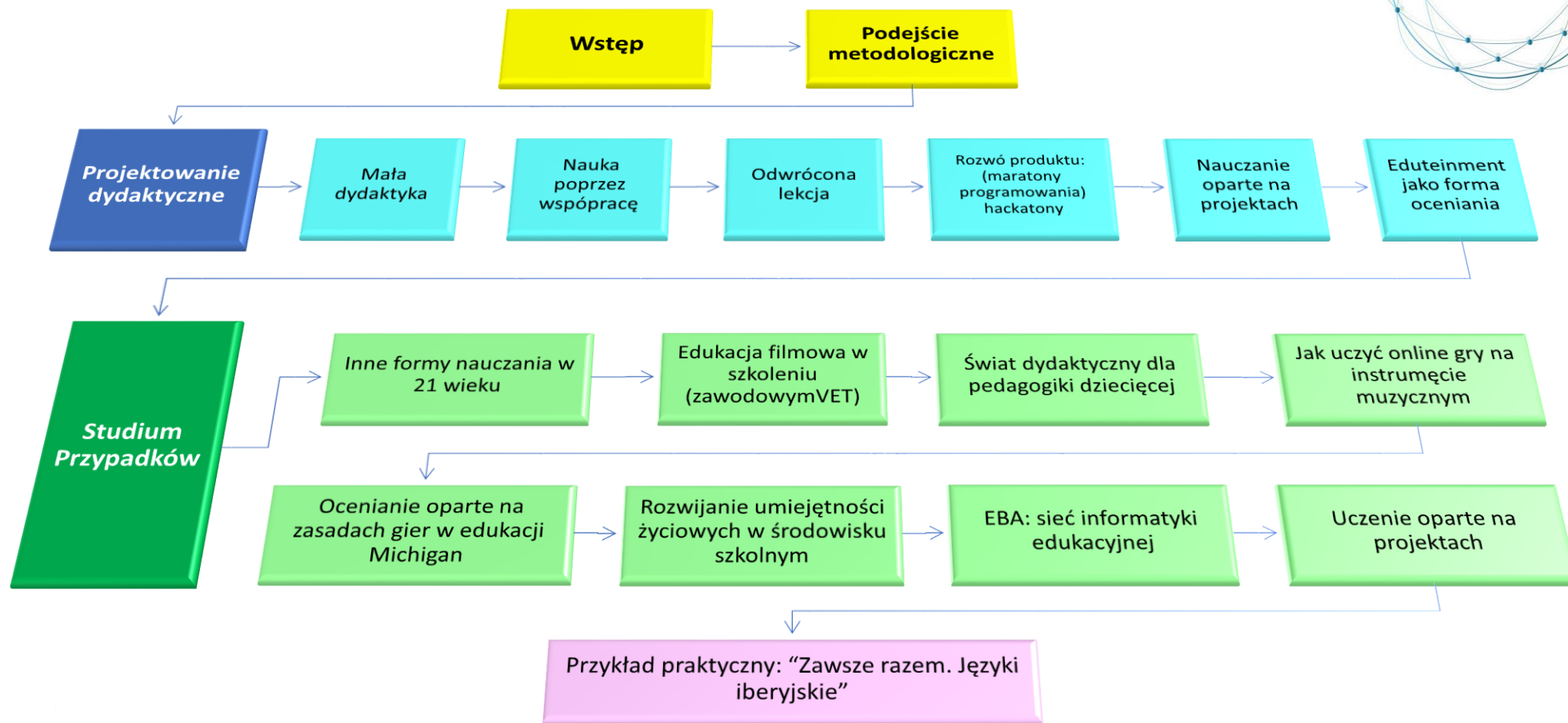


Turkey



Turkey

Spis treści



Wprowadzenie



Witaj w świecie projektu QUID (Quality, Inclusion & Digitalisation)! QUID to innowacyjny projekt poświęcony wykorzystywaniu potęgi technologii cyfrowych w celu stworzenia bardziej inkluzywnego i sprawiedliwego systemu edukacji. Stworzony jako kompleksowe narzędzie, ten dokument oferuje szereg skutecznych metodologii i przekonujących studiów przypadków, które prezentują potencjał transformacyjny narzędzi cyfrowych w promowaniu jakościowej edukacji dla wszystkich. W centrum projektu QUID znajduje się potężne narzędzie, które ma na celu wyposażenie nauczycieli, decydentów i interesariuszy w praktyczne strategie i narzędzia do promowania jakościowej i inkluzyjnej edukacji. To narzędzie oferuje różnorodne metody specjalnie dostosowane do unikalnych wyzwań, przed jakimi stoją różne konteksty edukacyjne. Od projektowania dostępnych materiałów do nauki cyfrowej po wdrażanie inkluzyjnych podejść pedagogicznych, QUID dostarcza kompleksową strukturę do generowania pozytywnych zmian.

Główne cechy projektu QUID:

1. Kompleksowe narzędzie: Otrzymuj dostęp do bogactwa praktycznych metodologii, wytycznych i zasobów, które ułatwiają wdrożenie jakościowej i inkluzyjnej edukacji za pomocą technologii cyfrowych.
2. Skuteczne metody: Odkrywaj różnorodne sprawdzone strategie i podejścia, które można łatwo przyjąć i dostosować do konkretnych potrzeb różnych kontekstów edukacyjnych.
3. Inspirujące studia przypadków: Pozyskuj wgląd dzięki przekonującym przykładom życia rzeczywistego, które prezentują udane zastosowanie narzędzi cyfrowych w promowaniu inkluzyjnej edukacji i przezwyciężaniu barier.
4. Projektowanie inkluzywne: Dowiedz się, jak tworzyć i dostosowywać cyfrowe materiały edukacyjne, platformy i zasoby, aby zapewnić dostępność i spełnić różnorodne potrzeby uczących się.
5. Współpraca w edukacji: Badaj możliwości współpracy i wymiany wiedzy między nauczycielami, decydentami i interesariuszami w celu promowania praktyk edukacji



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Podjęcie metodologiczne

Rozwój narzędzia QUID, mającego na celu promowanie jakościowej i inkluzyjnej edukacji za pomocą technologii cyfrowych, wymagał kompleksowego i systematycznego podejścia metodologicznego. Działając zgodnie z określonym schematem, narzędzie może skutecznie radzić sobie z wyzwaniami i złożonościami związanymi z promowaniem edukacji inkluzyjnej. Oto pełna analiza podejścia metodologicznego, które kierowało rozwojem narzędzia QUID:

1.Ocena: Polega na zidentyfikowaniu konkretnych wyzwań i barier, przed którymi stają uczniowie, nauczyciele, decydenci i inni interesariusze w promowaniu edukacji inkluzyjnej. Poprzez przeprowadzenie ankiet, wywiadów i analizę istniejących badań i danych, ocena potrzeb dostarcza cennych informacji na temat wymagań docelowej grupy odbiorców i stanowi podstawę do dalszego rozwoju narzędzia.

2.Zaangażowanie uczestników procesu: Ich perspektywy i eksperckie podejście mogą dostarczyć cennych informacji, zapewniając, że narzędzie jest inkluzyjne, adekwatne i spełnia różnorodne potrzeby społeczności edukacyjnej.

3.Przegląd literatury: Ten przegląd pomaga zidentyfikować luki w wiedzy i informuje o opracowywaniu metodologii i strategii opartych na dowodach. Zapewnia również, że narzędzie uwzględnia najnowsze badania i wykorzystuje sprawdzone podejścia, opierając się na istniejącym ciele wiedzy w dziedzinie.

4.Opracowanie ram: Te ramy określiły ogólne cele i cele narzędzia oraz dostarczyły logicznej i spójnej struktury do organizacji metodologii, zasobów i studiów przypadków.

5.Wybór metodologii: Metodologie te zostały starannie wybrane ze względu na ich skuteczność, możliwość dostosowania do różnych kontekstów edukacyjnych oraz zgodność z ogólnymi celami narzędzia.

6.Kompilacja studiów przypadków: Studia te podkreślają innowacyjne praktyki, napotykanne wyzwania i zdobyte doświadczenia, dostarczając praktycznych spostrzeżeń i inspiracji dla nauczycieli i decydentów. Studia przypadków są zgodne z celami narzędzia i odzwierciedlają zasady edukacji inkluzyjnej.

7.Projekt i rozwijanie narzędzia: Narzędzie jest przyjazne dla użytkownika, dostępne i interaktywne, wykorzystując różne formaty cyfrowe, takie jak platformy internetowe, zasoby do pobrania i treści multimedialne.

8.Testowanie i ocena: Ocena obejmowała metody zbierania danych zarówno jakościowych, jak i ilościowych, takie jak ankiety, grupy dyskusyjne i analiza użytkowania. Spostrzeżenia uzyskane na etapie testowania pomogły doskonalić i ulepszyć narzędzie, zapewniając jego skuteczność i użyteczność.

Projektowanie dydaktyczne



[Back to index](#)

MAŁA DYDAKTYKA



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

MAŁA DYDAKTYKA



MAŁA DYDAKTYKA to podejście do nauczania, a sam termin został ukuty przez Jamesa M. Langa, profesora języka angielskiego i dyrektora Centre for Teaching Excellence w Assumption College w Worcester w stanie Massachusetts.

Jest autorem książki „Small Teaching: Everyday Lessons from the Science of Learning”.

Podejście MAŁEJ DYDAKTYKI opiera się na założeniu, że niewielkie zmiany w praktykach nauczania mogą mieć duży wpływ na ścieżkę edukacyjną ucznia.

Czym jest Mała Dydaktyka?

Podejście Małej Dydaktyki opiera się na założeniu, że zmiany w programie nauczania lub podejściach pedagogicznych są bardziej skuteczne i wywierają większy wpływ na uczniów małoletnich

Głównym celem Małej Dydaktyki jest poprawa przyswajania wiedzy przez uczniów poprzez wprowadzenie małych i krótkich ćwiczeń, które są łatwe i przeznaczone do natychmiastowego wdrożenia przez nauczyciela, bez konieczności wykonania znaczącej pracy nad przeprojektowaniem kursu.

Przykładami ćwiczeń Małej Dydaktyki są:

- napisanie na koniec lekcji krótkiej refleksji na temat tego, czego uczniowie się nauczyli
- wykorzystanie technologii i narzędzi cyfrowych w celu zwiększenia zaangażowania i współpracy uczniów

[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

MAŁA DYDAKTYKA



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIE
Ć SIĘ
WIĘCEJ



Podejście Małej Dydaktyki jest przydatne i istotne w środowisku nauczania online/cyfrowego, ponieważ można je łatwo wdrożyć na zajęciach online.

Przykładami ćwiczeń wykorzystujących Małą Dydaktykę z komponentem cyfrowym są:

- korzystanie z ankiet online w celu zachęcenia uczniów do udziału
- wykorzystanie krótkich prezentacji wideo
- wykorzystanie materiałów wideo w celu przyciągnięcia uwagi uczniów
- korzystanie z forów internetowych w celu zachęcania uczniów do dyskusji

Charakterystyka Małej Dydaktyki

- wspiera się na badaniach i zasadach opartych na dowodach
- łatwa do wdrożenia, bez konieczności ponownego projektowania programów
- Elastyczna i dająca się zaadaptować, ponieważ zawarte w niej ćwiczenia można dostosować do różnych grup wiekowych uczniów i przedmiotów
- Wspiera metapoznanie, ponieważ zachęca uczniów do refleksji nad postępami w nauce
- kładzie nacisk na małe zmiany, ponieważ podejście koncentruje się na zmianach przyrostowych
- Skoncentrowana na uczniach
- Zachęcająca dla uczniów jeżeli chodzi o postęp, sukces i refleksję

[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

MAŁA DYDAKTYKA



Jak stworzyć lekcję z wykorzystaniem Małej Dydaktyki?

- Wybierz temat lub koncepcję, której chcesz uczyć
- Określ cele nauczania, które chcesz, aby uczniowie osiągnęli do końca lekcji
- Wybierz ćwiczenie MAŁEJ DYDAKTYKI, które jest dostosowana do twoich celów edukacyjnych
- Zaprojektuj infografikę, aby przedstawić cele edukacyjne swojej lekcji, wszelkie instrukcje lub odpowiedzi dla uczniów
- Dodaj elementy wizualne, takie jak obrazy, ikony i schematy kolorów
- Dołącz odniesienia w stosownych przypadkach
- przetestuj z małą grupą uczniów lub współpracowników i dopracuj



Korzyści z pedagogiki Małej Dydaktyki

- Zwiększenie zaangażowania uczniów – Pedagogika Małej Dydaktyki ma na celu zwiększenie zaangażowania uczniów w lekcję
- Wzrost motywacji i uczestnictwa uczniów
- Zachęcanie uczniów do refleksji na temat ich procesu uczenia się i ulepszeń oraz pomaganie im w tworzeniu połączeń pomiędzy nową a zdobytą wcześniej wiedzą
- Efektywność – ćwiczenia Małej Dydaktyki są szybkie i łatwe do wdrożenia
- Oszczędność czasu dla nauczycieli, ponieważ nie ma potrzeby ponownego projektowania lekcji i treści



Negatywy pedagogiki Małej Dydaktyki

- Potrzeba ciągłego szkolenia i wsparcia dla nauczycieli, aby być na bieżąco z najnowszymi i najlepszymi praktykami, które należy uwzględnić
- Nadużywanie – nauczyciele mogą nadmiernie wykorzystywać ćwiczenia Małej Dydaktyki, co może być czasochłonne i prowadzić do deficytu różnorodności i braku zaangażowania w klasie
- Nawet jeśli opiera się na badaniach i zasadach opartych na dowodach, ćwiczenia Małej Dydaktyki nauczania muszą być oceniane i oceniane pod kątem skuteczności, aby upewnić się, że nauczyciele osiągną cele nauczania kursu

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Poll Everywhere

Poll Everywhere to interaktywne narzędzie do prezentacji, które pozwala tworzyć i przeprowadzać ankiety, quizy podczas prezentacji w czasie rzeczywistym. Obejmuje kilka opcji, takich jak pytania wielokrotnego wyboru, pytania otwarte i klikalne pytania obrazkowe. Oferuje również szeroki wachlarz sposobów, na które widzowie mogą odpowiadać, w tym smartfony i laptopy. Prezenter może również udostępnić odbiorcom unikalny link URL, a następnie odpowiedzieć za jego pomocą lub wysłać wiadomość tekstową na określony numer.

Można go wykorzystać podczas wykładów, zajęć dydaktycznych i warsztatów, aby zaangażować studentów i zwiększyć ich uczestnictwo lub zebrać ich opinie.



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIE
Ć SIĘ
WIĘCEJ

<https://www.pollerywhere.com/videos>



Zalety Poll Everywhere

- Pytania i odpowiedzi można dostosować do indywidualnych potrzeb
- Szybki i łatwy w użyciu
- Opinie / odpowiedzi uczniów otrzymywane w czasie rzeczywistym
- Uczniowie mają do niego łatwy dostęp, korzystając z własnych urządzeń elektronicznych
- Interaktywne i dynamiczne doświadczenie edukacyjne



Wady Poll Everywhere:

- Jest to usługa płatna
- Wymaga dostępu do Internetu
- Uczniowie muszą mieć możliwość korzystania z własnych urządzeń podczas lekcji
- Rodzaje pytań są ograniczone
- Liczba odpowiedzi, które można zebrać w każdej ankiecie, jest ograniczona



Nasza opinia

Najlepsze w tym narzędziu jest to, że pozwala w krótkim czasie i łatwo tworzyć quizy i ankiety bez zakłócania planu lekcji, co odzwierciedla koncepcję pedagogiki Małej Dydaktyki. Inną kluczową cechą jest funkcjonalność w czasie rzeczywistym, która umożliwia nauczycielowi natychmiastowy dostęp do wyników, dzięki czemu można je od razu omówić z uczniami. Pozwala to również nauczycielowi natychmiast zorientować się, czy uczniowie zrozumieli zagadnienie, czy też należy coś poprawić.

Narzędzia Małej Dydaktyki



ScreenPal

ScreenPal to oprogramowanie do zapisu ekranu i edycji wideo. Pozwala nauczycielom stworzyć krótki film, który można wykorzystać do stworzenia samouczków wspierających ćwiczenia refleksyjne podczas lekcji. Główne funkcje tego narzędzia to zapisywanie ekranu, wideo z kamery internetowej i nagrywanie dźwięku. Po nagraniu nauczyciele mogą również z łatwością edytować nagrane filmy, dzięki dołączonemu edytorowi wideo. Funkcje edytorów obejmują: przycinanie, dzielenie, łączenie wideo, dodawanie adnotacji, tekstu lub obrazów, dostosowywanie prędkości wideo lub poziomów dźwięku. Filmy można eksportować w różnych formatach i udostępniać na różnych platformach (takich jak YouTube, Vimeo lub Google Drive).



<https://www.youtube.com/watch?v=ytiPPOmckv0>



<https://www.youtube.com/watch?v=wRitLL6i0Hc>



Zalety ScreenPala

- Prosty i intuicyjny interfejs użytkownika, łatwy dla użytkowników na wszystkich poziomach
- Darmowa wersja z ograniczonymi funkcjami
- Różne i elastyczne opcje nagrywania
- Tekst i adnotacje można dostosować do indywidualnych potrzeb
- Opcje udostępniania
- Edytor wideo w zestawie



Wady ScreenPala

- Darmowa wersja ma ograniczone funkcje i czas nagrywania.
- Edytor wideo ma ograniczone możliwości edycji w porównaniu z innymi zaawansowanymi programami do edycji
- Ograniczona kontrola jakości wideo
- Potrzeba połączenia z Internetem



Nasza opinia

ScreenPal to przydatne i wszechstronne narzędzie, które można wykorzystać w różnych zajęciach dydaktycznych, takich jak prezentacje, samouczki lub krótkie ćwiczenia w celu pobudzenia uczniów do refleksji i pomocy w lepszym zrozumieniu określonego tematu. Główną cechą tego narzędzia jest możliwość tworzenia niestandardowych instrukcji i adnotacji, dzięki dołączonemu edytorowi wideo. Pozwala to nauczycielom na dostosowanie go do potrzeb uczniów. Przydaje się również do krótkich prezentacji, zwłaszcza tematów naukowych, które obejmują zajęcia laboratoryjne/praktyczne. Łatwy i intuicyjny edytor wideo sprawia, że to narzędzie jest łatwe w użyciu także dla tych, którzy nie mają doświadczenia w edycji wideo. Wreszcie, utworzone wideo można łatwo udostępnić uczniom lub włączyć, również na lekcjach online.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Narzędzia Małej Dydaktyki



Padlet

Padlet to cyfrowa tablica ogłoszeń, której nauczyciele mogą używać do tworzenia bardziej interaktywnych i angażujących doświadczeń edukacyjnych dla uczniów.

Umożliwia wspólne uczenie się, ponieważ nauczyciele są w stanie tworzyć wirtualną przestrzeń, w której uczniowie mogą publikować i dzielić się pomysłami, pytaniami i zasobami.

Dostępne są różne motywy, układy graficzne, aby uczynić Padlet bardziej atrakcyjnym i wciągającym dla uczniów, a także istnieje możliwość przesyłania różnych rodzajów treści, takich jak filmy, obrazy i dokumenty.



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ

<https://www.youtube.com/watch?v=UuzciL8qCYM>



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ

<https://www.youtube.com/watch?v=UkBnwPqalJA>



Zalety Padleta

- Dostępna darmowa wersja
- Współpraca między uczniami może zostać wzmocniona
- Uczniowie mogą używać różnych sposobów wyrażania swoich myśli
- Łatwy w użyciu nawet zdalnie
- Konfigurowalny od nauczycieli, aby dostosować go do celów nauczania
- Możliwość zbierania opinii uczniów



Wady Padleta

- Bardziej zaawansowane funkcje wymagają płatnej subskrypcji
- Obawy o prywatność i bezpieczeństwo, jako że jest to platforma internetowa
- Nadmierne poleganie na narzędziu, jako że jest ono skuteczne, jeśli jest częściowo zintegrowane z metodą nauczania
- Konieczność dostępu do Internetu



Nasza opinia

To narzędzie pozwala nauczycielom łatwo włączać do lekcji ćwiczenia Małej Dydaktyki, takie jak wspólne projekty, prezentacje.

Główną cechą jest możliwość wspólnej pracy uczniów w środowisku uczenia się opartego na współpracy, w szczególności nauczanie się współpracy i pracy w zespole dla osiągnięcia wspólnego celu. Odbyna się to pod okiem nauczyciela, który może również zbierać od nich informacje zwrotne.

Zaangażowanie jest bardzo duże, dzięki sposobowi, w jaki można go wykorzystać do prezentacji informacji studentom. Nauczyciele mogą go również używać do tworzenia interaktywnych i atrakcyjnych wizualnie materiałów lekcyjnych.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

NAUKA POPRZEZ WSPÓŁPRACĘ

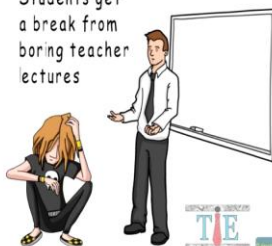


Why Cooperative Learning?

Student Cente



Students get
a break from
boring teacher
lectures



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

NAUKA POPRZEZ WSPÓŁPRACĘ



Nauka poprzez współpracę to skuteczne podejście do edukacji, w którym uczniowie wspólnie pracują nad projektem lub zadaniem, aby osiągnąć wspólny cel. Jest to proces, który zachęca do aktywnego uczestnictwa, dzielenia się wiedzą i umiejętnościami oraz grupowego rozwiązywania problemów. Nauka poprzez współpracę pomaga uczniom budować lepsze umiejętności pracy zespołowej i komunikacji, uczyć się od siebie nawzajem i rozwijać krytyczne myślenie poprzez angażowanie się w konstruktywne dyskusje. Takie podejście sprzyja poczuciu wspólnoty, buduje umiejętności społeczne i przygotowuje uczniów do przyszłej kariery zawodowej.

Czym jest nauka poprzez współpracę?

Nauka poprzez współpracę to metoda nauczania, w której uczniowie pracują razem w małych grupach, aby osiągnąć wspólny cel.

Jest to skuteczny sposób promowania aktywnego uczenia się i zaangażowania uczniów w klasie.

Celem wspólnego uczenia się jest promowanie wspólnego rozwiązywania problemów, krytycznego myślenia i umiejętności komunikacyjnych wśród uczniów.

Pracując w grupach, uczniowie mogą dzielić się swoimi pomysłami, wiedzą i umiejętnościami, aby lepiej zrozumieć dany temat.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

NAUKA POPRZEZ WSPÓŁPRACĘ

Nauka poprzez współpracę stała się jeszcze ważniejsza w nauczaniu cyfrowym.

Wraz z przejściem na naukę online i pracę zdalną uczniowie muszą rozwinąć umiejętności skutecznej komunikacji i współpracy, aby odnieść sukces we współczesnym cyfrowym świecie.

Cyfrowe narzędzia dydaktyczne, takie jak videokonferencje, internetowe fora dyskusyjne i wspólnie tworzone dokumenty, bardziej niż kiedykolwiek ułatwiły uczniom współpracę i uczenie się od siebie nawzajem.



Charakterystyka nauki poprzez współpracę

- Nauka poprzez współpracę to metoda nauczania, w której uczniowie pracują razem w małych grupach, aby osiągnąć wspólny cel.
- W nauce poprzez współpracę uczniowie są przypisywani do grup i otrzymują zadania lub problemy do wspólnego rozwiązania.
- Nauczyciel działa jako pomocnik, udzielając wskazówek i wsparcia w razie potrzeby.
- Nauka poprzez współpracę promuje zaangażowanie uczniów, krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów i umiejętności komunikacyjne.
- Wspiera również pracę zespołową, umiejętności społeczne i wzajemny szacunek wśród uczniów.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Jak stworzyć lekcję z wykorzystaniem nauki poprzez współpracę?



