



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



© 2020 e-Civeles projektni konzorcij  
Digitalne kompetence in medkulturne vrednote v okolju e-učenja  
[www.e-civeles.eu](http://www.e-civeles.eu)

2

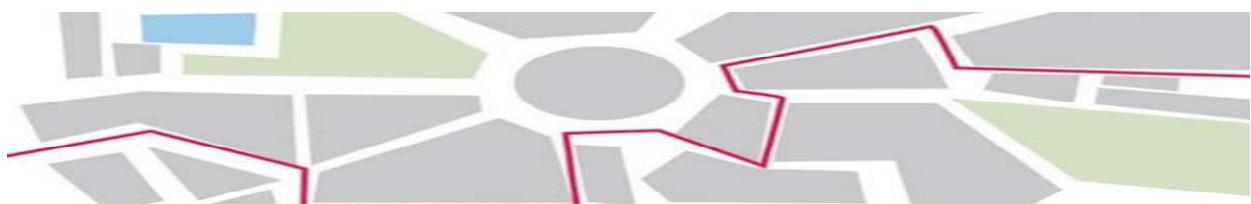
Postavitev: Maria Florindo ([u.senior.evora@gmail.com](mailto:u.senior.evora@gmail.com))  
Revizija in usklajevanje: José Jesús Delgado Peña ([jdelgado@uma.es](mailto:jdelgado@uma.es)) & Maria Florindo  
Slovensko različico smo razvili z Google Translate.  
Opravičujemo se za kakršna koli odstopanja 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

### Del I - Projekt

I.1	Projekt	4
I.2	Konzorcij	5
I.3	Kaj lahko najdete v tej smernici?	5
I.4	Rezultati projekta	6

3

### Del II - Teoretični kontekst

II.1	Smernice na področju medkulturnega usposabljanja.	8
II.2	Smernice za socialno vključenost	11
II.3	Poučevanje geoprostorskih kompetenc v kontekstu izobraževanja odraslih	16
II.4	Poučevanje digitalnih kompetenc in IKT	23
II.5.	Poučevanje jezikovnih kompetenc v tujem jeziku	26
II.6	Starost in učenje tujih jezikov	30
II.7	Učenje na osnovi iger. (game based learning )	33

### Del III - Praktični pristop

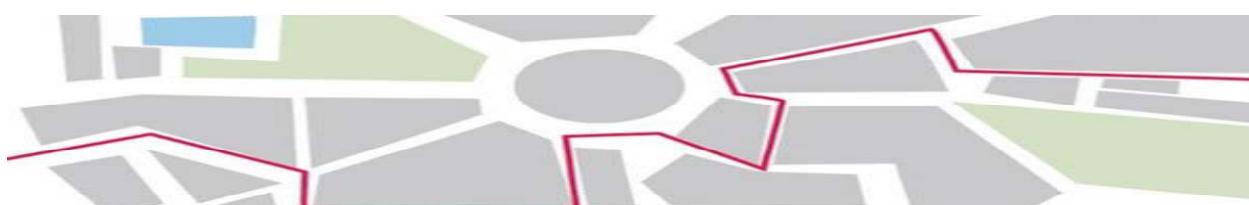
III.1	Praktične vaje, povezane z medkulturnim treningom	38
III.2	Poučevanje geoprostorskih in digitalnih kompetenc na prostem. Izdelava poti zunaj učilnice	52
III.3	Poučevanje dediščine s pomočjo IKT	57

### Del IV - Učni načrt

IV.1	Uvod	58
IV.2	Opis tečaja usposabljanja	60
IV.3	Učni načrt usposabljanja	62
IV.4	Urnik tečaja	67

### Dodatki

Dodatek 1: Reference	72
Dodatek 2: Zgodovinske informacije	79



## Del I - Projekt

### I.1 Projekt

V 21. stoletju smo priča povečevanju in posledični širitev novih virov in metod za poučevanje in učenje po Evropi z uporabo in vključevanjem novih tehnologij in novih načinov obdelave in širjenja informacij. Te hitre tehnološke spremembe v obliki in uporabi odpirajo nova obzorja za tiste ljudi, ki želijo izboljšati svoje kompetence in ostati aktivni na področju vseživljenskega učenja, zlasti v segmentih prebivalstva z nizkimi digitalnimi kompetencami, kot so ljudje zrele starosti (prebivalstvo +55) ali priseljenci z nizkotehnoloških področij.

4

Ti tehnološki elementi so usmerjeni okoli oblikovanja nabora video iger, integriranih v digitalno platformo, tako da spodbudijo, prvič, pridobivanje digitalnih kompetenc in, drugič, spodbujanje kognitivnih funkcij in jezikovnih kompetenc za segment prebivalstvo, ki ga ta predlog cilja kot končnega upravičenca. Za te video igre bodo izdelani 3D modeli nekaterih evropskih mest, ki jih bodo igralci morali obiskati, da bodo zbrali zgodovinske podatke in podatke o dediščini ter opravili preizkuse za dokončanje igre.

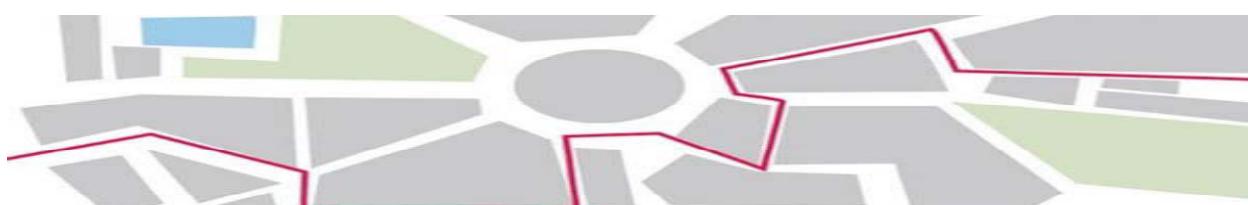
Zato so posebni cilji tega projekta:

- ustvariti virtualno platformo, ki bo na eni strani vsebovala bazo podatkov o obstoječih virih na področju e-učenja, prostorske usmeritve, jezikovne in kognitivne stimulacije ter na drugi strani novih virov in gradiv, ustvarjenih posebej za spodbujanje takih učenje. Ti viri bodo temeljili na ustvarjanju video iger, ki bodo spodbujale tudi zavedanje o dediščini, medkulturnost in socialno vključevanje.
- Ustvariti praktični vodnik za vzgojitelje končnih ciljnih skupin (prebivalstvo +55 in priseljenci), ki se bodo uporabljali kot vodnik za razvoj usposabljanj na področju medkulturnosti in socialne integracije s praktičnimi vajami, priporočili in učnim načrtom tako učenje iz oči v oči in virtualno učenje prek platforme projekta.

Kot splošne cilje želimo:

- Spodbujati izboljšanje digitalnih, jezikovnih in kognitivnih znanj ciljnih skupin
- Spodbujati socialno vključenost z ozaveščanjem o zgodovinskem in kulturnem
- dediščina v evropskem okviru
- Spodbuditi posodabljanje učiteljev na tem področju

Široka prisotnost teh skupin v Evropi in potreba po njihovi družbeni integraciji in izboljšanju temeljnih kompetenc krepijo potrebo po tem strateškem partnerstvu na nadnacionalni ravni.



## 1.2 Konzorcij

- Aula de Mayores de la Universidad de Málaga, Málaga, Španija (Koordinator)
- BIBA - BREMER INSTITUT FUER PRODUKTION UND LOGISTIK GMBH, Bremen, Nemčija
- TREBAG, Nagykovácsi, Madžarska
- UNIVERSITÉ DELLE LIBERETÁ DEL FVG (ULE), Videm, Italija
- UNIVERSIDADE SÉNIOR DE ÉVORA (USE), Evora, Portugalska PORTUGAL
- INTEGRA INSTITUT, Velenje, Slovenija

5

## 1.3 Kaj lahko najdete v tej smernici?

1. Informacije in strukturiran vodnik o medkulturnih kompetencah, opredelitvi in ciljih medkulturne perspektive na izobraževalnem področju.
2. Metodologija poučevanja z IKT in drugimi brezplačnimi izobraževalnimi gradivi (na primer iz nove baze podatkov), s posebnim sklicevanjem na virtualno platformo, ki izhaja iz IO1;
3. Navedbe o uporabi in uporabi zgoraj omenjenih vidikov v vsakdanjem delu in na tematskem področju, ki je del tega projekta: medkulturnost, ki daje prednost tudi drugim osnovnim kompetencam (digitalnim, jezikovnim itd.), ki pomagajo izboljšati kakovost življenja ciljne populacije projekta in njegove vključenosti v družbo;
4. Priporočila, povezana s posebno naravo končne skupine upravičencev do projekta, študentov, starejših od 55 let, in priseljencev z nizko digitalno spremnostjo;
5. Niz praktičnih vaj, ki podpirajo zgoraj omenjene kompetence z medkulturnega vidika. Sestavljene bodo iz nabora kartic z osnovnimi informacijami, potrebnimi za njegovo izvajanje v kateri koli učilnici.

Prav tako učni načrt za tečaj usposabljanja za trenerje, ki temelji na teoretičnih vsebinah, priporočilih in vajah prvega dela v kombinaciji z uporabo virtualne platforme in orodij, ki jih vsebuje (baza podatkov, video igre, komunikacijski elementi 2.0) ,



## I.4 Rezultati projekta

### I.4.1 Virtualna platforma za trenerje in uporabnike

A virtual platform for trainers and users in the form of a website (available at [www.e-civeles.eu](http://www.e-civeles.eu)) has been created as a repository of several interactive elements such as: 1) a database containing information and educational materials (resources and tools) within the scope of the project's objectives and coming from partner organisations and collaborating institutions, as well as from other public and private institutions which offer free access resources in order to be applied/adapted according to the project's objectives. This database have different related information in a clearly structured form, thus facilitating its online access; 2) a set of video games oriented towards Population +55 and immigrants based on 3D digital scenarios from four European cities with activities to promote digital competences, spatial orientation, linguistic and cognitive stimulation, from the perspective of interculturality and social integration; and 3) other resources of interest and reinforcement, such as communication tools (e.g. Facebook) and other resulting and necessary materials (e.g. user guide or practical guide for trainers, among others).

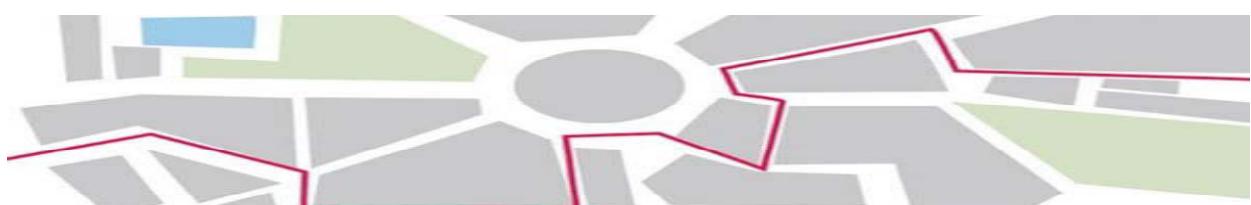
6

### I.4.2 Baza podatkov

Podatkovna baza temelji na izboru gradiva za usposabljanje iz prejšnjih projektov EU v vseh vključenih institucijah ter drugih materialov o prostem in odprtem dostopu, ki jih zagotavljajo javne in zasebne ustanove (nevladne organizacije, fundacije, ...), ki iščejo medsektorski značaj v smislu rezultatov izdelka v korist njegove prenosljivosti. Sestavljanje, razvrščanje in strukturiranje njihovih vsebin bo izvedljivo in natančno, saj bo zagotovilo, da bodo imeli licenco Creative Commons, pri čemer bodo ves čas navajali vir iste. Na ta način bomo zagotovili večjo prepoznavnost in boljšo dostopnost do praktičnih materialov, ki jih je mogoče uporabiti pri projektu (učenje kompetenc: digitalno, geoprostorsko, jezikovno, kognitivno spodbujanje in / ali medkulturno učenje).

V našem primeru bomo posebno pozornost namenili materialom, za katere menimo, da so posebej namenjeni končni upravičenci javnosti.

Sestavljen bo iz spletnega poizvedovanja, dostopnega po internetu, v vseh jezikih konzorcija, z jasno strukturo in uporabnikom priazen vmesnik (na primer intuitiven in enostaven iskalnik, ki uporablja ključne besede in drugo parametrov). Vseboval bo najmanj 60 vnosov, v katerih so

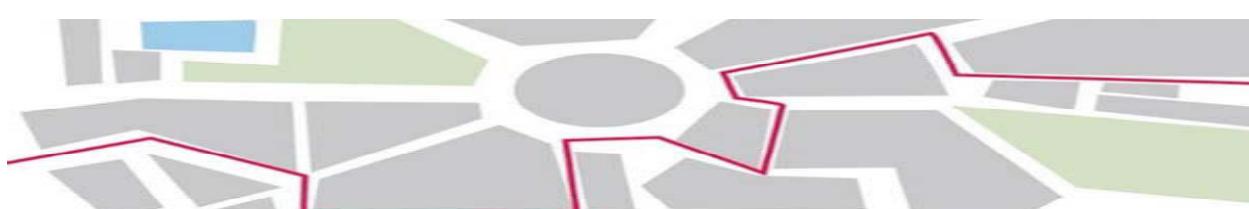


materiali / viri razvrščeni in ovrednoteni po vnaprej določenem sistemu (predlogi) v skladu s smernicami glavnega odgovornega (P6 INTEGRA). Ponujala bo tudi potencialno možnost, da se bo na zunanjih sodelavcih pozneje razširila z delovanjem zunanjih sodelavcev in se lahko uporabljala pri izobraževanju ljudi +55 in priseljencev po vsej Evropi, kar bo zagotovilo njihovo trajnost in prenosljivost. Njegova največja novost je, da služi kot zbirka obstoječih gradiv, skladno s smernicami EU glede uporabe znanja in dosedanje prakse, vendar na podlagi prijaznega virtualnega okolja in specializiranih za temo in javnost, ki ga zanima evropska raven.

