



Priročnik za usposabljanje izobraževalcev

Opolnomočenje izobraževalcev na področju osnovnih spremnosti - vključevanje tehnologij v pedagoško prakso



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

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.





Vsebina

Uvod:	5
Kako uporabljati ta vodnik:	5
Moduli	6
Velikost skupin	6
Podlaga programa	6
Modul 1	7
Povzetek Modula 1: Načrtovanje učnega procesa	7
Priprava na izvedbo Modula 1: Načrtovanje učnega procesa	9
Preverjanje - Modul 1 - Načrtovanje učnega procesa	12
Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij – Modul 1 – Načrtovanje učnega procesa	13
Dodajanje slik v Mentimeter	14
Viri Modul 1	15
Modul 2	16
Povzetek Modula 2: Poučevanje in učenje dela z digitalnimi viri	16
Priprava na izvedbo Modula 2: Poučevanje in učenje dela z digitalnimi viri	18
Preverjanje - Modul 2 - Poučevanje in učenje dela z digitalnimi viri	20
Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij - Modul 2 - Poučevanje in učenje dela z digitalnimi viri	21
Viri Modul 2	22
Modul 3	23
Povzetek Modula 3: Ovrednotenje in povratne informacije	23
Priprava na izvedbo Modula 3: Ocenjevanje in povratne informacije	25
Preverjanje - Modul 3	28
Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij - Modul 3 - Ocenjevanje in povratne informacije	29
Viri Modul 3	30
Modul 4	31
Povzetek Modula 4: Dostopnost, vključenost in odgovorna raba	31
Priprava na izvedbo Modula 4: Dostopnost, vključenost in odgovorna raba	34
Preverjanje - Modul 4 - Dostopnost, vključenost in odgovorna raba	37
Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij - Modul 4 - Dostopnost, vključenost in odgovorna raba	38

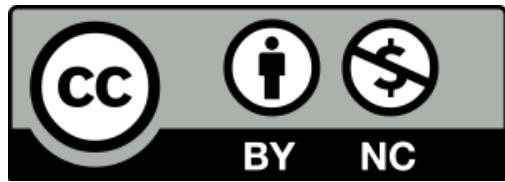


Viri Modul 4.....	39
Modul 5	40
Povzetek Modula 5: Podpiranje osnovne pismenosti s pomočjo tehnologije	40
Priprava na izvedbo Modula 5: Podpiranje osnovne pismenosti s pomočjo tehnologije	39
Preverjanje - Modul 5 - Podpiranje osnovne pismenosti s pomočjo tehnologije	42
Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij - Modul 5 - Podpiranje osnovne pismenosti s pomočjo tehnologije	43
Viri Modul 5.....	44
Modul 6	45
Povzetek Modula 6: Samorazvoj.....	45
Priprava na izvedbo Modula 6: Samorazvoj.....	47
Preverjanje - Modul 6 - Samorazvoj.....	50
Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij - Modul 6 - Samorazvoj.....	52
Viri Modul 6.....	53
Priloga 1: Uvod v okvire v programu ABEDiLi za usposabljanje izobraževalcev	54
Kateri okviri so uporabljeni v tem programu?	54
Kaj so okviri digitalnih kompetenc?	54
1. Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev DigCompEdu	55
2. Kompetence 21. stoletja – Model 4K (4Cs).....	57
3. Okvir Digital Teaching Professional Framework	58
Kaj so »Instructional Design Models for integrating technology«?	59
1. SAMR model.....	59
2. Bloomova digitalna taksonomija.....	60
3. Pedagoško kolo.....	62
Katere so smernice za izobraževalce osnovnih spretnosti?	64
1. »Smernice za dobro opismenjevanje odraslih« (Guidelines for Good Adult Literacy Work)	64
2. »Razvoj učnih načrtov: razvijajoči se model za izobraževanje odraslih na področju bralne in računske pismenosti« (Curriculum Development: an evolving model for adult literacy and numeracy education)	65
3. Model vključevanja predhodnega znanja udeležencev kot vir in začetno izhodišče za doseganje novih izzivov (»The Wealth Model«)	67
Priloga 2: Seznam platform za samostojno učenje v Modulu 6 – samorazvoj:	68
Priloga 3: Letni načrt samorazvoja.....	69
Viri:	70

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



ABEDili



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



Uvod:

Usposabljanje izobraževalcev: Opolnomočenje izobraževalcev na področju osnovnih spremnosti - vključevanje tehnologij v pedagoško prakso

Program strokovnega usposabljanja je serija šestih spletnih usposabljanj in samousmerjenih učnih dejavnosti, katerih cilj je usposobiti izobraževalce osnovnih spremnosti odraslih za uvajanje tehnologije in digitalnih medijev v njihovo pedagoško prakso.

Program izobraževalcem odraslih omogoča, da razvijejo strokovno usposobljenost na področju digitalnih spremnosti in pomagajo svojim kolegom na njihovih učnih poteh. Posledično bodo izobraževalci odraslih lahko v vsakdanji pedagoški praksi uporabljali bolj vsestranske digitalne vire in orodja, pritegnili svoje udeležence in podprli njihovo učenje z vključevanjem digitalnih medijev.

Za vse module je na voljo celoten paket virov, vključno z zgodbami, povzetki, predstavitvami in dokumenti s koristnimi informacijami. Celoten program lahko vodi vsak mentor, ki se je seznanil z gradivom.

Udeležba na usposabljanju izobraževalcev je priznana z digitalnim potrdilom o udeležbi.



Kako uporabljati ta vodnik:

Ta vodnik je zasnovan tako, da se uporablja v povezavi s prosojnicami PowerPoint, ki so dostopne na www.abedili.org/outputs

Program je razdeljen na 6 modulov. Vsak modul je razdeljen na naslednja poglavja:

- ✓ *Povzetek modula*
- ✓ *Priprava na izvedbo modula*
- ✓ *Vprašanja za preverjanje znanja*
- ✓ *Vprašanja za pridobitev povratnih informacij*
- ✓ *Viri*

Za navigacijo po poglavjih lahko uporabite kazalo vsebine na strani 2.

Moduli

Vsek izmed šestih modulov ima svojo temo in predstavlja strnjen enourni sklop, ki vključuje teorijo in prakso.

Priporočljivo je, da vsak teden opravite en modul, celoten program pa traja šest tednov, vendar ga lahko prilagodite svojim potrebam.

- 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

Velikost skupin



Velikost skupine ni strogo omejena, vendar sta bila vsebina in časovni razpored pilotno preizkušena s 6 do 12 udeleženci in sta se na podlagi povratnih informacij zelo dobro obnesla. Program se lahko izvaja preko spleta (na daljavo), osebno v živo ali hibridno - delno preko spletja in delno v živo.

Podlaga programa

Program vodi niz digitalnih okvirov in modelov pismenosti odraslih, ki so namenjeni izboljšanju izobraževalčevih digitalnih kompetenc in učinkovitemu vključevanju digitalnih medijev v njegovo pedagoško prakso.

Razvit je bil na podlagi raziskave o tem, kaj večina izobraževalcev osnovnih spremnosti želi od programa, ki je osredotočen na izobraževalce in katerega cilj je uvajanje tehnologije v prakso. Več informacij lahko najdete v naših primarnih in sekundarnih raziskovalnih dokumentih, ki so dostopni na www.abedili.org/outputs. Vsebina se osredotoča na:



- seznanjanje izobraževalcev z uporabo tehnoloških okvirov in pogosto uporabljenih digitalnih orodij,
- predstavljene okvire, ki se osredotočajo na uporabo tehnologije za ustvarjanje vsebine in načrtovanje ur,
- program si prizadeva izboljšati uporabo tehnologije pri udeležencih za njihovo vključevanje, boljše učne rezultate in sodelovanje,
- udeleženci so opolnomočeni, da nadaljujejo svojo učno pot po koncu programa in samostojno razvijajo svoje spremnosti na višjih ravneh digitalnih kompetenc.



Modul 1

Povzetek Modula 1: Načrtovanje učnega procesa

Naslov modula: Načrtovanje učnega procesa

Ciljna skupina: izobraževalci osnovnih spremnosti

Trajanje: preko spletja (na daljavo) 60 minut

Predhodno branje/priprava: 30 minut

Delo po koncu modula: 30 minut

Število srečanj: 1, skupno število ur: 2

Viri z relevantnimi stranmi	DigCompEdu str. 44-49 Curriculum Development an Evolving Model str. 21
Aktivnosti	Učni izidi
Predhodno delo: Uvod v program in okvire, ki se uporabljajo v modulih. Delo tekom modula: <ul style="list-style-type: none">• Predstavitev in priprava igre ali šale, ki prebije led.• Predstavitev o izbiri digitalnih virov - DigCompEdu.• Predstavitev in raziskovanje e-Poola z udeleženci.• Pojasnite, kako se Padlet uporablja pri poučevanju in učenju. Udeležence prosite, naj s pomočjo Padleta objavijo 2 vira za načrtovanje svojega poučevanja. Nato razpravljajte o tem, zakaj so izbrali te vire in o verodostojnosti teh virov.	<ol style="list-style-type: none">1. Izbira ustreznih digitalnih virov za izboljšanje učenja.2. Ustvarjanje in spreminjanje digitalnih virov za učni načrt.3. Podpora za učenje in aktivnosti z uporabo tehnologije.

<ul style="list-style-type: none"> Deljenje zaslona za predstavitev aplikacije Mentimeter kot digitalnega orodja. <p>Delo po koncu modula:</p> <ul style="list-style-type: none"> Udeležencem pošljite povezavo do ocenjevalnega kviza. Vzpostavite račun Mentimeter. Ustvarite vzorec kviza ali ankete za svoje učence. Spremenite kviz z uporabo slik in besedila. Preglejte »Curriculum Development an Evolving Model«, kot primer kako načrtovati učni načrt za poučevanje osnovnih spretnosti. 	
Potrebni viri in sredstva <ol style="list-style-type: none"> Internetna povezava Prenosni računalnik, tablica ali mobilni telefon Vsem udeležencem poslana povezava do platforme. 	Povezave do virov <p>e-Pool povezava: https://sites.google.com/view/e-pool/home</p> <p>Okvir DigCompEdu https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu</p> <p>National Adult Literacy Agency, NALA, 2009. <i>Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education</i> https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/</p>



Priprava na izvedbo Modula 1: Načrtovanje učnega procesa

Učni izidi:

- Izbira ustreznih digitalnih virov za izboljšanje učenja.
- Ustvarjanje in spreminjanje digitalnih virov za učni načrt.
- Podpora za učenje in aktivnosti z uporabo tehnologije.

Priprava na izvedbo modula

Aktivnost	Vsebina	Trajanje	Viri
Predhodno delo	Z udeleženci delite naslednje gradivo: <ul style="list-style-type: none"> • Priloga 1: Uvod v okvire v programu ABEDiLi za usposabljanje izobraževalcev (Natisnite strani 54-68 datoteke PDF) • e-Pool povezava https://sites.google.com/view/e-pool/home 	30 min	
Uvod	Udeleženci se predstavijo. Predstavitev mentorja in predstavitev izvedbe na daljavo.	10 min	Modul 1 PowerPoint predstavitev
Igra ali šala, ki prebije led	Z emotikonom opišite, kako se počutite na današnjem srečanju. Emotikon objavite v klepetalnem okencu.	5 min	Emotikoni v platformi za sestanke
Uvod v ABEDiLi program	Kaj je projekt ABEDiLi in na čem temelji program usposabljanja izobraževalcev. Odgovori na vprašanja udeležencev.	5 min	
Informacije: izbira digitalnih virov	Kaj je treba upoštevati ob izbiri digitalnih virov.	5 min	Modul 1 PowerPoint predstavitev
Uvod v e-Pool	Objavite povezavo v klepetu za udeležence. Skupaj z mentorjem poglejte e-Pool.	5 min	e-Pool povezava: https://sites.google.com/view/e-pool/home
Aktivnost: Padlet + e-Pool	<ul style="list-style-type: none"> • Pojasnite Padlet • Delite povezavo do strani Padlet 	5 min	Padlet povezava Modul 1 PowerPoint predstavitev

	<ul style="list-style-type: none"> • Na njej objavite: 2 vira iz e-Poola, ki bi ju lahko uporabili s svojimi udeleženci. Če je isti vir že objavljen, kliknite gumb »všeč mi je«. • Objavite v klepetu: povezavo do strani Padlet z vašimi objavami. Zakaj ste izbrali prav te vire 	5 min 10 min	
Izbirno	ODMOR	5 min	
Uvod v Mentimeter	Prikaz v skupni rabi, kako se prijaviti in ustvariti nove predstavitve v Mentimeterju. Udeleženci poskusijo odgovarjati v spletnem mestu menti.com	5 min	Deljenje zaslona Mentimeter račun www.mentimeter.com www.menti.com
Zaključek	Pogovorite se o nalogah, ki jih udeleženci rešijo po usposabljanju in o morebitnih vprašanjih.	5 min	
	<ul style="list-style-type: none"> • Brez odmora • Z odmorom 	SKUPAJ: 60 min (Skupaj: 65 min)	
Delo po koncu modula: Ustvarite Mentimeter kviz. Spremenite kviz. Preglejte »curriculum development model for basic skills educators«.	<ul style="list-style-type: none"> • Izpolnite ocenjevalni kviz - povezava je bila poslana udeležencem. • Ustvarite Mentimeter račun. • Ustvarite vzorec kviza ali ankete za svoje udeležence. • Spremenite kviz z uporabo slik in besedila. • Preglejte »Curriculum Development an Evolving Model« na str. 21 kot primer oblikovanja učnega 	30 minut	<ul style="list-style-type: none"> • Padlet • Navodila (s slikovnim prikazom) na temo kako dodati slike v Mentimeter. • Mentimeter povezava • Povezava do »Curriculum Development an Evolving Model«

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



ABED-iLi

	načrta za temeljne spretnosti.		
Izbirno: dodatni čas po zaključku modula	Možnost nadaljevanja razprav, ki so bile tekom modula nedokončane	do 30 min	



Preverjanje - Modul 1 - Načrtovanje učnega procesa

1. Kako izberete digitalni vir?
 - a. Upoštevate učni kontekst in učni cilj
 - b. Upoštevate, kaj uporabljajo vaši sodelavci
 - c. Izberete najzanimivejši vir
2. Kaj je e-Pool?
 - a. Zbirka e-knjig
 - b. Zbiranje uporabnih spletnih strani
 - c. Zbirka digitalnih virov na spletni strani
3. Za kaj se uporablja Padlet?
 - a. Kot forum in za razprave
 - b. Kot aplikacija izobraževalcev za ustvarjanje digitalnih beležk
 - c. Kot spletna oglasna deska za sodelovanje
4. Za kaj se uporablja Mentimeter?
 - a. Ankete in predstavitve v živo
 - b. Orodje za vadbo za metrični sistem



Google Forms

Predlog facilitatorja učenja: ta vprašanja lahko udeležence vprašate s pomočjo obrazcev [Google Forms](#).



Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij – Modul 1 – Načrtovanje učnega procesa

1. Ali ste izvedeli za digitalno orodje ali zbirko virov, ki bi lahko bili uporabni v programu

osnovnih spretnosti?

- a) Da
- b) Ne

Odprtji odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

2. Ali bi vam ta modul lahko pomagal pri vključevanju tehnologije v vaš pedagoški

proses, ko načrtujete program osnovnih spretnosti?

- a) Da
- b) Mogoče
- c) Ne

Odprtji odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

3. Ali bi v tem modulu želeli kaj spremeniti?

(Odprtji odgovor)



Google Forms

*Predlog facilitatorja učenja: ta vprašanja lahko
udeležence vprašate s pomočjo obrazcev [Google
Forms](#).*



Dodajanje slik v Mentimeter

Add images to Mentimeter

Create new presentation

How to add images in Mentimeter

69

Cancel

Create presentation

Choose your question type

Type	Content	Customize
Multiple Choice	Word Cloud	Open Ended
Scales	Ranking	Q&A

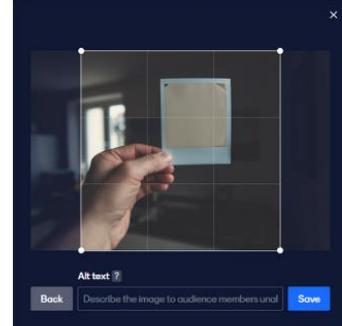
Click Content to modify your question and options

Type	Content	Customize
Add meta description		
Your question ?	Multiple Choice	
Add longer description		
Options ?	Option 1 Option 2 Option 3	



Click to add images

Upload your image or use
Mentimeter repositories



Use cropping tool to
modify picture

Click save
when ready

0	Option 1	x
	Option 2	x
	Option 3	x

Click to change or
delete the image

You can see your picture in the slide and next to your option



Viri Modul 1

Vrsta vira	Ime vira	Povezava do vira
Spletni vir	Uvod v ABEDiLi	www.abedili.org
Spletni vir	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Spletni vir	Padlet	www.padlet.com
Spletni vir	Mentimeter	www.mentimeter.com
Spletni vir	Menti.com	www.menti.com
PowerPoint	Modul1_Predstavitev	www.abedili.org/outputs V delu IO3
PDF Dokument	Modul1_Predstavitev	www.abedili.org/outputs V delu IO3
PNG slika	Kako dodati slike v Mentimeter	V priročniku, ki je dostopen na: www.abedili.org/outputs V delu IO3
PDF Dokument	Priprava na izvedbo_Modula1	V priročniku, ki je dostopen na: www.abedili.org/outputs V delu IO3
PDF Dokument	Povzetek_Modul 1	V priročniku, ki je dostopen na: www.abedili.org/outputs V delu IO3
Spletni vir	Priloga 1: Uvod v okvire v programu ABEDiLi za usposabljanje izobraževalcev	V priročniku, ki je dostopen na: www.abedili.org/outputs V delu IO3



Modul 2

Povzetek Modula 2: Poučevanje in učenje dela z digitalnimi viri

Naslov modula: Poučevanje in učenje dela z digitalnimi viri

Ciljna skupina: izobraževalci odraslih, ki poučujejo osnovne spretnosti

Trajanje: preko spletja (na daljavo) 60 minut

Predhodno branje/priprava: 30 minut

Delo po koncu modula: 30 minut

Število srečanj: 1, število ur: 2

Viri z relevantnimi stranmi	DigCompEdu str. 52-57 ABEDiLi Secondary Research Document str. 15-20 Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education str. 13-17
Aktivnosti	Učni izidi
<p>Predhodno delo:</p> <ul style="list-style-type: none">Preberite DigCompEdu str.52-57 in Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education str.13-17.Udeležence prosite, naj pripravijo kratko predstavitev o svojih udeležencih (npr. kdo je moj tipični udeleženec in katere spretnosti želim, da razvijejo moji udeleženci). <p>Delo tekom modula:</p> <ul style="list-style-type: none">Uvod: udeleženci izobraževanja predstavijo profil in lastnosti njihovih udeležencev.Predstavitev SAMR modela s pomočjo PowerPoint predstaviteve. Za boljše razumevanje modela SAMR	<ol style="list-style-type: none">Načrtujte in uporabljajte digitalne medije za izboljšanje poučevanja.Razmislite o tem, kako lahko digitalna orodja podpirajo učne cilje vaših udeležencev.Razumete uporabnost SAMR modela, Bloomove taksonomije in pedagoškega kolesa.

<p>uporabite Padlet in Mentimeter.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ustvarite sobe za ločene sestanke (breakout rooms), vanje razdelite udeležence, ki si naj izberejo po eno orodje iz strani e-Pool. Udeleženci naj s pomočjo SAMR modela debatirajo o uporabnosti in možnostih, ki jih ponuja njihovo izbrano orodje. • Predstavitev Bloomove taksonomije in pedagoškega kolesa s pomočjo PowerPoint predstavitve. <p>Delo po koncu modula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Udeležencem pošljite povezavo do vprašanj za preverjanje. • Udeležence prosite, naj oblikujejo učni cilj, s katerim se bodo ukvarjali, nato pa izberejo digitalno orodje, ki ga želijo preizkusiti. Ocenite, ali digitalno orodje prispeva k njihovemu procesu poučevanja. 	
Potrebni viri in sredstva <ol style="list-style-type: none"> 1. Internetna povezava 2. Prenosni računalnik, tablica ali mobilni telefon 3. Relevantne povezave poslane udeležencem preko elektronske pošte 	Povezave do virov <p>Pedagoško kolo: https://designingoutcomes.com/assets/ PadWheelV5/PW_ENG_V5.0_Android_PRINT.pdf</p> <p>DigCompEdu okvir: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu</p> <p>National Adult Literacy Agency, NALA, 2009. <i>Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education</i> https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/</p>

Priprava na izvedbo Modula 2: Poučevanje in učenje dela z digitalnimi viri

Učni izidi:

- Načrtovanje in uporaba digitalnih medijev za izboljšanje poučevanja
- Razmislek o tem, kako lahko digitalna orodja podpirajo učne cilje vaših udeležencev
- Razumevanje uporabnosti SAMR modela, Bloomove taksonomije in pedagoškega kolesa

Aktivnost	Vsebina	Trajanje	Viri
Predhodno delo	<p>Udeležencem pošljite gradivo.</p> <p>Udeležence prosite, naj pripravijo kratko predstavitev o svojih udeležencih (npr. kdo je moj tipični udeleženec in katere spretnosti želim, da razvijejo moji udeleženci).</p> <p>Spremljajte opravljeno delo po koncu tečaja - razpravljajte o kvizu ali anketi, ustvarjeni v aplikaciji Mentimeter.</p>	(30 min)	<p>DigCompEdu str. 52-57</p> <p>ABEDiLi Secondary Research Document str. 15-20</p> <p>Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education str. 13-17</p>
Uvod	Udeležence prosite, naj pripravijo kratko predstavitev o svojih udeležencih (npr. kdo je moj tipični udeleženec in katere spretnosti želim, da razvijejo moji udeleženci).	15 min	
Informacije: Digitalni viri	Digitalni viri in SAMR model (Izpostavite, da štiri stopnje SAMR modela ne predstavljajo »višji ali nižji nivo razvoja«, kjer je določen nivo »boljši« kot drugi, ampak SAMR model predstavlja model, kjer se različne stopnje uporablja v različnih situacijah.)	5 min	PowerPoint predstavitev
Aktivnost: SAMR model	Razpravljajte o možnostih in uporabi SAMR modela. Udeleženci naj navedejo lastne primere učnih situacij in digitalnih orodij, ki jih uporabljajo	10 min	

	za zamenjavo, nadgradnjo, preoblikovanje ali redefinicijo.		
Aktivnost: Preizkusite novo digitalno orodje	Ustvarite sobe za ločene sestanke (breakout rooms), vanje razdelite udeležence, ki si naj izberejo po eno orodje iz strani e-Pool o katerem želijo izvedeti več.	5 min uvod 15 min skupinsko delo	Povezava do strani Padlet: www.padlet.com
Informacije: Bloomova taksonomija in pedagoško kolo	Predstavite revidirano različico Bloomove taksonomije in si oglejte, kako pedagoško kolo uporablja tako SAMR model kot tudi Bloomovo taksonomijo za organizacijo aplikacij in digitalnih orodij.	5 min	PowerPoint predstavitev
Po koncu modula	Informacije o nadalnjem delu. Možnost izmenjave mnenj in postavljanja vprašanj.	5 min	
Delo po koncu modula	Udeleženci naj odgovorijo na vprašanja za preverjanje. Udeležence prosite, naj oblikujejo učni cilj, s katerim se bodo ukvarjali, nato pa izberejo digitalno orodje, ki ga želijo preizkusiti. Udeleženci naj pri vrednotenju, ali digitalno orodje prispeva k njihovemu poučevanju, uporabijo SAMR model in Bloomovo taksonomijo.	30 min	Povezava do vprašanj za preverjanje
OPOMBA IZOBRAŽEVALCU: Pustite nekaj dodatnega časa po zaključku modula	Možnost nadaljevanja razprav, ki so bile tekom modula nedokončane	do 30 min	

Preverjanje - Modul 2 - Poučevanje in učenje dela z digitalnimi viri

1. »Zamenjava« v SAMR modelu predstavlja:

- a) uporabo tehnologije za spremembo učenja
- b) uporabo tehnologije za redefiniranje učnih aktivnosti
- c) uporabo tehnologije za zamenjavo tradicionalnih aktivnosti in gradiva

2. Na SAMR model moramo gledati kot na:

- a) stopnje uporabe digitalnih tehnologij pri poučevanju
- b) skupek stopenj, ki se jih lahko uporabi v različnih situacijah
- c) hierarhijo stopenj v digitalnem poučevanju

3. Namen Bloomove taksonomije je:

- a) obveščanje izobraževalcev o tem, kako uporabljati tehnologijo in digitalna orodja za lažjo učno izkušnjo in boljše rezultate udeležencev.
- b) obveščanje izobraževalcev o digitalnih aplikacijah, ki so na voljo, da je učna izkušnja udeležencev lažja, njihovi rezultati pa boljši.
- c) obveščanje izobraževalcev o tem kako se lahko uporablja nove tehnologije in digitalna orodja namesto tradicionalnih učnih gradiv.



Google Forms

Predlog facilitatorja učenja: ta vprašanja lahko vprašate s pomočjo obrazcev [Google Forms](#).



Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij - Modul 2 - Poučevanje in učenje dela z digitalnimi viri

1. Ste izvedeli za digitalno orodje ali okvir, ki bi lahko bilo koristno v programu osnovnih spremnosti?

- a) Da
- b) Ne

Odprtji odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

2. Ali bi vam ta modul lahko pomagal pri vključevanju tehnologije v poučevanje in učenje v programu osnovnih spremnosti?

- a) Da
- b) Mogoče
- c) Ne

Odprtji odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

3. Ali bi v tem modulu želeli kaj spremeniti?

(Odprtji odgovor)



Google Forms

Predlog facilitatorja učenja: ta vprašanja lahko udeležence vprašate s pomočjo obrazcev [Google Forms](#).



