

## WP3 – In-Service Training Programme

### Lesson Plan by QMED

<b>Name of the module/topic</b>	Technology and Innovation in Education (QMED)
<b>Objective</b>	A comprehensive training programme aimed at instructing community educators, social workers, and professionals that work with young adults in the implementation of the Skills4Life project with their clients. The programme will contain an engaging PowerPoint flipbook to be delivered alongside the training and will also feature bite-sized videos for enhanced engagement.



## Learning outcomes

Technology and Innovation in Education		
Knowledge	Skills	Attitudes
Describe the role of technology and innovation in supporting the transition to adulthood	Identify strategies for using technology and innovation in education to support the development of personal autonomy	Awareness of the impact of technology and innovation in education on the transition to adulthood
Understand the benefits of interactions between young people and technology	Identify the use of technology in the transition to adulthood	Recognise the role of digital literacy and digital citizenship in the transition to adulthood
Define key concepts related to technology and innovation in education, such as e-learning, blended learning, and educational technology	Identify the benefits and challenges of using technology and innovation in education	Awareness of the benefits of technology in the lives of young people
Describe the importance of education and personal development in building personal autonomy	Identify strategies for building and maintaining strong relationships and networks	Recognise the importance of social skills for integration into adult life



<b>Duration</b>	24 hours
<b>Preparation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Book or source a training room with chairs and tables, computers, projector, etc. Book it at least 2 months before the workshop so that you can promote the workshop in sufficient time.</li><li>● Find instructors for workshop activities that you are not familiar with/comfortable delivering.</li><li>● Inform participants of the purpose of the workshop, its objectives, and the schedule to be followed.</li><li>● Provide catering for coffee and lunch breaks or provide information on nearby food options.</li></ul>



## Bite-sized video on "Technology and Innovation in Education"

The following tips will help partners to develop scripts for short explainer videos. These videos will be uploaded to YouTube and embedded into the Online Platform. The script that you create will then be developed into a short video by Spectrum Research Centre.

<p style="text-align: center;"><b>Introduction</b> (50 to 80 words)</p>	<p>Welcome to the module "Technology and Innovation in Education"!</p> <p>In today's rapidly evolving world, technology and innovation play a pivotal role in shaping the journey to adulthood.</p> <p>This video provides an overview of key concepts in educational technology, e-learning, and blended learning, aiming to equip adult educators, community educators, and social workers with essential knowledge, skills, and attitudes necessary to guide young individuals effectively.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Key learning content 1</b> (50 to 80 words)</p>	<p>For understanding technology's role, it is important to understand how technology and innovation contribute to personal development and growth during the transition to adulthood. In this respect, this module offers insights into the transformation of traditional educational approaches through e-learning, blended learning, and educational technology, giving the opportunity to understand their impact on personal autonomy.</p>
<p style="text-align: center;"><b>(Key learning content 2)</b> (50 to 80 words)</p>	<p>This module also provides information about the role of technology in skill development and future opportunities, and it gives an insight into the significance of digital literacy and digital citizenship in this transformative process. The empowering with necessary skills is accomplished through the discovery of strategies for leveraging technology and innovation in education to support personal development during the transition to adulthood.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Key learning content 3</b> (50 to 80 words)</p>	<p>The Adult Educators, Community Educators and Social Workers that will engage in the Skills4Life in-service training programme will also receive information about the myriad of benefits and challenges associated with technology and innovation in education. In line with this, the module gives an overview of how technology enhances engagement and critical thinking, while also addressing concerns such as screen time and online safety.</p>



<p><b>Summary and recommendations (50 to 80 words)</b></p>	<p>This module underscores the significance of technology and innovation in education. It recommends embracing these technologies responsibly, fostering digital literacy, and creating a secure online environment. By doing so, educators and social workers can provide young individuals with the opportunity to harness the benefits of technology while effectively managing its challenges.</p>
<p><b>Congratulate and conclude (50 words)</b></p>	<p>Congratulations on completing the "Technology and Innovation in Education." module! Your commitment to enhancing your knowledge, skills, and attitudes is commendable. Together, we can shape a brighter, tech-savvy future for the next generation. We look forward to your continued impact in the field of education!</p>



Lesson Plan – Face-to-Face Instruction				
N.	Themes / Activities	Duration (in minutes)	Methods	Equipment & Materials
1	<p><b>Introduction</b></p> <p>The facilitator will introduce themselves, welcome the workshop participants and outline the content of the face-to-face training. They will also invite the participants to watch the introductory video "Technology and Innovation in Education"</p>	30 minutes	<p>Presentation &amp; Tutor Input</p> <p>Video</p> <p>"Technology and Innovation in Education"</p>	<p>Laptop, Projector, PowerPoint presentation</p> <p><a href="#">ModuleTIE_Day1_QMED.pptx</a></p>
2	<p><b>Activity 1</b></p> <p><i>Understanding the Foundations of Educational Technology. Introduction to Educational Technology</i></p>	225 minutes	<p>Presentation &amp; Tutor Input</p>	<p>Laptop, Projector, PowerPoint presentation</p> <p><a href="#">ModuleTIE_Day1_QMED.pptx</a></p>
3	<p><b>Activity 2</b></p> <p><i>Understanding the Foundations of Educational Technology. E-Learning and Its Implications</i></p>	225 minutes	<p>Presentation &amp; Tutor Input</p>	<p>Laptop, Projector, PowerPoint presentation</p> <p><a href="#">ModuleTIE_Day2_QMED.pptx</a></p>
4	<p><b>Activity 3</b></p> <p><i>Integrating Technology for Effective Education. Blended Learning Strategies</i></p>	225 minutes	<p>Presentation &amp; Tutor Input</p>	<p>Laptop, Projector, PowerPoint presentation</p> <p><a href="#">ModuleTIE_Day3_QMED.pptx</a></p>
5	<p><b>Activity 4</b></p> <p><i>Integrating Technology for Effective Education. Digital Literacy and Digital Citizenship</i></p>	225 minutes	<p>Presentation &amp; Tutor Input</p>	<p>Laptop, Projector, PowerPoint presentation</p> <p><a href="#">ModuleTIE_Day4_QMED.pptx</a></p>
6	<p><b>Activity 5</b></p> <p><i>Innovations in Technology for Empowering Learners. Educational Technology Tools</i></p>	225 minutes	<p>Presentation &amp; Tutor Input</p>	<p>Laptop, Projector, PowerPoint presentation</p> <p><a href="#">ModuleTIE_Day5_QMED.pptx</a></p>



--	--	--	--	--



Lesson Plan – Face-to-Face Instruction				
N.	Themes / Activities	Duration (in minutes)	Methods	Equipment & Materials
7	<b>Activity 6</b> <i>Innovations in Technology for Empowering Learners. Navigating Challenges and Future Trends</i>	225 minutes	Presentation & Tutor Input	Laptop, Projector, PowerPoint presentation <a href="#">ModuleTIE_Day6_QMED.pptx</a>
8	<b>Presentation</b> The facilitator delivers the concluding slides.	30 minutes	Presentation & Tutor Input	Laptop, Projector, PowerPoint presentation <a href="#">ModuleTIE_Day6_QMED.pptx</a>
9	<b>FAQ session</b> The facilitator will invite participants to ask questions on all topics discussed.	30 minutes	Tutor Input & Group Discussion	N/A
<b>Total duration time</b>		<b>24 hours (1440 minutes)</b>		
		<p>The activities will be organised in 6 days, with an average of 4 hours per day. Each of the 6 lesson can be organised: only in the morning; only in the afternoon; or 2 hours in the morning and 2 hours in the afternoon (with a lunch break in between), at trainer’s/facilitator’s decision. In case the training module will be organised in 6 half-days, the duration per days is as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Day 1: Introduction + Activity 1 (255 minutes)</li> <li>● Day 2: Activity 2 (225 minutes)</li> <li>● Day 3: Activity 3 (225 minutes)</li> <li>● Day 4: Activity 4 (225 minutes)</li> <li>● Day 5: Activity 5 (225 minutes)</li> <li>● Day 6: Activity 6 + Conclusion + FAQ (285 minutes)</li> </ul> <p>Each day the activities will include instructor-led training, self-directed activities, problem-based learning exercises and/or reflection exercises that reinforce the stated learning outcomes.</p>		
<b>Educational materials for teaching face-to-face</b>		Presentation slides and handouts; flipchart paper; educational videos, animations, and interactive multimedia; educational software (e.g.		





