



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

Priročnik

*Opolnomočenje izobraževalcev na področju
osnovnih spretnosti - vključevanje
tehnologij v pedagoško prakso*

ABEDili

O tem priročniku

Ta priročnik je del projekta Erasmus+ ABEDiLi Adult Basic Education Digital Literacy project.

Cilj projekta ABEDiLi je bil opolnomočiti izobraževalce odraslih, da bi prepoznali uporabne digitalne možnosti in koncepte ter jih vključili v svoje strategije poučevanja.

Cilj projekta je bil izboljšati digitalne spretnosti izobraževalcev na področju pismenosti in jim dati orodja za prenos digitalnih spretnosti in samozavesti na njihove učence.

Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki odraža samo stališča avtorjev in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih ta publikacija vsebuje.

Projektni partnerji

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung

Valo-Valmennusyhdistys ry

ABF Vux

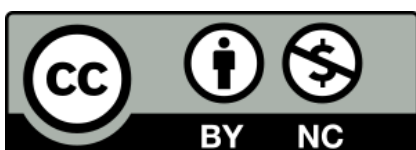
Ljudska univerza Ormož

NALA National Adult Literacy Agency

PESG

Skola za osnovno obrazovanje odraslih

2022



To delo ima licenco [Creative Commons Priznanje avtorstva-Nekomercialno 2.0 Generična \(CC BY-NC 2.0\) Mednarodna licenca](#)

Vsebina

Uvod	1
Okviri za digitalne kompetence izobraževalcev	
Okviri za digitalne kompetence za izobraževalce	3
4K (4C)	3
Digital Competence Framework for Educators	4
The Digital Teaching Professional Framework	4
Modeli	4
SAMR	4
Bloomova digitalna taksonomija	4
Pedagoško kolo	5
Smernice za izobraževalce osnovnih spretnosti	5
NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work	5
Curriculum development: An evolving model for adult literacy and numeracy education	6
The Wealth Model	6
Spoznajte svoje udeležence	7
To zmorete!	8
Digitalna knjižnica: e-Pool	10
Začetek poti	10
Razširite svoj repertoar	12
Navdihnite druge in ustvarite nekaj novega	13
Izboljšajte svojo skupnost: Program za usposabljanje izobraževalcev	14
Glavne lastnosti programa za usposabljanje izobraževalcev	15
Izboljšajte svoje spretnosti in uporabite nove prakse	16
Eksperimentirajte z novimi digitalnimi orodji za različne namene	16
Podprite razvoj svoje skupnosti	17
Prihodnost učenja: digitalna izobraževalna soba pobega (DEER)	18
Nadenite si VR očala!	19
Igrajte sobo pobega skupaj s svojimi udeleženci	19
Kako vključiti DEER v svojo pedagoško prakso	21
Ustvarite nove svetove	22
Kako izdelati lastno sobo pobega	22
Povzetek	24
Projektni partnerji	25
Viri	30

Uvod

ABEDiLi – Adult Basic Education Digital Literacy je bil večnacionalni projekt Erasmus+, katerega cilj je bil v osnovno izobraževanje odraslih vnesti digitalne spretnosti z opolnomočenjem izobraževalcev in njihovim seznanjanjem z zbirko ustreznih digitalnih orodij. Naš cilj je podpreti tudi vas pri nadaljnjem razvijanju digitalnih spretnosti. Ni pomembno, ali delate prve korake v digitalni svet ali pa iščete načine, kako izpopolniti svoje obstoječe spretnosti.

Rezultati tega projekta so primerni za vas, ne glede na to, ali ste šele začeli raziskovati možnosti digitalne pismenosti, če preizkušate nova orodja in prakse ali če iščete orodja za navdih in podporo svojim kolegom pri izboljšanju njihove prakse.

V projektu ABEDiLi imamo štiri ključne rezultate, ki jih imenujemo intelektualni rezultati:

1

e-Pool

Predstavlja skupek skrbno izbranih digitalnih virov, ki so primerni za osnovno izobraževanje odraslih in ki jih lahko vključite v svojo pedagoško prakso.

2

Program za usposabljanje izobraževalcev

Povečajte svoje digitalne spretnosti in spretnosti svoje skupnosti. Program je sestavljen iz šestih modulov s pripravljenimi zgodbami, viri in strategijami.

3

Digitalna izobraževalna soba pobega (DEER)

Razvili smo dve sobi pobega: eno za izobraževalce in eno za odrasle udeležence izobraževanja. To je inovativna metoda usposabljanja, ki v učenje uvaja igrifikacijo. Virtualna resničnost bo imela pomembno vlogo v prihodnosti izobraževanja, zato z veseljem delimo našo igro in razmišljanja z vami.

4

Priročnik

Cilj tega priročnika je vas voditi skozi prve korake vašega digitalnega raziskovanja, vam ponuditi podporo pri vključevanju naših rezultatov v vaše prakse in vas navdihniti pri vodenju drugih izobraževalcev v digitalni svet.

V tem priročniku je vsak intelektualni rezultat razdeljen na tri ravni na podlagi DigCompEdu (Redecker, 2017): raziskovalec, vključevalec in voditelj

- **Nivo raziskovalca** je primeren za tiste, ki šele začenjajo svojo digitalno pot.
- **Nivo vključevalca** je namenjen tistim, ki želijo v svojo prakso uvesti nove digitalne veščine in orodja.
- **Nivo voditelja** je namenjen tistim, ki ustvarjajo nova orodja in prakse ter podpirajo svoje pedagoške kolege pri njihovem razvoju.

Med branjem tega priročnika se zavedajte, da digitalne spretnosti vključujejo veliko različnih kompetenc, zato se ne morete vedno uvrstiti le v eno kategorijo. Berite in učite se v skladu z lastnim tempom. Če nekatere informacije za vas trenutno niso pomembne, jih lahko preskočite in nadaljujete naprej. K njim se boste lahko vrnili, ko bo pravi čas.

Kaj bi vodilni projektni partner rad povedal ostalim?

Iz Nemčije: AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung:

»Digitalni svet je prostor priložnosti, kjer je vse mogoče. Bodite odprti zanj in ABEDiLi bo poskrbel za vse drugo. Spremljali vas bomo od prvih korakov v digitalnem okolju, vas podpirali, ko boste to potrebovali, in vam pokazali, kako postati digitalni voditelj.

ABEDiLi vam ponuja varno okolje, v katerem lahko raziskujete e-Pool v svojem lastnem tempu. Orodja smo že uredili, jih razvrstili v kategorije in opisali, kako jih uporabiti v osnovnem izobraževanju odraslih.

Če vam je težko začeti poučevati digitalno, vam bomo pomagali med našim usposabljanjem za izobraževalce v 6 modulih Priročnika za usposabljanje izobraževalcev, ki je v obliki kombiniranega učenja. Imeli boste dovolj časa, da naloge po končanem tečaju opravite sami ali se o njih pogovorite s kolegi izobraževalci.

Na koncu digitalnega potovanja boste lahko izkusili potopitveno učenje v virtualni resničnosti. Imeli boste priložnost igrati našo digitalno izobraževalno sobo pobega "Monsterscape" in našli boste pot od uporabe analogne knjižnice do poučevanja v resničnosti Metaverse.



Potrebno je samo narediti prvi korak!«

Okviri za digitalne kompetence izobraževalcev

Okviri so orodje, s katerim lahko izobraževalci opredelijo, načrtujejo in izboljšajo svoje spretnosti, pouk in sodelovanje z udeleženci izobraževanja. V ABEDiLi se uporabljajo tri vrste okvirov in modelov. Več o okvirih lahko izveste v Priročniku za usposabljanje izobraževalcev ali na spletnih straneh, ki so navedene v opisih. Okviri, ki se uporabljajo v programih, so:

- Digital competency frameworks
- Instructional design models
- Guidelines for basic skill educators

Okviri digitalnih kompetenc vam pomagajo opredeliti vaše digitalne veščine kot izobraževalca, podpreti učence pri krepitvi veščin 21. stoletja in oceniti vaše digitalne kompetence. Modeli za oblikovanje pouka vam pomagajo oceniti raven vključevanja tehnologije v vaše delovno okolje, olajšati uporabo digitalnih orodij za učenje in določiti izobraževalno uporabo različnih aplikacij. Smernice za izobraževalce temeljnih veščin vam pomagajo, da v svojo prakso vključite načela dobrega dela s pismenostjo odraslih, razvijete boljše učne načrte in podprete svoje udeležence pri uresničevanju njihovih lastnih prednosti.

Okviri za digitalne kompetence za izobraževalce

Za opis digitalnih kompetenc lahko uporabimo tri široka področja (Broadband Commission, 2017):

- Osnovne digitalne spretnosti: dostop do digitalnih tehnologij in sodelovanje z njimi
- Splošne digitalne spretnosti: uporaba digitalnih tehnologij na smiseln in koristen način.
- Spretnosti »višje ravni«: uporaba tehnologije na načine, ki krepijo in preoblikujejo

V izobraževalnem kontekstu je kompetenčni model okvir za opis potreb po spretnostih in znanju izobraževalcev. Gre za nabor kompetenc, ki skupaj opredeljujejo uspešno delovanje izobraževalca (Redecker, 2017).

4K (4C)

Okvir za učenje v 21. stoletju so oblikovali pedagogi in vodilni v industriji za šole v ZDA. V tem okviru so bile za učenje v 21. stoletju opredeljene štiri ključne učne in inovacijske spretnosti, ki so znane kot 4K: Kritično mišljenje, komunikacija, kolaboracija in kreativnost. Te učne in inovacijske spretnosti so bistvene za pripravo učencev na prihodnost. Uporaba 4K v vašem učnem načrtu podpira udeležence pri razvijanju bistvenih spretnosti za 21. stoletje.

