

Преживяване на културното наследство в професионалното образование и обучение чрез използване на приложения за добавена реалност (CultApp)

Интелектуален продукт IO2: Онлайн програма за обучение на учители



IO2 – A3: Рамка на онлайн програма за обучение на учители *Добавена реалност в изучаването на културното наследство (AR4CHE)*

Референтен номер на проекта: 2018-1-DE02-KA202-005088

Програма за финансиране: Еразъм +, Ключова дейност 2 Стратегически партньорства в областта на образованието и професионалното обучение

Продължителност на проекта: 1 ноември 2018 г. - 31 август 2021 г.

Публикуване на материала: август 2021 г.

Партньори



Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.



Това произведение е лицензирано под международен лиценз **Attribution - Non Commercial - Share Alike 4.0 International (CC BY -NC -SA 4.0)**. Това произведение може да бъде възпроизведено, разпространено, представяно пред публиката, на всякакъв носител и формат, а също така може да бъде ремиксирано, трансформирано и използвано като основа за други произведения, при следните лицензионни условия:

Посочване на автора: Трябва да потвърдите по подходящ начин авторството на материали, да предоставите връзка към лиценза и да посочите дали са направени промени. Можете да направите това по всеки възможен разумен начин, но не по начин, който предполага, че лицензодателят одобрява вас или вашето използване на материала. Ако споделяте лицензирания материал (включително в изменена форма), Вие трябва: посочите създателите на лицензирания материал; да сложите бележка относно авторските права чрез URI или хипервръзка към лицензирания материал, доколкото това е практически осъществимо; да се позовете на настоящия публичен лиценз, вкл. с бележка с позоваване на отказа от гаранции за направени от Вас промени или цитирания; да посочите дали сте изменили лицензирания материал и да съхраните посочване на всички предходни изменения.

Споделяне при същите условия: Ако ремиксирате, трансформирате или надграждате материала, трябва да разпространявате приноса си по същия лиценз като оригинала.

Некомерсиално: Не можете да използвате материала за търговски цели.

Без допълнителни ограничения: Не можете да прилагате правни условия или технологични мерки, които правно ограничават другите да правят всичко, което лицензът позволява.



Наименование на курса: Добавена реалност в изучаването на културното наследство (AR4CHE)

Кратък преглед на курса

Описание

Европейското културно наследство (CH) се счита за споделен източник на памет, разбиране, идентичност, диалог, сближаване и творчество за Европа (Решение 2017/864 на ЕС). Насърчаването на изучаването на културното наследство се превръща в актуален въпрос в сектора на първоначалното професионално образование и обучение (iVET). Ключови двигатели на тези иновации са учителите, които могат да стимулират у обучаваните любознателност, мотивация и осъзнаване на значението на културното наследство. Добавената реалност (AR), която позволява преживяването на реални обекти по забавен и завладяващ начин, очевидно е подходящ инструмент за постигане на тези педагогически цели.

Факт е, че за учителите липсват помощни средства с фокус върху това как да интегрират теми, свързани с културното наследство, в техните стратегии за преподаване и учене чрез добавена реалност.

В този смисъл курсът за обучение предлага на учителите уникалната възможност да придобият съответните цифрови, медийни и педагогически умения и компетенции, необходими за успешното включване на добавена реалност при планиране, разработване и изпълнение на дидактически дейности, свързани с изкуството и културното наследство. Учителите ще научат за технологии за създаване на добавена реалност, ще отразят нейната педагогическа стойност за насърчаване на обучаваните да се насочат към теми, свързани с културното наследство, ще проектират и разработят учебно съдържание, базирано на добавена реалност и ще планират и внедрят така базирани сценарии за преподаване и учене в своите предмети, за да популяризират успешно европейското културно наследство.

Курсът ще се провежда изцяло онлайн на базата на асинхронна платформа за обучение, която ще улесни учителите за организиране на саморегулиращо гъвкаво обучение.

Курсът е разделен на пет самостоятелни модула, посветени на различни аспекти от използването на добавена реалност в контекста на изучаването на културното наследство.

