

Szkolenie
XIII

UCZYMY SIĘ

CEL GŁÓWNY

Celem ogólnym szkolenia jest zapoznanie uczestników z technologiami wykorzystywanymi do zdobywania wiedzy w formie kursów i szkoleń online.

CELE SZCZEGÓŁOWE

Cele dotyczące wiedzy

Zdobycie wiedzy dotyczącej zastosowania urządzeń cyfrowych w poszukiwaniu szkoleń.
Zdobycie wiedzy na temat podstawowych narzędzi do nauki języków obcych.
Zdobycie wiedzy na temat wideo szkoleń o różnej tematyce.

Cele dotyczące umiejętności

Rozwój nowych umiejętności wybranych przez uczestników.
Rozwój umiejętności językowych.
Zdobycie umiejętności wyszukiwania szkoleń w Internecie.

Cele dotyczące postaw

Uzyskanie otwartości na korzystanie z urządzeń cyfrowych.
Przełamanie barier w zakresie korzystania z oferty rozwojowych.
Zmiana przekonań dotyczących uczenia się przez osoby 65+.

Zdobywane kompetencje cyfrowe w trakcie zajęć

Informatyczne



Informacyjne

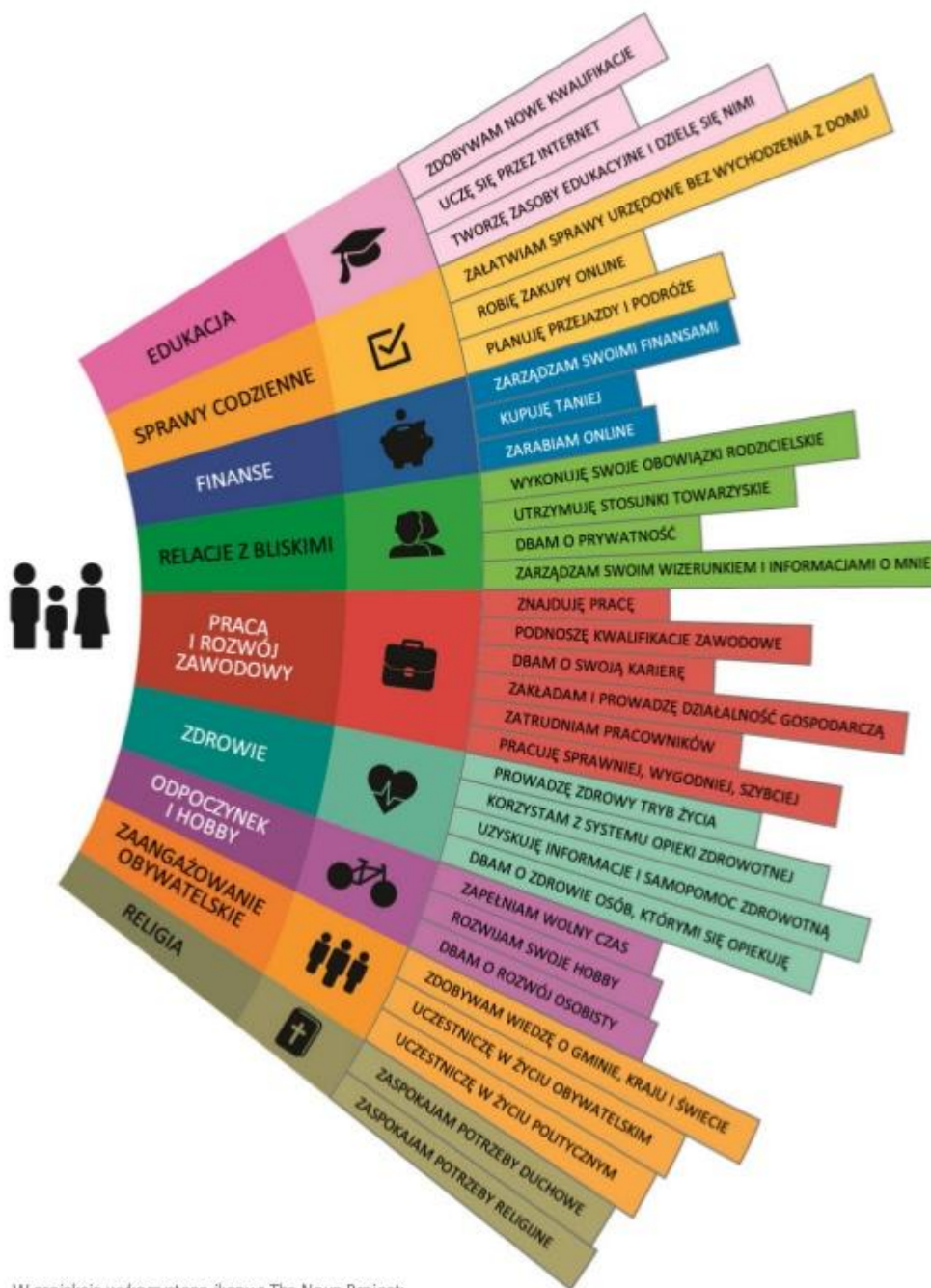


Funkcjonalne





RAMOWY KATALOG KOMPETENCJI CYFROWYCH



W projekcie wykorzystano ikony z The Noun Project:

„Check-Box”, autor: Garret Knoll, „Bible”, autor: Bruno Gadjens Gonzales, „Piggy-Bank”, autor: PJ Souders, „Suitcase”, autor: Hakan Yalcin, „People”, „Family”, „Bicycle”, „Cardiovascular”, „Men”, autor: IconsMind, „Education”, autor: Gregor Črešnar – na licencji CC BY 3.0

Rysunek 1: Ramowy katalog kompetencji cyfrowych, zespół autorski dr Justyna Jasiewicz dr hab., prof. SWPS Mirosław Filiciak dr Anna Mierzecka Kamil Śliwowski Andrzej Klimczuk dr hab. Małgorzata Kisilowska dr Alek Tarkowski Jacek Zadrozny

https://cppc.gov.pl/wp-content/uploads/zal.-13-Ramowy_katalog_kompetencji_cyfrowych.pdf



Forma realizacji zajęć

