



ICT IN TRAINING ROOM

Handbook for trainers

Latvian version

Project „E-process in e-learning” has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PROJECT PARTNERS



CENTRE FOR
EDUCATION
AND INNOVATION
RESEARCH

Project partners:

NGO Trainers' Association (STOP), Poland

New Media School (NMS), Belgium

Wisamar Bildungsgesellschaft, Germany

Centre for Education and Innovation Research (CEIR), Latvia

Authors:

Daria Sowińska-Milewska (STOP)

Anna Czernicka-Szpakowska (STOP)

Marcin Mitzner (STOP)

Willy Aerts (NMS)

Ilse Stroobants (NMS)

Martin Glewe (Wisamar)

Jelena Zaščerinska (CEIR)

Ludmila Aļeksejeva (CEIR)

Anastasija Aļeksejeva (CEIR)

Olga Gļoņina (CEIR)

Mihails Zaščerinskis (CEIR)

Stowarzyszenie Trenerów Organizacji Pozarządowych (NGO Trainers' Association)

Warsaw 2016

Publication free of charge

E-process in e-learning

www.eprocess.eu



IEVADS

"E-process e-mācīšanos" projekts tika veikts laikā no 2014-2016 ar ERASMUS + programmas finansiālo atbalstu. Šī projekta koncepcija kā pārdomu rezultāts radās, ka ikvienam, kas māca pieaugušo cilvēku, proti trenerus, pedagogus vai skolotājus bija iespēja izmantot IKT rīkus E-mācībās izglītības procesā.

Partneri no 4 Eiropas valstīs (Polija, Vācija, Beļģija un Latvija) koncentrējas uz zināšanu un pieredzes apmaiņu, kā arī uz intelektuālo rezultātu darbu attiecībā uz e-mācību metožu un instrumentu efektīvu izmantošanu.

E-mācīšanās tiek uztverta kopumā projekta ietvaros un saskaņā ar Eiropas Komisijas pieeju ir noteikts kā visi procesi, kas saistīti ar mācīšanos un mācīšanos tiešsaistē, izmantojot šodienas informācijas tehnoloģijas.

IKT rīki vai e-mācību sastāvdaļas var būt daudz vairāk draudzīgāki tiem, kas piedalās, un tiem, kas vada treniņus un izglītības procesus. Šī grāmata ir veltīta šo draudzīgai pieejai. Mēs gribētu iedvesmot jūs pilnīgāk izmantot jaunās tehnoloģijas (un īpaši instrumentus) pieaugušo izglītības procesā.

Šī grāmata ir tiem, kas māca pieaugušus:

1. klasē un ir tiešā saskarē ar dalībniekiem
2. izmantojot internetu, un ir vairāk vai mazāk intensīva attiecības ar studentiem

4 nodaļās ir ietverts viss projekta materiāls.

Pirmā nodaļa ir par vadības veidu, piedāvājot e-apmācības sastāvdaļu un IKT instrumentu dažādus modeļus ieviešanai izglītības procesos, un treneru iespējām šajā sakarā. Otrā, trešā un ceturtā nodaļas apraksta detalizētāk specifisko instrumentus, metodes un iedvesmu, kas tika analizēti projekta ietvaros. Piektajā nodaļā Jūs varat atrast dažas pārdomas par IKT metodēm un invaliditāti. Sestā nodaļa ir veltīta veikšanai izglītības procesu novērtēšanā. Turklāt mūsu partneri ieteica labas prakses paraugus attiecībā uz jauno tehnoloģiju izmantošanu pieaugušo apmācībā.

Jaunās tehnoloģijas pieaugušo apmācībā

Izstrādājot projektu "E-process e-mācīšanās", mēs meklējam atbildi uz tādu jautājumu: „Kā var pieaugušo skolotājs, kurš ir atbildīgā persona par pieaugušo apmācību, efektīvi izmantot jaunas tehnoloģijas, savu darba pienākumu izpildes laikā. Personas, kuri piedalās kursu mācības procesā, ir visbiežāk spējīgi lietot datoru, parasti spēj izmantot smartphones, un joprojām ir aktīvi sociālajos tīklos. Tas kļūst par izaicinājumu pieaugušo skolotājiem. Kā nevalstisko Treneru Asociācijas pieaugušo apmācību skolu pārstāvis (Stowarzyszenie Trenerów Organizacji Pozarządowych), mēs sagatavojam pieaugušo skolotājus un topošo pieaugušo skolotājus, galvenokārt attiecībā uz

- izglītojamo vajadzību analīzi,
- apmācību organizāciju un izpildi,
- grupu darba organizāciju, tai skaitā, diskusiju vadība, tēmu izvēle un apkopošana,
- palīdzību pieaugušiem definēt un sasniegt savus mērķus, sniedzot atsauksmes.

Pirmajā projekta posmā veikta pētījuma rezultāti liecina, ka gan tiešsaites vai jauktas apmācības laikā, kaut gan pieaugušo skolotājiem ir dažādi instrumenti viņu, rīcībā, pieaugušo skolotāju darba pienākumi ir līdzīgi. Neraugoties uz biežu izklaidēšanu izglītības procesā - vai tas būtu telpa vai tas būtu laiks - tas ir pieaugušo skolotājs, kura pienākums ir uzņemt atbildību par izglītības procesa kvalitāti un efektivitāti, proti, izglītības procesa vadību, administrēšanu, stimulēšanu, un apmācības efektivitātes analīzi.

Ir vērts citēt ekspertus: "e-apmācības (tālmācības) nav mācību metode, kas paredz veidot jaunu risinājumu, bet e-apmācības (tālmācības) ir cita veida savā organizācijā" (**M. Slomczyński, M. Sidor**). Tie paši didaktikas noteikumi attiecas uz abiem, proti, tālvadības pieaugušo skolotāju un pieaugušo skolotāju, kas izmanto jaunas tehnoloģijas izglītības procesa laikā, ka arī pieaugušo skolotāju, kurš dod priekšroku tradicionālajām mācību metodēm; un metodes var būt papildināti, jo izpēte attīstās.

Lai organizētu zināšanas un pieredzi, kas attiecas uz " E-process e-mācīšanās" projektu, viena no taksonomijām, kuras parādās literatūrā, tiek adoptēta šajā darbā, Izvēlēta taksonomija piedāvā 4 mācību modeļus ar jauno tehnoloģiju lietošanu, atspoguļojot šo taksonomiju 1.1. tabulā:

Mācību modeļa nosaukums	Mācību modeļa apraksts
Interneta atbalstītais	Atbalst tradicionālās darbības ar elektroniskajiem didaktiskiem materiāliem (piem. piemēri, prezentācijas, filmas); tradicionālās mācību saturs = elektronisko materiālu saturs
Tiklojuma-uzlabotais	Paplašina tradicionālās aktivitātes ar jaunu didaktisko saturu (piemēram, risinot papildu uzdevumus, apspriežot mācību laikā minētos jautājumus, foruma diskusijas)
Jauktais	E-mācīšanās elementi ir visa izglītības procesa neatņemama daļa
Tiešsaistes mācīšanās	Pilnīgi viss izglītības process tiek veikts, izmantojot internetu; tiešs kontakts ar skolotāju ir ierobežots

Tomēr katrā no iepriekš minētajām mācību modeļos, pieaugušo skolotājam ir liela nozīme. Pamatojoties uz "E-process e-mācīšanās" projektu pieredzi, pieredzes apmaiņu, piedaloties starptautiskos apmācības un lekcijas, un tās analizē, praktiskie ieteikumi un ierosinājumi pieaugušo skolotājiem tika izstrādāti. Šis materiāls ir visu projekta aktivitāšu apkopojums attiecībā uz katru no iepriekš minētajiem mācību modeļiem.

Pirmie divi modeļi demonstrē pieaugušo skolotāju stingru apņemšanos satura veidošanā, kas saistīts ar mācību tēmas izplatīšanu. "E-process e-mācīšanās" projekta rīcībā ir daudz interesantu rīku, kuri nodrošina pievilcīgu komunikāciju un ieteica mācību materiālu vēl vieglāk. Dažas no rīkiem tika prezentēti un lietoti "E-process e-mācīšanās" projekta ietvaros.

Interneta atbalstītas mācības

Interneta atbalstītas mācības ietver apspriežamo materiālu papildu pārvešanu tās dalībniekiem caur jauno tehnoloģiju izmantošanu. Pieaugušo skolotājas vadot tradicionālo apmācību, var sūtīt materiālus caur e-pastu izmantošanu, saglabāt tos uz pendrive vai CD. Tomēr mēs iesakām izmantot brīvi pieejamas un pievilcīgas formas:

- interneta telpa izmantošana (diski, mākoņi), lai dalītos ar materiāliem - tas ļauj, piemēram, augšupielādēt filmas un milzīgas prezentācijas lietošanai mācībām utt (Dropbox, Microsoft Office 365 / Microsoft Office Web Apps un SkyDrive laikā, Google Docs un Google Drive),
- mājas lapas veidošana izglītojamo vieglai lietošanai - turklāt tas var pozitīvi stiprināt motivāciju turpmākajam darbam vai dalībai nākamajos treniņos, utt.

Kā daļa no projekta, mums bija iespēja pārbaudīt bibliotēkas materiālu izveidi Moodle platformā, kā arī brīvu un pievilcīgu mājas lapas veidošanu, pateicoties Weebly.com. Uzmanību! Ja visiem dalībniekiem ir

pieejams piemērotais aprīkojums (daturs, planšetdaturs, mobilais telefons) un Wi-Fi apmācību laikā, tas ļauj mums veikt dažādus uzdevumus, izmantojot tīmekļa lietojumprogrammas. piemēri:

- Kahoot - portāls, kas ļauj izveidot tiešsaistes testus reālajā laikā,
- portāli ar tiešsaistes aptaujas - iespēja parādīt dalībniekiem aptaujas rezultātus mācību laikā,
- Padlet - virtuāla "tabula", kas ļauj saglabāt grupu darbu vai pārdomu mācību rezultātus mācību laikā.

Web-uzlabota apmācība

Balstoties uz mūsu pieredzi, šis ir visizplatītākais izglītības veids, kas izmanto tālmācības elementus. Šis mācību tips atbilst dalībnieku tādām cerībām kā "īsas un būtiskas" mācības. Ja seminārs ilgst īsāku laiku un pieaugušo skolotājs vēlas sasniegt visus izglītības mērķus, ir nepieciešams sagatavotu papildu mācību materiālus. Tādā veidā, pieaugušo skolotājs var arī iedvesmot izglītojamus un norāda izglītojamiem ceļu tālākai attīstībai. Atkarībā no pieaugušo skolotāja koncepcijas, tās var būt dažāda veida mācību materiāli, mācību materiāli var būt nosūtīti un nodoti pirms vai pēc mācībām.

Kas ir noderīgs un palīdz bagātināt pieaugušo apmācību ar mācību materiāliem, kuri ir pieejami tiešsaistē?

No satura viedokļa, pieaugušo skolotājam, kā eksperts, varētu un vajadzētu norādīt atklātu izglītības resursu materiālus. Pieaugušo skolotāja ieteikumos būtu jāiekļauj pašreizējās saites. Pieaugušo skolotājam ir milzīgas rīcības iespējas, tomēr viņam / viņai vajadzētu atcerēties par mācību materiālu šķirošanas un organizēšanu. Ir nepieciešams noteikt galvenas pozīcijas (filmas, publikācijas vai kursi) un papildu materiālus – tiem izglītojamiem, kuri vēlas padziļināt savas zināšanas tēmā.

Bez iepriekš minētajām metodēm - mācību platformas vai diski - tas ir vērts piesaistīt citus risinājumus:

- saites uz vienas grafiski interesantas lapās: slymbaloo,
- tādu mācību materiālu (piemēram, YouTube) pielāgošana, pievienojot komentārus vai skaidrojumus,
- pašu ierakstu sagatavošana un augšupielādējot tos uz Youtube,
- ietaupot ekrānšāviņi - Screenr.com, Active Presenter, CamStudio, Camtasia.

Ja mācības ir daļa no lielāka projekta, vai tas būtu vērtīgi uzturēt kontaktu ar grupu, jūs varat apsvērt uzsākšanu un mērenību diskusiju grupā - par iepriekšminētā Moodle platformā vai sociālo tīklu (piemēram, Facebook).

Jauktie un pilnībā tiešsaistes apmācību (e-mācības) metodes ietver ne tikai mācību materiālu sagatavošanu, kā tradicionālajā apmācībā (kā iepriekšējos divos modeļos), bet arī mācību materiālu organizāciju saskaņā ar noteikumiem. Šo pasākumu veikšanas laikā, pieaugušo skolotājs ir atbalstīts ar komandu, kura sastāv no metodista / kursa akadēmiska vadītāja, IT speciālista un, dažos gadījumos, priekšmetu ekspertus.

Šajā sakarā atsevišķie pētījumi, publikācijas un kursi, kuri koncentrējas uz labākajiem iespējamajiem

metodēm mācību satura organizēšanā un atbilstošu metožu lietošanā caur tehnoloģijām, jau ir izveidotas. Mūsu rokasgrāmata neaptver šo jomu. Mēs koncentrējamies uz pieaugušo skolotāja darbību satura tiešsaistes kursu lietošanā.

Jaukta apmācība

Ar jaukto apmācību mēs saprotam šāda veida apmācību, kurā svarīga daļa (ne tikai tēmas paplašināšana un turpināšana) ir saturs, kurš ir (parasti) publicēts mācību platformās. Jauktas apmācības pieņem, ka mācību procesa laikā, ir tikšanās ar pieaugušo skolotāju tā sauktajā reālajā laikā. Modelis ņem priekšrocība grupu darbu, kontakts ar speciālistu (pieaugušo skolotāju) un individuālo darbu asinhronās modeli. Pieaugušo skolotājam ir iespēja iepazīt grupu un izmantot grupu darba elementus, lai sasniegtu izglītības mērķus.

Šīs metodes gadījumā, tas ir iespējamīstenot iepriekš minētajās metodes, ka arī e-mācību metodi. To izmantošana būtu jāpamato ar mācību mērķiem un mācību satura vienošanos. Kas var būtu interesants ir „Pagriezta klase” (aprakstīts nākamajā nodaļā).

Pilnībā tiešsaistes apmācība (e-mācības)

Šis modelis paredz, ka izglītojamie nesatik ne pieaugušo skolotāju "reālajā dzīvē" vai personu, kura vada apmācību. Mācību materiāli, saturs un uzdevumi tiek piegādāti, izmantojot jaunās tehnoloģijas. Pieaugušo skolotājs ir atbildīgs, it īpaši, par tiešsaistes materiāliem, kuri sastāv no pievilcīga satura, piemēram, filmam, testus un citu veidu iespējām.

Praktizētāji norāda uz būtiskiem pasākumiem, ka pieaugušo skolotājs veic, lai sasniegtu izglītības panākumus. Biežākas metodes minētos rakstos un publikācijās ir

- kontaktus ar dalībniekiem uzturēšana,
- diskusijas mērenība,
- grupu uzdevumu iekļaušana,
- aktīvas mācīšanās vides veidošana,
- pastāvīgas un precīzas atgriezeniskas saites nodrošināšana, kā arī
- dalībnieku darba stilu daudzveidības respektēšana.

Nākamā tabula atspoguļo praktiskus piemērus pieaugušo skolotāja rīcības.

