

Projekt rozpoczął się 01.04.2021 roku i będzie trwał 24 miesiące, czyli do 31.03.2023 roku.

Projekt finansowany jest ze środków Erasmus+.

Strona projektu znajduje się pod adresem: hotsup.eu

OPIS PROJEKTU:

Podczas lockdownu spowodowanego pandemią COVID - 19 powszechne było zamykanie szkół w wszystkich szczeblach, co spowodowało w wielu krajach potencjalny spadek jakości nauczania. Ograniczenie negatywnego wpływu tej sytuacji wymaga znalezienia pilnego rozwiązania również w całym sektorze szkolnictwa wyższego. Wszyscy wykładowcy zmierzyli się z problemami związanymi z brakiem możliwości bezpośredniego kontaktu ze studentami, które skutkowały zmniejszeniem efektywności zajęć i motywacji studentów.

Projekt ma na celu zapewnienie holistycznego – całościowego – wsparcia kompetencji w postpandemicznym środowisku. Wsparcie opierać się będzie na diagnozie potrzeb i dedykowanej ofercie wspomagającej rozwój kompetencji w wymiarze metodycznym (pedagogicznym), technicznym i technologicznym. Powiązanie tych trzech aspektów w kontekście nauczania zdalnego i hybrydowego jest istotne oraz przyczynia się do innowacyjności projektu i stabilności jego efektów. Będą one mogły być wykorzystane zarówno w czasach postpandemicznych, jak i w komunikacji bezpośredniej. Adresatem rozwiązań są edukatorzy na poziomie akademickim, ale nie wyklucza się poszerzenia grona beneficjentów.

CELE PROJEKTU:

Cele szczegółowe obejmują:

- ulepszenie i unowocześnienie nauczania online, aby zaspokoić potrzeby kadry akademickiej i studentów podczas prowadzenia zajęć w trybie wirtualnym i rozszerzonym
- promowanie łączenia i optymalnego dopasowania rozwiązań pedagogicznych, technicznych i technologicznych w projektowaniu efektywnych form zajęć
- podnoszenie umiejętności wykładowców w trzech wyżej wymienionych aspektach, rozpatrywanych indywidualnie i we wzajemnych interakcjach

PARTNERZY:

W skład partnerstwa wchodzi:

- Lider Projektu: Politechnika Poznańska (PL) Wydział Inżynierii Zarządzania, Wydział Architektury i Urbanistyki, Wydział Technologii Chemicznej
- LUMSA, Rzym (IT) - Katedra Pedagogiki;
- University Ramon Llull - Barcelona (SP) - Wydział Inżynierii;
- University of Maribor (SL) - Biuro Transferu Wiedzy i Katedra Logistyki);
- ValueDo, Florencja (IT), firma działająca w dziedzinie szkoleń internetowych i cyfrowych

ETAPY PROJEKTU:

Prace nad projektem podzielone zostały na cztery etapy:

1. Analiza luk, która dostarczy danych wejściowych do zdefiniowania listy możliwych do wykorzystania narzędzi cyfrowych, w ramach której przeprowadzone zostaną badania metodą wywiadów pogłębionych i ankietowych wśród wykładowców i studentów.
2. Opracowanie otwartej platformy online z elementami do przeszukiwania i pobierania informacji, analizującego pedagogiczne cechy narzędzi cyfrowych wskazanych w pierwszym etapie i sugerujące potencjalne sytuacje ich wykorzystania.
3. Opracowanie otwartej platformy umożliwiającej wsparcie edukatorów w rozwiązywaniu problemów technicznych. Pozwoli ona na zdiagnozowanie zakresu posiadanych umiejętności dydaktycznych i wsparcie wykładowców wskazówkami i metodami, zebranymi w jednym miejscu.
4. Wdrożenie oprogramowania i pulpitu nawigacyjnego do monitorowania aspektów technologicznych wirtualnego szkolenia, pozwalających ocenić zaangażowanie uczestników i zaproponować prowadzącym działania naprawcze.

EFEKTY:

Oczekiwany efektami krótkoterminowymi będzie podniesienie wiedzy i umiejętności wykładowców w zakresie narzędzi pedagogicznych, technicznych i technologicznych niezbędnych do efektywnego prowadzenia zajęć w warunkach wirtualnych oraz hybrydowych oraz wzrost udziału i zaangażowania słuchaczy. Długofalowo projekt ma na celu zapewnienie większej inkluzji, która zapewni każdemu uczącemu się (w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym lub online) równe szanse udziału w pozyskiwaniu wiedzy, także poprzez odpowiednie dostosowanie ścieżki edukacyjnej pod kątem indywidualnych różnic.