

Train the Trainer – guideboken

*Stärka lärare i grundläggande vuxenutbildning –
integrera teknik i undervisningen*



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

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.

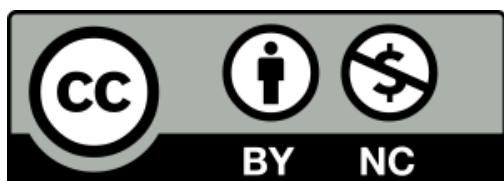


Innehållsförteckning

Introduktion	4
Så här använder du guiden:	4
Modulerna	5
Gruppstorlek	5
Bakgrunden	5
Modul 1: Planera din undervisning	6
Sammanfattning.....	6
Storyboard	8
Bedömning.....	10
Exempel på återkopplingsfrågor	11
Lägg till bilder i Mentimeter	12
Resurser	13
Modul 2: Digitala resurser för undervisning och lärande	14
Sammanfattning.....	14
Storyboard	16
Bedömning.....	18
Exempel på återkopplingsfrågor	19
Resurser	20
Modul 3: Bedömning och återkoppling	21
Sammanfattning.....	21
Storyboard.....	23
Bedömning.....	25
Exempel på återkopplingsfrågor	26
Resurser	27
Modul 4: Tillgänglighet, inkludering och ansvarsfull användning	28
Sammanfattning.....	28
Storyboard	31
Bedömning.....	34
Exempel på återkopplingsfrågor	35
Resurser	36



Modul 5: Stödja grundläggande färdigheter genom teknik.....	38
Sammanfattning.....	39
Storyboard	40
Bedömning.....	42
Exempel på återkopplingsrågor	43
Resurser	44
Modul 6: Självutveckling.....	45
Sammanfattning.....	46
Storyboard	47
Bedömning.....	50
Exempel på återkopplingsfrågor	52
Resurser	53
Appendix 1: Introduktion till ramverk för ABEDiLi Train the Trainer-program.....	54
Vilka ramar bygger programmet på?	54
Vad är ramverk för digital kompetens?	54
1. Den europeiska ramen för lärares digitala kompetens	55
2. Färdigheter för den 20:e århundradet - 4 C:n.....	56
3. Ramverket för digital lärarutbildning.....	57
Vad är designmodeller för att integrera teknik?	58
1. SAMR-modellen	59
2. Blooms digitala taxonomi	60
3. Padagogikhjulet.....	61
Vilka är riktlinjerna för lärare i grundläggande färdigheter?	62
1. Riktlinjer för ett gott läs- och skrivkunnighetsarbete	62
2. Läroplansutveckling: en modell under utveckling för läs- och skrivkunnighet.....	64
3. The Wealth Model	65
Referenser.....	66



Detta arbete är licensierat under
**Creative Commons Attribution-
NonCommercial 2.0 Generic
(CC BY-NC 2.0) International
License**



Introduktion

Train the Trainer: Stärka lärare i grundläggande färdigheter – integrera teknik i undervisningen är en serie med sex online-sessioner och självstyrda aktiviteter. Materialet syftar till att stötta lärare som vill föra in teknik och digitala medier i sin undervisning.

Train the Trainer gör det möjligt för utbildare att utveckla professionell kompetens inom digitala färdigheter och att stödja sina kollegor på inlärningsresan. Förhoppningsvis bidrar det till att vuxenutbildare blir mer mångsidiga i sitt val av digitala resurser och verktyg. Om lärarna har fler verktyg att tillgå blir det också lättare att engagera eleverna och stödja deras lärande.

Sessionerna kan genomföras av alla som har bekantat sig med materialet. Det finns ett komplett paket med resurser för samtliga sex undervisningstillfällen, inklusive storyboards, presentationer, sammanfattningar och dokument med användbar information.

Den som har deltagit i Train the Trainer kan få ett intyg.



Så här använder du den här guiden:

Guiden är utformad för att användas tillsammans med kursen PowerPoint-bilder på www.abedili.org/outputs

Programmet har delats in i 6 moduler. För varje modul hittar du:

- ✓ *Sammanfattning*
- ✓ *Storyboard*
- ✓ *Frågor om bedömning*
- ✓ *Exempel på återkopplingsfrågor för deltagare*
- ✓ *Resurslista*

Använd innehållsförteckningen på sidorna 2 och 3 för att navigera i avsnitten.

Modulerna

Var och en av de sex modulerna har ett specifikt tema. De är tänkta att genomföras under en timme, inklusive både teori och praktik.

En rekommendation är att arbeta med en modul i veckan. Då tar hela programmet sex veckor. Tiden går förstås att anpassa efter dina och dina deltagares behov.

- 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 färdigheter genom teknik
- Modul 6 - Självutveckling

Gruppstorlek



Det finns inga strikta begränsningar för gruppstorleken, men innehållet och upplägget har testats med grupper som består av 6 till 12 deltagare. Programmet kan genomföras digitalt, i en lokal eller under mer flexibla studieformer.

Bakgrund

Train the trainer baseras på en uppsättning digitala referensramar och modeller för vuxenutbildning. Dessa är utformade för att förbättra lärarnas digitala kompetens och att effektivt integrera digitala medier i deras undervisning.

Programmet baseras på en undersökning som kartlägger vilka grundläggande färdigheter lärare efterfrågar. Det syftar till att lärarna får testa och omsätta dessa färdigheter i praktiken. För mer information finns våra primära och sekundära forskningsdokument på www.abedili.org/outputs.

Innehållet fokuserar på att ...



- introducera tekniska ramverk för lärare.
- underlätta för lärare som vill använda digitala verktyg.
- förbättra deltagarnas användning av teknik för att skapa förutsättningar för lärande, engagemang och samarbete.
- lärarna kan fortsätta sitt lärande även efter programmet och självständigt utveckla sina färdigheter mot högre digitala kompetensnivåer.

De referensramar som används fokuserar på att använda teknik för innehållsskapande och lektionsplanering.



Modul 1: Planera din undervisning

Sammanfattning

Modulens titel: Planera din undervisning

Målgrupp: Lärare i den grundläggande vuxenutbildningen

Föreslagen tidsram: 60 minuter

Förberedelse: 30 minuter

Efterarbete: 30 minuter

Antal sessioner: 1, totalt antal timmar: 2

Viktiga utgångspunkter:	DigCompEdu s. 44–49 Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education, s. 21
Aktiviteter	Läranderesultat
Förberedelse: Introduktion till programmet och ramverken som används i modulerna. Under sessionen: • Introduktion och isbrytare • Bildpresentation om val av digitala resurser - DigCompEdu. • Introducera och utforska e-Pool med deltagarna. • Förklara hur Padlet används i undervisningen. Be deltagarna att använda Padlet för att lägga upp två resurser när de planerar sin undervisning. Diskutera varför de väljer dessa resurser och hur dessa resurser kan användas. • Dela skärm för att introducera Mentimeter som ett digitalt verktyg.	1. Välj lämpliga digitala resurser för att förbättra dina deltagares lärande. 2. Skapa och anpassa digitala resurser så att de passar din läroplan. 3. Stöd lärande och undervisningsaktiviteter genom teknik.

Efterarbete: • Skicka länk till ett bedömningsquiz till deltagarna • Skapa ett Mentimeter-konto. Ge också ett exempel på en frågesport eller omröstning riktad till elever. Ändra frågesporten med hjälp av både bilder och text. • Granska dokumentet <i>Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education</i> som ett exempel på hur man utformar en läroplan.	
Resurser som krävs:	Länkar:
1. Internetuppkoppling 2. Bärbar dator, surfplatta eller mobiltelefon 3. Länk till lärplattform som kan skickas till deltagarna via e-post.	E-pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home DigCompEduFramework: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu NALA, 2009: Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/



Storyboard

Läranderesultat:

- Välj lämpliga digitala resurser för att förbättra dina deltagares lärande.
- Skapa och anpassa digitala resurser så att de passar din läroplan.
- Stöd lärande och undervisningsaktiviteter genom teknik.

Aktivitet	Innehåll	Tid	Resurser
Uppgift före sessionen	Dela följande material med deltagarna: • Tillägg 1: Introduktion till ramverk i ABEDiLi Train the Trainer • Länk till e-Pool	30 minuter	• Bilaga 1: Introduktion till ramverk i ABEDiLi Train the Trainer (Skriv ut till PDF sidorna 54-68) • Länk till e-Pool https://sites.google.com/view/e-pool/home
Introduktion	Deltagarna presenterar sig.	10 minuter	Modul 1: PowerPoint-presentation
Isbrytare	Beskriv med en emoji hur du känner inför dagens möte. Lägg upp emojin i chattrutan.	5 minuter	Emojis i lärplattformen
Introduktion till ABEDiLi	Vad ABEDiLi är och vad Train the Trainer fokuserar på. Svara på deltagarnas frågor.	5 minuter	
Info: Välja digitala resurser	Vad du ska tänka på när du väljer digitala resurser.	5 minuter	Modul 1 PowerPoint-presentation
Introduktion till e-Pool	Lägg upp länk i chatten för deltagare. Granska e-Pool med handledaren.	5 minuter	e-Pool-länk: https://sites.google.com/view/e-pool/home
Aktivitet: Padlet + e-Pool	• Introducera Padlet • Dela en padlet-länk • Inlägg: 2 resurser från e-Pool på Padlet som deltagarna kan använda med sina elever. Om samma resurs redan har publicerats klickar du på gilla-knappen.	5 minuter 5 minuter	Padlet-länk Modul 1 PowerPoint-presentation



	• Posta i chatten: Länk till deras Padlet. Varför valde du dessa resurser?	10 minuter	
Valfri	PAUS	5 minuter	
Introduktion till Mentimeter	Skärmdelning som visar hur du loggar in och skapar nya presentationer i Mentimeter. Deltagarna försöker svara i menti.com	5 minuter	Skärmdelning på mötesplattformen Mentimeter-konto www.mentimeter.com www.menti.com
Sammanfattning	Diskutera uppgifter efter kursen och eventuella frågor.	5 minuter	
	• Utan paus • Med paus	TOTALT: 60 min (Totalt: 65 min)	
Uppgifter efter kursen: Skapa en Mentimeter Quiz. Ändra frågesporten. Se över modellen för läroplansutveckling för lärare i grundläggande färdigheter	• Slutför bedömningsquizet - länk skickas till deltagarna. • Skapa ett Mentimeter-konto. • Skapa ett exempel på en frågesport eller en omröstning för sina elever. • Ändra frågesporten med hjälp av både bild och text. • Granska Curriculum Development, s.21, som ett exempel på hur man utformar en läroplan för grundläggande färdigheter.	30 minuter	• Padlet • Instruktioner om hur man lägger till bilder till Mentimeter • Länk till Mentimeter • Länk till Curriculum Development
Valfritt: Lämna tid efter sessionen	Möjlighet att fortsätta oavslutade diskussioner.	upp till 30 min	



Bedömning

1. Hur väljer du en digital resurs?
 - a. Jag överväger inlärningskontexten och läroplansmålen
 - b. Jag tänker på vad mina kollegor använder
 - c. Jag väljer den roligaste resursen

2. Vad är e-Pool?
 - a. En samling av e-böcker
 - b. En samling av användbara webbplatser
 - c. En samling av digitala resurser för undervisningen

3. Vad används Padlet för?
 - a. Det är ett forum för diskussioner
 - b. Det är en app där läraren kan samla digitala etieketter
 - c. Det är en digital anslagstavla för samarbete

4. Vad används Mentimeter för?
 - a. Omröstningar och presentationer i realtid
 - b. Övningsverktyg för metriska system



Google Forms

Förslag på facilitator: Dessa frågor kan ställas med [hjälp av Google Forms](#).



