



SELCERT

Skills Development and Certification
for Trainers of Synchronous
Electronic Learning

AVSNITT

2.1

Teknologisk kompetens i
EMS-miljön

ÖVERSIKT ÖVER ENHETEN

Sammanfattning: Denna modul tar upp de förändringar som krävs för att omvandla inlärningsaktiviteter inom tekniksektorn till elektroniska inlärningsaktiviteter. Dessutom visar modulen på vikten av att engagera och utforma öppnings- och avslutningssessionerna i SEM på ett lämpligt sätt.

Detta avsnitt fokuserar på:

- 1) I de tekniska standarderna för utbildare EMS
- 2) Om utbildningstekniker som kan omvandlas från asynkrona till moderna

Bilder av modulen: 37

Varaktighet: 1h 55m

Alla teman är uppbyggda av underteman.

MÅL FÖR ENHETEN

UR KUNSKAPSSYNPUNKT:

1. Definiera minimikraven på digital kompetens för den utbildare som ska leverera SEM.
2. Ange de utbildningstekniker (t.ex. föreläsning, rollspel, erfarenhetsbaserade workshops etc.) som används i modern e-learning.

SEKTIONENS MÅL

AVSEENDE FÄRDIGHETER:

1. Utformning, användning och samordning av verktyg för chattmeddelanden.
2. Utformning av ett kick-off-möte online (inklusive riktlinjer för praktikanter om EMS-verktyg, interoperabilitet mellan plattformar etc).
3. Utforma strategier och tillvägagångssätt för att engagera deltagarna (inklusive strategier för att bryta isen, aktivera deltagarna, teamarbete och lärande samt andra strategier).
4. Integrering av asynkrona/face-to-face-element i samband med MESSAGE.

ENHETENS MÅL

UR ETT KOMPETENSPERSPEKTIV:

1. Att formulera och leverera effektiv utbildning i informations- och kommunikationsteknik (IKT-kunskap).

FRÅGOR SOM RÖR ENHETEN



1. Βασικές ψηφιακές δεξιότητες για εκπαιδευτές

2. Τεχνικές κατάρτισης στη ΣΗΜ

TEKNIK OCH UTSLÄPP

Γιατί το "εργαλείο" της τεχνολογίας είναι σημαντικό για τη μάθηση;

Οι γνώσεις του μαθητή σε δράση.

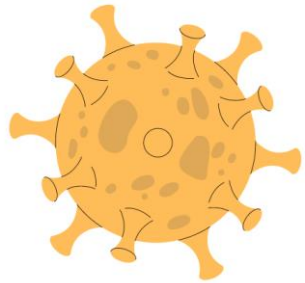
Αυξημένη συνεργασία και επικοινωνία

Εξατομικευμένες ευκαιρίες μάθησης

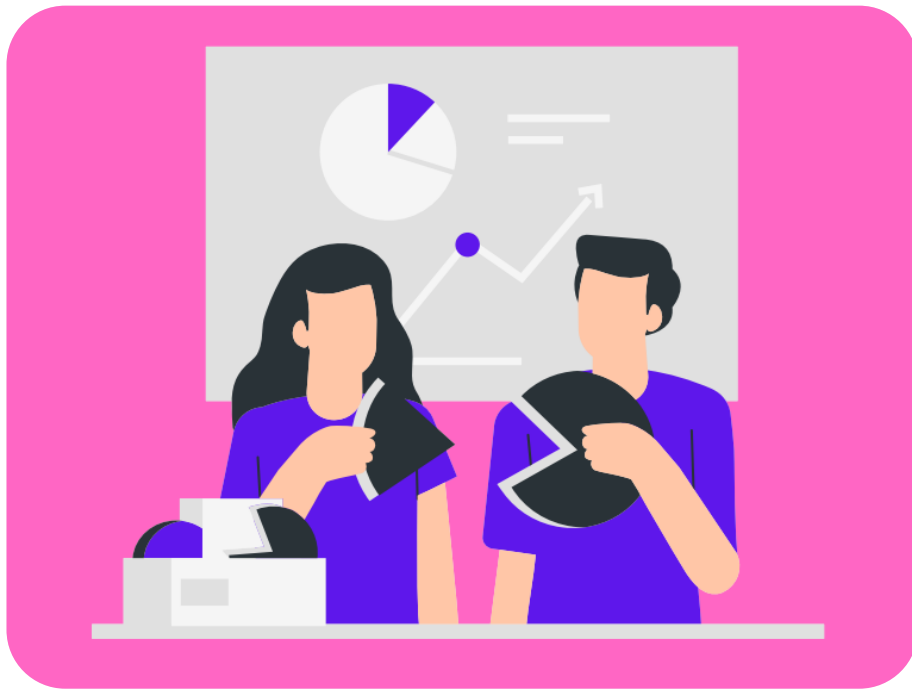
Εξοικονόμηση χρόνου - Αποτελεσματική μάθηση

DIGITAL KOMPETENS FÖR LÄRARE

ÄR DIGITAL KOMPETENS AVGÖRANDE FÖR UTBILDARE?



