

SZKOLENIE 4: Korzystanie z nowych technologii

WPROWADZENIE:

Wykorzystanie nowych technologii w życiu seniorów zależy od ich wykształcenia, wcześniejszych doświadczeń, otwartości na nową wiedzę i chęci zdobywania nowych umiejętności. Termin "senior" może opisywać ludzi zdrowych lub schorowanych, aktywnych lub biernych, samotnych lub będących liderami swoich społeczności. Nauka nowych technologii musi uwzględniać potrzeby wszystkich członków starzejącego się społeczeństwa. Technologia cyfrowa oferuje nowe, bardziej skuteczne podejście do budowania i umacniania więzi społecznych, które pomogą ludziom pozostać niezależnymi i aktywnymi w późniejszym życiu oraz może wspierać osoby starsze w przewyżczeniu wyzwań, przed którymi stoją. W szczególności ważne jest, aby zrozumieć, w jaki sposób technologia może być wykorzystywana w celu poprawy jakości życia ludzi starszych.

ŹRÓDŁA:

- [1] European Association for Adult Education, <http://www.eaea.org/>
- [2] European Shared Treasure, Lifelong Learning Programme, http://www.europeansharedtreasure.eu/search.php?txt_search=learning%20in%20later%20life
- [3] MATURE Research Report http://matureproject.eu/wp-content/uploads/2013/01/MATURE-Research_upload_versionC_100613.pdf, German Case Study, str. 27-29, Polish Case Study, str.. 31-32
- [4] Computer breakfast in Hamburg since 2010, http://prezi.com/pl8xrsht_wrv/presentation-computer-breakfast-in-hamburg/
- [5] Meeting with computers at Gdansk University of Technology since 2008, <http://utw.moodle.pl/>
- [6] About e-learning <http://en.wikipedia.org/wiki/E-learning>
- [7] About Blended learning http://en.wikipedia.org/wiki/Blended_learning
- [8] About MOOC http://en.wikipedia.org/wiki/Massive_open_online_course
- [9] Learning English online <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/>, <http://learnenglish.britishcouncil.org/en/>

CELE SZKOLENIA:

Uczestnicy szkolenia będą potrafili:

- Określić miejsce nowych technologii w społeczeństwie oraz w życiu osób starszych.
- Zdefiniować bariery w dostępie do nowych technologii dla osób starszych, znajdujących się w niekorzystnej sytuacji, nieuczestniczących w nauce.
- Motywować nauczycieli i uczniów w pokonywaniu barier w dostępie do nowych technologii.
- Wykorzystywać technologie do konkretnych celów edukacyjnych.
- Stosować nowe technologie do stymulacji zainteresowań.
- Motywować uczniów do spełniania indywidualnych potrzeb i czerpania korzyści z wykorzystania nowych technologii.
- Korzystać z nowych technologii w nauce grupowej.
- Zachęcać uczących się do zdobywania nowych umiejętności technicznych w celu stawania się aktywnymi obywatelami.
- Korzystać z modeli e-learning i blended learning w celu zwiększenia dostępności edukacji bez względu na czas i miejsce nauki.

TREŚĆ SZKOLENIA:

ZADANIE 1: Icebreaker/przełamywanie lodów – Szybka randka „Zakres i miejsce technologii w nauczaniu i uczeniu się w późniejszym okresie życia”

- Grupę dzielimy na dwie części. Krzesła ustawiamy w dwa koła, wewnętrzne i zewnętrzne.
- Uczestnicy powinni siedzieć naprzeciw siebie, tak, że każdy ma partnera.
- Następnie lider zespołu zadaje pytanie lub prosi o dokończenie zdania.
- Uczestnicy siedzący naprzeciw siebie powinni odpowiedzieć na pytanie lub dokończyć zdanie, każdy nie dłużej niż przez jedną minutę.
- Za każdym razem, uczestnicy podają swoje imię.
- Po dwóch minutach, lider zespołu powinien dać sygnał, a następnie okrąg powinien przesunąć się w prawo, tak, żeby każdy miał nowego partnera.
- Po każdej zmianie miejsc lider zespołu powinien zadać nowe pytanie i dać sygnał do rozpoczęcia kolejnej rundy.

Przykładowe pytania:

- Czy wykorzystujesz nowe technologie w życiu codziennym?
- Z jakich usług internetowych korzystasz (jeśli korzystasz)?
- Jakie technologie są najbardziej odpowiednie w uczeniu się w późniejszym życiu?
- Czy technologie włączają czy wykluczają?

ZADANIE 2: Bariery w dostępie do nowych technologii dla starszych uczniów (będących w niekorzystnej sytuacji, nieuczestniczących); pokonywanie barier w dostępie do nowych technologii

Praca w parach i przygotowanie prezentacji na temat dobrych praktyk:

1. Wyszukać jeden projekt ilustrujący dobrą praktykę - [1] lub [2] lub [3].
2. Przygotować 3 slajdy prezentacji i zaprezentować grupie.
3. Prezentacja powinna obejmować następujące informacje: tytuł projektu, streszczenie, partnerstwo, kontakt, produkty, linki

ZADANIE 3: Stymulowanie i motywowanie starszych uczniów, korzyści z uczenia się w grupie – studium przypadku

- Ustaw krzesła przy stole, na którym umieść jeden komputer podłączony do Internetu, z którego będzie korzystała grupa.
- Podziel uczestników na grupy i poproś, aby zajęli miejsca przy stołach.
- Zabezpiecz wystarczająco dużo miejsca między grupami, aby umożliwić skoncentrowanie się na swojej pracy.
- Poproś uczestników o przeczytanie studiów przypadku [4], [5], [6], niech przemyślą swoje osobiste doświadczenia, przedyskutują temat w grupie i zaproponują jak wykorzystać wybrane studium przypadku, określając ewentualne ograniczenia oraz wskazując korzyści.

ZADANIE 4: Najpopularniejsze kursy z wykorzystaniem nowych technologii dla dorosłych

Uczestnicy pracując w parach, czytają poniższą listę i korzystając ze swoich doświadczeń porządkują tematy w kolejności od najbardziej do najmniej popularnych.

1. E-learning, blended learning, licencje Creative Commons, Otwarte Zasoby Edukacyjne, MOOC - Massive Open Online Courses [7], [8], [9].

2. Nauka języka angielskiego on-line [10].
3. Jak pisać na komputerze: Podstawy edycji tekstu.
4. Listy elektroniczne: jak działa e-mail, co jest potrzebne aby skorzystać.
5. Wprowadzenie do korzystania z Internetu: Podstawowe pojęcia.
6. Komputerowe porządki: zarządzanie plikami.
7. Usługi w Internecie: przegląd różnych usług, takich jak e-administracja, e-biblioteka, e-zakupy, e-bank. Bezpieczeństwo w Internecie.
8. Komunikacja w internecie: korzystanie z programu Skype, forum, programów społecznościowych.
9. Fotografia cyfrowa: Podstawy fotografii cyfrowej i obróbki obrazu.
10. Prezentacje: Zasady projektowania i tworzenia prezentacji.
11. Media i Internet: Radio i TV, muzyka, przemówienia, filmy w internecie

Korzystając z wyszukiwarki google należy znaleźć otwarte zasoby edukacyjne dla dwóch losowo przydzielonych tematów.
Wyszukane zasoby należy zaprezentować całej grupie.