Kontaktu uzturēšana	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemātiska atbildēšana uz e-pastu - definēt kada laika periodā kursu dalībnieks saņem atbildi • Personalizēts e-pasts, ja iespējams, • Jaunu dalībnieku aicināšana, • Fiksētas stundas piedāvājums katru nedēļu tērzēšanai vai webinaru lietošanai, • Tālruna kontakti ar dalībniekiem (noteikt šādu iespēju ar grupu) • Ierakstīt īsus video ar komentāriem.
Diskusijas mērenība	<ul style="list-style-type: none"> • Neatstāt neviena dalībnieka nevienu paziņojumu bez komentāriem, • Vienošanās par mācību tēmu, • Svarīgu tēmu resursu vākšana, • Izmantojot darba metodes, piemēram, prāta vētras idejas - arī iespējams izmantot interneta forumus vai arī citus īpašus instrumentus.
Grupu darbs	<ul style="list-style-type: none"> • Sagatavot uzdevumus grupai vai pāram, • Radīt iespēju uzrādīt kādas apmācības rezultātus visiem dalībniekiem
Atgriezeniska saite	<ul style="list-style-type: none"> • Sniedz informāciju, kas saistīta ar apmācības lietderību
Daudzveidības respektēšana	<ul style="list-style-type: none"> • Piedāvāt dažādus mācību materiālus, • Ir nepieciešams saprast, ka katrs cilvēks uzzina citādā veidā un atšķirīgā tempā

Vairumā gadījumos, minētas darbības pieaugušo skolotājs veic, izmantojot rakstisku tekstu, gan asinhroni (e-pasts, forumi uc) un sinhroni (tērzēšanu). Īpaša uzmanība būtu jāpievērš atbilstošu valodas prasmju apguvei. Valoda, ar kādu mēs esam saziņā "caur datoru" (piemēram, starpniecību komunikācijā) ir atšķirīga no valodas, kuru izmanto ikdienā, kā arī mācību laikā. Tas prasa spēju formulēt teikumus skaidri, jāizvairās novērtējumus un rakstīt par faktiem, sazināties ar emocijām un izteiksmem, izmantojot īsceļus un ikonas.

Grupas procesi un e-mācības?

Projekta sagatavošanas laikā mums bija papildu jautājums par tādu temu: vai mēs varam - un, ja jā, tad cik lielā mērā - gūt labumu no e-mācību grupas procesiem? Jo Asociācijas Mācību skolā, mēs liekam uzsvāru uz izpratni par grupu procesu dinamiku un to izmantošanu mācību procesa vajadzībām. Iedvesmojoši bija hipotēze par izglītojamo kopienas izveides stratēģiju no **Profesora Gilly Salamon**. Šādi apsvērumi attiecas uz izglītības procesu, kas tiek veikta e-apmācības sistēmā (sarakstā 4. modelis). Mēs pieņemam, ka tas ir cikls kursa ietvaros, kas ilgst vismaz 3-4 nedēļas.

Fāze	Pieaugušo skolotāja rīcības piemēri
Orientēšana, iepazīšana ar viens otru	<ul style="list-style-type: none"> • Aicinājums iepazīt ar sevi foruma vai citā interneta telpā (mājas lapā), vai augšupielādēt fotoattēlus, • Dalībnieka profila iekļaušana, • Spēles, kas saistītas ar iepazīšanu viens ar otru - pielāgot spēles no tradicionālajām mācībām vai instrumentu izmantošana virtuālām komandām, • Skaidri noteiktas un paziņotas mācību mērķus un darba principus (Līguma noslēgšana ar dalībniekiem?)
Pretestība, potenciālie konflikti – pozīciju polarizācija, kas nosaka savu viedokli	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusijas mērenība, • Nodrošināt diskusijas kultūru un skaidru komunikāciju - sniedzot šādas rīcības piemērus, • Sazināties ar konkrētiem dalībniekiem, iedrošinot viņus piedalīties, • Saglabāt motivāciju
Standartizācija - precizējot sadarbības principus	<ul style="list-style-type: none"> • Paaugstinot aktivitāšu pievilcību - jauni uzdevumi un formas, • Iekļaušana grupas darbā - mazās grupās, pa pāriem, • Ierosināt papildu uzdevumus pielāgoti uzdevumus dalībnieku vajadzībām un spējām
Darbība - visefektīvāka sadarbības forma	<ul style="list-style-type: none"> • Ierosinot jaunus rīkus, pašizglītības ceļus, mācību rezultātu izplatīšanu, atbalstot turpmāku izglītības iniciatīvas, • Grupu rīcību apkopošana

Šie apsvērumi attiecas uz izglītības procesu, kurā tiek veikta e-mācīšanās (4. Modelis tabulā). Mēs pieņemam, ka tas ir cikls – kursa mērķu dēļ ņem vismaz 3-4 nedēļas. Kā daļu no projekta pēc diskusijas un pārdomām par šiem modeļiem, mēs nolēmām koncentrēties uz:

1. praktiskiem instrumentiem, kurus var izmantot e/mācīšanās kopā ar aprakstu par interesantu un iedvesmojošu labas prakses
2. izmantošan IKT elementu spēlēs, padarot mācīšanos pievilcīgāku-tur ir īpašs ieguldījums projekta partnera -Wisamar no Vācijas
3. metodi "Pagriezts klasē" - daudz informācijas un pieredzes nosūtītās šajā sakarā no projekta partneri no Beļģijas -Jaunais Media School
4. jautājumiem par IKT pieejamību rīku cilvēkiem ar invaliditāti
5. IKT integrācija pieaugušo mācīšanās novērtēšanā - ar lielu ieguldījumu no Latvijas partnera -Izglītības un inovāciju pētniecības centrs un kā tas atspoguļots mūsu rokasgrāmatas saturā.

Parādīts šajā nodaļā IKT rīku var būt avots un iedvesma visiem cilvēkiem, kas strādā ar grupu, ne tikai pasniedzējiem, bet viņiem tas ir galvenokārt paredzēts šo publikāciju.

Ir liels skaits viegli pieejamā un lietotājam draudzīgu tiešsaistes rīkus, kas pieejami un gatavi lietošanai. Neliela izvēle tāds ir iesniegts šajā daļā, tai skaitā:

- rīki aktīvi strādāt ar pieaugušajiem pa e-vidē
- viegli pieejami tiešsaistes rīki izveidei viktorīnas vai apsekojumiem
- kā arī tiešsaistes rīkus, ko izmanto, lai prezentēt izglītības saturu

Savu dalībnieku E-iesaistīšana

Pieaugušo treneri ir ļoti svarīgi strādāt tieši ar dalībniekiem apmācību, saņemt viņiem iesaistīties uzdevumos vai savākt savas idejas. Jau dažādas programmas un instrumentus, kas palīdz treneriem veidot aktīvāku apmācību, sākot no otrās dzīves vidē (sava veida virtuālo pasauli izveidoto izglītības mērķim) nekā virtuālās tāfeles uz tiešsaistes klasēs ir pieejams un viegli. Šie instrumenti ir paredzēti ne tikai at- vilcējspēkiem aktivitātēm, bet stiprināšana izglītības procesā.

Padlet



Padlet ir virtuālo tāfeli vai "biļetenā" valde, paredzēts sadarbībai starp pasniedzēju un dalībnieku apmācību. Tas ir slēgts, drošu tiešsaistes vietu, kur treneris un dalībnieki varētu strādāt kopā, dalīties materiāls vai pārdomāt uzdevumiem. Šis rīks ļauj lietotājam, lai izveidotu slēpto sienas izmantojot pielāgotu URL. Izmantojot Padlet pirmo reizi treneris sākas ar tukšu sienu, ko var pielāgot. Funkcijas ietver velkot un noņemot dokumentus, attēlus un PDF ir no darbvirsma uz sienas. Tās iespējams arī kopēt un ielīmēt saites uz video vai tīmekļa vietnes, kā arī izmantot datora kameru, lai uzņemtu attēlu un augšupielādēt to. Turklāt komentārus var vienkārši drukāti uz kuģa. Treneris var mēreni vai noņemt amatus un pārvaldīt savu dēlis (-s) 24 stundas diennaktī. Tas ir padara to ideāls instruments, lai strādātu ar audzēkņiem uz vienu uzdevumu vai projekta gaitā ilgāku laiku arī šajā mācību telpā, kā arī pa attālumu.

www.padlet.com

Webinars

Vēl viena iespēja aktīvi piedaloties izglītojamiem ir web-konferences. Termins webkonference ir plaši lietots. Vienkārši runājot, webkonference ir tiešsaistē izglītības prezentācija, kuras laikā piedalās skatītāji, kuri var uzdot jautājumus un dot komentārus. Tomēr, pieauguso skolotājs nolēm par cik daudz izglītojamo var būt aktīvi iesaistīti webkonferencē. Atkarībā no lietotas platformas, mijiedarbība starp webkonferences dalībniekiem var būt vairākas iespējās.

Dažādas programmas ir pieejama jau tagad. Lai izmantotu visas funkcijas ir bieži nepieciešama maksā versija. Tomēr platformu lielākā daļa piedāvā arī bezmaksas versiju ar ierobežotām iespējām! Piemērs:

www.clickmeeting.com

www.anymeeting.com

www.gotomeeting.com/webinar

SOCIĀLIE MĒDIJI

Sociālo mediju ir liels potenciāls pieaugušo izglītībā. Daudzi pieaugušie uztver sociālo mediju kā avotu up-to-jaunāko informāciju par draugiem un pasaulē, bet dažiem tas ir saziņas līdzeklis, pašreklāmai un lepojas par savu sasniegumu. Šādu potenciālu var efektīvi izmantot apmācībā. Tas ļauj mums pagarināt mācību procesu ārpus klasē un iemācīties lietas, par kurām nebija pietiekami daudz laika ar apmācību laikā.

The image shows the Facebook logo, which consists of the word "facebook" in white lowercase letters on a blue rectangular background.

Facebook (www.Facebook.com) ir viens no populārākajiem sociālo mediju. Šīs vietnes iespējas ir pieejama pēc vienkāršas reģistrācijas. Facebook var ievietot komentārus, saites, fotogrāfijas, filmas un

citus failus. Protams, var arī komentēt rakstīta satura un materiālu. Tāpat ir vērts izmantot šo vietni, kā sava veida motivētājs, nosakot datumus up-nāk notikumiem. Turklāt, šis rīks var izmantot, lai atpazītu mērķa grupu vai diagnozi vajadzībām caur norīkošanu aptaujas vai veidojot diskusiju.

Būtu grūti palaist mācību procesu uz tā saukto laika jo milzīgs daudzums jauna satura šķiet tik ātri, ka tas padara neiespējamu ievērot tēmu. Iespēja izveidot un vadīt grupu, būtu jāizmanto, lai e-mācīšanās procesā. Ir vērts ņemt vērā līmeni, vēlmi, lai dalītos zināšanās un pieredzē par mācību procesu, izvēloties sadarbības formu. Mēs varam izvēlēties saskaņu starp tā saucamo:

- PUBLIC GROUP kuras locekļi un to darbības ietekme ir pieejami ikvienam,
- SLĒGTS GROUP, kas ir redzams visiem, bet tikai šīs grupas locekļiem var piedalīties grupas darbību,
- SECRET GROUP, ko var redzēt tikai tiem cilvēkiem, kuri bija uzaicināti. Tas palielina drošības sajūtu un vēlmi dalīties pieredzē

Lietojot šo rīku darbam vai privātiem mērķiem vajadzētu zināt, ka visas autora tiesības uz rakstiskiem materiāliem tiek nodoti vietā brīdī reģistrāciju.

Rezumējot, pašreizējie sociālie mediji pagarināt notiekošos procesus reālajā dzīvē, un var atbalstīt mācību procesu. Tomēr, tā ir jāizmanto pārdomāti. Pirms aicinot biedrus no mūsu apmācības piedalīties dažos pasākumos jautājumi par darba sociāliem ele- mediju jāizskaidro.

Ir vērts atcerēties, ka katra grupa ir nepieciešama personu, kas tiks veiktas. Grupas bez moderatoriem ļoti ātri kļūst neaktīvi. Obligātie uzdevumi persona palēninās grupas:

- noteikt savus principus un mērķi
- jaunus cilvēkus sveiciens.
- reakcijas (līdz vairākām stundām) uz informāciju un dokumentiem publicēta
- uzsākt diskusiju, uzdodot jautājumus
- rūpējas ievērot autortiesības

Piemērs un iedvesma, kurus interesē, izmantojot Facebook izglītojošiem mērķiem un izveidot interešu grupu ir Polijas grupa "treneris treneris kā Tra- eksaminētājs". Grupa tika dibināta kā slēgtā grupā, un ir vairāk nekā 10.000 dalībnieku.

Topics posted posts are very different, but related to adult education. Examples:

- saites uz resursiem, rakstus

- jautājumi par padomu, kādi instrumenti, lai izmantotu, kā izmantot uzdevumu

- jautājumi par viedokļiem par produktiem, ko piedāvā pieaugušo pasniedzējiem

Sanāksmes "virtuālo" bija tik interesanti, lai cilvēki, kas iesaistīti dalībniekus un organizēt tīklu pieaugušo treneriem un instruktoriem, kuri tiekas reālajā pasaulē, lai sha- atkārtotu zināšanas un mācīties vienam no otra, cita starpā, efektīvas metodes, kas strādā ar pieaugušajiem apmācību.

<https://www.facebook.com/groups/trenertrenerowi>

Instrumenti, lai izveidotu tiešsaistes viktorīnas, aptaujas vai diskusiju



Socrative and Kahoot

Socrative, galvenokārt izmanto formālās izglītības, ir smart studentu reaģēšanas sistēma, kas dod skolotājiem iesaistīties savas klases, izmantojot virkni izglītības spēles un vingrinājumus, izmantojot smartphones un tabletes. Progr ir ļoti vienkāršs un veikt tikai sekundes, lai slodze un palaist. Skolotāji kontrolēt jautājumus un spēles par savu klēpj datoru, bet studenti reaģēt un mijiedarboties ar savu smartphones, tabletes vai klēpj datoru. To var palaist kā lietotne mobilajām ierīcēm vai jebkuru pārlūku.

Kahoot!

Kahoot ir bezmaksas spēle balstīta mācīšanās platforma designed būt accesable lai mācību telpas un citiem mācību vidē. Tas ir ļoti vienkārši izmantot, piedāvā daudz jau pieejamo saturu un viktorīnas.

Treneris var izveidot jebkuru jautājumu kopumu ar iespējamām atbildēm, no kuriem izvēlēties. Jautājumi var attiekties uz pārbaudīt domēna zināšanas, cerības vai saglabātas jautājumus pabeidzot daļu lekciju

Jautājumi tiek parādīti uz displeja un iesaistītie cilvēki ir atbildīgi, izmantojot savus viedtālrunus vai tableti datorus. Pārbaude precizitāti un ātrumu atbildēšanas tiek darīts regulāri, rezultāti tiek parādīti uz kuģa.

"Kahoot" lietošana paaugstina enerģijas līmeni grupā.

Noderīgas saites:

www.socrati ve.com

www.getkahoot.com

www.t hat quiz.org

www.goconqr.com/en /quiz -maker

www.polleverywhere.com

www.t estm oz.com

www.g nowl edge.com

www.onli ne quizcreator.com

Dari pats! Prezentāciju instrumenti

Ļoti bieži laikā vai beigās, apmācības treneri iesaka dažus ku- posma materiāli, publikācijas un tīmekļa vietnes. Dažkārt (kā gadījumā ar metodi "Pagriezts klasē", ko mēs samēra folowed nodaļā), dalībnieki ar tiem iepazīties pirms semināra.

Ir vērts palielināt pievilcību šādu materiālu. Turpmāk sekcija ir saraksts ar dažiem lietderīgi instrumenti, ar kuru iepazīstināja materiāliem tonim varbūtēji interesantāku dalībniekiem.

Symbaloo

Ļoti labs līdzeklis, lai vizualizētu interneta saites, nevis vienkārši uzskaitot tos kā galda ir Symbaloo. Tas ir mākonis balstītas programma, kas ļauj lietotājiem organizēt un kategorizēt interneta saites formā pogām

Symbaloo darbojas no interneta pārlūku, un to var konfigurēt kā mājaslapu, kas ļauj lietotājiem izveidot personalizētu virtuālo darbvirsma pieejams no jebkuras ierīces ar interneta pieslēgumu. Izmantojot Symbaloo, jūs varat lūgt dalībniekus savas mācības, lai izskatītu konkrētus materiālus saistītas kā pogas, do viktorīna, skatīties YouTube lekciju un sniegt papildu materiālus atraktīvā veidā.

www.symbaloo.com

Weebly

Weebly ir bezmaksas tiešsaistes tīmekļa radītājs, izmantojot vienkāršu widget vietne celtnieks, kas darbojas tīmekļa pārlūku. Visi vietnes elementi ir drag-and-drop balstītas un ļoti viegli izmantot. Turklāt, tas automātiski ģenerē mobilo versiju katru mājas lapā. Uzglabāšana ir neierobežots, bet pakalpojums ierobežo individuālo failu izmērus. Android un iPhone apps ir pieejami, kas ļauj lietotājiem kontrolēt savu mājas satiksmes statistiku, atjaunināt blog posts un atbildēt uz komentāriem. Izmantojot šo rīku, jūs varat padarīt savu tiešsaistes mācību satura atkal pievilcīgāku. Ar šo rīku jūs varat ne tikai saistīt failus un video, bet faktiski augšupielādēt tos uz jūsu pašu radīts lapā.

