



Co-funded by
the European Union



F A V E T
FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS



F A V E T

FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS

2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

FaVET Guia docent Online Engineering Models

Versió Catalana



ps://ww



TAULA DE CONTINGUTS

Objectius del projecte	2
El públic objectiu	3
Les 6 competències: E-pathway	3
Eines educatives basades en jocs:	5
Escape Game i Serious Game	6
Recursos i material	9
Activitats d'aprenentatge	11
Avaluació	13
Impacte esperat	14

Objectius del projecte

La transició a l'ensenyament en línia comporta tant oportunitats com reptes. Com a facilitador/a en línia, jugueu un paper fonamental en la creació d'un entorn d'aprenentatge virtual propici que fomenti la interacció, la col·laboració i el desenvolupament d'habilitats.

Aquesta guia us ofereix estratègies pràctiques, consells i recursos per millorar les vostres habilitats docents en línia i maximitzar la participació dels estudiants.

“FaVET: Facilitation for FP Trainers and Professors” és un projecte d'FP que té com a objectiu ajudar els docents/formadors que han d'adaptar els seus mètodes d'ensenyament a l'ús de la tecnologia i les eines digitals per desenvolupar les 6 competències incloses en el marc de competències del formador-facilitador a l'era digital basat en els següents objectius del projecte:

- Omplir el buit respecte a les noves competències requerides dels formadors/docents.
- Ajudar a adaptar-se a un nou entorn d'FP i noves relacions amb els aprenents.
- Donar suport als estudiants en el seu procés d'aprenentatge amb equips qualificats i impartint formació d'alta qualitat.

- Desenvolupar activitats d'ensenyament-aprenentatge amb nous mètodes i eines per oferir una educació i formació inclusiva i de qualitat a través de mitjans virtuals i en línia.

El públic objectiu

El nostre públic objectiu són el professorat d'FP de diversos sistemes i sectors educatius que volen millorar les seves 6 competències per transmetre el seu coneixement al seu alumnat.

Volem oferir als professors/formadors una metodologia que els permeti crear un entorn d'aprenentatge favorable per als estudiants que es trobin en una situació no de no-presencialitat; aprendran a millorar la distribució de continguts en línia, a organitzar el treball en grup a distància i el ritme i tipus d'interaccions amb els aprenents, a desenvolupar el treball col·laboratiu a distància, a mantenir vincles socials encara que els aprenents estudiïn a distància, a fer que els aprenents prenguin iniciatives pel que fa a la procés d'aprenentatge, per desenvolupar un enfocament de construcció de coneixement.

Les 6 competències: E-pathway

Les bases del nostre treball consistiran a desenvolupar un mòdul per a cada competència transversal com a elements d'innovació. Cada mòdul comptarà amb 10 micromòduls on es poden trobar activitats d'aprenentatge per cobrir els coneixements/habilitats i competències identificades anteriorment.

Hem desenvolupat una via electrònica que conté totes les competències i els seus micromòduls.

<p style="text-align: center;">Creativitat en l'ensenyament a distància: la clau de la implicació dels estudiants</p> <p>Feu que les vostres classes en línia siguin més creatives i l'aprenentatge digital sigui més fàcil i atractiu. Utilitzeu diferents eines que marquen la diferència per a tots els vostres alumnes.</p>	<p style="text-align: center;">Facilitació</p> <p>Aconseguiu les habilitats necessàries per dissenyar, organitzar, participar i gestionar sessions d'aprenentatge digital, abordant les barreres potencials i els comportaments desafiants per a una facilitació en línia eficaç.</p>	<p style="text-align: center;">Intel·ligència Col·lectiva</p> <p>La intel·ligència col·lectiva només es pot aconseguir dins d'un grup d'individus. Dins d'aquesta competència, adquiriràs coneixements sobre com gestionar eficaçment grups en línia i aplicar diverses tècniques per augmentar la intel·ligència col·lectiva dels teus equips.</p>
<p style="text-align: center;">Comunicació d'alta qualitat</p> <p>En aquest mòdul, adquiriràs les habilitats necessàries per afavorir una comunicació eficaç en les relacions alumne-professor, així com entre els mateixos estudiants. L'objectiu és crear un entorn que no només promogui la interacció sinó que també millori l'aprenentatge en línia i l'experiència de treball col·laboratiu.</p>	<p style="text-align: center;">Lideratge compartit</p> <p>Aprenderàs a fomentar un entorn col·laboratiu a les classes en línia, on l'autoritat es distribueix entre tots els alumnes, apodera els teus alumnes amb autonomia, responsabilitat i implica-los en la presa de decisions. Animeu-los a participar activament, a prendre iniciativa, a contribuir a l'aprenentatge i a mostrar qualitats de lideratge.</p>	<p style="text-align: center;">Interactivitat a distància</p> <p>Coneixeràs els requisits tècnics necessaris per a l'ensenyament a distància o la supervisió, què cal tenir en compte a l'hora de planificar l'ensenyament a distància o la tutoria. A més, aprendràs quines diferents eines pots utilitzar en el teu treball.</p>

