



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PLATAFORMA Meet&Learn

Guía de funcionamiento



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Disclaimer. This guide is the sole responsibility of the SKILLED project and does not represent the opinion of the European Commission or of the National Agency Indire nor is the European Commission or the National Agency Indire responsible for any use that may be made of the information it contains. The European Commission support to the production of this publication doesn't constitute an endorsement of the contents which reflect the views of the authors only, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





ÍNDICE DE CONTENIDOS

3	Pedagogía TIC	13	Chat del profesor
4	Flipped Classroom	14	Agenda dinámica
5	Plataforma Meet&Learn	15	Área abierta de aprendizaje
6	Acceso	16	Sala virtual
7	Mapa Plataforma	17	Módulos
8	inicio y menú	18	Lección ampliada
9	“Social hub”	19	Test
10	Chat	20	Validation
11	PDM	21	Certificado
12	Buenas prácticas		

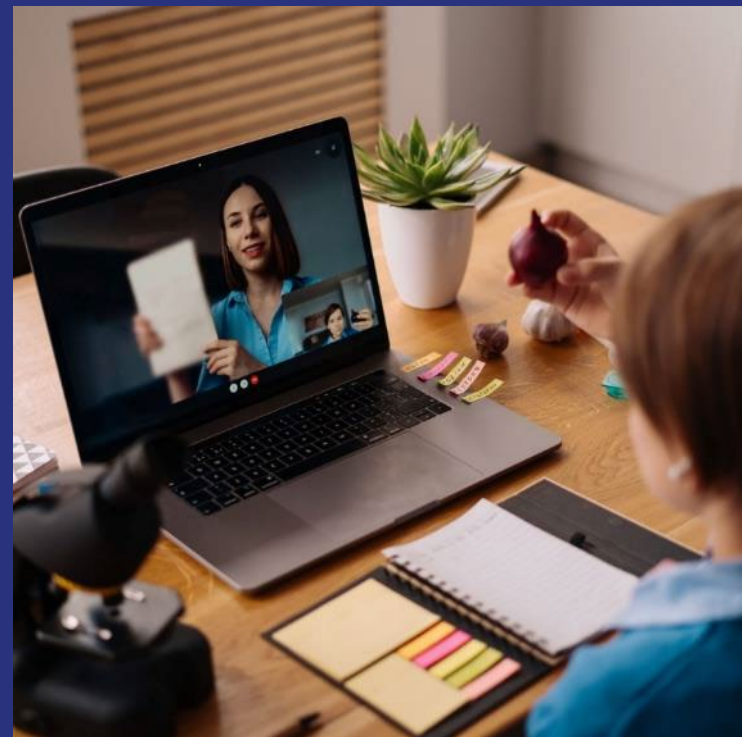


Pedagogía TIC

Introducción

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) repercuten en el aprendizaje de los alumnos cuando los profesores tienen conocimientos digitales.

Las herramientas TIC mejoran la comunicación, la creación, la difusión, el almacenamiento y la gestión de la información. Las TIC pueden formar parte de la interacción enseñanza-aprendizaje, sustituyendo las pizarras por pizarras digitales interactivas, utilizando teléfonos inteligentes durante las clases y aplicando metodologías adecuadas.





Flipped classroom

Metodología tecnológica amiga

El modelo de "flipped classroom", que consiste en impartir clases y practicar en casa mediante instrucción guiada por ordenador y actividades de aprendizaje interactivas en clase, representa un cambio notable en la perspectiva didáctica, que da el valor adecuado al contexto más participativo de la clase.

La eficacia de este enfoque pedagógico está ganando rápidamente el reconocimiento de muchos profesores.

Las percepciones de los estudiantes sobre las flipped classrooms son generalmente positivas, ya que prefieren las actividades de aprendizaje cooperativo en clase a las clases magistrales.





QUÉ ES...

Plataforma Meet&Learn

La plataforma web se diferencia de un sitio web en que la primera es una herramienta para la capacitación de los participantes, mientras que la segunda se centra en la mera entrega de información. Cuando se piensa en la plataforma Meet&Learn es más preciso visualizarla como un centro de facilitación, que va mucho más allá de un simple sitio web.