Zajęcia prowadzone będą w formie tradycyjnych spotkań i realizacji szkolenia wykorzystujących elementy mini wykładu, warsztatów, dyskusji, ćwiczeń praktycznych i rozwiązywania konkretnych problemów w formie zadań sytuacyjnych (case studies) dla uczestników. Uczestnicy szkolenia otrzymają autorskie materiały szkoleniowe oraz prezentacje multimedialne, które będą także umieszczone na portalu edukacyjnym projektu.

Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć

Zajęcia będą prowadzone z zastosowaniem **nowoczesnych metod i techniki nauczania osób dorosłych**. Nacisk kładziony będzie na stworzenie pozytywnego środowiska uczenia się. Poczucie bezpieczeństwa, ciekawość tematu oraz zadowolenie, optymalizują proces uczenia się dorosłych. Zajęcia będą opierać się o metody aktywizacyjne uczestników szkoleń tj. pracę indywidualną oraz grupową. Główną metodą zastosowaną podczas szkolenia będzie **metoda projektowa**. Metoda projektowa - jest metodą rozwoju bazującą na aktywności seniorów jako uczestników szkolenia poprzez wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. Trenerzy będą stosowali powtórzenia treści zadań, będą dzielili materiał na jednorazowe „porcje” materiału i stosowali częstsze przerwy między jednostkami lekcyjnymi. Materiał przekazywany na szkoleniach będzie ustrukturyzowany i powiązany logicznie. Trenerzy będą stosować zasady uczenia się osób dorosłych: od łatwego do trudnego, od prostego do złożonego, od ogółu do szczegółów, od znanego do nieznanego i od przykładów do abstrakcji. Ponadto trenerzy będą podawać nowe treści, zasady, procedury, porównując je i wiążąc z doświadczeniami uczących się. Po omówieniu treści w formie krótkich 15-20 minutowych wykładów, będą odbywać się ćwiczenia zastosowania nowej wiedzy w praktyce. Trenerzy będą wykorzystywać nauczanie „poszukujące”, dyskusje, grupy problemowe, dyskursy i gry dydaktyczne, w celu aktywizacji grup szkoleniowych.

