

## OpenInn2.0: Tudásgeneráló ház és az e-értékelés modellje

### A projekt célja

Az OpenInn projekt célja:

- kreatív módon áthidalni az IKT eszközök használatában való szakadékot, hogy támogassuk a tanulást és a szociális összetartás a különféle szektorok összekapcsolásával;
- támogatja a stabil pozitív önértékelés kialakulását mind a tanulók és a segítők részéről a tanulási környezetben, azáltal, hogy megerősíti az önbecsülést az autonóm tanulás által, valamint belső motivációt is generál a tanulásra;
- növeli a fiatal tehetségek és a veszélyeztetett csoportok szellemi tőke lehetőségeinek kihasználtságát;
- átfogó e-értékelési modellt hoz létre, amely tartalmazza a kreativitás elméleti koncepcióját és didaktikáját, az alábbi témákkal többek között: hogyan támogassuk a tanulót; hogy új ötleteket mutasson be, hogyan értékeljük és jutalmazzuk a kreatív eredményeket; módszereket arra nézve, hogy hogyan adjunk utasításokat, hogy innovatív megoldásokat érjünk el, amelyek autonómiát nyújtanak a kreatív kifejezés terén a még meg nem IKT-felhasználóknak és a haladó szintű felhasználóknak egyaránt az ő specifikus ágazataikban;
- a „Tudásgeneráló Ház” megalkotása, amely egy innovatív szociális hálózat a kreatív potenciálok feltárására.

### Rövid leírás

Az OpenInn projekt egy új pedagógiai és szervezeti modellt kínál a közösségek és egyének számára, hogy egy online ötletelő eszközt használjanak. ez a modell elősegíti a tanulást a formális és informális oktatásban egyaránt, és támogatja az innovatív értékelést. A projekt a diákok, tanárok és vezetők számára jött létre, és az adott személy saját érdeklődésére épít, hogy fejlessze kreativitásukat és magabiztosságukat.

Az OpenInn új nézőpontot kínál, mely összeköti az oktatást és a cégek világát a „nyitott innováció” segítségével. A projekt minőségi szöveges és multimédiás forrásokat hozott létre 9 nyelven, amelyek támogatták a független tanulókat/oktatókat, és elősegítették a nyitott innovációt, értékelést és kreativitást. Világos az összefüggés a pedagógiai modellre vonatkozó szöveges források és a „Tudásgeneráló Ház” nevű, nyitott oktatási innovációt elősegítő technológiai eszköz között. A megközelítés integrálódott a partnerek oktatási intervenciói közé.

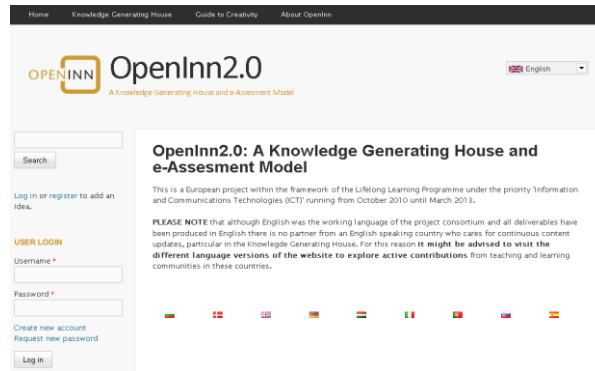
A felhasználók a TGH platformot mások által kifejtett ötletek keresésére és saját belső potenciáljuk feltárására is használhatják. Ez új tanulási tapasztalatokat hoz létre, ahol nem csak a fiatal tehetségek, hanem az oktatási rendszerből való kieséssel veszélyeztetett csoportok is aktívan elköteleződhetnek az alkotás és felfedezés iránt. A másokkal való együttműködés révén új nézőpontokat sajátíthatnak el és fejleszthetnek tovább, és ezen új nézőpontok által képesek lesznek saját magukat is jobban megérteni. Ez újfent megerősíti önbecsülésüket és alapot teremt belső lehetőségeik felfedezéséhez.

