



Co-funded by
the European Union



CULPEER digital

Międzykulturowe nauczanie rówieśnicze w formie online - cyfrowe metody
w globalnej edukacji dorosłych i młodzieży poprzez sztukę i kreatywność

Erasmus+ KA220-ADU

Wytyczne dotyczące zaadaptowania i stosowania cyfrowych metod CULPEER

Wyłączenie odpowiedzialności

Sfinansowane ze Srodków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

CULPEER digital - Cultural Peer-Learning goes Online - Digital Learning in Global Adult and Youth Education by Art and Creativity © 2022-2024 by Andrea Anzanello, Teresa Krohn, Carlo Tiedge, Eva Karakatsani, Ivana Tsvetkova, Iwona Frydryszak, Manca Setinc Vernik, Michal Patyna, Rene Alimisi, Zornitsa Staneva is licensed under CC BY-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Spis treści:

1. Wprowadzenie do projektu i jego wytycznych	3
2. Koncepcja dydaktyczna i kontekst	3
3. Przegląd koncepcji cyfrowej i formatów online dla CPLC	6
4. Przegląd krajów partnerskich	9
5. Nowe role nauczycieli	10
6. Instrukcja korzystania z platformy internetowej i kursu elearningowego	12
7. Podsumowanie	15



1. Wprowadzenie do projektu i jego wytycznych

Niniejsze wytyczne wprowadzą Cię w koncepcję cyfrową CULPEER digital i przygotują Cię do kursu e-learningowego oraz wdrożenia CULPEER digital.

Projekt CULPEER digital koncentruje się na podejściu Cultural Peer learning czyli międzykulturowego nauczania rówieśniczego jako cyfrowych metodach pedagogicznych: wspólne działania w zakresie wirtualnej wymiany z grupami z Globalnego Południa na rzecz Edukacji Globalnej. W ramach projektu chcemy zwrócić się do następujących trzech grup docelowych:

Pierwszą grupą docelową są nauczyciele, trenerzy, pracownicy socjalni i pracownicy instytucji edukacyjnych, zajmujący się edukacją dorosłych i młodzieży, zwłaszcza pracujący z uczniami mniej uprzywilejowanymi. Drugą grupę docelową stanowią osoby pracujące w prasie oraz mediach głównego nurtu i społecznościowych, które mogą promować cyfrowe podejście CULPEER i jego cyfrowe narzędzia. I wreszcie trzecią grupą docelową są dorośli i młodzież ucząca się, do których można dotrzeć pośrednio poprzez przeszkolonych nauczycieli, trenerów i pracowników instytucji edukacyjnych, a także za pośrednictwem mediów społecznościowych i osób pracujących w tej sferze. Choć przedstawione wytyczne mogą zainteresować każdego, należy zaznaczyć, że są one skierowane głównie do naszej pierwszej grupy docelowej

CULPEER to skrót od **CULT**ural **PEER**-learning. Peer learning to proces, w którym dowolny typ uczących się osób w grupie rówieśników, uczy się od siebie nawzajem. Podejście to może być doskonale zastosowane we wszystkich grupach wiekowych i przeniesione do wielu różnorodnych sytuacji edukacyjnych.

Podejście CPLA (cultural peer-learning) łączy Cultural Learning z podejściem peer-learningowym i wywodzi się z KinderKulturKarawane z Hamburga w Niemczech. Przez ponad 20 lat koncepcja wymiany kulturowej pomiędzy rówieśnikami z Globalnej Północy i Globalnego Południa była z powodzeniem realizowana w wielu europejskich krajach partnerskich. W związku z pandemią koronawirusa powstały pierwsze pomysły przeniesienia tych metod do formatów cyfrowych. CULPEER digital prezentuje różnorodne, nowo stworzone narzędzia cyfrowe do wdrażania CPLA do edukacji dorosłych i młodzieży.

Projekt uwzględnia potrzebę alternatywnych źródeł i metod nauki, a także kwestię zrównoważonego rozwoju. Wymiana kulturowa w zglobalizowanym świecie może wydawać się łatwa, jednak nie należy lekceważyć jej wpływu na planetę w kontekście podróży. Ponadto, dzięki temu projektowi oraz opracowanym zasobom, metodom i platformie, partnerstwo ma na celu zapewnienie możliwości realizacji powyższych celów bez konieczności podróżowania, mając na uwadze, że wiele osób nie ma na to możliwości ani środków finansowych.

W ramach tych wytycznych, zostaniesz wprowadzony w koncepcję dydaktyczną peer-learningu, historię CPLA, digitalizację metody i nową rolę nauczyciela/trenera. Ponadto, dokument ten zawiera przegląd działań i projektów peer-learningowych w krajach partnerskich, które pokazują korzyści płynące z tego podejścia. Wytyczne pokażą również, jak korzystać zarówno z platformy internetowej, jak i kursu elearningowego, które zostały opracowane w ramach projektu.

1. Koncepcja dydaktyczna i kontekst

Peer Learning ma miejsce, gdy „**uczestnicy szkolenia uczą się od siebie i ze sobą nawzajem zarówno w sposób formalny, jak i nieformalny**”. Nacisk kładzie się na proces uczenia się, w tym na wsparcie emocjonalne, które uczący się oferują sobie nawzajem, w takim samym stopniu jak na same zadania edukacyjne. W nauczaniu rówieśniczym (peer teaching) role trenera i uczącego się są stałe, podczas gdy w przypadku rówieśniczego uczenia się (peer learning) są one albo nieokreślone, albo mogą się zmieniać w trakcie doświadczenia edukacyjnego. Pracownicy mogą być aktywnie zaangażowani jako moderatorzy grupy lub mogą po prostu inicjować działania kierowane przez uczniów, takie jak warsztaty lub partnerstwo w nauce.



Zdobywanie wiedzy poprzez peer learning jest realizowane poprzez promowanie współpracy i pracy zespołowej, ponieważ to uczniowie mają odpowiedzieć na określony problem bez interwencji nauczyciela lub trenera. Oczywiście, jeśli trener jest dostępny, może śledzić proces i pomagać uczniom na bieżąco, jeśli tego potrzebują. W tym procesie każdy uczący się odgrywa zarówno rolę odbiorcy, jak i dostawcy wiedzy. Wszyscy uczący się pracują razem w celu znalezienia rozwiązania danego problemu lub osiągnięcia określonego rezultatu. Wymaga to, aby umiejętności, które poszczególni członkowie grupy nabyli przed lub w trakcie pracy zespołowej, były dzielone między wszystkich członków zespołu, aby osiągnąć wyznaczone cele, stąd określa się je również mianem „poziomego” uczenia się („horizontal” learning).