Eines educatives basades en jocs: Escape Game i Serious Game

Per tal de completar i variar l'oferta formativa dissenyada prèviament formada per 6 mòduls, tenim previst desenvolupar materials educatius basats en el joc.

El nostre objectiu és ampliar el ventall de continguts proposats per crear materials addicionals més centrats en situacions pràctiques i permetre als beneficiaris posar en pràctica el que han après amb l'e-pathway.

Així, desenvoluparan competències transversals vinculades a la facilitació. Vam optar per un enfocament basat en el joc, ja que pensem que la gamificació pot representar un incentiu interessant i motivar els formadors/professors a millorar les habilitats sobre el tema.

Normalment l'alumnat és mostra actiu i participatiu en aquest tipus d'activitats i solen gaudir. Està científicament reconegut que les capacitats de memorització dels individus són molt més importants quan l'activitat genera algun tipus d'emoció, en aquest cas, gràcies a l'entreteniment i l'aprenentatge en equip.

Hem dissenyat un escape game i un serious game que complementaran els 6 mòduls.

L'escape game i el serious game seran eines de sensibilització sobre el tema i abordaran conceptes i situacions bàsiques.

L'eina digital és accessible des de la pàgina web del projecte i està integrada dins la plataforma.

El Serious Game

És una plataforma digital desenvolupada en el marc de FaVET per posar a prova els coneixements del professorat oferint una experiència gamificada. L'eina tracta d'ajudar a l'Amy, la súper professora, responnent preguntes en diferents nivells del joc. Un cop finalitzat el Serious Game, el participant rebrà un certificat.



L'Escape Game

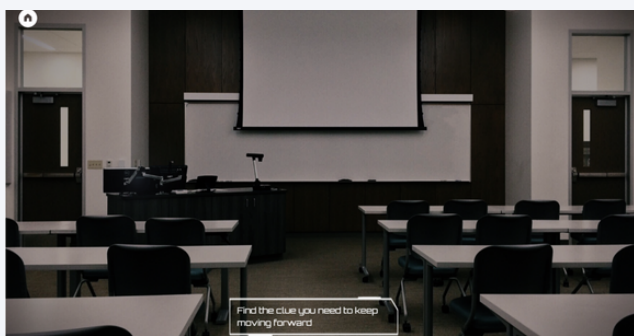


L'escape game de FaVET és una de les dues eines desenvolupades dins de l'enfocament educatiu basat en el joc (gamificació, aprendre jugant).

L'objectiu d'aquest joc és abordar la millora de les competències en l'àmbit de la planificació i execució de processos d'aprenentatge a distància del professorat d'FP, així com de totes les persones interessades en aquest camp.

L'objectiu general del joc és DIVERTIR-SE jugant i alhora aprendre informació nova i útil sobre com abordar l'aprenentatge a distància.