Metodyka nauczania osób z niepełnosprawnościami:

Główne zasady pracy:

- 1) Zasada akceptacji i życzliwości;
- 2) Zasada indywidualizacji;
- 3) Zasada motywacji działania;
- 4) Zasada dostosowania zadań do jego potrzeb, zainteresowań i możliwości psychofizycznych;
- 5) Zasada wszechstronnej aktywizacji (uwzględnianie aktualnie preferowanych zdolności);
- 6) Zasada atrakcyjności życia w grupie (obrzędowość, zwyczaje, symbolika);
- 7) Zasada stopniowania trudności zadań;
- 8) Zasada higieny i bezpieczeństwa społecznego;
- 9) Zasada kształtowania pozytywnych stosunków koleżeńskich;
- 10) Zasada wzmocnień pozytywnych.

Metody pracy:

1. Metody oparte na działalności praktycznej (np.: sprawności manualne);
2. Metody oglądowe – oparte na obserwacji, pomiarze i pokazie (np.: tablice, filmy, plansze, zdjęcia);
3. Metody oparte na słowie (opowiadanie, opis, dyskusje, praca z książką i inne);
4. Metody aktywizujące (np.: burza mózgów, tangramy, gry i inne).

Potrzebne materiały:

- Sprzęt – laptopy z wyposażeniem, tablet, smartfon dla każdego uczestnika;
- Rzutnik, przedłużacz;
- Dostęp do Internetu;
- Ćwiczenia na dysku przenośnym lub zainstalowane aplikacje na sprzęcie każdego uczestnika;
- Wydruki dla każdego uczestnika – zgodnie z załącznikami;
- Przestrzeń na sali, do pracy indywidualnej.

Historia budująca motywację do aktywnego włączenia się do warsztatu

(5 minuty)

Historią będzie krótki film o Nicku Voujicicu – Cyrk motyli. To film o przekraczaniu swoich przekonań. Każdy, w każdym wieku może się nauczyć wielu rzeczy, jeśli tylko ma motywację do tego. Sens tego filmu można odnieść do motywacji uczestników szkolenia do nauki on-line, czyli innego sposobu zdobywania wiedzy i umiejętności.

Film należy odtworzyć z Internetu – <https://www.youtube.com/watch?v=a4KeipGwkKk>

Co będzie tematem głównym?

Uczenie się on-line jest przyjemne

(10 minut)

Instrukcja dla prowadzącego: Trener wprowadza uczestników w temat.

Dzisiejsze czasy dają możliwość uczenia się bez wychodzenia z domu. Wystarczy włączyć komputer i w sieci odnaleźć kurs nas interesujący. Uczenie się przez kursy e-learningowe jest wygodne, ponieważ sami wybieramy czas i miejsce nauki dopasowując je do naszego tempa uczenia się. Możemy usiąść wygodnie w fotelu i posługując się komputerem, telefonem lub tabletem rozpocząć przygodę z lekcjami on-line. E-learning to nowoczesny sposób nauki, który wykorzystuje osiągnięcia informatyczne by ułatwić zdobywanie wiedzy. I choć samo pojęcie brzmi dość technicznie - jest bardzo przyjaznym narzędziem.

Trener zadaje pytania uczestnikom i proponuje im pracę w grupach 4 osobowych. Każda grupa pracuje przez kilka minut nad odpowiedziami. Proponowane pytania

1. Kiedy ostatnio uczyliście się czegoś nowego? Co to było?
2. Co decyduje o wyborze kursów i szkoleń?
3. Jaką rolę odgrywa miejsce i cena szkolenia?
4. Jak wygląda dostępność szkoleń w miejscu zamieszkania?
5. Czego chętnie nauczylibyście się?

Schemat wprowadzania

1. Szkolenia on-line – portale z ofertą szkoleniową.

www.akademiaparp.pl

www.kurs-online.com

<http://freelearning.pl>.

2. Jak nauczyć się nowych umiejętności – darmowe lekcje majsterkowania, urządzania domu, ogrodu i inne - na youtube.

www.youtube.pl

3. Aplikacje szkoleń na smartfony - Lekcje systematycznego uczenia się.

Ćwiczenie 1. Szkolenia on-line – portale z ofertą szkoleniową

(50 minut)

Instrukcja dla prowadzącego: Trener posługuje się materiałem video i przybliża uczestnikom idee szkolenia e-learningowego <https://www.youtube.com/watch?v=duU95YtSUsQ> Zadaniem uczestników będzie odnalezienie w sieci portali, które proponują szkolenia z różnych dziedzin. Trener podpowiada jak wykonać to zadanie. Trener prosi o wpisanie w wyszukiwarkę hasła – szkolenia on-line i samodzielne wyszukanie oferty szkoleniowej. Każdy uczestnik może znaleźć coś dla siebie.

