

e-Civiles

**Poučevanje kompetenc
iz virtualnih okolij
z medkulturno perspektivo
Učni načrt**



© 2020 e-Civeles projektni konzorcij
Digitalne kompetence in medkulturne vrednote v okolju e-učenja
www.e-civeles.eu

2

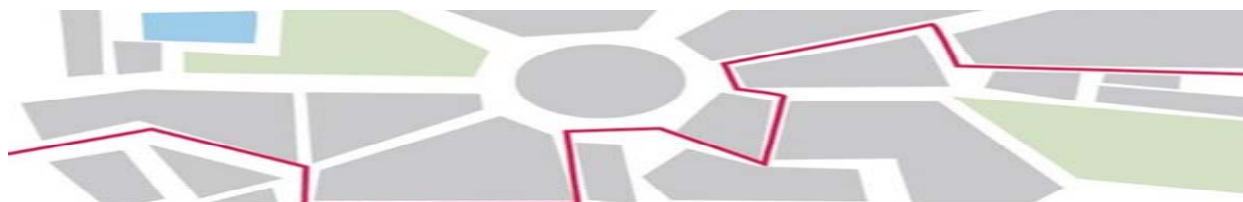
Avtor: Nagy Enikő, TREBAG eniko.nagy@trebag.hu
Slovensko različico smo razvili z Google Translate.
Opravičujemo se za kakršna koli odstopanja od angleškega izvirnika.



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

Program Evropske unije Erasmus +
(Številka projekta: 2017-1-ES01-KA204-038404)

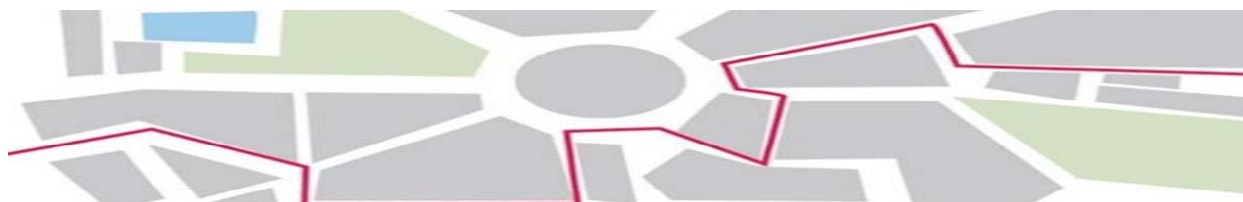
Izvedba tega projekta je financirana s strani Evropske komisije. Vsebina publikacije je izključno odgovornost avtorja in v nobenem primeru ne predstavlja stališč Evropske komisije.



Kazalo

Učni načrt

1	Uvod	4
2	Opis tečaja usposabljanja	6
3	Učni načrt usposabljanja	8
4	Urniki tečaja	13



Učni načrt

1 Uvod

Šest držav sestavlja mednarodni konzorcij mednarodnega projekta E-Civeles o digitalnih kompetencah in medkulturnih vrednotah v okoljih e-učenja: Španija (Univerza Malaga), Nemčija (BIBA), Italija (ULE), Portugalska (USE), Slovenija (INTEGRA) in Madžarske (Trebag).

Projekt E-Civeles se financira v okviru programa Erasmus + za ustvarjanje vrste inovativnih materialov in virov ter za uporabo IKT z igrive perspektive. Jedro video iger je izvedba štirih zgodovinskih mestnih središč, kjer se morajo igralci orientirati po ulicah in trgih v centru, da bi našli glavne spomenike. Mesta, ki jih boste obiskali prek teh video iger, so: Evora (Portugalska), Antequera (Málaga), Udine (Italia) in Velenje (Slovenija).

