



Intellectual Output 1

Processo di progettazione didattica / analisi del pubblico e dei contenuti



The Project is funded
by the European Union



1. Processo di progettazione didattica, analisi del pubblico e dei contenuti

Il lavoro svolto durante il primo output intellettuale del progetto mirava a stabilire un processo di progettazione didattica di base, il pubblico, l'analisi dei contenuti e il curriculum dei risultati del progetto. Per stabilirlo, il progetto Vir2TEX è iniziato contattando le parti interessate e identificando i punti chiave nella formazione professionale tessile. Un questionario online per gli studenti/docenti e un metodo di intervista semi-strutturato è stato utilizzato per il resto degli stakeholder. Sono stati preparati due diversi questionari; uno per il docente specializzato nel tessile e l'altro per gli studenti che studiano tessile. Il questionario aveva lo scopo di analizzare il metodo più efficace per lo sviluppo di materiali per il settore tessile. Le domande incluse in questo questionario erano le seguenti:

Questionario per il docente:

- In quale dei tuoi corsi fai esercitare i tuoi studenti nel laboratorio tessile o nell'ambiente aziendale? Si prega di scrivere solo i nomi dei corsi e le ore di pratica settimanali/semestrali. Per esempio; Corso di filatura del cotone e 6 ore di pratica a semestre.
- Quali macchine usi nelle lezioni pratiche e che tipo di esercitazione pratica potrebbero svolgere gli studenti con le macchine?
- Con che frequenza utilizzi materiali didattici digitali come video, immagini, animazioni, disegni, suoni, presentazioni, simulazioni, software, materiali per i social media, ecc. nelle tue lezioni?
- Come/dove accedi ai materiali didattici digitali che usi nelle tue lezioni?
- Quali sono gli aspetti dei materiali educativi digitali che devono essere sviluppati nel contesto delle lezioni?
- Che tipologia di materiale didattico digitale può servire agli studenti per comprendere meglio la materia dal punto di vista tecnico?
- Quali sono le materie delle tue lezioni che risultano più ostiche?

Questionario studenti:

- Hai lezioni pratiche nel tuo curriculum di educazione tessile?

- Le applicazioni nelle lezioni sono sufficienti per imparare la materia?
- Nei vostri corsi vengono utilizzati materiali didattici digitali?
- I materiali didattici digitali utilizzati nei corsi applicati sono sufficienti?
- Che tipo di materiale didattico viene utilizzato nelle tue lezioni pratiche? Ad esempio, nastro, filato, ecc.
- Quali tipi di macchine vengono utilizzate nelle tue lezioni pratiche? Ad esempio, cardatrice, stiratoio ecc.
- Quali sono le materie che hai più difficoltà a comprendere nella tua educazione tessile?
- Quali pensi siano le parti dei materiali educativi digitali utilizzati nelle tue lezioni che devono essere migliorate?
- Che tipo di materiale da sviluppare per l'uso nelle applicazioni del corso pensi che ti aiuterà a comprendere meglio l'argomento?

2. Risultati del questionario del docente

L'educazione tessile in TR potrebbe essere classificata in tre gruppi.

Nel primo gruppo ci sono le scuole superiori professionali che hanno una durata di 4 anni. Questi studenti hanno meno di 18 anni. Dopo essersi diplomati in questa scuola, la maggior parte di loro sceglie le scuole professionali tessili delle università. In queste scuole hanno un periodo di istruzione di 2 anni. Ci sono 34 diverse scuole professionali tessili universitarie in TR, due delle quali private e il resto sono scuole pubbliche. I tecnici tessili laureati possono continuare la loro formazione presso il dipartimento di ingegneria tessile dell'università. Inoltre, dalla scuola superiore è possibile accedere direttamente al dipartimento di ingegneria tessile. Ci sono 14 Dipartimenti di Ingegneria Tessile di diverse università. All'inizio dell'applicazione del questionario ai docenti, alle scuole professionali tessili delle università e ai dipartimenti di ingegneria tessile, le informazioni di contatto dei docenti sono state ricavate dalla pagina web del Consiglio dell'istruzione superiore. Quindi il modulo del questionario google preparato è stato inviato a tutte le lezioni via e-mail.

Finora hanno risposto al questionario 29 docenti provenienti da 7 diverse università sia della scuola professionale tessile che del dipartimento di ingegneria tessile. Secondo i risultati del questionario è possibile affermare che tutti i docenti di educazione tessile fanno lezioni



The Project is funded
by the European Union



pratiche ai propri studenti nell'ambito delle possibilità. Principalmente a causa del basso costo rispetto ad altre fasi della produzione tessile, la macchina da cucire viene utilizzata principalmente per le lezioni pratiche. I docenti utilizzano principalmente la presentazione PPT nelle loro lezioni. Usano anche video e immagini materiali educativi digitali specialmente per le macchine che non sono disponibili nell'istituto scolastico. I docenti accedono all'accesso ai materiali didattici digitali tramite Internet come cataloghi dei produttori di macchine tessili, video, simulazioni e fonti da altri siti Web che non richiedono copyright.

