



POLITECHNIKA
GDAŃSKA

SP4CE – „Partnerstwo strategiczne na rzecz
kreatywności i przedsiębiorczości”
kontynuacją **OpenInn**

Anna GRABOWSKA (PRO-MED)

Natasa URBANCIKOVA (TUKE)

Marcin SŁOWIKOWSKI (PIAP)

Jacek ZIELIŃSKI (PIAP)



*The projects have been funded with support from the European Commission.
This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission
cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*

OpenInn - wprowadzenie

- W projekcie OpenInn opracowano model procesów generowania wiedzy oraz oceny wiedzy.
- OpenInn zaproponował wykorzystanie narzędzi online do wspierania procesów ideacji (intuicyjnego tworzenie pojęć i wyobrażeń).
- Zaproponowany model wspierał edukację formalną i nieformalną oraz ocenę efektów uczenia się.
- Projekt był skierowany do studentów, nauczycieli i menedżerów, zorientowany na potrzeby indywidualne, wzmacniał kreatywność i pewność siebie.
- W ramach projektu OpenInn opracowano prototyp narzędzia Web 2.0 KGH - Knowledge Generating House (Dom Generowania Wiedzy) oraz przewodnik pedagogiczny (model e-oceny), wspierający angażowanie szkoły w kształcenie ustawiczne.

OpenInn - cele

- Wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w twórczy sposób, tak aby wspierać naukę i wzmacniać więzi łączące ze sobą różne sektory.
- Wspieranie pozytywnej samooceny, zarówno dla uczących się i dla mediatorów w środowisku nauczania.
- Zwiększenie możliwości wykorzystania kapitału intelektualnego młodych talentów i grup zagrożonych.
- Opracowanie modelu kompleksowej e-oceny ze szczególnym uwzględnieniem elementów kreatywności (m.in. wspieranie ucznia przy wprowadzeniu nowych pomysłów, nagradzanie kreatywnych sposobów przekazywania instrukcji w celu osiągnięcia innowacyjnych rozwiązań, zapewnienie autonomii twórczej ekspresji zarówno dla początkujących jak i zaawansowanych użytkowników ICT).
- Tworzenie KGH jako innowacyjnej sieci społecznej wspierającej odkrywanie potencjału twórczego.



OpenInn oferuje i wspomaga

- Nową perspektywę powiązania edukacji ze światem „otwartej innowacji” reprezentowanym przez korporacje.
- Dobrą jakość zasobów multimedialnych i tekstowych w 9 językach, które są przeznaczone dla ucznia oraz trenera.
- Zwiększenie innowacyjności, kreatywności, możliwość e-oceny.
- Spójność powiązania pedagogicznych zasobów tekstowych z narzędziami technologicznymi oferowanymi przez KGH.
- Integrację interwencji wszystkich partnerów.



OpenInn - partnerzy

1. Co-ordinator - Technical University of Košice (Słowacja)
2. Univeridade do Porto (Portugalia)
3. Università delle LiberEtà del Fvg (Włochy)
4. Petko Rachov Slaveikov Secondary School (Bułgaria)
5. Aarhus Social and Health Care College (Dania)
6. Bremen Institut für Produktion und Logistik GmbH (Niemcy)
7. TREBAG Vagyon –és projektmenedzser Kft. (Węgry)
8. Fondo Formación Euskadi (Hiszpania)
9. LiNK MV (Niemcy)



OpenInn portal



Search

Log in or register to add an idea.

USER LOGIN

Username *

Password *

[Create new account](#)
[Request new password](#)

Log in

OpenInn2.0: A Knowledge Generating House and e-Assessment Model

This is a European project within the framework of the Lifelong Learning Programme under the priority 'Information and Communications Technologies (ICT)' running from October 2010 until March 2013.