4

1.1 Cilji

Projekt e-Civeles temelji na dveh vidikih:

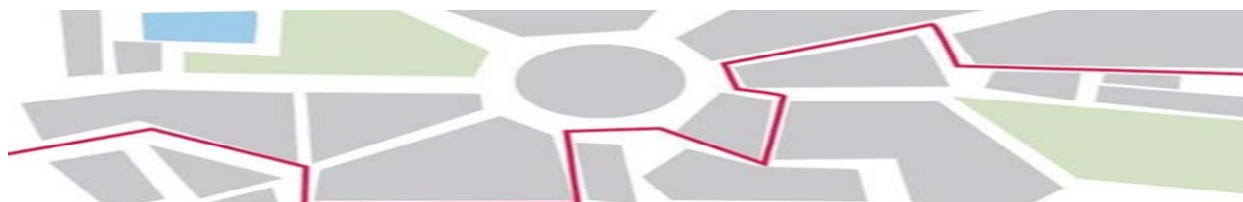
1. vključenost, ki daje prednost enakim dvema družbenim skupinam, ki so trenutno še posebej ranljive v Evropi: priseljenci in prebivalstvo nad 55 let.
2. socialna pravičnost, ki razmišlja o posebnosti in človeški raznolikosti / v vesolju med državljani z različnih geografskih območij /; in v času, medgeneracijsko.

Zato so posebni cilji tega projekta:

- Spodbujati izboljšanje digitalnih, jezikovnih in kognitivnih znanj ciljnih skupin.
- Spodbujati socialno vključenost z ozaveščanjem o zgodovinski in kulturni dediščini v evropskem okviru
- Spodbujati posodabljanje učiteljev na tem področju.

1.2 Metodologija

Pedagoška metodologija je usposabljanje v razredu z določbami za projektne naloge in praktično delo. Prilagojena je za 30 ur izobraževanja.



Izobraževalni tečaj obravnava trenerje, učitelje in vodje tistih, ki se ukvarjajo z izobraževanjem oseb, starejših od 50 let, ali ljudi z migrantskim poreklom tako na področju izobraževanja odraslih, ne glede na to, ali gre za formalno, neformalno ali priložnostno izobraževanje.

1.3 Izidi in rezultati

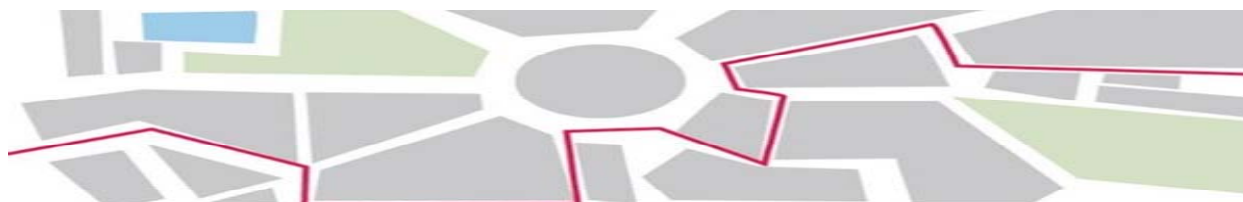
5

Izidi projekta so:

- Priročnik, ki se uporablja kot osnovno gradivo, ki vsebuje teoretične in praktične informacije v okviru predmeta.
- Praktične vaje, ki so vključene v priročniku, vendar jih je mogoče uporabiti kot posamezne vaje, ki se izvajajo sami ali skupaj s spletnimi igrami.
- Spletna platforma z bazo podatkov, ki služi kot zbir virov za igre v okviru tečaja
- Spletne igre ali videoigre, ki so učna orodja za učenje

Rezultati projekta so:

- Izdelava virtualne platforme, ki vsebuje bazo podatkov o spletnih igrah in e-učnih gradivih, ki obravnavajo prostorsko usmerjenost, kognitivno stimulacijo in jezikovno usposabljanje. Vseboval bo tudi gradiva, kot so spletne igre o kulturni dediščini, zgodovinski dediščini in vključenosti.
- Praktični vodnik za trenerje v skupinah o medkulturnosti, socialni vključenosti itd. S praktičnimi vajami in priporočili, vključno z učnim načrtom (učnim načrtom), koristnim za organiziranje tečajev v skladu s cilji projekta e-Civeles.