Exempel på återkopplingsfrågor

1. Lärde du dig något om digitala verktyg som kan vara användbart i din undervisning?

a) Ja

b) Nej

Öppet svar: Om du svarade nej, varför?

2. Kan modulen hjälpa dig att integrera teknik i din undervisning när du planerar din undervisning?

a) Ja

b) Kanske

c) Nej

Öppet svar: Om du svarade nej, varför?

3. Finns det något som du vill ändra i den här modulen?

(Öppet svar)



Google Forms

Förslag på facilitator: Dessa frågor kan ställas med [hjälp av Google Forms](#).



Lägg till bilder i 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
Popular question types ?		
 Multiple Choice	 Word Cloud	 Open Ended
 Scales	 Ranking	 Q&A

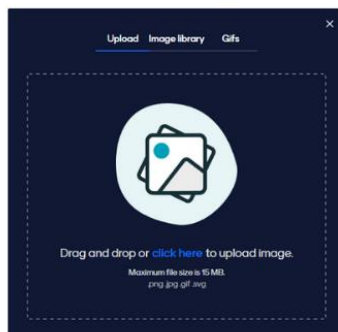
Click Content to modify your question and options

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

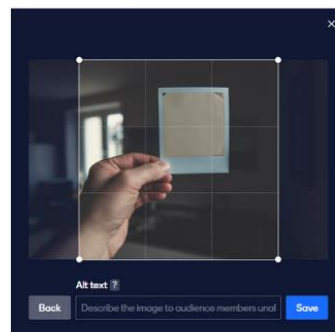


Click to add images

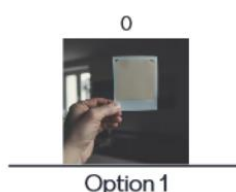
Upload your image or use
Mentimeter repositories



Use cropping tool to
modify picture



Click save
when ready



Option 1

Option 2

Option 3



Click to change or
delete the image

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



Resurser modul 1

Typ av resurs	Resursens namn	Länk till resursen
Online	Introduktion till ABEDiLi	www.abedili.org
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Online	Padlet	www.padlet.com
Online	Mentimeter	www.mentimeter.com
Online	Menti.com	www.menti.com
PowerPoint	Module1_Presentation	www.abedili.org/outputs under avsnitt IO3
PDF-dokument	Module1_Presentation	www.abedili.org/outputs under avsnitt IO3
PNG-bild	Hur man lägger till bilder i Mentimeter	I den här guiden som du når här: www.abedili.org/outputs under IO3-avsnittet
PDF-dokument	Storyboard_Module1	I den här guiden som du når här: www.abedili.org/outputs under avsnitt IO3
PDF-dokument	Summary_Module1	I den här guiden som du når här: www.abedili.org/outputs Under avsnitt IO3
Uppkopplad	Bilaga 1: Introduktion till ramverk i ABEDiLi <i>Train the Trainer</i>	I den här guiden som du når här: www.abedili.org/outputs under avsnitt IO3 (Skriv ut till PDF sidorna 54-68)



Modul 2: Digitala resurser för undervisning och lärande

Sammanfattning

Modulens titel: Digitala resurser för undervisning och lärande

Målgrupp: Lärare i den grundläggande vuxenutbildningen

Föreslagen tidsram: 60 minuter (digitalt)

Föreläsning: 30 minuter

Arbete efter sessionen: 30 minuter

Antal sessioner: 1, totalt antal timmar: 2

Viktiga utgångspunkter:	DigCompEdu s. 52-57 ABEDiLi Secondary Research Document, s. 15-20 Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education, s. 13-17
Aktiviteter	Läranderesultat
Förberedelse: - Läs DigCompEdu s.52-57 och Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education, s 13-17. - Be deltagarna förbereda en kort presentation om sina elever ("Vem är min typiska elev?" och "Vilka färdigheter vill jag att mina elever ska utveckla?"). Under sessionen: - Introduktion: Deltagarna presenterar sina elevprofiler. - Presentation av SAMR-modellen (PowerPoint). Använd verktygen <i>Padlet</i> och <i>Mentimeter</i> för att förstå SAMR-modellen. - Skapa gruppdiskussioner och låt deltagarna välja ett verktyg från e-Pool. Låt deltagarna	- Planera och implementera digitala medier för att förbättra undervisningen - Reflektera över hur digitala verktyg kan stödja dina elevers lärandemål - Förstå användningen av SAMR-modellen, Blooms taxonomi och det pedagogiska hjulet

diskutera användbarheten och möjligheterna med det valda verktyget, med stöd av SAMR-modellen. • Presentation av Blooms taxonomi det pedagogiska hjulet (PowerPoint). Efterarbete: • Länk till bedömnings-quiz skickas till deltagarna. • Be deltagarna formulera ett lärandemål som de ska arbeta med, och välj sedan ett digitalt verktyg som de vill prova. Utvärdera om det digitala verktyget tillför något värde till undervisningen.	
Resurser som krävs	Länkar
1. Internetuppkoppling 2. Bärbar dator, surfplatta eller mobiltelefon 3. Länk till lärplattform som skickas till deltagarna via e-post	Det pedagogiska hjulet: https://designingoutcomes.com/assets/PadWheelV5/PW_ENG_V5.0_Android_PRINT.pdf DigCompEdu: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu NALA, 2009. <i>Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education</i>: https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/



Storyboard

Läranderesultat:

- Planera och implementera digitala medier för att förbättra undervisningen
- Reflektera över hur digitala verktyg kan stödja dina elevers lärandemål
- Förstå användningen av SAMR-modellen, Blooms taxonomi och det pedagogiska hjulet

Aktivitet	Innehåll	Tid	Resurser
Före sessionen	Material som skickas till deltagarna. Be deltagarna förbereda en kort presentation om sina elever ("Vem är min typiska elev?" och "Vilka färdigheter vill jag att mina elever ska utveckla?").	(30 minuter)	DigCompEdu s. 52-57 ABEDiLi sekundärt forskningsdokument s. 15-20 Läroplansutveckling: En utvecklande modell för läskunnighet och räkneutbildning för vuxna s. 13-17
Införandet	Deltagarna presenterar sin elevprofil	15 minuter	
Information: Digitala resurser	Digitala resurser och SAMR-modellen (Påpeka att de fyra stegen i SAMR-modellen inte är "högre eller lägre utvecklingsnivåer", där R är "bättre" än S. SAMR är snarare ett spektrum där alla steg kan användas i olika situationer.)	5 minuter	PowerPoint
Aktivitet: SAMR-modell	Diskutera möjligheterna och användbarheten av SAMR-modellen. Låt deltagarna ge egna exempel på undervisningssituationer och digitala verktyg de använder de fyra stegen.	10 minuter	
Aktivitet: Prova ett nytt digitalt verktyg	Skapa gruppdiskussioner och låt deltagarna välja ett verktyg från e-Pool vill de lära sig mer om.	5 min introduktion 15 min grupparbete	Padlet: www.padlet.com
Info: Blooms taxonomi och Padagogy-hjulet	Introducera den reviderade versionen av Blooms taxonomi och se hur det pedagogiska hjulet använder både SAMR-modellen och Blooms	5 minuter	PowerPoint

	taxonomi för att organisera appar och digitala verktyg.		
Sessionens slut	Möjlighet att dela tankar och ställa frågor.	5 minuter	
Uppgift efter kursen	Slutför bedömnings-quizet som skickas till deltagarna. Be deltagarna formulera ett lärandemål som de ska arbeta med, och sedan välja ett digitalt verktyg som de vill prova. Låt deltagarna använda SAMR-modellen och Blooms taxonomi när de utvärderar om det digitala verktyget tillför något värde till deras undervisning.	30 minuter	Länk till bedömnings-quiz
Till handledaren: Lämna tid efter sessionen	Möjlighet att fortsätta oavslutade diskussioner	upp till 30 min	



Bedömning

1. "Substitution" i SAMR-modellen står för ...

- a) att använda teknik för att omvandla lärande
- b) att använda teknik för att omdefiniera inlärningsaktiviteter
- c) att använda teknik för att ersätta traditionella aktiviteter eller material

2. SAMR-modellen ska ses som ...

- a) nivåer i användningen av digital teknik i undervisningen
- b) ett spektrum där alla steg kan användas i olika situationer
- c) en hierarki i digital undervisning

3. Syftet med Blooms digitala taxonomi är att:

- a) informera lärare om hur man använder teknik och digitala verktyg för att underlätta elevernas inlärningsupplevelser och resultat.
- b) informera lärare om digitala appar som finns tillgängliga för att underlätta elevernas inlärningsupplevelser och resultat.
- c) informera lärare om hur teknik och digitala verktyg används i stället för traditionella läromedel.



Google Forms

Förslag: Dessa frågor kan ställas med hjälp av [Google Forms](#).



Exempel på bedömningsfrågor

1. Lärde du dig om ett digitalt verktyg eller ramverk som kan vara användbart i din undervisning?

- a) Ja
- b) Nej

Öppet svar: Om du svarade nej, varför?

2. Kan den här modulen hjälpa dig att integrera teknik i din undervisning och ditt lärande?

- a) Ja
- b) Kanske
- c) Nej

Öppet svar: Om du svarade nej, varför?

3. Finns det något som du vill ändra i den här modulen?

(Öppet svar)



Google Forms

Förslag: Dessa frågor kan ställas med [hjälp av Google Forms](#).



