

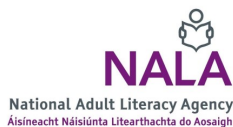


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Handbok

Hur du kan integrera teknik i din
undervisning och utveckla dina
deltagare till självständiga inlärare

ABEDiLi



Om den här handboken

Den här handboken är en del av Erasmus+-projektet Adult Basic Education Digital Literacy (ABEDiLi).

Målet med ABEDiLi var att utveckla kompetenser hos lärare som arbetar inom den grundläggande vuxenutbildningen. Vi ville identifiera användbara digitala alternativ och koncept och visa på sätt att integrera dem i lärarnas undervisningsstrategier.

Målet var att ge lärare och andra som arbetar med korttidsutbildade vuxna verktyg, så att de kan överföra digital kompetens och ett ökat självförtroende till sina inlärare.

Europeiska kommissionens stöd till denna publikation innebär inte att de har godkänt innehållet. Det återspeglar endast författarnas åsikter. Kommissionen kan inte hållas ansvarig för hur informationen används.

Projektorganisationer

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung

Valo-Valmennusyhdistys ry

ABF Vux

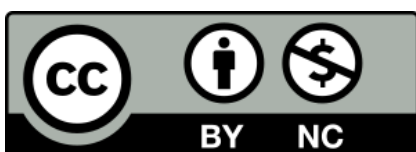
Adult Education Centre Ormož

NALA National Adult Literacy Agency

PESG

Skola za osnovno obrazovanje odraslih

2022



Detta arbete är licensierat genom en [Creative Commons Attribution-NonCommercial 2.0 Generic \(CC BY-NC 2.0\) International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/)

Innehållsförteckning

Inledning	1
Ramverk för lärares digitala kompetens	3
Ramverk för digital kompetens	3
De fyra c:na	3
Ramverk för lärares digitala kompetens	4
Det digitala ramverket för läraryrket	4
Modeller för undervisningsdesign	4
SAMR	4
Blooms digitala taxonomi	4
Det pedagogiska hjulet	5
Riktlinjer för lärare i grundläggande vuxenutbildning	5
NALA:S riktlinjer i arbetet med vuxnas literacitet	5
Curriculum development: An evolving model for adult literacy and numeracy education	6
The Wealth Model	6
Lär känna dina elever	7
Du kan!	8
Ditt digitala bibliotek: e-Pool	10
Början på resan	11
Utöka din reportoar	13
Inspirera andra och skapa någonting nytt	14
Öka din kompetens med andra: Train the Trainer	15
Grunderna i Train the Trainer	15
Finslipa dina färdigheter och tillämpa nya metoder	16
Experimentera med digitala verktyg för flera olika syften	17
Stötta din organisation så att ni utvecklas	17
Framtidens lärande: Digitala escape rooms för utbildare	19
På med glasögonen!	19
Spela vårt escape room med dina elever	20
Hur du för in escape room i din undervisning	21
Skapa nya världar	22
Hur du skapar ditt eget escape room	23
Sammanfattning	25
Partnerorganisationer	26
Referenser	30

Inledning

ABEDiLi (Adult Basic Education Digital Literacy) är ett multinationellt Erasmus+-projekt som syftade till att föra in digitala färdigheter i den grundläggande vuxenutbildningen. Målet är att stödja dig som vill utveckla din digitala kompetens. Det gör vi genom att visa möjligheterna med att föra in olika digitala verktyg i din undervisning.

Det spelar ingen roll om du tar dina första steg i den digitala världen eller om du letar efter sätt att förfinas arbetssätt som du redan behärskar. Här finns något för dig, oavsett om du precis har börjat utforska möjligheterna med digital kompetens, om du provar nya verktyg och metoder eller om du letar efter verktyg för att inspirera och stödja dina kollegor.

ABEDiLi arbetar inom fyra områden, så kallade "Intellectual Outputs":

1

e-Pool

Vår e-Pool är en digital bank med noggrant utvalda verktyg för grundläggande vuxenutbildning, redo att användas i din undervisning.

2

Train the Trainer

Med utbildningsprogrammet Train the trainer kan du stärka dina digitala färdigheter ytterligare. Programmet består av sex moduler med färdiga planeringar och resurser.

3

Digitalt escape room

Vi har utvecklat två escape rooms: ett för lärare och ett för elever. De erbjuder en innovativ metod som introducerar gamification i lärandet. VR kommer med all sannolikhet att spela en större roll i utbildningen framöver.

4

Handbok

Målet med denna handbok är att vägleda dig genom din digitala resa. Här får du stöd med att integrera verktygen i din undervisning. Förhoppningsvis kan den inspirera dig att leda även andra pedagoger in i den digitala världen.

I den här handboken använder vi tre kompetensnivåer som finns beskrivna i DigCompEdu (Redecker, 2017): explorer, integrator och leader

- **Explorer**-nivån passar dig som precis har börjat din digitala resa.
- **Integrator**-nivån är för dig som vill introducera nya digitala färdigheter och verktyg i din praktik.
- **Leader**-nivån är för dig som skapar nya verktyg och övningar och stöttar dina lärarkollegor i deras utveckling.

När du läser handboken bör du vara medveten om att digitala färdigheter kräver många olika kompetenser. Det är inte alltid möjligt att placera sig själv i bara en kategori. Läs och lär dig i din egen takt. Om viss information saknar relevans just nu kan du förstås alltid spara den till ett annat tillfälle.

Vad vill vår ledande partner säga till våra läsare?

Tyska AEWB tog initiativet till projektet och har varit ledande partner:

"Den digitala världen är en plats där allt är möjligt. Var öppen för det och ABEDiLi tar hand om allt annat. Vi följer dig från de allra första stegen i den digitala miljön. Vi stöttar dig när du behöver och visar hur du blir en digital ledare.

ABEDiLi erbjuder dig en säker miljö där du kan utforska de digitala verktygen i din egen takt. Vi har redan kategoriserat och beskrivit verktygen, så att du får en större förståelse för hur du använder dem i den grundläggande vuxenutbildningen.

Om du tycker att det är utmanande att börja undervisa digitalt kan du bygga upp din kompetens i vårt utbildningsprogram "Train the Trainer – empowering basic skills educators - integrating technology into teaching practice". Du kommer att ha tillräckligt med tid för att göra uppgifterna, antingen på egen hand eller tillsammans med dina kollegor.

I slutet av din digitala resa kan du uppleva en ny dimension av lärande genom virtual reality. Här får du möjlighet att spela vårt digitala pedagogiska escape room "Monsterscape", och du kommer att lyckas hitta din väg från att använda ett analogt bibliotek till undervisning i metaversen.

Ta bara det första digitala steget!"



Ramverk för lärares digitala kompetens

Ramverk är verktyg för lärare som vill definiera, planera och förbättra sina egna färdigheter och lektioner. I ABEDiLi används tre typer av ramverk och modeller. Du kan lära dig mer om ramverken i Train the Trainer eller på webbplatser som vi länkar till. Ramverken som används i programmen är:

- Ramverk för digital kompetens
- Modeller för undervisningsdesign
- Riktlinjer för lärare i grundläggande färdigheter

Digitala kompetensramar hjälper dig att definiera dina digitala färdigheter som lärare, stärka dina elevers färdigheter och bedöma dina digitala kompetenser. Designmodellerna hjälper dig att bedöma nivån på hur du integrerar teknik i det sammanhang du befinner dig, samt underlätta digitala verktyg för lärande och bestämma den pedagogiska användningen av olika appar. Riktlinjer för lärare i grundläggande vuxenutbildning hjälper dig att inkludera principer för vuxnas läs- och skrivträning, samt att utveckla bättre läroplaner och att stödja dina elever att utveckla sina styrkor.

Ramverk för digital kompetens

Tre breda områden kan användas för att beskriva digital kompetens (Broadband commission, 2017):

- Grundläggande digitala färdigheter: tillgång till och engagemang i digital teknik
- Generiska digitala färdigheter: använda digital teknik på meningsfulla och fördelaktiga sätt
- "Färdigheter på högre nivå": att använda teknik på stärkande och transformativa sätt

I ett pedagogiskt sammanhang är en kompetensmodell ett ramverk för att beskriva lärares färdigheter och kunskapsbehov. Det är en uppsättning kompetenser som tillsammans definierar framgångsrika lärare (Redecker, 2017).