	<p>quizzes, digital breakouts); simulations, educational games, group discussion; online learning platforms.</p>
<p><b>Resources</b></p>	<p>Online learning platforms; video resources; relevant websites and online articles; educational software; peer interaction; professional training spaces; YouTube videos and tutorials; blogs and online articles; social-media groups; OER (Open Educational Resources); online quizzes; self-assessment tools.</p> <p>Moreover, the trainees can select resources for self-directed learning depending on their individual preferences and learning styles, to create a personalized and effective learning experience.</p>





# WP3 – Fortbildungsprogramm für Mitarbeitende

## Lektionsplan von QMED

<b>Name des Moduls/Themas</b>	Technologie und Innovation im Bildungswesen ( <b>QMED</b> )
<b>Zielsetzung</b>	Ein umfassendes Schulungsprogramm, das darauf abzielt, Pädagog*innen, Sozialarbeitende und Fachleute, die mit jungen Erwachsenen arbeiten, in der Umsetzung des Skills4Life-Projekts mit ihren Kunden zu schulen. Das Programm enthält ein ansprechendes PowerPoint-Daumenkino, das neben der Schulung eingesetzt wird, sowie mundgerechte Videos, die das Engagement erhöhen.



## Lernergebnisse

Technologie und Innovation im Bildungswesen		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
Beschreibung der Rolle von Technologie und Innovation bei der Unterstützung des Übergangs zum Erwachsensein	Strategien für den Einsatz von Technologie und Innovation im Bildungswesen zur Förderung der Entwicklung der persönlichen Autonomie zu ermitteln	Bewusstsein für die Auswirkungen von Technologie und Innovation im Bildungswesen auf den Übergang zum Erwachsenenalter
Vorteile der Interaktion zwischen jungen Menschen und Technologie zu verstehen	Erkennen des Einsatzes von Technologie beim Übergang zum Erwachsenwerden	Erkennen der Rolle von digitaler Kompetenz und digitaler Bürgerschaft beim Übergang zum Erwachsenenalter
Definition von Schlüsselkonzepten im Zusammenhang mit Technologie und Innovation im Bildungswesen, wie z. B. E-Learning, Blended Learning und Bildungstechnologie	Vorteile und Herausforderungen des Einsatzes von Technologie und Innovation im Bildungswesen zu erkennen	Sensibilisierung für die Vorteile der Technologie im Leben der jungen Menschen
Beschreibung der Bedeutung von Bildung und persönlicher Entwicklung für den Aufbau persönlicher Autonomie	Strategien für den Aufbau und die Pflege starker Beziehungen und Netzwerke identifizieren	Erkennen der Bedeutung sozialer Kompetenzen für die Integration in das Erwachsenenleben



<b>Dauer</b>	24 Stunden
<b>Vorbereitung</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Buchen oder beschaffen Sie einen Schulungsraum mit Stühlen und Tischen, Computern, Projektor usw. Buchen Sie ihn mindestens 2 Monate vor dem Workshop, damit Sie rechtzeitig für den Workshop werben können.</li><li>● Finden Sie Ausbilder*innen für Workshop-Aktivitäten.</li><li>● Informieren Sie die Teilnehmer*innen über den Zweck des Workshops, seine Ziele und den Zeitplan, der eingehalten werden soll.</li><li>● Bieten Sie Catering für Kaffee- und Mittagspausen an oder informieren Sie über Verpflegungsmöglichkeiten in der Nähe.</li></ul>





## Kurze Videos zum Thema "Technologie und Innovation im Bildungswesen".

Die folgenden Tipps sollen den Partner\*innen helfen, Drehbücher für kurze Erklärvideos zu entwickeln. Diese Videos werden auf YouTube hochgeladen und in die Online-Plattform eingebettet. Das von Ihnen erstellte Skript wird dann vom Spectrum Research Centre zu einem kurzen Video weiterentwickelt.

<p><b>Einführung</b> (50 bis 80 Wörter)</p>	<p>Willkommen zum Modul "Technologie und Innovation im Bildungswesen"! In der heutigen, sich schnell entwickelnden Welt spielen Technologie und Innovation eine entscheidende Rolle bei der Gestaltung des Weges zum Erwachsensein. Dieses Video gibt einen Überblick über die wichtigsten Konzepte in den Bereichen Bildungstechnologie, E-Learning und Blended Learning. Ziel ist es, Erwachsenenbildner*innen, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeiter*innen die wesentlichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen zu vermitteln, die sie benötigen, um junge Menschen effektiv zu begleiten.</p>
<p><b>Wichtige Lerninhalte 1</b> (50 bis 80 Wörter)</p>	<p>Um die Rolle der Technologie zu verstehen, ist es wichtig zu begreifen, wie Technologie und Innovation zur persönlichen Entwicklung und zum Wachstum während des Übergangs zum Erwachsensein beitragen. In dieser Hinsicht bietet dieses Modul Einblicke in die Veränderung traditioneller Bildungsansätze durch E-Learning, Blended Learning und Bildungstechnologie und gibt die Möglichkeit, deren Auswirkungen auf die persönliche Autonomie zu verstehen.</p>
<p><b>Wesentlicher Lerninhalt 2</b> (50 bis 80 Wörter)</p>	<p>Dieses Modul bietet auch Informationen über die Rolle der Technologie bei der Entwicklung von Fähigkeiten und zukünftigen Möglichkeiten und gibt einen Einblick in die Bedeutung von digitaler Kompetenz und digitaler Staatsbürgerschaft in diesem Transformationsprozess. Die Befähigung mit den notwendigen Fähigkeiten wird durch die Entdeckung von Strategien zur Nutzung von Technologie und Innovation in der Bildung erreicht, um die persönliche Entwicklung während des Übergangs zum Erwachsenenalter zu unterstützen.</p>
<p><b>Wichtige Lerninhalte 3</b> (50 bis 80 Wörter)</p>	<p>Die Erwachsenenbildner*innen, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeiter*innen, die an dem Skills4Life-Fortbildungsprogramm teilnehmen, erhalten auch Informationen über die unzähligen Vorteile und Herausforderungen, die mit Technologie</p>





**Zusammenfassung und Empfehlungen  
(50 bis 80 Wörter)**

**Gratulieren und abschließen  
(50 Wörter)**

und Innovation in der Bildung verbunden sind. In diesem Zusammenhang gibt das Modul einen Überblick darüber, wie Technologie das Engagement und das kritische Denken fördert, während gleichzeitig Bedenken wie die Bildschirmzeit und die Online-Sicherheit angesprochen werden.

Dieses Modul unterstreicht die Bedeutung von Technologie und Innovation in der Bildung. Es empfiehlt einen verantwortungsvollen Umgang mit diesen Technologien, die Förderung der digitalen Kompetenz und die Schaffung einer sicheren Online-Umgebung. Auf diese Weise können Pädagog\*innen und Sozialarbeiter\*innen jungen Menschen die Möglichkeit geben, die Vorteile der Technologie zu nutzen und gleichzeitig ihre Herausforderungen effektiv zu bewältigen.

Herzlichen Glückwunsch zum Abschluss des Moduls "Technologie und Innovation im Bildungswesen"!

Ihr Engagement für die Erweiterung Ihrer Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen ist lobenswert. Gemeinsam können wir eine bessere, technikaffine Zukunft für die nächste Generation gestalten.

Wir freuen uns auf Ihr weiteres Wirken im Bildungsbereich!