W rzeczywistości peer learning wywodzi się z Uniwersytetu Harvarda. Zostało ono zaproponowane przez fizyka i profesora Erica Mazura. Zauważył on, że jego studenci byli w stanie z powodzeniem rozwiązać problem, ale nie byli w stanie zrozumieć koncepcji. Prof. Mazur zaczął rozwijać tę ideę w 1991 roku i początkowo stosował to podejście tylko do wyjaśniania raczej krótkich koncepcji. Peer learning stopniowo ewoluował i obecnie jest jedną z najbardziej efektywnych metod nauczania, stosowaną zarówno w edukacji formalnej, jak i nieformalnej.

Jednym z kluczowych punktów peer learningu jest jego zdolność do tworzenia skutecznych pytań koncepcyjnych, które zapewniają doskonałą orientację dla uczącego się. Według prof. Mazura, aby to osiągnąć, pytania powinny być organizowane wokół jednego pojęcia w danym czasie.

Aby jeszcze bardziej pogłębić zrozumienie tej metody, należy wziąć pod uwagę kilka różnych aspektów.

2.1. Aspekty rówieśniczego uczenia się

Rówieśnicy i zasada podobieństwa

Również w tym przypadku podstawową zasadą peer learningu jest to, że wiedza jest przekazywana między „rówieśnikami”, czyli między osobami, które są podobne pod względem wieku, statusu i problemów: to czyni ich w oczach uczącego się wiarygodnymi i rzetelnymi rozmówcami, godnymi szacunku. Pierwszym krokiem w projekcie peer learning jest więc właśnie zidentyfikowanie tych rówieśników, tzn. tych, którzy nie pełnią wobec swoich rówieśników roli nauczycieli, lecz opiekunów, osób, z którymi można prowadzić aktywną wymianę myśli i doświadczeń.

Grupa robocza

Siłą edukatorów rówieśniczych jest to, że posługują się komunikacją rówieśniczą, czyli tym samym językiem co odbiorcy, który może być doskonale zrozumiany i zaakceptowany. W ramach grupy rówieśnicy są agentami zmiany i choć są bohaterami w akcji przekazywania wiedzy, nie nawiązują hierarchicznej relacji z pozostałymi uczniami, nie oceniają, nie pouczają - pozostają na tym samym poziomie.

Uczenie się poprzez działanie

Inną cechą charakterystyczną peer learning jest uczenie się przez działanie - różne badania naukowe wykazały, że najlepszą techniką zdobywania gruntownego zrozumienia złożonych tematów i pojęć jest właśnie „robienie”, poprzez działanie i czynności. Dlatego też uczestnicy są wzywani do pomocy i wspierania rówieśników podczas warsztatów lub zajęć grupowych organizowanych przez edukatorów jako facylitatorów.

Taki system przekazywania wiedzy ma szereg zalet, zarówno dla rówieśników. Podnosi ich samoocenę, stawia przed nimi wyzwania, doskonali ich umiejętności interpersonalne i komunikacyjne. Rówieśnicy łatwiej uczą się pojęć, w środowisku pracy, w którym czują się dobrze, bez ocen i osądów, a także rozwijają umiejętności i zasoby. Ponadto, właśnie dlatego, że edukacja rówieśnicza sprzyja wzajemnemu szacunkowi, zaufaniu i współpracy między rówieśnikami, należy ją również uznać za system zapobiegania negatywnym zjawiskom, takim jak mobbing.



Ocena

To, co jest ważne, jeśli chodzi o ocenę procesu uczenia się rówieśniczego, to działanie polegające na adresowaniu ważnych efektów edukacyjnych. Polega ona na wspomaganiu uczniów w osiąganiu określonych efektów kształcenia, które mogą być realizowane w inny sposób, ale może być też wykorzystana do realizacji celów kursu, które nie są łatwe do osiągnięcia w inny sposób. Należą do nich zarówno cele specyficzne dla danego kursu, np. związane z profesjonalną pracą zespołową, jak i szersze cele związane z uczeniem się przez całe życie. Jeśli te efekty są ważne, ocena powinna to odzwierciedlać.

Co więcej, fundamentalne znaczenie ma docenienie Peer Learning. Obecność formalnej oceny jest często uważana za wskaźnik ważności. Jeśli coś nie jest oceniane, może być postrzegane przez uczniów i kadrę jako mniej ważne niż te aspekty kursu, które są oceniane. Uwaga uczestników szkolenia skupia się więc na tych celach kursu, które wydają się być oceniane, a nie na tych, które nie są oceniane. Ponieważ uczenie się od siebie nawzajem nie było wcześniej wysoko cenione na kursach formalnych, ocena może być sposobem na wskazanie zmiany znaczenia.

Wreszcie, każde zaangażowanie musi być uznane. Ocena może stanowić formę waluty akademickiej, która rekompensuje dodatkowy wysiłek, jaki może wiązać się z podjęciem partnerskiego uczenia się. Wzajemne uczenie się jest często wprowadzane do kursów, aby zachęcić do osiągania szerszego zakresu efektów uczenia się niż w innym przypadku, takich jak te omówione powyżej. Jeśli oczekuje się, że stażyści włożą więcej wysiłku w kurs poprzez zaangażowanie w działania związane z rówieśniczym uczeniem się, to może być konieczne, aby ten wysiłek został doceniony poprzez proporcjonalne przesunięcie punktu ciężkości oceny.

Niektóre korzyści płynące z rówieśniczego uczenia się w porównaniu z tradycyjnym uczeniem się z trenerem/nauczycielem są następujące:

- jest bardziej interaktywne od zwykłego, co wspiera proces zapamiętywania informacji,
- promuje innowacyjność i kreatywność, ponieważ proces nie jest restrykcyjny i jest raczej elastyczny,
- wiele punktów widzenia jest dzielonych, dyskutowanych i branych pod uwagę,
- fakt, że uczeń chce pomóc grupie rówieśniczej i pomóc w realizacji wspólnego projektu/zadania, gwarantuje głębokie i staranne przemyślenia z jego strony, tak by informacja zwrotna, którą przekazuje, była jak najbardziej dopracowana,
- informacja zwrotna od pozostałych rówieśników jest jedną z największych zalet metody, ponieważ jest ona dość spersonalizowana, mniej onieśmielająca, a jednocześnie dostosowana do środowiska pracy grupy.