Več o tem si lahko preberete na: <http://exploresel.gse.harvard.edu/frameworks/3>

Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev - DigCompEdu

Okvir DigCompEdu zagotavlja referenčni okvir za digitalne kompetence izobraževalcev in predstavlja predlogo, na podlagi katere je mogoče razviti programe usposabljanja. Z opisom različnih stopenj in ravni razvoja digitalnih kompetenc omogoča tudi razumevanje in samoocenjevanje prednosti in slabosti. Z razumevanjem svojih digitalnih kompetenc boste lahko izboljšali svojo prakso in bolje izkoristili svoje prednosti. S tem boste posledično podprli svoje udeležence izobraževanja pri njihovem razvoju. Stopnje in ravni kompetenc segajo od A1 do C2. Model deli digitalne kompetence na tri področja: poklicno udejstvovanje izobraževalcev, pedagoške kompetence izobraževalcev in kompetence udeležencev izobraževanja.

Več o tem si lahko preberete na:

Angleška različica: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

Slovenska različica: <https://www.zrss.si/pdf/digcompedu.pdf>

The Digital Teaching Professional Framework

The Digital Teaching Professional Framework (DTPF) je zasnovan kot kompetenčni okvir za izobraževalce, ki poučujejo in usposablajo v sektorju nadaljnega izobraževanja in usposabljanja v Združenem kraljestvu. Zagotavlja niz poklicnih standardov za tehnološko podprto učenje (Education and Training Foundation, 2019). Okvir določa tri ravni kompetenc, ki so prilagojene evropskemu okviru za digitalne kompetence izobraževalcev: raziskovanje, sprejemanje in vodenje.

DTPF spremljajo brezplačni spletni moduli: <https://www.et-foundation.co.uk/professional-development/edtech-support/>

Modeli

Modeli oblikovanja poučevanja učiteljem pokažejo, kako vključiti digitalne medije v pedagoško prakso. Ti modeli zagotavljajo smernice za organizacijo ustreznih učnih strategij za doseganje učnih ciljev s pomočjo tehnologije. Pomagajo pri ustvarjanju učnih izkušenj, ki pripomorejo k najučinkovitejšemu omogočanju učenja s pomočjo tehnologije.

SAMR

SAMR model razvršča štiri različne stopnje vključevanja tehnologije v razrede. Gre za okvir, ki prikazuje, kako lahko uporaba digitalne tehnologije spremeni poučevanje in učenje v razredu. SAMR model je učinkovito orodje, ki ga lahko izobraževalci uporabijo, ko razmišljajo o tem, kako uporabiti digitalno tehnologijo v svoji pedagoški praksi (Jisc, 2020).

Več o tem si lahko preberete na: <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>

Bloomova digitalna taksonomija

Bloomova digitalna taksonomija je revidirana različica Bloomove taksonomije. V tem modelu je znanje osnova šestih kognitivnih procesov: pomnjenje, razumevanje, uporaba, analiziranje, vrednotenje in ustvarjanje. Prenovljena različica ohranja kategorije pomnjenja, razumevanja,

uporabe, analiziranja, vrednotenja in ustvarjanja ter jih razširja na digitalno okolje. Predstavlja evolucijo Bloomove taksonomije, kjer dejavnosti in rezultati, povezani s šestimi kognitivnimi ravni, zdaj niso več na papirju in tabli, temveč v digitalni obliki. Glagoli, povezani z vsako stopnjo, zdaj odražajo tudi dejanja, ki se odvijajo v digitalnem okolju. Izobraževalcem pomaga ugotoviti, kako uporabiti tehnologijo in digitalna orodja za olajšanje učnih izkušenj in rezultatov udeležencev izobraževanja. Ti glagoli so uporabni pri načrtovanju pouka, oblikovanju ocenjevanja in splošnem načrtovanju učnih izkušenj, ki temeljijo na razmišljanju in kompleksnosti.

Več o tem si lahko preberete na:

https://www.researchgate.net/publication/228381038_Bloom%27s_Digital_Taxonomy

Pedagoško kolo

Integracijo Bloomove digitalne taksonomije in SAMR modela je mogoče v praksi prikazati s pomočjo pedagoškega kolesa. Zasnovano je tako, da izobraževalcem pomaga razmisliti o tem, kako pri svojem poučevanju uporabljajo mobilne aplikacije. Njegovo temeljno načelo je, da mora pedagoško uporabo aplikacij v izobraževanju določati pedagogika. Priporoča se za uporabo pri načrtovanju in razvoju učnega načrta, pisanju učnih ciljev in oblikovanju dejavnosti, osredotočenih na udeležence.

Več o tem si lahko preberete na:

<https://www.teachthought.com/technology/the-pedagogy-wheel/>

Smernice za izobraževalce osnovnih pismenosti

Namen tega programa je podpreti izobraževalce osnovnih spretnosti pri vključevanju tehnologije v njihovo prakso. National Adult Literacy Agency (NALA) se že več kot 40 let ukvarja z reševanjem neizpolnjenih potreb po pismenosti odraslih na Irskem. Publikacije in raziskave, ki jih opravlja NALA na področju pismenosti, ponujajo strokovne smernice in modele za razvoj učnih načrtov, ki so vključeni v program usposabljanja izobraževalcev. V module so v ta namen vključeni trije modeli.

NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work

Smernice določajo pet načel, ki poudarjajo na udeleženca osredotočen pristop pri opismenjevanju odraslih, spodbujanje sodelovanja ter razvojni in participativni pristop k učnemu načrtu. Znanje, spretnosti in kontekst udeležencev so bistvene sestavine učinkovite organiziranosti opismenjevanja odraslih, kar podpirajo vrednote, ki spodbujajo vključenost, zaupanje in zaupnost.

Več o tem si lahko preberete na:

<https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/>

Curriculum Development: an evolving model for adult literacy and numeracy education

Razvijajoči se model za izobraževanje odraslih na področju bralne in računske pismenosti opisuje postopek za razvoj učnega načrta. Po tem modelu je oblikovanje učnega načrta participativen proces, ki ga izvajajo izobraževalci, udeleženci izobraževanja, menedžerji in izobraževalni centri. Okvir ne predpisuje učnega načrta in poudarja, da ga mora oblikovati izobraževalec, ki ga prilagodi udeležencem izobraževanja. Poudarek je na tem, kako lahko izobraževalci, udeleženci izobraževanja, menedžerji in izobraževalni centri sodelujejo pri odločanju o tem, »kako in kdaj se učiti« (NALA, 2009). Ta model pri razvoju učnih načrtov uporablja na udeleženca osredotočen pristop, ki je naveden kot temelj dobrega dela na področju bralne in računske pismenosti.

Več o tem si lahko preberete na:

<https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>

The Wealth Model

Cilj modela je pomagati udeležencem, da prepoznajo svoje obstoječe znanje in prednosti (NALA, 2018). Model spodbuja pristop brez obsojanja in poudarja, da imajo odrasli udeleženci veliko prednosti, učnih stilov, izkušenj in spretnosti ter da te različne izkušnje in prednosti doprinesejo k izobraževanju. Te izkušnje in prednosti predstavljajo vir oz. dobro izhodišče za soočanje z novimi izzivi. Po tem modelu se lahko sposobnost učenja aktivira s prepričanjem, da ta sposobnost obstaja, pri čemer ima to prepričanje izobraževalec pogosto tudi, če ga udeleženec nima. Model poskuša nasprotovati negativni samopodobi in jo nadomestiti s pozitivno in realistično. S tem modelom so izobraževalci spodbujeni k ukrepanju in razvijanju novih pogledov nase in na svojo sposobnost vključevanja tehnologije v poučevanje. (NALA, 2012).

Več o tem si lahko preberete na:

<https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/>

Spoznajte svoje udeležence

Veščine digitalne pismenosti pomenijo »veščine, povezane z uporabo tehnologije, ki uporabnikom omogoča iskanje, vrednotenje, urejanje, ustvarjanje in sporočanje informacij ter razvijanje digitalnega državljanstva in odgovorne uporabe tehnologije«. Upoštevati morate, da imajo vaši udeleženci morda različne sposobnosti in znanje digitalnih spretnosti. Če so udeleženci izobraževanja, ki imajo odlične digitalne spretnosti na določenih področjih, imajo lahko pomanjkljive ali pa sploh nimajo spretnosti z nekaterimi digitalnimi tehnologijami, po drugi strani pa imajo lahko udeleženci izobraževanja, ki imajo nizko splošno pismenost, dobre digitalne spretnosti z nekaterimi orodji. Kot izobraževalec ne smete predpostavljati ravni digitalnih spretnosti na podlagi ravni drugih spretnosti, ki jih ima oseba.

Ko boste poznali značilnosti svojih udeležencev, boste lahko pripravili učne načrte v skladu z njihovimi potrebami in učnimi cilji. Dobra učna ura je načrtovana tako, da jo lahko vsi spremljajo. S poznavanjem svojih udeležencev boste lahko z njimi določili tudi skupne kratkoročne cilje, ki imajo pomemben učinek v njihovem vsakdanjem življenju. Pomembno je razumeti, katera znanja in spretnosti so prednostna naloga vaših udeležencev izobraževanja. Iskanje ustreznih kratkoročnih ciljev podpira motivacijo za učenje, saj lahko udeleženci vidijo napredek in prednosti pridobivanja novih znanj.

