



RESTART VET:

**An innovative approach to support VET teachers/trainers
through the digital transformation of VET education**

Virtual Collaborative Learning and Co-Creation (Lithuanian)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

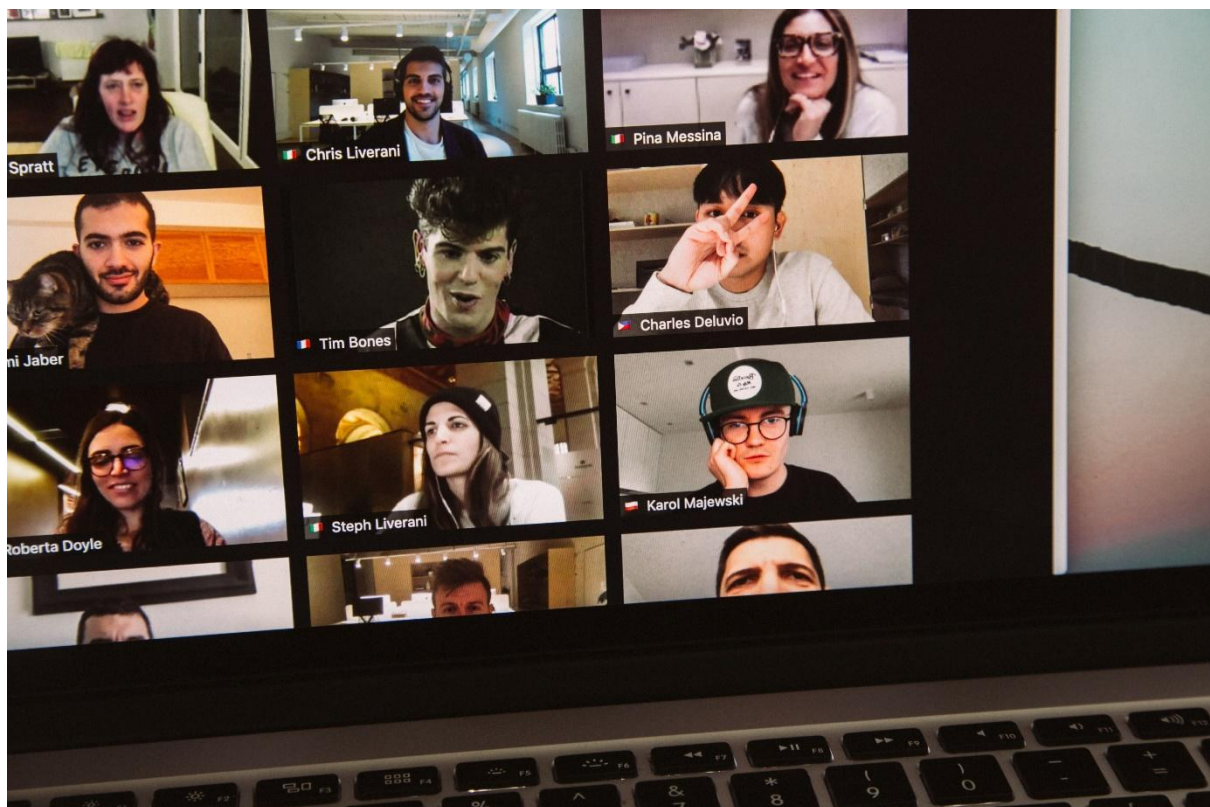
Virtualus mokymasis bendradarbiaujant ir bendra kūryba

Ivadas:

Naujų technologijų plėtra, interneto populiarumas ir galimybė naudotis įvairiais rankiniais prietaisais su didžiulėmis galimybėmis (pvz., mobiliaisiais telefonais, planšetiniais kompiuteriais, išmaniaisiais įrenginiais ir kt.) pakeitė mūsų gyvenimo, bendravimo su kitais žmonėmis, darbo ir mokymosi būdus.

Neseniai kilusi COVID-19 pandemija taip pat privertė pakeisti mūsų kasdienį gyvenimą ir prisidėjo prie to, kad daugelis užduočių buvo perkeltos į virtualią erdvę. Mokymasis, mokymasis, mokymas, bendradarbiavimas, darbas, ryšių palaikymas - visa tai persikėlė į virtualias erdves naudojant naujas ir esamas programines ir technines įrangos priemones.

Verslo susitikimai, praktiniai seminarai, seminarai, parodos ir daugelis kitų bendradarbiavimo ir ryšių užmezgimo formų, kurios tradiciškai buvo laikomos tiesioginiais renginiais, dabar vyksta tik internetu, ir panašu, kad ši tendencija išliks net pasibaigus pandemijai ir panaikinus apribojimus.



