

Methods and tools for efficient use of existing resources and for support of development of effective training content by VET Teachers

BIULETYN PROJEKTU



METRYCZKA PROJEKTU

Tytuł: Metody i narzędzia wspomagające efektywne wykorzystanie istniejących zasobów szkoleniowych oraz opracowywanie efektywnych treści szkoleniowych w kształceniu i szkoleniu zawodowym

Akronim: e-MOTIVE

Nr umowy: 2017-1-PL01-KA202-038850

Czas trwania: wrzesień 2017 - sierpień 2019

E-MOTIVE jest wspólnym przedsięwzięciem następujących jednostek:

- KOMAG: Instytut Techniki Górniczej KOMAG - jest **koordynatorem**
- TTS: TTS Työtehoseura, Finlandia
- RTRIT: Rīgas Tūrisma un radošās industrijas tehnikums, Łotwa.

WITAMY

Witamy w drugim numerze biuletynu, w którym prezentujemy rezultaty **projektu e-MOTIVE**.

Celem projektu e-MOTIVE jest opracowanie **darmowych materiałów szkoleniowych** oraz **rozwiązań dla nauczycieli zajmujących się kształceniem i szkoleniem zawodowym**, którzy pragną **rozwinąć swoje umiejętności stosowania TIK**, czyli technologii informacyjno-komunikacyjnych (ang. **ICT – Information and Communication Technologies**), **w nauczaniu**.

Uwzględniliśmy trzy główne **tryby nauczania**: **tradycyjne** (w sali dydaktycznej), **e-learning** (przez Internet), **blended learning** (część zadań realizowanych jest w sali dydaktycznej a część za pośrednictwem Internetu).



Mamy nadzieję, że materiały i rozwiązania, które opracowaliśmy okażą się dla Ciebie przydatne w działaniach zawodowych dydaktycznych, i nie tylko.

Zespół e-MOTIVE

OFERUJEMY TOBIE...

Opracowaliśmy **materiały szkoleniowe w postaci pigułek wiedzy**, a także przygotowaliśmy i udostępniliśmy **ćwiczebne instalacje** (ang. *Sandbox*) wybranych narzędzi internetowych. Ponadto stworzyliśmy **narzędzie e-MOTIVE AR** służące do **tworzenia materiałów szkoleniowych z zastosowaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości** (ang. *Augmented Reality*, nazwa skrócona: **AR**).

Dlaczego i **jak stosować ww. narzędzia** (a także wiele innych) dowiesz się m.in. z **pigułek wiedzy**.

PIGUŁKI WIEDZY



Pigułki wiedzy to krótkie, zwarte i łatwe do zastosowania materiały szkoleniowe, które umożliwiają pozyskanie wiedzy i umiejętności w bardzo krótkim czasie.

Nasze **pigułki wiedzy** mają postać **krótkich i prostych instrukcji**, które zamieściliśmy **na platformie internetowej**. Umożliwią one Tobie **w łatwy i szybki sposób pozyskać lub rozwinąć** kompetencje z zakresu **stosowania TIK** ponieważ:

- na platformie dostępna jest **opcja wyszukiwania**, dzięki której możesz **odnaleźć te pigułki wiedzy**, które odpowiadają Twoim **potrzebom, czy zainteresowaniom**,
- pigułki wiedzy są opracowane **w formacie PDF**, dlatego możesz je **pobrać z platformy**, swobodnie **przeglądać na dowolnym urządzeniu** (nie korzystając z Internetu), lub **wydrukować**.

Nasze pigułki wiedzy **nauczą Ciebie**, jak **tworzyć materiały szkoleniowe** z zastosowanie **darmowych i/lub powszechnie dostępnych programów komputerowych**, a także jak w nauczaniu **stosować darmowe narzędzia internetowe**.

Zaloguj się na naszą platformę internetową
(login: e-motive hasło: E-motive2019)

<https://elearning.komag.eu/course/index.php?categoryid=3>

i odkryj, jak proste jest stosowanie narzędzi TIK!

ĆWICZEBNE INSTALACJE

Przygotowaliśmy także i **udostępniamy Tobie gotowe do zastosowania narzędzia internetowe**, takie jak np. Moodle – platforma do nauczania w trybie **e-learning**, czy LimeSurvey – platforma do przeprowadzania **elektronicznych ankiet**. Są to **instalacje przeznaczone dla celów szkoleniowych**, tak więc możesz z nich **skorzystać bez jakichkolwiek obaw**, że np. „coś zepsujesz” – więcej na ten temat znajdziesz w ramce.



Instrukcje i porady dotyczące zastosowania tych narzędzi znajdziesz **w pigułkach wiedzy**.



Ćwiczebna instalacja, zwana sandbox czyli dosłownie “piaskownica” jest odrębnie przygotowaną instalacją danego narzędzia Internetowego, np. programu obsługiwanego przez przeglądarkę internetową lub platformy internetowej.

Jej stosowanie nie powoduje ryzyka wystąpienia problemów czy zakłóceń np. w systemie informacyjnym firmy, szkoły itd. Dlatego doskonale nadaje się do testowania np. nowych wersji programów, ale również dla celów szkoleniowych. Użytkownik może swobodnie korzystać z systemu nie obawiając się błędów i nie powodując konieczności późniejszych działań, takich jak np. usuwanie z bazy danych efektów działań ćwiczebnych.