Lektionsplan – Persönlicher Unterricht				
N.	Themen/Aktivitäten	Dauer (in Minuten)	Methoden	Ausrüstung und Materialien
1	<p><b>Einführung</b></p> <p>Die/Der Moderator*in stellt sich vor, begrüßt die Workshop-Teilnehmer*innen und gibt einen Überblick über den Inhalt des Präsenztrainings. Sie/Er lädt die Teilnehmer*innen auch dazu ein, sich das Einführungsvideo "Technologie und Innovation im Bildungswesen" anzusehen.</p>	30 Minuten	Präsentation & Lehrereinput  Video "Technologie und Innovation im Bildungswesen"	Laptop, Projektor, PowerPoint-Präsentation  <a href="#">ModulTIE_Tag1_QMED.pptx</a>
2	<p><b>Tätigkeit 1</b></p> <p><i><b>Die Grundlagen der Bildungstechnologie verstehen. Einführung in die Bildungstechnologie</b></i></p>	225 Minuten	Präsentation & Lehrereinput	Laptop, Projektor, PowerPoint-Präsentation  <a href="#">ModulTIE_Tag1_QMED.pptx</a>
3	<p><b>Tätigkeit 2</b></p> <p><i><b>Die Grundlagen der Bildungstechnologie verstehen. E-Learning und seine Auswirkungen</b></i></p>	225 Minuten	Präsentation & Lehrereinput	Laptop, Projektor, PowerPoint-Präsentation  <a href="#">ModulTIE_Tag2_QMED.pptx</a>
4	<p><b>Tätigkeit 3</b></p> <p><i><b>Integration von Technologie für effektive Bildung. Blended Learning-Strategien</b></i></p>	225 Minuten	Präsentation & Lehrereinput	Laptop, Projektor, PowerPoint-Präsentation  <a href="#">ModulTIE_Tag3_QMED.pptx</a>
5	<p><b>Tätigkeit 4</b></p> <p><i><b>Integration von Technologie für eine wirksame Bildung. Digitale Kompetenz und digitale Staatsbürgerschaft</b></i></p>	225 Minuten	Präsentation & Lehrereinput	Laptop, Projektor, PowerPoint-Präsentation  <a href="#">ModulTIE_Tag4_QMED.pptx</a>
6	<p><b>Tätigkeit 5</b></p> <p><i><b>Innovationen in der Technologie zur Förderung von Lernenden. Tools für Bildungstechnologie</b></i></p>	225 Minuten	Präsentation & Lehrereinput	Laptop, Projektor, PowerPoint-Präsentation  <a href="#">ModulTIE_Tag5_QMED.pptx</a>





D				
N.	Themen / Aktivitäten	Dauer (in Minuten)	Methoden	Ausrüstung und Materialien
7	<b>Tätigkeit 6</b> <b>Innovationen in der Technologie zur Förderung von Lernenden.</b> <i>Herausforderungen und zukünftige Trends meistern</i>	225 Minuten	Präsentation & Lehrereinput	Laptop, Projektor, PowerPoint-Präsentation  <i>ModulTIE_Tag6_QMED.pptx</i>
8	<b>Präsentation</b> Die/Der Moderator*in hält die abschließenden Folien.	30 Minuten	Präsentation & Lehrereinput	Laptop, Projektor, PowerPoint-Präsentation  <i>ModulTIE_Tag6_QMED.pptx</i>
9	<b>FAQ-Sitzung</b> Die/Der Moderator*in wird die Teilnehmer*innen auffordern, Fragen zu allen besprochenen Themen zu stellen.	30 Minuten	Tutor-Input & Gruppendiskussion	K.A.
<b>Gesamtdauer</b>		<p style="text-align: center;"><b>24 Stunden (1440 Minuten)</b></p> <p>Die Aktivitäten werden in 6 Tagen organisiert, mit durchschnittlich 4 Stunden pro Tag. Jede der 6 Lektionen kann organisiert werden: nur am Vormittag, nur am Nachmittag oder 2 Stunden am Vormittag und 2 Stunden am Nachmittag (mit einer Mittagspause dazwischen), je nach Entscheidung der/des Trainierin/Trainers/Moderatorin/Moderators. Falls das Trainingsmodul in 6 Halbtagen organisiert wird, ist die Dauer pro Tag wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tag 1: Einführung + Aktivität 1 (255 Minuten)</li> <li>• Tag 2: Aktivität 2 (225 Minuten)</li> <li>• Tag 3: Aktivität 3 (225 Minuten)</li> <li>• Tag 4: Aktivität 4 (225 Minuten)</li> <li>• Tag 5: Aktivität 5 (225 Minuten)</li> <li>• Tag 6: Aktivität 6 + Schlussfolgerung + FAQ (285 Minuten)</li> </ul> <p>Jeden Tag werden die Aktivitäten eine von einem Ausbilder geleitete Schulung, selbstgesteuerte Aktivitäten, problemorientierte</p>		







	Lernübungen und/oder Reflexionsübungen umfassen, die die angegebenen Lernergebnisse verstärken.
<b>Bildungsmaterialien für den Präsenzunterricht</b>	Präsentationsfolien und Handouts; Flipchart-Papier; Lehrvideos, Animationen und interaktive Multimedia; Lernsoftware (z. B. Quiz, digitale Breakouts); Simulationen, Lernspiele, Gruppendiskussionen; Online-Lernplattformen.
<b>Ressourcen</b>	<p>Online-Lernplattformen, Videoressourcen, einschlägige Websites und Online-Artikel, Lernsoftware, Interaktion mit Gleichaltrigen, professionelle Schulungsräume, YouTube-Videos und -Tutorials, Blogs und Online-Artikel, Social-Media-Gruppen, OER (Open Educational Resources), Online-Quizze, Tools zur Selbsteinschätzung.</p> <p>Darüber hinaus können die Teilnehmer*innen je nach ihren individuellen Vorlieben und Lernstilen Ressourcen für das selbstgesteuerte Lernen auswählen, um eine personalisierte und effektive Lernerfahrung zu schaffen.</p>





# WP3 - Programme de formation continue pour le personnel

## Plan des leçons de QMED

<b>Nom du module/thème</b>	Technologie et innovation dans l'éducation (QMED)
<b>Objectif</b>	Un programme de formation complet visant à former les éducateurs*, les travailleurs sociaux et les professionnels travaillant avec de jeunes adultes à la mise en œuvre du projet Skills4Life avec leurs clients. Le programme comprend un folioscope PowerPoint attrayant à utiliser parallèlement à la formation, ainsi que des vidéos adaptées à la bouche pour accroître l'engagement.



## Résultats d'apprentissage

Technologie et innovation dans l'éducation		
Connaissance	Compétences	Attitudes
Décrire le rôle de la technologie et de l'innovation dans le soutien de la transition vers l'âge adulte.	identifier des stratégies pour l'utilisation de la technologie et de l'innovation dans l'éducation afin de promouvoir le développement de l'autonomie personnelle	Sensibilisation à l'impact de la technologie et de l'innovation dans l'éducation sur la transition vers l'âge adulte
comprendre les avantages de l'interaction entre les jeunes et la technologie	Reconnaître l'utilisation de la technologie lors du passage à l'âge adulte	Reconnaître le rôle de la culture numérique et de la citoyenneté numérique dans la transition vers l'âge adulte
Définir les concepts clés liés à la technologie et à l'innovation dans l'éducation, tels que l'apprentissage en ligne, l'apprentissage mixte et la technologie éducative.	identifier les avantages et les défis de l'utilisation de la technologie et de l'innovation dans l'éducation	Sensibilisation aux avantages de la technologie dans la vie des jeunes
Description de l'importance de l'éducation et du développement personnel pour la construction de l'autonomie personnelle	identifier des stratégies pour établir et maintenir des relations et des réseaux solides	Reconnaître l'importance des compétences sociales pour l'intégration dans la vie adulte



<b>Durée</b>	24 heures
<b>Préparation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Réservez ou obtenez une salle de formation avec des chaises et des tables, des ordinateurs, un projecteur, etc. Réservez-la au moins 2 mois avant l'atelier afin de pouvoir en faire la promotion à temps.</li><li>● Trouvez des formateurs* pour les activités d'atelier.</li><li>● Informez les participants* du but de l'atelier, de ses objectifs et du calendrier qui sera respecté.</li><li>● Proposez un service de restauration pour les pauses café et déjeuner ou informez sur les possibilités de se restaurer à proximité.</li></ul>





## Courtes vidéos sur le thème "Technologie et innovation dans l'éducation".

Les conseils suivants sont destinés à aider les partenaires\* à développer des scénarios pour de courtes vidéos explicatives. Ces vidéos seront téléchargées sur YouTube et intégrées à la plate-forme en ligne. Le script que vous avez créé sera ensuite développé par le Centre de recherche Spectrum en une courte vidéo.

