

**Przestrzeń
edukacyjna
w XXI w.**



TEACH

Training, Experiencing And CHanging



Erasmus+



LEKCJA 2

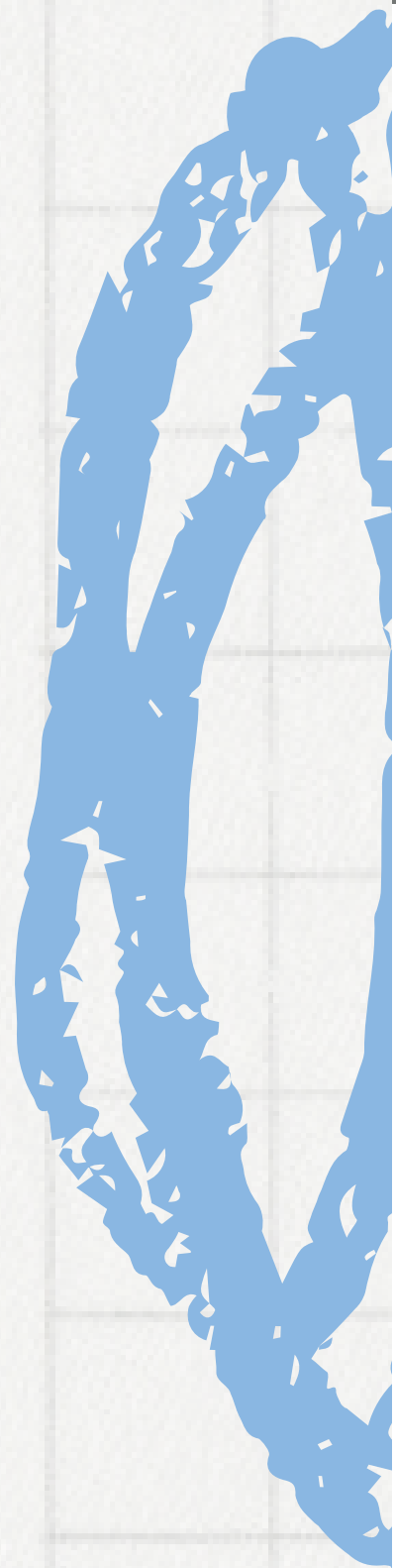
**Co oznacza przestrzeń
edukacyjna w XXI w.?**

OECD definiuje "przestrzeń edukacyjną" jako "przestrzeń fizyczną, która wspiera wielorakie i zróżnicowane programy i metody nauczania i uczenia się, włączając w to aktualne technologie; To także przestrzeń, która pozwala na optymalne, opłacalne działanie i eksploatację budynku, nie wpływając jednocześnie na środowisko. Ponadto zachęca do uczestnictwa w życiu społecznym, zapewniając zdrowe, wygodne, bezpieczne i stymulujące otoczenie dla jej użytkowników. W najwęższym znaczeniu fizyczne środowisko uczenia się jest postrzegane jako konwencjonalna klasa, a w najszerszym jako połączenie formalnych i nieformalnych systemów edukacyjnych, w których nauka odbywa się zarówno w szkole, jak i poza nią.

Kluczowe czynniki dla przestrzeni edukacyjnej XXI wieku to zmienność, elastyczność i trwałość.