PLEASE NOTE that although English was the working language of the project consortium and all deliverables have been produced in English there is no partner from an English speaking country who cares for continuous content updates, particular in the Knowledge Generating House. For this reason **it might be advised to visit the different language versions of the website to explore active contributions** from teaching and learning communities in these countries.



Knowledge Generating House , czyli dom/platforma generowania wiedzy

KGH wspomaga

- powstawanie nowych pomysłów,
- burzę mózgow online, komentowanie i ocenianie pomysłów

oraz oferuje

- miejsce do wspólnego uczenia się (innovacyjne pokoje e-learningowe umożliwiające burzę mózgow oraz mapowanie myśli),
- przestrzeń do przechowywania dokumentów (badania naukowe, prace, portofolio),
- indywidualną ocenę kreatywności, która uwzględnia aktywności, pomysły etc.).

OpenInn - testy

- Dwie grupy pilotażowe składające się z 10-30 uczniów/słuchaczy oraz jednego nauczyciela / moderatora.
- Jedna grupa pilotażowa tylko dla nauczycieli (5-20 osób).
- 25 krajowych grup pilotażowych w 6 językach (duński, niemiecki, włoski, portugalski, słowacki, hiszpański).
- Jeden międzynarodowy kurs pilotażowy z udziałem 4 partnerów (Dania, Węgry, Niemcy i Bułgaria) w języku angielskim.
- Ogólnie w pilotażach wzięło udział 357 uczestników reprezentujących różne instytucje edukacyjne (szkoły średnie, szkoły zawodowe, uczelnie i instytucje kształcenia dorosłych) i posiadających różny poziom umiejętności informatycznych.

OpenInn i KGH w liczbach

- Podczas testów pilotażowych użytkownicy stworzyli **113** różnych wyzwań w zakresie innowacji dot. gospodarki, spraw społecznych, szkolenia nauczycieli, e-learningu, budowania kariery, samorozwoju, rozwiązań technicznych i organizacyjnych, rozwijania platformy OpenInn, etc.), umieszczając **165** nowych pomysłów oraz **155** komentarzy.
- W końcowej ewaluacji wzięło udział **291** użytkowników, co oznacza **82%** wszystkich uczestników pilotażu.
- Około **80%** użytkowników zdecydowanie zgodziło się, że portal OpenInn jest łatwy w użyciu i obsłudze, posiada przejrzysty układ i format, zawiera treści łatwe do odczytania oraz zapewnia wystarczający czas reakcji.
- Prawie **75%** użytkowników zdecydowanie zgodziło się, że KGH jest również prosty w obsłudze, łatwo jest dodać/odnaleźć nowe wyzwania, pomysły, komentarze, oceny, uwagi.

SP4CE - wprowadzenie

- Projekt **SP4CE** jest odpowiedzią na cele i potrzeby zidentyfikowane w komunikacie z Brugii w sprawie ściślejszej europejskiej współpracy w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego w latach 2011-2020.
- Wpisuje się on zwłaszcza w dwa cele strategiczne wskazane w tym dokumencie:

„Poprawa jakości i efektywności kształcenia i szkolenia zawodowego i podnoszenie jego atrakcyjności i adekwatności”

„Zwiększanie kreatywności, innowacyjności i przedsiębiorczości”

***Communiqué of the European Ministers for Vocational Education and Training,
the European Social Partners and the European Commission,
meeting in Bruges on 7 December 2010***

http://ec.europa.eu/education/policy/vocational-policy/doc/brugescom_en.pdf



SP4CE - partnerzy

1. **PIAP** (Polska) - coordinator
2. **PRO-MED** (Polska)
3. **TUKE** (Słowacja)
4. **ASTRA** (Słowacja)
5. **TREBAG** (Węgry)
6. **IDEC** (Grecja)

