

Moduł 2

AKTYWNE METODY nauczania



FLI

CREATE

Spis treści

Opis modułu	4
<i>Uzasadnienie</i>	4
Koncepcja aktywnej metody w edukacji	5
Cele nauczania	6
Treść modułu – Edukacja Oparta na Kreatywności	7
1. <i>Wprowadzenie – Technologia kreatywności</i>	7
2. <i>Metoda Projektu</i>	7
2.1 <i>Początki Metody Projektowej</i>	7
Metodologia Metody Kreatywnego Projektu Prowadzonej wa Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi (AHE)	9
2.2 <i>Stosowanie Metody Kreatywnego Projektu</i>	10
2.3 <i>Etapy Zarządzania Projektem</i>	11
2.4 <i>Metoda Kreatywnego Projektu – Wsparcie Trening dla Edukatorów</i>	19
2.5 <i>Jakie Są Zalety Metody Projektów Kreatywnych</i>	20
3. <i>Wprowadzenie do Metody Symulacji</i>	22
3.1 <i>Wdrażanie Metody Symulacji</i>	22
3.2 <i>Jakie Są Zalety Metody Symulacji</i>	25
Zadanie 2 – Metoda Projektu Kreatywnego	26
Załącznik	28
1) <i>Szablon projektu kreatywnego dla uczących się (przykład)</i>	28
2) <i>Ewaluacja i ocena projektu</i>	31
3) <i>Ewaluacja i wynik dla projektu – Ocena formacyjna i sumaryczna</i>	34



Opis modułu

Uzasadnienie

Metody aktywne mogą być traktowane w edukacji jako alternatywa dla systemu zajęć/lekcji. W dalszej części przedstawimy etapy i fazy tej metody, a także przykłady wykorzystania tych elementów w planowaniu działań edukacyjnych. Tradycyjne metody nauczania stosowane na każdym poziomie edukacji nie mogą wydobyć pełnego potencjału osób uczących się w zakresie łączenia nowych pomysłów, wiedzy i technologii. Metoda kreatywnego projektu pozwala na nieosiągalne wcześniej łączenie teorii i praktycznej wiedzy w świecie zewnętrznym. Dodatkowo metoda kreatywnego projektu pozwala uczącym się zwiększyć poziom poczucia własnej sprawczości i poszerzyć kompetencje oraz uzmysłwić wartość pracy grupowej. Metoda projektowa pełni ważną rolę w budowaniu współpracy na polu rozwiązywania zadań kreatywnych, budowaniu umiejętności wyszukiwania danych. Ta metoda spełnia nie tylko rolę edukacyjną, ale pokazuje również, jak samemu nabywać wiedzę. Poniżej przedstawimy też metodę symulacji, którą można z powodzeniem wprowadzić do projektu kreatywnego.

Celem modułu jest:

- wprowadzenie metody aktywnego nauczania właściwej dla każdego tematu i dziedziny wiedzy.
- podkreślenie roli kreatywności w rozwoju potencjału indywidualnych osób.

Celem naszego modułu jest zwiększenie potencjału metody nauczania odwróconej klasy. Przedstawiamy metodę, która aktywizuje, motywuje i inspiruje osoby uczące się, a także pomaga w wypracowaniu umiejętności potrzebnych na rynku pracy. Mamy nadzieję stworzyć materiały metodologiczne do nauczania skoncentrowanego na uczniu, które wejdą w skład „umiejętności 21 wieku”.

Po ukończeniu modułu każdy z edukatorów będzie w stanie stworzyć scenariusz oparty na metodach aktywnych, który będzie można rozwijać we współpracy ze społecznością danej instytucji edukacyjnej. Zapewni to wysokiej jakości praktykę nauczania skupionego na sukcesie uczestników.

Koncepcja aktywnej metody w edukacji

Aby zapoznać się z koncepcją, obejrzyj poniższe wideo:



Metody nauczania do zainspirowania przyszłych uczniów | Joe Ruhl | TEDxLafayette

<https://www.youtube.com/watch?v=UCFg9bcW7Bk> Last access April 24, 2020

Cele nauczania

Efekty wiedzy

Po zakończeniu modułu uczestnicy:

- będą znali metodę projektu i metodę symulacji
- poznają główne cechy kreatywnego projektu i metody symulacyjnej
- będą mieli możliwości praktycznego zastosowania metody projektów kreatywnych i metody symulacji w formule odwróconej klasy.

Efekty umiejętności

Po zakończeniu modułu uczestnicy będą potrafili:

1. lepiej zrozumieć potrzeby i charakterystykę uczniów;
2. zdefiniować efekty uczenia się na potrzeby curriculum
3. zdefiniować kontekst uczenia się i nauczania;
4. opracować lub zrewidować program nauczania oparty na metodzie kreatywnego projektu, określając jednocześnie cele i efekty uczenia się dla danego przedmiotu;
5. ocenić i udoskonalić program nauczania;
6. prowadzić zajęcia w oparciu o aktywne metody nauczania.

Kompetencje

Obszar 1 - Zaangażowanie zawodowe

Komunikacja organizacyjna, współpraca zawodowa, refleksyjna praktyka

Obszar 2 - Zasoby cyfrowe,

Wybór, zarządzanie, ochrona i udostępnianie

Obszar 3 - Nauczanie i uczenie się

Nauczanie, poradnictwo, uczenie się we współpracy, autodydaktyka

Obszar 4 - Ocenianie

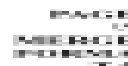
Informacje zwrotne i planowanie

Obszar 5 - Wzmacnianie pozycji uczniów

Zróżnicowanie i personalizacja, aktywne angażowanie uczniów

Obszar 6 - Ułatwianie uczniom zdobywania kompetencji informatycznych

Komunikacja, Rozwiązywanie problemów



Treść modułu – Edukacja Oparta na Kreatywności

1. Wprowadzenie – Technologia kreatywności

Zgodnie z metodologią określaną jako Technologia Twórczości stosowaną w procesie kształcenia w trakcie studiów, projekt kreatywny jako element tej metodologii jest przeznaczony dla Podmiotu - nie dla całego Świata. Projekt jest skoncentrowany na podmiocie, zawsze do kogoś skierowany. Aby mówić o projekcie, trzeba określić problem lub kwestię społeczną, która dotyczy osoby lub grupy osób - traktowanych również jako Podmiot. Celem projektu jest wzmocnienie, ulepszenie Podmiotu lub otoczenia.