2 Opis tečaja usposabljanja

2.1 Učni cilj

Cilj predmeta je izboljšati znanje in spretnosti odraslih vzgojiteljev, učiteljev in vodij trenerjev za izboljšanje njihovega učnega dela z uporabo digitalnih orodij in virov z vidika medkulturnega učenja (spodbujanje kulturne integracije in cenjenja evropskih kulturnih oz. zgodovinska dediščina) in večkompetenten pristop (digitalna, geoprostorska, jezikovna, kognitivna stimulacija)

6

Podrobni cilji:

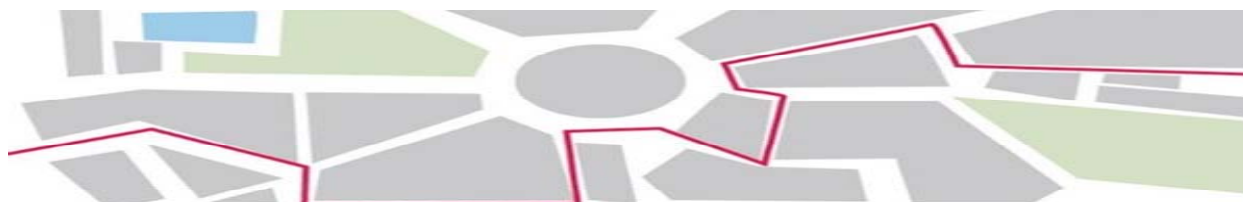
- naučiti se upravljati s posodobljenimi informacijskimi in tehnološkimi in komunikacijskimi orodji, ki dajejo prednost medkulturni perspektivi in učenju veščin različnih vrst (geoprostorskih, digitalnih, jezikovnih);
- zbrati prakso pri uporabi orodij in jo uporabljati pri vsakodnevem delu;
- biti sposobni opravljati svoje delo na bolj učinkovit in ustvarjalnejši način, s tem pa povečati svojo motivacijo in motivacijo svojih študentov s pomočjo metodologij, povezanih z gamifikacijo;
- imajo priložnost in priložnost, da razširijo svoje poklicne in osebne perspektive z mednarodnimi vidiki;
- se obrnite na druge aktivne strokovnjake na istem področju s tistimi, ki imajo podobne poklicne interese z dejavnostmi usposabljanja in razširjanja projekta;
- poznati predloge in ideje za olajšanje in spodbujanje dodatnih znanj in stikov;
- imeti prost dostop do dobro strukturiranih in enostavnih učnih gradiv (virtualne platforme, baze podatkov, video iger, vodnika) pri vsakodnevem delu;
- biti obogatena s socialno-psihološkimi vidiki sekundarne ciljne skupine (+55 študentov in priseljencev);

2.2 Ciljne skupine

Ciljne skupine predlaganega usposabljanja so:

- učitelji in trenerji za izobraževanje odraslih
- vodje usposabljanja, ki so odgovorni za programe centra za izobraževanje odraslih
- spodbujevalci izobraževanja odraslih

Priporočljivo ozadje: Tečaj je primeren tako za tiste, ki so specializirani za izobraževanje starejših, kot tudi tiste, ki se ukvarjajo z odraslimi z migrantskim poreklom. Pred začetkom



tečaja je priporočljivo osnovno znanje in nekaj izkušenj s posameznimi skupinami. Pridobitev in uporaba spletne platforme in video iger za začetek predvideva nekaj digitalne pismenosti.

2.3 Metodologija učenja

Pedagoška metodologija je usposabljanje v razredu z določbami za projektne naloge in praktično delo. Prilagojena je za 30 ur izobraževanja.

Izobraževalni tečaj obravnava trenerje, učitelje in vodje tistih, ki se ukvarjajo z izobraževanjem oseb, starejših od 50 let, ali ljudi z migrantskim poreklom tako na področju izobraževanja odraslih, ne glede na to, ali gre za formalno, neformalno ali priložnostno izobraževanje.