GRUNDLÄGGANDE DIGITAL KOMPETENS FÖR LÄRARE



Utbildning, undervisning och lärande har i hög grad påverkats av tekniken.



Vetenskapen om utbildning



Konsten att Undervisning



Studenter och lärare

GRUNDLÄGGANDE DIGITAL KOMPETENS FÖR LÄRARE

DIGITALA KOMPETENSER: gör det möjligt för människor att använda teknik för en rad olika ändamål, t.ex. arbete, **lärande**, shopping, information, underhållning och deltagande i samhället.

"De digitala färdigheter som krävs idag skiljer sig från dem som krävdes för 5 år sedan, vilket understryker behovet av att utveckla grundläggande digitala färdigheter och färdigheter för kontinuerlig uppdatering i samband med livslångt lärande."



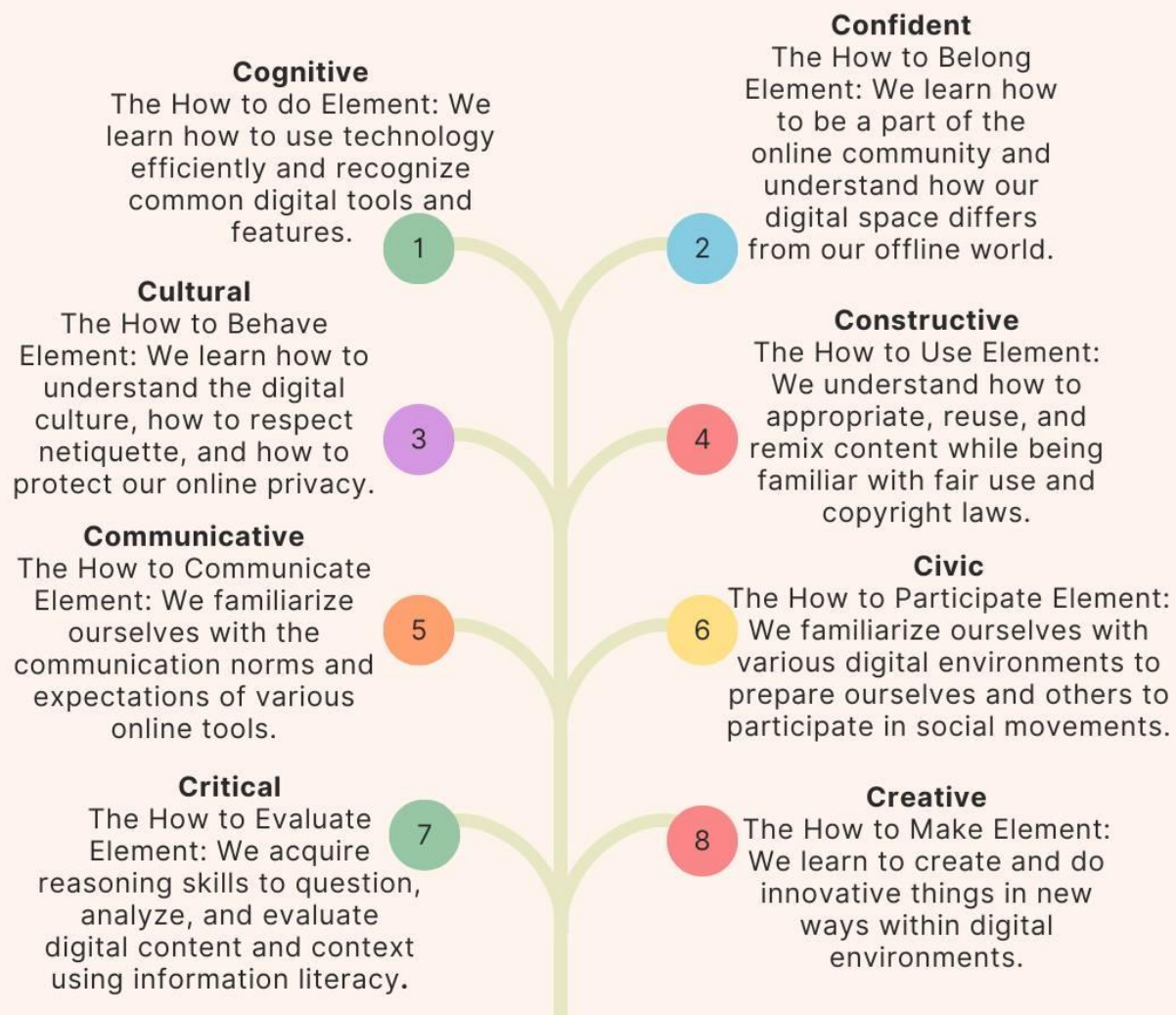
GRUNDLÄGGANDE DIGITAL KOMPETENS FÖR LÄRARE



Pedagogen och forskaren Doug Belshaw analyserar ramverket för digital kompetens: dess åtta grundläggande element är enligt Belshaw kognitiva, konstruktiva, kommunikativa, politiska, kritiska, kreativa, självsäkra och kulturella.