Ljudje z nizko osnovno ravno znanja so bolj odvisni od pomoči drugih. Z učenjem osnovnih spretnosti, vključno z digitalnimi spretnostmi, bodo vaši udeleženci lažje sodelovali v družbi. Zavedati se je treba, da je digitalno učenje bistveno manj dostopno tistim iz ranljivih družbenih in ekonomskih skupin. Zato je priporočljivo, da se izvajalec usposabljanja zaveda stopnje dostopnosti svojih predavanj in domačih nalog. Ko boste poznali svoje udeležence, boste lažje prilagodili učne izkušnje tako, da bodo vsem dostopne.

Pomembno je tudi poudariti, da imajo mnogi udeleženci močno motivacijo za učenje, notranjo radovednost in veselje do učenja. Zanje je učenje način življenja, zato želijo slediti novemu digitalnemu znanju in biti bolj spretni na področju osnovnih digitalnih spretnosti.

Ko dajete poudarek začetku razprave v skupini in spoznavanju udeležencev, morate biti pripravljeni na dodatna vprašanja o obravnavanih temah.

- **Spoznajte svoje udeležence: Komunicirajte z njimi. Poslušajte in postavljajte vprašanja. Ocenite njihovo raven znanja in spretnosti. Ne delajte domnev.**
- **Učne cilje določite skupaj z udeleženci. Ugotovite, kaj je zanje pomembno in motivacijsko. Postavite kratkoročne cilje.**
- **Prilagodite učni načrt in vire. Prepričajte se, da so informacije in orodja dostopni udeležencem izobraževanja.**

To zmorete!

Digitalni svet je prostor priložnosti in možnosti. Vendar lahko tehnologija včasih predstavlja izziv. Projekt ABEDiLi je zasnovan tako, da vam pomaga pri prvih korakih pri vključevanju digitalne pismenosti v vašo pedagoško prakso.

Izboljševanje digitalnih spretnosti je pogosto vseživljenjski proces, zlasti v okviru našega nenehno razvijajočega se digitalnega sveta. Zavedajte se prednosti novih tehnologij tako za vašo pedagoško prakso kot tudi za življenje vaših udeležencev.

Iskanje podpore

Podporo lahko prejmete v svoji skupnosti. Koristno je, če se povežete z nekom, ki ga poznate in je večč na področju digitalne pismenosti ter vam lahko nameni čas, da vam pokaže, kako izvajati nove tehnike. Če imate prijatelje ali sodelavce, ki že znajo uporabljati tehnologijo, vam svetujemo, da poiščete podporo pri njih. Pogosto se je lažje pogovoriti z nekom, ki ga poznate. Mnogi ljudje z veseljem delijo svoje znanje in spretnosti. Za iskanje podpore lahko uporabite tudi digitalne platforme. Poiščete lahko spletne forume in dostopate do osnovnih spletnih priročnikov.

Postavljajte vprašanja in iščite rešitve. Veliko ljudi z veseljem deli svoje znanje in veščine z vami, če jih le vprašate. Priporočamo vam, da poiščete podporo v svoji skupnosti ali na digitalnih platformah. Poskusite poiskati prednosti novih tehnologij. Kako lahko neposredno vplivajo na vaše življenje ali življenje vaših udeležencev izobraževanja?

Ne bojte se delati napak! Pogosto se nečesa naučimo tako, da nekaj naredimo; ne bojte se poskusiti novih stvari samo zato, ker obstaja možnost, da vam ne bo uspelo.

Pri načrtovanju pouka vedno pripravite načrt B za primer, če tehnologija odpove. Načrt B lahko poveča vaš občutek varnosti pri uporabi digitalnih orodij. Včasih digitalna orodja in viri ne delujejo iz razlogov, ki niso povezani z vašimi dejanji ali spretnostmi. Bodite pripravljeni na neuspehe, globoko vdihnite in poskusite znova. Če ne bo šlo, imate pripravljen načrt B.

Vedno se spomnite, da ste dovolj. Vsi imamo svoje prednosti in stvari, ki jih želimo razviti. Tako kot si naši učenci prizadevajo izboljšati sebe in svoje življenje, si tudi mi prizadevamo. Nihče ne zahteva popolnega izobraževalca. Zaupajte vase in v svoje obstoječe spretnosti. Učili se boste in rasli sproti. Da bi vam pomagali izboljšati učni proces, smo v tem projektu zbrali več orodij.

e-Pool je vsestranska digitalna knjižnica, v kateri smo skrbno zbrali veliko različnih digitalnih orodij, ki jih lahko uporabite. Usposabljanje izobraževalcev je serija šestih spletnih usposabljanj in samousmerjenih učnih dejavnosti, katerih cilj je okrepiti vaše digitalne spretnosti kot izobraževalca. DEER je digitalna izobraževalna soba pobega, ki lahko vam in vašim udeležencem pomaga izboljšati digitalne spretnosti na zabaven in interaktiven način. Ko začnete svojo pot v digitalni svet, sprejmite nove izkušnje, postavljajte veliko vprašanj, delajte napake, preizkusite nova orodja iz strani e-Pool, sodelujte v programu Usposabljanje izobraževalcev in doživite naše sobe pobega v 2D in virtualni resničnosti. Najpomembneje: zaupajte v svojo sposobnost učenja in prilagajanja novim situacijam.

Kaj bi radi povedali novincem na digitalnem področju?

Iz Švedske: ABF Vuxenutbildning:

»Najboljši nasvet je, da ne smete biti preobremenjeni. Nova orodja spoznavajte korak za korakom. Dobro je vključiti eno novo orodje naenkrat - ne mislite, da morate popolnoma spremeniti svojo pedagoško prakso.



Učenje novih orodij zahteva nekaj truda, tako kot vsako učenje, in morda se vam bo zdelo težko spremeniti navade. Na koncu je vredno poskusiti in ne pozabiti, da je smisel uporabe novih digitalnih virov v tem, da stvari postanejo lažje, bolj gladke in interaktivne, ne pa v tem, da postanejo stresne.«

Kako bo izboljšanje digitalnih spretnosti koristilo izobraževalcem in udeležencem izobraževanja?

Iz Srbije: Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor:



»Včasih se zdi, da se digitalne inovacije razvijajo z izčrpavajočo hitrostjo. Vendar pa vsak trenutek, ki ga vložite v razvoj osebnih spretnosti, zagotavlja izjemne koristi na nekoliko daljši rok. Digitalne inovacije v izobraževanju so neizogibne, vendar se jih ni treba bati: lahko le izboljšajo komunikacijo med udeleženci, naredijo vsebine dostopnejše in vizualno privlačnejše ter jih pripravijo na enak proces sprememb v svetu zunaj šole - orodja in lekcije, ki se jih učijo v učilnicah, ter pridobljene spretnosti je mogoče takoj uporabiti v vsakdanjem življenju - saj se ves planet hitro digitalizira. Z zelo malo vloženega truda in časa lahko večina novincev hitro ugotovi, da dejansko prihranijo trud in čas pri vsakodnevni dejavnosti, kot so nakupovanje, bančništvo, komunikacija in zabava.«

Digitalna knjižnica: e-Pool

V tem poglavju je predstavljena vsestranska in enostavna za uporabo digitalna knjižnica. e-Pool ponuja izobraževalcem možnost, da se poglobijo v zbirko skrbno izbranih, a raznolikih digitalnih aplikacij, virov in orodij, ki jih lahko vključijo v svojo vsakodnevno prakso. Če boste te vire kar najbolje izkoristili, boste podprli učenje, naredili osnovno izobraževanje odraslih bolj vsestransko in vanj bolje vključili udeležence.

e-Pool je odprti izobraževalni vir (OER), ki vsebuje zbirko digitalnih virov in orodij, ki jih lahko izobraževalci uporabljajo v svoji vsakodnevni pedagoški praksi. Vsak vir je ustrezno opisan in razvrščen, tako da lahko izobraževalec zlahka najde vire, uporabne za svojo prakso.

Z uporabo strani e-Pool boste prihranili energijo in čas, saj lahko brskate po knjižnici in izberete najprimernejša orodja za svoje osebne potrebe.

Do strani lahko dostopate tukaj:

Angleška različica: <https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-en>

Slovenska različica: <https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-sl>

Začetek poti

E-pool je še posebej koristen za novince - ti lahko enostavno najdejo orodja, ki jim bodo koristila, zato jih lahko takoj začnejo odkrivati in uporabljati. Spletno stran e-Pool je tudi zelo enostavna za navigacijo. E-Pool zajema potrebne digitalne osnove, ki digitalnim novincem odpirajo vrata za izboljšanje procesa poučevanja ali učenja in njihovih osnovnih digitalnih spretnosti.

e-Pool domača stran



Za začetek lahko začnete z brskanjem po treh glavnih kategorijah:

- **Priporočena orodja**
- **Viri za izobraževalce**
- **Viri za udeležence**

Viri za izobraževalce so nadalje razdeljeni v bolj specifične kategorije:

Vsi materiali in orodja iz knjižnice e-Pool so pregledani glede na njihovo kakovost. Vsako orodje ima kratek in jasen opis, tako da lahko najpomembnejše funkcije razumete že na prvi pogled. Spletno mesto je na voljo v različnih jezikih, čeprav je večina orodij v angleščini. Nekatera digitalna orodja so celo specifična za države projektnih partnerjev.

Oglejte si razdelek Priporočena orodja in začnite tam! Ta kategorija vključuje 10-15 izbranih orodij, ki vam bodo pomagala pri delu.

Ustvarjanje digitalne vsebine

Ocenjevanje

Orodja za sestanke in konference

Organiziranje učnih ur

Branje in pisanje

Prevajalska orodja

Deljenje idej

Platforme virtualne resničnosti

Kako uvajate e-Pool v svojo pedagoško prakso?