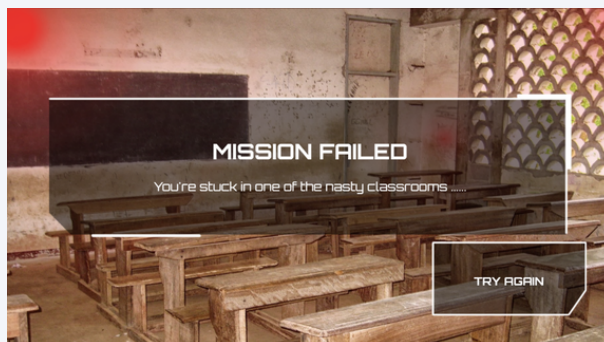
L'argument: Esteu coneixent el Sr. Facil Itator, que és el director de l'escola FaVET. Els darrers dos anys han estat difícils a causa de la combinació d'un confinament pandèmic i una crisi econòmica. El centre educatiu s'ha vist obligat a passar a l'ensenyament online on el professorat té poc o cap coneixement de com fer-ho.



El Sr. Itator està buscant un director o directora adjunt per a que s'encarregui de facilitar aquests aprenentatges online. El joc comença tenint una cita amb tu.

La tasca: Seguiu el mapa del joc que us guiarà per diferents parts del recinte escolar. Pel camí, anireu trobant punts d'interès on resoldreu endevinalles o haureu de donar respostes a preguntes. Però abans que res... HAUREU D'ABANDONAR L'EDIFICI!

Requisits tècnics:
L'Escape Game està disponible online i s'ha desenvolupat utilitzant la tecnologia de la plataforma Genially,



que ofereix eines i marcs multimèdia, inclosos els escape games per ensenyar i aprendre mitjançant materials d'aprenentatge interactius. La plataforma Genially permet utilitzar el joc tant en ordinadors personals com en dispositius mòbils (telèfons intel·ligents o tauletes), en tots els navegadors web. Tanmateix, per gaudir de tots els aspectes gràfics del joc, es recomana utilitzar un ordinador o una tauleta.

Consell per utilitzar en l'aula: L'escape game FaVET és principalment una eina per jugar en línia, tant com a part del procés d'aprenentatge a classe o combinat.

Els motius per triar aquesta opció van ser múltiples, com per exemple l'accés als seus recursos les 24 hores del dia. A més, desenvolupar el joc sobre la base del marc obert Genially va ser intencionat, ja que permet als formadors i facilitadors ajustar-lo i desenvolupar-lo segons les seves necessitats.



Rercursos i materials

Cada mòdul pertany a una competència i cada competència té uns 10 micromòduls on cada micromòdul conté una activitat d'aprenentatge.

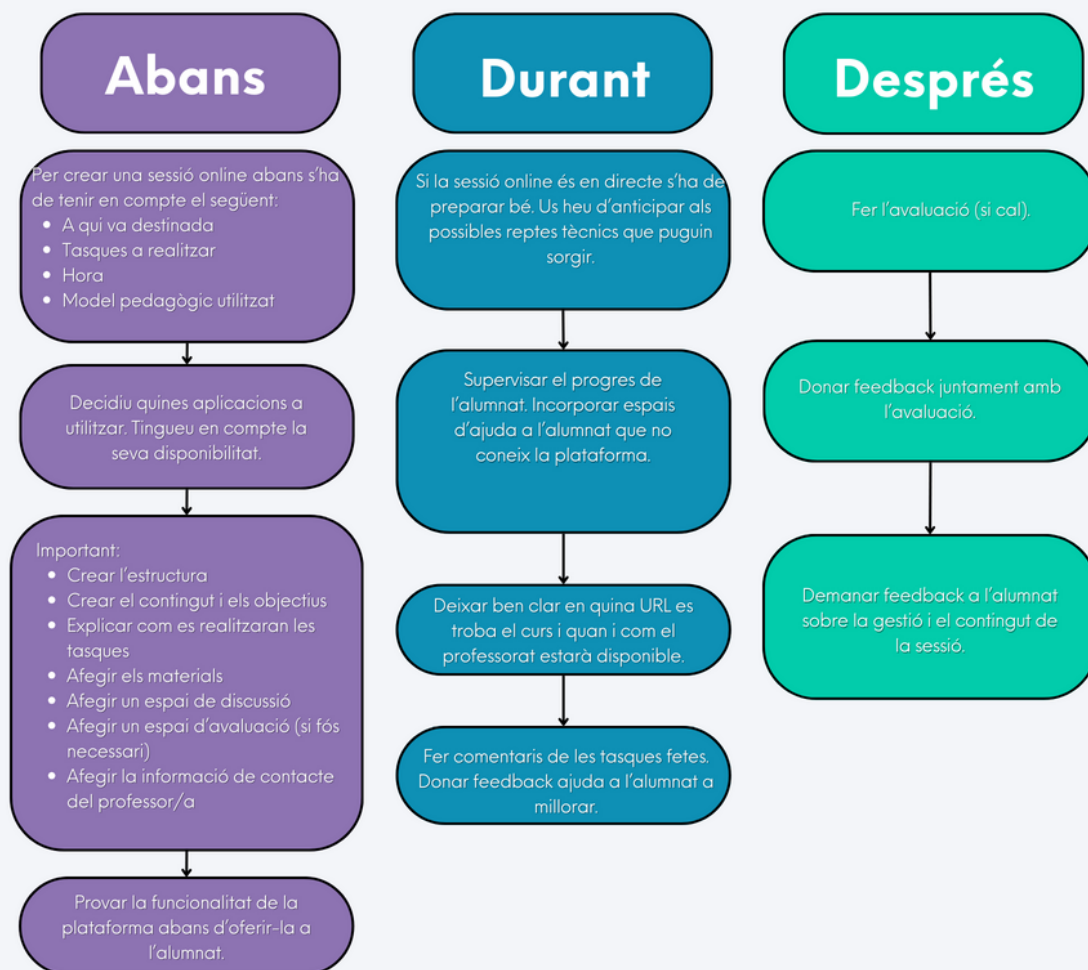
A la taula següent podeu trobar alguns exemples d'activitats d'aprenentatge i els seus pla d'estudi:

<p>Fes de la teva presentació un joc!</p> <p>Aprenen a fer que les vostres lliçons en línia siguin més atractiva amb Genially.</p>	<p>Model ABCD</p> <p>Aconseguiu crear els vostres propis objectius d'aprenentatge mitjançant el model ABCD.</p>	<p>Aprenent Kanbanflow</p> <p>Kanbanflow és una eina en línia que gestiona tasques de grup. Molt útil per al desenvolupament d'equips.</p>
<p>Significat de l'autoconeixement en la comunicació</p> <p>Aprenen a ensenyar l'autoconeixement a l'alumnat.</p>	<p>Implementar el lideratge compartit en equips</p> <p>Comprendre el concepte i els beneficis del lideratge compartit, així com aprendre a superar els reptes i implementar-los en el seu context.</p>	<p>Aprenent Mentimeter</p> <p>Aprenen a utilitzar una eina per crear presentacions i obtenir comentaris.</p>



Activitats d'aprenentatge

Com organitzar una sessió online

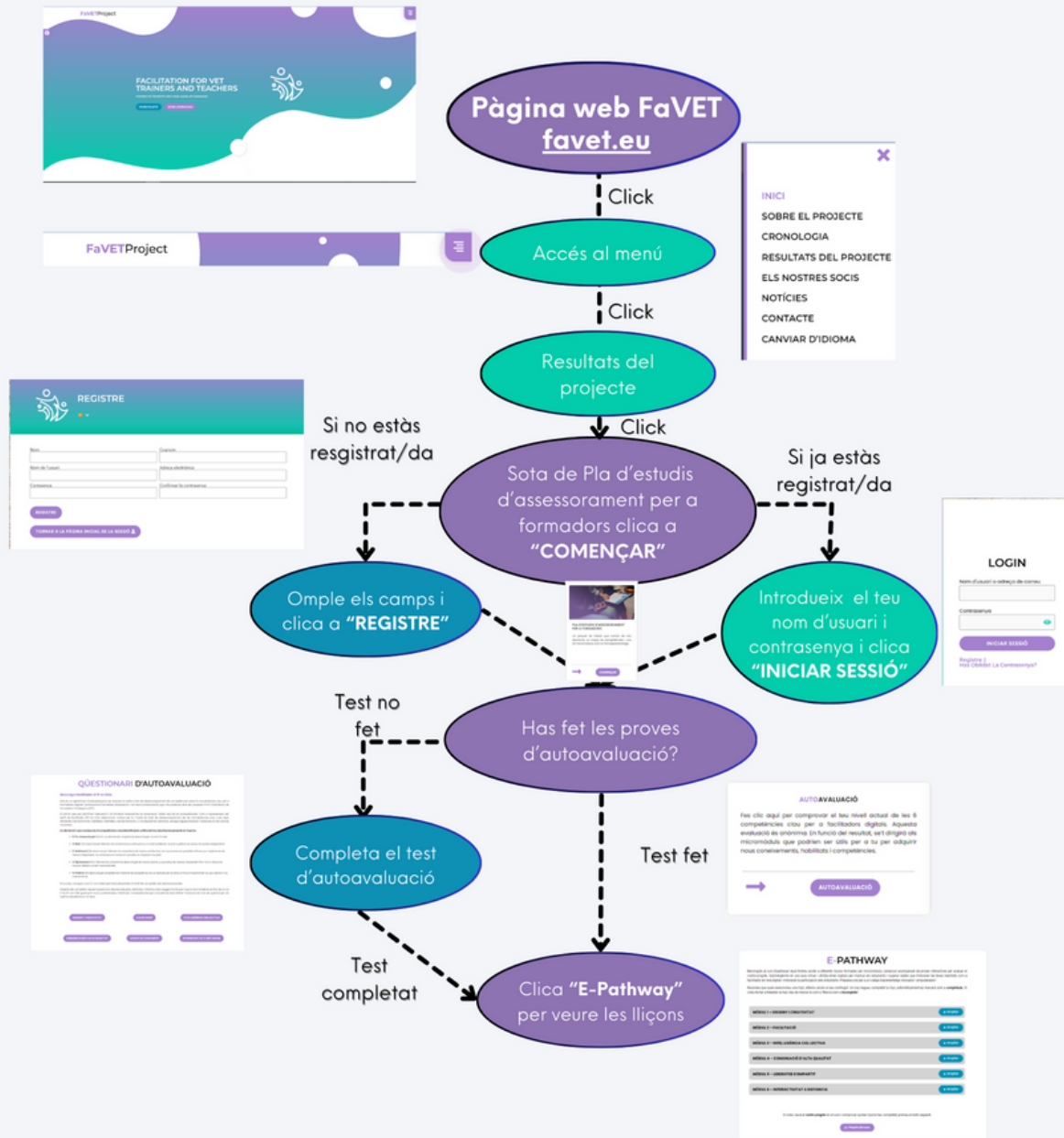


Pàgina Web del projecte FaVET

El següent codi QR us portarà a la pàgina web de FaVET. Abans de mirar els materials de cada competència haureu de registrar-vos a la plataforma.



Guia d'ús de la pàgina web de FaVET



Avaluació

Abans de començar amb l'E-pathway, s'ha de fer un qüestionari d'avaluació per saber en quines competències necessiteu millorar les vostres habilitats i coneixements.