Ruchome meble





**Przestrzeń
do inspiracji
i twórczego
ruchu**

Zastosowanie technologii



**Wyraźne
i jasne kolory**





**Satysfakcija
i komfort**



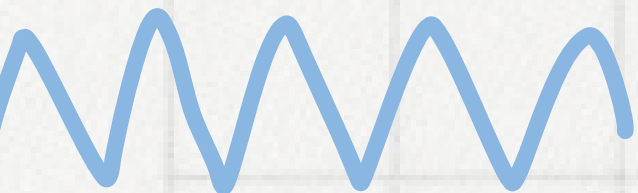
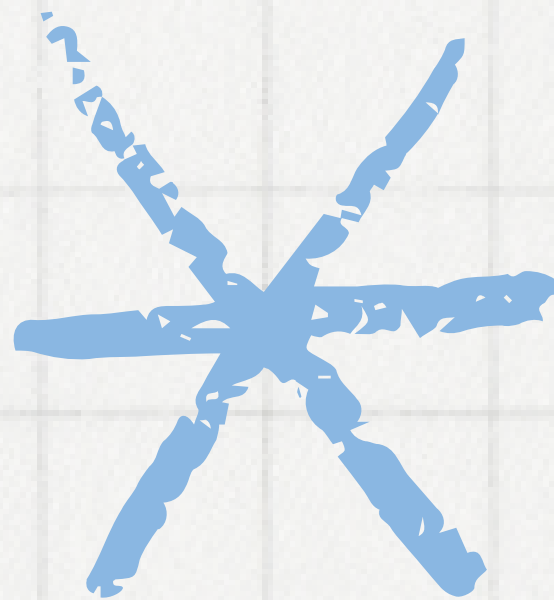
Wsparcie dla motywacji i wyrażania siebie



Zachęcanie do nauki nieformalnej



Uczenie poprzez zabawę



Strefy uczenia się

Przestrzeń edukacyjna XXI wieku jest tworzona przez sześć różnych przestrzeni edukacyjnych. Każda przestrzeń podkreśla specyficzne obszary uczenia się i nauczania i pomaga przemyśleć różne punkty: przestrzeń fizyczną, zasoby, zmieniające się role ucznia i nauczyciela oraz jak wspierać różne style uczenia się. Wszystkie te przestrzenie tworzą unikalny sposób wizualizacji nowego, holistycznego spojrzenia na nauczanie. Wymienione strefy odzwierciedlają to, czym powinno charakteryzować się dobre nauczanie: integracją, zaangażowaniem i stawianiem wyzwań. Edukacja powinna skutkować unikalnym doświadczeniem edukacyjnym, angażującym jak najwięcej typów uczniów.

Strefy uczenia się



Kluczowe punkty - interakcja

Rearanżacja przestrzeni fizycznej: aby przełamać tradycyjny model klasy w rzędach, można wypróbować różnego ustawienia stołów: np. w kształt podkowy, lub tak, by uczniowie mogli pracować w małych grupach.

Od widzów do aktywnych uczniów: TIK stwarza uczniom możliwości aktywności na różne sposoby, które wspierają ich własne style uczenia się. Może to również pomóc nauczycielowi w odejściu od lekcji prowadzonych w tradycyjny sposób.

Interakcja z treściami nauczania: tablice interaktywne mogą być używane razem z treściami bogatymi w media i urządzeniami do reagowania na potrzeby uczniów.

Komputery 1:1 do zmotywowania klasy: praca 1:1 z komputerem, netbookami, tabletami lub smartfonami pozwala na bardziej spersonalizowane uczenie się i zwiększa motywację uczniów.

Od nadzoru do komunikacji: wiele programów umożliwia obecnie nowe funkcje współpracy i komunikacji, oprócz funkcji zarządzania klasą, gdy uczniowie korzystają z własnych urządzeń.

Kluczowe punkty - interakcja

Użyteczne wyposażenie

- Tablica interaktywna
- System i urządzenia do reagowania na polecenia uczniów
- Mobilne urządzenia do nauki: laptop, netbook, tablet, smartfony
- Zawartość OER dla IWB - system zarządzania klasą

Kluczowe punkty – współpraca

Współpraca rówieśnicza: nauka komunikacji i pracy z innymi jest prawdopodobnie jedną z najcenniejszych umiejętności, jaką może nabyć dziecko. Rozszerzenie tej umiejętności na całą szkołę (np. starsi uczniowie uczą się od młodszych) może wzmocnić u uczniów poczucie odpowiedzialności społecznej.

Praca zespołowa dla lepszej integracji: praca w grupach może nauczyć dzieci uwzględniania różnic między uczniami (np. zdolni – mniej zdolni).

Nauka przez zabawę: zabawa jest wspólna dla wszystkich dzieci. Gry i symulacje cyfrowe mogą być wykorzystane do wprowadzenia bardziej angażujących sposobów na nauczanie i uczenie się.




