

# Projekt e-Virtue: metodologia i główne rezultaty

dr Maciej Czarnecki

---

2015.09.17

Projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu „Uczenie się przez całe życie”. Publikacja powstała w wyniku projektu zrealizowanego przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu „Uczenie się przez całe życie”. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora. Komisja Europejska ani Narodowa Agencja nie ponoszą odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną ani za sposób wykorzystania zawartych w niej informacji.

# Tytuł projektu

---

„Europejski system transferu osiągnięć w kształceniu i szkoleniu zawodowym (EVCET) w zakresie profesji związanych z uczeniem na odległość”

skrót: **e-Virtue**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu „Uczenie się przez całe życie” (Nr projektu: 2013-1-PL1-LEO05-37880).

# Okres realizacji projektu

---

od: 01.10.2013

do: 30.09.2015

## Partnerzy projektu

---

- Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu, PL (wnioskodawca)
- Euproma GmbH & Co. KG, DE (koordynator)
- European Multimedia Forum, BE
- Maison de la Promotion Sociale, FR
- Hellenic Open University, GR
- DEKRA GmbH, DE
- FASTRAK, GB

# Metodologia

---

1. Desk research (*badania źródeł zastanych*)
2. Dyskusja ekspercka
3. Badanie ankietowe
4. Round Tables
5. Prezentacje na konferencjach
6. Recenzje
7. Opracowanie finalnych wersji dokumentów
8. **Zebranie opinii uczestników dzisiejszej konferencji**

# Podstawy opracowania rezultatów projektu

---

- **EQF** – Europejskie Ramy Kwalifikacji (*European Qualifications Framework*)
- **e-CF** – Europejskie Ramy e-Kompetencji (*European e-Competences Framework*)
- **ECVET** – Europejski System Transferu Osiągnięć w Kształceniu i Szkoleniu Zawodowym (*European Credit system for Vocational Education and Training*)
- **EQAVET** – Europejskie Ramy Odniesienia na rzecz Zapewniania Jakości Kształcenia i Szkolenia Zawodowego (*European Quality Assurance in Vocational Education and Training*)

# Odbiorcy rezultatów projektu

---

- **firmy e-learningowe i informatyczne**, w szczególności dostawcy metod i narzędzi w obszarze e-learningu
- **instytucje szkoleniowe** z zakresu doskonalenia zawodowego oraz placówki edukacyjne (szkolące specjalistów różnych profesji, zwłaszcza ds. e-learningu)
- **organizacje zajmujące się edukacją zdalną**, a także doskonaleniem metod nauczania
- środowisko **naukowców** prowadzących badania w zakresie e-learningu
- osoby poszukujące pracy i dążące do podnoszenia swoich kwalifikacji zw. z e-learningiem
- pozostali zainteresowani – np. parki technologiczne, izby gospodarcze, agencje pośrednictwa pracy, lokalne władze itp.

## Najważniejsze rezultaty projektu

---

- Profile funkcji zawodowych w obszarze wirtualnego kształcenia (e-learningu)
- Wytyczne tworzenia programów szkoleniowych dla zawodów z obszaru wirtualnego kształcenia (e-learningu)



## Profile funkcji zawodowych w obszarze wirtualnego kształcenia

---

Ar

### **Projektowanie strategii wirtualnego kształcenia**

#### ***Architecting an e-learning strategy***

opracowanie i wdrażanie długoterminowej strategii wykorzystywania technologii edukacyjnych w danej organizacji

Bl

### **Projektowanie rozwiązań blended learning**

#### ***Designing blended learning solutions***

projektowanie na najwyższym szczeblu menedżerskim całego procesu kształcenia, bez względu na ostateczną decyzję o włączeniu do niego elementów wirtualnego kształcenia

Co

### **Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil specjalistyczny)**

#### ***Developing e-learning content (specialist)***

projektowanie i/lub rozwijanie bardziej zaawansowanych treści wirtualnego kształcenia, w szczególności takich, które są bogate w multimedia bądź wysoce interaktywne

## Profile funkcji zawodowych w obszarze wirtualnego kształcenia



### **Rozwijanie treści wirtualnego kształcenia (profil niespecjalistyczny)**

#### ***Developing e-learning content (non-specialist)***

projektowanie i rozwijanie prostszych treści wirtualnego kształcenia w celu wsparcia własnego procesu nauczania i szkolenia



### **Prowadzenie zajęć w wirtualnej klasie**

#### ***Facilitating virtual classroom sessions***

prowadzenie sesji online w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem programów do konferencji internetowych



### **Tutoring w formie online**

#### ***Online tutoring***

skuteczne prowadzenie rozszerzonych kursów w formie e- lub blended learningu, w tym wsparcie uczniów uczestniczących w tych kursach

## Wytyczne tworzenia programów szkoleniowych dla zawodów z obszaru wirtualnego kształcenia

---

- **Mają na celu udzielenie wskazówek instytucjom szkoleniowym i wszystkim innym projektującym programy nauczania w języku efektów kształcenia (wiedza, umiejętności, kompetencje), które są rzeczywiście potrzebne do doskonalenia się w zawodach w obszarze wirtualnego kształcenia nie tylko na poziomie krajowym, ale również europejskim**
- **Przedstawiają koncepcje i przykłady** dotyczące procesu opracowania jednostki szkoleniowej (*learning unit*)

# Więcej informacji o projekcie

---

[www.evirtue.eu](http://www.evirtue.eu)

[www.e-jobs-observatory.eu/focus\\_areas/e-learning](http://www.e-jobs-observatory.eu/focus_areas/e-learning)

# Kontakt

---

[malgorzata.matyja@ue.wroc.pl](mailto:malgorzata.matyja@ue.wroc.pl)

[maciej.czarnecki@ue.wroc.pl](mailto:maciej.czarnecki@ue.wroc.pl)

Projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu „Uczenie się przez całe życie”. Publikacja powstała w wyniku projektu zrealizowanego przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu „Uczenie się przez całe życie”. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora. Komisja Europejska ani Narodowa Agencja nie ponoszą odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną ani za sposób wykorzystania zawartych w niej informacji.