



Co-funded by the  
European Union



# ZATRZYMAJ PODZIAŁ CYFROWY OKRĄGŁY STÓŁ INTERESARIUSZY

Dziel się wynikami projektu (działania z zestawu narzędzi, narzędzia i instrumenty z LTTA), zbierane pomysły i opinie na ten temat zostanie aktywowane z użytkownikami technologii.

# Porządek obrad

## Lodołamacz

- Czy jesteśmy gotowi na wykorzystanie narzędzi cyfrowych w edukacji dorosłych?
- Jakie są Twoje oczekiwania, obawy i jak możesz się do tego przyczynić?



## Burza mózgów



- Temat: Odpowiednie narzędzia dydaktyczne dla kadry zajmującej się edukacją dorosłych
- Zaczniij od krótkiej teorii PIC - PIC: Pasywny, Interaktywny, Kreatywny (kolejne slajdy – nie więcej niż 6-8 minut)
- Zestaw pytań

## Odbicie

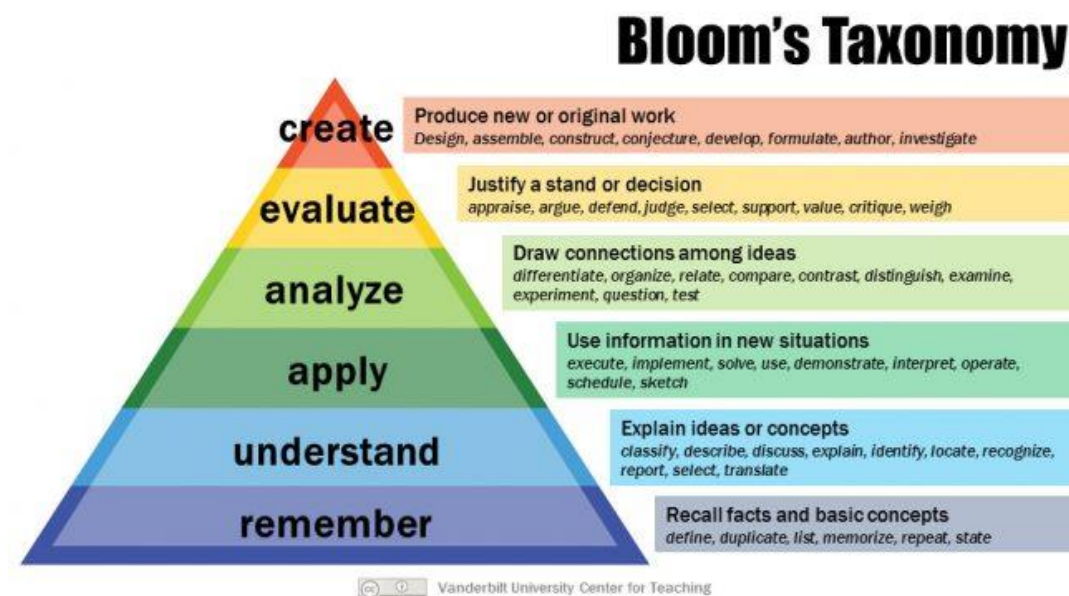
- POCAŁUNEK metoda



# PIK: pasywny, interaktywny, kreatywny

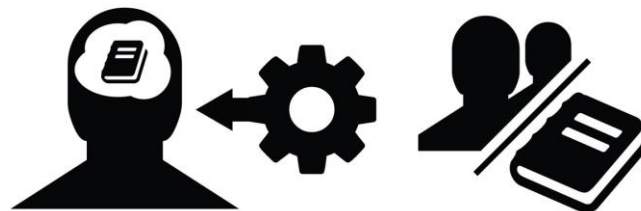
Trzy podstawowe role uczniów w korzystaniu z technologii:

- **Pasywny [Bierny]** uczenie się (bierne odbieranie treści)
- **Interaktywny** uczenie się (interakcja z treścią i/lub innymi uczniami)
- **Kreatywny [Twórczy]** uczenie się (konstruowanie wiedzy poprzez konstruowanie artefaktów)



# Pasywny [Bierny]

Nauczyciele tradycyjnie włączali technologie oferujące wiedzę uczniom jako biernym odbiorcom. **Konwertowanie notatek z wykładów na slajdy PowerPoint lub wyświetlanie filmów z YouTube wykorzystuje technologię do nauczania, które uczniowie biernie obserwują lub słuchają** zamiast angażować się z aktywnymi uczestnikami.



