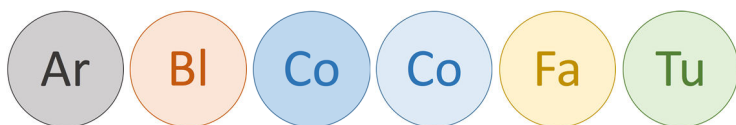


Profile wirtualnego kształcenia

e-Jobs-Observatory.eu

Profile wirtualnego kształcenia

Wprowadzenie



Czym jest wirtualne kształcenie? Definicja własna

Wirtualne kształcenie polega na wykorzystywaniu sprzętu oraz oprogramowania komputerowego, jak również sieci komputerowych takich jak Internet, w każdym aspekcie nauczania i uczenia się. Wirtualne kształcenie uwalnia uczącego się od ograniczeń czasowo-przestrzennych, zapewniając dostęp do milionów podobnych uczących się nieograniczonych treści edukacyjnych. Termin „**wirtualne kształcenie**” jest odpowiednikiem takich określeń jak „**kształcenie on-line**” oraz „**e-learning**”.

E-learning umożliwia zarówno znaczną redukcję kosztów kształcenia zawodowego, jak i dostęp do tej formy kształcenia dla znacznie większej liczby ludzi w Europie i na całym świecie; a wszystko to w czasie, kiedy sukces ekonomiczny jest tak blisko związany z wiedzą i umiejętnościami ludzi pracujących.

Formy wirtualnego kształcenia

Wirtualne kształcenie, w kontekście edukacji i szkolenia zawodowego, przybiera różne formy:

- Interaktywne samokształcenie online w różnych formach tj. tutoriale, ćwiczenia praktyczne, scenariusze, gry oraz symulacje. Ta forma kształcenia cyfrowego jest prawdopodobnie najbardziej rozpowszechniona i często określana jako e-learning.
- Materiały nie-interaktywne tj. nagrania video, podcasty, artykuły internetowe, infografiki, pokazy slajdów, prezentacje, programy komputerowe, pliki PDF, e-książki itp.
- Sesje online na żywo w atmosferze wirtualnej klasy przy pomocy programów do konferencji internetowych. Sesje angażujące większą liczbę uczestników są z reguły nazywane webinariami.
- Kursy w ramach kształcenia na odległość, podczas których można wykorzystywać materiały oraz sesje na żywo opisane powyżej, jak również umożliwić trwałą współpracę pomiędzy studentami oraz z nauczycielami. Tego typu kursy mogą być całkowicie online, a także w formie blended, aby zapewnić bezpośrednią komunikację. Pomimo faktu, iż liczba tych kursów jest raczej niewielka, można zaobserwować gwałtowny wzrost masowych otwartych kursów online (tzw. MOOCS), które mogą angażować dziesiątki tysięcy studentów.
- Systemy wspomagające wydajność, gwarantujące pracownikom bieżący dostęp do informacji, których potrzebują do wykonania pracy. Systemy tego typu okazują się szczególnie przydatne, kiedy są dostępne na urządzeniach mobilnych.
- Kształcenie nieformalne, poza zakresem kursów formalnych, z wykorzystaniem takich narzędzi jak: portale społecznościowe, Wiki, blogi, wyszukiwarki, biblioteki video itp.

W zależności od kontekstu, te różnorodne formy wirtualnego kształcenia mogą być wykorzystywane osobno bądź wspólnie na wiele różnych sposobów. Podobnie, funkcje wykonywane przez specjalistów używających technologii w procesie kształcenia mogą być ze sobą powiązane w rozmaity sposób.

Projekt e-Virtue

Realizację projektu e-Virtue podjęto, aby upewnić się o istnieniu umiejętności do wykorzystania możliwości oferowanych przez technologie edukacyjne w Europie. E-Virtue ma na celu określenie kompetencji oraz umiejętności niezbędnych do pełnienia różnych funkcji w ramach kształcenia wirtualnego, nie tylko przez pełnoetatowych fachowców, ale także innych specjalistów z zakresu nauczania. Funkcje określone w projekcie zostały dostosowane do Europejskich Ram Kwalifikacji (EQF) oraz Europejskich Ram e-Kompetencji (e-CF). Ponadto, w ramach projektu e-Virtue opracowano zestaw wytycznych szkoleniowych, włączając w to wykaz efektów kształcenia.

Profile funkcji oraz wytyczne szkoleniowe umożliwią zwiększenie szans na zatrudnienie specjalistów kształcenia wirtualnego, zmniejszając dysproporcje pomiędzy zapotrzebowaniem na pracę a zasobami oraz zwiększając mobilność pracowników.

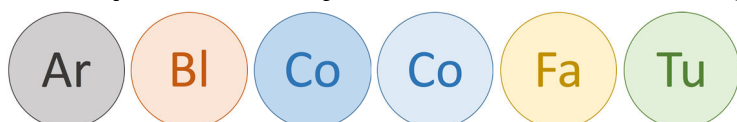
Uwaga dotycząca profilu funkcji oraz profilu stanowiska

Przyglądając się i wykorzystując te profile, istotne jest dostrzeżenie różnicy między profilem funkcji, a profilem stanowiska:

- *profil funkcji* dotyczy określonego obszaru odpowiedzialności w ramach stanowiska;
- *profil stanowiska* dotyczy wszystkich obowiązków wynikających z określonego stanowiska pacy.