#### I.4.3 Video igre

Video igre se zgledujejo po potencialih in prednostih, ki jih gamifikacija ponuja z digitalnega polja, da bi izboljšali učne procese. Sestavljeni bodo iz orientacije in reševanja testov v štirih virtualnih 3D scenarijih, ki predstavljajo zgodovinska mestna središča različnih mest z ustreznou kulturno dediščino v partnerskih državah: Antequera (Španija), Évora (Portugalska), Udine (Italija) in Velenje (Slovenija). Vsi v različnih obdobjih izstopajo po svoji zgodovinski vrednosti in so pomembni mejniki v zgodovini Evrope:

Romanizacija in imperijalizem v Évori, srednji vek in talilne kulture v Antequeri, renesansa, ki je cvetela v Vidmu in obdobja industrializacije in socializma v Velenju. Prav tako niso tako znana mesta na evropski ravni, kar daje prednost njihovemu napredovanju na turističnih poteh. V virtualni rekrekciji njihovih zgodovinskih središč bodo dodani 3D modeli njihovih glavnih spomenikov. Igralec mora iskati namige in kvize, ki temeljijo predvsem na zgodovinsko-patrimonialnih vsebinah, usmerjeni pa so tudi k pridobivanju drugih kompetenc (kognitivna stimulacija, učenje jezikov). Na voljo bodo različne možnosti (načini: izboljšanje kognitiv, izboljšanje jezika, kombinirano) in stopnje težavnosti, tako da ga je mogoče enostavno prilagoditi posebnemu profilu vsakega učenca. Za njegovo ustvarjanje bo uporabljena specifična programska oprema kot UNITY.



## Del II – Teoretični kontekst

### II.1 Smernice na področju medkulturnega usposabljanja.

#### Medkulturni dialog

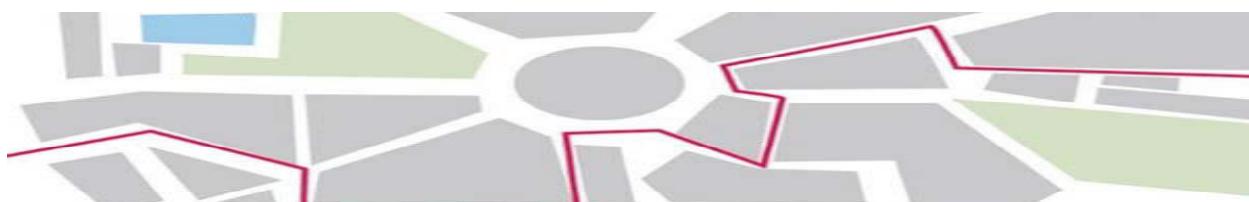
8

Kulturna raznolikost ni nov pojav. Evropa je produkt zaporednih znotrajkontinentalnih migracij, na novo opredeljenih meja, kolonializma in večnacionalnih imperij. V zadnjih nekaj stoletjih so nam družbe, ki temeljijo na načelih političnega pluralizma in strpnosti, omogočale, da živimo v raznolikosti, brez nesprejemljivih tveganj za socialno kohezijo.

V zadnjih desetletjih se je kulturna diverzifikacija pospešila. Evropa je privabila migrante in prosilce za azil z vsega sveta, ki iščejo boljše življenje. Globalizacija je v neprimerljivem obsegu stisnila prostor in čas. Telekomunikacije in medijske revolucije, zlasti s pojavom novih komunikacijskih storitev, kot je internet, so naredili nacionalne kulturne sisteme postopno bolj prepustne. Razvoj prometa in turizma je pripeljal nenavadno število ljudi v neposreden stik, kar je pomnožilo možnosti za medkulturni dialog. V tem okviru so pluralizem, strpnost in odprtost pomembnejši kot kdaj koli prej.

Evropsko sodišče za človekove pravice je priznalo, da po eni strani „pluralizem temelji na resničnem sprejemanju in spoštovanju raznolikosti in dinamike kulturnih tradicij, etničnih in kulturnih identitet, verskih prepričanj in umetniških idej in konceptov. Po drugi strani je "usklavjena interakcija med ljudmi in različnimi identitetami bistvenega pomena za ohranjanje socialne kohezije". Vendar pluralizem, strpnost in odprtost morda niso dovolj: sprejeti bi morali proaktivne, strukturirane in široko razdeljene ukrepe za ustvarjanje kulturne raznolikosti. V tem okviru je medkulturni dialog bistven instrument, brez katerega bo težko ohraniti svobodo in dobro počutje vseh prebivalcev naše celine.

Medkulturni dialog se nanaša na odprt in spoštljiv postopek izmenjave idej med posamezniki in skupinami z različnim etničnim, kulturnim, verskim in jezikovnim ozadjem in tradicijo v duhu vzajemnega razumevanja in spoštovanja. Svoboda in zmožnost izražanja ter pripravljenost in sposobnost slišati, kar imajo drugi povedati, so nepogrešljivi elementi medkulturnega dialoga. Medkulturni dialog prispeva k politični, socialni, kulturni in gospodarski integraciji ter k povezanosti kulturno raznolikih družb; podpirati enakost, človeško dostojanstvo in občutek skupnega namena; Njegov cilj je spodbujati boljše razumevanje različnih svetovnih praks in vizij, okrepliti sodelovanje in sodelovanje (ali svobodo izbire), spodbujati razvoj in prilagajanje posameznikov in nazadnje, spodbujati strpnost in spoštovanje drugih. Medkulturni dialog

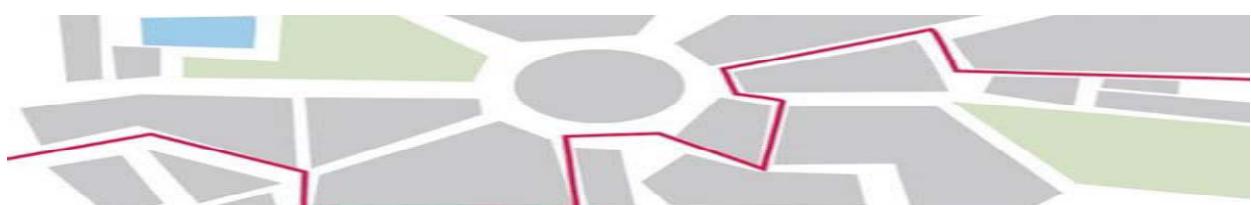


lahko v glavnem cilju spodbuja spoštovanje človekovih pravic, demokracije in ustavne države v različne namene. Medkulturni dialog je bistven za vključujočo družbo, v kateri noben posameznik ni marginaliziran ali izključen. Je močan instrument posredovanja in sprave: z bistveno in konstruktivno zavezostjo, ki presega kulturne razcepitve, obravnava pomisleke o družbeni razdrobljenosti in negotovosti, hkrati pa spodbuja integracijo in socialno kohezijo. V tem okviru so temeljna načela svoboda izbire in izražanja, enakost, strpnost in medsebojno spoštovanje človekovega dostenjanstva. Za uspešen medkulturni dialog je potrebna demokratična kultura: odprtost, pripravljenost za dialog in dovolitev drugim, da izrazijo svoje stališče, sposobnost reševanja konfliktov z miroljubnimi sredstvi in sposobnost prepoznavanja utemeljenosti argumentov drugega. Medkulturni dialog prispeva k razvoju demokratične stabilnosti ter boju proti pred sodkom in stereotipom v javnem življenju in političnem diskurzu ter olajšuje ustvarjanje zavezništev med kulturnimi in verskimi skupnostmi in tako lahko pomaga preprečiti ali ublažiti konflikte.

Medkulturni dialog predpostavlja, da v našem odnosu z drugim obstaja zavedanje, da samo preko njega lahko premagamo navidezno in površinsko raven znanja drugega, nato pa nam omogočimo, da dosežemo ravni, ki objemajo in dosežemo osebno preobrazbo, kar se bo zgodilo. Prevedli v to, kako se povezujemo med seboj in kako živimo z njimi. S pomočjo medkulturnega dialoga se spodbuja razumevanje med ljudmi in ljudmi, goji in razvija kulturna raznolikost, oživilja se aktivno evropsko državljanstvo in krepi občutek pripadnosti Evropi.

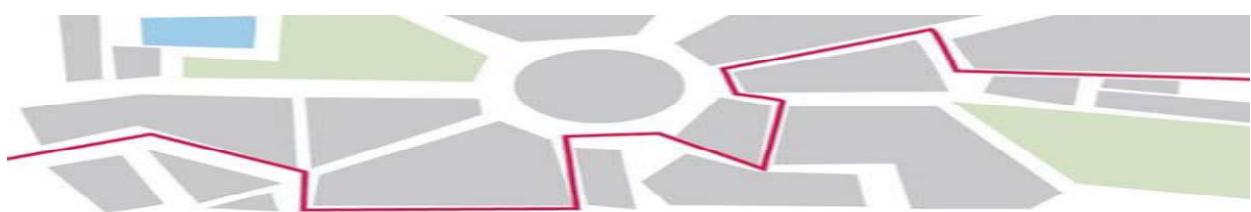
V vse bolj multikulturalni Evropi, kakršna je danes, je medkulturni dialog za nas edino zagotovilo tega pluralizma, ki mora uskladiti svobodo vsakega naroda v svoji artikulaciji s toleranco do drugih. Ker je svoboda pravica, mora toleranca ustrezati vzajemni dolžnosti izvrševanja te svobode, kar bo prispevalo k blažitvi konfliktov in kulturnih, gospodarskih in družbenih neenakosti, tako očitnih na tej celini in po svetu. Glede na to, da bo Evropa vse bolj produkt aktivnega in vključujočega državljanstva, ki predpostavlja etiko pravičnosti, udeležbe in odgovornosti, mislimo, da moramo, preden bomo uspeli narediti Evropo, vedeti, kako biti evropska. Evropska raznolikost je značilna in prepoznavna lastnost. Biti Evropejec je biti nosilec raznorodnih identitet, ki so značilne za vaš nomadizem in njegove številne povezave in pripadnosti. Učenje izkušenj znanja v tej sestavljanki kulturne raznolikosti in identitetnih resničnosti se lahko mobilizira, organizira, smiselno in doseže nove višine, pogosto s hecami, nihanji, dvomi, srečanjem in ponovnimi srečanjemi.

Ker je Evropa "eno in pluralno", medkulturni dialog zahteva odprtost, implicirano pluralnost, dialoški multikulturalni odnos, ki vodi do kritičnega samorazumevanja kot odnosa znanja do drugega, "v katerem je jaz opredeljen s primerjavo in razlika v interakciji z drugim, da se bo ta



jaz pojavil v svoji pristnosti. Skozi tri vprašanja - pluralizem, svobodo in strpnost je raznolikost zasnovana kot "univerzalizem brez enotnosti".

Obstoj medkulturnega dialoga zahteva tri pogoje, ki so med seboj povezani, delujejo in delujejo postopoma. To so: informativni vidik, kritični in partnerski vidik. Prvič, odprtost do drugega zagovarjam s tem, da se poglobljeno poznamo na verodostojen, policentričen, konstruktiven in ne-konceptualen način, dovzetem za obstoj dialoga, ki temelji na pogajanjih in soglasju. Drugi sklop nas usmerja v obrambo "emancipatorskih politik in izumljanja novih državljanstev", ki izhajajo iz zavedanja in odrekanja nepravičnosti, neenakosti in diskriminacije. Tretji del nas opozarja na družbeno preobrazbo, osredotočeno na razumevanje drugega in kompromis "kritične etike" kot načina spremnjanja resničnosti z globokim duhom solidarnosti in spoštovanja, ki jo osvobaja vseh oblik izključenosti in zatiranje, ki nas vodijo k izgradnji mirne in harmonične družbe.



## II.2 Smernice za socialno vključenost

### II.2.1 Socialna vključenost marginaliziranih državljanov

Socialna vključenost je opredeljena kot proces izboljšanja pogojev sodelovanja v družbi, zlasti za prikrajšane ljudi, in sicer s povečanjem možnosti, dostopa do virov, glasu in spoštovanjem pravic.

11

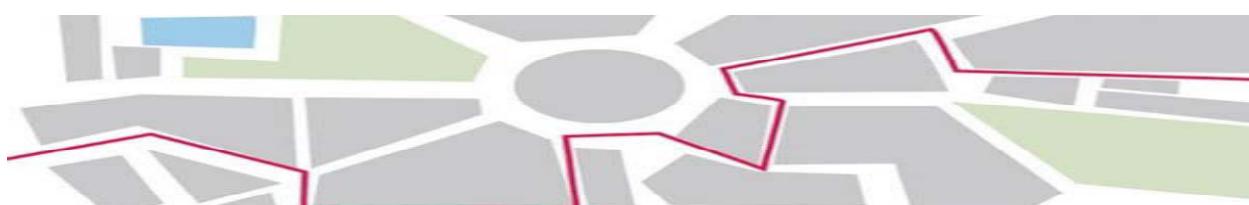
Če pogledamo nasprotni izraz, socialna izključenost, je to mogoče opisati kot večdimenzionalni pojav, ki ni omejen na materialno prikrajšanje. Revščina je pomembna razsežnost izključenosti, čeprav le ena.

Posledično socialna vključenost vključuje več kot izboljšanje dostopa do gospodarskih virov. Z vidika tega projekta je socialna vključenost proces samouresničevanja posameznika v družbi, sprejemanja in prepoznavanja potenciala družbenih institucij, vključevanja (s študijem, zaposlitvijo, prostovoljnim delom ali drugimi oblikami sodelovanja) v splet družbenih odnosov v skupnosti. Poseben pomen ima za ljudi, ki prihajajo iz prikrajšanih okolij in živijo v negotovih razmerah, ter za starejše občane.

Razumevanje in spodbujanje socialne vključenosti se spopada z različnimi izzivi:

- Proces ima več stopenj, ki tvorijo kontinuum od popolne izolacije do aktivne vključenosti. Socialna izključenost je stanje izolacije, pustošenja v družbenih vezih med posameznikom in družbo. Drugi polom je opolnomočenje posameznika s strani družbe za aktivno sodelovanje v družbenem življenju. Ljudje lahko vstopijo v
- proces na različnih točkah in se pomaknute proti obema polovoma - bodisi marginalizaciji bodisi doseganju samostojnosti in dobrega počutja.
- Socialna vključenost je večdimenzionalna in vpliva na različna življenjska področja: ekonomsko, politično, kulturno in socialno. Programi povezovanja ne delujejo neodvisno drug od drugega. Revščina omogoča, da se socialna prikrajšanost osredotoči na prizadeto skupino, ki bi lahko zdrsnila proti socialni izključenosti.
- Zapletena vrsta dejavnikov, kot so spol, zdravje, narodnost, verska pripadnost in spolna usmerjenost, ki omogočajo ali omejujejo socialno vključevanje. Podobno ima socialna izključenost sedanje in dolgoročne posledice, zaradi česar je to prednostna tema socialne politike v Evropi.