Resurser

Typ av resurs	Resursens namn	Länk till resursen
Uppkopplad	Introduktion till ABEDiLi	www.abedili.org/outputs
Uppkopplad	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/recommended-tools?authuser=0
PowerPoint	Module2_Presentation	www.abedili.org/outputs Under avsnittet IO3
PDF-dokument	Module2_Presentation	www.abedili.org/outputs Under avsnittet IO3
Uppkopplad	Det pedagogiska hjulet	https://designingoutcomes.com/assets/PadWheelV5/
PDF-dokument	Storyboard_Module2	I guiden som du når här: www.abedili.org/outputs
PDF-dokument	Summary_Module2	I guiden som du når här: www.abedili.org/outputs



Modul 3: Bedömning och återkoppling

Sammanfattning

Titel på modul: Bedömning och återkoppling

Målgrupp: Lärare i den grundläggande vuxenutbildningen

Föreslagen tidsram: 60 minuter (digitalt)

Föreläsning: 30 minuter

Arbete efter kursen: 1 timme

Antal sessioner: 1, totalt antal timmar: 2,5

Viktiga utgångspunkter:	DigCompEdu, s.62-67
Aktiviteter	Läranderesultat
Förarbete: - Gå till e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home och titta på digitala resurser under rubriken "Bedömning". - Läs DigCompEdu s.62-67 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en Under sessionen: - Isbrytare: Lägg upp en länk till Ideaboardz. Be deltagarna beskriva ordet "bedömning" med ett ord och initiera en kort diskussion om vad bedömning betyder för dem. - PowerPoint-presentation av DigCompEdu-ramverket för utvärdering och feedback. Skicka en länk till Ideaboardz efter varje bild för att få igång en chatt. Be eleverna skriva exempel på digitala verktyg som används på varje kompetensnivå.	- Använda digitala medier för att förbättra din formativa och summativa bedömning - Analysera digitala bevis som visar elevernas progression - Använda digital teknik för att ge snabb och riktad återkoppling



• Be eleverna att genomföra bedömnings-quizet. Dela länken https://www.skillschecker.ie/ • Titta på ProProfs Quiz Maker https://youtu.be/xX1BG3WwRvM. Deltagarna diskuterar i mindre grupper. Varje grupp ombeds att skapa en frågesport med tre frågor. Be eleverna att presentera frågesporten för hela gruppen när de återvänder till sessionen. Efterarbete: • Titta på en kort film om Kahoot: https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58 • Använd Kahoot för att skapa en frågesport med 3 frågor. Frågesporten ska kunna användas för bedömning av elever. Ett exempel: 'Vilken mening stavas korrekt?'. • Försök hitta ett lokalt bedömnings- eller återkopplingsverktyg och prova det. Återkoppla i en gruppchatt på lärplattformen.	
Resurser som krävs:	Länkar:
1. Internetuppkoppling 2. Bärbar dator, surfplatta eller mobiltelefon 3. Länk till lärplattform som skickas till deltagarna via e-post	e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home DigCompEdu: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu Ideaboardz: https://ideaboardz.com/ Självskattnings-quiz: https://www.skillschecker.ie/ ProProfs Quiz Maker-video: https://www.youtube.com/watch?v=xX1BG3WwRvM Kahoot från e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/kahoot?authuser=0



Storyboard

Läranderesultat:

- Använda digitala medier för att förbättra din formativa och summativa bedömning
- Analysera digitala bevis som visar elevernas progression
- Använda digital teknik för att ge snabb och riktad återkoppling

Aktivitet	Innehåll	Tid	Resurser
Förkurs Studie	Gå till e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home och titta på digitala resurser under rubriken "Bedömning". Läs DigCompEdu s.62-67 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en	30 minuter	Länk till e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home
Isbrytare	Lägg upp länk till Ideaboardz. Be deltagarna beskriva ordet "bedömning" med ett ord och ha en kort diskussion om vad bedömning betyder för dem.	5 minuter	Länk till Ideaboardz. https://ideaboardz.com/
Aktivitet: Självbedömnings- quiz: progressionsnivå	Dela länken och be deltagarna att genomföra självbedömningsquizet.	10 minuter	Länk till självskattning- sverktyg: https://citoproject.eu/
Info: DigCompEdu bedömning och feedback	Förklaring av DigiCompEdu, för bedömning och feedback.	15 minuter	PowerPoint
	Paus (valfritt)	5 minuter	
Info: ProProfs Quiz Maker	Titta på klipp om hur man gör en ProProfs-quiz	6 minuter	Youtube Klipp



	• https://youtu.be/xX1BG3WwRvM		
Aktivitet: Skapa ditt eget digitala innehåll (ProProfs Quiz)	• Be deltagarna att skapa en frågesport med 3 frågor med endast 1 rätt svar med följande uttalande 'ProProfs quiz maker kan användas för att:' • Placera deltagarna i digitala grupprum. • Be dem skapa frågesport i grupprummen. • Låt eleverna presentera frågesporten för gruppen när de återvänder från break-out-rum.	4 minuter 10 minuter 10 minuter	Grupprum
Aktiviteter efter kursen	• Titta på en 5 min video på Kahoot https://www.youtube.com/watch?v=kldRFjMLR58 • Skapa en frågesport med 3 frågor med Kahoot för bedömning, till exempel 'Vilken mening stavas korrekt?' • Försök hitta ett lokalt bedömnings- eller återkopplingsverktyg och prova det. Skicka feedback till gruppchatten på lärplattformen.	60 minuter	Länk till instruktionsvideon för Kahoot
Till handledaren: Lämna tid efter sessionen	Möjlighet att fortsätta oavslutade diskussioner	upp till 30 min	



Bedömning



För vecka 3:

**Vår bedömning kommer att använda DigCompEdu-
ramverket**

Länk till DigCompEdu:

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



Bedömning

1. Lärde du dig om ett digitalt bedömnings- och feedbackverktyg eller ramverk som kan vara användbart i ett grundläggande färdighetsprogram?

c) Ja

d) Nej

Öppet svar: om du svarade nej, varför?

2. Kan den här modulen hjälpa dig att integrera digital bedömning och feedback i ditt grundläggande färdighetsprogram?

d) Ja

e) Kanske

f) Nej

Öppet svar: om du svarade nej, varför?

3. Finns det något som du vill ändra i den här modulen?

(Öppet svar)



Google Forms

Förslag: Dessa frågor kan ställas med [hjälp av Google Forms](#).



Resurser

Typ av resurs	Resursens namn	Länk till resursen
Online	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Online	Ideaboardz	https://ideaboardz.com/
Online	Frågesport för självbedömning	ProProf frågesport
Online	ProProfs	Youtube-klipp
Online	Kahoot	https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58
PowerPoint	PowerPoint, modul 3	https://abedili.org/outputs under IO3
PDF-dokument	Storyboard_Module 3	I guiden som du når här: https://abedili.org/outputs
PDF-dokument	Summary_Module 3	I guiden som du når här: https://abedili.org/outputs



Modul 4: Tillgänglighet, inkludering och ansvarsfull användning

Sammanfattning

Modulens titel: Tillgänglighet, inkludering och ansvarsfull användning

Målgrupp: Lärare i den grundläggande vuxenutbildningen

Föreslagen tidsram: 60 minuter (digitalt)

Föreläsning: 30 minuter

Arbete efter kursen: 30 minuter

Antal sessioner: 1, totalt antaltimmar: 2

Viktiga utgångspunkter:	Digital Teaching Professional framework, s.57-59 DigCompEdu, s.70, s.84 Principles for Good Adult Literacy Work, s.7, s.15
Aktiviteter:	Läranderesultat

Förberedelse: - Material om Digital Teaching Professional Framework skickas till deltagarna som en föreläsning. - Be deltagarna tänka på sin elevprofil och identifiera ett scenario där de kan ha svårt att få tillgång till eller inkludera tekniken. Under sessionen: - Isbrytare: Elever delar ett scenario där deras elever kämpar med att komma åt eller använda teknik. - PowerPoint-presentation om DigCompEdu om tillgänglighet och inkludering, s. 70 och ansvarsfull användning, s. 84. - Padlet: Be eleverna sammanfatta de positiva och negativa effekterna av att använda teknik och farorna med digitala miljöer. Lista hur eleverna kan skydda sin digitala integritet och sina uppgifter. Båda gruppledarna bör lägga upp sin grupps kommentarer på Padlet.	- Säkerställa att alla elever har tillgång till lärresurser och strategier - Använda teknik för att tillgodose olika elevers behov - Ge eleverna möjlighet att använda digital teknik på ett säkert och ansvarsfullt sätt
---	---

• Visa deltagarna PowerPoint-bilden om ramverket Digital Teaching Professional om jämställdhet och mångfald s. 57-59. • Be eleverna att gå till webbläsaren Microsoft Edge och dirigera dem till en webbplats som e-Pool. Visa eleverna hur man använder Microsoft Immersive Reader-funktionen. Valfritt: istället för Microsoft Edge-webbläsaren kan de öppna Microsoft Office Word och förklara hur man använder den immersiva Reader där. • Be en person från varje grupp att skapa en enkel omröstning med Mentimeter. 'Vad är en mångsidig elev?' 'Vilka digitala verktyg kan du använda för att stödja dem? Under tiden diskuterar de andra möjliga svar Efterarbete: • Läs NALA: s principer för bra läskunnighet för vuxna och det digitala undervisningsramverket s.57-59. Identifiera hur principerna kan hjälpa till att underlätta vägledning om hur de kan använda teknik på ett säkert och ansvarsfullt sätt tillsammans med sina elever. Gör inlägg i chatten i lärplattformen. • Skapa en Mentimeter Poll om säker användning av teknik.i.e. "identifiera en säker e-postadress", "vad är webbadressen/webbadressen till en säker webbplats" osv.	
Resurser som krävs:	Länkar:
1. Internetuppkoppling 2. Bärbar dator, surfplatta eller mobiltelefon 3. Länk till leveransplattform skickas till deltagarna via e-post	e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home National Adult Literacy Agency's riktlinjer för att arbeta med läskunnighet för vuxna: https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Guidelines-for-good-adult-literacy-work.pdf Microsoft Corporation, n.d. <i>Immersive Reader in Microsoft Edge Browser</i>. https://www.microsoft.com/en-us/edge Mentimeter: https://www.mentimeter.com/app

	DigCompEdu: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu Padlet: https://padlet.com/ Digital Teaching Professional Framework: https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Full-v2.pdf
--	--



Storyboard

Mål:

- Säkerställa att alla elever har tillgång till lärresurser och strategier
- Använda teknik för att tillgodose olika elevers behov
- Ge eleverna möjlighet att använda digital teknik på ett säkert och ansvarsfullt sätt

Aktivitet	Innehåll	Tid	Resurser
Uppgift före sessionen	Material skickas till deltagarna som en föreläsning. Be deltagarna att tänka på sin elevprofil och identifiera ett scenario där de kan ha svårt att få tillgång till eller använda tekniken.	(30 minuter)	Digital Teaching Professional framework, s. 57-59 NALA Principles for Good Adult Literacy Work, s. 7 och s.15 DigCompEdu, s. 84
Isbrytare	Deltagarna delar ett scenario där deras elever kämpar med åtkomst till eller användning av teknik.	5 minuter	
Förklara DigCompEdu-ramverket om tillgänglighet, inkludering och ansvarsfull användning	PowerPoint-presentation som beskriver DigCompEdu om tillgänglighet, inkludering och ansvarsfull användning.	10 minuter	PowerPoint-presentation DigCompEdu, s. 70, s. 84
Övning	Padlet: skicka länk till Padlet. Be eleverna att sammanfatta de positiva och negativa effekterna av att använda teknik och farorna med digitala miljöer. Lista hur du kan råda dina elever att skydda sin digitala integritet och sina uppgifter. Gruppledarna bör lägga upp sin grupps kommentarer på Padlet.	10 minuter	Länk till Padlet https://padlet.com/