Współpraca online: wymiana może być rozszerzona na zadania wykonywane po szkole za pomocą środowiska nauczania online i nadzorowanego korzystania z sieci społecznościowych.

Uwalnianie pomysłów: burza mózgów to świetna aktywność grupowa, pozwalająca uczniom ćwiczyć ich naturalną kreatywność i wyobraźnię.

Kluczowe punkty: rozwój



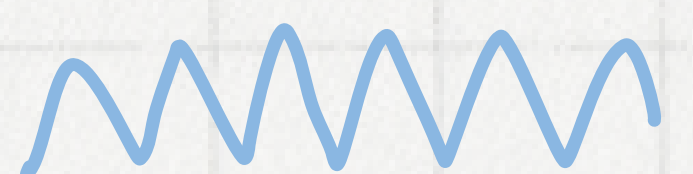

Umożliwienie stworzenia nieformalnego środowiska: przestrzeń do nauki nieformalnej w szkole może przypominać środowisko domowe, pozwalając na swobodę i brak kontroli.

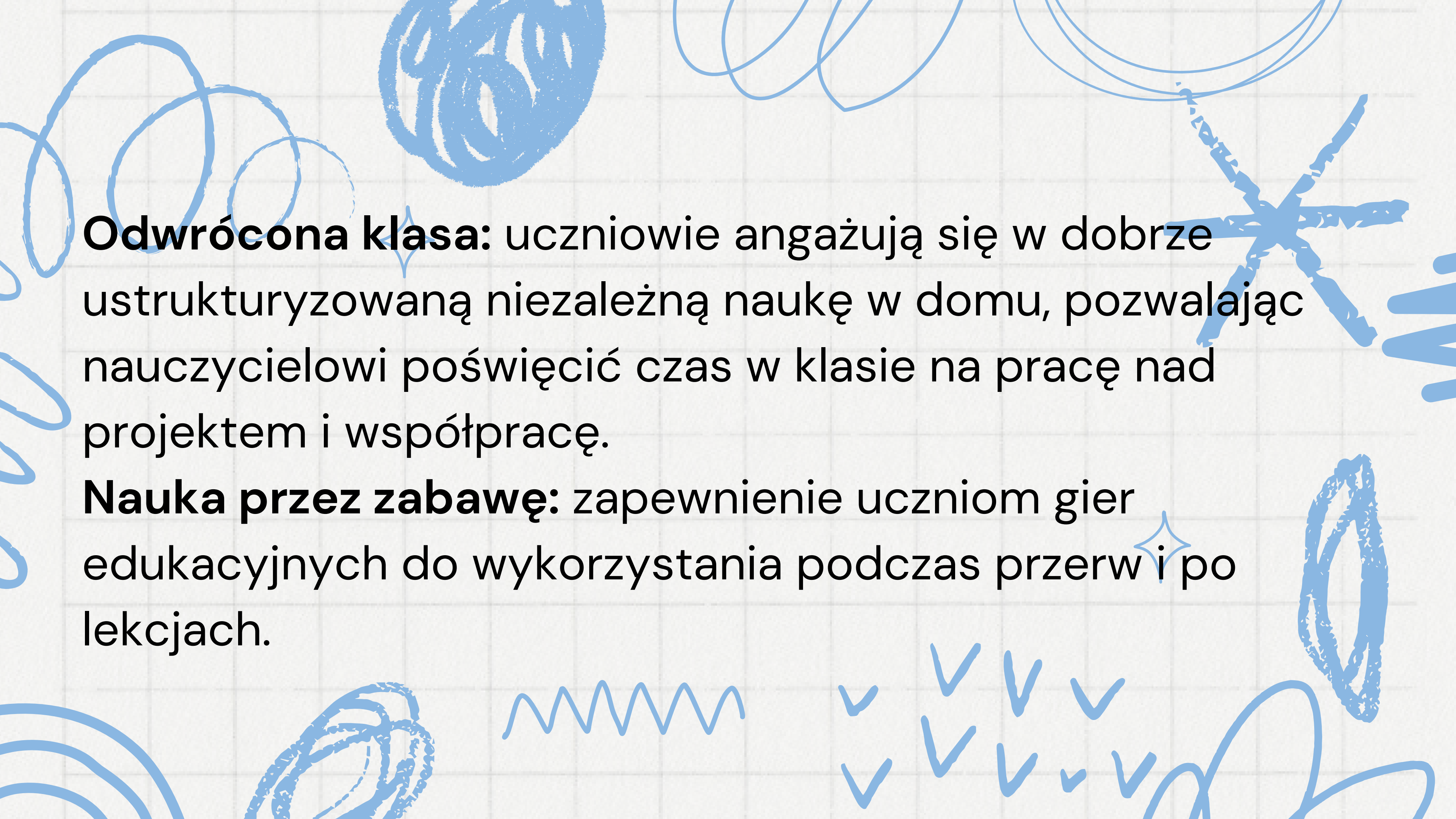
Wspieranie motywacji i autoekspresji: nauczyciele mogą wspierać zindywidualizowane nauczanie na przykład za pomocą dostosowanych do potrzeb uczniów ćwiczeń lub dając im większą swobodę w wyborze tematów badań. Uczniowie mogą także tworzyć swoje osobiste portfolio.