<p><b>Introduction</b> (50 à 80 mots)</p>	<p>Bienvenue dans le module "Technologie et innovation dans l'éducation" !</p> <p>Dans le monde d'aujourd'hui, qui évolue rapidement, la technologie et l'innovation jouent un rôle crucial dans la construction du chemin vers l'âge adulte.</p> <p>Cette vidéo donne un aperçu des principaux concepts dans les domaines de la technologie éducative, de l'apprentissage en ligne et de l'apprentissage mixte. L'objectif est de fournir aux formateurs d'adultes*, aux éducateurs communautaires* et aux travailleurs sociaux* les connaissances, les compétences et les attitudes essentielles dont ils ont besoin pour accompagner efficacement les jeunes.</p>
<p><b>Contenus d'apprentissage importants 1</b> (50 à 80 mots)</p>	<p>Pour comprendre le rôle de la technologie, il est important de saisir comment la technologie et l'innovation contribuent au développement et à la croissance personnels pendant la transition vers l'âge adulte. Dans cette optique, ce module offre un aperçu de la transformation des approches éducatives traditionnelles par l'e-learning, l'apprentissage mixte et les technologies éducatives, et donne la possibilité de comprendre leur impact sur l'autonomie personnelle.</p>
<p><b>Contenu d'apprentissage essentiel 2</b> (50 à 80 mots)</p>	<p>Ce module fournit également des informations sur le rôle de la technologie dans le développement des compétences et des opportunités futures et donne un aperçu de l'importance de la culture numérique et de la citoyenneté numérique dans ce processus de transformation. L'autonomisation avec les compétences nécessaires est obtenue par la découverte de stratégies d'utilisation de la technologie et de l'innovation dans l'éducation afin de soutenir le développement personnel pendant la transition vers l'âge adulte.</p>
<p><b>Contenus d'apprentissage importants 3</b> (50 à 80 mots)</p>	<p>Les formateurs d'adultes*, les éducateurs communautaires* et les travailleurs sociaux* qui participent au programme de formation continue Skills4Life reçoivent également des informations sur les innombrables avantages et défis liés à la technologie et à l'innovation dans l'éducation. Dans ce contexte, le module donne un aperçu de la manière dont la technologie favorise l'engagement et la pensée critique, tout en abordant des préoccupations telles que le temps d'écran et la sécurité en ligne.</p>





**Résumé et recommandations  
(50 à 80 mots)**

Ce module souligne l'importance de la technologie et de l'innovation dans l'éducation. Il recommande une utilisation responsable de ces technologies, la promotion de la culture numérique et la création d'un environnement en ligne sécurisé. De cette manière, les éducateurs\* et les travailleurs sociaux\* peuvent donner aux jeunes la possibilité de profiter des avantages de la technologie tout en relevant efficacement leurs défis.

**Féliciter et conclure  
(50 mots)**

Félicitations pour avoir terminé le module "Technologie et innovation dans l'éducation" !  
Votre engagement à développer vos connaissances, vos compétences et vos attitudes est louable. Ensemble, nous pouvons construire un avenir meilleur et plus technophile pour la prochaine génération.  
Nous nous réjouissons de la poursuite de votre action dans le domaine de l'éducation !





Plan des leçons - Enseignement personnel				
N.	Thèmes/activités	Durée (en minutes)	Méthodes	Équipement et matériaux
1	<b>Introduction</b> L'animateur/l'animatrice se présente, accueille les participants à l'atelier et donne un aperçu du contenu de la formation en classe. Il/elle invite également les participants* à visionner la vidéo d'introduction "Technologie et innovation dans l'éducation".	30 minutes	Présentation & contribution de l'enseignant  Vidéo "Technologie et innovation dans l'éducation"	Ordinateur portable, projecteur, présentation PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag1_QMED.pptx</a>
2	<b>Activité 1</b> <b>Comprendre les bases de la technologie éducative. Introduction à la technologie éducative</b>	225 minutes	Présentation & contribution de l'enseignant	Ordinateur portable, projecteur, présentation PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag1_QMED.pptx</a>
3	<b>Activité 2</b> <b>Comprendre les bases de la technologie éducative. L'e-learning et son impact</b>	225 minutes	Présentation & contribution de l'enseignant	Ordinateur portable, projecteur, présentation PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag2_QMED.pptx</a>
4	<b>Activité 3</b> <b>Intégration de la technologie pour une éducation efficace. Stratégies d'apprentissage mixte</b>	225 minutes	Présentation & contribution de l'enseignant	Ordinateur portable, projecteur, présentation PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag3_QMED.pptx</a>
5	<b>Activité 4</b> <b>Intégrer la technologie pour une éducation efficace. Culture numérique et citoyenneté numérique</b>	225 minutes	Présentation & contribution de l'enseignant	Ordinateur portable, projecteur, présentation PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag4_QMED.pptx</a>
6	<b>Activité 5</b>	225 minutes	Présentation & contribution de l'enseignant	Ordinateur portable, projecteur,





<i>Innovations dans la technologie pour le développement des apprenants. Outils pour la technologie éducative</i>			présentation PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag5_QMED.pptx</a>
---	--	--	--

## D

N.	Thèmes / Activités	Durée (en minutes)	Méthodes	Équipement et matériaux
7	<b>Activité 6</b> <i>Innovations dans les technologies de soutien aux apprenants. Relever les défis et les tendances futures</i>	225 minutes	Présentation & contribution de l'enseignant	Ordinateur portable, projecteur, présentation PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag6_QMED.pptx</a>
8	<b>Présentation</b> Le/la modérateur/trice* présente les diapositives finales.	30 minutes	Présentation & contribution de l'enseignant	Ordinateur portable, projecteur, présentation PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag6_QMED.pptx</a>
9	<b>Session FAQ</b> Le/la modérateur/trice* invitera les participants à poser des questions sur tous les sujets abordés.	30 minutes	Input du tuteur & discussion de groupe	K.A.

<b>Durée totale</b>	<p style="text-align: center;"><b>24 heures (1440 minutes)</b></p> <p>Les activités sont organisées sur 6 jours, avec une moyenne de 4 heures par jour. Chacune des 6 leçons peut être organisée : uniquement le matin, uniquement l'après-midi ou 2 heures le matin et 2 heures l'après-midi (avec une pause déjeuner entre les deux), selon la décision du formateur/animateur. Si le module de formation est organisé en 6 demi-journées, la durée par jour est la suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Jour 1 : Introduction + Activité 1 (255 minutes)</li><li>● Jour 2 : Activité 2 (225 minutes)</li><li>● Jour 3 : Activité 3 (225 minutes)</li><li>● Jour 4 : Activité 4 (225 minutes)</li><li>● Jour 5 : Activité 5 (225 minutes)</li><li>● Jour 6 : Activité 6 + Conclusion + FAQ (285 minutes)</li></ul>
---------------------	--







	<p>Chaque jour, les activités comprendront une formation dirigée par un formateur, des activités autodirigées, des exercices d'apprentissage par problèmes et/ou des exercices de réflexion qui renforceront les résultats d'apprentissage indiqués.</p>
<b>Matériel pédagogique pour les cours en présentiel</b>	<p>Diapositives de présentation et photocopiés ; papier pour flipchart ; vidéos d'enseignement, animations et multimédias interactifs ; logiciels d'apprentissage (p. ex. quiz, breakouts numériques) ; simulations, jeux d'apprentissage, discussions de groupe ; plates-formes d'apprentissage en ligne.</p>
<b>Ressources</b>	<p>Plateformes d'apprentissage en ligne, ressources vidéo, sites web et articles en ligne pertinents, logiciels d'apprentissage, interaction avec les pairs, salles de formation professionnelles, vidéos et tutoriels YouTube, blogs et articles en ligne, groupes de médias sociaux, REL (ressources éducatives libres), quiz en ligne, outils d'auto-évaluation.</p> <p>En outre, les participants* peuvent choisir des ressources pour l'apprentissage autodirigé en fonction de leurs préférences individuelles et de leur style d'apprentissage, afin de créer une expérience d'apprentissage personnalisée et efficace.</p>



## WP3 – Bijscholingsprogramma

### Lesplan door QMED

<b>Naam van de module/het onderwerp</b>	Technologie en innovatie in het onderwijs (QMED)
<b>Objectief</b>	Een uitgebreid trainingsprogramma gericht op het instrueren van gemeenschapsopvoeders, maatschappelijk werkers en professionals die met jongvolwassenen werken bij de uitvoering van het Skills4Life-project met hun cliënten. Het programma zal een boeiend PowerPoint-flipbook bevatten dat naast de training zal worden geleverd en zal ook hapklare video's bevatten voor meer betrokkenheid.