Iz Slovenije: Ljudska univerza Ormož:

»Pri vseh predavanjih uporabljamo vsaj malo digitalnih medijev. Vsebino prilagajamo ravni digitalnega znanja udeležencev. Ugotavljamo, da je digitalno učenje v primerjavi s predavanji pogosto veliko bolj interaktivno. Digitalno tehnologijo uporabljamo skupaj z udeleženci pri učenju novih računalniških vsebin, za predstavitve in diaproyekcije, za izmenjavo video in avdio vsebin ter za zbiranje povratnih informacij udeležencev. V času pandemije je bilo nekaterim udeležencem s slabšim digitalnim znanjem učenje na daljavo na začetku težko, vendar so s pomočjo naših izobraževalcev hitro osvojili uporabo tehnologije do te mere, da jim obiskovanje spletnih predavanj ni predstavljalo nobenih težav.



LJUDSKA UNIVERZA
ORMOŽ

Vključevanje več digitalnih orodij v vašo pedagoško prakso bo podprlo tudi razvoj digitalnih spretnosti udeležencev izobraževanja. Ko gre za osnovno opismenjevanje, je te spretnosti mogoče vaditi z digitalnimi orodji. Sredstva, kot so potopni bralnik ali prevajalske aplikacije, udeležencem poleg pisanja in branja ponujajo tudi možnost poslušanja jezika. To v učenje vnaša dodatno razsežnost.

Na voljo je tudi razdelek z viri, ki se lahko uporabljajo neposredno z udeleženci izobraževanja. Na voljo so dobri primeri aplikacij in virov o tem, kako se orientirati v družbi, kako uporabljati splet, kako varno uporabljati družbene medije, kako uporabljati elektronsko pošto in kako se naročiti na termin, če jih omenimo le nekaj. To poglavje je koristno tudi za izobraževalca, saj je dobro izhodišče za spoznavanje udeležencev in razumevanje njihovih potreb.

Naredite korak naprej, bodite pogumni in začnite uporabljati nove vire.«

Razširite svoj repertoar

Ko boste pregledali kategorije virov, lahko razmislite, katera orodja že poznate in katera so nova. Poglobite se v znana orodja in preverite, ali obstajajo nove funkcije, ki jih niste opazili, kot je na primer potopni bralnik. Ali ste že poskusili snemati in deliti svoje ure (npr. Screencast-O-Matic) ali izdelati animacije (npr. Powtoon)?

Preverite, kako bi se lahko spremenila vaša priprava na učno uro, če bi uporabili nekatera orodja, ki so za to namenjena. V kategorijah »Ustvarjanje digitalne vsebine« in »Organizacija učnih ur« si oglejte, katere elemente bi lahko dodali učnim uram in kako bi s temi elementi naredili ure bolj interaktivne.

Z vidika udeležencev so digitalna orodja, ki podpirajo učenje jezika, udeležencem v pomoč tudi takrat, ko izobraževalci niso prisotni (na primer orodja za narekovanje in prevajanje). Druga možnost pri samostojnem učenju je deljenje posnetih učnih ur, ki jih lahko udeleženci ponavljajo tolikokrat, kolikor želijo.

Kako uvajate e-Pool v svojo pedagoško prakso?

Iz Hrvaške: PESG:

»Uporabljamo digitalne medije, kot so predstavitve, videoposnetki, glasba in video predstavitve. Vse učne ure se prenašajo na spletu za udeležence, ki se jih ne morejo osebno udeležiti.



Tukaj je nekaj primerov strategij in idej, ki vam bodo pomagale kar najbolje izkoristiti tehnologijo v razredu:

- Redno organiziramo usposabljanja o uporabi tehnologije in odgovarjamo na vsa vprašanja, ki koristijo udeležencem in izobraževalcem.
- Za nas je pomembno, da poslušamo, kaj udeleženci že vedo o tehnologiji, in jih vprašamo za nasvete. Včasih nas naučijo kaj novega!
- Uporabljamo digitalne vire, kot so aplikacije, besedila ali skupine v družabnih medijih, da udeležence obveščamo o dejavnostih v razredu in prihajajočih nalogah.
- Prednost dajemo aktivnim digitalnim dejavnostim, kot so spletne učne igre ali interaktivna predavanja, pred pasivnimi dejavnostmi, kot je gledanje videoposnetka.«

Navdihnite druge in ustvarite nekaj novega

Zaradi številnih uporabnih orodij, zbranih v knjižnici e-Pool, lahko vsakdo najde nekaj novega - tudi če ste že digitalni voditelj. Veliko je orodij, ki so naprednejša, morda pa boste našli tudi nekaj orodij, ki jih že poznate, vendar jih v kontekstu osnovnega izobraževanja odraslih še niste uporabili.

Morda boste našli orodja, ki jih lahko uporabite pri delu s sodelavci, skupnem delu in sodelovanju. Ko se seznanite z orodji, se lahko odločite, ali potrebujete besedni oblak, tablo za sodelovanje, mreže ali zemljevide, da bi v vsaki situaciji kar najbolje izkoristili vsako funkcijo. Oglejte si kategorijo »Deljenje idej« in raziščite možnosti orodij.

Vedno je koristno spoznati nova digitalna orodja, ki lahko pomagajo izboljšati proces poučevanja in učenja. Ste v svoje učne prakse vključili igrifikacijo? Ali ste kot platformo za poučevanje in učenje

uporabili virtualno resničnost? Ali že izdelujete animacije in ustvarjate interaktivne videoposnetke v podporo svojim udeležencem izobraževanja? Za te namene lahko uporabna orodja najdete v kategorijah »Ustvarjanje digitalne vsebine« in »Platforme virtualne resničnosti«.

Digitalni voditelji lahko izpopolnjujejo svoje znanje tako, da druge ljudi učijo uporabljati digitalne veščine. S tem ponavljajo, ponovno preverjajo in potrjujejo svoje znanje o sami temi. Pomemben dejavnik je tudi, kako uporaba digitalnih virov in izboljšanje veščin pozitivno vplivata na položaj udeležencev v širši družbi ter podpirata njihovo neodvisnost in samostojnost.

Vključevanja novih orodij se lahko lotite na sistematičen način po zgledu švedskega učnega načrta, ki določa, da morajo udeleženci:

- uporabljati digitalne vire za komuniciranje z drugimi
- uporabljati vire za varnejšo aktivnost na internetu
- reševati probleme

Izboljšajte svojo skupnost: Program za usposabljanje izobraževalcev

Se vam zdi, da bi lahko s sodelavci v strukturiranem okolju izpopolnili svoje digitalne spretnosti? Program strokovnega izpopolnjevanja »Usposabljanje izobraževalcev« je serija šestih sklopov spletnega usposabljanja in samousmerjenih učnih dejavnosti, katerih cilj je usposobiti izobraževalce osnovnih spretnosti odraslih, da v svojo pedagoško prakso vključijo tehnologijo in digitalne medije.

S programom Usposabljanje izobraževalcev lahko razvijate svojo strokovno usposobljenost na področju digitalnih spretnosti in podpirate svoje sodelavce na poti učenja. Tako boste lahko v

- **Upošteвайте potrebe in cilje vaših udeležencev.**
- **Uporabljajte digitalne medije, ki ustrezajo ravni znanja udeležencev. Pri delu z udeleženci, ki imajo nizko osnovno digitalno znanje, bodite potrpežljivi in spodbudni, saj se bo njihovo znanje sčasoma izboljšalo, in jih ne preobremenjujte s preveliko uporabo digitalnih medijev.**
- **Na spletni strani e-Pool je celo možnost, da predlagate novo digitalno orodje, ki bi bilo koristno tudi za druge. Ta možnost nam omogoča spremembo, da se v prihodnosti razširimo in ponudimo še bolj vsestranske vire.**

vsakdanji pedagoški praksi uporabljali bolj vsestranske digitalne vire in orodja, vključevali udeležence in podpirali njihovo učenje z vključevanjem digitalnih medijev.

Vsak od šestih modulov je strnjen enourni sklop, ki vključuje teorijo in prakso, vsak pa ima posebno temo. Priporočljivo je, da vsak teden opravite en modul, celoten program pa traja šest tednov. Vendar ga lahko prilagodite potrebam svoje organizacije.

Za vse module je na voljo celoten paket virov, vključno z zgodbami, povzetki, predstavitevami in dokumenti s koristnimi informacijami. Celoten program lahko vodi vsak izobraževalec, ki se je seznanil z gradivom. Tako je mogoče začeti učno pot s sodelavci na enostaven in dostopen način.

Glavne lastnosti programa za usposabljanje izobraževalcev

Vsak modul je sestavljen iz nalog pred začetkom modula, poslanih po e-pošti pred začetkom tečaja, dejanske učne ure, ki jo vodi izobraževalec, in nalog po zaključku modula, ki se razdelijo ob koncu učne ure. Udeležba v programu Usposabljanje trenerjev se prizna z digitalnim potrdilom o udeležbi. Vse gradivo je na voljo na spletni strani ABEDiLi.

Predvideva se, da bodo izobraževalci v tem programu imeli osnovna digitalna znanja, ki bodo podlaga za digitalne okvire, ki bodo predstavljeni. Strogih omejitev glede velikosti skupine ni, vendar sta bila vsebina in časovni razpored pilotno preizkušena s 6-12 udeleženci in sta se na podlagi povratnih informacij zelo dobro obnesla. Program se lahko izvaja prek spleta, osebno v živo ali kot kombinirana oblika izvedbe.