+ Korzyści z pedagogiki uczenia się poprzez współpracę

- Lepsze wyniki w nauce: ponieważ współpracują z rówieśnikami, aby osiągnąć wspólne cele.
- Zwiększone umiejętności krytycznego myślenia: ponieważ uczniowie mają możliwość zaangażowania się w dialog i ćwiczenia rozwiązywania problemów.
- Lepsze umiejętności komunikacyjne: ponieważ wymaga od uczniów skutecznej komunikacji i słuchania innych.
- Zwiększona motywacja: ponieważ uczniowie współpracują ze sobą, aby osiągnąć wspólne cele.
- Większe umiejętności społeczne: ponieważ umożliwia uczniom budowanie umiejętności społecznych

- Negatywne strony pedagogiki uczenia się poprzez współpracę

- Wpływ dynamiki grupy na podział pracy – w grupach jedni uczniowie mają większą skłonność do dominacji nad innymi.
- Ryzyko niskiej skuteczności: uczniowie mogą nie współpracować dobrze lub mogą nie być zmotywowani do brania udziału na równych zasadach
- Nie nadaje się dla wszystkich: niektórzy uczniowie wolą uczyć się samodzielnie niż w grupie.

Narzędzie do nauki poprzez wsp Trello



Trello

Trello to narzędzie do zarządzania projektami, które można skutecznie wykorzystać do wspólnego uczenia się. Zapewnia wizualny interfejs z tablicami, listami i kartami, których można używać do organizowania i śledzenia zadań i zadań grupowych. Uczniowie mogą tworzyć tablice dla różnych projektów, tworzyć karty zadań, przypisywać obowiązki, ustalać terminy i dodawać komentarze lub załączniki. Trello usprawnia komunikację i odpowiedzialność w grupach, umożliwiając uczniom śledzenie postępu zadań i efektywną współpracę przy realizacji projektów.



<https://www.youtube.com/watch?v=sC6UwpVEE0>



Zalety Trello

- Ulepszona organizacja i zarządzanie zadaniami
- Bezproblemowa współpraca i komunikacja.
- Wyczyść przegląd projektu.
- Elastyczność i dostępność.
- Integracja z innymi narzędziami.



Wady Trello

- Stroma krzywa uczenia się.
- Złożoność projektów na dużą skalę.
- Potencjał przeciążenia informacyjnego.
- Uzależnienie od łączności internetowej.



Nasza opinia

Włączenie Trello do nauczania opartego na współpracy przynosi wiele korzyści, w tym lepszą organizację, lepszą współpracę i komunikację, przejrzysty przegląd projektu, elastyczność, dostępność i integrację z innymi narzędziami. Wykorzystując te zalety, uczniowie mogą skutecznie współpracować, zarządzać zadaniami i angażować się w znaczące wspólne doświadczenia edukacyjne.

[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by
the European Union

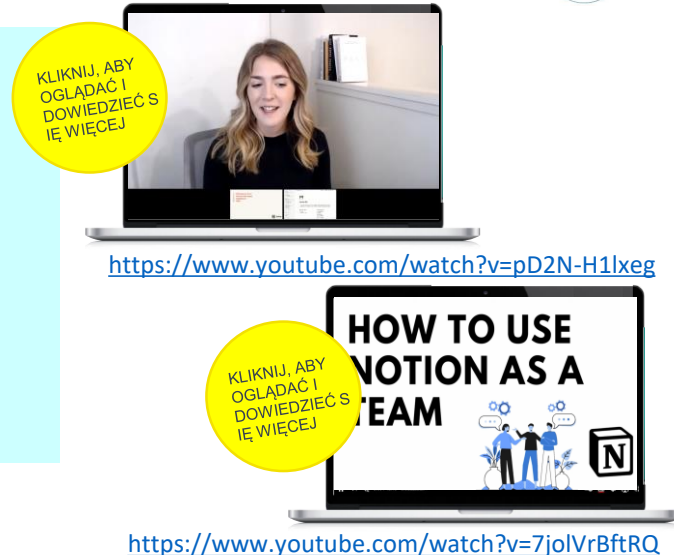
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Narzędzie do nauki poprzez współpracę 2. Notion

Notion



Notion to narzędzie do pracy zespołowej, które umożliwia zarządzanie zadaniami, notatkami, witrynami wiki i bazami danych w jednym miejscu. Jest to elastyczna platforma, którą można dostosować do swojego przepływu pracy, dzięki czemu jest popularnym wyborem dla osób i zespołów poszukujących kompleksowego rozwiązania do pracy. Dzięki Notion możesz tworzyć strony, bazy danych i tablice, a następnie łączyć je ze sobą, aby zbudować kompleksowy system organizowania, udostępniania i współpracy przy przetwarzaniu informacji.



Zalety Notion

- Scentralizowana platforma: umożliwia użytkownikom tworzenie i przechowywanie notatek, zasobów i innych materiałów edukacyjnych w jednym miejscu
- Konfigurowalne szablony: zapewnia konfigurowalne szablony dla różnych scenariuszy nauczania - takich jak zarządzanie projektami, robienie notatek i zarządzanie zadaniami
- Funkcje współpracy: Notion pozwala wielu użytkownikom na jednoczesną pracę nad tym samym dokumentem
- Łatwy do udostępniania



Wady Notion

- Notion może nie być tak przyjazne dla użytkownika jak inne narzędzia do współpracy, co utrudnia niektórym uczniom poruszanie się po nim lub efektywne korzystanie z niego.
- Mogą również obowiązywać ograniczenia dotyczące rodzajów treści, które można tworzyć i udostępniać w Notion,
- Obawy o bezpieczeństwo danych podczas korzystania z Notion



Nasza opinia

Postrzegamy Notion jako bardzo dobre narzędzie do wspólnego uczenia się. Notion to elastyczne i wszechstronne narzędzie, które można dostosować do potrzeb różnych uczniów. Pozwala użytkownikom tworzyć, udostępniać i współpracować przy pracy nad dokumentami, bazami danych i notatkami w czasie rzeczywistym. Dzięki Notion uczniowie i nauczyciele mogą organizować swoją pracę, dzielić się zasobami i wspólnie pracować nad projektami grupowymi. Mogą również używać Notion do tworzenia przewodników do nauki, robienia notatek oraz śledzenia zadanych prac i terminów. Ponadto Notion oferuje szereg szablonów i integracji, które mogą poprawić jakość nauki, ułatwiając uczniom zachowanie organizacji i zaangażowania.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Narzędzie do nauki współpracy 3. Slack



Slack

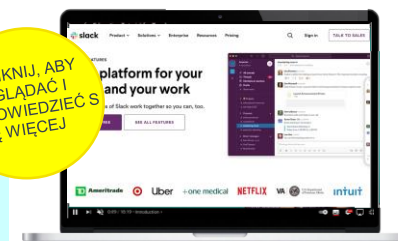


Slack to internetowa platforma do komunikacji i współpracy, która umożliwia użytkownikom tworzenie kanałów komunikacji grupowej. Slack oferuje komunikatory, połączenia głosowe i wideo, udostępnianie plików i integrację z innymi narzędziami.

Kanały można tworzyć dla różnych zespołów, projektów lub tematów, umożliwiając użytkownikom łatwą komunikację i udostępnianie informacji określonym grupom. Slack pozwala również na bezpośrednie przysyłanie wiadomości między użytkownikami oraz możliwość wyszukiwania wszystkich rozmów i plików udostępnionych w ramach platformy.

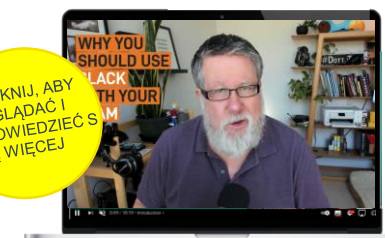
Ponadto Slack oferuje szeroki zakres integracji z innymi narzędziami, takimi jak Trello, Dysk Google i Zoom, umożliwiając bezproblemowy przepływ pracy między różnymi platformami.

KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ SIĘ
WIĘCEJ



<https://www.youtube.com/watch?v=o3HJuPaITWk>

KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ SIĘ
WIĘCEJ



<https://www.youtube.com/watch?v=pUZzBoAbAOs>



Zalety Slacka

- Komunikatory i komunikacja w czasie rzeczywistym ułatwiają uczniom współpracę i zadawanie pytań
- Możliwość łatwego udostępniania plików i łączy innym użytkownikom, ułatwiając pracę grupową i uczenie się peer-to-peer.
- Zintegrowane z wieloma innymi narzędziami, takimi jak Dysk Google i Trello, ułatwiają uczniom dostęp do wszystkich zasobów edukacyjnych w jednym miejscu.
- Dostępna na komputerach stacjonarnych i urządzeniach mobilnych, umożliwiając uczniom współpracę i naukę w drodze.



Nasza opinia

Naszym zdaniem Slack zapewnia uczniom świetną platformę do łatwej i szybkiej komunikacji między sobą i swoim instruktorem. Może to ułatwić częstszą i wydajniejszą współpracę, umożliwiając uczniom dzielenie się pomysłami i zasobami, zadawanie pytań i otrzymywanie informacji zwrotnych w czasie rzeczywistym. Funkcje organizacyjne Slacka, takie jak kanały i wątki, mogą pomóc uczniom śledzić dyskusje i zadania oraz łatwo znajdować i odwoływać się do ważnych informacji. Integracja Slacka z innymi narzędziami, takimi jak Dysk Google i Trello, może pomóc w usprawnieniu wspólnych projektów i ułatwić uczniom wspólną pracę.



Wady Slacka

- To może nie być najlepszy format dla dłuższych, bardziej złożonych dyskusji lub projektów.
- Slack, którego specyfika sprawia, że działa w czasie rzeczywistym, może rozpraszać uwagę, jeśli uczniowie stale otrzymują powiadomienia i wiadomości.
- Platforma Slacka może nie być najbardziej dostępna dla wszystkich uczniów. Niektórzy mogą preferować lub wymagać różnych formatów lub narzędzi do wspólnego uczenia się, w zależności od ich stylu uczenia się lub potrzeb w zakresie dostępności.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



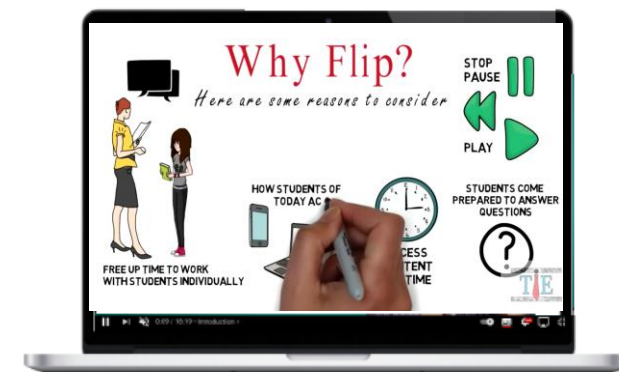
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

ODWRÓCONA LEKCJA



Google Classroom



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

ODWRÓCONA LEKCJA



W metodologiach aktywnych studenci są bezpośrednimi uczestnikami procesu uczenia się, uzyskując dostęp do informacji i przetwarzając je.

Rozwijają swoją wiedzę, umiejętności, postawy i wartości poprzez doświadczenia i interakcję z innymi.

Ten sposób konstruowania procesu uczenia się ułatwia wykorzystanie wiedzy w szerszych kontekstach społeczno-kulturowych. W odwróconej lekcji ponownie przemyślane są procesy i metodologie nauczania-uczenia się, przestrzenie, w których występują i stosowane technologie, w celu optymalizacji procesu przyswajania wiedzy

Czym jest Odwrócona lekcja?

Metodologia Odwróconej Lekcji to model uczenia się polegający na odwróceniu tradycyjnej metodyki pracy, w której zaproszeni uczniowie uczą się i realizują zaproponowane zadania online, w domu, w szkole lub w innej wybranej przestrzeni samodzielnie, poprzez instrukcje i materiały opracowane udostępniane przez nauczyciela na platformach cyfrowych.

Czas w klasie jest zarezerwowany na bardziej złożone zajęcia edukacyjne, dyskusję, przyswojenie i zrozumienie treści, w których uczniowie pracują w dynamicznym, współpracującym i interaktywnym środowisku edukacyjnym

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

ODWRÓCONA LEKCJA



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIE
Ć SIĘ
WIĘCEJ



Odwrócona Lekcja to cyfrowa metodologia nauczania, ponieważ wykorzystuje cyfrowe narzędzia, które pozwalają uczniom kontaktować się z wiedzą w domu. Z drugiej strony technologia cyfrowa umożliwia stałą komunikację między nauczycielem a uczniem lub między uczniami w klasie, nawet w różnych przestrzeniach fizycznych.

Niemniej odwróconą lekcję można uznać za nauczanie hybrydowe, ponieważ chociaż wykorzystuje technologię i metody online, aby uczeń mógł przyswoić treści na odległość, wykorzystuje również fizyczną obecność nauczyciela, który pomaga w wątpliwościach i utrwaleniu wiedzy

Charakterystyka Odwróconej lekcji

Odwrócona lekcja to metodologia, która pozwala:

- zdefiniować które wirtualne środowisko nauki najlepiej pasuje do realiów uczniów?
- stosować elementy komunikacji w środowisku wirtualnym (pokoje/grupowe forum dyskusyjne), współpracy (przygotowanie podsumowań teoretycznych/Wiki) i koordynacji (panel raportów/ogłoszeń/wyników, wirtualna agenda);
- Opracowywać krótkie filmy i/lub zastosować gotowe filmy;
- oceniać poziom nauczania uczniów (ankiety/raporty);
- analizować wkład Odwróconej Lekcji dla uczniów.

Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



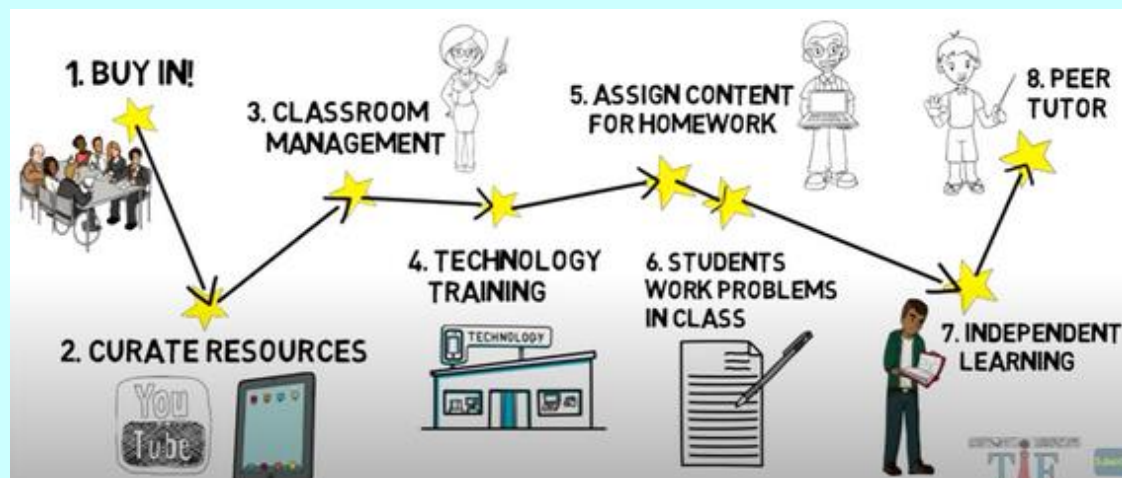
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

ODWRÓCONA LEKCJA



Jak stworzyć zajęcia z wykorzystaniem Odwróconej Lekcji?



Korzyści z pedagogiki Odwróconej Lekcji

- Pozwala wszystkim uczniom uczyć się we własnej przestrzeni
- jest bardziej efektywna, ponieważ uczniowie wchodzą do sali przygotowani do omówienia tematów
- Wzbogaca zajęcia, ponieważ pozwala poświęcić więcej czasu na projekty i rozwiązywanie problemów
- Pozwala uczniom pomagać sobie nawzajem – tutoring rówieśniczy – promowanie równych szans uczenia się;
- Pozwala nauczycielowi pośredniczyć w nauce zamiast instruować i mieć wolny czas pracy na indywidualną pracę z uczniami;
- umożliwia dostęp do treści w dowolnym momencie;
- daje możliwość różnicowania instrukcji.



Negatywy pedagogiki Odwróconej Lekcji

- Zwiększone obciążenie pracą studentów w pracy samodzielnej
- Potrzeba dostępu uczniów do technologii
- Brak samodyscypliny uczniów
- Liczba godzin w grafiku pracy nauczyciela niezbędna do właściwej realizacji specyficznych potrzeb każdej klasy
- Nie jest to naturalna forma nauki przygotowująca do sprawdzianu

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Narzędzie Odwróconej Lekcji 1. Moodle



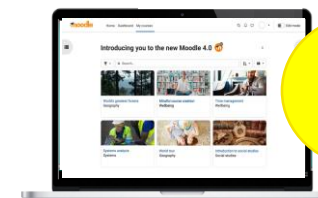
moodle



Moodle to bezpłatne oprogramowanie, które pozwala zarządzać i administrować nauką i wynikami uczniów oraz monitorować je w środowisku nauczania online.

Będąc platformą zarządzania nauczaniem typu open source, można ją uzyskać bezpłatnie, a także dostosować do potrzeb.

Został stworzony przez australijskiego pedagoga i informatyka Martina Dougiamasa, a jego pierwsza wersja ukazała się 20 sierpnia 2002 r.



KLIKNIJ,
ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIE
Ć SIĘ
WIĘCEJ

https://youtu.be/sZxZ_YzsD_w



KLIKNIJ,
ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIE
Ć SIĘ
WIĘCEJ

<https://www.youtube.com/watch?v=NXGV98RsBLY>



Zalety Moodle'a

- Open source i konfigurowalna platforma LMS
- Tworzenie klas wirtualnych
- Tworzenie forów dyskusyjnych
- Czat umożliwiający interakcję między nauczycielami i uczniami
- Moduł badań i ewaluacji;
- Umożliwia dodawanie treści wyeksportowanych z innych platform cyfrowych
- Studenci mogą tworzyć strony internetowe na tematy, których się uczą



Wady Moodle'a

- Interfejs graficzny nie jest zbyt zaawansowany ani łatwy w obsłudze
- Błędy połączenia, które czasami uniemożliwiają dostęp do niego
- Blokady przy składaniu dokumentów i wykonywaniu drobnych czynności online
- Potrzeba profesjonalnego wsparcia technicznego dla efektywnego zarządzania ich potencjałem.



Nasza opinia

Platforma, która pozwala na bardzo zorganizowane zarządzanie nauką z możliwością dołączania treści z innych platform cyfrowych. Ujemna ocena wynika jedynie z faktu, że nie jest zbyt atrakcyjny pod względem graficznym.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Narzędzie Odwróconej Lekcji 2.



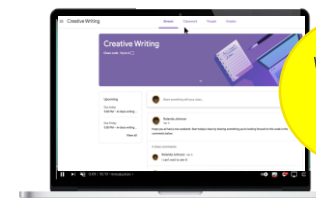
Google Classroom



Google Classroom

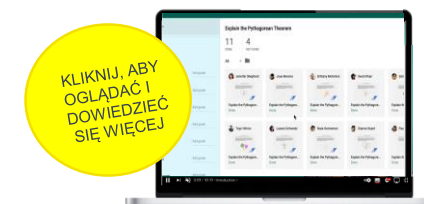
Classroom to narzędzie, które pomaga nauczycielom oszczędzać czas, organizować zajęcia i poprawiać komunikację z uczniami.

Classroom to narzędzie w Google Apps dla Szkół i Uczelni, które pomaga nauczycielom szybko tworzyć i organizować zadania, skutecznie przekazywać opinie i łatwo komunikować się z klasami. Pomaga uczniom organizować prace na Dysku Google, uzupełniać je i oddawać oraz komunikować się bezpośrednio z nauczycielami i rówieśnikami



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ

https://edu.google.com/for-educators/product-guides/classroom/?modal_active=none



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ

<https://www.youtube.com/watch?v=GIN-EtPa0lw&t=2s>



Zalety Google Classroom

- Intuicyjna i łatwa w konfiguracji platforma
- Zajęcia, treści i dobrze zorganizowane zadania
- Efektywna komunikacja
- Możliwość natychmiastowej informacji zwrotnej
- Większa współpraca między studentami
- Automatyzacja powtarzalnych zadań
- Optymalizacja czasu



Wady Google Classroom

- Brak wykresów postępów uczniów
- Postęp w czynnościach nie jest utrudniony bez ukończenia poprzednich
- Integracja platformy tylko z Google Suite, bez możliwości integracji zewnętrznych narzędzi



Nasza opinia

Jest to platforma, która pozwala na bardzo zorganizowane zarządzanie nauką uczniów, jednak jest nieco ograniczona pod względem parowania z niektórymi platformami cyfrowymi.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Narzędzie Odwróconej Lekcji 3.



YouTube

YouTube to internetowa platforma wideo, a jej użytkownicy mogą oglądać, tworzyć i udostępniać filmy przez Internet.

YouTube umożliwia tworzenie kanałów tworzonych przez użytkowników, którzy mogą subskrybować kanały, które chcą obserwować. Subskrybowanie kanałów umożliwia między innymi dodawanie komentarzy i udostępnianie filmów.

Ze względu na swoje funkcje platforma jest opisywana jako społeczność, w której użytkownicy wchodzą w interakcje.

KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ



<https://www.youtube.com/watch?v=uAYSbx0ESkU&t=5s>



Zalety Youtube'a

- Treści, które służą jako środki dydaktyczne
- Repozytorium wideo
- Pozwala uczniom głębiej zgłębiać interesujące ich tematy
- Pomaga uczniom z trudnościami
- Pozwala uczniom zarejestrować swoje wątpliwości



Wady Youtube'a

- Nie wszystkie treści są odpowiednie dla wszystkich grup wiekowych i wrażliwości
- Za dużo reklam przed oglądaniem filmów, gdy nie ma się dostępu do wersji Premium?
- Uczniowie mogą mieć dostęp do zbyt wielu niekontrolowanych informacji, jeśli nie są nadzorowani
- Pewne trudności w kontrolowaniu komentarzy



Nasza opinia

Jest to strona internetowa o bardzo szybkim i darmowym wzroście, w której możemy umieszczać stworzone przez nas treści.

To ogromne repozytorium filmów, w którym możemy znaleźć wiele informacji dydaktycznych. Prezentuje również filmy z dobrą jakością obrazu i dźwięku oraz umożliwia interakcję z innymi sieciami społecznościowymi i kanałami komunikacji.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

ROZWÓJ PRODUKTU: (MARATONY PROGRAMOWANIA) HACKATONY



Figma



MockFlow

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

ROZWÓJ PRODUKTU: (MARATONY PROGRAMOWANIA) HACKATONY



Hackathony to wszechstronne konkursy prototypowania, które gromadzą kreatywnych myślicieli w celu rozwiązywania różnych problemów w określonym czasie. Przeważnie do docelowych uczestników należą programiści, projektanci i inni eksperci dziedzinowi, którzy współpracują w zespołach, aby opracować rozwiązania, wprowadzić innowacje w określonej branży lub ulepszyć istniejące projekty.

Co to jest pedagogika rozwoju produktu?

Hackathony to niesamowity sposób na zjednoczenie społeczności w celu zdobycia nowych umiejętności, tworzenia niesamowitych projektów i dzielenia się pomysłami. Hackathon najlepiej opisać jako „maraton wynalazków”. Każdy, kto interesuje się technologią, bierze udział w hackathonie, aby uczyć się, tworzyć i dzielić się swoimi dziełami w ciągu weekendu w miłej i przyjaznej atmosferze. Nie musisz być programistą, a już na pewno nie musisz studiować informatyki!

