

Transformacja cyfrowa - najlepsze praktyki w kształceniu i szkoleniu zawodowym w zakresie żywności i zdrowia

Projekt numer: 2022-1-IE01-KA220-VET-000087508



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Wsparcie Komisji Europejskiej przy tworzeniu tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągnięta do odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji. Numer projektu: 2022-1-IE01-KA220-VET-000087508.

Spis Treści

Wprowadzenie	01
Irlandia - najlepsze praktyki w edukacji cyfrowej	02
Litwa - najlepsze praktyki w edukacji cyfrowej	06
Cypr - najlepsze praktyki w edukacji cyfrowej	10
Polska - najlepsze praktyki w edukacji cyfrowej	14
Podsumowanie	18



Wprowadzenie

Pandemia COVID-19 przyspieszyła potrzebę cyfrowej transformacji we wszystkich sektorach, w tym w szkolnictwie zawodowym. Ponieważ tradycyjna nauka bezpośrednia została przerwana, instytucje i nauczyciele szybko przeszli na kanały online, aby zachować ciągłość edukacji. Transformacja ta ujawniła zarówno potencjalne rozwiązania, jak i przeszkody związane z cyfrowym uczeniem się, oferując istotne spostrzeżenia, które mogą wpłynąć na przyszłość szkolnictwa zawodowego.

Niniejsza broszura przedstawia najlepsze praktyki w zakresie nauczania cyfrowego zidentyfikowane w obecnych programach kształcenia zawodowego w dziedzinie żywności i zdrowia. Przedstawia kluczowe strategie, które okazały się skuteczne w dostosowywaniu kształcenia zawodowego do cyfrowego krajobrazu i podkreśla obszary wymagające poprawy. Informacje te mają na celu pomóc instytucjom edukacyjnym, decydentom i zainteresowanym stronom w opracowaniu bardziej odpornego, dostępnego i skutecznego systemu kształcenia zawodowego w zakresie żywności i zdrowia w erze cyfrowej. Analizując skuteczne strategie i identyfikując potencjalne wyzwania i rozwiązania, możemy wspierać znaczącą transformację cyfrową, która poprawia wyniki nauczania, zwiększa dostępność i przygotowuje uczniów do zmieniających się wymagań siły roboczej.





Ollscoil
Teicneolaíochta
an Atlantaigh

Atlantic
Technological
University



■ Irlandia- najlepsze praktyki w edukacji cyfrowej

Atlantic Technological University (ATU)

Narzędzie *Digital Discovery*

Krótki opis

Narzędzie do oceny umiejętności cyfrowych zapewniające nauczycielom i uczniom samoocenę ich kompetencji cyfrowych. Ocena podkreśla mocne i słabe strony danej osoby oraz dostarcza ukierunkowanych sugestii dotyczących odpowiednich szkoleń i kursów. Wypełnienie testu zajmuje około 20 minut, a po jego zakończeniu użytkownik otrzymuje raport podsumowujący jego poziom umiejętności.

Źródło

DigitalEd.ie and Teaching and Learning Office, ATU Galway.

Dostępne pod adresem

Narzędzie Digital Discovery jest dostępne bezpłatnie pod adresem <https://www.digitaled.ie/discovery-tool/>

Cel

Podkreślenie obecnych możliwości cyfrowych danej osoby i skierowanie do odpowiednich szkoleń i zasobów w celu dalszego podnoszenia kwalifikacji w obszarach zidentyfikowanych słabości.

Zastosowanie praktyczne

Narzędzie do samooceny cyfrowej zidentyfikuje możliwości cyfrowe i podkreśli obszary wymagające podniesienia kwalifikacji w celu zwiększenia kompetencji cyfrowych nauczycieli i uczniów oraz zdolności do zaspokojenia współczesnych potrzeb w zakresie cyfryzacji siły roboczej.

Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)

Nauczyciele/personel i uczniowie



E-portfolio

Krótki opis

Badania wskazują, że włączenie nauki opartej na e-portfolio do programów nauczania zwiększa konkurencyjność absolwentów na rynku pracy. Celowe włączenie technologii cyfrowej do modułu może zapewnić uczniom rozwój poziomu specjalistycznych umiejętności cyfrowych, które są niezbędne do nauki i pracy w coraz bardziej zdigitalizowanym świecie. E-portfolio może zapewnić uczniom cyfrowe narzędzie umożliwiające im gromadzenie, zarządzanie i przekazywanie swojej wiedzy i umiejętności. Dzięki temu uczniowie mogą również prezentować osobiste osiągnięcia i refleksje w swoim e-portfolio.

Praktyka zidentyfikowana na podstawie

BA (Hons.) Nauki kulinarne i gastronomiczne, ATU Galway



Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)
Students

Cel

Zapewnienie studentom cyfrowych umiejętności w celu zwiększenia ich szans na zatrudnienie, aby sprostać współczesnym potrzebom siły roboczej i pokazać, w jaki sposób można wykorzystać technologię cyfrową do zestawiania i przekazywania zdobytej wiedzy i umiejętności.

Metodologia

Wykładowca opracował serię wykładów wprowadzających online, które zostały przeprowadzone na początku semestru. Pomogło to uczestnikom w opracowaniu e-portfolio. Cel e-portfolio został przekazany uczniom, aby zachęcić ich do udziału. Wygłoszono wykład na temat etyki cyfrowej, a następnie przeprowadzono praktyczne warsztaty e-portfolio. Uczniowie wykorzystali platformę Pebblepad do stworzenia swojego e-portfolio. Wykładowca dołożył wszelkich starań, aby e-portfolio mogło zostać z powodzeniem przyjęte. Stworzono i udostępniono przykłady oraz zapewniono wsparcie.

Napotkane wyzwania

Opracowanie e-portfolio przez uczniów wymaga wiele czasu i wysiłku. Konieczne jest również zapewnienie wykładowcy czasu na pełne opracowanie strategii uczenia się i zasobów, aby czerpać z tego korzyści.

Padlet



Krótki opis

Raporty z zajęć przed COVID były udostępniane tylko między poszczególnymi studentami i wykładowcą. Padlet stworzył innowacyjny sposób dzielenia się refleksjami między studentami, tworząc społeczność praktyków. Narzędzie to zostało zastosowane w module Nowoczesna Klasyka i Kuchnia Globalna, ponieważ każde menu trwało dwa tygodnie, a studenci wykonywali różne zadania w każdym tygodniu. Studenci mieli za zadanie publikować swoje refleksje i co tydzień przysyłać zdjęcie swojego dania. Padlet umożliwił uczniom uczenie się na podstawie refleksji ich rówieśników. Aby zapewnić uczniom wskazówki i jasną strukturę, przed wprowadzeniem Padlet opracowano rubrykę oceny. Ponadto uczniowie otrzymali dostęp do próbek, które reprezentowały różne standardy refleksyjnej praktyki.

Cel

Zachęcanie do refleksyjnej praktyki i wzajemnego uczenia się za pośrednictwem platformy Padlet.

Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)

Uczniowie

Praktyka zidentyfikowana na podstawie

Sztuki kulinarne, ATU Galway

Metodologia

Strategia cyfrowa ATU Galway zaprojektowana przed Covid poinformowała o przyjęciu Padlet jako interaktywnego narzędzia zachęcającego studentów do rozwijania refleksyjnej praktyki. Korzystanie z Padlet zapewniło studentom przestrzeń do współpracy, oferując im nieocenioną umiejętność życiową w celu poprawy jakości uczenia się, umożliwiając studentom identyfikację własnych mocnych i słabych stron, gdy byli gotowi zakwestionować swój własny sposób działania. Padlet zapewnił uczniom narzędzie, które pozwoliło im zaprezentować swoje dania i zobaczyć, jak ich rówieśnicy interpretują potrawy. Narzędzie to zostało zastosowane w module Modern Classics i Global Cuisine, ponieważ każde menu trwało dwa tygodnie, a uczniowie wykonywali różne zadania w każdym tygodniu. Studenci mieli za zadanie publikować swoje refleksje i przysyłać zdjęcie swojego dania co tydzień. Padlet umożliwił uczniom uczenie się na podstawie refleksji ich rówieśników. Stymulował uczniów do porównywania, kontrastowania i zastanawiania się nad swoimi potrawami, umożliwiając im komentowanie aspektów wizualnych, takich jak kształty, kolory i przepływ. Przeprowadzono ankietę w celu oceny wpływu narzędzi cyfrowych podczas nauczania online w czasie pandemii. Opinie studentów pokazały, że cenili Padlet jako cyfrowe narzędzie do refleksji, dzielenia się pomysłami i uczenia się od siebie nawzajem. Studenci pozytywnie odnieśli się również do społecznego aspektu korzystania z Padleta w pokojach spotkań podczas pracy grupowej.