Takie podejście wymaga dużego zaangażowania ze strony uczniów oraz chęci do samodzielnego uczenia się. Wymaga także wiele pasji i zaangażowania ze strony kadry nauczycielskiej. Projekty mogą być proponowane przez nauczyciela, ale są planowane i realizowane w miarę możliwości przez samych uczniów, indywidualnie lub w grupach.

Uczniowie, podobnie jak nauczyciel, muszą określić, CO i dla KOGO zostanie opracowane jako efekt końcowy. Rezultat projektu powinien być odpowiedzią na rzeczywistą potrzebę społeczną lub gospodarczą i rozwiązywać problem. Metoda ta pełni nie tylko funkcję edukacyjną, uczy samokształcenia, ale także rozwija umiejętności przedsiębiorcze i społeczne (obywatelskie), które mają fundamentalne znaczenie dla przygotowania młodych ludzi do funkcjonowania na współczesnym rynku pracy.

2. Metoda Projektu

2.1 Początki Metody Projektowej

Metoda projektów stała się w ostatnim czasie najczęściej wykorzystywanym narzędziem edukacyjnym do prowadzenia zajęć z różnych dziedzin wiedzy. Wbrew niektórym twierdzeniom nie jest ona nowością, nie ma też na celu zastąpienia czy odrzucenia tradycyjnych modeli nauczania. W końcu uczenie się metodą projektów było stosowane już przez studentów architektury z XVI-wiecznego Rzymu w pierwszej nowoczesnej Akademii Sztuk Pięknych. Już wtedy było ono traktowane jako forma kształcenia uzupełniająca wykłady. Od tego czasu definicja projektu ulegała wielu zmianom, ale jego zasadnicze elementy pozostały niezmienione. Metoda projektu została "odkryta" na nowo i określona jako demokratyczna par excellence przez Johna Deweya, a następnie zaaprobowana przez amerykańskich filozofów i pedagogów, którzy podążali jego śladem od początku XX wieku. Co ciekawe, była ona wysoko ceniona przez bolszewików - koncepcja Deweya była gorliwie wdrażana przez pierwszego ludowego komisarza ds. edukacji RFSRR Anatolija Łunaczarskiego. Ostatecznie władza radziecka uznała ją za niebezpieczną - zdano sobie sprawę, że prawdą, której uczy ta metoda, jest wolność, a nie posłuszeństwo. Sens tej metody odkryto po raz kolejny pod koniec XIX wieku w Stanach Zjednoczonych, które w wyniku poszerzenia dostępu do praktycznego kształcenia przeżyły prawdziwą rewolucję techniczną, a nazwiska słynnych wynalazców (Alexander G. Bell, Thomas A. Edison, Nikola Tesla) przyćmiły wybitnych przedstawicieli nauk ścisłych. Co więcej, projekt ten doskonale wpisywał się w amerykańską demokrację - to Alexis de Tocqueville, który w swoim fundamentalnym dziele

Demokracja w Ameryce zastanawiał się, dlaczego Amerykanie cenią praktyczne zastosowanie nauki nad teoretycznym, uznał naukę stosowaną za wysoce demokratyczną. Z tego powodu to właśnie Stillman H. Robinson ogłosił, że metoda projektów może służyć wychowaniu "w demokracji" - odwołując się do doświadczeń z zajęć nastawionych na przemysł i produkcję, wdraża uczniów do samodzielności i współpracy, a także tym najlepszym spośród uczniów stwarza szansę awansu w hierarchii społecznej, a tym samym spełnienia idei self-made man.

Najczęściej przyjmuje się, że pierwszą osobą, która wprowadziła termin "metoda projektów" jako pedagogiczny, był Charles R. Richards w 1900 r., jednak był on używany tylko w odniesieniu do amerykańskich nauczycieli prowadzących warsztaty praktycznego dokształcania. Szerszą definicję i rozumienie metody projektów zaproponowali znacznie później amerykańscy filozofowie pragmatyczni: John Dewey, William James. Stwierdzili oni, że każda forma aktywności intelektualnej powinna być ukierunkowana na rozwiązywanie problemów, które powstają w wyniku naszych zmagania z tym, co przeżywamy. Stąd stanowisko, że o względnej wartości ludzkich idei decyduje liczba sposobów, w jakie można je wykorzystać.

Zgodnie z założeniami eksperymentalnej Szkoły Laboratorium w Chicago, kierowanej osobiście przez Johna Deweya, droga rozwoju ucznia (rozwoju osobowego) wiedzie przez doświadczenie, czyli proces zdobywania wiedzy o otaczającym świecie i o sobie samym. Wiodącą zasadą tego systemu dydaktycznego było "uczenie się przez działanie", osiągnięte poprzez uczestnictwo w różnych praktykach. Według Deweya proces kształcenia nie może ograniczać się do prostego przekazywania informacji - powinien raczej obejmować organizację społecznego procesu doświadczania poprzez uczenie się myślenia i działania moralnego[1].

Metoda projektu została później zdefiniowana na nowo przez ucznia Deweya, akademickiego nauczyciela matematyki, Williama H. Kilpatricka. W szeroko dyskutowanej pracy *The Project Method* z 1918 r. stwierdził on, że projekt definiuje się jako "zamierzone działanie wykonywane całym sercem w otoczeniu społecznym"[2]. W takim ujęciu uczniowie nie powinni zaczynać od zdobywania wiedzy ogólnej, która później jest porządkowana w wiedzę szerszą, ale raczej odwrotnie - najpierw powinni zapoznać się z teorią (wiadomościami) i umiejętnościami w konkretnych okolicznościach społecznych, związanych z ich codziennym życiem.

W tym przypadku ważnym czynnikiem nie był aspekt praktyczny, czyli rozwiązywanie problemów życiowych, ale raczej intencja, za którą szła motywacja. Po I wojnie światowej metoda projektów zaczęła zdobywać uznanie poza Stanami Zjednoczonymi.

Metodologia Metody Kreatywnego Projektu Prowadzonej w Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi (AHE)

Na każdym poziomie tradycyjnej metody nauczania inicjatywa, przygotowanie i treści pochodzą głównie od nauczyciela. Metoda projektu to podejście edukacyjne oparte na współpracy, w którym uczniowie zdobywają wiedzę i umiejętności podczas rozwiązywania praktycznego problemu. Jak żadna inna metoda, projekt umożliwia łączenie teorii z praktycznym wykorzystaniem wiedzy w życiu codziennym. Pozwala uczniom na zdobywanie pewności siebie, samorealizację, pomaga im

zrozumieć znaczenie pracy w grupie. Uczniowie są zaangażowani w działanie i ocenę wyników oraz mają kontrolę nad procesem uczenia się. Celem metody projektu realizowanej w Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi (AHE) jest podniesienie jakości pracy zespołowej oraz zwiększenie zdolności studentów do realizacji projektu w warunkach rzeczywistych.