In generale, i docenti hanno affermato che c'è bisogno di nuovi contenuti educativi digitali che includano riprese video, lezioni pratiche, comprese lezioni e workshop. Inoltre, i docenti suggeriscono che i dati 3D e le tecnologie di accesso realistico alle macchine tessili utilizzate nella produzione sono più attraenti per gli studenti. I docenti sottolineano che ci sono tanti tipi di macchine nel campo tessile, e non è possibile averle tutte in ogni scuola. Gli studenti si laureano osservando solo le immagini di molte macchine. Per questo motivo, sarebbe produttivo fare introduzioni complete sulle macchine tessili e spiegare i loro principi di funzionamento in dettaglio sarà estremamente utile nell'educazione tessile. La maggior parte dei relatori ha dichiarato che le immagini delle macchine tessili che hanno raggiunto da internet erano insufficienti. Si prevede che i nuovi elementi visivi da sviluppare con le tecnologie odierne siano molto importanti e l'interesse degli studenti per le lezioni aumenterà con questi materiali educativi di nuova concezione, e la partecipazione alle lezioni e il numero di abbandoni scolastici diminuiranno.

Secondo i risultati del questionario, i docenti hanno sottolineato che gli studenti hanno maggiori difficoltà a comprendere il principio di funzionamento della linea di produzione a causa della mancanza di strutture dei centri di formazione. La maggior parte di loro utilizza i materiali didattici digitali già presenti sul web preparati dai produttori di macchine o da altre aziende. Poiché i video esistenti sono preparati dalle aziende, i docenti suggeriscono materiali comprensibili, brevi e interessanti per gli studenti. La maggior parte dei docenti suggerisce che l'uso di risorse digitali interattive arricchite con video aumenterà la motivazione degli studenti, avrà un impatto sul successo scolastico degli studenti e

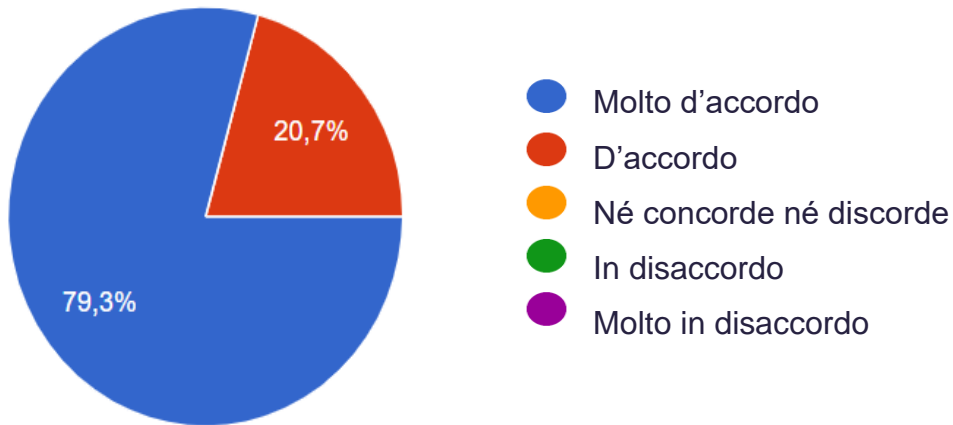


The Project is funded
by the European Union

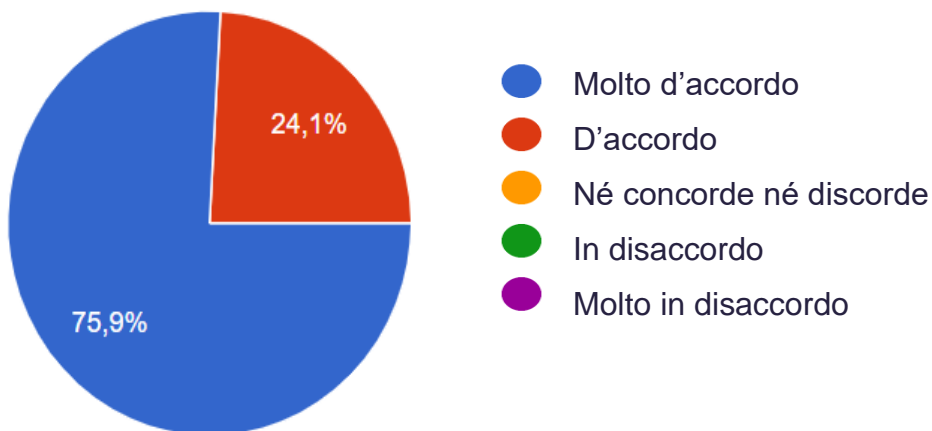


aumenterà l'efficienza della lezione.

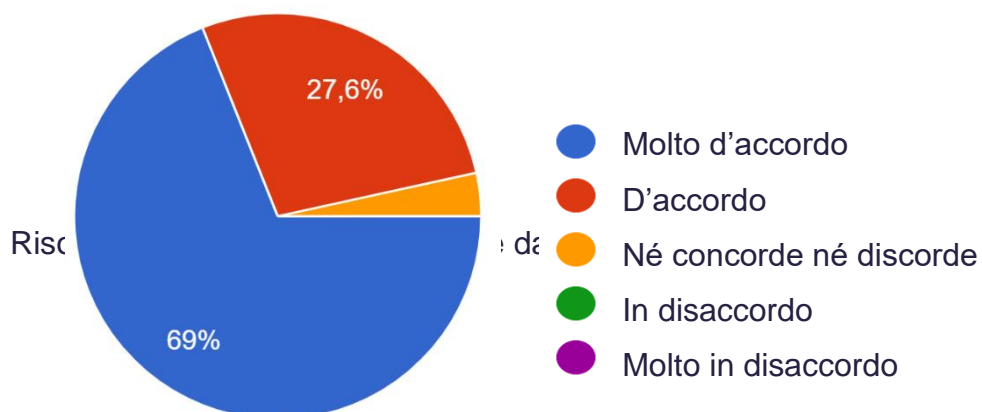
Risorse digitali interattive arricchite da video aumentano la motivazione degli studenti