Després d'omplir aquest qüestionari d'autoavaluació, obtindreu l'informe amb suggeriments sobre quins micromòduls FaVET seran útils per adquirir nous coneixements, habilitats i competències per oferir formació a distància de qualitat per al vostre alumnat.

Cada mòdul i micromòdul tenen els seus propis qüestionaris d'avaluació. Un cop hagueu completat tots els qüestionaris, es crearà un certificat.

Impacte esperat

Gràcies a les eines facilitades en l'E-pathway, creiem que el professorat millorarà la seva competència digital docent adquirint una millor adaptabilitat i una resposta més adequada pel que fa a oferir activitats d'aprenentatge híbrides o online.

El professorat, com a mediadors de l'aprenentatge, aprendran a augmentar la interactivitat grupal en les sessions online fent ús de les eines digitals col·laboratives que ofereix el projecte FaVET.

Això generarà una major satisfacció laboral i un nou impuls motivacional en la seva feina. Com a resultat, també millorarà el benestar, la motivació i el desenvolupament de l'alumnat.



Co-funded by
the European Union



F A V E T
FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS
2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

Resultat 3. Online Engineering
Models



CONTACTE



www.favet.eu



favet2022@gmail.com



[@favetprojecteu](https://www.facebook.com/favetprojecteu)

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.