Program temelji na vrsti digitalnih okvirov in dobrih modelov pismenosti odraslih, ki so namenjeni izboljšanju digitalnih kompetenc izobraževalcev in učinkovitemu vključevanju digitalnih medijev v njihovo pedagoško prakso. Ti okviri so vključeni v šest modulov. V poglavju »Uvod v okvire v programu ABEDiLi za usposabljanje izobraževalcev« so opisani vsi okviri, ki se uporabljajo v programu.

Program je bil razvit na podlagi raziskave o tem, kaj večina izobraževalcev osnovnih spretnosti želi od programa, ki je osredotočen na izobraževalce in katerega cilj je uvajanje tehnologije v prakso. Vsebina se osredotoča na:

- Seznanitev izobraževalcev z uporabo tehnoloških okvirov in pogosto uporabljenih digitalnih orodij.
- Predstavljeni okviri se osredotočajo na uporabo tehnologije za ustvarjanje vsebin in načrtovanje pouka.
- Cilj programa je izboljšati uporabo tehnologije pri udeležencih za vključevanje, boljše učne rezultate in sodelovanje.
- Udeleženci so opolnomočeni, da nadaljujejo svojo učno pot po koncu programa in samostojno razvijajo svoje spretnosti na višjih ravneh digitalnih kompetenc.

Program ABEDiLi za usposabljanje izobraževalcev vsebuje 6 modulov, ki so razdeljeni na posamezne dele in se izvajajo prek spleta v kombiniranem modelu.

- Modul 1 - Načrtovanje učnega procesa
- Modul 2 - Poučevanje in učenje dela z digitalnimi viri
- Modul 3 - Ocenjevanje in povratne informacije
- Modul 4 - Dostopnost, vključenost in odgovorna uporaba
- Modul 5 - Podpiranje osnovne pismenosti s pomočjo tehnologije (strategije poučevanja in učenja)
- Modul 6 - Samorazvoj

Izboljšajte svoje spretnosti in uporabite nove prakse

Če menite, da bi vam izboljšanje digitalnih spretnosti koristilo, niste edini. Primarni podatki, ki smo jih zbrali, kažejo, da izobraževalci na splošno ne izkoriščajo digitalnih orodij in virov ter okvirov, ki usmerjajo njihovo uporabo. Poleg tega se zdi težko vedeti, kje začeti, saj je digitalnih virov zelo veliko, vsak vir pa ima lahko različne funkcije.

To ni težko razumeti! Vse, kar potrebujete, je, da ustvarite skupino za usposabljanje izobraževalcev in začnete vaditi. Program Usposabljanje izobraževalcev je zasnovan tako, da je obvladljiv način pristopa k novim virom in njihovega raziskovanja. Program je usklajen z vsemi ravni okvira DigCompEdu, vključno z ravni za začetnike.

Vsak modul vključuje vaje in nasvete, kako nova orodja uporabiti neposredno pri učencih. Prvi modul »Načrtovanje učnega procesa« na primer prikazuje možnosti Padleta pri načrtovanju poučevanja. V petem modulu »Podpiranje osnovne pismenosti s pomočjo tehnologije« so predstavljeni digitalni viri, ki jih je mogoče uporabiti pri podpori osnovni pismenosti s tehnologijo.

Ko izobraževalec pridobi nova znanja in spretnosti ter se nauči novih načinov uvajanja digitalnih medijev v učne ure, to neposredno vpliva tudi na udeležence izobraževanja. Poleg tega izobraževalec ob praktični uporabi novih digitalnih orodij dobi nov pogled na vlogo udeleženca.

Eksperimentirajte z novimi digitalnimi orodji za različne namene

V našem programu za usposabljanje izobraževalcev je na voljo nekaj novega za izobraževalce na vseh ravneh digitalne prakse. Tudi če v svoji praksi že uporabljate digitalne vire, boste v orodjih, ki jih že poznate, verjetno našli nove funkcije. Ali veste, kako pomagati svojim udeležencem izobraževanja pri zaščiti pred digitalnim svetom? Uporabne informacije za to boste našli v modulu 4.

Ali že nadomeščate nekatera opravila in orodja z digitalnimi? Ali poznate načine digitalnega zbiranja povratnih informacij? Ali poznate prednosti vključevanja digitalnih orodij v pouk? Na primer: dodajanje tehnologije obstoječim dejavnostim pri pouku ali ustvarjanje novih nalog, ki brez

tehnologije niso mogoče? V modulu 2 »Poučevanje in učenje dela z digitalnimi viri« boste imeli priložnost raziskati možnosti razširitve svojega repertoarja.

S programom Usposabljanje izobraževalcev lahko hitro izboljšate svoje znanje. Vaši udeleženci bodo imeli neposredno korist od vašega razširjenega nabora digitalnih virov, ki ga bo spremljalo dobro teoretično znanje.

Podprite razvoj svoje skupnosti

Usposabljanje izobraževalcev je zasnovano tako, da ponuja nekaj novega tudi za voditelje digitalnih spretnosti. Če se prepoznate kot voditelj digitalnih spretnosti, boste pri nalogah možganske nevihte od svojih kolegov morda dobili sveže ideje in poglede, nove predloge za vire iz e-skupine ali izboljšali svoje teoretično znanje o okvirih.

V modulu 6 »Samorazvoj« boste poglobljeno, a enostavno spoznali značilnosti in možnosti virtualne resničnosti kot prostora za učenje. Del tega modula je tudi načrt osebnega razvoja, s katerim lahko digitalni voditelji načrtujejo tudi nadaljnjo krepitev svojih digitalnih veščin. Digitalni svet se hitro razvija, zato je vsekakor prostor za to, da se postopoma naučite več. Morda želite raziskati možnosti učenja v svetu virtualne resničnosti? Morda bi radi postali digitalni mentor ali vrstnik za svoje kolege in si z njimi izmenjali nasvete. Spodbujamo vas, da razmislite, kaj je potrebno za vašo širšo organizacijo, da bi kar najbolje izkoristili možnosti digitalnih orodij v osnovnem izobraževanju odraslih.

Prizadevajte si za čimprejšnjo vključitev novih orodij v prakso. Najprej uvedite eno orodje in nato postopno uvajajte vedno nova orodja.

Kot voditelj boste morda svojim sodelavcem predstavili program Usposabljanje trenerjev in ga moderirali. Na ta način bodo lahko tudi oni podprli svoje sodelavce pri izboljšanju njihovih spretnosti. Ker je vaše digitalno znanje na ravni voditelja, ne bi smeli imeti veliko težav z izvajanjem in predstavljanjem našega programa Usposabljanje izobraževalcev. Vendar pa je koristno, da je moderator sposoben voditi raznoliko skupino.

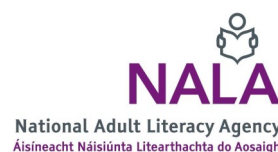
Priporočamo vam, da se pred začetkom seznanite z gradivom posameznega modula. Dobro je imeti možnost, da po vsakem modulu z udeleženci opravite nekaj spremljevalnih dejavnosti: ali je kaj, s čimer imajo težave in pri čemer potrebujejo dodatno podporo?

Kaj je boljši način učenja kot poučevanje drugih!

Kako je program usposabljanja izobraževalcev koristil vaši organizaciji?

Iz Irske: NALA:

NALA je bila vodilni partner pri projektu IO3 - Train the Trainer. Program Usposabljanje izobraževalcev pomaga strokovnjakom za opismenjevanje odraslih pri vključevanju



tehnologije v njihovo prakso. NALA je ob prispevku drugih projektnih partnerjev raziskala, zasnovala, razvila in pilotno izvedla program Usposabljanje izobraževalcev po spodaj navedenih korakih:

1. Sekundarna raziskava
2. Analiza IO1
3. Primarna raziskava
4. Razvoj
5. Pilotno preizkušanje in testiranje

NALA je pridobila koristi tako od procesa razvoja programa usposabljanja izobraževalcev kot tudi od njegovih rezultatov. V tem procesu so njihovi zaposleni bolje razumeli smernice in okvire najboljše prakse za vključevanje digitalnih tehnologij v prakso opismenjevanja odraslih ter bolje razumeli potrebe in kontekst izvajalcev opismenjevanja odraslih v partnerskih državah. Prav tako je imela NALA koristi od izvedbe pilotnega programa, saj je njihovo osebje za opismenjevanje odraslih sodelovalo v programu in to znanje že uporablja pri vključevanju tehnologije v svojo prakso.

V prihodnje si bo NALA kot nacionalna agencija, pristojna za strokovni razvoj izobraževalcev opismenjevanja odraslih, prizadevala za nadaljnjo prilagoditev programa za izobraževalce opismenjevanja odraslih po vsej Irski.

Prihodnost učenja: digitalna izobraževalna soba pobega (DEER)

Virtualna resničnost je postala splošni trend v izobraževanju. Od pandemije dalje se je virtualno učenje hitro pospešilo, zato se mu v osnovnem izobraževanju odraslih ni bilo mogoče izogniti. Razvili smo izdelek, ki je pripravljen za uporabo: Digitalna izobraževalna soba pobega je metoda usposabljanja, ki združuje najboljše vidike virtualne resničnosti in igrifikacije.

DEER (»digitalna izobraževalna soba pobega«) je inovativna metoda usposabljanja, ki izobraževalcem in trenerjem pomaga okrepiti digitalne spretnosti. Razvili smo dve sobi pobega: eno za izobraževalce in eno za odrasle udeležence izobraževanja. S pomočjo DEER je mogoče razviti boljše digitalne spretnosti in se naučiti veščin 21. stoletja: kolaboracije, kreativnosti, kritičnega mišljenja in komunikacije. Virtualna resničnost ponuja tudi nova okolja za učenje, ki udeležencem pomagajo uporabiti njihove spretnosti v novih situacijah.