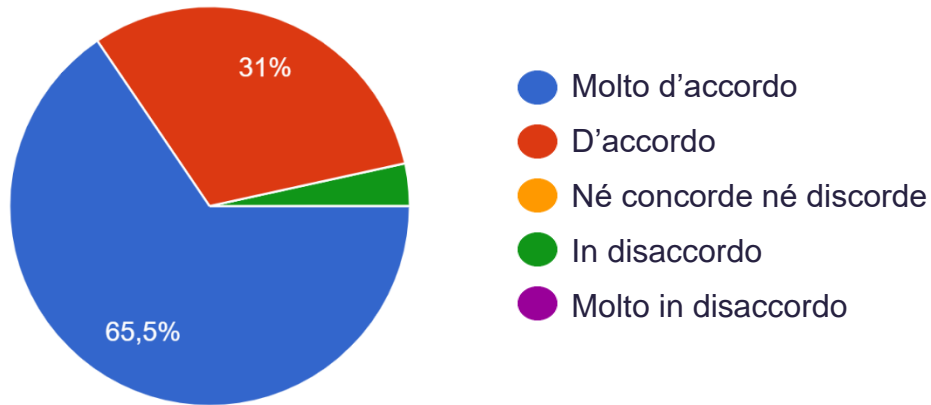


Le risorse digitali interattive arricchite da video influiscono sul successo scolastico degli studenti.

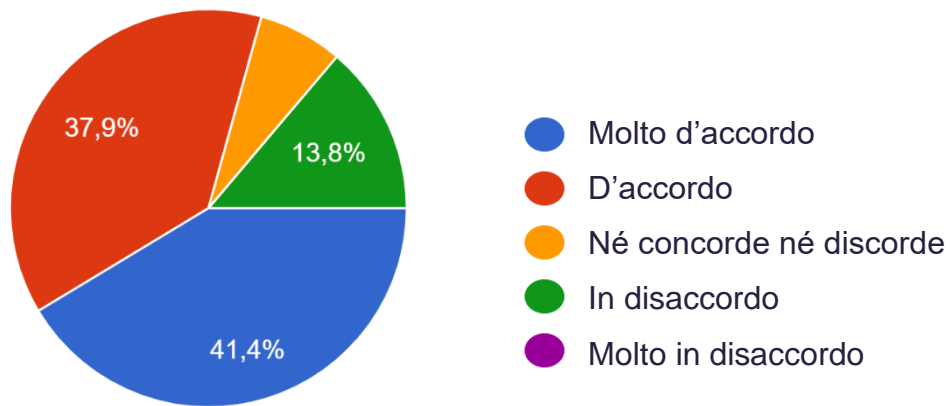


Di supporto delle lezioni sono necessarie risorse digitali interattive arricchite da video.

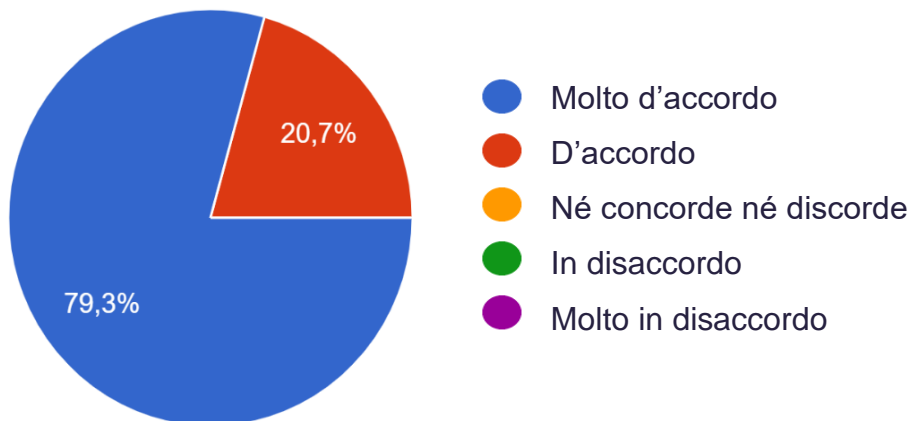




Le risorse digitali interattive arricchite con video dovrebbero essere di breve durata.



Le risorse digitali interattive arricchite di video dovrebbero essere in grado di mostrare come funzionano le macchine.



A seguito del questionario a scelta multipla somministrato ai docenti, la maggior parte dei docenti ritiene che le risorse digitali interattive arricchite da video aumentino la motivazione degli studenti, abbiano un impatto sul successo scolastico degli studenti e aumentino l'efficienza del corso. La durata dei video è importante e la maggior parte di essi dimostra che la durata dovrebbe essere bassa e principalmente le risorse digitali dovrebbero essere in grado di mostrare come funzionano le macchine.

3. Risultati del questionario degli student

Ad oggi hanno risposto al questionario 74 studenti provenienti da 7 diversi dipartimenti universitari tra scuole professionali tessili, fashion design tessile e studenti/laureati di ingegneria tessile.