Czasami wykonywanie określonej funkcji może wymagać pełnego zaangażowania danej osoby, czego typowym przykładem jest stanowisko specjalisty ds. rozwijania treści wirtualnego kształcenia. W tym przypadku profil funkcji i profil stanowiska są merytorycznie równoznaczne. Jednakże, znacznie częściej jedna osoba będzie pełniła różne funkcje, z których jedna bądź więcej może być opisana w tym dokumencie.

Sześć profili funkcji kształcenia wirtualnego



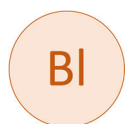
W toku realizacji projektu e-Virtue określono sześć funkcji, które zdaniem autorów najlepiej charakteryzują rodzaje zadań, jakie specjaliści chcący wykorzystać technologie edukacyjne muszą wykonać. Warto pamiętać jednak, że są to funkcje, a nie stanowiska – jedynie w niektórych przypadkach będą one wykonywane przez danego specjalistę w pełnym wymiarze godzin. Niejednokrotnie kilka funkcji będzie należało do jednego stanowiska, często w powiązaniu z różnymi innymi funkcjami, które nie wiążą się z technologią kształcenia.

Profile w jednym akapicie

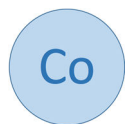
Pierwszym zadaniem w organizacji jest stworzenie strategii wirtualnego kształcenia, dobierając odpowiednie taktyki, infrastrukturę i umiejętności. Na tym etapie rozwiązania blended learning mogą również zostać uwzględnione w celu zaspokojenia określonych wymagań w zakresie kształcenia w organizacji. Specjaliści ds. rozwijania treści wirtualnego kształcenia opracowują zaawansowane materiały zwykle dla wsparcia procesu samodoskonalenia osób uczących się. Nauczyciele, trenerzy oraz inni specjaliści w dziedzinie nauczania również mogą tworzyć prostsze formy materiałów (treści) szkoleniowych w celu usprawnienia swojej pracy, a także mogą prowadzić sesje internetowe w formie online. Natomiast tutoring online jest niezbędny w prowadzeniu rozszerzonych kursów w formie e-lub blended learningu.



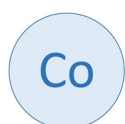
Projektowanie strategii wirtualnego kształcenia: ta funkcja dotyczy opracowania i wdrażania długoterminowej strategii wykorzystywania technologii edukacyjnych w danej organizacji.



Projektowanie rozwiązań blended learning: ta funkcja dotyczy projektowania na najwyższym szczeblu menedżerskim całego procesu kształcenia, bez względu na ostateczną decyzję o włączeniu do niego elementów wirtualnego kształcenia.



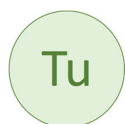
Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil specjalistyczny): ta funkcja dotyczy projektowania i/lub rozwijania bardziej zaawansowanych treści wirtualnego kształcenia, w szczególności takich, które są bogate w multimedia bądź są wysoce interaktywne.



Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil niespecjalistyczny): ta funkcja dotyczy projektowania i rozwijania prostszych treści wirtualnego kształcenia w celu wsparcia własnego procesu nauczania i szkolenia.



Prowadzenie zajęć w wirtualnej klasie: ta funkcja dotyczy prowadzenia sesji online w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem programów do konferencji internetowych.



Tutoring online: ta funkcja dotyczy skutecznego prowadzenia rozszerzonych kursów w formie e- lub blended learningu, w tym wsparcie uczniów uczestniczących w tych kursach.

W następnych rozdziałach bardziej szczegółowo omówiono poszczególne profile.

Projektowanie strategii e-learningu

Ta funkcja wiąże się z opracowaniem i wdrażaniem długoterminowej strategii wykorzystywania technologii edukacyjnych w danej organizacji.. Może ona wymagać objęcia pełnoetatowego stanowiska w dużej organizacji (aczkolwiek określenie „architekt” nie będzie z reguły używane), bardziej prawdopodobne jest jedno stanowisko starszego szkoleniowca ponoszącego odpowiedzialność za strategię. Stanowisko to może zostać objęte także przez zewnętrznego konsultanta działającego na rzecz danej organizacji.

Kluczowe zadania związane z tą funkcją obejmują ustalenie celów zastosowania technologii edukacyjnych w kontekście biznesowej strategii organizacji, współpracę z kluczowymi interesariuszami, rozwijanie zdolności, rekomendację zakupu wirtualnych platform i narzędzi, sprawozdanie z poczynionych postępów dla kadry kierowniczej.

Projektowanie strategii e-learningu w praktyce



Piotr jest szefem Działu Uczenia się i Rozwoju u producenta samochodów. W ramach swoich obowiązków dokonuje strategicznego przeglądu sposobu, w jaki jego organizacja wykorzystuje technologie edukacyjne, we współpracy z zewnętrznymi konsultantami.



Aleksandra jest nowo mianowanym Kierownikiem Technologii Edukacyjnych college’u oferującego kształcenie zawodowe. Jej zadaniem jest kontakt i współpraca z kluczowymi interesariuszami, mająca na celu transformację sposobu prowadzenia kursów przez college, w szczególności kursów dla zagranicznych studentów.

Uwaga: zaciemnione miejsca w tle prezentowanych osób na tej i następujących stronach oznaczają prawdopodobną proporcję obowiązków podjętych w ramach danej funkcji.

BI

Projektowanie rozwiązań blended learning

Ta funkcja wiąże się z projektowaniem na najwyższym szczeblu menedżerskim całego procesu kształcenia, bez względu na ostateczną decyzję o włączeniu do niego elementów wirtualnego kształcenia. W tym znaczeniu funkcja ta określa tworzenie prostego programu nauczania lub programu z wykorzystaniem wielu rozwiązań edukacyjnych, zważywszy na to, że bez właściwej analizy problemu, nie będzie wiadomo, czy technologia może odegrać kluczową rolę w tym danym programie.