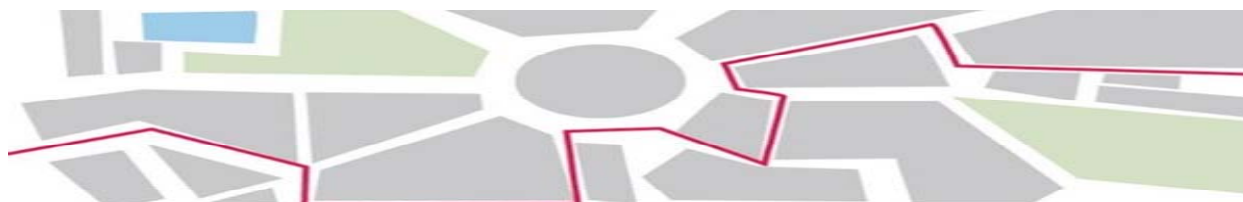
Izobraževalni tečaj je zasnovan kot učenje, ki temelji na vajah. Učno gradivo vključuje virtualno platformo z bazo podatkov, vodnik s teoretičnimi osnovami in praktičnimi vajami, spletne igre s kratkim vodnikom in pričujoče učne načrte z učnim načrtom.

Usposabljanje je sestavljeno iz 5 učnih enot. Vsaka učna enota razume splošni opis svojih ciljev, trajanja in vsebine. Razdeljen je na različne seje in vključuje vrsto učnih gradiv, katerih cilj je podpirati učence pri pridobivanju teoretičnega znanja in razvijanju veščin in kompetenc, potrebnih za kulturno in digitalno izobraževanje v medkulturnem okolju. Učni materiali, ki se uporabljajo pri tečaju, so sestavljeni iz:

- Spletna platforma z bazo podatkov
- Priročnik
- Učni načrt (trenutno gradivo)
- Spletne igre

Izobraževalni tečaj bo vodil trener ali skupina trenerjev ali moderatorjev. Vzgojitelji bodo imeli glavno odgovornost za vodenje tečaja, vodenje in podporo pripravnikom.

Izobraževalni tečaj bo trajal 5 dni. Vsak dan bodo trenerji naredili pregled zadnjega dne in predstavili učne enote dneva.

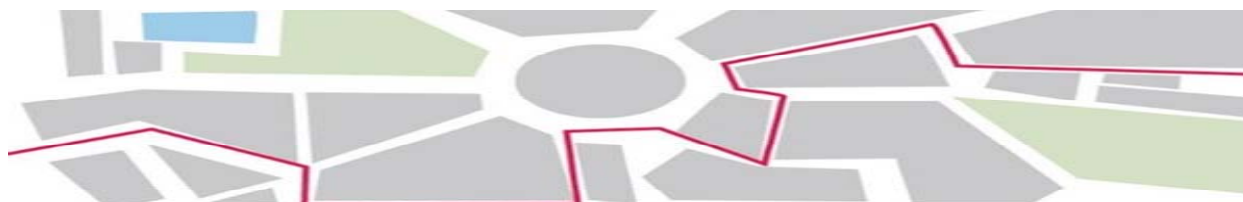


3 Učni načrt usposabljanja

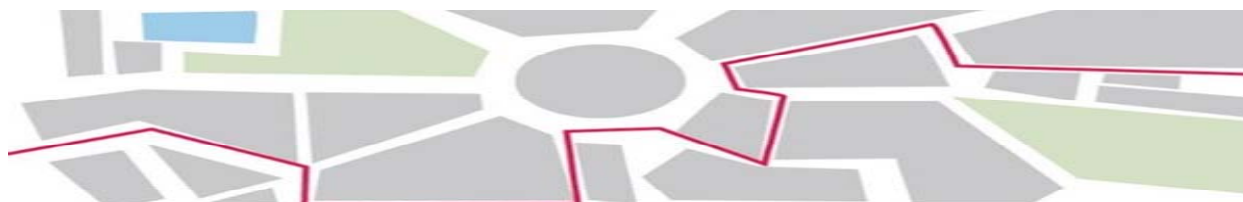
Izobraževalni tečaj je sestavljen iz 5 delov: ena uvodna enota, štiri enote, ki ustrezajo kompetencam in razvoju znanja na tem področju, in zaključna enota za praktične vaje, povratne informacije in ocenjevanje.

