**Skrócony opis szkolenia (Training Fiche)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nazwa** | ***Jak dostarczać szkolenia w formie cyfrowej za pośrednictwem platformy cyfrowej*** | |
| **Słowa kluczowe** | e-platforma, e-szkolenie, platformy LMS, sposób realizacji szkolenia, e-nauka, system zarządzania nauczaniem, platformy edukacyjne LMS, szkolenie online, wirtualne klasy | |
| **Opracowanie** | IWS | |
| **Język** | angielski | |
| **Nazwa profilu zawodowego** |  | |
| **Profil kwalifikacji i celów szkolenia** |  | |
| **Czas trwania i zakres** | 45 minut | |
| **Warunki przyjęcia** |  | |
| **Struktura i moduły szkolenia** |  | |
| **Cele ogólne i szczegółowe** | Cele ogólne i szczegółowe niniejszego modułu szkolenia to:   * Przedstawić zastawienie różnych platform cyfrowych, które można wykorzystać do prowadzenia szkoleń online. * Zdobyć umiejętności i wiedzę w zakresie wykorzystania platform cyfrowych do projektowania i realizacji skutecznych i angażujących programów szkoleń. * Dowiedzieć się, jak korzystać z platform cyfrowych do tworzenia interaktywnych treści edukacyjnych, które promują zaangażowanie i aktywne uczenie się. * Wspierać opracowywanie skutecznych szkoleń online, które spełniają potrzeby osób uczących się. * Dowiedzieć się, jak włączać różne rodzaje treści cyfrowych do programów szkoleń online, aby proces nauki był bardziej dynamiczny i wciągający. | |
| **Efekty uczenia się** | Główne efekty uczenia się wynikające z tego modułu szkolenia:   * Zwiększenie biegłości w korzystaniu z platform cyfrowych do projektowania i prowadzenia skutecznych szkoleń online. * Lepsza umiejętność projektowania i opracowywania angażujących i interaktywnych treści szkoleń online, które spełniają potrzeby osób uczących się. * Lepsza umiejętność korzystania z platform cyfrowych i tworzenia różnych rodzajów treści cyfrowych w celu prowadzenia szkoleń przystosowanych do osób o różnych potrzebach i pochodzących z różnych środowisk. * Większa wprawa i pewność siebie przy realizacji skutecznych szkoleń online, które spełniają potrzeby uczniów i osiągają pożądane efekty uczenia się. | |
| **Obszar kształcenia** | Cyfrowe umiejętności i komunikacja |  |
|  |  |
|  |  |
| **Spis treści** | Moduł: ***Jak dostarczać szkolenia w formie cyfrowej za pośrednictwem platformy cyfrowej***   * **Jednostka 1:** Jak prowadzić wirtualne zajęcia na platformie edukacyjnej?   + Podpunkt 1.1: Wprowadzenie do dostarczania treści cyfrowych za pośrednictwem platform e-learningowych   + Podpunkt 1.2: Zrozumienie pełnych możliwości platformy edukacyjnej   + Podpunkt 1.3: Liczba uczestników zajęć wirtualnych   + Podpunkt 1.4: Znaczenie pewności siebie, używania kamery, uśmiechu i komunikacji * **Jednostka 2:** Zestawienie platform cyfrowych i ich rola w dostarczaniu treści   + Podpunkt 2.1: W jakim celu używane są platformy cyfrowe?   + Podpunkt 2.2: Kim są odbiorcy i jaki problem ma zostać rozwiązany?   + Podpunkt 2.3: Jak prezentować treści docelowym odbiorcom?   + Podpunkt 2.4: Ile warto zapłacić za korzystanie z cyfrowej platformy edukacyjnej?   + Podpunkt 2.5: Bezpłatne platformy e-learningowe: kilka przykładów   + Podpunkt 2.6: Co powinna oferować cyfrowa platforma edukacyjna? * **Jednostka 3:** Rodzaje treści cyfrowych i ich charakterystyka   + Podpunkt 3.1: Wprowadzenie   + Podpunkt 3.2: Rodzaje treści cyfrowych | |