SP4CE - cele

1. Ustanowienie ścisłej współpracy między partnerami projektu poprzez wymianę nowoczesnych rozwiązań edukacyjnych i opracowanie innowacyjnych narzędzi ułatwiających komunikację i wspólne działania studentów, szkół i firm (organizacji biznesowych).
2. Narzędzia te będą opracowane jako aplikacje internetowe z dostępem poprzez interfejs WWW, zaprojektowane do użytku trzech głównych grup docelowych:
 - Trenerzy (przedsiębiorstwa, przemysł)
 - Mentorzy/doradcy (szkoły zawodowe, uczelnie wyższe)
 - Uczniowie/studenci (szkoły zawodowe, uczelnie wyższe)

SP4CE zadania

- Wspieranie współpracy uczniów i przedsiębiorców z wykorzystaniem działań doradczych.
- Pomoc firmom w znalezieniu odpowiednich młodych pracowników/uczniów/studentów, którzy chcą wejść na rynek pracy z wykorzystaniem trenerów i mentorów.
- Jak to ma działać:
 - Firma, która chce znaleźć nowych młodych pracowników (uczniów/studentów wchodzących na rynek pracy) umieszcza na portalu problem do rozwiązania.
 - Uczniowie/studentenci mają możliwość zapoznania się z problemem, zainteresowani starają się znaleźć rozwiązanie.
 - Na podstawie zaproponowanych rozwiązań firma wybierze studentów oraz wyznaczy im trenerów.
 - Mentorzy z uczelni lub szkoły będzie nadzorowali i wspierali pracę uczniów/studentów.
 - Również trener reprezentujący firmę będzie współpracował z wybranym uczniem/studentem.
 - Procedura ta będzie rodzajem przygotowania ucznia/studenta do życia zawodowego i może prowadzić do jego zatrudnienia w firmie.

Nie wyważaj otwartych drzwi

- Wymagania użytkowników dotyczące portalu OpenInn zostały określone jako konkretne działania użytkownika lub interakcje z systemem.
- Potencjalnych użytkowników proszono o przygotowanie scenariuszy użytkowania, a na ich podstawie opracowano konkretne wymagania.
- Opracowana lista wymagań użytkowników zawierała trzy kategorie:
 - **MUST (konieczne)** - niezbędne do wdrożenia w osiągnięciu głównego celu systemu.
 - **NICE TO HAVE (dobrze mieć)** - dodatkowe funkcje, które pozwolą na realizację wymagań zgłoszonych przez jednego lub dwóch partnerów, średni koszt realizacji.
 - **DELIGHTER (przydatne)** - funkcje specyficzne, skomplikowane, trudne do realizacji, można rozważyć ich wdrożenie jeśli dwie wcześniejsze kategorie zostaną zrealizowane, oraz będą fundusze.



SP4CE – zaproszenie

Zainteresowane osoby proszę o kontakt
ankagra52@gmail.com

LLL for All English (en) You are not logged in. (Log in)

Lifelong Learning for All

CHOOSE YOUR LANGUAGE

IN THE LEFT UPPER CORNER

LLL for All English (en) }

Lifelong Learning for All

English (en)
magyar (hu)
Polski (pl)
Slovenčina (sk)
Ελληνικά (el)

Home » Log

MAIN MENU

- Forum
- Czat

NAVIGATION

Home

- Site blogs
- Forum
- Czat
- Courses

Available courses

Strategic Partnership for Creativity and Entrepreneurship

Erasmus+

Gry miejskie "Aktywni 60+"

Kurs opracowywany jest w ramach projektu "Ja to bym...czyli Twój pomysł na dom kultury".

Uczenie się w późniejszym wieku jest dla wszystkich

Kurs opracowano w ramach projektu MATURE, 2012-2014.

Erasmus+

ONLINE USERS

(last 5 minutes)

Anna Grabowska

CALENDAR

April 2015

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

AKTYWNI 60+

Biuletyn 5.02.2015

You are not logged in. (Log in)





POLITECHNIKA
GDAŃSKA

111^{LAT}

Dziękuję



111^{LAT}

<http://jatobym.moodle.pl/>
ankagra52@gmail.com