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

ROZWÓJ PRODUKTU: (MARATONY PROGRAMOWANIA) HACKATONY



Hackathon pomaga uczniom rozwijać umiejętności potrzebne do sterowania technologią i maksymalnego wykorzystania jej możliwości. Studenci edukacji cyfrowej czują się komfortowo z wyszukiwaniem, uzyskiwaniem dostępu, użytkowaniem i udostępnianiem treści online.



Co to jest pedagogika rozwoju produktu?

Rozwój produktu — zwany także rozwojem lub zarządzaniem nowym produktem — to seria kroków obejmujących konceptualizację, projektowanie, rozwój i marketing nowo utworzonych lub nowo przemianowanych towarów lub usług.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

ROZWÓJ PRODUKTU: (MARATONY PROGRAMOWANIA) HACKATONY

Jak stworzyć lekcję wykorzystującą
Rozwój Produktu (Hackathon)?

01 Zdefiniuj wyzwanie

02 Stwórz drużyny

03 Wykorzystaj metodę burzy mózgów
i użyj wyobraźni

04 Zaprojektuj rozwiązania

05 Zwróć się do jury

06 Baw się dobrze i ucz się



Korzyści z Pedagogiki Rozwoju Produktu (Hackathon)

- Uczy nowych umiejętności
- Daje nowe doświadczenia
- Kładzie nacisk na pracę zespołową
- Zapewnia warunki do wciągającej i aktywnej nauki



Negatywy Pedagogiki Rozwoju Produktu (Hackathon)

- W zależności od studiowanego przedmiotu może to zająć dużo czasu.
- Kontrolowanie i motywowanie uczniów to trudny proces.
- Szybki charakter hackathonów może prowadzić do nieukończonych produktów lub prototypów, które mogą nie być w pełni rozwinięte

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwój Produktu (Hackathony) Narzędzie 1 Figma



Figma



Figma to bazująca na współpracy aplikacja internetowa do projektowania interfejsów, z dodatkowymi funkcjami offline, które umożliwiają aplikacje komputerowe dla systemów macOS i Windows. Zestaw funkcji Figma koncentruje się na interfejsie użytkownika i projektowaniu doświadczeń użytkownika, z naciskiem na współpracę w czasie rzeczywistym, z wykorzystaniem różnych edytorów grafiki wektorowej i narzędzi do prototypowania. Aplikacja mobilna Figma na Androida i iOS umożliwia przeglądanie i interakcję z prototypami Figma w czasie rzeczywistym na urządzeniach mobilnych i tabletach.



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ

<https://www.youtube.com/watch?v=FTFaQWZBqQ8>



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ

<https://www.youtube.com/watch?v=eZIOSK4gXI4>



Zalety Figmy

- Współpraca w Figma jest prosta i znajoma
- Figma wykorzystuje Slack do komunikacji w zespole.
- Udostępnianie w Figmie jest nieskomplikowane i elastyczne.
- Osadzone pliki Figma zapewniają aktualizację w czasie rzeczywistym.
- Figma świetnie nadaje się do zbierania opinii na temat przeglądu projektu.



Wady Figmy

- Brak kontroli wersji
- Nie można jej używać bez aktywnego połączenia internetowego



Nasza opinia

Figma działa na każdym systemie operacyjnym z przeglądarką internetową i jest jedynym narzędziem do projektowania, które działa na każdej platformie. Tak więc, jeśli używasz systemu operacyjnego Mac lub Windows, nie będzie problemu z udostępnianiem plików lub przełączaniem się na różne platformy, ponieważ jest oparty na chmurze.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

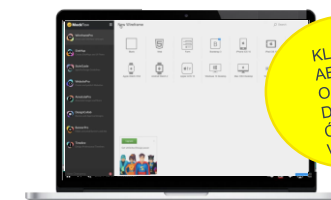
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwój Produktu (Hackathony) Narzędzie 2. Mockflow



MockFlow

MockFlow to oparte na chmurze oprogramowanie szkieletowe, które umożliwia projektantom współpracę w czasie rzeczywistym nad prototypami interfejsu użytkownika dla stron internetowych i oprogramowania. MockFlow to oprogramowanie szkieletowe online dla projektantów planujących, budujących i udostępniających pracę.



KLIKNIJ,
ABY
OGLĄDĄĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ
WIĘCEJ

<https://www.youtube.com/watch?v=hC72nwGNF9U>



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDĄĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ

<https://www.youtube.com/watch?v=h3Ldp8qKggE>



Zalety Mockflowa

- Świetna funkcja współpracy zespołowej
- Łatwe tworzenie i edytowanie projektów
- Łatwość użycia. UX jest świetny.
- Dobra umiejętność prototypowania. Tworzy niezłe prototypy za pomocą linków.
- Łatwość eksportu przewodów w różnych formatach.



Wady Mockflowa

- Wyszczególnianie przewodów jest nadal niezdarne
- Grupowanie elementów w przewodach jest uciążliwe
- Dostępność ikon jest ograniczona.
- Monochromatyczny interfejs użytkownika można nieco ulepszyć.



Nasza opinia

MockFlow, narzędzie WireFraming, zaprojektowane tak, aby było dostępne dla wszystkich i stało się synonimem cyfrowego szkicowania. MockFlow 3.0 pomaga użytkownikowi uprościć proces projektowania produktu. Plan Product Design zapewnia kompleksowe rozwiązanie dla całego procesu, aby przepływ pracy był szybszy i wydajniejszy. Użytkownik może projektować, udostępniać i osadzać pracę z innych usług, jednocześnie eksplorując narzędzia MockFlow do potrzeb projektowych.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwój Produktu (Hackathony) Narzędzie 3. Github



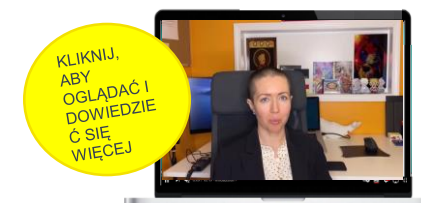
GitHub

GitHub to jedna z największych społeczności programistów na świecie, internetowa usługa przechowywania w chmurze planów rozwoju oprogramowania z wykorzystaniem systemu kontroli wersji git.

Ponadto Github to platforma społecznościowa dla programistów. Dzięki Github twórcy oprogramowania mogą przeglądać i śledzić dane użytkowników związane z oprogramowaniem takim jak ich.



<https://www.youtube.com/watch?v=pBy1zgt0XPc>



<https://www.youtube.com/watch?v=RG0j5yH7evk>



Zalety GitHuba

- dostęp do informacji staje się łatwiejszy
- Prace można łatwo wystawiać
- Można śledzić zmiany między wersjami
- Zawiera opcje integracji



Wady GitHuba

- Na początku może być trudny w obsłudze
- Wymaga podstawowej wiedzy na temat korzystania z terminali podczas migracji plików.



Nasza opinia

GitHub to platforma internetowa z milionami użytkowników, na której deweloperzy i programiści z różnych części świata mogą spotykać się, aby dzielić się swoim oprogramowaniem, frameworkami i kodami oraz tworzyć wspólne projekty lub ich projekty można zapisywać w systemie chmury GitHub i ponownie łatwo dostępne za pomocą różnych narzędzi.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



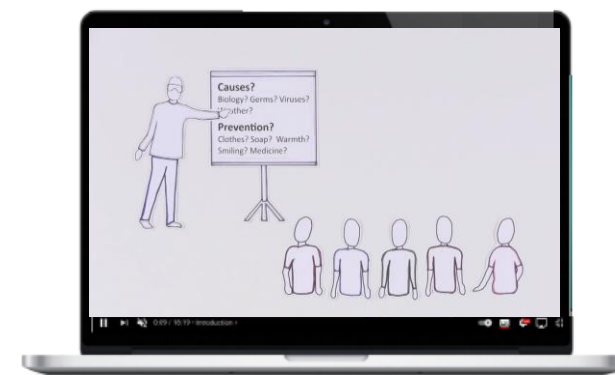
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

NAUCZANIE OPARTE NA PROJEKTACH



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

NAUCZANIE OPARTE NA PROJEKTACH



W przypadku uczenia się opartego na projektach rozwój umiejętności jest zorganizowany wokół opracowania konkretnego, konkretnego projektu, który ma być zrealizowany w grupie: dlatego nacisk kładziony jest na cel projektu, który ma zostać osiągnięty, a nie na „rzeczach, których należy się nauczyć”.

Projekty są na ogół złożonymi zadaniami opartymi na trudnych pytaniach lub problemach, które angażują studentów przez dość długi czas w projektowanie i rozwiązywanie problemów. Projekt jest również ogólnie zadaniem interdyscyplinarnym, obejmującym kilka wchodzących ze sobą w interakcje elementów

Czym jest nauka oparta na projektach?

Uczenie się oparte na projektach to metodologia nauczania oparta na rozwiązywaniu problemów.

Ten rodzaj aktywności angażuje uczniów w realizację średnio- i długoterminowego projektu odpowiadającego realnym potrzebom. Dlatego rozwój będzie przebiegał według ściśle określonych etapów: konceptualizacji, projektowania, wdrażania, weryfikacji i dokumentowania. Jest to metodologia, która przykuwa uwagę uczniów poprzez rozwiązywanie rzeczywistych problemów, przypisywanie określonej roli i współpracę z poszanowaniem ról.

Samodzielne konstruowanie wiedzy przez ucznia w konkretnym kontekście i organizowanie w grupy robocze sprzyja włączeniu uczniów z trudnościami w uczeniu się. Nauczyciel jest swego rodzaju akuszerem uczenia się

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

NAUCZANIE OPARTE NA PROJEKTACH



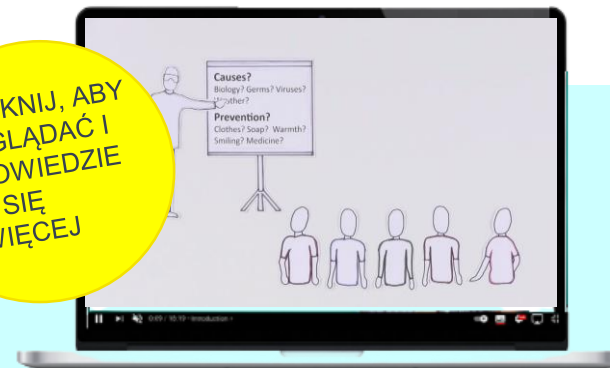
Przez ponad 20 lat rozpowszechnianie się cyfrowych narzędzi komunikacyjnych radykalnie zmieniło zarządzanie projektami i pracę zespołową.

Wykorzystanie narzędzi cyfrowych pozwala nie tylko na łatwe udostępnianie informacji, ale także na szybkie przerabianie informacji.

Dlatego nauczanie oparte na projektach wymaga praktycznego wykorzystania narzędzi cyfrowych.

Student doświadczy ich w trybie uczenia się przez działanie.

KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIE
Ć SIĘ
WIĘCEJ



Charakterystyka uczenia się opartego na projektach

- Działanie grupowe samodzielnie prowadzone przez uczniów w celu stworzenia produktu końcowego, by zbudować nowe umiejętności
- Nauczanie i wspieranie uczenia się w klasie, metodą konstruktywizmu
- Stymuluje uczniów do rozwijania autentycznych problemów (zadania mające związek z rzeczywistością).

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Inne formy nauczania w 21 wieku

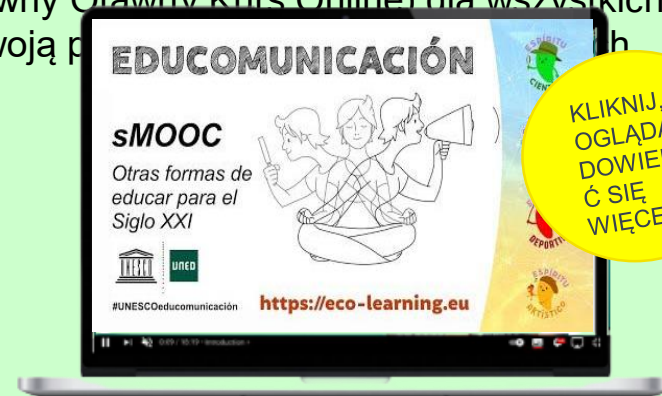


Prezentacja przypadku

Jako wymaganie dzisiejszego społeczeństwa post-cyfrowego, misją projektu jest zapewnienie, że wszyscy obywatele korzystają z równych możliwości, dostępu do zasobów cyfrowych oraz prawa do szkolenia w środowiskach cyfrowych, w celu złagodzenia wykluczenia cyfrowego towarzyszącego wykluczeniu społecznemu. Propozycja skupia się na szkoleniu osób odpowiedzialnych za edukację na Kubie i w Dominikanie z zakresu czytania mediów i informacji dla obywateli, bez żadnych form dyskryminacji z powodu niepełnosprawności, odległości, wieku, społecznej wrażliwości lub innych okoliczności uniemożliwiających dostęp do edukacji i integracji obywatelskiej.

Podejście SPOC jest realizowane w zamknięty sposób, z dostępem tylko dla osób należących do grupy docelowej decydentów edukacyjnych. Po zakończeniu dokonano dostosowań i usprawnień na podstawie doświadczenia, aby zaoferować je jako sMOOC (Społeczny Masywny Otwarty Kurs Online) dla wszystkich zainteresowanych, głównie nauczycieli pragnących wykonywać swoją pracę.

Kurs SPOC (Small Private Online Course) UNESCO "Inne sposoby nauczania na XXI wiek" został utworzony w 2021 roku w wyniku porozumienia o współpracy między UNED, ECO Digital Learning oraz Biurem Regionalnym UNESCO ds. Kultury w Ameryce Łacińskiej i na Karaibach (Kuba, Dominikana i Haiti).



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

NAUCZANIE OPARTE NA PROJEKTACH



Jak stworzyć lekcję wykorzystującą NAUCZANIE OPARTE NA PROJEKTACH

PROJECT BASED LEARNING



Korzyści płynące z pedagogiki uczenia się opartego na projektach

- Odniesienia pedagogiczne: konstruktywizm i konstruktywizm społeczny.
- Dzięki projektom uczniowie zdobywają autonomię i odpowiedzialność, rozwijają umiejętności i wykorzystują wiedzę oraz uczą się w sposób konstruktywny, ponieważ projekty kończą się stworzeniem autentycznych produktów.
- Umiejętności wyszukiwania i organizowania informacji przydatnych do projektu.
- Rozwój umiejętności krytycznego myślenia (Myślenia Krytycznego), umiejętności metapoznawczych, analitycznych, projektowych.
- Doskonalenie umiejętności prezentowania wyników działania.
- Kładzie nacisk na pracę zespołową.
- Rozwija krytyczne myślenie.
- Ułatwia głębokie i długoterminowe uczenie się



Negatywy pedagogiki uczenia się opartego na projektach

- Mogą wystąpić problemy przeciążenia, rozproszenia i nieadekwatności w realizacji projektu przez uczniów. Dlatego też nauczyciel powinien przeprowadzić uważną analizę wstępną wykonalności projektu zwłaszcza pod kątem wymagań wstępnych (wiedza wstępna, umiejętności technologiczne) uczniów.
- Podobnie nie do pomyślenia jest wprowadzenie metodyki nauczania opartego na projektach do nauczania programowego bez zapewnienia przez placówkę edukacyjną dostępu do technologii i szkoleń dla nauczycieli w celu zdobycia podstawowych umiejętności technologicznych i docymologicznych (ocena nietradycyjna)

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Narzędzie do nauki opartej na projektach 1. Mindmeister



Mindmeister

Narzędzie pozwala na budowanie map koncepcyjnych w fazie burzy mózgów, planowania i zarządzania projektem



Zalety Mindmeistera

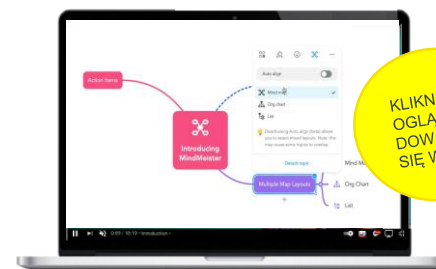
- Oprogramowanie w pełni internetowe
- Mapy zawsze aktualizowane w chmurze i dostęp do nich ma się w dowolnym momencie z dowolnego urządzenia
- Konstruowanie map koncepcyjnych jest narzędziem promującym zrozumienie uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w grupach roboczych



Wady Mindmeistera

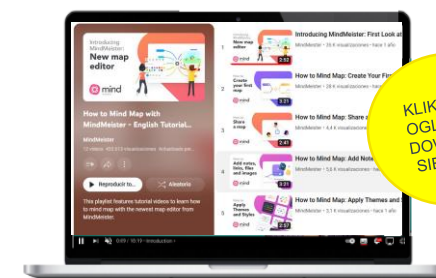
- Wersja podstawowa ma ograniczoną liczbę współtwórców map
- Wersja darmowa umożliwia tworzenie tylko 3 map koncepcyjnych
- Wymagane jest wstępne przeszkolenie uczniów w zakresie korzystania z narzędzia

<https://www.youtube.com/watch?v=LK031sB5sb8>



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ

https://www.youtube.com/playlist?list=PL71GVRbeQIXiyhb2swLnB_gpmMYup0qXS



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ



Nasza opinia

Mindmeister stanowi funkcjonalne narzędzie do realizacji projektów, a co za tym idzie do wykorzystania nauczania programowego metodą „project based learning”. W szczególności dzielenie się informacjami (tekstowymi, obrazowymi, wideo) uczestników w czasie rzeczywistym pozwala im lepiej zorganizować i zaplanować projekt do realizacji.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Narzędzie do nauki opartej na projektach 2.

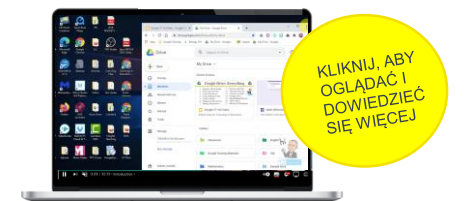


Google Drive

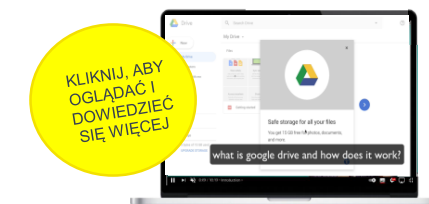


Jest jednym z najpopularniejszych i najczęściej używanych narzędzi do przechowywania danych w chmurze na świecie. Umożliwia przechowywanie i udostępnianie plików multimedialnych, z których można korzystać przez Internet ze wszystkich urządzeń powiązanych z tym kontem i tymi plikami.

Pliki te są synchronizowane z chmurą i pracując nad plikiem w chmurze możliwe jest w każdej chwili szybkie udostępnienie go poprzez link innym osobom, którym chce się zagwarantować dostęp.



<https://www.youtube.com/watch?v=VG0qpBr70D0>



<https://www.youtube.com/watch?v=IDWVpHvG5Ok>



Zalety Dysku Google

- Przestrzeń, pozwalająca nie przepełniać fizycznych pamięci urządzeń
- Synchronizacja: możemy uzyskać dostęp do naszych danych na dowolnym urządzeniu
- Udostępnianie: każdy plik lub folder można udostępniać innym użytkownikom
- Oferuje niezrównaną kompatybilność z innymi narzędziami
- Dane są chronione przed zniszczeniem i uszkodzeniem
- Natychmiastowy dostęp do edycji plików
- Darmowe miejsce przechowywania do 15 GB



Wady Google Classroom

- Zagrożenia bezpieczeństwa
- Wymaga połączenia z Internetem
- Limity rozmiaru pliku: maksymalny rozmiar pliku to 50 MB, a limit dla Arkuszy Google to 20 MB



Nasza opinia

Sprytne narzędzie do tworzenia, synchronizacji plików i współpracy nad nimi na różnych urządzeniach. Współpraca odbywa się w czasie rzeczywistym, udostępnianie jest proste a wszystko pozostaje bezpiecznie zsynchronizowane na wszystkich urządzeniach, stwarzając przy tym jednak potencjalne problemy z prywatnością w klasach, w których wielu uczniów korzysta z jednego urządzenia, może być dostępna też krzywa uczenia się dla młodszych uczniów. Podsumowując, dzięki szerokiej gamie bezpłatnych narzędzi zwiększających produktywność i płynnej synchronizacji plików, jest to narzędzie do ustawiania poziomu. Ponieważ Dysk Google zawiera również kilka innych typów aplikacji, takich jak Formularze Google, Rysunki, Mapy, Witryny oraz inne aplikacje Google i innych firm, uczniowie mogą korzystać z tych aplikacji, które najlepiej sprawdzają się w ich projektach, i mogą spędzić dodatkowy czas na odkrywaniu i uczeniu się na własną rękę

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

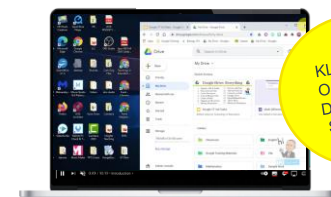
Narzędzie do nauki opartej na projektach 3.



Microsoft Teams

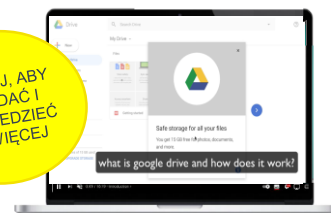


Microsoft Teams to narzędzie do współpracy firmy Microsoft, które umożliwia użytkownikom czatowanie, prowadzenie rozmów, videokonferencje i udostępnianie plików w ramach portalu zarządzania wieloma projektami z dowolnego miejsca. W przeciwieństwie do innych podobnych aplikacji, Microsoft Teams może pochwalić się videokonferencjami w formacie HD i licznymi funkcjami czatu tekstowego: dla tych, którzy już znają te produkty, można to postrzegać jako skrzyżowanie Slacka i Zooma.



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ

<https://www.youtube.com/watch?v=VDDPoYQYfM>



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ

<https://www.youtube.com/watch?v=z6IUiamE3-U>



Zalety Microsoft Teams

- Możliwe jest umieszczenie w jednym interfejsie wszystkich narzędzi przydatnych do poprawy produktywności biznesowej, takich jak czat, kalendarz, grupy, spotkania online i rozmowy, i stanie się w rzeczywistości hubem;
- Użytkownicy aplikacji Teams mogą nagrywać spotkania i rozmowy grupowe w celu stworzenia pliku zawierającego dźwięk, wideo i czynności związane z udostępnianiem ekranu, automatycznie zapisywanego w chmurze usługi Office 365 w usłudze Microsoft Stream
- Ścisła integracja z Office 365. W Teams można tworzyć Word, Excel itp. i natychmiast udostępniać je partnerom.
- Kompatybilny ze wszystkimi urządzeniami i systemami operacyjnymi
- Prywatność i szyfrowanie
- Pozwala 250 osobom uczestniczyć w wirtualnych spotkaniach Jeszcze więcej osób może dołączyć do wydarzeń transmitowanych na żywo
- Wszyscy współpracownicy mają możliwość modyfikowania plików znajdujących się w chmurze oraz możliwość polubienia i komentowania.