Określenie Struktury Projektu Kreatywnego

W ćwiczeniu twórca określa, co jest materiałem (punktem wyjścia), a co rezultatem. Pozwala to na różne rozwiązania i interpretacje, pomaga określić, jakie warunki musi spełniać nowy stan rzeczywistości, w którym powstaje dzieło. Obszar działania podmiotu (twórcy) to sposób realizacji dzieła. Twórca może wykorzystać różne teorie i koncepcje działania, różne doświadczenia i narzędzia do osiągnięcia celu, ważne jest, aby wybrać rozwiązanie wykraczające poza standardy. Powyższa praca może być stworzona na użytek osoby trzeciej - klienta. W takim przypadku to on decyduje, jakie wymagania spełnia ta praca. Projekt powinien zawierać środki umożliwiające zdobycie informacji na temat potrzeb i oczekiwań klienta.

Ocena:

Efekt obiektywny - Jaki jest rezultat? Czy odpowiada on wymaganiom użytkownika końcowego? W jakich aspektach odpowiada wymaganiom, a w jakich nie?

Efekt subiektywny - Czego nauczył się twórca? Które aspekty rozwinął i co sobie uświadomił?

[1] Zobacz Dewey, John (1897) 'My pedagogic creed', The School Journal, Volume LIV, Number 3 (Styczeń 16, 1897), strony 77-80.

[2] Zobacz Kilpatrick, W. H. The Project Method, "Teachers College Record" 1918, vol. XIX, no. 4.

2.2 Stosowanie Metody Kreatywnego Projektu

Cele nauczania, które można omówić podczas stosowania metody kreatywnego projektu to:

- Wzmocnienie umiejętności prowadzenia pracy projektowej,
- Umiejętność współpracy w zespole
- Rozwijanie umiejętności komunikacji i podejmowania decyzji
- Zwiększenie poczucia osobistej i społecznej odpowiedzialności obywatelskiej na poziomie lokalnym i globalnym

Uczestnicy planuj aktywność, która ma rozwiązać problemy omówione podczas zajęć. Oczekuje się od nich wdrożenia efektów ich prac w życie codzienne. Przykład produktu końcowego:

- Artykuł, który opublikują w gazecie, lub czasopiśmie
- Zaprojektowanie i realizacja strony internetowej dedykowanej wynikom badań: np.: lista rankingowa samochodów przyjaznych środowisku
- Tworzenie ofert i wstępnych projektów budżetu obywatelskiego dla danego miasta
- Oferta darmowych szkoleń dla firm
- Oferta aktywności dla dzieci
- Tworzenie ulotek
- Przygotowanie przedstawienia teatralnego

Jednym z najważniejszych aspektów metody jest to, że opiera się ona na rzeczywistych wyzwaniach lub problemach a uczestnicy mają wymyślić ich kreatywne rozwiązania. Ważne jest także znalezienie subiektywnych rezultatów - tego, co dzięki projektowi osiągnęliśmy dla innych ludzi i dla siebie.

2.3 Etapy Zarządzania Projektem

Przedstawiamy tu etapy metody twórczego projektu i podajemy przykład wykorzystania tych elementów w planowaniu działania. Model jest elastyczny, można go stosować zarówno w długim, jak i krótkim okresie, a także łatwo dopasować go do twórczego rozwiązywania problemów - jest on szczególnie przydatny podczas opracowywania i realizacji projektów środowiskowych. **Metoda ta została opracowana jako Metoda Projektów Twórczych w Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi.**

Przebieg procesu

Projekt należy zacząć od ustalenia, dlaczego w ogóle chcecie go rozpocząć, jakie są wasze cele i oczekiwane efekty uczenia się. Wszyscy w zespole muszą być skoncentrowani na działaniu. Zapiszcie, dlaczego rozpoczęliście projekt, czego oczekujecie i jak można to osiągnąć. Ten dokument jest niezbędny dla dalszego rozwoju projektu. Dobrze sformułowany problem pomoże Wam skupić się na celach.

Podejmijcie pierwszą próbę sformułowania problemu, dla którego rozpoczęliście projekt i określcie co chcecie zrobić, w pojedynczym i jednoznacznym zdaniu. Rozważcie takie pytania: Jaki jest problem? – Kto ma problem? - Jaki jest kontekst? - Jaki jest cel? Zastanówcie się nad oczekiwanym rezultatem i przedyskutujcie, w jaki sposób można go najlepiej osiągnąć. Efektem będzie uporządkowany opis problemu i rezultatu, a także dokładne określenie celu projektu z objaśnieniem, w jaki sposób planujecie osiągnąć wyniki.

Po sformułowaniu wyzwania można rozpocząć poszukiwanie nowych informacji w celu znalezienia dalszych inspiracji.

Etapy:

W fazie przygotowawczej pracownik dydaktyczny podaje tematy i zagadnienia do rozwiązania z poszczególnych przedmiotów. Środki i sprzęt potrzebne do realizacji metody projektu są oparte na badaniach i znajomości aktualnych zagadnień z danej dziedziny oraz na pracy online.

1. Nauczyciel rozpoczyna od szczegółowego omówienia konkretnego problemu lub wyzwania, na przykład z dziedziny pracy/pracowników/zatrudnienia- znalezienia pracy, migracji zarobkowej, mobbingu lub wypalenia zawodowego.
2. Następnie uczący się dobierają się w grupy, decydują, z jakim problemem lub wyzwaniem chcą się zmierzyć i opracowują plan pracy, w którym określają, co będą robić, ustalając dla siebie terminy.
3. Następnie uczący się próbują znaleźć kreatywne rozwiązania problemu, poszukując rozwiązań nowych, niestandardowych i korzystnych dla osób, których ten problem dotyczy.
4. Uczestnicy realizują swój plan w praktyce.
5. Uczestnicy dzielą się wynikami projektu z całą grupą.
6. Uczestnicy dokonują ewaluacji projektu.