**Leerresultaten**

Technologie en innovatie in het onderwijs		
Kennis	Vaardigheden	Houding
Beschrijf de rol van technologie en innovatie bij het ondersteunen van de overgang naar volwassenheid	Identificeer strategieën voor het gebruik van technologie en innovatie in het onderwijs om de ontwikkeling van persoonlijke autonomie te ondersteunen	Bewustwording van de impact van technologie en innovatie in het onderwijs op de overgang naar volwassenheid
Begrijp de voordelen van interacties tussen jongeren en technologie	Identificeer het gebruik van technologie in de overgang naar volwassenheid	Erken de rol van digitale geletterdheid en digitaal burgerschap bij de overgang naar volwassenheid
Definieer sleutelconcepten met betrekking tot technologie en innovatie in het onderwijs, zoals e-learning, blended learning en onderwijstechnologie	Identificeer de voordelen en uitdagingen van het gebruik van technologie en innovatie in het onderwijs	Bewustzijn van de voordelen van technologie in het leven van jongeren
Beschrijf het belang van onderwijs en persoonlijke ontwikkeling bij het opbouwen van persoonlijke autonomie	Identificeer strategieën voor het opbouwen en onderhouden van sterke relaties en netwerken	Erken het belang van sociale vaardigheden voor integratie in het volwassen leven

<b>Duur</b>	24 uur
<b>Vorbereiding</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Boek of zoek een trainingsruimte met stoelen en tafels, computers, projector, enz. Boek deze minimaal 2 maanden voor de workshop zodat je de workshop tijdig kunt promoten.</li><li>• Zoek instructeurs voor workshopactiviteiten waarmee u niet bekend bent of die u niet prettig vindt om te geven.</li><li>• Informeer de deelnemers over het doel van de workshop, de doelstellingen en het te volgen tijdschema.</li><li>• Zorg voor catering voor koffie- en lunchpauzes of geef informatie over eetgelegenheden in de buurt.</li></ul>



## Hapklare video over "Technologie en innovatie in het onderwijs"

De volgende tips helpen partners bij het ontwikkelen van scripts voor korte uitlegvideo's. Deze video's worden geüpload naar YouTube en ingebed in het Online Platform. Het script dat je maakt, wordt vervolgens door Spectrum Research Centre uitgewerkt tot een korte video.

<p><b>Introductie</b> (50 tot 80 woorden)</p>	<p>Welkom bij de module "Technologie en Innovatie in het Onderwijs"!</p> <p>In de snel evoluerende wereld van vandaag spelen technologie en innovatie een cruciale rol bij het vormgeven van de reis naar volwassenheid.</p> <p>Deze video biedt een overzicht van de belangrijkste concepten in onderwijstechnologie, e-learning en blended learning, met als doel opvoeders van volwassenen, gemeenschapsoepvoeders en maatschappelijk werkers uit te rusten met essentiële kennis, vaardigheden en attitudes die nodig zijn om jongeren effectief te begeleiden.</p>
<p><b>Belangrijkste leerinhoud 1</b> (50 tot 80 woorden)</p>	<p>Om de rol van technologie te begrijpen, is het belangrijk om te begrijpen hoe technologie en innovatie bijdragen aan persoonlijke ontwikkeling en groei tijdens de overgang naar volwassenheid. In dit opzicht biedt deze module inzicht in de transformatie van traditionele onderwijsbenaderingen door middel van e-learning, blended learning en onderwijstechnologie, waardoor de mogelijkheid wordt geboden om de impact ervan op persoonlijke autonomie te begrijpen.</p>
<p><b>(Belangrijkste leerinhoud 2)</b> (50 tot 80 woorden)</p>	<p>Deze module biedt ook informatie over de rol van technologie bij de ontwikkeling van vaardigheden en toekomstige kansen, en geeft inzicht in het belang van digitale geletterdheid en digitaal burgerschap in dit transformatieve proces. Het versterken van de nodige vaardigheden wordt bereikt door de ontdekking van strategieën voor het benutten van technologie en innovatie in het onderwijs om persoonlijke ontwikkeling te ondersteunen tijdens de overgang naar volwassenheid.</p>
<p><b>Belangrijkste leerinhoud 3</b> (50 tot 80 woorden)</p>	<p>De opvoeders van volwassenen, gemeenschapsoepvoeders en maatschappelijk werkers die zullen deelnemen aan het bijscholingsprogramma van Skills4Life zullen ook informatie ontvangen over de talloze voordelen en uitdagingen die gepaard gaan met technologie en innovatie in het onderwijs. In lijn hiermee geeft de module een overzicht van hoe technologie de betrokkenheid en kritisch denken vergroot, terwijl ook problemen zoals</p>

**Samenvatting en aanbevelingen  
(50 tot 80 woorden)**

**Feliciteer en sluit af  
(50 woorden)**

schermtijd en online veiligheid worden aangepakt.

Deze module onderstreept het belang van technologie en innovatie in het onderwijs. Het beveelt aan om deze technologieën op verantwoorde wijze te omarmen, digitale geletterdheid te bevorderen en een veilige online omgeving te creëren. Door dit te doen, kunnen opvoeders en maatschappelijk werkers jongeren de kans bieden om de voordelen van technologie te benutten en tegelijkertijd de uitdagingen ervan effectief aan te pakken.

Gefeliciteerd met het afronden van de module 'Technologie en Innovatie in het Onderwijs'!

Uw inzet om uw kennis, vaardigheden en houding te verbeteren is lovenswaardig. Samen kunnen we een mooiere, technisch onderlegde toekomst vormgeven voor de volgende generatie.

We kijken uit naar uw voortdurende impact op het gebied van onderwijs!



Lesplan - Face-to-face instructie				
N.	Thema's / Activiteiten	Duur (in minuten)	Methoden	Apparatuur en materialen
1	<b>Introductie</b> De facilitator stelt zich voor, heet de deelnemers aan de workshop welkom en schetst de inhoud van de face-to-face training. Ook nodigen zij de deelnemers uit om de introductievideo "Technologie en Innovatie in het Onderwijs" te bekijken	30 minuten	Presentatie en input van de tutor  Video "Technologie en innovatie in het onderwijs"	Laptop, projector, PowerPoint-presentatie <a href="#">ModuleTIE_Day1_QMED.pptx</a>
2	<b>Activiteit 1</b> <b><i>Inzicht in de grondslagen van educatieve technologie. Inleiding tot educatieve technologie</i></b>	225 minuten	Presentatie en input van de tutor	Laptop, Projector, PowerPoint presentatie <a href="#">ModuleTIE_Day1_QMED.pptx</a>
3	<b>Activiteit 2</b> <b><i>Inzicht in de grondslagen van educatieve technologie. E-learning en de implicaties ervan</i></b>	225 minuten	Presentatie en input van de tutor	Laptop, Projector, PowerPoint presentatie <a href="#">ModuleTIE_Day2_QMED.pptx</a>
4	<b>Activiteit 3</b> <b><i>Integratie van technologie voor effectief onderwijs. Strategieën voor gemengd leren</i></b>	225 minuten	Presentatie en input van de tutor	Laptop, Projector, PowerPoint presentatie <a href="#">ModuleTIE_Day3_QMED.pptx</a>
5	<b>Activiteit 4</b> <b><i>Integratie van technologie voor effectief onderwijs. Digitale geletterdheid en digitaal burgerschap</i></b>	225 minuten	Presentatie en input van de tutor	Laptop, Projector, PowerPoint presentatie <a href="#">ModuleTIE_Day4_QMED.pptx</a>
6	<b>Activiteit 5</b> <b><i>Innovaties in technologie voor het versterken van leerlingen. Educatieve technologische hulpmiddelen</i></b>	225 minuten	Presentatie en input van de tutor	Laptop, Projector, PowerPoint presentatie <a href="#">ModuleTIE_Day5_QMED.pptx</a>