2.2. Bibliografia

Boracci, C. (2017), "Peer learning or peer education: what it is and how it works", Lifegate, dostępne na: <https://www.lifegate.it/peer-learning>

David Boud, Ruth Cohen & Jane Sampson (1999): Peer Learning and Assessment, Assessment & Evaluation in Higher Education, 24:4, 413-426

Souci, N. (2021) "The importance of peer learning", Challenge Me, as seen at: <https://challengeme.online/peer-learning-2/>

TeachThought Staff (2019), The Definition Of Peer Teaching: A Sampling Of Existing Research, dostępne na stronie: <https://www.teachthought.com/pedagogy/peer-teaching-definition/>



3. Przegląd koncepcji cyfrowej i formatów online dla CPLC 6

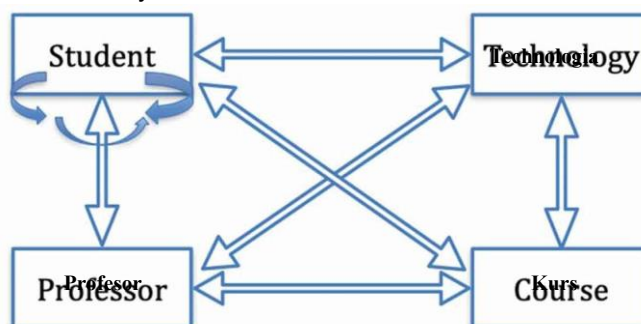
3.1. Cyfrowe nauczanie rówieśnicze

Wszechobecność technologii informacyjnych wpłynęła na prawie wszystkie aspekty naszego życia: sposób w jaki pracujemy, żyjemy, bawimy się, wchodzimy w interakcje z innymi, przetwarzamy, analizujemy i dzielimy się informacjami. E-evolution lub e-rewolucja była świadkiem powstania e-maili, e-pracy (telepracy), e-handlu, e-rządu, a teraz e-edukacji. E-edukacja, czyli edukacja online, zmienia sposób, w jaki podchodzimy do nauczania i uczenia się. Zmiany w modelach dostarczania edukacji są głębokie i wywołały ogromne zainteresowanie wśród badaczy, edukatorów, administratorów, decydentów, wydawców i firm.

Kryzys zdrowotny zmienił edukację dramatycznie i wymagał od wydziałów i studentów nagłego przejścia na nauczanie online. Przed pandemią było tylko kilka uniwersytetów, które w pełni przyjęły i strategicznie wykorzystywały edukację online.

Na poziomie mikro istnieją cztery czynniki, które wzajemnie na siebie oddziałują:

- technologia,
- studenci,
- kursy,
- profesorowie/nauczyciele/edukatorzy.



Jak widać na powyższym obrazku, te cztery czynniki działają w kierunku osiągnięcia pożądaných wyników nauczania. W przypadku studentów, czynniki cząstkowe obejmują motywację, kulturę, styl uczenia się i poziom umiejętności informatycznych. W przypadku profesorów, czynniki składowe obejmują, ale nie ograniczają się do roli lub trybu nauczania (poznawczego, afektywnego, kierowniczego) oraz poziomu umiejętności informatycznych. Czynniki związane z kursem zazwyczaj obejmują dyscyplinę, nauki zawodowe i sztuki wyzwolone, nauki fizyczne i nauki społeczne; oraz efekty uczenia się z wykorzystaniem być może dobrze znanej taksonomii Blooma. Cechy technologii, które mogą być brane pod uwagę to używana platforma i postrzegana użyteczność, jak również postrzegana łatwość użycia.

W edukacji online interakcja między uczestnikami szkolenia jest zazwyczaj ułatwiona dzięki asynchronicznemu forum dyskusyjnemu, które jest pod nadzorem edukatora. Określa się to mianem uczenia się typu Peer-to-Peer (P2P), które zostało wcześniej obszernie omówione. W przestrzeni fizycznej, studenci zbierali się razem i pracowali nad projektem lub zadaniem w tym samym miejscu poprzez dyskusje i wspólne wysiłki.

Technologia internetowa jest obecnie ważnym czynnikiem innowacyjności w nauczaniu peer-to-peer. Dzięki niej jest wysoce nieprawdopodobne, jeśli nie niemożliwe, by nauczyciel mógł indywidualnie oddziaływać na dużą liczbę uczniów. Jeśli nawet próbuje, staje się to niezwykle czasochłonne w porównaniu z indywidualną interakcją w nauczaniu bezpośrednim. Nauczyciele mają godziny pracy w ramach nauczania stacjonarnego i to również może utrzymywać ich bardzo zajętych. Jednak uczestnicy szkolenia wolą interakcję za pośrednictwem sieci.



Pierwsze pytanie, jakie należy zadać w przypadku cyfrowego Peer-Learningu, brzmi: w jaki sposób działania w zakresie wspólnego uczenia się (cooperative learning) mogą skorzystać na wykorzystaniu technologii?

Pierwszym krokiem może być zastąpienie papierowego pisania i rysowania przez media cyfrowe. Urządzeniem może być Lim, tablety w rękach uczniów lub wspólne komputery. Choć organizacja pracy jest różna w tych trzech przypadkach, wspólnym mianownikiem jest uzyskanie produktu cyfrowego. Zazwyczaj grupa lub para kończy działanie w ramach Cooperative Learning tworząc produkt poznawczy, który jest udostępniany klasie. W ten sposób fakt zapisania produktu końcowego w formie cyfrowej pozwala na jego efektywniejsze, trwalsze, modułowe (dzięki czemu może być zestawiony w sposób multidyscyplinarny) i dzielone na odległość (jeśli praca musi być wznowiona w domu lub w innym czasie) wykorzystanie.