Słuchanie, obserwacja i czytanie to niezbędne, ale niewystarczające umiejętności uczenia się.

Częstochowa, 2023



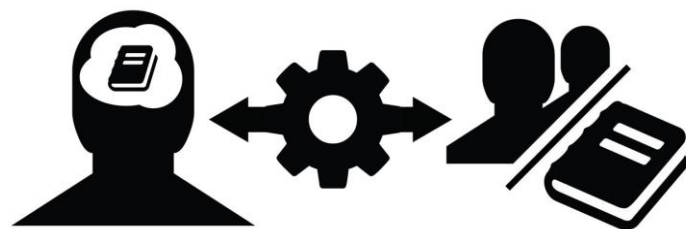
Co-funded by the  
European Union



# Interaktywny

Występuje tylko wtedy, gdy uczniowie są interaktywnie zaangażowani poprzez eksplorację, eksperymentowanie, współpracę i inne aktywne zachowania.

Dzięki technologii ta nauka może obejmować **granie w gry, przeprowadzanie skomputeryzowanych testów adaptacyjnych, manipulowanie symulacjami lub używanie cyfrowych kart flash** wspierać przypominanie.



Uczniowie wchodzi w bezpośrednią interakcję z technologią (lub z innymi uczniami za pośrednictwem technologii), a ich uczenie się odbywa się za pośrednictwem tej interakcji.

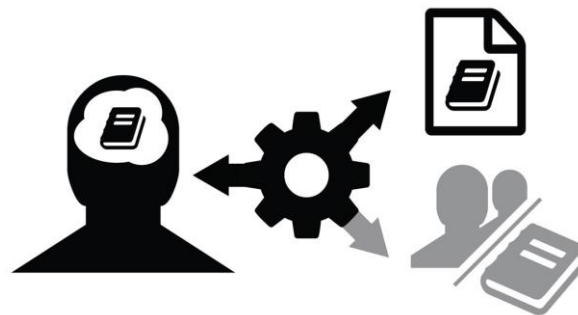


Co-funded by the  
European Union



# Kreatywny [Twórczy]

Uczniowie wykorzystują tę technologię jako platformę do konstruowania artefaktów uczenia się, które umożliwiają osiągnięcie mistrzostwa w nauce. Trwały, **sensowne uczenie się przebiega najlepiej, gdy uczniowie stosują koncepcje i umiejętności, konstruując rzeczywiste lub cyfrowe artefakty** rozwiązywać problem



uczniowie bezpośrednio napędzają proces uczenia się, tworząc artefakty (nadając formę ich własnym konstrukcjom koncepcyjnym) i iteracyjnie rozwiązując problemy, stosując technologię w celu udoskonalenia zrozumienia treści.



Co-funded by the  
European Union



# Od P do I do C

Nauczyciel może alternatywnie używać oprogramowania do pokazów slajdów, takiego jak PowerPoint lub Prezi:

- **Pasywny [Bierny]**- sporządzanie notatek z wykładów na dany temat
- **Interaktywny**– zaproponować grę/ quiz (menti, kahoot, QR code)
- **Kreatywny [Twórczy]** – zapewnienie platformy do tworzenia interaktywnej mapy do nauczania innych uczniów na ten temat  
(<https://www.thinglink.com/scene/1554335133819994115>)

Krótko mówiąc, ta sama technologia PPT jest używana do nauczania tych samych treści, ale aktywność angażująca ucznia za pośrednictwem tej technologii jest inna, a rola ucznia w procesie uczenia się wpływa na to, czego się uczy, co zostaje zapamiętane i jak można to zastosować w innych sytuacjach.



Co-funded by the  
European Union



# Odpowiednie narzędzia dydaktyczne dla kadry zajmującej się edukacją dorosłych

W kolejnym etapie projektu opracujemy Szkolenie dla edukatorów dorosłych wspierające cyfrową integrację dorosłych

Twoja wiedza i wkład są bardzo mile widziane

Jakich umiejętności cyfrowych potrzebujemy w życiu codziennym?