THE 8 ELEMENTS OF DIGITAL LITERACY

DR. DOUG BELSHAW'S MODEL



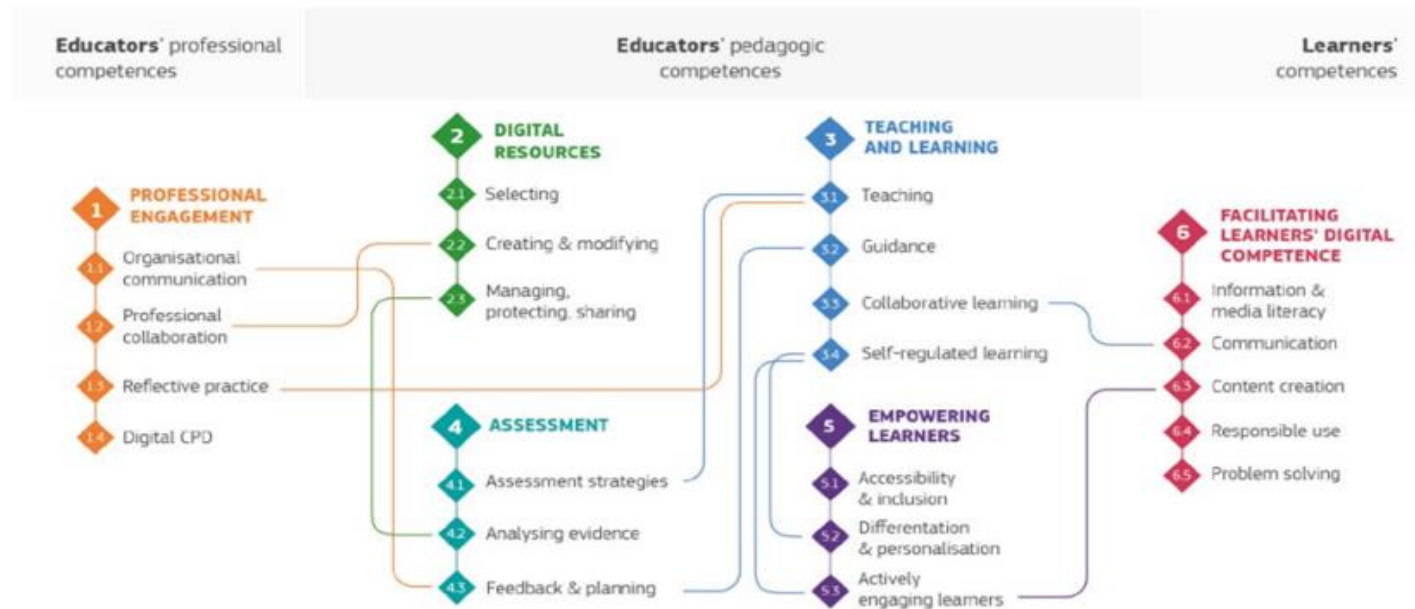
GRUNDLÄGGANDE
DIGITAL
KOMPETENS FÖR
UTBILDARE

GRUNDLÄGGANDE DIGITAL KOMPETENS FÖR LÄRARE



GRUNDLÄGGANDE DIGITAL KOMPETENS FÖR LÄRARE

Ramverk för digital kompetens för lärare (DigCompEdu)