- **Interactiva...** no sólo se sentará a leer
- **Escalable...** puede funcionar como prueba piloto para implementarse en objetivos más amplios
- **Duradero...** durará una vez finalizado el periodo de financiación de la UE





USUARIOS DE LA PLATAFORMA



Sistema de acceso

La plataforma Meet&Learn pretende atraer **tres tipos de usuarios: público, personal administrativos y técnico y profesores**

Visitantes (público)

Inicio, noticias, biblioteca, acceso total en 2023

Profesores

Cada visitante puede ver:

Área de conocimiento y área de encuentro

Técnicos

Cada profesor puede ver::

Inicio			
Noticias			
Biblioteca científica			
Área de APRENDIZAJE			
Área de ENCUENTRO			
Área de SOCIOS			



En este gráfico se puede entender la estructura con tres áreas de la plataforma, junto con sus principales características.

INICIO

PROYECTO
NOTICIAS
CENTRO SOCIAL
CONTACTOS
ÁREA

ENCUENTRO

DESCARGA
EVENTOS
CHAT

APRENDIZAJE

E-BIBLIOTECA
SALA VIRTUAL

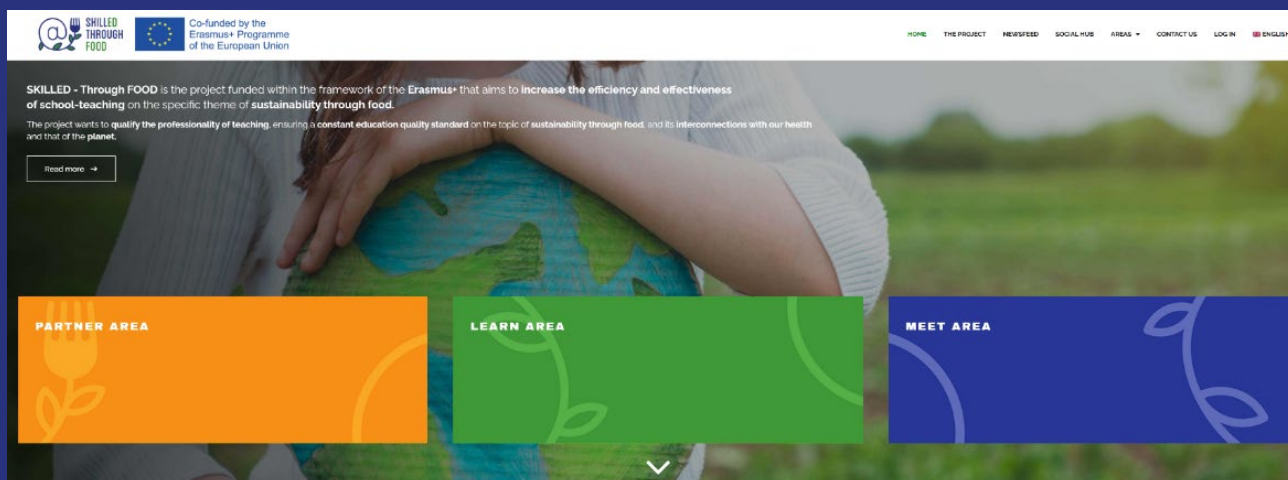
SOCIOS

DATOS DEL PROYECTO
GESTIÓN DEL PROYECTO
CHAT

INICIO & MENÚ

La navegación inicial de la plataforma le permite **ocuparse inmediatamente de las tres áreas: asociarse, aprender, reunirse.**