8

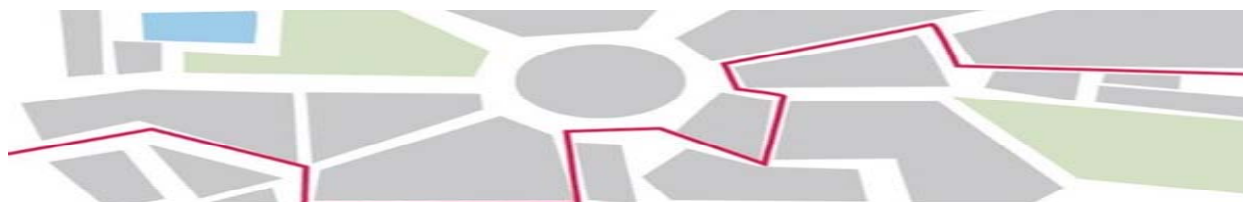
Enota 1	Uvod
Cilji / pričakovani rezultati	Pripravnik bo do konca te enote <ul style="list-style-type: none"> • se seznaniti s projektom, njegovimi cilji in rezultati • se seznanite s tečajem z branjem učnega načrta • razume glavne cilje projekta in tečaja • razkriti lastno motivacijo in zanimanje ter vhodne kompetence na tem področju • lahko iščejo informacije in primere iger v bazi podatkov
Predvideno trajanje:	5 ur
Vsebina	Uvod v tečaj Cilji in rezultati projekta Tečaj in kompetence, ki jih je treba doseči Igre v sorodne teme in uporaba baze podatkov
Učno gradivo	Priročnik: I. del Priročnik: III. Del: Ledeniki Spletna platforma: Database
Dejavnosti	Predstavitve in razprava, spletna uporaba baze podatkov



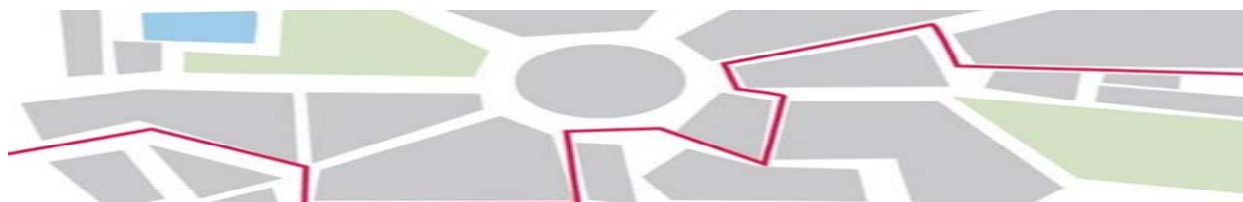
Enota 2	Medkulturne in jezikovne kompetence
Cilji / pričakovani rezultati	<p>Pripravnik bo do konca te enote:</p> <ul style="list-style-type: none"> • razumeti koncept medkulturnega dialoga in se naučiti njegovih glavnih vidikov • razumejo pomen socialne vključenosti in uporabljajo svojo teorijo na področju migracijskih vprašanj • razumejo pomen jezikovnih kompetenc • biti sposoben izboljšati jezikovne kompetence za starejšo starostno skupino
Predvideno trajanje:	8 ur
Vsebina	<p>Medkulturne kompetence Medkulturni dialog Socialna vključenost in njeni izzivi Socialna vključenost in njeni vidiki Socialna vključenost in priseljenci Jezikovne kompetence Motivacija in pripomočki za učenje jezika Jeziki in starejša starost</p>
Učno gradivo	<p>Priročnik: Poglavje II.1 Priročnik: Poglavje II.4 Priročnik: Poglavje III.1 Baza podatkov: igre o priseljevanju / vključenosti</p>
Dejavnosti	<p>Predstavitev in razprava, Skupinsko delo Igre in vaje za medkulturni dialog</p>