Kluczowe zadania wynikające z tej funkcji obejmują analizę konkretnych potrzeb edukacyjnych oraz dobór najodpowiedniejszych metod i środków, aby sprostać tym potrzebom. Jako taka, funkcja ta musi być realizowana przed stworzeniem treści wirtualnego kształcenia lub prowadzeniem zajęć online.

Projektowanie rozwiązań blended learning w praktyce



Winifred jest konsultantką do spraw nauki i rozwoju odpowiedzialną za zajmowanie się potrzebami edukacyjnymi oddziału dużego banku. Spotyka się z menedżerami liniowymi oraz analizuje ich wymagania. W ramach funkcji, może konsultować się z działem technologii edukacyjnych banku w celu sprawdzenia, jak wirtualne kształcenie może pomóc w rozwiązaniu danego problemu.



Anton jest odpowiedzialny za tworzenie programów nauczania nowych kursów zawodowych oferowanych przez college w formie blended. Pracuje z pracownikami wydziału w celu opracowania zarysów każdego kursu, włączając specyfikację wszystkich nowych treści wirtualnego kształcenia, które będą wymagane .

Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil specjalistyczny)

Ta funkcja wiąże się z projektowaniem i/lub rozwijaniem bardziej zaawansowanych treści wirtualnego kształcenia, w szczególności takich, które są bogate w multimedia bądź wysoce interaktywne.

Jest to jedyna funkcja, która w ramach opracowanych w projekcie e-Virtue profili jest wykonywana w całości przez pełnoetatowego specjalistę. W dalszej części skonfrontowana ona została z podobną funkcją, którą wielu szkoleniowców okazjonalnie wykonuje, projektując i tworząc treści edukacyjne.

Funkcja ta jest istotna w bardziej zaawansowanych projektach, które wymagają umiejętności występujących z reguły w zespołach interdyscyplinarnych, włączając w to twórczych, technicznych i merytorycznych specjalistów. Funkcję tą będzie można odnaleźć w działach nauki i rozwoju dużych pracodawców, w działach medialnych szkół wyższych oraz w małych, wyspecjalizowanych agencjach, które działają jako kontraktorzy dla pracodawców.

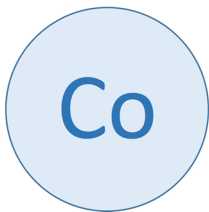
Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil specjalistyczny) w praktyce



Lucy pracuje dla firmy zajmującej się rozwojem specjalistycznych treści edukacyjnych. Objęła tę funkcję będąc stażystką po ukończeniu studiów z zakresu języka angielskiego i mediów. Jej praca polega na współpracy z klientami, w większości dużymi firmami i organizacjami sektora publicznego, w celu zaprojektowania programów e-learningu dla pracowników klienta. W ramach swojej organizacji pracuje z innymi specjalistami, włączając w to grafików komputerowych i inżynierów oprogramowania, aby stworzyć wysoce interaktywne programy.



Karol pracuje jako projektant i programista w dziale technologii edukacyjnych dużego college'u oferującego kształcenie zawodowe. Pracuje z personelem akademickim i działem do spraw mediów w celu opracowania zaawansowanych treści interaktywnych wymaganych w ramach kursów oferowanych przez college.



Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil niespecjalistyczny)

Funkcja ta wiąże się z projektowaniem i rozwijaniem prostszych treści wirtualnego kształcenia, włączając w to odpowiednie materiały, slajdy, oceny, pokazy oprogramowania, wywiady wideo, podcasty, itp.

Ta funkcja jest tylko jednym aspektem ogólnego nauczania/szkolenia, jednakże, w niektórych przypadkach, może być wykonywana przez osobę, która nie jest specjalistą z zakresu nauczania.

Istotnym aspektem tej funkcji jest fakt, iż wspiera szerszy zakres nauczania/szkolenia, czego przykładem jest opracowanie slajdów lub materiałów dla uczniów. Może być to porównane do rozwijania specjalistycznych treści, co mogłoby wiązać się z tworzeniem treści dla jakiegokolwiek przedmiotu bądź celu, bez ponoszenia odpowiedzialności za nauczanie/szkolenie.

Stwierdzenie, że większość nauczycieli i szkoleniowców będzie prawdopodobnie odpowiedzialnych za projektowanie i rozwijanie treści wirtualnego kształcenia nie byłoby wobec tego przesadą. Wyjątek stanowić będą jedynie osoby, które prowadzą kursy opracowane całkowicie przez specjalistów projektowania dla osób trzecich (third-party design specialists).

Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil niespecjalistyczny) w praktyce



Amélie jest szkoleniowcem pracującym dla niewielkiej firmy szkoleniowej w branży IT. Prowadząc swoje kursy, opracowuje krótkie pokazy programów oraz internetową dokumentację, którą jej uczniowie mogą wykorzystać po ukończeniu kursu. Opracowuje również quizy, aby uczniowie mogli ocenić swój postęp podczas kursów.



Nicolas jest specjalistą od nauczania i rozwoju odpowiedzialnym za prowadzenie szkoleń z zakresu przywództwa dla dużego pracodawcy. Gromadzi proste wywiady wideo, w których menedżerowie omawiają pełnienie funkcji kierowniczych.