Viri Modul 2

Vrsta vira	Ime vira	Povezava do vira
Spletni vir	Uvod v ABEDiLi	www.abedili.org/outputs
Spletni vir	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/recommended-tools?authuser=0
PowerPoint	Modul2_Predstavitev	www.abedili.org/outputs V delu IO3
PDF Dokument	Modul2_Predstavitev	www.abedili.org/outputs V delu IO3
Spletni vir	Pedagoško kolo	https://designingoutcomes.com/assets/PadWHEELV5/
PDF Dokument	Priprava na izvedbo_Modula2	V priročniku, ki je dostopen na: www.abedili.org/outputs
PDF Dokument	Povzetek_Modul2	V priročniku, ki je dostopen na: www.abedili.org/outputs



Modul 3

Povzetek Modula 3: Ocenjevanje in povratne informacije

Naslov modula: Ocenjevanje in povratne informacije

Ciljna skupina: Izobraževalci osnovnih spretnosti

Trajanje: preko spletja (na daljavo) 60 minut

Predhodno branje/priprava: 30 minut

Delo po koncu modula: 1 ura

Število srečanj: 1, število ur: 2,5

Viri z relevantnimi stranmi	Okvir DigCompEdu str. 62-67
Aktivnosti	Učni izidi
<p>Predhodno delo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Pojdite na spletno stran e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home in poglejte vire v razdelku »Ocenjevanje«.• Preberite DigCompEdu str.62-67 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en <p>Delo tekom modula:</p> <ul style="list-style-type: none">• Igra ali šala, ki prebije led: Objavite povezavo na Ideaboardz. Udeležence vprašajte, naj z eno besedo opišejo besedo »ocenjevanje«, in na kratko razpravljajte o tem, kaj to za njih predstavlja.• PowerPoint predstavitev o okviru DigCompEdu na temo ovrednotenja in povratnih informacij. Po vsakem delu predstavitve v klepetu objavite povezavo Ideaboardz. Udeležence prosite, naj vpišejo primere digitalnih orodij, ki se uporabljajo na posameznih ravneh kompetenc.	<ol style="list-style-type: none">1. Uporabite digitalne medije za izboljšanje formativne in sumativne evalvacije.2. Analizirajte digitalne dokaze o napredku udeležencev.3. Uporabite digitalno tehnologijo za zagotavljanje pravočasnih in ciljno usmerjenih povratnih informacij udeležencem.



- Udeležence izobraževanja prosite, naj izvedejo kviz za samoocenjevanje, ki je primeren za udeležence, ki se učijo osnovnih spretnosti. Delite povezavo: <https://www.skillschecker.ie/>
- Oglejte si: ProProfs Quiz Maker <https://youtu.be/xX1BG3WwRvM>. Razvrstite udeležence v ločene spletne sobe. Vsaka skupina naj ustvari kviz s tremi vprašanji. Po vrnitvi v skupinski del srečanja, naj udeleženci ostalim predstavijo svoj kviz.

Delo po koncu modula:

- Oglejte si 5 min video o aplikaciji Kahoot: <https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58>
- Ustvarite kviz s tremi vprašanjima za predhodno ocenjevanje za udeležence izobraževanj osnovnih spretnosti. Na primer: »Kateri stavek je pravilno črkovan?«
- Poskusite najti kakšno lokalno orodje za ocenjevanje/pridobitev povratnih informacij, ki ga lahko preizkusijo udeleženci. Povratne informacije objavite v skupinski klepet.

Viri

1. Internetna povezava
2. Prenosni računalnik, tablica ali mobilni telefon
3. Vsem udeležencem poslana povezava do platforme.

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

Okvir DigCompEdu
<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

Povezava do Ideaboardz:
<https://ideaboardz.com/>

Povezava do kviza za samoocenjevanje:
<https://www.skillschecker.ie/>

Povezava do videa o ProProfs Quiz Maker:
<https://www.youtube.com/watch?v=xX1BG3WwRvM>

Povezava do aplikacije Kahoot! na spletni strani e-Pool: <https://sites.google.com/view/e-pool/kahoot?authuser=0>

Priprava na izvedbo Modula 3: Ocenjevanje in povratne informacije

Učni izidi:

- Uporabite digitalne medije za izboljšanje formativne in sumativne evalvacije.
- Analizirajte digitalne dokaze o napredku udeležencev.
- Uporabite digitalno tehnologijo za zagotavljanje pravočasnih in ciljno usmerjenih povratnih informacij udeležencem.

Aktivnost	Vsebina	Trajanje	Viri
Predhodno delo	Pojdite na spletno stran e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home in poglejte vire v razdelku »Ocenjevanje«. Preberite DigCompEdu str.62-67 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en	30 min	Povezava do spletnne strani e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home
Igra ali šala, ki prebije led	Objavite povezavo na Ideaboardz. Udeležence vprašajte, naj z eno besedo opišejo besedo »ocenjevanje«, in na kratko razpravljajte o tem, kaj to za njih predstavlja.	5 min	Povezava do Ideaboardz. https://ideaboardz.com/
Aktivnost: Samoocenjevačni kviz: nivo napredka	Z udeleženci delite povezavo in jih prosite, da rešijo samoocenjevalni kviz, ki je primeren za udeležence, ki se učijo osnovnih spremnosti.	10 min	Povezava do orodja za samoocenjevanje: https://citoproject.eu/
Informacije: DigCompEdu ocenjevanje in povratne informacije	Razlaga okvira DigCompEdu na temo ocenjevanja in zbiranja povratnih informacij.	15 min	PowerPoint
	ODMOZ (izbirno)	5 min	



Informacije: ProProfs Quiz Maker	Oglejte si video o tem kako naredi kviz s pomočjo aplikacije ProProfs Quiz <ul style="list-style-type: none"> https://youtu.be/xX1BG3WwRvM 	6 min	<u>Youtube video</u>
Aktivnost: Ustvarite svojo digitalno vsebino (ProProfs Quiz)	<ul style="list-style-type: none"> Udeležence prosite, naj pripravijo kviz s tremi vprašanji in samo enim pravilnim odgovorom z naslednjo izjavo: »ProProfs quiz maker se lahko uporablja za:« Udeležence razdelite v sobe za ločene sestanke (breakout rooms). Udeleženci naj v sobah po skupinah ustvarijo kviz. Po vrnitvi v skupinski del srečanja, naj udeleženci ostalim predstavijo svoj kviz. 	4 min 10 min 10 min	Sobe za ločene sestanke (breakout rooms)
Aktivnosti po koncu modula	<ul style="list-style-type: none"> Oglejte si 5 min dolg video o aplikaciji Kahoot! https://www.youtube.com/watch?v=kldRFjMLR58 Ustvarite kviz s tremi vprašanji za predhodno ocenjevanje za udeležence izobraževanj osnovnih spretnosti. Na primer: »Kateri stavek je pravilno črkovan?« Poskusite najti kakšno lokalno orodje za ocenjevanje/pridobitev povratnih informacij, ki ga lahko preizkusijo udeleženci. Povratne informacije objavite v skupni klepet. 	60 min	Povezava do videa z navodili za uporabo aplikacije Kahoot!
OPOMBA IZOBRAŽEVAL CU: Izbirno: dodatni čas po	Možnost nadaljevanja razprav, ki so bile tekom modula nedokončane	do 30 min	

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



ABEDili

zaključku
modula



Preverjanje - Modul 3



Za tretji teden
V naše preverjanje bo vključen okvir DigCompEdu

Povezava do DigCompEdu samoocenjevanja:

<https://digital-competence.eu/digcompedu/survey/qid8556/?uri=d0933f6d369b6624d73f9dc72bcc8b1c>



Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij - Modul 3 - Ocenjevanje in povratne informacije

1. Ali ste izvedeli za digitalno orodje ali okvir za ocenjevanje in povratne informacije, ki bi lahko bile uporabne v programu osnovnih spretnosti?

- c) Da
- d) Ne

Odprt odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

2. Ali vam lahko ta modul pomaga pri vključevanju digitalnega ocenjevanja in povratnih informacij v vaš program osnovnih spretnosti?

- d) Da
- e) Mogoče
- f) Ne

Odprt odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

3. Ali bi v tem modulu želeli kaj spremeniti?

(Odprt odgovor)



Google Forms

Predlog facilitatorja učenja: ta vprašanja lahko udeležence vprašate s pomočjo obrazcev [Google Forms](#).



Viri Modul 3

Vrsta vira	Ime vira	Povezava do vira
Spletni vir	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
Spletni vir	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Spletni vir	Ideaboardz	https://ideaboardz.com/
Spletni vir	Samoocenjevalni kviz	ProProfs Quiz
Spletni vir	ProProfs Quiz	Youtube video
Spletni vir	Kahoot	https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58
PowerPoint	PowerPoint Modul 3	https://abedili.org/outputs V razdelku IO3
PDF Dokument	Priprava na izvedbo_Modula3	V priročniku, ki je dostopen na: https://abedili.org/outputs
PDF Dokument	Povzetek_Modul3	V priročniku, ki je dostopen na: https://abedili.org/outputs



Modul 4

Povzetek Modula 4: Dostopnost, vključenost in odgovorna raba

Naslov modula: Dostopnost, vključenost in odgovorna raba

Ciljna skupina: Izobraževalci osnovnih spretnosti

Trajanje: preko spletja (na daljavo) 60 minut

Predhodno branje/priprava: 30 minut

Delo po koncu modula: 30 minut

Število srečanj: 1, število ur: 2

Viri z relevantnimi stranmi	Okvir Digital Teaching Professional framework str. 57-59 Okvir DigCompEdu str. 70 in 84 Principles for Good Adult Literacy Work str. 7 in 15
Aktivnosti	Učni izidi

<p>Predhodno delo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Udeležencem v predhodno branje pošljite gradivo o okviru Digital Teaching Professional framework.• Udeležence izobraževanja prosite, naj razmislijo o svojem profilu udeleženca in opredelijo scenarij, v katerem bi lahko imeli težave z dostopom ali vključevanjem v tehnologijo. <p>Delo tekom modula:</p> <ul style="list-style-type: none">• Igra ali šala, ki prebije led: Udeleženci delijo scenarij, v katerem imajo njihovi udeleženci težave z dostopom do tehnologije ali njenim vključevanjem.• PowerPoint predstavitev o okviru DigCompEdu o dostopnosti, vključenosti in odgovorni rabi str. 70 in 84.• Padlet naloga: Udeležence prosite, naj povzamejo pozitivne in negativne učinke uporabe tehnologije ter nevarnosti v digitalnih okoljih. Navedite načine, kako lahko učencem svetujete, da zaščitijo svojo	<ol style="list-style-type: none">1. Zagotavljanje dostopnosti učnih virov in dejavnosti za vse udeležence.2. Uporaba tehnologije za zadovoljevanje različnih potreb udeležencev.3. Udeležence usposobite za varno in odgovorno uporabo digitalne tehnologije.
---	--

<p>digitalno zasebnost in podatke. Vodji obeh skupin morata komentarje svoje skupine objaviti na Padletu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Udeležencem pokažite relevanten del PowerPoint predstavitve o okviru Digital Teaching Professional framework str. 57-59. • Udeležence prosite, naj odprejo brskalnik Microsoft Edge in jih usmerite na spletno stran, kot je e-Pool. Udeležencem pokažite, kako uporabljati funkcijo potopni bralnik. Izbirno: namesto brskalnika Microsoft Edge lahko odprejo Microsoft Office Word in razložijo, kako v njem uporabljati program Potopni bralnik (Immersive Reader). • Prosite po eno osebo iz vsake skupine, da s programom Mentimeter ustvari preprosto anketo. »Navedite raznolikosti med udeleženci.« S kakšnimi digitalnimi orodji jim lahko pomagamo? V tem času ostali razpravljajo o možnih odgovorih. <p>Delo po koncu modula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preberite: NALA's Principles for Good Adult Literacy Work in okvir Digital teaching professional framework str. 57-59. Ugotovite, kako bi lahko načela pomagala pri usmerjanju udeležencev pri varni in odgovorni uporabi tehnologije. Odgovore pošljite v skupni klepet. • Ustvarite Mentimeter anketo o odgovorni uporabi tehnologije. npr. »kako prepoznati varen elektronski naslov«, »kakšen je naslov URL od varne spletne stran«, itd. 	
<p>Viri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Internetna povezava 2. Prenosni računalnik, tablica ali mobilni telefon 3. Vsem udeležencem poslana povezava do platforme. 	<p>e-Pool povezava: https://sites.google.com/view/e-pool/home</p> <p>National Adult Literacy Agency: Guidelines for Good Adult Literacy Work, https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Guidelines-for-good-adult-literacy-work.pdf</p> <p>Microsoft Corporation, b.d. <i>Potopni bralnik v brskalniku Microsoft Edge (Immersive Reader)</i>. https://www.microsoft.com/en-us/edge</p> <p>Povezava do strani Mentimeter:</p>

	<p>https://www.mentimeter.com/app</p> <p>Povezava do strani Padlet: https://padlet.com/</p> <p>Okvir Digital Teaching Professional Framework: https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreadsheet-Digital-Teaching-Professional-Framework-Full-v2.pdf</p>
--	--

Priprava na izvedbo Modula 4: Dostopnost, vključenost in odgovorna raba

Cilji:

- Zagotavljanje dostopnosti učnih virov in dejavnosti za vse udeležence.
- Uporaba tehnologije za zadovoljevanje različnih potreb udeležencev.
- Udeležence usposobite za varno in odgovorno uporabo digitalne tehnologije.

