



Co-funded by
the European Union



F A V E T
FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS



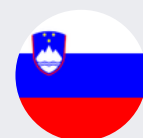
F A V E T

FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS

2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

FaVET Priročnik za fasilitatorje

spletni model



ps://ww



KAZALO VSEBINE

Cilji projekta	2
Ciljna skupina	3
6 kompetenc: E-pathway	3
Izobraževalni orodji, ki temeljita na igrifikaciji	5
Resna igra	6
Igra pobega	6
Viri in gradiva	9
Učne aktivnosti	11
Kako organizirati spletni pouk	11
FaVET spletna stran	12
Ocenjevanje	13
Pričakovani učinek	14

Cilji projekta

Prehod na spletno poučevanje prinaša tako priložnosti kot izzive. Kot spletni moderator igrate ključno vlogo pri ustvarjanju ugodnega virtualnega učnega okolja, ki spodbuja interakcijo, sodelovanje in razvoj spretnosti.

V tem priročniku najdete praktične strategije, nasvete in vire za izboljšanje spretnosti spletnega poučevanja in čim večjo vključenost učencev.

"FaVET: Facilitation for VET trainers and teachers" je projekt na področju poklicnega izobraževanja in usposabljanja (PIU), katerega namen je pomagati učiteljem/izobraževalcem, ki morajo svoje metode poučevanja prilagoditi uporabi tehnologije in digitalnih orodij, da razvijejo 6 kompetenc, vključenih v okvir spretnosti za učitelja-fasilitatorja v digitalni dobi, in sicer na podlagi naslednjih ciljev projekta:

- zapolnitev vrzeli v zvezi z novimi zahtevanimi kompetencami učiteljev/izobraževalcev,
- pomagati učiteljem/izobraževalcem pri prilagajanju na novo okolje PIU in nove odnose z učenci,
- podpreti učence pri njihovem učnem procesu z usposobljenimi ekipami in zagotavljanjem visokokakovostnega usposabljanja,
- razviti dejavnosti poučevanja in učenja z novimi metodami in orodji za zagotavljanje kakovostnega in vključujočega izobraževanja in usposabljanja s pomočjo spletnih in virtualnih sredstev.

Ciljna skupina

Naša ciljna skupina so učitelji poklicnega izobraževanja in usposabljanja iz različnih izobraževalnih sistemov in sektorjev, ki želijo izboljšati svoje kompetence, da bi svoje znanje o njih prenesli na učence.

Učiteljem/izobraževalcem želimo ponuditi metodologijo, s katero bodo lahko ustvarili ugodno učno okolje za učenje na daljavo; naučili se bodo, kako izboljšati posredovanje spletnih vsebin, organizirati skupinsko delo na daljavo ter ritem in vrsto interakcij z učenci, razviti sodelovalno delo na daljavo, ohranjati socialne vezi, tudi če se učenci učijo na daljavo, pripraviti učence da prevzemajo pobude glede učnega procesa, razviti pristop za pridobivanje znanja.

6 kompetenc: E-pathway

Osnova našega dela je razvoj modula za vsako prečno kompetenco kot element inovacije. Vsak modul ima 10 mikromodulov, v katerih boste našli učne dejavnosti za pokrivanje predhodno opredeljenih znanj/spretnosti in kompetenc.

Razvili smo e-učno pot (e-Pathway), ki vsebuje vse kompetence in njihove mikromodule.