Wady Microsoft Teams

- Zagmatwana struktura plików
- Ograniczone przechowywanie
- Nie udaje się powiadomić o różnych działaniach.
- Wymaga połączenia z Internetem
- Ustawienia uprawnień są trudne



Nasza opinia

Microsoft Teams posiada wszystkie podstawowe wymagania do prowadzenia połączeń konferencyjnych bez problemów i wpadek. Dzięki tej aplikacji możliwe jest również posiadanie jednego narzędzia komunikacyjnego, które zastępuje wiele innych komunikatorów lub czatów, a tym samym pozwala uniknąć rozproszenia ważnych plików lub informacji do przekazania innym współpracownikom. W ten sposób wiadomo, jak usprawnić współpracę w zespole. Jego użycie jest również proste i intuicyjne: wystarczy pobrać je na swoje urządzenie i rozpocząć interakcję oraz szybkie udostępnianie informacji firmowych współpracownikom. Ci drudzy, mając możliwość modyfikacji wszystkich plików znajdujących się w chmurze, rozwiną swoją kreatywność i tym samym będą bardziej zachęceni do korzystania z tego narzędzia pracy. Ponadto szeroka gama emoji, GIF-ów i emotikonów sprawia, że komunikacja jest przyjemniejsza i mniej formalna, dzięki czemu wszyscy uczestnicy czują się swobodnie

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



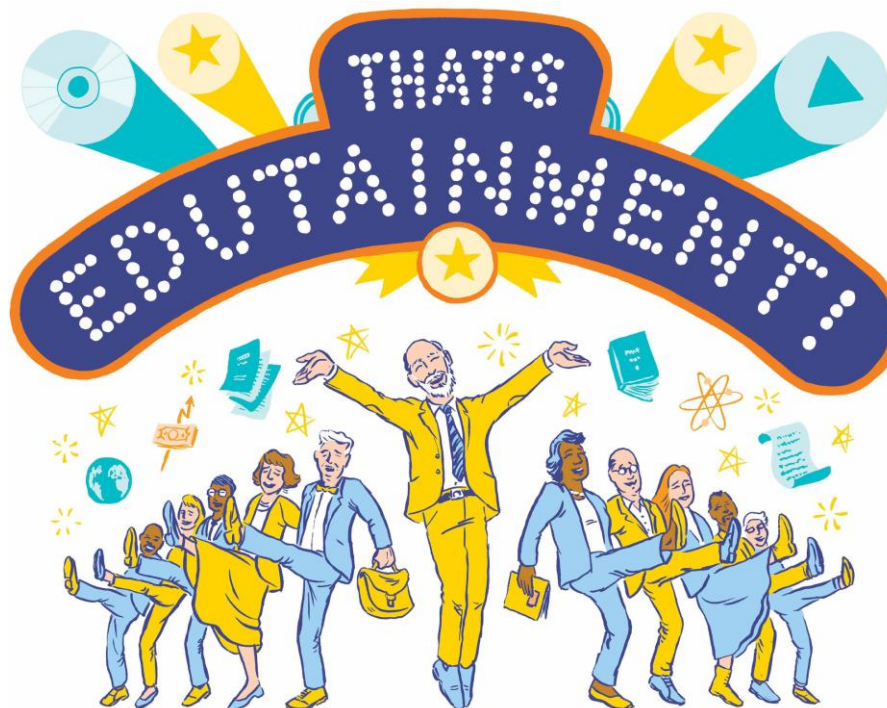
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

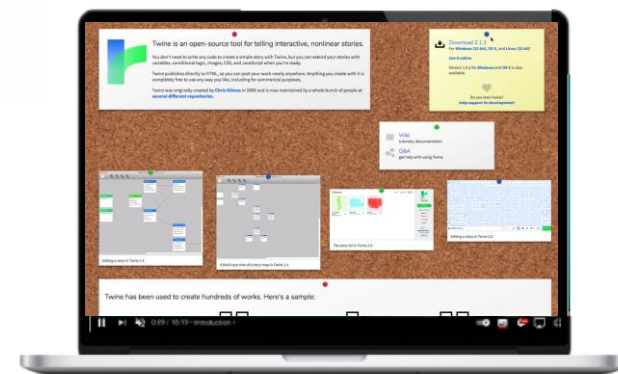
EDUTAINMENT JAKO FORMA OCENIANIA



Twine



PowerPoint



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EDUTAINMENT JAKO FORMA OCENIANIA



Edutainment to połączenie rozrywki i edukacji.

Głównym celem edutainment jest promowanie nauki wśród uczniów poprzez eksplorację, interaktywność, doświadczenie społeczności, pracę zespołową, próby i błędy oraz powtarzanie w taki sposób, aby uczniowie do tego stopnia zanurzyli się w czerpaniu przyjemności z aktywności, bez zdawania sobie sprawy, że uczą się w tym samym czasie.



Co to jest Edutainment?

Edutainment można wykorzystać na wiele sposobów, jeśli chodzi o ewaluację.

Sz szczególnie efektywną formą są scenariusze rozgałęziające. Scenariusze rozgałęzień to cyfrowa lub rzeczywista narracja nakreślona w celu zapewnienia użytkownikom doświadczeń zapośredniczonych przez decyzje podejmowane w całym scenariuszu. Każde „przejście” scenariusza zaczyna się w ten sam sposób.

Gdy użytkownicy pracują nad scenariuszem, otrzymują informacje i muszą podejmować decyzje na podstawie tych informacji. W zależności od konkretnej decyzji użytkownika prezentowane są konsekwencje jego „działań” lub „wyborów”.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EDUKACJA JAKO FORMA OCENIANIA



KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIEĆ
SIĘ WIĘCEJ



Ocena poprzez rozgałęzione scenariusze jest atrakcyjnym i przyjemnym sposobem oceny, ponieważ zachęca do spersonalizowanego uczenia się, zwiększa kreatywność i wizualizację, przekształca konwencjonalną salę lekcyjną w salę inteligentną, ulepsza interaktywne i oparte na współpracy metody nauczania i uczenia się, promuje kulturę cyfrową i zapewnia narzędzia technologiczne do wychowawcy

Charakterystyka Edutainment...

- rozrywka i interakcja, których brakuje w edukacji, przyciągające uwagę uczniów ze względu na gamifikację;
- łączenie edukacji i rozrywki oraz zwiększanie podekscytowania i entuzjazmu uczniów do bycia nauczonym przedmiotów i informacji, których trudno się nauczyć;
- przyswajanie wiedzy w łatwiejszy sposób, poprzez uczynienie przedmiotów i przekazywanych informacji bardziej przyjemnymi
- przyciągnięcie uwagi uczących się i uzyskanie trwałości procesu uczenia się poprzez rozbudzanie uczuć uczących się;
- ułatwianie internalizacji trudnych tematów za pomocą metod symulacji lub wykresów i metod wizualnych, tak jak w prawdziwym życiu;
- nauczanie korzystania z zasobów i metod dotyczących wartości życia poprzez łączenie celów edukacyjnych i pomiaru;
- nauczanie, w jaki sposób osoby w środowiskach edukacyjnych stosują własną wiedzę
- pokazanie, w jaki sposób jednostki rozumieją lub przyswajają to, czego się uczą
- używany do nauczania uczniów łączących to, co postrzegają lub oceniających to, czego się uczą
- wreszcie zapewnia uczniom dobrą zabawę w procesie tworzenia i doświadczania

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



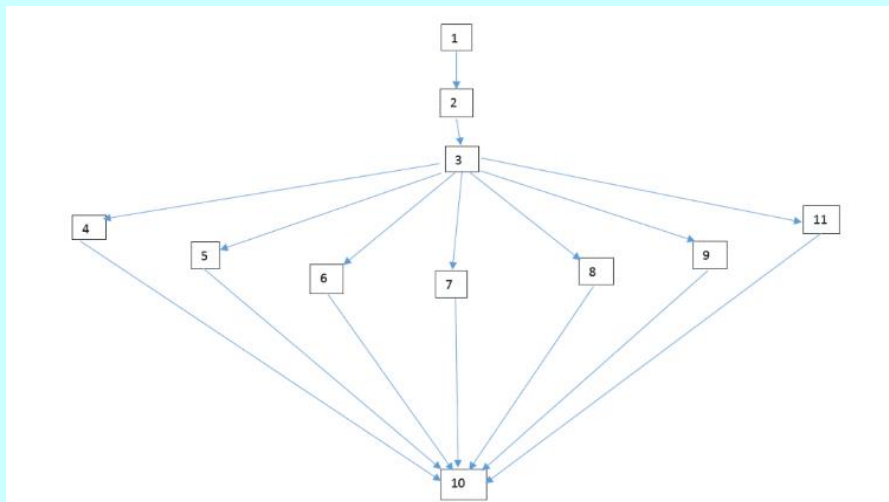
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EDUKACJA JAKO FORMA OCENIANIA



Jak stworzyć sesję ewaluacyjną opartą na Edutainment



Korzyści płynące z pedagogiki ewaluacyjnej Edutainment

- Zwiększają interaktywność i zaangażowanie użytkowników.
- Sprawiają, że szkolenie w zakresie zgodności jest zabawne i zabawne.
- Pozwalają uczniom czerpać korzyści z ich błędów.
- Można je dostosować do potrzeb uczniów.
- Można je łatwo modyfikować, aby skrócić czas opracowywania.
- Podkreślają rzeczywiste korzyści bez rzeczywistych zagrożeń.
- Oferują uczącym się możliwość dostępu do swojej bazy wiedzy.



Negatywy pedagogiki ewaluacyjnej Edutainment

- Tworzenie, rozwijanie i testowanie modułu szkoleniowego opartego na scenariuszach z pewnością zajmie więcej czasu.
- Koszty, które są związane z czasem, będą w konsekwencji wyższe.
- Używanie niewłaściwych narzędzi (a raczej narzędzi nastawionych na produkcję klasycznych kursów linearnych) zwiększy zarówno czas, koszt, jak i ogólną złożoność produkcji.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

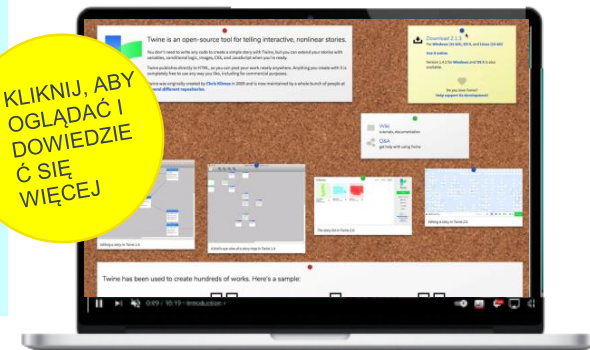
Edutainment Narzędzie 1. Twine



Twine

Twine to bezpłatne narzędzie, które pozwala łatwo tworzyć wciągające scenariusze tekstowe, które można odtwarzać w dowolnej przeglądarce internetowej. Scenariusze te zawierają rozgałęzione wybory, które mogą doprowadzić uczniów do głębszego zrozumienia materiału i koncepcji kursu, pozwalając im pracować nad autentycznymi doświadczeniami w wybranej dyscyplinie. Można go również użyć, aby zachęcić uczniów do stworzenia własnego scenariusza rozgałęzień lub interaktywnej historii.

KLIKNIJ, ABY
OGLĄDAĆ I
DOWIEDZIE
Ć SIĘ
WIĘCEJ



<https://www.youtube.com/watch?v=iKFZhiHD7Xk>



Twine



Zalety Twine

- jest darmowy
- Nie blokuje Cię w określonym „wyglądzie”
- Pozwala dostosować materiały przy użyciu standardowych znaczników HTML i CSS
- Tworzy zwykły plik HTML, który jest łatwy w zarządzaniu
- Nie ogranicza typów scenariuszy, które możesz napisać
- Nie zmusza do wpisywania tekstu w małych polach
- Umożliwia przechowywanie treści lokalnie lub w dowolnym miejscu
- Nie zmienia nagle wyglądu Twoich materiałów



Wady Twine

- Dane wyjściowe Twine nie są zaprojektowane do bezproblemowej pracy w LMS
- Trzeba samodzielnie hostować obrazy, co oznacza, że należy przesyłać je na serwer WWW za pomocą FTP
- Być może będzie konieczność nauczania się CSS
- Narzędzie jest open source



Nasza opinia

Z naszego doświadczenia wynika, że jest to jedno z łatwiejszych do opanowania narzędzi do tworzenia scenariuszy rozgałęzień. Wszyscy nauczyciele powinni dodać go do swojego zestawu narzędzi, aby szybko i łatwo tworzyć interaktywne scenariusze nauczania, w których wymagana jest logika rozgałęzień. Obsługuje tworzenie interaktywnych drzew dialogowych i scenariuszy drzew decyzyjnych, które byłyby bardziej kłopotliwe w innych programach do tworzenia treści w stylu Rapid eLearning. Fakt, że jest bezpłatny, open source i bardzo szybki w użyciu, czyni go cennym narzędziem do tworzenia interaktywnych doświadczeń edukacyjnych.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Edutainment Narzędzie 2. Xerte



Xerte

Projekt Xerte ma na celu dostarczanie wysokiej jakości bezpłatnego oprogramowania nauczycielom na całym świecie oraz budowanie globalnej społeczności użytkowników i programistów. Pozwala tworzyć złożone scenariusze. W scenariuszu możliwe jest prezentowanie obrazów, tekstu, wideo i dokumentów. Można go łatwo wbudować w tablicę i jest dostępny dla uczniów

KLIKNIJ, ABY
OGLĄDĄĆ I
DOWIEDZIE
Ć SIĘ
WIĘCEJ



<https://xerte.org.uk/index.php/en/>



Zalety Xerte

- Xerte tworzy wydajny i skuteczny przepływ pracy dla zespołów multidyscyplinarnych.
- Projekt Xerte jest pozytywnym i przyjaznym projektem społecznościowym typu open source. Każdy może dołączyć do społeczności, współtworzyć projekt i uczestniczyć w procesie decyzyjnym.
- Xerte ma ugruntowaną pozycję w środowisku narzędzi do tworzenia treści i zapewnia potężną platformę dla innowacji.



Wady Xerte

- Najnowsza wersja Xerte polega na tym, że użytkownicy rozumieją, jak korzystać z narzędzi ułatwień dostępu w nowoczesnych przeglądarkach.
- Pełne korzystanie z niektórych typów stron może wymagać przeszkolenia.
- Dostępne motywy mogą Ci nie odpowiadać i być może będziesz musiał użyć dodatkowego narzędzia, takiego jak Xhibit, aby opracować żądany motyw.



Nasza opinia

Łatwość użytkowania zawsze była kamieniem węgielnym rozważań projektowych Xerte. Obecnie użytkownicy potrzebują narzędzi, których można się szybko nauczyć i które są proste w użyciu, bez potrzeby długiego szkolenia i stromej krzywej uczenia się. Tworzenie treści w Xerte jest w zasięgu każdego, a nowi użytkownicy mogą bardzo szybko stać się produktywni. Wysokiej jakości materiały zawsze będą czerpały z umiejętności specjalistów. Wsparcie zapewniające jest przez grafików, producentów wideo, projektantów instruktażowych i twórców stron internetowych w ramach zestawu narzędzi zaprojektowanych z myślą o współpracy.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

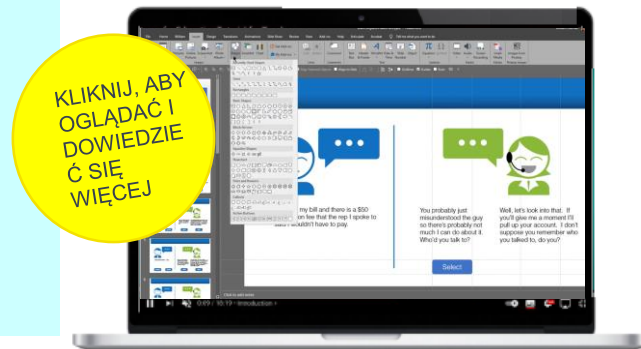
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Edutainment Narzędzie 3. Powerpoint



PowerPoint

Microsoft PowerPoint to szeroko stosowana aplikacja przeznaczona do tworzenia i dostarczania prezentacji wizualnych. Jest częścią pakietu Microsoft Office i zapewnia przyjazną dla użytkownika platformę do tworzenia pokazów slajdów, prezentacji i treści bogatych w multimedia. PowerPoint oferuje szeroką gamę narzędzi i funkcji, które pomagają użytkownikom projektować profesjonalnie wyglądające slajdy, dodawać tekst, obrazy, wykresy, wykresy, animacje i filmy, a także włączać różne efekty wizualne.



<https://www.youtube.com/watch?v=nGwzRBPbg5A>



Zalety Powerpointa

- PowerPoint to łatwy sposób na tworzenie prostych scenariuszy rozgałęzień za darmo.
- Możesz to zrobić, tworząc obrazy, tekst lub kształty i dołączając hiperłącza prowadzące do różnych slajdów.
- PowerPoint można łatwo umieścić w Blackboard.
- Najpierw musisz to zaplanować na papierze.



PowerPoint



Nasza opinia

Ogólnie rzecz biorąc, Microsoft PowerPoint oferuje przyjazny dla użytkownika interfejs, szerokie opcje dostosowywania, integrację multimedialną i możliwości współpracy, co czyni go cennym narzędziem do oceny pedagogicznej w zakresie edukacji i rozrywki. Zwiększa zaangażowanie, promuje interaktywne uczenie się i umożliwia nauczycielom tworzenie atrakcyjnych wizualnie prezentacji dostosowanych do konkretnych celów edukacyjnych i potrzeb uczniów.



Wady Powerpointa

- Prawdopodobnie nie nadaje się do długich, złożonych scenariuszy, ponieważ może być mylący.
- Zarządzanie ścieżkami jest trudne, a śledzenie przepływu może być wyzwaniem dla recenzentów.
- PowerPoint nie jest zbyt otwarty na ocenianie.
- Można dodawać komentarze, ale nie można oznaczać zmian do sprawdzenia bez użycia natywnego formatowania

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



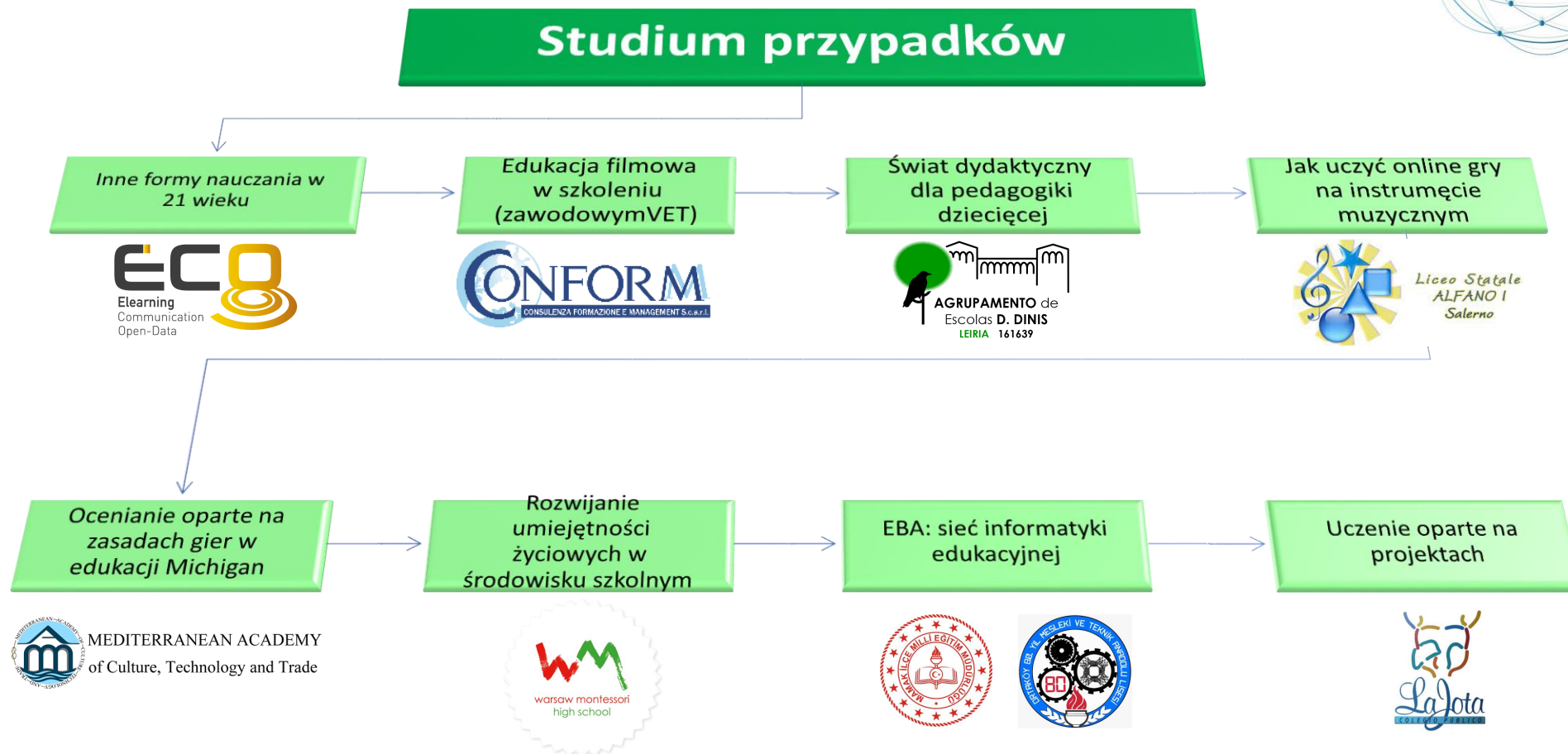
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Studium przypadków



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Studium przypadków

Witaj w sekcji Studiów Przypadków!

Ta kompleksowa kolekcja studiów przypadków została stworzona, aby dostarczyć nauczycielom i interesariuszom bogatą kolekcję studiów przypadków, prezentujących różnorodne modele nauczania, obejmujące poziomy od przedszkola po poziom uczelni. Każdy przypadek został starannie zbadany i szczegółowo opisuje unikalny model pedagogiczny, obejmując jego podstawowe zasady, treść, zastosowania technologiczne i istotne wnioski. Ponadto, każdy przypadek zawiera obszerny dział odniesienia, ułatwiający dalsze zgłębianie i zaangażowanie w temat."

Niezależnie od tego, czy jesteś nauczycielem przedszkola, instruktorem szkoły średniej czy profesorem uczelni, te studia przypadków oferują cenne wskazówki dotyczące potencjału transformacyjnego uczenia się cyfrowego opartego na integracji. Każdy model jest starannie analizowany, rzucając światło na konkretne metody nauczania, omawianą treść i zintegrowane technologie. Poprzez uchwycenie istoty tych udanych przedsięwzięć, dążymy do umożliwienia nauczycielom dostosowania i wdrożenia tych strategii w swoich własnych salach lekcyjnych.

Zachęcamy Cię do zagłębienia się w każdy przypadek, zanalizowania jego podstaw pedagogicznych i zbadania używanych narzędzi technologicznych. Dzięki tym przykładom zdobędziesz cenne spostrzeżenia dotyczące potencjału transformacyjnego uczenia się cyfrowego opartego na integracji. Bez względu na to, czy dążysz do zwiększenia zaangażowania uczniów, rozwijania umiejętności krytycznego myślenia czy promowania interdyscyplinarnego uczenia się, to narzędzie stanowi cenny zasób, inspirując i kierując Twoje własne wysiłki edukacyjne.

Razem wyruszymy w podróż eksploracji i odkrycia, odkrywając ogromne możliwości, jakie przynosi uczenie się cyfrowe oparte na integracji. Niech te studia przypadków staną się źródłem inspiracji, prowadząc nas ku przyszłości, w której technologia i pedagogika harmonijnie łączą się, tworząc naprawdę transformacyjne doświadczenia edukacyjne.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Inne formy nauczania w 21 wieku



EDUCOMUNICACIÓN

sMOOC

Otras formas de educar para el Siglo XXI



#UNESCOeducación

<https://eco-learning.eu>



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Inne formy nauczania w 21 wieku



Prezentacja przypadku

Kurs został zorganizowany przez Narodowy Uniwersytet Nauczania na Odległość (UNED), Uniwersytet w Zaragozie oraz ECO Digital Learning i odbył się w okresie od 26 lutego do 10 kwietnia 2021 roku. Po zakończeniu kursu SPOC, dokonano niezbędnych dostosowań i usprawnień, aby udostępnić go na platformie jako SMOOC dla wszystkich zainteresowanych tematem.