След успешно завършване на курса, при поискване, може да се издаде сертификат за преминато обучение.

Целеви групи

Основната целева група на курса за обучение са учители по изкуство, история, медиен дизайн и/или продукция от началното професионално образование и обучение. Горните учебни предмети са подходящи за интегриране на сценарии, базирани на добавена реалност за популяризиране на теми, свързани с културното наследство.



	<p>Допълнително - учителите от средните училища или от сектора на висшето образование, които се занимават със свързани теми, могат също да се включат в курса.</p> <p>Освен това курсът и/или отделни негови модули са подходящи за служители на музеи, туристически агенции, общини, ангажирани с популяризиране на културни ценности и туристически дестинации.</p>
Цели	<p>Целта на курса за обучение е да даде възможност на участниците да интегрират теми, свързани с културното наследство, в своите професионални дейности, като използват различните възможности за създаване на добавена реалност. По-специално, курсът има за цел да даде възможност на учителите да планират, разработват, прилагат и оценяват педагогически дейности за популяризиране на културното наследство чрез добавена реалност.</p>
Начин на провеждане	<p>Курсът ще се провежда чрез асинхронна онлайн платформа за обучение Moodle www.ar-cultapp.eu, която ще предостави възможност за гъвкав дигитализиран метод за учене. Всички учебни материали и самото обучение ще бъдат предоставени безплатно на регистрираните участници.</p> <p>Регистрацията в Moodle е много лесна и ще ви отнеме само няколко минути. Инструкциите за това как да се регистрирате в курса ще намерите в Ръководството за AR4CHE.</p>
Очаквани резултати от ученето	
	<p>След завършване на курса, участниците ще могат:</p> <p>По отношение на ЗНАНИЯТА:</p> <ul style="list-style-type: none">• да разбират стойността на културното наследство и възможностите за използване в обучението;• да обясняват концепцията за добавената реалност;• да описват технологичната среда за използване на добавена реалност. <p>По отношение на УМЕНИЯТА:</p> <ul style="list-style-type: none">• да идентифицират, инсталират и използват наличните инструменти и приложения за създаване на добавена реалност за педагогически цели;• да създават учебни материали и учебно съдържание за използване в режим на добавена реалност;• да използват основни приложения за добавена реалност. <p>По отношение на КОМПЕТЕНТНОСТИТЕ:</p> <ul style="list-style-type: none">• да правят оценка на въздействието и ползите от преподаването и ученето в контекста на изучаване на културното наследство;• да планират и реализират с използване на добавена реалност педагогически проекти по теми, свързани с културното наследство;• да насърчават любознателността и мотивацията на учащите да се занимават с теми, свързани с културното наследство с използване на добавена реалност.



Стратегии за преподаване и учене	
	<p>Поради спецификата на формата за провеждане на курса, традиционната роля на учителя - като лидер, наставник или инструктор - ще бъде елиминирана. Учителят няма да присъства физически по време на провеждането на курса. Това означава, че учебните материали, които ще се използват, ще бъдат планирани и създадени по разбираем и интерактивен начин, за да се улесни автономното придобиване на знания, умения и компетенции от участниците в курса. Също така, прилаганите методи на преподаване ще се фокусират върху съхраняване на мотивацията и задържането на участниците в курса, като предоставят:</p> <ul style="list-style-type: none">● материали за самообучение (разделени на отделни части): текстови, илюстрирани;● аудио и видео съдържание (свързано или вградено);● практически упражнения (работа с редактор за добавена реалност, разработване на концепция);● упражнения с материали за изтегляне (файлове, кадри);● речник;● модул с въпроси и отговори;● дискуссионен модул/форум.
Структура на курса	
	<p>Курсът е разделен на пет учебни модула с фокус върху практическото приложение на добавена реалност за обучение, свързано с културно наследство. Модулната структура на учебната програма трябва да дава възможност да се отчетат нуждите на участниците по отношение на гъвкавостта на предлаганите курсове, управление на времето, преносимостта в различни области на приложение.</p> <p>Можете да завършите отделен модул/и или целия курс.</p>
Продължителност: 60 часа	
	<p>Продължителността на курса в рамките на 60 часа обхваща цялото време, което ще инвестирате в преминаване на целия курс AR4CHE.</p> <p>Това включва:</p> <p>Първо, процедурата за регистрация в курса, запознаване с онлайн учебната среда, изучаване на учебната програма на курса и помощните материали.</p> <p>Второ, натоваването обхваща Вашите учебни дейности, като например - четене и размисъл върху материалите на курса, справка с речника за превод на някои думи или твърдения, гледане на учебни видеоклипове, справка с предложени връзки към допълнителни материали, извършване на упражнения за самоконтрол.</p>