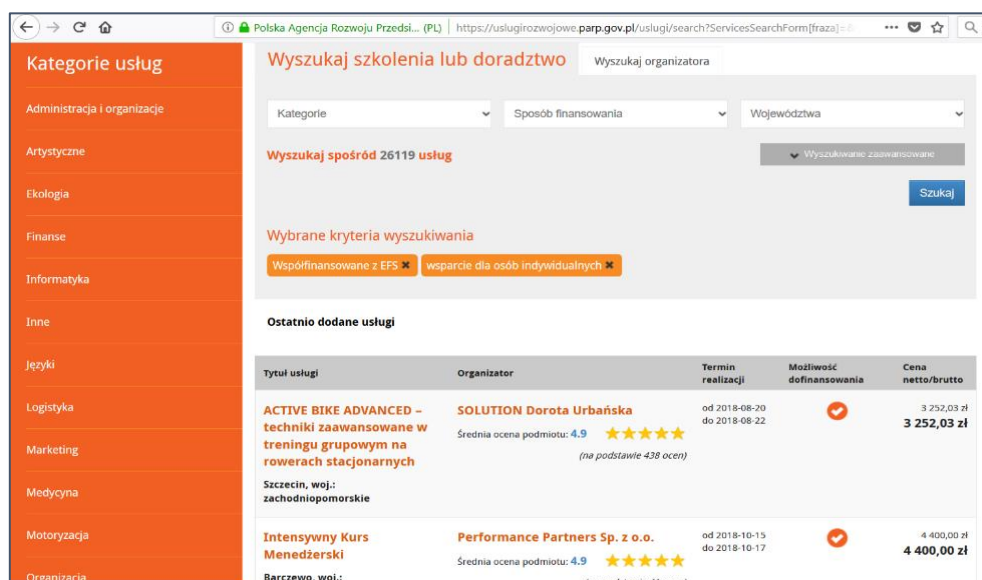
Trener podaje przykładowe portale z ofertą szkoleniową:

www.akademiaparp.pl

www.kurs-online.com

<http://freelearning.pl>

<https://uslugirozwojowe.parp.gov.pl/>



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://uslugirozwojowe.parp.gov.pl/>. The page is titled "Wyszukaj szkolenia lub doradztwo" and features a search bar with filters for "Kategorie", "Sposób finansowania", and "Województwa". Below the search bar, it indicates "Wyszukaj spośród 26119 usług". There are also buttons for "Współfinansowane z EPS" and "wsparcie dla osób indywidualnych".

On the left side, there is a sidebar with "Kategorie usług" including: Administracja i organizacje, Artystyczne, Ekologia, Finanse, Informatyka, Inne, Języki, Logistyka, Marketing, Medycyna, Motoryzacja, and Organizacja.

The main content area displays "Ostatnio dodane usługi" in a table format:

Tytuł usługi	Organizator	Termin realizacji	Możliwość dofinansowania	Cena netto/brutto
ACTIVE BIKE ADVANCED – techniki zaawansowane w treningu grupowym na rowerach stacjonarnych	SOLUTION Dorota Urbańska Średnia ocena podmiotu: 4.9 ★★★★★ (na podstawie 438 ocen)	od 2018-08-20 do 2018-08-22	✓	3 252,03 zł 3 252,03 zł
Intensywny Kurs Menedżerski	Performance Partners Sp. z o.o. Średnia ocena podmiotu: 4.9 ★★★★★ (na podstawie 41 ocen)	od 2018-10-15 do 2018-10-17	✓	4 400,00 zł 4 400,00 zł

Trener prezentuje kilka przykładów szkoleń on-line:

<http://freelearning.pl/szkolenia/1333-Julie-Burstein-Cztery-lekcje-kreatywnosci>