Lesplan - Face-to-face instructie				
N.	Thema's / Activiteiten	Duur (in minuten)	Methoden	Apparatuur en materialen
7	<b>Activiteit 6</b> <i>Innovaties in technologie voor het versterken van leerlingen. Navigeren door uitdagingen en toekomstige trends</i>	225 minuten	Presentatie en input van de tutor	Laptop, Projector, PowerPoint presentatie <a href="#">ModuleTIE_Day6_QMED.pptx</a>
8	<b>Presentatie</b> De facilitator levert de afsluitende slides.	30 minuten	Presentatie en input van de tutor	Laptop, Projector, PowerPoint presentatie <a href="#">ModuleTIE_Day6_QMED.pptx</a>
9	<b>FAQ sessie</b> De facilitator nodigt de deelnemers uit om vragen te stellen over alle besproken onderwerpen.	30 minuten	Input van de tutor en groepsdiscussie	N.V.T
<b>Totale duur tijd</b>		<p align="center"><b>24 uur (1440 minuten)</b></p> <p>De activiteiten worden in 6 dagen georganiseerd, met een gemiddelde van 4 uur per dag. Elk van de 6 lessen kan worden georganiseerd: alleen in de ochtend; alleen in de middag; of 2 uur in de ochtend en 2 uur in de middag (met een lunchpauze tussendoor), naar keuze van de trainer/facilitator. Indien de opleidingsmodule in 6 dagdelen wordt georganiseerd, is de duur per dag als volgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dag 1: Introductie + Activiteit 1 (255 minuten)</li> <li>● Dag 2: Activiteit 2 (225 minuten)</li> <li>● Dag 3: Activiteit 3 (225 minuten)</li> <li>● Dag 4: Activiteit 4 (225 minuten)</li> <li>● Dag 5: Activiteit 5 (225 minuten)</li> <li>● Dag 6: Activiteit 6 + Conclusie + FAQ (285 minuten)</li> </ul> <p>Elke dag zullen de activiteiten bestaan uit trainingen onder leiding van een instructeur, zelfsturende activiteiten, probleemgestuurde leeroefeningen en/of reflectieoefeningen die de gestelde leerresultaten versterken.</p>		





<b>Educatief materiaal voor face-to-face lesgeven</b>	Presentatie dia's en hand-outs; flip-over papier; educatieve video's, animaties en interactieve multimedia; educatieve software (bijv. quizen, digitale breakouts); simulaties, educatieve spellen, groepsdiscussies; online leerplatforms.
<b>Weg</b>	<p>Online leerplatformen; video-bronnen; relevante websites en online artikelen; educatieve software; interactie met collega's; ruimtes voor professionele opleiding; YouTube-video's en tutorials; blogs en online artikelen; groepen op sociale media; open leermaterialen (open leermaterialen); online quizen; instrumenten voor zelfevaluatie.</p> <p>Bovendien kunnen de cursisten bronnen voor zelfgestuurd leren selecteren, afhankelijk van hun individuele voorkeuren en leerstijlen, om een gepersonaliseerde en effectieve leerervaring te creëren.</p>





# WP3 - Program szkoleniowy dla pracowników

## Plan lekcji z QMED

<b>Nazwa modułu/tematu</b>	Technologia i innowacje w edukacji (QMED)
<b>Cel</b>	Kompleksowy program szkoleniowy mający na celu przeszkolenie nauczycieli, pracowników socjalnych i specjalistów pracujących z młodymi dorosłymi w zakresie wdrażania projektu Skills4Life u ich klientów. Program zawiera angażujący flipbook PowerPoint do wykorzystania wraz ze szkoleniem, a także krótkie filmy wideo zwiększające zaangażowanie.



## Efekty uczenia się

Technologia i innowacje w edukacji		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
Opisywanie roli i innowacji we wspieraniu przejścia do dorostłości	Identyfikacja strategii wykorzystania technologii i innowacji w edukacji w celu promowania rozwoju autonomii osobistej.	Świadomość wpływu technologii i innowacji w edukacji na przejście do dorostłości
Zrozumienie korzyści płynących z interakcji między młodymi ludźmi a technologią.	Rozpoznawanie wykorzystania technologii w przejściu do dorostłości	Uznanie roli umiejętności cyfrowych i obywatelstwa cyfrowego w przejściu do dorostłości.
Definicja kluczowych pojęć związanych z technologią i innowacjami w edukacji, takich jak e-learning, blended learning i technologiczne edukacyjne.	Rozpoznawanie korzyści i wyzwań związanych z wykorzystaniem technologii i innowacji w edukacji	Podnoszenie świadomości na temat korzyści płynących z technologii w życiu młodych ludzi
Opis znaczenia edukacji i rozwoju osobistego dla budowania autonomii osobistej	Określenie strategii budowania i utrzymywania silnych relacji i sieci.	Uznanie znaczenia umiejętności społecznych dla integracji w dorosłym życiu



<b>Czas trwania</b>	24 godziny
<b>Przygotowanie</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Zarezerwuj lub zapewnij salę szkoleniową z krzesłami i stołami, komputerami, projektorem itp. Zarezerwuj ją co najmniej 2 miesiące przed warsztatem, aby móc odpowiednio wcześnie zareklamować warsztat.</li><li>● Znalezienie trenerów do prowadzenia warsztatów.</li><li>● Poinformuj uczestników o celu warsztatu, jego założeniach i harmonogramie, którego należy przestrzegać.</li><li>● Oferowanie cateringu podczas przerw na kawę i lunch lub informowanie o możliwościach cateringu w pobliżu.</li></ul>





## Krótkie filmy na temat "Technologii i innowacji w edukacji".

Poniższe wskazówki mają pomóc partnerom w opracowaniu scenariuszy krótkich filmów objaśniających. Filmy te zostaną przesłane do serwisu YouTube i osadzone na platformie internetowej. Stworzony scenariusz zostanie następnie przekształcony w krótki film wideo przez Centrum Badawcze Spectrum.

<p><b>Wprowadzenie</b> (50 do 80 słów)</p>	<p>Witamy w module "Technologia i innowacje w edukacji"!</p> <p>W dzisiejszym szybko ewoluującym świecie technologia i innowacje odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu ścieżki do dorosłości. Ten film wideo zawiera przegląd kluczowych pojęć z zakresu technologii edukacyjnych, e-learningu i blended learningu. Celem jest zapewnienie edukatorom dorosłych, edukatorom społecznym i pracownikom socjalnym niezbędnej wiedzy, umiejętności i postaw, których potrzebują, aby skutecznie kierować młodymi ludźmi.</p>
<p><b>Ważne treści edukacyjne 1</b> (50 do 80 słów)</p>	<p>Aby zrozumieć rolę technologii, ważne jest, aby zrozumieć, w jaki sposób technologia i innowacje przyczyniają się do rozwoju osobistego i wzrostu w okresie wchodzenia w dorosłość. W związku z tym moduł ten zapewnia wgląd w to, w jaki sposób e-learning, blended learning i technologie edukacyjne zmieniają tradycyjne podejście do edukacji i dają możliwość zrozumienia ich wpływu na autonomię osobistą.</p>
<p><b>Podstawowe treści nauczania 2</b> (50 do 80 słów)</p>	<p>Moduł ten dostarcza również informacji na temat roli technologii w rozwoju umiejętności i przyszłych możliwości oraz daje wgląd w znaczenie umiejętności cyfrowych i obywatelstwa cyfrowego w tym procesie transformacji. Wzmocnienie niezbędnych umiejętności osiąga się poprzez odkrycie strategii wykorzystania technologii i innowacji w edukacji w celu wspierania rozwoju osobistego podczas przejścia do dorosłości.</p>
<p><b>Ważne treści edukacyjne 3</b> (50 do 80 słów)</p>	<p>Edukatorzy dorosłych, edukatorzy społeczni i pracownicy socjalni uczestniczący w programie szkoleniowym Skills4Life otrzymają również informacje na temat niezliczonych korzyści i wyzwań związanych z technologią i innowacjami w edukacji. W tym kontekście moduł zawiera przegląd tego, w jaki sposób technologia promuje zaangażowanie i krytyczne myślenie, jednocześnie odnosząc się</p>





**Podsumowanie i zalecenia  
(50 do 80 słów)**

**Gratulacje i zakończenie  
(50 słów)**

do obaw, takich jak czas spędzany przed ekranem i bezpieczeństwo w Internecie.