Wirtualne klasy, takie jak Google Classroom lub Edmodo, czy też repozytoria, takie jak Google Drive lub specjalne sekcje rejestru elektronicznego, oferują odpowiednie przestrzenie do organizacji produkcji grupowej i nadzoru nauczyciela. Usługa Google Apps jest szczególnie odpowiednia do „wielostronnego” tworzenia dokumentów, arkuszy kalkulacyjnych i slajdów; GSuite, jak się go obecnie nazywa, było pierwszym środowiskiem komunikacji online, które skutecznie przeniknęło do szkół i było zorientowane na wspólne tworzenie produktów cyfrowych. Plik, na którym pracuje grupa, jest unikalny dla całej grupy, jest współdzielony, zawiera wkład każdego ucznia i nadaje się do wzajemnej oceny w czasie rzeczywistym.

Ogólnie, interaktywność jest kluczowym elementem, do którego dążą zarówno technologie cyfrowe, jak i praktyki nauczania. Popularność synchronicznych wideokonferencji jest częściowo oparta na ich wysokiej interaktywności wśród uczestników. Rozwój funkcji breaking out-rooms (pokojów) umożliwia instruktorom łatwe organizowanie zajęć grupowych podczas wideokonferencji, ale zaleca się, by instruktorzy korzystali z ustrukturyzowanych wskazówek w celu promowania osiągnięć.

3.1.1 Przykłady cyfrowego uczenia się przez rówieśników

Jeden w domu i trzech w drodze

Struktura programu Kagana „One at home and three on the road” („Jeden w domu i trzech w drodze”) jest częstym przykładem: nauczyciel, w oczekiwaniu na zadanie klasowe, proponuje przegląd, przydzielając każdej grupie ćwiczenie; grupa wykonuje je wspólnie, a następnie, w drugiej fazie, grupy są dekonstruowane i ponownie komponowane, tak aby każdy uczeń miał nowych kolegów z grupy. Każdy uczeń, który wcześniej uzyskał duży stopień autonomii w wykonywaniu i wyjaśnianiu ćwiczenia w swojej grupie, będzie teraz mógł podzielić się swoją wiedzą z rówieśnikami. Jeśli ćwiczenie zostało wykonane w cyfrowym zeszycie ćwiczeń, jego kopia jest udostępniana „na bieżąco” każdemu z nowych kolegów z klasy; unikając bierności przy przepisywaniu fragmentów, każdy uczeń jest w ten sposób stymulowany do podkreślania, uwypuklania, wstawiania komentarza, notowania pytań i wątpliwości. Pod koniec godziny ćwiczenia, notatki i komentarze mogą zostać przesłane do wspólnego pliku w celu ponownego wykorzystania w domu, nawet przez nieobecnych kolegów z klasy.

Jednoczesne obracanie się przy stole

Struktura taka jak „Simultaneous Table-Turn” („Jednoczesne obracanie się przy stole”) polega na zapisywaniu indywidualnych odpowiedzi na zachęty nauczyciela na kartce papieru, która dopiero później jest przeglądana przez wszystkich członków grupy w celu wynegocjowania prawidłowej, wspólnej odpowiedzi. Jeśli indywidualne odpowiedzi zapisywane są w pliku, nie ma możliwości ich „przesłonięcia”, co można łatwo zrobić składając kartkę papieru. Jeśli jednak odpowiedzi powierza się forum internetowemu, można uruchomić coś, co na platformie Moodle nazywa się „forum pytań i odpowiedzi”, co przewiduje, że dopiero po zakończeniu odpowiedzi widoczne są wszystkie odpowiedzi współuczestników kursu. W ten sposób, dopiero po udzieleniu odpowiedzi, każda osoba może zobaczyć wszystkie wypowiedzi innych i w ten sposób porównać swój punkt widzenia z punktem widzenia swoich współuczestników, aby kontynuować działania negocjacyjne. Uzgodniona odpowiedź może być w końcu wpisana jako podsumowanie grupowe na tym samym forum; w ten sposób, zamiast produktu ustnego, pozostanie dokumentacja cyfrowa, którą można zabrać ze sobą.



Dochodzenie grupowe

Model „Dochodzenia grupowego” Sharana i Sharana bardzo dobrze nadaje się do zintegrowania z umiejętnościami w zakresie kompetencji informacyjnych. Fazy badawcze i po-badawcze w dochodzeniu grupowym, jeśli są przeprowadzane z pomocą sieci, rozwijają umiejętności, które Information Literacy uważa za podstawowe, by móc stawić czoła wyzwaniom związanym z poszukiwaniem informacji w Internecie, selekcją informacji, czytaniem i redukcją danych, oceną źródeł, aktualizacją i autoryzacją stron. Doskonałą propozycją ze strony nauczyciela, aby zachęcić klasę do kształtowania krytycznej postawy wobec treści internetowych, może być pokazanie na przykładach, jak Internet, w pewnych kwestiach jest dowodem na wszystko i przeciwieństwem wszystkiego. Naturalnie można teraz uznać, że jest to pierwszy krok w kierunku jeszcze bardziej stymulującej aktywności nawiązującej do modelu „Controversy” Johnson & Johnson, w którym trafność i naukowe oparcie informacji stają się decydujące dla obrony tezy i antytezy.

3.2. Cyfrowe metody projektu Culpeer

W projekcie cyfrowym Culpeer wyodrębniono dziesięć cyfrowych metod jako praktycznych przykładów działań, które można przeprowadzić w sieci. Działania te zostały zidentyfikowane zgodnie z konkretnym celem projektu, a mianowicie rozwojem i transferem formatów online i cyfrowych koncepcji dla międzykulturowych podejść peer-learningowych w Edukacji Globalnej i międzykulturowym nauczaniu rówieśniczym dla podnoszenia świadomości na temat globalnych problemów, integracji społecznej i uczestnictwa w kulturze. Rozwój i wdrażanie cyfrowych działań i metod online koncentruje się na alternatywnych koncepcjach wykorzystania sztuki i kreatywnych narzędzi w Edukacji Globalnej.