Korzystanie z osobistych urządzeń do nauki: osobiste urządzenia do nauki, takie jak netbooki i tablety, zapewniają dostęp do zasobów internetowych i wirtualnych środowisk nauki zarówno w domu, jak i w szkole.

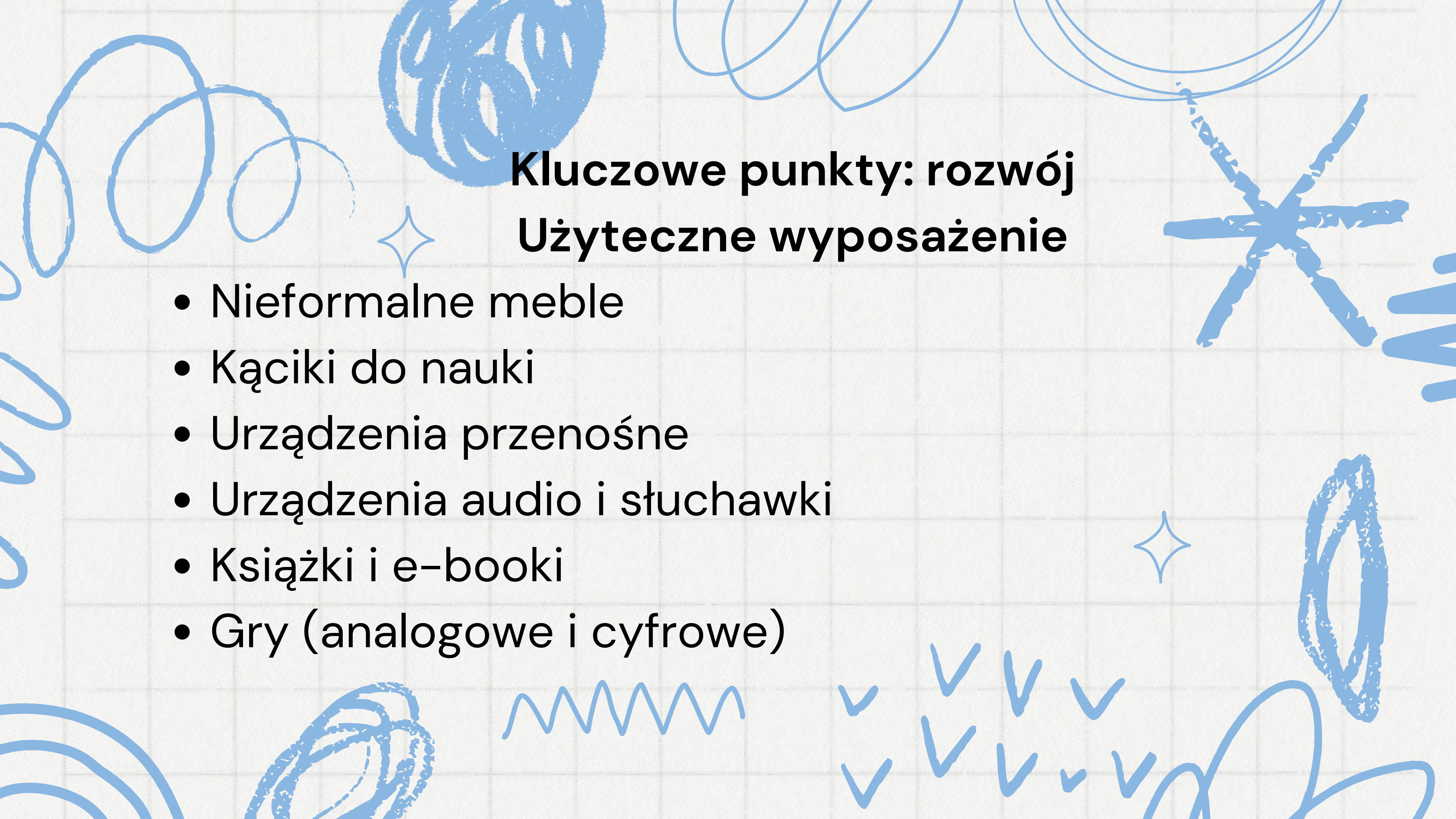
Przyjęcie sposobów rozpoznawania nieformalnego uczenia się: dzienniki uczenia się i portfolia mogą być wykorzystywane do śledzenia nieformalnego uczenia się.