| **Rozwinięcie** | **Jednostka 1: Jak prowadzić wirtualne zajęcia na platformie edukacyjnej?****Podpunkt 1.1: Wprowadzenie do dostarczania treści cyfrowych za pośrednictwem platform e-learningowych** Zapotrzebowanie na wirtualne zajęcia jest coraz większe i będzie nadal rosło ze względu na liczne korzyści związane z wygodą, większą elastycznością przy planowaniu terminów i kwestiami logistyki. Platformy cyfrowe mogą obniżyć koszty związane z drukiem, transportem i materiałami, jednak fundamentalne znaczenie ma odpowiednie i skuteczne przeprowadzenie szkolenia, aby maksymalnie wykorzystać tę formułę. Coraz częściej osoby uczące się w każdym wieku domagają się dostępu do **opcji nauki online, które zostały zaprojektowane z myślą o nich i ich potrzebach**. Oznacza to, że **platformy e-learningowe** muszą być bardziej elastyczne, aby dost**osowywać się do uczniów w różnym wieku i reprezentujących różne style uczenia się, a także zapewniać możliwość pomyślnego ukończenia kursu**.   **Podpunkt 1.2: Zrozumienie pełnych możliwości platformy edukacyjnej**   Nauczyciel musi w pełni poznać funkcje wybranej **platformy LMS (ang. Learning Management System — system zarządzania nauczaniem) lub LCMS (ang. Learning Content Management System — system zarządzania treścią szkoleniową)** i wiedzieć, jak z niej korzystać. Warto rozważyć przeszkolenie się na temat korzystania z platformy, korzystając z samouczka online, aby wzbudzić zaufanie odbiorców i uniknąć marnowania cennego czasu na szukanie poszczególnych funkcji.  Platforma LMS umożliwia szybkie, proste i efektywne udostępnianie **dodatkowych zasobów do nauki** (wideo, ćwiczenia, pliki PowerPoint itp.), dlatego warto korzystać z tych funkcji, szczególnie w przypadku uczniów, którzy są bardziej dociekliwi i chcą wiedzieć więcej; w ten sposób można uniknąć utraty ich zainteresowania.  Na **platformach LMS** zajęcia mogą być nagrywane, dzięki czemu nawet nieobecni mogą nadrobić zaległości, a ponadto lekcje te mogą być również wykorzystywane przez instytucję nauczyciela w celu tworzenia baz danych z materiałami do nauki i prezentowania placówki w mediach społecznościowych.   **Podpunkt 1.3: Liczba uczestników zajęć wirtualnych**   Choć w wirtualnych zajęciach może teoretycznie uczestniczyć dowolna liczba osób, w przypadku mniejszych klas łatwiej jest zachęcić uczniów do udziału i obserwować ich wkład w postaci wpisów na czacie lub zadawanych pytań.   **Podpunkt 1.4: Znaczenie pewności siebie, używania kamery, uśmiechu i komunikacji.**   Nawet w przypadku bardzo doświadczonych nauczycieli korzystanie z tej stosunkowo nowej formuły może nieco zachwiać ich sposobem nauczania. Dlatego zdecydowanie zaleca się wcześniejsze przećwiczenie prezentacji i przygotowanie się na najgorszy scenariusz (prowadzenie monologu w przekonujący sposób!). Pewność siebie to podstawa: nauczyciel musi pokazać uczniom, że są w dobrych rękach! Ważne jest, aby patrzeć prosto w kamerę, mieć odpowiednie tło i oświetlenie. Widok zrelaksowanej i uśmiechniętej twarzy jest motywujący, przyciąga uwagę i zachęca uczniów do interakcji, co jest niezwykle ważne, ponieważ dwukierunkowy dialog pomaga w pełni wykorzystać potencjał wirtualnych zajęć. Dlatego dobrą zasadą jest uprzejme poproszenie uczniów o włączenie kamery, jednak ze względu na kwestie związane z RODO nie można ich do tego zmusić. **Jednostka 2: Zestawienie platform cyfrowych i ich rola w dostarczaniu treści****Podpunkt 2.1: W jakim celu używane są platformy cyfrowe?