

Szkolenie w miejscu pracy i zestaw narzędzi dla Weryfikacja umiejętności

Podręcznik dla uczniów

Treści

04

Wprowadzenie do projektu

08

Weryfikacja umiejętności

11

Prezentacja programu
doskonalenia zawodowego

12

Część A - Pakiet szkolenia
w miejscu pracy

12

Część B - Zestaw narzędzi
do walidacji umiejętności

13

Wnioski

Wykorzystanie zwinnych, interaktywnych środowisk uczenia się do promowania uczenia się w miejscu pracy w kształceniu i szkoleniu zawodowym

INTERACE

Nr ref. No. 2021-1-DE02-KA220-000034783

Rezultat projektu 1

Program szkolenia w miejscu pracy

Podręcznik ucznia



Wprowadzenie do projektu



Europejski program na rzecz umiejętności kładzie szczególnie nacisk na znaczenie umiejętności przekrojowych i przedsiębiorczych, a także umiejętności towarzyszących transformacji cyfrowej i ekologicznej. Poza umiejętnościami technicznymi, rynek pracy coraz bardziej potrzebuje umiejętności przekrojowych, takich jak praca zespołowa, krytyczne myślenie i kreatywne rozwiązywanie problemów. Podczas gdy edukacja formalna oraz szkoły kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) mają do odegrania pewną rolę, umiejętności przekrojowe są często rozwijane poza formalną nauką, w pracy i przez całe życie. Jednak czasami może być trudno zidentyfikować, rozpoznać i przekazać te umiejętności przekrojowe. Z tego powodu zdecydowaliśmy się zająć tym obszarem w ramach projektu INTERFACE.

Projekt INTERFACE koncentruje się na wspieraniu nauczycieli i trenerów VET wraz z trenerami i coachami w firmach, aby zidentyfikować luki w umiejętnościach wśród swoich uczniów, stażystów i pracowników. Angażując się w nasze kompendium innowacyjnych zasobów CVET w celu budowania umiejętności przekrojowych, uczniowie mogą zbudować portfolio mikro-poświadczeń, aby rozpoznać te umiejętności w miejscu pracy. Model, który proponujemy w ramach projektu INTERFACE, przyczynia się do innowacji w kształceniu i szkoleniu zawodowym, w szczególności w ustawicznym kształceniu i szkoleniu zawodowym (CVET), zapewniając, że dostosowuje się on i reaguje na dzisiejsze potrzeby rynku pracy. CVET, w szczególności jego formy oCzęście na pracy, są ważne w obecnym europejskim

kontekście gospodarczym i społecznym, zwłaszcza gdy Europa przygotowuje się do odbudowy i odnowy w erze po pandemii. Tendencje do starzenia się społeczeństwa, dłuższe życie zawodowe, większa różnorodność pokoleniowa i rosnąca globalna konkurencja sprawiają, że pracownicy na wszystkich poziomach muszą regularnie aktualizować i poszerzać swoje umiejętności poprzez CVET. Uczenie się w miejscu pracy (WBL) jest skutecznym sposobem wspierania tej metody uczenia się przez całe życie. Uczenie się w miejscu pracy w ramach CVET może promować integrację i spójność społeczną, zwalczając bezrobocie i niedostateczne zatrudnienie oraz wspierać polityki i strategie firm i krajów w zakresie innowacji, konkurencyjności i wzrostu.

Interaktywne infografiki to nowy rodzaj środowiska edukacyjnego, który jest atrakcyjny i angażujący dla uczniów, opracowany w ramach projektu INTERFACE. Te innowacyjne zasoby edukacyjne mogą być wykorzystywane z uczniami, aby pomóc im w podnoszeniu kwalifikacji poprzez nieformalne materiały edukacyjne. Interaktywna infografika to angażujące doświadczenie edukacyjne dla uczniów. Infografiki składają się z materiałów edukacyjnych, które angażują użytkownika do "interakcji" z informacjami. Interaktywne infografiki w tym projekcie obejmują filmy edukacyjne, cyfrowe przerywniki, gry, quizy, WebQuesty i łamigłówki, które są osadzone w infografice. Infografika jest prezentowana jako plakat z kodami QR. Ta metodologia uczenia się może być stosowana w warunkach formalnych i nieformalnych, w salach lekcyjnych, online i w miejscach pracy. Kształcenie i szkolenie zawodowe jest realizowane przez wiele różnych podmiotów i instytucji i jest nierozzerwalnie związane z rynkiem pracy i jego strukturą. Nauczyciele VET, trenerzy i instruktorzy w miejscu pracy w wielu różnych środowiskach odgrywają znaczącą rolę w WBL w CVET