Tā ir arī laba ideja, lai apvienotu dažādus instrumentus šeit iesniegti. Centieties, lai izveidotu lapu ar Weebly un pievienot kolekcija saites ar testiem un viktorīnas lieto Symbaloo!

Moodle

Lielisks veids, kā organizēt un nodrošināt mācību satura internetā ir Moodle. Moodle ir bezmaksas un atvērta pirmkoda programmatūras mācīšanās vadības sistēma izstrādāta pedagoģiskajiem principiem. Tas lielā mērā izmanto jauktās mācīšanās, tālmācību un Pagriezts klasē pieeju. Moodle nozīmē "moduļu objektorientētā dinamiskā mācību vidi". Tas ļauj mācību vidi paplašinot un šūšanas un to izmanto daudzi universitātes.


Izmantojot moodle pasniedzējus var sniegt visa veida materiālu, mācību programmas un pat novērtēšanas dalībniekiem savu treniņu.

Padlet, interaktīva tiešsaistes tāfele

Īss kopsavilkums (max. 350 signs)	Metodes, kā izmantot bezmaksas Padlet funkcijas dažādos izglītojošos pasākumos, piemēram, apmācībā un sanāksmēs.
Mērķa grupa	Pieaugušie
Labas prakses apraksts (max. 2000 signs)	<p>a. Treneru grupas apmācība (cilvēku starptautiskā grupa, kas nesatīka viens ar otru pirms tam). Ilgums: 5 dienas.</p> <p>1. Padlet kā tīklu instruments</p> <ul style="list-style-type: none"> - On-line tāfele tiek izveidota 2 nedēļas pirms apmācības. Katram dalībniekam tika lūgts ievietot viņa / viņas profesionālo informāciju (karte), foto un ievadīt apmācības cerības; - Mācību laikā tiek pievienoti viesu un treneru kartītes, kas strādā ar grupu uz tāfeli (Padlet). <p>2. On-line tāfele, kā grupu darba metožu kolekcija, kas tiek iesniegti apmācību (piezīmes no apmācības) laikā un izveidoti uz pašreizējā pamata;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Treneris pievienoja tiešsaistē aktīvo metožu apspriesto apmācību aprakstus tādā veidā, ka dalībnieki varētu pievienot savus piemērus un iedvesmu laikā. <p>3. Tāfele kā saitu ar papildu materiāliem kolekcija, kas saistīti ar priekšmetu apmācību</p> <p>b. Starptautiskā kontaktseminārs tiem, kuri var būt ieinteresēti, iesniegt partnerības pieteikumu Erasmus + programmā. 3-dienu laikā semināra dalībnieki no dažādām valstīm rada idejas kopīgiem projektiem un pievieno tos tiešsaistes tāfelē (Padlet), kas tika radīts speciāli šim nolūkam un nodrošināti ar paroli pieejama tikai dalībniekiem.</p> <p>Padlet tiek izmantots kā instruments informācijas vākšanā un projektu idejas apmaiņā.</p>
Ieteikumi īstenošanai un izplatīšanai (max 300 signs)	<ul style="list-style-type: none"> - tiešsaistes tāfeles izmantošanas analīze, - Rūpēties par datu drošību (parole aizsardzība) - Radīt un pievienojot piezīmes mācību / pasākuma laikā
Organizēšanas informācija	

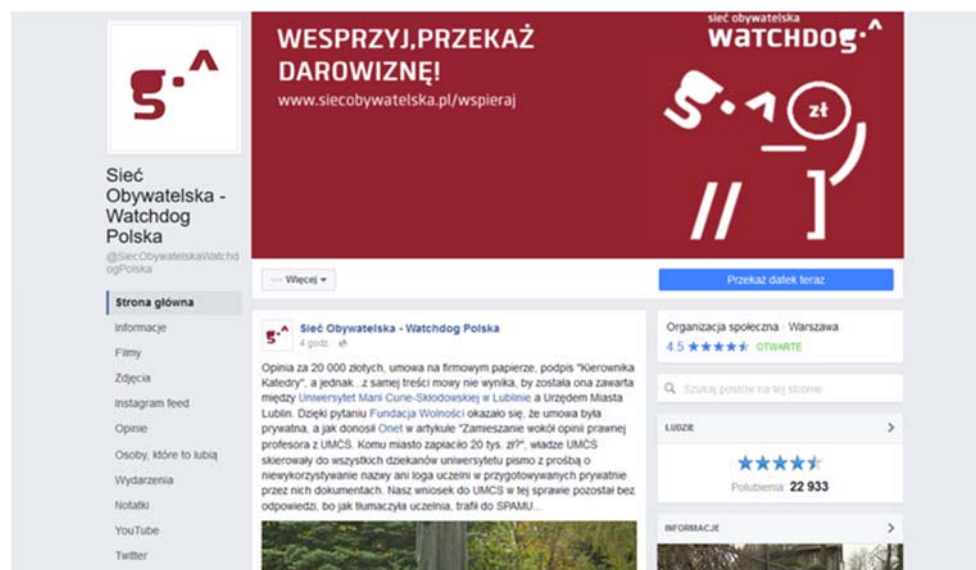
LABA PRAKSE

FACEBOOK strādā ar līderiem juridiskā izglītība

Īss kopsavilkums	Sociālie mediji piedāvā iespēju, lai atbalstītu mācību procesu. Turpmāk norādīta prakse rāda piemērošanu Facebook.com juridiskās izglītības vadītāju kaskādes apmācībā. Pateicoties izmantošanu slēgtās grupas rīku, dalībnieki sadarbojās kā atbalsta un konsultāciju grupas tiesību jomā. Novērtēšanā tiek izmantota arī aptaujas rīks.
Mērķa grupa	Juridiskās izglītības vadītāji
Labas prakses apraksts (max. 2000 signs)	 <p>Pilsoņi Network Watchdog Polija (www.siecobywatelska.pl/in-brief) ir centusies, lai izplatītu zināšanas izpratni par piemērojamiem tiesību aktiem un izmantojot savas tiesības saskarsmē ar valsts pārvaldi.</p> <p>Vieglākais veids, kā paaugstināt sabiedrības izpratni ir izglītot tik daudz cilvēku, cik vien iespējams, kas var tikt veiktas veidā tā sauktās kaskādes sistēmā. Ko tas nozīmē, ka, centralizēti tiek trenēti cilvēku noteikta grupa, kas vēlāk nodot iegūtās zināšanas savā vietējā vidē. Apmācītais personāls nav speciālisti; tāpēc tie ir jāatbalsta viņu izglītības jomā, kuru juridiskās un savstarpēju atbalstu speciālistiem. Par dalībniekiem projektā ir izkaisīti visā valstī, tādējādi, konsultācijas un pārrunas ir jāveic tiešsaistē.</p> <p>Rīks, kas tika izmantots tiešsaistes apspriešanās bija slēgta grupa www.facebook.com. Šīs opcijas izvēle dod iespēju sazināties tikai ar saviem biedriem, kas var apskatīt amatus. Tajā pašā laikā, tas veicina tās operācijām starp citiem lietotājiem, kuri var uzzināt par tā esamību.</p> <p>Pirmajā posmā projekta grupa vadītāji piedalījās stacionārā apmācībā ar ekspertiem. Tikšanās laikā, tie pārbaudīti ilustratīvi skriptus un metodes grupu darba un izstrādāja skeletus no saviem treniņiem. Kad projekts beidzās, dalībniekiem bija 4 mēneši, lai īstenotu apmācību savā vietējā vidē. Pirmajā posmā tiešsaistes darbā, dalībnieki apspriedās otru saistībā ar tēmu izveidojot skriptu. Ar komentāriem, tie nodrošināja atgriezenisko saiti un dalījās savas grafiskos materiālos. Šajā periodā, bija iespēja uzdot arī jautājumus ekspertiem, īpaši tiesību jomās. Pateicoties piekļuvei iepriekš uzdotajiem jautājumiem un atbildēm uz tiem, daži no dalībniekiem nevajadzēja uzdot savu jautājumu, jo atbilde jau bija forumā. Tādējādi, eksperts atbildēja tikai vienu reizi.</p>

Nākamais posms ar savstarpējās mācīšanās bija diskusija par veikto sanāksmēm. Dalībnieki ziņoja par kursu sesijām un piemēroto līdzekļu efektivitāti. Tie, kas jau bija pieredze šādās sanāksmēs kļuva mentoru tiem, kas piedalījās pirmo reizi. Otrā skripta izpildes laikā sadarbība noritēja līdzīgi.

Pēc mācību moduļu izbeigšanas, facebook portāls tika izmantots, lai novērtētu sadarbību un veiktās darbības. APTAUJAS līdzeklis tika piemērots šim nolūkam. Locekļi novērtējuši šo mediju, un daudzi no viņiem sāka savas grupas dalībniekiem sanāksmēm.



**Ieteikumi
īstenošanai un
izplatīšanai
(max 300 signs)**

Rīks var tiek piemērots iegūto zināšanu pieredzes apmaiņā vai procesa īstenošanā stacionārā mācību laikā. To var izmantot arī kā Pagriezts klasē, ja publicētu noteiktu saturu pirms sanāksmes.

**Organizēšanas
informācija**

Ir nepieciešams, lai izveidotu kontu, pirms mēs sākam funkcijas. Mūsu studentiem ir arī savi konti.

Privātuma iestatījumi grupām: www.facebook.com/help/220336891328465

Pagriezta klase = Pagrieztas mācības

KAS IR Pagriezta klasē?

Apmācībā, partneri no "E-procesu e-apmācības" projekts, daudz laika un diskusiju, kas veltīta vienam metodi, Pagriezts klases metodi. Šī metode lieliski ievieš jaunas tehnoloģijas mācībām.

Šī metode tika uzsākta ar diviem amerikāņu vidusskolu skolotājiem (J. Bergmana un A. SAMS) 2007.

Viņi sāka ierakstu prezentācijas padarīt filmas prom studentiem. [Link]

Pamatnoteikums ir Pagriezts klasē ir ieviest galvenos jautājumus dalībniekiem (iesaistīti mācību procesā personas) pirms tikšanās ar mācību telpā. Metode iegūst milzīgu popularitāti, pateicoties veicināšanai un jaunu tehnoloģiju pieejamība. Tie palīdz vienkāršot sagatavošanu un materiālu nodošanu.

Tāpēc, dalībnieki vispirms mācās mājās - izmantojot tiešsaistes mācību materiālus, tad iegūtās zināšanas tiek papildinātas ar mācību telpā.

Fāzēs Pagriezts klasē

1. sagatavošana grupai (atlases mērķi, jautājumi) un materiālu izvēle
2. izplatīšana materiāliem
3. iepazīšanas (ar materiāliem) laiks
4. Aktivitātes mācību telpā

Sniedzot izglītojošus materiālus pirms treniņa, treneris saņem vairāk laika atvēlēt attīstībai konkrētu jautājumu, pamatojoties uz tā saukto augstāko pasūtījuma domāšanu. Par mācību sesijas dalībnieks, kas jau iepazīs ar materiālu, var analizēt to, ievērojot to kritiski izvērtēt, atrast jaunus modeļus, diskutēt un sintezēt, visi mācību sesijas laikā.

Šis sākotnējais posms ir vērts izmantot pirms mācībām, ne tikai izplatīt materiālus (video, dokumentus vai prezentācijas). Šajā posmā dalībnieki var jau prasīt izpratnes jautājumiem un mudināja pārdomāt materiālu. Mijiedarbība starp treneri un dalībnieki pirms tikšanās ar mācību telpā var attiekties uz precizējumu vai skaidrojumu par neskaidriem jautājumiem vai sākotnējās izpratnes pārbaude materiāla (ne tikai iepazīstināšanas).

Ir svarīgi, ka šādi jautājumi tiek risināti "Pagriezts klasē" metodi:

- dalībnieki iekļaušana nosakot mērķus un izvēloties tēmas (tas ļauj labāk izpratni par materiāla)
- norīkošanu materiāli Online - saprot kā obligātu mājasdarbu
- aktīvas metodes (pēc trenera) apmācībā telpā īstenošanai
- ņemot vērā atsauksmes un izglītības procesa vērtēšanas visu iesaistīto cilvēku

KĀPĒC "Pagriezts klasē"?

Pagriezts mācīšana ļauj pasniedzējiem izstrādāt materiālu pilnīgāk (ar atsevišķiem dalībniekiem), un tas arī ļauj katrai personai saprast materiāls pēc savas tempā.

Turklāt metodoloģija ir Pagriezts klasē iedvesmo gan treneriem un dalībniekiem mācību sesijas un rosina pārdomas par mācību metodi viņi piedalās, kā arī par mācību procesu kopumā. Tā rezultātā, dalībnieki ir vairāk motivēti, gatavi uzņemties lielāku atbildību saistībā ar izglītības procesa un tie ir emboldened uzdot jautājumus un īstenot savus piedzīvojumus.

Šī metodoloģija ļauj arī lielāku mijiedarbību abu pušu - pasniedzēju un dalībnieku, samazinot summu laika nepieciešams, lai sagatavotu mācību sesiju (Lage, dienas un Treglia, 2000).

Dalībnieki mācās paši lielā mērā, vienlaikus apzinoties, ka viņi mācās par sevi - tas savukārt rada augstāku pakāpi iesaistīšanās mācību laikā. Vairāk laika var arī tērēti "aci pret aci", diskusijas, jo pa tiešo mijiedarbību starp dalībniekiem Pagriezts classroom veicina izglītības procesus.

"Mājasdarbu" ieguvumi īpaša nozīme dalībniekiem, jo viņi zina, ka nedara tas būs neizdevīgi tiem.

Prasība par iepriekšējas izglītības motivē dalībniekus, lai iegūtu labākus rezultātus, bet pasniedzēji spēj atklāt kļūdas agrīnā stadijā mācīšanas un tādējādi efektīvāk reaģēt uz dalībnieku vajadzībām.

Pētījumi rāda, ka Pagriezts klasē sniedz daudzus ieguvumus - ieskaitot vairāk insightful curriculum apzinātos dalībnieki - sakarā ar:

- vairāk laika pielietot zināšanas viņi ieguvuši (Zappe et al., 2009)
- iespēju iesaistīties dalībniekus problēmu risināšanas darbībām (Toto & Nguyen, 2009)

- iespēju pārskatīt materiālu (Foerttsch et al., 2002)

Tika arī apstiprināts, ka metode ir Pagriezts klasē ļauj lielāka individualizācija no mācīšanās procesa - šūšanas metodes vajadzībām konkrētā dalībnieka.

Pagriezta klase- kādi materiāli ir jāizmanto?