Moduł ten podkreśla znaczenie technologii i innowacji w edukacji. Zaleca odpowiedzialne korzystanie z tych technologii, promowanie umiejętności cyfrowych i tworzenie bezpiecznego środowiska online. W ten sposób nauczyciele i pracownicy socjalni mogą dać młodym ludziom możliwość wykorzystania zalet technologii przy jednoczesnym skutecznym radzeniu sobie z wyzwaniami.

Gratulujemy ukończenia modułu "Technologia i innowacje w edukacji"!

Twoje zaangażowanie w poszerzanie wiedzy, umiejętności i postaw jest godne pochwały. Razem możemy kształtować lepszą, zaawansowaną technologicznie przyszłość dla następnego pokolenia.

Z niecierpliwością czekamy na Twoją dalszą pracę w dziedzinie edukacji!





Plan lekcji - lekcje spersonalizowane				
N.	Tematy/działania	Czas trwania (w minutach)	Metody	Sprzęt i materiały
1	<b>Wprowadzenie</b> Moderator przedstawia się, wita uczestników warsztatów i przedstawia przegląd treści szkolenia bezpośredniego. Zaprasza również uczestników do obejrzenia filmu wprowadzającego "Technologia i innowacje w edukacji".	30 minut	Prezentacja i wkład nauczyciela  Wideo "Technologia i innowacje w edukacji"	Laptop, projektor, prezentacja PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag1_QMED.pptx</a>
2	<b>Działanie 1</b> <b>Zrozumienie podstaw technologii edukacyjnej. Wprowadzenie do technologii edukacyjnych</b>	225 minut	Prezentacja i wkład nauczyciela	Laptop, projektor, prezentacja PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag1_QMED.pptx</a>
3	<b>Działanie 2</b> <b>Zrozumienie podstaw technologii edukacyjnych. E-learning i jego wpływ</b>	225 minut	Prezentacja i wkład nauczyciela	Laptop, projektor, prezentacja PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag2_QMED.pptx</a>
4	<b>Działanie 3</b> <b>Integracja technologii dla efektywnej edukacji. Strategie nauczania mieszanego</b>	225 minut	Prezentacja i wkład nauczyciela	Laptop, projektor, prezentacja PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag3_QMED.pptx</a>
5	<b>Działanie 4</b> <b>Integracja technologii dla skutecznej edukacji. Umiejętności cyfrowe i obywatelstwo cyfrowe</b>	225 minut	Prezentacja i wkład nauczyciela	Laptop, projektor, prezentacja PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag4_QMED.pptx</a>





6	<b>Działanie 5</b> <i>Innowacje technologiczne wspierające uczniów. Narzędzia dla technologii edukacyjnych</i>	225 minut	Prezentacja i wkład nauczyciela	Laptop, projektor, prezentacja PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag5_QMED.pptx</a>
---	---	-----------	---------------------------------	---

D				
N.	Tematy / Działania	Czas trwania (w minutach)	Metody	Sprzęt i materiały
7	<b>Działanie 6</b> <i>Innowacje technologiczne wspierające uczniów. Opanowanie wyzwań i przyszłych trendów</i>	225 minut	Prezentacja i wkład nauczyciela	Laptop, projektor, prezentacja PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag6_QMED.pptx</a>
8	<b>Prezentacja</b> Moderator prowadzi slajdy podsumowujące.	30 minut	Prezentacja i wkład nauczyciela	Laptop, projektor, prezentacja PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag6_QMED.pptx</a>
9	<b>Sesja FAQ</b> Moderator zaprosi uczestników do zadawania pytań dotyczących wszystkich omawianych tematów.	30 minut	Wkład prowadzącego i dyskusja grupowa	NIE DOTYCZY.

<b>Całkowity czas trwania</b>	<p style="text-align: center;"><b>24 godziny (1440 minut)</b></p> <p>Zajęcia są organizowane w ciągu 6 dni, średnio 4 godziny dziennie. Każda z 6 lekcji może być zorganizowana: tylko rano, tylko po południu lub 2 godziny rano i 2 godziny po południu (z przerwą na lunch), w zależności od decyzji trenera/facilitatora. Jeśli moduł szkoleniowy jest zorganizowany w 6 półdniowych dniach, czas trwania każdego dnia jest następujący:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dzień 1: Wprowadzenie + Ćwiczenie 1 (255 minut)</li><li>• Dzień 2: Ćwiczenie 2 (225 minut)</li></ul>
-------------------------------	---







	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dzień 3: Aktywność 3 (225 minut)</li><li>• Dzień 4: Ćwiczenie 4 (225 minut)</li><li>• Dzień 5: Aktywność 5 (225 minut)</li><li>• Dzień 6: Ćwiczenie 6 + Podsumowanie + FAQ (285 minut)</li></ul> <p>Każdego dnia zajęcia będą obejmować szkolenie prowadzone przez instruktora, samodzielne działania, ćwiczenia edukacyjne oparte na problemach i/lub ćwiczenia refleksyjne, które wzmacniają określone efekty uczenia się.</p>
<b>Materiały edukacyjne do nauczania w klasie</b>	Slajdy prezentacji i materiały informacyjne; papier do flipchartów; filmy instruktażowe, animacje i interaktywne multimedia; oprogramowanie edukacyjne (np. quizy, przerwy cyfrowe); symulacje, gry edukacyjne, dyskusje grupowe; internetowe platformy edukacyjne.
<b>Zasoby</b>	<p>Platformy edukacyjne online, zasoby wideo, odpowiednie strony internetowe i artykuły online, oprogramowanie edukacyjne, interakcje rówieśnicze, profesjonalne sale lekcyjne, filmy i samouczki YouTube, blogi i artykuły online, grupy mediów społecznościowych, OER (otwarte zasoby edukacyjne), quizy online, narzędzia do samooceny.</p> <p>Ponadto uczestnicy mogą wybierać zasoby do samodzielnej nauki zgodnie z ich indywidualnymi preferencjami i stylami uczenia się, aby stworzyć spersonalizowane i skuteczne doświadczenie edukacyjne.</p>





# WP3 - Programa de formação para os trabalhadores

## Plano de aulas da QMED

<b>Nome do módulo/tópico</b>	Tecnologia e Inovação na Educação (QMED)
<b>Objetivo</b>	Um programa de formação abrangente destinado a formar educadores, assistentes sociais e profissionais que trabalham com jovens adultos na implementação do projeto Skills4Life com os seus clientes. O programa inclui um flipbook em PowerPoint para ser utilizado juntamente com a formação, bem como vídeos de tamanho reduzido para aumentar o envolvimento.



Resultados  
aprendizagem

da

Tecnologia e inovação na educação		
Conhecimento	Competências	Atitudes
Descrever o papel da tecnologia e da inovação no apoio à transição para a vida adulta	Identificar estratégias de utilização da tecnologia e da inovação na educação para promover o desenvolvimento da autonomia pessoal	Consciência do impacto da tecnologia e da inovação na educação na transição para a vida adulta
Compreender os benefícios da interação entre os jovens e a tecnologia	Reconhecer a utilização da tecnologia na transição para a idade adulta	Reconhecer o papel da literacia digital e da cidadania digital na transição para a idade adulta
Definição de conceitos-chave relacionados com a tecnologia e a inovação na educação, como a aprendizagem eletrónica, a aprendizagem mista e a tecnologia educativa	Reconhecer os benefícios e os desafios da utilização da tecnologia e da inovação na educação	Sensibilizar para os benefícios da tecnologia na vida dos jovens
Descrição da importância da educação e do desenvolvimento pessoal para a construção da autonomia pessoal	Identificar estratégias para construir e manter relações e redes fortes	Reconhecer a importância das competências sociais para a integração na vida adulta



<b>Duração</b>	24 horas
<b>Preparação</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Reservar ou adquirir uma sala de formação com cadeiras e mesas, computadores, projetor, etc. Reserve-a pelo menos dois meses antes do seminário, para que possa publicitá-la atempadamente.</li><li>● Encontrar formadores para as actividades do workshop.</li><li>● Informar os participantes sobre a finalidade do seminário, os seus objectivos e o calendário a respeitar.</li><li>● Ofereça catering para as pausas para café e almoço ou forneça informações sobre as opções de catering nas proximidades.</li></ul>





## Vídeos curtos sobre o tema "Tecnologia e inovação na educação".

As dicas que se seguem destinam-se a ajudar os parceiros a desenvolver guiões para pequenos vídeos explicativos. Estes vídeos serão carregados no YouTube e incorporados na plataforma em linha. O guião que criar será depois desenvolvido num pequeno vídeo pelo Centro de Investigação Spectrum.