Metody cyfrowe są przedstawione według wspólnego szablonu, aby pomóc użytkownikom końcowym jak najlepiej zrozumieć, jak działają i jak powinny być wdrażane. Każda metoda cyfrowa ma swoją specjalną sekcję w portalu projektu, w ramach MODUŁU szóstego, gdzie można łatwo znaleźć wszystkie informacje na jej temat: https://culpeer-digital.eu/e-learning_module.php?id=6

3.3. Bibliografia

Giudice, G. (2019), "Współpraca przy użyciu technologii jest możliwa!", Scintille, dostępne na stronie: <https://scintille.it/cooperare-usando-le-tecnologie-si-puo/>

Kumi-Yeboah, A., Sallar, A.W., Kiramba, L.K., & Kim, Y. (2020). Badanie wykorzystania technologii cyfrowych z perspektywy zróżnicowanych uczniów w środowiskach uczenia się online. Online Learning, 24(4), 42-63. <https://doi.org/10.24059/olj.v24i4.2323>

Shekhar Chandra & Shailendra Palvia (2021) Online education next wave: peer to peer learning, Journal of Information Technology Case and Application Research, 23:3, 157-172, DOI: 10.1080/15228053.2021.1980848

Späni, M. & Petrus, K., (2016), Medial Skills Ed: Peer education or tutoring przykłady projektów i kryteria jakości, Piattaforma nazionale per la promozione delle competenze mediali Ufficio federale delle assicurazioni sociali (UFAS), dostępne na stronie: https://www.giovanimedia.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/IT/Competenze_mediali_ed_Educazione_tra_pari_IT_Web.pdf

4. Przegląd krajów partnerskich

Ta część zawiera krótki przegląd projektów CULPEER DIGITAL w krajach partnerskich. Przedstawia przykłady, istotne w momencie zbierania danych przez partnerów i stanowi selektywną listę kulturowej wymiany peer-to-peer.

Chociaż pandemia Covid-19 była i nadal jest czynnikiem motywującym do adaptacji różnych działań na żywo lub stacjonarnie do zmieniających się okoliczności i dodawania wirtualnego wymiaru do tych wymian,



wydarzeń i działań, nasze badania pokazują, że nadal brakuje międzykulturowych wymian peer-to-peer dla dorosłych w świecie cyfrowym. Istnieje kilka przykładów cyfrowych platform edukacyjnych typu peer-to-peer, które skupiają się na wymianie kulturowej, gdzie dorośli mogą uczyć się o różnych kulturach i zwyczajach poprzez bezpośrednią interakcję z rodzimymi użytkownikami języka i mieszkańcami, chociaż większość z nich skupia się głównie na połączeniach między uczącymi się języka.

Ponadto, badania wykazały na przykład, że znaczenie mediów społecznościowych, YouTube i innych platform, wzrasta również w kontekście "klasycznego" międzykulturowego uczenia się peer-to-peer. Zwłaszcza poprzez YouTube można, przynajmniej w pewnym stopniu, nauczyć się wielu różnych umiejętności, w tym tematów związanych z kulturą, takich jak muzyka, taniec, historia, gotowanie, język itp. Nauczyciele mogą być młodszy lub starszy i w zależności od tematu docierają także do uczniów w każdym wieku. Ponadto wymiana ta odbywa się w skali międzynarodowej i obejmuje uczestników z różnych środowisk społecznych. Treści nie są jednak wystarczająco uregulowane i nie można ich całkowicie porównać z nauką w oficjalnych instytucjach edukacyjnych.

W węższym zakresie międzykulturowego peer-learningu (zaczerniętego z definicji koncepcji partnerstwa CPLC), wspólne ustalenia we wszystkich krajach partnerskich pokazują, że nie ma zbyt wielu podobnych projektów CPLC dla dorosłych w sferze cyfrowej. Co więcej, nie znaleźliśmy żadnych takich projektów lub inicjatyw skierowanych szczególnie do edukatorów dorosłych, co jeszcze bardziej podkreśla znaczenie projektów takich jak CulpeerDigital, jak również ich innowacyjność w dziedzinie edukacji dorosłych.

Poniżej przedstawiamy krótki przegląd niektórych z bardziej innowacyjnych przykładów inicjatyw, działań lub projektów międzykulturowego nauczania rówieśniczego w formie online, które znaleźliśmy w krajach partnerskich i które obejmują również dorosłych:

Teatr Playback: jeden z niewielu bułgarskich zespołów teatru Playback - „**Here and now**” - stworzył formę mieszanego spektaklu Playback online-offline, który miał w swoim zapleczu poważne wsparcie technologiczne. Spektakl był udostępniany poprzez zoom - link został wysłany do wszystkich zainteresowanych widzów. Widzowie ci dołączali do spektaklu ze swoich domów, mając obraz sceny i aktorów, przechodzący w pewnych momentach do reszty fizycznie obecnej publiczności. Publiczność mogła oglądać spektakl i jednocześnie sygnalizować podniesioną ręką, kiedy chciała podzielić się jakąś historią lub po prostu skomentować. Kilka spektakli tego typu zostało zrealizowanych zimą 2020/2021, przybliżając ten bardzo osobliwy rodzaj teatru psychodramy publiczności online i offline w mieszanice fizycznych i cyfrowych międzykulturowych metod.

Znany wcześniej pod nazwą „Brave Kids”, obecnie pod nazwą **"Lelenfant"**, realizowany w Polsce projekt, który opiera się na edukacji międzykulturowej peer-to-peer, podtrzymał i rozwinął swoje praktyki i kontakty offline w formę cyfrową. Aby wzmocnić poczucie wspólnoty oraz podzielić się wiedzą i umiejętnościami z grupami, z którymi wcześniej współpracowali, zorganizowali spotkania online byłych uczestników, dyskusje i niektóre działania artystyczne, takie jak tworzenie filmu i wspólne śpiewanie piosenki.

Innym polskim przykładem jest **"Uniwersytet Peer-to-Peer"** opracowany przez Polish Social Innovation Foundation, który oferuje kursy i warsztaty online, które są prowadzone przez rówieśników i skupiają się na praktycznych umiejętnościach i wiedzy. Kursy są zaprojektowane jako interaktywne i oparte na współpracy, co pozwala uczestnikom uczyć się od siebie nawzajem i dzielić się własnymi doświadczeniami.

Through the refugee's eyes w Słowenii, w czasie pandemii zorganizowano cyfrowy spektakl zoom, w którym kilku aktorów, każdy we własnym domu, odtwarzało oryginalną sztukę Through the refugee's eyes autorstwa Humanitas. Publiczność, również z zacisza własnego domu, została zaproszona do udziału w interaktywnej formie. Osoby z doświadczeniami uchodźstwa dołączyły do spektaklu, dzieląc się również swoimi poglądami i czytając niektóre wiadomości w swoich ojczystych językach, dodając międzykulturowego wymiaru tej cyfrowej wymiany teatralnej.



