

FALLSTUDIER OCH BÄSTA PRAxis I CYPERN

Erasmus+ KA2-projektet: "REACT - Skapande av en samarbetsmiljö i e-klassrum"

Intellektuellt resultat 2 "Skapande av en uppsättning innovativa aktiviteter, verktyg och pedagogiska samarbetsmetoder som är anpassade till en kursplan för ett virtuellt klassrum".

Erasmus+
Projekt KA2 - Samarbete för innovation och utbyte av god praxis
Projektnummer: 2020-1-DE02-KA226-VET-007926



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Legal description – Creative Commons licensing: The materials published on the "reacteclasslearning" project website are classified as Open Educational Resources' (OER) and can be freely (without permission of their creators): downloaded, used, reused, copied, adapted, and shared by users, with information about the source of their origin.

"DIGCIT - Strategiskt partnerskap för att utveckla öppna utbildningsresurser för undervisning i digitalt medborgarskap"

INLEDNING

Färdigheter i digitalt medborgarskap är viktiga för ungdomars utveckling i den digitala eran. Dessa färdigheter är viktiga för att tolka information, uttrycka sig i digitala medier, kommunicera i den digitala världen och fatta välgrundade beslut. Ungdomsorganisationerna är dock ännu inte helt förberedda på att stödja sina målgrupper, särskilt de med sämre möjligheter, i att skaffa sig dessa färdigheter.

ÖVERSIKT

Projektet DIGCIT syftar till att främja digitalt medborgarskap genom ungdomsarbete genom att utveckla innovativ pedagogik och metoder för undervisning, lärande och bedömning som hjälper utbildare och elever att använda digital teknik på kreativa, samarbetsinriktade och effektiva sätt.

Att undervisa i digitalt medborgarskap är en utmaning. Den framtagna handboken utgör utgångspunkten för utvecklingen av tio online-kurser för att förbättra ungdomars färdigheter i digitalt medborgarskap: Tillgång och integration, lärande och kreativitet, medie- och informationskunnighet, etik och empati, hälsa och välbefinnande, e-tillvaro och kommunikation, aktivt deltagande, rättigheter och skyldigheter, integritet och säkerhet samt konsumentmedvetenhet. Tio MOOC Canvases har tagits fram för att introducera läsaren i online-kursmiljön och ge en översikt över kurserna i digitalt medborgarskap.

För att skapa ett effektivt och ändamålsenligt digitalt synkront klassrum krävs det att nätlärare utvecklar en exceptionell kommunikationsförmåga. Lärare på det tjugoförsta århundradet behöver alla de färdigheter som krävs för att utveckla lektionsplaner för traditionell klassrumsundervisning, och de måste kunna tillämpa dem i digitala undervisningsmiljöer.

Projektet är ett program inom ERASMUS + och stöddes av SEAL CYPRUS från 02-2020 till 02-2022. Ansvariga medarbetare: Ourania XYLOURI, Anna DALOSI.

APPROACH

Färdigheter i digitalt medborgarskap är utan tvekan de mest värdefulla färdigheterna för ett sunt samhälle, men det är en utmaning att undervisa i online-kurser för att utveckla dessa färdigheter. För de 10 ämnena utvecklades 10 MOOC Canvases som tillhandahölls lärare och ungdomsarbetare med innovativa metoder för att utnyttja den potential som digitaliseringen utgör för ett aktivt medborgarskap hos deras målgrupper.

MOOC Canvas är ett konceptuellt ramverk för att stödja utbildare i beskrivningen och



utformningen av MOOCs. Den är inspirerad av Business Model Canvas och är en bra start för att utvärdera de nödvändiga resurserna innan man börjar utveckla en onlinekurs. MOOC Canvas definierar följande

elva sammanhängande frågor som behandlas genom en uppsättning frågor, vilket ger en visuell och begriplig vägledning för utbildare under MOOC-utformningsprocessen (Alario-Hoyos, 2014).

MOOC Canvas	Designad av:	Datum: Version:
1. Människan	2. Intellektuell	3. Utrustning
4. Plattform	5. Allmän beskrivning	
	6. Målgrupper	
	7. Pedagogiska metoder	8. Mål och kompetens
	9. Lärande Innehåll	10. Bedömningsaktiviteter
	11. Kompletterande teknik	
Tillgängliga resurser	Beslut om utformning	

De första avsnitten (grått) avser de nyckelresurser som finns tillgängliga (eller som läraren kan ha tillgång till) vid tidpunkten för utformningen av MOOC:en.

- 1) Mänskliga resurser
- 2) Intellektuella resurser
- 3) Utrustning
- 4) Plattform

När de tillgängliga resurserna har fyllts i kommer fokus att ligga på besluten om utformningen av online-kursen.

- 5) Allmän beskrivning
- 6) Målgrupper
- 7) Pedagogiska metoder
- 8) Mål och kompetens
- 9) Innehållet i undervisningen
- 10) Bedömningsverksamhet
- 11) Kompletterande teknik

Varje MOOC Canvas åtföljdes av lektions- och sessionsplaner och praktiska instruktioner för att ge ungdomsledare ett prisvärt och flexibelt sätt att lära sig hur man främjar digitalt medborgarskap hos unga människor.

Frågor för att vägleda utformningen av MOOC-kurser:

1. Människor
 - (1.1) Vilka personalresurser (antal personer)

tillgängliga och engagemang i timmar...) har du för att lansera MOOC:n?