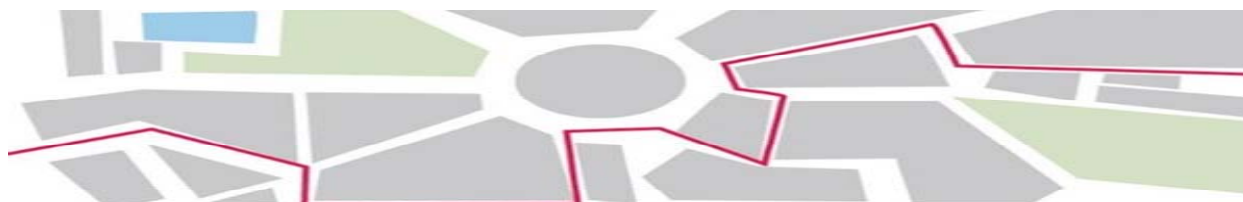
Enota 3	Geoprostorske kompetence
Cilji / pričakovani rezultati	Pripravnik bo do konca te enote: <ul style="list-style-type: none"> • razumejo pomen geoprostorskih in geolokacijskih kompetenc • biti sposoben določiti lokacijo • biti sposoben uporabljati več orodij za orientacijske vaje, kot je geocaching • poznati in biti sposoben uporabljati izobraževalna orodja za geolokacijo • vedeti o spletnih igrah v tej temi
Predvideno trajanje:	8 ur
Vsebina	Poučevanje geoprostorskih kompetenc v kontekstu izobraževanja odraslih Opredelitve, pojmi in ustreznost geoprostorske lokacije Izobraževalna orodja za poučevanje geoprostorskih kompetenc Sredstva za izobraževanje za razvoj geoprostorskih kompetenc Končna priporočila za učitelje in strokovnjake za izobraževanje odraslih Kahoot
Učno gradivo	Priročnik: Poglavje II.2 Priročnik: Vaje III. Poglavja
Dejavnosti	Predstavitev, razprava, delo v paru, skupinsko delo



Enota 4	Digitalne kompetence in učenje na osnovi iger
Cilji / pričakovani rezultati	<p>Prilagodnik bo do konca te enote:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pridobiti znanje o tem, kako poučiti IKT pri odraslih • biti sposoben prepoznati in se spoprijeti z izzivi pri poučevanju konteksta, ki temelji na IKT za starejše odrasle • biti sposoben razumeti osnovni koncept učenja, ki temelji na igrah • biti sposoben načrtovati in upravljati z vsebino tečaja z orientacijo igre • vedeti, kako je mogoče e-učenje uporabiti v izobraževanju odraslih
Predvideno trajanje:	8 ur
Vsebina	<p>Kako naučiti IKT pri odraslih E-izobraževanje Vloga posrednika Učenje, ki temelji na igrah</p>
Učno gradivo	<p>Priročnik - Poglavje II.3 Priročnik - poglavje II.5 Spletna platforma in baza podatkov Spletne igre - in predstavitev</p>
Dejavnosti	Predstavitve, razprava, delo v paru, skupinsko delo



Enota 5	Praktična in zaključna enota
Cilji / pričakovani rezultati	<p>Zadnja enota tečaja usposabljanja je zbirka tega, kar smo se do zdaj naučili na praktičen način. Poleg tega je namenjen udeležencem zagotoviti dovolj časa za zaključek svojih dejavnosti, za razmislek o novo pridobljenih učnih rezultatih, posredovanje povratnih informacij organizatorjem tečajev in interakcijo z drugimi udeleženci tečaja</p> <p>Pripravnik bo do konca te enote:</p> <ul style="list-style-type: none"> • razumeti in biti sposoben uporabljati spletne igre e-Civeles • razviti svoje znanje o kulturi na različnih lokacijah in poznati orodja in metode, kako to znanje prenesti na ciljno skupino • biti sposoben uporabljati in ustvarjati vaje za zaklad za prenos kulturnih in geoprostorskih kompetenc
Predvideno trajanje:	5 ur
Vsebina	<p>Video igre Kulturni opisi Spletne in offline vaje Iskanje zaklada Poizvedovanje in zapiranje s strani trenerja Vprašalnik za ocenjevanje</p>
Dejavnosti	<p>Spoznavanje iger in spletne platforme Uporaba spletnih iger Uporaba kulturnih iger brez povezave Uporaba brezžičnih iger na orientaciji in lovu na zaklad Ocena Izpolnite ocenjevalni vprašalnik</p>