Projekt INTERFACE proponuje kompleksową interwencję edukacyjną, w której potrzeby nauczycieli i opiekunów CVET oraz trenerów w firmach jako kluczowych pośredników w uczeniu się w miejscu pracy są uważane za równie ważne, jak potrzeby nisko wykwalifikowanych pracowników i stażystów WBL. Proponowany program doskonalenia zawodowego ma na celu wsparcie nauczycieli CVET w maksymalnym wykorzystaniu potencjału nowych dynamicznych, bogatych w media zasobów programowych, reprezentujących innowacje w CVET w zakresie uczenia się w miejscu pracy. Zapewnia również nauczycielom, trenerom i opiekunom narzędzia do identyfikowania, rozpoznawania i komunikowania umiejętności przekrojowych wśród grup uczących się

(nisko wykwalifikowanych pracowników i stażystów WBL).

Projekt INTERFACE oferuje kompendium interaktywnych zasobów edukacyjnych do rozwijania kluczowych umiejętności przekrojowych w celu wspierania nisko wykwalifikowanych pracowników i stażystów w utrzymaniu i utrzymaniu zatrudnienia w nadchodzących miesiącach i latach. Dostarczy on szereg progresywnych zasobów edukacyjnych zaprojektowanych w celu osiągnięcia konkretnych i uzgodnionych efektów uczenia się dla 10 najbardziej poszukiwanych przez pracodawców umiejętności przekrojowych, a mianowicie;

Umiejętności cyfrowe	Duch przedsiębiorczości	Krytyczne i kreatywne myślenie	Przywództwo	Innowacja
Rozwiązywanie problemów	Praca zespołowa	Etyka pracy	Komunikacja	Relacje międzypokoleniowe

Zasoby osadzone w interaktywnej infografice INTERFACE obejmują poziomy wprowadzające, średnio zaawansowane, zaawansowane i eksperckie, aby wspierać wyraźny postęp w nauce i zapewnić, że żaden potencjalny uczeń nie zostanie wykluczony.

W związku z tym projekt INTERFACE ma na celu:

- **Promowanie** nabywania kluczowych umiejętności przekrojowych poprzez wykorzystanie alternatywnych metod pedagogicznych w środowisku uczenia się w miejscu pracy.
- **Wspieranie** specjalistów VET z sektora edukacji i pracy w rozwijaniu ich własnych umiejętności cyfrowych i pedagogicznych w celu tworzenia interdyscyplinarnych zasobów edukacyjnych oCzęści na wyzwaniach.
- **Opracowanie** modelu akredytacji w celu walidacji i uznawania umiejętności przekrojowych poprzez wykorzystanie mikropoświadczeń i odznak cyfrowych.
- **Stworzenie** systemu komunikacji umiejętności przekrojowych poprzez społeczność praktyków.

Aby osiągnąć wyniki projektu i zrealizować cele INTERFACE, projekt oferuje różnorodne zasoby, które mają na celu zaspokojenie potrzeb rynku pracy XXI wieku, zapewniając innowacyjne podejście do kształcenia i szkolenia zawodowego w celu poprawy kluczowych umiejętności przekrojowych nisko wykwalifikowanych pracowników.





Aby osiągnąć te wyniki, projekt oferuje program doskonalenia zawodowego dla nauczycieli i wykładowców VET oraz trenerów w firmach, składający się z dwóch odrębnych części:

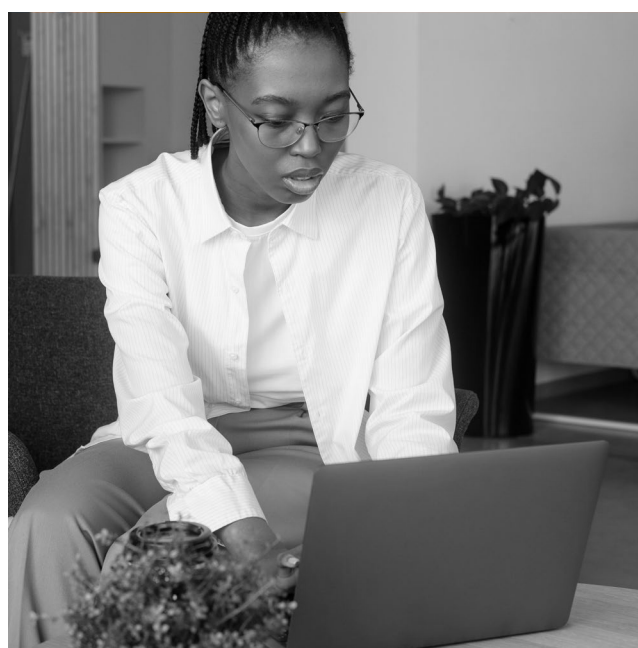
- **Część A:** Budowanie cyfrowej pedagogiki nauczycieli CVET w celu skutecznej pracy w środowiskach online i wprowadzanie konstruktywistycznego podejścia do nauczania, które idealnie nadaje się do środowiska WBL.
- **Część B:** Identyfikacja, rozpoznawanie i komunikowanie umiejętności przekrojowych w miejscu pracy i na rynku pracy

Przekwalifikowanie i podnoszenie kwalifikacji nisko wykwalifikowanych pracowników ma zasadnicze znaczenie dla zapewnienia ich pełnego uczestnictwa w życiu społecznym w miarę wychodzenia Europy z pandemii COVID-19. CVET odgrywa kluczową rolę w tej odbudowie, ponieważ może mieć wpływ zarówno na osoby fizyczne, jak i firmy. W przypadku osób indywidualnych przyczynia się do zwiększenia ich szans na zatrudnienie i pomaga im przygotować się na zmiany i przejścia w pracy, a także między miejscami pracy. Jest to również główny filar ich uczenia się przez całe życie; dla firm pod względem aktualizacji i odnawiania wiedzy, umiejętności i kompetencji ich pracowników.

CVET jest niezbędnym narzędziem reagowania na rosnącą globalną konkurencję oraz zmieniające się wymagania technologiczne i społeczno-gospodarcze. Pilna potrzeba skoncentrowania się na kompetencjach przekrojowych jest wyraźnie widoczna w świecie, w którym organizacje, pracownicy i jednostki nieustannie podlegają bezprecedensowym złożonym zmianom: szybkiemu i radykalnemu postępowi technologicznemu, siłom transformacji i wyzwaniom globalizacji, zrównoważonemu rozwojowi środowiska, zmianom demograficznym i migracji oraz niepewności politycznej. Jesteśmy zobowiązani do działania z jasnością, odpowiedzialnością i dobrym osądem oraz podejmowania złożonych decyzji, pomimo otaczającego nas wiru niepewności, niejednoznaczności i zmienności



Dla organizacji, pracowników i obywateli nauka dostosowywania się do tych doniosłych zmian, które zbiegają się w czasie, tworząc bezprecedensowy wpływ na ludzkość (np. globalizacja i sztuczna inteligencja), stanowi poważne wyzwanie, ale jest niezbędna, aby uniknąć marginalizacji. Aby przetrwać i prosperować w tej konkurencyjnej, hiperpołączonych, napędzanej technologią globalnej gospodarce, organizacje, pracownicy i obywatele muszą opracować i wdrożyć podstawowy zestaw kompetencji przekrojowych jako kamień węgielny ich działań, zarówno osobistych, jak i zawodowych. Te przekrojowe kompetencje są walutą, która pozwoli grupom docelowym INTERFACE zrozumieć złożone zmiany i uczestniczyć w nich jako agenci zmian i innowatorzy, a nie tylko jako pasażerowie.



Walidacja umiejętności

Pomyślne ukończenie programu szkolenia w miejscu pracy INTERFACE pozwoliło osiągnąć określone efekty uczenia się. Po ukończeniu programu można spodziewać się osiągnięcia następujących celów edukacyjnych i zwiększenia zrozumienia walidacji umiejętności przekrojowych.