Kurs ma przewidywaną łączną długość trwania wynoszącą 90 godzin, podzielonych na 6 tygodni, z przeciętnym nakładem pracy wynoszącym 5 godzin tygodniowo.

Cele kursu SPOC były następujące:

1. Szkolenie w celu wzmocnienia kompetencji cyfrowych w zakresie korzystania z zasobów edukacyjnych na odległość oraz wyszukiwania i dostępu do niezbędnych zasobów.
2. Refleksja nad znaczeniem edukacji medialnej i informacyjnej dla obywatelstwa w XXI wieku.
3. Oferowanie zasobów do prowadzenia edukacji medialnej i informacyjnej o wysokiej jakości, zgodnej z wymaganiami dzisiejszego społeczeństwa post-cyfrowego.
4. Interwencja w Internecie za pomocą działań pedagogicznych, które promują edukację medialną i informacyjną.



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Inne formy nauczania w 21 wieku



Podstawowe założenia pedagogiczne

SPOC jest podzielony na 5 moduły, z czego cztery zajmują się treścią, a jeden skupia się na praktycznym zastosowaniu tych treści. Kurs zawierał również sekcję forum, gdzie uczestnicy mogli dzielić się, dzieli przemyśleniami i tworzyć wiedzę, oraz sekcję mikroblogowania do pracy grupowej. Myśli i pomysły były udostępniane na platformach społecznościowych Facebook i Twitter przy użyciu hasztaga [#UNESCOeducomunicacion](#), a tworzone wyzwania były otwarcie udostępniane poprzez Padlet, czyli kolektywną przestrzeń do dzielenia się wyzwaniami.

Pierwsze cztery moduły miały następującą strukturę:

- **Wprowadzenie do modułu przez członka kadry dydaktycznej.** Dołączono podstawowe materiały do czytania.
- **11 wyzwań edukacyjnych w formie gier**, w ramach których eksplorowano niektóre koncepcje i treści związanymi z każdym wyzwaniem. Struktura wyzwań była zapewne ok

Wyzwań edukacyjno-komunikacyjnych było 11: „Wiele osób przeplata ścieżki w sieci. Dołącz do nas i staw czoła wyzwaniom edukacji!”.

Wyzwania rozpoczynają się od filmu wprowadzającego na temat DUCHÓW NAUCZANIA-UCZENIA SIĘ. Aby dowiedzieć się więcej o duchach, uczniowie mogą odwiedzić Connected Pathways i zastanowić się, z którymi duchami się identyfikują.



<https://youtu.be/UQy096lXqo0>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Inne formy nauczania w 21 wieku



Podstawowe założenia pedagogiczne

Cztery
duchy
uczenia
się

ESPIRITU CIENTÍFICO

Es capaz de ordenar y estructurar ideas de forma adecuada, gestionar el tiempo correctamente y mantener una actitud proactiva en busca de la objetividad. Siempre mantiene un posicionamiento crítico de observación ante la información. Es ágil para detectar necesidades y delimitar problemas a través de un cuestionamiento permanente, así como recoger e interpretar la información de distintas fuentes para llegar a conclusiones científicas.

CARACTERÍSTICAS

- Análisis
- Refutación
- Sistematización
- Experimentación
- Cuestionamiento
- Búsqueda de fuentes

ESPIRITU HUMANISTA

Su capacidad de adaptación a nuevas situaciones de la realidad le lleva a tolerar el cambio y la incertidumbre. Trata de aplicar contenidos a la práctica. Se interesa por el trabajo y estudio en otros contextos. Establece con facilidad redes y contactos para interactuar activamente con otras personas, empatizando con ellas y expresando asertivamente sus ideas. Valora la responsabilidad social y ciudadana, el compromiso ético y profesional, el respeto a la diversidad y la interculturalidad.

CARACTERÍSTICAS

- Sabiduría
- Pensador
- Intelectual
- Adaptación
- Practicidad
- Compromiso ético

ESPIRITU DEPORTISTA

Su afán de superación en distintas situaciones implica una alta motivación por el desarrollo individual y colectivo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo y la salud, implicándose y comprometiéndose de forma competitiva. También posee la capacidad de aprender de forma autónoma y valora la autocritica para una mejora constante. Rinde bajo presión, maneja el estrés, tolera la frustración y la adversidad.

CARACTERÍSTICAS

- Saludable
- Motivación
- Autocontrol
- Dinamismo
- Superación
- Trabajo en equipo

ESPIRITU ARTÍSTICO

Tiene la capacidad de comunicar en distintos formatos, elaborando discursos coherentes y organizados para expresar sus ideas principales. Define proyectos y fija metas claras creando entornos lúdicos. Sabe tomar decisiones, evaluando distintas alternativas. Es capaz de detectar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del entorno. Valora la creatividad, originalidad e innovación para generar nuevos proyectos. Trabaja colaborativamente en equipos interdisciplinares.

CARACTERÍSTICAS

- Iniciativa
- Creatividad
- Originalidad
- Cooperación
- Comunicación
- Autoconocimiento

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Inne formy nauczania w 21 wieku



Opis zawartości

Metodologia polega na kolektywnym budowaniu wiedzy na forach w oparciu o proponowane dokumenty i linki. Do udziału w forum zachęcamy poprzez:

Udostępnianie dokumentów i linków, które wydają się interesujące dla uczestników.

Osobiste refleksje

„Lubienie” wiadomości innych osób w celu podsylenia koncepcji związanej z każdym uczestnikiem, karmy, która pozwala na liczbową ocenę poziomu ich wpływu na kurs.

Przyjrzyjmy się modułowi wprowadzającemu „Zasady komunikacji edukacyjnej” jako przykładowi treści, materiałów, wyzwań i wspólnej pracy całego SPOC.

- Film wprowadzający do modułu, w którym uczestniczą Sara Osuna Acedo, Carmen Marta Lazo, Javier Gil Quintana
- Podstawowy materiał:
 - Prezentacja Genially.
 - Konferencja Sara Osuna Acedo: Edukacja w społeczeństwie cyfrowym. W stronę pedagogiki krytycznej i wyzwającej, dostępne pod adresem <https://canal.uned.es/video/5dde37925578f221b97d0e22>
 - Film dokumentalny la Educación Prohibida (Zakazana edukacja) <https://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc>
- Materiał uzupełniający:
 - Interaprendizaje_accesible_2.pdf
 - AC.conectivismo_Siemens_1_2.pdf
- Wyzwanie: Spotkania dialogiczne poprzez komiks



Film wprowadzający



Wyzwanie: Spotkania dialogiczne poprzez komiks

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Inne formy nauczania w 21 wieku



Przyjęte technologie

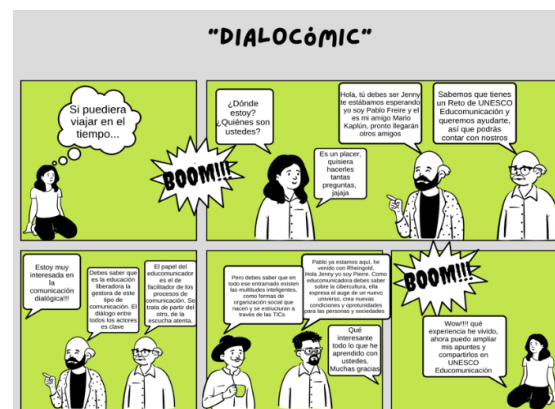
Do tworzenia materiałów:

- SCRIBD
- PDF

Do realizacji ćwiczeń zaproponowano sześć otwartych narzędzi:

- Pixton: <https://www.pixton.com/>
- SuperAnimo: <https://www.superanimo.com/>
- Storyboard That: <https://www.storyboardthat.com/>
- Canva Comic Strip: <https://www.canva.com/es-es/crear/historietas/>
- Witty Comics: <http://www.wittycomics.com/>
- Make Beliefs Comix: <https://www.makebeliefscomix.com/Comix/>

Przykłady kreacji



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Inne formy nauczania w 21 wieku



Wnioski

W ciągu 10 dni od zakończenia kursu uczestnikom udostępniono ankietę oceny i satysfakcji składającą się z 30 pytań z różnymi możliwościami odpowiedzi. Ankiety były całkowicie anonimowe.

Pedagogiczna ocena zajęć przez uczniów

W ramach OER (MOOC) po czasie SPOC zapisało się łącznie 787 uczniów.

Wśród tych:

- 44% rozpoczęło kurs, wszyscy (100%) go zaliczyli, a 98% ukończyło.
- 69% ukończyło kurs w języku angielskim i 30% w języku hiszpańskim.

Obszar	Stopień zadowolenia
Treść kursu	88,0%
Długość kursu	80,0%
Projekt, filmy, dokumentacja, materiały, użyteczność oraz wsparcie dydaktyczne i techniczne	91,5%
Zaangażowanie wymagane od studenta	73,3%
Cele i uzyskane rezultaty	86,0%
Wsparcie ze strony zespołu pedagogicznego	97,5%
Metoda oceny peer-to-peer	77,5%
Interakcja społeczna pomiędzy uczniami	77,5%
Zachęcanie do komunikacji	85,0%
Ocena końcowa	86,8%



<https://youtu.be/mjcoXps563o>

SPOC otrzymało nagrodę UNED 2020-21 Professional Internship Collaborating Entities Award przyznaną przez uniwersytety UNED i Santander w kategorii Virtual Modality in Professional Practices.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Edukacja filmowa w VET



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Edukacja filmowa w VET



Prezentacja przypadku

Przyjęcie metodyki edukacji filmowej pozwala na przezwyciężenie klasycznych modeli nauczania, opartych na logice odgórnej, poprzez zintegrowane podejście, skupione na uczniu i wykorzystaniu materiałów audiowizualnych oraz łączące rozrywkę i naukę oraz poprawiające doświadczenie uczenia się studentów.

Dzięki podejściom dydaktycznym opartym na wyzwaniach – takim jak uczenie się oparte na problemach, uczenie się oparte na zadaniach, uczenie się oparte na współpracy – które rozwijają większe umiejętności poznawcze niż tradycyjne podejścia dydaktyczne i sprzyjają aktywnemu uczeniu się uczniów, zastosowanie metodologii edukacji filmowej jest bardzo wszechstronne i skuteczny.

Studenci zaangażowani w edukację filmową zdobędą kluczowe umiejętności twarde: głębsze zrozumienie i wiedzę na temat treści, utrwalanie wiedzy, tworzenie i przekazywanie wiedzy. Studenci zdobędą także umiejętności miękkie: rozwój indywidualnej kreatywności, pracy zespołowej, rozwiązywania problemów, zarządzania czasem i umiejętności relacji emocjonalnych.

Zamieszczona została lista przydatnych linków, które mogą pomóc nauczycielom w korzystaniu z narzędzi i podejść do edukacji filmowej.

Edukacja filmowa reprezentuje jedno z najbardziej innowacyjnych i najnowszych podejść w dziedzinie edukacji i rozrywki, będąc nowym modelem metodologicznym łączącym rozrywkę i naukę oraz poprawiającym doświadczenia edukacyjne uczniów. Dzięki zintegrowanej metodologii, skupionej na uczniu i wykorzystaniu materiałów audiowizualnych, podejście do edukacji filmowej umożliwia nauczycielom dostarczanie treści i bodźców edukacyjnych w bardziej angażujący i skuteczny sposób, zamieniając uczniów w prawdziwych bohaterów i twórców treści.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Edukacja filmowa w VET



Opis

Podejście do edukacji filmowej obejmuje dwa główne narzędzia:

1. Laboratoria filmów krótkometrażowych (z nauką poprzez grę aktorską): poprzez zastosowanie podstawowych technik produkcji audiowizualnej student może stać się autorem, scenarzystą, interpretatorem i „reżyserem” własnych treści edukacyjnych, nabywając jednocześnie umiejętności analityczne, krytyczne i umiejętności komunikacyjne;
2. Produkcja audiowizualna (z nauką poprzez oglądanie): podczas oglądania produktów audiowizualnych, takich jak seriale internetowe i edukacyjne programy telewizyjne, o dużej wartości edukacyjnej, uczeń może poznawać dalsze interaktywne treści, wybierając słowa kluczowe zawarte w opowiadaniu.

Dzięki dużej różnorodności historii, które można tworzyć, odgrywać lub po prostu oglądać, podejście do filmu edukacyjnego może pasować do większości dyscyplin i dużej różnorodności tematów.

Opis zawartości

Zastosowanie Edukacji Filmowej opiera się na integracji warsztatów opowiadania historii w ramach kursów szkoleniowych, angażując uczniów w praktyczne działania mające na celu ponowne przepracowanie nabytej wiedzy i umiejętności oraz „odgrywanie” sytuacji typowych dla kontekstów pracy profili zawodowych kursów po zakończeniu.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Edukacja filmowa w VET



Podstawowe założenia pedagogiczne

Kluczowe elementy edukacji filmowej, to znaczy centralne miejsce ucznia z jednej strony i kluczowa rola elementów audiowizualnych z drugiej, mają swoje podstawy odpowiednio w niektórych ważnych teoriach uczenia się oraz w różnych potwierdzeniach empirycznych na temat wykorzystanie materiałów audiowizualnych w metodach nauczania.

W ramach pierwszego profilu w szczególności:

- **model konstruktywistyczny**, według którego: „1. Wiedza nie jest biernie otrzymywana, ale aktywnie budowana przez poznający podmiot; oraz (2) funkcja poznania ma charakter adaptacyjny i służy organizacji świata doświadczeń, a nie odkrywaniu rzeczywistości ontologicznej” (Glaserfeld E. von, 1989). Uczenie się nie jest zatem pojmowane jako akt przekazywania wiedzy od edukatora uczniowi, ale raczej jako aktywny proces przyswajania zasad i strategii najlepiej dostosowanych do osiągnięcia celów jednostki (Bozzo L., 2012).
- **konstrukcjonistyczny wariant Paperta**, u którego podstaw leży nie tylko idea „człowieka budowniczego wiedzy”, ale także założenie, że konstruowanie wiedzy ma znacznie większe znaczenie w kontekście, w którym uczący się jest zaangażowany w tworzenie czegoś konkretnego i wspólnego. Zgodnie z tym modelem w istocie „uczenie się jest szczególnie skuteczne, gdy jest osadzone w działaniu, które osoba ucząca się doświadcza jako konstruowanie znaczącego produktu” (Papert S., 1986); produkt, który w metodologii Edukacji Filmowej polega na aktywnym zaangażowaniu uczniów w działalność scenopisarską, w odgrywanie i tworzenie krótkich filmów skupiających się na zachowaniach i sytuacjach typowych dla kontekstów pracy, w których profile zawodowe uzyskane na koniec szkolenia, w których brali udział, funkcjonują.
- **Uczenie się przez doświadczenie Kolba**, które pozwala uczniom „obserwować postawy, rozwijać umiejętności, nabywać i modyfikować postawy”, umożliwiając im „dokonanie krytycznej refleksji na temat założeń, idei, perspektyw, wartości, postaw, zachowań, wiedzy i umiejętności” , podkreślając wartość bezpośredniego doświadczenia dla efektywnego uczenia się (De Girolamo M. V., 2020).

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Edukacja filmowa w VET



Przyjęte technologie

Metodologię można wdrożyć nawet wtedy, gdy nie jest dostępny profesjonalny sprzęt. Tak naprawdę najnowsza generacja telefonów umożliwia filmowanie w rozdzielczości 4K lub 6K.

Bardzo przydatne może być także posiadanie statywu, aby uzyskać stabilny aparat, który można przesuwac, obracać oraz podnosić i opuszczać pod wieloma różnymi kątami, a także dobre oświetlenie. Jedną z głównych różnic między filmami amatorskimi i profesjonalnymi jest jakość oświetlenia. Trzy do czterech reflektorów zakupionych w sklepach z artykułami gospodarstwa domowego mogą wystarczyć, aby stworzyć mocne, równomierne światło dla Twojego filmu. Pod poniższym linkiem znajdziesz kilka sugestii:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White_Tower_of_Thessaloniki_\(2007-06-15\).jpg#mw-jump-to-license](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White_Tower_of_Thessaloniki_(2007-06-15).jpg#mw-jump-to-license)

Poniżej znajduje się lista przydatnych narzędzi do realizacji produktu audiowizualnego od fazy pisania scenariusza po montaż scen. Podczas pobierania muzyki lub obrazów/wideo z serwisu międzynarodowego należy pamiętać o naruszeniu praw autorskich. Pamiętaj, jeśli korzystasz z licencji Creative Commons (<https://creativecommons.org/>) i dołącz odnośnik do napisów końcowych.

• TWORZENIE SCENARIUSZA

- <https://www.storyboardthat.com/it/storyboard-creatore>
- https://www.canva.com/it_it/creare/storyboard/
- <https://theplot.io>

• PRODUKCJA FILMU

- Creative Commons na YouTube
- Studio YouTube (studio.youtube.com)
- Epidemicsound (epidemicsound.com)
- Freesound (freesound.org)

• GRAFIKA

- Unsplash (unsplash.com)
- piXa bay (pixabay.com/)
- Wikimedia (commons.wikimedia.org/)
- Freepik (freepik.com/)
- Pexels (pexels.com/)

• EDYTOWANIE

- Apple Clips
- Android -You cut videoeditor
- Blender (www.blender.org)
- Video suite (movavi.com/)
- Headliner (<https://www.headliner.app/>)

• NARRACJA DŹWIĘKOWA

- Audacity: audacityteam.org/

• NAPISY DO FILMU

- Subtitle Edit (subtitle-edit.it.uptodown.com/windows)

Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Edukacja filmowa w VET



Podsumowania

Dzięki dużej różnorodności historii, które można tworzyć, odgrywać lub po prostu oglądać, podejście do edukacji filmowej może pasować do większości dyscyplin i dużej różnorodności tematów.

Studenci zaangażowani w edukację filmową zdobędą kluczowe umiejętności twarde: głębsze zrozumienie i wiedzę na temat treści, utrwalanie wiedzy, tworzenie i przekazywanie wiedzy.

Studenci zdobędą także umiejętności miękkie: rozwój indywidualnej kreatywności, pracy zespołowej, rozwiązywania problemów, zarządzania czasem i umiejętności relacji emocjonalnych.

Źródła

Labolatoria krótkometrażowych filmów:

- podzielić poznane pojęcia teoretyczne, niezależnie od ich obszaru tematycznego (ekonomia, finanse, marketing i komunikacja, wzmocnienie terytorium, umiejętności cyfrowe i miękkie itp.), poprzez bezpośredni udział w pisaniu scenariusza do produkcji wideo, aby następnie ułatwić zdobywanie know-how innym beneficjentom
- zdobywać i eksperymentować zarówno techniki montażu wideo, jak i gry aktorskiej, wcielając w życie zachowania związane z poruszaną tematyką, poprzez interpretację konkretnych ról profili zawodowych

Zobacz kilka przykładów przyjęcia metodologii edukacji filmowej tutaj: :

<https://conform.it/short-movie-laboratory/>

Dowiedz się więcej o edukacji filmowej: <https://conform.it/movie-education/>

Narzędzia które mogą być użyteczne:

- **STORYTELLING** bit.ly/DH-Storytelling

Wideopigułka szkoleniowa opracowana w ramach projektu Erasmus + Digital Humanist, kod 2018-1-IT02-KA203-048291, która porusza tematykę Digital Storytelling.

STORYBOARD CREATION <https://www.storyboardthat.com/it/storyboard-creatore>

Storyboard to prosta platforma do tworzenia metodą „przeciągnij i upuść”, która oferuje wersję bezpłatną i wersję subskrypcji premium z wieloma funkcjami. Storyboard Creator pozwala ludziom na wszystkich poziomach umiejętności tworzyć wspaniałe obrazy do nauczania, uczenia się i komunikowania.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



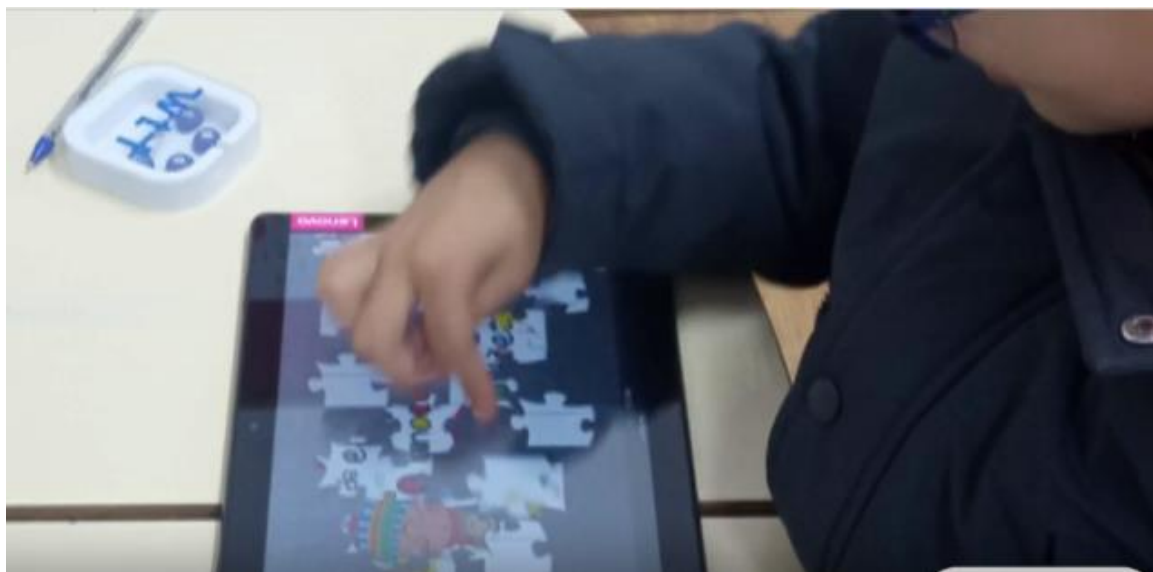
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Świat dydaktyczny dla pedagogiki dziecięcej



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Świat dydaktyczny dla pedagogiki dziecięcej



Prezentacja przypadku

To studium przypadku dostarcza cennych spostrzeżeń na temat pracy z uczniami szkół podstawowych nad ich emocjami w klasie. Znajdziesz tu studium przypadku i dobre praktyki, które pomogą Ci rozwinąć niezbędne w uczeniu się umiejętności, takie jak krytyczne i kreatywne myślenie, budowanie relacji międzyludzkich i rozwój osobisty.

Dzięki tym narzędziom cyfrowym podczas 90-minutowej lekcji rozwijane są umiejętności emocjonalne uczniów i nabywają oni niezbędne umiejętności z różnych dziedzin:

- portugalski
 - Zbieraj doświadczenia i wiedzę w procesie budowania znaczeń tekstu;
 - Wskaż główne myśli tekstu;
 - Określ główny temat tekstu;
 - Umiejętność czytania i pisanie: słuchanie tekstów literackich i twórcze wyrażanie reakcji na lekturę.
- Matematyka
 - Analizuj i interpretuj statystyki prezentowane na różne sposoby.
- Obywatelstwo
 - Wykorzystanie technologii cyfrowej do rozwiązywania problemów związanych ze zdrowiem emocjonalnym dziecka.
- ICT
 - Wyrażać się jako obywatele cyfrowi, świadomi właściwych zachowań odpowiednich przy korzystaniu z technologii cyfrowych;
 - Współpracuj z kolegami z klasy, korzystając z narzędzi cyfrowych, w celu stworzenia globalnego produktu cyfrowego (m.in. tekst, wideo, prezentacja);
 - Identyfikuj i rozwiązuj proste problemy za pomocą narzędzi cyfrowych.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Świat dydaktyczny dla pedagogiki dziecięcej



Cele

- Praca nad emocjami w klasie z uczniami klasy IV szkoły podstawowej – 9-latkami.
- Praca nad dobrostanem i adaptacją do nowej przestrzeni uczenia się.
- Rozwijanie umiejętności współpracy w pracy z wykorzystaniem technologii cyfrowych.
- Rozwijanie umiejętności cyfrowych.