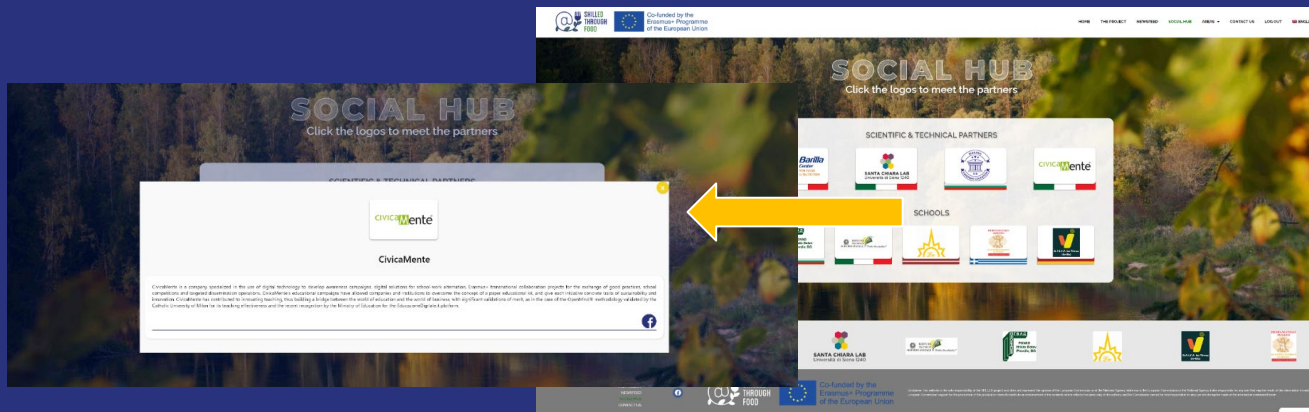
Las tres áreas denotan las tres funciones de **facilitación** de la plataforma: **la gestión de las asociaciones, el aprendizaje digital y el intercambio operativo entre socios, profesores y estudiantes.**



CENTRO SOCIAL Presentaciones de los socios

En el área de socios, cualquier usuario puede descubrir una biografía sintética de cada uno de los socios que participan en el proyecto SKILLED for Food.

Para acceder a las biografías de los socios, basta con hacer clic en cada logotipo para abrir la ventana emergente de información correspondiente



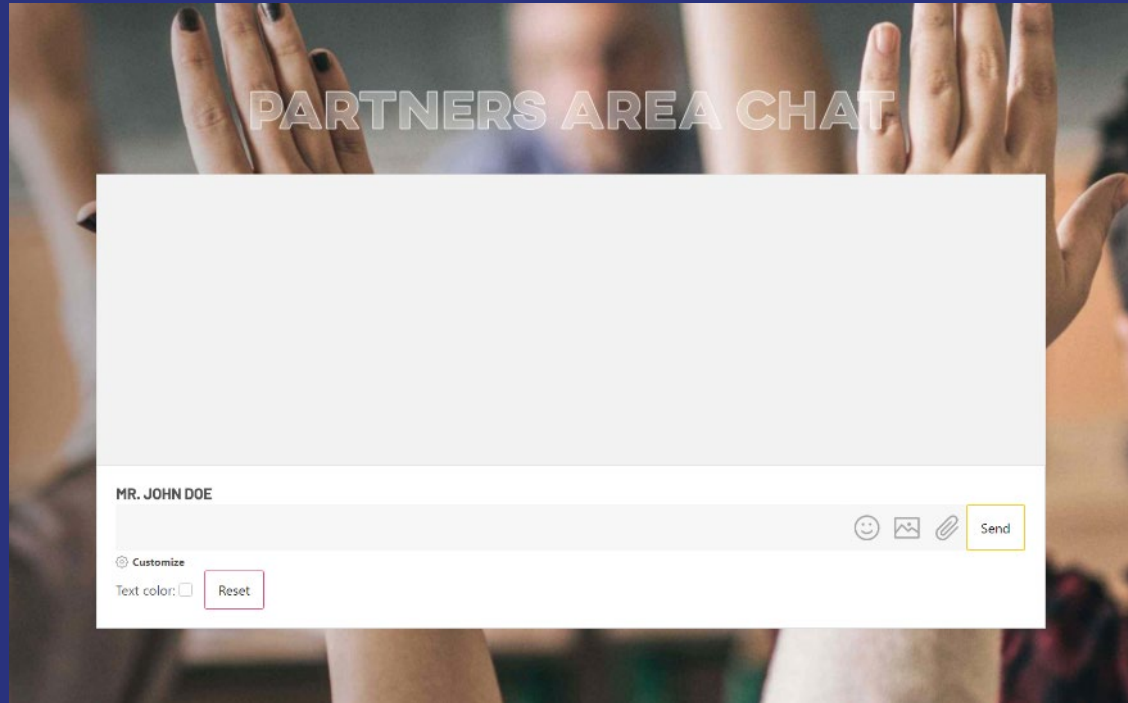


ÁREA DE SOCIOS

Chat

El chat está dirigido únicamente a **los socios técnicos: colaboradores científicos, personal administrativo y coordinadores de proyectos.**