	<p>Трето - възможните дейности, свързани с комуникация и взаимодействие с връстници във форума.</p> <p>И накрая - времето за подготовка за оценяването след всеки модул, както и пробни тестове.</p> <p>Може да се окаже, че ще Ви трябва по-малко (или повече) време, за да завършите курса или всеки отделен модул.</p> <p>Следователно, натоварването от 60 часа трябва да Ви даде обща ориентация. Всъщност процесът на обучение протича с индивидуален темп на работа.</p>
Изисквания към участниците	
	<p>Можете да се включите в курса без да имате предварителни познания в областта на добавената реалност. Предишни знания и опит в областта на медийното образование и културното наследство не са от съществено значение, но ще бъдат полезни.</p> <p>Поради спецификата на формата на курса, от участниците се очаква да могат да организират и управляват сами своето учене, включително като като рефлексия за наученото.</p>
Оценяване	
	<p>След като завършите всеки модул, ще бъдете поканени да продължите с тест с избор на отговор. Всеки тест се състои от 10 въпроса, всеки въпрос има само един верен отговор. Всеки тест се счита за успешен, ако имате поне 7 верни отговора. Ако сте постигнали по-малко от 7 верни отговора, ще бъдете поканени да повторите теста. Броят на опитите е неограничен. Верният отговор няма да се появи, ако дадете грешен отговор.</p> <p>Тази оценка се счита за вид самооценяване. Това означава, че оценката служи само за целите на самоконтрола, за да се провери до каква степен сте придобили съответните знания и умения.</p>
Съответствие със стандартите на формалното професионално образование и обучение	
	<p>Според европейския стандарт за транснационална преносимост на професионални умения целият курс от 60 часа е равен на 3 ECVET точки. Това може да е от полза за институциите за професионално образование и обучение, които биха искали да използват AR4CHE курса във формален контекст на обучение.</p>
Признаване на постиженията	
	<p>За да отбележите успешното завършване на всеки модул от курса AR4CHE, можете да придобиете значките AR4CHE. Те трябва да документират вашите лични постижения и да покажат вашия напредък за завършването на целия курс. Значките ще бъдат достъпни за потребителите, записани в курса, и се</p>



	<p>отнасят до дейностите, които се извършват в рамките на курса.</p> <p>По-подробната информация за това как да спечелите значка може да видите в AR4CHE User Guide.</p>
Кратко описание на модулите, включително индикативно съдържание:	
	<p>Модул 1: Оживяване на културното наследство в образованието чрез добавена реалност (хорариум: 10 часа)</p> <p>1.1 Културно наследство: значение и стойност за Европейския съюз</p> <p>1.2 Предизвикателства в образованието, свързани с преподаване на теми за културното наследство</p> <p>1.3 Добавена реалност: въздействие върху потребителите, различия с виртуалната реалност (VR)</p> <p>1.4 Добавената реалност като среда за съпреживяване на културното наследство</p> <p>1.5 Добавената реалност в образованието, свързано с представяне на културното наследство</p> <p>Отговорна организация: ИТТ Marco Polo</p> <p>Подпомагаща организация: Effebi</p>
	<p>Модул 2: Добавената реалност (AR) – технологични аспекти (хорариум: 15 часа)</p> <p>2.1 Функционални елементи на добавената реалност</p> <ul style="list-style-type: none">- Устройства (смартфон, таблет, HMD)- Компоненти (камера, сензори, ...)- Приложения- Съдържание (различни формати) <p>2.2 Създаване на добавена реалност (методи и казуси)</p> <ul style="list-style-type: none">- Разпознаване, базирано на маркери (MBR)- Разпознаване, базирано на местоположение (LBR) – ориентири- Едновременна локализация и картографиране (SLAM)- Пригодност, силни и слаби страни на методите <p>2.3 Инструменти за редактиране и платформи за създаване на добавена</p>