Podstawowe założenia pedagogiczne

Jednym ze sposobów wykorzystania narzędzi cyfrowych do rozwiązywania problemów emocjonalnych dzieci jest edukacja obywatelska. Wiąże się to z wykorzystaniem środków cyfrowych w celu rozwiązania problemów emocjonalnych, z którymi mogą borykać się dzieci. Realizacja działania wymaga wcześniejszego przygotowania.

Zakłada się, że uczniowie posiadają już pewne umiejętności, ponieważ są już w ostatniej klasie szkoły podstawowej, ale jednym z konkretnych celów jest umożliwienie im ich doskonalenia:

- Język i teksty
- Informacja i komunikacja
- Krytyczne myślenie i kreatywne myślenie
- Relacje interpersonalne
- Rozwój osobisty i samodzielność
- Dobre samopoczucie, zdrowie i środowisko
- Wiedza naukowa, techniczna i technologiczna

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Świat dydaktyczny dla pedagogiki dziecięcej



Opis treści

Powszechnie uznaje się zalety rozpoczynania zadania od działalności polegającej na lodołamaniu. Zajęcia na rozgrzewkę polegają na rozwiązaniu zagadki, która odkrywa okładkę książki „O noweli das emoções” – książki o umiejętnościach literackich. Ponadto Edpuzzle i Formularze Google służą do angażowania uczniów w umiejętności literackie oraz do oceny ich zaangażowania i przyjemności z wykonywania zadań.

Istnieje ćwiczenie obejmujące wykorzystanie Edpuzzle i Formularzy Google w celu zaangażowania uczniów w umiejętność czytania i pisanie oraz oceny ich zaangażowania i przyjemności z wykonywania zadań.

Użyte technologie

Te zasoby i przestrzenie można wykorzystać do zaangażowania uczniów w działania związane z umiejętnością czytania i pisanie oraz oceny ich zaangażowania i przyjemności z wykonywania zadań.

Lista zasobów i przestrzeni wykorzystywanych do realizacji strategii obejmuje:

- Class Gmail,
- Jigsawplanet (internetowa platforma z łamigłówkami),
- Edpuzzle (narzędzie do grywalizacji/quizu),
- Excel (dla wyników quizu),
- Formularze Google (do samooceny uczniów),
- Zestawy cyfrowe (komputery, słuchawki, internet, tablety szkolne i tablica interaktywna).



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Świat dydaktyczny dla pedagogiki dziecięcej



Kroki, które należy wykonać w celu wdrożenia

1. **Ćwiczenie na rozgrzewkę** – uczniowie Rozwiązują zagadkę (jigsawplanet), która odkrywa okładkę książki „O noweli das emoções” – książki o umiejętnościach literackich.
2. **Zadanie w Edpuzzle** (grywalizacja/quizz) – oglądając portugalską książkę wideo i audio, uczniowie odpowiadają na pojawiające się pytania i otrzymują natychmiastową informację zwrotną.
3. **Formularze Google** służą do oceny ich zaangażowania i przyjemności z wykonywania zadań.
4. **Wyniki quizu** prezentowane są w arkuszu Excela oraz na pasku graficznym z danymi do samooceny z formularzy Google. Są one analizowane ustnie przez uczniów.

Rozgrzewka



Ocena aktywności za pomocą formularzy Google



Escape Room



Formularze Google (samoocena uczniów)



Padlet



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Świat dydaktyczny dla pedagogiki dziecięcej



Kroki, które należy wykonać w celu wdrożenia

Ocena w tym scenariuszu uczenia się ma charakter kształtujący.

Dzięki technologii cyfrowej cały proces stał się łatwiejszy dla nauczyciela, ponieważ większość narzędzi jest zgromadzona w komputerze, co pozwala uniknąć korzystania z wielu zasobów, takich jak między innymi książki, quizy w wersji papierowej, ręczne wprowadzanie danych.

Z punktu widzenia uczniów korzystanie z technologii cyfrowej zwiększa motywację i zaangażowanie dzięki zaznajomieniu się z technologiami, czyli komputerem/tabletem. Ponadto pozwala na realizację zadań i produkcję skomplikowanych materiałów, które w innym przypadku byłyby zbyt kosztowne dla szkoły i na które poświęcano by zbyt dużo czasu.

Źródła

- https://app.bookcreator.com/read/library/-NDU9f6_yDCqrsIJJe5zv/JJMZ6m6HSwYIIMDvhsHuhdw50wp1/tMqk_bHTRPG-ii2nTnHN0g/eHOxHm3ISL6vKr-XKUIPyg
- https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScn_YoPntsrIg6v2Q3kM3DVe4YkOksCEZ-IXNh_VrJ2fOniUQ/viewform
- https://www.powtoon.com/online-presentation/f2V6WWShLOd/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=f2V6WWShLOd&utm_po=43915002&mode=movie
- <https://b.socrative.com/student/#name>
- <https://view.genial.ly/637527f9fa4bde0018bda34c/interactive-content-natal-escape-room>
- <https://padlet.com/silviamorais1978/as-plantas-qb8j1yq22y4l7bd2>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



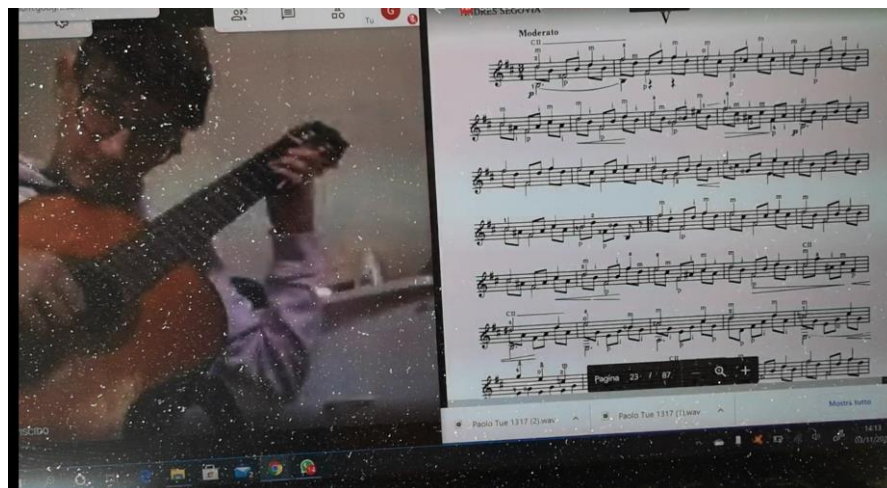
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Jak uczyć online gry na instrumencie muzycznym



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Jak uczyć online gry na instrumencie muzycznym



Prezentacja przypadku

Pandemia i kwarantanna spowodowały nagłą zmianę naszych przyzwyczajeń, także w świecie edukacji, w tym edukacji muzycznej.

Nasi Studenci kierunków muzycznych zetknęli się z edukacją online (e-learning lub kształcenie na odległość) zdając sobie sprawę, jak trudno jest utrzymać akceptowalną, a przede wszystkim stabilną jakość transmisji, niezależnie od tego, czy jest to prosta komunikacja głosowa, czy bardziej złożony wielokierunkowy streaming partii muzycznych wykonywanych w czasie rzeczywistym przez wiele instrumentów. Bazując na doświadczeniach zdobytych podczas pandemii, zastanówmy się wspólnie, jak najlepiej przeprowadzić lekcje gry na instrumencie online.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Jak uczyć online gry na instrumencie muzycznym

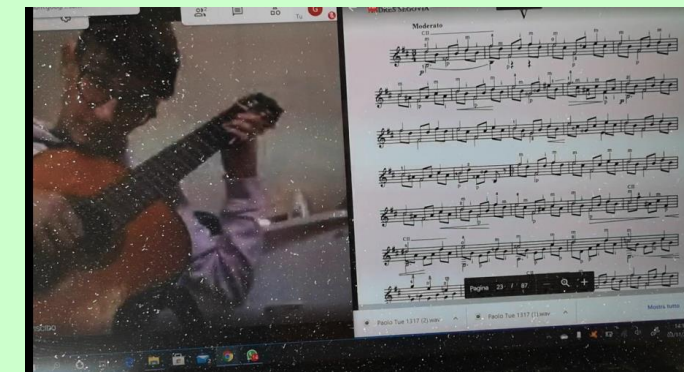


Podstawowe założenia pedagogiczne

Byłoby wspaniale mieć stałą lokalizację, w której wszystkie akcesoria pozostaną zainstalowane, unikając każdorazowego montażu i demontażu, co w konsekwencji oznaczałoby stratę czasu.

Ważne jest, aby być jak najbardziej widocznym dla nauczyciela, oczywiście biorąc pod uwagę instrument, na którym gramy. Aby uzyskać ujęcie pod wieloma kątami, należy mieć możliwość poruszania kamerą zewnętrzną, ewentualnie umieszczoną na cokole, a nie korzystania z kamery stacjonarnej w komputerze, aby pomóc nauczycielowi dobrze zobaczyć szczegóły. Idealna byłaby podwójna kamera internetowa. Zalecana jest rozdzielczość HD lub wyższa.

Bardzo przydatną funkcją jest „podział ekranu”, dzięki któremu na jednej połowie ekranu widać ucznia, a na drugiej partyturę.



Opis treści

Po pierwszych kilku lekcjach większość czasu spędziłem na dialogu nauczyciel-uczeń typu: „Czy mnie słyszysz? widzisz mnie? czy dobrze słysząc gitarę? powtarzam, nie słyszałem”.... zdaliśmy sobie sprawę, że aby uzyskać odpowiednią jakość dźwięku i obrazu, potrzebujemy odpowiednich narzędzi.

Większość używanych platform, takich jak Skype, Zoom, Meet, powstała z myślą o wideokonferencjach głosowych i nie nadaje się do transmisji dźwięku wytwarzanego przez instrumenty muzyczne ani nie nadaje się do jednoczesnego użytku przez nauczyciela i ucznia. Bardzo ważne jest, aby głosy lub dźwięki nie nakładały się na siebie, dlatego też niezbędne jest znalezienie od samego początku zasad, które pozwolą tego uniknąć i znalezienie miejsca, w którym będziemy mogli się skoncentrować, aby uniknąć zakłóceń lekcji przez hałas z zewnątrz, np. unikanie siadania na ławce. skrzypiące krzesło itp.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Jak uczyć online gry na instrumencie muzycznym



Użyte technologie

Niezbędne są zasoby i platformy internetowe, dobre połączenie, kilka podstawowych zasad i oczywiście narzędzia muzyczne.

Jako typ połączenia preferowany jest światłowód, ale dobry ADSL może również dobrze działać.

Mikrofon odgrywa ważną rolę w jakości dźwięku na lekcji gry na instrumencie muzycznym, mikrofony wbudowane w smartfony i komputery przeznaczone do użytku mowy okazały się nieodpowiednie. Fakt, że kompresują dźwięk, eliminuje wszelkie możliwości dynamicznych niuansów i barwy. Jednym z rozwiązań jest użycie mikrofonu pojemnościowego, najlepiej z szeroką membraną, który może uchwycić sygnał audio najlepszy pod względem dynamiki i charakterystyki częstotliwościowej, zapewniając wyraźniejsze i bardziej zrozumiałe wrażenia słuchowe, zarówno głosu, jak i instrumentu. Jeżeli nie dysponujemy interfejsem audio dobrym wyborem może być mikrofon z wyjściem USB, w innym przypadku przy wykorzystaniu interfejsu audio powinniśmy zastosować mikrofon z kablem XLR.

Wyposażenie naszego urządzenia w interfejs audio pozwala na większą elastyczność w zakresie połączeń wejściowych i wyjściowych audio, dając nam możliwość zarządzania wieloma mikrofonami i kierowania dźwięku na platformę, z której korzystamy, ze znacznie wyższą jakością podczas lekcji synchronicznej. Na lekcji asynchronicznej możliwość nagrania za pomocą tych urządzeń utworu doskonałej jakości, pozwala nauczycielowi na późniejsze odsłuchanie utworu możliwie najwierniejszego wykonaniu na żywo, ułatwiając analizę utworu w celu uzyskania niezbędnych porad studenta o kontynuacji studiów.



<https://www.youtube.com/watch?v=QiDuvRa3nI>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Jak uczyć online gry na instrumencie muzycznym



Użyte technologie

Głośniki audio mają ogromny wpływ na jakość słuchania. Na lekcji gry na instrumencie online zalecane są słuchawki, z zachowaniem odpowiednich środków ostrożności, aby nie uszkodzić słuchu, słuchawki bowiem izolują nas od hałasu z zewnątrz i sprawiają, że bardzo wyraźnie słyszymy lekcję i nagranie.

Przez słuchawki podczas nagrywania możemy słuchać metronomu lub bazy, bez możliwości nagrania tego ostatniego przez mikrofon w pomieszczeniu, jest to bardzo przydatne, jeśli musimy nagrać część utworu zespołowego tam, gdzie jest to konieczne aby wszyscy grali w tym samym tempie, a następnie zmontowali całość za pomocą dedykowanego oprogramowania. Praktykę tę stosowano często w czasie pandemii.

Do udostępniania materiałów bardzo przydatne jest wykorzystanie Classroom lub podobnych aplikacji.

Przypisane utwory można udostępniać w folderze na Dysku, ten sam uczeń po nagraniu utworu może dołączyć go do przypisanej lekcji w klasie, z możliwością wystawienia przez nauczyciela oceny i/lub wprowadzenia ocen i komentarzy na temat utworu.



<https://www.youtube.com/watch?v=JaDg8frQBog>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Jak uczyć online gry na instrumencie muzycznym

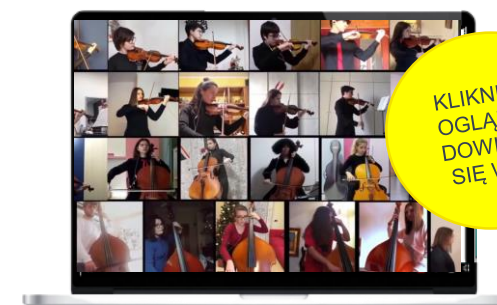
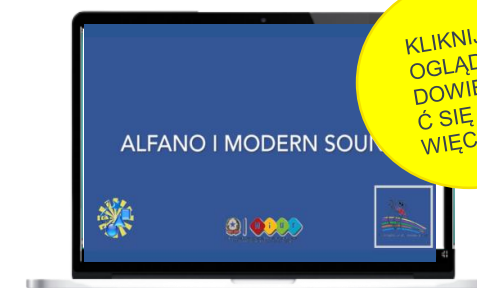
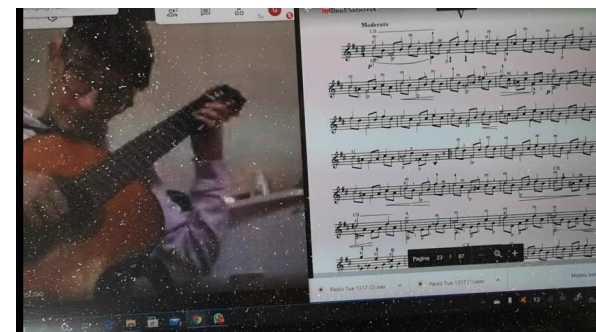


Wnioski

W okresie pandemii scenę zastąpiły platformy takie jak Stream Yard, które dzięki intuicyjnemu zarządzaniu reżyserskiemu umożliwiły transmisję na żywo w serwisach społecznościowych takich jak Facebook, występy studentów na You Tube wykonywane z domów z gościnnymi prelegentami rozmieszczonymi w różnych częściach świata, takie jak We are on the Wave On the Web of the Polo dei Licei Musicali e Coreutici della Campania:

Jesteśmy na Fali w sieci – Spot

Mamy nadzieję, że te umiejętności nabyte przez lata przez nauczycieli, uczniów, rodziców... nie zostaną utracone i zawsze będziemy pracować na lepsze rezultaty.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



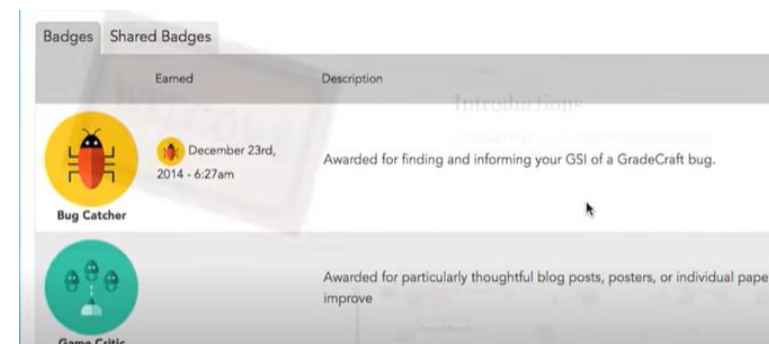
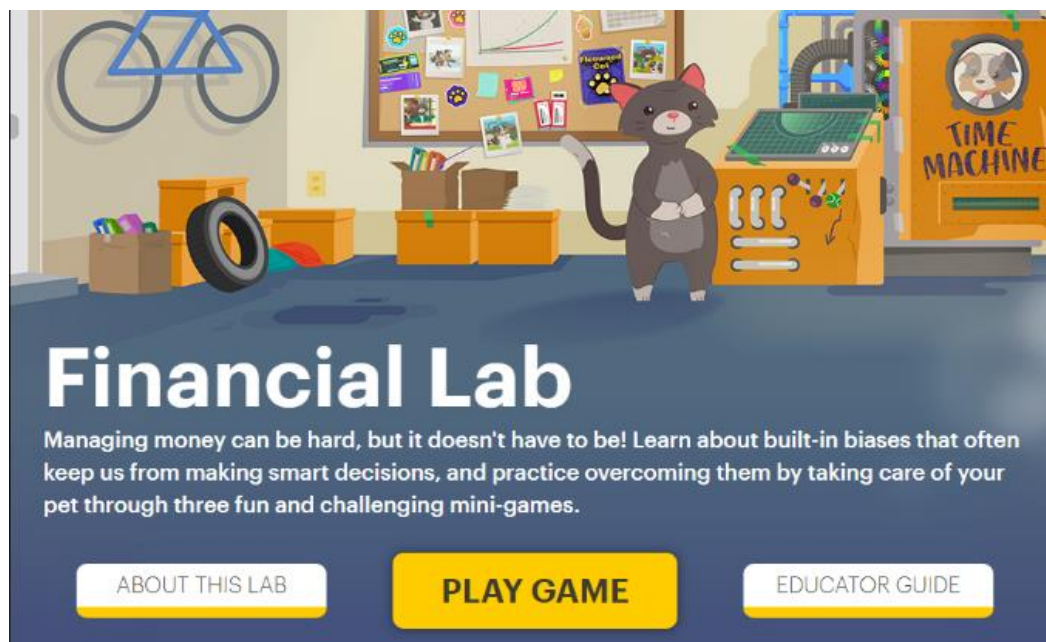
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ocenianie oparte na zasadach gier w edukacji Michigan



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ocenianie oparte na zasadach gier w edukacji Michigan



Prezentacja przypadku

Uniwersytet Michigan wdrożył to podejście do nauki na różnych kursach, mając na celu stworzenie środowiska, które motywuje studentów i rzuca im wyzwania, promując ich aktywne uczestnictwo.

Uczelnia prowadzi wykłady ze szkoleniami i wskazówkami, jak przeprojektować strukturę szkolenia, czyniąc je bardziej angażującym, wykorzystując elementy z projektowania gier. Ponieważ to podejście do nauki okazało się tak skuteczne, MACTT zdecydował się włączyć je do swojej oferty.

Głównym celem GAME jest włączenie projektowania i tworzenia gier cyfrowych do programu nauczania, aby angażować i motywować uczniów.



<https://www.youtube.com/watch?v=kxb3wVwmYyc>

Dzięki takiemu podejściu instruktorzy projektują kursy i szkolenia przypominające struktury gier.

Podejście to opiera się na teorii samostanowienia (Ryan i Deci), która stwierdza, że ważne jest, aby ludzie czuli motywację podczas zajęć. Aby to zrobić, ludzie muszą:

- móc dokonywać znaczących wyborów w zakresie tego, co robią (autonomia),
- stać przed wyzwaniem mieć poczucie, że może odnieść sukces (kompetencje) oraz
- czuć więź z otaczającymi ich ludźmi (przynależność).

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ocenianie oparte na zasadach gier w edukacji Michigan



Podstawowe założenia pedagogiczne

Podejście to opiera się na 5 głównych zasadach::

1. **Punkty, poziomy i osiągnięcia:** osiągnięcia uczniów rejestrowane są za pomocą systemów punktowych i poziomów. Są one używane zamiast ocen, a uczniowie zdobywają punkty doświadczenia, wykonując zadania, uczestnicząc w dyskusjach lub osiągając określony cel uczenia się. Poziomy służy do wskazania poziomu postępu ucznia. Instruktorów prosi się, aby rozpoczynali naukę od zera i stopniowo doszli do oceny docelowej, zamiast zaczynać od 100, a następnie tracić punkty.
2. **Znaczące wybory:** uczniowie mogą mieć różne możliwości wyboru ocen, projektów pozwalających zgłębić kilka interesujących ich tematów lub mogą wybrać różne sposoby wykonania zadania. Ma to na celu wzmocnienie pozycji uczniów oraz zwiększenie ich poczucia autonomii i zaangażowania.
3. **Informacje zwrotne i refleksje:** uczniowie otrzymują informacje zwrotne na temat swoich postępów, wskazówki i wsparcie na swojej ścieżce uczenia się. Pomaga to uczniom uczyć się na błędach i doskonalić się.
4. **Pozwól uczniom na niepowodzenia:** kursy muszą być zaplanowane w taki sposób, aby umożliwić uczniom eksperymentowanie, ponoszenie porażek i ponowne próbowanie, dopóki nie uda im się uzyskać prawidłowego wyniku. Jest to dopuszczalne, gdyż w przypadku niezaliczenia zadania student może wykonać kolejne.
5. **Przejrzystość:** zadania są definiowane na początku semestru, nie stosuje się krzywej oceniania i stosuje się jasne oceny, aby uczniowie mogli dokładnie wiedzieć, kiedy osiągną swój cel, a kiedy poniosą porażkę.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ocenianie oparte na zasadach gier w edukacji Michigan



Opis treści

Uczelnia udostępniła wykładowcom bezpłatne wskazówki dotyczące wdrażania pedagogiki gry w swoich szkoleniach.

Oto sugerowane kroki::

1. Definicja celów nauczania

Ten etap jest kluczowy, gdyż przeprowadzony od początku pozwoli prowadzącemu jasno określić cele do osiągnięcia.

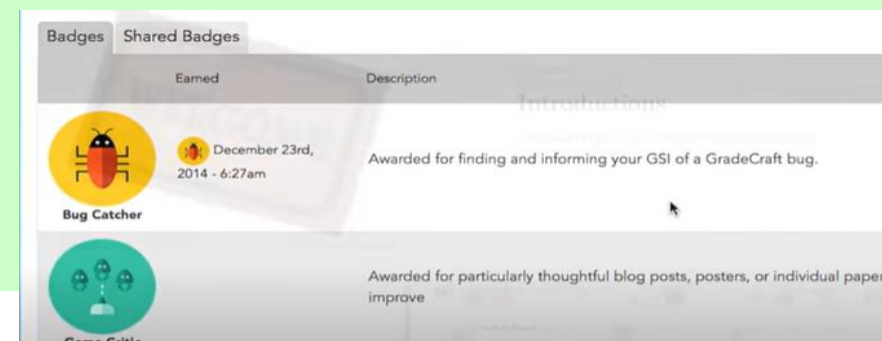
<https://www.youtube.com/watch?v=AZPDqbSmtzs>

2. Decyzja o metodzie autonomicznej

Instruktorom sugeruje się wprowadzenie autonomii do kursu. Można go wprowadzić w drodze zgłoszeń, wyboru zadań lub współpracy.