Aktivnost	Vsebina	Trajanje	Viri
Predhodno delo	Gradivo, poslano udeležencem kot predhodno branje. Udeležence izobraževanja prosite, naj razmisljijo o svojem profilu udeleženca in opredelijo scenarij, v katerem bi lahko imeli težave z dostopom ali vključevanjem v tehnologijo.	(30 min)	Digital Teaching Professional framework str. 57-59 NALA Principles for Good Adult Literacy Work str. 7 in 15 Okvir DigCompEdu str. 84
Igra ali šala, ki prebije led	Udeleženci delijo scenarij, v katerem imajo njihovi udeleženci težave z dostopom do tehnologije ali njenim vključevanjem.	5 min	
Razložite okvir DigCompEdu na temo dostopnosti, vključenosti in odgovorne rabe	PowerPoint predstavitev o okviru DigCompEdu na temo dostopnosti, vključenosti in odgovorne rabe.	10 min	PowerPoint predstavitev o okviru DigCompEdu str. 70 in 84.
Naloga	Padlet naloga: na strani Padlet objavite povezavo. Udeležence prosite, naj povzamejo pozitivne in negativne učinke uporabe tehnologije ter nevarnosti v digitalnih okoljih. Navedite načine, kako lahko učencem svetujete, da zaščitijo svojo digitalno zasebnost in podatke. Vodji obeh skupin morata komentarje svoje skupine objaviti na Padletu.	10 min	Povezava do strani Padlet https://padlet.com/

Aktivnost 2: PowerPoint	Udeležencem pokažite relevanten PowerPoint o okviru Digital Teaching Professional framework na temo dostopnosti, vključenosti in odgovorne rabe.	5 min	PowerPoint predstavitev Okvir The Digital Teaching Professional framework str. 57-59.
Izbirno	ODMOR	5 min	
Naloga: Potopni bralnik	Udeležence prosite, naj odprejo brskalnik Microsoft Edge in jih usmerite na spletno stran, kot je e-Pool. Udeležencem pokažite, kako uporabljati program potopni bralnik (Microsoftova funkcija glasnega branja).	5 min	Povezava do strani e-Pool https://sites.google.com/view/epool/home Microsoft Edge brskalnik
	Izbirno: namesto brskalnika Microsoft Edge lahko odprejo Microsoft Office Word in jim tam razložite, kako uporabljati funkcijo potopni bralnik.		
Ustvarite Mentimeter anketo o raznolikih udeležencih	Povezavo do ankete delite z ostalimi. Eno osebo iz vsake skupine prosite, naj s pomočjo Mentimetra pripravi preprosto anketo. »Navedite raznolikosti med udeleženci.« »S kakšnimi digitalnimi orodji lahko podremo udeležence?« »Za kaj se uporablja funkcija glasnega branja potopni bralnik?« V tem času lahko ostali razpravljajo o možnih odgovorih.	15 min	Povezava do Mentimeter računa https://www.mentimeter.com/app
Zaključek	Pogovorite se o nalogah, ki jih udeleženci rešijo po usposabljanju in o morebitnih vprašanjih.	5 min	

Delo po koncu modula:	Preberite: NALA's Principles for Good Adult Literacy Work. Razmislite o tem, kako udeležencem pomagate pri zagotavljanju smernic za varno in odgovorno uporabo tehnologije. Odgovore pošljite v skupni klepet.	15 min	Principles for Good Adult Literacy Work str. 7 in15 Skupinski klepet
Naloga: Ustvarite digitalno vsebino	Ustvarite anketo Mentimeterja o varni uporabi tehnologije, npr. določite varen e-poštni naslov, kakšen je URL/spletni naslov varne spletne strani itd.	15 min	Povezava do Mentimeterja računa https://www.mentimeter.com/app

Preverjanje - Modul 4 - Dostopnost, vključenost in odgovorna raba

1. Kako lahko zagotovimo dostopnost in vključenost za vse udeležence izobraževanja?
 - A. Z zagotavljanjem dostopa vseh udeležencev do digitalnih tehnologij, ki se uporabljajo.
 - B. Da poskrbimo, da so vse učilnice dobro osvetljene.
 - C. Da udeležencem predstavimo nova digitalna orodja.

2. Katera izmed spodnjih trditev kar najbolje opiše raznolike udeležence?
 - A. To so udeleženci, ki si želijo delati z različnimi gradivi.
 - B. To so udeleženci z različnimi lastnostmi, npr. različne akademske in fizične sposobnosti, različna etnična, verska in socialno-ekonomska ozadja.
 - C. To so udeleženci, ki imajo enaka pričakovanja in potrebe.

3. Da bi podprli različne potrebe udeležencev, lahko:
 - A. Izberemo digitalne pedagoške strategije, ki se odzivajo na digitalni kontekst učencev, npr. njihovo uporabo tehnologije, razpoložljivost, kompetence, pričakovanja in stališča.
 - B. Poskrbimo, da so vsa učna gradiva enaka in ne odstopajo od predpisanega učnega načrta.
 - C. Zagotovimo, da vsi udeleženci po udeležbi v programu pridobijo kvalifikacijo.



Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij - Modul 4 - Dostopnost, vključenost in odgovorna raba

1. Ste se naučili, kako pomagati udeležencem glede dostopnosti in vključenosti tehnologij v program osnovnih spretnosti?

- a) Da
- b) Ne

Odprt odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

2. Ali bi vam ta modul lahko pomagal pri obravnavi dostopnosti, vključenosti in odgovorne uporabe tehnologije v programu osnovnih spretnosti za učence?

- a) Da
- b) Mogoče
- c) Ne

Odprt odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

3. Ali bi v tem modulu želeli kaj spremeniti?

(Odprt odgovor)



Google Forms

Predlog facilitatorja učenja: ta vprašanja lahko udeležence vprašate s pomočjo obrazcev [Google Forms](#).



Viri Modul 4

Vrsta vira	Ime	Povezava
Spletni vir	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
PDF dostopen na spletu Dokument	NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work, str. 7 in 15.	https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Guidelines-for-good-adult-literacy-work.pdf
PDF dostopen na spletu Dokument	Okvir Digital Teaching Professional Network, str. 57-59.	https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Full-v2.pdf
Spletni vir	Potopni bralnik v brskalniku Microsoft Edge	https://www.microsoft.com/en-us/edge
Spletni vir	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/app
Spletni vir	Padlet	https://padlet.com/
PDF dostopen na spletu Dokument	Okvir European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu, str. 70 in 84.	https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466
PowerPoint	Module4_Predstavitev	www.abedili.org/outputs V razdelku IO3
PDF Dokument	Module4_Predstavitev	www.abedili.org/outputs V razdelku IO3
PDF Dokument	Priprava na izvedbo_Modula4	V priročniku, ki je dostopen na: www.abedili.org/outputs
PDF Dokument	Povzetek_Modul4	V priročniku, ki je dostopen na: www.abedili.org/outputs

Modul 5

Povzetek Modula 5: Podpiranje osnovne pismenosti s pomočjo tehnologije

Naslov modula: Podpiranje osnovne pismenosti s pomočjo tehnologije (strategije poučevanja in učenja)

Ciljna skupina: Izobraževalci osnovnih spretnosti

Trajanje: preko spletja (na daljavo) 60 minut

Predhodno branje/priprava: 30 minut

Delo po koncu modula: 30 minut

Število srečanj: 1, število ur: 2

Viri z relevantnimi stranmi	DigCompEdu str. 74-75 NALA guidelines for basic skills educators, ABEDiLi Secondary Research Document str. 24-28 The 4Cs, Secondary Research Document str. 4-5
Aktivnosti Predhodno delo: <ul style="list-style-type: none">Gradivo za predhodno branje, poslano udeležencem: Okvir DigCompEdu, NALA Guidelines for Basic Skills Educators, Model 4K (4C). Povzetek prejšnjih obravnnavanih modulov in tega, kar obravnavamo sedaj. Delo tekom modula: <ul style="list-style-type: none">igra ali šala, ki prebije led - rešite nalogu Wordle: Udeležencem pokažite, kako se igra Wordle, in jih povabite k igranju ter objavite povezavo v klepetu.Predstavitev o okviru DigCompEdu, NALA Guidelines for Basic Skills Educators in Modelu 4K (4C). Pokažite relevanten del predstavitve s ključnimi točkami okvirov. Kratka razprava o	Učni izidi <ol style="list-style-type: none">Udeležence aktivno vključite z uporabo tehnologije.Udeležence spodbujajte k uporabi tehnologije za izboljšanje njihovih digitalnih spretnosti.Z uporabo digitalne tehnologije podprite osnovne spretnosti branja in pisanja.

<p>tem, kako bi lahko vsakega od teh okvirov uporabili za izboljšanje svoje trenutne pedagoške prakse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prikaz delovanja potopnega bralnika in uporabe One Note. Prikaz delovanja potopnega bralnika v dokumentih Microsoft Word. Možnost, da udeleženci preizkusijo potopni bralnik v One Note. Alternativno lahko udeleženci potopni bralnik preizkusijo v dokumentih Microsoft Word. • V sobah za ločene sestanke (breakout rooms) izberite po en digitalni medij iz strani e-Pool za vsakega izmed 4K (4C), ki bi ga lahko uporabili pri svojem delu z udeleženci, ki se učijo osnovnih spretnosti. Svoje ugotovitve zapišite na strani Padlet. »Kako lahko ta vir uporabim za podporo mojih udeležencev?« • Zaključek - pogovorite se o morebitnih vprašanjih in o nalogah po koncu modula <p>Delo po koncu modula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Izberite digitalni vir/orodje na spletni strani e-Pool, ki ga lahko s svojimi udeleženci uporabite za podporo spretnosti branja in pisanja. Razmislite o potrebah in ciljih udeležencev. 	
<p>Viri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Internetna povezava 2. Prenosni računalnik, tablica ali mobilni telefon 3. Relevantne povezave poslane udeležencem preko elektronske pošte 4. Microsoft Word paket 5. Brskalnik Microsoft Edge 6. Udeležencem preko spletne pošte pošljite Zoom povezavo za srečanje na daljavo. 	<p>Povezave do virov</p> <p>DigCompEduFramework str. 74-75: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu</p> <p>ABEDiLi Secondary Research Document: www.abedili.org</p> <p>Povezava do Wordle: nytimes.com</p> <p>OneNote ali Word spletna različica: https://www.onenote.com/download</p> <p>e-Pool povezava: https://sites.google.com/view/e-pool/home</p> <p>Povezava do strani Padlet: https://padlet.com/</p>

Priprava na izvedbo Modula 5: Podpiranje osnovne pismenosti s pomočjo tehnologije

Cilji:

- Udeležence aktivno vključite z uporabo tehnologije.
- Udeležence spodbujajte k uporabi tehnologije za izboljšanje njihovih digitalnih spretnosti.
- Z uporabo digitalne tehnologije podprite osnovne spretnosti branja in pisanja.

Aktivnost	Vsebina	Trajanje	Viri
Predhodno delo	Gradivo za predhodno branje, poslano udeležencem: DigCompEdu, NALA Guidelines for Basic Skills Educators, Model 4K (4C) Povzetek prejšnjih obravnavanih modulov in tega, kar obravnavamo sedaj.	(30 min)	DigCompEdu (str. 74-75), NALA Guidelines for Basic Skills Educators (Secondary Research str. 24-28), Model 4K (4C) (Secondary Research str. 5-6) PDF Diagram s prikazom modulov in trenutnega stanja
Igra ali šala, ki prebije led	Rešite nalogo Wordle Navodila za reševanje nalog Wordle Udeležence prosite, naj jo sami preizkusijo rešiti na povezavi, ki ste jo delili v klepetu.	5 min 5 min	PowerPoint predstavitev Povezava do Wordle: nytimes.com
Predstavitev o okviru DigComp Edu, NALA Guidelines for Basic Skills Educators in Modelu 4K (4C)	Predstavitev o ključnih točkah okvirov Kratka razprava o tem, kako bi lahko vsakega od teh okvirov uporabili za izboljšanje svoje	10 min 5 min	PowerPoint predstavitev

	trenutne pedagoške prakse.		
Potopni bralnik (Immersive Reader)	<p>Prikaz delovanja in uporabe potopnega bralnika (Immersive Reader). Prikaz delovanja potopnega bralnika (Immersive Reader) v dokumentih Microsoft Word.</p> <p>Možnost, da udeleženci preizkusijo potopni bralnik v One Note. Alternativno lahko udeleženci preizkusijo potopni bralnik v dokumentih Word.</p>	5 min 5 min	<p>Povezava do potopnega bralnika (Immersive Reader) v OneNote: https://www.onenote.com/download</p> <p>Word paket</p>
	Izbirno: odmor	5 min	
Viharjenje možganov	<p>V sobah za ločene sestanke (breakout rooms) izberite po en digitalni medij iz strani e-Pool za vsakega izmed 4K (4C), ki bi ga lahko uporabili pri svojem delu z udeleženci, ki se učijo osnovnih spretnosti.</p> <p>Svoje ugotovitve zapišite na strani Padlet. »Kako lahko ta vir uporabim za podporo mojih udeležencev?«</p>	10 min 10 min	<p>Povezava do spletne strani e-Pool</p> <p>Povezava do strani Padlet</p>
Zaključek	Pogovorite se o nalogah, ki jih udeleženci rešijo po usposabljanju in o	5 min	PowerPoint predstavitev

	morebitnih vprašanjih.		
	<ul style="list-style-type: none"> • Brez odmora • Z odmorom 	60 min 65 min	
Delo po koncu modula:	<ul style="list-style-type: none"> • Izberite digitalni vir/orodje na spletni strani e-Pool, ki ga lahko s svojimi udeleženci uporabite za podporo spretnosti branja in pisanja. Razmislite o potrebah in ciljih udeležencev. <p>Prav tako razmislite o tem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kako lahko načrtujete učno uro (kakšna je vaša učna strategija), da bodo udeleženci poleg branja in pisanja razvijali tudi spretnosti 4K? 	30 minut	Povezava do strani e-Pool https://sites.google.com/view/epool/home
OPOMBA IZOBRAŽEVALCU: dodatni čas po zaključku modula	Možnost nadaljevanja razprav, ki so bile tekom modula nedokončane	do 30 min	

Preverjanje - Modul 5 - Podpiranje osnovne pismenosti s pomočjo tehnologije

1. Za kaj se uporablja potopni bralnik?

- A. Ankete in predstavitev v živo.
- B. Izboljšanje branja ne glede na starost ali sposobnosti oseb.
- C. Spletno izvajanje tečajev.