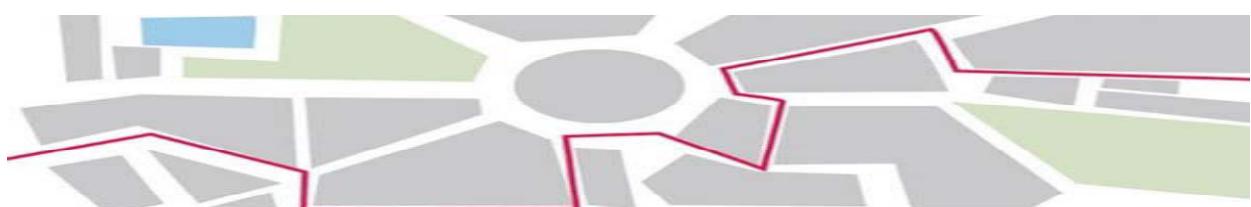
Dokazi iz akademskih močnih in naravnanih praks raziskav obogatijo statistične podatke o socialni vključenosti in dajo globlje vpoglede o položaju posebnih skupin, kot so brezdomci,



migranti, državljeni etničnih manjšin in tiste starejše osebe iz javnega varstva, ki so bolj ranljive do socialne izključenosti. Raziskave kažejo tudi tanke razlike med številnimi dejavniki, ki lahko izboljšajo ukrepe. Na primer, ne le nizek socialni kapital prikrajšanih ljudi ustvarja ovire za njihovo socialno vključevanje, ampak še bolj pomanjkanje premoženja socialnega kapitala v skupnosti, manjkajočih povezav med temi skupinami in večinskim prebivalstvom.

Med vsemi obrobnimi skupinami je socialna vključenost očitno največji izviv za priseljence. Zanje pomeni razvijanje občutka pripadnosti družbi gostiteljici. To pogosto vključuje sprejemanje in delovanje v skladu z vrednotami in normami družbe ter krepitev socialnega kapitala, ki ga institucije države gostiteljice štejejo za potrebne. A tudi vloga domačega prebivalstva je enako pomembna. Socialna integracija je izvedljiva šele, ko so priseljenci sprejeti za člane družbe. Samo takšno medsebojno priznavanje vodi k boljši socialni koheziji.

Raziskave so preučile različne ukrepe za oceno socialne vključenosti priseljencev, vključno s samoidentifikacijo, vrednotami, izbiro zakonske zveze in plodnosti, bivalnimi vzorci ter civilnim in političnim angažmajem. Na teh področjih se povprečno razlikuje od domačega prebivalstva. Obstaja več razlag za opaženo vrzel med priseljenci in domačim prebivalstvom. Prvič, priseljenci se lahko razlikujejo glede na nekatere temeljne značilnosti, na primer starost ali izobrazbo, ki so pomembne za razlago družbenega vedenja in izbire. Drugič, zlasti po prihodu se priseljenci soočajo z različnimi omejitvami: pomanjkanjem jezikovnih znanj, nezadostnimi ekonomskimi ali časovnimi viri, negotovostjo glede njihove dolžine bivanja in neposrednimi ovirami za dostop do nekaterih področij družbenega življenja, kot so glasovanje ali politične dejavnosti. Tretjič, priseljenci so bili izpostavljeni drugačni kulturi bodisi v svoji državi izvora, etničnih soseskah ali v družinah. Kultura vpliva na preference in prepričanja in tako vpliva na zaupanje ljudi, tvegan odnos in družbene preference ter na njihov pogled na vero, družinske vezi, vloge spolov in politično vključenost. Razlike v preferencah in prepričanjih nadalje pomenijo razlike v opazovanem vedenju in izbirah, kot je razvidno iz spodnje preglednice:



Dimenzijska kategorija	Kazalniki
General	Samoidentifikacija
Kultura (preference in prepričanja)	Zaupanje, družbene preference (altruizem, poštenost, vzajemnost, odpornost do nepravičnosti) in odnos do tveganj Vrednote: spolne vloge, družinske vezi, vloga religije, politični odnos
Družbena udeležba / vključenost (vedenje)	Jezik Načrtovano stalno bivanje v državi gostiteljici Zaznana diskriminacija Hobiji, članstvo v lokalni socialni klub, prijatelji ne priseljenci, branje lokalnih časopisov, stanovanje izbira lokacije
Demografski podatki (vedenje)	Starost zakonske zveze, zakonske zveze, stopnja ločitve, plodnost, struktura gospodinjstva
Civilno in politično udeležba (vedenje)	Aktivno državljanstvo: navezati stik z (lokalnim) oblikovalcem politike, biti član katere koli politične stranke, delati v politični / civilni organizaciji ali združenju, sodelovati v civilnih dejavnostih Glasovanje, politična zavest Prostovoljno delo

### II.2.2 Vpliv učenja, ki temelji na igrah, na socialno vključenost

Pomemben delež našega evropskega prebivalstva lahko ogrožamo revščina in socialna izključenost. Zelo redko marginalizirane skupine (brezposelni, starejši, nizko izobraženi, migranti ...) aktivno sodelujejo v družbi. Zato se mora naša družba osredotočiti na izobraževanje kot sredstvo za socialno vključenost. Dostop do izobraževanja je lahko način, kako se izogniti marginalizaciji.



Izobraževanje odraslih je lahko vzvod za povečanje socialne vključenosti med ranljivimi odraslimi. Vendar ne samo elementi učnih okolij vplivajo na stopnjo povečanja socialne vključenosti. Pogosto je učenje odraslih splošna rešitev za vse ljudi, da lahko igra vlogo, ki vključuje razvoj znanj in spretnosti za zaposlovanje, preusmeritev v spreminjajoče se gospodarske razmere in povečanje socialne vključenosti. Resolucija Sveta Evropske unije o prenovljeni evropski agendi za učenje odraslih zajema vse te vidike, tako da:

14

*„Učenje odraslih zagotavlja sredstvo za izboljšanje ali prekvalifikacijo prizadetih zaradi brezposelnosti, prestrukturiranja in kariernih tranzicij ter pomembno prispeva k socialni vključenosti, aktivnemu državljanstvu in osebnemu razvoju.“*

Moramo pa sprejeti dejstvo, da se različni cilji učenja, npr. Za zaposlovanje, učenje za prekvalifikacijo ali za spodbujanje socialne vključenosti pogosto potrebujejo zelo različne pristope. Ti cilji za učenje odraslih so lahko včasih tudi nasprotujuči, zlasti ključni, kadar gre za spodbujanje socialne vključenosti. Ukrepi za usposabljanje za spodbujanje zaposljivosti in gospodarske konkurenčnosti ne podpirajo nujno socialne vključenosti, le da dolgoročno lahko pristop, ki spodbuja zaposlovanje, pomaga vključevanju kot pot iz revščine.

Zaradi tega smo projekt zasnovali tako, da se oba sloja prebivalstva soočamo z medkulturnimi dejavnostmi, ko gre za izboljšanje njihovih digitalnih veščin, s čimer pospešujemo večjo socialno pravičnost pri teh parametrih, kjer vzajemno znanje z medkulturne perspektive izboljšuje priložnosti za učenje in vključevanje.

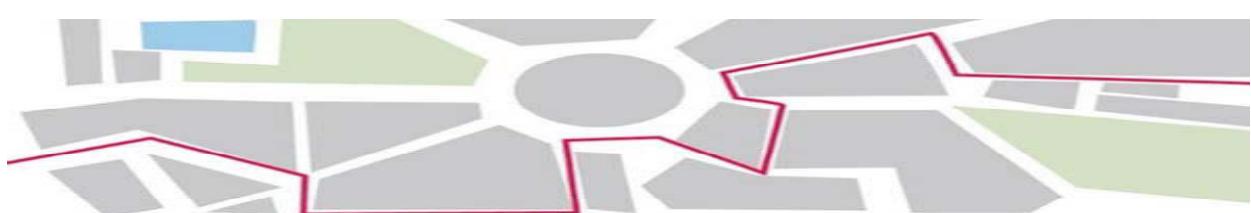
Projekt ima na ta način potencial, da učencem kot cilj spodbudi socialno vključenost v širšem smislu za naše ciljne skupine. Niso vsi učenci, zlasti tisti, ki se soočajo s hudo izključenostjo, marginalizacijo in prikrajšanostjo, pripravljeni na usposabljanje v zvezi s službo. Vključevanje v učenje, ki temelji na igrah, je za njih lahko pomemben prvi korak in motivirajoč izziv. Na ta način lahko njihova udeležba v e-Civelesu igra ključno vlogo pri ponovnem povezovanju z njimi prek družbenega in skupnostnega angažmaja, kar lahko zmanjša njihovo izključenost in izolacijo. Projekt ima torej jasno vrednost, ali te učne dejavnosti vodijo do formalnih kvalifikacij ali napredovanja k delu.

Ker naš projekt podpira cilje socialne vključenosti, zagotavlja, da se učenje izvaja zgolj kot pot v interakciji z drugimi ljudmi ali aktivnejšo vlogo v skupnostih. Takšne možnosti učenja so še toliko pomembnejše v času varčevanja in gospodarskih izzivov. Na ta način e-Civeles prikazuje način za spodbujanje širših ciljev, skupaj z zagotavljanjem dostopnosti vsem skupinam, ne



glede na to, kakšne so njihove motivacije za sodelovanje, zadovoljevanju potreb odraslih učencev, zlasti tistih, ki so v slabšem položaju.

Učenje, ki temelji na igrah, ustreza razvoju logičnega razmišljanja udeležencev. Ne bo le iskal učenja kulture, ampak bo pozoren tudi na kognitivne in metakognitivne vidike, na komunikacijo, na razvoj pravil in vrednot, na občutke in čustva s posebnim upoštevanjem vrednosti drugačnosti in sodelovanja ter na dejanje, razumljeno kot preobrazba družbe. Ker e-Civeles spodbuja sodelovanje namesto konkurenčnosti in ponuja možnost vedeti, ceniti in povečati znanje o evropski kulturni dediščini, prispeva k socialni vključenosti vsakega udeleženca.



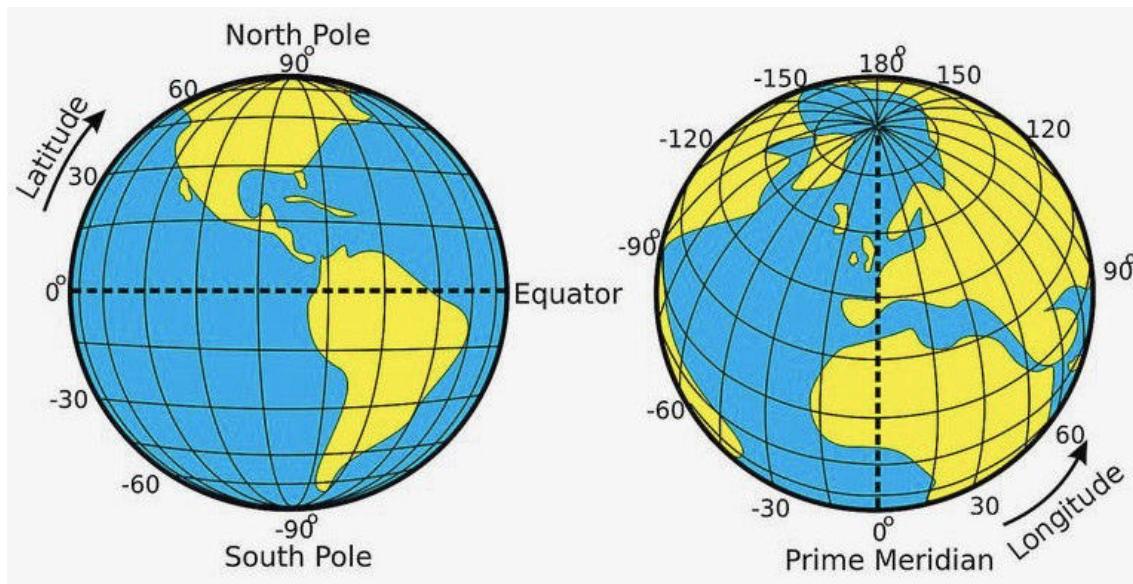
## II.3 Poučevanje geoprostorskih kompetenc v kontekstu izobraževanja odraslih

### II.3.1 Uvod: Opredelitev, pojmi in ustreznost geoprostorske lokacije

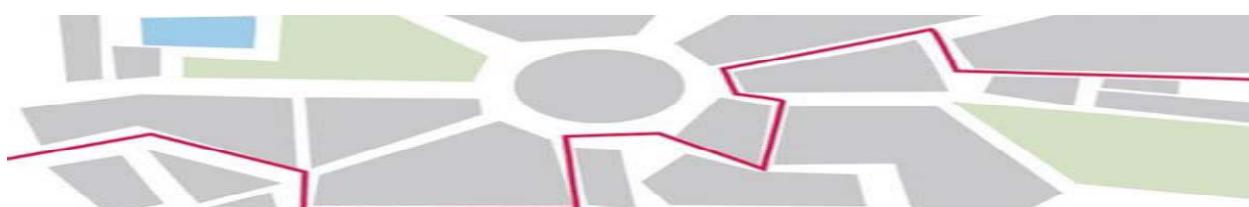
Ključnega pomena je, da ima vsak strokovnjak za izobraževanje odraslih vsaj osnovne pojme o geoprostorskih kompetencah in geolokaciji. To je pomembno ne samo zato, ker obstajajo geografski vidiki, ki vplivajo na ozemlje, ampak tudi zaradi kognitivnega razvoja odraslih, ki so upravičenci do svojega učiteljskega poklica. Za namene tega prispevka definiramo geoprostorske kompetence kot kompetence, ki izhajajo iz lokacije znotraj ozemlja ali teritorialnega prostora, to je, kaj izvira iz danega površinskega prizidka, zaprtega mesta in natančne lokacije na našem planetu.