	<p>реалност</p> <p>Отговорна организация: PAIZ</p> <p>Подпомагаща организация: NART</p>
	<p>Модул 3: Създаване на съдържание за добавена реалност (хорариум: 15 часа)</p> <p>3.1 Процес на създаване на добавена реалност (проучване, избор, придобиване, раскадровка, монтаж, съхранение, разпространение)</p> <p>3.2 Създаване на собствено съдържание или придобиване на вече създадено от външни източници</p> <p>3.3 Използване на отворени образователни ресурси: лицензи, копирайт</p> <p>3.4 Покажете историята: използвайте разкази за популяризиране на културата, изкуствата и историята</p> <p>3.5 Инструменти за редактиране на добавена реалност: формати за въвеждане (текст, изображения, аудио-визуални материали), методи за редактиране</p> <p>3.6 Формати за използване и разпространение на съдържание с добавена реалност</p> <p>3.7 Практика за създаване на съдържание и производство на добавена реалност за културното наследство</p> <p>Отговорна организация: CCS</p> <p>Подпомагаща организация: PAIZ</p>
	<p>Модул 4: Упражнения за създаване на проект (хорариум: 10 часа)</p> <p>От участниците в курса се очаква да използват подготвения материал за упражнения под формата на примерни файлове като текстове, изображения, аудио, видео, за да сглобят три елементарни проекти, свързани с културното наследство, като се използва безплатен редактор на приложението Blippar, за да учат и подобряват собствените си умения да произвеждат такъв тип проекти.</p> <p>Отговорна организация: Agora Niekée</p> <p>Подпомагаща организация: FHM</p>
	<p>Модул 5: Как да представите в клас културното наследство чрез проект за добавена реалност (хорариум: 10 часа)</p> <p>Нашият подход представлява комбинация от модела Дизайн мислене (Design thinking) и модела ADDIE.</p>



	<ol style="list-style-type: none">1. Емпатия: анализирайте своите целеви групи (обучаващи се), техните нужди и вашите собствени педагогически цели, заинтересованите страни, технологичната среда, вашите собствени умения. Кои теми, свързани с културното наследство, могат да бъдат представени/обяснени чрез използване на добавена реалност? Какво може да бъде постигнато от обучаваните чрез използване на наличните технически средства, време и бюджет и т.н.?2. Определете: въз основа на резултатите от анализа формулирайте решение за създадената педагогическа ситуация (в кой предмет ще интегрирате тема, свързана с културното наследство? Кои инструменти за добавена реалност ще използвате? Какъв резултат очаквате да постигнат вашите обучаеми и т.н.?)3. Фаза на планиране: планирайте урок/сесия /проект въз основа на зададените учебни цели (фаза 1 + 2). Става въпрос за планиране на стратегии за преподаване, учене и оценяване, планиране на съдържание, базирано на използване на добавена реалност; подбор на конкретни инструменти, необходими за неговото създаване, определяне на задачи и роли (на учещи, заинтересовани страни, други учители), формат на представяне и т.н.4. Фаза на разработване: създаване на съдържание, подготовка на специфични учебни и преподавателски дейности с използване на добавена реалност; тестване на техническото решение и отстраняване на грешки.5. Фаза на изпълнение: провеждане на урок/проект с използване на добавена реалност, както е подготвен във фази 1-4.6. Оценка: оценка на ефективността на проекта с добавена реалност - постигнати ли са поставените учебни цели?7. Представяне и разпространение: как да представим проекта с добавена реалност, създаден от обучаваните пред по-широката аудитория? <p>Отговорна организация: FHM</p> <p>Подпомагаща организация: Agora Niekke</p>
--	--