De fyra C:na

The Framework for 21st Century Learning designades av lärare och skolledare i USA. Fyra inlärnings- och innovationsfärdigheter identifierades som på engelska kallas för 4 C: kritiskt tänkande, kommunikation, samarbete och kreativitet. Dessa färdigheter ses som avgörande för att förbereda eleverna för framtiden.

Du kan lära dig mer om 4C här: <http://exploresel.gse.harvard.edu/frameworks/3>

Ramverk för lärares digitala kompetens

DigCompEdu-ramverket ger en referensram för lärares digitala kompetenser och anger en mall för hur utbildningsprogram kan utvecklas. Det gör det också möjligt för dig att förstå och själv bedöma dina styrkor och svagheter. Genom att förstå dina digitala kompetenser kommer du att kunna förbättra din praxis och utnyttja dina styrkor bättre. Detta kommer i sin tur att stödja dina elevers utveckling. Stegen och kompetensnivåerna sträcker sig från A1 (nybörjare) till C2 (pionjär). Modellen delar in digitala kompetenser i tre områden: lärares professionella engagemang, lärares pedagogiska kompetenser och elevernas kompetenser.

Du kan läsa mer i: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

Det digitala ramverket för läraryrket

Digital Teaching Professional Framework (DTPF) är utformat som ett kompetensramverk för undervisning och utbildning av lärare i Storbritannien. Det beskriver en uppsättning professionella standarder för teknikförbättrat lärande (Education and Training Foundation, 2019). I ramverket fastställs tre kompetensnivåer, anpassade från den europeiska ramen för lärares digitala kompetens: utforska, anta och leda.

DTPF erbjuder också gratis utbildningsmoduler online som du når här: <https://www.et-foundation.co.uk/professional-development/edtech-support/>

Modeller för undervisningsdesign

Modeller för undervisningsdesign visar lärare hur man integrerar digitala medier i undervisningen. Dessa modeller ger riktlinjer för att organisera lämpliga undervisningsstrategier för att uppnå instruktionsmål med hjälp av teknik. De hjälper till att skapa instruktionsupplevelser för att underlätta lärandet mest effektivt genom teknik.

SAMR

SAMR kategoriserar fyra olika grader av teknikintegration i klassrummet. Förkortningen står för substitution, augmentation, modification och redefinition. Det är ett ramverk som visar hur användningen av digital teknik kan förändra klassrumsbaserad undervisning och lärande. SAMR är ett kraftfullt verktyg för lärare som överväger hur de kan använda digital teknik i sin undervisning (Jisc, 2020).

Du kan lära dig mer om SAMR här: <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>

Blooms digitala taxonomi

Blooms digitala taxonomi är en reviderad version av Blooms taxonomi. I denna modell är kunskap grunden för de sex kognitiva processerna kom ihåg, förstå, tillämpa, analysera, utvärdera och skapa. Den reviderade versionen behåller dessa kategorier och utvidgar dem till den digitala miljön. Det utgör en utveckling av Blooms, där de aktiviteter och resultat som är förknippade med de sex

kognitiva nivåerna nu flyttar från papper och griffeltavla för att ta en digital form. Modellen hjälper lärare att se hur teknik och digitala verktyg kan användas för att underlätta elevernas inlärningsupplevelser och resultat. Verben som beskriver nivåerna är användbara för lektionsplanering, bedömningsdesign och allmän planering av inläring som bygger på tänkande och komplexitet.

Du kan lära dig mer om Blooms digitala taxonomi här:

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

Det pedagogiska hjulet

Integrationen av Blooms digitala taxonomi och SAMR är en del av det pedagogiska hjulet. Det utformades för att hjälpa lärare att tänka på hur de använder mobilappar i sin undervisning. Den underliggande principen är att pedagogiken ska bestämma användningen av appar. Det rekommenderas för användning i läroplansutveckling, samt för att skriva inlärningsmål och utforma elevcentrerade aktiviteter. Det finns fem fält i modellen som kombinerar olika ramverk till ett.

Du kan lära dig mer om Padagogy Wheel och hitta den nuvarande här:

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

Riktlinjer för lärare i grundläggande vuxenutbildning

Detta program syftar till att stödja lärare i grundläggande vuxenutbildning som vill integrera teknik i sin praktik. National Adult Literacy Agency (NALA) har specialiserat sig på grundläggande läs- och skrivundervisning bland vuxna i Irland. NALA:s publikationer och forskning erbjuder tre professionella riktlinjer och modeller som introduceras ytterligare i Train the Trainer:

NALA:s riktlinjer i arbetet med vuxnas literacitet

I riktlinjerna fastställs fem principer som betonar en elevcentrerad strategi för vuxnas läs- och skrivkunnighetsarbete, uppmuntrar samarbete och en utvecklingsbaserad strategi för deltagande i läroplanen. Elevernas kunskaper, färdigheter och sammanhang anses vara viktiga komponenter för en effektiv organisation av läskunnighet för vuxna, och detta stöds av en uppsättning värderingar som främjar inkludering, förtroende och konfidentialitet.

Du kan lära dig mer om riktlinjer för bra läskunnighet för vuxna i:

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

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

Denna modell beskriver en process för läroplansutveckling. Den anser att utformningen av en läroplan är en deltagande process som utförs gemensamt av lärare, elever, skolledare och skolor. Ramverket anser att läroplanen bör skapas av läraren för att passa eleverna. Det finns en betoning på hur lärare och elever kan arbeta tillsammans för att bestämma "hur och när man ska lära sig" (NALA, 2009).

Du kan läsa mer om modellen här:

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

The Wealth Model

Wealth Model approach to education (NALA, 2018) syftar till att hjälpa eleverna att utveckla sina egna kunskaper och styrkor. Modellen främjar ett icke-dömande tillvägagångssätt och betonar att vuxenstuderande har styrkor, erfarenheter och färdigheter som de tar med sig till inläringstillfället. Eleverna uppmuntras att utforska möjligheter till vidare lärande genom en förståelse för sin egen livserfarenhet och de frågor som detta väcker (NALA, 2012).

Du kan lära dig mer om Wealth-modellen här:

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

Lär känna dina elever

Digital kompetens betyder "de färdigheter som är förknippade med att använda teknik för att göra det möjligt för användare att hitta, utvärdera, organisera, skapa och kommunicera information, samt att utveckla det digitala deltagandet och en ansvarsfull användning av teknik." Du bör vara medveten om att dina elever kan ha blandad förmåga och digital kompetens. Elever som har utmärkta digitala färdigheter inom vissa områden kan också ha små eller inga färdigheter inom andra, och i sin tur kan elever som har låg allmän läskunnighet vara erfarna användare av vissa digitala verktyg. Som utbildare bör du inte förutsätta nivån på elevernas digitala kompetens baserat på nivån på andra färdigheter som personen har.

Först när du är medveten om dina elevers förkunskaper kan du göra lektionsplaner enligt deras behov och mål. En bra lektion planeras på ett sätt där alla kan hänga med. Genom att lära känna dina elever kommer du också att kunna sätta upp kortsiktiga mål som har en meningsfull effekt i elevernas vardag. Att hitta lämpliga kortsiktiga mål stöder elevernas motivation för lärande, eftersom eleverna snabbt får syn på framstegen och fördelarna med att förvärva nya färdigheter.

Personer med liten tidigare erfarenhet av digitala verktyg är mer beroende av andras hjälp. Genom att lära sig grundläggande färdigheter kommer dina elever att ha större möjlighet att delta i samhället. Det är viktigt att inse att digitalt lärande är betydligt mindre tillgängligt för personer i utsatta sociala och ekonomiska grupper. Som lärare måste du vara uppmärksam på elevernas tillgång till digitala verktyg. När du känner dina elever tillräckligt väl kommer du att kunna skraddarsy undervisningen på ett bra sätt.

Det är också viktigt att notera att många elever har stark motivation att lära, en inre nyfikenhet och en glädje att lära sig. För dem är lärande ett sätt att leva, och de vill hålla jämna steg med ny digital kunskap och bli mer skickliga när det gäller grundläggande digitala färdigheter.