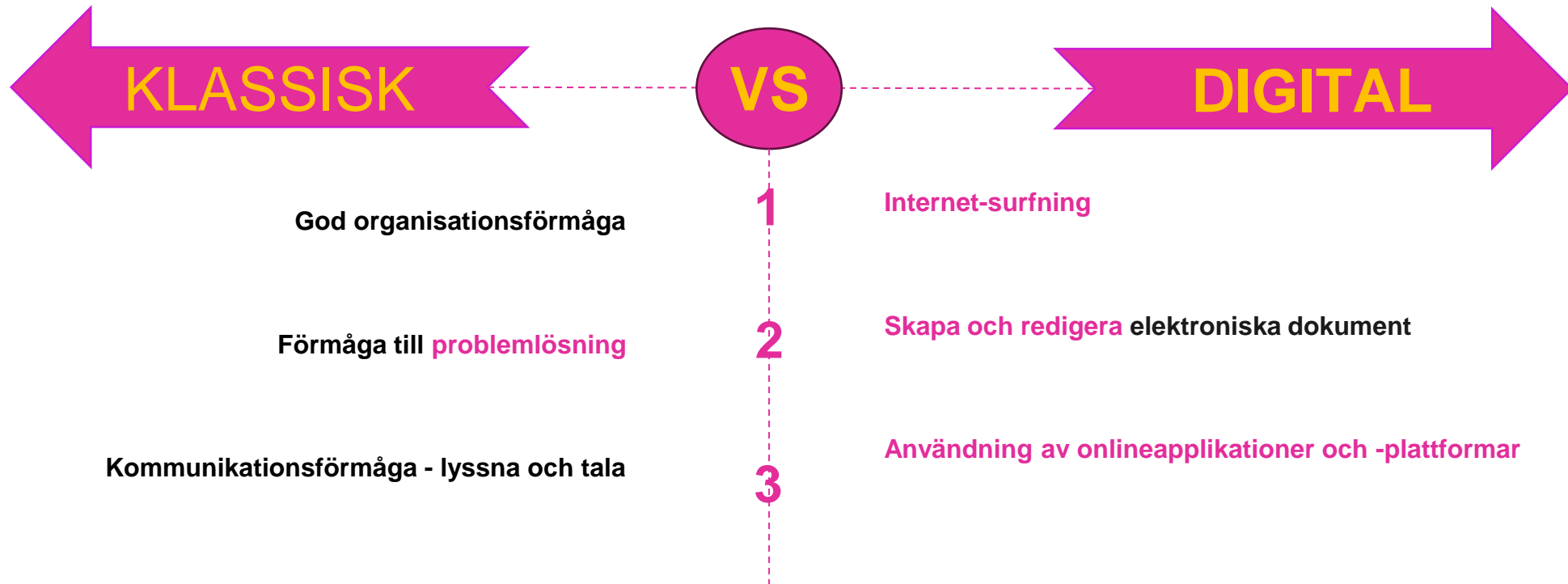


GRUPPÖVNING:

IDENTIFIERA FÄRDIGHETER OCH/ELLER EGENSKAPER HOS LÄRARNÄ I KLASSRUMMET
OCH HOS LÄRARNÄ I SEM

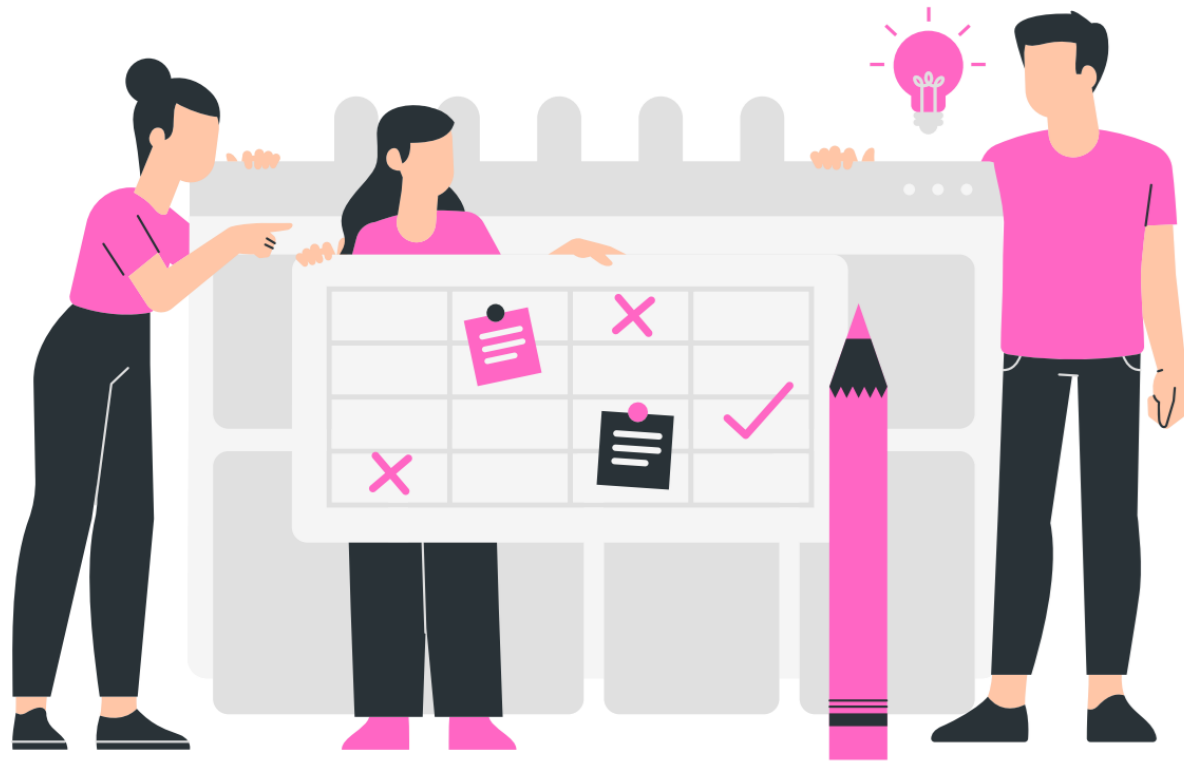


GRUNDLÄGGANDE DIGITAL KOMPETENS FÖR LÄRARE SEM



Förtydligande: Både grundläggande/klassiska och digitala färdigheter är viktiga för instruktörer inom Modern eLearning (MEL)

UTBILDNINGSTEKNIKER PÅ NOTEN



TRÄNINGSTEKNIKER I KONVENTIONELL TRÄNING OCH I TECKNET



Διάλεξη



Συζήτηση



Προβολή βίντεο



Βιωματικό εργαστήριο



Ομαδική άσκηση

TEKNISKA UTBILDNINGSTEKNIKER INOM KONVENTIONELL UTBILDNING OCH I TECKENSPRÅKET



Παιχνίδι ρόλων



Προσομοίωση



Ατομική άσκηση



Μελέτη περίπτωσης



Ερωτήσεις και απαντήσεις

ÖVNING I GRUPP:

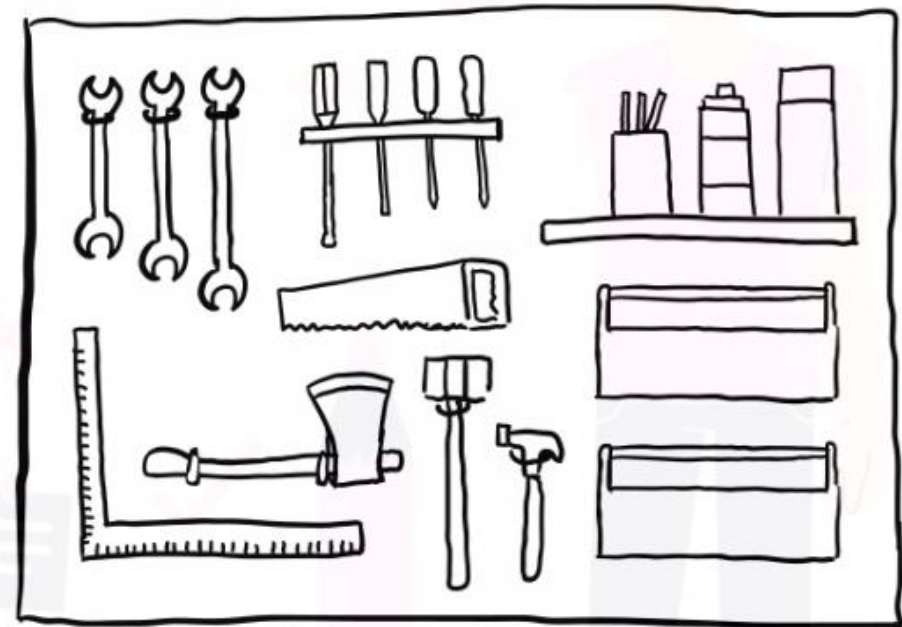
VÄLJ EN TRÄNINGSTEKNIK OCH PRESENTERA DEN FÖR GRUPPEN.