Dostępne pod adresem:

<https://padlet.com/>

Napotkane wyzwania

Czas wymagany do zapewnienia zaangażowania uczniów i promowania wzajemnej refleksji nad ich praktykami.





KAUNO
MAISTO PRAMONĖS
IR PREKYBOS
MOKYMO CENTRAS



■ Litwa - najlepsze praktyki w edukacji cyfrowej

Centrum Szkoleniowe Przemysłu Spożywczego
i Handlu w Kownie

Google Classroom

Krótki opis

Google Classroom to bezpłatna platforma internetowa zaprojektowana, aby pomóc nauczycielom tworzyć, dystrybuować i zarządzać zadaniami, komunikować się z uczniami i usprawniać zajęcia w klasie. Ułatwia współpracę, organizuje materiały edukacyjne i pozwala na łatwe udostępnianie informacji zwrotnych i ocen w cyfrowym środowisku edukacyjnym.

Cel

Zapewnia nauczycielom łatwy sposób komunikowania się z uczniami, udostępniania ogłoszeń i wspierania dyskusji w klasie. Nauczyciele mogą tworzyć, udostępniać i śledzić zadania i quizy online, ograniczając papierkową robotę i poprawiając organizację. Uczniowie mogą współpracować nad projektami, udostępniać dokumenty i otrzymywać informacje zwrotne od swoich nauczycieli bezpośrednio na platformie. Nauczyciele mogą udostępniać uczniom różne materiały edukacyjne (filmy, pliki PDF, linki itp.), zapewniając im dostęp do wszystkich niezbędnych zasobów do nauki.

Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)

Uczniowie szkół ogólnokształcących, zawodowych i ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.



Classroom
by Google

Zastosowanie praktyczne

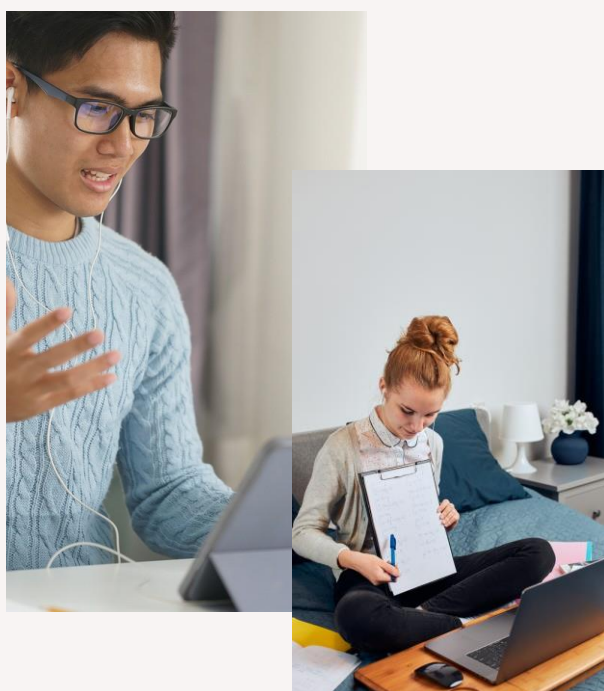
Zapewnia kompleksową platformę do digitalizacji i podtrzymywania edukacji zdrowotnej poprzez organizowanie dostarczania treści, ułatwianie interaktywnego uczenia się, promowanie zaangażowania oraz umożliwianie ciągłej oceny i informacji zwrotnych w elastycznym i dostępnym środowisku cyfrowym.