När du fokuserar på att diskutera och ta reda på mer om dina elever kommer du också möta ett engagemang som kan leda till nya frågor och vägar till lärande.

- **Lär känna dina elever: Kommunicera med dem. Lyssna och ställ frågor. Bedöm deras förkunskaper och kompetenser. Gör inte antaganden som du inte har belägg för.**
- **Bestäm lärandemål tillsammans med dina elever. Ta reda på vad som är viktigt och motiverande för dem. Använd dig av kortsiktiga mål.**
- **Anpassa din undervisning och dina resurser. Försäkra dig om att informationen och verktygen är tillgängliga för dina elever.**

Du kan!

Den digitala världen är en plats för möjligheter. Men ibland kan tekniken också vara utmanande. ABEDiLi är utformat för att hjälpa dig att ta de första stegen för att integrera digital kompetens i din undervisning.

Att förbättra våra digitala färdigheter är en livslång process, särskilt med tanke på vår ständigt föränderliga digitala värld. Var medveten om fördelarna med ny teknik, både för din undervisning och för dina elevers liv.

Sök stöd

Du kan få stöd från din egen närhet, som vänner och kolleger. Det kan vara bra att länka till någon du känner som är kunnig, som kan visa dig hur du implementerar ny teknik. Det är ofta lättare att prata med någon du redan känner. Många delar mer än gärna med sig av sina kunskaper och färdigheter.

Digitala plattformar kan också användas för att hitta stöd. Du kan söka efter onlineforum och få tillgång till handledning online.

Ställ frågor, var nyfiken och sök efter lösningar. Försök att leta efter fördelar med ny teknik. Hur kan den påverka ditt eller dina elevers liv?

Var inte rädd för att göra misstag! Vi lär oss ofta något genom att göra det. Var inte heller rädd för att prova nya saker bara för att det finns en chans att du kan misslyckas.

När du planerar dina lektioner, tänk alltid ut en plan B om tekniken misslyckas. En plan B kan öka din känsla av trygghet när du implementerar digitala verktyg. Ibland fungerar inte digitala verktyg och resurser av skäl som inte är relaterade till dig. Var beredd på motgångar, ta ett djupt andetag och försök igen. Om det inte fungerar har du ju din B-plan redo.

Kom alltid ihåg att du räcker till. Vi har alla våra styrkor och saker vi vill utveckla. Våra elever strävar efter att förbättra sig själva och sina liv – och det gör vi också. Lita på dig själv och dina befintliga färdigheter. Du kommer att lära dig och växa så länge du prövar. Och för att hjälpa dig att förbättra din inlärningsprocess har vi samlat flera verktyg.

Vår e-Pool är ett mångsidigt digitalt bibliotek, där vi noggrant har valt ut ett utbud av digitala verktyg som du kan använda. Train the Trainer är en serie med sex onlineutbildningar och självstyrda inlärningsaktiviteter som syftar till att stärka dina digitala färdigheter som utbildare. DEER är våra escape room, som kan hjälpa dig och dina elever att förbättra dina digitala färdigheter på ett roligt och interaktivt sätt. När du börjar din resa in i den digitala världen omfamnar du nya upplevelser. Ställ många frågor, gör misstag, prova nya verktyg, delta i undervisning och upplev våra escape room i 2D och 3D. Viktigast av allt: lita på din förmåga att lära dig och att anpassa dig till nya situationer.

Vilka tips skulle du ge till den digitala nybörjaren?

ABF Vuxenutbildning, vår svenska partner:



"Det bästa tipset är att inte bli överväldigad. Lär känna nya verktyg steg för steg. Det är bra att inkludera ett nytt verktyg i taget - tro inte att du behöver förändra dina metoder helt.

Att lära sig nya verktyg kräver lite ansträngning, precis som allt lärande, och det kan kännas svårt att ändra vanor. I slutändan är det värt att försöka. Kom ihåg att poängen med att använda nya digitala resurser är att göra saker enklare, smidigare och mer interaktiva, inte att göra saker stressande."



Hur kommer förbättrade digitala färdigheter att gynna lärare och elever?

Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor, vår serbiska partner:

"Digital innovation kan ibland utvecklas i en takt som är utmattande snabb. Men varje ögonblick som investeras i utveckling av personliga färdigheter garanterar enorma fördelar på längre sikt. Digital innovation inom utbildning är oundviklig, men är inget att vara rädd för: den kan bara förbättra kommunikationen mellan deltagarna, göra innehållet mer tillgängligt och visuellt tilltalande och förbereda dem för samma förändringsprocess i världen utanför skolan – verktyg och lärdomar i klassrummen, förvärvade färdigheter kan omedelbart tillämpas i vardagen – eftersom hela planeten genomgår en snabb digitalisering. Med väldigt lite investerad ansträngning och tid kan de flesta snabbt se att det faktiskt sparar ansträngning och tid i vardagliga aktiviteter som shopping, bankärenden, kommunikation och underhållning."

Ditt digitala bibliotek:

e-Pool

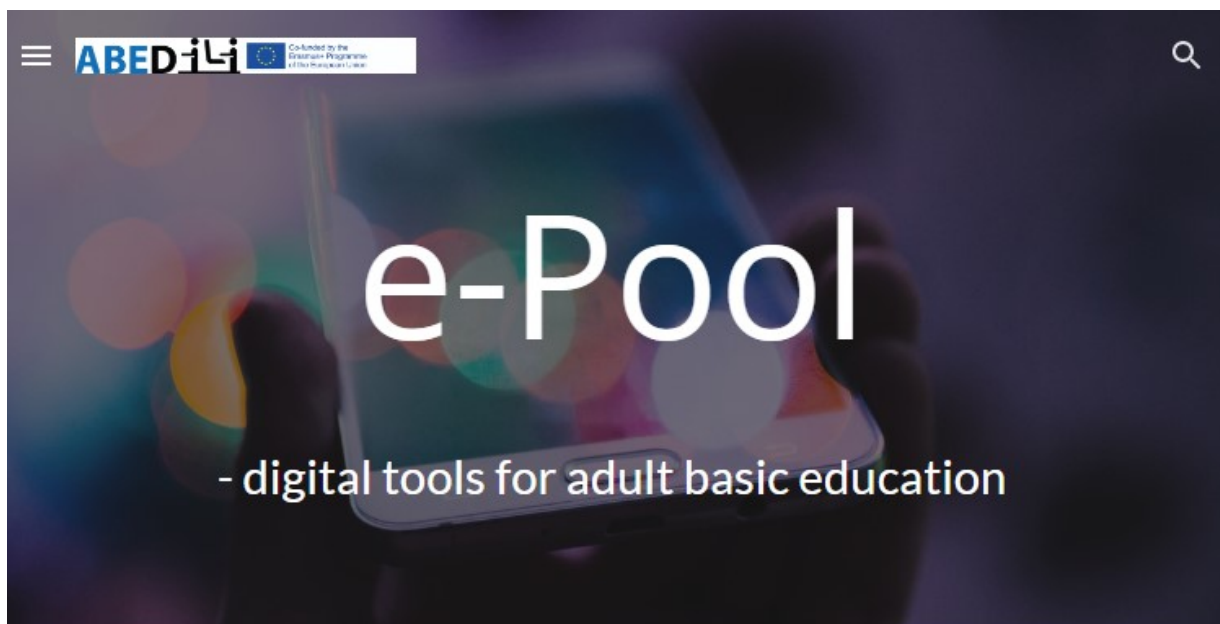
Detta kapitel introducerar ett mångsidigt och lättanvänt digitalt bibliotek. e-Pool erbjuder lärare en möjlighet att dyka ner bland noggrant utvalda digitala applikationer, resurser och verktyg. Genom att utnyttja dessa resurser får du ut så mycket som möjligt av din undervisning. Vuxenutbildningen blir mångsidigare och eleverna mer engagerade.

e-Pool är en öppen resurs med digitala resurser och verktyg som lärare kan använda i sin dagliga undervisning. Varje resurs beskrivs och kategoriseras, så att du enkelt kan hitta resurser som är användbara för dig.

Med e-Pool sparar du energi och tid eftersom du kan bläddra igenom biblioteket och välja de mest praktiska verktygen för dina behov.