** W dzisiejszych czasach platformy cyfrowe odgrywają niezwykle ważną rolę w kontekstach osobistych, akademickich i korporacyjnych. Chociaż platformy e-learningowe mogą być stosowane w ramach praktycznie każdego programu szkoleń, są one szczególnie przydatne przy szkoleniach związanych z umiejętnościami technicznymi, produktami, uczeniem się przez całe życie i wdrażaniem nowych pracowników, ponieważ lepszy dostęp do materiałów oferowany przez te internetowe formaty promuje uczenie się i zapewnia osobom uczącym się elastyczność.  Poniżej znajduje się zastawienie czynników mających wpływ na dobór treści, w zależności od zamierzonego celu.   * **Rozrywka** – obecny jest silny element emocjonalny i możliwość bardzo łatwego udostępniania. * **Edukacja** – ważna jest możliwość dotarcia do szerokiego grona odbiorców i możliwość łatwego udostępniania. * **Perswazja** – obecny jest ładunek emocjonalny; treści stopniowo wpływają na zmianę zdania przez odbiorców. * **Konwersja** – treści są przedstawiane w sposób racjonalny, aby zainicjować proces decyzyjny.  **Podpunkt 2.2: Kim są odbiorcy i jaki problem ma zostać rozwiązany?**  * Wiedza o tym, kim są osoby uczące się, jest niezbędna, aby przygotować angażujące dla nich treści i sprawić, by sposób ich prezentacji był dla nich odpowiedni. * Znając swoich odbiorców, łatwiej zaprojektować materiał, który zaspokoi ich potrzeby. * Jakie cele i efekty chcemy osiągnąć? Odpowiedź na to pytanie powinna być podstawą strategii projektowania szkolenia, gdyż dyktuje ona sposób postępowania.  **Podpunkt 2.3: Jak prezentować treści docelowym odbiorcom?**  * Jednym z aspektów jest ton: można postawić na przyjazny lub bardziej profesjonalny. Materiał warto zaprojektować kierując się tym, co najlepiej pasuje do osobowości danej grupy uczniów, aby przyciągnąć ich uwagę. Następnie warto przyjrzeć się kursowi jako całości: czy poruszonych zostaje wystarczająco dużo tematów? Czy materiały są różnorodne? Czy jest ich wystarczająco dużo? Czy są aktualizowane? Wybierając cyfrową platformę do nauki, należy upewnić się, że jest interesująca i faktycznie pomaga uczniom osiągnąć cele. Platforma powinna zawierać dobrej jakości treści, być przyjemna w użyciu i pasować do różnych stylów uczenia się. Dobrej jakości treści to takie, które stosunkowo łatwo zrozumieć i zapamiętać.  **Podpunkt 2.4: Ile warto zapłacić za korzystanie z cyfrowej platformy edukacyjnej?**  * Na to pytanie nie ma jednoznacznej odpowiedzi; cena jest zawsze jednym z głównych elementów decydujących o wyborze platformy LMS, a wszystko zależy tak naprawdę od budżetu i poziomu jakości/łatwości użytkowania, jaki chce się osiągnąć. Istnieją również całkowicie bezpłatne opcje, które mogą się w razie potrzeby sprawdzić. Warto również ustalić, czy platforma musi być skalowalna, ponieważ późniejsza zmiana platformy może skutkować podwójną pracą i podwójną opłatą!  **Podpunkt 2.5: Bezpłatne platformy e-learningowe: kilka przykładów** Poniżej znajduje się ogólne zestawienie najpopularniejszych bezpłatnych platform e-learningowych wraz z ich głównymi ZALETAMI i WADAMI:  **Moodle: Moodle.org**  - Moodle to skrót od „Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment”. Jest to zasadniczo system używany przez instytucje edukacyjne do dostarczania uczniom kursów i materiałów do nauki.  **ZALETY:**  - Platforma zaprojektowana, aby wspierać zarówno nauczanie, jak i uczenie się.  - Łatwa w użyciu.  - Obsługa szeregu języków.  - Moodle nadaje się zarówno dla małych klas, jak i dla dużych organizacji.  - Ochrona bezpieczeństwa danych i prywatności użytkowników na wysokim poziomie.  - Możliwość korzystania zawsze i wszędzie, na dowolnym urządzeniu.  **WADY:**  - Brak elastyczności.  - Wymagane są umiejętności techniczne.  - Ograniczone możliwość raportowania.  - Problemy z personalizacją.  - Im więcej osób uczących się wchodzi na platformę, tym wolniej działa system.  **LearnPress LMS: LearnPress.org**  - LearnPress jest wtyczką systemu WordPress do zarządzania nauczaniem. Opiera się na witrynie WordPress, oferując całą gamę opcji hostingu kursów.  **ZALETY:**  - Możliwość tworzenia nieograniczonej liczby kursów, lekcji, quizów i pytań.  - Tworzenie kursu jest proste i ma logiczny przebieg.  - Możliwość łatwego opracowania kursu za pomocą kreatora typu „przeciągnij i upuść”.  - LearnPress jest bezpłatne.  - LearnPress obsługuje sieć WordPress Multisite.  **WADY:**  - Za certyfikaty i niektóre opcje quizów trzeba zapłacić.  - Dokumentację nieco trudno znaleźć i jest nieco za mało szczegółowa.  - Według recenzji jakość wsparcia technicznego nie jest najlepsza.  **EdApp LMS: www.edapp.com**  - EdApp LMS wyznacza standardy dla wysokiej jakości platform z kursami online i wyróżnia się obszerną biblioteką treści do mikronauczania, zawierającą mnóstwo fachowo zaprojektowanych kursów dla różnych branż. Dostępne są szkolenia dotyczące handlu detalicznego, budownictwa, cyberbezpieczeństwa, stylów przywództwa i zarządzania czy gastronomii i hotelarstwa oraz ponad 30 kategorii, w których stale dodawane są nowe materiały.  **ZALETY:**  - Łatwa w użyciu.  - Oprogramowanie do mikronauczania działa na wszystkich urządzeniach.  - Możliwość przesłania swoich slajdów ze szkoleniem, które platforma przekształca w lekcje przyjazne dla urządzeń mobilnych.  - Bezpłatna biblioteka kursów.  - Integracja z narzędziem Canva.  - Grywalizacja.  - Tłumaczenie kursów na ponad 100 języków.  **WADY:**  - Ceny pakietów mogą być wysokie.  - Obsługa tylko w języku angielskim, co sprawia, że platforma jest nieodpowiednia dla globalnych zespołów lub organizacji, które chcą się rozwijać.  - Brak edytowalnej biblioteki kursów.  **edX: www.edx.org**  - edX to platforma zawierająca wysokiej jakości kursy online, które mogą pomóc zespołowi poszerzyć umiejętności i wiedzę oraz pomóc osiągać wyjątkowe wyniki.  **ZALETY:**  - Kursy powstają we współpracy z prestiżowymi organizacjami, uniwersytetami i firmami, takimi jak Harvard, Berkeley i Microsoft.  - Kursy są dostarczane w formacie wideo.  - Większość kursów jest bezpłatna.  - Większość kursów można realizować we własnym tempie i można rozpocząć w dowolnym momencie.  - Dostępna jest opcja pobrania kursu.  - Po ukończeniu kursu użytkownik otrzymuje zweryfikowany certyfikat.  **WADY:**  - Ograniczony zakres tematów.  - Brak struktury kursu.  **isEazy: www.iseazy.com**  - isEazy to platforma kursów online, z której korzysta wielu konsultantów projektujących i optymalizujących szkolenia, z uwagi na narzędzie do tworzenia własnych kursów oparte na chmurze.  **ZALETY:**  - Można tworzyć profesjonalnie wyglądające materiały do kursów online bez umiejętności projektowania technicznego.  - Dostępność interaktywnych szablonów slajdów i możliwość edytowania swoich kursów.  - Opcje służące urozmaiceniu treści szkolenia, w tym możliwość dodawania spersonalizowanych grafik, plików audio i wideo, a nawet quizów i fiszek.  - Brak opłat.  **WADY:**  - isEazy nie ma biblioteki kursów.  - Różnorodność animowanych elementów jest ograniczona. **Podpunkt 2.6: Co powinna oferować cyfrowa platforma edukacyjna?