16

Slika 1. Predstavitev pojmov širine in dolžine. Vir: ThoughtCo.

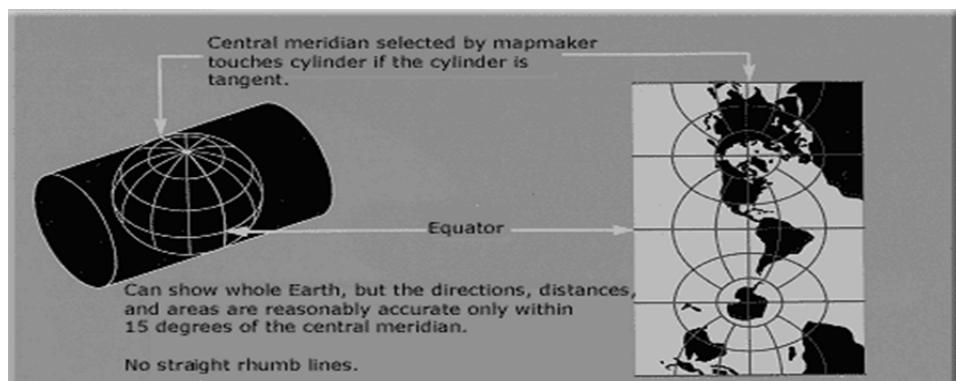


Majhna pomoč, da si študenti lažje zapomnijo te koncepte, je, da upoštevamo, da bo glede na širino vedno severna širina, ko se sklicujemo na severno poloblo, in južna širina, ko govorimo o južni polobli; Zemljepisna dolžina bo zahodna, ko se točka nahaja levo od Greenwichskega poldnevnika, in vzhodno, ko se točka nahaja desno od nje. Kot dodatno pomoč študentom je treba omeniti, da poldnevnik poteka skozi londonsko pokrajino Greenwich in prek drugih evropskih lokacij, na primer špansko mesto Castellón de la Plana ali celo angleški kanal.

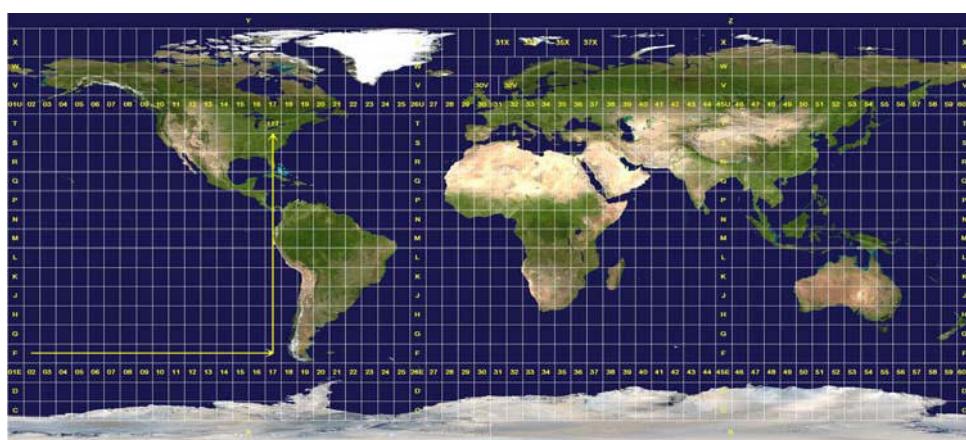


Vsaka točka na Zemljinem površju glede na njegovo širino in dolžino se nahaja na krogli, ki ustreza našemu planetu. Kakor bomo kasneje razpravljali, pa so geografske aplikacije, ki se lahko uporabljajo za izobraževanje odraslih, zasnovane po sistemu konformne cilindrične projekcije, prečni Mercatorjevi projekciji. Zato meni, da je Zemlja vstavljenna valj in tangencialna na valj, torej je naš planet obravnavan kot element, projiciran v cilindrično površino (slika 2), tako da so meridiani in vzporednice predstavljeni na mrežastem vzorcu, kot bi bile ravne črte. Brez podrobnosti o tovrstni kartografski projekciji ta sistem ni uporaben za polarne širine, kar hkrati ni večja pomanjkljivost, saj so območja, ki se nahajajo znotraj njih, običajno demografska podtlaka.

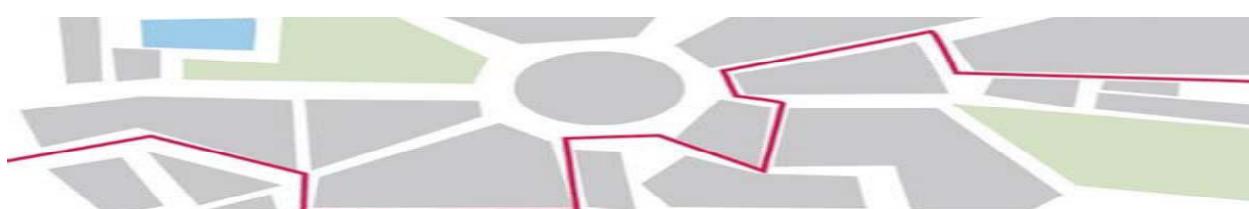
Slika 2. Prečna Mercatorjeva projekcija na cilindrični površini. Časovni pas in UTM cone. Vir: Wikipedia.



Slika 3. Time zones and UTM zones. Vir: Wikipedia.



Koordinate tega sistema, Univerzalni prečni Mercator (UTM), bodo predstavljale točke na mreži, kot je razvidno iz slike 3. Skratka, glede na širino in dolžino katerega koli mesta na



Zemljini površini je mogoče enostavno pretvoriti v UTM z uporabo številnih orodij, ki so prosto dostopna na internetu.

Obstaja veliko enostavnih izkušenj, ki pomagajo razviti geoprostorske kompetence v izobraževanju odraslih, ne glede na starost študentov. Primer tega je metodologija, ki se izvaja v okolini Univerze Linköping (Švedska), kjer so študenti magistrskega programa razvili kompetence geolokacije z izvajanjem brezplačnih programskega programov na GPS napravah, kot so mobilni telefoni ali tablični računalniki. Da bi to storili, so bile nekatere igre organizirane kot prireditev gymkhana, ki je, grobo rečeno, spodbudila širjenje, zavedanje in cenjenje kulturne dediščine na tem območju (Delgado Peña in Subires Mancera, 2016). To je ena izmed dejavnosti, ki jo je mogoče vključiti v tako imenovano geocoaching.

Poleg tega obstaja več spletnih platform, ki jih uporabniki lahko uporabljajo za dodajanje, shranjevanje in predstavljanje lastnih geografskih informacij, pri čemer izkoristijo možnosti, ki jih ponuja splet 2.0 (Elwood, 2008) in razvoj globalnih sistemov za določanje položaja (GPS), saj omogočajo absolutno in natančno odkrivanje katere koli točke na Zemljinem površju (Goodchild, 2007). Nato se ustvarijo virtualni itinerarji; lahko so tematsko usmerjeni, saj združujejo geoprostorske kompetence in spoznavanje določene teme. Lahko ga dopolnimo tudi z vizualizacijo zemljevidov in letalskih fotografij, ki je neposredno povezana s kibernetskimi potovanji, velike izobraževalne vrednosti za učenje in poučevanje geoprostorskih kompetenc.

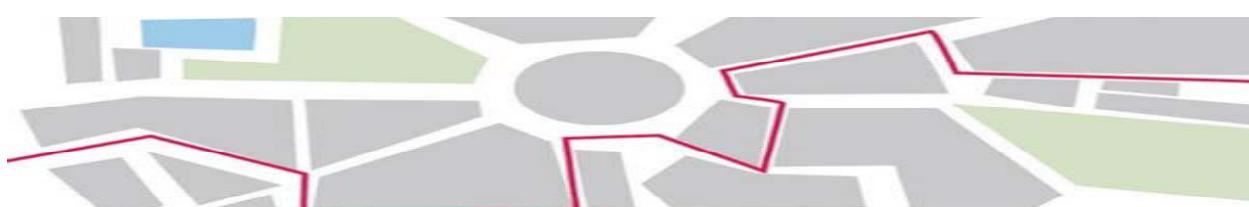
V videoigri, razviti v okviru projekta e-Civeles, in ob upoštevanju vsega, kar je bilo že omenjeno v tem prispevku, smo ustvarili virtualne komplete, ki pripadajo štirim evropskim mestom (Évora, Antequera, Udine in Velenje), kamor se igralci lahko premikajo svobodno in ustvarjajo lastne poti v mestu, medtem ko iščejo svoje glavne znamenitosti. V tem primeru je zgodovina mesta in njegovih spomenikov lajtmotiv poti, ki ga izvaja vsak igralec, kar jim omogoča, da pridobijo kompetence geografske usmeritve, ki so potrebne za uspešno dokončanje igre.

### II.3.2. Izobraževalna orodja za poučevanje geoprostorskih kompetenc

V tem razdelku bomo predstavili nekaj IKT orodij, ki so prosto dostopna in jih študentje lahko uporabijo za izboljšanje geoprostorskih kompetenc, povezanih med drugim z usmerjanjem in ustvarjanjem zemljevidov, geolokacijo, zgodovinsko kronologijo itd.

#### *Google Zemlja*

[Povezava: <https://www.google.com/intl/es/earth/>]



Omogoča obisk praktično katerega koli kraja na Zemlji in ponuja slike z visoko ločljivostjo, tako za računalnike kot mobilne naprave. Poleg tega so nekatera mesta na voljo tudi v 3D-u, za katerega so na voljo vodenici obiski, celo topografijo je mogoče prikazati v 3D-ju, meriti pa je mogoče tako razdalje kot območja. Skozi Google Street View, ki je na voljo tudi za Google Maps, je mogoče prikazati slike ulic, kar je koristno, če natančno veste, kako nek kraj izgleda, preden ga obiščete.

***Google Maps, Bing Maps in Maps (iOS)***

[Povezava do Google Zemljevidov: <https://www.google.es/maps/>]

[Povezava do Bing Maps: <https://www.bing.com/maps>]

[Povezava do Zemljevidov (iOS): <https://www.apple.com/es/ios/maps/>]

Kartični strežniki, ki ponujajo geolocirane informacije iz skoraj katerega koli kraja na Zemlji; Do njih lahko dostopate tudi z ustreznimi aplikacijami, ki delujejo na mobilnih napravah. Ti strežniki zagotavljajo informacije o prometu v realnem času, izračun razdalje hoje / vožnje (z avtomobilom, kolesom, javnim prevozom itd.). Ne ponujajo samo zemljevidov, temveč med drugim nudijo tudi informacije o zanimivih točkah, kot so podzemne postaje, bolnišnice in povezave do panoramskih slik.

***GeaCron, Atlas svetovne zgodovine in časovni zemljevidi***

[Povezava do GeaCrona: <http://geacron.com/>]

[Povezava do Atlasa svetovne zgodovine: <https://www.atlasofworldhistory.com>]

[Povezava do TimeMaps: <https://www.timemaps.com>]

Interaktivni zgodovinski atlasi so v veliko pomoč pri poučevanju zgodovine kolonializma in svetovne zgodovine od prazgodovine do danes.

***MapMaker Interactive***

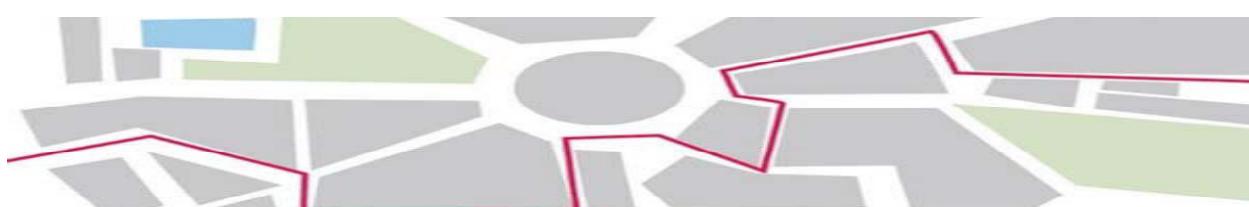
[Povezava: <https://mapmaker.nationalgeographic.org>]

Aplikacija, ki pripada National Geographic, ki omogoča ustvarjanje zemljevidov z dodajanjem predmetov, kot so besedila, oblike in napis.

***Geocube.***

[Povezava: <http://www.geo-cube.eu>]

Na voljo v španščini, angleščini, francoščini, nemščini, italijanščini in turščini. To je zelo zabavno orodje za spoznavanje različnih dejstev iz družbenih in humanističnih ved, kot sta demografija in geografija.



### II.3.3 Sredstva za izobraževanje za razvoj geoprostorskih kompetenc

Spomnimo, da je ekipa e-Civeles razvila bazo podatkov, ki vsebuje več iger, ki študentom omogočajo razvijanje naslednjih kompetenc in veščin:

- Geoprostorske in geografske pristojnosti.
- Medkulturno zavedanje.
- Kognitivne funkcije.
- Digitalne kompetence
- Učenje jezikov
- Spodbujanje ozaveščenosti priseljencev.

20

V povezavi z geoprostorskimi in geografskimi kompetencami, ki so v središču tega prispevka, je treba izpostaviti nekaj iger, ki bi lahko bile za te kompetence zelo zanimive. Uporabiti jih je treba kot dopolnilo za zgodovinske video igre, ki so bile posebej ustvarjene v okviru tega projekta:

#### *Proti vsem kvotam*

[Povezava: <http://www.playagainstodds.ca>]

Igra postavlja bodočega igralca v vlogo begunca, ki se sooča s tremi možnimi scenariji: "Vojna in spopadi", "V sosednji državi" in "Novo življenje." Vsak od teh sklopov predstavlja štiri izzive; igralec jih mora s preprostimi in jasnimi pravili poskušati rešiti, kot da bi bil pravi begunec ali migrant.