Du kommer åt e-Pool här: <https://sites.google.com/view/e-pool/home>

Den svenska versionen finns här: <https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-sv/hem>



e-Pool, ditt digitala bibliotek

Starten på resan

e-Pool är särskilt användbart för nybörjare. De kan enkelt hitta verktyg som är till nytta för dem. Webbplatsen är också mycket lätt att navigera i. Den täcker de nödvändiga digitala grunderna och öppnar dörrar för alla som vill förbättra sin undervisnings- eller inlärningsprocess och sina digitala färdigheter.

För att komma i gång kan du börja med att bläddra bland de tre huvudkategorierna:

- Rekommenderade verktyg
- Resurser för lärare

Gå till rekommenderade verktyg och börja där! Här hittar du mellan 10 och 15 verktyg som vi tror kan vara särskilt användbara.

- Resurser för elever

Create digital content

Assessment

Reading and writing

Translation tools

Meeting and conference tools

Organize your courses

Share your ideas

Virtual Reality Platforms

Verktygen är sedan indelade i mer specifika kategorier.

Alla material och verktyg i e-Pool är kvalitetskontrollerade. Varje verktyg har en kort och tydlig beskrivning, så att de viktigaste funktionerna kan förstås redan vid första anblicken. Webbplatsen finns på olika språk, även om de flesta verktyg är på engelska. Vissa av de digitala verktygen är dock specifika för svenska lärare.

Hur implementerar du de digitala verktygen i din verksamhet?



LJUDSKA UNIVERZA
ORMOŽ

Ljudska univerza Ormož, vår slovenska partner:

”Vi använder digitala medier i alla våra klasser. Vi anpassar innehållet efter elevernas digitala kunskaper. Vi upplever att digitalt lärande ofta är mycket mer interaktivt jämfört med traditionella föreläsningar. Vi använder digital teknik med eleverna när de lär sig nytt innehåll, för presentationer och bildspel, för att dela video- och ljudinnehåll och för att samla in elevernas feedback. Under pandemin tyckte vissa elever med mindre digital kunskap att online-inläring var svårt, men med hjälp av våra lärare behärskade de snabbt användningen av teknik så att de kunde delta i onlinekurser utan problem.

Att införliva fler digitala verktyg i undervisningen kommer också att stödja utvecklingen av elevernas digitala färdigheter. När det gäller grundläggande läskunnighet är det möjligt att öva dessa färdigheter genom digitala verktyg. Resurser som Immersive Reader eller översättningsapplikationer erbjuder eleverna möjlighet att höra språk, förutom att bara skriva och läsa. Detta ger ytterligare en dimension till lärandet.

Det finns också ett avsnitt med resurser som kan användas direkt med eleverna. Det finns goda exempel på appar och resurser om hur man navigerar i samhället, hur man använder webben, hur man använder sociala medier på ett säkert sätt, hur man använder e-post och hur man bokar möten, bara för att nämna några. Det här avsnittet är användbart även för läraren eftersom det är en bra utgångspunkt för att bättre förstå elevernas behov.

Ta språnget, var modig och börja använda de nya resurserna.”

Utöka din reportoar

När du har bläddrat igenom kategorierna kan du tänka på vilka verktyg du redan är bekant med och vilka verktyg som är nya. Ta en djupare titt på välbekanta verktyg och se om det finns nya funktioner som du inte har lagt märke till, till exempel Immersive Reader i Word. Har du provat att spela in och dela dina klasser (t.ex. med Screencast-O-Matic) eller gjort animationer (t.ex. med Powtoon)?

Se hur ditt planeringsarbete kan förändras om du använder några av de verktyg som är utformade för detta. Kolla in kategorin "Skapa digitalt innehåll" och "Organisera dina kurser" för att se vilka element du kan lägga till i lektionerna och hur du gör klasserna mer interaktiva.

Ur elevernas synvinkel finns det verktyg som stöder språkinläring, även när lärarna inte är närvarande (till exempel dikterings- och översättningsverktyg). En annan möjlighet är att dela inspelade genomgångar, som eleverna kan se så många gånger de vill.

Hur implementerar du e-Pool i din verksamhet?

PESG, vår kroatiska partner:

"Vi implementerar digitala medier som presentationer, videor, musik - och videodemonstrationer. Alla lektioner strömmas till elever som inte kan delta fysiskt.



Här är några exempel på strategier och idéer som hjälper dig att få ut det mesta av tekniken:

- Vi har regelbundna utbildningssessioner om hur man använder teknik och svarar på eventuella frågor för att gynna eleverna och lärarna.
- För oss är det viktigt att lyssna på vad eleverna redan vet om teknik och be dem om tips. Ibland lär de oss något nytt!
- Vi använder digitala resurser, som appar, texter eller grupper på sociala medier, för att hålla eleverna informerade om klassaktiviteter och kommande uppgifter.
- Vi prioriterar aktiva digitala aktiviteter, som online-inlärningspel eller interaktiva lektioner, framför passiva aktiviteter som att titta på en video."

Inspirera andra och skapa någonting nytt

Med antalet användbara verktyg i e-Pool finns det något nytt för alla - även om du redan är digitalt erfaren. Det finns många verktyg som är mer avancerade och du kan också hitta några verktyg som du redan är bekant med men inte har använt i vuxenutbildningssammanhang ännu.

Kanske kan du hitta verktyg som kan användas när du arbetar tillsammans med kollegor. När du bekantar dig med verktygen kan du bestämma om du behöver ett ordmoln, en samarbetstavla, ett rutnät eller kartor för att få ut mer av varje funktion i varje situation. Ta en titt på kategorin "Dela dina idéer" och utforska verktygens potential.

Det är alltid fördelaktigt att bekanta sig med nya digitala verktyg som kan hjälpa till att förbättra undervisnings- och inlärningsprocessen. Har du inkluderat gamification i dina undervisningsmetoder? Har du använt Virtual Reality som undervisnings- och inlärningsplattform? Gör du redan animationer och skapar interaktiva videor för att stödja dina elever? För dessa ändamål finns användbara verktyg i kategorierna "Skapa digitalt innehåll" och "Virtual Reality-plattformar".

Digitala ledare kan finslipa sina färdigheter genom att göra andra människor mer skickliga i att använda digitala färdigheter. Genom att göra det upprepar, omvärderar och bekräftar de sin kunskap. En annan viktig faktor är hur användningen av de digitala resurserna och kompetenshöjningen positivt påverkar elevernas ställning i samhället och stöder deras självständighet och handlingsfrihet.

De svenska styrdokumenterna säger ju att eleverna ska använda digitala resurser för att kommunicera med andra, för att vara mer aktiva och för att lösa problem.

- **Glöm inte att fokusera på dina elevers behov och framtidsmål.**
- **Använd digital media som är anpassade efter dina elevers kunskapsnivå. Var tålmodig och uppmuntrande när du arbetar med inlärare som har kort utbildningsbakgrund. De saknar ofta strategier, så dessa måste utvecklas över tid. Överös dem inte med alltför många verktyg på en gång.**
- **I vår e-Pool har du möjlighet att föreslå nya verktyg som andra kan ha användning av. Med denna möjlighet kan vi utveckla och utöka vårt digitala bibliotek och erbjuda ännu fler möjligheter i framtiden.**

Öka din kompetens med andra: Train the Trainer

Skulle du kunna fräscha upp din digitala kompetens med dina kollegor i en strukturerad miljö? *Train the Trainer Professional Development Program* är en serie av sex onlinesessioner och självstyrda inlärningsaktiviteter som syftar till att ge lärare i grundläggande vuxenutbildning en möjlighet att föra in teknik och digitala medier i sin undervisning.

Programmet *Train the Trainer* låter dig utveckla din yrkeskompetens inom digitala färdigheter och stödja dina kollegor på inlärningsresan. Som ett resultat kommer du att kunna använda mer mångsidiga digitala resurser och verktyg i den dagliga undervisningen, engagera dina elever och stödja deras lärande genom integration av digitala medier.

Var och en av de sex modulerna är ett kompakt entimmespaket, inklusive både teori och praktik, var och en med ett specifikt tema. Det rekommenderas att du täcker en modul per vecka. Hela programmet tar då sex veckor. Du kan självklart anpassa dem efter dina behov.