Materiāli jāizvēlas īstenojot Pagriezts klasē metodoloģiju būtu jāatbilst vairākiem nosacījumiem:

Tām vajadzētu prasīt

- detalizētāka diskusija - nevajadzētu būt pārāk vienkāršs
- dažādība
- gan teorētiskās un praktiskās nodarbības

Par trenera uzdevums, papildus plānojot mācību procesu, ir izvēlēties materiālus, kas jāsniedz pirms mācību sesijas, kas veicina izglītības procesā. Jāņem vērā, ka gadījumā, ja regulāras klasēm, kas sagatavoti pēc tam, kad materiālus var izmantot atkārtoti, piemēram video ierakstīšanu. Lai sagatavotu mācību sesiju ar Pagriezts klasē metodi, atšķirīga pieeja ir nepieciešama, salīdzinot ar tradicionālo apmācību. Tas ir noderīgi, lai:

- Izmanto dažādus avotus (Atvērto mācību resursu), piem. rekomendē citiem pasniedzējiem vai speciālistiem līdz:

- Ierakstiet savu video un audio, sagatavot prezentācijas
- Lūdziet dalībniekus atrast interesantus materiālus
- Ļauj praktikantiem vai grupas atklāt savus avotus (arī internetā), citiem dalībniekiem
- Ierakstīt lekcijas ļauj to otrreizēju izmantošanu - jāatzīmē, ka tomēr šāda lekcija vajadzētu ilgt līdz sešiem minūtēm jautājumu

Priekšrocības ir Pagriezts klasē cilvēkiem ar mācīšanās traucējumiem:

- iespēja pārskatīt materiālu tik reižu, cik nepieciešams (tiešsaistes materiālus) drošā vidē (ne grupā)
- iespēja turpmākās saskarē ar treneri

materiāli dažādu veidu (audio, video, teksts), lai atbalstītu cilvēkus ar dažādiem mācīšanās stiliem

Vajadzīgas tehniskas IESPĒJAS

Ir svarīgi, lai katram skolēnam piekļūst nepieciešamo aprīkojumu (dators, klēpjdatators, tabletes) ar pastāvīgu piekļuvi internetam. Tas ir arī nepieciešams, ka treneriem un dalībniekiem ir interneta telpu, kas ļaus viņiem sadarboties. Tas var būt darbs mākonis īsāku apmācības, vai tīmekļa platforma ilgāku kursiem. Garākas kursi, sadalīta daļās, parasti nav viens treneris, bet speciālistu grupa sagatavojusi. Šajā gadījumā darbinieki nodrošina dalībniekus ar uzdevumiem uz platformas īstajā laikā. Uz platformas / interneta telpā ir jābūt telpa treneris un dalībniekiem, lai publicētu un akciju materiālus, izstrādnes un komentāriem.

Būtu jāatvieglo arī komunikācija starp pasniedzējiem un dalībniekiem. To paredz šādu e-mācīšanās platformas, piemēram, Moodle un Blackboard, Google Docs, Office 365, kā arī dažāda veida blogus.

Uzraudzība un novērtēšana

Kā jūs zināt, ka dalībnieki ir guvuši labumu no nepieciešamajiem materiāliem? Tikai izmantot klasisko pieeju, piem. sava veida tests vai viktorīnas. Ir svarīgi, lai treneris, lai saņemtu to rezultātus pirms sākuma klasēs.

- Sakarā ar "Pagriezts klasē", laiks mācību telpā var izmantot labāk:
- Tas atvieglo dziļāku izpratni par priekšmetu (vairāk laika veltīt konkrētiem jautājumiem - grupā vai individuāli)
- Palīdz plānošanas darbs ar aktīvām metodēm
- Koncentrējas uz neskaidriem jautājumiem

Ja pirmie mēģinājumi piemērojot Pagriezts klasē metode nedod gaidītos rezultātus, mēģināt saprast, kāpēc. Vai dalībnieki ir slikta piekļuve internetam mājās? Tika dalībniekiem dots pietiekami daudz laika, lai iepazītos ar materiālu, vai lai pabeigtu uzdevumus pirms treniņa?

Dažreiz viegls uzdevums ar īsu termiņu var pārliecināt dalībniekus šāda veida mācīšanās, bet parasti labāki rezultāti tiek sasniegti, dodot dalībniekiem vairāk laika, lai pabeigtu uzdevumus pirms nākamās sanāksmes.

Promengo Metodoed

<p>Īss kopsavilkums</p>	<p>PROMENGO ir gada kursi vadītājiem nevalstisko organizāciju Fonda akadēmijas sabiedrisko organizāciju, ko organizē saskaņā ar sākotnējo metodi veikto, tā sauktais PROMENGO modelis, metode salīdzināms ar Pagriezts klasē.</p> <p>Kurss ietver 280 stundu mācību (140 h tiešsaistē un 140 h semināru). Tā sastāv no 9 mācīšanās ceļus. Katrs uzņemas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pašmācības tiešsaistē, kas sagatavo dalībniekus mācību sesiju mācību telpā, 2. dalība 2 dienu seminārs un 3. sniegums šķiro uzdevumu ar iespēju konsultācijām, izmantojot platformu vai citu jauno mediju. <p>Kurss attiecas arī gamifikācijas mehānismus.</p>
<p>Mērķa grupa</p>	<p>NVO Pārvaldnieki -Pieaugušie</p>
<p>Labas prakses apraksts (max. 2000 signs)</p>	<p>a) ievada e-apmācības sastāvdaļu un gatavojas klasē mācības; tā standarta elements ir ekrāna kursu, kas ilgst cc 2, 3 stundas;</p> <p>b) divu dienu klasē mācības;</p> <p>c) final e-mācību tests par tēmu</p> <p>d) veic īstenošanas šķiroti uzdevumus ar iespēju konsultēties treneris online</p> <p>e) uzdevumi darbības novērtējums (ar treneri) un atgriezeniskā saite dalībniekam.</p> <p>Tēma ceļš cikls ilgst apmēram mēnesi.</p> <p>Sakarā ar metodi dalībniekiem, kas nonāk mācību telpā ir priekšzināšanas par šo tēmu. Trenažieri, semināru laikā, var padziļināt zināšanas par tēmu, un pamatmateriāls kļūst tēma diskusiju un savstarpēju (starp dalībniekiem) pieredzes apmaiņu.</p> <p>On-line daļa tiek īstenota, izmantojot individualizētu Moodle platformu.</p> <p>Katrs dalībnieks saņem paroli uz platformas, un tādējādi viņam / viņai ir pieejami savos ceļu un var uzraudzīt to attīstību.</p> <p>Turklāt Promoengo protams piemēro vērtēšanas sistēmu uzdevumu dalībnieku apmācību izpildījumā. Viņi saņem punktus vai emblēmas par katru veikto uzdevumu vai apmeklētību klasē. Kad katrs apmācības ceļš ir apkopota, punkti tiek piešķirti katram dalībniekam, un tie ir redzami uz citiem cilvēkiem.</p> <p>Priekšrocības:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Efektīva pielāgošana mācību metožu mērķiem apmācību (atkarībā no prasmju mācīšanu, zināšanu nodošana un darba par attieksmi). - Samazināšana klases tikšanās.

	<p>Vadītāji, dalībnieki, protams, ir maz laika. Izmantojot jauktu mācību metodi, kursa daļa notiek mājās - par menedžeris šī ir lieliska organizatoriskā veicināšana.</p> <p>- Uzsvars tiek likts uz pašmācībai NVO vadītājiem. Piedaloties atsevišķā tiešsaistes mācībām, viņi ir vairāk atbildīgi par mācīšanos (zināšanas netiek nodotas ar pasniedzēju mācību telpā - tie ir atrast laiku un motivāciju mācīties, izmantojot datoru).</p> <p>- Tematiskās zināšanas datu bāzi (tiešsaistes kursi), ko var izmantot ar fonda īstenošanā citu apmācības un vadītāji, lai dalītos savās komandās.</p>
<p>Ieteikumi īstenošanai un izplatīšanai (max 300 signs)</p>	<p>Divu veidu diplomu</p> <p>Galvenais mērķis kursa FACO ir veicināt NVO Polijā un paaugstināt apsaimniekošanu NVO. PROMENGO, īpašu uzsvaru uz īstenošanu iegūto (ar vadītāju) zināšanas savās organizācijās. Lai sasniegtu šo mērķi - divu veidu diplomu tika ieviesti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sertifikāts apmācības pabeigšanas - tiem, kas vēl nav pabeiguši visu programmu, 2. PROMENGO diploms, kas apliecina pabeigta pilna protams, kopā ar īstenošanas uzdevumiem no savas organizācijas ar 9. apmācības veidiem katrā. <p>Ievads Šis atšķirības palielina motivāciju dalībniekiem, lai veiktu visu mācību ceļš</p> <p>Izstrādāt skaidrus, nepārprotamus noteikumus veikšanai un pabeidzot kursu, ir īpaši svarīgi, lai jauktām mācību metodēm, garākas formas (apmācības), kā arī pievienojot gamification elements, lai palielinātu motivāciju dalībniekiem. PROMENGO treneri ir atbildīgi par individuālo mācību takām. Viņi piešķirt punktus par īstenošanas darbiem - dalībnieks ir jāsasniedz vismaz 60% no 90 punktiem, lai iet. Tajā pašā laikā 3-4 personām ar 45 dalībniekiem saņems papildus punktus, lai pabeigtu mācību ceļu ar labākajiem rezultātiem.</p> <p>- Pārdomāts izvietojums materiāla katrā ceļā, tēmas atkārtots klasē mācības ir padziļināt klases mācību laikā. Pēdējais elements ir īstenot zināšanu savās organizācijās. Tas saskan ar pieņēmumiem andragoģijas kas balsta mācību gada pieredzi, teoriju un īstenošanu zināšanas praksē.</p>
<p>Organizēšanas informācija</p>	<p>Pašlaik ir 3. izdevums PROMENGO un vairāk. Katrs izdevums ir apm. 45 dalībnieki.</p>

SOCIĀLĀS TENDENCES

Treneriem ir jāzina, kā noteikt sociālās tendences ātri un efektīvi, jo viņi strādā ar ļoti dažādām cilvēku grupām. Nespēja "update" pašreizējās tendences var izraisīt nevajadzības gan scenāriji saturu, kā arī formas konkrētu mācību vai prezentācijas. Ir vērts, lai iepazītos ar pašreizējām tendencēm, to virzieniem un signifikance pat ja mēs neplānojam pielāgoties tām.

Viens no sociāli nozīmīgās tendences, ir pieaugošā loma spēlēm. Ne tikai tie kļūst kā mēs pavadīt savu brīvo laiku, bet tie arī ietekmē to, kā mēs uztveram pasauli un sevi. Īpašā kultūras kodu, ko rada spēlētāji caurvij uz reālo pasauli. Kas ir vēl svarīgāk, pasaule spēles ir realitāte strauji mainās lomām un pasaulēm.

Kļūstot pievienots pašreizējiem normām un formām nav daļa no šīs kultūras. Šis ir tikai viens no spēlētāju iezīmes kā sociālās grupas. Lai pilnībā saprastu, kāpēc mēs ne- ed spēles un to vēsturisko nozīmi šādas grāmatas var atrast noderīga: "Man, spēlēt un Games" Roger Caillois un "Homo Lūdēns: pētījumu par Play-elements Kultūra" ar Johan Huizinga.

Kā lietot spēles

Mazāk plašs trenera viedokļa spēles var kļūt par noderīgu instrumentu daudzos līmeņos. Ko es domāju šeit ir citastarp kāršu spēles, galda spēles, datorspēles, telpiskās spēles, simulācijas un komandu spēles. Dažāda veida spēles parādījās tirgū pēdējo gadu laikā. Pieaugošais pieprasījums pēc "nopietnu spēles" izraisīja fakts, ka cilvēki, piemēram, man, proti, treneri ir vairs tikai jāizvēlas starp "Mau Mau" un "Mensch ärgere dich nicht" (Cilvēks, nebūs sapīcis).

Nopietna spēle ir spēle paredzēta galvenā citiem mērķiem, nevis tīra izklaide. Kalpo iegūt, attīstīt vai uzlabot spēlētāju īpašām prasmēm un problēmu risināšanas.

Spēle var atbalstīt jūsu darbu laikā, pirms un pēc mācībām. Katrā līmenī tas varētu būt interesants, uzrāda formā sīkriku instruments, kas iet uz zināšanām no izvēlētā vietā. Basics par gamification, vienkāršākais līdzeklis šajā gadījumā ir labi aprakstīts grāmatā ar nosaukumu "Gamification" ar Paweł Tkaczyk.

knowledge from a chosen area. Basics for gamification, the simplest tool in this case, is well described in the book entitled "Gamification" by Paweł Tkaczyk.

Gamifikācija ir piemērot mehānismu spēles, lai mainītu uzvedību cilvēku ārpus kontekstā spēli.

Tas var būt arī kaut kas vairāk - atbalstu attieksme pārmaiņu vai katalizatoru grupas procesā. Pateicoties spēles jūs saņemsiet pieredzi formā simulācijas spēlē vajadzīgs, lai izklūt īpašu prasmi (dažu stundu Smileurbo simulācija ir lielisks piemērs), tas ir arī vieglāk vadīt novērtējuma (Dixit vai Storycubes) vai izveidot praktisku izglītības situāciju ar izmantošanu telpiskā spēli.

Tomēr mums nevajadzētu piespiest neko. Pastiprināta izmantošana spēles mācību procesā prasa daudz jutību un piesardzību. Spēles nav universāli rīki un prasīt daudz precizitāti no trenera. Bez precizitāti tie var novest pie pretējiem rezultātiem. Ja to izmanto efektīvi, spēles var veikt uzdevumu vieglāku un radīt efektīvāku darbu dalībniekiem apmeklē savu apmācību.

Pasūtījuma izgatavotu vai gatavs?

Izveide spēles no nulles, ir sarežģīts un ar laika vai naudas ietilpīgs process. Tajā pašā laikā daudzi pasniedzēji, piemēram, mums vēlētos, lai to izdarītu. Nav īsceļi šeit. Ideja pati par sevi nav pietiekami. Katrs risinājums jātestē un labi iepakots. Rāda saviem dalībniekiem vienkāršu galda spēle ar krāsotu kāpnēm un interesantiem jautājumiem, kas notiek pēc tam, kad pārvietojas skaitītājs nepietiek vairs. Tas var vienkārši atturēt savus dalībniekus.

Tāpēc ir vērts izmantot gatavus risinājumus. Viens no tiem - MOG - ir aprakstīts turpmāk. Tas ir metodiskais priekšlikums balstās uz sadalījumu spēļu kategorijās atkarībā izvēli dalībnieku. Trīs aprakstītas tekstā formāti ļauj labāk saprotami pasauli spēles - vismaz pamata līmenī.

Spēles pats būs klāt mūsu sociālajā realitātē gadiem. Būt pazīstami ar viņiem kļūst nepieciešama treneri darbā. Lasot šo tekstu, ir pirmais solis, lai to izdarītu.

www.smileurbo.com/en

www.storycubes.com

Multi-variantu balstītas spēles-MĒRĶIS

Multi-variants-balstīta spēle (MOG) ir jaunizveidoto pieeja apvieno vairākas metodes un līdzekļus, ar tās galvenie elementi ir interaktīvs stāstu, izmantojot komunikācijas tehnoloģijas reālās pasaules vidē. Tas ietver aspektus nopietnu spēļu un gamification, tāpēc tas var būt interesants, tomēr galvenais mērķis ir izglītēt lietotājus. Atbilžu variantiem spēles var balstīt tikai internetā, kā bezsaistes programmā vai daļēji reālā vidē kā vairāku iespēju un vietu balstīta spēle.

MOG's joprojām ir diezgan jauns un pastāvīgā attīstībā. Tur ir milzīgs potenciāls, lai izmantotu tos neformālajā izglītībā, bet elementus formālās izglītības var būt daļa no satura, kā arī.

Kas irMOG?

Iedomājieties vienkāršu audio pastaigāties vai geocaching tūre vadīt līdz dažādām vietām, piespiežot jums izdarīt izvēli, un risināt uzdevumus, motivēt jums autentisku stāstu, bet jūs, kā lietotājs, izlemt iznākumu un jūsu treneris ietver izglītības saturu. Tas var būt ļoti pārliecinoši un atalgojot par dalībniekiem, bet prasa zināšanas stāsts rakstiski, zināšanas par vietējās vides, izglītības tēmu, kā arī plānošanas un spēli dizains, atkarībā no MOG.