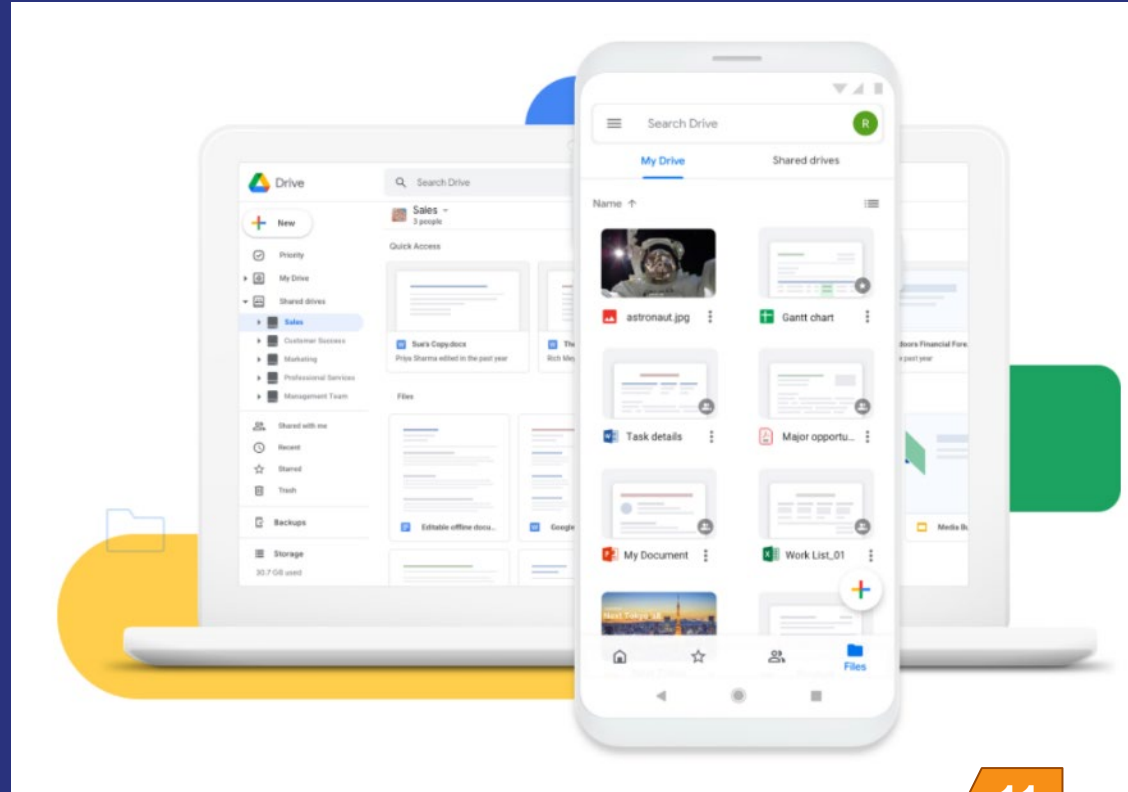
El chat es una herramienta útil, segura y rápida en la que se puede confiar a la hora de **compartir documentos y demás.**





ÁREA DE SOCIOS PDM & Desarrollo del Proyecto

Estas dos funciones, también reservadas a la interacción entre socios, se desarrollaron integrando la plataforma Google Drive y construyendo una arquitectura de carpetas específica en la nube.





ÁREA DE ENCUENTRO

Buenas Prácticas

Gracias a esta utilidad los profesores podrán **subir los documentos de buenas prácticas** que hayan preparado, mientras que la página **mostrará los documentos una vez subidos.**

La **visibilidad de los documentos subidos** será un factor de motivación para todos los profesores implicados.