För alla moduler finns ett komplett paket med resurser, inklusive storyboards, sammanfattningar, presentationer och dokument med användbar information. Hela programmet kan ledas av vilken handledare som helst som har bekantat sig med materialet. På så sätt är det möjligt att börja din inlärningsresa med dina kollegor på ett enkelt och tillgängligt sätt.

Grunderna i Train the Trainer

Varje modul består av förberedelseuppgifter som skickas via e-post före sessionen, den faktiska lektionen som leds av handledaren samt de uppgifter efter kursen som ges ut i slutet av sessionen. Deltagandet i Train the Trainer dokumenteras i ett digitalt intyg. Allt material finns på ABEDiLi:s webbplats.

Det förväntas att lärare på detta program kommer att ha grundläggande digitala färdigheter, vilket kommer att ge en grund för de digitala ramverk som kommer att införas. Det finns inga strikta begränsningar för gruppstorleken, men innehållet och tidpunkten har testats med 6 till 12 deltagare och har fungerat mycket bra baserat på feedback. Programmet kan implementeras online, live i en lokal eller i en mer flexibel undervisningsform.

Programmet styrs av en uppsättning digitala ramverk och modeller för vuxna inlärare som är utformade för att förbättra lärarnas digitala kompetenser och effektivt integrera digitala medier i deras undervisning. Dessa ramverk är integrerade i de sex modulerna. "Introduktion till ramverk-ABEDiLi Train the Trainer Professional Development Program" beskriver vart och ett av de ramverk som används i programmet.

Programmet är baserat på en undersökning om vad lärare efterlyser. Det fokuserar på:

Att introducera lärare till användningen av tekniska ramverk och allmänt använda digitala verktyg. ramar som fokuserar på att använda teknik för innehållsskapande och lektionsplanering.

att förbättra deltagarnas användning av teknik för engagemang, bättre lärandemål och samarbete.

Deltagarna har möjlighet att fortsätta sin inlärningsresa efter programmet och självständigt utveckla sina färdigheter till högre digitala kompetensnivåer.

Train the Trainer Professional Development Program innehåller sex moduler för lärare:

Modul 1 - Planera din undervisning

Modul 2 - Digitala resurser för undervisning och lärande

Modul 3 - Bedömning och återkoppling

Modul 4 - Tillgänglighet, inkludering och ansvarsfull användning

Modul 5 - Stödja grundläggande läskunnighet genom teknik

Modul 6 - Självutveckling

Finslipa dina färdigheter och tillämpa nya metoder

Om du känner att du skulle ha nytta av att förbättra dina digitala färdigheter är du inte ensam. De data vi samlade in visar att lärare på en allmän nivå inte utnyttjar digitala verktyg och resurser och de ramverk som styr användningen av dessa. Dessutom är det svårt att veta var man ska börja, eftersom det finns så många digitala resurser och varje resurs kan ha olika funktioner.

Men det är inte svårt för dig! Allt som krävs är att skapa en Train the Trainer-grupp och börja träna. Programmet Train the Trainer är utformat för att vara ett hanterbart sätt att närma sig och utforska de nya resurserna. Programmet är anpassat till alla DigCompEdu-nivåer, inklusive nybörjare.

Varje modul innehåller övningar och tips om hur man implementerar nya verktyg direkt med eleverna. Till exempel visar den första modulen "Planera din undervisning" Padlets möjligheter i planeringen av undervisningen. I den femte modulen presenteras digitala resurser som kan användas för att stödja grundläggande läskunnighet genom teknik.

När läraren förvärvar nya färdigheter och lär sig nya sätt att implementera digitala medier i klasserna, påverkar detta också direkt eleverna. Dessutom får pedagogen en ny syn på elevens roll samtidigt som hen övar på att använda nya digitala verktyg.

Experimentera med digitala verktyg för flera olika syften

På vårt Train the Trainer-program finns det något nytt för lärare på alla nivåer. Även om du redan använder digitala resurser i din praktik kommer du förmodligen att hitta nya funktioner i de verktyg du redan känner till. Vet du hur du kan stödja dina elever i att skydda sig från den digitala världen? För detta kommer det att finnas användbar information i modul 4.

Ersätter du redan vissa uppgifter och verktyg med digitala? Känner du till olika sätt att samla in feedback digitalt? Vet du om fördelarna med att integrera digitala verktyg i dina klasser, som att lägga till teknik i befintliga lektionsaktiviteter eller skapa nya uppgifter som inte är möjliga utan teknik? I modul 2 får du möjlighet att utforska potentialen i att utöka din repertoar.

Försök att integrera nya verktyg i din undervisning så fort som möjligt. Börja med ett verktyg och fortsätt därifrån.

Genom Train the Trainer ser du hur dina färdigheter förbättras snabbt. Dina elever kommer direkt att dra nytta av din utökade verktygslåda med digitala resurser, tillsammans med stark teoretisk kunskap.

Through the Train the Trainer it is possible to see your skills improve rapidly. Your learners will directly benefit from your expanded toolbox of digital resources, accompanied by strong theoretical knowledge.

Stöd din egen organisation så att ni utvecklas

Train the Trainer är utformad för att erbjuda något nytt även för digitala ledare. Om du identifierar dig som en ledare kan du få nya idéer och perspektiv från dina kollegor i brainstorminguppgifterna. Du kan också få nya förslag på resurser från vår e-Pool eller förbättra dina teoretiska kunskaper om ramverken.

I modul 6 "Självutveckling" kommer du nå djupare genom att se mer på möjligheterna med Virtual Reality. Som en del av denna modul finns en personlig utvecklingsplan, med vilken digitala ledare ytterligare kan förbättra sina digitala färdigheter. Den digitala världen utvecklas snabbt, så det finns verkligen utrymme för att lära sig mer. Kanske vill du utforska möjligheterna att lära dig i en Virtual Reality-värld? Kanske vill du bli en digital mentor för dina kollegor och dela med dig av tips? Vi uppmuntrar dig att tänka på vad som behövs för din organisation, för att få ut det mesta av möjligheterna med digitala verktyg inom vuxenutbildningen.

Som ledare kanske du leder dina kollegor genom Train the Trainer. På så sätt kan de i sin tur stötta sina kollegor i att förbättra sin kompetens.

Vi rekommenderar att du bekantar dig med materialet i varje modul innan du börjar. Det är en bra idé att ha möjlighet att göra lite uppföljning med deltagarna efter varje modul. Finns det något de kämpar med och behöver ytterligare stöd med?

Vad är ett bättre sätt att lära sig än genom att lära andra!

Hur har din organisation dragit nytta av modulerna i Train the trainer?



NALA, vår irländska organisation:

“NALA var huvudpartner för IO3 – Train the Trainer. Programmet hjälper vuxna deltagare att integrera teknik i sin praktik. NALA, med input från de andra projektpartnererna, undersökte, designade, utvecklade och testade Train the Trainer-programmet enligt nedanstående steg:

1. Sammanställning av tidigare forskning
2. Analys av verktygen i e-Pool
3. Forskning
4. Utveckling
5. Pilot och testning

NALA drog nytta av processen, både av att utveckla Train the trainer och av att sammanställa resultatet av våra pilotgenomgångar. Genom processen utvecklade NALA också en djupare förståelse för riktlinjer och ramverk för bästa praxis för att integrera digital kompetens. Vi utvecklade en större förståelse för behoven och sammanhanget hos vuxna inlärare i partnerländerna. På samma sätt gynnades NALA av genomförandet av piloten, eftersom erfarna lärare deltog i programmet och redan använder detta lärande för att integrera teknik i sin praktik.

Framöver kommer NALA, som ett nationellt organ med ansvar för professionell utveckling av vuxnas läskunskaper, sträva efter att anpassa programmet ytterligare över hela Irland.”

Framtidens lärande: Digitala escape rooms för utbildare

Virtual Reality har blivit en trend inom utbildning i allmänhet. Sedan pandemin har virtuellt lärande accelererat snabbt – självklart också inom den grundläggande vuxenutbildningen. Vi har utvecklat en färdig produkt: Digital Educational Escape Room, en träningsmetod som kombinerar de bästa aspekterna av Virtual Reality och gamification.