** Platforma e-learningowa odgrywa kluczowa rolę w skutecznym dostarczaniu cyfrowych treści edukacyjnych, dlatego każda z nich powinna spełniać następujące wymagania:   * **E-platformy mają być użyteczne i łatwe w obsłudze**, powinny być dostosowane do potrzeb użytkowników, a nie odwrotnie. * **E-platformy powinny być otwarte** lub przynajmniej umożliwiać uczniowi dostęp do treści z wielu przeglądarek i urządzeń, oferując mechanizm „jednokrotnego logowania”. Ponadto platforma powinna być dostępna zarówno online, jak i offline! * **E-platformy muszą być responsywne**, aby użytkownicy mogli brać udział w kursie na dowolnym urządzeniu. * **E-platforma powinna zapewniać wskaźniki postępów**, czyli możliwość sprawdzania analiz i monitorowania częstotliwości korzystania w celu zaoferowania wsparcia korepetycyjnego uczniom, którzy tego potrzebują. * **E-platformy powinny zapewniać mechanizmy walidacji umiejętności**, takie jak testy, grywalizacja lub ćwiczenia, oraz możliwość nagradzania nabytych umiejętności za pomocą certyfikatów lub odznak. * **E-platformy powinny akceptować różne formaty treści**, aby oferować osobom uczącym się bogatą gamę materiałów szkoleniowych. W następnej części znajduje się dokładniejszy opis rodzajów treści cyfrowych, które można wykorzystać do celów dydaktycznych.  **Jednostka 3: Rodzaje treści cyfrowych (tekst, audio, wideo, grafika itp.) i ich charakterystyka****Podpunkt 3.1: Wprowadzenie** Treścią szkolenia są informacje, które powinna być świeże, czytelne, istotne i użyteczna dla wszystkich uczących się, niezależnie od wieku i pochodzenia! Istnieją setki różnych rodzajów treści cyfrowych, a wszystkie mają swoją wartość i rolę w przeprowadzaniu szkoleń. **Podpunkt 3.2: Rodzaje treści cyfrowych** Poniżej znajdują się wybrane przykłady treści cyfrowych, które można wykorzystać przy realizacji szkolenia:   * **Infografiki:** stanowią wizualną reprezentację danych i zwykle sprawiają, że dane liczbowe są znacznie bardziej atrakcyjne i czytelne dla odbiorcy. * **Memy:** najczęściej filmy i grafiki z humorystycznym tekstem, które zwykle bardzo szybko rozprzestrzeniają się w sieci; w zależności od odbiorców sprawdzą się jako metoda „przełamania pierwszych lodów” i nawiązania nici porozumienia. * **Filmy wideo:** powinny być stosunkowo krótkie, skupiać się na danym temacie i zawierać jasne objaśnienia; warto, by były zabawne lub popularnonaukowe. * **Przewodniki:** mogą znacząco różnić się w zależności od tematu i być proste lub skomplikowane. Pomagają użytkownikowi dokładnie zrozumieć, jak czegoś używać lub wykonać określony proces. Muszą być zrozumiałe, podzielone na kroki, najlepiej neutralne językowo/kulturowo. * **Czaty na żywo:** czaty i chatboty coraz częściej pojawiają się na platformach e-learningowych w celu oferowania uczniom pomocy, zwłaszcza podczas szkoleń, ponieważ użytkownicy chętniej dzielą się swoimi wątpliwościami bez zabierania głosu na forum publicznym. * **Galerie zdjęć:** „obraz jest wart tysiąc słów” — często o wiele łatwiej jest wyjaśnić koncepcję za pomocą obrazu zamiast słów. * **Interesujące linki:** zazwyczaj są one bardzo przydatne, ponieważ oferują sposób na dalsze zgłębianie tematu szkolenia. * **Studia przypadku:** są zazwyczaj bardzo interesujące i dają osobom uczącym się praktyczny przykład przedstawionych koncepcji, a także stanowią sposób na zainspirowanie ich do podjęcia nowych działań. * **Rekomendacje/relacje:** rekomendacje osoby będącej wzorem do naśladowania budują zaufanie i oferują indywidualne spojrzenie na dane