2. Kaj predstavlja kratica modela 4K v učenju 21. stoletja?

- A. Komunikacija, kolaboracija, kritično mišljenje in kakovost.
- B. Komunikacija, kolaboracija, kurikulum in kreativnost.
- C. Komunikacija, kolaboracija, kritično mišljenje in kreativnost.

3. Katero digitalno orodje spodbuja sodelovanje?

- A. Padlet
- B. Google prevajalnik
- C. Pons spletni splavar



Google Forms

*Predlog facilitatorja učenja: ta vprašanja lahko
udeležence vprašate s pomočjo obrazcev [Google
Forms](#).*



Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij - Modul 5 - Podpiranje osnovne pismenosti s pomočjo tehnologije

1. Ste izvedeli za digitalno orodje ali okvir, ki bi lahko bil uporaben pri podpiranju osnovnih spretnosti s pomočjo uporabe tehnologije?

- a) Da
- b) Ne

Odprt odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

2. Ali bi vam ta modul lahko pomagal pri vključevanju tehnologije v poučevanje v programu osnovnih spretnosti?

- a) Da
- b) Mogoče
- c) Ne

Odprt odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

3. Ali bi v tem modulu želeli kaj spremeniti?

(Odprt odgovor)



Google Forms

Predlog facilitatorja učenja: ta vprašanja lahko udeležence vprašate s pomočjo obrazcev [Google Forms](#).



Viri Modul 5

Vrsta vira	Ime vira	Povezava do vira
PDF dokument	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompe_du_en
PDF dokument	Secondary Research	www.abedili.org/outputs
Spletni vir	Uvod v ABEDiLi	www.abedili.org
Spletni vir	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Spletni vir	Wordle	https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html
Spletni vir	Prenos programa OneNote	https://www.onenote.com/download
Spletni vir	Padlet	www.padlet.com
PowerPoint	Modul5_Predstavitev	www.abedili.org/outputs V razdelku IO3
PDF Dokument	Modul5_Predstavitev	www.abedili.org/outputs V razdelku IO3
PDF Dokument	Priprava na izvedbo_Modula5	V priročniku, ki je dostopen na: www.abedili.org/outputs
PDF Dokument	Povzetek_Modul5	V priročniku, ki je dostopen na: www.abedili.org/outputs

Modul 6

Povzetek Modula 6: Samorazvoj

Naslov modula: Samorazvoj

Ciljna skupina: Izobraževalci osnovnih spretnosti

Trajanje: preko spletja (na daljavo) 60 minut

Predhodno branje/priprava: 30 minut

Delo po koncu modula: 30 minut

Število srečanj: 1, število ur: 2

Viri z relevantnimi stranmi	DigCompEdu str. 36-41 ABEDiLi Secondary Research Document str. 24-28
Aktivnosti Predhodno delo: Udeležencem pošljite seznam platform za samostojno učenje. Delo tekom modula: <ul style="list-style-type: none">• Uvod: Opišite, kako se počutite sedaj, ko se identificirate z eno od platform, ki ste jih danes pregledali. Razložite.• Predstavitev teme: Teoretično ozadje virtualne resničnosti kot novega okolja za poučevanje in učenje s pomočjo pregleda PowerPoint predstavitve o platformi Mozilla Hubs.• Vizualni prikaz Mozilla Hubs s pomočjo deljenja zaslona• Vključujoče učenje: udeleženci sledijo povezavi do pripravljene sobe v Mozilla Hubs in se naučijo, kako vstopiti v prostor, ustvariti avatarja, nastaviti zvok in video, se premikati, fotografirati itd.	Učni izidi 1. Samoocenjevanje in razmislek o učenju 2. Prilagajanje strategij za napredovanje na področju digitalnih spretnosti in pedagogike. 3. Upravljanje lastne identitete in identitet udeležencev na spletu.

<ul style="list-style-type: none"> Zaključek: vrnite se v glavno orodje za video klice (npr.: Zoom), razpravljajte o morebitnih vprašanjih in nalogi po zaključku modula. <p>Delo po koncu modula:</p> <ul style="list-style-type: none"> Izpolnite načrt za samorazvoj. Izobraževalec je na voljo za individualna srečanja o načrtih za samorazvoj z vsakim od udeležencev. Nadalujte sodelovanje s kolegi v sobi Mozilla Hubs. Ko uporaba sob Mozilla Hubs izobraževalcem ne predstavlja več težav, jih lahko vključijo v svoj učni proces. 	
Viri <ol style="list-style-type: none"> Internetna povezava Prenosni računalnik, tablica ali mobilni telefon Relevantne povezave poslane udeležencem preko elektronske pošte 	Povezave do virov <p>Okvir DigCompEdu https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu</p> <p>ABEDiLi Secondary Research Document str. 24-28 www.abedili.org</p> <p>PDF dokument s seznamom platform za samostojno učenje www.abedili.org</p> <p>Spletna stran Udemy: https://www.udemy.com</p> <p>Spletna stran Futurelearn: https://www.futurelearn.com</p> <p>Spletna stran Learn With NALA: https://www.learnwithnala.ie/catalog?pagename=tutor-training</p> <p>Spletna stran Coursera: https://coursera.org/</p> <p>Povezava do sobe MozillaHubs: https://hub.link/xGv9o6i</p> <p>Povezava do digitalne izobraževalne sobe pobega (DEER) https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi</p> <p>Digitalna izobraževalna soba pobega za udeležence www.abedili.org</p> <p>PDF dokument Predloga načrta samorazvoja www.abedili.org/outputs</p>

Priprava na izvedbo Modula 6: Samorazvoj

Cilji:

- Samoocenjevanje in razmislek o učenju
- Prilaganje strategij za napredovanje na področju digitalnih spremnosti in pedagogike.
- Upravljanje lastne identitete in identitete udeležencev na spletu.

Aktivnost	Vsebina	Trajanje	Viri
Predhodno delo	<p>Udeležencem pošljite gradivo. Pošljite seznam s povezavami do platform za samostojno učenje, na katerih lahko izobraževalci osnovnega izobraževanja odraslih nadgradijo svoje digitalne spremnosti.</p> <p><i>Predhodno delo</i> naredite pregled platform, izberite platformo, ki vam najbolj ustreza in izberite izobraževanje, ki se ga boste udeležili, z ostalimi udeleženci delite svoje ugotovitve in razpravljajte o prednostih in slabostih posameznih platform</p>	1-3 ure	PDF dokument s seznamom platform za samostojno učenje
Uvod	Opišite, kako se počutite sedaj, ko se identificirate z eno od platform, ki ste jih danes pregledali. Razložite.	6 min	PowerPoint z logotipi posameznih platform
Tema Predstavitev: Teoretično ozadje	S pomočjo PowerPoint predstavitve predstavite virtualno resničnost kot novo okolje za poučevanje in učenje. Naredite pregled Mozilla Hubs	10 min	PowerPoint predstavitev o: virtualni resničnosti na splošno podrobneje o Mozilla Hubs

vizualnem prikazu	Udeležencem preko deljenja zaslona pokažite, kako: <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>vstopijo v platformo</i> ✓ <i>ustvarijo avatar</i> ✓ <i>nastavijo mikrofon</i> ✓ <i>se premikajo</i> ✓ <i>vklopijo video</i> ✓ <i>naredijo selfie</i> ✓ <i>delijo zaslon (izbirno)</i> 	15 min	2. Deljenje zaslona
Vključajoče učenje	Udeleženci bodo spoznali zgoraj omenjene funkcije Mozilla Hubs. V klepetu objavite povezavo do sobe Mozilla Hubs. Udeležencem povejte, naj sledijo povezavi. V video klicu izklopite kamere. Mikrofoni morajo biti utišani. Navodila podajte po korakih. Ko so vsi udeleženci v sobi Mozilla Hubs, tam začnite z interakcijo.	25 min	3. Povezava do Mozilla Hubs sobe: https://hub.link/xGv9o6i
Zaključek	Skupaj z udeleženci se vrnite v glavno videokonferenčno orodje. Dajte jim čas za postavljanje morebitnih vprašanj. Razpravljajte o nalogah po zaključku modula. Udeležencem dajte preverjanje na temo Mozilla Hubs.	4 min	PDF z nalogami za po koncu modula. Povezava do preverjanja na temo Mozilla Hubs.
Delo po koncu modula	Razmislek: izobraževalcem zagotovite predlogo načrta samorazvoja za naslednjih 12 mesecev, ki ga naj izpolnijo.		Predloga načrta za samorazvoj
Trajanje	<ul style="list-style-type: none"> • Delo pred začetkom modula 1-3 ure • Brez odmora • Z odmorom 	1-3 ure 60 min 65 min	
OPOMBA IZOBRAŽEVALCU:	<p>Po koncu modula pustite nekaj časa za nadaljevanje razprav.</p> <p>Izobraževalec je za delo na načrtu samorazvoja na voljo v 30 minutnih zasebnih srečanjih z udeleženci.</p> <p>Za delo na spletni identiteti izobraževalcev se igra digitalna izobraževalna soba pobega za izobraževalce.</p> <p>Za delo na spletni identiteti udeležencev se igra digitalna izobraževalna soba pobega za udeležence.</p>		Povezava do sobe pobega za izobraževalce: https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi Povezava do sobe pobega za udeležence (izbirno)

Izbirna aktivnost	To sobo Mozilla Hubs lahko uporabite za naslednje srečanje s kolegi, na katerem boste razpravljali o zgoraj omenjenih modulih. Srečanja lahko potekajo v obliki študijske podporne skupine. Udeleženci se za ta srečanja dogovorijo na lastno pobudo. Ko uporaba sob Mozilla Hubs izobraževalcem ne predstavlja več težav, jih lahko vključijo v svoj učni proces.	30-60 min na srečanje	Povezava do sobe Mozilla Hubs: https://hub.link/xGv9o6i
-------------------	--	-----------------------	---



Preverjanje - Modul 6 - Samorazvoj

1. Mozilla Hubs je:

- A. plačljiva,
- B. brezplačna - je odprtakodni projekt.

2. Mozilla Hubs je:

- A. 2D platforma za virtualno resničnost,
- B. 3D platforma za virtualno resničnost,
- C. 2D in 3D platforma za virtualno resničnost.

3. Mozilla Hubs je osnovana za:

- A. točno določen brskalnik,
- B. Oculus Quest VR očala,
- C. vsa VR očala in brskalnike.

4. Če želite postati uporabnik Mozilla Hubs:

- A. se morate registrirati s svojim e-poštnim naslovom,
- B. ne potrebujete registracije.

5. Za dostop v sobo Mozilla Hubs:

- A. se morate najprej registrirati,
- B. potrebujete samo povezavo do sobe.

6. Soba ustvarjena v Mozilla Hubs je na voljo:

- A. vsem z dostopom do interneta,
- B. samo tistim, ki imajo povezavo do sobe.

7. Soba ustvarjena v Mozilla Hubs:

- A. se lahko uporabi/igra večkrat,

B. se lahko uporabi/igra samo enkrat.

8. Če želite ustvariti sobo v Mozilla Hubs se morate:

- A. registrirati z e-naslovom in osebno izkaznico,
- B. registrirati z e-naslovom.

9. Podatki o avatarju, glasu, fotografijah, videu in klepetu:

- A. se hranijo 5 let na Mozilla Hubs serverjih,
- B. se hranijo samo takrat, ko ste vpisani,
- C. se izbrišejo v roku 72 ur, v kolikor jih ne »pripnete« v sobo.

10. Mozilla Hubs lahko uporabljate za:

- A. izvajanje pogovornih učnih ur,
- B. izvajanje učnih ur pri katerih uporabljate video, avdio in druge vizualne pripomočke.



Google Forms

Predlog facilitatorja učenja: ta vprašanja lahko udeležence vprašate s pomočjo obrazcev [Google Forms](#).