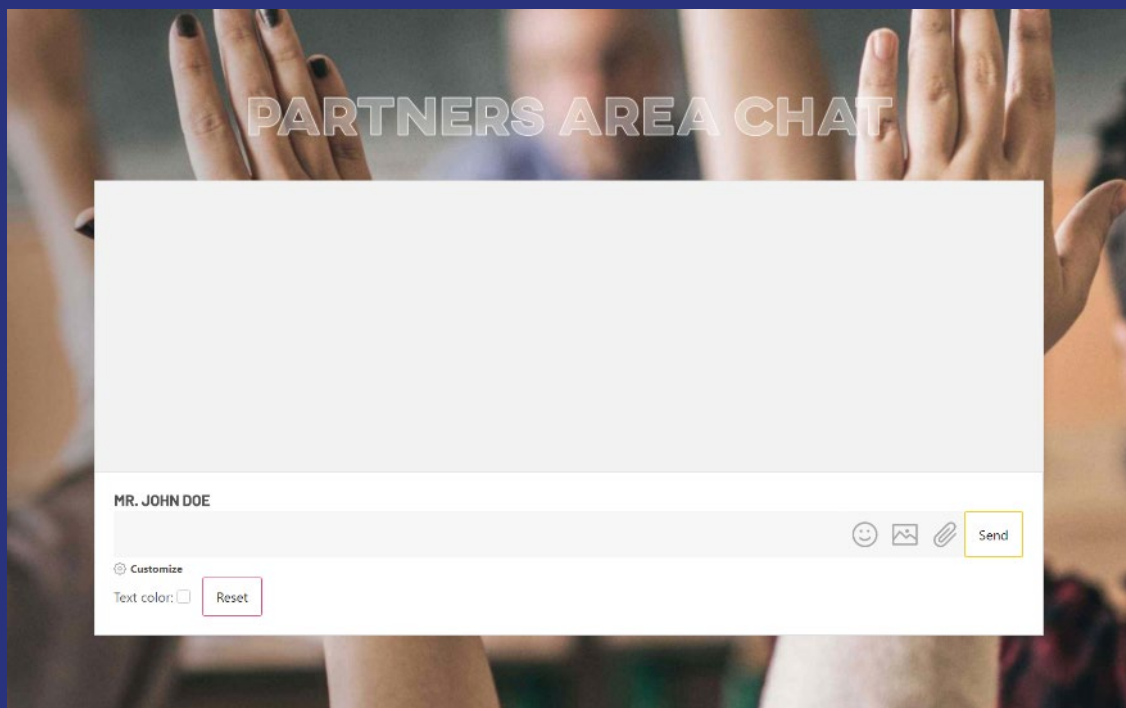


ÁREA DE ENCUENTRO

Chat de profesores

Este chat está reservado solamente a profesores: sus puntos fuertes son la **simplicidad y el uso sencillo**, que permite no sólo chatear, sino también compartir cualquier tipo de **archivo**, incluyendo **imágenes**, **archivos de audio** y **documentos**.

Tan fácil como un grupo de WhatsApp.