3. Ustawienie ścieżek i odznak

Stworzenie schematu odblokowania i dodanie odznak sprawia, że nauka staje się bardziej pełna przygód.



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ocenianie oparte na zasadach gier w edukacji Michigan



Opis treści

4. Wybór podejścia do oceny

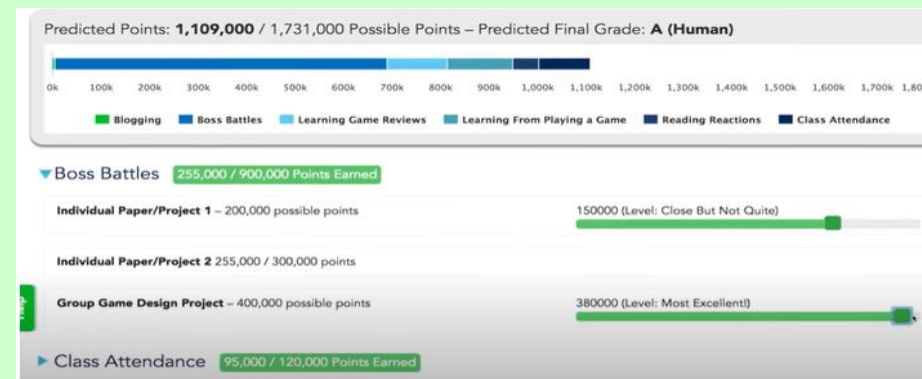
Instruktorzy są prowadzeni przez różne podejścia do oceniania uczniów, takie jak stosowanie rubryk, możliwość ponownego zaliczenia, umożliwienie wyboru i samooceny uczniów.

5. Typ oceny

Po zdefiniowaniu podejścia przyszedł czas na wybór rodzaju ocen. Instruktorzy muszą mieć pewność, że tytuły typów zadań są prawidłowe, aby uczniowie dobrze wiedzieli, czego się spodziewać..

6. Tworzenie zadań i ocen

Na tym etapie instruktor musi stworzyć indywidualne zadania, wdrażając wybrane podejście do oceny. Należy stworzyć instrukcje do każdego zadania, aby umożliwić uczniom podjęcie świadomej decyzji o tym, które zadania wykonają.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ocenianie oparte na zasadach gier w edukacji Michigan



Opis treści

7. Poziomy osiągnięć i skala ocen

Na tym etapie instruktor musi wyznaczyć punkty, które uczniowie muszą osiągnąć, aby uzyskać różne poziomy osiągnięć. Instruktor może wybrać dowolną skalę, zamiast klasycznego systemu oceniania.; ważne jest, aby system poziomów pozwalał uczniom widzieć, jak robią postępy.

Grade	Level	Points	Grade	Points	Grade	Level	Points
A+	PS4/Xbox One	1,225,000	A	125,000	A		93
A	Nintendo Wii	1,000,000	A-	110,000	A-		90
A-	Playstation 3	925,000	B+	100,000	B+		87
B+	Nintendo DS	825,000	B	90,000	B		83
B	Nintendo GameCube	725,000	B-	80,000	B-		80
B-	Microsoft Xbox	625,000	C+	70,000	C+		77
C+	GameBoy Advance	550,000	C	65,000	C		73
C	PlayStation 2	475,000	C-	60,000	C-	You passed the class!	70
C-	Sega Dreamcast	400,000	D+	55,000	D+		67
D+	Nintendo 64	350,000	D	50,000	D		63
D	Sony PlayStation	300,000	D-	45,000	D-		60
D-	Sega Saturn	250,000	F	0		Getting closer to a letter	51
F	Super NES	225,000				Hailway to 100 (or so)	41
	Neo Geo	200,000				Steady progress	31
	Game Boy	150,000				A third of the points are yours	21
	NES	125,000				Keep going	11
	Atari 520	100,000				Good start	0
	Mattel Intellivision	75,000					
	Coleco Telstar	50,000					
	Magnavox Odyssey	10,000					
	Baer's Brown Box	0					

8. Przydział punktów

Sugerujemy, aby instruktorzy przydzielali punkty po utworzeniu wszystkich zadań, gdyż na tym etapie mają pełny obraz całego kursu. Pozwoli im to lepiej rozdysonować punkty.

Przy przyznawaniu punktów prowadzący musi wziąć pod uwagę, czy zaliczenie ma charakter formacyjny czy podsumowujący, jak często zaliczenie się powtarza i sprawdzić łączną sumę punktów.

9. Przegląd i uruchom kurs

Etap powtórki jest kluczowy, aby sprawdzić, czy zadania są powiązane z celami nauczania, w jaki sposób są one rozdzielane, czy uczniowie mają kontrolę nad swoją pracą. Po uruchomieniu kursu zdecydowanie zaleca się zebranie informacji zwrotnych od studentów..

10. Powtórzenie

Po zakończeniu kursu instruktorzy mogą wprowadzać dowolne zmiany, biorąc pod uwagę także opinie zebrane od kursantów. Przykłady :

- Astronomy 106: Aliens: <https://www.gamefulpedagogy.com/wp-content/uploads/2018/05/ASTRO106-W2015.pdf>
- Linguistics 370: Language and Discrimination: <https://www.gamefulpedagogy.com/wp-content/uploads/2018/05/LING370-370-Syllabus-W16.pdf>

Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ocenianie oparte na zasadach gier w edukacji Michigan



Opis treści

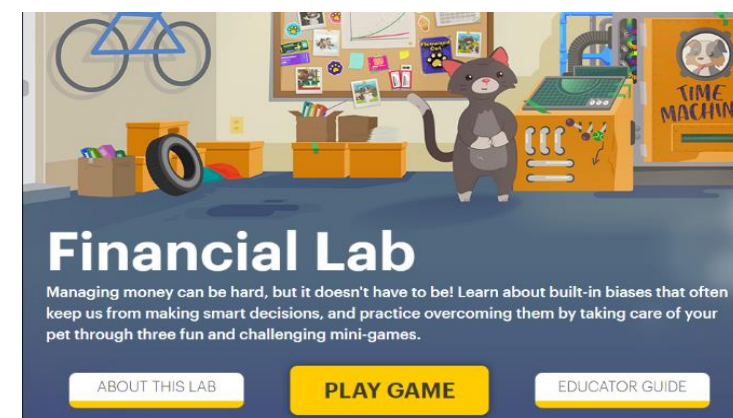
Dla tworzenia materiałów

- PDF
- Power Point
- Google drive
- Quizizz - <https://quizizz.com/>
- NOVA Interactive Labs - <https://www.pbs.org/wgbh/nova/labs/>

Dodatkowe materiały:

- <https://www.gamefulpedagogy.com/getting-started-with-gameful-course-design/>

Przykłady działań



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ocenianie oparte na zasadach gier w edukacji Michigan



Wnioski

- Zebrano opinie i oceny od uczniów, którzy stosowali opisaną pedagogikę gier.
- Ponad jedna czwarta (28%) ankietowanych wykładowców słyszała o metodzie nauczania opartej na grze GradeCraft
- Z tych 28% około 10% korzystało z GradeCraft lub metody uczenia się opartej na grach
- Prawie 90% osób, które korzystały z GradeCraft lub nauki poprzez gry, miało pozytywną (54%) lub neutralną (33%) opinię o swoich doświadczeniach
- Około 15% ankietowanych uczniów słyszało o metodzie nauczania GradeCraft polegającej na nauce przez zabawę
- Z tych 15% około 63% uczęszczało do zajęć, w których stosowano GradeCraft lub metodę uczenia się poprzez gry
- Prawie 90% osób, które uczestniczyły w zajęciach korzystających z GradeCraft lub nauki poprzez gry, miało pozytywną (52%) lub neutralną (33%) opinię na temat swoich doświadczeń.
- Komentarze uczniów na temat nauki poprzez zabawę:
 - „To naprawdę utrzymało mnie w zaangażowaniu w pracę; możliwość sprawdzenia, gdzie się znajduję w danym momencie, sprawiła, że całe doświadczenie stało się bardziej przejrzyste i pomogło mi monitorować swoje oceny”.
 - "Nigdy nie nauczyłem się więcej w bardziej bezstresowym środowisku."

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwijanie umiejętności życiowych w środowisku szkolnym



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwijanie umiejętności życiowych w środowisku szkolnym



Prezentacja przypadku

Wprowadzając szereg różnorodnych zajęć i zachęcając uczniów do udziału w nich, Warszawskie Liceum Montessori umożliwia młodzieży nabywanie, ćwiczenie i dalsze rozwijanie uniwersalnych umiejętności, które pomogą im w przyszłości stać się wartościowymi członkami społeczeństwa.

Projektowi przyświecały następujące cele, zgodne z filozofią edukacji Montessori::

- zaspokajanie zapotrzebowania uczniów i rodziców na edukację wykraczającą poza sukcesy akademickie poprzez zapewnianie młodzieży możliwości rozwijania umiejętności praktycznych przy jednoczesnym uczeniu się na podstawie doświadczeń;
- zaspokojenie specyficznych potrzeb nastolatków na etapie wchodzenia w dorosłość, gdy chcą oni wejść do społeczeństwa i zająć miejsce obok dorosłych;
- przygotowanie uczniów do znaczącego uczestnictwa i wkładu w społeczeństwo;
- budować społeczność, w której nastolatki czują się doceniane i uczą się, że każdy się liczy.

Opis

Warszawskie Liceum Montessori (WMHS) jest niepubliczną placówką edukacyjną oferującą kształcenie na poziomie średnim na wysokim poziomie, w tym Program Dyplomowy Matury Międzynarodowej (IB), oparty na zasadach edukacji Montessori. Oprócz skupienia się na sukcesie akademickim, program IB ma na celu rozwój szeregu ludzkich zdolności, takich jak bycie osobą dociekającą, myśleniem i komunikowaniem się oraz troskliwym działaniem. Z kolei edukacja Montessori kładzie nacisk na niezależność i inicjatywę uczniów, praktyczną naukę i umiejętności praktyczne, które stanowią podstawę sensownego i udanego życia i kariery zawodowej. WMHS wprowadziło szereg zajęć, które zapewniają swoim studentom możliwość zdobywania, ćwiczenia i dalszego rozwijania takich umiejętności i kompetencji.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwijanie umiejętności życiowych w środowisku szkolnym



Podstawowe założenia pedagogiczne

Według dr Marii Montessori okres dojrzewania to nie tylko przejściowy etap życia, podczas którego młody człowiek przechodzi od dzieciństwa do dorosłości i który stanowi przejście do życia w społeczeństwie. Co najważniejsze, jest to etap, który ustala podstawowe możliwości osoby dorosłej. Młodzież uczestniczy w ogromnym rozwoju fizycznym, poznawczym, emocjonalnym i duchowym, któremu towarzyszy wyrażanie siebie, zaufanie, zaangażowanie i nowe sposoby myślenia.

Edukacja Montessori to edukacja całego człowieka. Kładzie nacisk na samodzielność uczniów, inicjatywę, uczenie się na podstawie doświadczeń i umiejętności praktycznych niezbędnych w realnym świecie. Idealnie, nauka odbywa się w małej społeczności, gdzie uczniowie mają możliwość zaangażowania się w celową pracę, zarówno intelektualną, jak i manualną. Klasa Montessori dla nastolatków reprezentuje społeczeństwo, w którym dorastają i do którego wniosą swój wkład.

Użyte technologie

- Messenger
- Discord
- PowerPoint
- Canva
- Google Slides
- Prezi
- Paint
- Scribus



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwijanie umiejętności życiowych w środowisku szkolnym

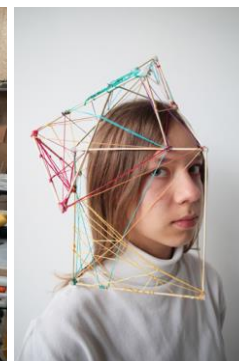


Opis treści

CAS to obowiązkowy program dla wszystkich studentów WMHS, dzięki któremu rozwijają swoją kreatywność, uczą się, jak ważny jest aktywny tryb życia i służą swojej społeczności (**C**reativity, **A**ction, **S**ervice).

W przypadku uczniów pre-IB (klasy 1 i 2) odbywa się to w szkole dzięki zajęciom plastycznym, teatralnym i kreatywnego pisania, warsztatom stolarskim, cotygodniowym zajęciom pływania i innym zajęciom sportowym, a także wykonywaniu obowiązków w szkolnej kuchni i uczestniczeniu w imprezach charytatywnych.

Uczniowie IB (klasy 3 i 4) przeprowadzają CAS poza szkołą i indywidualnie dokumentują swoje zaangażowanie. CAS rozwija w szczególności empatię i zaangażowanie, promuje wolontariat, sprzyja **kreatywności i zrównoważonemu trybowi życia**.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwijanie umiejętności życiowych w środowisku szkolnym



Opis treści

Samorząd Uczniowski składa się z przedstawicieli uczniów, którzy poświęcają swój czas i energię na ulepszanie szkoły. Ich inicjatywy obejmują otwarcie pracowni, stworzenie systemu korepetycji online, w którym studenci pomagają sobie nawzajem, powołanie rzecznika praw studentów oraz organizowanie licznych akcji charytatywnych.

Samorząd Uczniowski przyczynił się także do ustalenia szkolnego regulaminu ubioru oraz aktywnie wspierał organizację wydarzeń szkolnych i dni otwartych. Uczestnictwo w Samorządzie Studenckim umacnia naszych studentów w przejęciu odpowiedzialności za swoje doświadczenia edukacyjne, sprzyja inicjatywie, sprzyja współpracy, wzmacnia umiejętności komunikacyjne i rozwija umiejętność rozwiązywania problemów.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwijanie umiejętności życiowych w środowisku szkolnym



Opis treści

Group4Project to eksperymentalny klub rozwijający kompetencje z przedmiotów STEM. Wprowadza także uczniów w pogląd, że nauka to aktywność grupowa wykonywana w zespołach.

Podstawową zasadą jest zastosowanie metodologii naukowej, obejmującej badania i eksperymenty, w celu zbadania problemu badawczego i przedstawienia wyników.

W tym roku studenci WMHS postanowili skupić się na różnych aspektach różnorodności biologicznej. Uczestnictwo w Group4Project pomaga nabyć podstawowe umiejętności zarządzania projektami, rozwija umiejętności krytycznego myślenia, pracy zespołowej i komunikacji



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwijanie umiejętności życiowych w środowisku szkolnym



Opis treści

Forum Interdyscyplinarne to coroczny projekt humanistyczny, w ramach którego grupy studentów współpracują, aby odpowiedzieć na pytanie badawcze zorganizowane wokół określonego tematu, takiego jak tegoroczne „Granice, granice i granice”. Wyniki ich pracy prezentowane są podczas specjalnego wydarzenia poświęconego projektowi. Forum Interdyscyplinarne sprzyja rozwojowi osobistemu, rozwija umiejętności analitycznego i krytycznego myślenia, sprzyja pracy zespołowej i wzmacnia umiejętności komunikacji.

Klub Dziennikarski zrzesza uczniów, którzy pracują samodzielnie, tworząc kwartalnik szkolny. Obejmuje to pisanie i redagowanie artykułów, projektowanie układu i publikowanie ich prac. Klub Dziennikarski rozwija indywidualne talenty, zapewnia praktyczną naukę, rozwija umiejętności językowe i teleinformatyczne, wzmacnia umiejętności komunikacji i rozwiązywania problemów, a także sprzyja pracy zespołowej.

Codzienne Spotkania Społeczności mają pomóc w budowaniu poczucia wspólnoty. Każdy uczeń ma możliwość wniesienia wkładu w spotkanie, dzieląc się swoimi doświadczeniami i/lub pomysłami z kolegami z klasy, wyrażając uznanie innej osobie i/lub ogłaszając informacje istotne dla zajęć. Spotkania społecznościowe dają uczniom możliwość wyrażenia siebie, dają poczucie wartości i uczą, jak ważny jest głos innych ludzi.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwijanie umiejętności życiowych w środowisku szkolnym



Wnioski

Uczniowie (i ich rodzice) coraz częściej poszukują szkół, które zapewniają znacznie więcej niż tylko wiedzę akademicką.

Chcą, aby szkoła była środowiskiem, w którym ich głos zostanie usłyszany, w którym mogą wносить wkład w życie społeczności i gdzie mogą uczyć się umiejętności przydatnych w przyszłości.

Stosując zasady Montessori, WMHS z powodzeniem spełnia tę potrzebę.

Zajęcia wykraczające poza program nauczania cieszą się dużym zainteresowaniem uczniów i stanowią wartość dodaną dla szkoły.

Źródła

1. Montessori, M. (1976). *From childhood to adolescence including "Erdiknder" and the functions of the university*. 2nd ed. New York, Schocken Books.
2. Montessori, M. (1995). *The absorbent mind*. New York, Henry Holt.
3. Epstein, P. (2016). *The work of the adolescent*. The Montessori Foundation.
<https://www.montessori.org/the-work-of-the-adolescent/>
4. The development of the Montessori adolescent:
https://www.youtube.com/watch?v=WYUbsZtyE_Q
5. *The IB learner profile* (n.d.). International Baccalaureate Organisation.
<https://www.ibo.org/benefits/learner-profile/>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: sieć informatyki edukacyjnej



EBA: sieć informatyki edukacyjnej



Prezentacja przypadku

Education Informatics Network (EBA), brama edukacji do przyszłości, to internetowa platforma edukacji społecznej oferowana bezpłatnie każdemu przez tureckie Ministerstwo Edukacji Narodowej, Generalną Dyrekcję Innowacji i Technologii Edukacyjnych. Treści elektroniczne w EBA są tworzone przez zespoły ekspertów; Jest również wzbogacony o treści dostarczane przez wiodące firmy edukacyjne w dziedzinie publikacji cyfrowych w Turcji i na świecie. Jednocześnie platforma edukacyjna stała się coraz większym zasobem, umożliwiającym współdzielenie bazy użytkowników przez nauczycieli i uczniów. EBA może być stosowany na poziomie szkół podstawowych, średnich i średnich, a także dla uczniów szkół średnich i osób, które nie uczęszczały do szkoły bez ograniczeń wiekowych w kształceniu zawodowym.



Cele:

- Oferowanie różnorodnych, bogatych edukacyjnych treści,
- Upowszechnianie kultury informatycznej i zapewnienie jej wykorzystania w edukacji,
- Danie odpowiedzi na Twoje potrzeby merytoryczne,
- Wymiana informacji ze strukturą sieci społecznościowej, Udział w lekcjach dzięki bogatemu i stale rosnącemu archiwum,
- Restrukturyzowanie i wytwarzanie informacji z informacji podczas uczenia się informacji,
- Uczniowie o różnych stylach uczenia się (uczenie się werbalne, wizualne, liczbowe, społeczne, indywidualne, słuchowe)
- Łączenie wszystkich nauczycieli na wspólnym mianowniku i umożliwienie im wspólnego kierowania edukacją,
- Platforma edukacji społecznej zaprojektowana tak, aby wykorzystywać technologię jako narzędzie, a nie cel.
- Zarządzać procesami bez czasu i lokalizować braki w kształceniu zawodowym
- Zapewnienie wszystkim osobom możliwości wykonywania zawodu bez ograniczeń wiekowych.
- Przyspieszenie orientacji społecznej uchodźców i umożliwienie im wnieśienia wkładu w

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: sieć informatyki edukacyjnej



Opis

Platforma EBA to system zawierający treści edukacyjne oraz narzędzia edukacyjne, z których mogą korzystać zarówno nauczyciele, jak i uczniowie. W EBA dostępne są zasoby w postaci narracji wideo oraz zasoby tekstowe, dźwiękowe i obrazowe. Przesyłanie plików i udostępnianie przestrzeni cyfrowej, organizowanie konkursów, zajęć dostosowanych do różnych poziomów, zamieszczanie ogłoszeń i udostępnianie przez użytkowników to tylko niektóre z funkcji wzbogacających system EBA. EBA rozpoczęła swoją działalność nadawczą w 2012 r. i stała się największą na świecie usługą w zakresie treści, pokonując zmieniające się potrzeby.

Ponieważ EBA może być stosowany w szkołach podstawowych i średnich, odgrywa on również ważną rolę w kształceniu zawodowym. Z dnia na dzień wzrasta liczba osób, które nie mogły ukończyć nauki szkolnej lub które z jakichkolwiek powodów ją porzuciły. Osoby powyżej 19 roku życia doświadczają trudności w uczęszczaniu do szkoły ze względu na rutynę życia codziennego.

Z tego powodu w ramach projektu realizowanego dla osób, które nie uczęszczały do szkoły w Turcji, a chcą mieć zawód, mogą one odbyć praktyczne szkolenie w miejscu pracy podczas odbywania kursów teoretycznych, zawodowych i kulturowych na platformie EBA. Ponadto podobne podejście przyjęto w przypadku uchodźców zagranicznych, z treściami odpowiednimi dla języków uchodźców w serwisie Aba, i ma się na celu, aby osoby te miały zawód i wносиły wkład w gospodarkę, zapewniając jednocześnie procesy spójności społecznej. Z tego powodu EBA przyjęła jedną z kluczowych ról w kształceniu zawodowym.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: sieć informatyki edukacyjnej



Podstawowe założenia pedagogiczne

Jest to platforma oparta na edukacji zdalnej w oparciu o EBA. Jest oczywiste, że klasyczne zachowania i podejścia w klasie nie sprawdzają się w nauczaniu online. Jednak zastosowanie podejść on-line w kształceniu zawodowym prowadzi do radykalnej zmiany metodologii nauczania.

EBA zawiera treści cyfrowe na poziomie szkół podstawowych, średnich i średnich i zawiera wiele elementów, takich jak rozwiązania pytań z wykładów, testy, powtórki, narzędzia wzmacniające. Kształcenie zawodowe obejmuje wszystkie te elementy i wymaga praktycznych umiejętności w wielu obszarach.

Z tego powodu EBA zastosowała także treści narracyjne w kształceniu zawodowym.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: sieć informatyki edukacyjnej



Podstawowe założenia pedagogiczne

Poniższe punkty są brane pod uwagę w podejściu do szkolenia zawodowego w EBA;

1. Rola nauczycieli; będzie się różnić od nauczania do przewodzenia.
2. Zamiast uczyć wszystkiego, nauczyciel będzie uczył swoich uczniów uczenia się i ułatwiał im ten proces.
3. Postawienie nauki w centrum uwagi i wysunięcie doświadczeń na pierwszy plan będzie miało ogromny wkład w nauczanie.
4. W przypadku e-learningu inna będzie także koncepcja godzin zajęć.
5. Może nie być konieczne, aby wszyscy uczniowie uczestniczyli w lekcji jednocześnie i zbiorowo, a nauczanie nie będzie ograniczać się do sali lekcyjnej.
6. Podążanie za kursami i treściami dostosowanymi do różnic osobistych zwiększy chęć uczenia się.
7. Studenci zostaną indywidualnie ostrzeżeni przez platformę EBA o pominiętych przez nich problemach i poproszeni o obejrzenie nowych treści. W ten sposób uczeń będzie mógł, nie zdając sobie z tego sprawy, uzupełnić braki wiedzy i umiejętności.
8. Razem z platformą EBA, EBA TV będzie nadawać jednocześnie, dzięki czemu zwiększy się dostępność, a ci, którzy mają trudności z dostępem do Internetu, będą mogli uzyskać dostęp do treści na tym samym poziomie.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: sieć informatyki edukacyjnej



Opis treści

EBA oferuje treści cyfrowe oddzielnie dla szkół podstawowych, średnich i średnich. Oprócz tego dostępne są treści specjalnie przygotowane z myślą o kształceniu zawodowym. Niezależnie od poziomu i rodzaju edukacji platforma EBA oferuje wiele modułów, od lekcji na żywo online po produkcję treści cyfrowych.