Fa

Prowadzenie zajęć w wirtualnej klasie

Ta funkcja wiąże się z prowadzeniem sesji online w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem programów do konferencji internetowych. Sesje te są odpowiednikiem sesji prowadzonych w salach wykładowych i klasach i mogą przybierać postać wykładów, seminarium, warsztatów, sesji coachingowych lub szkoleń. Ta funkcja będzie tylko jednym aspektem ogólnego nauczania / szkolenia, jednakże, w niektórych przypadkach, może być podjęta przez osobę, która niekoniecznie jest specjalistą z zakresu nauczania.

Niektórzy wirtualni szkoleniowcy mogą pełnić rolę tutora online, odpowiedzialnego za nadzorowanie i prowadzenie kursu online lub kursu blended, omówionego poniżej.

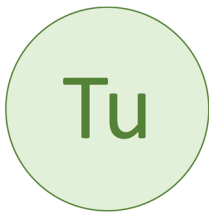
Prowadzenie zajęć w wirtualnej klasie w praktyce



Frank jest szkoleniowcem w firmie inżynierskiej, prowadzącym szkolenia techniczne dla klientów z całego świata. Prowadzi webinaria, udzielając informacji na temat rozwoju nowych produktów. Używając tego samego oprogramowania, prowadzi także intensywne sesje szkoleniowe w małych grupach dla inżynierów.



Janet pracuje w rządowym dziale komunikacji wewnętrznej. Odpowiada za prowadzenie paneli dyskusyjnych z udziałem członków ścisłego kierownictwa i specjalistów.



Tutoring online

Ta funkcja wiąże się z prowadzeniem trwających z reguły kilka tygodni lub miesięcy kursów w formie e- lub blended learningu, obejmujących również wsparcie uczniów uczestniczących w tych kursach. Wśród zadań wykonywanych w ramach tej funkcji wymienić można: komunikację z uczniami, przeprowadzanie zaliczeń, moderowanie dyskusji na forum, rozwiązywanie ewentualnych problemów w czasie trwania kursu.

Tutor online w ramach kursu może zajmować się tworzeniem internetowych aktywności i zadań dla uczniów indywidualnych i grup. Jednym z zadań może być także pełnienie funkcji nauczyciela w wirtualnej klasie. Jednakże nie wszyscy wirtualni nauczyciele posiadają szersze kompetencje tutora online.

Tutoring online w praktyce

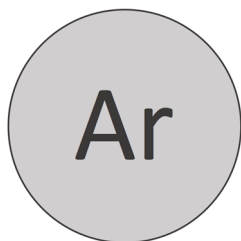


Astrid jest tutorem odpowiedzialnym za dwuletni internetowy program MBA prowadzony przez szkołę biznesu. Funkcjonuje jako centralna osoba w komunikacji ze studentami oraz monitoruje sprawne prowadzenie programu. Ocenia prace studentów i moderuje wykonywanie wspólnych



Asif zarządza rocznym programem dla stażystów w międzynarodowej firmie farmaceutycznej. Jest to rodzaj kursu blended obejmujący wydarzenia face-to-face oraz internetowe zadania indywidualne i grupowe. Asif monitoruje wszystkie aspekty programu i dopilnowuje, aby wszyscy uczestnicy ukończyli kurs z wynikiem pozytywnym.

zadań . W ramach programu prowadzi webinaria z udziałem profesorów i menedżerów.



Projektowanie strategii wirtualnego kształcenia

Nazwa funkcji	Projektowanie strategii wirtualnego kształcenia		
Ogólna charakterystyka	Ta funkcja oznacza odpowiedzialność za opracowanie i wdrażanie strategii związanej z wykorzystaniem technologii edukacyjnych, wynikającej z ogólnej strategii organizacji. Zadania przynależne do tej funkcji mogą być wykonywane przez specjalistę z zakresu technologii edukacyjnych, przez menedżera ponoszącego ogólną odpowiedzialność za nauczanie, przez zewnętrznych konsultantów edukacyjnych bądź przez osoby, których zadania stanowią kombinację zadań typowych dla wyżej wymienionych osób.		
Misja	Ustalenie strategicznych celów dla zastosowań technologii edukacyjnych w organizacji oraz określanie infrastruktury wspomagającej osiągnięcie tych celów.		
Rezultaty	<i>Rozliczany za</i>	<i>Odpowiedzialny za</i>	<i>Przyczynia się do</i>
	Zastosowanie technologii edukacyjnych w organizacji jako wsparcia dla strategicznych celów organizacji.	Ustalanie celów, harmonogramów, budżetów i obowiązków związanych ze strategią wirtualnego kształcenia. Wkład w opracowanie i wdrażanie strategii opracowanych przez bezpośrednich podwładnych i zewnętrznych kontrahentów.	Poszerzania strategii edukacyjnej organizacji. Poszerzania strategii edukacyjnej organizacji.
Główne zadania	<p>Analiza słabych i mocnych stron, szans i zagrożeń związanych z wykorzystaniem e-learningu w organizacji.</p> <p>Opracowanie ogólnej strategii wykorzystania wirtualnego kształcenia jako części strategii blended learning.</p> <p>Określanie luk w umiejętnościach osób, które będą odpowiedzialne za</p>		

wdrażanie strategii oraz planowanie eliminacji tych luk.

Określanie braków w technicznej infrastrukturze oraz planowanie eliminacji tych braków.

Analiza źródeł niechęci wobec technologii edukacyjnych istniejącej wśród kluczowych interesariuszy, takich jak menedżerowie, inni trenerzy/nauczyciele i/lub uczniowie oraz planowanie sposobów przezwyciężenia tego problemu.