Aktivitet 2: PowerPoint	Visa deltagarna PowerPoint-bilden på ramverket Digital Teaching Professional om jämställdhet och mångfald.	5 minuter	PowerPoint-presentation The Digital Teaching Professional framework, equality and diversity, s. 57-59
Valfri	Paus	5 minuter	
Övning: Immersive Reader	Be eleverna att gå till webbläsaren Microsoft Edge och dirigera dem till e-Pool. Visa eleverna hur man använder Immersive Reader, dvs. Microsofts högläsningssfunktion	5 minuter	Länk till e-Pool https://sites.google.com/view/epool/home Microsoft Edge-webbläsare
	Valfritt: I stället för Microsoft Edge- webbläsare kan de öppna Microsoft Office Word. Du kan förklara hur de använder Immersive Reader därifrån.		
Skapa en Mentimeter- omröstning om olika elever	Dela en mentimeter- länk. Be en person från varje grupp att skapa en enkel omröstning med Mentimeter. 'Vad är en mångsidig elev?', 'Vilka digitala verktyg kan du använda för att stödja dem?' 'Vad används Immersive Reader till?' Under tiden diskuterar de andra möjliga svar.	15 minuter	Länk till Mentimeter-konto https://www.mentimeter.com/app
Sammanfattning	Diskutera uppgifter och eventuella frågor.	5 minuter	

Uppgifter efter kursen:	Läs NALA:s principer för att arbeta med läskunnighet för vuxna. Reflektera över hur du ger eleverna vägledning om hur de kan använda tekniken på ett säkert och ansvarsfullt sätt. Gör inlägg i chatten i lärplattformen.	15 minuter	Principles for Good Adult Literacy Work, s. 7, s.15 Chatta i lärplattformen
Övning: Skapa digitalt innehåll	Skapa en Mentimeter-omröstning om säker användning av teknik, dvs. identifiera en säker e-postadress, vad är URL / webbadress till en säker webbplats etc.	15 minuter	Länk till Mentimeter-konto https://www.mentimeter.com/app



Bedömning

1. Hur kan vi se till att alla elever kommer digital teknik åt och inkluderas i arbetet?
 - A. Genom att se till att alla elever har tillgång till den digitala teknik som används.
 - B. Genom att se till att klassrummet är starkt upplyst.
 - C. Genom att presentera nya digitala verktyg för eleverna.

2. Vilket av följande beskriver eleverna bäst?
 - A. Olika elever vill arbeta med olika material.
 - B. Olika elever har olika egenskaper, t.ex. olika akademiska och fysiska förmågor samt olika etniska, religiösa och socioekonomiska bakgrunder.
 - C. Olika elever har alla samma förväntningar och speciella behov.

3. För att stödja elevens olika behov kan du ...
 - A. välj digitala pedagogiska strategier som svarar mot elevernas digitala situation, t. ex. deras teknikanvändning, tillgänglighet, kompetenser, förväntningar och attityder.
 - B. Se till att alla läromedel är desamma och inte avviker från den föreskrivna läroplanen.
 - C. Se till att alla elever uppnår en kvalifikation efter att ha deltagit i ett program.



Exempel på bedömningsfrågor

1. Lärde du dig om hur du kan hjälpa elever med tillgänglighet och inkludering?

a) Ja

b) Nej

Öppet svar: om du svarade nej, varför?

2. Kan den här modulen hjälpa dig att förbättra elevernas tillgänglighet, inkludering och ansvarsfulla användning av teknik?

a) Ja

b) Kanske

c) Nej

Öppet svar: om du svarade nej, varför?

3. Är det något som du vill ändra i den här modulen?

(Öppet svar)



Google Forms

Förslag: Dessa frågor kan ställas med [hjälp av Google Forms](#).



Resurser

Typ av resurs	Resursens namn	Länk till resurs
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Online PDF Dokument	NALA-riktlinjer för bra läskunnighet för vuxna, s. 7, s.15	https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Riktlinjer-för-god-vuxen-läskunnighet-arbete.pdf
Online PDF Dokument	Digital Teaching Professional Network, s. 57-59.	https://www.et-foundation.co.uk/wp-innehåll/uppladdningar/2018/11/18/1101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Undervisning-Professionell-Ramverk-Full-v2.pdf
Online	Avancerad läsare i Microsoft Edge Browser	https://www.microsoft.com/en-us/edge
Online	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/app
Online	Paddlade	https://padlet.com/
Online PDF Dokument	Europeisk ram för lärares digitala kompetens: DigCompEdu, s. 70, s. 84.	https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466
PowerPoint	Modul4_Presentation	www.abedili.org/outputs under IO3
PDF-dokument	Modul4_Presentation	www.abedili.org/outputs under IO3
PDF-dokument	Storyboard_Module4	I guiden som du når här: www.abedili.org/outputs

PDF-dokument	Summary_Module4	I guiden som du når här: www.abedili.org/outputs
--------------	-----------------	--



Modul 5: Stödja grundläggande färdigheter genom teknik

Modulens titel: Stödja grundläggande färdigheter genom teknik

Målgrupp: Lärare i den grundläggande vuxenutbildningen

Föreslagen tidsram: 60 minuter (digitalt)

Föreläsning: 30 minuter

Efter kursarbete: 30 minuter

Antal sessioner: 1, totalt antal timmar: 2

Viktiga utgångspunkter:	DigCompEdu s. 74-75 NALA guidelines for basic skills educators ABEDiLi Secondary Research Document, s. 24-28 The 4Cs ur Secondary Research Document s. 4-5
Aktiviteter	Läranderesultat
Förberedelse: - Material som skickats till deltagarna i förväg: DigCompEdu, NALA Guidelines for Basic Skills Educators, Four Cs. Repetition av tidigare moduler. Under sessionen: - Isbrytare, lös Wordle-pusslet: Visa deltagarna hur man spelar Wordle och bjud in dem att spela det genom att lägga upp länken i chatten. - Presentation om DigCompEdu, NALA:s riktlinjer och 4C. PowerPoint-presentationer på viktiga punkter i ramverken. En kort diskussion om hur de skulle kunna använda vart och ett av dessa ramverk för att förbättra sin nuvarande praxis.	- Engagera eleverna aktivt genom teknik - Uppmuntra eleverna att använda teknik för att förbättra sina digitala färdigheter - Använda digital teknik för att stödja grundläggande läs- och skrivfärdigheter

• Demonstration av One Note Immersive reader. Demonstration av högläsning via Microsoft Word. Möjlighet för deltagare att ladda ner och prova One Note Immersive Reader. Alternativt kan deltagarna testa versionen som finns i Microsoft Word. • Placera deltagarna i grupper och be dem välja ett digitalt media från e-Pool för var och en av de 4 C:na som de kan använda i sin praktik. Presentera resultaten med Padlet. "Hur kan jag använda den här resursen för att stödja mina elever?". • Avslutning: Diskutera eventuella frågor. Arbete efter kursen: • Välj en digital resurs eller ett digitalt verktyg i e-Pool som stöttar dina elevers läs- och skrivförmåga. Tänk på dina elevers behov och mål.	
Resurser som krävs	Länkar
1. Internetuppkoppling 2. Bärbar dator, surfplatta eller mobiltelefon 3. Länk till lärplattform som skickas via e-post till deltagarna 4. Microsoft Word 5. Microsoft Edge-webbläsare 6. Länk till Zoom eller liknande som skickas via e-post.	DigCompEduFramework s. 74-75: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu ABEDiLi Secondary Research Document: www.abedili.org Länk till Wordle: nytimes.com OneNote- eller Word Online-version: https://www.onenote.com/download e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home Padlet: https://padlet.com/



Storyboard

Mål:

- Engagera eleverna aktivt genom teknik
- Uppmuntra eleverna att använda teknik för att förbättra sina digitala färdigheter
- Använda digital teknik för att stödja elevernas grundläggande läs- och skrivfärdigheter

Aktivitet	Innehåll	Tid	Resurser
Före sessionen	Material som skickats till deltagarna: DigCompEdu, NALA Guidelines for Basic Skills Educators, Four Cs. Sammanfattning av tidigare moduler.	30 min	DigCompEdu (s. 74-75), ABEDiLi Secondary Research Document, s. 24-28), 4C (Secondary Research s. 5-6) PDF-diagram som visar moduler och var vi är nu
Isbrytare	Lös Wordle-pusslet: Anvisningar om hur man spelar Wordle Be deltagarna att prova länken som delas i chatten.	5 min 5 min	PowerPoint-bild Länk till Wordle: nytimes.com
Presentation av DigComp Edu, NALA:s riktlinjer för lärare och 4C	Bildspel på viktiga punkter i ramverken En kort diskussion om hur deltagarna kan använda ramverken för att förbättra sin nuvarande praxis.	10 min 5 min	PowerPoint-bilder
Immersive reader	Demonstration av One Note Immersive Reader och hur det används. Demonstration av uppläsning genom Microsoft Word. Möjlighet för deltagare att ladda ner och prova One Note Immersive Reader. Alternativt kan deltagarna använda	5 min 5 min	Länk till OneNote Immersive Reader: https://www.onenote.com/download Word

	Microsoft Word-versionen.		
	Valfri paus	5 min	
Brainstorming	I grupprum, välj ett digitalt media från e-Pool för de 4 C:na som du kan använda i din praktik. Presentera dina resultat på Padlet. "Hur jag kan använda den här resursen för att stödja mina elever?".	10 min 10 min	Länk till e-Pool Länk till Padlet
Sammanfattning	Diskutera eventuella frågor.	5 min	PowerPoint-bild
	• Utan paus • Med paus	60 min 65 min	
Uppgifter efter kursen:	• Välj en digital resurs eller ett digitalt verktyg i e-Pool att använda tillsammans med dina elever för att stödja deras läs- och skrivförmåga. Tänk på dina elevers behov och mål. Tänk också på: • hur du kan planera din undervisnings-session så att eleverna utvecklar alla 4C-färdigheter, dvs. inte bara läsa och skriva	30 min	Länk till e-Pool https://sites.google.com/view/epool/home
Till handledaren: Lämna tid efter sessionen	Möjlighet att fortsätta oavslutade diskussioner	upp till 30 min	

Bedömning

1. Vad används Immersive Reader till?

- A. Omröstningar och presentationer i realtid
- B. Att förbättra läsningen för människor oavsett ålder eller förmåga.
- C. Leverera kurser digitalt

2. Vad är 4C?

- A. Kommunikation, samarbete, kritiskt tänkande och inlärningsförmåga
- B. Kommunikation, samarbete, läroplan och kreativitet
- C. Kommunikation, samarbete, kritiskt tänkande och kreativitet

3. Vilket digitalt verktyg ska uppmuntra samarbete?

- A. Padlet
- B. Google översättning
- C. Pons online ordbok



Förslag: Dessa frågor kan ställas med [hjälp av Google Forms](#).



Exempel på bedömningsfrågor

1. Lärde du dig något om digitala verktyg eller ramverk som kan vara användbart för att stödja grundläggande färdigheter genom teknik?

a) Ja

b) Nej

Öppet svar: om du svarade nej, varför?

2. Kan den här modulen hjälpa dig att integrera teknik i din undervisning?

a) Ja

b) Kanske

c) Nej

Öppet svar: om du svarade nej, varför?

3. Är det något som du vill ändra i den här modulen?

(Öppet svar)



Google Forms

Förslag: Dessa frågor kan ställas med hjälp av Google Forms.