OPCIJAS, DINAMIKA, IESPĒJAS

Šeit ir dažas no iespējām, ko var izmantot, vienlaikus radot Mog. Tas var būt

	Atvērts	Lineārs	Vairāku variāntu
Kartība	<i>mainīgs</i>	<i>fiksēts</i>	<i>jauktais</i>
Izvēle	<i>brīvais</i>	<i>Nav izvēles</i>	<i>atkarīgs</i>
Sēkas	<i>Nav mainiojošo notikumu</i>	<i>Notikumu fiksēta linija</i>	<i>Notikumu vairāk variānti</i>
Beigas	<i>Ārējais beigums</i>	<i>Caur spēle</i>	<i>Beigas vairāk varianti</i>
Piemērs	<i>"Zināšanu mozaīka"</i>	<i>"Audi/Video pastaiga"</i>	<i>„MOG“</i>

Atvērts	Lineārs	Vairāku variāntu
<ul style="list-style-type: none"> • katrs punkts ir pieejams • nav noteikta kārtība • neatkarīga izvēle • nekādas sekas (nav mainās spēle pasaulē, nav pieņemts lēmums, kas varētu ietekmēt stāstu) <p>"ārējais" beigums</p>	<ul style="list-style-type: none"> • fiksēta kārtība • nav izvēles • sekas (fiksētie notikumi) • "jauda ups" iespējams (īsta dzīve piedevas) • Totāla autora kontrole 	<ul style="list-style-type: none"> • fiksēta bet mainīgās kārtība (Ietekmē lēmumus) • sekas (Mainās spēle pasaulē, lēmumi var ietekme stāstu) • vairākas galotnes • pamats uz izvēli • nav "jauda ups" • atkārtotas spēles ugstas vērtības, ko izraisa ziņkārības

Lineārs stāsts vai ietver dažādas iespējas un rezultātus? Vai tas iezīme raksturs vai students tikai novērotājs?

	Bez lomas <i>Spēlētājs paliek pats par sevi</i>	Ar lomu <i>Spēlētājs saņem izdomāta rakstura lomu</i>
PAR	Vairāk individuālas iesaistīšanas, "Tieša pieredze"	Radīt identifikāciju ar "citām" identitātēm (piem.: bēgļi, liecinieki)
PRET	ierobežotās iespējas dodot "iekšējo pieredzi, ir grūti identificēt spēlētāja identitāte (dzimums, utt)	Mazāk individuālas iesaistīšanas

Izmantojot Mog, spēlētāji vai nu palikt paši vai saņemt lomu izdomāts raksturu uzdodas par tiem.

TEHNISKĀS IESPĒJAS

Spēļu tehnoloģijas daži piemēri, ko izmanto vairāku variantu un vietu balstīta spēlēs:

Parole

Lietotājs vāc burtiem, vārdiem vai kombinācijas dažādos (Key) vietās no MOG. Kad savākti, tos var izmantot, lai piekļūtu URL (piemēram www.yourdomain.com/parole), kas satur, piemēram, nākamais daļa no stāsta. Šī mehānika priekšrocība ir salīdzinoši vienkāršs pūles un īstenošanu, kā arī dažādas izmantošanas.

Power ups

Reālās dzīves objekti, kurus spēlētājs atrod un uzņemas ar viņu (piemēram, vienkārša maisa, lai transportētu lietas vēlāk). Pozitīvais aspekts, izmantojot jauda ups ir realitātes sajūtas pieaugums pieredzē. Gluži pretēji, jauda ups ir nepieciešams daudz pūļu spēles izveidotājam, un tas ir lietojamas tikai lineārās stāstu līnijās.

Izaicinājumi

Problēmas kā reālas dzīves uzdevumi, kurās spēlētāji ir, lai gūtu panākumus, uzlabo savu MOG progresu. Tas var izraisīt augstu iesaistīšanās, bet ir arī ļoti darbietilpīgs.

Epasts	Lietotāja izveidots saturs	SMS	AUDIO
E-pasta adrese ar "automatizētu reakciju", norādot nākamo punktu par: viegli integrēt, vairāk iesaistot	Nosūtīt bildes, apspriežot online par: vairāk iesaistīšanās, labāk mācīšanās, sociālā mijiedarbība, grupa ģenerētas-zināšanas pret: darbietilpīgus (regulārā administrēšana)	Ar tā saukto ziņam - programma var izveidot, sūtīt ziņas atkarībā no lietotāju reakcijas / atbildes (strādāt intensīvi)	Atkarībā no izvēles, lietotājs var ierakstīt audio avotus un to lietot spēles gaitā

Informācijas resursu piemēri:

Tā kā MOG norēķinās ar reālās pasaules vidi, tā var apvienot e-apmācības elementus ar reālās dzīves vietām. Daudziem no iespējām ir nepieciešams interneta pieslēgums. Lai gan smart-phones kļūst arvien vairāk un vairāk pieejami, tas joprojām ir šķērslis konkrētām mērķa grupām (ļoti jauni vai ļoti veci cilvēki), vai noteiktās vietnēs (āres, slēgta ēkas). Mobilie savienojumi joprojām ir diezgan lēni dažās jomās, un joslas platums bieži ir ierobežots.

		OFFLINE ONLINE <i>(lejupielādējami)</i>
	<i>Mājas lapas, blogi, wiki</i>	<i>Mp3 /drukašana/ tiešsaite</i>
Par	Interaktīvo iespēju lielākā daļa (Ar saitēm un QR kodu), iespējams integrēt dažādus medijus/ ārējus avotus	Mazāk tehnoloģiskās vajadzības (printeris, vai Mp3-Player) → Augstākās pieejamības, pielāgojamas
Pret	Tehniskais aprīkojums, kas nepieciešams (Smartphone / interneta pieejamība / joslas platums)	Mazāk mediju, vairāk fiziskās vajadzības (Glabāšanas / izplatīšanas / transports / resursi)

Katrs instruments vai satura prezentācijas veids var būt iesaistīts. Iedomājieties, izglītojamais vispirms atbild uz viktorīnas jautājumiem, atrisinā matemātisku uzdevumu, izvēlas pieejamo stasta daļu vai testu pirms mācību stundai. Iedomājieties, ka MOG ir drošs sociālo mediju izmantošanai, iebiedēšanai skolā, vides problēmām vai vienkārši vēstures mācībās. Visi instrumenti un metodes šeit uzrādītie var būt iekļauti MOGā.

Laba Prakse: MOG

Title: MOG Ahmed's Fahrrad	
<p>Īss kopsavilkums (max. 350 signs)</p>	<p>Kas ir MOG atkal? MOG ir ļoti atalgojot veids, kā nodrošināt izglītības saturu, lai jūsu studentiem. Gamification aspekts MOG var pievienot konkurenci un atlīdzības, lai tā, nopietns spēļu aspekts pievieno zināmu daudzumu izklaides uz izglītības mērķiem, kas padara to par lielisku metodi, lai palielinātu studentu motivāciju. Termins Multi risinājums un vieta balstīta spēle - ne tikai ietvert vairākas iespējas studentiem, no kuriem izvēlēties, bet arī treneri, kas attiecas kādi instrumenti un metodes tiks izmantot.</p> <p>"Ahmed's Fahrrad" The MOG "Ahmed's Fahrrad" (Ahmed's velosipēdu), tika izveidota ar wisamar izglītības institūtā Leipcigā. Tā mērķis ir sniegt un atbalstīt numerus kompetences ieskaitot valodu prasmes (rakstiski, lasīšanas, klausīšanās un runāšana) kultūras kompetences (juridiskie, kultūras, ikdienas dzīves situācijas, orientācijas), kā arī zināma neatkarība un drošības sajūta par dalībniekiem viņu jaunās vidēs.</p> <p>Lai to izdarītu Mog, ir nepieciešams viedtālrunis ar interneta pieslēgumu, un dalībnieks ir jābūt pilsētas centrā Leipcigā.</p> <p>Jo MOG dalībnieki spēlē lomu Ahmed, kurš saprot, ka viņa velosipēds tikai got nozagts. Viņiem ir dažādas iespējas saņemt clues par velosipēdu. Atkarībā savu izvēli, dalībnieki ir piem sekot virzieni Leipcigas pilsētas, aprakstīt situāciju vai aizpildīt sūdzību pie policijas. Dažas izvēles nosūtīt tos atpakaļ uz sākuma MOG, citi radīs iegūt Ahmed's velosipēdu atpakaļ.</p>
<p>Mērķa grupa</p>	<p>MOG var veikt visiem. Ideja ir padarīt saturu vairāk jautrības, vai reālāks vai veikt sarežģītas tēmas pieejamāku saviem skolēniem, pārskaitot tos reālās dzīves situācijās un reālās dzīves vidē. To var galvenokārt izmanto neformālās izglītības skolēniem, studentiem un pieaugušo izglītībā.</p> <p>MOG Ahmed's velosipēdu ir vērsta uz bēgļiem un imigrantiem mācīties vācu valodu un par vācu kultūras normas un ikdienas dzīvi. Tas MOG ir uzlabotas dalībniekiem. Pielāgošana dažādiem valodas līmeņos ir sagatavošanā.</p>
<p>Labas prakses apraksts (max. 2000 signs)</p>	<p>Sagatavošana:</p> <p>Dalībnieku saņem informāciju par MOG Vācijas kursā. Treneris paskaidroja, noteikumus par MOG. Tad dalībnieks saņem saiti uz MOG un tas ir pārliecināts, katram dalībniekam ir smart tālruni vai simular ierīci, lai varētu spēlēt.</p> <p>MOG tiek vai nu veikta kā kursa darbību, un tādā gadījumā treneris accompenies dalībniekam (-iem), vai kā mājasdarbu vai brīvā laika aktivitātes, kas dalībniekiem un vēlāk pārbaudījusi treneris.</p> <p>Ievads:</p> <p>Dalībnieks tiek informēts, ka viņš vai viņa playes lomu Ahmed kurš nesen nāca uz Vāciju un tagad dzīvo Leipcigā. Ahmed tikko nopirka jaunu velosipēdu un vēlas doties uz pilsētu ar savu jauno velosipēdu.</p> <p>Viņš jautāja, ko viņš ņems līdzi (piem pasi, ūdens pudeli,</p>

mobile tālrunis). Ahmed diskus uz bibliotēku, lai pētītu viņa vācu kursu un pēc izkāpšana no ēkas atklāj, ka viņa velosipēds got nozagts.

Sākumpunkts

Pēc ieviešanas spēlētājam vajadzētu būt Augustus laukumā, viens no Leipzigs centrālajiem laukumiem. Stāsts nepārtraukti saskaņā ar izvēli dalībnieka.

Pie izejas punktu viņam ir sekot virzienos uz dažādām jomām, uz vai netālu no laukuma, kur Ahmed var uzdot dažādus personas par padomiem.

Šajā posmā dalībniekam ir jāizlemj, ko cilvēks grib runāt ar un kur viņš grib iet. Daži cilvēki lūgs viņam jautājumus Ahmed ir atbildēt pareizi.

otrais posms

Atkarībā no personas Ahmed ASKES un nākamajā atbilde (s) viņš dod sarunā, viņš vai nu ir jāiet atpakaļ uz sākumpunktu un mēģiniet vēlreiz, vai saņem vienu vai otru mājienu, kā arī virzieni citā vietā (šajā gadījumā dalībnieks ir iet uz turieni, lai varētu turpināt).

Tās ietver:

- Policijas iecirknī
 - Iespējamā atrašanās vieta zaglis
 - Par zaudēja property birojs
 - Atrašanās vietas, lai tikai iegūt jaunu velosipēdu
- Virzieni un apraksti vietu vienmēr ietver kādu informāciju par vēsturi, arhitektūru vai informāciju par praktiskas dabas. Dažādās vietās dalībnieks ne tikai atbildēt uz jautājumiem, vai izdarīt izvēli, bet saņem dažādu taskes kā piemēram:
- Raksturojot velosipēdu pēc iespējas sīkāk
 - Writing paziņojumu par Lost and Found mājas lapā
 - Aizpildīšana policijas sūdzību
 - Gramatika tests

Dalībniekam dara šos taskes izmanto papildus teksta laukā. Viņi vai nu kontrolē pavadoša skolotāja uz vietas, pēc spēles vai nākamajā nodarbībā kursu un tiek saglabāti tiešsaistē.

Beigas MOG

Daži izvēle pēc otrā posma novedīs pie beigām MOG. Kas nozīmē, ka dalībnieks ir, lai sāktu Mog vēlreiz, ja viņš vai viņa vēlas citu iznākumu.

Iespējamie gali ietver:

- Ahmed izpaužas viņa velosipēdu atpakaļ
- Ahmed tikai kļūst jauns velosipēds (nepadodas)
- Ahmed tiek apcietināts ar apņēmoties noziegumu

novērtēšana fāze

Pēc dalībnieks (-i), spēlēt Mog, viņu sniegums tiek vērtēts pēc valodas kursu viņu skolotāja wisamar.

Tie tiek jautāts, vai viņi atrada Mog noderīgu savām izglītības mērķiem, kādas izvēles viņi izgatavoti un kāpēc un teksti viņi rakstīja koriģē ar skolotāju.

<p>Ieteikumi īstenošanai un izplatīšanai (max 300 signs)</p>	<p>Jūsu pirmā MOG būtu viegla un nav pārāk liels. Ieteicams to darīt kā grupas projekts. Ļaujiet jūsu skolēni strādāt grupās - plāns, rakstīt un īstenot to kopā ar jums.</p> <p>Jums vispirms vajadzētu domāt par izglītības saturu, ko vēlaties sasniegt, tad par tehniskās iespējas jums ir. Vēlāk jums vajadzētu savienot stāstu ar reālās dzīves vietās.</p>
<p>Organizēšanas informācija</p>	<p>Ahmed's Bicycle pašlaik attīstībā, un drīz būs pieejams kā wiki un neatkarīgu mājas lapā.</p> <p>Iegūt dažas idejas par dažādām iespējām, lūdzu pārbaudiet šādas saites:</p> <p>Fort MC Money - Interactive Movie-Game: http://fortmcmoney.com/#/fortmcmoney</p> <p>Kolekcija simulācijas: http://www.conducttr.com/success-stories/</p> <p>Klasiskā audio staigāt: http://sustainability.bplaced.net/page/?page_id=107</p>

Jaunas Tehnoloģijas un invaliditāte

Jaunas Tehnoloģijas - Rīks sociālās iekļaušanas vai izslēgšanas cilvēkiem ar invaliditāti?

Tiek uzskatīts, ka jaunās tehnoloģijas padara dzīvi cilvēkiem ar invaliditāti tikai vieglāk. Un, protams, tas ir gadījums daudzos aspektos. Pateicoties viņiem, cilvēki, kuri nespēj pamest savas mājas vai cilvēkiem ar pārvietošanās grūtībām, var kļūt par daļu no virtuālo kopienu, veikt kontakti, piršana, konsultēties, vai uzzināt internetā, vai nu no individuālās lasīšanas, e-mācību treniņu vai webinaru . Internets kļūst par to avotu neatkarību.

Tomēr jāatceras, ka, piemērojot jauno IKT var veicināt cilvēkiem ar cita veida invaliditāti, piemēram, redzes, dzirdes, izziņas vai praktiskas iemaņas invaliditāti, tiek izslēgti. Ir lasīšanas programmatūru, kas skan saturu tīmekļa lapas vai e-pastu, un tādējādi ļauj neredzīgiem cilvēkiem izmantot datorus. Tomēr, lai šie cilvēki varētu būt pilnībā piekļūti saturam, šīs mājas lapas būtu pienācīgi organizēta, izmantojot WCAG 2.0 (tīmekļa satura pieejamības pamatnostādnes) standartiem.

Pastāvīga tehnoloģiju attīstību, bombardēt uztvērēju ar attēliem un interaktīvām ziņojumus vai palielinot vizuālo pievilcību prezentācijas bieži padara saturs pieejams cilvēkiem ar iepriekšminētajām problēmām. Vienlaikus arvien darbība tiek nodota internetā - nelietojat komunikatoriem, sociālo mediju vai pakalpojumus, var kļūt par iemeslu, kāpēc daļa sabiedrības ir izslēgta.

Būt pieaugušo treneris ir vērts atcerēties, ka tehnoloģijas / materiāli / prezentācijas piemērotās apmācības laikā jānodrošina pieejamība cilvēkiem, kuriem piekļuve informācijai ir ierobežota.