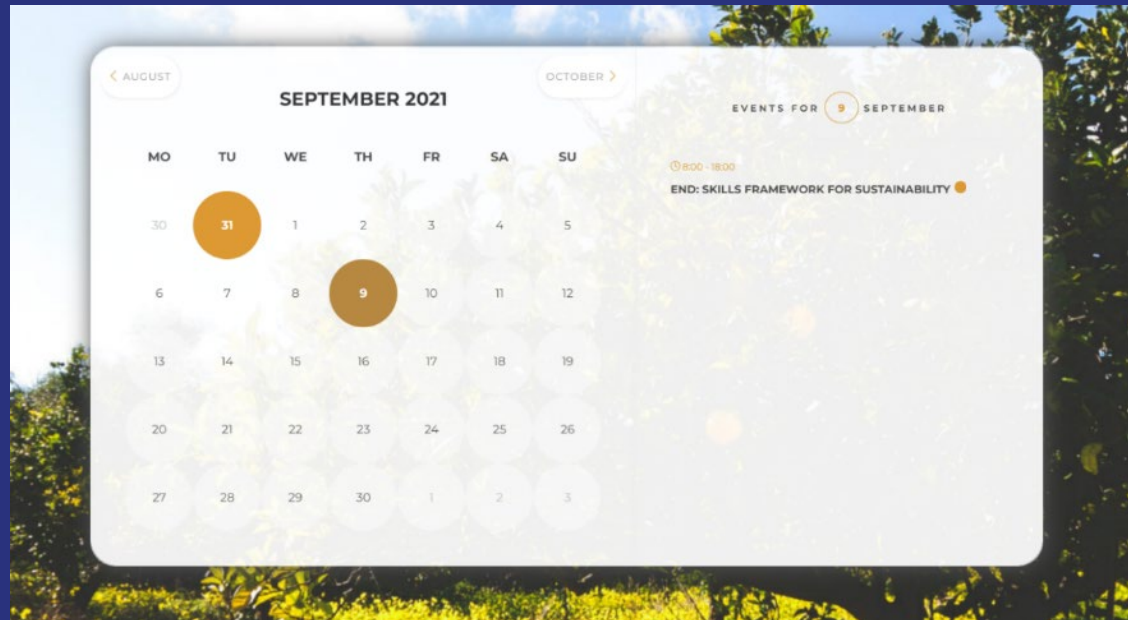




ÁREA DE ENCUENTRO

Agenda dinámica

La agenda muestra los **plazos de los grupos**. En función de lo que ya hayan hecho o no, también proporciona un **sistema de notificación** para facilitar el **cumplimiento de los plazos acordados**