Opracowanie planu promocji strategii wirtualnego kształcenia oraz możliwie najszerszego jej wykorzystania zarówno w obrębie samej organizacji jak i poza nią, jeśli zostanie to uznane za stosowne.

Monitorowanie i przygotowanie sprawozdania odnośnie kluczowych wskaźników efektywności (KPI) określonych dla strategii wirtualnego kształcenia.

Środowisko

Ta funkcja oznacza pracę w zespole działającym w zakresie nauczania i rozwoju. Zależnie od rozmiaru organizacji, ta funkcja może być wykonywana przez kierownika zespołu bądź specjalistę. Możliwym jest, w celu zapewnienia należytego wdrożenia strategii, będzie on musiał wpływać na działania osób wykonujących zawód związany z nauczaniem nawet jeśli nie będą one jego bezpośrednimi podwładnymi. Istnieje prawdopodobieństwo, że będzie on w szerokim zakresie pracował z zewnętrznymi dostawcami i wykonawcami, takimi jak producenci oprogramowania czy programiści treści wirtualnego kształcenia.

Kluczowe wskaźniki efektywności (KPI)

Oszczędność środków i czasu uzyskiwana poprzez wykorzystanie technologii edukacyjnych (głównie poprzez zmniejszenie kosztów podróży, zmniejszenie zapotrzebowania na nauczycieli i trenerów, krótszy czas oderwania od pracy osób uczących się).

Lepsze efekty kształcenia uzyskane poprzez wykorzystanie technologii edukacyjnych, mierzone przy pomocy ocen, jak również poprawa wydajności pracowników.

Informacja zwrotna od osób uczących się, uzyskiwana przy wykorzystaniu ankiet, grup fokusowych czy innych metod.

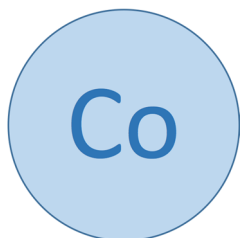


Projektowanie rozwiązań blended learning

Role	Projektowanie rozwiązań blended learning		
Ogólna charakterystyka	Ta funkcja dotyczy projektowania całego procesu kształcenia, bez względu na ostateczną decyzję o włączeniu do niego elementów wirtualnego kształcenia. Jest ona konieczna do sprawdzenia czy wirtualne kształcenie jest właściwie wykorzystywane.		
Misja	Tworzenie projektów nowych programów nauczania, które są skuteczne w uzyskiwaniu pożądaných efektów kształcenia, wydajne pod względem wykorzystania czasu, pieniędzy oraz innych zasobów organizacji oraz elastyczne zarówno dla nauczycieli jak i dla osób uczących się.		
Rezultaty	<i>Rozliczany za</i>	<i>Odpowiedzialny za</i>	<i>Przyczynia się do</i>
	Projekty programów nauczania w danych dziedzinach, które okażą się skuteczne pod względem osiągnięcia określonych efektów kształcenia, wydajne pod względem wykorzystania czasu, kosztów i wysiłku oraz elastyczne pod względem ich wykonania, a także które będą mogły być wdrożone przy uwzględnieniu ograniczeń	Analizowanie potrzeb (na przykład braki umiejętności, nowy produkt, którego użytkownicy wymagają szkolenia) w celu utworzenia programu nauczania zgodnie z życzeniem zamawiającego program. Nawiązanie relacji ze sponsorami projektu / klientami, w których projektant jest postrzegany jako zaufany doradca, a nie jedynie przyjmujący zlecenie. Utrzymywanie kontaktów i dobrych relacji z ekspertami i nauczycielami. Projektowanie programów, które we właściwy sposób wykorzystują technologie	Rozwijania istniejących w organizacji inicjatyw mających na celu poprawę wydajności pracowników, które wykraczają poza zakres rozwiązań edukacyjnych. Rozwoju strategii organizacji ukierunkowanej na projektowanie programów nauczania.

	<p>czasowych, budżetowych i innych nałożonych przez organizację.</p>	<p>edukacyjne, ale nie są od nich całkowicie zależne.</p> <p>Informowanie o projektach osób odpowiedzialnych za tworzenie i wykonanie programów, na przykład programistów treści e-learningowych, czy tutorów on-line.</p> <p>Monitorowanie i udoskonalanie programów.</p>
<p>Główne zadania</p>	<p>Analiza potrzeb edukacyjnych pod kątem ogólnych potrzeb biznesowych oraz specyficznych form wymaganego kształcenia.</p> <p>Analiza charakterystyki docelowego odbiorcy.</p> <p>Analiza praktycznych ograniczeń i możliwości, takie jak budżet, czas, udogodnienia, sprzęt, narzędzia programistyczne, dostęp do Internetu, liczba dostępnych tutorów online, facylitatorów klasy wirtualnej*, programistów treści, etc.</p> <p>Określenie struktury programu w odniesieniu do materiału oraz celów nauczania, które mają zostać osiągnięte przy realizacji każdego elementu programu.</p> <p>Wybór skutecznych metod (działań edukacyjnych) dla każdego kluczowego etapu/elementu programu.</p> <p>Wybór środków edukacyjnych, w celu efektywnego wykorzystania każdej z tych metod, na przykład określenie, co powinno zostać przekazane w drodze kontaktu bezpośredniego, a co za pośrednictwem Internetu.</p>	
<p>Środowisko</p>		<p>Ta funkcja może być wykonywana przez pracownika bądź zewnętrznego wykonawcę. Będzie on musiał w znacznym stopniu utrzymywać kontakt z innymi interesariuszami, w tym z osobami, które następnie zaprogramują i dostarczą program.</p>
<p>Kluczowe wskaźniki efektywności (KPI)</p>		<p>Zakres, w jakim podstawowa potrzeba jest zrealizowana</p> <p>Koszt w przeliczeniu na osobę uczącą się</p> <p>Terminowość rozwiązania</p> <p>Efekty kształcenia</p> <p>Informacja zwrotna od osoby uczącej się</p>