UTBILDNINGSTEKNIKER PÅ NOTEN

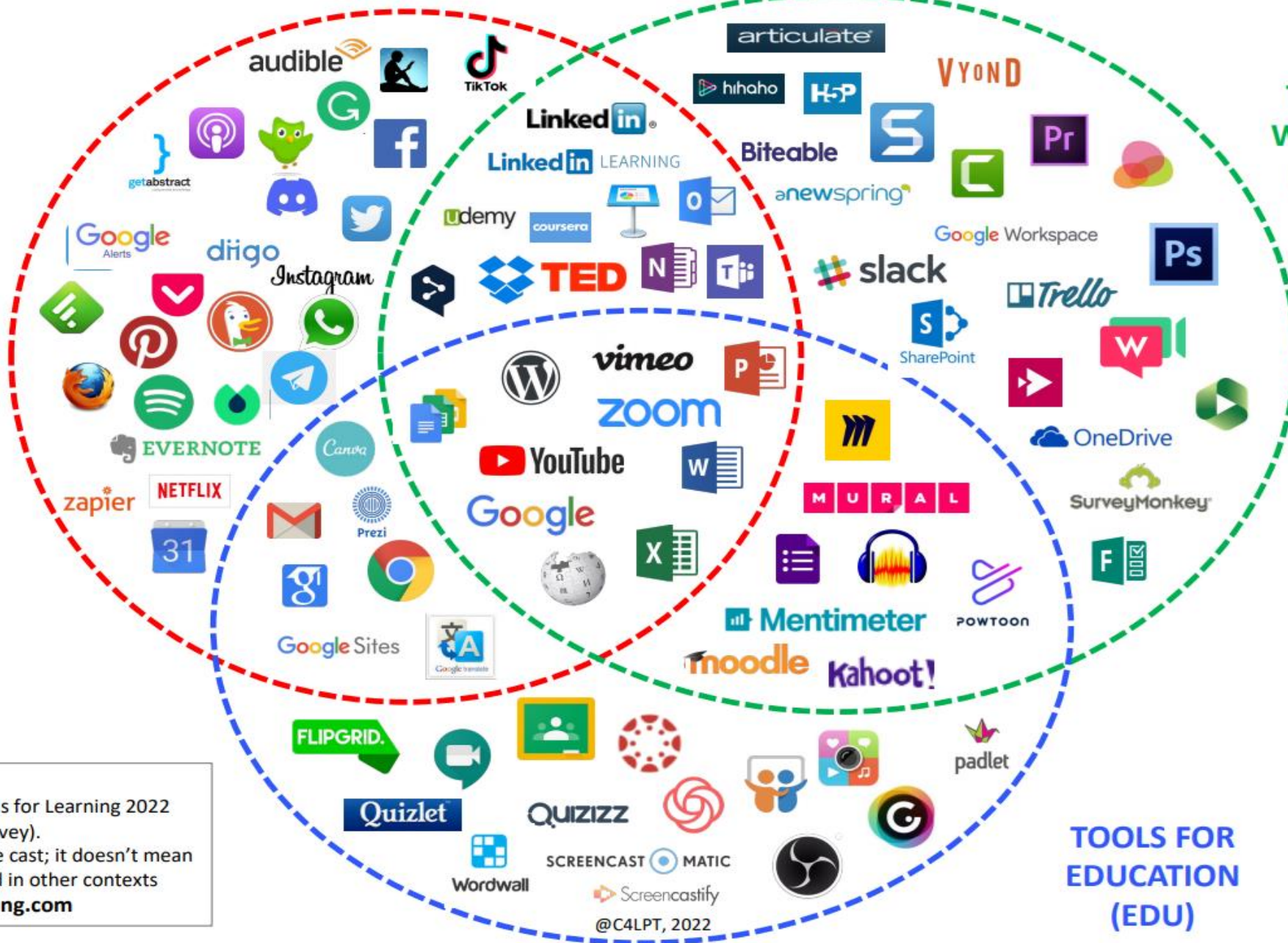
DISKUSSION:

VILKA **DIGITALA VERKTYG** KOMMER
DU ATT ANVÄNDA FÖR ATT
TILLHANDAHÅLLA DINA
PEDAGOGISKA METODER?



TOOLS FOR PERSONAL LEARNING (PPL)

TOOLS FOR WORKPLACE LEARNING (WPL)



NOTE

Here are the results of the Top 100 Tools for Learning 2022 (from the 16th annual survey). This graphic shows where most votes were cast; it doesn't mean that these tools aren't or can't be used in other contexts
Jane Hart, TopTools4Learning.com

@C4LPT, 2022



DIGITALA VERKTYG FÖR MILJÖN SEM

Office-verktyg och -program Verktyg för innehållsutveckling

Google Dokument, Word
PowerPoint, Google Slides, Prezi
Apple Keynote
Google Spreadsheets, Excel
Google Drive, DropBox, OneDrive
Gmail, Outlook
OneNote, Evernote

Snagit,
Camtasia, Screencast-O-Matic, Loom,
Screencastify,
Canva, Genially, Adobe Photoshop,
Audacity, Vyond, Powtoon, Biteable,
Adobe Premiere Pro, Panopto, OBS
Studio, MS Stream, hihaho, H5P,
Thinglink, Google Forms, Survey Monkey,
MS Forms, WordPress, Google Sites

DIGITALA VERKTYG FÖR MILJÖN

Verktyg och plattformar för lärande Plattformar för kommunikation och samarbete

Articulate, Camtasia, Easygenerator,
Google Classroom, Moodle, Canvas,
Wordwall, Live Worksheets,
Quizizz, Quizlet,
aNewSpring, LinkedIn Learning, Udemy,
Coursera, Duolingo