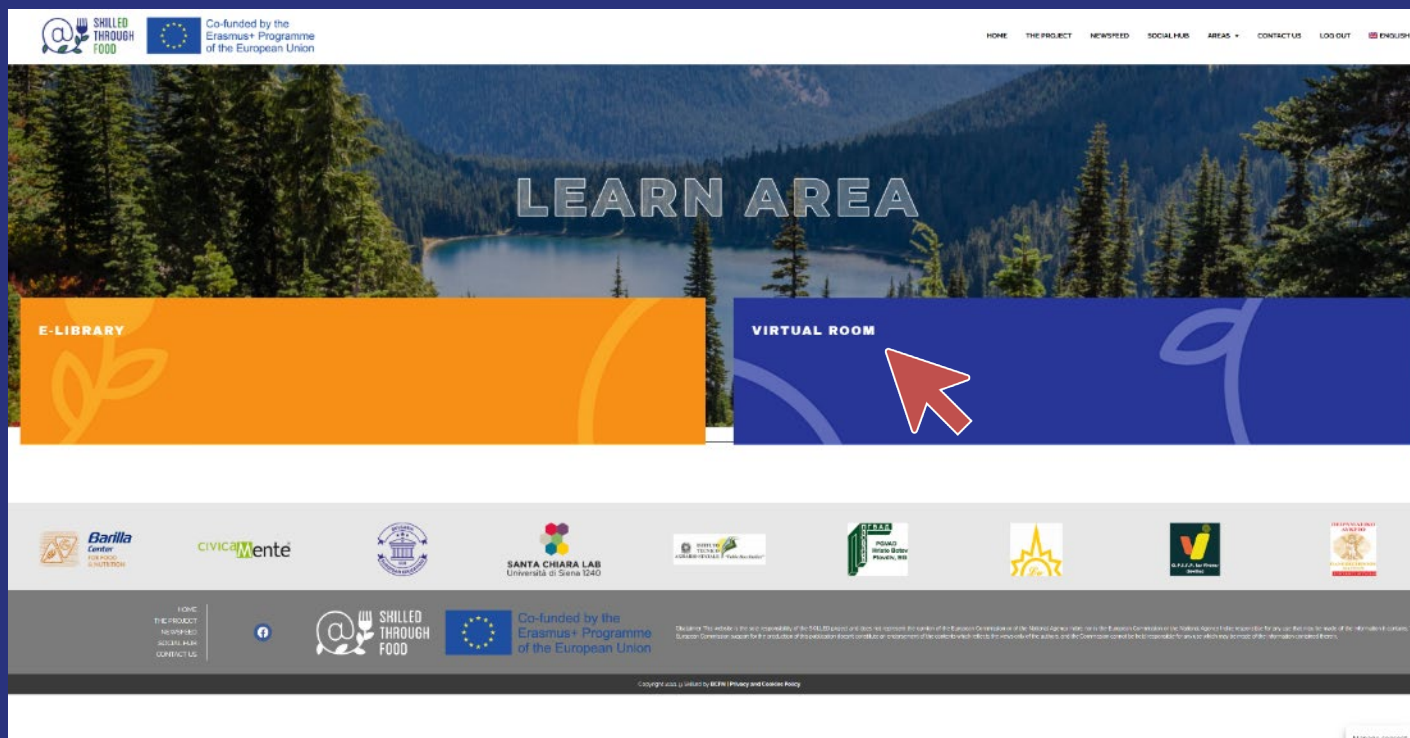
ÁREA DE APRENDIZAJE

Área ABIERTA DE APRENDIZAJE

La biblioteca electrónica científica en el área de aprendizaje es el depósito de todo el material científico disponible: esta parte de la plataforma será accesible a los visitantes públicos, que deberán rellenar el formulario de registro para descargar o visualizar cualquier elemento.

<p>THE SKILLED</p> <p>The Framework of Learning Outcomes "Educators on Sustainability through food"</p> <p>Uploaded by: CivicaMente</p>	<p>LEARNING</p> <p>Competence Publication</p> <p>Uploaded by: BCFN</p>	<p>THE SKILLED REPORT</p> <p>Uploaded by: CivicaMente</p>	<p>IO1 Report Summary</p> <p>Uploaded by: CivicaMente</p>
<p>WE, FOOD, OUR PLANET (educational guide)</p> <p>Uploaded by: BCFN</p>	<p>TEACHER'S RESOURCES PACK</p> <p>Uploaded by: BCFN</p>	<p>FOOD IS CULTURE</p> <p>Uploaded by: BCFN</p>	<p>Diets that respect the health of people and the Planet</p> <p>Uploaded by: BCFN</p>
<p>LEARNING AND ACTING FOR CHANGE</p> <p>Uploaded by: BCFN</p>	<p>WASTE NOT, WANT NOT! (teaching guide)</p> <p>Uploaded by: BCFN</p>		

ÁREA de APRENDIZJE Sala virtual





ÁREA DE APRENDIZAJE

Sala virtual

Modulos

Tras una presentación general en vídeo del curso de e-learning, el usuario acreditado puede asistir a cada módulo del programa.

Las experiencias de e-learning se presentan visualmente con 11 rompecabezas, uno por cada módulo del curso.

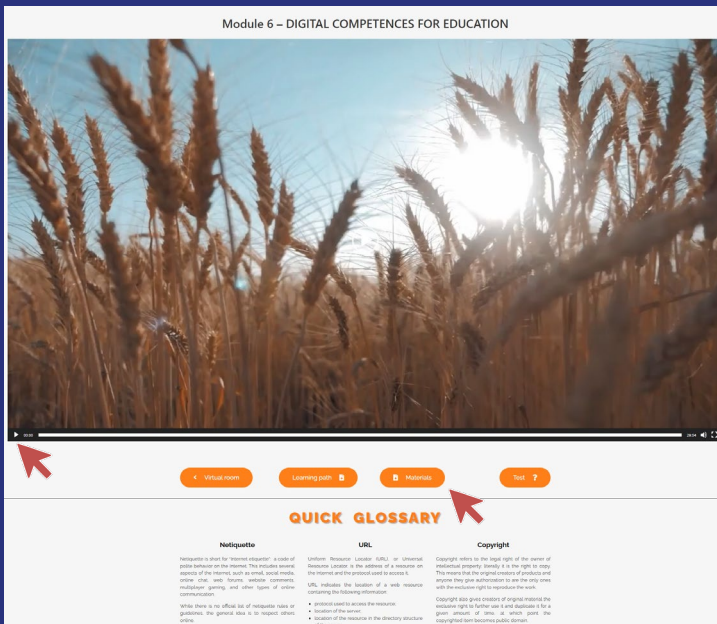
Cada rompecabezas consiste en un **breve vídeo de presentación** de la lección, un **resumen introductorio** y el **botón de acceso** a la lección ampliada.