Dostępne pod adresem

<https://edu.google.com/workspace-for-education/classroom/>

Napotkane wyzwania

Potrzebne są kompleksowe szkolenia zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów. Trudno jest znaleźć kreatywne sposoby łączenia praktycznej nauki z narzędziami cyfrowymi. Niektórzy nauczyciele i uczniowie nie są w stanie korzystać z platform cyfrowych z powodu braku pewności siebie. Opracowanie lekcji i treści cyfrowych wymaga wystarczającej ilości czasu i wysiłku.



Moodle



Krótki opis

Moodle to system zarządzania nauczaniem (LMS) o otwartym kodzie źródłowym, zaprojektowany w celu zapewnienia nauczycielom, administratorom i uczniom elastycznej platformy do tworzenia spersonalizowanych środowisk edukacyjnych. Obsługuje kursy online, współpracę, oceny i narzędzia komunikacyjne, dzięki czemu jest idealny dla instytucji edukacyjnych i organizacji. Moodle jest wysoce konfigurowalny, skalowalny i obsługuje różne metody nauczania, w tym nauczanie mieszane i w pełni online.

Cel

Elastyczna platforma edukacyjna, która pozwala nauczycielom tworzyć i zarządzać spersonalizowanymi środowiskami nauczania online, ułatwiając współpracę, komunikację i ocenę. Ma na celu zaspokojenie szerokiego zakresu potrzeb edukacyjnych, oferując konfigurowalny, skalowalny system, który poprawia zarówno nauczanie, jak i uczenie się, dzięki narzędziom i funkcjom zaprojektowanym w celu promowania zaangażowania uczniów i skutecznego transferu wiedzy.

Dostępne pod adresem

<https://moodle.org/>

Zastosowanie praktyczne

Umożliwia nauczycielom projektowanie elastycznych, interaktywnych kursów, które zachęcają do nauki, dyskusji i rozwiązywania problemów. Nauczyciele mogą tworzyć różne działania związane ze zrównoważonym rozwojem i zdrowiem, biorąc pod uwagę program nauczania. „Moodle” wspiera różne podejścia pedagogiczne, takie jak blended learning, odwrócone klasy i kursy w pełni online. Pozwala nauczycielom na integrację działań, takich jak quizy, fora, zadania i multimedia, aby zachęcić zarówno do indywidualnej nauki, jak i współpracy między rówieśnikami. Platforma kładzie również nacisk na ciągłą informację zwrotną, ocenę i dostępność.

Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)

Uczniowie szkół ogólnokształcących, zawodowych i ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Napotkane wyzwania

Nauczyciele potrzebowali dużo czasu, aby dostosować się do platformy Moodle. Nauczyciele o słabych umiejętnościach cyfrowych potrzebowali dłuższego czasu na opanowanie funkcjonalności Moodle. Opracowanie dynamicznych, przyjemnych i wciągających zajęć może pochłonąć znaczną ilość czasu nauczycieli.



Microsoft Teams

Krótki opis

Microsoft Teams to platforma współpracy opracowana przez firmę Microsoft w ramach pakietu Microsoft 365. Zapewnia ona scentralizowaną przestrzeń roboczą, w której użytkownicy mogą czatować, prowadzić spotkania wideo, udostępniać pliki i współpracować nad dokumentami w czasie rzeczywistym. Teams integruje się z innymi usługami Microsoft, takimi jak Word, Excel i OneNote, a także aplikacjami innych firm, dzięki czemu jest wszechstronnym narzędziem zarówno do pracy zdalnej, jak i w biurze. Jest szeroko wykorzystywana do komunikacji zespołowej, zarządzania projektami i nauki online.

Cel

Ułatwia płynną współpracę i komunikację między członkami zespołu i grupami klas edukacyjnych, zapewniając ujednoliconą platformę, która integruje czat, wideokonferencje, udostępnianie plików i narzędzia do zarządzania projektami, zwiększając w ten sposób produktywność i umożliwiając wydajną pracę zespołową zarówno w środowisku zdalnym, jak i w szkole.

