

Apmācība darba vietā un rīkkopa prasmju validēšanai

Mācību rokasgrāmata

Satura

04

Projekta ievads

08

Prasmju apstiprināšana

11

Prezentācija par kvalifikācijas
celšanas kursu programmu

12

A daļa – Mācību
pakete darbavietā

12

B daļa – Prasmju
validācijas rīkkopa

13

Secinājums

Using agile, interactive learning environments to promote work-based learning in cVET

INTERFACE Ref. No. 2021-1-DE02-KA220-VET-000034783

Projekta rezultāts 1

Kvalifikācijas celšanas mācību programma

Mācību rokasgrāmata



Projekta ievads



Eiropas Prasmju programmā (European Skills Agenda) īpaša uzmanība ir pievērsta transversālo un uzņēmējdarbības prasmju nozīmei, kā arī prasmēm, kas papildina digitālo un zaļo pārkārtošanos. Papildus tehniskajām prasmēm, darba tirgum arvien vairāk ir vajadzīgas transversālās prasmes, piemēram, komandas darbs, kritiskā domāšana un radoša problēmu risināšana. Lai gan formālās izglītības un profesionālās izglītības un apmācības (VET) skolām ir sava loma, transversālās prasmes bieži tiek attīstītas ārpus formālās izglītības, darbā un visā dzīves laikā. Tomēr reizēm var būt grūti identificēt, atpazīt un paziņot šīs transversālās prasmes. Šī iemesla dēļ mēs esam izvēlējušies pievērsties šai jomai INTERFACE projekta ietvaros.

INTERFACE projekts ir vērsts uz to, lai atbalstītu VET skolotājus un pasniedzējus kopā ar uzņēmuma pasniedzējiem un treneriem, lai noteiktu prasmju trūkumu viņu audzēkņu, stažieru un darbinieku vidū. Iesaistoties mūsu apkopojumā par inovāciju CVET resursiem, lai veidotu transversālās prasmes, izglītojamie var izveidot mikroapliecinājumu portfeli, lai atzītu šīs prasmes darbavietā. Modelis, ko mēs ierosinām kā daļu no INTERFACE projekta, veicina inovāciju VET jomā, jo īpaši profesionālās tālākizglītības un apmācības (CVET) jomā, nodrošinot, ka tas pielāgojas un atbilst mūsdienu darba tirgus vajadzībām.

CVET, jo īpaši tās uz darbu balstītās formas, ir svarīgas pašreizējā Eiropas ekonomiskajā un sociālajā kontekstā, jo īpaši tāpēc, ka Eiropa gatavojas atjaunoties un atjaunoties pēc pandēmijas laikā. Tendences, kas vērstas uz sabiedrības novecošanos, ilgāku darba mūžu, lielāku paaudžu daudzveidību un pieaugošu globalizētu konkurenci, rada nepieciešamību visu līmeņu darba ņēmējiem regulāri atjaunināt un paplašināt savas prasmes, izmantojot CVET. Darba vidē balstītas mācības ir spēcīgs veids, kā atbalstīt šo mūžizglītības metodi. Mācīšanās darbavietā CVET var veicināt iekļaušanu un sociālo kohēziju, novērst bezdarbu un nepietiekamu nodarbinātību un atbalstīt uzņēmumu un valstu politiku un stratēģijas inovācijai, konkurētspējai un izaugsmei.

Interaktīvās infografikas ir jauna veida mācību vide, kas ir pievilcīga un saistoša izglītojamajiem un kas ir izstrādāta INTERFACE projekta ietvaros. Šos novatoriskos mācību resursus var izmantot kopā ar izglītojamajiem, lai palīdzētu viņiem uzlabot prasmes, izmantojot neformālās mācīšanās materiālus. Interaktīva infografika ir saistoša izglītojoša pieredze izglītojamajiem. Infografikas sastāv no mācību materiāliem, kas iesaista lietotāju "mijiedarbībā" ar informāciju. Šī projekta interaktīvās infografikas ietver izglītojošus videoklipus, digitālus izlaušanās gadījumus, spēles, viktorīnas, WebQuests un mīklas, kas ir iegultas infografikā. Infografika tiek attēlota kā plakāts ar QR kodiem. Šo mācību metodiku var izmantot formālā un neformālā vidē, klasēs, tiešsaistē un darba vietās. CVET nodrošina plašu ieinteresēto personu un iestāžu loks, un tā ir nesaraucami saistīta ar darba tirgu un tā struktūru. VET skolotājiem, pasniedzējiem un darba vidē balstītiem instruktoriem visdažādākajos apstākļos ir nozīmīga loma darba vidē balstītu mācību vidē CVET.