<http://freelearning.pl/szkolenia/738-Budowanie-motywacji-wewnetrznej-czesc-1>

<http://freelearning.pl/szkolenia/744-Mowa-ciala>

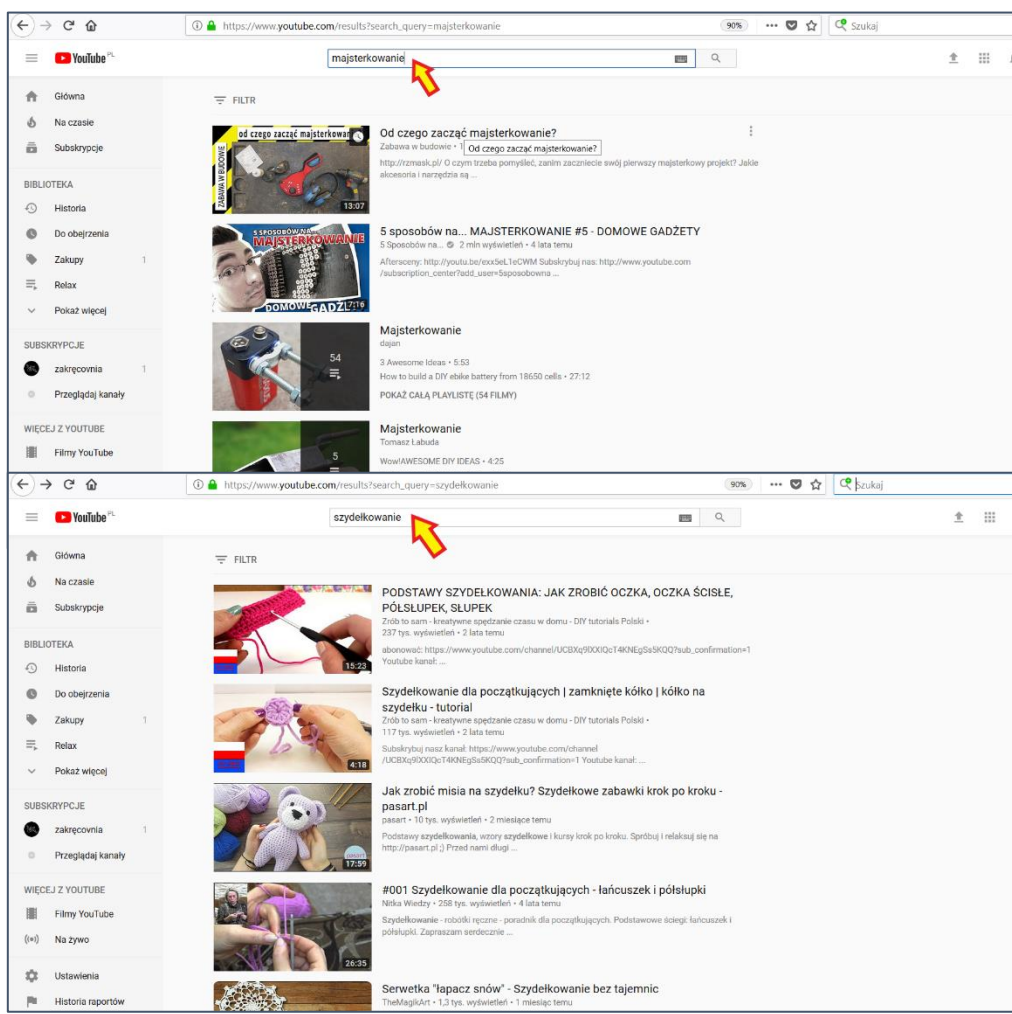
Uczestnicy oglądają i wypowiadają swoje zdanie na temat tego sposobu uczenia się nowych rzeczy. Trener podsumowuje krótkim filmem na temat e-learningu

Ćwiczenie 3. Jak nauczyć się nowych umiejętności?

Darmowe lekcje majsterkowania, urządzania domu, ogrodu i inne - na youtube

(60 minut)

Instrukcja dla prowadzącego: Trener prosi, aby każdy uczestnik wpisał w przeglądarkę (komputer, laptop) hasło youtube. Po załadowaniu się strony www.youtube.pl uczestnicy w polu szukaj wpisują te umiejętności, których chcieliby się nauczyć (listę umiejętności stworzyli wcześniej w ćwiczeniu). Przeglądają zasoby portalu. Wybierają najbardziej przydatne video filmy i dzielą się swoimi spostrzeżeniami.



The image shows two screenshots of the YouTube website. The top screenshot shows search results for 'majsterkowanie' (DIY). The bottom screenshot shows search results for 'szydełkowanie' (knitting). In both screenshots, a red arrow points to the search bar at the top of the page.