Spotkania online Klubu nauczycieli edukacji globalnej w Słowenii: podczas pandemii Humanitas zorganizował kilka spotkań online Klubu, gdzie tradycyjne metody edukacji globalnej zostały zaadaptowane do środowiska wirtualnego, w tym wymiany międzykulturowe z pedagogami z RPA i Boliwii, dzielącymi się swoimi interaktywnymi szkoleniami peer-to-peer ze słoweńskimi nauczycielami online.

Na poziomie ogólnym, pandemia uwypukliła potencjał i znaczenie międzykulturowego uczenia się typu peerto-peer w formie cyfrowej. Te inicjatywy zapewniły cenne wsparcie dla zdalnego nauczania i rozwoju zawodowego w edukacji międzykulturowej peer-to-peer. Dodatkowo, umiejętność dostosowania się do formatu cyfrowego pozwoliła tym inicjatywom dotrzeć do szerszej publiczności i rozszerzyć ich wpływ. Dzięki wykorzystaniu platform internetowych mogły one nawiązać kontakt z osobami, które wcześniej nie mogły uczestniczyć w ich działaniach ze względu na ograniczenia geograficzne lub logistyczne.

Ponadto, wykorzystanie narzędzi cyfrowych pozwoliło na większą elastyczność w sposobie prowadzenia tych inicjatyw. Mogli oni tworzyć i udostępniać zasoby, współpracować nad projektami i angażować się w interaktywne dyskusje w sposób, który nie byłby możliwy w tradycyjnym, osobistym otoczeniu.

5. Nowe role nauczycieli

W środowisku online trener/edukator pełni kilka ról, które niekoniecznie są odrębne i mają tendencję do nakładania się. Wiele badań w tej dziedzinie ma na celu skategoryzowanie wielu ról, których podjęcie jest wyzwaniem dla trenera/edukatora. Alvarez et al. (2009) przedstawia 5 ról: rola projektanta/planisty, rola społeczna, rola poznawcza, domena technologiczna i domena menedżerska. Lista ta jest dodatkowo wzbogacona przez Badia, Garcia i Meneses (2017), którzy dodatkowo skupiają się na procedurach oceny, a także na konstrukcji praktyki uczenia się. Na ich podstawie nauczyciel online powinien podjąć się roli zarządzania interakcjami społecznymi, organizowania treści edukacyjnych oraz dbania o projekt pedagogiczny, kierowania wykorzystaniem technologii, uruchamiania mechanizmów oceny uczenia się i/lub debriefingu, jak również wspierania całego procesu uczenia się.

5.1. Jak można wzmocnić interakcję społeczną w środowisku online?

W przeciwieństwie do klas stacjonarnych, w których interakcje społeczne są przewidziane, w kontekście online interakcje społeczne typu peer-to-peer często zależą od umiejętności edukatora w zakresie tworzenia środowiska wspierającego. Trener/edukator powinien dokładnie zaplanować z wyprzedzeniem, jak będzie przebiegać interakcja online i jak będzie wspierana. [\[Patrz Moduł 2-Rozdział 1\].](#)

"Zajęcia były interesujące. Ale sprawy nabrały dla mnie większego znaczenia, kiedy zaproszono mnie do udziału w dyskusji grupowej. Czułem, że nie jestem sam i że inni uczestnicy chętnie słuchają moich doświadczeń". (Młody stażysta, webinaria online BEREADY). "Chciałabym uniknąć sytuacji, w której mamy do czynienia z biernymi słuchaczami. Dla mnie ważne było uruchomienie mechanizmów interakcji społecznej. W związku z tym zaprosiłam uczestników do odbycia spaceru online w wirtualnej galerii.

Następnie zaprosiłam ich do pokoju online, aby przedyskutować ich doświadczenia. Pojawiło się wiele ciekawych uwag i interesujące było zobaczyć, jak każdy uczestnik odzwierciedlał doświadczenie w oparciu o swoje tło kulturowe". (Trener, webinarium online BEREADY)

5.2. Różnice kulturowe

Różnice kulturowe powinny być również brane pod uwagę w środowisku online, ponieważ uczniowie, którzy pochodzą z różnych środowisk i kultur mogą stać się nieocenionymi pośrednikami wiedzy dla swoich rówieśników. Nauczyciele i moderatorzy powinni być proaktywni przy przydzielaniu projektów grupowych i działań, aby umożliwić bliską interakcję między rówieśnikami i możliwości budowania relacji osobistych



(Sadykova, 2014). W kulturowym uczeniu się peer-to-peer celem jest rozwijanie silnych relacji poprzez dzielenie się pomysłami i wartościami oraz okazywanie wzajemnego szacunku i zrozumienia. Dlatego należy przyjąć podejście międzykulturowe, zwłaszcza w trybie online, aby zmotywować uczących się. Aby wspierać różnorodność i autentyczność, uczniowie powinni móc inspirować się różnicami, jakie dzielą ich z rówieśnikami, a także wzbudzać ciekawość i umożliwiać im poszukiwanie dalszych informacji o rówieśnikach. W środowisku online może być trudniej wyrazić swoje uczucia i emocje oraz zaangażować się we wspólne uczenie się. Dlatego nauczyciele mogą być dużym wsparciem w tych sferach, ułatwiając ocenę grupową i indywidualną.

5.3. Kompetencje międzykulturowe

Różnorodność kulturowa wnosi do doświadczeń edukacyjnych wiele możliwości i bogactwa. Niemniej jednak, nauczyciele muszą inwestować w rozwój swoich kompetencji międzykulturowych i mieć przegląd kontekstu cyfrowego i możliwości. Kompetencje międzykulturowe to zdolność do skutecznego komunikowania się w sytuacjach międzykulturowych i do odpowiedniego odnoszenia się w różnych kontekstach kulturowych (Bennett, 2004, s.149). UNESCO (2013, s.6) stwierdza: "Kompetencje międzykulturowe mają na celu uwolnienie ludzi od ich własnej logiki i idiomów kulturowych, aby zaangażować się w relacje z innymi i słuchać ich pomysłów, co może wiązać się z przynależnością do jednego lub więcej systemów kulturowych".