Dostępne pod adresem

<https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software>

Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)

Administracja, nauczyciele, uczniowie

Zastosowanie praktyczne

Nagrane sesje są elastyczne, a uczestnicy mogą przeglądać materiały w dogodnym dla siebie czasie. Uczniowie mogą współpracować w czasie rzeczywistym, korzystając ze wspólnych dokumentów udostępniających zasoby edukacyjne, takie jak artykuły, filmy i prezentacje. Uczniowie mają dostęp do notatek z lekcji, materiałów badawczych i przewodników do nauki. Quizy i ankiety mogą być wykorzystywane do oceny zrozumienia i zbierania informacji zwrotnych. Dedykowane kanały mogą być tworzone dla różnych tematów lub kursów, dzięki czemu odpowiednie informacje są ukierunkowane na dyskusję i łatwy dostęp.

Napotkane wyzwania

Rozwój infrastruktury, ochrona danych i sprzeciw wobec zmian to tylko niektóre z wyzwań napotkanych podczas integracji Microsoft Teams.



Microsoft Teams





■ **Cypr - najlepsze praktyki w edukacji cyfrowej**

University of Cyprus

Blackboard

Krótki opis

Ze względu na wprowadzenie obostrzeń, konieczna była zmiana formatu kursów z stacjonarnych na online. Blackboard Collaborate to platforma do konferencji internetowych, która ułatwia spotkania online i sesje instruktażowe. Nauczyciele mogą wykorzystywać platformę do prowadzenia zajęć, prezentacji i udostępniania dodatkowych dokumentów. Studenci mogą prezentować i zdawać egzaminy za pośrednictwem tej strony. Dodatkowo, wydział doradził swoim wykładowcom, aby rozszerzyli swoje godziny pracy o wirtualne godziny pracy (np. za pośrednictwem Blackboard Collaborate), aby zaoferować studentom elastyczne opcje wsparcia.

Dostępne pod adresem

<https://www.class.com/collaborate/>



Cel

Kontynuacja praktyk nauczania i szkolenia w środowisku online oraz zapewnienie studentom możliwości zdalnego ukończenia programów edukacyjnych.

Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)

Administracja, nauczyciele, uczniowie

Metodologia

Przez cały okres izolacji odbywały się częste szkolenia mające na celu podniesienie umiejętności cyfrowych i efektywne wykorzystanie tych platform.

Napotkane wyzwania

Podczas gdy kursy teoretyczne płynnie przeszły na naukę online bez znaczących problemów, kursy praktyczne i laboratoryjne stanowiły poważne wyzwanie. Prowadzenie zajęć, które wymagały elementów praktycznych, takich jak praca laboratoryjna lub staże, okazało się trudne.

Na przykład podczas pierwszego okresu izolacji studenci zapisani na staż II, który zwykle odbywa się w warunkach szpitalnych, nie mieli dostępu do szpitali ze względu na surowe środki ostrożności. W rezultacie studenci musieli ukończyć wirtualne studia przypadków pod okiem swoich mentorów. Te adaptacje uwypukliły ograniczenia platform internetowych w replikowaniu niezbędnych osobistych doświadczeń w celu praktycznego rozwoju umiejętności.

Blackboard
collaborate™

Odwrócone wykłady

Krótki opis

W odwróconych wykładach studenci zapoznają się z treścią przed zajęciami, a czas zajęć jest wykorzystywany do oceny i rozwijania zrozumienia przez studentów za pomocą aktywnego uczenia się.

Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)

Administracja, nauczyciele, uczniowie

Cel

Głównym celem tej praktyki było zachęcenie uczniów do samodzielnej nauki, a następnie dyskusji z innymi.

Zastosowanie praktyczne

Aby zapoznać się z podstawowymi materiałami w synchronicznym kursie online, studenci przeczytali wyznaczone artykuły naukowe i obejrżeli nagrane wykłady instruktora przed zajęciami.

Napotkane wyzwania

Największym wyzwaniem jest zachęcenie studentów do zaangażowania się w materiał przed wykładami i zainicjowanie samodzielnej nauki i badań.