Resurser

Typ av resurs	Resursens namn	Länk till resursen
PDF-dokument	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
PDF-dokument	Secondary Research	www.abedili.org/outputs
Online	Introduktion till ABEDiLi	www.abedili.org
Online	e-pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Online	Ordle	https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html
Online	Ladda ned OneNote	https://www.onenote.com/download
Online	Paddlade	www.padlet.com
PowerPoint	Module5_Presentation	www.abedili.org/outputs under IO3
PDF-dokument	Module5_Presentation	www.abedili.org/outputs under IO3
PDF-dokument	Storyboard_Module5	I guiden som du når här: www.abedili.org/outputs
PDF-dokument	Summary_Module5	I guiden som du når här: www.abedili.org/outputs



Modul 6: Självutveckling

Modulens titel: Självutveckling

Målgrupp: Lärare i den grundläggande vuxenutbildningen

Föreslagen tidsram: 60 minuter (digitalt)

Föreläsning: 30 minuter

Efter kursarbete: 30 minuter

Antal sessioner: 1, totalt antal timmar: 2

Viktiga utgångspunkter:	DigCompEdu s. 36-41 ABEDiLi Secondary Research Document s. 24-28
Aktiviteter	Läranderesultat
Förberedelse: Lista över plattformar skickas till deltagarna. Under sessionen: • Inledning: Beskriv hur du känner dig idag och inför de plattformar som du bekantade dig med inför dagens session. Motivera. • Presentation: Teoretisk bakgrund till Virtual Reality som en ny undervisningsinlärningsmiljö med hjälp av Mozilla Hubs och PowerPoint. • Visuell demonstration av Mozilla-nav via skärmdelning • Immersive Reader: deltagarna följer länken till det förberedda rummet i Mozilla Hubs och lär sig att komma in i utrymmet, skapa en avatar, ställa in ljud och video, flytta, ta foton etc. • Sammanfattning: kom tillbaka till huvudverktyget för samtal (t.ex. i	1. Bedöma och reflektera över ditt eget lärande 2. Anpassa strategier för att utveckla dina digitala färdigheter och pedagogik 3. Hantera din egen och elevernas identitet online

Zoom), diskutera de öppna frågorna och uppgiften efter kursen. Efterarbete: - Fyll i en utvecklingsplan. Läraren är tillgänglig för individuella sessioner om utvecklingsplaner med var och en av deltagarna. - Fortsätt samarbetet med kollegor i Mozilla Hubs. När lärarna är bekväma med Mozilla Hubs kan de introducera det i sin undervisning med eleverna.	
Resurser som krävs:	Länkar:
- Internetuppkoppling - Bärbar dator, surfplatta eller mobiltelefon - Länk till lärplattform som skickas till deltagarna via e-post	DigCompEduFramework https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu ABEDiLi Secondary Research s. 24-28 www.abedili.org Pdf-dokument med lista över plattformar: www.abedili.org Udemys webbplats: https://www.udemy.com Futurelearns webbplats https://www.futurelearn.com Webbplatsen Learn with NALA https://www.learnwithnala.ie/catalog?pagename=tutor-training Courseras webbplats: https://coursera.org/ Länk till MozillaHubs: https://hub.link/xGv9o6i Länk till Digital Educational Escape Room (DEER) https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi Digital Education Escape Room för elever www.abedili.org Pdf-dokumentet <i>Mall för utvecklingsplan</i> www.abedili.org/outputs



Storyboard

Lärandemål:

- Bedöma och reflektera över ditt eget lärande
- Anpassa strategier för att utveckla dina digitala färdigheter och pedagogik
- Hantera din egen och elevernas identitet online

Aktivitet	Innehåll	Tid	Resurser
Förarbete	Skicka listan med länkar för plattformar där vuxenutbildare kan utveckla sina digitala färdigheter <i>Uppgift inför kursen:</i> Gör en översikt över plattformarna. Välj den bäst lämpade plattformen för den första kursen du ska ha, dela dina resultat med andra deltagare i kursen, diskutera fördelar och nackdelar med var och en av plattformarna	1-3 timmar	PDF-dokument med listan över plattformar
Genomförande	Beskriv hur du känner dig idag och i arbetet med den plattformar som du granskade inför dagens session. Motivera.	6 minuter	Power Point Slide med plattformarnas logotyper
Presentation: Teoretisk bakgrund	Presentera Virtual Reality som en ny undervisnings- och inlärningsmiljö med hjälp av PowerPoint. Gör en översikt av MozillaHubs.	10 minuter	PowerPoint-presentation om Virtual Reality i allmänhet MozillaHubs i synnerhet

Visuell demonstration	Visa deltagarna via skärmdelning hur du: ✓ Går in på plattformen ✓ Skapar en avatar ✓ ställer in mikrofon ✓ flyttar ✓ slår på din video ✓ tar en selfie ✓ delar din skärm (valfritt)	15 minuter	2. Skärmdelning
Immersive Reader	Deltagarna kommer att bekanta sig med olika MozillaHubs-funktioner. Lägga upp en länk till MozillaHubs i chatten. Be deltagarna att följa länken. Stäng av mikrofoner och kameror på din videokonferensplattform. Ge instruktioner steg för steg. När alla deltagarna är i Mozilla Hubs kan du fortsätta interaktionen där.	25 minuter	3. Länk till MozillaHubs: https://hub.link/xGv9o6i
Sammanfattning	Kom tillbaka tillsammans med deltagarna till huvudvideokonferensverktyget. Ge dem tid för frågor. Hänvisa eleverna till bedömningsquiz på MozillaHubs.	4 minuter	Pdf med uppgiften som deltagarna ska göra efter kursen. Länk till bedömningsquizet på MozillaHubs.
Uppgift efter kursen	Reflektion: ge deltagarna mallen för utvecklingsplan för de kommande 12 månaderna.		Mall för utvecklingsplan
Tid	• Förstudie 1-3 h • Utan paus • Med paus	1-3 t 60 min 65 min	
Till handledaren:	Lämna lite tid efter sessionen för att fortsätta diskussionerna. Läraren är tillgänglig för utvecklingsplan i 30 minuters individuella sessioner med deltagarna. För att hantera handledarens egen online-identitet ska DEER spelas. För att hantera elevernas identitet - erbjud DEER för elever.		Länk till DEER: https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi Länk till DEER för elever (valfritt)

Valfri aktivitet	Detta MozillaHubs-rum kan användas för nästa möte med kollegor för att diskutera de kurser som nämns ovan. Mötena kan ha formen av en studiestödsgrupp. Utnämningar för dessa möten kommer att fastställas av deltagarna på eget initiativ. När lärarna är säkra med Mozilla Hubs kan de introducera det i sin undervisning.	30-60 min per möte	Länk till MozillaHubs: https://hub.link/xGv9o6i
------------------	---	--------------------	---



Bedömning

1. Mozilla Hubs är:

- A. dyr
- B. ett projekt med öppen källkod

2. MozillaHubs är:

- A. en 2D virtual reality-plattform
- B. en 3D virtual reality-plattform
- C. en 2D- och 3D-plattform för virtuell verklighet

3. MozillaHubs är utformad

- A. för en specifik webbläsare
- B. endast för Oculus Quest-headset
- C. alla headset och webbläsare

4. För att komma åt MozillaHubs som deltagare behöver du:

- A. registrera dig med din fullständiga adress
- B. inget konto

5. För att komma åt rummet måste du:

- A. registrera dig i MozillaHubs
- B. ha en länk till rummet

6. Skapat rum i MozillaHubs är tillgängligt:

- A. för alla på internet
- B. endast för dem som har rätt länk

7. MozillaHubs rum:

- A. kan användas många gånger

- B. är ett engångsrum

8. För att skapa ett MozillaHubs-rum behöver du

- A. registrera dig med din fullständiga adress och ID
- B. registrera dig med din e-postadress

9. Avatar-, röst-, foto-, video- och chattdata:

- A. lagras i 5 år på MozillaHubs-servrar
- B. lagras endast när du är inloggad
- C. raderas inom 72 timmar om du inte fäster dem

10. Du kan använda MozillaHubs för att:

- A. göra en lektion där ni bara pratar med varandra
- B. genomför en lektion med video, ljud och andra visuella hjälpmedel



Google Forms

Förslag: Dessa frågor kan ställas med [hjälp av Google Forms](#).



Exempel på bedömningsfrågor

1. Lärde du dig om en Virtual Reality-plattform som du kan använda?

A. Ja

B. Nej

Öppet svar: om du svarade nej, varför?

2. Kan den här modulen hjälpa dig att integrera Virtual Reality i din undervisning?

A. Ja

B. Kanske

C. Nej

Öppet svar: om du svarade nej, varför?

3. Finns det något som du vill ändra i den här modulen?

(Öppet svar)



Google Forms

Förslag: Dessa frågor kan ställas med [hjälp av Google Forms.](#)



Resurser

Typ av resurs	Resursens namn	Länk till resursen
Pdf-dokument	Lista över plattformar för självstudier	www.abedili.org
PowerPoint	Presentation av modul 6	www.abedili.org/outputs
Pdf-dokument	Mall för utvecklingsplan	www.abedili.org
Online	Länk till MozillaHubs Room	https://hub.link/xGv9o6i
Online	Länk till DEER på engelska	https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi
Pdf-dokument	Storyboard_Module6	I guiden som du når här: www.abedili.org/outputs
Pdf-dokument	Summary_Module6	I guiden som du når här: www.abedili.org/outputs
Pdf-dokument	Assessment_Module6	I guiden som du når här: www.abedili.org/outputs



Bilaga 1: Introduktion till ramverk i ABEDiLi Train the Trainer-programmet

Vilka ramverk används i detta program?

Det finns tre typer av ramverk eller modeller som används i detta program. Följande dokument ger en bred översikt över de ramverk som används, och mer fullständiga förklaringar av deras användning i praktiken får du genom programmet Train the Trainer. De ramverk som används i programmet är följande:

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

Vad är 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: att använda digital teknik på meningsfulla och fördelaktiga sätt
- Färdigheter på högre nivå: att använda teknik på ett stärkande och transformativt sätt

I ett pedagogiskt sammanhang är en kompetensmodell ett ramverk för att beskriva lärares färdigheter och behov. Det är en uppsättning kompetenser som tillsammans definierar lärares framgångsrika prestation (Redecker, 2017). Lärare behöver specifik digital kompetens för att använda digital teknik på ett kritiskt, effektivt och kreativt sätt i undervisningen. Programmet *Train the Trainer* visar lärare hur de kan använda dessa ramverk i sin praktik.



Följande tre digitala ramverk används i programmet Train the Trainer:

1. Det europeiska ramverket för lärares digitala kompetens (DigCompEdu)

Det europeiska ramverket för lärares digitala kompetens (DigCompEdu) beskriver specifika digitala kompetenser som lärare behöver för att förbättra undervisningen. Modellen delar in digitala kompetenser i tre områden: lärares professionella engagemang, lärares pedagogiska kompetenser och elevernas kompetenser.

