

Digitalna kultura za 21st stoletje Poklicno izobraževanje



Razvoj in preskušanje delavnic za šole

Digitalna pedagogika se ne bo vključila v vsakodnevno prakso učiteljev poklicnega izobraževanja in usposabljanja brez ustrezne vizije in namere vodstva šole.

Po končanem spletnem usposabljanju o digitalni menijski kartici (IO2) in ugotovljenih razvojnih potrebah (v O1) so strokovnjaki s področja izobraževanja, vodstvo šol za poklicno izobraževanje in usposabljanje ter učitelji pripravili posebne akcijske načrte za svoje šole.

V naslednjem koraku so se učitelji petih partnerskih šol udeležili skupno 73 delavnic na kraju samem, vsaka po 120 minut, v skladu s prej pripravljenim akcijskim načrtom. Zahtevano število učiteljev je bilo določeno na 10 na šolo, vendar so v večini primerov to število presegli (skupaj je bilo zabeleženih 744 udeležb). Udeleženci delavnic so se lahko od strokovnjakov naučili več o izbranih digitalnih orodjih in metodah, ki jih lahko najbolje uporabijo v procesu poučevanja in učenja. Med delavnicami so udeleženci razvili lastna digitalna učna gradiva, ki bodo objavljena na spletni strani DMC in brezplačno dostopna drugim učiteljem poklicnega izobraževanja in usposabljanja. Dejavnosti IO3 so bile:

- Izdelava posebnih akcijskih načrtov za šole na podlagi analize potreb in digitalnega jedilnika
- Izvajanje delavnic za učitelje
- Razvoj učnih vsebin v skupnosti
- deljenje razvitih digitalnih učnih vsebin.

Potek delavnic

Vodja tega IO, podjetje Prompt, je skrbno zasnoval celoten postopek in zagotovil, da je vsakemu partnerju jasno, kako naj opravi nalogo. V okviru načrta za upravljanje kakovosti so bile šolam na voljo predloge, ki so jim pomagale pri podrobnem oblikovanju serije delavnic ter pri dokumentiranju in ocenjevanju delavnic.

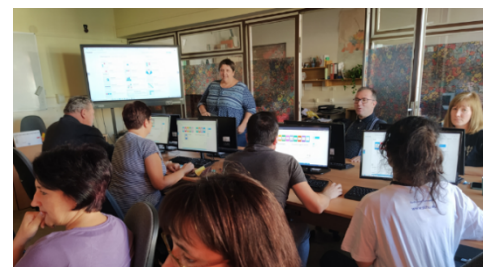
Biotehniški izobraževalni center Ljubljana (Slovenija)

BIC je med 30. 8. 2022 in 21. 10. 2022 izvedel 15 delavnic o naslednjih digitalnih orodjih: V okviru projekta so bile organizirane delavnice: obrnjeni razred; Geogebra; Classcraft; PhET interaktivne simulacije; igrifikacija; aplikacije za animacijo; Book Creator, Blogger; H5P; aplikacije za snemanje zaslona.



Szakkay József Tehnična in poslovna srednja poklicna šola (Slovaška)

Učitelji so pod mentorstvom svojih kolegov sodelovali na 20 delavnicah o naslednjih temah: Kahoot!; OneNote, WordWall; MS Teams; Quizlet; Redmenta; video snemanje; Bandicam; Animoto, Mentimeter; Prezi;



Mindmeister; GeoGebra; Quizizz; Book Creator; Canva; Edraw Mind; SpringSuite.

Rimskokatoliška srednja šola Szent László (Romunija)

Organiziranih je bilo 15 delavnic, na katerih so lahko učitelji praktično preizkusili naslednje: Projektna metoda; GeoGebra; H5P; obrnjeni razred; MovieEditor; Google Forms; Redmenta; Kahoot!; Quizlet

SZÁMALK-Salesian Post-Secondary Technical School (Madžarska)



Organiziranih je bilo 13 delavnic za poglobitev znanja učiteljev o: Adobe Creative Cloud, MS Teams; Camtasia; Kahoot!; Socrative; Quizlet; Biteable; Mentimeter; Linoit; Canva; Google Classroom, Bubbl.us; Brainwriting, Padlet; Anchor; Illustrator; Jamboard.

Poklicna šola Magyara Gyula (Madžarska)

Učitelji MAGYULA so za svoje vrstnike izvedli 10 delavnic od 20th maja 2022 do 20th julija 2022. Vsaka delavnica je trajala 120 minut, udeležilo pa se je od 11 do 20 učiteljev.



Teme so bile: Mentimeter; Redmenta; Animoto, Sway; H5P; LearningApps; Kahoot!; Biteable; Genial.ly; Sutori.

Delavnice so opisali kot zelo motivacijske za učitelje in ugotovili, da bo uporaba digitalnih učnih orodij vgrajena v njihovo učno prakso in bo povečala zanimanje učencev za temo, ki se je učijo.