zagadnienie. * **Pytania i odpowiedzi / często zadawane pytania / wywiady:** sesje pytań i odpowiedzi lub sekcje „często zadawanych pytań” mogą mieć charakter formalny lub nieformalny. Zazwyczaj są one bardzo przydatne dla uczniów, ponieważ stanowią okazję do podzielenia się wątpliwościami i uzyskania odpowiedzi, dając im poczucie odpowiedzialności i motywacji. * **Lista „nakazów” i „zakazów”:** w ten sposób nauczyciel stawia się na miejscu uczestników szkolenia, by pokazać, jak należy postępować. * **Wyniki badań i analiz danych:** mogą rozwiać wątpliwości użytkowników, zwłaszcza jeśli treść jest dobrze wyjaśniona i podsumowana. * **Osadzone tweety:** fragmenty wypowiedzi z Twittera, które, w zależności od odbiorców, mogą zostać wykorzystane, by skłonić do myślenia lub wprowadzić element humorystyczny. * **GIF-y:** klipy wycięte z filmów, które mogą służyć do zilustrowania problemu i nawiązania z odbiorcami bliższej więzi. * **E-booki / pliki PDF:** e-booki / pliki PDF to dobry przykład dodatkowych materiałów, które mogą być przydatne w celu utrzymania zaangażowania odbiorców. * **Komiksy:** to zabawny i nieformalny sposób na zilustrowanie swojego punktu widzenia, nawet jeśli temat jest poważny! * **Przyznawanie** **kudos:** zachęca uczestników do udziału i pozwala docenić ich wysiłki. * **Wspólne arkusze kalkulacyjne lub dokumenty:** ułatwiają uczniom udział w szkoleniach oraz obserwowanie, jak ich pomysły są przyjmowane i udostępniane. * **Grafiki:** powinny być jasne, trafne, dobrej jakości, niewielkich rozmiarów (tj. nie zajmować dużo pamięci) i w miarę możliwości neutralne pod względem płciowym/językowym/kulturowym. * **Podcasty:** pliki audio dostępne do słuchania, mogą być nagrywane i publikowane w różnych bezpłatnych witrynach z podcastami. * **Udostępnienia slajdów:** aby przesyłać pokazy slajdów na własne potrzeby lub udostępniać je uczestnikom. * **Gry online:** bezpłatne gry online można znaleźć za pomocą wyszukiwarki Google, a także istnieje wiele platform, takich jak educaplay.com, gdzie można tworzyć zabawne i wciągające gry dostosowane do omawianego tematu. * **Konkursy/quizy:** kolejny przykład grywalizacji w nauczaniu. Można użyć aplikacji takich jak Kahoot, aby zachęcić uczniów do rywalizacji dotyczącej konkretnego tematu. * **Interaktywne demonstracje:** szybka demonstracja przedstawiająca konkretny aspekt nauczanego tematu może być bardzo przydatna w celu bezpośredniego pokazania uczestnikom, jak coś działa. * **Bezpłatne narzędzia i zasoby:** podobne do interesujących linków; mogą służyć powiększeniu zestawu narzędzi dostępnych dla odbiorców. * **Webinaria:** oferują uczniom szansę wzięcia udziału lub obejrzenie webinarium poświęconego danemu tematowi. * **Treści interaktywne:** idealnie nadają się do przyciągnięcia uwagi uczniów i zapewnienia, że będą uważać przez całą sesję. * **Czasopisma online:** czasopisma cyfrowe są teraz dostępne na wszystkich urządzeniach i mogą być używane jako interaktywne zasoby! * **Media społecznościowe:** można wykorzystać np. Pinterest, Instagram, TikTok czy Reddit do zilustrowania określonego tematu i podania przykładów. * **Mapy myśli:** umożliwiają uczniom wyjaśnianie pomysłów, a do tego mogą być zbiorowo udostępniane i aktualizowane. * **Osobiste bio:** pozwala uczestnikom poznać swojego nauczyciela, tworząc bliższą więź z odbiorcami. * **Artykuły i komunikaty prasowe:** to świetny sposób na utrzymanie zainteresowania szkoleniem poprzez zaoferowanie dodatkowych materiałów. * **Cytaty i motta:** słowa wypowiedziane przez inną osobę, często używane w celu zwrócenia uwagi na daną kwestię lub zmotywowania. Świetnie nadają się do otwarcia dyskusji lub wprowadzenia pozytywnego nastroju. * **Kody QR / szybkie ankiety:** łatwy sposób na zaangażowanie uczniów i zachęcenie ich do działania. * **Białe księgi:** przewodniki lub raporty, które oferują ważne informacje na dany temat. * **Strony wiki:** świetnie nadają się do dostarczania dodatkowych informacji na dany temat. | |