INTERFACE projekts piedāvā visaptverošu izglītojošu intervenci, kurā CVET skolotāju un pasniedzēju, kā arī uzņēmuma pasniedzēju kā galveno darba vidē balstītu mācību starpnieku vajadzības tiek uzskatītas par tikpat svarīgām kā mazkvalificētu darba ņēmēju un darba vidē balstītu praktikanu vajadzības. Ierosinātā profesionālās pilnveides apmācības programma, kuras mērķis ir atbalstīt CVET pasniedzējus, lai maksimāli palielinātu jauno, dinamisko, plašsaziņas līdzekļiem bagāto mācību programmu potenciālu, kas atspoguļo inovāciju CVET attiecībā uz mācīšanos darbavietā. Tas arī nodrošina skolotājiem un pasniedzējiem rīkus, lai

identificētu, atpazītu un izplatītu transversālās prasmes izglītojamo grupās (mazkvalificēti darba ņēmēji un darba vidē balstītu mācību praktikanti).

INTERFACE projekts piedāvā interaktīvu mācību resursu apkopojumu galveno transversālo prasmju attīstīšanai, lai atbalstītu mazkvalificētus darba ņēmējus un praktikus saglabāt nodarbinātību turpmākajos mēnešos un gados. Tas nodrošinās virkni progresīvu mācību resursu, kas paredzēti, lai sasniegtu konkrētus un saskaņotus mācību rezultātus 10 darba devēju vispieprasītākajām transversālajām prasmēm, proti;

| | | | | |
|---------------------|----------------|-----------------------------|-----------------------------|------------------------|
| Digitālā prasme | Uzņēmējspēja | Kritiskā un radošā domāšana | Kritiskā un radošā domāšana | Inovācija |
| Problēmu risināšana | Komandas darbs | Darba ētika | Komunikācija | Starppaudžu attiecības |

INTERFACE interaktīvajā infografikā iestrādātie resursi aptver ievada, vidējo, eksperta un paaugstinātu līmeni, lai atbalstītu skaidru mācīšanās progresu un nodrošinātu, ka neviens potenciālais izglītojamais netiek izslēgts.

Līdz ar to INTERFACE projekta mērķi ir:

- **veicināt** galveno transversālo prasmju apguvi, izmantojot alternatīvas pedagoģiskās prasmes darba vidē balstītās mācībās,
- **atbalstīt** profesionālās izglītības un apmācības speciālistus no izglītības un darba jomas, lai attīstītu viņu digitālās un pedagoģiskās prasmes, lai starpdisciplinārā veidā izveidotu uz problēmām balstītus mācību resursus,
- **izstrādāt** akreditācijas modeli transversālo prasmju validēšanai un atzīšanai, izmantojot mikroapliecinājumus un digitālās nozīmītes,
- **izveidot** sistēmu transversālo prasmju komunikācijai, izmantojot vienaudžu vadītu prakses kopienas

Lai sasniegtu projekta rezultātus un sasniegtu INTERFACE mērķus, projekts piedāvā dažādus resursus, kuru mērķis ir reaģēt uz 21. gadsimta darba tirgus vajadzībām, nodrošinot inovatīvas pieejas profesionālajai izglītībai un apmācībai, lai uzlabotu mazkvalificētu darba ņēmēju galvenās transversālās prasmes.