DEER (Digital Educational Escape Room) är en innovativ metod som hjälper både elever och utbildare att stärka sina digitala färdigheter. Vi har utvecklat två escape rooms: ett för utbildare och ett för vuxenstuderande. Genom DEER är det möjligt att utveckla bättre digitala färdigheter och lära sig färdigheter för det 20:e århundradet: samarbete, kreativitet, kritiskt tänkande och kommunikation. Virtual Reality erbjuder också nya miljöer för lärande, vilket hjälper eleverna att tillämpa sina färdigheter i nya situationer.

Gamification är ett utmärkt sätt att bygga en träningsmiljö som har en solid struktur och gör att inlärningsupplevelser kan delas in i enkla uppgifter. Lärande är ofta förknippat med tristess, så escape rooms och gamification kan göra upplevelsen både engagerande och rolig. Sätt på dig glasögonen och njut av framtidens lärande!

På med glasögonen!

Det rekommenderas att varje lärare upplever möjligheterna med Virtual Reality (VR). Genom att spela escape room "Monsterscape" designad för lärare får du en personlig upplevelse av hur det känns och hur VR fungerar. Vår DEER är också utformad för att hjälpa dig att lära dig nya digitala verktyg som sedan kan tillämpas i din praktik.

Våra escape room för utbildare finns i 2D och 3D. Det är möjligt att uppleva rummen först i 2D, vilket också kan vara mycket uppslukande. Detta är också en prisvärd version som inte kräver VR-glasögon. Vårt escape room är spelbart i 2D med de flesta bärbara datorer och datorer. Genom att spela escape room i 2D-versionen lär du dig att navigera i spelet i webbläsaren, använda musen bättre, samt ta till sig nya digitala verktyg för att förenkla din vardag.

När du känner dig redo rekommenderar vi att du spelar escape room i 3D-versionen. Med ett VR-headset är Virtual Reality ännu mer uppslukande än i 2D-versionen. Escape room för lärare erbjuder en intressant inblick i några av de verktyg som samlas i e-Pool, en chans att flytta runt i Virtual Reality, utforska olika rum och att kommunicera med andra människor om någon annan spelar det samtidigt. Det främjar också kreativt tänkande och nyfikenhet, eftersom människor måste lösa olika pussel för att gå vidare till nästa nivå - det finns totalt 6 nivåer.



Hur skulle du beskriva erfarenheterna från att spela escape room för utbildare?

Valo-Valmennusyhdistys ry, vår finska partner:

"Att spela var en uppslukande upplevelse. Det var spännande att se mina medarbetares avatarrer i det virtuella rummet tillsammans med mig och att interagera med dem. Det var min första upplevelse med ett VR-headset och jag kände mig säkrare att spela när jag satt ner. Jag tyckte om att prova nya verktyg och lösa pussel tillsammans med mina kollegor. Vid något tillfälle kände jag lätt yrsel, men med ett glas vatten kändes det bättre. Under reflektionssessionen kunde jag samla insikter från mina kollegors erfarenheter och lära mig mer om de digitala verktyg som introducerades i spelet."

Du hittar vårt escape room för pedagoger här:

Engelsk version: <https://hubs.mozilla.com/eAdRVmk/deer-monsterescape-english>

Svensk språkversion: <https://hubs.mozilla.com/TtgcgtD/deer-monsterescape-swedish>

Spela vårt escape room med dina elever

Du kan spela vårt escape room för elever, "Bokstäver räddar världen", i 2D- eller 3D. Vi rekommenderar starkt att du använder 3D-versionen eftersom den är mer engagerande och mer intuitiv, men om det inte finns VR-glasögon tillgängliga är det fördelaktigt för dina elever att ändå prova i 2D. De lär sig samma grundläggande färdigheter som du lärde dig under din spelupplevelse och kommer att kommunicera och samarbeta tillsammans. Det är viktigt att komma ihåg att reflektionssessioner är avgörande för inlärningsupplevelsen. När du är redo att spela escape room med dina elever, förbered en reflektionssession för att säkerställa att de uppnår sina inlärningsmål.

När du själv har upplevt 3D-versionen kan du relatera till elevernas erfarenheter och få den grundläggande förståelsen för hur Virtual Reality fungerar. Om VR-headset inte är tillgängliga för dig just nu, kolla in dina lokala ideella organisationer och utbildningsorganisationer. De kan ha VR-headset tillgängliga för uthyrning eller lån. VR-headset kommer sannolikt att bli billigare i framtiden, så kom ihåg att kontrollera marknadspriset regelbundet.

Upplevelsen av Virtual Reality Escape Room är pedagogisk och lekfull. Eleverna kan känna att de befinner sig i en nästan verklig miljö och kan lära sig att bete sig i olika miljöer. De kan vara blyga och

rädda i ett verkligt sammanhang, men bli säkrare i en digital miljö. Vårt rum för elever är mycket lättare att navigera och utforska i än rummet för tränare. Det har bara en nivå och ger eleverna nya erfarenheter relaterade till grundläggande digitala färdigheter. Att spela förbättrar också deras läsning och skrivning, liksom samarbete, kommunikation, kritiskt tänkande och kreativitet.

Det finns många elever som inte har haft en chans att prova något liknande tidigare. Att prova en VR-miljö kan vara en ny upplevelse på många olika sätt. I miljön ser och interagerar eleverna med varandras avatarrer. Det är bra att förbereda sig på att upplevelsen kan bli ganska känslomässig för vissa av eleverna, och att olika personer reagerar på Virtual Reality på olika sätt.

Du hittar vårt escape room för elever här:

Engelsk version: <https://hubs.mozilla.com/7KR3i6d/deer-lab-learners-english>

Svensk version: <https://hubs.mozilla.com/d2bRFDi/deer-lab-learners-swedish>

Hur skulle du beskriva vårt färdiga escape room för elever?

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung, vår tyska partner:



"Vårt escape room för elever handlar om att öka medvetenheten om hållbarhet. I Virtual Reality kan du se genom ett fönster in i den dystopiska världen och lösa flera enkla pussel. Escape room ger känslan av flow i lärandet. Eleverna lär sig medan de spelar och i reflektionssessionen kan de prata om hållbarhet och de känslor som spelet tangerar. Du kan enkelt bygga en 45 minuter lång lektion runt vårt Escape Room för elever."

Hur du för in escape room i din undervisning

Detta är en kort introduktion för att implementera DEER i din undervisning. För mer detaljerade instruktioner, se bilaga.

Före sessionen:

- Förbered din programvara. Uppdatera alla headset och kontroller. Spara Escape Room under Appar.
- Förbered din plats. Undvik direkt solljus, eftersom det kan skada dina VR-headset. Markera en säker zon (vi rekommenderar 2x2 meter per person). Placera ut tillräckligt med stolar och se till att det finns vatten tillgängligt för deltagarna.
- Förbered din hårdvara. Se till att du har tillräckligt med eluttag. Ladda dina bärbara datorer, VR-headset och kontroller. Placera handspray och våtservetter så att de är redo att användas. Anslut dina headset till Wi-Fi.

Innan du börjar spela:

- Introducera utrustningen och målet med spelet. Prata igenom säkerhetsinstruktionerna, till exempel att eleverna kan sluta när som helst och att det finns stolar och vatten hjälper till vid yrsel.
- Hjälp deltagarna att komma igång med VR-headsetet och kontrollerna. Prata igenom grundläggande användning av utrustningen. Led dem in i spelet. Logga in på spelet också med en bärbar dator eller en dator, så att du kan följa vad spelarna gör.
- När alla är redo, presentera berättelsen och uppgiften för eleverna.

Under spelets gång:

- Vägled och ge tips vid behov.
- Övervaka deltagarnas säkerhet och välbefinnande. Olika människor reagerar på Virtual Reality på olika sätt. Vissa människor upplever yrsel och vissa kan tycka att upplevelsen är mycket känslomässig. Var redo att stödja och vägleda dem efter behov.