Moduły podstawowe;

1. Kurs EBA
2. Tworzenie treści cyfrowych
3. Konkurs EBA
4. Telewizja EBA
5. Aplikacje EBA
6. Radia EBA
7. Trening trenerów



W wielu zawodach w EBA dostępne są treści cyfrowe. Niektóre z tych treści możemy zaliczyć do wykładów zawierających informacje teoretyczne na temat edukacji zawodowej i technicznej, filmów, przykładów zastosowań, pytań praktycznych oraz sekcji pytań i odpowiedzi.

[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

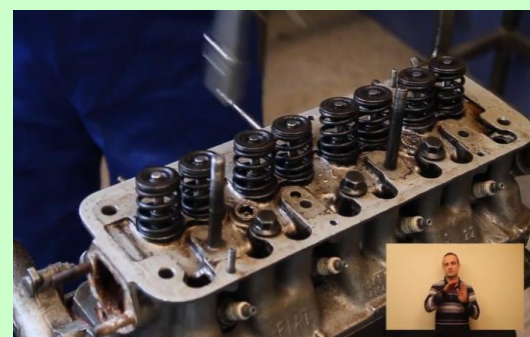
EBA: sieć informatyki edukacyjnej



Opis treści

Można wymienić niektóre średnie kursy zawodowe w następujący sposób;

1. Technologia metalu
2. Technologia Budowlana
3. Technologia Produkcji Odzieży
4. Usługi w zakresie żywności i napojów
5. Technologia pojazdów silnikowych
6. Technologia elektryczno-elektroniczna
7. Usługi kosmetyczne i pielęgnacyjne
8. Technologia instalacji i klimatyzacja
9. Programowanie w formacji Technologie
10. Technologie rysunkowe



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: sieć informatyki edukacyjnej



Użyte technologie

Na platformie EBA nauczyciele mogą efektywnie współpracować ze swoimi kolegami i wymieniać się wiedzą edukacyjną ze swoimi uczniami, brać udział w dyskusjach edukacyjnych, udostępniać posty edukacyjne, wysyłać prace uczniom, śledzić nadesłane prace i nadchodzące wydarzenia według spersonalizowanego harmonogramu kalendarza.

Dodatkowo mogą przyczynić się do realizacji wizji Ministerstwa Edukacji Narodowej zakładającej eksport e-treści na cały świat wraz z treściami, które wytwarzają, korzystając z narzędzi do tworzenia treści w EBA. Z drugiej strony uczniowie mogą zdobywać punkty za swoją pracę, mogą pracować, komunikować się i dzielić się z kolegami i nauczycielami w module lekcji EBA, mogą na bieżąco śledzić w swoich kalendarzach zadania domowe i ćwiczenia przesłane przez nauczycieli, mogą to zrobić swoją pracę na czas i pracę nad dowolnym tematem, mogą powtórzyć brakujące zagadnienia określone przez system. mogą się doskonalić, przygotowywać prace domowe i projekty. Aby osiągnąć te cele, zarówno nauczyciele, jak i uczniowie powinni posiadać umiejętności w zakresie następujących przedmiotów;

- Podstawowy komputer i internet;
- Komputer, tablet, urządzenie mobilne;
- Aplikacje do tworzenia treści cyfrowych (Canva, Visme, Adobe itp.)
- Serwery pocztowe (Gmail, Hotmail, Yahoo itp.)
- Aplikacje biurowe Microsoft (Word, Excel, Powerpoint)

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: sieć informatyki edukacyjnej



Wnioski

Edukacja na odległość przez Internet nieuchronnie wkroczyła w nasze życie w stuleciu technologii i informacji, w którym żyjemy. Niezależnie od tego, czy jest to edukacja szkolna, czy szkolenie związane z rozwojem osobistym, wiele osób czerpie korzyści z edukacji online. Największą zaletą tego nowego podejścia do szkoleń jest to, że do treści szkolenia można uzyskać dostęp w dowolnym momencie, niezależnie od miejsca i czasu. W ten sposób osoby chcące uczyć się indywidualnie i posiadające wysokie umiejętności samokształcenia, mogą znacznie szybciej rozwijać swoje indywidualne zdolności.

Stwierdza się, że celem EBA jest wspieranie efektywnego wykorzystania materiałów poprzez wykorzystanie narzędzi technologii informatycznych w szkole, w domu, w skrócie wszędzie tam, gdzie jest to potrzebne, włączenie technologii do edukacji oraz zapewnienie rzetelnych, dokładnych treści elektronicznych odpowiednich dla klas poziomu. Chociaż EBA oferuje edukację szkolną dla osób w wieku 6–18 lat, jest także ważną platformą dla osób, które odeszły od edukacji szkolnej bez żadnych ograniczeń wiekowych, w celu zdobycia zawodu i powrotu do szkoły, a ten przedmiot jest zachęcany. W ten sposób osoby powyżej 19 roku życia i uchodźcy mogą zostać profesjonalistami.

Aby ulepszyć edukację za pomocą platformy EBA, można wziąć pod uwagę następujące kwestie;

Cyfrowe treści edukacyjne na platformie powinny być na bieżąco aktualizowane wraz z rozwijającą się technologią.

- Aby utrzymać motywację uczniów na wysokim poziomie, należy opracować plany profilaktyczne.
- Zajęcia powinny być organizowane tak, aby rozwijać indywidualne umiejętności uczenia się. Już od pierwszej klasy należy planować edukację z takim podejściem.
- Aby mieć prawo do równej edukacji, każdy człowiek powinien mieć dostęp do Internetu.
- Treść platformy powinna zostać przetłumaczona na inne języki, aby można ją było zastosować w szerszym obszarze geograficznym.

Źródła

1. DEMİR, D., ÖZDİNÇ, F. and ÜNAL, E., 2018. An examination of participation to the Education Information Network (EBA) portal. Erzincan University Journal of Education Faculty, 20(2), pp.407-422.
2. Internet: <http://meslek.eba.gov.tr/?p=bom&tur=mem>
3. Internet: <https://www.eba.gov.tr/>
4. KURTEDEDE FİDAN, N., Erbasan, Ö. and Kolsuz, S., 2016. SINIF ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİM BİLİŞİM AĞI'NDAN (EBA) YARARLANMAYA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ. Journal of International Social Research, 9(45).
5. Aktay, S. and Keskin, T., 2016. Eğitim Bilişim Ağı (Eba) İncelemesi. Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi, 2(3), pp.27-44.
6. Aksoy, N., 2017. EBA (eğitim bilişim ağı)nın kullanım amacı, karşılaşılan sorunlar ve çözüm önerileri (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
7. DEMİR, D., ÖZDİNÇ, F. and Erhan, Ü.N.A.L., 2018. Eğitim bilişim ağı (EBA) portalına katılımın incelenmesi. Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20(2), pp.407-422.
8. KULOĞLU, M.E. and Erdal, B.A.Y., 2019. İngilizce Öğretmenlerinin Eğitim Bilişim Ağı (Eba) Kullanım Durumlarının İncelenmesi. Milli Eğitim Dergisi, 48(224), pp.327-351.
9. Bolat, Y., 2016. The flipped classes and education information network (EIN) Ters yüz edilmiş sınıflar ve eğitim bilişim ağı (EBA). Journal of Human Sciences, 13(2), pp.3373-3388.
10. Internet: <http://meslek.eba.gov.tr/?p=bom&tur=mem>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Uczenie oparte na projektach



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Uczenie oparte na projektach



Prezentacja przypadku

Nasza szkoła zapewnia edukację uczniom w wieku 3-16 lat, obejmującą przedszkole, szkołę podstawową i średnią. Mamy podejście skoncentrowane na studencie, stosując konstruktywistyczną metodologię i wspólne uczenie się za pomocą elastycznych, zabawnych i zróżnicowanych zadań.

Są to dwa różne rezultaty projektów w dwóch różnych przedziałach wiekowych: przedszkole (3 do 5 lat) i szkoła podstawowa (6 do 12 lat).

Projekt dla przedszkola nosi nazwę „Zimno” i jest realizowany od września do marca. Pod koniec projektu rozpoczyna się nowy o nazwie Farma.

Projekty w szkole podstawowej zawsze opierają się na opowieści, która dla uczniów jest zabawna i wciągająca. Niektóre z opowieści, z których korzystaliśmy, to:

- Odejdź, wielki zielony potworze
- Gruffalo
- Tęczowa Ryba
- Jack jest gigantem
- Mała Syrenka
- Jeśli dasz świni naleśnik
- Biedronka



Cele:

- Rozwijanie kreatywności, wyobraźni i motywacji
- Rozwijanie autonomię i poczucia własnej wartości
- Rozwijanie kompetencji komunikacyjnych
- Skupienie na różnorodności w klasie
- Rozwijanie krytycznego myślenia i autonomii
- Zaprezentowanie innowacyjnej metodologii, która angażuje uczniów
- Rozwijanie umiejętności współpracy



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Uczenie oparte na projektach



Podstawowe założenia pedagogiczne

Punktem wyjścia w przedszkolu jest zawsze wcześniejsza wiedza. Dzieci są pytane o swoją wiedzę na dany temat i na tej podstawie rozwija się nauczanie. Treści są gromadzone na tablicy cyfrowej, aby ułatwić organizację i uczynić naukę bardziej wizualną.

Kontaktuje się z rodzinami, aby poinformować je o przedmiocie i podejściu metodologicznym. Mogą wnieść swój wkład w projekt, dodając własną wiedzę i udostępniając nauczycielowi własne materiały, które są wdrażane w jednostce.

Projekty zawsze realizowane są w trzech różnych etapach :

- MOTYWACJA. W tym przypadku na zajęciach pojawia się krowa, która będzie motywacją dla uczniów, a także początkiem rozmowy
- ROZWÓJ. Prowadzona jest działalność dydaktyczno-wychowawcza na ten temat. Niektóre przykłady obejmują rzemiosło, piosenki na ten temat, ściany słów, malarstwo, rękodzieło itp.
- FINAŁ. Ostatnim etapem jest stworzenie narożnika z materiału projektowego, który będzie przedstawiał rzeczywisty obiekt, w tym przypadku gospodarstwo rolne.

MOTYWACJA



FINAŁ



ROZWÓJ



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Uczenie oparte na projektach



Podstawowe założenia pedagogiczne

Struktura w szkole podstawowej jest taka sama, z niewielkimi różnicami w podejściu :

- **MOTYWACJA.** Przedstawiamy temat. Sprawdzamy także poziom początkowy i dokonujemy wstępnego wykrycia przewidywalnych trudności.
- **ROZWÓJ.** To jest właściwa faza zadaniowa. Śpiewamy, czytamy, wchodzimy w interakcję, oglądamy historie itp.
- **FINAŁ.** Wyniki prezentujemy za pomocą stanowisk roboczych lub ośrodków edukacyjnych z materiałami opracowanymi przez studentów.



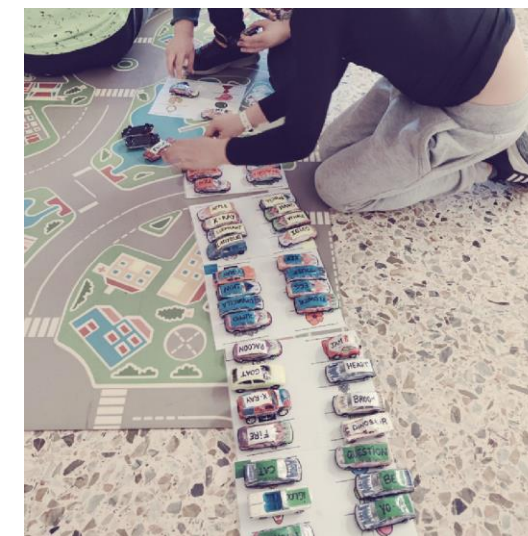
MOTYWACJA



ROZWÓJ



FINAŁ



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Uczenie oparte na projektach

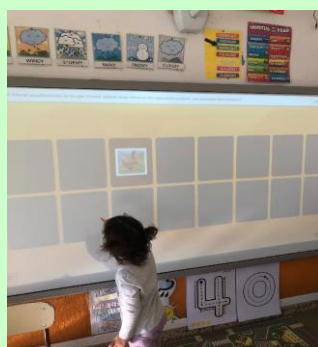
Opis treści

Wszystkie zajęcia mają związek z treściami z życia codziennego, dzięki czemu nauka ma znaczenie. Mamy przykład „stworzenia” krowy za pomocą rękodzieła.

Najpierw używamy pudełka do przedstawienia budowy ciała krowy, a rękawiczki pełnią rolę wymion dojonych.



Następnie za pomocą gier cyfrowych poznajemy teoretyczne aspekty anatomii zwierząt, cykl produkcji towarów czy podstawowe pojęcia gospodarki światowej.



Jedną z najważniejszych części projektu jest ta, podczas której uczniowie wyjaśniają innym materiały, które przynieśli lub nad którymi pracowali, ponieważ są one przydatne do wzmocnienia treści i poczucia przydatności.



Złożenie wszystkich materiałów na cyfrowej tablicy uświadamia nam, co wiedzieliśmy na początku projektu i czego się nauczyliśmy.



Uczenie oparte na projektach



Kroki, które należy wykonać w celu wdrożenia

1. Motywuj uczniów, prezentując im temat za pomocą angażującego elementu i dołączonego do niego łatwego do zrozumienia ćwiczenia. Zaraz po pierwszej sesji zaangażuj także rodziny.
2. Korzystaj z zajęć bogatych w różnorodność, łatwych do wykonania i bezpośrednio związanych z tematem. Sztuka polega na tym, aby nie dopuścić do tego, aby zajęcia się zestarzały, utrzymywać uczniów w napięciu i informować ich, czego będą się uczyć w następnej kolejności, ale nie w jaki sposób.
3. Upewnij się, że wszystkie te działania prowadzą do produktu końcowego, czy to stacji roboczej, centrum edukacyjnego, czy też pokazu. Produkt końcowy musi być czymś obecnym w klasie, co przypomina im o treści, nad którą pracowali i napawa dumą.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Uczenie oparte na projektach



Wnioski

Metodologia ta okazała się bardzo skuteczna na tych etapach uczenia się, ponieważ uwzględnia wszystkie style uczenia się. Pozwala nauczycielowi prezentować i oceniać treści za pomocą różnorodnych typów zadań, w tym ćwiczeń motorycznych, ćwiczeń ołówkowych, ćwiczeń praktycznych, zajęć interaktywnych i głośnego czytania, aby podać kilka przykładów.

Posiadanie w szkole szerokiego zaplecza informatycznego znacznie ułatwia wdrożenie tego typu metodologii, ale można temu zaradzić także przy sporadycznym lub intensywnym korzystaniu z rzemiosła.

Użyte technologie

Nasza szkoła korzysta z pakietu Google Workspace od pierwszych etapów nauki, dzięki czemu nasi uczniowie są zarówno cyfrowymi tubylcami, jak i cyfrowymi badaczami.

Narzędzia, których używamy to :

- **Gmail** do komunikacji
- **Youtube** do badań i przykładów
- **Padlet** do generowania produktów końcowych
- Cyfrowe tablice do prezentacji treści
- **Kahoot** do prezentacji treści i oceny swojej wiedzy
- **Plickery** do quizów



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



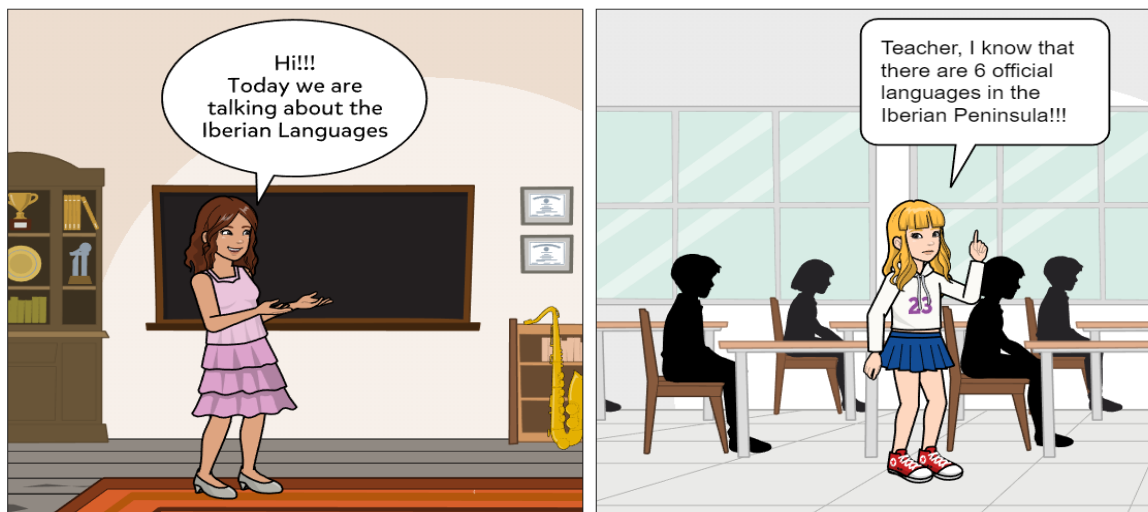
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Zawsze razem Języki Iberysjkie



Prezentacja przypadku

Zestaw narzędzi projektu QUID został przetestowany podczas Tygodnia Szkoleń dla Nauczycieli (LTTA), który odbył się w Madrycie w kwietniu 2023 r. Podczas tego tygodnia mobilności 30 nauczycieli z Liceo Statale Alfano I (Włochy), Centro Público Integrado La Jota (Hiszpania) i Warszawa Jako pierwsi mieli okazję zobaczyć Montessori High School (Polska), Agrupamento de Escolas D.Dinis (Portugalia), Ortaköy 80 Yıl Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi (Turcja), MACC Educational Group (Malta) oraz Mamak İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü (Turcja) -przekazać prace wykonane dotychczas w ramach projektu QUID i ocenić zawartość jego zestawu narzędzi (wciąż w fazie rozwoju).

Podczas tygodnia mobilności nauczyciele zostali podzieleni na grupy, aby przeprowadzić i zaprezentować na koniec tygodnia projekt odzwierciedlający wiedzę zdobytą podczas szkolenia, poprzez przykład dydaktyczny, w którym zastosowano nabyte techniki w pedagogice jakości, włączenia społecznego i cyfryzacji.

Zaprezentowano pięć prac, wszystkie doskonałej jakości. W tym zestawie narzędzi uwzględniliśmy prace wykonane i zaprezentowane przez zespół złożony z nauczycieli z Centro Integrado La Jota (Hiszpania), Agrupamento de Escolas D.Dinis (Portugalia) i Ortaköy 80 Yıl (Turcja). Jest to propozycja pedagogiczna mająca na celu identyfikację różnych języków Półwyspu Iberyskiego i ich rozmieszczenia geograficznego, powiązaną z przedmiotami geografii, historii, języka i obywatelstwa oraz podejściami metodologicznymi opartymi na różnych technikach poznanych w LTТА.



Przykład praktyczny

Zawsze razem
Języki Iberyskie



Opis ogólny

- **Tytuł projektu:** Razem na zawsze. Języki iberyjskie (portugalski, mirandyjski, kataloński, baskijski, galicyjski i hiszpański)
- **Składniki grupowe**
 - Centro Integrado La Jota (Hiszpania): David Lóbez Comeras, Tamara Abad Andrés, Marina Barrio Menoyo
 - Agrupamento de Escolas D. Dinis (Portugalia): Carla Barbosa, Carlos Silva
 - Ortakoy 80. Yil (Turcja): Neslihan Turan
- **Poziom edukacji**
 - Szkoła średnia
 - Szkołą podstawowa
- **Cele**
 - Identyfikacja różnych języków Półwyspu Iberyskiego i ich rozmieszczenie geograficzne;
 - Uznać różnorodność językową i kulturową narodu iberyjskiego;
 - Promowanie międzykulturowości, współistnienia i pokoju

Sekwencja dydaktyczna

STAGES	ACTIVITIES	ROLES
A. Przygotuj się przed zaplanowaną sesją zajęć	– Sprawdzenie treści – Organizowanie i eksponowanie zasobów dla uczniów – Motywacja uczniów – Poprzednie badania studentów	Nauczyciel Uczniowie
B. Ćwicz podczas zaplanowanych zajęć	– Lekcja 1 (50 minut) – Lekcja 2 (50 minut) – Lekcja 3 (50 minut)	Uczniowie
C. Przedłużaj naukę po zaplanowanej sesji zajęć	– Publikacje publiczne (Wakelet) – Ocena końcowa	Nauczyciel Uczniowie



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Przykład praktyczny

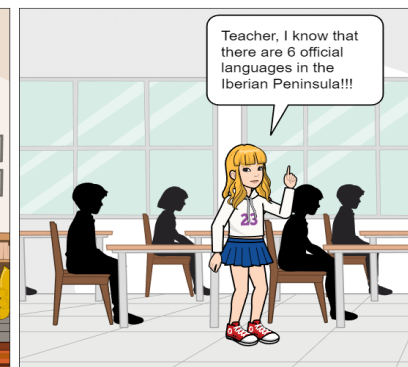
Zawsze razem
Języki Iberyskie



Lekcje

- **Lekcja 1**
 - Pokaż kilka narzędzi cyfrowych i zademonstruj, jak działają.
 - Tworzenie grup roboczych i podział zadań.
- **Lekcja 2**
 - Studenci pracują w grupach, na 6 różnych stanowiskach.
 - Muszą używać innej aplikacji w każdej grupie.

GRUPY	ZADANIA	NARZĘDZIA
1	Prezentacja najważniejszych informacji (komiks)	Pixton
2	Uzupełnij mapę języków iberyjskich	Learningapps https://learningapps.org/23
3	Zbuduj grę logiczną	Puzzel https://puzzel.org/es/slidingpuzzle/play?p=-NWCzv2xgP-YHdTx9807
4	Zbuduj grę pamięciową	Learningapps https://learningapps.org/watch?v=pjoajvdan23
5	Rozpoznaj język w różnych piosenkach.	Youtube + Kahoot https://create.kahoot.it/details/9d7ad12a-3791-4635-af38-024752007ec3
6	Zbuduj „wyszukiwarkę słów”	Learningapps https://learningapps.org/view30762118



Technologie

- Kahoot
- Learningapps
- Plickers
- Youtube
- Google Earth
- Google Forms
- Pixton

Ewaluacja

- **Peer Evaluation:**
 - Google Forms
<https://docs.google.com/forms/d/1KOjgughuoZSWxlG5Msl3UJ-CF2khOs3oEQPNcxOmGfK/edit>
 - Kahoot
https://kahoot.it/challenge/08714785?challenge-id=154d35a6-2ab7-483b-933d-3d74772f0188_1685019214855
- **Teacher**
 - Plickers (to evaluate the learning-teaching process)
<https://www.plickers.com/seteditor/647065e1c6b03fa80ce131cb>

- **Lekcja 3**
 - Uczniowie obracają się wokół różnych stanowisk przez 6 minut na każdym z nich.
 - Na koniec każda grupa dokona oceny wzajemnej.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



Co-funded by
the European Union



Zestaw narzędzi QUID Zintegrowane nauczanie cyfrowe



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518