Innowacyjne metody nauczania z wykorzystaniem technologii cyfrowych

Krótki opis

Wykorzystanie innowacyjnego oprogramowania do nauczania online (np. Kahoot, Flipped Classrooms, Kialo). Inne działania za pośrednictwem platform nauczania (np. rozwiązywanie quizów, ankiet, czat, prezentacje). Rozwiązywanie wirtualnych studiów przypadku.

Cel

Aktywny udział wszystkich uczniów w zajęciach. Aby uczynić zajęcia online bardziej interaktywnymi i stworzyć odpowiednie środowisko do nauki, które jest aktywne, innowacyjne i stanowi wyzwanie dla uczniów.

Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)

Uczniowie szkół ogólnokształcących, zawodowych i ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Napotkane wyzwania

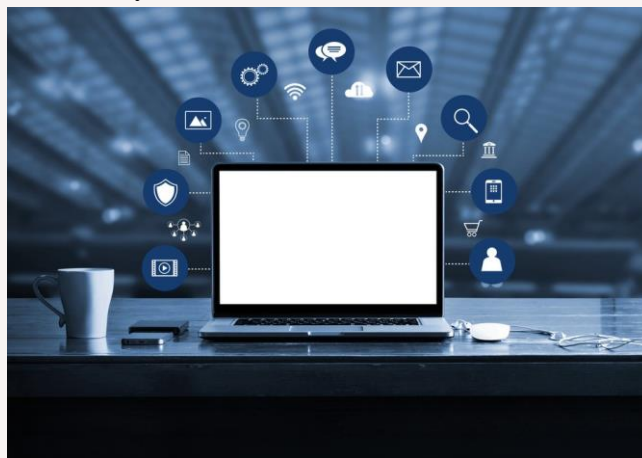
Nauczyciele muszą zostać przeszkoleni i poinstruowani przez wyspecjalizowaną grupę wydziałów w celu wprowadzenia innowacyjnych podejść pedagogicznych z wykorzystaniem platform uniwersyteckich systemów zarządzania nauczaniem (LMS) do organizowania zadań, pracy opartej na projektach, pracy grupowej, stałej komunikacji między studentami i instruktorami, działań synchronicznych i asynchronicznych (w tym czatów, forów, wiki, quizów online, czasopism itp.). D.e.L. Ad-Hoc Committee organizuje, co najmniej raz w semestrze, kolokwia, podczas których instruktorzy spotykają się, dyskutują i dzielą się doświadczeniami na temat podejść specyficznych dla danej dyscypliny.

Metodologia

Nasz uniwersytet stosuje szeroką gamę współczesnych podejść pedagogicznych, które mają zastosowanie do szkolnictwa wyższego w celu prowadzenia kursów i osiągnięcia efektów uczenia się. W tym celu od 2015 r. European University Cyprus (EUC) wprowadził projekt interwencyjny Digital Enhanced Learning (D.E.L.), którego celem jest integracja cyfrowych metod nauczania i uczenia się ze wszystkimi programami studiów na terenie kampusu. W ramach tej inicjatywy wykładowcy są szkoleni i trenowani przez wyspecjalizowaną grupę wydziałów w celu wprowadzenia innowacyjnych podejść pedagogicznych przy użyciu uniwersyteckich platform systemu zarządzania nauczaniem (LMS) do organizowania zadań, zadań grupowych, informacji zwrotnych od rówieśników w zadaniach, pracy opartej na projektach, pracy grupowej, stałej komunikacji między studentami a wykładowcami, działań synchronicznych i asynchronicznych (w tym czatów, forów, wiki, quizów online, czasopism itp.)

Ponadto, poza prezentacjami PowerPoint, wykładowcom zaleca się stosowanie innych metod nauczania w celu rozwijania krytycznego myślenia, takich jak studia przypadków.