A projekt célja végrehajtani a nyitott innováció koncepcióját az oktatási szektorban, hogy új tanulási paradigmát fejlesszen, amely kihasználja az IKT nyújtotta lehetőségeket a 15 év feletti tanulók javára. Fontos, hogy nyitva hagyjuk a modellt az oktatási szektor több területe számára is, mivel a használat területe egy fejlődési folyamat is lehet, mely a végfelhasználóktól függ. Ezt a koncepciót az elsődleges célcsoport célozta meg, akik tehetséges középiskolásokból, illetve egyetemistákból állnak. A másodlagos célcsoport az oktatási rendszerből való kieséssel veszélyeztetett csoportok a középiskolai oktatásban, egyetemen, szakképzésben és olyan felnőttek, akik tovább akarják bővíteni képességeiket. A harmadlagos célcsoport a tehetséges fiatalok és veszélyeztetett csoportok tanárai és facilitátorai a középiskolai oktatásban, egyetemen, szakképzésben és felnőttképzési intézményekben. Az OpenInn projekt eredményeit hosszú távú nézőpontból is felhasználhatjuk a speciális érdeklődésű tanulók szempontjából, akik speciális kutatást folytatnak és érdeklődnek a tudomány iránt, valamint szakértők, kis- és közép vállalkozások, nagyvállalatok vezetői, non-profit szervezetek és olyan csoportok szempontjából, akiknek több támogatásra van szükségük, hogy képesek legyen a portált a kreativitásuk növelésére felhasználni.

### **A projekt eredményei**

Az OpenInn egy web 2.0-es prototípust (Tudásgeneráló Ház) és egy pedagógiai útmutatót fejlesztett ki (e-értékelési modell) annak érdekében, hogy bevonja az iskolákat az élethosszig tartó tanulás valós innovációs folyamataiba.

Ahogy az előbb említettük, az OpenInn projekt fő eredményeit az OpenInn portáln mutatjuk be (lásd 1.1.1 ábra) és magában foglalja az "Útmutató a kreativitáshoz (az e-értékelési modell)" című dokumentumot, amely egy komplex elektronikus oktatási anyag, amely útmutatóként szolgál a TGH-t használó tanároknak, különös tekintettel az oktatásban jelen lévő innovációs trendek iránt és innovatív didaktika iránt érdeklődő tanároknak a kreativitás elősegítésére. A Tudásgeneráló Ház egy online ötletelő eszközt mutat be. A demo videó és videó útmutató az OpenInn portálhoz és a Tudásgeneráló Házhoz promóciós célokat szolgál, de segít a felhasználóknak megérteni a nézőpontot az "OpenInn Útmutatóval" együtt, amely egy felhasználói kézikönyv a Tudásgeneráló Házhoz az összes magyarázattal és az összes kifejlesztett funkcióval, és az OpenInn projekt weboldalával, amelyen megtalálható az összes információval a projektről, partnerekről, tevékenységekről, stb.



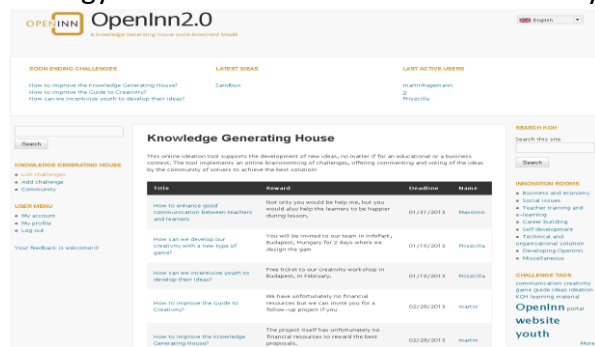
1.1.1 ábra – Az OpenInn portál bemutatkozó oldala

A portál többnyelvű – minden információ elérhető 9 nyelven: bolgár, dán, angol, német, magyar, olasz, portugál, szlovák és spanyol.