### **Introdução (50 a 80 palavras)**

Bem-vindo ao módulo "Tecnologia e Inovação na Educação"!

No mundo atual, em rápida evolução, a tecnologia e a inovação desempenham um papel crucial na definição do caminho para a vida adulta.

Este vídeo apresenta uma visão geral dos conceitos-chave da tecnologia educativa, da aprendizagem eletrónica e da aprendizagem mista. O objetivo é fornecer aos educadores de adultos, aos educadores comunitários e aos assistentes sociais os conhecimentos, as competências e as atitudes essenciais de que necessitam para orientar eficazmente os jovens.

### **Conteúdos de aprendizagem importantes 1 (50 a 80 palavras)**

Para compreender o papel da tecnologia, é importante entender como a tecnologia e a inovação contribuem para o desenvolvimento e crescimento pessoal durante a transição para a idade adulta. A este respeito, este módulo fornece informações sobre a forma como o e-learning, a aprendizagem mista e a tecnologia educativa estão a mudar as abordagens tradicionais da educação e oferece uma oportunidade para compreender o seu impacto na autonomia pessoal.

### **Conteúdos essenciais de aprendizagem 2 (50 a 80 palavras)**

Este módulo também fornece informações sobre o papel da tecnologia no desenvolvimento de competências e oportunidades futuras e dá uma visão sobre a importância da literacia digital e da cidadania digital neste processo de transformação. A capacitação com as competências necessárias é conseguida através da descoberta de estratégias para utilizar a tecnologia e a inovação na educação para apoiar o desenvolvimento pessoal durante a transição para a idade adulta.

### **Conteúdos de aprendizagem importantes 3 (50 a 80 palavras)**

Os educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais que participam no programa de formação Skills4Life também receberão informações sobre os inúmeros benefícios e desafios associados à tecnologia e à inovação na educação. Neste contexto, o módulo fornece uma visão geral de como a tecnologia promove o envolvimento e o pensamento crítico, ao mesmo tempo que





**Resumo e recomendações  
(50 a 80 palavras)**

**Felicitar e finalizar  
(50 palavras)**

aborda preocupações como o tempo de ecrã e a segurança online.

Este módulo realça a importância da tecnologia e da inovação na educação. Recomenda a utilização responsável destas tecnologias, a promoção da literacia digital e a criação de um ambiente em linha seguro. Desta forma, os educadores e os assistentes sociais podem dar aos jovens a oportunidade de utilizar os benefícios da tecnologia e, ao mesmo tempo, gerir eficazmente os seus desafios.

Parabéns por ter concluído o módulo "Tecnologia e Inovação na Educação"!

O vosso empenho em expandir os vossos conhecimentos, competências e atitudes é louvável. Juntos, podemos moldar um futuro melhor e mais tecnológico para a próxima geração.

Aguardamos com expectativa a continuação do vosso trabalho no domínio da educação!





Plano de aula - Aulas personalizadas				
N.	Tópicos/Actividades	Duração (em minutos)	Métodos	Equipamentos e materiais
1	<b>Introdução</b> O facilitador apresenta-se, dá as boas-vindas aos participantes da oficina e apresenta uma visão geral do conteúdo da formação presencial. Convida também os participantes a ver o vídeo introdutório "Tecnologia e Inovação na Educação".	30 minutos	Apresentação e contributo dos professores  Vídeo "Tecnologia e inovação na educação"	Computador portátil, projetor, apresentação em PowerPoint <a href="#">ModuleTIE_Tag1_QMED.pptx</a>
2	<b>Atividade 1</b> <b><i>Compreender os princípios básicos da tecnologia educativa. Introdução à tecnologia educativa</i></b>	225 minutos	Apresentação e contributo dos professores	Computador portátil, projetor, apresentação em PowerPoint <a href="#">MóduloTIE_Tag1_QMED.pptx</a>
3	<b>Atividade 2</b> <b><i>Compreender os princípios básicos da tecnologia educativa. O e-learning e o seu impacto</i></b>	225 minutos	Apresentação e contributo dos professores	Computador portátil, projetor, apresentação em PowerPoint <a href="#">MóduloTIE_Tag2_QMED.pptx</a>
4	<b>Atividade 3</b> <b><i>Integrar a tecnologia para um ensino eficaz. Estratégias de aprendizagem combinada</i></b>	225 minutos	Apresentação e contributo dos professores	Computador portátil, projetor, apresentação em PowerPoint <a href="#">MóduloTIE_Tag3_QMED.pptx</a>
5	<b>Atividade 4</b> <b><i>Integrar a tecnologia para uma educação eficaz. Literacia digital e cidadania digital</i></b>	225 minutos	Apresentação e contributo dos professores	Computador portátil, projetor, apresentação em PowerPoint <a href="#">MóduloTIE_Tag4_QMED.pptx</a>





6	<b>Atividade 5</b> <i>Inovações em tecnologia para apoiar os alunos. Ferramentas para a tecnologia educativa</i>	225 minutos	Apresentação e contributo dos professores	Computador portátil, projetor, apresentação em PowerPoint <a href="#">MóduloTIE_Tag5_QMED.pptx</a>
---	---	-------------	---	---

D				
N.	Tópicos / Actividades	Duração (em minutos)	Métodos	Equipamentos e materiais
7	<b>Atividade 6</b> <i>Inovações na tecnologia de apoio aos alunos. Dominar os desafios e as tendências futuras</i>	225 minutos	Apresentação e contributo dos professores	Computador portátil, projetor, apresentação em PowerPoint <a href="#">MóduloTIE_Tag6_QMED.pptx</a>
8	<b>Apresentação</b> O moderador apresenta os diapositivos de conclusão.	30 minutos	Apresentação e contributo dos professores	Computador portátil, projetor, apresentação em PowerPoint <a href="#">MóduloTIE_Tag6_QMED.pptx</a>
9	<b>Sessão de FAQ</b> O facilitador convidará os participantes a colocarem questões sobre todos os tópicos discutidos.	30 minutos	Contribuição do tutor e discussão em grupo	N/A.

<b>Duração total</b>	<p style="text-align: center;"><b>24 horas (1440 minutos)</b></p> <p>As actividades são organizadas em 6 dias, com uma média de 4 horas por dia. Cada uma das 6 aulas pode ser organizada: apenas de manhã, apenas à tarde ou 2 horas de manhã e 2 horas à tarde (com uma pausa para almoço no meio), consoante a decisão do formador/facilitador. Se o módulo de formação for organizado em 6 meios dias, a duração por dia é a seguinte</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dia 1: Introdução + Atividade 1 (255 minutos)</li><li>• Dia 2: Atividade 2 (225 minutos)</li></ul>
----------------------	--







	<ul style="list-style-type: none"><li>● Dia 3: Atividade 3 (225 minutos)</li><li>● Dia 4: Atividade 4 (225 minutos)</li><li>● Dia 5: Atividade 5 (225 minutos)</li><li>● Dia 6: Atividade 6 + Conclusão + FAQ (285 minutos)</li></ul> <p>Em cada dia, as actividades incluirão formação orientada por um instrutor, actividades autónomas, exercícios de aprendizagem baseados em problemas e/ou exercícios de reflexão que reforcem os resultados de aprendizagem declarados.</p>
<b>Materiais didácticos para o ensino na sala de aula</b>	Diapositivos de apresentação e folhetos; papel de flipchart; vídeos instrutivos, animações e multimédia interativo; software de aprendizagem (por exemplo, questionários, breakouts digitais); simulações, jogos de aprendizagem, debates em grupo; plataformas de aprendizagem em linha.
<b>Recursos</b>	<p>Plataformas de aprendizagem em linha, recursos de vídeo, sítios Web e artigos em linha relevantes, software educativo, interação entre pares, salas de aula profissionais, vídeos e tutoriais do YouTube, blogs e artigos em linha, grupos de redes sociais, OER (Recursos Educativos Abertos), questionários em linha, ferramentas de autoavaliação.</p> <p>Além disso, os participantes podem seleccionar recursos para a aprendizagem autónoma de acordo com as suas preferências individuais e estilos de aprendizagem para criar uma experiência de aprendizagem personalizada e eficaz.</p>