L'età degli studenti che hanno compilato i questionari è per lo più compresa tra 19 e 23 anni. Al questionario hanno risposto principalmente gli studenti di diversi programmi della scuola professionale come "Tecnologia di produzione dell'abbigliamento", "Design della moda" e "Tecnologia tessile". Questi tre programmi hanno strutture diverse. I programmi di tecnologia di produzione dell'abbigliamento mirano a educare sull'arte dell'abbigliamento, il design dell'abbigliamento, la produzione e la gestione dell'abbigliamento. L'enfasi è sui principi di base della produzione di tessuti, processi di produzione di abbigliamento pronto, materiali e proprietà tessili e di abbigliamento, produzione di modelli di tessuti, programmi per computer (CAD/CAM) utilizzati nell'industria dell'abbigliamento, preparazione di relazioni tecniche e preparazione di progetti. Il programma Fashion Design intende coltivare la progettazione e il campionamento della moda di alta qualità. . Il programma Fashion Design offre idee per progettare un capo per uno scopo specifico. D'altra parte, questo programma sviluppa la capacità di progettare utilizzando vari programmi computerizzati. Lo scopo del programma di tecnologia tessile mira a educare su tutti i processi di produzione tessile, tra cui la produzione di fibre, la filatura, la tessitura, la lavorazione a maglia, la tintura, la stampa e la finitura dei tessuti. Il programma di tecnologia tessile si concentra sulla produzione di prodotti tessili, che è la chiave per le industrie delle fibre, del tessile e dell'abbigliamento. I corsi pratici e teorici comprendono fibre tessili e proprietà, processi di filatura moderni e tradizionali, formazione



The Project is funded
by the European Union

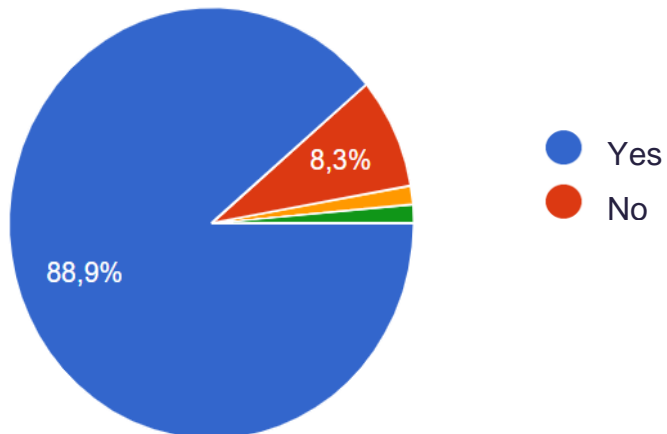




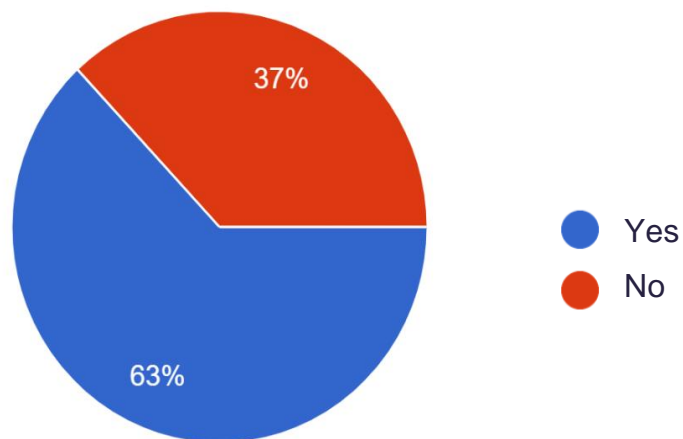
Secondo i risultati del questionario, gli studenti hanno dichiarato che c'è una formazione pratica nelle loro lezioni. La maggior parte degli studenti ha affermato che filati, tessuti e materiali ausiliari tessili come cerniere e materiali per bottoni sono spesso usati nella loro formazione pratica. Tuttavia, quando agli studenti viene chiesto delle macchine che usano nella loro formazione di educazione tessile, tutte vengono indicate come macchine da cucire. Una parte degli studenti ha dichiarato di aver praticato la produzione di filati, tessuti e tessuti a maglia durante le lezioni. Questo risultato è prevedibile, perché il costo della macchina per cucire è molto basso rispetto al costo dell'investimento e all'ingombro richiesto per le macchine per la produzione di filati e tessuti.

La lezione più difficile per gli studenti è la modellistica, il principio di funzionamento delle macchine per la produzione di filati e tessuti. Gli studenti per lo più vorrebbero imparare e osservare la produzione reale dalla fibra all'indumento, ma a causa della mancanza di strutture non sono riusciti a comprendere completamente il processo di produzione. Nel questionario gli studenti sono stati interrogati sulle risorse digitali che gli insegnanti utilizzano attualmente nelle loro classi. Secondo i risultati del questionario, gli studenti hanno affermato che le lezioni, in particolare i corsi di formazione pratici, dovrebbero essere più descrittive e comprensibili, dando importanza alla visuale e infine una migliore comprensione con i video. Contenuti digitali interattivi arricchiti da video, un materiale didattico con molti dettagli tecnici, visivamente educativi e istruttivi aumenteranno l'interesse degli studenti per le lezioni. Quasi tutti gli studenti hanno dichiarato di poter svolgere solo una formazione pratica sulla macchina da cucire nella loro formazione tessile. La maggior parte degli studenti pensa che i contenuti digitali interattivi arricchiti con video li aiuteranno ad aumentare la loro conoscenza del corso, saranno più divertenti, aumenteranno l'efficienza della lezione e assicureranno che le informazioni apprese siano permanenti.