Az “Útmutató a kreativitáshoz” egy online tananyag tanároknak és az oktatási és innovatív didaktikai innovációs trendek iránt érdeklődő. Az anyag modulokra bontható, amely információkat tartalmaznak arról, hogyan támogassuk a tanulót az új ötletek bemutatásában, hogyan értékeljük és jutalmazzuk a kreatív eredményeket, módszereket arra nézve, hogyan adjunk instrukciókat úgy, hogy innovatív megoldásokat fejlesszünk ki, hogyan biztosítsuk automóniát a kreatív kifejezéshez egyaránt azoknak a tanároknak, akik még nem számítógép felhasználók, és azoknak, akik már haladó internet felhasználók. Minden egyes modul egy pedagógiai háttérrel is tartalmaz, amely egy átfogó elméleti háttérrel biztosít az olvasónak a nyitott innováció elméletéről és annak lehetséges felhasználási módjairól a kreativitás értékelésének területén oktatási kontextusban. Az IKT eszközök szekció egy listát biztosít az IKT eszközökről, és leírásukat és használatuk lehetséges módjait egy oktatási kontextusban. Minden egyes item 3 szakaszt tartalmaz, melyek a lehetséges felhasználó digitális írástudásának szintjén alapszanak: IKT eszközök használatának szükségessége nélkül, alapszintű IKT eszközök használatával; innovatív és haladó szintű IKT eszközök felhasználásával. A Gyakorlati példák szekció egyedi forgatókönyvek gyűjteményét mutatja be, mely leírja, hogyan alkalmazhatjuk az IKT-t tanúláshoz és tanításhoz a kreativitás növelése érdekében. A 25 forgatókönyvet különféle oktatási környezetekben fejlesztették ki, ugyanúgy, mint a felhasználók digitális írástudásának szintjeinek megfelelően. Ahelyett, hogy egy egymást követő sorrendben forgatókönyvek jelennek meg, mint önálló elemek, két különböző kategória létezik: oktatási szektor szerinti (középisikolás, szakmai hallgató, egyetemi hallgató, és a felnőtt tanulók) és IKT készségek szerinti (nem IKT felhasználó vagy Kezdő, alapvető IKT készségek, előleg IKT-készségek). A Erőforrás könyvtár több érdekes tanítási és tanulási anyagot kínál a kreativitásról, mely nem szerepelt az előző részekben.

A Tudásgeneráló Ház (lásd 1.1.2) támogatja az új ötleteket és az online brainstormingot. KGH az ötleteket felkínálja kommentálásra és szavazásra. Ezek a tevékenységek fel vannak osztva együttműködő tanulási helyekre ("Innovatív e-learning szobák" ötletbörze elme-mapping), feltölteni dokumentumok helyére (például egyetemi tanulmányok, szakdolgozatok, portfóliók) és

az egyéni kreativitás értékelésének helyére (szint alapján az aktivitás, ötletek, stb.)



1.1.2 Táblázat – Tudásgeneráló Ház kezdőlap

### értékelés/visszajelzés a felhasználóktól

Az OpenInn kísérleti tesztelése érintette a funkcionalitás és a minőség minden részét a OpenInn portálon. Ezzel kapcsolatban a célcsoportok és a projekt fő célkitűzése végett a partnerség úgy döntött, hogy vizsgálatot három kísérleti csoport teszteli a portált - 2 pilot-csoport 10-30 diák / tanuló, köztük egy tanár / facilitátor és egy kísérleti csoportban csak a tanárok: 5-20 fő. Emellett 25 nemzeti pilotot végeztek dán, német, olasz, portugál, szlovák, spanyol nyelven, és megvalósult egy nemzetközi kísérlet 4 partner-ország bevonásával (Dánia, Magyarország, Németország és Bulgária) angolul, így a hallgatók képesek voltak használni a portált társaikkal online más-más országokban. Együtt a pilotok 357 fő részvételével zajlottak, a különböző oktatási intézmények szintjén alapuló projekt célcsoportjai: középiskolák, szakiskolák, egyetemek és felnőttképzési intézmények és a különböző IKT-készségek szinten: nem IKT, alapvető IKT és IKT. A kísérleti vizsgálat során létrehozott felhasználók 113 különböző kihívást tartalmaznak a különböző innovációs szobák (Üzlet és gazdaság, szociális kérdések, a tanárképzés és az e-learning, karrier építés, Self-fejlesztés, műszaki és szervezési megoldás kidolgozása OpenInn, Egyéb), melyekhez 165 új ötletet adtak hozzá és 155 hozzászólás érkezett.