Vzorčna vprašanja za pridobitev povratnih informacij - Modul 6 - Samorazvoj

1. Ste izvedeli za platformo virtualne resničnosti, ki bi jo lahko uporabili v programu osnovnih spremnosti?

- A. Da
- B. Ne

Odpri odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

2. Ali vam lahko ta modul pomaga pri vključevanju virtualne resničnosti v poučevanje programa osnovnih spremnosti?

- A. Da
- B. Mogoče
- C. Ne

Odpri odgovor: če ste odgovorili z ne, zakaj?

3. Ali bi v tem modulu želeli kaj spremeniti?

(Odpri odgovor)



Google Forms

Predlog facilitatorja učenja: ta vprašanja lahko udeležence vprašate s pomočjo obrazcev [Google Forms](#).

Viri Modul 6

Vrsta vira	Ime	Povezava
PDF dokument	Seznam platform za samostojno učenje	www.abedili.org Priloga 2 - PDF dokument, str. 68, ki ga delite z udeleženci.
PowerPoint	Modul 6 predstavitev	www.abedili.org/outputs
PDF dokument	Predloga načrta za samorazvoj	www.abedili.org Priloga 3 - PDF dokument, str. 69, ki ga delite z udeleženci.
Spletni vir	Povezava do sobe v Mozilla Hubs	https://hub.link/xGv9o6i
Spletni vir	Povezava do digitalne izobraževalne sobe pobega v angleščini	https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi
PDF dokument	Priprava izvedbo_Modula6 na	V tem priročniku, ki je dostopen na naslovu: www.abedili.org/outputs
PDF dokument	Povzetek_Modul6	V tem priročniku, ki je dostopen na naslovu: www.abedili.org/outputs
PDF dokument	Preverjanje_Modul6	V priročniku, ki je dostopen na: www.abedili.org/outputs



Priloga 1: Uvod v okvire v programu ABEDiLi za usposabljanje izobraževalcev

Kateri okviri so uporabljeni v tem programu?

V tem programu so uporabljene tri vrste okvirov ali modelov in njihov splošen pregled. Podrobnejše razlage njihove uporabe v praksi pa bodo vključene v program usposabljanja izobraževalcev.

Uporabljeni okviri so:

- Okviri digitalnih kompetenc
- »Instructional design models«
- »Guidelines for basic skills educators«

Kaj so okviri digitalnih kompetenc?

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

- Osnovne digitalne spretnosti: dostop do digitalnih tehnologij in njihova raba
- 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 skupek kompetenc, ki skupaj opredeljujejo uspešno delovanje izobraževalca (Redecker, 2017). Za izobraževalce so potrebne posebne digitalne kompetence, da lahko pri poučevanju učinkovito uporabljajo digitalne tehnologije na kritičen, sodelovalen in ustvarjalnen način. Namen programa za usposabljanje izobraževalcev je izobraževalcem pokazati, kako lahko te okvire uporabijo v svoji praksi.



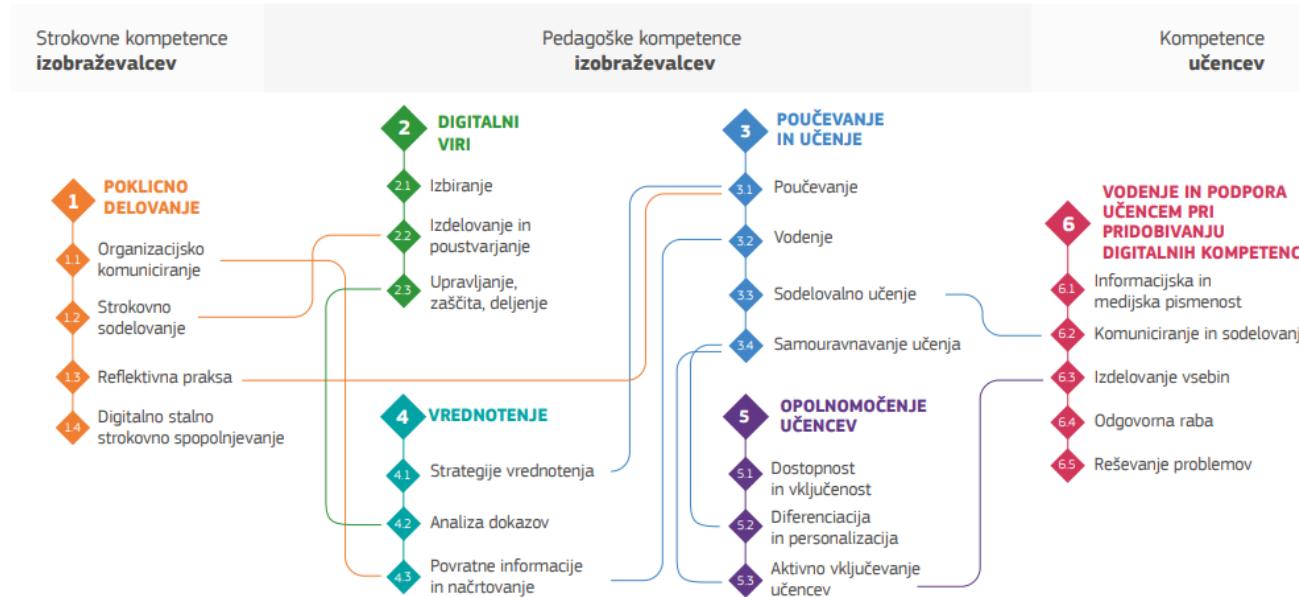
V tem programu za usposabljanje izobraževalcev so uporabljeni naslednji okviri digitalnih kompetenc:

1. Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev DigCompEdu

Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev DigCompEdu, opisuje sklop digitalnih kompetenc, ki jih izobraževalci potrebujejo za svoj poklic, da bi izboljšali svojo pedagoško prakso. Model deli digitalne kompetence na tri področja: strokovne kompetence izobraževalcev, pedagoške kompetence izobraževalcev in kompetence učencev.

Šest področij kompetenc DigCompEdu se osredotoča na različne vidike strokovnih dejavnosti izobraževalcev:

1. Raba digitalnih tehnologij za komuniciranje, sodelovanje in strokovni razvoj.
2. Iskanje, izdelovanje in deljenje digitalnih virov.
3. Upravljanje in organizacija rabe digitalnih tehnologij pri poučevanju in učenju.
4. Raba digitalnih tehnologij in strategij za izboljšanje vrednotenja.
5. Raba digitalnih tehnologij za večjo vključenost, personalizacijo in aktivno sodelovanje učencev.
6. Opolnomočenje učencev za ustvarjalno in odgovorno rabo digitalnih tehnologij za pridobivanje informacij, komuniciranje, izdelovanje vsebin, dobro počutje ter reševanje problemov.



Ovkir DigCompEdu

Šest področij kompetenc je povezanih s šestimi ravnimi doseganjem kompetenc, ki se vrstijo od A1 do C2, kot je prikazano tukaj (začetnik, raziskovalec, vključevalec, strokovnjak, voditelj, pobudnik).



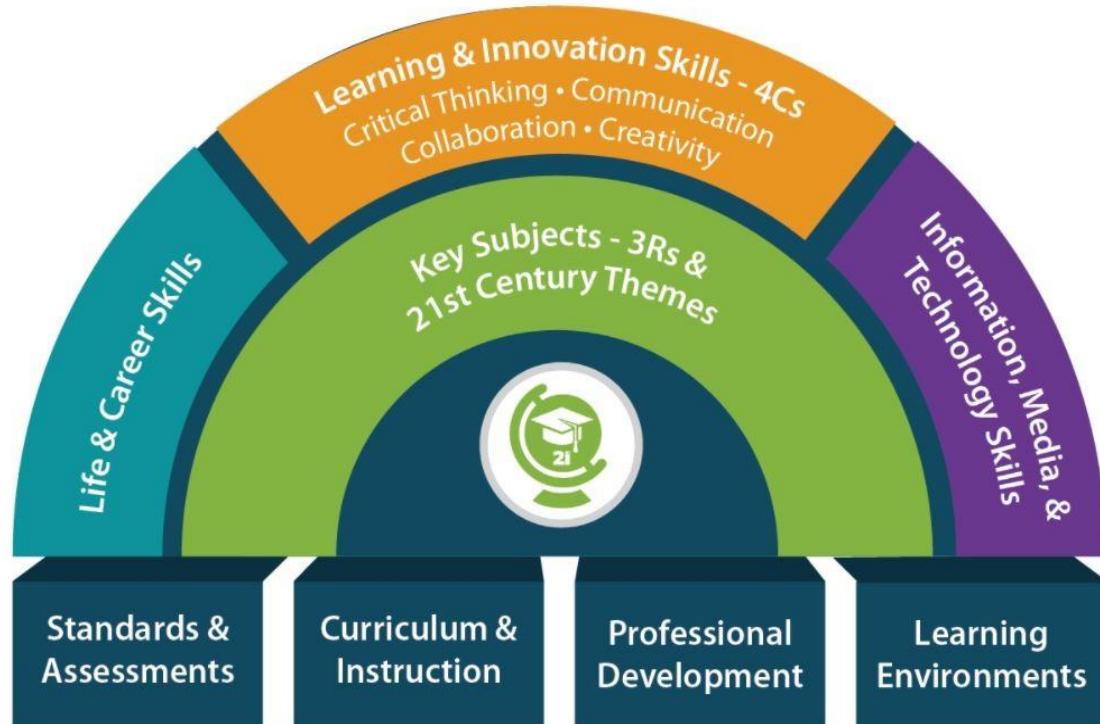
The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR), (Redecker, 2017).

Okvir DigCompEdu zagotavlja okvir za digitalne kompetence izobraževalcev in predstavlja predlogo, na podlagi katere je mogoče razviti programe usposabljanja. Z opisom različnih področij in ravni razvoja digitalnih kompetenc izobraževalcem omogoča razumevanje in samoocenjevanje njihovih prednosti in slabosti.

2. Kompetence 21. stoletja – Model 4K (4Cs)

Okvir za šolo 21. stoletja je bil za šole v ZDA razvit s strani izobraževalcev in vodilnih v določenih industrijah. Zasnovan je bil kot pomoč izobraževalcem pri vključevanju spremnosti v poučevanje temeljnih akademskih predmetov in razvijanju enotne, skupne vizije učenja. V tem okviru so bile za učenje v 21. stoletju opredeljene štiri ključne učne in inovacijske spremnosti, ki so znane pod imenom 4K (4C): Komunikacija, kolaboracija, kritično mišljenje in kreativnost.

Te učne in inovacijske spremnosti so bistvene za pripravo učencev na prihodnost.



Framework (Battelle for Kids, b.d.)

4K (4C) so vodilo za izobraževalce pri oblikovanju in razvijanju strategij poučevanja in učenja. Zagotavljajo temeljno podlago za razmislek o digitalnem kontekstu ter digitalnih spremnostih in kompetencah, ki so potrebne za izobraževalce v 21. stoletju.



3. Okvir Digital Teaching Professional Framework

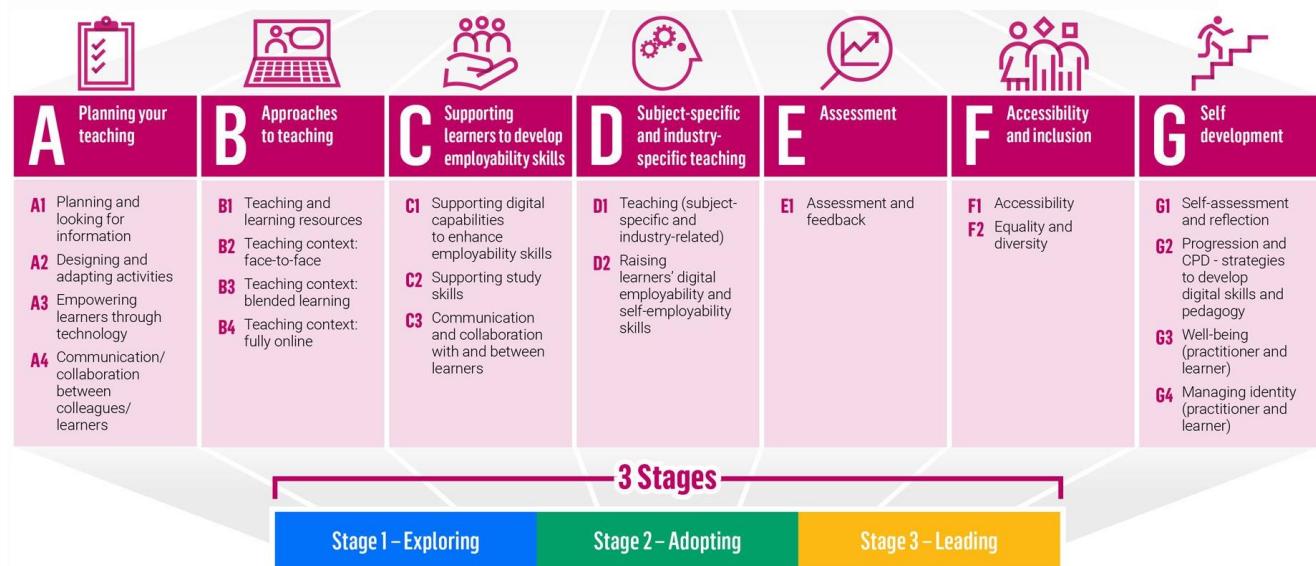
Okvir Digital Teaching Professional Framework (DTPF) je zasnovan kot kompetenčni okvir za pedagoške delavce v sektorju nadaljnjega izobraževanja in usposabljanja v Združenem kraljestvu. Zagotavlja niz poklicnih standardov za tehnološko podprt učenje (Education and Training Foundation, 2019). Določa tri ravni kompetenc, prilagojene evropskemu okviru za digitalne kompetence izobraževalcev, in sicer:

Raven 1: Raziskovanje - strokovni delavci usvajajo nove informacije in razvijajo osnovne digitalne prakse.