Podejście międzykulturowe uznaje, że różnorodność jest częścią naszej codziennej rzeczywistości edukacyjnej i jest podstawowym podejściem również do uczenia się w grupie. Podkreśla aspekty osobistej interakcji z różnicą i "nowością", by rozwinąć otwartą postawę wobec dociekania i uczenia się. Dla edukatora pierwszym krokiem do rozwinięcia świadomości międzykulturowej jest rozważenie własnego poczucia kultury. Na przykład, jakie doświadczenia edukacyjne składają się na twoje własne oczekiwania dotyczące edukacji i szkoleń? Można zastanowić się nad stosowanymi metodami nauczania, oczekiwaniami wobec siebie jako osoby uczącej się, stosowanymi praktykami oceny, wartością edukacji dla rodziny i kultury itp. Możesz również zastanowić się nad swoimi interakcjami z rówieśnikami, zarówno lokalnymi, jak i zagranicznymi, pod kątem oczekiwań i doświadczeń związanych z nauczaniem i uczeniem się. Krótko mówiąc, autorefleksja jest kluczowa dla uzyskania dystansu wymaganego do zrozumienia, jak nasza "kultura" kształtuje nasz pogląd na edukację jako praktykę, wartości, jakie przypisujemy edukacji i jak podchodzimy do edukacji jako uczący się - i jako edukatorzy (patrz link poniżej - Rozważania).

5.4. Podsumowanie

Międzykulturowe uczenie się typu peer-to-peer obejmuje interakcję pomiędzy uczącymi się połączoną z komunikacją społeczną lub kulturową, umożliwiającą przez dostępność i komunikację sieci internetowej, która tworzy społeczności uczących się. W ten sposób rolą edukatora jest stworzenie przestrzeni, w której rówieśnicy będą mogli określić, wyartykułować i podzielić się swoimi perspektywami, doświadczeniami i wyzwaniem. Pomoże im to w uzyskaniu wiedzy niezbędnej do stworzenia międzykulturowej kultury uczenia się i nauczania. Ponadto, wielokulturowe grupy rówieśnicze mają możliwość badania, rozwijania i odkrywania kultur, czego nie mogłyby doświadczyć poprzez tradycyjne praktyki nauczania. W związku z tym konieczne jest doskonalenie nauczycieli w zakresie pracy zespołowej, ponieważ będą oni stanowić wzór dla uczniów. Chociaż nie ma jednego sposobu na nauczanie edukatorów, jak wdrożyć uczenie się we współpracy, istnieje konsensus, że musi to być częścią każdego projektu edukacyjnego dla nauczycieli (Shonfeld i Gibson 2019).

5.5. Bibliografia

Álvarez, I., Guasch, T. & Espasa, A. (2009). University teacher roles and competencies in online learning environment: a theoretical analysis of teaching and learning practices (Role i kompetencje nauczycieli



akademickich w środowisku nauczania online: teoretyczna analiza praktyk nauczania i uczenia się) European Journal of Teacher Education, 31(3), 321-336.

Badia, A., Garcia, C. & Meneses, J. (2017). Approaches to teaching online: Exploring factors influencing teachers in a fully online university. British Journal of Educational Technology, 48(6), 1193-1207.

Considerations: An intercultural approach to learning and teaching (Rozważania: Międzykulturowe podejście do uczenia się i nauczania) źródło https://www.vu.edu.au/sites/default/files/intercultural-approach_0.pdf

Bennett, M. J. (2004). Becoming interculturally competent. In J.S. Wurzel (Ed.) Toward multiculturalism: A reader in multicultural education. Newton, MA: Intercultural Resource Corporation. (Pierwotnie opublikowane w The Diversity Symposium proceedings: An Interim Step toward a Conceptual Framework for the Practice of Diversity. Waltham, MA: Bentley College, 2002).

Sadykova, G. (2014). Mediating Knowledge through Peer-to-Peer Interaction in a Multicultural Online Learning Environment: A Case Study of International Students in the US. International Review of Research in Open and Distance Learning, 15(3), 24-49.

Shonfeld, M., & Gibson, D. (Eds.). (2019). Collaborative learning in a global world (pp. 59-111). Charlotte, NC: Information Age Publishing.

UNESCO (2013). Intercultural Competences: Conceptual and Operational Framework. Paryż, UNESCO.

6. Instrukcja korzystania z platformy internetowej i kursu e-learningowego

6.1. Opis portalu projektu cyfrowego Culpeer

Cyfrowy Portal Culpeer jest głównym narzędziem, za pomocą którego 8 partnerów prezentuje główne, wypracowane rezultaty użytkownikom końcowym i grupom docelowym.

Portal jest bezpośrednio dostępny z następującego linku: <https://culpeer-digital.eu/index.php>

Platforma zapewnia wszystkie aktualnie dostępne narzędzia oraz wykorzystanie interaktywnych elementów i instrumentów. Dzięki tym cechom portal internetowy projektu i jego funkcjonalność będą narzędziem komunikacji z zainteresowanymi osobami i beneficjentami.

Platforma i jej funkcjonalności będą narzędziem komunikacji z zainteresowanymi osobami i beneficjentami. Będzie wykorzystywana do zamieszczania wyników projektu, materiałów, raportów, baz danych. Będzie wykorzystywana do promocji i upowszechniania rezultatów projektu i informacji.

Wchodząc na Portal, użytkownicy wchodzi na stronę główną serwisu.



Co-funded by
the European Union



Z menu Informacje i kontakty, użytkownik może uzyskać dostęp do kilku sekcji informacyjnych na temat projektu Culpeer Digital:

- **Opis projektu** (<https://culpeer-digital.eu/project-description.php>)

Sekcja dostępna dla wszystkich, opisująca główne cele i założenia projektu Culpeer Digital.

- **Kontakty** (<https://culpeer-digital.eu/contact.php>)

Sekcja zawierająca kontakty reprezentantów każdego partnera krajowego projektu Culpeer Digital.

- **Partner kontraktowy** (<https://culpeer-digital.eu/contractual-partners.php>)

Sekcja zawierająca opis każdego z 7 partnerów kontraktowych projektu Culpeer Digital.

- **Broszura** (<https://culpeer-digital.eu/brochure.php>)

Sekcja z broszurą w języku angielskim zawierającą główne informacje o projekcie.

- **Wydarzenia** (<https://culpeer-digital.eu/conference.php>)

Sekcja prezentująca wszystkie wydarzenia, takie jak spotkania i konferencje, które miały miejsce w czasie trwania projektu.