Microsoft Teams, Zoom, Google Meet,
Whereby, Flipgrid, Slack, Trello,
SharePoint, Google Workspace,
Whatsapp, Telegram, Discord, Kahoot,
Mentimeter, Miro, Mural, Padlet, Google
Calendar, LinkedIn, Twitter, Instagram,
Facebook, TikTok

DIGITALA VERKTYG FÖR MILJÖN

Verktyg och plattformar online

Google Chrome, Firefox, Google,
DuckDuckGo, Google Scholar, Wikipedia,
DeepL, Google Translate, Kindle Reader
App, Audible, Blinkist, getAbstract, Spotify,
Apple Podcasts, YouTube, Vimeo, Netflix,
TED Talks

DIGITALA VERKTYG FÖR MILJÖN

Användning av digitala verktyg för att:

- ✓ Inledande aktivitet (bryta isen mellan deltagarna)
- ✓ Aktiviteter för att aktivera deltagarna
- ✓ Aktiviteter för teamwork
- ✓ Aktiviteter för engagemang



TEAM ÖVNING:

ANVÄNDNING AV DIGITALA VERKTYG



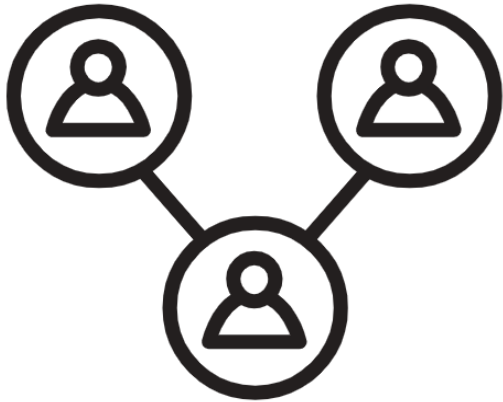
ICKE-MODERNA OCH LEVANDE ELEMENT SOM ANVÄNDS I NOTEN

Diskussion:

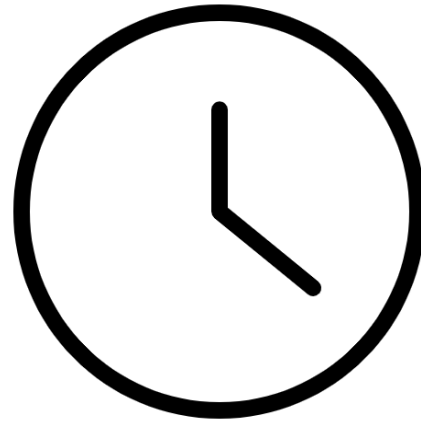
Ge några inslag av asynkron utbildning och närundervisning.

Hur kan de integreras i Modern eLearning?

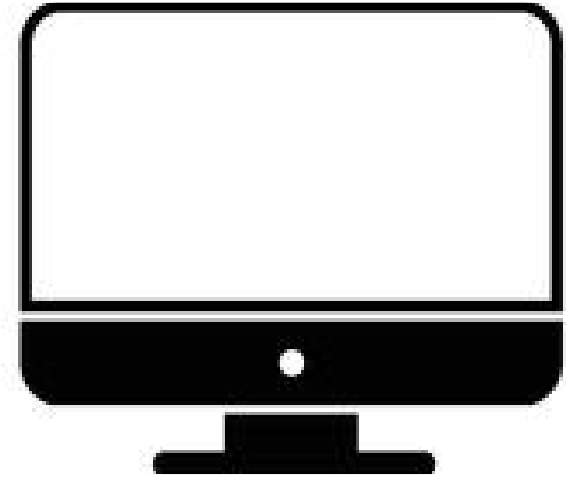
ICKE-MODERNA OCH LEVANDE ELEMENT SOM ANVÄNDS I NOTEN



Διευκόλυνση των
αλληλεπιδράσεων σε απευθείας
σύνδεση και **αυτοπροσώπως**



Επιτρέψτε στους μαθητές να
μαθαίνουν με **διαφορετικές**
ταχύτητες



Ανάμειξη ασύγχρονων
στοιχείων απευθείας

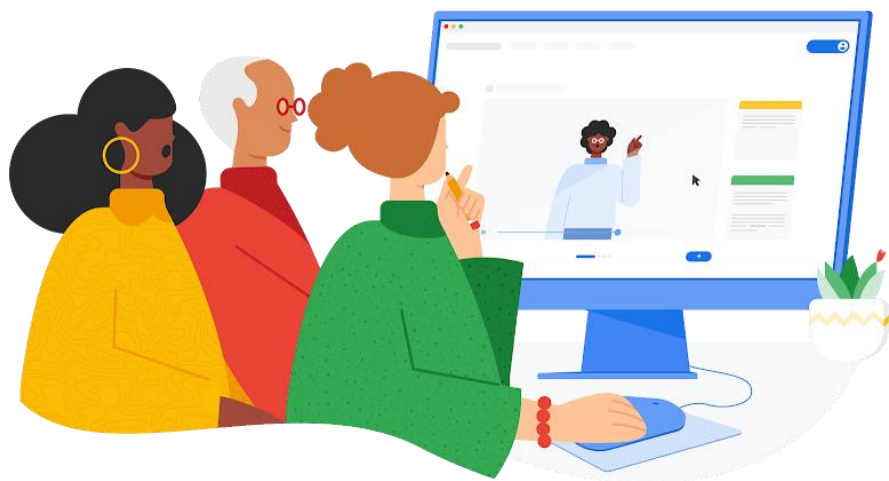
UTFORMNING AV ETT WEBBASERAT KICK-OFF-MÖTE I SKYLTEN