De sex DigCompEdu-områdena fokuserar på olika aspekter av lärares yrkesverksamhet:

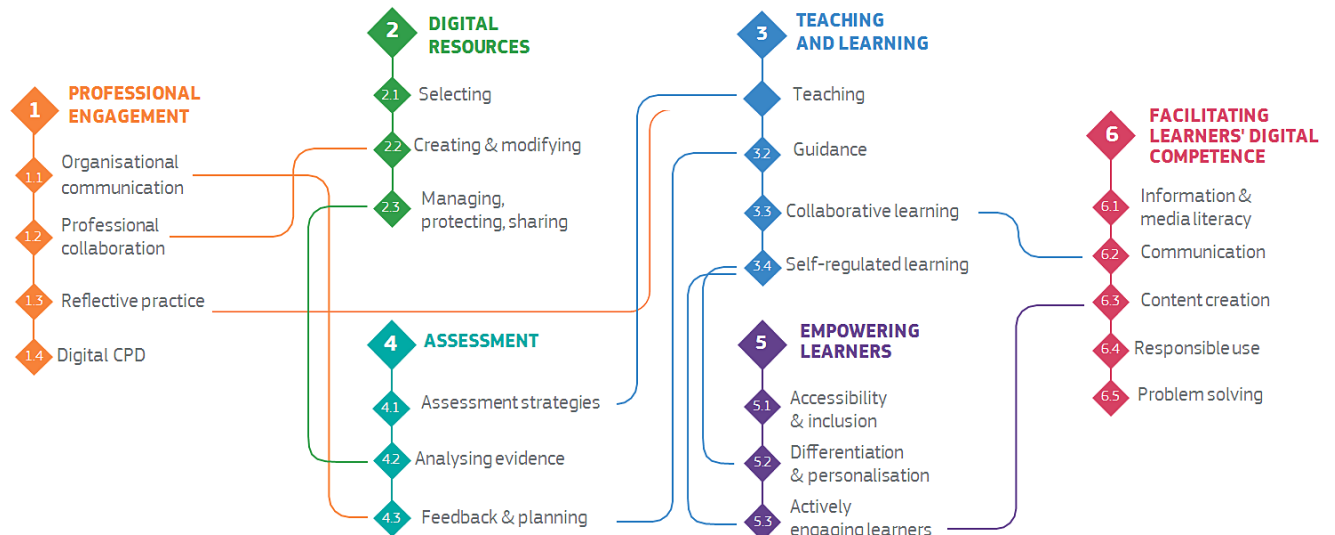
1. Använda digital teknik för kommunikation, samarbete och professionell utveckling.
2. Skapa och dela digitala resurser.
3. Hantera och administrera användningen av digital teknik i undervisning och lärande.
4. Använda digital teknik och strategier för att förbättra bedömningen av elevernas kunskaper.
5. Använda digital teknik för att förbättra inkludering, individualisering och elevernas aktiva engagemang.
6. Göra det möjligt för eleverna att använda digital teknik kreativt och säkert för information, kommunikation och samarbete, samt skapande av digitalt innehåll.



**Educators' professional
competences**

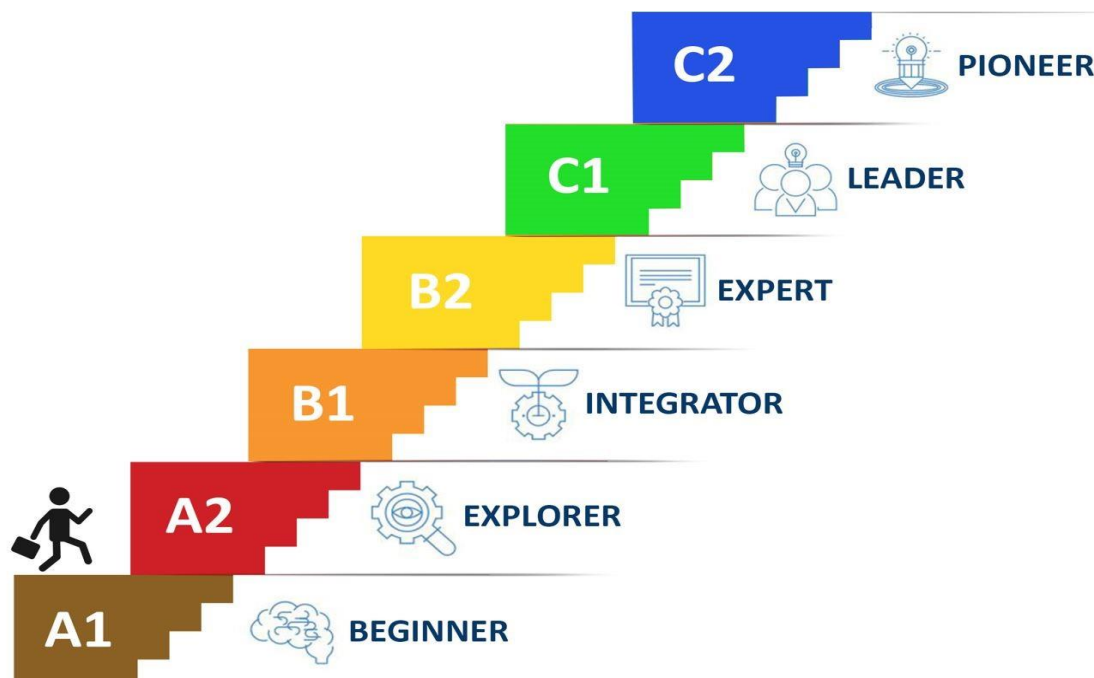
**Educators' pedagogic
competences**

**Learners'
competences**



DigiCompEdu (Redecker, 2017)

Dessa sex kompetenssteg är kopplade till de sex färdighetsnivåer, från A1 till C2:



Den gemensamma europeiska referensramen för språk (CEFR), (Redecker, 2017).

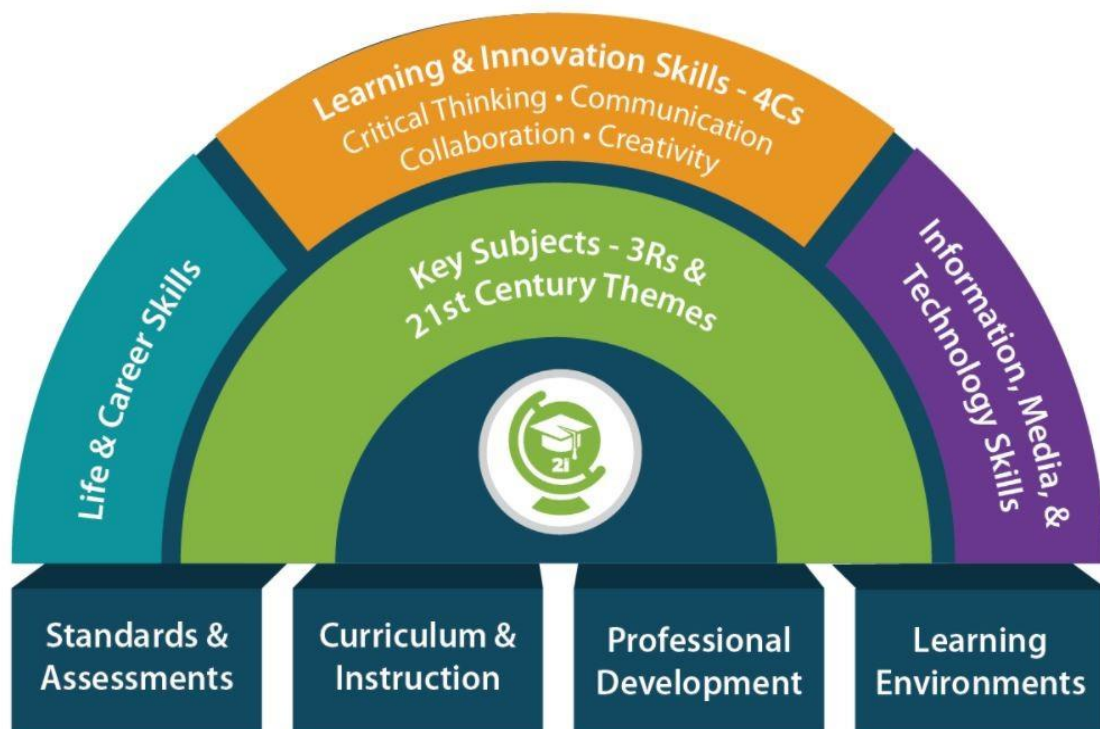
DigiCompEdu tillhandahåller ett ramverk för lärares digitala kompetenser och anger en mall från vilken kunskap kan utvecklas. Det gör det också möjligt för lärare att förstå och själv bedöma sina

styrkor och svagheter. Lärarna kan beskriva olika stadier och nivåer i sin digitala kompetensutveckling.

2. Färdigheter i det 20:e århundrandet – 4 C:n

The Framework for 21st Century Learning designades av lärare och skolor i USA. Ramverket utformades för att hjälpa lärare att integrera färdigheter i undervisningen i centrala akademiska ämnen, samt att utveckla en gemensam vision för lärande. Inom ramverket identifierades fyra viktiga inlärnings- och innovationsfärdigheter som på engelska kallas 4 C: kritiskt tänkande, kommunikation, samarbete och kreativitet.

Dessa kompetenser ses som avgörande för att förbereda eleverna för framtiden.



Framework (Battelle for Kids, nd)

4C guidar lärarna när de utformar och utvecklar sina undervisnings- och inlärningsstrategier. De ger en grundläggande bas när de introducerar det digitala sammanhanget och de digitala färdigheter som krävs för lärare i det 20:e århundrandet.

3. Ramverket för digital lärarprofession

Digital Teaching Professional Framework (DTPF) är utformat för undervisning och utbildning av lärare i Storbritannien. Det ger en uppsättning professionella standarder för förbättrat lärande

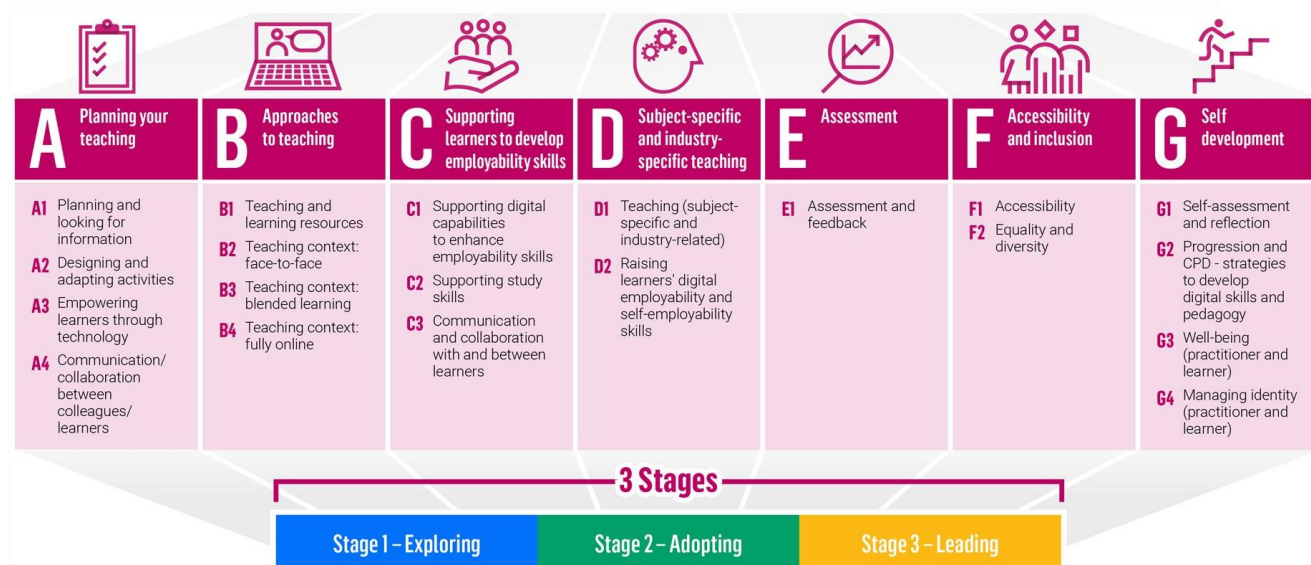
(Education and Training Foundation, 2019). Tre kompetensnivåer fastställs, anpassade för det europeiska ramverket för lärares digitala kompetens:

Steg 1: Utforska - utövare tar till sig ny information och utvecklar grundläggande digitala metoder.