DigComp

Dlaczego posiadanie umiejętności cyfrowych jest ważne?

Jaki jest profil biernych odbiorców technologii?

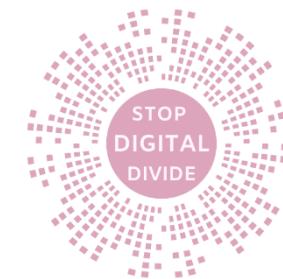
Dlaczego niebezpiecznie jest być biernym odbiorcą technologii?

Co może motywować dorosłych do doskonalenia własnych umiejętności cyfrowych?

Jak możemy zwiększyć zaangażowanie i motywację dorosłych, aby stali się aktywnymi użytkownikami technologii?



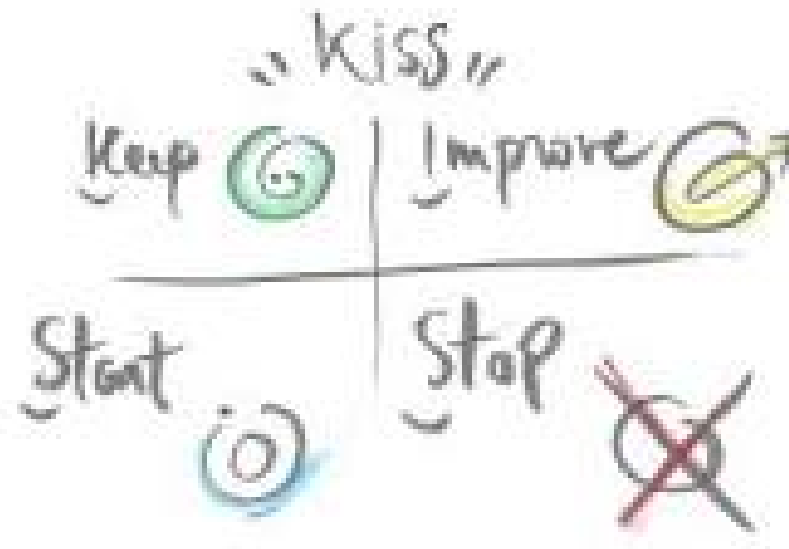




# Zdobyta wiedza

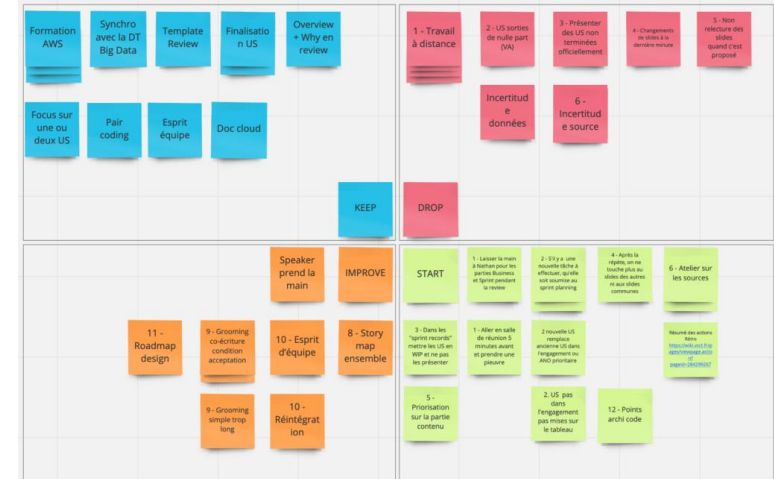
Istnieje wiele sposobów kategoryzowania lekcji z działań projektowych, ale system „KISS” jest prosty i odpowiedni.

- ❑ **K jest dla Keep.** Są to rzeczy, które na pewno zachowasz lub będziesz kontynuować w przyszłym projekcie.
- ❑ **Jestem za ulepszeniem.** To są rzeczy, które mogły zadziałać, ale zdecydowanie można było zrobić je lepiej.
- ❑ **S oznacza Start.** Są to rzeczy, które powinny były zostać zrobione w projekcie, ale z jakiegoś powodu nie zostały.
- ❑ **S oznacza zatrzymanie.** Czwarta kategoria w systemie KISS dotyczy rzeczy, których powinieneś przestać robić.