Dentro de cada recuadro también es posible ver los progresos realizados durante el examen del módulo correspondiente.

ÁREA DE APRENDIZAJE

The extended lesson

Sala virtual



Dentro de la lección ampliada, el usuario encuentra 5 elementos:

- la lección en **vídeo**,
- el **test** de verificación,
- el **itinerario de aprendizaje**,
- la **presentación y los materiales adicionales** (si están disponibles),
- un **glosario rápido** (que explica algunas terminologías peculiares utilizadas en la propia lección).

ÁREA DE APRENDIZAJE

Sala virtual

Test

La prueba consta de 5 **preguntas de opción múltiple** (sólo una respuesta es correcta).

En cualquier momento es posible volver a la pregunta anterior.

La **barra de progreso** ofrece un apoyo visual para entender en qué punto del test nos encontramos.

El resumen final sugiere **tres opciones** volver a la **sala virtual** (si el test es correcto), volver a la **lección** (para rellenar huecos), repetir el **test**.

En cualquier caso, será posible repetir la prueba una y otra vez.

The screenshot displays a digital assessment interface for 'Unit 6 - DIGITAL COMPETENCES FOR EDUCATION'. It consists of five question cards and a summary screen.

- Question 1:** Which of the following options is NOT a widespread source of information? (A) Forum, (B) Blog, (C) Social network. 1/3 points.
- Question 2:** What are the rules for using a software called? (A) EULA, (B) AUP, (C) BPC. 2/3 points.
- Question 3:** What is the problem of non-equity in accessing digital media, hardware, and connection called? (A) Iniquity, (B) Digital gap, (C) Digital divide. 3/3 points.
- Question 4:** What are tech-compensatory tools? (A) Technologies to support inclusion, (B) Smartphone apps, (C) Hardware devices for the classroom. 4/3 points.
- Question 5:** Is 'AND' a Boolean or non-Boolean operator? (A) Non-Boolean, (B) Both, (C) Boolean. 5/5 points.

The summary screen shows a 100% completion rate and lists the questions with their scores: 1/3, 1/3, 1/3, 1/3, and 1/3 points respectively. It also includes a 'Minimum Passing Grade: 80%' and 'Remaining Attempts: unlimited'.

ÁREA DE APRENDIZAJE

Sala virtual

Validación del test

Para completar el curso y obtener la certificación, los alumnos tendrán que enfrentarse a una prueba final, en la que se les pide que **expresen un juicio articulado sobre la calidad de la enseñanza percibida y su experiencia con el programa de e-learning recién realizado.**

Es esencial subrayar que, sin completar este paso final, la experiencia de e-learning no se considera completada.

FINAL VALIDATION TEST



You're almost done!

To complete the SKILLED through FOOD e-learning course, please **answer the validation test** about your experience with the use of the DIDACTIC VIRTUAL ROOM.

→ Answer the test

FINAL VALIDATION TEST

In your personal opinion, is the approach used by the Erasmus+ **SKILLED through Food** sufficiently innovative? (Please select **ONLY ONE ANSWER**)

- A Not at all
- B Very little
- C It could be more innovative
- D Yes, it is
- E Yes, it's very innovative

Next Question

1 / 5

20

ÁREA DE APRENDIZAJE

Sala virtual

Certificado

Cuando el curso se ha completado con éxito, la plataforma emite un certificado nominal automático.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Disfruta la plataforma Meet&Learn



Disclaimer. This guide is the sole responsibility of the SKILLED project and does not represent the opinion of the European Commission or of the National Agency Indire nor is the European Commission or the National Agency Indire responsible for any use that may be made of the information it contains. The European Commission support for the production of this publication doesn't constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.