Ponadto EUC przyjmuje podejście „Profesjonalnej Społeczności Edukacyjnej” (PLC), w ramach której kadra dydaktyczna programu spotyka się raz w miesiącu na godzinę w celu wymiany doświadczeń, identyfikacji potrzeb i omówienia dobrych praktyk. Jednym z głównych zainteresowań naszego PLC jest podejście skoncentrowane na uczniu i najlepsze praktyki w prowadzeniu kursu i osiągnięciu efektów uczenia się.





■ Polska - najlepsze praktyki w edukacji cyfrowej

The Polish Farm Advisory and Training Centre not-for-profit Sp. z o.o.

Librus



Krótki opis

Librus to popularny w Polsce elektroniczny dziennik szkolny, który w czasie pandemii został rozbudowany o możliwość prowadzenia lekcji zdalnych. System pozwala na przesyłanie materiałów, zadań domowych oraz komunikację między nauczycielami, uczniami i rodzicami. System śledzi również frekwencję, zadania do oceny i informacje zwrotne od nauczycieli, aby zapewnić ciągłość edukacji. Oprócz wspierania nauczania, Librus ułatwia również kwestie administracyjne związane z edukacją, takie jak frekwencja i przesyłanie odpowiednich dokumentów.

Promotor(-rzy)

Librus, wiodący dostawca rozwiązań cyfrowych dla szkół w Polsce

Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)

Uczniowie, nauczyciele i rodzice

Cel

Usprawnienie komunikacji w szkole, poprawa zarządzania nauczaniem i zwiększenie dostępu do edukacji cyfrowej.

Zastosowanie praktyczne

Platforma oferuje dostęp w czasie rzeczywistym do informacji szkolnych, zadań online, ocen i zasobów. Integruje narzędzia do śledzenia obecności, komunikacji i nauki online, wykorzystując zarówno aplikacje mobilne, jak i stacjonarne w celu zapewnienia dostępności.

Napotkane wyzwania

Zapewnienie równego dostępu do technologii wszystkim uczniom i rozwianie obaw dotyczących prywatności danych.



Zoom Classes

Krótki opis

Uczelnie przestawiły się na korzystanie z Zoom podczas wykładów, seminariów i egzaminów. Pozwala to na spotkania w dużych grupach i jest elastyczne w przypadku ocen online.

Dostępne pod adresem

<https://zoom.us/>

Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)

Studenci i wykładowcy uczelni wyższych

Cel

Aby umożliwić studentom kontynuowanie nauki i ukończenie semestru bez opóźnień, pomimo zamknięcia uczelni. Zoom oferował stabilne narzędzie do prowadzenia wykładów, seminariów i konsultacji. Wyzwaniem było również dostosowanie tradycyjnych egzaminów do formatu zdalnego, biorąc pod uwagę integralność akademicką i możliwość monitorowania studentów podczas testów. W przypadku programów prowadzonych w języku angielskim Zoom umożliwił kontynuowanie studiów studentom zagranicznym, którzy nie mogli wrócić do Polski lub uczestniczyć w zajęciach osobiście.



Zastosowanie praktyczne

Aby zapoznać się z podstawowymi materiałami w synchronicznym kursie online, nasi studenci przeczytali wyznaczone artykuły naukowe i obejrżeli nagrane wykłady wykładowcy przed zajęciami.

Napotkane wyzwania

Studenci i wykładowcy borykali się z różnymi problemami technicznymi, takimi jak niestabilne połączenia internetowe, problemy z logowaniem lub trudności w korzystaniu z funkcji platformy (np. udostępnianie ekranu, podpokoje).

Przeprowadzanie egzaminów online stanowiło wyzwanie pod względem monitorowania i zapewnienia uczciwości. Pojawiły się obawy dotyczące możliwości ściągania i nieuczciwych zachowań uczniów, co wymusiło wprowadzenie nowych metod egzaminacyjnych, takich jak testy otwarte i projekty grupowe.

Pomimo dostępności wideokonferencji, brak bezpośredniego kontaktu ze studentami utrudniał niektórym wykładowcom efektywne nauczanie, szczególnie w przypadku zajęć wymagających aktywnej dyskusji lub pracy w grupach.