Część A			
Moduł	Wiedza	Umiejętności	Postawy
A. Podejścia pedagogiczne z naciskiem na teorię uczenia się opartego na wyzwaniach	<ul style="list-style-type: none"> Zrozumienie teorii uczenia się opartego na wyzwaniach Zrozumienie różnych podejść pedagogicznych Wyniki badań nad efektami uczenia się Ocena wyzwań związanych z wdrażaniem podejść pedagogicznych CBL 	<ul style="list-style-type: none"> Projektowanie i wdrażanie działań edukacyjnych CBL Krytyczna ocena i wybór odpowiednich podejść pedagogicznych Stosowanie metod oceny dostosowanych do CBL Rozwiązywanie problemów związanych z wdrażaniem CBL 	<ul style="list-style-type: none"> Docenianie wartości uczenia się przez doświadczenie i praktykę Otwartość na stosowanie różnorodnych metod nauczania Otwartość na adaptacyjność w podejmowaniu wyzwań edukacyjnych Wiara w skuteczność innowacyjnych metod nauczania
B. Narzędzia konferencyjne i przerwy cyfrowe	<ul style="list-style-type: none"> Znajomość różnych rodzajów narzędzi konferencyjnych Zrozumienie, jak korzystać z różnych narzędzi konferencyjnych i mechaniki cyfrowych breakoutów. Zbadanie zastosowań w środowisku edukacyjnym 	<ul style="list-style-type: none"> Efektywne korzystanie z narzędzi konferencyjnych Projektowanie i tworzenie aktywności cyfrowych Dostosowanie narzędzi konferencyjnych do celów edukacyjnych Rozwiązywanie problemów technicznych podczas sesji wirtualnych 	<ul style="list-style-type: none"> Pewność siebie w korzystaniu z technologii do współpracy Gotowość do włączenia elementów interaktywnych do praktyki nauczania Docenianie wirtualnej współpracy jako cennej umiejętności Odporność w pokonywaniu przeszkód w środowisku edukacyjnym