| **Słowniczek** | * **E-learning:** Komisja Europejska definiuje e-learning jako „wykorzystanie nowych technologii multimedialnych i internetu w celu poprawy jakości uczenia się poprzez ułatwienie dostępu do zasobów i usług oraz umożliwianie zdalnej wymiany i współpracy”.   Źródło: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED491391.pdf>   * **E-learning:** uczenie się z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT). E-learning nie ogranicza się zatem do „znajomości technologii cyfrowych” (nabywania kompetencji informatycznych), ale może obejmować wiele formatów i metod hybrydowych, w szczególności korzystanie z oprogramowania, internetu, płyt CD-ROM, uczenie się online oraz wszelkie inne media elektroniczne lub interaktywne.   Źródło:  CEDEFOP 2002, E-learning and training in Europe. A survey into the use of e-learning in training and professional development in the European Union   * E-learning to ogólny termin odnoszący się do korzystania z dowolnego urządzenia lub nośnika cyfrowego (multimediów) do nauczania i uczenia się, w szczególności do dostarczania lub uzyskiwania dostępu do treści. E-learning może odbywać się bez połączenia z siecią. Urządzenie cyfrowe używane przez ucznia do uzyskiwania dostępu do materiałów nie musi być podłączone do sieci cyfrowej — lokalnej lub internetowej (ani nawet do sieci telefonii komórkowej, jeśli tablet jest używany jako terminal lub urządzenie dostępowe).   Źródło:  COL, Open and distance learning: key terms and definitions, 2015 (revised 2020)  **Platforma LMS:**   * system zarządzania nauczaniem (LMS) to aplikacja lub technologia internetowa używana do planowania, wdrażania i oceny konkretnego procesu uczenia się.   Źródło: TargetTech Network   * System zarządzania nauczaniem (LMS) to specjalne oprogramowanie przeznaczone do zarządzania, przechowywania, śledzenia i dostarczania materiałów edukacyjnych za pośrednictwem kursów online.   Systemy zarządzania nauczaniem są często nazywane „platformami zarządzania nauczaniem” lub po prostu „platformami LMS”.  Źródło: The European Business Review  **Platforma LCMS:**   * system zarządzania treścią szkoleniową, który umożliwia tworzenie, zarządzanie, hostowanie i śledzenie cyfrowych treści edukacyjnych. Akronim LCMS pochodzi od angielskiego „Learning Content Management System”. Jest to punkt kompleksowej obsługi e-learningu, począwszy od tworzenia materiałów po ich dostarczanie odbiorcom.   Źródło: Elucidat  **Kudos:**   * 1: pochwała za osiągnięcie * 2: sława i renoma wynikająca z dokonania czynu lub osiągnięcia: PRESITŻ   To wywodzące się z języka greckiego słowo weszło do slangu używanego na brytyjskich uniwersytetach w XIX wieku. Pierwotnie słowo to odnosiło się do prestiżu lub renomy, które ktoś zyskał dzięki swojemu osiągnięciu. Użycie kudos w znaczeniu „pochwała za osiągnięcia” pojawiło się w latach dwudziestych XX wieku. Następnie to późniejsze znaczenie wyparło pierwotne znaczenie „kudos”, a niektórzy anglojęzyczni użytkownicy, nieświadomi greckiego pochodzenia tego słowa, zaczęli traktować je jako rzeczownik policzalny w liczbie mnogiej, tworząc przy tym słowo „kudo”, aby odnieść się do pojedynczej pochwały. Dlatego, gdy słowo „kudos” jest używane jako podmiot, można je spotkać z czasownikiem w liczbie pojedynczej lub mnogiej.  