Lai sasniegtu šos rezultātus, projekts piedāvā profesionālās pilnveides apmācības programmu VET skolotājiem, pasniedzējiem un uzņēmumu pasniedzējiem, kas sastāv no šādām 2 atšķirīgām daļām:

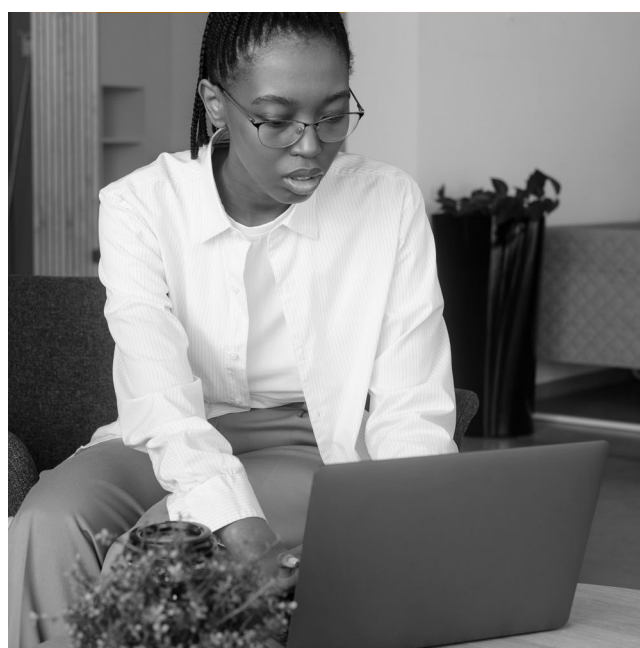
- **A daļa:** CVET pasniedzēju digitālās pedagoģijas veidošana, lai veiksmīgi strādātu tiešsaistes vidē un ieviestu konstruktīvisma pieejas mācīšanai, kas ir ideāli piemērotas darba vidē balstītām mācībām.
- **B daļa:** Transversālo prasmju identificēšana, validēšana un paziņošana darbavietā un darba tirgū.

Mazkvalificētu darba ņēmēju pārkvalifikācija un kvalifikācijas celšana ir būtiska, lai nodrošinātu, ka viņi var pilnībā piedalīties sabiedrības dzīvē, Eiropai atgūstoties no Covid-19 ietekmes. CVET ir izšķiroša nozīme šajā atveseļošanā, jo tā var ietekmēt gan privātpersonas, gan uzņēmumus. Individīdi tā veicina viņu nodarbināmību un palīdz sagatavoties pārmaiņām un pārejai darbā, kā arī starp darbvietām. Tas ir arī viņu mūžizglītības galvenais pilārs; uzņēmumiem attiecībā uz darbaspēka zināšanu, prasmju un kompetenču atjaunināšanu un atjaunošanu.

CVET ir būtisks instruments, lai reaģētu uz pieaugošo globālo konkurenci un mainīgajām tehnoloģiskajām un sociālekonomiskajām prasībām. Steidzamā vajadzība koncentrēties uz transversālām kompetencēm ir spilgti redzama pasaulē, kur organizācijas, darbaspēks un indivīdi ir pastāvīgi pakļauti nepieredzēti sarežģītām pārmaiņām: straujiem un radikāliem tehnoloģiskiem sasniegumiem, globalizācijas transformējošiem spēkiem un problēmām, vides ilgtspējai, demogrāfiskajām pārmaiņām un migrācijai, kā arī politiskajai nenoteiktībai. No mums tiek prasīts, lai mēs darbotos skaidri, atbildīgi un ar labu spriestspēju, kā arī pieņemtu sarežģītus lēmumus, neskatoties uz nenoteiktības, neskaidrības un nepastāvības virpuli, kas mūs ieskauj.



Organizācijām, darbaspēkam un iedzīvotājiem mācīšanās pielāgoties šīm nozīmīgajām pārmaiņām, kas vienlaikus rada vēl nepieredzētu ietekmi uz cilvēci (piemēram, globalizācija un MI), ir nozīmīgs izaicinājums, taču tas ir būtiski, lai izvairītos no atstumtības. Lai izdzīvotu un gūtu panākumus šajā konkurētspējīgajā, hypersavienotajā, uz tehnoloģijām balstītajā globālajā ekonomikā, organizācijām, darba ņēmējiem un iedzīvotājiem ir jāizstrādā un jāizmanto transversālo kompetenču pamatkopums kā stūrakmens viņu centieniem gan personīgi, gan profesionāli. Šīs transversālās kompetences ir valūta, kas ļaus INTERFACE mērķgrupām izprast sarežģītās pārmaiņas un piedalīties kā pārmaiņu aģentiem un novatoriem, nevis tikai kā pasažieriem.