Igrifikacija je odličen način za oblikovanje okolja za usposabljanje, ki ima trdno strukturo in omogoča, da se učne izkušnje razdelijo na preproste naloge. Učenje je pogosto povezano z dolgčasom, zato lahko sobe pobega in igrifikacija poskrbijo, da bo izkušnja zanimiva in zabavna. Nadenite si VR očala in uživajte v prihodnosti učenja!

Nadenite si VR očala!

Priporočljivo je, da se vsak izobraževalec sreča z virtualno resničnostjo (VR). Z igranjem sobe pobega »Monsterscape«, namenjene izobraževalcem, lahko osebno spoznate, kako se počutite in kako VR deluje. Naš DEER je zasnovan tudi tako, da vam pomaga pri učenju novih digitalnih orodij, ki jih lahko nato uporabite v svoji praksi.

Naša soba pobega za izobraževalce je na voljo v 2D in 3D različici. Sobo pobega lahko najprej doživite v 2D, ki je prav tako lahko zelo poglobljena. To je tudi cenovno dostopna različica, ki ne zahteva očal za navidezno resničnost. Našo sobo pobega je mogoče igrati v 2D z večino prenosnih in osebnih računalnikov. Z igranjem sobe pobega v različici 2D se boste naučili navigacije po igri v brskalniku, boljše uporabe miške, navigacijskih spretnosti, pa tudi novih digitalnih orodij, ki vam bodo pomagala pri vsakodnevni praksi.

Ko se boste počutili pripravljeni, vam priporočamo, da igrate sobo pobega v različici 3D. S pomočjo VR očal je virtualna resničnost še bolj poglobljena kot v 2D različici. Soba pobega za izobraževalce ponuja zanimiv vpogled v nekatera orodja, ki so zbrana v knjižnici e-Pool, možnost gibanja v navidezni resničnosti, raziskovanja različnih prostorov in komunikacije z drugimi ljudmi, če jo istočasno igra še kdo drug. Spodbuja tudi ustvarjalno razmišljanje in radovednost, saj morajo ljudje rešiti različne uganke, da se premaknejo na naslednjo raven - skupaj je šest ravni.

Kako bi opisali svojo izkušnjo igranja sobe pobega za izobraževalce?

Iz Finske: Valo-Valmennusyhdistys ry:

»Igranje igre je bilo izjemno doživetje. Razburljivo je bilo videti avatarje svojih sodelavcev v virtualnem prostoru in sodelovati z njimi. To je bila moja prva izkušnja z VR očali in ob igranju v sedečem položaju sem se počutila varneje. Uživala sem v preizkušanju novih orodij in reševanju ugank skupaj s sodelavci. Na neki točki sem začutil rahlo omotico, vendar je pitje vode pomagalo pri tem. Na refleksiji sem lahko pridobil vpogled v izkušnje svojih kolegov in si zabeležila digitalna orodja, ki so bila predstavljena v igri.«



Do sobe pobega za izobraževalce lahko dostopate tukaj:

Angleška različica: <https://hubs.mozilla.com/eAdRVmk/deer-monsterscape-english>

Slovenska različica: <https://hubs.mozilla.com/TGyDsIH/deer-monsterscape-slovenian>

Igrajte sobo pobega skupaj s svojimi udeleženci

Našo sobo pobega za udeležence izobraževanja "Črke rešujejo svet" lahko igrate v 2D ali 3D različici. Priporočamo uporabo različice 3D, saj je igranje bolj poglobljeno in intuitivno. Če očala za navidezno resničnost niso na voljo, je igranje v 2D različici vseeno koristno za vaše učence. Naučili se bodo enakih osnovnih veščin, kot ste se jih učili med igro, ter se skupaj sporazumevali in sodelovali. Pomembno se je zavedati, da so refleksije bistvenega pomena za učno izkušnjo. Ko boste z udeleženci pripravljeni igrati sobo pobega, pripravite uro refleksije, da se prepričate, da dosegajo svoje učne cilje.

Ko boste sami izkusili 3D različico, se boste lahko poistovetili z izkušnjami udeležencev in pridobili osnovno znanje o delovanju virtualne resničnosti. Če vam VR očala niso dostopna, se obrnite na lokalne neprofitne in izobraževalne organizacije. Morda imajo VR očala na voljo za najem ali izposajo. VR očala se bodo v prihodnosti najverjetneje pocenila, zato ne pozabite redno preverjati tržne cene. Številni udeleženci so navdušeni nad virtualno resničnostjo in sobami pobega. Z vadbo jih boste lahko popeljali v vznemirljivi svet VR.

Izkušnja sobe pobega v virtualni resničnosti je poučna in igriva. Udeleženci se lahko počutijo kot v skoraj resničnem okolju in se naučijo, kako se obnašati v različnih okoljih. V resničnem okolju jih je lahko strah, v navidezni resničnosti pa lahko to vadijo v varnem okolju. V naši sobi pobega za udeležence je navigacija in raziskovanje veliko lažje kot v sobi pobega za izobraževalce. Ima le eno stopnjo in udeležencem zagotavlja nove izkušnje, povezane z osnovnimi digitalnimi veščinami. Z igranjem igre se izboljšajo tudi njihove spretnosti branja in pisanja ter sodelovanja, komunikacije, kritičnega mišljenja in ustvarjalnosti.

Veliko je udeležencev, ki še niso imeli priložnosti preizkusiti česa podobnega. Igranje sobe pobega v virtualni resničnosti je lahko zanje na več načinov nova izkušnja. V virtualni resničnosti bodo igralci videli avatarje drug drugega in sodelovali z njimi, kar bo še poglobilo vživljanje v igro. Dobro je upoštevati, da je lahko izkušnja za nekatere igralce včasih precej čustvena in da se različni igralci na virtualno resničnost odzivajo na različne načine.

Do sobe pobega za udeležence lahko dostopate tukaj:

Angleška različica: <https://hubs.mozilla.com/7KR3j6d/deer-lab-learners-english>

Slovenska različica: <https://hubs.mozilla.com/6XJzuYd/deer-lab-learners-slovenian>

Kako bi opisali našo vnaprej pripravljeno sobo pobega za udeležence?

Iz Nemčije: vodilni projektni partner AEWB
Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung:

»Naša soba pobega za udeležence je namenjena ozaveščanju o trajnosti. V virtualni resničnosti lahko skozi okno pogledate v distopični svet in rešite nekaj preprostih



ugank. Soba pobega daje učenju občutek pretočnosti. Učijo se med igranjem igre. Na uri refleksije se lahko pogovarjate o trajnostnem življenju in občutkih, ki jih sproži igra. Na podlagi naše sobe pobega za udeležence lahko pripravite približno 45-minutno učno uro.«

Kako vključiti DEER v svojo pedagoško prakso

To je majhen uvod za uvedbo DEER v vašo pedagoško prakso.

Pred učno uro:

- Pripravite programsko opremo. Posodobite VR očala in kontrolorje. Sobe pobega shranite v razdelku Aplikacije.
- Pripravite prizorišče. Izogibajte se neposredni sončni svetlobi, saj lahko poškoduje VR očala. Označite varno območje za udeležence (priporočamo 2x2 m za vsako osebo). Postavite dovolj stolov in poskrbite, da bo udeležencem na voljo voda.
- Pripravite strojno opremo. Prepričajte se, da imate dovolj električnih vtičnic. Napolnite prenosne računalnike, VR očala in kontrolorje. Pripravite higienske pripomočke, npr. razpršila, robčke in maske, ki so pripravljeni za uporabo. VR očala povežite z omrežjem Wi-Fi.

Pred igro:

- Predstavite opremo in cilj igre. Pogovorite se o varnostnih navodilih: igro lahko kadar koli prekinete, na voljo so stoli in voda pomaga pri omotici.
- Udeležencem pomagajte nadeti VR očala in kontrolorje. Pogovorite se o osnovni uporabi opreme. Udeležence usmerite v igro. V igro se prijavite tudi s prenosnim ali osebnim računalnikom, tako da lahko spremljate, kaj počnejo udeleženci.
- Ko so vsi pripravljeni, udeležencem predstavite zgodbo in trenutno nalogo.

Med igro:

- Vodenje in dajanje nasvetov, kadar je to potrebno.
- Nadzorujte varnost in dobro počutje udeležencev. Različni ljudje se na virtualno resničnost odzivajo na različne načine. Pri nekaterih se pojavi vrtočlavica, pri drugih pa je lahko izkušnja zelo čustvena. Bodite pripravljeni, da jih po potrebi podprete in usmerite.

Po igri:

- Vodenje refleksije. Refleksija je bistvenega pomena za učenje in poročanje. Razpravljajte o fizičnih in duševnih izkušnjah, sami igri, veščinah 21. stoletja, povezanih z izkušnjo igre, in temah, povezanih z učnimi cilji.
- Prosite za povratne informacije. Podajanje povratnih informacij je bistvena veščina za udeležence, ki vam pomaga izboljšati prakso in vire, uporabljene pri učenju.

- Očistite in napolnite svojo opremo. Vse varno zapakirajte za naslednjo razburljivo igralno izkušnjo!