#### *Urbano cesarstvo*

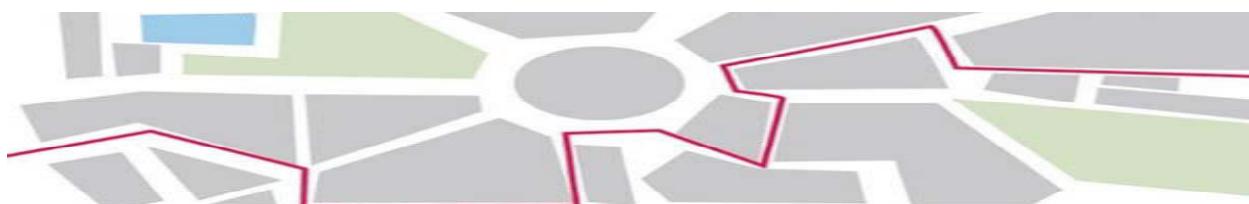
[Povezava: <https://www.kalypsomedia.com/eu/605/urban-empire/pc/steam-version>]

Urban Empire je pionir nove generacije strateških iger, ki združujejo funkcije graditelja mest s političnim spletanjem in dodajo 200 let zgodovinskega napredka v mešanico, kar ustvarja popolnoma novo igralsko izkušnjo, kjer morajo igralci uporabiti strateško načrtovanje in politično pamet, da lahko uspešno rastejo mesta v vlogi župana.

#### *Mesta v gibanju*

[Povezava: [https://store.steampowered.com/app/73010/Cities\\_in\\_Motion/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/73010/Cities_in_Motion/?l=spanish)]

Cities in Motion je poslovna simulacijska igra. Štiri največja svetovna mesta - Dunaj, Helsinki, Berlin in Amsterdam - po vzoru bogatih podrobnosti čakajo na trdno roko načrtovalca, ki bo



upravljal s svojimi potrebami po prometu v mestu Cities in Motion. Drugo širitev, nemška mesta, je bila objavljena septembra 2011. Vsebovala sta dve novi mesti, Köln in Leipzig.

#### ***Concordia***

[Povezava: <https://boardgamegeek.com/boardgame/124361/concordia>]

Mladi igralci bodo odkrili vsebino člankov o človekovih pravicah, ki so najbližji njihovemu vitalnemu razvoju, in to znanje vključili v svoje osebne izkušnje. Ta pobuda mladim ponuja virtualno pustolovščino prek videoigre. Tehnično je podoben drugim video igram, ki jih običajno igrajo, in kaže, katere pravice so človekove nepomembne pravice. Potrebe po ohranjanju naše svobode, obrambe pravičnosti, ravnanja s spoštovanjem in solidarnostjo so določene iz prijaznega okolja.

21

Igra predstavlja realne konflikte, ki jih je mogoče živeti v resničnem življenju, vendar iz udobja virtualnega sveta. Cilj tega projekta je skratka sodelovanje s šolo in družinami pri prenosu vrednot, ki jih podpira Splošna deklaracija o človekovih pravicah.

#### ***GeoGuessR***

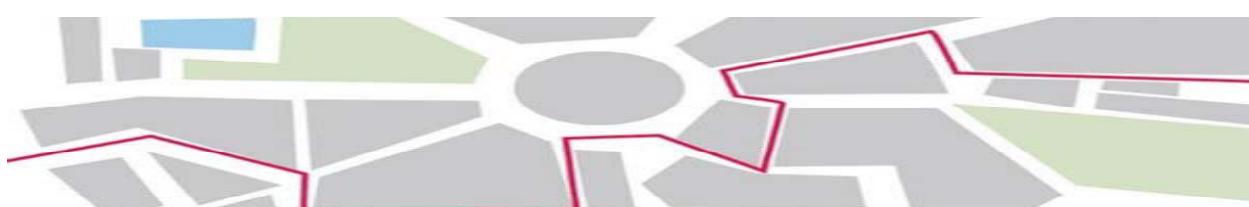
[Povezava: <https://geoguessr.com>]

Igra uporablja semi-randomizirano lokacijo Google Street View in od igralcev zahteva, da ugibajo svojo lokacijo na svetu z uporabo samo vidnih namigov.

#### ***Seterra***

[Povezava: <https://www.seterra.com>]

Seterra je zabavna in poučna igra z zemljepisom, ki igralcu omogoča dostop do več kot 300 kvizov, ki jih je mogoče prilagoditi. Seterra bo igralca izzvala s kvizi o državah, prestolnicah, zastavah, oceanih, jezerih in še več. Predstavljena leta 1997 in na voljo v 34 različnih jezikih, je Seterra na tisoče ljudi pomagala pri učenju geografije in spoznavanju njihovega sveta.



**II.3.4 Končna priporočila za učitelje in strokovnjake za izobraževanje odraslih**

1. Geoprostorske kompetence so ključne za upravičence do izobraževanja odraslih in natančneje za ljudi, ki so glavni cilj tega projekta. Njihov trening nedvomno spodbuja kognitivno spodbudo starejših odraslih. Kar zadeva prebivalstvo migrantov, ki pogosto prihaja iz podeželskih območij, bi morali v mestnem okolju spodbujati svoje veščine vodenja. Zato se lahko njihova prilagoditev novi nastaviti izboljša z izkušnjami, opisanimi v tem dokumentu.
2. Pomembno je spodbujati uporabo geolokacijske programske opreme, ki jo ponujajo orodja, kot sta Bing Maps in Google Maps. Lahko so koristni za olajšanje vsakodnevnih življenjskih situacij in izzivov odraslih ljudi. Tako je na primer, če se odpravite na določen naslov na razgovor za službo, saj jim bo ta programska oprema omogočila vodenje po mestu.
3. Priporočljivo je razviti praktične metodologije, ki bi morale hkrati temeljiti na reševanju vaj, ki jih navdihujejo vsakodnevne težave učencev. Priporočljivo je tudi, da z njimi vadite v učilnici, da se lahko naučijo uporabljati različne programske aplikacije in jih spodbujajo k uporabi teh aplikacij tudi zunaj učilnice.
4. Geoprostorske kompetence so učinkovitejše, če so povezane z vsebinami, ki jih zanimajo študenti. V tem projektu so povezani z zgodovino ozemelj, na katerih živijo, kar jim omogoča tudi boljše razumevanje njihove kulture in lokalnih tradicij. Obstajajo tudi številna druga področja, ki bi jih študentje morali uporabljati, na primer šport, varstvo okolja, potovanja in administrativne naloge.
5. Obstajajo različne spletne igre, ki lahko pomagajo spodbuditi razvoj geoprostorskih kompetenc. Mnoge od teh iger niso samo zabavne, ampak tudi poučne in povečujejo motivacijo učencev. Zaradi tega bi morali učitelji spodbujati svoje učence k uporabi teh iger. V tem prispevku smo o tem razpravljalni in kot primer prikazali nekatere od teh spletnih iger.

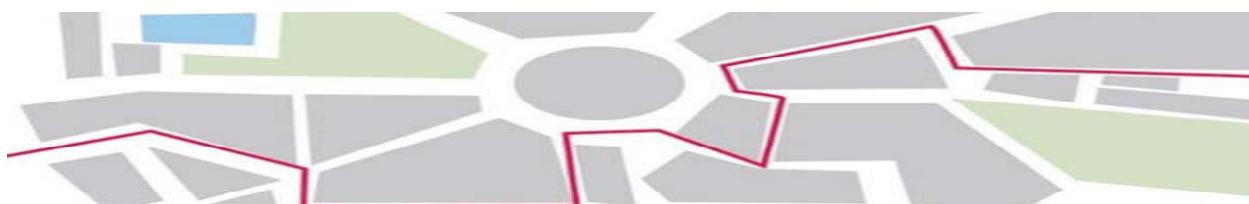


## II.4 Poučevanje digitalnih kompetenc in IKT

### II.4.1 Uvod: kako se je spremenilo poučevanje IKT odraslih

Digitalna tehnologija kot novo predmetno področje lahko vključuje razvijanje znanja in razumevanja osnovnih konceptov informacijskih sistemov, podatkov in računalništva ter veščin za obvladovanje digitalnih sistemov, kot sta kodiranje ali programiranje, in širše, računalniško razmišljanje. V zadnjih 20 letih, ko so računalniki in digitalne naprave dosegle vsakodnevno domačo uporabo, so bile v poučevanju IKT za odrasle tri različne faze: digitalna pismenost, splet 2.0, nove tehnologije z novimi napravami.

1. Digitalna pismenost: prva faza, v kateri smo se učili osnov digitalne usposobljenosti za uporabo domačih računalnikov. Ponavadi so programi pouka iz oči v oči vključevali pregled računalniške strojne opreme in njenih zunanjih naprav (tipkovnica, miška, tiskalnik), pregled operacijskega sistema in njegovih osnovnih funkcionalnosti, uvod v uporabo večine skupne programe za obdelavo besedila ter pregled uporabe in konfiguracije e-poštnega polja in spletnega brskanja po najpogostejših brskalnikih. Običajno je učitelj tehnične podatke posredoval s papirnatimi besedili in knjigami.
2. Splet 2.0: z možnostjo hitre povezave z internetom je bila razvita cela vrsta interaktivnih spletnih orodij, tako za komunikacijo kot za interakcijo, ki se še vedno večinoma uporabljam na domačih računalnikih. Metodologija poučevanja v tej fazi je bila še vedno pri pouku iz oči v oči, vendar brez uporabe besedil ali knjig, pri čemer so namesto tega uporabljali praktičen pristop k različnim orodjem. Digitalne veščine smo nato pridobili z neposredno uporabo spletnega orodja.
3. Nove tehnologije in e-učenje: v zadnjih letih so se vzporedno s širjenjem pametnih telefonov in drugih prenosnih naprav razvijale nove tehnologije in aplikacije, ki ne potrebujejo več osnovnega učenja veščin IKT. Osredotočenost se je nato premaknila iz pridobivanja digitalnih znanj za uporabo tehnologije, da bi pridobili veščine za uporabo in izkoriščanje storitev, ki jih tehnologija lahko ponudi (npr. : za javno upravo in storitve). Multimediji viri in učna okolja (platforme, MOOC, LMS, socialna omrežja) so se razvila in uporabljala kot digitalna orodja. V tej fazi smo prešli iz osebnega učnega okolja (učim se sam s svojo napravo) v socialno okolje učenja (z drugimi se učim z drugimi v skupnem prostoru). E-izobraževanje je ena od metodologij, ki jo je mogoče uporabiti za učenje na daljavo z uporabo digitalnih orodij, poglejmo si podrobnejše.



## II.4.2 E-izobraževanje

E-učenje je mogoče razumeti kot uporabo informacij in informacijskih tehnologij za ustvarjanje učnih izkušenj, tako kot interaktivno metodo poučevanja, ki omogoča, da se z uporabo interneta in razpoložljivih komunikacijskih tehnologij vzpostavi določen odnos med moderatorjem (mentor) in študent, lahko pa tudi med posameznimi študenti v skupini.

24

E-izobraževanje ni kratko le za „elektronsko učenje“, kar pomeni učenje z uporabo elektronskih tehnologij: spletno učenje uporablja multimedische tehnologije in internet za izboljšanje kakovosti učenja z olajšanjem dostopa do virov in storitev, pa tudi oddaljenega izmenjave in sodelovanje na daljavo.

E-izobraževanje je visoko interaktivna metoda poučevanja, ki omogoča izvajanje tečajev usposabljanja prek mreže. Ni več potrebe po fizičnem prostoru in izzivih časovnih omejitev: z e-učenjem lahko vse osebje kadar koli in na vsakem mestu dostopa do tečajev in virov, edini nepogrešljivi pogoj pa je internetna povezava. Pogosta napaka, ki se lahko zgodi, je, da v celoti ne razumemo potenciala spletnega usposabljanja, ki ga pogosto zamenujemo s preprosto digitalizirano vsebino, kot so predstavitev, videoposnetki ali PDF-ji. E-izobraževanje presega preprost YouTube video ali vsebino, ki je naložena na internet: gre za prilagodljiv in artikuliran način poučevanja, pri katerem uporaba digitalnih orodij poveča učinkovitost in uspešnost izobraževalnega projekta. Aplikacije e-učenja so lahko zelo različne:

- Tečaji s sestanki v razredu, kjer učitelj uporablja digitalna učna gradiva in učenci lahko preberejo temo in / ali se pripravijo na naslednje srečanje. To je primer tečaja v razredu s pomočjo e-učenja.
- Mešan format učenja z nekaj sestanki v pouku, predvsem pa tečaji potekajo na spletu, kjer so vsi viri in vsebine shranjeni in dostopni. Cilj sestankov v razredu je spoznavanje in izmenjava. V tem primeru je kombinirano učenje mešanica e-učenja in izobraževanja v razredu.
- Spletni tečaji samo za e-učenje brez osebnih fizičnih interakcij (niso zelo pogosti v izobraževanju odraslih, večinoma se uporabljajo na univerzah).

### II.4.2.1 Glavne značilnosti in prednosti e-učenja

Usposabljanje za e-učenje vsebuje tri osnovna načela:

- Prilagodljivost: tečaj se lahko uživa brez časovnih ali prostorskih omejitev;



- Interaktivnost: uporabnik tečaja ni pasiven gledalec, ampak ga kličejo, da se uči z udeležbo in interakcijo z vsebinami s pomočjo simulacij in izobraževalnih dejavnosti;
- Modularnost: prisotnost posameznih modulov (mikro učenje) omogoča učencu, da "vodi" svoje usposabljanje v skladu s svojimi poklicnimi ali osebnimi obveznostmi in potrebami.