Prasmju apstiprināšana

Sekmīgi pabeidzot INTERFACE pilnveides apmācības programmu, ir noteikti konkrēti mācību rezultāti. Pabeidzot programmu, jūs varat paredzēt, ka sasniegsiet šādus mācību mērķus un uzlabosiet izpratni par transversālo prasmju validāciju.

| Daļa A | | | |
|--|--|---|--|
| Modulis | Zināšana | Prasmes | Attieksmi |
| A. Pedagoģiskās pieejas ar uzsvāri uz izaicinājumā balstītu mācīšanās teoriju | <ul style="list-style-type: none"> Izprast uz izaicinājumiem balstītu mācīšanās teoriju Izprast dažādas pedagoģiskās pieejas Pētījumu rezultāti par mācību rezultātiem Izvērtēt izaicinājumus CBL pedagoģisko pieeju ieviešanā | <ul style="list-style-type: none"> Izstrādāt un īstenot CBL mācību aktivitātes Kritiski izvērtēt un izvēlēties piemērotas pedagoģiskās pieejas Piemērot novērtēšanas metodes, kas saskaņotas ar CBL CBL ieviešanas problēmu novēršana | <ul style="list-style-type: none"> Atzinība par pieredzes un praktiskas mācīšanās vērtību Atvērtība daudzveidīgu mācību metožu pieņemšanai Atvērtība spējai pielāgoties, risinot izglītības problēmas Pārlicība par novatorisku mācību metožu efektivitāti |
| B. Konferenču rīki un digitālie izlaušanās gadījumi | <ul style="list-style-type: none"> Zināšanas par dažāda veida konferenču rīkiem Izprast, kā izmantot dažādus konferenču rīkus un digitālo izlaušanās mehāniku Izpētiet lietojumprogrammas izglītības iestādēs | <ul style="list-style-type: none"> Efektīva konferenču rīku izmantošana Izstrādāt un izveidot digitālās izlaušanās aktivitātes Konferenču rīku pielāgošana izglītības vajadzībām Tehnisku problēmu novēršana virtuālo sesiju laikā | <ul style="list-style-type: none"> Pārlicība par tehnoloģiju izmantošanu sadarbībai Vēlme integrēt interaktīvus elementus mācību praksē Virtuālās sadarbības kā vērtīgas prasmes novērtējums Noturība šķēršļu pārvarēšanā mācību vidē |