Źródło: Merriam-Webster Dictionary   * **Webinarium:** internetowa prezentacja edukacyjna na żywo, podczas której uczestnicy mogą zadawać pytania i przesyłać komentarze.   Źródło: Merriam-Webster Dictionary   * Webinarium to seminarium lub inna prezentacja, która odbywa się w internecie, umożliwiając uczestnikom w różnych lokalizacjach zobaczenie i usłyszenie prezentera, zadawanie pytań, a czasem udzielanie odpowiedzi w ankietach.   Źródło: Dictionary.com | |
| **Samoocena (pytania wielokrotnego wyboru z odpowiedziami)** | 1. Platformy cyfrowe mogą być używane:  **a) w celach rozrywkowych, w celach edukacyjnych, do perswazji, do konwersji.**  b) w celach rozrywkowych, w celach edukacyjnych, do perswazji.  c) w celach rozrywkowych, w celach edukacyjnych.  2. Ile warto zapłacić za korzystanie z cyfrowej platformy edukacyjnej?  **a) To zależy od jakości, jaką chcemy otrzymać.**  b) Platforma cyfrowa powinna być bezpłatna.  c) Zawsze należy zapłacić maksymalną cenę, aby była platforma skalowalna.  3. Moodle to akronim, który oznacza:  **a) Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment**  b) Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment  c) Modular Objective-Oriented Dynamic Learning Envisionment  4. Czym są infografiki?  **a) Wizualne reprezentacje danych.**  b) Są mniej atrakcyjne niż grafiki.  c) Są używane tylko w prasie papierowej.  5. Czym są osadzone tweety?  **a) Fragmenty wypowiedzi z Twittera, które, w zależności od odbiorców, mogą zostać wykorzystane, by skłonić do myślenia lub wprowadzić element humorystyczny.**  b) Reklama z Twittera.  c) Śpiew małego lub młodego ptaka gnieżdżącego się w twoim domu. | |
| **Materiały referencyjne** | Autor: Cambridge Assessment English  Nazwa: Virtual classes: How to Teach them in a Learning Platform  Publikacja: Cambridge Assessment English (strona www)  Data publikacji: brak  URL: <https://www.cae.net/how-to-teach-online-classes-with-virtual-classrooms/>  Autor: Colin Newcomer  Nazwa: How to Teach Online: A Complete Guide for Beginners  Publikacja: Thrive Themes (strona www)  Data publikacji: 4 sierpnia 2020 r.  URL: <https://thrivethemes.com/how-to-teach-online/>  Autor: Livestorm Team  Nazwa: 10 Online Teaching Tools & Platforms for Your Virtual Classroom  Publikacja: Livestorm (strona www)  Data publikacji: 20 października 2020 r.  URL: <https://livestorm.co/blog/online-teaching-tools-platforms>  Autor: VitalSource Technologies  Nazwa: Digital Platforms: A Modern Approach to Learning for the Workforce  Publikacja: VitalSource Technologies (strona www)  Data publikacji: 2017  URL: <https://trainingindustry.com/content/uploads/2017/08/vitalSource_digital_platforms_report_redesign_2017.pdf>  Autor: Zazzle Media  Nazwa: The Ultimate Guide to Digital Content Types: A Comprehensive List of Digital Content Formats  Publikacja: Zazzle Media (strona www)  Data publikacji: 17 września 2020 r.  URL: <https://www.zazzlemedia.co.uk/blog/digital-content-types/#gref> | |
| **Zasoby (filmy, łącza)** | [Amtech training module\_How\_to\_deliver\_digital\_contents\_throgh\_digital\_platfroms\_EN.pptx](Amtech%20training%20module_How_to_deliver_digital_contents_throgh_digital_platfroms_EN.pptx) | |