Turpmāk minētie noteikumi jāievēro WCAG 2.0 standartus, kas mērķis ir nodrošināt pilnīgu pieejamību saturu publicēto cilvēkiem ar redzes defektiem, ar dažāda līmeņa redzes ierobežojumiem, ieskaitot aklumu un cilvēkiem ar citiem ierobežojumiem piekļūt informācijai.

Pilnīga standarti ir pieejami [www.w3.org / TR / WCAG20](http://www.w3.org/TR/WCAG20). Turklāt pamatnostādnēs tajā ietverto, līdztekus praktiskos skaidrojumus, tiek publicēti arī daudzās tīmekļa vietnēs.

Fontu, atstarpes un saskaņošana

Fonts piemērots jābūt sans-serif, atstarpes starp rindām ne mazāki par 1,5 līnijas, teksts būtu jāaskaņo pa kreisi un pirmi punkti ar plašāku atstarpēm vai nedaudz atkāpi.

Krāsu kontrasts

Visas funkcionāls vai satura, kas apzīmē elementi būtu jāpaliek ievērojami kontrastē ar fonu. Kontrastu būtu jā saglabā pamata, standarta krāsu kompozīcijām operētājsistēmas (piemēram, ar "apgrieztus krāsas" režīmā).

Dokumenta struktūra

Pozīcijās 1 līmenis 6. jāpiemēro sadalīt dokumentu nodaļās, apakšnodaļās, jautājumi utt Inside sekcijas teksts jādala veidā punktiem, saraksti uc

Displejs

Tabulas būtu jāpiemēro tikai iesniegt tabulas datus, tos nedrīkst izmantot, lai formatēt dokumentu un tādējādi organizēt tās telpisko formu.

Alternatīva teksts grafikas

Fotogrāfijas, grafikas vai diagrammas vienmēr būtu aprīkots ar tā saucamo alternatīvo tekstu. Tā vajadzētu aprakstīt īsu un kodolīgu ceļu Ko attēlu, fotogrāfiju vai diagramma dāvanas. Tikai dekoratīvie grafikas var būt ne alternatīvs teksts.

Veidlapas un pogas

Visi formas lauki (teksta kastēs, atlases laukumi uc) un pogas ir skaidri marķētas ar alternatīvo tekstu.

Teksta saites

Par saites uz lapām, dokumentiem uc nosaukumi ir precīzi jānorāda mērķa objektu. Saikne ar tādu pašu nosaukumu vajadzētu vienmēr tieši uz to pašu objektu.

Tastatūras pieejamības

Visi elementi, kas darbojas uz lapas jābūt tastatūra pieejama. Gan uz priekšu un atpakaļ pieejamība būtu jānodrošina.

Dokumentu navigācija

Navigācijas laikā dokumentā jābūt saskaņotiem, loģiski un nemainīgiem.

Koncentrējoties pašreizējo elementu lapā

Visi interaktīvie elementi, piemēram, saites, baneri, vai veidlapas laukus jānorāda ar skaidru vizuālu fokusu (parasti veidā rāmja redzamu kuģojot uz lapu ar TAB taustiņu).

Page tālummaiņa

Lapu jāspēj ievērojami tālummaiņu (vismaz 200%) ar pārlūka instrumentiem. Šāda attālināt nevajadzētu radīt zaudējumus satura redzamību un izskatu horizontālo ritjoslu.

Lapa nosaukumi

Lapa nosaukumi redzamas pārlūkprogrammas virsrakstjoslā ir unikāls, un vajadzētu informēt lietotāju par saturu attēlotā lapā.

Captcha pārbaude

Situācija, kurā lietotājam ir pienākums rakstīt dažus burtus vai ciparus redzamas uz graphics, lai apstiprinātu savu darbību lapā nav atļauta (piemēram, sūtot īsziņu vai piepildīta anketu).

Dalīta failus formātā

Failu koplietošanas tīmekļa lapās (PDF, DOC, uc) jābūt aprīkotam ar teksta struktūru, alternatīvo tekstu grafikas, utt PDF failus nevar attēlu skenēšanu.

Saites uz informācijas pamatnostādņēm 26 valodās: www.ict4ial.eu

Piemērojot šos principus ļauj iestāšanās izglītības procesā daudzajiem instrumentiem, kas pieejami internetā. Diemžēl dažas jaunas programmas, interesantas mājas lapas vai materiāli var nebūt pieejami mūsu dalībniekiem. Plānošanas posmā apmācību jebkura persona, kas veic apmācību, būtu jāapsver pieejamības jautājumus cilvēkiem ar īpašām vajadzībām. Apmācības organizētājs savāktu informāciju par īpašajām vajadzībām dalībnieku - uz šā pamata, jūs faktiski var izvēlēties rīku.

Labā Prakse

WAI-NOT

Īss kopsavilkums

WAI-NOT piedāvā cilvēkiem ar intelektuālās attīstības traucējumiem ir pieejams internets. WAI-NOT tāpēc izstrādāja pasūtījuma mājas lapas par viņiem. Šī mājas lapa ir izglītības, (re) radoša, informatīvu un interaktīvu. Pasniedzējiem un uzraudzības iestādes var konsultēties ar manuālo un mācību video.

Mērķa grupa

Garīgās attīstības traucējumiem jaunieši un pieaugušie. Skolas cilvēkiem ar īpašām vajadzībām un viņu personāla apmācību centri, dienas aprūpes centru cilvēkiem ar garīga rakstura traucējumiem.

Mājas lapa kā instruments, lai padarītu IKT pieejamas jauniešiem ar garīgās attīstības traucējumiem un pieaugušajiem.

- Mājas (www.wai-not.be)
- Zems sliekšnis
- pielāgotas personām nav spējīgi lasīt, nerakstīt
- Droša vide
- apmācība skolotājiem / treneriem

Labas prakses apraksts

(max. 2000 signs)

mērķi:

- General - padarīt IKT pieejamas garīgās invalīdiem
- didaktiskā - meklējot novatoriskas mācību metodes, kas ir atbilst to vajadzībām
- Izglītības - izstrādāt metodi, lai palielinātu integrāciju IKT savā mācību programmā
- Sociālā - veicinot to tālāku sociālo integrāciju, uzlabojot viņu pašvērtējumu



	<p>Galvenās iezīmes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Security - aizsargā interneta vide • Accessible navigācija - vizuāli un dzirdes atbalsta navigācija (beta- un sklēras-piktogramma valoda, pielāgots krāsas) • atpūta - spēles, puzzles, mūzika • Informācija - digitālā laikraksts ("Wablieft"), WN + pieaugušajiem • Interaktivitāte - tērzēšana, e-pastu, e-kartiņas, sociālo tīklu, konsultācijas <p>Pieejamība:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Katram lietotājam ir savs profils • Teksts uz runu • piktogrammas • Teksta • Pictures • Friendly Lay-out • Vienkārša struktūra <p>Viegli pieteikšanās procedūra un paroli piktogrammās</p> <p>Dažādas funkcijas pieejams: News, My WAI-NAV (Social Network), Mail (intern & extern), Čats, Forum, viktorīna, mūsu vietā, Citas vietnes (cilvēkiem ar invaliditāti)</p> <p>WAI-NOT:</p> <ul style="list-style-type: none"> • piedāvā saviem lietotājiem iespēju veidot kopienu ar regulēts tērzētavu • ir tūkstošiem ikdienas lietotāju Flandrijā (to skaits pieaug katru nedēļu) • sadarbojas ar vairākām organizācijām IKT jomā un izglītībā. <p>Apvienojot šīs zināšanas un pieredzi, rada jaunas iespējas</p> <ul style="list-style-type: none"> • piedāvā atbalstu un zināšanas par IT un izglītību disabled bērniem • piedāvā dokumentāciju un rokasgrāmatas izmantošanas WAI-NOT • piedāvā datu bāzi par kurām saistītiem rakstiem par izglītību un apmācību, cilvēkiem ar garīgās attīstības traucējumiem.
<p>Ieteikumi īstenošanai un izplatīšanai (max 300 signs)</p>	<p>WAI-nav saņēmis daudz balvu: Microsoft, Digikids, Foundation King Boudewijn, SWIFT, KlasCement, Telenet uc</p> <p>Apbalvots par e-iekļaušanas, e-prakses etiķetes, Labākā prakse E-mācīšanās Eiropā 2003, IST. Ir arī poļu versija mājas lapā pieejama.</p>
<p>Organizēšanas informācija</p>	<p>vzw WAI-NOT</p> <p>Tervuursesteenweg 295, 3001 Leuven (Heverlee) BELGIUM</p> <p>E-mail: secretariaat@wai-not.org</p> <p>Helpdesk: info@wai-not.org</p>

Jaunas Tehnoloģijas un Mācību Rezultātu Novērtēšana

Vajadzību un mācību rezultātu novērtēšanas pārbaude tālmācībā

Tālmācību, e-mācības, jauktās mācīšanās, mobilās apmācības, utt parādīšana ir veicinājusi pārmaiņas mācību procesā (mācību un mācīšanās)

- No ievadīta (mācību un mācību programmas) procesa vai, citiem vārdiem sakot, tradicionālās pieejas

- Uz izejas / rezultātiem / etc (izglītojama kompetence) procesu vai, citiem vārdiem sakot, uz zināšanām balstīto pieeju.

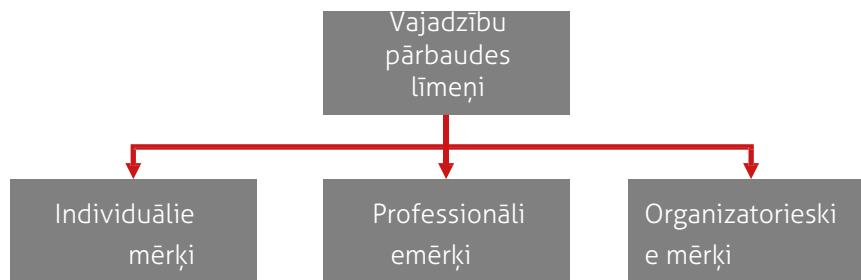
Tabula (Vanderput & Stroobants, 2016) ilustrē tradicionālas un kompetences balstās pieejas salīdzināšanu.

Tradicionāla pieeja	Kompetences balstās pieeja
Saturs (tas pats)	Kompetence (uzdevumu balstītas, lokans, reālais konteksts)
Stingri organizēts	Lokana organizācija
Zināšanas, iemaņas	Kompetence (zināšanu, iemaņu un attieksmi kombinācija)
Skolotājs fokusā	Izglītojamais fokusā
Novērtējums: Skolotājs, Zināšanas, iemaņas, Produkts (kognitīvais), Summātīva (testu kultūra), Beigums	Novērtējums: Izvērtējums (vairāk izvērtētāju, vairāk more instrumentu, vairākās laika periodos), Kompetences, Produkts un process, Formatīvā (izvērtēšanas kultūra), Pastāvīgi
Mācību vienības: atsevišķi	Starpdisciplināri mācību vienības

Paradigmas pāreja no ievadītas mācību procesa uz izejas balstīto mācību procesu ir ietekmējis divu jomu uzlabošanu e-procesā e-apmācībās:

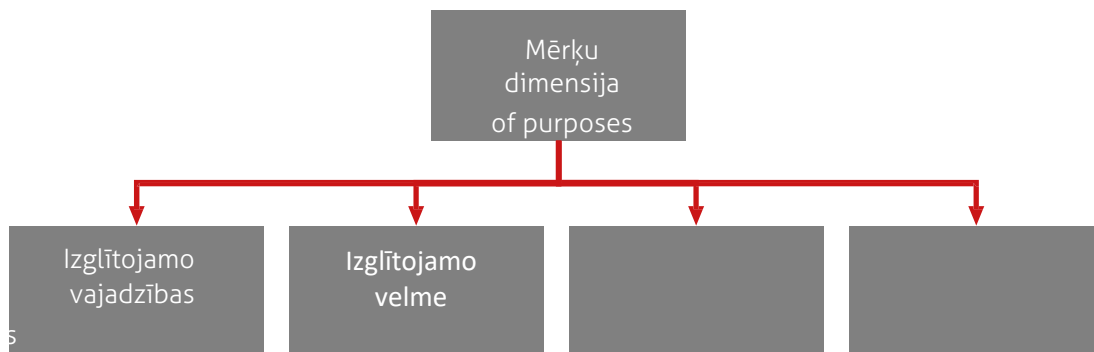
- Vajadzību pārbaudi un
- Mācību rezultātu novērtēšanu.

Attiecībā uz vajadzību pārbaudi, vajadzības tiek analizētas trīs līmeņos, kā parādīts attēlā.



Ar individuālajiem mērķiem, kompetence privātai lietošanai ir domāta: e-mācīšanās ģimenes un draugu vidē, piemēram, čatā, zvanot un sūtot e-pasta vēstules. Ar organizatoriskiem mērķiem, kompetences lietošana starp kolēģiem informācijas, paziņošanas, pieredzes, domu, ziņojumu vai novērtējuma izplatīšanu organizācijā, uzņēmumā vai aģentūrā ir identificēta. Un ar profesionāliem mērķiem, kompetence tiek izmantota saziņai ar speciālistiem un ekspertiem, kuru mērķis ir profesionāla attīstība.

Turklāt katrs mērķis ietver četras dimensijas (Karapetjana, 2008, 15. lpp.).



Lai identificētu izglītojamo vajadzības, šādas metodes tiek izmantotas:

- Tālmācības orientācija un
- Izglītojamo profila pētīšana.

Savukārt personāla vajadzības tiek pārbaudīti, izmantojot

- Pārskats par akadēmiskm panākumiem un
- Personāla apmācības vajadzību analīze.

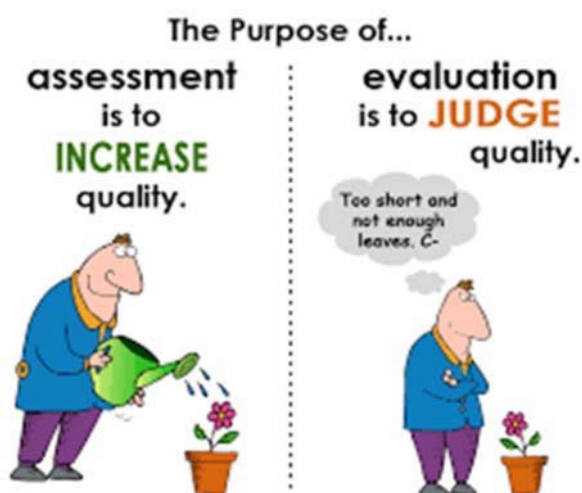
Transformācija no ievadīta mācību procesa uz izejas pamatoto procesu nodrošina maiņu e-procesā e-apmācībās

- No mācīšanas novērtējuma
- Uz tālmācības, e-mācīšanās, jauktās mācīšanās, mobilās mācīšanās izvērtēšanu.

Tabula uzsver galveno terminoloģiju tālmācības mācību rezultātu novērtēšanā

Termins	Termina definīcija
Ievadīts mācību process	Programma, mācīšana, etc.
Rezultāta balstīts mācību process	Izglītojamo kompetences vai, citiem vārdiem sakot, zināšanu, iemaņu un attieksmi kombinācija
Novērtējums	Pārbaudes un tās rezultātu (Ahrens, Bassus, Zaščerinska, 2012.) process, Atsauksmes par kursa, moduļa, mācību programmas vērtību, utt
Izvērtējums	Izglītojamo attīstība, izvietošana un pakāpes, atzīmes, utt. (Ahrens, Bassus, Zaščerinska, 2012)

No vienas puses, attēls (Vanderpu & Stroobants, 2016) norāda uz atšķirību starp terminiem "novērtēšana" un "izvērtēšana". No otras puses, novērtēšana ietver izvērtēšanu (Hahele, 2006, 152. lpp.).