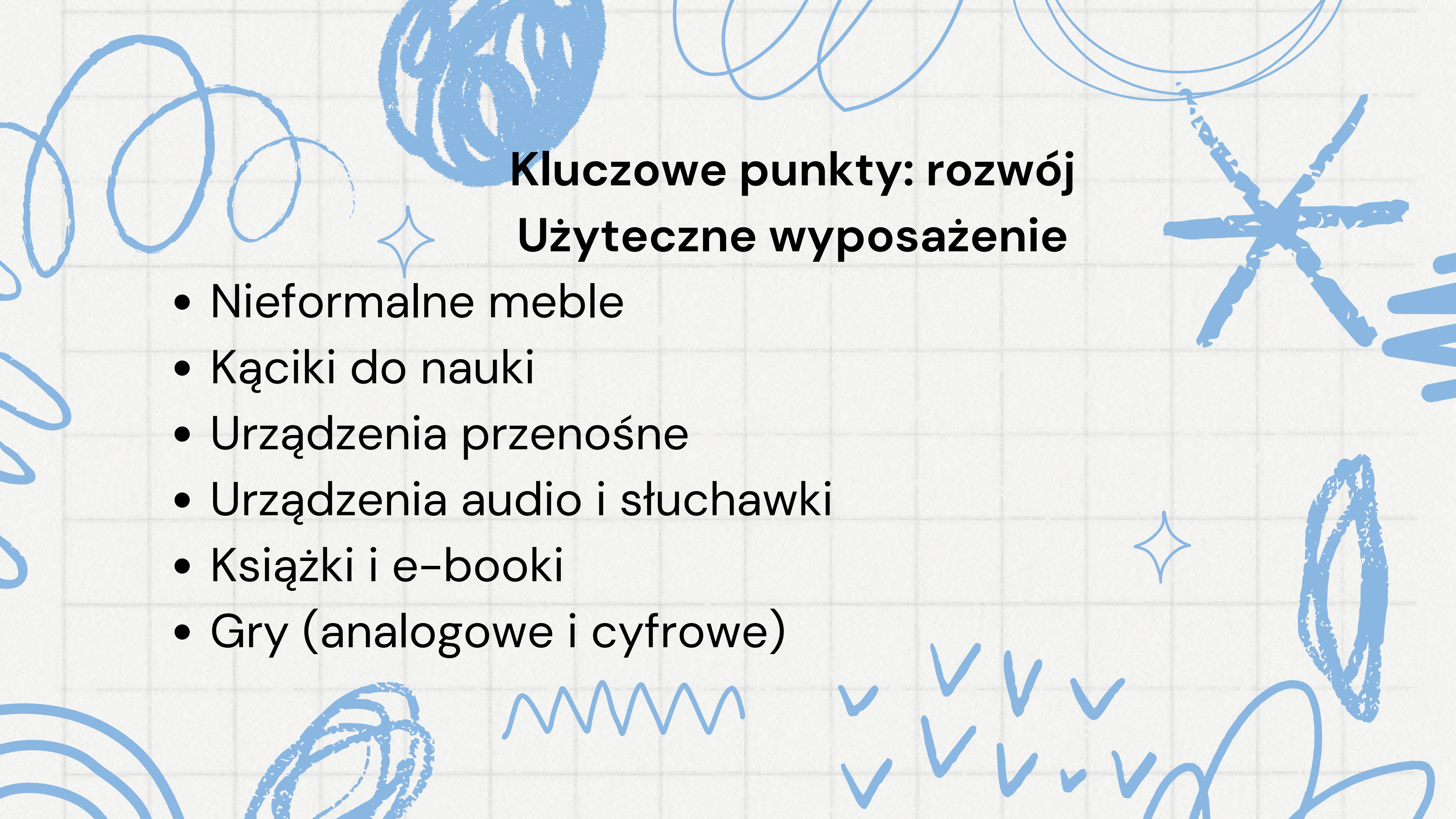
Odwrócona klasa: uczniowie angażują się w dobrze ustrukturyzowaną niezależną naukę w domu, pozwalając nauczycielowi poświęcić czas w klasie na pracę nad projektem i współpracę.