W trakcie tego procesu nauczyciel jako lider zadania, pełni w pierwszej fazie rolę mentora, przedstawiając ramy, tematy i problemy do rozwiązania w danej dziedzinie. W drugiej fazie rola nauczyciela zmienia się na rolę trenera, który stymuluje uczniów do zadawania pytań, kreatywnego podejścia do rozwiązań, pomaga im w nawiązywaniu kontaktów i pokonywaniu ewentualnych przeszkód.

Dla uczniów wyzwaniem może być podzielenie się pracą i odpowiedzialność za swoją część.

Krok 1 - Przygotowanie

Etap ten daje przestrzeń na sformułowanie problemu projektowego - pomysłu na twórczy projekt.

W fazie przygotowawczej nauczyciel podaje tematy i zagadnienia do rozwiązania



z poszczególnych przedmiotów. Potrzebne zasoby i sprzęt do realizacji projektu metodą projektu opierają się na badaniach i znajomości aktualnych zagadnień z danej dziedziny oraz na pracy w Internecie.

Wyzwanie

Nauczyciel podaje tematy i problemy, które można rozwiązać w konkretnych dziedzinach. W tym etapie nie nadzoruje projektu, ale jest w niego włączony. Uczniowie wybierają projekt, dyskutują o tym, co powinni wiedzieć, by go rozwiązać oraz uczą się wymaganych technik i pojęć. Mogą rozmawiać o konkretnym problemie lub wyzwaniu, np. o poszukiwaniu pracy, migracji zawodowej, mobbingu czy wypaleniu zawodowym. Ta część ma na celu zaplanowanie zmiany, którą projekt ma wprowadzić w życie. Uczniowie dobierają się w grupy, decydują, z jakim konkretnie problemem lub wyzwaniem chcą się zmierzyć, sporządzają plan pracy, w którym określają, co robią, i ustalają dla siebie terminy. Następnie starają się znaleźć kreatywne, nowe, niestandardowe rozwiązania problemu, które będą korzystne dla osób, których ten problem dotyczy.

Grupa projektowa

Tworzenie grupy ludzi, którzy komunikują się i współpracują, powinno obejmować część, w której uzgadniają oni sposób komunikacji. Definiują oni harmonogram, dzięki czemu każdy zna swoje zadania i obowiązki w projekcie, a wszystkie zadania są jasne. Dobrym wyborem do współpracy online może być Trello (Trello to narzędzie do zarządzania i współpracy, który wizualizuje organizację projektu w formie tablic. Trello informuje o tym, kto nad czym pracuje, pozwala trzymać wszystkie zasoby w jednym miejscu i łatwo zmieniać kolejność rzeczy do zrobienia na liście. Jest prosty, darmowy i łatwy w użyciu).

Aby wiedzieć, jak projekt będzie oceniany, uczestnicy powinni ustalić kryteria - jak oceniają siebie nawzajem i jakie aspekty będą brane pod uwagę przez nauczyciela.

Dopracowywanie szczegółów projektu

Po ustaleniu tematu w grupie uczniowie przedstawiają tytuł projektu, cele, formę realizacji, oczekiwane rezultaty - dotyczące zmiany rzeczywistości lub tematu. Po przeanalizowaniu propozycji nauczyciel zatwierdza ją - lub nie. Gorąco zachęca uczestników do przedyskutowania elementów projektu w grupach, opracowania planów i strategii rozwiązania problemu. Uczestnicy mogą sporządzić listę (indywidualnie lub w grupie) najciekawszych pomysłów, a następnie wybrać te, nad którymi warto popracować, aby zrealizować projekt.

Krok 2 - Wdrożenie

Projekt jest realizowany zgodnie z inicjatywą i pomysłem uczących się- samodzielnie wybierają oni narzędzia do rozwiązywania problemu projektowego. Wykładowca/nauczyciel, choć stale monitoruje i ocenia projekt, nie ingeruje w jego przebieg, dając uczestnikom przestrzeń dla ich kreatywności i samorozwoju. W trakcie realizacji projektu wykładowca pełni rolę mentora, który wyznacza ramy, tematy i problemy do rozwiązania. Stopniowo jego rola zmienia się w rolę trenera, który stymuluje uczestników do kreatywnego, nieszablonowego myślenia. W miarę trwania procesu nauczyciel musi przenosić coraz większą odpowiedzialność na uczestników. Dzielenie się pracą i odpowiedzialność za swoją część może być dla uczących się wyzwaniem, ale powinni oni wybrać najbardziej innowacyjne, kreatywne rozwiązanie. Materiały i sprzęt potrzebne do realizacji metody projektu są oparte na badaniach i znajomości aktualnych problemów w danej dziedzinie. Wykładowca może wyznaczyć liderów grup, ale to uczący się powinni zdecydować, kto jest odpowiedzialny za sprzęt i rozdzielić zadania między kolegów. Na wszystkich etapach realizacji projektu należy przewidzieć czas na refleksję, co pozwoli uczniom ocenić swoje postępy.

Etap poszukiwania twórczych rozwiązań

Kluczowe dla wykładowcy jest przedstawienie zadania jako problemu otwartego, dającego pole do wielu możliwych interpretacji i zakładającego różne rozwiązania.

Przykłady projektów kreatywnych Studenci Wydziału Pedagogicznego przeprowadzili warsztaty dla dzieci w świetlicy środowiskowej, podczas których uczestnicy stworzyli opowiadanie "Przyjaciele jeża", które zostało ostatecznie wydane w formie słuchowiska i książeczki oraz przekazane jako prezent dla dzieci w miejscowym szpitalu.



1. Prowadzenie warsztatu dla dzieci w Żłobku komunalnym

Efekty projektu

Zaangażowanie społeczności lokalnej, znalezienie sponsorów, stworzenie atmosfery sprzyjającej kreatywności, znalezienie funduszy dla projektu, tworzenie więzi



2. Grupa studentów zdecydowała się na renowację dwóch pokoi w miejscowym sierocińcu.

Efekty projektu: Znalazienie sponsorów, stworzenie atmosfery sprzyjającej kreatywności, znalezienie funduszy dla projektu, tworzenie więzi. Jedna osoba rozpoczęła pracę w sierocińcu.