<p>Ustvarjalnost v spletnem poučevanju: ključ do zavzetosti učencev</p> <p>Naj bo vaš spletni pouk bolj ustvarjalen, digitalno učenje pa lažje in bolj privlačno. Uporabite različna orodja, ki bodo učencem prinesla spremembe.</p>	<p>Fasilitiranje</p> <p>Pridobite spretnosti, potrebne za oblikovanje, organizacijo, vključevanje in vodenje digitalnih učnih srečanj, odpravljanje morebitnih ovir in zahtevnih vedenj za učinkovito spletno fasilitiranje.</p>	<p>Kolektivna inteligenca</p> <p>Kolektivna inteligenca je dosegljiva le v skupini posameznikov. V okviru te kompetence boste pridobili znanje o učinkovitem upravljanju spletnih skupin in uporabi različnih tehnik za povečanje kolektivne inteligence vaših skupin.</p>
<p>Visoko kakovostna komunikacija</p> <p>V tem modulu boste pridobili veščine, potrebne za spodbujanje učinkovite komunikacije v odnosih med učenci in učiteljem ter med učenci samimi. Cilj je ustvariti okolje, ki ne le spodbuja interakcijo, temveč tudi izboljšuje spletno učenje in sodelovalno delo.</p>	<p>Deljeno vodenje</p> <p>Naučite se spodbujati sodelovalno okolje v spletnih razredih, kjer je avtoriteta porazdeljena med vse učence, opolnomočite učence s samostojnostjo in odgovornostjo ter jih vključite v sprejemanje odločitev. Spodbujajte jih k aktivnemu sodelovanju, prevzemanju pobud, prispevanju k učenju in izkazovanju vodstvenih lastnosti.</p>	<p>Digitalno sodelovanje</p> <p>Spoznajte tehnične zahteve za poučevanje na daljavo ali potreben nadzor ter kaj je potrebno upoštevati pri načrtovanju učenja ali poučevanja na daljavo. Poleg tega boste izvedeli, katera različna orodja lahko uporabite pri svojem delu.</p>

Izobraževalni orodji, ki temeljita na igrifikaciji: Resna igra in Igra pobega

Da bi dopolnili in popestrili ponudbo usposabljanja, ki je sestavljena iz 6 modulov, smo razvili izobraževalno gradivo, ki temelji na igrah.

Naš cilj je razširiti obseg predlaganih vsebin, da bi ustvarili dodatna gradiva, ki bodo bolj osredotočena na praktične situacije in bodo upravičencem omogočila, da v praksi uporabijo, kar so se naučili na e-učni poti.

Tako bodo razvili medsektorske spretnosti, povezane s fasilitacijo. Odločili smo se za pristop, ki temelji na igrah, saj menimo, da lahko igrifikacija predstavlja zanimivo spodbudo in motivira izobraževalce/učitelje za izpopolnjevanje na to temo.

Učenci so aktivni in sodelujejo pri dejavnosti, običajno uživajo, znanstveno dokazano pa je, da so posameznikove sposobnosti pomnjenja veliko pomembnejše, če dejavnost sproži nekakšna čustva, v tem primeru zaradi zabave in timskega učenja.

Zasnovali smo Resno igro in Igro pobega, ki bosta dopolnili 6 modulov.

Resna igra in Igra pobega sta orodji za ozaveščanje o tej temi in obravnavata osnovne koncepte in situacije.

Digitalni orodji sta dostopni na spletni strani projekta in vstavljeni v platformo.

Resna igra

Je digitalna platforma, razvita v okviru programa FaVET za preverjanje znanja učiteljev, ki so se usposabljali v okviru programa, in sicer v obliki igričarske izkušnje. Z odgovori na vprašanja na različnih stopnjah igre boste pomagali Amy, super učiteljici. Po zaključku resne igre prejmete potrdilo.



Igra pobega

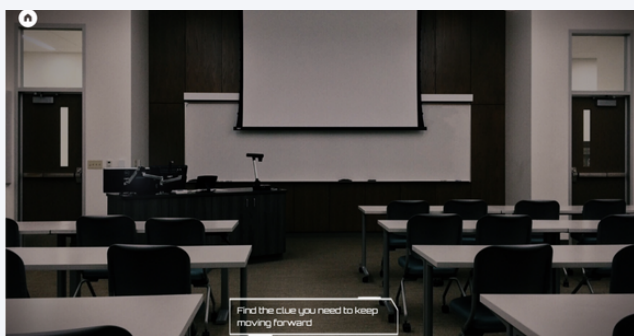


FaVET Igra pobega je eno od dveh orodij, razvitih v okviru projektnega izobraževalnega pristopa, ki temelji na igrah (igrifikacija, učenje z igro).

Cilj te igre je izboljšati znanje na področju načrtovanja in izvajanja spletnih učnih procesov za učitelje PIU ter vse osebe, ki jih to področje zanima.

Glavni cilj igre je ZABAVITI SE ob igranju in se hkrati naučiti novih in koristnih informacij o fasilitiranju spletnega učenja.