Glavne prednosti e-učenja so naslednje:

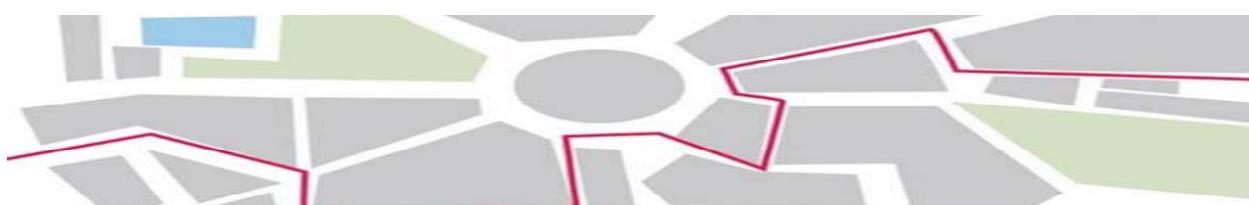
- Možnost uporabe interaktivnih učnih orodij: uporaba video posnetkov, animacij in interaktivnih dejavnosti omogoča zajemanje in ohranjanje pozornosti učencev ter s tem povečanje stopnje zanimanja in učenja;
- Brez omejitev prostora in časa: usposabljanje poteka na zahtevo, tako da se uporabnik tečaja lahko samostojno odloči, kdaj in kje bo obiskal lekcije;
- Večja prilagodljivost učnih metod, da se učne poti prilagodijo potrebam učencev;
- Enostavno spremljanje učnega procesa prek spletnih tečajev je mogoče za oceno napredka učnega procesa udeležencev.

25

#### *II.4.2.2 Oblikovanje tečaja e-učenja*

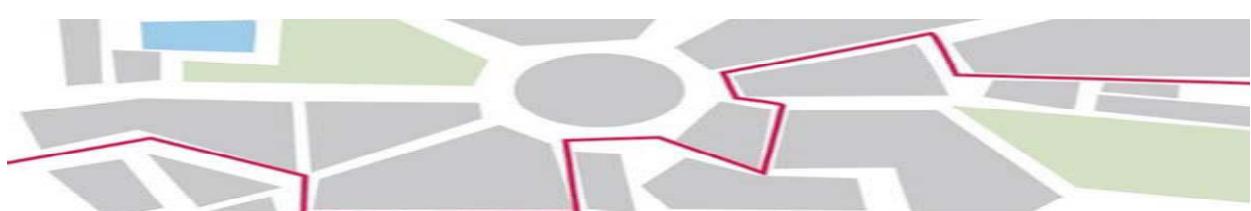
Štiri stvari, ki jih je treba upoštevati pri načrtovanju tečaja e-učenja za odrasle, so naslednje:

1. Vključenost: odrasli študenti, da se lahko aktivno vključijo v tečaj, morajo biti vključeni v učni proces. Interaktivnost in interakcije igrajo ključno vlogo pri vključevanju učencev. Interaktivnost ustvarja izmenjavo med študentom in e-učnim tečajem. Zato je treba zagotoviti smiselne interakcije, kjer je to mogoče, in ustvariti napredno učno okolje. Poleg tega jim bo omogočanje nadzora nad lastnim učenjem ostalo motivirano in zavzeto.
2. Problematično usmerjen pristop: odrasli dijaki so zainteresirani za problematično učenje in prakso, kaj je treba storiti. Razlika je med tem, kaj morajo vedeti, in tistim, kar morajo storiti. Zato je bistvenega pomena ustvariti delovna okolja, ki odraslim učencem pomagajo igrati svojo vlogo in ohranjati pozornost pri učenju.
3. Izkušnje: odrasli so osredotočeni na izkušnje z nalogami in na njihov končni rezultat ter na svoje dejavnosti. Aktivnosti pomnjenja pri odraslih ne delujejo dobro, nasprotno, tečaji s scenariji iz resničnega življenja in lepo število vaj so zelo cenjeni. Odrasli ne marajo linearnih tečajev, temveč razvejane scenarije.



4. Realizem: odrasli študentje navadno učenje takoj preslikajo v resnični svet. Zato morajo biti aplikacije in koristi iz resničnega življenja povezane s tečajem e-učenja. Glede na to je bistvenega pomena, da se v tečaj vključijo praktične težave, da bo odrasli študent lahko takoj ugotovil prednosti, ki jih bo tečaj lahko izkoristil v njihovem resničnem življenju.

Za spletno učenje je bistvenega pomena prisotnost spodbujevalca. Vloga moderatorjev je drugačna od vloge učitelja v tradicionalni učilnici. Vloga strokovnjaka z globljim poznavanjem predmeta je le ena od vlog, ki jih prevzame moderator. Pooblaščenec mora ne samo prenesti svoje znanje, ampak mora ustvariti prostor z dejavnostmi in viri, ki bodo udeležencem pomagali razvijati veščine. Pridobitev znanj je še posebej pomembna pri poučevanju strokovnih predmetov, pri katerih morajo udeleženci razviti praktične spretnosti, operativna znanja in postati kompetentni v delovnem okolju.



## II.5. Poučevanje jezikovnih kompetenc v tujem jeziku

"Rada bi govorila drug jezik, toda ..." Učenje novega jezika bi se lahko zdelo neizvedljivo, težko opravilo, še posebej v času odraslih. Morda smo vsi slišali nešteto izgovorov, da se ne bomo naučili novega jezika. To je lahko posledica dejstva, da učenje jezika nikoli ne bo 100-odstotno enostavno - nič zares vredno, moram dodati -; usvajanje jezika izziva naš um (naši možgani bodo morali zgraditi nove kognitivne okvire) in zahteva čas, da ne govorimo o trajni, dosledni praksi, ki jo potrebuje, če človek resnično zasleduje nekaj, kar komajda mrmra izolirane, osnovne besede ali formule.

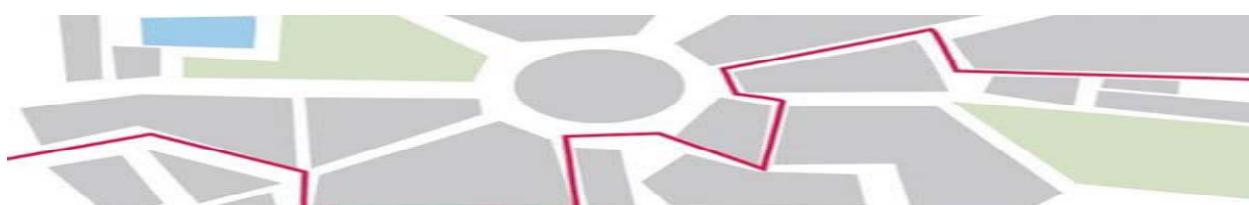
27

Poleg tega moramo upoštevati, da pri odraslih traja dlje in je potrebno bolj naporno delo (Hong et al, 2017). Dejansko so raziskave o pridobivanju jezika (Krashen, 1982; Johnson & Newport, 1989; Newport, 1990) navajale, da obstajajo določene omejitve pri učenju, zlasti maturitetne omejitve: nagnjenost odraslih k preveliki analiziranju preveč informacij naenkrat ovira njihovo sposobnost, da poberejo subtilne odtenke tujega jezika. Ker imajo odrasli veliko bolj razvito prefrontalno skorjo kot otroci, imajo vso drugo možgansko moč pri učenju drugega jezika. Ta močna obdelava lahko dejansko moti nekatere elemente učenja jezika.

Poleg tega je glavna napaka, ki lahko ovira tudi ta postopek, v ideji o "jeziku kot predmetu", tj. Obravnavanju jezika kot drugih šolskih predmetov. Če si le zapomnimo kup besed in pravil, nikoli ne bi smeli pričakovati, da bomo govorili jezik, saj komunikacija presega to; vse, kar imamo, je "znanje jezika kot predmeta", kar nam bo omogočilo, da bomo o jeziku govorili, ne pa ga uporabljali. Namesto tega bi morali razmisljiti o bolj uspešnem usmerjenem pristopu (Ellis, 2003), ki se osredotoča na učenje veščin, in tudi sprejmemo, da postanemo nered kot del našega učenja, se znebimo občutka za popolnost, sprejmemo napake v času in se iz njih učimo. Kot večina za razvijanje je vadba ključnega pomena, zato se ne bojite neuspeha in ne čuite zadrege, če na začetku zvenite nekoliko nerodno. Predpostavimo, da vaš naglas ni domač, da na začetku ne boste vsega razumeli in da nič od tega na dolgi rok ne bo pomembno. Zavezанost je tisto, kar zagotovo pomembno!

Ker učenje jezikov pogosto povzroči resno strmo krivuljo učenja in mnogi ljudje izgrevajo, je eden od načinov, da to preprečite, tako da vnaprej preučite, kako se lahko nov jezik vključi v vaše življenje, in nato storite vse, kar lahko, da se ta integracija uresniči.

Kljud zapletenosti je učenje novega jezika vsekakor lahko prijetno, vendar je več kot dovolj motivov, da se dosežemo. Študenti se pridružijo poukom iz različnih razlogov; vsak učenec



jezika lahko najde svoje razloge, da ga želi pridobiti. Najprej je treba vedeti, zakaj, raziščite vzroke, ki vas vodijo k novemu jeziku, in razpakirajte svojo resnično motivacijo.

#### II.5.1. Kateri dobri razlogi lahko ljudi spodbudijo k učenju novega jezika?

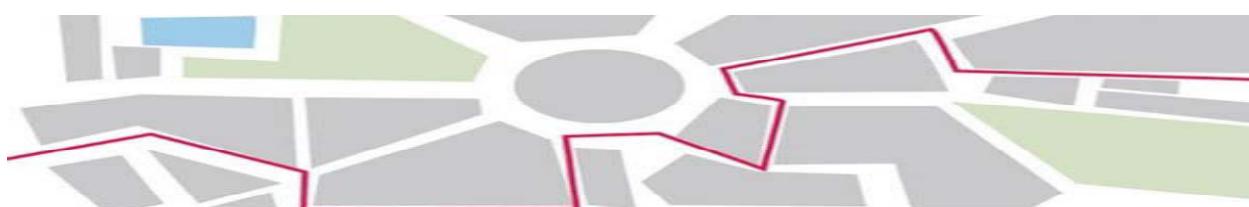
Vsek ima svoje edinstvene razloge, da se nauči drugega jezika. Razlogi so lahko različni, vendar jih je vse mogoče podati podobno: tako, da to želite in se zavežete.

- Če govorite v drugem jeziku, se vam odpirajo številne poklicne priložnosti in izboljšajo vaše zaposlitvene možnosti.
- Raziskave so prav tako dokazale kognitivne prednosti učenja drugega jezika, ne glede na to, koliko ste stari. Izboljšanje spomina, daljše obdobje pozornosti in zmanjšano tveganje za starostni kognitivni upad so nekateri izmed znanih pozitivnih učinkov govorjenja dveh ali več jezikov.
- Vzpostaviti je mogoče globoke povezave in čudovita medkulturna prijateljstva. Lahko se obogatite in postanete bolj zanimiva oseba, medtem ko se srečujete tudi z bolj zanimivimi ljudmi in uživate v veliko bolj živahnih in zavzetih pogоворih o različnih temah, kot bi jih kdajkoli imeli.
- Morda boste bolj uživali kot turist, če boste lahko z osebami spregovorili prvo osebo.
- Za dokazovanje lahko to storite.

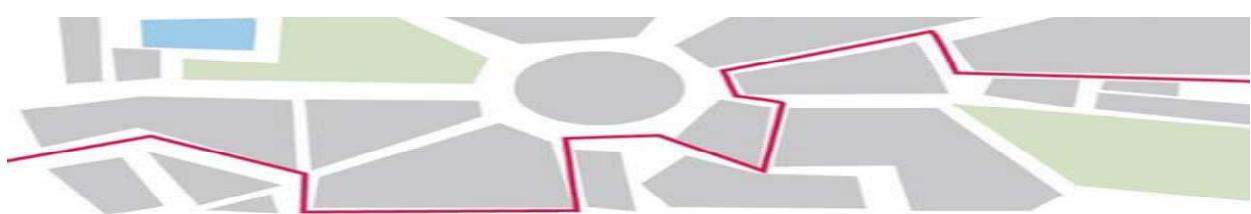
#### II.5.2. Ali obstajajo posebni rekviziti?

Motivacija je bila dosledno vezana na uspeh pri učenju jezikov (Dörnyei, 2001); pravzaprav je edini najvplivnejši dejavnik pri učenju novega jezika (Gardner, 1985), zato lahko s samo-spodbuditvijo in pozitivnim odnosom dosežemo uspešnejše rezultate. Motivacija je ključni dejavnik za večkratno iskanje novih izkušenj z učenjem jezikov in s tem učenje tudi zunaj učilnice. Raziskave so dokazale, da motivacija odkrito vpliva na:

- pogostost, s katero se študentje zatekajo k učnim strategijam,
- koliko komunicirajo z maternimi govorci,
- koliko vložka dobijo v ciljnem jeziku,
- kako dobro delajo pri nalogah in testih ter
- kako dolgo vztrajajo in obdržijo svoje znanje FL po končanem študiju jezika.



Torej, čim bolj soočiti se z novim vložkom, čim bolj spremeniti jezik v računih družbenih medijev, računalniku in telefonu, prenesti filme, poslušati glasbo, brati romane, gledati dokumentarne filme ali kuhati po tujih receptih, je le nekaj široko paletto idej, ki jih je treba izvesti, da bi bil novi jezik čim bolj prisoten v nekem življenju.



## II.6 Starost in učenje tujih jezikov

Pri učenju novega jezika ne bodo imeli samo dejavniki, kot sta motivacija ali odnos; da bi učencem čim bolje omogočili učenje tujih jezikov, je treba pouk prilagoditi starosti učencev. To je razvidno iz različnih metodologij, ki jih učitelji uporabljajo glede na starost ciljne skupine pri pouku na kraju samem in v različnih predlogih, ki jih spletna mesta ponujajo za različne starostne skupine. Britanski svet je na primer ustvaril [https://learnenglish.britishcouncil.org/Learn English/](https://learnenglish.britishcouncil.org/LearnEnglish/) za odrasle, ki se učijo angleščine.

30

Medtem ko je "starejši" opredeljen kot starost 50 let in več, 50 let pa velja za izhodišče druge odrasle starosti (Sheehy, 1995), stvar je v tem, da so osebe med 50 in 74 let pogosto imenovani tretji agerji. Demografija kaže, da je naša starajoča se družba v kolikor ta skupina predstavlja pomemben delež prebivalstva. To je nov pojav za naše družbe.