Daļa A

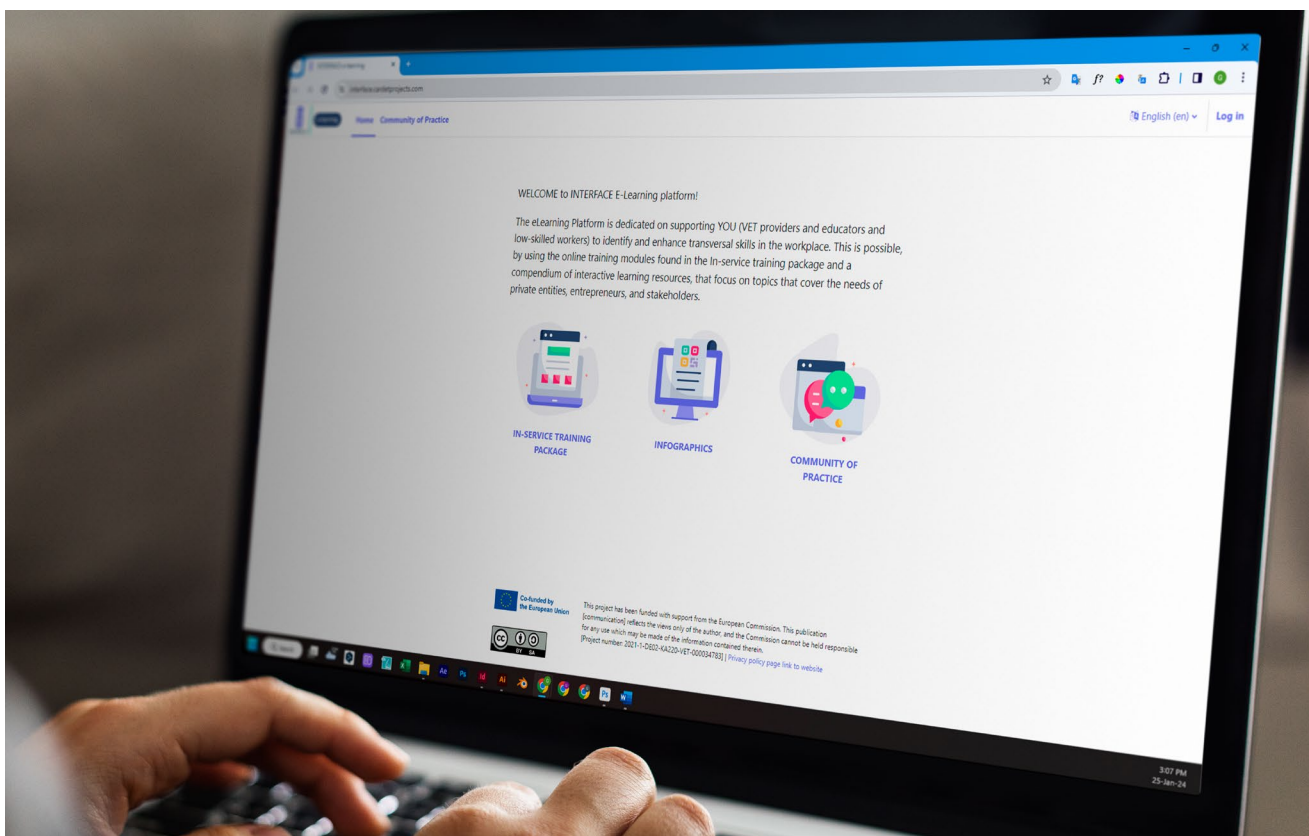
| Modulis | Zināšana | Prasmes | Attieksmi |
|---|--|--|--|
| B. Tiešsaistes izglītojošās kvestu istabas kā pedagoģisks rīks | <ul style="list-style-type: none"> Izprast tiešsaistes izglītojošo kvestu istabu koncepciju, principus un elementus Analizēt kvestu istabu efektivitāti mācībās Pielāgot kvesta istabas dažādiem izglītības kontekstiem | <ul style="list-style-type: none"> Izstrādāt un projektēt tiešsaistes izglītojošas kvestu istabas Ieviest un novērtēt tiešsaistes izglītojošo izlaušanās istabu efektivitāti, lai izveidotu galvenās transversālās prasmes Pielāgot tiešsaistes izglītojošās kvestu istabas dažādiem mācību mērķiem | <ul style="list-style-type: none"> Vēlme izglītībā iekļaut spēlošanu un interaktīvus elementus Pārliecība par interaktīvo aktivitāšu spēju uzlabot mācīšanos Atzinība par tiešsaistes izglītojošo kvestu istabu elastību un daudzpusību |
| D. WebQuests kā mācību ietvari | <ul style="list-style-type: none"> Izprast WebQuests jēdzienu un mērķi Analizēt WebQuests paraugprakses piemērus veiksmīgai prasmju veidošanai | <ul style="list-style-type: none"> Izstrādāt un strukturēt WebQuests Izveidot un ieviest WebQuests kā uz jautājumiem balstītu mācību aktivitāti Kritiski novērtēt WebQuests ietekmi uz izglītojamajiem Veicināt komandas darbu izglītības resursu veidošanā | <ul style="list-style-type: none"> Atzišana par to, cik svarīgi ir integrēt dažādus mācību materiālu formātus mācīšanas praksē Pārliecība par labi izstrādātu, uz meklēšanu balstītu mācību resursu izmantošanu Atvērtība, lai izveidotu saistošus WebQuest mācību resursus |