Jednocześnie, sandbox-y **wyglądają i działają identycznie, jak w pełni funkcjonalne systemy** (np. zainstalowane w szkole, centrum szkoleniowym itp.)


- Środowiska ćwiczebne / sandbox-y**, które przygotowaliśmy, są przeznaczone dla nauczycieli zajmujących się kształceniem i szkoleniem zawodowym, którzy:
- chcą pozyskać **umiejętności zastosowania wybranych narzędzi internetowych w nauczaniu**,
 - chcą dowiedzieć się, **jakie oferują one możliwości**.

Wejdź na naszą stronę z ćwiczebnymi instalacjami narzędzi internetowych

(na stronie znajdziesz dane do logowania)

<http://sandbox.e-motiveproject.eu/>

i skorzystaj z okazji poznania, jakie oferują one możliwości!



MOODLE SANDBOX

Moodle is a free and open-source learning management system (LMS) written in PHP and distributed under the GNU General Public License. Developed on pedagogical principles, Moodle is used for blended learning, distance education, flipped classroom and other e-learning projects in schools, universities, workplaces and other sectors.

login: 'project acronym in the lowercase'
password: 'ahedBRP'
email: 'project acronym in the lowercase@komag.eu'

[Run MOODLE](#) [Tutorials](#)



LIMESURVEY SANDBOX

LimeSurvey (formerly PHPSurveyor) is a free and open source on-line statistical survey web app written in PHP based on a MySQL, SQLite, PostgreSQL or MSSQL database, distributed under the GNU General Public License. As a web server-based software it enables users using a web interface to develop and publish on-line surveys, collect responses, create statistics, and export the resulting data to other applications.

login: 'project acronym in the lowercase'
password: 'ahedBRP'
email: 'project acronym in the lowercase@komag.eu'

[Run LIMESURVEY](#) [Tutorials](#)

e-MOTIVE AR

e-MOTIVE AR to narzędzie internetowe (używane za pośrednictwem przeglądarki internetowej), które umożliwi Tobie opracowanie materiałów szkoleniowych opartych na technologii rozszerzonej rzeczywistości (ang. *Augmented Reality*).



Rozszerzona rzeczywistość to technologia łącząca świat rzeczywisty ze światem generowanym komputerowo. Na obraz obserwowany za pośrednictwem kamery nakładane są obiekty graficzne, takie jak np.: rysunki, obiekty 3D czy filmy. Obserwacja ta może odbywać się np. na ekranie tabletu lub smartfonu wyposażonego w kamerę, lub też np. za pośrednictwem specjalnych okularów.

Np. nie otwierając urządzenia możesz się dowiedzieć, co jest w środku.



Obsługa narzędzia nie wymaga **żadnych** specjalistycznych umiejętności informatycznych. Aby utworzyć ciekawe materiały szkoleniowego wystarczy Twoja wyobraźnia!

Zarejestruj się na stronie

<https://e-motive.komag.eu/register>

i zachwyć swoich uczniów atrakcyjnymi materiałami szkoleniowymi.



Materiały pomocnicze znajdziesz **na stronie** <http://sandbox.e-motiveproject.eu> (przewiń stronę w dół, aż dotrzesz do e-MOTIVE AR, i wybierz przycisk TUTORIALS) oraz **w pigułkach wiedzy.**

RAPORTY

Aby opracowane materiały i rozwiązania skutecznie przygotowywały do realizacji nauczania, które jest zgodne z potrzebami uczniów/kursantów, **tematy i**

zawartość pigułek wiedzy, a także **listę narzędzi TIK**, dla których opracowano następnie **środowiska ćwiczebne** dobraliśmy na podstawie dwóch badań, których wyniki opisałyśmy w raportach:

BADANIE 1 zostało przeprowadzone aby zidentyfikować potrzeby i oczekiwania dotyczące zastosowania TIK w nauczaniu. Aby uzyskać pełen obraz, przeprowadziliśmy ankietę z obydwojema stronami procesu nauczania – z nauczycielami i z uczniami.

Aby zapoznać się z raportem kliknij 

Raport dostępny jest także dostępny w zakładce DOWNLOADS na stronie projektu – wybierz link [Study on Competencies and Needs of the VET Teachers - Methodology and Results](#).

BADANIE 2 skupiło się na narzędziach i metodach wspomagających nauczanie i szkolenie zawodowe. Uwzględnione zostały **wszystkie główne tryby nauczania**, tj. **tradycyjne** (w sali dydaktycznej), **e-learning** oraz **blended learning**.

Aby zapoznać się z raportem kliknij 

Raport jest także dostępny w zakładce DOWNLOADS na stronie projektu – wybierz link [Tools And Methods Supporting VET](#).

Jeśli chcesz się nauczyć jak:

- **używać TIK dla tworzenia** różnego rodzaju **materiałów szkoleniowych**, które będą **atrakcyjne dla Twoich uczniów (kursantów)** i będą odpowiadać ich **potrzebom i oczekiwaniom**
- **stosować istniejące narzędzia TIK w nauczaniu**, np. narzędzi przeznaczonych do nauczania (szkolenia) zdalnego (przez Internet)

nasze materiały i rozwiązania są dokładnie tym, czego potrzebujesz.



DANE KONTAKTOWE

Koordynator projektu:

Dariusz Michalak, dr inż., KOMAG

e-mail: dmichalak@komag.eu