Novērtējumi bieži izmanto izvērtējuma datus kopā ar citiem resursiem, lai pieņemtu lēmumus par pārskatīšanu, pieņemot vai noraidot kursu, moduli, mācību programmu (Ahrens, Bassus & Zaščerinska, 2012). Prasmēm balstītu pieejas ietvaros, novērtējums ir raksturīgs (Vanderput & Stroobants 2016)

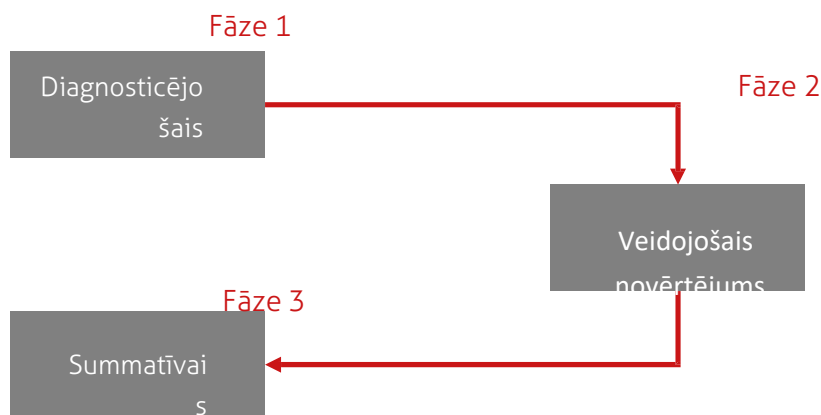
- Atbilstība (mācīšanās stils, motivācija, intelekts, interese, zināšanas, uc),
- Integrācija (laikā mācība – FEEDBACK + FEED UP + FEED FORWARD formula),
- Skolotāja iesaistīšana (paš, līdzgaitnieku, līdz-novērtējums),
- Zināšanu būvēšana orientēts mācību process (problēmu risināšanas prasmes, sociālās prasmes, praktiskās iemaņas, normatīvas prasmes, utt),
- Autentiskums un
- Daudzpusība.

Novērtējums sniedz atgriezenisko saiti par kursa, moduļa, mācību programmu vērtību un mijiedarbību starp vērtētājiem (Luka, 2007, p. 104). Vērtēšana tiek definēta kā novērtējums ar uzsvaru nevis uz mācību rezultātu novērtēšanu, bet ar uzsvaru uz starpsavienojumu starp mācīšanos un tās rezultātiem novērtēšanu kritēriju vienotā sistēmā (Hahele, 2006, 148. lpp, 152., Maslo, 2006, 52. lpp.). Vērtēšanas process iekļauj šādas piecos posmus (Luka, 2007, 104. lpp.)

- Novērtēšanas plāna sagatavošana,
- Mērķa identifikācija,
- Prakses mērķa izmaiņa,
- Kritēriju pamatojums un
- Prakses izmaiņu novērtējums un prezentācija.

Novērtēšanas mērķis var atšķirties (Hahele, 2006, 150. lpp.), kā attēlots 4.5 attēlā

- No diagnosticējoša 1. posmā
- Caur veidojošo novērtēšanu 2. posmā
- Līdz apkopojošo novērtējumu 3. posmā.



Diagnosticējoša novērtēšana tiek veikta kursa sākumā, lai iegūtu informāciju par izglītojamo zināšanām un prasmēm (Hahele, 2006, 150. lpp). Tad, formatīvā novērtēšana tiek organizēta kursa vidū, lai pārbaudītu izglītojamo izglītības progresu pakāpeniskumu (Hahele, 2006, 150. lpp.). Un, beigās, summatīvā novērtēšana pēc kursa beigās atklāj izglītojamo mērķu sasniegumus un pāreju uz nākamo (augstāko) izglītības līmeni (Hahele, 2006, 150. lpp.).

Novērtēšana ietver šādus elementus (Maslo, 2006, 53. lpp.)

- Pašnovērtējums,
- Iekšējā novērtēšana un

- Ārējā novērtēšana.

Pašnovērtējums tiek definēts kā izglītojama process domāt, analizēt un plānot savu mācīšanos saskaņā ar izstrādātam kopā ar pieaugušo skolotāju kritērijiem, kas atspoguļots ziņojumā rakstiskā formā saukto par pašnovērtējumu (Hahele, 2006, 150. lp.). Iekšējā novērtēšana tiek noteikta kā process, kurā

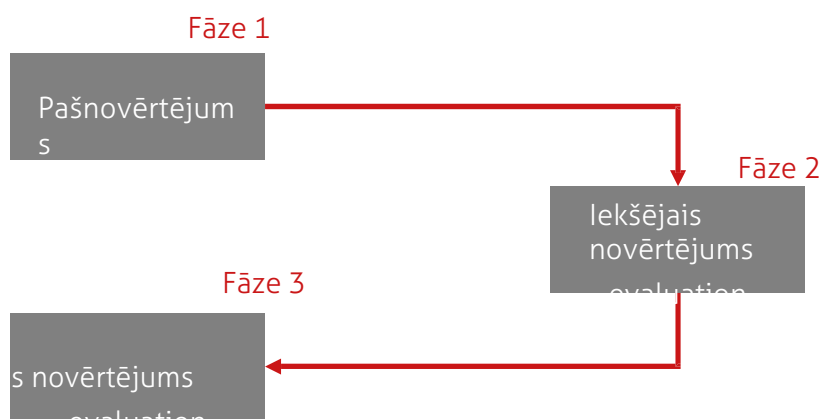
- Pieaugušo skolotājs un izglītojamie novērtē izglītojamo darba rezultātus saskaņā ar kopīgiem kritērijiem, kā arī
- Izglītojamie un izglītības iestādes vadība novērtē pieaugušo skolotāja darbu,

kas atspoguļots ziņojumā rakstiskā formā saukto par iekšējo vērtēšanu (Hahele, 2006, 150. lpp).

Ārējā vērtēšana tiek identificēta kā pieaugušo skolotāja darbu novērtējums no ārējiem ekspertiem, izglītojamie un izglītības iestādes vadības, saskaņā ar noteiktiem kritērijiem, kas atspoguļots ziņojumā rakstiskā formā saukto par ārējo novērtējumu (Hahele, 2006, p. 150).

Novērtēšanas posmi ir atklāti 4.7 attēlā:

- No pašnovērtējuma 1. posmā
- Caur iekšējo novērtēšanu 2. posmā
- Uz ārējo novērtējumu 3. posmā.



METODES

Dažādas metodes un instrumenti var būt izmantoti, lai savāktu informāciju, kas ir nepieciešama novērtēšanai vākšana (Tilkin, Kerkhofs, 2009):

- Aptaujas: saraksts ar jautājumiem, kas jāuzdod respondentiem;

- Apsvērumi: vērtēšanas datus var savākti, ievērojot dalībnieku uzvedību piemēram, pieaugušo skolotāju, izglītojamo, citu. Jānoteic, kurus uzvedības iezīmes jāievēro un kādi secinājumi var būt no tām;
- Intervijas: mutiska aptauja, strukturēta, daļēji strukturēta vai atvērtā. Intervijas var notikt individuāli vai grupās;
- Sanāksmes: tikšanās mudinā cilvēkus padomāt par lietām un tos apspriest. Novērtēšana notiek netieši;
- Snowballing / Delphi: cilvēki var but jautāti individuāli, ko viņi domā par konkrētām lietām. Tas noteikti apgaismo cilvēkus dzirdēt vai lasīt, ko tās pašas lietas nozīme citiem. Veicot jautājumu sarakstu, vai, ņemot vērā viedokļus, ir izveidota iespēja, lai citi varētu komentēt. Tādā veidā iespējamo atzinumu pārskats ir izveidots katram no jautājumiem;
- Rakstiskais produkts: rakstīt par savu pieredzi ir efektīvā metode refleksijai;
- Prezentācijas: stāstot citiem, kas notiek skolā vai projektā, rodas pārdomas par to, kas ir labi. Tas arī notiek ar kritiskajiem jautājumiem, kas var tikt izvirzīti auditorijā. Atkal šī metodi ir spēcīgs stimulators mācīties no pieredzes;
- Flowcharting:, aprakstot kursa vai mācību procesu, izmantojot "bloksķēmu" diagrammu, būs iespējams atspoguļot ne tikai dažādos procesa posmos, bet arī saikni starp dažādiem posmiem;
- Kritika / atsauksmes: ar iekšējiem vai ārējiem ekspertiem / kolēģiem. Aicinot citus nākt un izteikt savu viedokli par to, ko notiek projektā, skolā vai kādā programmā un viņi uztver, ir pozitīvs veids, izraisot iekšējo diskusiju par kvalitāti;
- Neuzbāzīgi pasākumi: daži dati var tikt apkopoti, nepieprasot palīdzību no citiem cilvēkiem. Cik bieži izglītojamie apmeklē bibliotēku? Cik daudz viņi nāk uz sanāksmēm vai atbild uz jautājumiem? Sekundāras informācijas ierakstīšanas ir arī izpalīdzīga, piemēram, mācību biežums, ar kuru strādā pieaugušo skolotājs mācību telpā, noteiks intensitāti, ar kādu tiek izmantota telpa.
- Ziņojumi / minūtes: Daži dokumenti tiek ražoti arī tad, ja novērtēšana nenotiek. Tomēr tie var būt noderīgi, ja novērtējumam jāfunkcionē. Turklāt dati šajos dokumentos var būt uzskatīti par būtiskiem arī tālākai analīzei.

Vērtēšanas metodes ietver vairāku formu, kas arī var būt jauktas (Vanderput & Stroobants, 2016).

Tādējādi, izglītojamo novērtēšanas veidi var ietvert (Vanderput & Stroobants 2016.):

- (E) KontROLSARAKSTS (novērošana),
- (E) Uzvedība apraksts (novērošana, pasnovērošana),

- (E) Attieksmes pakāpes,
- (E) saruna,
- (E) Portfolio,
- (E) gadījums,
- (E) ziņojums,
- (E) Raksts,
- (E) Simulācija,
- (E) prezentācija,
- (E) kompetence balstīta intervija,
- Stažēšanās, utt.

Citi instrumenti noderīgi izvērtēšanai (Tilkin, Kerkhofs, 2009), piemēram,

- Termometrs plus tūlītēja atgriezeniska saite: sava veida termometrs tiek ir ievietots uz tāfeles, lai norādītu, kā dalībnieki novērtē notikumu, kurā viņi piedalās. Flip diagramma ir neredzama visai grupai, un pēc tam pa vienam viņi iet pie tāfeles un atzīmē savu pozīciju uz "termometra" līnijas ar pildspalvu. Arī novērtēšanas jomas var būt iezīmētas, vai novērtēt visu kopumā. Pēc tam "termometra" ir pagriezts, lai pozīciju sadalījums būtu redzams visiem. To pēc tam var apspriest un jāprecizē.
- Vēstule adresēta sevi: lūgt izglītojamous uzrakstīt vēstuli sev par to, ko viņi ir iemācījušies, vai to, ko viņi plāno iet un darīt ar to, ko viņi ir iemācījušies. Tad sūtīt šos vēstules iesaistītajām pēc noteikta laika cilvēkiem. Tā uzlabo gan savu mācīšanos un novērtējuma ietekmi.
- Rakstu sagatavošana par projektu / programmu: rakstīšana uz papīra prasa analīzi, salīdzinājumus, pārdomas, formulēšana un sasaisti;
- Prezentācija: prezentāciju priekšrocība, salīdzinot ar rakstu, protams, diskusija. Dialogs, kas seko ir viens no bagātākajiem mācīšanās no pieredzes;
- Skolu biļetens vai zinātniskais žurnāls: tas kalpo līdzīgam mērķim, bet arī iekļauj vienošanas elementus par novērtējumu. Tas ne tikai izraisa diskusiju, kuras mērķis ir izprast, bet arī viens mērķis ir intereses, varas sadalījumu, atbildība, pilnvaras utt;
- Radīt tīmekļa vietne par projektu / programmu: jauno tehnoloģiju izmantošana palielina šī instrumenta kvalitāti. Turklāt tas kalpo līdzīgam mērķim, kā rakstot rakstus vai veicot biļetenu;
- Pašrefleksija instrumenti: ir pieejami instrumenti, kas palīdz pārdomāt mācību, izglītošanas, apmācības, organizācijas utt jautājumu konkrētiem aspektiem, piemēram, varētu būt skolas

klimats, mācību vide / komandas gars / efektivitātes kvalitāte / vadība utt. Eksperiments ar šo metodi palīdz saprast, kāda ietekme ir jaunai pieejai uz mācību vidi;

- Kritisks draugs: izglītojamie runa par savam šaubam, savu profesionālo pieredzi, bagātina mācību procesu. Ir pienācis brīdis, kad mācīšanās rezultātam jābūt nododam citiem;
- Darbs ar scenārijiem: viens mācīšanās aspekts ir spēja darīt lietas labāk nākotnē. Nākotnes scenārijus attīstība kļūst par iespējamo nākotni. Tas atvieglo nodošanu, ko ir iemācījušies, uz turpmāko darbību vai lēmumiem nākotnē. Ir vēlams izstrādāt divus vai trīs scenārijus, nevis vienu, lai veicinātu / izraisīt dialogu, kas ir nepieciešams, lai nodrošinātu bagātīgu mācību kontekstu, kas padara mācīšanās pieredzes pašnovērtējumu;
- Kritisko incidentu metode: rekonstruēt notikumus no savas pieredzes un identificēt kritiskus brīžus, kad jums bija jāveic būtiskus lēmumus. Uzdod citiem domāt par to, ko viņi būtu darījuši šajā situācijā. Aprakstiet savu izvēli, un salīdziniet to ar citu izvēlēm. Noteiciet, ko tas nozīmē, turpmākai rīcībai;
- Refleksijas klusums STAR (Situācija, Laiks, Pasākumi, Rezultāti): dažreiz ir ļoti noderīgi ikdienas profesionālajā dzīvē. Izmantojiet klusuma momentus, lai atspoguļotu un pierakstīt to, ko jūs vēlaties, lai atcerēties savu pieredzi, kura ir jau cauri. Apsvērt alternatīvus pasākumus un pārdomāt atkal par tiem;
- Mācību jautājumi, kas ir saistīti ar personas attīstības plāniem: vairākās organizācijās nav tradīcijas ļaun vai mudināt savus darbiniekus, lai noteiktu mācību jautājumus. Ja pieaugušo skolotāji vai menedžeri ļauj citiem zināt, ko viņi vēlas, izglītojamie būtu koncentrējas daudz labāk uz attiecīgo pieredzi savā darbā un gūt labākus panākumus. Bieži mācību mērķi un uzdevumi profesionāļiem paliek neskaidri un neviennozīmīgi. Tas ir neproduktīvi efektīvam mācībam un ietekmē organizācijas kvalitāti un spēju mainīties;
- 360° atsauksmes: šī ir apzināta dalībnieku novērojumu un viedokļu konfrontācija ar priekšnieku, kolēģiem, padotajiem vai citiem izglītojamiem. Uzsvārs ir uz dažādām perspektīvām, kurus varētu izraisīt atšķirības stāvoklī, lai labāk izprastu dinamiku pasaulē, kurā viens darbojas;
- Visualising lietas vai nu grafiski vai radošāk: attēli runā vairāk nekā vārdi. Tomēr, tas ir reti izmantots novērtēšanā. Mēģiniet iztēloties lietas un padarīt tās redzamas, vai taustāmu, vai dzirdētas radošā veidā. Tas, protams, rada daudz lielāku ietekmi;
- Debates, kas ir sacīkstes novērtēšanas procedūra salīdzināms ar tiesas procesu tiesā vai žūrijā: šī metode, kas ir ļoti stimulējoša un rada augstu saistības, uzsvē novērtējumu

vienošanas elementu lietošanu. Tajā pašā laikā tā stimulē motivāciju mācīties. Tas var būt laikietilpīga pieeja, bet tas, protams, padara novērtējums dzīvspējīgu;

- Piešķirot naudu, kā projekta prioritātes daļu: naudu dalīšana skaidri parāda norādītās izglītības vērtības. Cilvēki mēdz būt gatavi cīnīties tiešām grūti par naudu. Cīņā par naudu cilvēki skaidri liek savas prioritātes, runa par iemeslem un pierādījumiem. Tas sniedz mācīšanas precīzu pozīciju visu iesaistīto skolu pusēm;
- Kalpo kā konsultants citos līdzīgos projektos: aktīvi palīdz citiem novērtēšanā, kas palīdz analizēt savu situāciju. Tāpēc, ka citi vēlas saņemt padomu, izglītojamiem būtu ļoti skaidri noformulē, ko viņi domā. Jautājumi tiks uzdoti padomes pierādījumiem. Tātad izglītojamiem būs jāveido savu prātu sistemātiski.

