

BAZA DOBRYCH PRAKTYK DYDAKTYCZNYCH

na podstawie zaleceń: *Standardy i wskazówki dotyczące zapewnienia jakości w Europejskim Obszarze Szkolnictwa Wyższego 2015*

1. Odwrócona klasa (Flipped Classroom)

Opis:

Metoda ta polega na przesunięciu procesu przyswajania wiedzy teoretycznej poza salę zajęć – studenci zapoznają się z materiałem przed spotkaniem (np. filmy wideo, e-booki, podcasty), a w czasie zajęć wykonują zadania problemowe, ćwiczenia zespołowe, symulacje lub omawiają case studies.

Pozwala to lepiej wykorzystać czas kontaktowy i aktywizować studentów.

Korzyści:

- Zwiększone zaangażowanie studentów
- Wzrost samodzielności w uczeniu się
- Efektywniejsze wykorzystanie czasu zajęć

Przykład wdrożenia:

Politechnika Gdańska – kursy techniczne prowadzone hybrydowo z filmami instruktażowymi.

Narzędzia wspierające:

- Edpuzzle, Loom, Google Classroom, Moodle
- AI: ChatGPT do tworzenia quizów wstępnych
- Quizizz lub Kahoot do utrwalania wiedzy

Zgodność z ESG:

Standard 1.3 – Uczenie się zorientowane na studenta.

2. Problem Based Learning (PBL)

Opis:

To strategia dydaktyczna, w której studenci pracują zespołowo nad rzeczywistym lub hipotetycznym problemem, który wymaga analizy, badań i rozwiązań.

Dydaktyk pełni funkcję mentora, a nie wykładowcy.

Korzyści:

- Rozwijanie krytycznego myślenia
- Wzrost kompetencji miękkich i pracy zespołowej
- Zbliżenie kształcenia do potrzeb rynku pracy

Przykład wdrożenia:

Akademia Nauk Stosowanych w Elblągu – projekty interdyscyplinarne realizowane w porozumieniu z lokalnymi firmami.

Narzędzia wspierające:

- Miro, Trello, Padlet
- Generator problemów do projektów (AI)
- OneDrive + Teams do pracy zespołowej

Zgodność z ESG:

Standard 1.2 – Projektowanie programów z uwzględnieniem rezultatów uczenia się.

3. Projekty z udziałem pracodawców (Project-Based Learning z praktyką)**Opis:**

Uczelnia zaprasza partnerów zewnętrznych (firmy, instytucje) do współpracy przy tworzeniu tematów projektów. Studenci rozwiązują rzeczywiste problemy na potrzeby rynku pracy, często z prezentacją wyników przed firmą.

Korzyści:

- Budowanie relacji uczelni z otoczeniem gospodarczym
- Zwiększenie szans zatrudnienia studentów
- Kształcenie kompetencji zawodowych

Przykład wdrożenia:

Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie – projekty IT dla klientów z sektora MSP.

Narzędzia wspierające:

- Asana, Monday, Notion
- Canva do prezentacji projektów
- Mentoring online z przedstawicielami firm

Zgodność z ESG:

Standard 1.4 – Ocenianie studentów w sposób przejrzysty i spójny z efektami kształcenia.

4. Mikrolearning – krótkie formy cyfrowe**Opis:**

Nauczanie w formie małych modułów, które można przyswajać samodzielnie i mobilnie. Często mają postać:

- 5–10 minutowych filmów
- interaktywnych kart edukacyjnych
- animacji lub quizów

Korzyści:

- Nauczanie „on demand”
- Dostosowanie tempa nauki do indywidualnych potrzeb
- Wysoka efektywność zapamiętywania

Przykład wdrożenia:

Akademia Nauk Stosowanych w Koninie – mikromoduły do nauki narzędzi MS Office oraz CAD.

Narzędzia wspierające:

- Genially, Powtoon, Biteable
- EdApp, iSpring, Articulate Rise
- AI: Narzędzia typu Synthesia (avatar video)

Zgodność z ESG:

Standard 1.5 – Wsparcie kadry dydaktycznej w zakresie metod dydaktycznych.

5. Cyfrowe narzędzia wspierające dydaktykę**Opis:**

Zajęcia prowadzone z wykorzystaniem cyfrowych platform edukacyjnych oraz AI. Celem jest elastyczność, dostępność i automatyzacja niektórych procesów dydaktycznych.

Przykład wykorzystania narzędzi:

- **MS Teams / Zoom** – zajęcia synchroniczne
- **Moodle** – quizy, testy, zadania
- **Canva / Prezi** – przygotowanie prezentacji
- **AI (np. ChatGPT, Copilot)** – tworzenie treści, przykładów, quizów

Przykład wdrożenia:

Wyższa Szkoła Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi – hybrydowy tryb studiów z integracją Moodle + Teams.

Zgodność z ESG:

Standard 1.6 – Zapewnienie zasobów i wsparcia dla procesu uczenia się.

Skróty:

ESG = Environmental, Social, and Governance

Opracowanie:

w oparciu o zalecenia: *Standardy i wskazówki dotyczące zapewnienia jakości w Europejskim Obszarze Szkolnictwa Wyższego 2015*: <https://share.google/GIIKTaF7CErrB3GfK>

Źródła:

1. *Micro-credentials for Lifelong Learning and Employability: Uses and Possibilities*, https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2023/03/micro-credentials-for-lifelong-learning-and-employability_13dd81a9/9c4b7b68-en.pdf
2. F. Ozdamli, *Flipped Classroom Approach*, “Educational Technology”, 2016, https://www.researchgate.net/publication/309890120_Flipped_Classroom_Approach
3. T. Lim, *Problem-Based Learning: Benefits, Challenges, and the Way Forward*, “Teaching Methods”, 2023, https://www.researchgate.net/publication/375671323_Problem-Based_Learning_Benefits_Challenges_and_the_Way_Forward
4. M. Kowalczyk, Potencjał metody projektowej w nauczaniu zdalnym na uczelni wyższej na przykładzie przedmiotu „projekt edukacyjny” <https://share.google/ofqsYLLLXY7wcGt0r>

Dr Anna Majchrowska-Kielak