Ustvarite nove svetove

Igranje v navidezni resničnosti je odličen način, da svojim sodelavcem in udeležencem omogočite učenje digitalnih spretnosti na zabaven in interaktiven način. Pripravljene sobe pobega se razmeroma enostavno uporabijo pri številnih učnih urah. Navigacija v sobah pobega v virtualni resničnosti pomaga krepiti digitalne spretnosti navigacije po brskalnikih in uporabe različnih digitalnih orodij. Z reševanjem ugank se lahko naučite veliko različnih spretnosti, odvisno od izbrane uganke.

Sobe pobega v navidezni resničnosti lahko učencem omogočijo, da je igra bolj dostopna in poglobljena. V virtualni resničnosti lahko informacije izvajate v vizualni in slušni obliki, kar je v pomoč udeležencem z nizko stopnjo pismenosti. Reševanje ugank in interakcija z zgodbo lahko okrepi tudi njihove spretnosti 21. stoletja. Raven spretnosti, potrebnih za igranje sobe pobega v virtualni resničnosti, je odvisna od uporabljene tehnologije, načina izdelave ugank, tega, koliko soba uporablja zunanje gradivo, npr. povezave, in koliko informacij je na voljo v različnih oblikah.

Sobe pobega so razmeroma nova metoda v izobraževanju. Igranje in gradnja sob pobega ponujata veliko možnosti za izvajanje različnih učnih ciljev v igri. Spretnosti in informacije, pridobljene z igranjem, so odvisne od zgodbe in ugank, vgrajenih v sobo. Z gradnjo lastne sobe pobega lahko učencem ponudite prilagojene učne izkušnje. Digitalne sobe pobega lahko delite tudi s svojimi sodelavci in drugimi izobraževalci. Priporočamo, da po igranju naših vnaprej pripravljenih sob pobega sestavite svojo sobo pobega.

Z današnjo tehnologijo je mogoče zgraditi lastno sobo pobega. Za izdelavo sobe pobega v navidezni resničnosti so potrebna različna napredna digitalna znanja in spretnosti. Vendar pa jo je z različnimi orodji in platformami mogoče izdelati brez uporabe računalniškega kodiranja. Na podlagi naših izkušenj pri ustvarjanju digitalne izobraževalne sobe pobega smo zbrali kratek kontrolni seznam, da boste lahko začeli z gradnjo svojega sveta.

Kako izdelati lastno sobo pobega

- Spoznajte druge sobe pobega v virtualni resničnosti. Te vam bodo v navdih in vodilo. Na spletu in v živo boste našli druge sobe pobega od izobraževalcev XR in skupnosti platforme za virtualno resničnost (na spletu in v živo).
- Izberite platformo, ki jo boste uporabljali. Priporočljivo je, da je platforma brezplačna, dostopna, podatkovno varna in da deluje v 2D in 3D različici. V projektu ABEDiLi smo uporabili Mozilla Hubs. Za priporočila se lahko obrnete na druge izobraževalce XR.
- Spoznajte funkcionalnost in interaktivne funkcije platforme. To določa omejitve glede vrste ugank, ki jih je mogoče ustvariti. Na forumih platforme poiščite pogosto zastavljena vprašanja in navodila za odpravljanje težav.

- Določite učni cilj za končni izdelek. Katere spretnosti in informacije bodo morali igralci uporabiti za igranje igre? Kaj se bodo naučili?
- Načrtujte zgodbo in uganke. Priporočljivo je, da se z njimi ukvarjate hkrati. Uganke, ki so na voljo, določajo meje zgodbe, zgodba pa usmerja ustvarjanje ugank. Po naših izkušnjah priporočamo, da se z zgodbo ukvarjate, ko ste vsi prisotni. Če delate kot ekipa, je priporočljivo, da se razdelite v dve ekipi: eno za ustvarjanje zgodbe in vsebine, drugo za tehnične naloge
- Dobra zgodba za sobo pobega je razumljiva in kratka. Različni igralci uživajo v različnih vrstah zgodb. Nekateri želijo, da so zgodbe blizu resničnim situacijam, drugi pa uživajo v fantastičnih zgodbah. Upoštevajte svoje občinstvo in učne cilje.
- Dobra uganke je intuitivna, vendar vsaj malo zahtevna za reševanje. Priporočamo vam, da sodelavce ali prijatelje prosite, naj preizkušajo uganke drug drugega.
- Ustvarite in poiščite sredstva, potrebna za sobo in uganke. Lahko ste ustvarjalni. Priporočljivo je preizkusiti različne oblike. Uporabite razpoložljive odprtokodne vire: slike, 3D-modele, glasbo ... Ne pozabite pripisati zaslug izvirnim ustvarjalcem!
- Ustvarite sobo z orodji izbrane platforme. Preberite navodila in poiščite vodnike, ki vam bodo pomagali pri začetku. Spoznajte orodja in platformo, preden začnete graditi sobo pobega.
- Postavite uganke in elemente zgodbe.
- Poiščite podporo na internetu! Zelo verjetno je, da je nekdo že rešil težave, s katerimi se boste srečali pri delu z izbranim orodjem. Preverite spletne skupnosti in druge forume za izobraževalce in razvijalce.
- Igrajte igro sami, nato pa naredite potrebne spremembe. Verjetno boste našli nekaj, kar ne deluje ali kar je treba spremeniti.
- Za igranje igre prosite druge. Na podlagi njihovih povratnih informacij naredite potrebne spremembe. Če je mogoče, opazujte njihovo igro. Kaj naredijo najprej in kaj nazadnje? Kaj intuitivno razumejo in česa ne? Ali najdejo vse informacije in namige, potrebne za napredovanje zgodbe in reševanje ugank?
- S tem ponavljajte, dokler ne končate in ste zadovoljni s končnim rezultatom.
- Uživajte v igri s sodelavci in udeleženci!

Povzetek

V tem priročniku smo opisali bistvene elemente, s katerimi lahko začnete pot samorazvoja v digitalni svet. Na začetku priročnika smo na kratko predstavili več okvirov, s katerimi boste lahko opredelili, načrtovali in izboljšali svoje spretnosti in spretnosti svojih udeležencev ter vam omogočili boljšo prakso in sodelovanje z uporabo digitalnih orodij. Z vami smo delili najboljše nasvete, kako bolje spoznati svoje udeležence izobraževanja in kako začeti digitalno pot.

Projekt ABEDiLi- je ustvaril štiri ključne vire (ki jih imenujemo intelektualni rezultati) za podporo vašemu razvoju. Prvi je bil digitalna knjižnica e-Pool, ki se bo do konca leta 2022 še naprej razvijala in posodabljala. Vsi viri v knjižnici e-Pool so skrbno izbrani in kategorizirani, da bi vam pomagali pri njihovi čim lažji uporabi v praksi. Drugi rezultat je digitalna izobraževalna soba pobega, DEER, ki je inovativna in sodobna metoda usposabljanja za vas in vaše učence. DEER združuje najboljše vidike sobe pobega in virtualne resničnosti, da bi izboljšali svojo prakso. Tretji je bil program Usposabljanje izobraževalcev, ki vključuje šest vnaprej pripravljenih modulov za vas in vašo skupnost, s katerimi boste lahko okrepili svoje digitalne veščine. Program je odličen način, da izpopolnite svoje spretnosti in podprete razvoj svoje skupnosti. Četrty rezultat je priročnik, ki ga pravkar berete.

Čeprav smo se po najboljših močeh potrudili, da bi vas podprli pri razvijanju spretnosti in izboljšanju prakse, se morate zavedati, da je učenje neprekinjen proces. Digitalna orodja, okviri za izobraževalce ter naše znanje o svetu in človeškem umu se nenehno razvijajo. Nekatera orodja in prakse, predstavljene v tem priročniku, morda v času, ko ga berete, ne bodo več aktualna. Zato vas spodbujamo, da sami spodbudite svoje učenje. Od časa do časa postavljajte nova vprašanja, spoznavajte nove ljudi in preizkušajte nova orodja. Učenje kot vseživljenjski proces je nekaj, za kar si je treba prizadevati.

Če želite nadaljevati digitalno pot, vam priporočamo, da se še naprej izpopolnujete. Spoznajate svoje udeležence in jim prilagodite svoj učni načrt. Postavite si nove učne cilje in sodelujte s svojo skupnostjo. Delajte majhne korake in uživajte v vseh vznemirljivih novih možnostih, ki jih ponuja digitalni svet. In kar je najpomembneje, zapomnite si: dovolj ste takšni, kot ste, in z vsako napako in neuspehom se boste naučili nekaj novega.

Veseli nas, da ste nam dali priložnost biti del vaše učne poti.

Lep pozdrav,

ABEDiLi-ekipa

Projektni partnerji

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung



Agencijo za izobraževanje odraslih in nadaljnje izobraževanje (AEWB) sta v letih 2004/2005 ustanovila vlada Spodnje Saške in Spodnjesaško združenje za izobraževanje odraslih (nbeb), da bi podprla delo ponudnikov izobraževanja odraslih v tej zvezni deželi. Je edina tovrstna institucija v Nemčiji.

Cilji AEWB so opredeljeni v Spodnjesaškem zakonu o izobraževanju odraslih (NEBG), ki je bil izdan 23. novembra 2004. V skladu z zakonom je AEWB:

- osrednja storitvena organizacija za vse ponudnike izobraževanja odraslih na Spodnjem Saškem, ki so upravičeni do zveznega javnega sofinanciranja.
- osrednja organizacija za usposabljanje osebja ponudnikov izobraževanja odraslih
- odgovorna za upravljanje kakovosti in svetovanje
- skrbi za povezovanje, razvoj in inovacije na področju izobraževanja odraslih

Več informacij o njihovih dejavnostih najdete na: <https://www.aewb-nds.de/>

ABF VUX



ABF Vuxenutbildning je neprofitno podjetje, ki se osredotoča na formalno in osnovno izobraževanje odraslih. Večino dejavnosti izvajajo v Göteborgu, vendar so njihove dejavnosti prisotne tudi v drugih mestih na Švedskem. ABF Vuxenutbildning ponuja tečaje švedščine za priseljence, poklicno izobraževanje za odrasle ter osnovno in srednješolsko izobraževanje za odrasle, ki še niso končali šole.