Izglītojamo apmierinātības novērtējumu citi veidi var iekļaut

- Tālmācības ievirzi,
- Izglītojamo profilu pētīšanu,
- Izglītojamo apmierinātības aptauja,
- Izglītojamo tālmācības efektivitātes novērtējums.

Savukārt personāla novērtējums var tiek izdarīt, izmantojot

- Fakultātes / nodaļas / darbinieku apmierinātības aptauja,
- Pārskats par darbinieku akadēmiskam panākumim,
- Personāla apmācības vajadzību analīze.

Pieaugušo skolotāju novērtējums var iekļauj izglītojamo akadēmiskas un profesionālas panākumus.

Programmas efektivitātes novērtējums var būt balstīts uz šādiem jautājumiem:

- Ko jūs vēlaties darīt (Vizija)?
- Kādus pasākumus būtu jāveic, lai tur nokļūt (mērķi)?
- Ko darīt, lai sasniegtu katru posmu (rezultāti)?
- Cik labi jūs darāt to? (kritērijs).
- Kas un kā programma veicina izglītojamo attīstību un izaugsmi?

Izglītojamo mācīšanās un kursu novērtēšanas metodes ietver

- Pārskats par mācību līdzekļiem,
- Kursu novērtējums,
- Klases inventārs,
- Kurša attīstības pārskats.

Šāds novērtējuma forma kā akreditācija ietver šādas dimensijas:

- Institucionālais konteksts un saistības,
- Mācību programma un apmācība,
- Izglītojamo atbalsts,
- Novērtēšana un izvērtēšana.

Tālmācības materiālu novērtējums ir balstīts uz šādu analīzi

- Mācību kursa dizains,
- Saturs,
- Mācību grāmata,
- Nodaļas rokasgrāmata,
- Izglītojamo mācīšanās rokasgrāmata,
- Datoru programmatūras pieejamība,
- Datoru konferences software,
- Video, utt.

Novērtēšana var ietvert arī sagrupētus novērojumus no

- Administrācijas,
- Kursu sagatavošanas un mācību kursa dizaina,
- Sakaru tehnikas,
- Testa Instrumentiem un nepārtrauktas novērtēšanas,
- Personāla apmācības.

Šādi e-rīki var būt integrēti novērtējumā:

- Aptaujas (Monkey survey),
- Webkonferences,
- Moodle platformas izmantošana,
- Blogi,
- Sociālo mediju izmantošana, utt

LABA PRAKSE

Izglītojamo Pašnovērtējums

Īss kopsavilkums	<p>Jebkurš mācību kurss, process vai projekts beigas ar panākumiem. Pēc jauktās mācīšanās īstenošanas, kas ietver e-mācīšanos mācību procesā, šāds panākums kā izglītojamo digitālās kompetences bagātināšana tiek analizēts, izmantojot izglītojamo pašnovērtējumu. Pašnovērtējums var būt veikts vairākās formās, piemēram, aptauja ar atklātiem un / vai slēgtām jautājumiem, strukturētas intervijas, padziļinātas intervijas,</p>
Mērķa grupa	<p>Izglītojamo pašnovērtējums noder jebkuru izglītojamo mērķa grupai. Neformālās pieaugušo izglītībā, izglītojamo pašnovērtējums ir noderīga pašiem izglītojamiem, kā arī pieaugušo skolotājiem un skolotāju apmācībā pasniedzējiem un mentoriem, kas strādā mācību centros, apmācību kursus un programmas, utt, kas nodarbojas ar daudzveidību pieaugušo izglītojamou vidū, mācību agra pārtraukšana, izglītojamie no nelabvēlīgas vides (tostarp bēgļi, patvēruma meklētāji un migranti).</p>

Pašnovērtējuma plānošanas jautājumu formāts ietvēr (Tilkin, Kerkhofs, 2009):

- Novērtēšanas mērķi un saistītās indikatori
- Mērķa grupa (-as),
- Nepieciešama informācija (privātuma līgums)
- Novērtēšanas metodes un instrumenti
- Novērtēšanas procesa organizācija
- Informācijas apstrāde
- Kritēriju / pierādījumi identifikācija
- analīze / interpretācija
- Ziņojumi
- nodaļa un uzdevumu sadale
- Laika grafiks

**Labas prakses
apraksts**

Pašnovērtējums tiek organizēts kā daļēji strukturēta intervija, kurā ietilpst šādus trīs jautājumus, kā

1 Kāda ir jūsu attieksme pret mācībām?

2 Ko jūs esat iemācījušies šo apmācību laikā?

3 Kā jūs varat šīs zināšanas pielietot savā akadēmiskajā un profesionālajā jomā?

Pašnovērtējums tiek veikts individuālā līmeņā.

Šādas e-rīki var būt integrēt pašnovērtēšanā:

- aptauja (Monkey survey),
- Moodle platformas izmantošana,
- Blogi,
- Sociālo Mediju izmantošana, utt

**Ieteikumi
īstenošanai un
izplatīšanai**

Būtībā dokumentu analīze ir arī sava veida novērošana (Tilkin, Kerkhofs, 2009). Šoreiz dokumenti nevis uzvedība ir jāpārbauda (Tilkin, Kerkhofs, 2009). Atkal galvenais punkts, kas jāpatur prātā, ir prasība, lai būtu ļoti kodolīgi, ko jūs meklējat dokumentos (Tilkin, Kerkhofs, 2009). Līdzīgas lietas ir atkal svarīgas (Tilkin, Kerkhofs, 2009):

- Noteikt, ko jūs vēlaties zināt;
- Noteikt, kā tas ir redzams dokumentā;
- Izlemt, kā jūs gatavi darīt analīzi, piemēram, tikai skenēšana, vai vārds pa vārdam ?;
- Apsveriet, vai jūs vēlēties zināt ne tikai to, ko dokumentā ir minēts, bet arī, cik bieži, ar kuriem, vai kādā kontekstā.

Izglītojamie atklāj savu vēlmi dalīties savā pieredzē, kas iegūta klasē līdz gada beigām katru lekciju. Turklāt izglītojamie uzsvēr iespēju (Ilyinska, 2004, 92-93 lpp., 95)

- redzēt lietas no dažādām perspektīvām,
- ražot pazīstami komponentu jaunu organizāciju un
 - apsvērt jaunas idejas, padarot savienojumus ar iepriekšajam idejam.

**Organizēšanas
informācija**

Šī prakse tika īstenota Rīgas Pedagoģijas un izglītības vadības akadēmijā 2009.-2011. gados Jelenas Zascerskas stipendija promocijas darbs izstrādē ar Eiropas Sociālā fonda atbalstu projektā «Atbalsts doktora studijām Latvijas Universitātē»: projekta „Atbalsts doktora studijām Latvijas Universitātē” Vienošanās Nr. 2009/0138/1DP/1.1.2.1.2/09/IPIA/VIAA/004, LU reģistrācijas Nr. ESS2009/77. Vairāk informācijas Latvijas Universitātē, Rīgā, Latvijā: <http://www.lu.lv/par/projekti/es/2007-2013/esf/doktora-studijas-2/aktuali/merkstipendiju-izmaksa/>

Īss kopsavilkums	<p>Jebkurš mācību kursu vai projekts bedzas ar panākumiem. Pēc jauktās mācīšanās īstenošanas e-mācību laikā, apmācību kurss un projekts, kā arī to īstenošana, tiek analizēti caur ārēju novērtējumu. Ārējo novērtēšanu tradicionāli iesniedz eksperti. Eksperts ir profesionālis, kurš iegūst plašu pieredzi, balstoties uz pētījumiem noteiktā studiju jomā. Ekspertu izvēle balstās uz diviem kritērijiem, proti, atzītas zināšanas pētījuma tēmā un, kad nepastāv interešu konflikts. Ārējais novērtējums var veikt vairākās formās, piemēram, fokusa grupu intervijas, daļēji strukturētas intervijas, utt.</p>
Mērķa grupa	<p>Ārējā novērtēšana noder jebkuru izglītojamo mērķa grupai. Neformālās pieaugušo izglītībā, izglītojamo pašnovērtējums ir noderīga pašiem izglītojamiem, kā arī pieaugušo skolotājiem un skolotāju apmācībā pasniedzējiem un mentoriem, kas strādā mācību centros, apmācību kursus un programmas, utt, kas nodarbojas ar daudzveidību pieaugušo izglītojamou vidū, mācību agra pārtraukšana, izglītojamie no nelabvēlīgas vides (tostarp bēgļi, patvēruma meklētāji un migranti).</p>

<p>Labas prakses apraksts</p>	<p>Dati tiek vākti, izmantojot fokusa grupu intervijas, izmantojot webkonferenci vai skype sesijas. Mērķa grupas intervija ir paņēmiens, kurš ietver grupu padziļināto interviju, kurā dalībnieki tiek izvēlēti tāpēc, ka viņi ir mērķtiecīgi, lai gan ne vienmēr ir pārstāvi paraugu ņemšanā uz noteiktām iedzīvotāju grupām, šī grupu ir vērsta uz doto tēmu (Rabiee, 2004). Fokusgrupu intervijas izpēt, kā zināšanas, un vēl svarīgāk, idejas attīstas un darbojas noteiktā kultūras kontekstā, kā arī izpēt, kā viedokļi ir būvēti (Kitzinger, 1995). Jāpiemin, ka viedoklis ir definēts kā centrālā, organizējošā stāja (Portelli & Vilbert, 2002). Viedoklis sastāv no vīzijas, misijas un mērķiem. Viedoklis pedagogijā parasti tiek uzskatīts par mācību organizācijas jēdzienu, kas vērstas uz mācīšanas un mācīšanās procesu izstrādi (Garavan, 1997; Thomas & Allen, 2006).</p>
<p>Ieteikumi īstenošanai un izplatīšanai</p>	<p>Mērķa grupa parasti ietver no pieciem līdz 10 dalībniekiem (Krueger, 2002). Dalībnieki ir izvēlēti par kritērijiem, kas tiem būtu kaut ko teikt par tēmu, ietilpst vecuma diapazonu, ir līdzīgas sociālas īpašības un būtu ērti runāt ar intervētāju un viens ar otru (Richardson & Rabiee, 2001). Tā var būt arī izdevīgi apvienot dažādu grupu (piemēram, no vairākām profesijām), lai palielinātu dažādu perspektīvu izpēti grupas vides ietvaros (Kitzinger, 1995). Turklāt ir svarīgi apzināties, cik hierarhija grupas ietvaros var ietekmēt datus (slimnīcas asistents, piemēram, nomāca ar savu klātbūtni konsultantu no tās pašas slimnīcas) (Kitzinger, 1995). Dalībnieku izvēle fokusa grupu intervijai balstās uz trim kritērijiem: dalībnieka zināšanas par konkrētu tēmu, dalībnieka kultūras atšķirības un profesionālās izglītības daudzveidība (nodarbošanās, izglītība, uc) un dalībnieka hierarhija grupā. Dalībnieku skaits ir atkarīgs no fokusa grupas neviendabīguma: jo lielāks grupas neviendabīgums, jo mazāk dalībnieku skaits (Okoli & Pawlovski, 2004). Tālāk, mazākas grupas parāda lielāku potenciālu (Krueger & Casey, 2000). Tādējādi, pieci ir labs pētījuma dalībnieku skaits (Lopez & Salmerón, 2011). Fokusa grupa intervija tiek identificēta kā daļēji strukturētas intervijas. Daļēji strukturēta intervija tiek izmantota kād pētnieki bija ieguvusi sākotnējas zināšanas pētniecības jomā (Kroplijs & Raščevka, 2004).</p>
<p>Organizēšanas informācija</p>	<p>Šī prakse tika īstenota Rīgas Pedagoģijas un izglītības vadības akadēmijā 2009.-2011. gados Jelenas Zascerinskas stipendija promocijas darbs izstrādē ar Eiropas Sociālā fonda atbalstu projektā «Atbalsts doktora studijām Latvijas Universitātē»: projekta „Atbalsts doktora studijām Latvijas Universitātē” Vienošanās Nr. 2009/0138/1DP/1.1.2.1.2/09/IPIA/VIAA/004, LU reģistrācijas Nr.</p>

BIBLIOGRAPHY

- Ahrens, A., Bassus, O., & Zaščerinska, J. (2012). A Methodology of Evaluation of Efficiency of Engineering Curriculum in the Context of Sustainable Development. *Management of Sustainable Development (MSD) Journal*, Volume 4 Nr.2/2012, p. 21-28. Management of Sustainable Development Quality Research Centre, Lucian Blaga University Faculty of Engineering, Sibiu, Romania.
- Garavan, T. (1997). The learning organization: a review and evaluation. *The Learning Organization*. 4(1), 18-29.
- Hahele, R. (2006). Mācīšanās kvalitātes pašnovērtējuma iespējas novērtēšanas sistēmā Latvijā. In: I. Maslo (Ed.). *No zināšanām uz kompetentu darbību*, 148.-161. lpp. Latvijas Universitātes Akadēmiskais apgāds. 186 lpp.
- Ilyinska, L. (2004). *English for Science and Technology: Course design, Text Analysis, Research Writing*. RTU Publishing House. 216 p.
- Karapetjana, I. (2008). *English for Specific Purposes Teaching Methodology*. Latvijas Universitātes Akadēmiskais apgāds. 67 p.
- Kitzinger, J. (1995). Education and debate Qualitative Research: Introducing focus groups. *BMJ* 1995; 311:299-302 (29 July).
- Kropļijs, A., Raščevska, M. (2004). *Kvalitatīvās pētniecības metodes sociālajās zinātnēs*. Rīga: RaKa.
- Krueger, R. A. (2002). *Designing and Conducting Focus Group Interviews*. University of Minnesota, USA.
- Krueger, R. A. & Casey, M. A. (2000). *Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Lopez, C., Salmeron, J. (2011). A Framework for Classifying Risks in ERP Maintenance Projects. *Proceedings of International Conference on e-Business (ICE-B 2011)*, July 18-21, 2011, pp. 201-204. Publisher: SciTePress - Science and Technology Publications, Seville, Spain.
- Lūka, I. (2007). *Studentu profesionālās angļu valodas kompetences veidošanās tūrisma studijās. / Development of Students' ESP in Tertiary Level Tourism Studies Promocijas darbs / Unpublished Doctoral Thesis*. Latvijas Universitāte, Rīga: Latvijas Universitāte, Latvija. 321 lpp.

- Maslo, I. (2006). Kompetences jēdziena izpratnes daudzveidība un ar to saistītas problēmas Latvijas izglītības organizācijas sistēmas izveidē. In: I. Maslo (Ed). No zināšanām uz kompetentu darbību, 46.-56. lpp. Latvijas Universitātes Akadēmiskais apgāds. 186 lpp.
- Okoli, C., Pawlovski, S. (2004). The Delphi Method as a Research Tool: an example, design considerations and applications. *Information and Management*, 42(1), 15-29, (2004)
- Portelli, J. P., Vilbert, A. B. (2002). Standards, Equity, and the Curriculum of Life. *Analytic Teaching*. vol. 22, no. 1, pp. 4-19.
- Rabiee, F. (2004). Focus-group interview and data analysis. *Proceedings of the Nutrition Society*, 63, 655–660.
- Richardson, C,A. & Rabiee, F. (2001). 'A Question of Access' – an exploration of the factors influencing the health of young males aged 15–19 living in Corby and their use of health care services. *Health Education Journal* 60, 3–6.
- Thomas, K., Allen, S. (2006). The learning organization: a meta-analysis of themes in literature. *The Learning Organization*, vol. 13, no. 3, pp. 123-139.
- Tilkin, G., Kerkhofs, L. (2009). *Self-Evaluation in Adult LifeLong Learning*. Bilzen, Belgium: Alden Biesen.
- Vandeput, L. & Stroobants, I. (2016). Framework for competency based (online) learning. Nieuwe Media School (NMS), Mol, Belgium. - February 8th 2016.