3. Spotkanie wielkanone z pacjentami fundacji krwinka

Efekty projektu: Zaangażowanie lokalnej społeczności, stworzenie atmosfery sprzyjającej kreatywności, znalezienie funduszy dla projektu, tworzenie więzi

Krok 3 - Ocena

W tej fazie wszyscy uczestnicy zbierają i analizują informacje o oczekiwanych lub osiągniętych rezultatach, wyciągają wnioski i podejmują decyzje dotyczące ulepszeń. Najważniejsza kwestia powinna zostać przedyskutowana przez uczestników oceniających korzyści z pracy/osobiste.

Pytania, które należy zadać: Jakie są wartości i zyski dla grupy projektowej i każdego z uczestników? Jakie umiejętności zostały rozwinięte? Jakie kompetencje - osobiste i społeczne - zostały rozwinięte?

Usprawnienia i zmiany w projekcie

W tej części należy zadać ważne pytanie: Gdybyście mieli szansę powtórzyć działanie, co zrobilibyście inaczej?

Studium przypadku

Co roku studenci Wydziału Filologicznego Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi kończą semestr wydaniem numeru *Kurtyna*, piszą artykuły, recenzje, zajmują się redakcją i drukują jego część. We współpracy i pod opieką Młodzieżowego Domu Kultury w Łodzi oglądają spektakle w ramach Festiwalu Teatrów, zbierają materiały i ciężko pracują, by zdążyć przed zakończeniem imprezy i skomentować spektakle dla publiczności.



4. Wydanie numeru *Kurtyna* i pracujący nad nim studenci wydziału Filologicznego



Ostatnie wejście, kwiecień 24, 2020 <https://www.ahe.lodz.pl/media/5771/kurtyna>

Studenci wydziału Dziennikarstwo i Media Społecznościowe prowadzą kanał informacyjny AHE TV, w którym co tydzień prezentują wideo biuletyn informacyjny – robią wywiady, edytują materiały i je wydają. Odejmują decyzje, działają niezależnie i ponoszą odpowiedzialność za efekty.

Obejrzyj film wideo-biuletyn:



5. Wideo biuletyn <https://www.facebook.com/dziksahe/videos/220074732767999>

Ostatnie wejście, Kwiecień 24, 2020

Studenci Wydziału Grafiki rywalizują o to, by na koniec roku pokazać swoje plakaty w galerii poza uczelnią. Wystawa odbyła się w centrum przemysłów kreatywnych Art Inkubator w Łodzi...

Obejrzyj wideo z otwarcia:



6. Otwarcie projektu wystawy plakatów studenckich. Ostatnie wejście, Kwiecień 24, 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=plGc57tT6Jk&t=27s>

Krok 4 - Archiwizacja - Konkurs

Archiwizacja projektu na platformie <https://metodaprojektow.ahe.lodz.pl> udostępnionej przez Akademię Humanistyczno-Ekonomiczną w Łodzi (AHE) umożliwia dostęp do konkursu - corocznego wydarzenia, które ma na celu promowanie studentów w następujących kategoriach:

- Najlepszy Projekt Prospołeczny
- Najlepszy Prospołeczny Projekt Artystyczny
- Najlepszy projekt z zakresu przedsiębiorczości

- Najlepszy projekt promujący AHE (Akademię Humanistyczno-Ekonomiczną w Łodzi)

Akademia udostępnia specjalną stronę internetową, na której archiwizowane są projekty studentów, a złożenie dokumentacji jest procedurą obowiązkową przed uzyskaniem oceny. Każdy członek zespołu odpowiedzialnego za projekt otrzymuje taką samą ocenę.



<https://metodaprojektow.ahe.lodz.pl/> last access April 24, 2020

2.4 Metoda Kreatywnego Projektu – Wsparcie Trening dla Edukatorów

Co roku Uniwersytet (AHE) organizuje szkolenia dla edukatorów, aby pomóc im w stosowaniu metody projektów twórczych. Poza spotkaniami na Uniwersytecie mogą oni uczyć się online.

Jednym z naszych podstawowych celów edukacyjnych jest wykształcenie u uczniów umiejętności samodzielnego myślenia, tak aby stawiali czoła problemom dobrze przygotowani także poza szkołą, wykorzystywali swoją wiedzę i umiejętności dla dobra środowiska i społeczeństwa, aby myśleć twórczo. Do tego potrzebne są pozytywne doświadczenia zdobyte w trakcie procesu uczenia się, które są dla nich źródłem energii i entuzjazmu.

Obejrzyj zabawny film o nauczycielu z Uniwersytetu Humanistyczno-Ekonomicznego, który prowadzi lekcję na temat form walki na miecze świetlne (podejście praktyczne) podczas nauczania języka angielskiego.

https://youtu.be/9M_mbkmIhhU last access on April 24, 2020

Znaczenie kreatywności w pracy projektowej oraz wartości dodane metody projektów kreatywnych to:

- Rozwijanie kreatywności w pracy projektowej
- Odkrywanie prawdziwego potencjału uczestników (twórców i odbiorców), a przez to rozwijanie pasji i zainteresowań (zasobów i możliwości)
- Zwiększanie wyobraźni i określanie wizji własnego rozwoju
- Poszukiwanie i generowanie bardziej efektywnych, innowacyjnych sposobów rozwiązywania problemów
- Przekraczanie własnych granic, łamanie schematów, reagowanie na wyzwania umożliwiające krytyczne myślenie
- Wielość doświadczeń umożliwiająca uczestnikowi dostrzeżenie różnych perspektyw zjawisk i problemów.

2.5 Jakie Są Zalety Metody Projektów Kreatywnych

Zalety tej metody w jej potencjale edukacyjnym, społecznym i integracyjnym to przede wszystkim:

- umożliwienie realizacji działań edukacyjnych (o celach poznawczych, edukacyjnych i wychowawczych, a także terapeutycznych w przypadku projektów przynoszących satysfakcję emocjonalną),
- rozwijanie (sposobu) myślenia dywergencyjnego, zdolności o charakterze twórczym, koncepcyjnym, analitycznym,
- kształtowanie wrażliwości estetycznej, osiąganie satysfakcji emocjonalnej,
- opanowanie własnego intelektu,
- opanowanie poszczególnych zdolności,
- opanowanie umiejętności pracy w grupie, współdziałania i odpowiedzialności za własną pracę,
- znaczenie pracy zespołowej dostosowanej do zainteresowań poszczególnych członków zespołu,
- dzielenie się wynikami pracy społecznej - kształtowanie nawyków demokratycznych,
- wychowanie do poszanowania zasad demokracji i wolności wyboru,
- kształtowanie postaw moralnych - rozwijanie mentalności eksperymentatora,
- rozwijanie gotowości do weryfikacji niektórych tradycji, wartości i przekonań przekazywanych z pokolenia na pokolenie, - stawianie czoła wyzwaniom i formułowanie rozwiązań,
- rozwijanie myślenia dywergencyjnego,
- wychodzenie poza własne możliwości,