Raven 2: Prevzemanje - izobraževalci uporabljajo in razširjajo svoje digitalne prakse.

Raven 3: Vodenje - strokovnjaki posredujejo svoje znanje in kritizirajo obstoječe znanje.

Te »elemente« v okviru, ki je prirejen iz DigCompEdu, lahko najdete tukaj:



The Digital Teaching Professional Framework (Education and Training Foundation, 2019).

Okvir Digital Teaching Professional Framework je na spletu na voljo brezplačno v krajsih modulih za katere kasneje prejmete certifikat. Prikazuje, kako sta videti dobro poučevanje in učenje s tehnologijo. Prvi del okvira je praktičen in z njegovo uporabo lahko izobraževalci razumejo, katere digitalne kompetence so potrebne, ocenijo svojo raven usposobljenosti in ugotovijo, kje se morajo izpopolniti pri uporabi digitalne tehnologije pri poučevanju. Drugi del okvira pa izobraževalcem prikazuje, kako lahko digitalno tehnologijo uporabijo pri poučevanju za učinkovitejše učne rezultate. Udeleženci se bodo s temi koncepti seznanili v okviru programa za usposabljanje izobraževalcev.

Kaj so »Instructional Design Models for integrating technology«?

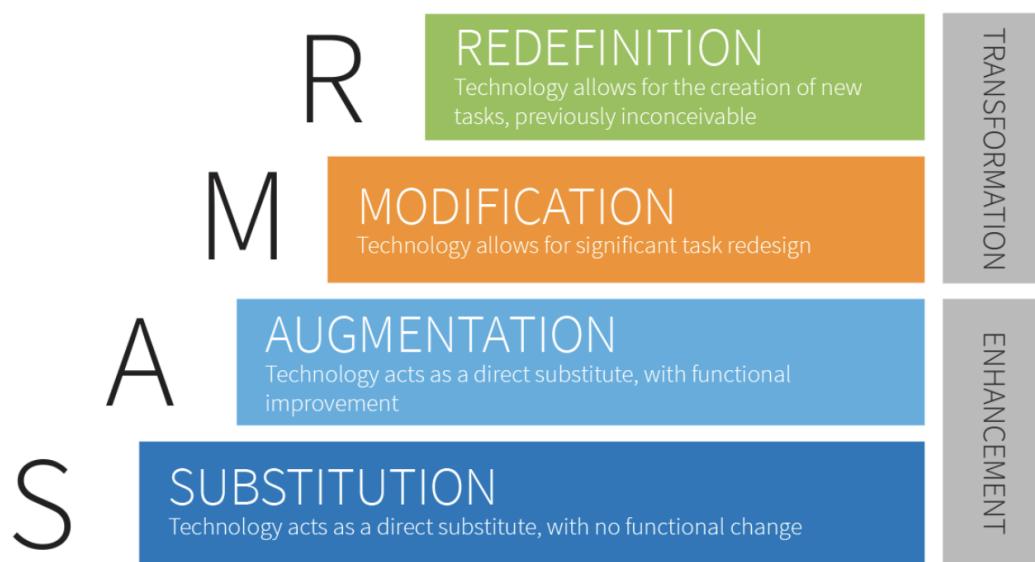
Ti modeli izobraževalcem kažejo, kako vključiti digitalne medije v pedagoško prakso. Zagotavljajo smernice za organizacijo ustreznih učnih strategij za doseganje učnih ciljev s pomočjo tehnologije. So del ustvarjanja izobraževalnih izkušenj, ki s pomočjo tehnologije pomagajo pri najbolj učinkovitem učenju.

V programu za usposabljanje izobraževalcev najdete naslednje modele:

1. SAMR model

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).

Akrонim je kratica za štiri stopnje: »zamenjavo, nadgradnjo, preoblikovanje in redefinicijo (substitution, augmentation, modification, redefinition)«, ki so prikazane tukaj:



The SAMR Model (Jisc, 2020)

Prvi dve stopnji, zamenjava in nadgradnja, pomenita, da tehnologija neposredno nadomešča bolj tradicionalno učno orodje ali metodo, vendar nima bistvenega vpliva na učenje. Na primer uporaba interaktivne table namesto projektorja. Tehnologija je naprednejša, a zasnova pouka in učni rezultati

so večinoma enaki. Kadar se digitalna uporaba ujema z zamenjavo ali dopolnitvijo, se tehnologija obravnava kot izboljšanje trenutne prakse poučevanja (Jisc, 2020).

Naslednji dve stopnji, preoblikovanje in redefinicija, ponazarjata, kako uporaba digitalnih tehnologij privede do »pomembne spremembe v načinu načrtovanja in izvajanja poučevanja in učenja«. Če je uvedba tehnologije ustvarila povsem novo prakso, je prišlo do redefinicije« (Jisc, 2020). V tem smislu sta ti dve stopnji bolj nagnjeni k digitalni preobrazbi in dejanski spremembi zaslove učne ure in njenih učnih rezultatov.

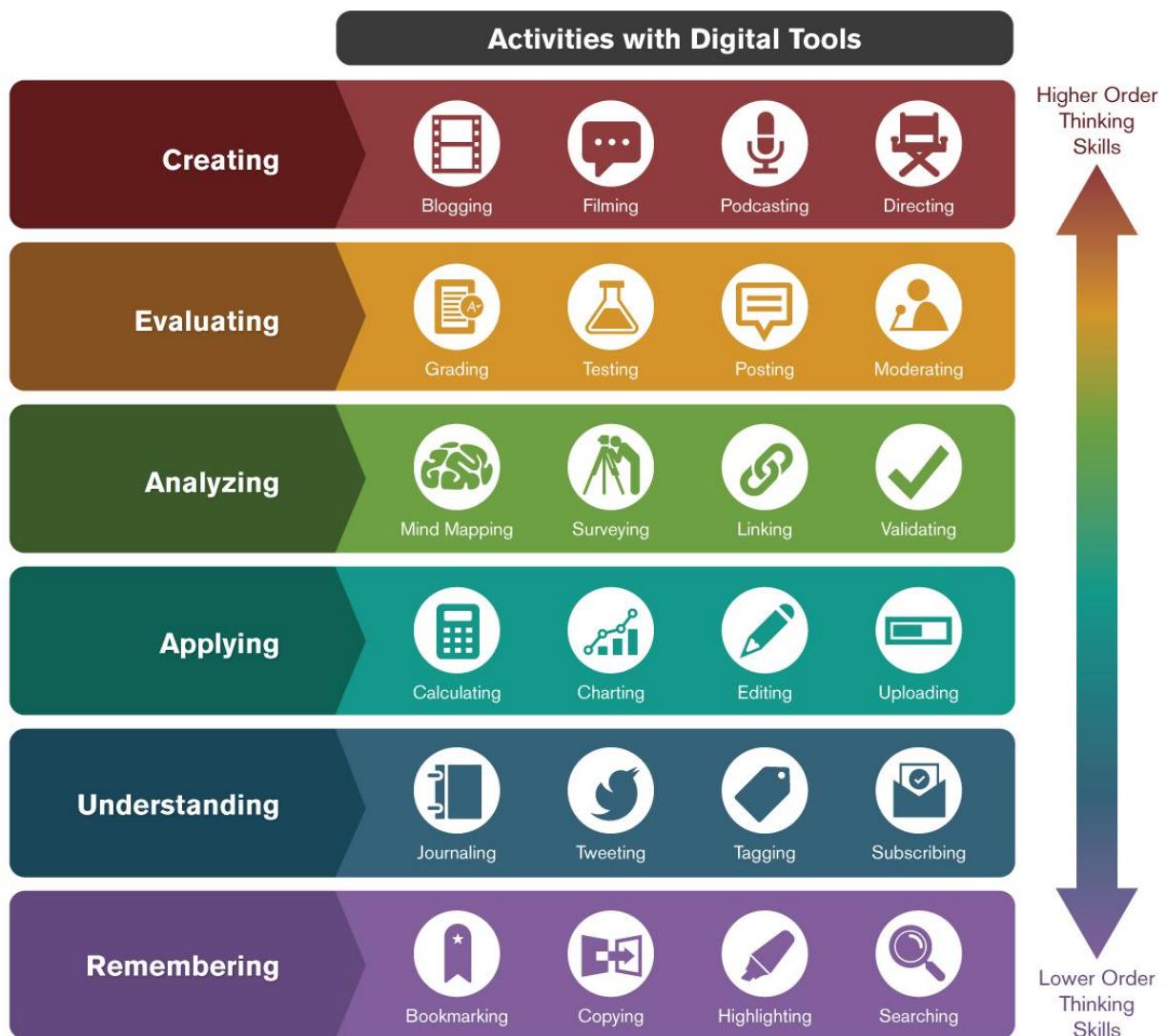
Program za usposabljanje izobraževalcev priporoča, da mora biti model SAMR prilagodljiv in da morajo izobraževalci delovati v štirih različnih kategorijah, da bi podprli učenje, osredotočeno na udeležence, glede na kontekst in želene učne rezultate. Ko izobraževalci razumejo, kako lahko tehnologija dopolnjuje njihovo prakso, jo lahko uporabijo za pomoč pri inovacijah v svojih načrtih na področju izobraževanja.

2. Bloomova digitalna taksonomija

Bloomova digitalna taksonomija je revidirana različica Bloomove taksonomije. V tem modelu je znanje osnova šestih kognitivnih procesov: pomnenje, razumevanje, uporaba, analiziranje, vrednotenje in ustvarjanje. Prenovljena različica ohranja kategorije pomnenja, razumevanja, uporabe, analiziranja, vrednotenja in ustvarjanja ter jih razširja na digitalno okolje. Predstavlja evolucijo Bloomove taksonomije, kjer dejavnosti in rezultati, povezani s šestimi kognitivnimi ravnimi, 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.



Bloom's Digital Taxonomy



Bloom's Digital Taxonomy (Wabisabi Learning, 2020)



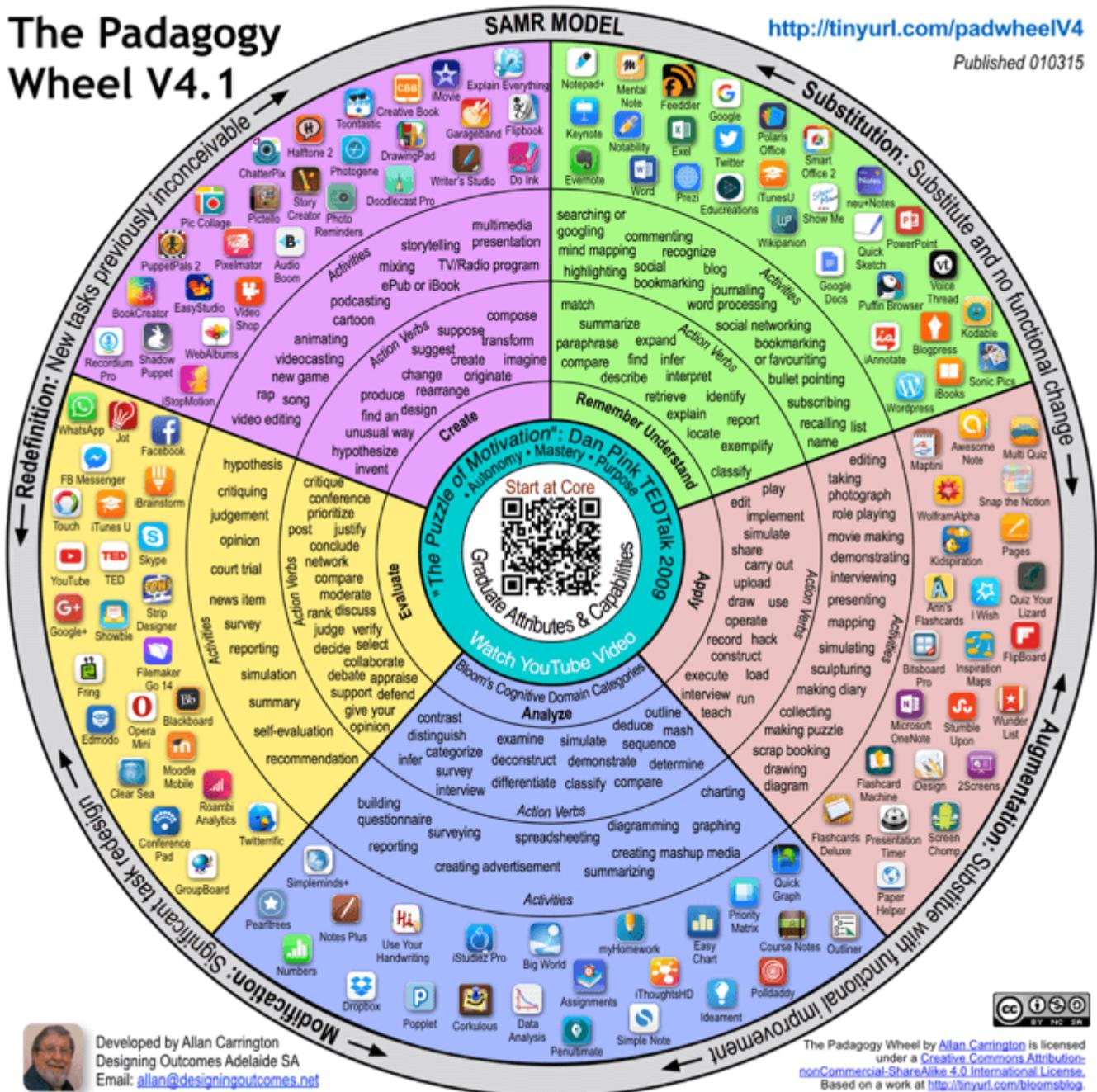
3. Pedagoško kolo

Integracijo Bloomove digitalne taksonomije in SAMR modela je mogoče v praksi prikazati s pomočjo pedagoškega kolesa. Zasnovano je tako, da izobraževalcem pomaga razmisljiti 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.