W górnym menu, a także w centrum „Strony głównej”, użytkownik może uzyskać dostęp do trzech głównych Opracowań stworzonych w ramach projektu:





Co-funded by
the European Union



Culpeer Outputs



Wytoczne

Wytoczne zawierają przegląd koncepcji cyfrowych i formatów online na potrzeby międzykulturowego nauczania rówieśniczego: https://culpeer-digital.eu/guidelines_didactic_concept.php



Kurs online

Kurs online skupiający się na specjalnych zagadnieniach międzykulturowego podejścia do nauczania rówieśniczego: https://culpeer-digital.eu/elearning_course.php



Najlepsze praktyki

Baza danych cyfrowych studiów przypadku i filmów dotyczących najlepszych praktyk z każdego kraju partnerskiego oraz samouczki wideo dla pedagogów: <https://culpeer-digital.eu/best-practices.php>

Kurs online

Głównym efektem projektu Culpeer Digital jest Kurs Online, który składa się z 7 modułów, z których każdy analizuje specyficzny temat związany z Culpeer i digitalizacją. Celem kursu online jest przeniesienie międzykulturowego podejścia do nauczania rówieśniczego do formatów cyfrowych, wyjaśniając trenerom i pedagogom, jak zapoznać się z nowymi aspektami szkolenia online.

Jak wspomniano wcześniej, kurs online będzie dotyczył konkretnych tematów związanych z edukacją cyfrową i peer-learningiem, kurs ma następującą strukturę:

- Moduł 1 - Wprowadzenie do koncepcji cyfrowych i podejścia online do działań związanych z międzykulturowym peer-learningiem^{[1][2][SEP]}
- Moduł 2 - Rola pedagoga^{[1][2][SEP]}
- Moduł 3 - Wiedza o cyfrowych i kreatywnych metodach wymiany i znaczeniu mediów społecznościowych^{[1][2][SEP]}



- Moduł 4 - Znaczenie kreatywnej nauki cyfrowej dla osób z barierami społecznymi^{[1][2]}
- Moduł 5 - Zdobywanie wiedzy i rozumienie Edukacji Globalnej^{[1][2]}
- Moduł 6 - Przełożenie wiedzy na kreatywne działanie - przykłady wymiany^{[1][2]}
- Moduł 7 - Szkolenie dla pedagogów online: Jak szkolić odbiorców^{[1][2]}

Każdy moduł jest zbudowany według wspólnego formatu:

- Rozdziały
- Dokumenty do pobrania
- Bibliografia

Struktura ta pozwala czytelnikowi łatwo przejść przez ważne i konkretne pojęcia, aby zwiększyć koncepcje cyfrowego peer-learningu, stając się w ten sposób trenerem-ekspertem zdolnym do wykorzystania zdobytej wiedzy w codziennych działaniach i zajęciach.

Dokumenty do pobrania i referencje będą wykorzystywane przez uczniów do pogłębienia koncepcji analizowanych w każdym module i powiązanych rozdziałach.

Podczas przeglądania rozdziałów kursu online uczniowi zawsze będzie pomagał interaktywny spis treści, który pomoże mu śledzić analizowane tematy i przeskakiwać między innymi modułami dzięki bezpośrednim linkom.

Wreszcie, ważną cechą kursu online jest opracowanie interaktywnego słownika, który pomaga czytelnikowi z główną terminologią związaną z edukacją cyfrową i Culpeer.

Kurs online jest narzędziem dostępnym za darmo z portalu Culpeer Digital (<https://culpeer-digital.eu/index.php>), dostępnym dla każdego rodzaju grupy docelowej zainteresowanej zdobyciem nowych umiejętności w zakresie edukacji cyfrowej Culpeer.

7. Podsumowanie

W poprzednich rozdziałach zapoznałeś się z cyfrowym podejściem CULPEER i jesteś teraz doskonale przygotowany do rozpoczęcia kursu e-learningowego, a ostatecznie do wykorzystania i wdrożenia metod cyfrowych.

Badania wykazały, że peer learning jest już wykorzystywany w różnych sytuacjach edukacyjnych, ale w mniejszym stopniu wykorzystany jest międzykulturowy peer learning, zwłaszcza poza obszarami edukacji dorosłych. Ponieważ CPLA osiąga już doskonałe rezultaty w edukacji dzieci i młodzieży, warto przenieść to podejście również do edukacji dorosłych.

Pozytywne aspekty CPLA są, jak już wiadomo, liczne. Metody te zwiększają umiejętności interpersonalne i międzykulturowe uczących się, pomagają przełamywać stereotypowe poglądy, sprzyjają twórczym, artystycznym talentom, a także poprawiają umiejętności językowe i komunikacyjne. Uczestnicy zyskują uznanie, budują trwałe i pełne szacunku relacje z rówieśnikami i zaczynają postrzegać siebie jako jedność z grupą rówieśniczą. Rozwijają poczucie własnej skuteczności, a uczniowie uświadamiają sobie, że mogą mieć wpływ na rozwój świata. Zaczynają postrzegać siebie jako tzw. agentów zmiany i zastanawiają się nad swoimi działaniami i możliwościami działania, doświadczają zmiany perspektywy. Ponadto CPLA pomaga w



Co-funded by
the European Union



przenoszeniu skomplikowanych zagadnień na namacalny, codzienny poziom. A co najważniejsze, jest zabawą i motywuje uczestników do tego, by chcieli się więcej dowiedzieć o sobie i od siebie nawzajem.

Dzięki innowacyjnej transformacji CPLA do formatów cyfrowych, CULPEER digital stworzył nową, włączającą i przyszłościową platformę. Oprócz wspomnianych już pozytywnych aspektów CPLA, promowana jest tutaj umiejętność korzystania z narzędzi cyfrowych. Kolejnym ważnym aspektem jest inkluzywność. Osoby znajdujące się w niekorzystnej sytuacji, które wcześniej z różnych powodów nie mogły podróżować, mają teraz większe szanse na uczestnictwo za pośrednictwem platformy cyfrowej.

Ważnym kluczem do zrównoważonego świata jest zrozumienie sytuacji innych i wspólne znalezienie rozwiązań dla zrównoważonego rozwoju, uwzględniających i dostosowanych do potrzeb wszystkich.