# POCAŁUNEK

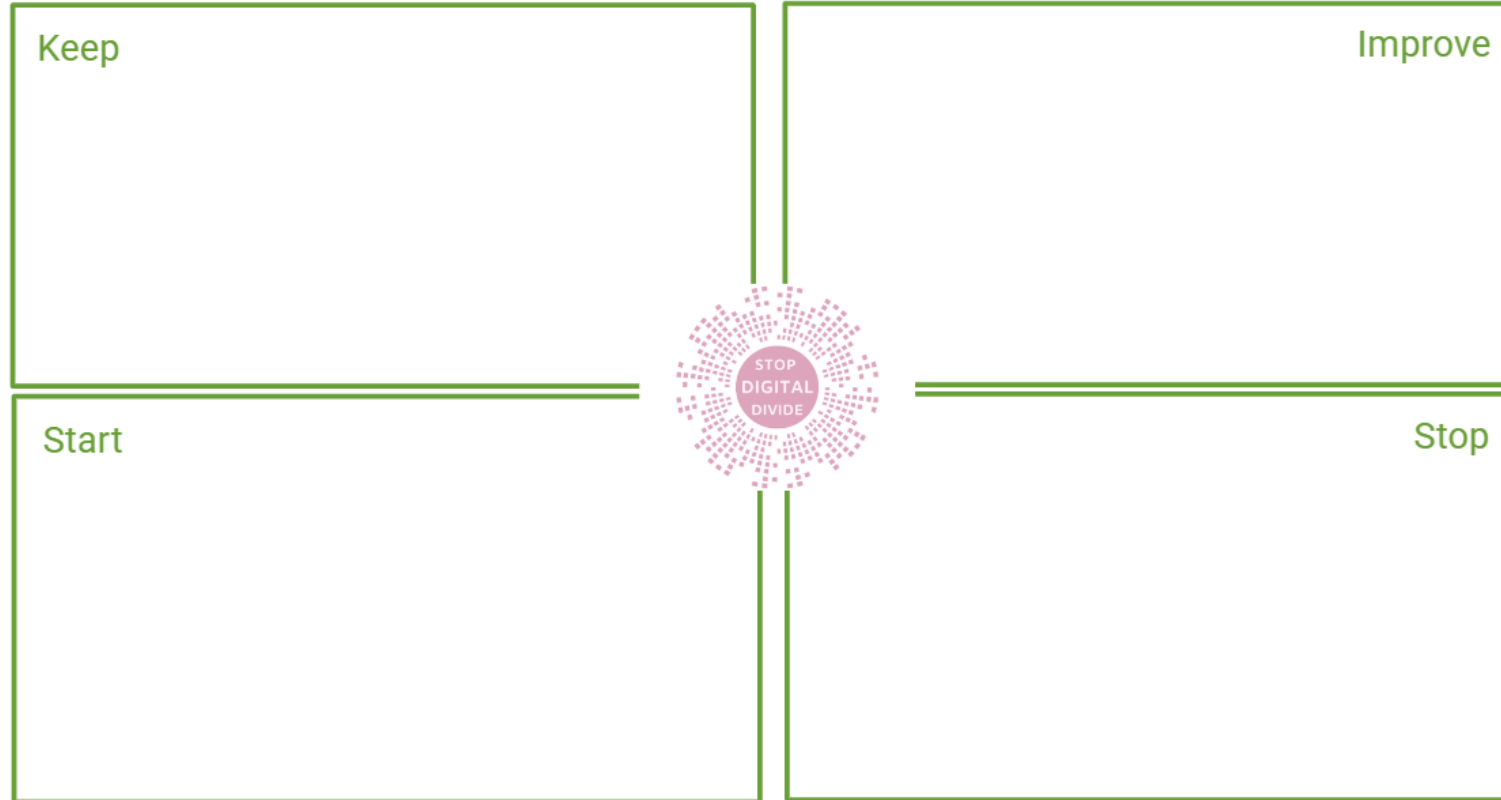


## Pasywna interaktywna Twórczy

Tylko przez jedną osobę Wkład grupy Opracowany przez uczestników



Co-funded by the  
European Union



## Kreatywność – Jamboard od Google

<https://jamboard.google.com/d/1txGFN3Qg0JV4CkVAUQBh3pEI8GiJM8UZI9E3NCVKyXo/edit?usp=sharing>