Virtualus mokymasis bendradarbiaujant visų pirma reiškia aplinką, kurioje siekiama sukurti technologijomis paremtus / pagrįstus procesus, kurių metu dalyviai dirba kartu, siekdami kurti

žinias ir jomis dalytis nepriklausomai nuo laiko ir vietos apribojimų (nepriklausomai nuo to, kad jie yra skirtingose vietose ir (arba) skirtingose laiko juostose).

Bendras kūrimas - tai procesai, kurių metu ir besimokantysis, ir mokytojas / instruktorius / dėstytojas yra atsakingi ir dirba kartu, kad sukurtų ir dalytųsi žiniomis taip, kad jos atitiktų abiejų poreikius, būtų pritaikytos, lanksčios ir pritaikomos. Tiek virtualus mokymasis bendradarbiaujant, tiek bendras kūrimas yra ryškus nukrypimas nuo tradicinių mokymosi modelių, pagrįstų galios skirtumu tarp besimokančiųjų ir mokytojų, kai žinios turi tekėti tik į vieną pusę - iš mokytojo / instruktoriaus / dėstytojo link besimokančiųjų, naudojant mokytojo pasirinktas priemones ir metodus, kurie yra iš anksto nustatyti ir nėra lankstūs.

Mokymosi tikslai

Šio modulio pabaigoje:

- bus susipažinę su mokymosi bendradarbiaujant ir bendros kūrybos sąvokomis.
- turės pagrindinių žinių apie pagrindinius mokymosi bendradarbiaujant ir bendros kūrybos principus.
- turės žinių apie įvairias priemones ir platformas, galinčias padėti mokytis bendradarbiaujant ir bendrai kurti.
- bus susipažinę su sektoriaus tendencijomis.
- bus motyvuoti ir suintriguoti toliau tyrinėti :-)

1. Kokie yra pagrindiniai virtualaus mokymosi bendradarbiaujant ir bendros kūrybos principai?

Kaip matyti iš pavadinimo, virtualus mokymasis bendradarbiaujant grindžiamas virtualia aplinka, todėl reikia, kad ir besimokantysis, ir mokytojas / instruktorius / dėstytojas turėtų bent jau pagrindinį supratimą apie įrangą ir programinę įrangą. Nors daug mokymosi bendradarbiaujant galima mokytis naudojant išmaniuosius telefonus, patartina turėti planšetinį / nešiojamąjį ir (arba) stacionarųjį kompiuterį, taip pat interneto ryšį per Wi-Fi arba mobiliuosius duomenis.

Antrasis svarbus virtualaus mokymosi bendradarbiaujant aspektas yra bendradarbiavimo aspektas, t. y. tiek mokymosi ir (arba) mokymo metodika, tiek mokymosi ir (arba) mokymo turinys ir kontekstas turi palaikyti bendravimą ir skatinti bendradarbiavimą. Rekomenduojama, kad mokymasis vyktų per nedidelius siūlomus žinių gabalėlius, kuriuos dalyviai apdoroja atlikdami veiklą ir užduotis, leidžiančias jiems bendradarbiauti tarpusavyje ir užmegzti mokymosi santykius, kurie leistų įgyti, išlaikyti ir dalytis žiniomis, kartu mėgaujantis malonia ir prasminga mokymosi patirtimi.



Bendro kūrimo principas reiškia idėją, kad ir besimokantieji, ir mokytojai / instruktoriai / dėstytojai yra atsakingi už mokymosi procesą ir turėtų prie jo prisidėti išreikšdami savo poreikius ir pritaikydami mokymosi turinį bei kontekstą. Bendro kūrimo principas gali būti nepažįstama sąvoka tiek besimokantiems, tiek mokytojams / instruktoriams / dėstytojams, todėl vertėtų skirti šiek tiek laiko ir supažindinti mokymosi procese dalyvaujančius žmones su šiomis sąvokomis.

Ypač reikėtų paminėti, kad apie šiuos principus reikia informuoti profesinio rengimo ir mokymo suinteresuotąsias šalis, kad jos būtų informuojamos apie naujus pokyčius ir naujus poreikius ir taptų imlesnės bei priimtinesnės profesinio rengimo programų ir mokymo iniciatyvų formos, turinio ir konteksto pokyčiams.

Savęs vertinimo apmąstymų taškai:

- Ar kada nors dalyvavote virtualiame mokymosi bendradarbiaujant procese? Kas jums patiko/nepatiko?
- Kaip paaiškintumėte / apibūdintumėte virtualų mokymąsi bendradarbiaujant ir bendrą kūrybą kolegai besimokančiajam ir (arba) kolegai mokytojiui / instruktoriui / dėstytojiui?
- Ar galite įvardyti keletą bendro kūrimo privalumų ir keletą trūkumų?