* facylitator klasy wirtualnej to osoba prowadząca zajęcia w klasie wirtualnej (on-line, w czasie rzeczywistym)



Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil specjalistyczny)

Funkcja	Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil specjalistyczny)		
Ogólna charakterystyka	Ta funkcja dotyczy projektowania i/lub programowania treści wirtualnego kształcenia we wszystkich ich formach – tutoriale, symulacje, gry, zadania podlegające ocenie, filmy, podcasty, przewodniki rozwiązywania problemów oraz proste materiały pomocnicze. Realizuje skomplikowane projekty, które wymagają umiejętności, posiadanych zwykle jedynie przez członków wielodyscyplinarnych zespołów, w tym przez specjalistów kreatywnych i technicznych oraz przez specjalistów z zakresu treści internetowych. Funkcja ta oznacza zwykle pracę w pełnym wymiarze godzin.		
Misja	Tworzenie treści wirtualnego kształcenia, które spełniają określone potrzeby nauczania przy uwzględnieniu cech populacji docelowej i wszelkich ograniczeń technicznych, budżetowych i czasowych.		
Rezultaty	<i>Rozliczany za</i>	<i>Odpowiedzialny za</i>	<i>Przyczynia się do</i>
	Jakość opracowanych treści pod względem ich użyteczności, trafności i precyzji ich przedmiotu, zakres w jakim angażują one osoby uczące się, standardy jakości ich wytworzenia oraz ich techniczną rzetelność (w jakim stopniu są one wolne błędów)	Prowadzenie wszelkich niezbędnych dodatkowych badań i analiz. Szczegółowe projektowanie i programowanie przy uwzględnieniu parametrów ogólnego programu, zwykle w porozumieniu z innymi specjalistami. Szczegółową dokumentację projektu. Zapisywanie treści słownych. Przygotowanie konspektów. Współpraca z innymi specjalistami, takimi jak projektanci graficzni, animatorzy, ilustratorzy, inżynierowie oprogramowania, specjaliści	Projektowania programów informatycznych. Projektowanie grafiki, opracowanie materiałów audio-wizualnych, tworzenie treści w zależności od struktury zespołu i podziału zadań.

audio i video, testerzy, etc. w celu zapewnienia utworzenia treści zgodnie z projektem i skrypcem.

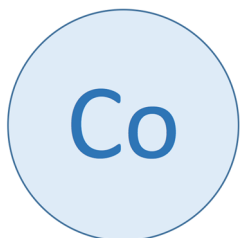
Utrzymywanie bliskich kontaktów z uczącymi się w celu dostarczenia im właściwych treści.

Uzyskiwanie zgody sponsorów projektu (tych, którzy prosili o program i którzy, być może, dokonają za niego zapłaty) i ekspertów z danej dziedziny.

Główne zadania Kierowanie procesem tworzenia treści w ramach projektu.
Projektowanie treści.
Zapisywanie treści.
Przygotowanie interakcji i testy elementów.
Pozyskiwanie materiałów audio-wizualnych.
Nadzorowanie tworzenia treści.
Testy i udoskonalanie treści.

Środowisko Ta funkcja jest realizowana w ramach koordynowania zespołu specjalistów, włączając w to projektantów blended learningu, sponsorów projektu, specjalistów przedmiotowych oraz osoby uczące się. Funkcja może istnieć w specjalistycznych działach większych organizacji albo w małych, niezależnych firmach zajmujących się tworzeniem treści internetowych.

Kluczowe wskaźniki efektywności (KPI) Utrzymanie budżetu.
Praca zgodna z harmonogramem.
Poziom satysfakcji sponsora/klienta.
Informacja zwrotna od osób uczących się.



Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil niespecjalistyczny)

Funkcja	Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil niespecjalistyczny)		
Ogólna charakterystyka	<p>Ta funkcja jest wykonywana przez nauczyciela/trenera, który projektuje i/lub opracowuje prostsze formy treści kształcenia, takie jak materiały pomocnicze, slajdy, zadania podlegające ocenie, screencasty, filmowe nagrania wywiadów, podcasty, etc. Funkcja stanowi zwykle tylko jeden aspekt ogólnej funkcji związanej z nauczaniem. W niektórych przypadkach funkcja ta może być realizowana przez specjalistę przedmiotowego nie związanego zawodowo z nauczaniem.</p> <p>Ta funkcja różni się od specjalistycznej funkcji w zakresie rozwijania treści wirtualnego kształcenia, ponieważ zwykle polega na opracowaniu treści jedynie wspomagających nauczanie i szkolenie. Występuje na przykład u nauczyciela czy trenera, który tworzy slajdy lub inne materiały pomocnicze, wykorzystując je na swoich zajęciach. Inaczej jest w przypadku pełnego, specjalistycznego tworzenia treści dla celów ogólnych, mających uniwersalne zastosowanie w różnych przedmiotach.</p>		
Misja	Tworzenie treści wirtualnego kształcenia, spełniające wymogi nauczania przy uwzględnieniu cech populacji docelowej i wszelkich ograniczeń technicznych, budżetowych i czasowych.		
Rezultaty	<i>Rozliczany za</i>	<i>Odpowiedzialny za</i>	<i>Przyczyniający się do</i>
	Jakość opracowanych treści.	Prowadzenie wszelkich niezbędnych dodatkowych badań i analiz. Szczegółowe projektowanie i programowanie przy uwzględnieniu parametrów ogólnego programu. Zapisywanie treści słownych. Przygotowanie konspektów. Pozyskiwanie bądź opracowywanie treści graficznych i audio-wizualnych, z możliwością	Projektowania programów informatycznych.

skorzystania z pomocy
zewnętrznych specjalistów.