- umożliwienie prowadzenia dyskusji i rozwijanie umiejętności rozważania argumentów "za" i "przeciw",
- człowiek żyje w społeczeństwie, które się uczy, a wiedza nie jest stała i stabilna, lecz dynamiczna,
- każdy może stosować metody badawcze,
- nie ma pewników teologicznych, metafizycznych, politycznych ani ekonomicznych, które są uznawane za dogmaty, co uniemożliwia człowiekowi badanie różnych aspektów egzystencji,
- rozwijanie krytycznego myślenia i "zapożyczanie" pewnych idei od innych współuczestników,
- podejmowanie decyzji z poszanowaniem praw większości i mniejszości [1],
- możliwość wyrażania własnych opinii, myśli, pomysłów niezależnie od opinii i przekonań dorosłych (PDF) Metoda projektu w praktyce edukacyjnej. Dostępny w:
https://www.researchgate.net/publication:https://www.researchgate.net/publication/321747866_Project_method_in_educational_practice [accessed Apr 22 2020].

Więcej informacji poznasz w poniższym wideo:

<https://www.erasmustrainingcourses.com/project-based-learning.html> last acces April 24, 2020

[1] Maciej Kołodziejcki et al. / University Review, Vol. 11, 2017, No. 4, p. 26-32

3. Wprowadzenie do Metody Symulacji

Wykorzystanie odgrywania ról i symulacji w szkolnictwie wyższym nie jest zjawiskiem nowym. Przykłady można znaleźć od ponad pięćdziesięciu lat w różnych dyscyplinach, takich jak prawo, psychologia, biznes i polityka. Obie metody należą do szerszego zbioru strategii nauczania, które często określa się mianem "aktywnych technik uczenia się". Ta forma nauczania obejmuje także

dyskusje grupowe, debaty, wspólne projekty i staże. W zasadzie może to być każda metoda, która wymaga od uczniów pomocy w rozwijaniu i stosowaniu ich własnej wiedzy (Shaw 2010).

Nauczanie doświadczalne, takie jak symulacje, promuje się jako sposób wyzwalania kreatywności uczniów. Stosuje się je na różnych poziomach nauczania. Uczenie się przez doświadczenie zachęca do nauki wyższego rzędu, które to promuje rozwój umiejętności krytycznego myślenia i samodzielnego uczenia się [1]. Nauczyciel może wykorzystywać tę metodę do nauki praktycznej i teoretycznej, a uczący się mogą być szkoleni w symulowanych sytuacjach przed wejściem na rynek pracy. Symulacja to działanie edukacyjne, w którym uczniowie doświadczają rzeczywistej sytuacji zawodowej, a nauczyciel pełni rolę nadzorca. Nauczyciel określa scenariusz i parametry procedury oraz upewnia się, że uczestnicy rozumieją zadania przed ich rozpoczęciem. Odgrywanie roli pozwala uczniom zdobyć doświadczenie, poznać specyfikę pracy i funkcji, a w przyszłości lepiej wybrać ścieżkę kariery.

Ogólnym celem tej aktywnej metody nauczania jest zdobycie wiedzy i umiejętności poprzez interakcję z sytuacją i środowiskiem "świata rzeczywistego".

[1] Kreber, 2001

3.1 Wdrażanie Metody Symulacji

Stosując metodę symulacji, można dążyć do osiągnięcia następujących **celów dydaktycznych**:

- umiejętność współpracy i funkcjonowania w zespole,
- doskonalenie umiejętności komunikacji i podejmowania decyzji,
- zwiększenie poczucia odpowiedzialności osobistej i społecznej oraz postawy obywatelskiej na poziomie lokalnym i globalnym
- zwiększenie doświadczenia w dziedzinie nauki i przyszłej pracy.

Konkretne **efekty uczenia się**, których można oczekiwać, to

- zapewnienie doświadczenia jak najbardziej zbliżonego do "prawdziwej pracy"
- zdobywanie wiedzy i umiejętności poprzez praktykę opartą na doświadczeniu
- promowanie krytycznego i ewaluatywnego myślenia
- rozwijanie u uczniów uznania dla społeczności i kultury.

Fazy i etapy metody symulacji

Na początku kursu nauczyciel przedstawia scenariusz sytuacji i zadań, które mają być symulowane w rzeczywistym środowisku pracy. (Po stronie nauczyciela leży znalezienie miejsca do pracy).

Uczniowie decydują czy chcą wziąć udział w zajęciach i jaką rolę przyjmą. W przypadku AHE był to proces sądowy w przestrzeni prawdziwego sądu, w którym studenci Wydziału Prawa odgrywali role prokuratora, obrońcy, oskarżonego i świadków. (Sędzia był prawdziwy). Jednocześnie była to świetna okazja do oceny pracy uczniów, którzy musieli przekonać sędziego swoimi argumentami. Licealiści z klasy prawniczej przygotowali publiczność - co zostało wcześniej uzgodnione. Sprawa została udokumentowana (sfilmowana).

Faza przygotowawcza

W fazie przygotowawczej nauczyciel ma opracować scenariusz doświadczenia edukacyjnego i zaplanować formę oceny uczenia się uczniów poprzez symulację - jest to często bardziej złożone niż w przypadku innych metod. Na początku zadaniem uczniów jest zbadanie kontekstu sytuacji, która ma być przedmiotem symulacji. W trakcie zajęć nauczyciel przedstawia ramy sytuacji i scenariusz przypadku, nadzorując jednocześnie badania, przydzielając materiały do analizy.

Uczniowie przygotowują się z wyprzedzeniem, na ile to możliwe, ćwicząc te części symulacji, które są do przewidzenia, zdobywając niezbędną wiedzę. W trakcie symulacji nauczyciel i uczniowie omawiają przebieg przypadku, zastanawiając się nad swoją pracą i doświadczeniami.

Zasoby niezbędne do stosowania metody symulacji to materiały dostępne w Internecie w trakcie kursu oraz konsultacje z nauczycielem. Zaangażowanie uczniów zapewni sukces symulacji.

Studium Przypadku

W Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi (AHE) metoda symulacji została zastosowana na Wydziale Prawa w ramach przedmiotu Postępowanie sądowe.