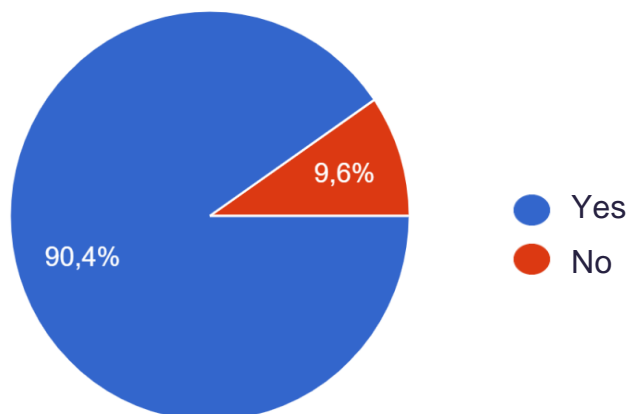
Hai una formazione pratica applicata nel tuo curriculum?



Le esercitazioni pratiche nelle lezioni sono sufficienti per imparare la materia?



I materiali didattici digitali vengono utilizzati nei corsi applicati?

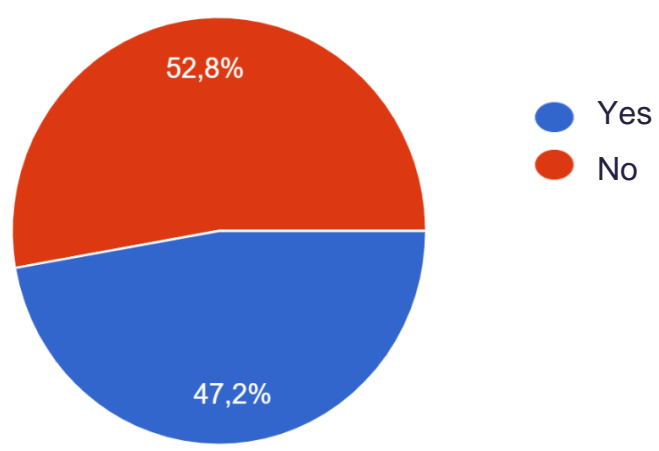




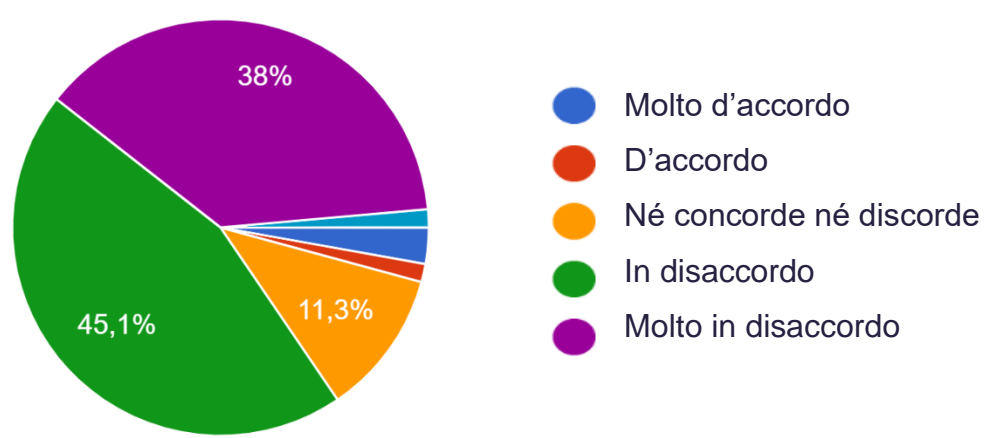
The Project is funded by the European Union



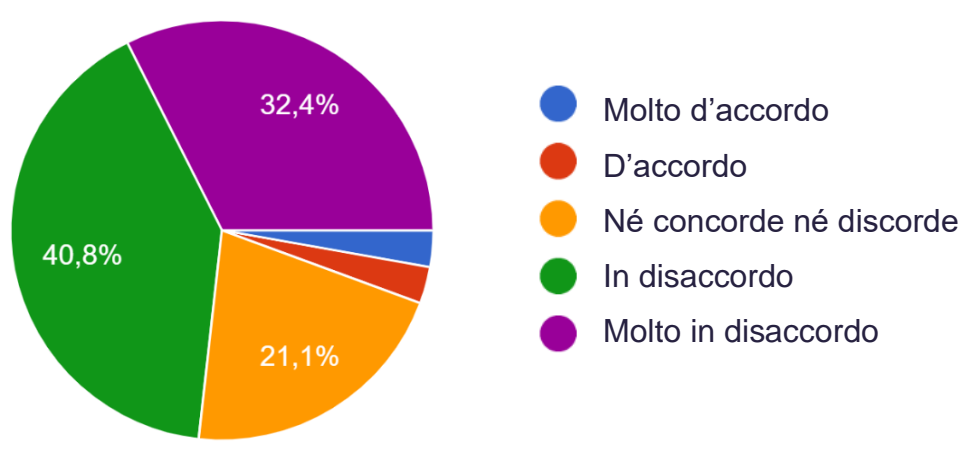
I materiali didattici digitali utilizzati nei corsi applicati sono sufficienti?



Contenuti digitali interattivi arricchiti da video mi aiutano ad aumentare la mia conoscenza del corso.



È divertente esercitarsi con materiali didattici digitali interattivi arricchiti da video.