Daļa B

| Modulis | Zināšana | Prasmes | Attieksmi |
|---|--|--|--|
| A. Transversālo prasmju identificēšanas modeļi | <ul style="list-style-type: none"> Definēt transversālās prasmes Diferencēt formālo, neformālo un ikdienējo prasmju attīstības kontekstu Pretstatīt mūžizglītības piemēriem | <ul style="list-style-type: none"> Identificēt iegūtās skolas un profesionālās caurviju prasmes, izmantojot dokumentāciju Novirzīt personas uz apmācības vai prasmju validācijas procesiem saskaņā ar dokumentācijas analīzi | <ul style="list-style-type: none"> Novērtēt kandidātu profilu prasmju atpazīšanas procesos |
| B. Transversālo prasmju atzīšanas modeļi | <ul style="list-style-type: none"> Noteikt prasmju atzīšanas procesa dalībniekus Nošķirt prasmju atpazīšanas procesa posmus Uzskaitīt rīkus, kas palīdz novērtēt transversālās prasmes | <ul style="list-style-type: none"> Izmantot atbilstošas prasmju matricas transversālo prasmju atzīšanai Analizēt transversālās prasmes, pamatojoties uz pierādījumiem | <ul style="list-style-type: none"> Aktīvi iesaistīt individuus viņu prasmju atpazīšanas procesos |
| C. Modeļi transversālo prasmju komunikācijai darbavietā un darba tirgū | <ul style="list-style-type: none"> Izskaidrot transversālo prasmju nozīmi darbavietā un darba tirgū Saistīt mikroapliecinājumu un digitālo nozīmīšu jēdzienus Salīdzināt transversālo prasmju komunikācijas modeļus darbavietā un darba tirgū | <ul style="list-style-type: none"> Plānot mikroapliecinājumu un digitālo nozīmīšu izveidi, lai veicinātu transversālo prasmju apguvi Izstrādāt mikroapliecinājumus un digitālās nozīmītes transversālo prasmju komunikācijai | <ul style="list-style-type: none"> Ieteikt transversālo prasmju komunikācijas līdzekļus atbilstoši indivīda mērķiem |

Prezentācija par kvalifikācijas celšanas kursu programmu

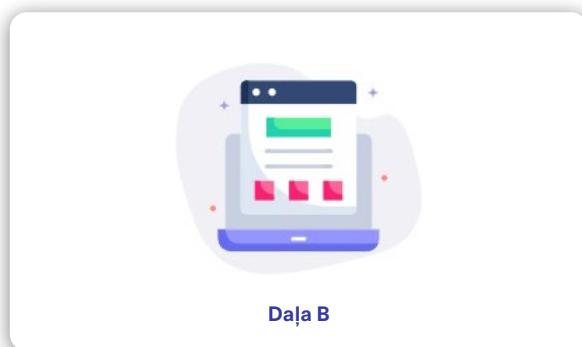
Profesionālās pilnveides programma VET skolotājiem, pasniedzējiem un uzņēmumu pasniedzējiem sastāv no šādām 2 atšķirīgām daļām. Jūs varat piekļūt Mācību programmai, noklikšķinot uz šīs saites: <https://interface.cardetprojects.com/>



Iestājoties kvalifikācijas celšanas programmā, jūs varat izvēlēties izpildīt A vai B daļu.