Steg 2: Involvera - utövare tillämpar digitala metoder och utökar dem ytterligare.

Steg 3: Ta ledningen – utövare förmedlar sin kunskap till andra och kritiserar befintliga modeller.

Elementen i ramverket, anpassade för DigiCompEdu:



Den digitala ramen för lärare (Education and Training Foundation, 2019).

Ramverket inkluderar gratis digitala träningsmoduler som ger certifiering. De illustrerar hur bra undervisning och lärande med teknik kan se ut. Den första delen ger en praktisk inblick för lärare att förstå vilka digitala kompetenser som krävs, bedöma deras kompetensnivå och upptäcka var de behöver fortbilda sig. Den andra delen visar hur lärare kan använda digital teknik i sin undervisning för att nå effektivare lärandemål. Deltagarna kommer att introduceras till dessa begrepp i vårt program *Train the trainer*.

Vad är modeller för undervisningsdesign för att integrera teknik?

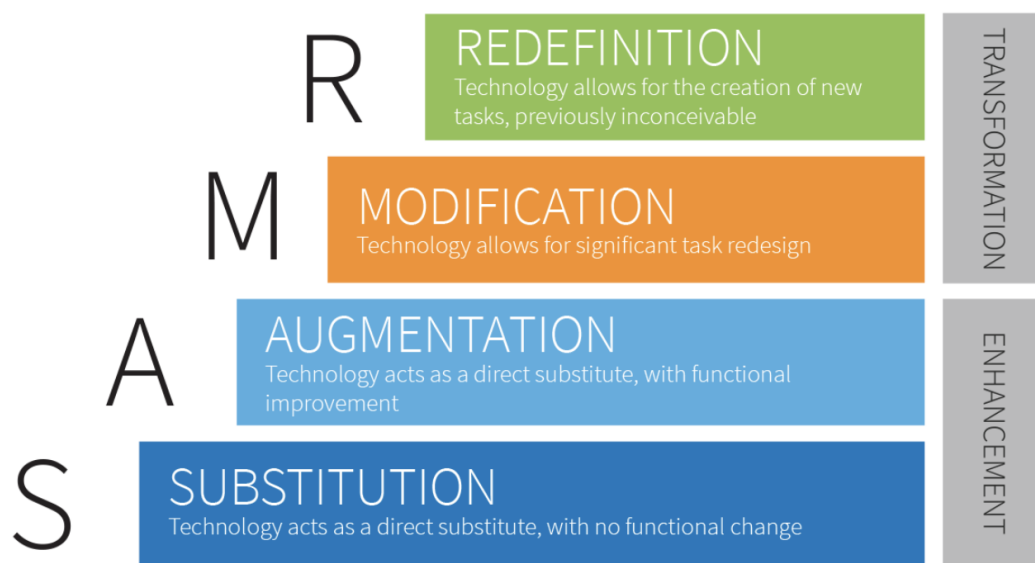
Modeller för undervisningsdesign visar lärare hur man integrerar digitala medier i undervisningen. Dessa modeller ger riktlinjer för att organisera lämpliga undervisningsstrategier för att uppnå sina mål med hjälp av teknik. De hjälper till att skapa instruktionsupplevelser för att underlätta lärandet så effektivt som möjligt. Följande modeller introduceras i programmet Train the Trainer:



1. SAMR

SAMR kategoriserar fyra olika grader av teknikintegration i klassrummet. Det är ett ramverk som visar hur användningen av digital teknik kan förändra klassrumsbaserad undervisning och lärande.

SAMR kan användas av lärare som överväger hur de kan använda digital teknik i sin undervisning (Jisc, 2020). Förkortningen står för substitution, augmentation, modification och redefinition. De fyra olika kategorierna beskrivs i bilden:



SAMR (Jisc, 2020)

De två första kategorierna – ersättning och förstärkning – är där teknik ersätter ett traditionellt undervisningsverktyg eller metod utan att ha någon dramatisk inverkan på lärandet. Det kan till exempel vara användningen av en interaktiv whiteboard i stället för en traditionell whiteboard eller overheadprojektor. Tekniken är mer avancerad men lektionsdesignen och inlärningsresultatet är i princip desamma. (Jisc, 2020).

De följande två stegen – modifiering och omdefiniering – illustrerar hur digital användning leder till en "betydande förändring av hur undervisning och lärande planeras och levereras. Om införandet av teknik leder till en helt ny praxis har omdefiniering ägt rum" (Jisc, 2020). Dessa två leder alltså till att i större grad skapa digital transformation och faktisk förändring av lektioner och lärandemål.

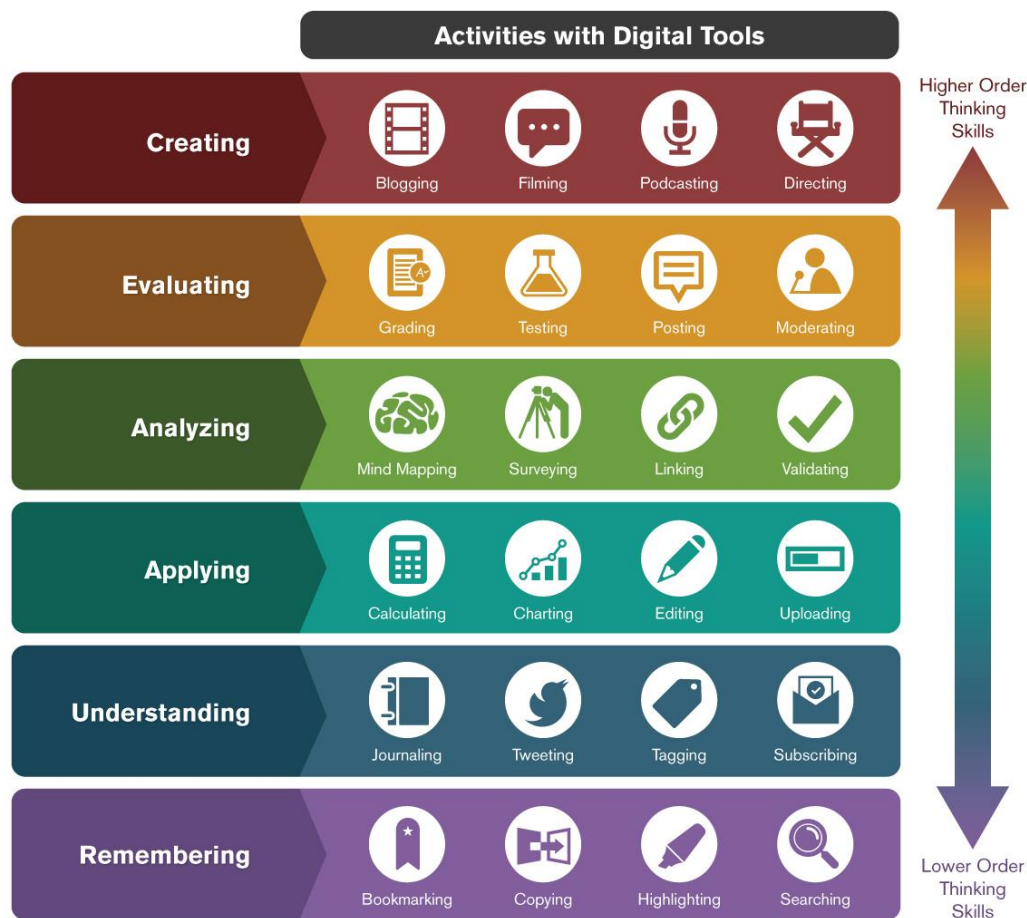
Train the Train rekommenderar att SAMS används flexibelt och att lärare arbetar inom samtliga fyra kategorier. Sammanhanget och det önskade läranderesultatet måste avgöra vilket steg som passar

bäst. När lärare förstår hur teknik kan komplettera deras praxis kan SAMR användas för att ta ytterligare steg.

2. 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 kategorierna och anpassar dem till en digital miljö. De aktiviteter och resultat som är förknippade med de sex kognitiva nivåerna flyttar alltså från papper och griffeltavla till en digital form. Taxonomin hjälper lärare att se hur man använder teknik och digitala verktyg för att underlätta elevernas inläring och resultat. Effektverben är användbara för lektionsplanering, bedömning och planering av inläring som bygger på tänkande och komplexitet.