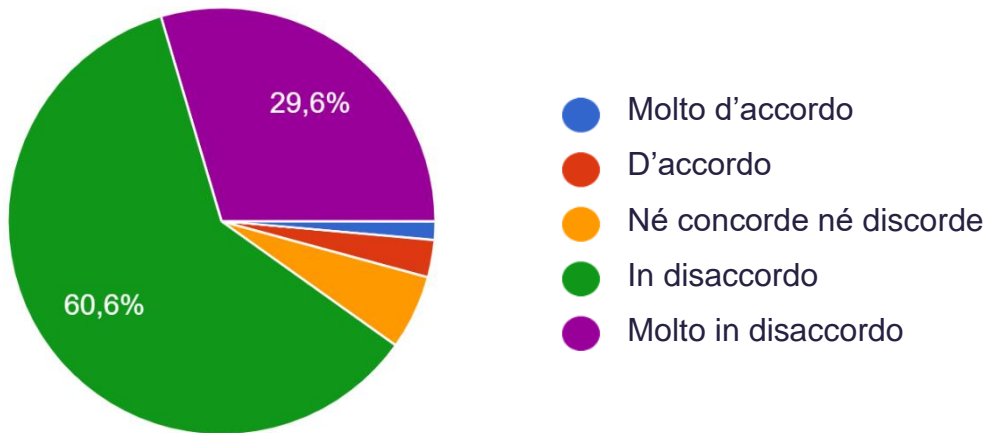




The Project is funded
by the European Union



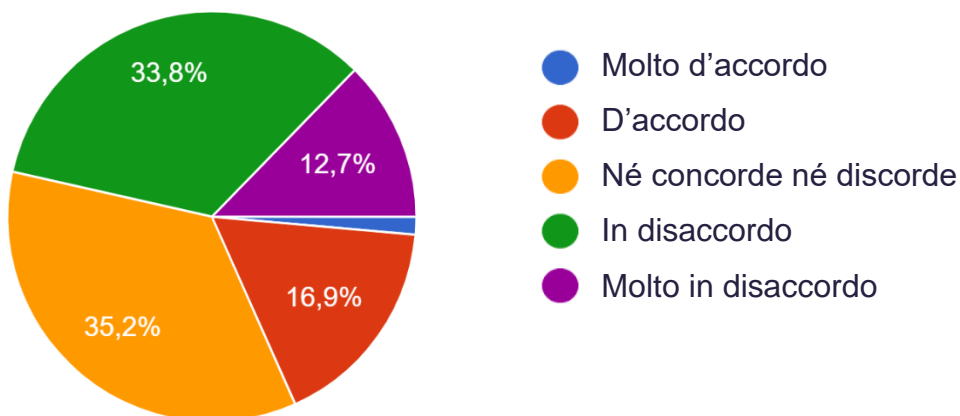
I materiali didattici digitali interattivi arricchiti da video renderanno efficienti i corsi di formazione pratici.



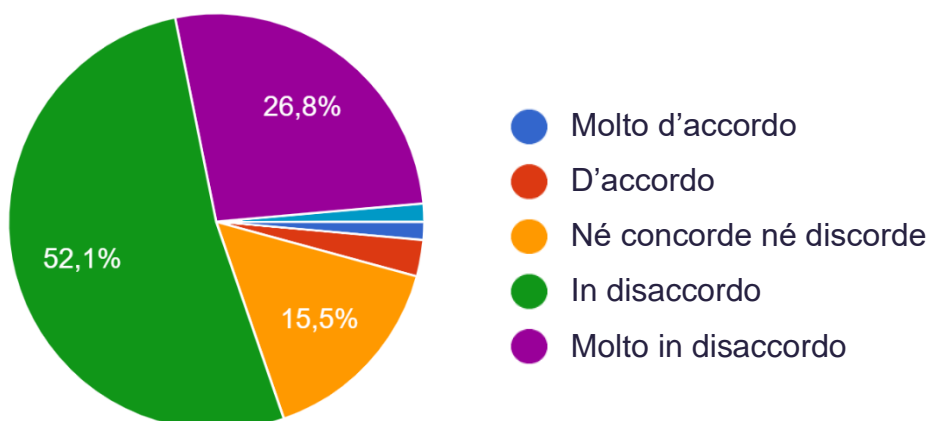
The Project is funded
by the European Union



I materiali didattici digitali interattivi arricchiti con video riducono i tempi di implementazione.



I materiali didattici digitali interattivi arricchiti con video possono garantire che le informazioni apprese siano permanenti.



Come mostrato nel questionario a scelta multipla somministrato agli studenti, la maggior parte di loro ha una formazione pratica applicata nel proprio curriculum, ritengono che le attuali esercitazioni pratiche nelle loro lezioni siano sufficienti per apprendere la materia. Quasi in tutte le diverse scuole di educazione tessile vengono utilizzati contenuti digitali. La metà degli studenti ritiene che i materiali didattici digitali utilizzati nei corsi applicati siano sufficienti. Quasi tutti gli studenti concordano sul fatto che i contenuti digitali interattivi arricchiti con video li aiuteranno ad aumentare la loro conoscenza del corso, saranno divertenti e renderanno più efficienti le esercitazioni pratiche. La durata del contenuto digitale interattivo non è molto chiara. Non c'è un consenso specifico sul fatto che la durata del video sia breve. Inoltre, quasi tutti gli studenti pensano che i materiali didattici digitali interattivi arricchiti con video possano garantire che le informazioni apprese siano permanenti.