Nauka przez zabawę: zapewnienie uczniom gier edukacyjnych do wykorzystania podczas przerw i po lekcjach.



Kluczowe punkty: rozwój Użyteczne wyposażenie

- Nieformalne meble
- Kąciki do nauki
- Urządzenia przenośne
- Urządzenia audio i słuchawki
- Książki i e-booki
- Gry (analogowe i cyfrowe)



Kluczowe punkty: rozwój Użyteczne wyposażenie

- Nieformalne meble
- Kąciki do nauki
- Urządzenia przenośne
- Urządzenia audio i słuchawki
- Książki i e-booki
- Gry (analogowe i cyfrowe)

Kluczowe punkty: prowadzenie badań

Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia: uczniowie uczą się, jak wyszukać wysokiej jakości zasoby i jak zarządzać informacjami.

Rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów: uczniowie mają postawiony cel do osiągnięcia lub wyzwanie do rozwiązania. Wyzwanie/pytanie jest stawiane przez samych uczniów. Wykorzystuje to ich mocne strony, potencjał i preferencje.

Uczniowie stają się aktywnymi badaczami: badanie za pomocą różnych mediów (tekstowych, wideo, audio, obrazów, wyników eksperymentów, liczb itp.) jest podstawą aktywności w klasie. Badanie może odbywać się poprzez czytanie, obserwację, przeprowadzanie eksperymentów naukowych, organizowanie ankiet, używanie robotów itp.

Zachęcanie do projektów międzyprzedmiotowych
nauka w różnych dziedzinach pomaga uczniom analizować i rozumieć rzeczy z wielu perspektyw.

Uczenie się przez odkrywanie: uczniowie mogą konstruować modele, testować pomysły i samodzielnie oceniać wyniki. Technologia zapewnia różne sposoby zaangażowania uczniów poprzez praktyczne działania edukacyjne.

Łączenie się ze światem zewnętrznym: zamiast pracować w sztucznych granicach przedmiotu szkolnego, nauczyciele i uczniowie wybierają rzeczywiste wyzwania i dane do zbadania.

Kluczowe punkty: prowadzenie badań

Użyteczne wyposażenie

- Rejestratory danych
- Roboty
- Mikroskopy
- Laboratoria online
- Modele 3D

Kluczowe punkty: tworzenie

Uczenie się przez tworzenie: uczniowie są aktywnie zaangażowani w produkowanie i tworzenie własnych treści. Dzięki temu uczniowie mogą ćwiczyć swoją wyobraźnię, a także wprowadzać innowacje.