(1.2) Har du möjlighet att anställa någon annan för att hjälpa dig med driften av MOOC:n?

2. Intellectuell

(2.1) Vilka intellektuella resurser (läromedel, OER, bilder, videor...) för att lansera MOOC:n?

(2.2) Har ni möjlighet att betala för ytterligare intellektuella resurser?

3. Utrustning

(3.1) Vilka hårdvaruresurser (inspelningsstudior, kameror...) har du för att förbereda innehållet?

(3.2) Vilka programvarutillgångar (licenser för videoinspelning och videoredigering) har du för att förbereda innehållet?

(3.3) Har ni möjlighet att köpa/hyra ytterligare hård- eller mjukvaruresurser?

4. Plattform

(4.1) Angående innehållet i undervisningen: Vilka typer av format (multimedia, text...) som stöds i din dator. plattform?

(4.2) När det gäller utvärderingsverksamhet: Vilken typ av Bedömningsaktiviteter (flerval, kamratbedömning...) stöds i din plattform?

(4.3) Har ni något socialt verktyg på er plattform?

5. Allmän beskrivning

(5.1) Vad heter din MOOC?

(5.2) Hur länge varar din MOOC (i veckor)? (5.3) Vilket är området för din MOOC?

6. Målgrupper

(6.1) Från vilka länder kommer de studerande?

(6.2) Vilken läs- och skrivkunnighet har de studerande?

(6.3) Vilka yrkessektorer tillhör de studerande? (6.4) Vad motiverar de studerande att delta i kursen?

7. Pedagogiska metoder

(7.1) Vilka pedagogiska metoder och/eller undervisningsmetoder kommer du att använda för att utforma din kurs (kunskapspridning, konnektivitet, projektbaserad inlärning, fallbaserad inlärning, samarbetsinriktad inlärning, aktiv inlärning...).

8. Mål och kompetens

(8.1) Vilka är kursens lärandemål?

(8.2) Vilka kompetenser bör eleverna förvärva under kursen?

9. Lärande Innehåll

(9.1) Hur kommer ni att strukturera innehållet i undervisningen?

(9.2) Vilka format kommer ni att använda för lärandets innehåll

(videor, pdfs, ppts, e-böcker...)?

(9.3) Tillåter din plattform denna struktur och dessa format?

10. Bedömningsaktiviteter

(10.1) Vilka formativa bedömningsaktiviteter kommer du att inkludera?

(10.2) Vilka summativa bedömningsaktiviteter kommer du att inkludera?

(10.3) Tillåter din plattform dessa bedömningsaktiviteter?

11. Kompletterande teknik

(11.1) Kommer ni att använda kompletterande teknik för att leverera läromedel (YouTube, Flickr...)?

(11.2) Kommer ni att använda kompletterande teknik för utvärderingsaktiviteterna (Hot Potatoes...)?

(11.3) Kommer ni att använda kompletterande teknik för att främja kommunikation och diskussion mellan eleverna (Facebook, Twitter...)?

RESULTAT

Under projektets första fas gjordes en undersökning av ungdomarnas åsikter och deras bidrag utvärderades. I nästa steg utvecklades online-kurser och övningar som var anpassade till ungdomars inlärningsstilar. Dessutom finns allt utbildningsmaterial och alla bedömningstester tillgängliga på e-plattformen för utbildning på nätet.

I mars 2022 anordnades en session för "Flerspråkig MOOC för ungdomars personliga utveckling inom utbildning i digitalt medborgarskap" inom DIGCIT-projektet med ungdomar i åldern 14-18 år (målgrupp). Det totala antalet elever som deltog i sessionerna var 29.

Huvudsyftet med sessionerna var att öka ungdomars medvetenhet om den nya MOOC:n för ungdomars personliga utveckling i den digitala eran, förbättra deras färdigheter i digitalt medborgarskap och stödja dem i att använda digital teknik på kreativa, samarbetsinriktade och effektiva sätt. Sessionen var uppdelad i två delar.

Den första delen ägnades åt att presentera eLearning-plattformens syfte och dess positiva karaktär för ungdomar. Tonvikten lades på betydelsen av plattformens digitala kurser för att stödja ungdomars kompetensutveckling genom det innovativa MOOC-systemet för undervisning, lärande, bedömning och erkännande.

Den andra delen av sessionen fokuserade på att förklara plattformens komponenter, navigationssystem och inställningar.

Efter att ha slutfört modulen fyllde eleverna i ett utvärderingsformulär med feedback om innehållet och den allmänna bilden av plattformen.

SLUTSATSER

- Förbättrade pedagogiska färdigheter hos ungdomsarbetare för att använda MOOC:s innovativa metoder som utvecklats särskilt för dem som vill utnyttja den potential som digitaliseringen innebär för ett aktivt medborgarskap hos deras målgrupp av ungdomar från partnerländerna;
- Utvecklade medborgarkompetens samtidigt som man skyddade säkerheten på nätet för ungdomar från partnerländerna, under ledning av ungdomsarbetare med ökad pedagogisk kompetens;
- Ökad medvetenhet hos ungdomar och ungdomsarbetare från partnerländerna om användningen av innovativa metoder och MOOC-utbildningsresurser för medborgarskap för att främja kvalitetsutveckling inom ungdomsarbetet i partnerländerna och Europa.