Pytania od trenera:

1. *Czy przekaz video szkoleniowe jest interesujące i przydatne?*
2. *Czy forma video jest ciekawa i atrakcyjna dla uczestników?*
3. *Czy tempo szkolenia jest dopasowane do uczestników?*

Ćwiczenie 4. Aplikacje szkoleń na smartfony - Lekcje systematycznego uczenia się.

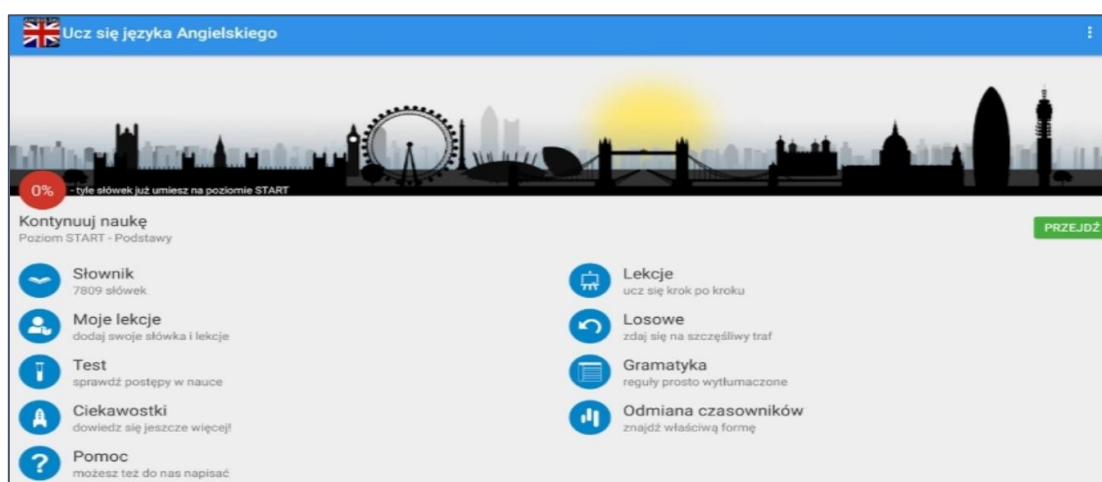
(45 minut)

Instrukcja dla prowadzącego: Trener prosi uczestników o sprawdzenie czy na smartfonie jest włączone wi-fi i jeśli tak to uczestnicy odnajdują ikonę sklepu play, aby wyszukać darmowych aplikacji do nauki języka. Uczestnicy sami wybierają język ich interesujący. Prowadzący na przykładzie jednej z aplikacji *Ucz się języka angielskiego* pokazuje funkcjonalność i możliwości aplikacji takie jak: uczenie się słówek, lekcje gramatyki, testy.

Aplikacja – Ucz się języka angielskiego (by Tweeba)

Poziom:

Podstawowy, Średniozaawansowany, Zaawansowany



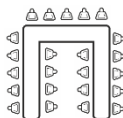
Podsumowanie.

(5 minut)

Trener pyta uczestników co im się podobało podczas szkolenia. Co będą na pewno wykorzystywać. Co było dla nich trudne.

MANUAL TRENERSKI – XIII SZKOLENIE (UCZYMY SIĘ)

Sesja I wprowadzająca

Czas	Przebieg	Materiały pomocnicze
Min 30 minut przed szkoleniem	Na potrzeby tego warsztatu należy odpowiednio ustawić sale szkoleniową Układ podkowy 	Laptop dla każdego uczestnika Smartfon dla każdego uczestnika Tablet dla każdego uczestnika Przedłużacze, Materiały dla uczestników Rzutnik, Internet
5 min	Powitanie, wznowienie kontraktu. Podanie ram czasowych: zajęcia szkoleniowe i przerwy.	Karteczki samoprzylepne do wpisania imion (za zgodą uczestników) Flamastry
20 min (25 min)	Historia	Link do filmu w materiałach dla trenera

Sesja II właściwa

Czas	Przebieg	Materiały pomocnicze
50 min (75 min)	Szkolenia on-line – portale z ofertą szkoleniową	Mini wykład
60 min (135 min)	Jak nauczyć się nowych umiejętności?	Laptop, Tablet, smartfon
45 min (175 min)	Aplikacje szkoleń na smartfony - Lekcje systematycznego uczenia się.	Smartfon

Sesja III Podsumowująca

Czas	Przebieg	Materiały pomocnicze
5 min(180 min)	Rozmowa z uczestnikami na temat zajęć	