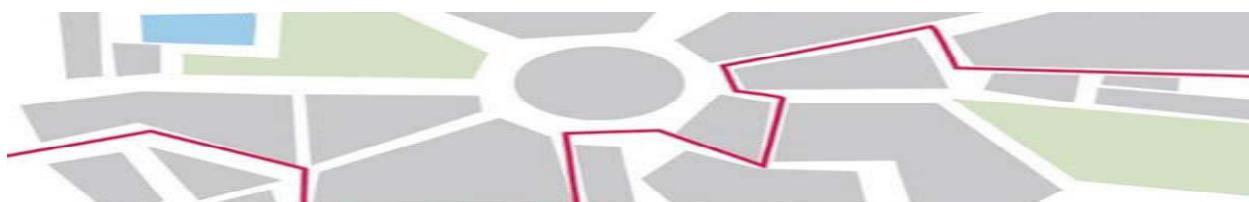
Učenje v poznejšem življenju je v zadnjih letih postalo nekaj gesla in obstaja domneva, da se na nek način nanaša na izobraževanje v tretji dobi; v resnici ne želimo zanikati, da je izobraževanje o tretjih letih del učenja v poznejšem življenju in je zato vključeno v načrte in projekte katere koli vlade, ki si danes prizadeva za učno družbo.

Zahaja ljudi, ki želijo pridobiti več znanja in / ali nadaljnji kvalifikacij, je postopno večja. V tej luči so vse bolj priljubljeni predšolski izobraževalni tečaji, ki ljudem pomagajo, da se ustreznopripravijo na svoj prosti čas, in jim pomagajo razmisljiti o težnosti življenja zunaj dela. Seveda se učenje v poznejšem življenju zadovoljivo prilega ideji vseživljenjskega učenja in tako je bilo sprejeto brez težav.

Na splošno smo bili priča ogromni rasti izobraževanja v tretji starosti, večina pa je namenjena prostemu času, saj si vsi starejši odrasli ne želijo po izobrazbi zaradi kvalifikacij. Dejansko se zavzema za izobraževanje za tretje starost (Elmore, 1999).

Učenje se lahko pojavi v formalnih, neformalnih in neformalnih situacijah.

V pozmem XX. Stoletju so se kot rezultat intenzivnih raziskav na področjih, kot so psiholinguistika, sociolinguistika, teorija aktov govora ali pridobitev drugega jezika, pojavile zanimanje in nadaljnji razvoj komunikacijskih lastnosti uporabe jezika. Učenci so spoznali, da je način, na katerega so se jeziki tradicionalno obravnavali in ga poučevali, brez uspeha zaradi zmanjšanega obsega, ki ga sam pojma konceptni jezik pripisuje, saj učenci nikakor ne bi



pridobili potrebnih virov za sodelovanje v jezikovnih zmožnostih, različne sfere družbenega življenja.

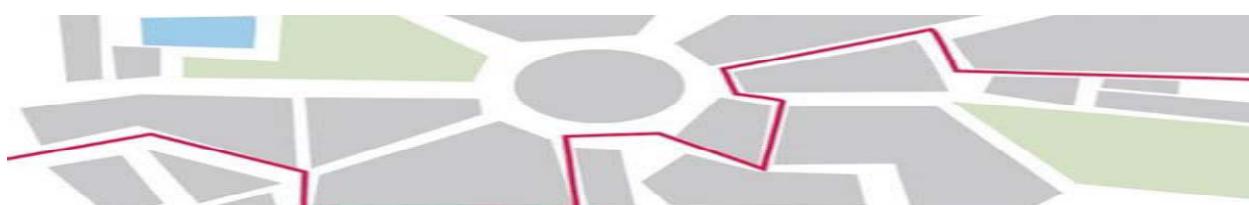
Pravzaprav je Chomsky (1965) prvi ločil med kompetenco (znanje govorca, ki poslušalec govori o svojem jeziku) in uspešnostjo (dejansko uporabo jezika v resničnih situacijah). Sposobnost uporabe internalizirane slovnice, ki omogoča govor in razumevanje neskončnega števila potencialnih izrekov, je znana kot govorčeva kompetenca. Gre za abstraktno, ponotranjeno sposobnost, kot lahko opazimo. Vendar pa je sposobnost uporabe jezika omogočila govorčevu uspešnost, to je vedenje ustvarjanja dejanskih, avtentičnih izrekov. Skratka, obstaja razlika med tem, kaj je potencialno in kaj je resnično, kaj je dejansko.

Potem je z nabranimi dokazi iz raziskav postajalo vse bolj prepoznavno, da znanje o jeziku samo po sebi ne bo učencem takoj postal uporabnikom ciljnega jezika. Znanje brez velikih odmerkov prakse v interakciji ne prinaša sposobnosti učinkovitega komuniciranja z drugimi, interakcije in nerazumljivega prispevka. Ti skupaj s kombinacijo jezikovnih naklonjenosti, ki jih ima vsak posameznik za učenje tujega jezika, pomembno prispevajo k doseganju visoke ravni uspešnosti.

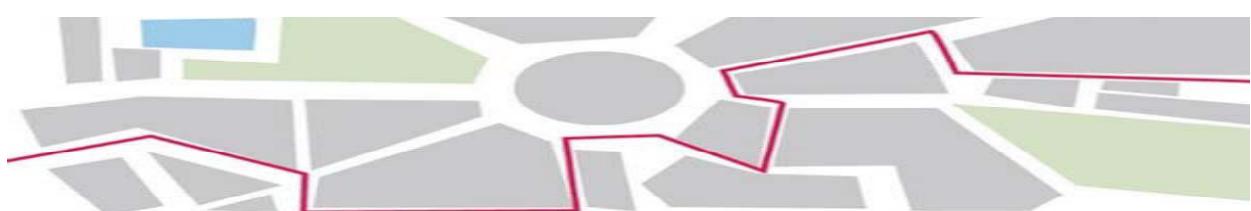
Znanje, spretnost in odnos so del kompetence, vendar se kompetenca ne bo razvila, če ne bomo vseh njihovih spremenljivk povezali z dejanjem. Pravzaprav kompetenca vključuje več procesov, kot sta metakognitiva in strateška misel, prav tako pa predvideva namero in zavestno uporabo obeh. Opredelitev in izbor kompetenc programa OCDE (DeSeCo) opozarja na doseganje visoke stopnje vključenosti med zmogljivostmi in obsegom socialnih ciljev, ki jih ima posameznik, ko kaže, da je kompetenca veliko več kot znanje in spretnosti. Vključuje tudi spretnost soočanja s kompleksnimi zahtevami, zanašanje in mobilizacijo psihosocialnih virov (vključno z znanji in stališči) v določenem okviru (OECD, 2003).

Fernandez-Salinero (2006) ponuja jezikovne opredelitve kompetenc, pri čemer določa kombinacijo lastnosti, ki se nanašajo na različne zapovedi osebe, povezane z: „a) znanjem, sposobnostmi in tehničnimi znanji (vedeti); b) metodološke načine za nadaljevanje dejavnosti (biti sposoben); c) smernice ter posamezne in kolektivne oblike vedenja (biti sposobni); d) oblike organizacije in interakcije (biti sposobni biti)“ (str. 141).

Osnovna kompetenca jezikovne komunikacije vključuje nabor znanj, veščin in stališč, ki so medsebojno povezani in se opirajo na komunikacijski akt. Znanje je nujno potrebno za razmislek o delovanju jezika in njegovem postopku uporabe, vendar ni dovolj. Znanje razvrščamo v: jezikovno, sociolingvistično in pragmatično znanje jezika. Na drugi strani so spretnosti potrebne sposobnosti za poslušanje in razumevanje katerega koli govora, skupaj s tistimi, ki kodirajo ideje v ustnem načinu jezika. Zajete so tudi potrebne strategije za uravnavanje komunikacijske izmenjave, spretnost branja in razumevanja besedil ter pisanje različnih vrst besedil z različnimi nameni. Odnos favorizira poslušanje, nasprotje različnih mnenj in spoštovanje do mnenj drugih. Po drugi strani so naklonjeni tudi zanimanju za medkulturno komunikacijo.



Svet Evrope z oblikovanjem skupnega evropskega referenčnega okvira za jezike: učenje, poučevanje, ocenjevanje (2001) za poenotenje direktiv pri učenju in izobraževanju jezikov priporoča usmeritve z jezikovnimi smernicami za dosego komunikacije v procesu poučevanja in učenja nekega jezika. Dokument na splošno določa glavne sposobnosti komunikacije v maternem jeziku. Temelji na spremnosti razumevanja, izražanja in razlage misli, občutkov in dejstev ustnih in pisnih oblik (poslušanje, govorjenje, branje in pisanje) v najrazličnejših družbenih okoliščinah (osebno in poklicno življenje, prosti čas in izobraževanje), glede na želje in / ali potrebe. Gre za opisni dokument, ki se je spremenil v mednarodno referenco za vse strokovnjake, povezane z izobraževanjem tujih jezikov, ki zagotavljajo "skupno podlago za izdelavo učnih učnih načrtov, smernic učnih načrtov, izpitov, učbenikov itd. Po Evropi" (Svet za Evropo, 2001, str. 1). Dokument na celoten način določa, kaj se morajo učenci jezikov naučiti, da bodo lahko uporabljali jezik za sporazumevanje, ter znanje in spremnosti, ki jih morajo razviti, da bodo lahko učinkovito ukrepali. Pristop skupnega evropskega referenčnega okvira za jezike je usmerjen k dejanjem, saj učence nekega jezika obravnava kot potencialne uporabnike takega jezika.



## II.7 Učenje na osnovi iger. (game based learning )

V zadnjih desetletjih evropska gospodarstva težijo k temu, da temeljijo na znanju in so digitalizirana. Ta proces vodi do potrebe po spremembah izobraževalnih zahtev in usposobljenosti uporabe informacijskih in komunikacijskih tehnologij v vsakdanjem življenju. Način za doseganje te usposobljenosti je uvedba več poučevanja na podlagi IKT v formalnem izobraževalnem sistemu, da bi premagali opredeljene izzive v običajnih učilnicah [1- 3].

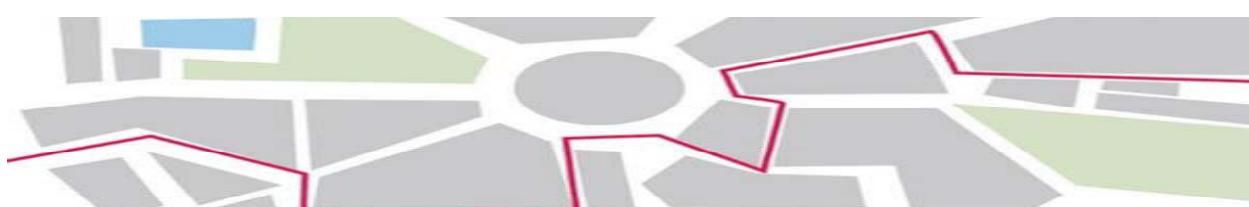
33

Raziskani so bili različni pojmi in orodja, veliko pa omogoča aktivnejše sodelovanje [4-6]. Igre, ki temeljijo na igrah (GBL) [7-9] - zlasti prek resnih iger (SG), so se priložnostne igre, namenjene zabavi in pouku [10-12], desetletja uporabljale v izobraževalnem okviru in so bile uveljavljene kot pomembno orodje v zvezi s tem, zlasti za osnovno in srednješolsko izobraževanje. Učitelji lahko izkoristijo dobro zasnovane igre za motiviranje otrok, kontekstualizacijo poučevanja in / ali ponujanje priložnosti za vadbo in preverjanje znanja in spretnosti. Izobraževalne simulacije, ki jih je mogoče izboljšati z igralskimi lastnostmi, učencem zlasti omogočajo, da se soočijo z resničnimi težavami in pristnimi situacijami, ki so blizu resničnosti [10; 13; 14], vendar je v izvedbah več padcev, kar vodi do nizke stopnje uvajanja. Deloma je to posledica pomanjkanja prispevkov v literaturi, ki bi opisovali uporabo delovnih mest, ki bi pokazali njihove učne prednosti in dajali smernice in prakse o njihovi uporabi v primerjavi z drugimi izobraževalnimi orodji / tehnikami.

### II.7.1 Pedagoški modeli za karakterizacijo učenja s SG-ji

Za spodbujanje oblikovanja in ocenjevanja veljavnosti delovnih mest je bilo uporabljenih več pedagoških teorij in učnih modelov. Med modeli znanja izpostavljamo model Nonaka SECI [15; 16], ki je omenjen kot teoretična osnova za uporabo delavnic s sedežem na SG, vsaj na področjih poslovanja, upravljanja in proizvodnje [17], in Kirkpatrickovega „Štiri ravni evalvacije učenja“, ki je priljubljen model ocene učinka učenja, ki vključuje naslednje stopnje: reakcija, učenje, vedenje, rezultati [18]. V [19] in [20] je v novih različicah modela dodana peta stopnja vrednotenja, pri čemer je treba upoštevati tudi donosnost naložb in vpliv na stranke in družbo.

Pogosto uporabljeni modeli pri opisovanju SG so: Revidirana taksonomija cvetenja, ki je najbolj priljubljen kognitivni pristop k ocenjevanju SG [21]; in Kolbov model izkustvenega učenja, ki sistematizira delo, povezano s Piagetovo kognitivno razvojno genetsko epistemologijo [22], na Deweyev filozofski pragmatizem [23] in na Lewinovo socialno psihologijo, tako da izkušnjo



postavlja v središče učnega procesa. Ta dva pomagata analizirati, na kateri ravni poteka učenje, pa tudi, kako delovna skupina prispeva k učnemu procesu.

### II.7.2 Kolbov izkustveni učni krožek

Fundacije SG se običajno opirajo na izkustveni model učenja, v katerem ima aktivna izkušnja (delovanje) ključno vlogo. To je v tradiciji Kolba [28] in Revansa [29]. Z razmišljanjem in razmišljanjem o svoji izkušnji in s povezovanjem z nekdanjimi izkušnjami učenec naredi pospološtve in rezultate prilega svojemu osebnemu pogledu na resničnost. Na podlagi tega lahko nato prilagodi svoj pristop za prihodnje izkušnje. Ta pristop je pogosto povezan s konstruktivističnimi pristopi, ki večinoma obravnavajo učenje kot konstrukcijo znanja [30, str. 53]. Tudi ko je učna naloga enostavna, delujejo konstruktivni procesi, tako da se miselne strukture oblikujejo, izpopolnjujejo in preizkušajo, dokler se ne pojavi zadovoljiva struktura [31, str. 20]. Ta učni proces zahteva izgradnjo konceptualnih struktur z razmišljanjem in abstrakcijo [32], kar se odraža v Kolbovem ciklu učenja.