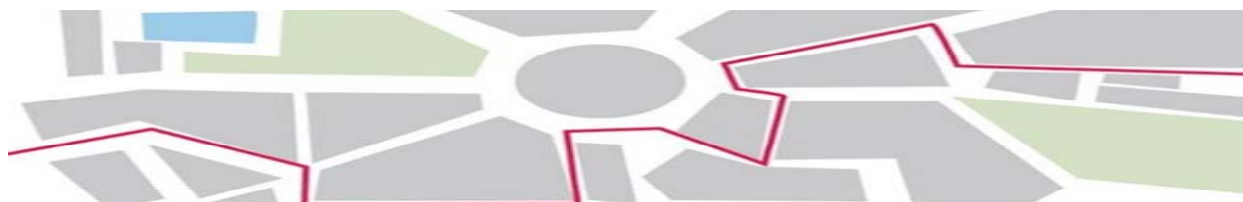
4 Urnik tečaja

Gradivo in viri projekta lahko služijo prilagodljivemu tematskemu in časovnemu sistemu v okviru danega področja digitalnega izobraževanja v medkulturnem okviru za učence odraslih. Učitelj / moderator lahko izbere in razporedi dele virov tako, da ustrezajo prisotni ciljni skupini in da ustrezajo preverjenim ciljem usposabljanja ter da je pozoren na morebitne omejitve časa in virov. Spodaj opisan tečaj usposabljanja je le eden od primerov, kako je mogoče sestaviti petdnevni tečaj. Skupno traja 30 ur in traja 5 dni.

13

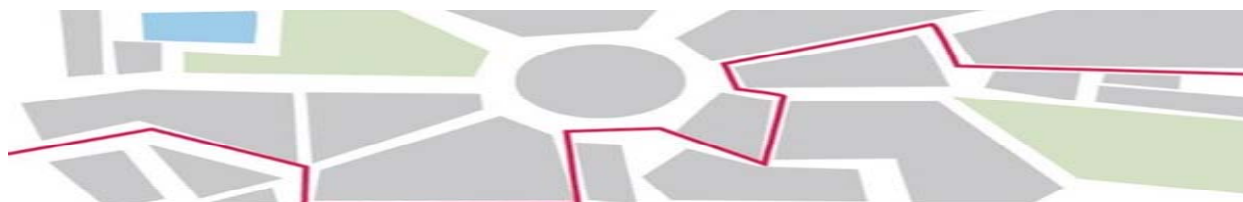
Prvi dan

10:00 – 10:30	Dobrodošli Predstavitev udeležencev	
10:30 – 12:00	Pregled programa Predstavitev predmeta: učni načrt, metodologija, učni rezultati, organizacijska vprašanja Vzpostavitev pravil za skupno sodelovanje Uvod v projekt E-civeles	Predstavitev
12:00 – 13:00	Odmor za kosilo	
13:00 – 13:30	Icebreakers in mreženje	Skupinska dejavnost
13:30 – 14:00	Odmor za kavo	
14:00 – 16:00	Uvod v bazo in njena uporaba	Predstavitev