Budowanie treści przy
wykorzystaniu różnorodnych
narzędzi.

Uzyskiwanie zgody stron
trzecich (specjalistów
przedmiotowych,
projektantów programów,
menedżerów, etc.) gdy jest to
wymagane.

Główne zadania

Projektowanie treści.
Zapisywanie treści.
Przygotowanie interakcji i testy elementów.
Pozyskiwanie materiałów audio-wizualnych.
Tworzenie treści.
Testy i udoskonalanie treści.

Środowisko

Ta funkcja jest częścią szerszych obowiązków wynikających z zajmowania stanowiska związanego nauczaniem, trenowaniem, bądź też stanowiska eksperta w danej dziedzinie. Większość pracy jest wykonywana samodzielnie lub we współpracy z kolegami/osobami na równorzędnym stanowisku, ale może oznaczać korzystanie z pomocy specjalistów technicznych lub kreatywnych.

Kluczowe
wskaźniki
efektywności
(KPI)

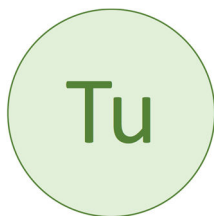
Efekty kształcenia.
Informacja zwrotna od osób uczących się.



Prowadzenie zajęć w wirtualnej klasie

Funkcja	Prowadzenie zajęć w wirtualnej klasie		
Ogólna charakterystyka	<p>Ta funkcja dotyczy projektowania i prowadzenia w czasie rzeczywistym sesji online (czasem nazywanych „webinariami”) z wykorzystaniem programów do konferencji internetowych. Zajęcia takie są internetowym odpowiednikiem zajęć prowadzonych w prawdziwych salach lekcyjnych czy aulach wykładowych i mogą przybierać formę wykładów, seminariów, warsztatów, coachingu lub innych form edukacji. Ta funkcja stanowi zwykle część szerzej rozumianych obowiązków związanych z nauczaniem.</p> <p>Prowadzenie zajęć w klasie wirtualnej może także należeć do obowiązków tutora online, który ponosi ogólną odpowiedzialność za nadzorowanie i realizację całego programu nauczania online.</p>		
Misja	Projektowanie i prowadzenie zajęć online, o skuteczności co najmniej równej skuteczności zajęć prowadzonych w zwykłej klasie. Zajęcia takie mają przynosić oszczędność czasu i redukcję kosztów, a także większą elastyczność wynikającą z braku konieczności dotarcia uczniów w konkretne miejsce prowadzenia zajęć.		
Rezultaty	<i>Rozliczany za</i>	<i>Odpowiedzialny za</i>	<i>Przyczynia się do</i>
	Skuteczność prowadzonych zajęć poświadczoną efektami kształcenia i informacją zwrotną od osób uczących się.	Prowadzenie wszelkich niezbędnych dodatkowych badań i analiz. Projektowanie szczegółowej struktury i treści zajęć online prowadzonych w czasie rzeczywistym. Współpracowanie z kolegami, którzy także będą zaangażowani w prowadzenie zajęć. Pozyskiwanie bądź programowanie wszelkich treści audio-wizualnych, z możliwością skorzystania z pomocy zewnętrznych specjalistów.	Projektowania programów informatycznych.

	<p>Komunikowanie się z uczniami przed zajęciami i po nich.</p> <p>Prowadzenie zajęć.</p> <p>Analiza i ocena zajęć.</p>
<p>Główne zadania</p>	<p>Dokonywanie wszelkich analiz i badań w związku z przedmiotem, wymaganiami nauczania, charakterystyką uczestników i praktycznymi ograniczeniami.</p> <p>Projektowanie zajęć.</p> <p>Współpraca z kolegami, którzy także będą zaangażowani w prowadzenie zajęć.</p> <p>Pozyskiwanie bądź programowanie wszelkich treści audio-wizualne, z możliwością skorzystania z pomocy zewnętrznych specjalistów.</p> <p>Prowadzenie zajęć.</p> <p>Analiza i ocena jakości zajęć.</p>
<p>Środowisko</p>	<p>Nauczyciel wirtualny w większości przypadków będzie miał także doświadczenie w prowadzeniu tradycyjnych zajęć. Dlatego też zajęcia w klasie wirtualnej będą dla niego tylko jednym ze sposobów prowadzenia zajęć. W tych organizacjach, w których projekty tworzone są na szczeblu centralnym, nauczyciele wirtualni mogą odpowiadać jedynie za przeprowadzenie zajęć. Nauczyciel wirtualny może wykonywać swoje obowiązki z dowolnego miejsca, w tym także z własnego domu.</p>
<p>Kluczowe wskaźniki efektywności (KPI)</p>	<p>Efekty kształcenia.</p> <p>Informacja zwrotna od osób uczących się.</p>