Ena izmed njihovih glavnih ciljnih skupin so priseljenci, ki nimajo ali imajo malo izkušenj s šolanjem. Specializirani so za tečaje pismenosti in osnovnih spretnosti, kjer so uvedli dvojezično perspektivo in združili učenje v pogovorni švedščini z veščinami pismenosti v švedščini in maternem jeziku udeleženca. Izvajamo tudi izobraževalne programe, ki vključujejo tečaje na višji sekundarni ravni in programe, ki združujejo učenje v razredu s prakso na delovnem mestu. Njihov cilj je ustvariti okolje, v katerem lahko udeleženci pridobivajo delovne izkušnje in vadijo švedski jezik skupaj z rojenimi govorci.

Več informacij o njihovih dejavnostih najdete na: www.abfvux.se

Ljudska univerza Ormož



LJUDSKA UNIVERZA
ORMOŽ

Ljudska univerza Ormož je organizacija, ki je bila ustanovljena pred šestdesetimi leti in že od takrat občanom neprekinjeno ponuja izobraževalne programe za odrasle. Ponuja veliko neformalnih izobraževalnih programov, izvaja veliko nacionalnih in mednarodnih projektov ter različnih neformalnih študijskih skupin za vse starosti. V okviru nacionalnih projektov lahko njihovi udeleženci obiskujejo računalniške in jezikovne tečaje ter širijo ali poglobljajo svoje kompetence na teh področjih. Brezposelni udeleženci se lahko prek Zavoda za zaposlovanje udeležijo tečajev za operaterje CNC ali upravljalce viličarjev. Preko programov za odrasle izvajajo Univerzo za tretje življenjsko obdobje, medgeneracijske centre in študijske krožke. Prek mednarodnih projektov (Erasmus+, Evropa za državljane) vključujejo lokalne prebivalce v številne zanimive projektne dejavnosti. Vse njihove dejavnosti, delavnice in predavanja so namenjena ljudem vseh generacij. Za delo, ki ga opravljajo pri izvajanju mednarodnih projektov, so od njihove nacionalne agencije prejeli nagrado "Jabolko kakovosti". Ljudska univerza Ormož je tudi član Zveze ljudskih univerz Slovenije.

Več informacij o njihovih dejavnostih najdete na: <https://www.lu-ormoz.si/>

National Adult Literacy Agency



National Adult Literacy Agency
Aisíneacht Náisiúnta Litearthachta do Aoslaigh

National Adult Literacy Agency (NALA) je irska dobrodelna organizacija, ki si prizadeva, da bi ljudje z nizko ravno bralne, računske in digitalne pismenosti lahko polno sodelovali v družbi.

Od leta 1980, ko so jo ustanovili prostovoljci, je vodilna sila v kampanjah in lobiranjih na področju pismenosti odraslih. Vključeni so v nacionalno politiko, usposabljanje izobraževalcev in učne vire, raziskave in kampanje za podporo ljudem z nizko stopnjo pismenosti.

Trenutno delajo na naslednjih področjih:

- Razvoj politike opismenjevanja odraslih za obveščanje vladne politike.
- Raziskovanje pismenosti odraslih za informiranje politike in strokovne prakse.
- Študentsko zagovorništvo za informiranje o politiki in zagotavljanju storitev.
- Nacionalni in mednarodni projekti inovacij za nadaljnji razvoj storitev, prakse in politike.
- Storitve za mentorje, vključno z viri, konferencami, delavnicami in usposabljanjem.
- Storitve za udeležence izobraževanja odraslih, vključno z viri, poučevanjem 1:1 in spletnim učenjem.
- Storitve v preprosti angleščini za organizacije.
- Storitev zdravstvene pismenosti za zdravstveni sektor.
- Storitev družinske pismenosti za starše.

Več informacij o njihovih dejavnostih najdete na: www.nala.ie in www.learnwithnala.ie

PESG Sports School

PESG Sports School (prej Pučko otvoreno učilište Andragog) je ustanova za izobraževanje odraslih s sedežem v Zagrebu, ki je bila ustanovljena leta 2001 in se osredotoča na razvoj, usklajevanje in izvajanje programov v skladu z evropskimi in nacionalnimi smernicami ter ugotovljenimi potrebami trga.



Na nacionalni ravni prispevajo k dvigu kakovosti življenja z razvijanjem individualnih spretnosti, potrebnih za lažji dostop do trga dela in lažje vključevanje. Izvajajo programe za pridobitev srednješolske izobrazbe za otroke, usmerjene v šport, in razvoj poklicne športne kariere.

Razvijajo in izvajajo tudi programe za osebe, ki so končale športno kariero. Poleg tega že vrsto let razvijajo in izvajajo programe prekvalifikacije, usposabljanja in izpopolnjevanja ter učenja tujih jezikov. Izvajajo tudi številna druga neformalna usposabljanja z namenom pridobivanja specifičnih znanj, ki so potrebna za lažji vstop na trg dela.

Več informacij o njihovih dejavnostih najdete na: <https://pesg.hr/>

Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor



Šola za osnovno izobraževanje odraslih v Somboru v Srbiji je javna, neprofitna organizacija za izobraževanje odraslih. Izvajajo programe usposabljanja, poklicna usposabljanja in druge dejavnosti v zvezi z izobraževanjem odraslih kot javno priznani organizator dejavnosti in izobraževanja odraslih na področju srednjega strokovnega izobraževanja in umetniškega izobraževanja. Delujejo samostojno in v sodelovanju z drugimi organizacijami in ustanovami.

Njihovo poslanstvo: vseživljenjsko učenje kot sestavni del sodobnega načina življenja; izboljšanje znanja, spretnosti in kompetenc; pridobivanje novih kompetenc, sledenje in pionirstvo pri digitalizaciji in igrifikaciji učnega načrta s poudarkom na osebnem in poklicnem razvoju.

Njihova vizija: spodbujajo individualni pristop in vsem zagotavljajo enake možnosti; v lokalni skupnosti so zelo cenjeni in priljubljeni; so odgovorni partner na trgu dela in v lokalnih podjetjih; pozdravljajo inovacije; njihova šola uporablja najnovejšo učno opremo in tehnološke pripomočke ter se zavzema za premostitev razlik med našimi učenci in njihovimi možnostmi.

Več informacij o njihovih dejavnostih najdete na: <https://sooo.edu.rs/>

Valo-Valmennusyhdistys



Valo-Valmennusyhdistys ry je nacionalno združenje, ki izboljšuje dostop do učenja, zaposlitve, dobrega počutja in sodelovanja v družbi. Podpirajo in usposablajo odrasle pri izboljševanju osnovnih znanj v neformalnih okoljih, kot so delavnice in dejavnosti poklicne šole.

Organizacija ima več aktivnih razvojnih projektov, povezanih z naslednjimi temami: Izboljšanje vključevanja v družbo, potrjevanje spretnosti/kompetenc v ECT in naprej v module poklicnih kvalifikacij in polne kvalifikacije, učne poti in krepitev spretnosti za nekdanje prestopnike in osebe, ki okrevajo, izboljšanje osnovnih spretnosti (branje, pisanje, matematika, IT) in kompetenc za dobro počutje v neformalnih učnih okoljih.

Več informacij o njihovih dejavnostih najdete na: <https://valo-valmennus.fi/en/>

Viri

ABEDiLi spletna stran: <http://abedili.org/>

e-Pool: <https://sites.google.com/view/e-pool/home>

Digitalni izobraževalni sobi pobega (v angleščini):

- za izobraževalce: <https://hubs.mozilla.com/eAdRVmk/deer-monsterescape-english>

- za udeležence: <https://hubs.mozilla.com/7KR3j6d/deer-lab-learners-english>

Slovenski različici:

- za izobraževalce: <https://hubs.mozilla.com/TGyDsjH/deer-monsterescape-slovenian>

- za udeležence: <https://hubs.mozilla.com/6XJzuYd/deer-lab-learners-slovenian>

Okviri:

Battelle for Kids, n.d. Partnership for 21st Century Learning, A Network of Battelle for Kids. [Online] Dostopno na: <https://www.battelleforkids.org/networks/p21>

Education and Training Foundation, Taking Learning to the Next Level, Digital Teaching Professional Framework, Guide for Teachers and Trainers. [Online] Dostopno na: <https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Short.pdf>

Jisc, 2020. Applying the SAMR model to aid your digital transformation. [Online] Dostopno na: <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>

National Adult Literacy Agency, 2009. Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education. [Online] Dostopno na: <https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>

National Adult Literacy Agency, 2012. NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work. [Online] Dostopno na: <https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/>

National Adult Literacy Agency, 2018. The Wealth Model in Adult Literacy: transformative learning in action. [Online] Dostopno na: <https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/>

Redecker, C., 2017. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. , Luxembourg: Publications Office of the European Union. [Online] Dostopno na: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

Teach thought , 2016. The Padagogy Wheel V4.1. [Online] Dostopno na: <https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/>

Partnerske organizacije

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung: <https://www.aewb-nds.de/>

ABF Vux: www.abfvux.se

Ljudska univerza Ormož: <https://www.lu-ormoz.si/>

National Adult Literacy Agency: www.nala.ie

PESG Sports School: <https://pesg.hr/>