Efter sessionen:

- Led reflektionssessionen. Reflektionssessioner är avgörande för lärandet. Diskutera den fysiska och mentala upplevelsen, själva spelet, färdigheterna relaterade till spelupplevelsen och ämnen relaterade till inlärningsmålen.
- Be om feedback. Att ge feedback är en viktig färdighet för dina elever och hjälper dig att förbättra din övningar och sätt att leda spelet.
- Rengör och ladda din utrustning. Packa allt säkert inför nästa spännande spelupplevelse!

Skapa nya världar

Att spela i Virtual Reality är ett bra sätt att erbjuda dina kollegor och elever en chans att lära sig digitala färdigheter på ett roligt och interaktivt sätt. Förberedda Escape Rooms kan tillämpas relativt enkelt i många lektioner. Att navigera i Virtual Reality hjälper till att stärka de digitala färdigheterna, som att navigera i webbläsare och använda olika digitala verktyg. Att lösa pussel kan stärka flera olika färdigheter beroende på vilket pussel som valts.

Escape rooms kan göra VR mer tillgängligt och engagerande för eleverna. I en virtuell verklighet kan du implementera information i ett visuellt och auditivt format som hjälper elever med låg läskunnighet. Att lösa pussel och interagera med en berättelse kan också stärka elevens färdigheter. De färdighetsnivåer som behövs för att spela virtual reality beror på vilken teknik som används, hur pusslen byggs, hur mycket externt material som används i ett rum (t.ex. länkar) och hur mycket information som finns tillgänglig i olika format.

Escape room är en relativt ny metod inom utbildningen. Att spela och bygga ett escape room erbjuder många möjligheter att implementera olika inlärningsmål i spelet. Färdigheter och information som förvärvats genom att spela beror på historien och de pussel som är inbyggda i

rummet. Genom att bygga ditt eget escape room kan du erbjuda skräddarsydda inlärningsupplevelser för dina elever. Digitala escape room kan också delas med dina kollegor och andra pedagoger.

Vi rekommenderar att du bygger ditt eget escape room efter att ha spelat våra färdiga escape rooms. Det är möjligt med dagens användbara teknik. Olika verktyg och plattformar gör att du inte behöver behärska någon avancerad datorkodning. Genom våra erfarenheter av att skapa det digitala pedagogiska escape roomet har vi samlat en kort checklista för dig att komma i gång med ditt bygge:

Hur du skapar ditt eget escape room

- Bekanta dig med andra escape rooms. De kommer att fungera som en inspiration och guide för dig. Du hittar andra rum från lärare och virtual reality-användare både online och i olika sociala medier.
- Välj en plattform som du ska använda. Plattformen kan med fördel vara gratis, tillgänglig, datasäker och fungera både i 2D- och 3D-versioner. I ABEDiLi använde vi Mozilla Hubs. Fråga gärna andra pedagoger om tips så att du hittar en plattform som passar dina behov.
- Ta reda på plattformens funktionalitet och interaktiva möjligheter. Dessa sätter gränser för vilka typer av pussel det är möjligt att skapa. Ta hjälp av "frågor och svar" på plattformarnas forum.
- Bestäm inlärningsmålet för den färdiga produkten. Vilka färdigheter och vilken information måste spelarna använda för att spela spelet? Vad kommer de att lära sig?
- Planera berättelsen och pusslen. Det rekommenderas att arbeta med dessa samtidigt. De tillgängliga pusslen sätter gränser för berättelsen, och en berättelse styr pusselskapandet. Om du arbetar i ett team rekommenderar vi att ni delar upp er i flera grupper, till exempel ett för att skapa berättelsen och innehållet och ett för att ta sig an de tekniska utmaningarna.
- En bra historia för ett escape room är begriplig och kort. Olika spelare tycker om olika typer av berättelser. Vissa vill att berättelserna ska påminna om verkliga situationer, medan andra tycker mer om fantasifulla berättelser. Tänk på din målgrupp och dina inlärningsmål.
- Ett bra pussel är intuitivt, men åtminstone lite utmanande att lösa. Vi rekommenderar att du ber dina kollegor eller vänner att testa dina pussel.
- Skapa och hitta resurser som behövs för rummet. Du kan vara kreativ. Att prova olika format rekommenderas. Använd tillgängliga resurser med öppen källkod: bilder, 3D-modeller, musik ... Kom ihåg att nämna vem som är originalskapare!
- Skapa rummet med hjälp av verktygen på din valda plattform. Läs instruktioner och sök efter guider som hjälper dig att komma igång. Bekanta dig med verktygen och plattformen innan du börjar bygga ditt escape room.
- Placera ut dina pussel och berättelseelement så välavvägt och genomtänkt som möjligt.

- Hitta support via internet. Det är mycket troligt att någon redan har löst de problem du möter när du arbetar med ditt valda verktyg. Ta hjälp av onlinegrupper och andra forum för lärare och utvecklare.
- Spela spelet själv och gör sedan nödvändiga ändringar. Du kommer förmodligen att hitta något som inte fungerar eller behöver ändras.
- Be någon annan att spela ditt escape room. Gör nödvändiga ändringar baserat på deras feedback. Om möjligt, observera deras upplevelse medan de spelar. Vad gör de först och vad upptäcker de sist? Vad förstår de intuitivt och var behöver de stöd av till exempel en spelledare? Hittar de all information och alla ledtrådar som behövs för att utveckla historien och lösa pusslen? Förbättra och upprepa ditt rum tills du känner sig nöjd.
- Och, sist men inte minst, njut av spelets möjligheter tillsammans med dina kollegor och elever!

Sammanfattning

Den här handboken har beskrivit viktiga lärdomar som vi vill dela med oss av inför din resa in i den digitala världen. I inledningen introducerade vi flera ramverk som kan hjälpa dig att definiera, planera och förbättra både dina och dina elevers digitala färdigheter. De är ett stöd för att du ska utvecklas och samarbeta bättre med hjälp av digitala verktyg. Vi har tipsat om olika sätt för dig att lära känna dina elever och få dem att utvecklas.

Genom ABEDiLi skapade vi fyra nyckelresurser. Den första var vårt digitala bibliotek – e-Pool – som fortsätter att växa och uppdateras även efter att projektet är slut år 2022. Alla resurser är noggrant utvalda och kategoriserade så att du lättare kan tillämpa dem i praktiken. Det andra var Train the Trainer, dvs. sex färdiga moduler och lektionsupplägg som du och dina kolleger kan använda för att stärka era digitala färdigheter. Modulerna passar dig som vill utvecklas och finslipa dina färdigheter. Det tredje är våra digitala escape rooms, en innovativ och modern miljö där du och dina elever kan utforska nya möjligheter till lärande. Här kombinerar vi det bästa av escape rooms och en virtuell verklighet. Det fjärde är den handbok som du läser just nu.

Vårt mål är att ge dig en skjuts framåt i din digitala utveckling. Men det är viktigt att komma ihåg att lärande är en kontinuerlig process. Digitala verktyg, ramverk för pedagoger och vår kunskap om världen och människan utvecklas ständigt. Vissa verktyg och metoder som presenteras här är säkert inte längre aktuella när du läser boken. Därför uppmuntrar vi dig att ta kommandot över ditt eget lärande. Ställ nya frågor, träffa nya människor och prova nya verktyg så ofta du kan. Ett livslångt lärandet är onekligen något att sträva efter.

Så, för att fortsätta din digitala resa rekommenderar vi att du fortsätter framåt. Lär känna dina elever och planera din undervisning tillsammans med dem. Sätt upp nya inlärningsmål för dig själv och samarbeta med dem som finns i din närhet. Ta små steg och njut av alla spännande nya möjligheter som den digitala världen har att erbjuda. Och viktigast av allt: Kom ihåg att du räcker som du är, och för varje misstag och motgång lär du dig något nytt.

Varmaste hälsningar

ABEDiLi-teamet

Partnerorganisationer

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung



AEWB bildades under åren 2004 och 2005 av Niedersachsens regering och Niedersachsens vuxenutbildningsförbund (NBED) för att stödja anordnarnas arbete i en av Tysklands största federala stater. Det är den enda institutionen i sitt slag i Tyskland.