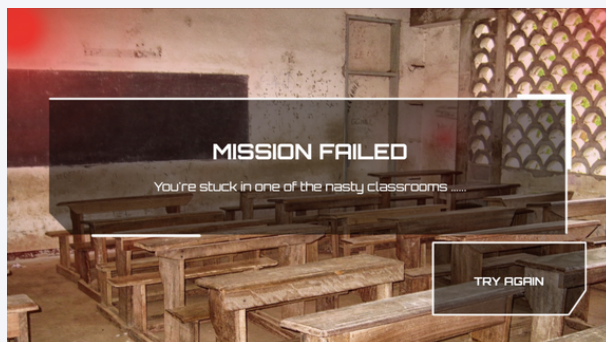
Zaplet: Spoznate gospoda Facila Itatorja, ki je ravnatelj šole FaVET. Zadnji dve leti sta bili težki zaradi kombinacije pandemske blokade in gospodarske krize, zato je bila šola prisiljena preiti na spletno poučevanje, o katerem učitelji niso imeli skoraj nobenega znanja.



Gospod Itator išče namestnika ravnatelja, ki bo na njegovi šoli odgovoren za fasilitiranje. Dogovoril se je z vami in... tam začnete svojo igro.

Naloga: sledite zemljevidu igre, ki vas bo vodil po različnih delih šolskih prostorov, poiščite vroče točke, rešujte uganke, odgovarjajte na vprašanja, predvsem pa... ZAPUSTITE STAVBO!

Tehnične zahteve: Igra pobega je na voljo na spletu in je bila razvita s tehnologijo platforme Genially,



ki ponuja večpredstavnostna orodja in okvire, vključno z igrami pobega, za poučevanje in učenje s pomočjo interaktivnih učnih gradiv. Uporaba rešitve platforme Genially omogoča uporabo igre tako na osebnih računalnikih kot tudi na mobilnih napravah (pametnih telefonih ali tabličnih računalnikih) in v vseh spletnih brskalnikih. Vendar je za koriščenje vseh grafičnih vidikov igre priporočljiva uporaba računalnika ali tabličnega računalnika.

Smernice za uporabo v razredu: FaVET igra pobega je predvsem orodje za igranje na spletu, in sicer kot del učnega procesa v razredu ali kombiniranega učnega procesa.

Razlogi za izbiro te možnosti so bili različni, med glavnimi pa je bil splošni in enostaven 24-urni dostop do virov. Poleg tega je bil razvoj igre na podlagi odprtega okvira Genially nameren, saj omogoča, da jo lahko trenerji in fasilitatorji prilagodijo in razvijejo v skladu s svojimi potrebami.



Viri in gradiva

Vsak modul pripada kompetenci, vsaka kompetenca pa ima približno 10 mikromodulov, pri čemer vsak mikromodul vsebuje učno aktivnost.

V spodnji tabeli najdete nekaj primerov učnih aktivnosti, s klikom na QR kodo pa si lahko ogledate učne načrte zanje:

<p>Pomen samozavedanja v komunikaciji</p> <p>Naučite se, kako učence naučiti samozavedanja.</p>	<p>Uporaba deljenega vodenja v skupinah</p> <p>Spoznajte koncept in prednosti deljenega vodenja ter se naučite, kako premagati izzive in ga uporabiti v svojem okolju.</p>	<p>Spoznajmo Mentimeter</p> <p>Naučite se uporabljati orodje za ustvarjanje predstavitev in pridobivanje povratnih informacij.</p>
<p>Igrificirajte svojo predstavitev!</p> <p>Naučite se, kako s programom Genially poskrbeti za bolj zanimivo spletno poučevanje.</p>	<p>Model ABCD</p> <p>Ustvarite svoje učne cilje z uporabo modela ABCD.</p>	<p>Spoznajmo Kanbanflow</p> <p>Spoznajte spletno orodje Kanbanflow za upravljanje skupinskih nalog, ki je zelo uporabno za razvoj skupine.</p>



Učne aktivnosti

Kako organizirati spletni pouk

Pred

Oblikujte učni načrt glede na to:

- komu je namenjen
- kako ga zaključiti in v kolikšnem času
- kateri pedagoški model je uporabljen

Odločite se, katere aplikacije boste uporabili. Upoštevajte razpoložljivost različnih aplikacij.