Daļa A

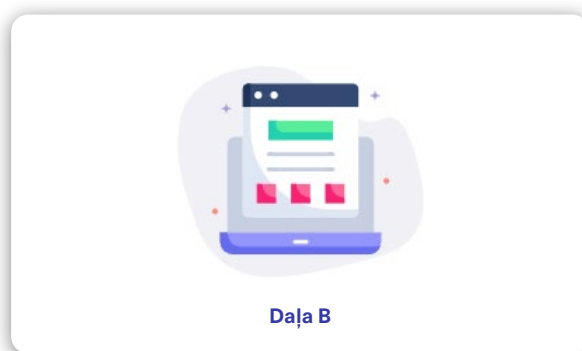


Daļa B

A daļā galvenā uzmanība ir pievērsta digitālo pedagoģisko prasmju veidošanai, lai VET pasniedzēji varētu veiksmīgi strādāt tiešsaistes vidē, un konstruktīvisma pieeju mācīšanai ieviešanai, kas ir ideāli piemērotas darba vidē balstītām mācībām. Tas palīdzēs VET pasniedzējiem pārbaudīt dažādas pedagoģiskās pieejas, koncentrējoties uz izaicinājumos balstītu mācīšanās teoriju un to, kā izmantot digitālās izlaušanās, tiešsaistes izglītojošās izlaušanās istabas un WebQuests kā mācību sistēmas. Tas atbalstīs pasniedzējus kā jaunu, ar digitālajiem medijiem bagātu mācību resursu izstrādātājus un to, kā vislabāk tos prezentēt potenciālajiem izglītojamajiem atbilstošos tiešsaistes apstākļos.

B daļā galvenā uzmanība ir pievērsta modeļiem transversālo prasmju identificēšanai, validācijai un paziņošanai darba vietā un darba tirgū:

1. Pasniedzēji kā mācību veicinātāji attālinātā, tiešsaistes vidē – pasniedzēji apskatīs dažādas pedagoģiskās pieejas, koncentrējoties uz izaicinājumos balstītu mācīšanās teoriju kā mācību ietvaru.
2. Pasniedzēji kā jaunu, ar digitālajiem medijiem bagātu mācību resursu izstrādātāji un kā tos vislabāk prezentēt potenciālajiem izglītojamajiem atbilstošos tiešsaistes apstākļos – pasniedzēji tiks iepazīstināti ar atvērtā pirmkoda programmatūras programmām un parādīts, kā tos var integrēt attālināto mācību stundu plānos.
3. Pasniedzēji kā transversālo prasmju validatori - efektīvas apmācības stratēģijas un atgriezeniskās saites metodes, dodot iespēju pasniedzējiem uzlabot holistisku prasmju attīstību.



A daļa

Mācību pakete darbavietā

A daļa sastāv no 4 moduļiem. Moduļi ir tematiskā satura, kā arī individuālo un grupu uzdevumu apvienojums. (<https://interface.cardetprojects.com/>)

- A modulis: Pedagoģiskās pieejas ar fokusu uz izaicinājumā balstītu mācīšanās teoriju.
- B modulis: Konferenču rīki un digitālie izlaušanās gadījumi.
- C modulis: Tiešsaistes izglītojošās kvestu istabas kā pedagoģisks rīks.
- D modulis: WebQuests kā mācību ietvari!

B daļa

Prasmju validācijas rīkkopa

B daļa sastāv no 3 moduļiem. Moduļi ir tematiskā satura, kā arī individuālo un grupu uzdevumu apvienojums. (<https://interface.cardetprojects.com/>)

B daļa

- A modulis: Caurviju prasmju identificēšanas modeļi.
- B modulis: Transversālo prasmju atzīšanas modeļi.
- C modulis: Modeļi transversālo prasmju komunikācijai darba vietā un darba tirgū.

Secinājums

Visbeidzot, INTERFACE projekts sniedz iespēju VET skolotājiem, pasniedzējiem un uzņēmumu pasniedzējiem uzlabot savas prasmes un dot ieguldījumu profesionālās tālākizglītības un apmācības (CVET) dinamiskajā vidē. A daļa koncentrējas uz digitālo pedagoģisko prasmju veidošanu un ievieš konstruktīvas pieejas, saskaņojot tās ar izaicinājumā balstītu mācīšanās teoriju tiešsaistes vidē. Tikmēr B daļa piedāvā vērtīgu prasmju validācijas rīkkopu, kas ietver modeļus transversālo prasmju identificēšanai, atzīšanai un paziņošanai darba vietā un darba tirgū. Izmantojot šos resursus, jūs varat piekļūt izglītības metodēm, kas ļauj jums atbalstīt mazkvalificētus darba ņēmējus, lai viņi varētu orientēties 21. gadsimta darba tirgus sarežģītībā



INTERFACE