Wykorzystanie angażującej technologii: ICT zapewnia wiele sposobów projektowania, tworzenia i rozpowszechniania treści generowanych przez uczniów.

Rozwijanie kompetencji miękkich uczniów:
uczniowie rozwijają swoje umiejętności miękkie poprzez pracę opartą na projekcie, w tym prezentację, planowanie i pracę zespołową.

Dawanie uczniom niezależności i poczucia odpowiedzialności za swoją naukę: zwiększanie zaangażowania uczniów w rozwiązywanie zadania i pomoc w rozwijaniu ich poczucia osobistej odpowiedzialności.

Tworzenie na potrzeby życia codziennego: przedsiębiorczość społeczna uczniów może zostać pobudzona poprzez inicjowanie i wdrażanie projektów mających na celu zwiększenie dobrobytu szkoły lub społeczności lokalnej.

Prezentowanie pracy uczniów: uczniowie mogą z czasem stworzyć swoje portfolio, które może im pomóc w łączeniu różnych dyscyplin i zapewnić rzeczywisty kontekst dla ich pracy klasowej.

Kluczowe punkty: tworzenie Użyteczne wyposażenie

- Greenscreen
- Kamera wideo wysokiej rozdzielczości
- Aparat cyfrowy (kieszonkowy)
- Kamera typu flip
- Oprogramowanie do edycji wideo
- Sprzęt do nagrywania dźwięku (np. mikrofony)
- Oprogramowanie do podcastów
- Oprogramowanie do animacji
- Oprogramowanie do streamingu

Kluczowe punkty: prezentacja

Nauka dzielenia się i komunikowania: równie ważne, co wykonanie ciekawej pracy, jest dzielenie się jej wynikami. TIK zapewnia wiele sposobów tworzenia interaktywnych i angażujących prezentacji, zarówno twarzą w twarz, jak i online.

Interakcja z szerszą publicznością: prezentacje to działania interaktywne, w których rówieśnicy i nauczyciel udzielają informacji zwrotnych.

Rozwijanie umiejętności udzielania informacji zwrotnej: słuchacze otrzymują rolę recenzentów i uczą się udzielać konstruktywnych informacji zwrotnych. Prezentacje nie są przygotowywane dla nauczyciela ani skierowane tylko do niego, ale do całej klasy lub nawet szerszej społeczności.

Zapoznanie się z różnymi metodami dzielenia się: uczniowie uczą się korzystać z różnych narzędzi "dzielenia się" (sharing tools), które są częścią codziennej komunikacji w XXI wieku.

Komunikacja integracyjna: uczniowie biorą pod uwagę przekaz, odbiorców i dostępne zasoby przy wyborze narzędzi. Zastanawiają się nad tym, jak dotrzeć do różnych grup odbiorców oraz nad tym, że istnieje przepaść w podejściu do technologii wśród różnych pokoleń.

Uczynienie prezentacji działaniem całej szkoły: prezentacja może być częścią przestrzeni publicznej szkoły, np. w bibliotece szkolnej (twarzą w twarz) lub na stronie internetowej szkoły (online), co umożliwia dzielenie się nią przez całą społeczność szkolną

Włączenie zasad e-bezpieczeństwa do pracy w szkole: przed pobraniem i wysłaniem materiałów uczniowie powinni zastanowić się nad odpowiedzialnym korzystaniem z zasobów internetowych. Będąc twórcami treści, uczniowie uczą się krytycznie oceniać źródła internetowe i stosować niezbędne zezwolenia i prawa autorskie do treści, które sami udostępniają.

Kluczowe punkty: prezentacja

Użyteczne wyposażenie

- Obszar prezentacji z możliwością przestawiania mebli
- Projektor/ekran HD zapewniający lepszą jakość prezentacji
- Narzędzia do publikacji online (blog, VLE, strony do udostępniania online)



TEACH

Training, Experiencing And CHanging



Erasmus+