Dátum	Előadó	Workshop téma
2022.05.26. 11:00	Falvi Roberta	Bubbl, Brainwriting
2022.05.27. 11:30	László Viktória	Quizlet
2022.05.31. 10:30	Hegedűs Helén	Google osztályterem
2022.05.31. 11:15	Hegedűs Helén	Linoit, Canva
2022.06.02. 8:45-12:15	Varga Gábor György	Adobe Creative Cloud
2022.06.02. 16:00	Dávid Andrea	Padlet
2022.06.03. 13:00	Kablicz Máté	Mentimeter
2022.06.07. 11:00	Kupovits Andrea	Biteable
2022.06.09. 11:00	Molnár Csilla	Illustrator
2022.06.09. 12:00	Molnár Csilla	Google slides és Jamboard
2022.06.10. 13:00	Kablicz Máté	Socrative
2022.06.10. 13:45	Szabó Ágnes	Kahoot
2022.06.24. 9:00	Hollós József	Anchor

4th Transnacionalno projektno srečanje v Oradei (Romunija)

Partnerstvo je imelo 4th transnacionalno projektno srečanje v Nagyváradi (Oradea) med 3. in 4. novembrom 2022, ki ga je gostil CFCLM. Cilji srečanja so bili

- Zaključek O3 - Razvoj in preskušanje delavnic za šole
- Začetek O4- ustvarjalnega dela v razredu, ki temelji na IKT, revizija O5
- Dokumenti, dejavnosti, roki, potrebni za naslednje obdobje
- Načrtovanje in razpravljanje o dejavnostih, nalogah in rezultatih, povezanih z O4-O5.
- Povzetek naslednjih korakov, načrtovanje naslednjega partnerskega sestanka

Na srečanju so partnerji v ospredje postavili vzpostavitev platforme za razvojne centre za koordinacijo in delili svoje izkušnje o multiplikativnih dogodkih, ki so jih organizirali. Vsaka šola je delila svoje izkušnje z delavnicami in kako so o njih razmišljali učitelji. Ekipe so obiskale tudi šolo romunskega partnerja (Szent László Roman Catholic Gymnasium), na kateri so prvi dan potekali programi.



○ Cilj projekta

Cilj projekta je vključiti tradicionalni program usposabljanja učiteljev za digitalno pedagogiko v širši kontekst z organizacijo prilagojenih kontaktnih usposabljanj na šolah in ga povezati s komponentami organizacijskega razvoja, ki krepijo institucionalne digitalne kompetence in kulturo kakovosti.

○ Cilji

- Posredovanje na institucionalni ravni se bo začelo s pridobivanjem zaveze vodstva partnerskih šol. Na vsaki šoli bo izbran predstavnik vodstva - tako imenovani "agent za spremembe" -, ki bo s skupino učiteljev tesno sodeloval pri projektu.
- Partnerske šole poklicnega izobraževanja in usposabljanja bodo izvedle začetno samooceno digitalne pedagogike na institucionalni in individualni ravni (učitelji) z uporabo orodja SELFIE in okvira DigCompEdu.
- Skupine učiteljev bodo sodelovale pri spletnem učenju na platformi Digital Menu Card za razvoj digitalnih kompetenc na podlagi DigComp 2.1 in okvira DigCompEdu.
- Partnerske šole bodo oblikovale lastno strategijo digitalne pedagogike in z njo povezane akcijske načrte, razdeljene na posamezne ravni.
- Za učitelje bodo organizirane delavnice na delovnem mestu, na katerih bodo lahko s pomočjo moderatorjev preizkusili svoje nove spretnosti in razvili digitalne učne vsebine za svoje razrede.
- Učenci bodo pri pouku uporabljali novo razvita gradiva in metode aktivnega učenja.
- Na podlagi pridobljenih izkušenj bo oblikovan model usposabljanja in posredovanja na področju digitalne pedagogike, ki ga bodo lahko brez težav uporabile tudi druge izobraževalne ustanove, da bi podprle spremembe na institucionalni ravni in nenehno izboljševanje pedagoških praks.

○ Osnove projekta

Naslov: Digitalna kultura za poklicno izobraževanje 21st stoletja

Akronim: VETWork

ID projekta: 2020-1-HU01-KA202-078760

Program: Erasmus+ KA2, Strateško partnerstvo

Ciljna skupina: Učitelji poklicnega izobraževanja in usposabljanja, trenerji, vodstveni delavci

Upravičenci: Študenti poklicnega izobraževanja in usposabljanja

Partnerske države: Madžarska, Slovaška, Slovenija, Romunija

Trajanje: 1. september 2020 - 31. maj 2023

○ Partnerji

Prompt-H Számítástechnikai Oktatási, Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. (koordinator, Madžarska)

Expanzió Humán Tanácsadó Kft. (Madžarska)

Univerza na Primorskem, Fakulteta za management (Slovenija)

Biotehniški Izobraževalni center Ljubljana (Slovenija)

Országos Magyar Továbbképző Központ (Romunija)

Szent László Római Katolikus Teológiai Líceum (Romunija)

Szakkay József Műszaki és Közgazdasági Szakközépiskola (Slovaška)

Közép-magyarországi Agrárszakképzési Centrum Magyar Gyula Kertészeti Technikum és Szakképző Iskola (Madžarska)

SZÁMALK-Szalézi Technikum és Szakgimnázium (Madžarska)

○ Pišite na

PROMPT-H Ltd.

Testvérvárosok útja 28., 2100 Gödöllő, Madžarska

+36 28 430 695

edu@prompt.hu