Bloom's Digital Taxonomy

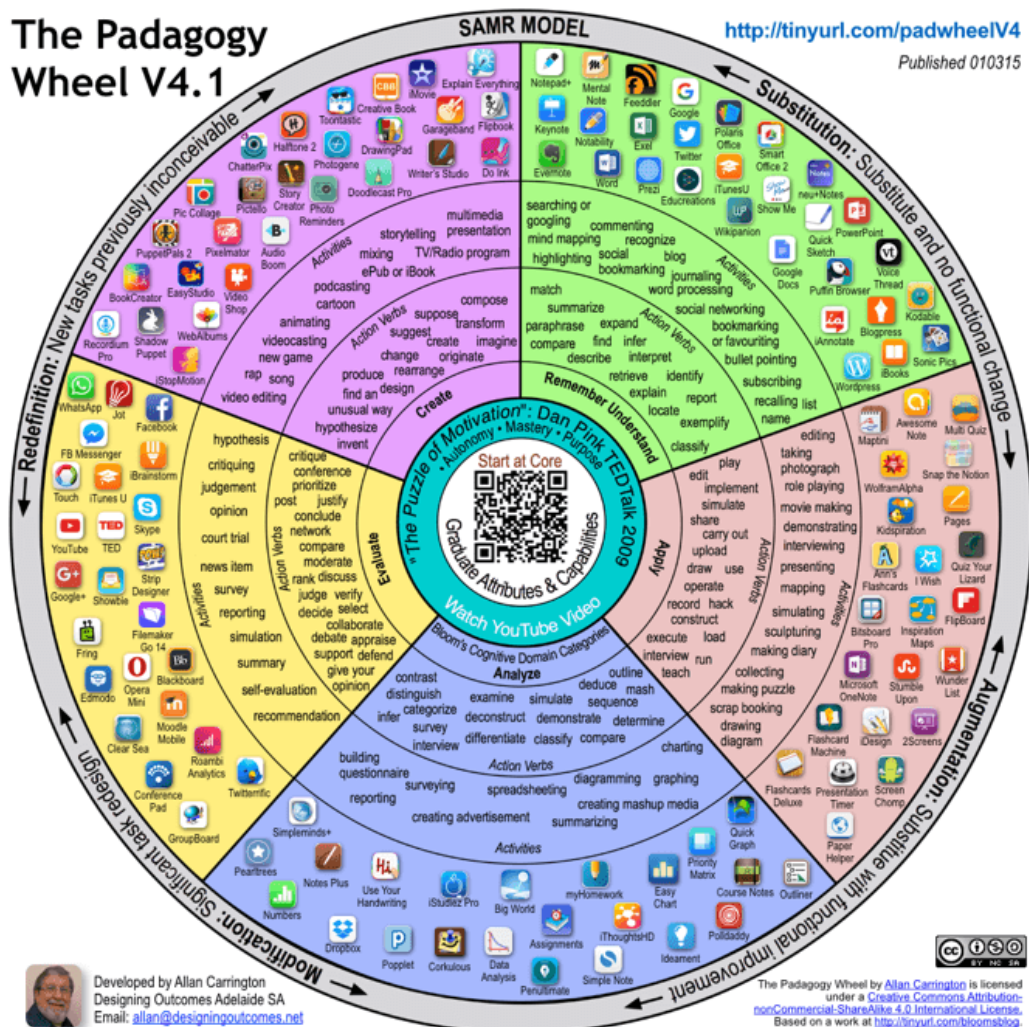


Blooms digitala taxonomi (Wabisabi Learning, 2020)

3. Det pedagogiska hjulet

Blooms digitala taxonomi och SAMR har integrerats i det pedagogiska hjulet. Det är en modell som utformades för att hjälpa lärare att tänka på hur de använder appar i sin undervisning. Den underliggande principen är att pedagogiken ska bestämma användningen av appar. Lärare uppmuntras att ifrågasätta och ta sig an de utmaningar som hjulet pekar på och själva göra val som passar undervisningen. "Det placerar mobilappar inom denna integrerade ram och associerar dem med det pedagogiska syftet de mest sannolikt kommer att tjäna. Det gör det sedan möjligt för lärare att identifiera det pedagogiska syftet med deras olika app-baserade inlärnings- och undervisningsaktiviteter i samband med deras övergripande mål för kursen." (TeachThought, 2016).

The Pedagogy Wheel V4.1



Padagogyhjulet V4.1



Det finns fem rutnät i modellen:

1. Examensattribut står i centrum för inlärningsdesignen. De involverar "att tänka på vilken typ av människor som kommer från våra utbildningsprogram - till exempel deras ansvar, medborgarskap och anställbarhet i vårt nuvarande och framtida samhälle" (TeachThought, 2016). Lärare bör fråga sig hur allt de stödjer dessa attribut.
2. Motivation, vilket ses som en nyckel till att uppnå elevernas resultat.
3. Blooms taxonomihjul som visar de kognitiva kategorierna: kom ihåg, förstå, tillämpa, analysera, utvärdera och skapa. Det föreslås att det ska finnas minst ett inlärningsresultat från varje kategori. Först efter att en lärare har utvecklat och bestämt lärandemålen för en lektion eller uppgift är de redo att överväga vilken teknik som stöttar målet bäst.
4. Teknikförbättring: modellen föreslår appar som kan stödja de inlärningsmål och aktiviteter som för närvarande visas. Hjulet uppdateras ofta med nya appar och lärare uppmanas att fråga om det finns en bättre app eller ett bättre verktyg för att förbättra sin pedagogik.
5. SAMR, dvs. substitution, augmentation, modification och redefinition. Ramverket hjälper lärare att bedöma i vilken grad digitalt lärande kan förändra deras undervisning.

Modellen är en resurs för planering och utveckling av läroplaner, utformning av inlärningsmål och integrering av elevcentrerade aktiviteter.

Vilka är NALA:s riktlinjer för grundläggande färdigheter?

National Adult Literacy Agency (NALA) i Irland har specialiserat sig på att undervisa vuxna i grundläggande läs- och skrivinläring. De erbjuder publikationer och forskning med professionella riktlinjer och modeller för läroplansutveckling. Det finns tre modeller som är integrerade i modulerna:

1. Guidelines for Good Adult Literacy Work

Riktlinjerna innehåller fem principer som betonar ett elevcentrerat tillvägagångssätt för undervisning av vuxna. De uppmuntrar samarbete och ett utvecklings- och deltagandebaserat tillvägagångssätt. Elevernas kunskaper, färdigheter och förutsättningar anses vara viktiga komponenter för en effektiv organisation av vuxnas kunskapsutveckling. Detta stöds av värderingar som främjar inkludering, förtroende och medbestämmande.



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.



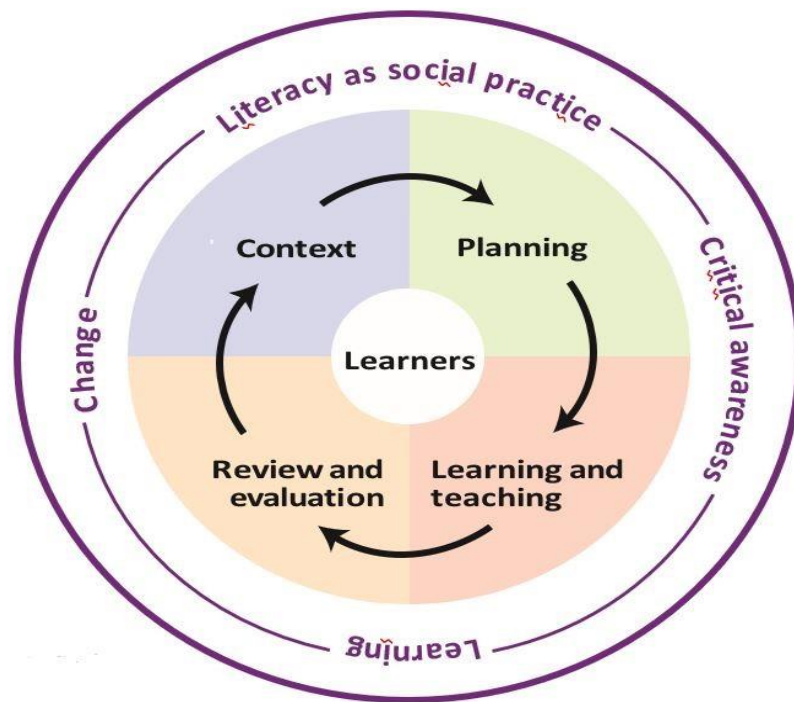
Adults learn best when the decision to return to learning is their own and the environment is supportive, relaxed and friendly.

NALA- Guidelines for Good Adult Literacy Work (NALA, 2012).

Riktlinjerna kan användas för att stödja lärare som vill integrera teknik i sin praktik. Lärare kan gå längre än att bara utveckla sina tekniska färdigheter och uppmuntrar dem också att anta en elevcentrerad strategi, med hänsyn till elevernas sammanhang och motivation för lärande.

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

Curriculum Development: an evolving model for adult literacy and numeracy education beskriver en process för att utveckla lokala läroplaner. Ramverket anser att utformningen av en läroplan är en deltagande process som utförs gemensamt av lärare, elever, skolledare och skolor. Det finns en betoning på samarbete för att lärare och elever gemensamt kommer överens om "hur och när man ska lära sig" (NALA, 2009).



Curriculum Development: an evolving model for adult literacy and numeracy education (NALA, 2009)

Ramverket innehåller principer för att integrera grundläggande läs- och skrivkunskaper i läroplanerna. "Modellen börjar med inlärningskontexten och hur förståelse och handling på sammanhang är en integrerad del av vuxnas läskunnighetsarbete. Planering för lärande bygger på och uppstår ur vår förståelse av sammanhang. Lärande och undervisning flödar ur sammanhang och planering. Granskning och utvärdering är en del av undervisning och lärande och återkoppling i sammanhang och planering" (NALA, 2009).

Cirklarna interageras för att illustrera en dynamisk ram för läroplansutvecklingen. Varje del påverkar och förändrar varandra. I modellen ses lärande som en social praktik som respekterar och värderar eleverna. Kritisk medvetenhet ses som nära kopplad till social praxis, att vara medveten om hur



läskunnighet och läroplan formas genom hur och var lärandet sker i samhället. Förändring ses som en möjlighet att skapa förändring hos eleven och i deras läskunnighet och färdigheter för att uppfylla sina egna mål. Det främjar självstyrt lärande för förändring. Lärande ses som en aktiv process och bygger på förkunskaper, erfarenheter och elevperspektiv. Detta inkluderar informellt lärande som är involverat i elevernas vardag. Det är särskilt utformat för att hjälpa pedagoger inom grundläggande läs- och skrivundervisning.

3. Wealth Model approach to education

Wealth Model approach to education (NALA, 2018) syftar till att hjälpa eleverna att förverkliga sina egna kunskaper och styrkor. Eleverna uppmuntras att utforska möjligheter till ytterligare lärande genom att belysa och analysera sin livserfarenhet och de frågor som detta väcker (NALA, 2012). Modellen utvecklades som en praktisk resurs för lärare som arbetar med grundläggande läs- och skrivutveckling för vuxna. Den ger exempel teman som ...

- Lärarens sätt att vara
- Elevers mål och intressen
- Arbeta med olika värderingar, kulturer och sätt att vara
- Elevernas förkunskaper och färdigheter
- Lärmiljön

Modellen främjar ett icke-dömande tillvägagångssätt och betonar att vuxenstuderande har en mängd styrkor, erfarenheter och färdigheter. De tar med sig dessa erfarenheter till undervisningssituationen. De utgör en resurs och en bra utgångspunkt för att möta nya utmaningar. Modellen hävdar att förmågan att lära kan aktiveras av tron att förmågan finns. Modellen motverkar negativt självförtroende och ersätter det med en positiv och realistisk tro på sin förmåga. Genom denna modell uppmuntras lärare att vidta åtgärder och utveckla nya perspektiv på sig själva och deras förmåga att integrera teknik i undervisningen.

Alla ramar som förklaras här kommer att vävas in i *Train the trainers* sex moduler.



Referenser:

1. 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>
2. 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>
3. Jisc, 2020. Applying the SAMR model to aid your digital transformation. [Online]
Tillgänglig på <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]
Tillgänglig på <https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>
5. 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/>
6. 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/>
7. 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>
8. Teach thought , 2016. The Padagogy Wheel V4.1. [Online]
Tillgänglig på <https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/>



ABEDiLi (Adult Basic Education Digital Literacy) projektpartners:



Besök projektets webbsida för mer information: <https://abedili.org/>



Detta arbete är licensierat under en **Creative Commons Erkännande-IckeKommersiell 2.0 Generisk (CC BY-NC 2.0) internationell licens**