Ustvarite spletni tečaj/pouk:

- oblikujte spletno učilnico
- oblikujte vsebino in cilje
- pripravite navodila za izvedbo
- dodajte gradiva za učenje
- dodajte prostor za razpravo, namenjen morebitnim vprašanjem učencev
- dodajte evalvacijo (če je potrebno)
- dodajte kontaktne podatke učitelja

Pred začetkom preizkusite funkcionalnost platforme in materialov.

Med

Če izvajate srečanje v živo na daljavo, se dobro pripravite. Predvidite morebitne tehnične izzive (npr. udeleženec_ka se ne more pridružiti srečanju - kako mu/ji pomagati?)

Spremljajte napredek učencev in po potrebi ponudite pomoč. Na primer, učenec_ka morda nima veščin upravljanja časa. Uporabljena spletna platforma je lahko učencu_ki nova in nenavadna.

Na spletni strani tečaja/pouka objavite kdaj in kako ste dosegljivi.

Podajte povratne informacije. Povratne informacije učencem pomagajo napredovati pri učenju.

Po

Izvedite evalvacijo (če je potrebno).

Podajte povratne informacije z oceno.

Prosrite učence za povratne informacije. Povratne informacije vam omogočajo, da razvijete svoj pouk/tečaj in gradivo.

FaVET spletna stran

Koda QR vodi na spletno stran FaVET. Preden si ogledate gradiva za posamezne kompetence, se morate registrirati v platformo.



FaVET spletna stran
favet.eu

Klik

Hamburger meni

Klik

Rezultati projekta

Klik

Če nisi registriran

pri Kurikulum - učni načrt za fasilitatorja klikni "ZAČNI TUKAJ"

Če si registriran

Vnesi podatke in klikni "REGISTRACIJA"

Vnesi podatke in klikni "VPIŠI SE"

Test ni opravljen

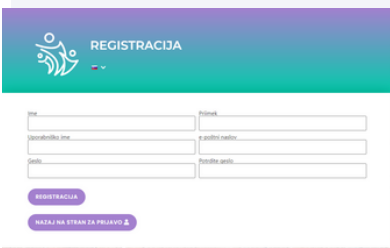
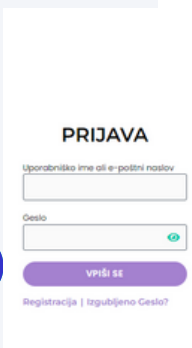
Ali ste opravili test za samooocenjevanje?

Test opravljen

Izpolnite test za samooocenjevanje

Test opravljen

Klikni "E-Pathway" za vstop v lekcije



Ocenjevanje

Pred začetkom uporabe e-učne poti je potrebno izpolniti samoocenjevalni vprašalnik, da ugotovite, na katerih področjih bi morali izboljšati svoje spretnosti in znanje.

Po izpolnitvi samoocenjevalnega vprašalnika boste prejeli poročilo s predlogi spletnih mikromodulov na e-učni poti FaVET, ki vam bodo koristili pri pridobivanju novega znanja, spretnosti in kompetenc za izvajanje kakovostnega spletnega učenja v prihodnje.

Vsak modul in mikromodul ima svoj test za preverjanje znanja. Ko boste izpolnili vse teste, bo ustvarjeno potrdilo o uspešnem zaključku spletnega usposabljanja.



Pričakovani učinek

Udeleženci bodo tekom spletnega usposabljanja, ki je del e-učne poti, izboljšali svoje metode usposabljanja z uporabo tehnik fasilitiranja.

Prav tako bodo bolj prilagodljivi in se bolje odzivali na hibridno in spletno učenje.

Vsi udeleženci bodo lahko bolje uporabljali sodelovalna digitalna orodja za povečanje skupinske interaktivnosti na spletu za izvajalce usposabljanja, ki se morajo prilagoditi vlogi posrednika pri učenju.

To bo ustvarilo večje zadovoljstvo učiteljev in izobraževalcev ter nov motivacijski zagon pri njihovem delu. Posledično se bo izboljšalo počutje, motivacija in napredek učencev.



Co-funded by
the European Union



F A V E T

FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS

2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

Result 3. Online Engineering Models



CONTACT



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.