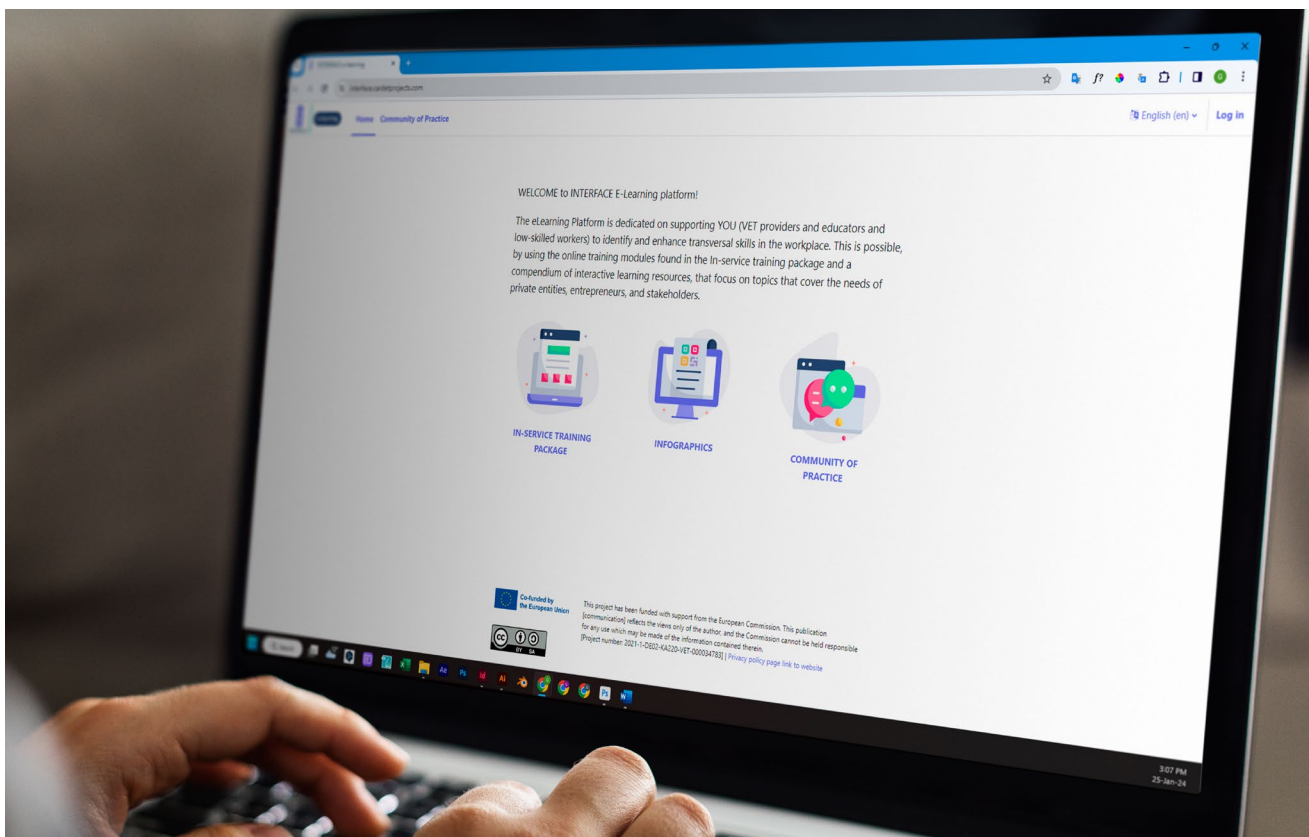
Część A

Moduł	Wiedza	Umiejętności	Postawy
<p>C. Edukacyjne pokoje ucieczki online jako narzędzie pedagogiczne</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zrozumienie koncepcji, zasad i elementów edukacyjnych escape roomów online • Analiza skuteczności escape roomów w nauce • Dostosowanie escape roomów do różnych kontekstów edukacyjnych 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie i projektowanie edukacyjnych escape roomów online • Wdrożenie i ocena skuteczności edukacyjnych escape roomów online w celu budowania kluczowych umiejętności przekrojowych. • Dostosuj edukacyjne pokoje ucieczki online do różnych celów edukacyjnych • Wspieranie pracy zespołowej w procesie projektowania i wdrażania 	<ul style="list-style-type: none"> • Gotowość do włączenia grywalizacji i elementów interaktywnych do edukacji • Wiara w zdolność interaktywnych działań do poprawy uczenia się • Docenienie elastyczności i wszechstronności edukacyjnych escape roomów online
<p>D. WebQuesty jako ramy do nauki!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zrozumienie koncepcji i celu WebQuestów • Analizowanie przykładów najlepszych praktyk WebQuestów w celu skutecznego budowania umiejętności. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie i struktura WebQuestów • Tworzenie i wdrażanie WebQuestów jako działań edukacyjnych opartych na dociekaniu • Krytyczna ocena wpływu WebQuestów na uczniów. • Wspieranie pracy zespołowej w tworzeniu zasobów edukacyjnych 	<ul style="list-style-type: none"> • Uznanie znaczenia integracji różnych formatów materiałów edukacyjnych z praktyką nauczania. • Pewność siebie w korzystaniu z dobrze zaprojektowanych zasobów edukacyjnych opartych na dociekaniu • Otwartość na tworzenie angażujących zasobów edukacyjnych WebQuest

Część B			
Moduł	Wiedza	Umiejętności	Postawy
A. Modele identyfikacji umiejętności przekrojowych	<ul style="list-style-type: none"> Definiowanie umiejętności przekrojowych Rozróżnianie formalnych, pozaformalnych i nieformalnych kontekstów rozwoju umiejętności. Porównanie przykładów uczenia się przez całe życie 	<ul style="list-style-type: none"> Identyfikacja nabytych szkolnych i zawodowych umiejętności przekrojowych poprzez dokumentację Kierowanie osób na szkolenia lub do procesów uznawania umiejętności zgodnie z analizą dokumentacji 	<ul style="list-style-type: none"> Ocena profilu kandydatów do procesów uznawania umiejętności
B. Modele uznawania umiejętności przekrojowych	<ul style="list-style-type: none"> Identyfikacja uczestników procesu rozpoznawania umiejętności Rozróżnianie etapów procesu rozpoznawania umiejętności Lista narzędzi wspierających ocenę umiejętności przekrojowych 	<ul style="list-style-type: none"> Używanie odpowiednich matryc umiejętności do rozpoznawania umiejętności przekrojowych. Analiza umiejętności przekrojowych w oparciu o dowody 	<ul style="list-style-type: none"> Aktywne angażowanie osób w procesy uznawania ich umiejętności
C. Modele komunikacji umiejętności przekrojowych w miejscu pracy i na rynku pracy	<ul style="list-style-type: none"> Wyjaśnić znaczenie umiejętności przekrojowych w miejscu pracy i na rynku pracy. Powiązanie koncepcji mikropoświadczeń i odznak cyfrowych Porównanie modeli komunikacji umiejętności przekrojowych w miejscu pracy i na rynku pracy 	<ul style="list-style-type: none"> Planowanie tworzenia mikroreferencji i odznak cyfrowych w celu promowania osiągnięcia umiejętności przekrojowych. Zaprojektuj mikropoświadczenia i odznaki cyfrowe do komunikacji umiejętności przekrojowych. 	<ul style="list-style-type: none"> Rekomendowanie środków komunikacji umiejętności przekrojowych zgodnie z indywidualnymi celami.