Oltre ai questionari, al fine di determinare il contenuto degli strumenti di apprendimento e insegnamento digitale, si sono svolte trattative con diverse aziende tessili come Uz Textile, Hugo-Boss, Ekoten, Sun Textile e Batı Basma. I nuovi assunti delle fabbriche tessili hanno almeno 6 mesi per l'adattamento alla fabbrica. Il contenuto dei risultati del progetto sarà utile per loro.

Soprattutto i dipendenti laureati in diversi dipartimenti di ingegneria non hanno le informazioni di base nella produzione tessile. Alla fine di tutto il questionario, i materiali di apprendimento sono progettati e sviluppati per gruppi target di studenti. La difficoltà del corso è adattata al livello educativo del gruppo e gli esempi o gli esercizi sono selezionati dall'ambiente dello studente. Materiali ottenuti attraverso la collaborazione con altre istituzioni. Sebbene il contenuto di base dei materiali di insegnamento e apprendimento condivisi rimanga lo stesso, gli esempi, gli argomenti o le spiegazioni sono adattati per riflettere l'istruzione delle istituzioni partner. Tutte le risorse condivise vengono esaminate per determinare quali modifiche sono necessarie.



The Project is funded
by the European Union



Nell'e-learning, ci sono due metodi principali: autoapprendimento facilitato/guidato da istruttore. In questo progetto, è preferito un paradigma di autoapprendimento in cui gli studenti sono completamente indipendenti. La collaborazione tra studenti e vari gradi di esperti, tutor e istruttori è offerta da VLE. Il materiale didattico e-learning è messo a disposizione degli studenti e può essere integrato con materiali e test aggiuntivi. Gli studenti possono accedere al materiale del corso da una piattaforma di apprendimento online perché è conservato su un VLE. Gli studenti possono stabilire i propri obiettivi e ritmi di apprendimento specifici in base ai loro requisiti e interessi unici. In qualità di fornitore, non siamo tenuti a supervisionare o programmare i progressi degli studenti attraverso un processo. Una serie di obiettivi di apprendimento guidano lo sviluppo del contenuto.

Il contenuto è sviluppato in base a una serie di obiettivi di apprendimento e viene fornito utilizzando diversi elementi multimediali, come testo, grafica, audio e video. Abbiamo cercato di fornire il maggior supporto all'apprendimento possibile (attraverso spiegazioni, esempi, interattività, feedback, glossari, ecc.), al fine di rendere gli studenti autosufficienti. Tuttavia, agli studenti viene offerto un qualche tipo di supporto, come forum di supporto tecnico basati su e-mail o e-tutoring. Gli studenti hanno accesso a strumenti di apprendimento di base, come documenti, presentazioni PowerPoint, video e file audio.

Poiché gli studenti possono semplicemente leggere o visualizzare i contenuti senza intraprendere ulteriori azioni, questi materiali non sono interattivi. Inoltre, offriamo una raccolta di materiali interattivi per l'e-learning di autoapprendimento che incorporano testo, audio, video e interattività sotto forma di domande e feedback, consigli di lettura, collegamenti ad altre risorse e dettagli extra su argomenti particolari. Viene impiegata una varietà di metodi di insegnamento, tra cui narrazione, casi studio, esempi, domande e pratica con rinforzo positivo.

Annex I: Online questionnaire

shorturl.at/ijwEI



The Project is funded
by the European Union



Bölüm 1/2

Değerli Öğretim Elemanı,

Bu anket AB Erasmus KA2 projesi finansmanında gerçekleştirilen 2020-1-TR01-KA226-VET-098141 numaralı "Digital Learning Materials for Sustainable Textile Education" projesi kapsamında ekteki teknikler eğitim için sürdürülebilir dijital kaynakların etkili öğrenme materyalleri geliştirirken en etkili için nasıl oluşturulacağını anlamaya yönelik sizin görüşüne başvurmaktadır. Bu anket yaklaşık 10/15 dakika sürecek şekilde planlanmıştır.

Paylaşımınız, bireysel olarak değil, anonimleştirilerek toplu şekilde analiz edilecek ve sadece projenin gelişimine katkı sağlayacak şekilde araştırmaya amaçlı kullanılacaktır. Kişisel bilgileriniz hiçbir şekilde işlenmeyecek ve paylaşılmayacaktır.

Her türlü soru ve önerileriniz için aşağıdaki iletişim bilgileri üzerinden bizimle iletişime geçebilirsiniz. Katılımınız için teşekkür ederiz.

Vir2TEX Ekibi
Proje Yürütücüsü
Prof. Dr. Sevil ALTAŞ
Tel: 0555 863 87 48
E-mail: sevil.altas@vuz.edu.tr

1. bölümden sonraki kısım Sonraki bölüme geç

Bölüm 2/2

Adis Bölüm

Açıklama (isteğe bağlı)

Çalışmaya kendi ıznamla gönüllü olarak katıldım ve proje kapsamında görüşlerimin anonimleştirilerek kullanımına onaylıyorum.

Onaylıyorum

Onaylamıyorum

1. Hangi derslerinizde öğrencilerinizde tekele laboratuvarında veya işleme ortamında uygulama yapıyorsunuzuz? Sadece ders isimlerini ve hatırladığınız uygulamaları yazınız. Örneğin: Pernik İplikliği dersi ve dönemik 6 saat uygulama.