1. Definiera det pedagogiska syftet - Gör det visuellt tilltalande
2. Definiera utbildningsmålen - Gör dem visuellt tilltalande
3. Presentera utbildningens struktur - Gör den visuellt tilltalande
4. Definiera reglerna för utbildningen - Tänk på att utbildningen är online och definiera de regler som gäller i EMS-miljön.
5. Genomföra en isbrytande aktivitet - Välja en isbrytande aktivitet med stöd av ett digitalt verktyg
6. Rekommendationer - Låt deltagarna presentera sig själva på ett interaktivt sätt (t.ex. genom att virtuellt räcka upp handen, ge dem ordet när de dyker upp på skärmen, fritt etc.) och/eller genom att använda visuella element (t.ex. genom att visa bilder med namn och yrke etc.).

UTFORMNING AV ETT ONLINE-MÖTE I SEM

1. Sammanfattning och sammanfattning - Gör det här avsnittet visuellt tilltalande med hjälp av ett onlineverktyg
2. Dokumentation av beslut och resultat - Användning av ett onlineverktyg
3. Hantering av olösta frågor - Användning av ett interaktivt onlineverktyg (deltagarna skriver sina frågor och utbildaren och/eller teamet ger svar i realtid).
4. Ge feedback/utvärderingsenkät - använd en QR-kod i stället för en länk.
5. Tillhandahålla ett frågeformulär för lärande/bedömning - Utveckla ett frågeformulär med hjälp av ett onlineverktyg; använd en QR-kod i stället för en länk.

SAMMANFATTNING



FRÅGOR - SVAR (Q&A)



TACK SÅ MYCKET!!!!



KÄLLA:

1. <https://uteach.io/articles/virtual-trainer-skills>
2. [KAPITEL 7: Synkrona och asynkrona aktiviteter - En guide till blandat lärande \(col.org\)](#)
3. [Balansering av synkrona och asynkrona aktiviteter | Teaching Commons \(stanford.edu\)](#)
4. <https://ahaslides.com/blog/7-online-tools-for-trainers/>
5. <https://www.talentlms.com/blog/essential-skills-training-tools-for-trainers/>
6. https://www.eitdigital.eu/fileadmin/2022/ecosystem/makers-shapers/reports/EIT-Digital_Report_The-Future-of-Education-for-Digital-Skills.pdf
7. [Grundläggande digital kompetens | Plattformen för digital kompetens och digitala jobb \(europa.eu\)](#)

ANVÄNDA UTBILDNINGSMATERIAL
FÖR KOMPETENSUTVECKLING OCH CERTIFIERING AV MODERNA UTBILDARE INOM E-LEARNING.

SELCERT-PROJEKTET SAMLADE EN GRUPP FÖRETAG MED OLIKA EXPERTIS FÖR ATT UTVECKLA ETT RAMVERK FÖR KVALIFIKATIONER,
ETT PROGRAM OCH ETT CERTIFIERINGSSYSTEM FÖR UTBILDARE I MODERN E-LEARNING.

VÅRA FÖRETAG HAR OMFATTANDE EXPERTIS INOM UTBILDNING, YRKESUTBILDNING OCH LIVSLÅNGT LÄRANDE, SAMT EXPERTIS INOM TEKNIK OCH CERTIFIERING.

selcert.projectsgallery.eu



Denna publikation har tagits fram av MMC - Mediterranean Management Centre inom ramen för projektet "Kompetensutveckling och certifiering för utbildare av modern e-learning".

Projektavtalsnummer: 2021-2-PL01-KA220-VET-000051360

Erasmus+-programmet KA220 Partnerskap för samarbete inom yrkesutbildning.

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.



VÅRA BOLAGS JOINT VENTURE

BESTÅR AV KOLLEGOR FRÅN SJU OLIKA ORGANISATIONER SOM REPRESENTERAR
FEM OLIKA LÄNDER I EUROPEISKA UNIONEN.



MMC Mediterranean Management Centre



Asnor
Associazione Nazionale Orientatori