Prezentacja programu doskonalenia zawodowego

Program doskonalenia zawodowego dla nauczycieli i wykładowców VET oraz trenerów w firmach składa się z 2 odrębnych części. Dostęp do programu szkoleniowego można uzyskać pod następującym linkiem: <https://interface.cardetprojects.com/>



Po przystąpieniu do programu doskonalenia zawodowego można wybrać ukończenie części A lub części B.



Część A koncentruje się na budowaniu cyfrowych umiejętności pedagogicznych dla nauczycieli VET, aby mogli z powodzeniem pracować w środowiskach internetowych i wprowadzać konstruktywistyczne podejście do nauczania, które idealnie nadaje się do środowiska WBL. Będzie to wspierać nauczycieli VET w badaniu różnych podejść pedagogicznych z naciskiem na teorię uczenia się opartą na wyzwaniach oraz na tym, jak korzystać z cyfrowych przerywników, edukacyjnych pokoi ucieczki online i WebQuestów jako ram uczenia się. Będzie wspierać nauczycieli jako twórców nowych, bogatych w media cyfrowe zasobów edukacyjnych i jak najlepiej zaprezentować je potencjalnym uczniom w odpowiednich ustawieniach online.

Część B koncentruje się na modelach identyfikacji, uznawania i komunikowania umiejętności przekrojowych w miejscu pracy i na rynku pracy. Adresy:

1. Nauczyciele jako osoby ułatwiające naukę w zdalnych środowiskach online - nauczyciele przeanalizują różne podejścia pedagogiczne, koncentrując się na teorii uczenia się opartej na wyzwaniach jako ramach uczenia się.
2. Nauczyciele jako twórcy nowych zasobów edukacyjnych bogatych w media cyfrowe i jak najlepiej zaprezentować je potencjalnym uczniom w odpowiednich ustawieniach online - nauczyciele zostaną zapoznani z programami typu open source i pokażą, w jaki sposób można je zintegrować z planami lekcji do zdalnego uczenia się.
3. Tutorzy jako walidatorzy umiejętności przekrojowych - skuteczne strategie tutoringu i metody przekazywania informacji zwrotnej, umożliwiające tutorom zwiększenie holistycznego rozwoju umiejętności.



Część A

Pakiet szkolenia w miejscu pracy

Część A składa się z 4 modułów. Moduły stanowią połączenie treści tematycznych oraz zadań indywidualnych i grupowych. (<https://interface.cardetprojects.com/>)

- Moduł A: Podejścia pedagogiczne ze szczególnym uwzględnieniem teorii uczenia się opartego na wyzwaniach
- Moduł B: Narzędzia konferencyjne i przerwy cyfrowe
- Moduł C: Edukacyjne pokoje ucieczki online jako narzędzie pedagogiczne
- Moduł D: WebQuesty jako ramy do nauki!

Część B

Zestaw narzędzi do walidacji umiejętności

Część B składa się z 3 modułów. Moduły stanowią połączenie treści tematycznych oraz zadań indywidualnych i grupowych. (<https://interface.cardetprojects.com/>)

Część B

- Moduł A: Modele identyfikacji umiejętności przekrojowych
- Moduł B: Modele uznawania umiejętności przekrojowych
- Moduł C: Modele komunikacji umiejętności przekrojowych w miejscu pracy i na rynku pracy

Wnioski

Podsumowując, projekt INTERFACE stanowi okazję dla nauczycieli VET, opiekunów i trenerów w firmach do podniesienia swoich umiejętności i wniesienia wkładu w dynamiczny krajobraz ustawicznego kształcenia i szkolenia zawodowego (CVET). Część A koncentruje się na budowaniu cyfrowych umiejętności pedagogicznych i wprowadza konstruktywistyczne podejście, zgodne z teorią uczenia się opartego na wyzwaniach dla środowisk internetowych. Tymczasem część B oferuje cenny zestaw narzędzi do walidacji umiejętności, obejmujący modele identyfikacji, rozpoznawania i komunikowania umiejętności przekrojowych w miejscu pracy i na rynku pracy. Dzięki tym zasobom można uzyskać dostęp do metodologii edukacyjnych, umożliwiających wspieranie nisko wykwalifikowanych pracowników w poruszaniu się po złożonym rynku pracy XXI wieku.



INTERFACE