Na pierwszym spotkaniu na uczelni prowadzący zaproponował sytuację i zadania, które mają być symulowane w rzeczywistym środowisku pracy. Studenci zdecydowali, czy chcą wziąć udział w symulacji i jaką rolę przyjmą. W tym przypadku nauczyciel, będący radcą prawnym, zaprosił uczących się, aby zobaczyli, jak działa prawdziwy sąd. Zaaranżował on sytuację edukacyjną, prosząc o zgodę na przeprowadzenie zajęć w sądzie. (Temat symulacji zależy od doświadczenia zawodowego nauczyciela i jego powiązań).

Wspólnie opracowali scenariusz zajęć. W tym samym czasie uczący się zdobywali wiedzę o zasadach postępowania sądowego na sali sądowej, o faktach lub kwestiach spornych w danej sprawie.

Uczący się opisywali możliwe role i decydowali, kto bierze odpowiedzialność za daną część. Próbowali swoich ról podczas zajęć na uczelni. Odnieśli sukces w sądzie, odgrywając symulację.

Po zakończeniu symulacji na uczelni ocenili ją, zastanawiając się nad tym, czego się nauczyli.

Ilustracja 1. Dwóch studentów w roli stron bezpośrednio zaangażowanych w proces sądowy: prokuratora i oskarżonego odgrywających swoje role przed prawdziwym sędzią, który wspierał prowadzoną symulację. Obu studentom symulacja bardzo się podobała, zwłaszcza dziewczynie, która nalegała na założenie prawdziwych kajdanek w trakcie sceny. Za kamerą stoi pracownik naukowy, który nagrywa przebieg procesu i tworzy dokumentację symulacji. Pełna dokumentacja jest dostępna na ilustracji 1

<https://www.ahe.lodz.pl/news/13275/symulacja-rozprawy-sadowej-w-wykonaniu-studentow-ahe-w-lodzi>



Ilustracja 1.

<https://www.ahe.lodz.pl/news/13275/symulacja-rozprawy-sadowej-w-wykonaniu-studentow-ahe-w-lodzi>

Last access April 24

Obejrzyjcie wideo dokumentację symulacji

<https://www.youtube.com/watch?v=Yfq2qSwJmu8&feature=youtu.be> Last access April 24, 2020

Poprzez odgrywanie ról i nauczanie można lepiej zrozumieć, jak działają podejścia teatralne. Ta forma nauki jest dużo ciekawsza niż słuchanie tego na wykładach.

Obejrzyj wideo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ua57yXxJscE> Last access April 24, 2020

3.2 Jakie Są Zalety Metody Symulacji

Symulacja może doskonalić umiejętności uczniów i umożliwia im uczenie się w rzeczywistym lub zainscenizowanym środowisku.

Uczący się mają możliwość lepszego zrozumienia procedur i problemów związanych z przedmiotem oraz uczenia się na podstawie doświadczeń.

Symulacja umożliwia uczestnikom udział w doświadczeniu. Zamiast siedzieć na wykładzie, uczący się mogą przećwiczyć to, czego się nauczyli i szybko wyciągnąć wnioski z popełnionych błędów. Rozwijają umiejętności praktyczne i umiejętności myślenia, w tym wiedzę w działaniu, procedury, podejmowanie decyzji, myślenie krytyczne i skuteczną komunikację. Symulowane uczenie się można zorganizować w odpowiednich miejscach i powtarzać je tak często, jak to konieczne. Informacje zwrotne mogą być przekazywane uczestnikom natychmiast i pozwalają im zrozumieć, co dokładnie mogą poprawić...^[1]

[1] (Moorthy, Vincent, & Darzi, 2005), (Brooks, Moriarty, & Welyczko, 2010) Retrieved from <https://simulatedtraining.wordpress.com/advantages-disadvantages-of-using-simulation-training/>

Zadanie 2 – Metoda Projektu Kreatywnego

Po zapoznaniu się z treścią tego modułu odpowiedz na pytania związane z treściami do samodzielnej nauki w zakresie Metody Twórczego Projektu i Metody Symulacji.

Pytania dotyczące metody projektów kreatywnych:

1. Opisz koncepcję metody projektów kreatywnych
2. Uzupełnij stwierdzenie: Projekt rozpoczyna się od...
3. Co należy rozumieć pod pojęciem nauczania skoncentrowanego na uczącym się?
4. Jakie są etapy projektu twórczego?

5. Które z poniższych stwierdzeń jest prawdziwe? W metodzie projektów kreatywnych prawdopodobnie:

- nie zobaczysz nauczycieli prowadzących wykłady
- nie zobaczysz quizów wielokrotnego wyboru.
- nie zobaczysz zadań domowych
- możesz zobaczyć którąś z powyższych

6. Jakie są czynniki sukcesu w metodzie projektów kreatywnych?

7. Jakie są etapy Metody Twórczego Projektu?

8. Co należy rozumieć przez ewaluację projektu?

9. Podaj co najmniej trzy cechy charakterystyczne projektu twórczego?

Pytania dotyczące metody symulacji:

1. Opisz koncepcję metody symulacji.
2. Uzupełnij stwierdzenie: Symulacja rozpoczyna się od...
3. Jakie są fazy symulacji?
4. Jakie są czynniki sukcesu w metodzie symulacji?

Sprawozdanie

- Skorzystaj z załączonego szablonu Word (odpowiedz na pytania). Rozmiar: 1-2 strony A4
- Nazwij plik (TwojaNazwa_Modułu_2) i prześlij go na serwer.