Izobraževalce spodbujamo, da se odzovejo na izzive, ki jih kolo predstavlja za poučevanje, ter se vprašajo o svojih izbirah in uporabljenih metodah. »Mobilne aplikacije umešča v ta integriran okvir in jih povezuje z izobraževalnim namenom, ki mu bodo najverjetneje služile. Izobraževalcem nato omogoča, da določijo pedagoško mesto in namen različnih dejavnosti učenja in poučevanja, ki temeljijo na aplikacijah, v okviru splošnih ciljev predmeta« (TeachThought, 2016).



The Padagogy Wheel V4.1



The Padagogy Wheel V4.1

Pedagoško kolo je razdeljeno na pet nivojev.

1. Bistvene značilnosti so na sredini učnega modela. Vključujejo »razmišljanje o tem, kakšni ljudje izhajajo iz naših izobraževalnih programov - na primer o njihovi etiki, odgovornosti in državljanstvu - ter o njihovi zaposljivosti v sedanji in prihodnji družbi« (TeachThought, 2016). Pravi, da se morajo izobraževalci vprašati, kako vse, kar počnejo, podpira te značilnosti.

2. Motivacija - ki je ključnega pomena za doseganje učnih izidov.
3. Bloomova taksonomija prikazuje kategorije kognitivnih področij, ki so: pomnenje, razumevanje, uporaba, analiziranje, vrednotenje in ustvarjanje. Predlagano je, da bi moral biti iz vsakega področja vsaj en učni izid. Šele, ko izobraževalec razvije in določi učne rezultate za določeno učno uro ali nalogu, je pripravljen razmisliti o tehnoloških izboljšavah.
4. Izboljšanje uporabe tehnologij: model predлага aplikacije, ki lahko podprejo trenutno prikazane učne cilje in aktivnosti. Pedagoško kolo se pogosto posodablja z aplikacijami takoj ko so te izdane, in izobraževalci se morajo vprašati, ali obstaja boljša aplikacija ali orodje za izboljšanje njihovega pedagoškega dela.
5. SAMR model - kot je bil že predhodno opisan ima štiri stopnje: »zamenjavo, nadgradnjo, preoblikovanje in redefinicijo (substitution, augmentation, modification, redefinition)« Okvir pomaga izobraževalcem, da ocenijo, v kolikšni meri lahko digitalno podprt učenje in poučevanje preoblikuje njihovo pedagoško prakso.

Model je odličen vir za načrtovanje in razvoj učnih načrtov, oblikovanje učnih ciljev in vključevanje dejavnosti, osredotočenih na udeležence.

Katere so smernice za izobraževalce osnovnih spretnosti?

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.

1. »Smernice za dobro opismenjevanje odraslih« (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.

Principles for good adult literacy work



Adult literacy work is based on a philosophy of adult education which is concerned with personal development and social action.

Adult literacy learning is an active and expressive process. Students have the right to explore their needs and interests, set their own goals and decide how, where and when they wish to learn.



Adult literacy work respects different beliefs, cultures and ways of being. An ethical code of trust and confidentiality underpins all aspects of the work.

Students' knowledge and skills are vital for the effective organisation of adult literacy work. Students should have the opportunity to be involved in all aspects of provision.



Adults learn best when the decision to return to learning is their own and the environment is supportive, relaxed and friendly.

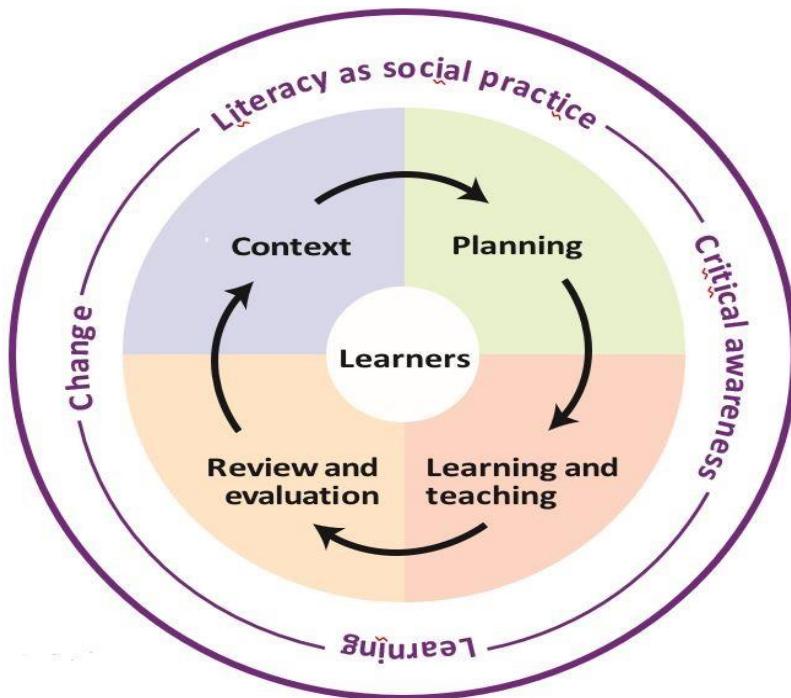
NALA- Principles for Good Adult literacy work (NALA, 2012).

Ta sklop smernic se lahko uporabi kot podpora izobraževalcem osnovnih spremnosti pri vključevanju tehnologije v njihovo pedagoško prakso. Izobraževalcem omogoča, da ne le razvijajo svojo tehnično usposobljenost, temveč jih spodbuja, da pri razvoju učnih načrtov uporabijo na udeleženca osredotočen pristop, pri čemer upoštevajo širši kontekst svojih udeležencev ter upoštevajo njihov učni kontekst in motivacijo za učenje.

2. »Razvoj učnih načrtov: razvijajoči se model za izobraževanje odraslih na področju bralne in računske pismenosti« (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.



Curriculum Development an Evolving Model for Adult Literacy and Numeracy Education (NALA, 2009)

Ta okvir vključuje vsa temeljna načela za vključevanje pismenosti v učne načrte. Poudarja, da je v njegovem središču udeleženec, kar pomeni, da je pedagogika osredotočena na udeleženca. »Model se začne s kontekstom učenja in s tem, kako je razumevanje in delovanje na podlagi konteksta sestavni del dela pri opismenjevanju odraslih. Načrtovanje učenja temelji in izhaja iz našega razumevanja

konteksta. Učenje in poučevanje izhajata iz konteksta in načrtovanja. Preverjanje in evalvacija sta del učenja in poučevanja ter dajeta povratne informacije v kontekst in načrtovanje« (NALA, 2009).

Vsi krogi se med seboj povezujejo in označujejo dinamičen okvir razvoja učnega načrta. Vsak del vpliva na drugega in ga spreminja. V modelu je učenje obravnavano kot družbena praksa, ki spoštuje in ceni udeležence izobraževanja. Kritična zavest je tesno povezana z družbeno prakso, saj se zavedamo, kako se pismenost in učni načrt oblikujeta prek tega,

kako in kje v družbi poteka učenje. Na spremembe se gleda kot na ustvarjanje sprememb pri udeležencu v njegovi samozavesti na področju pismenosti in spretnosti za doseganje njegovih lastnih ciljev. Za doseganje sprememb spodbuja samostojno učenje. Na učenje gledamo kot na aktiven proces, ki temelji na predhodnem znanju, izkušnjah in perspektivi udeleženca. To vključuje neformalno učenje v vsakdanjem življenju. Če je razvoj učnega načrta za opismenjevanje odraslih participativen, se vsi izobraževalci, mentorji in udeleženci učijo s tem, da sodelujejo. Zasnovan je posebej za pomoč izobraževalcem na področju pismenosti pri pripravi učnih načrtov.

3. Model vključevanja predhodnega znanja udeležencev kot vir in začetno izhodišče za doseganje novih izzivov (»The Wealth Model«)

Cilj modela je pomagati udeležencem, da prepozna svoje obstoječe znanje in prednosti (NALA, 2018). Udeležence spodbujamo, da raziskujejo možnosti za nadaljnje učenje na podlagi razumevanja lastnih življenjskih izkušenj in vprašanj, ki se ob tem porajajo (NALA, 2012). Ta pristop je bil razvit kot praktično gradivo za izobraževalce, ki se ukvarjajo s poučevanjem pismenosti odraslih. V njem so navedeni primeri prakse, ki se nanašajo na ta modelni pristop k praksi opismenjevanja odraslih. Vsebuje naslednje teme:

- pristop izobraževalca;
- cilji in interesi udeležencev;
- delo z različnimi kulturami, verami in načini bivanja;
- znanje in veščine udeležencev;
- učno okolje.

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 negativnemu 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.

Okviri, pojasnjeni v tem dokumentu, bodo vključeni v šest modulov programa.

Priloga 2: Seznam platform za samostojno učenje v Modulu 6 – samorazvoj:

	<p>Erasmus+ Projekt ABEDiLi - povezava do e-Pool strani: https://sites.google.com/view/e-pool/home</p>
	<p>NALA: https://www.nala.ie/ Nasvet: https://www.learnwithnala.ie/catalog?pagename=tutor-training</p>
	<p>Coursera: https://www.coursera.org/ Nasvet: https://www.coursera.org/learn/literacy-teaching-learning</p>
	<p>DigCompEdu Framework: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en</p>
	<p>FutureLearn: https://www.futurelearn.com/ Nasveti: https://www.futurelearn.com/courses/using-film-for-literacyteaching https://www.futurelearn.com/courses/short-film-language-teaching</p>
	<p>Udemy: https://www.udemy.com Nasveti: https://www.udemy.com/course/adult-literacy/ https://www.udemy.com/course/introduction-to-social-media-ineducation/ https://www.udemy.com/course/maths-made-easy-for-adultlearners/</p>



Priloga 3: Letni načrt samorazvoja

Delo po koncu Modula 6: Samorazvoj

Ime:

Leto:

Določite **tri cilje**, ki jih želite doseči v tem letu:

1. Spoznavanje platform za samorazvoj; 2. Udeležba na posebnem tečaju o poučevanju pismenosti odraslih; 3. Izpopolnjevanje digitalnih kompetenc pri pouku pismenosti; 4. Raziskovanje platform VR v 2D; 5. Udeležba na VR srečanjih moje skupine; 6. Organizacija VR srečanja (2D) za ostale člane moje skupine; 7. Organizacija VR srečanja za moje udeležence tečaja digitalne pismenosti (2D); 8. Prilagajanje VR sob za učno-vzgojna srečanja; itd.

Cilj	Ali lahko to storim sam? Če ne, kdo mi lahko pomaga?	Kako bom to dosegel?	Kakšni bodo rezultati?	Časovni okvir	Refleksija (Kako sem se odrezal?)

Viri:

1. Battelle for Kids, b.d. Partnership for 21st Century Learning, A Network of Battelle for Kids. [Online]
Dostopno na: <https://www.battelleforkids.org/networks/p21>
2. 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>
3. Jisc, 2020. Applying the SAMR model to aid your digital transformation. [Online]
Dostopno na: <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>
4. 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/>
5. 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/>
6. 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/>
7. Redecker, C., 2017. Okvir 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>
8. Teach thought , 2016. The Padagogy Wheel V4.1. [Online]
Dostopno na: <https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/>

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

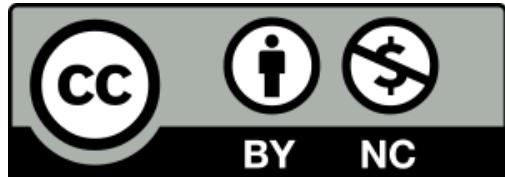


ABEDiLi

ABEDiLi (Adult Basic Education Digital Literacy) projektni partnerji:



Za več informacij obiščite spletno stran projekta: <https://abedili.org/>



To delo ima licenco **Creative Commons
Priznanje avtorstva-Nekomercialno 2.0
Generična (CC BY-NC 2.0) Mednarodna licenca**