Tutoring online

Funkcja	Tutoring online		
Ogólna charakterystyka	<p>Ta funkcja odpowiada za wykonanie rozszerzonych kursów w formie e- lub blended learningu oraz wspiera uczniów w nim uczestniczących.</p> <p>Może także wspomagać osoby uczące się nieformalnie w miejscu pracy, poza zakresem edukacji formalnej, często poprzez udostępnianie treści.</p> <p>Funkcja online tutoringingu często ma swój wkład w projektowanie ćwiczeń i ocenę zadań online w ramach programu dla pojedynczych osób oraz grup.</p> <p>Należy zauważyć, że jeden z obowiązków tutoringingu online może obejmować również prowadzenie zajęć w klasie wirtualnej. Jednakże nie każdy facylitator klasy wirtualnej jest jednocześnie tutorem online.</p>		
Misja	<p>Zapewnienie uczniom niezbędnego wsparcia w celu uzyskania przez nich satysfakcjonujących wyników w oparciu zarówno o programy nauczania online jak i o programy mieszane. Może to obejmować prowadzenie zajęć, coaching, doradztwo, wyjaśnienie zadań, ocenianie formalnie przedłożonych prac, przechowywanie, organizowanie bądź udostępnianie treści i pomoc w osiągnięciu większej efektywności w nauce.</p> <p>Monitorowanie, wpływanie, a także, jeśli to konieczne, sprawowanie kontroli nad zachowaniem uczniów podczas realizacji programów. Zapewnianie, tam gdzie okaże się to zasadne, merytoryczną spójność programów.</p> <p>Ponadto, w niektórych sytuacjach, wsparcie i umożliwianie zdobywania wiedzy wykraczającej poza zakres programu.</p>		
Rezultaty	<i>Rozliczany za</i>	<i>Odpowiedzialny za</i>	<i>Przyczynia się do</i>
Satysfakcjonujące efekty kształcenia zarówno w oparciu o programy online jak i w oparciu o programy mieszane.	Projektowanie lub ulepszanie ćwiczeń i zadań online dla pojedynczych osób i grup.	Moderowanie ćwiczeń przy wykorzystaniu forów, stron wiki, blogów i podobnych społecznościowych narzędzi edukacyjnych.	Projektowania programu.
	Monitorowanie i reagowanie na zachowania uczniów online.	Ocenianie zadań.	Rozwijania treści wirtualnego kształcenia.
	Dostarczanie uczniom informacji zwrotnej.	Prowadzenie zajęć w czasie rzeczywistym w klasie	Projektowania ćwiczeń i zadań online.
			Budowania programów w wirtualnym środowisku nauczania.

wirtualnej gdy są one uwzględnione w programie (patrz: oddzielna funkcja prowadzenia zajęć w wirtualnej klasie).

Wspieranie uczniów, którzy mają trudności.

Monitorowanie i ulepszanie harmonogramów realizacji programów.

Przechowywanie, organizowanie bądź udostępnianie treści.

Główne zadania

Przyczynianie się do tworzenia programów w wirtualnym środowisku nauczania.

Projektowanie i doskonalenie ćwiczeń i zadań pojedynczych osób i grup.

Moderowanie ćwiczeń przy wykorzystaniu forów, stron wiki, blogów i podobnych społecznościowych narzędzi edukacyjnych.

Monitorowanie i reagowanie na zachowania uczniów online.

Ocenianie wykonanie zadań.

Dostarczanie uczniom informacji zwrotnej.

Prowadzenia zajęć w czasie rzeczywistym w klasie wirtualnej, gdy są one uwzględnione w programie (patrz: oddzielna funkcja prowadzenia zajęć w wirtualnej klasie).

Wsparcie uczniów, którzy mają trudności.

Monitorowanie i doskonalenie harmonogramów realizacji programów.

Przechowywanie, organizowanie bądź udostępnianie treści dla uczniów, którzy uczestniczą w programach. Może to przybrać formę polecenia konkretnych książek, stron internetowych, filmów i społeczności internetowych.

Środowisko

Osoba wykonująca tą funkcję może także mieć doświadczenie w realizacji podobnych programów w tradycyjnym środowisku opartym o kontakt bezpośredni z uczniem.

W wielu przypadkach osoby wykonujące tą funkcję nie będą musiały odgrywać znaczącej roli w projektowaniu programów, w których uczestniczą w charakterze tutora.

Wielu z nich będzie także odpowiadać za prowadzenie zajęć w klasie wirtualnej.

Mogą być oni także odpowiedzialni za projektowanie i rozwijanie treści wirtualnego nauczania (patrz: funkcja rozwijania treści wirtualnego nauczania).

Ta funkcja może być wykonywana z dowolnego miejsca, w tym także z własnego domu.

Kluczowe

Efekty kształcenia.

wskaźniki

Informacja zwrotna od osób uczących się.

efektywności (KPI)



e-Jobs Observatory jest platform współpracy na rzecz promowania doskonałości w e-Zawodach, e-Umiejętnościach i e-Kompetencjach

www.e-jobs-observatory.eu
contact@e-jobs-observatory.eu

Projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu „Uczenie się przez całe życie”.

Partnerzy:

[DEKRA Akademic](#) (Niemcy)
[EMF - The Forum of e-Excellence](#) (Wielka Brytania)
[Euproma](#) (Niemcy)
[FASTRAK](#) (Wielka Brytania)
[HOU - Hellenic Open University](#) (Grecja)
[MPS - Maison de la Promotion Sociale](#) (Francja)
[WUE - Wroclaw University of Economics](#) (Polska)

Publikacja powstała w wyniku projektu zrealizowanego przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu „Uczenie się przez całe życie”. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora. Komisja Europejska ani Narodowa Agencja nie ponoszą odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną ani za sposób wykorzystania zawartych w niej informacji.