EduPolska- Platforma e-learningowa

Krótki opis

Polski rząd promował specjalną platformę e-learningową przeznaczoną dla uczniów szkół podstawowych i średnich. Zapewniała ona dostęp do lekcji, zasobów i zadań.

Promowane przez

Ministerstwo Edukacji Narodowej

Grupa(-y), do której(-ych) jest adresowana(-e)

Uczniowie szkół podstawowych i średnich.



Cel

EduPolska oferuje wysokiej jakości kursy online, dzięki którym edukacja staje się bardziej dostępna i elastyczna. Obejmują one zarówno edukację przedszkolną, jak i specjalistyczny rozwój zawodowy, aby spełnić różne wymagania użytkowników. Platforma wykorzystuje interaktywne moduły e-learningowe, lekcje wideo, quizy i oceny. Platforma wykorzystuje również grywalizację i adaptacyjne uczenie się, aby zaangażować uczniów w sesje na żywo i na żądanie. Certyfikaty użytkowników są zatwierdzane przez instytucje edukacyjne po ukończeniu kursu.

Zastosowanie praktyczne

EduPolska łączy interaktywne moduły e-learningowe z lekcjami wideo, quizami i ocenami, aby zapewnić kompleksowe doświadczenie edukacyjne. Oferuje zarówno treści na żywo, jak i na żądanie, wykorzystując grywalizację i adaptacyjne technologie uczenia się, aby zaangażować użytkowników i dostosować ścieżki edukacyjne do indywidualnych potrzeb.

Napotkane wyzwania

Jedną z głównych kwestii jest zapewnienie cyfrowej inkluzywności, zwłaszcza dla uczniów w odległych lub słabo rozwiniętych regionach. Kolejnym wyzwaniem jest utrzymanie zaangażowania uczniów w środowisku edukacyjnym w pełni online, co wymaga ciągłych innowacji w metodach nauczania. Ponadto platforma musi regularnie aktualizować swoją zawartość, aby dostosować się do zmieniających się standardów edukacyjnych i potrzeb rynku. Przed platformą stoją również wyzwania techniczne, takie jak zapewnienie dostępności platformy, cyberbezpieczeństwo i zapewnienie optymalnego doświadczenia użytkownika.

Podsumowanie



Niniejsza broszura analizuje integrację cyfrowego nauczania i uczenia się przez nauczycieli w ich programach w celu ułatwienia cyfrowej transformacji kształcenia zawodowego i zapewnienia ciągłości edukacji podczas epidemii Covid-19. Ilustruje, w jaki sposób instytucje edukacyjne przeszły na nauczanie online w odpowiedzi na zakłócenia w nauczaniu bezpośrednim, podkreślając zarówno osiągnięcia, jak i przeszkody napotkane podczas tego procesu. Broszura przedstawia skuteczne rozwiązania opracowane przez nauczycieli i uczniów z całego świata, kierując do przydatnych zasobów i cyfrowych narzędzi dydaktycznych oraz podkreślając obszary wymagające ulepszeń. Niniejsza broszura będzie przydatnym przewodnikiem dla instytucji edukacyjnych, decydentów i interesariuszy w rozwijaniu bardziej solidnych i wydajnych systemów kształcenia zawodowego, poprawie wyników nauczania, rozszerzaniu dostępu i odpowiednim przygotowaniu uczniów do zmieniających się wymagań siły roboczej.

PARTNERSTWO



Ollscoil
Teicneolaíochta
an Atlantaigh

Atlantic
Technological
University

ATLANTIC TECHNOLOGICAL
UNIVERSITY





**THE POLISH FARM ADVISORY
AND TRAINING CENTRE NOT-
FOR-PROFIT SP. Z.O.O.**

POLSKA



**KAUNO
MAISTO PRAMONĖS
IR PREKYBOS
MOKYMO CENTRAS**



**University
of Cyprus**



**KAUNO MAISTO PRAMONĖS IR
PREKYBOS MOKYMO CENTRAS**

DiSHEd

LITWA



UNIVERSITY OF CYPRUS

CYPR

Ten projekt został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza strona internetowa odzwierciedla jedynie stanowisko jej autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną na niej zawartość merytoryczną.