Uzun yanıt metni

2. Uygulamalarda hangi makineleri kullanıyorsunuz ve makinelerde öğrencilere nasıl bir uygulama yapıyorsunuzuz?

Uzun yanıt metni

3. Uygulamalı derslerinizde video, sesim, animasyon, çizgi film, ses, ppt sunum, simülasyon, yazılım, sosyal medya materyalleri vb dijital eğitim materyallerinden hangilerini ne sıklıkla kullanıyorsunuzuz?

Uzun yanıt metni

4. Derslerinizde kullandığınız dijital eğitim materyallerine nasıl/mereden erişiyorsunuzuz?

Uzun yanıt metni

5. Kullandığınız dijital eğitim materyallerinin kuru anlatımları bağlamında geliştirilmesi gereken yönergi nelerdir?

Kısa yanıt metni

6. Ders uygulamalarında kullanılmak amaçlı geliştirilecek nasıl bir dijital eğitim materyali size öğrencilerinizi konuyu tekele olarak daha iyi kavramasına yardımcı olur?

Kısa yanıt metni

7. Tekele teknikler eğitiminde öğrencilerinizin kavrama konusunda en çok zorlandığı konular nelerdir?

Kısa yanıt metni

Video ile zenginleştirilmiş etkileşimli dijital kaynaklar öğrencilerin motivasyonunu artırır

Kesinlikle Katılmıyorum

Katılmıyorum

Kararsızım

Katılmıyorum

Kesinlikle Katılmıyorum

Video ile zenginleştirilmiş etkileşimli dijital kaynaklar öğrencilerin akademik başarıları üzerinde etkilidir.

Kesinlikle Katılmıyorum

Katılmıyorum

Kararsızım

Katılmıyorum

Kesinlikle Katılmıyorum

Uygulamalı dersleri desteklemek için video ile zenginleştirilmiş etkileşimli dijital kaynaklar gereklidir.

Kesinlikle Katılmıyorum

Katılmıyorum

Kararsızım

Katılmıyorum

Kesinlikle Katılmıyorum

shorturl.at/cekFY

Bölüm 1/4

Değerli Öğrenciler,

Bu anket AB Erasmus KA2 projesi finansmanında gerçekleştirilen 2020-1-TR01-KA226-VET-098141 numaralı "Digital Learning Materials for Sustainable Textile Education" projesi kapsamında öğrencilerinizi laboratuvar derslerinizde dijital öğrenme materyallerini kullanım düzeyinin tespit edilmesi için yönelik sizin görüşüne başvurmaktadır.

Kişisel bilgiler, seçeneği ve açık uçlu sorular olmak üzere anket üç bölüme ayrılmıştır ve cevaplanmanız için 14 soru bulunmaktadır. Soruların cevaplanmasını yaklaşık 5 dakikanızı alacaktır. Paylaşımınız, bireysel olarak değil, anonimleştirilerek toplu şekilde analiz edilecek ve sadece projenin gelişimine katkı sağlayacak şekilde araştırmaya amaçlı kullanılacaktır. Kişisel bilgileriniz hiçbir şekilde işlenmeyecek ve paylaşılmayacaktır.

Her türlü soru ve önerileriniz için aşağıdaki iletişim bilgileri üzerinden bizimle iletişime geçebilirsiniz. Katılımınız için teşekkür ederiz.

Vir2TEX Ekibi
Prof. Dr. Sevil ALTAŞ
E-mail: sevil.altas@vuz.edu.tr

1. bölümden sonraki kısım Sonraki bölüme geç

Bölüm 2/4

Onay Metni

Açıklama (isteğe bağlı)

Çalışmaya kendi ıznamla gönüllü olarak katıldım ve proje kapsamında görüşlerimin anonimleştirilerek kullanımına onaylıyorum.

Onaylıyorum

Onaylamıyorum

Anket Soruları

Açıklama (isteğe bağlı)

Uygulamalı eğitimler ders programlarınızda mevcut mudur?

Evet

Hayır

Diğer...

Derslerinizde uygulamalı konuyu öğrenmeniz açısından yeterli midir?

Evet

Hayır

Uygulamalı derslerinizde dijital öğrenme materyalleri kullanılır mı?

Evet

Hayır

Uygulamalı derslerde kullanılan dijital öğrenme materyalleri yeterli midir?

Evet

Hayır

Uygulamalı derslerinizde hangi tür eğitim materyalleri kullanılır? Örneğin: ppt, iplik v.b.

Uzun yanıt metni

Uygulamalı derslerinizde hangi tür makineler kullanılır? Örneğin: tarak makinesi, cer makinesi v.b.

Uzun yanıt metni

Tekele eğitiminde kavrama konusunda en çok zorlandığınız konular nelerdir?

Uzun yanıt metni

Derslerinizde kullanılan dijital eğitim materyalleri konuları anlatmakta noksan olduğu ve geliştirilmesi gereken tarafları size nelerdir?

Uzun yanıt metni

Ders uygulamalarında kullanılmak amaçlı geliştirilecek nasıl bir dijital eğitim materyali size konuyu tekele olarak daha iyi kavramanıza yardımcı olur?

Uzun yanıt metni

Video ile zenginleştirilmiş etkileşimli dijital içerikler ders altı bilgilerinizi arttırmaya yardımcı olur.

Kesinlikle Katılmıyorum

Katılmıyorum

Kararsızım

Katılmıyorum

Kesinlikle Katılmıyorum

Diğer...

Video ile zenginleştirilmiş etkileşimli dijital eğitim materyalleri ile uygulama yapmak öğrencilerinizde.

Kesinlikle Katılmıyorum

Katılmıyorum



The Project is funded
by the European Union