Patarimai treneriui:

Nors bendro kūrimo ir virtualaus mokymosi bendradarbiaujant sąvokos gali atrodyti paprastos ir savaime suprantamos, skirkite šiek tiek laiko jų aptarimui grupėje ir palikite vietos komentarams ir (arba) prieštaravimams, kad įsitikintumėte, jog yra bendras šių sąvokų supratimo pagrindas. Paskatinkite dalyvius pasidalyti savo patirtimi, pastabomis ir nuogąstavimais.

2. Bendradarbiavimo teorija - teorinis pagrindas

Virtualaus mokymosi bendradarbiaujant tyrimai buvo atliekami pastaruosius du dešimtmečius, iš pradžių kaip tradicinių mokymosi teorijų tęsinys. Vis dėlto pastaraisiais metais dėmesys buvo nukreiptas į teorijų, atspindinčių technologinį komponentą ir virtualių elementų indėlį į mokymąsi, kūrimą, todėl atsirado mišrios teorijos. Bendradarbiavimo teorija teigia, kad žinios ne "tiesiog egzistuoja", bet yra kuriamos per socialinį diskursą, todėl jos yra interaktyvus, dinamiškas procesas, vykstantis tarp grupių.

Virtualusis komponentas susijęs su naujomis medijos rūšimis, kurios skatina bendradarbiavimą ir suteikia virtualią erdvę, kurioje vyksta mokymasis (plačiau apie tai rašoma 3 skyriuje). Svarbu pabrėžti, kad mokytojas / instruktorius / dėstytojas yra ne žinių šaltinis, o mokymosi proceso pagalbininkas.

KITI IŠTEKLIAI:

Jei norite daugiau sužinoti apie bendradarbiavimo teoriją ir mokymąsi bendradarbiaujant, gera vieta, kur galima rasti daugiau konteksto, yra šaltiniai, kuriuose kalbama apie grupės pažinimą, pvz:

[ijCSCL :: International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning](#)

3. Virtualaus mokymosi bendradarbiaujant priemonės

Virtualūs asistentai ir išmanieji agentai

Tai įrankiai, kurie gali pasiekti duomenis naudotojo vardu ir įvairiais būdais padėti besimokantiems ir bendradarbiaujantiems asmenims. Virtualūs asistentai ir išmanieji agentai gali teikti pritaikytus ir individualizuotus paieškos rezultatus, pasiekdami duomenis įvairiose platformose, siūlyti tolesnius išteklius, remdamiesi besimokančiojo informacija ir pageidavimais, valdyti ir prižiūrėti administracines užduotis, bendrauti su kitais agentais ir internetinėmis duomenų bazėmis, padėti organizuoti informaciją ir sąveiką su įvairiais bendradarbiais.

Virtualios mokymosi bendruomenės

Virtualios mokymosi bendruomenės - tai kibernetinės erdvės, kuriose galima mokytis bendradarbiaujant. Jos pasižymi patobulintomis funkcijomis, leidžiančiomis mokytis bendradarbiaujant, ir kasdien pritraukia vis daugiau naudotojų. Pavyzdžiai: "Livemocha" (skirta kalbų mokymuisi), "We the Teachers" (mokytojams skirta virtualaus mokymosi ir bendradarbiavimo erdvė), "LearnHub" (skirta studentams ir besimokantiems visą gyvenimą) ir daugelis kitų, kurias galima lengvai pasiekti internetu.

Neįtraukianti ir įtraukianti 3D virtualioji aplinka

Naudodamiesi 3D žaidimais, naudotojai gali imituoti kitų žmonių gyvenimus, o savo žinias 3D aplinkoje pateikti kaip avatare. Šiomis 3D aplinkomis taip pat skatinamas modeliavimas ir scenarijų kūrimas tose vietose, į kurias kitaip naudotojai neturėtų galimybės patekti. 3D aplinkos palengvina internetinių žinių kūrimo bendruomenių veiklą. Neįtraukiančios aplinkos - tai aplinkos, kuriose nenaudojami visi penki pojūčiai, tačiau vis tiek leidžia naudotojams bendrauti virtualiuose pasauliuose. Kartais naudojamos virtualiosios realybės (VR) ausinės, kad naudotojai galėtų visiškai pasinerti į šiuos 3D virtualiuosius pasaulius. Tai leidžia naudotojams bendrauti tarpusavyje realiuoju laiku ir imituoti įvairias mokymosi situacijas su kitais naudotojais. Šios mokymosi patirtys ir aplinkos skiriasi priklausomai nuo sričių ir mokymosi tikslų. Tam tikros virtualios realybės ausinės leidžia naudotojams bendrauti tarpusavyje būnant skirtingose fizinėse vietose, todėl jie gali dalytis ne tik mokymosi ir mokymo patirtimi, bet ir visai kita socialine patirtimi be laiko ir erdvės apribojimų. Šios virtualios aplinkos populiarėja visuose švietimo lygmenyse, įskaitant profesinį rengimą ir