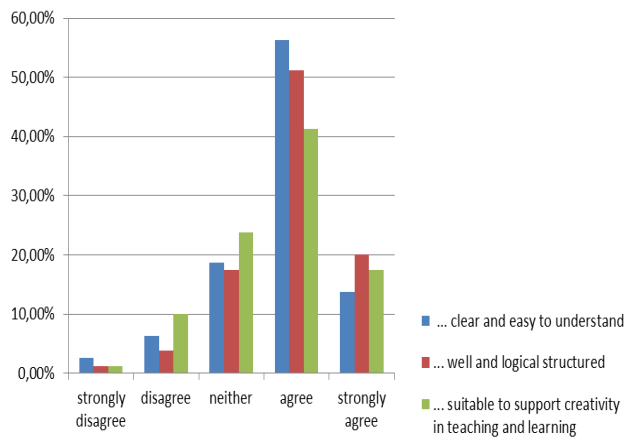
### Tanulságok

291 felhasználó vett részt a végső visszajelzésben, a 82% -uk a kísérleti teszt résztvevői. Az elért eredményeket röviden következőképpen általánosíthatjuk:

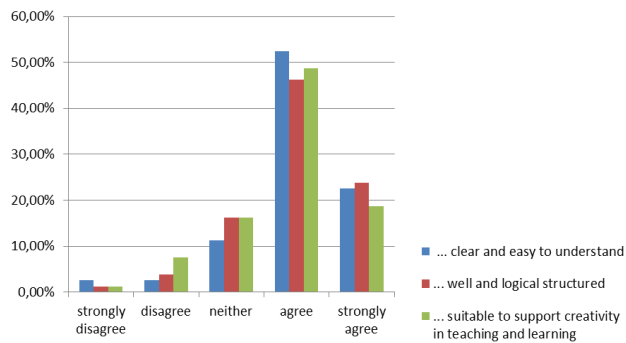
- Mintegy 80% a felhasználóknak nagyon egyetértett, hogy az OpenInn portál könnyen kezelhető és áttekinthető, világos elrendezésű és méretű, könnyű olvasható tartalmak és elegendő válaszidő áll rendelkezésre. Ami az OpenInn portál szerkezetét és működését illeti, a kísérleti teszteken a résztvevők értékelik az ötletek megosztási lehetőségét másokkal, és a különböző területeken látható a felső és bal oldali menüben elhelyezhető, különböző cikkeket.
- csaknem 75% -a felhasználóknak hozzájárult, vagy nagyon egyetértett, hogy TGH rész is könnyen áttekinthető, könnyen hozzá lehet adni új kihívásokat, gondolatokat, szavazatokat és megjegyzéseket, könnyű megtalálni a meglévő kihívásokat, ötleteket vagy megjegyzéseket. A válaszadók többsége a TGH legjobb tulajdonságának jelölte a önmagában azt a kreativitás

támogató lehetőséget, hogy olvashatnak ötleteket másoktól, és megosztásuk egyszerű módja, hogy adjunk kihívásokat, gondolatokat, észrevételeket, és lehetőség nyílik rá, hogy választ kapnak a különböző országokból.

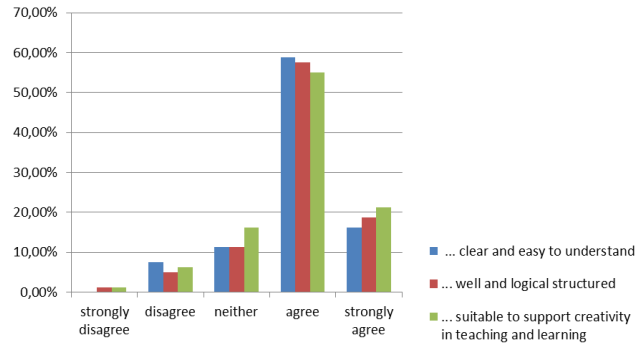
- Az utolsó specializált része OpenInn portál - Útmutató a kreativitáshoz - és annak alrészében értékeltük csak a tanárok, és az összes válaszadó "visszajelzését. Többségük egyetértett, hogy minden kifejlesztett rész könnyen és világosan érthető, jól strukturált és logikus, alkalmas a kreativitás tanításának és tanulásának támogatására (1.1.3-1.1.5 ábrák).



1.1.3 ábra - Pedagógiai háttér értékelése



1.1.4 ábra - Gyakorlati példák értékelése



1.1.5 ábra – IKT eszközök értékelése