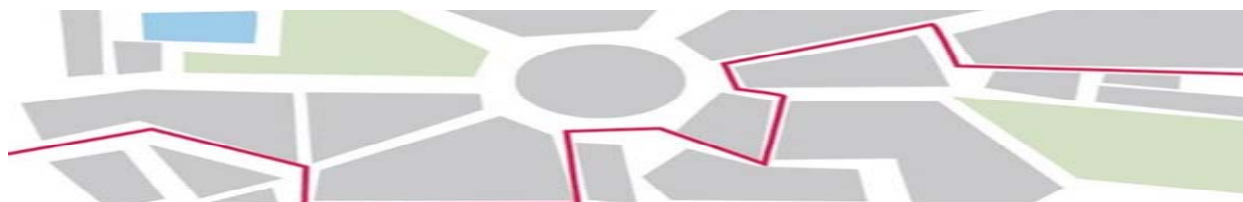
Drugi dan

9:00 – 9.10	Ogreti se	Vaja za ogrevanje
9:10 – 11:00	Medkulturni dialog in kompetence: predstavitev in vaje	Predstavitev Skupinska dejavnost
11:00 – 11:15	Odmor za kavo	
11:15 – 12:30	Socialna vključenost in njeni vidiki	Predstavitev Diskusija
12:30 – 13:00	Jezikovne kompetence <ul style="list-style-type: none"> • Pomen učenja jezika • Kako motivirati ljudi • učenje jezikov v starejši starosti • Teorija, orodja in tehnike 	Predstavitev Skupinska dejavnost Diskusija
13:00 – 14:00	Odmor za kosilo	
14:00 – 14:45	Praktični vidiki Uporaba (offline) iger za primere učenja jezikov in medkulturnega dialoga Priročnik: III. Del - Praktične vaje	Predstavitev Skupinska dejavnost Diskusija
14:35 – 15:00	Odmor za kavo	
15:00 – 16:00	Uporaba (spletnih) iger, izbranih iz zbirke podatkov v zvezi z medkulturnim dialogom, socialno vključenostjo in jezikovno uporabo	Predstavitev Skupinska dejavnost Diskusija



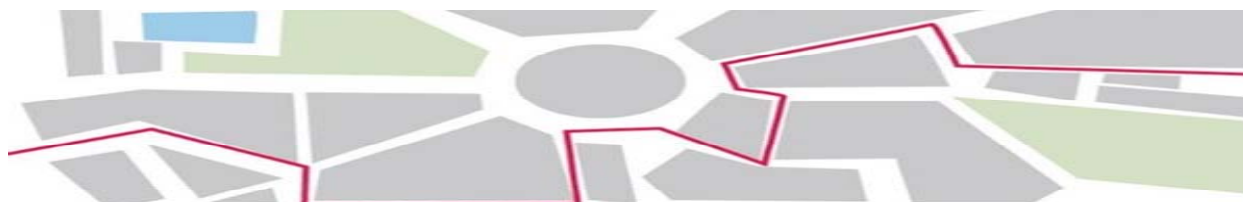
Tretje dan

9:00 – 9:15	Ogreti se	Vaja za ogrevanje
9:15 – 10:15	Pomen geoprostorskih kompetenc. Poznavanje lokalizacije	Predstavitev
10:15 – 11:15	Izobraževalna orodja za poučevanje geoprostorskih kompetenc	Predstavitev
11:15 – 12:45	Izobraževalni viri: spletna orodja, ki temeljijo na povezavah iz priročnikov in na podlagi baze podatkov.	Predstavitev, razprava, uporaba računalnikov v parih
12:45 – 13:45	Odmor za kosilo	
14:00 – 14:40	Kahoot o geoloških in kulturnih vidikih	Skupinsko delo, parno delo
14:40 – 16:00	Praktična uporaba orodij, poskus geocaširanja	Vaja za ogrevanje



Četrty dan

9:00 – 9:10	Ogreti se	Vaja za ogrevanje
9:10 – 10:00	Pomen digitalnih kompetenc (izrazi, koncept, metode)	Predstavitev Skupinska dejavnost
10:00 – 10:45	Izzivi IKT za starejše odrasle	Predstavitev Skupinsko delo
10:45 – 11:00	Odmor za kavo	
11:00 – 12:30	E-izobraževanje in mešano učenje	Skupinska dejavnost
12:30 – 13:30	Odmor za kosilo	Predstavitev
13:30 – 14:30	Teorija učenja na osnovi iger	Predstavitev Diskusija
14:30 – 14:45	Odmor za kavo	
14:45 – 16:00	Učenje na osnovi iger. Primeri. Predstavljamo platformo E-civeles in igre	Predstavitev Vadite



Peti dan

9:00 – 9:10	Ogreti se	Vaja za ogrevanje
9:10 – 10:30	Uvod v igro, ki predstavlja uporabniški priročnik Izzivi pri igranju video iger	Praktična vadba / skupinsko delo
10:30 – 10:45	Odmor za kavo	
10:45 – 11:45	(Brez povezave) igre o kulturi in orientaciji - v zaprtih prostorih Zbogom od udeležencev	Praktična vadba / skupinsko delo
11:45 – 12:45	(Brez povezave) igre o kulturi in orientaciji: lov na zaklad - na prostem	Praktična vadba / skupinsko delo
12:45 – 13:30	Povzetek Vrednotenje tečaja usposabljanja Potrdila	