Ocena

- Metoda projektów kreatywnych 6 pkt.
- Metoda symulacyjna 4 punkty
- Maks. liczba punktów możliwych do zdobycia: 10 punktów
-



Załącznik

1) Szablon projektu kreatywnego dla uczących się (przykład)

Rok studiów	Forma studiów:	Semestr:	Grupa:	
Wydział				
Kurs				
Wykładowca				
Nazwa Projektu				
Założenia projektu				
Cele:	<ul style="list-style-type: none"> ● wiedza ● umiejętności ● kompetencje osobiste i społeczne 			
Efekty projektu	<ul style="list-style-type: none"> ● fizyczne ● zysk subiektywny/osobisty 			
Dlaczego projekt był prowadzony w konkretny sposób: wyjaśnij swoją decyzję				
Innowacyjne aspekty projektu				
Opis zawartości projektu				
Grupa projektowa		Imię i Nazwisko	Nr. Indeksu	Pełniona Rola w Projekcie



	1.			
	2.			
	3.			
	4.			
	5.			
	6.			
Zadania i Deadline	Zadanie	Deadline	Koszt	Odpowiedzialna osoba
	1.			
	2.			
	3.			
	4			
	n			
Prezentacja efektów końcowych/ produktu	<ul style="list-style-type: none"> ● Metoda Prezentacji ● Czas trwania ● Miejsce 			

Ocena projektu		
Dokumentacja projektu		
Zasoby		

Przykładowy harmonogram

Harmonogram (uzgodniony z grupą projektową w czasie pierwszego spotkania)		
Data		Aktywności
	Spotkanie I – spotkanie organizacyjne Ogólne omówienie projektu, rozdzielanie zadań	Komunikacja za pomocą e-maili, twarzą w twarz, telefonicznie
	Spotkanie II – prezentacja projektu – analiza SWOT	Komunikacja za pomocą e-maili, twarzą w twarz, telefonicznie
	Modyfikacje projektu, wdrożenie projektu	
	Wdrożenie projektu	
	Spotkanie III – Obrona i ocena projektu przy udziale prowadzącego i grupy (10 min – projekt należy zaprezentować w jak najciekawszy sposób)	
	Spotkanie IV – Obrona i ocena projektu z udziałem prowadzącego i grupy (15 min na każdy, projekt należy zaprezentować w jak najciekawszy sposób) Ocena końcowa	
Kryteria Oceny		

2) Ewaluacja i ocean projektu

Imię i Nazwisko:

Część 1: Samoocena

Zadanie wykonane przeze mnie samodzielnie:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Moje procentowe zaangażowanie w projekt:

Czego nauczyłem/łam się podczas projektu

.....
.....
.....
.....
.....

Wynik końcowy wynosi... (1 – 6) ponieważ:

.....
.....
.....

Część II. Ewaluacja pracy w grupie projektowej

Kto jest w grupie projektowej:



Imię/Nazwisko	Wykonane zadania	Procentowe zaangażowanie w projekt	Wynik (1–6)
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Samoocena (1 -6)

W oparciu o:

- a) ważność zagadnienia
- b) przygotowanie scenariusza
- c) prowadzenie badań
- d) wypracowanie konkluzji
- e) ogólny wynik:

Wynik dla uczestników projektu: współpraca, komunikacja, wzajemna pomoc (1 – 6):

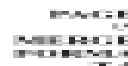
Część III. Ewaluacja innych projektów:

Projekt I

Tytuł:

Prezentacja (atrakcyjność, przejrzystość, zgodność z faktami)

Wartość projektu (1–6):



Przygotowanie projektu (1-6):

Dodaj uwagi:



3) Ewaluacja i wynik dla projektu – Ocena formatywna i sumatywna

Ewaluacja oceny projektu

Podczas realizacji projektu zaleca się stosowanie dwóch rodzajów oceny: formatywnej i sumatywnej.

Ocena formatywna jest stosowana w ramach realizacji projektu. Służy jako narzędzie wspierające zaangażowanie uczestników, pozwalając im wyrazić swoje potrzeby w zakresie programu nauczania, ale także stosowanych metod i narzędzi. Ten rodzaj oceny powinien pomóc zarówno prowadzącemu, jak i uczestnikowi w określeniu ocen cząstkowych uczącego się oraz zidentyfikowaniu obszarów wiedzy i umiejętności, w których uczący się może mieć braki. Nauczyciel, który efektywnie wykorzystuje wyniki tej oceny, powinien dopasować narzędzia edukacyjne do potrzeb i oczekiwań grupy, z którą aktualnie pracuje. Ocena ta nie musi mieć wpływu na końcowy wynik uczestnika. W zależności od harmonogramu i stopnia złożoności projektu ocena kształtująca może być stosowana więcej niż jeden raz, może być stosowana po upływie jednej trzeciej i dwóch trzecich czasu przeznaczanego na realizację projektu.

Stosowanie oceniania kształtującego w kształceniu licencjackim.

Ocenianie może być prowadzone w formie wywiadu lub kwestionariusza, który student wypełnia, a następnie omawia z nauczycielem. W przypadku grupy zaleca się przeprowadzenie dyskusji grupowej z nauczycielem. Ocena formatywna może obejmować:

1. Czy wystąpiły jakieś trudności w przygotowaniu projektu?
2. Jak student radzi sobie z poszukiwaniem i korzystaniem ze Źródeł informacji?
3. Czy student uczestniczy w każdym temacie realizowanym w ramach modułu, czy potrafi łączyć wiedzę z różnych obszarów (tematów, zajęć, różnych przedmiotów)?
4. Czy student posiada umiejętność wnioskowania i formułowania wniosków?
5. Czy student potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w świecie rzeczywistym?
6. Czy student posiada umiejętności komunikowania się i pracy w zespole?
7. Czy student wie, dokąd zmierza (określone cele, efekty)?
8. Czy student wie, czego chce się nauczyć?
9. Jaki jest poziom motywacji i zaangażowania studenta w realizację projektu?
10. Czy studenci potrzebują pomocy w realizacji projektu? Na czym miałyby ona polegać?

Studenci powinni przygotować szczegółowy plan projektu i jego harmonogram. Powinien on posłużyć jako podstawa do wystawienia oceny formatywnej.

Ocena sumatywna jest dokonywana na zakończenie projektu i powinna służyć sprawdzeniu, jakie efekty uczenia się zostały osiągnięte i w jakim stopniu. Ocena sumatywna nie musi sprawdzać każdego zdefiniowanego efektu, a jedynie jego przedstawicieli.

Przykład oceny sumującej w kształceniu licencjackim.

Ocena powinna składać się z części pisemnej i ustnej (formularz zgłoszeniowy + dyskusja z udziałem całej grupy). Powinna zawierać ocenę studenta, a także ocenę grupy i prowadzącego. W przypadku projektu grupowego najlepiej jest zaproponować ocenę wewnątrz grupy.

I. Wiedzę i zrozumienie

1. Z jakich źródeł korzystał student? (ilość, jakość, dokładność)
2. W jaki sposób student korzystał ze zdobytej wiedzy? (ocena jakości)
3. Czy student samodzielnie wybrał teorię z puli dostępnych źródeł, które opisywały zadanie?
4. W jakim stopniu student wykazał się umiejętnością dedukcji i formułowania wniosków?