mokymą, suaugusiųjų mokymąsi ir mokymąsi visą gyvenimą, ir jos gali būti puikios mokymosi patirties šaltinis, jei tik naudotojai žino apie įvairias rizikas ir sugeba jas veiksmingai valdyti.



4. Bendradarbiavimo internetu platformos

Egzistuoja daug įvairių įrankių, kurie gali padėti palengvinti bendradarbiavimą internetu mokantis ar atliekant kitas susijusias užduotis. Kasdien atsiranda vis daugiau sprendimų, todėl kiekvienas naudotojas gali rasti labiausiai jo poreikius ir pageidavimus atitinkančius variantus; toliau pateikiamas orientacinis internetinių bendradarbiavimo įrankių, kurie gali palengvinti mokymąsi ir padėti valdyti su mokymusi susijusias užduotis, sąrašas:

1. "Slack" (www.slack.com)
2. "Trello" (www.trello.com)
3. Basecamp (www.basecamp.com)
4. Asana (<https://asana.com>)
5. "Google" toliau <https://keep.google.com/>
6. [GotoMeeting](https://www.goto.com/meeting) <https://www.goto.com/meeting>
7. ["Yammer"](https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-365/yammer/yammer-overview) <https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-365/yammer/yammer-overview>
8. ["ConceptBoard"](https://conceptboard.com/) <https://conceptboard.com/>
9. [Redbooth](https://redbooth.com/) <https://redbooth.com/>
10. [Mirk](https://www.blinklearning.com/home) <https://www.blinklearning.com/home>

5. Bendro kūrimo patarimai

- Bendradarbiavimas kuriant teisingumą ir įtrauktį! Įsitinkite, kad bendrojo kūrimo procesas nėra tik esamų žinių ir praktikos atspindys, o ne stereotipų ir šališkumo įtvirtinimas. Nepamirškite kultūrinių, politinių, istorinių ar net kalbinių skirtumų ir įsitinkite, kad procesas suteikia žmonėms galimybę išsakyti jiems rūpimus klausimus ir būti pripažintiems bei traktuojamiems kaip lygiaverčiai ir vertingi bendradarbiai.
- Naudoti atnaujinamas užduotis - taip vadinamos užduotys, kurias atlikus sukuriama medžiaga, kurią galima naudoti ir po to, kai asmuo pasiekia savo mokymosi tikslus, t. y. ji tampa užrašais ar pagalbine medžiaga kitiems besimokantiejiems. Tokiu būdu besimokantieji skatinami į užduotis žiūrėti kaip į mokymosi priemonę, galinčią padidinti jų bendrą indėlį, o ne kaip į žinių įgijimo patikrinimo priemonę.
- Pradėkite nuo mažo ir plėskitės! Mokytojai / instruktoriui / dėstytojui gali būti gana sudėtinga pereiti nuo tradicinių mokymosi metodų prie bendros kūrybos sistemos. Nereikia visko keisti iš karto; pradėkite nuo nedidelių bendrakūrybiškumo elementų, kuriuos taikysite atlikdami užduotis ar diskutuodami, ir plėskite pagal besimokančiųjų poreikius ir savo laiko bei išteklių galimybes.
- Kvieskite ir džiaukitės mokinių atsiliepimais. Besimokantieji yra jūsų bendradarbiai, todėl svarbu palaikyti atvirą bendravimo liniją, kad jie galėtų dalytis savo idėjomis, komentarais, klausimais ir indėliu. Įsitinkite, kad yra įdiegtas procesas, skirtas jų atsiliepimams rinkti ir apdoroti bei atitinkamai koreguoti. Nedvejodami siūlykite jiems grįžtamąjį ryšį, taip pat padaršinimą ir motyvaciją.
- Įsitraukti į refleksijos praktiką ir apmąstyti savo mokymo / mokymosi turinį ir kontekstą, taip pat bendrauti su besimokančiais ir kolegomis. Nebijokite išbandyti įvairius dalykus ir juos koreguoti bei keisti. Tam tikros nesėkmės yra tikėtinos, o dažnai klaida ar trūkumas gali virsti galingu įkvėpimu.