Målen för AEWB definieras i den niedersachsiska vuxenutbildningslagen (NEBG) från november 2004. Enligt den lagen är AEWB ...

den centrala serviceorganisationen för alla vuxenutbildningsanordnare i Niedersachsen som är berättigade till federal offentlig medfinansiering

det centrala organet för att tillhandahålla kompetensutveckling för lärare och anordnare

ansvariga för kvalitetsledning och rådgivning

ansvariga för nätverkande, utveckling och innovation inom vuxenutbildning

Mer information om våra mångfacetterade aktiviteter finns på webbsidan <https://www.aewb-nds.de/>

ABF Vuxenutbildning

ABF Vuxenutbildning är ett ideellt företag med fokus på formell och grundläggande vuxenutbildning. Majoriteten av våra aktiviteter sker i Göteborg, men vi har även verksamhet i andra svenska kommuner. ABF Vuxenutbildning erbjuder svenskkurser för invandrare, yrkesutbildning för vuxna och grundskole- och gymnasieutbildning för vuxna som behöver komplettera sina betyg.



En av våra huvudsakliga målgrupper är invandrare med kort erfarenhet av studier. Vi är specialiserade på läs- och skrivutbildning, där vi har infört ett tvåspråkigt perspektiv och kombinerat studier i muntlig svenska med undervisning både på svenska och på elevens modersmål. Vi erbjuder också utbildningsprogram som inkluderar kurser på gymnasienivå och program som kombinerar klassrumsstudier med praktik på en arbetsplats. Målet är att skapa en miljö där studenterna kan få arbetslivserfarenhet och öva svenska tillsammans med modersmålstalare.

Du kan läsa mer om oss på webbsidan www.abfvux.se.

Adult Education Centre Ormož

Organisationen Ljudska univerza Ormož (Vuxenutbildningscenter Ormož) bildades för sextio år sedan. Sedan dess har vi kontinuerligt erbjudit utbildningsprogram för vuxna. Vi erbjuder många informella utbildningsprogram, nationella och internationella projekt och olika informella studiegrupper för alla åldrar. Genom nationella projekt kan våra deltagare delta i data- och språkkurser och bredda eller fördjupa sina kompetenser inom dessa områden. Genom arbetsförmedlingar kan arbetslösa deltagare gå kurser för att bli CNC-operatörer eller truckförare. Genom program för vuxna driver vi också University of Third Age, Intergenerational Centres och studiecirkel. Genom internationella projekt (Erasmus+, Europe for Citizens) inkluderar vi lokala medborgare i många intressanta projektaktiviteter. Alla våra aktiviteter, workshops och föreläsningar är avsedda för människor i alla generationer. Vårt internationella arbete har gett oss utmärkelsen "Jabolko kakovosti" från vårt nationella programkontor. Vi är också medlemmar i Sammanslutningen av slovenska vuxenutbildningscenter.



Du kan läsa mer om oss på: <https://www.lu-ormoz.si/>

National Adult Literacy Agency

The National Adult Literacy Agency (NALA) är en irländsk välgörenhetsorganisation som strävar efter att alla vuxna ska kunna delta fullt ut i samhället, även de som brister i läskunnighet, matematikförståelse och digital kompetens.



Sedan vi bildades av en grupp volontärer år 1980 har vi varit en ledande kampanj- och lobbyorganisation i frågor som rör läs- och skrivkunnighet bland vuxna. Vi har varit involverade i nationell politik, handledarutbildning och undervisningsresurser, forskning och kampanjer för att stödja människor med grundläggande utbildningsbehov.

Vårt nuvarande arbete handlar bland annat om att ...

- öka möjligheterna för alla vuxna att lära sig läsa, bland annat genom att informera och påverka nationella och lokala politiker
- forska om läs- och skrivkunnighet för vuxna samt att sprida forskning till både politiker och professionen
- delta i nationella och internationella innovationsprojekt som syftar till att utveckla tjänster, praxis och policy.
- erbjuda tjänster för handledare, inklusive resurser, konferenser, workshops och utbildning.
- erbjuda stöd till vuxna deltagare, inklusive handledning, gruppundervisning och online-utbildning.

Vi har också tagit fram material och utbildningstjänster för individer, organisationer, aktörer inom hälsosektorn och föräldrar.

Läs mer på våra webbsidor www.nala.ie och www.learnwithnala.ie.

PESG Sports School



PESG Sports School (före detta Pučko otvoreno učilište Andragog) är en institution för vuxenutbildning som är baserad i Zagreb. Organisationen grundades 2001 och fokuserar på utveckling, harmonisering och genomförande av program enligt europeiska och nationella riktlinjer och identifierade marknadsbehov.

På nationell nivå bidrar vi till att höja livskvaliteten genom att bygga upp de individuella färdigheter som våra deltagare behöver. Målet är att ge dem tillträde till arbetsmarknaden och skapa förutsättningar för integration. Vi genomför också gymnasieutbildning för unga med fokus på sport och utveckling av professionella idrottskarriärer.

Vi utvecklar och implementerar bland annat program för personer vars idrottskarriärer har avslutats. Dessutom genomför vi också ett antal andra icke-formella utbildningar i syfte att förvärva specifika färdigheter som behövs för att underlätta deltagarnas inträde på arbetsmarknaden.

Du kan läsa mer om oss på webbsidan <https://pesg.hr>

Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor

Skolan för vuxnas grundskoleutbildning i den serbiska staden Sombor är en offentlig, ideell vuxenutbildningsorganisation. Vi bedriver utbildningar, yrkesutbildningar och annan verksamhet som rör vuxnas lärande. Vi agerar självständigt och i samarbete med andra organisationer och institutioner.



Vårt uppdrag är livslångt lärande som en integrerad del av den moderna livsstilen. Målet är att förbättra deltagarnas kunskaper, färdigheter och kompetenser, med betoning på personlig och professionell utveckling. Vi vill att alla som läser hos oss ska förvärva nya kompetenser, exempelvis genom banbrytande digitalisering.

Vår vision är att främja ett individuellt tillvägagångssätt och ge lika möjligheter för alla. Vi är högt värderade och populära i lokalsamhället. Vi är också en ansvarsfull partner till arbetsmarknaden och de lokala företagen. Vi välkomnar innovation. Vår skola använder den senaste undervisningsutrustningen och verktygen för att främja och överbrygga klyftorna mellan våra elever och deras möjligheter.

Du kan läsa mer om oss på <https://sooo.edu.rs>

Valo-Valmennusyhdistys

Valo-Valmennusyhdistys ry är ett riksförbund som förbättrar tillgången till lärande. Vi strävar efter att öka sysselsättningen, välfärden och deltagandet i samhället. Vi stöder och coachar vuxna deltagare så att de kan förbättra sina grundläggande färdigheter i icke-formella miljöer, bland annat genom workshops och andra aktiviteter.



Vår organisation har flera pågående utvecklingsprojekt relaterade till följande teman:

- förbättra inkluderingen i samhället
- validera färdigheter och kompetenser i ECT och vidare till yrkeskvalifikationsmoduler och fullständiga kvalifikationer
- hitta inlärningsvägar och utveckla kompetenser hos före detta brottslingar och personer som är på väg tillbaka i samhället
- förbättra den grundläggande utbildningen inom framför allt läsning, skrivning, matematik och IT.

Du kan lära dig mer om oss på webbsidan <https://valo-valmennus.fi/en>

Referenser

ABEDiLi:s webbsida: <http://abedili.org/>

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

Digital educational escape rooms (in English):

For educators: <https://hubs.mozilla.com/eAdRVmk/deer-monsterescape-english>

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

In national language:

Ramverken för Train the trainer:

Battelle for Kids, n.d. Partnership for 21st Century Learning, A Network of Battelle for Kids. [Online] Tillgänglig på: <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] Tillgänglig på: <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] Tillgänglig på: <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] Tillgänglig på: <https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>

National Adult Literacy Agency, 2012. NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work. [Online] Tillgänglig på: <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] Tillgänglig på: <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] Tillgänglig på: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

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

Partnerorganisationer:

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

ABF Vuxenutbildning: www.abfvux.se

Adult Education Centre Ormož: <https://www.lu-ormoz.si/>

National Adult Literacy Agency: www.nala.ie

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

Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor: <https://sooo.edu.rs/>

Valo-Valmennusyhdistys: <https://valo-valmennus.fi/en/>