Kot je zapisano v uvodu, je razporeditev SG pogosto nizka. Deloma to temelji na težavah pri prilaganju iger različnim uporabniškim skupinam, uporabi ene in iste igre v različnih okoliščinah in obravnavanju potreb učencev, ki imajo različne predhodne izkušnje in znanja. Glavno vprašanje je torej, kako lahko igro e-Civiles uporabimo v različnih okoliščinah. To bo obravnavano po splošnem premisleku o tem, kako se lahko SG vključi v formalno izobraževanje. Vendar pa izkušnje, pridobljene s tega področja, nam omogočajo, da upoštevamo nekaj pomislekov, za katere verjamemo, da bi lahko bili koristni učiteljem, da bi bolje razumeli resni postopek uvajanja iger in raziskovalcem bolje opredelili točke, na katerih bi bilo treba opraviti več raziskav, da bi izboljšali najsodobnejša izobraževalna orodja in prakse. V primeru e-Civiles niso imela vsa mesta obstoječega učnega načrta, za katerega bi lahko oblikovali scenarij igre, zato so zahteve učitelja, ki namerava uporabljati igro, visoke, saj mora učitelj najprej pridobiti dovolj razumevanja igranja, nato pa mora učitelj imeti možnost, da oceni različne načine, kako obstoječi scenarij namerno vključiti v učni načrt.

Naše izkušnje kažejo, da obstaja razlika med prilagojenimi igrami, namenjenimi izpolnjevanju specifičnih "tehničnih znanj", in komercialnimi zunajtrgovskimi igrami, ki so večinoma zasnovane za bolj splošno uporabo. E-Civiles je zasnovan za projekt, vendar so potrebe štirih različnih mest različne, zato ga lahko do neke mere štejemo za hibridnega tipa. Pri prvi vrsti je prednostna naloga uresničevanje učnih ciljev predmeta, drugi pa so običajno bolj privlačni, saj odlikujejo grafiko na visoki ravni in večpredstavnostni videz. Vendar pa razvoj prve vrste iger



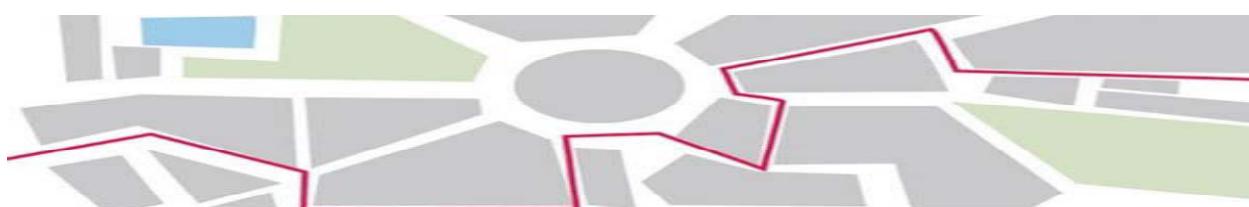
večinoma zagotavlja proces kreativnega razvoja učiteljev, oblikovalcev in razvijalcev programske opreme, medtem ko pri slednjih oblikovalec iger posveča manj pozornosti učnemu cilju in bolj preudarkom. Posledično lahko igra pritegne širše občinstvo, kar izboljša uvajanje in uporabo v formalnem izobraževanju. Ocenjevanje obstoječih iger z vidika učnega načrta lahko včasih pripelje do prilagoditve učnega načrta za vključitev igre za prenos učenja, dopolnjeno z drugimi mešanimi možnostmi učenja ali ponudbo funkcionalnih zahtev za prilagajanje takšne igre prenosu učenja na podlagi dokazov znotraj igre. V slednjem primeru je trajnostni razvoj iger ugoden, saj je modiranje lažje in manj zamudno, če se lahko struktura igre enostavno spremeni in loči od vsebinskih virov. Nekatere igre COTS učitelju omogočajo prilagoditev glede na več vrednosti parametrov v igri (npr. Ciljne izdelke, trge itd.) In razpoložljivost modulov (npr. Trženje, upravljanje s človeškimi viri itd.).

V obeh primerih je za zagotovitev uspešnega razvoja in uvajanja igralcov pomembno skrbno uskladitev igralnih ciljev s cilji in oceno tečaja (tj. Konstruktivna uskladitev). Uvajanje nove igre je zapletena in zamudna dejavnost, ki v idealnem primeru zahteva razvoj ad hoc načrta uvajanja, ki določa cilje (izobraževalne in v igri) in kontekst uporabe.

Raven kakovosti tekme v veliki meri je odvisna od kakovosti igralca / ekip, ki bi morale imeti podobne ravni, da bi ustvarile prepričljive razmere (kjer so študenti izbrani, da bi opravljali še boljše rezultate) in didaktično koristne tržne pogoje. Pri tekmovalnih igrah naj bi učitelj tako bolj podpiral šibkejše ekipe, da bi izboljšal splošno konkurenčnost, medtem ko je za sodelovanje v igrah bolj pomembno, da lahko igralsko okolje podpira različne ravni kompetenc v istem scenariju igre. V olajšanih igrah je vloga moderatorja običajno bistvenega pomena in pogosto so sposobnosti trenerja zelo pomembne za doseganje dobrih učnih rezultatov.

Dokumentacija mora biti zelo lahko dostopna na spletu, zlasti med igro, prav tako pa bi morala biti na voljo podpora za razvijalce iger, vsaj v fazah načrtovanja tečaja in zgodnje uporabe. Zato imamo razvito smernico za e-Civiles.

Naše izkušnje tako z olajšanimi kot z ne-olajšanimi igrami kažejo, da je poleg uporabe Kolbovega izkustvenega cikla učenja v mešanem konceptu učenja, vključno s sestanki, ki ga vodijo poročila, pomembno, da zberemo natančne povratne informacije iz vsake seje igre, bodisi prek vprašalnika bodisi prek podatkov, zbranih med igro. igrajo in razpravljajo v razpravljanju. To podpira oblikovanje novega znanja med vsemi udeleženci in vodi do globljega razumevanja dinamike sistemov. Drugič, tudi nagrajevanje mehanizmov in upoštevanje ocene igre kot pomembnega elementa za splošno oceno učencev zagotavlja večjo motivacijo med igralci. Vendar pa je to lahko težko, odvisno od tega, kako se bo igra e-Civiles izvajala na tečaju.



Če je namenjen predvajaju v enem samem načinu (kot je zasnovan), je potrebno, da je vsak korak dovolj dokumentiran v priročniku za tečaj in je samodejno povezan.

Glavne izkušnje, pridobljene iz naših izkušenj, so, da je zelo pomembno, da ne preobremenjujemo iger, saj so simulacije preveč natančne in s tem učencem naenkrat preveč spremenljive in previsoke zapletenosti.

Prehod iz teorije v prakso pomeni pomemben korak v miselnosti, kar smo pokazali tudi v naših rezultatihi.

PS-je običajno uporabljati v mešanih učnih nastavivah, s sestanki za seznanjanje in razpravljanje, da bi dopolnili in razmislili o izkušnji, po možnosti z vprašalniki. Olajšanih iger, kot je Sekunde, ne bi smeli igrati v enem samem načinu ali brez spodbujevalca, saj so odnosi med ekipami zelo koristni, pregled strokovnjaka pa zelo pomemben tako za vsebino kot za same postopke igre.

Trajanje seje je kritično, saj ne sme biti prekratko, saj imajo študentje več časa za opazovanje, razmislek in konstruiranje, preden ukrepajo. To pomaga pri procesu strateškega razmišljanja. Igranje samo ene seje ni dovolj za pridobitev znanja / spretnosti, kar v primeru e-Civiles zahteva, da udeleženci tečaja dobijo dražljaje za ponovni obisk igre ali za več podrobnosti o različnih točkah interesov.

Kritični dejavnik se nanaša na navodila učencem pred in med igro (tako glede vsebine kot same igre). Poleg tega bi moralo biti znanje v igri (običajno postopkovno in intuitivno) dopolnjeno z drugimi vrstami informacij, običajno ustnimi in objektivnimi.

Poveljnik ali učitelj mora biti pozoren na učne rezultate učencev po (in po možnosti tudi med) igro, da bi odkril napačne predstave, ki se po naših izkušnjah verjetno pojavijo glede na postopkovni in empirični pristop učencev.

Uvodni del je treba skrbno prilagoditi ravn znanja uporabnikov in strategij upravljanja odločitev stopnje tečaja uporabljamo predhodne vprašalnike). Zelo se priporoča praktična seja pred začetkom dejanskega tekmovanja v ighrah, saj učencem pomaga, da se osredotočijo na igro in zmanjša raven stresa.

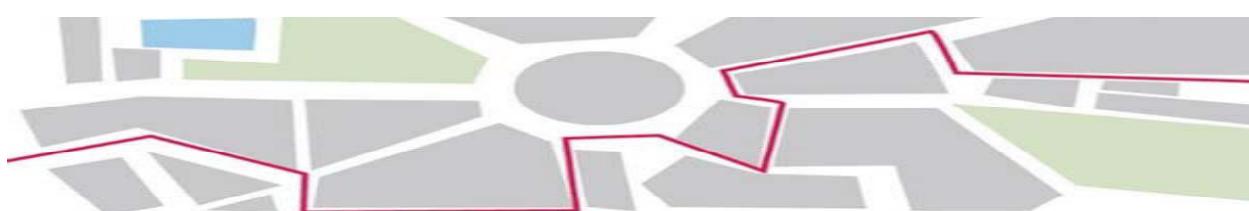
Funkcije kandidatskih iger bo treba analizirati glede na zgoraj navedene zahteve. Tipična merila za izbor vključujejo različne dejavnike, kot so: pokrivanje potrebnih izobraževalnih tem;



ujemanje med učnimi cilji tečaja in funkcijami igre; stroški (tako v zvezi s programsko opremo, uvajanjem in vzdrževanjem); uporabnost; kakovost ocene uporabnikov in zagotavljanje povratnih informacij; prilagodljivost igre; prenosljivost znanja; pri hišnih kompetencah in razpoložljivosti časa v primeru razvoja nove resne igre; stopnja svobode za igralce in učitelje; podpora sodelovanju; Krivulja učenja SG, stopnja težavnosti in dolgoročna zračnost; kompetence in trud, potreben na strani učitelja; razpoložljivost dodatnega izobraževalnega gradiva v zvezi z igro. Glavni izziv v izbirnem postopku je težava kritičnega in popolnega pregleda obstoječih iger.

Glede na težo vsakega od zgornjih meril se lahko ujemajo obstoječe igre, prav tako pa se lahko odloči tudi za nakup ali odločitev. V drugem primeru bo morda treba prilagoditi nekatere zbrane zahteve. V študijah primerov, predstavljenih v tem prispevku, so različne potrebe povzročile različne izbire.

\*



## Del III - Praktični pristop

### III.1 Praktične vaje, povezane z medkulturnim treningom

V tem poglavju bo uporabnik priročnika našel več vaj, ki jih je mogoče uporabiti za vključevanje starejših, migrantov in drugih ciljnih skupin v temo medkulturnega dialoga. V tem praktičnem delu priročnika boste našli kratke igre za razbijanje ledu, s katerimi boste začeli sodelovati s skupinami, nato pa nabor vključujočih vaj za spodbujanje medkulturnega usposabljanja. Vse vključujoče vaje imajo cilje, opis (korak za korakom), trajanje, vrsto potrebnega prostora in potrebne materiale.

38

#### III.1.1 Ledilniki

Začnite s kratkimi in zabavnimi aktivnostmi, ki jih uporabite za spodbujanje skupine. Cilj je razviti dobro razpoloženje in ljudi ogreti. Hkrati udeležencem pomaga, da se spoznajo, da bi ljudi spodbudili k sodelovanju.

##### *Sprehodi se*

Ljudje lahko hodijo po sobi v svojem ritmu in zavzamejo ves prostor. Ko pridejo v stik z očmi: se ustavijo in se predstavijo drug drugemu. Cilj je spoznati, da vedno komuniciramo (ne moremo komunicirati).

##### *Očesni stik*

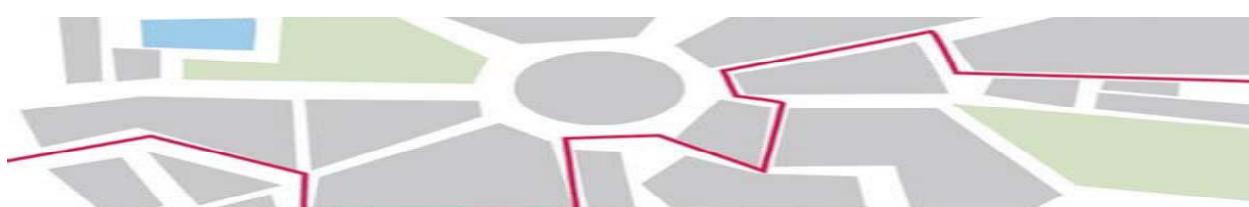
Polovica skupine se želi izogniti očesnemu stiku; druga polovica jo išče. Cilj je spoznati, kaj se zgodi, ko sporočilo ni ponovno povzeto.

##### *Zrcalo*

Udeleženci morajo najti prvo osebo, s katero imajo stik z očmi, da naredi vajo v paru. Nato zrcali z gestom drugega. Nato zamenjajte vloge.

##### *Jaz tudi!*

Pripravite stole v krogu, enega manj od števila udeležencev. Prosrite jih, naj sedijo na stolih, in prosijo osebo brez stola, naj стоji na sredini. Povejte osebi na sredini, naj reče nekaj takega:



"Všeč mi je rdeča barva ... ali včasih sem plesal tango" (ne glede na njihove želje). Vsi, ki imajo radi rdečo barvo, morajo zamenjati stole, medtem ko oseba na sredini izkoristi to priložnost, da si nadene stol. Povejte kom, ki vam ostane v sredini, naj nadaljuje z enim od svojih želja. Igro ustavite po 5 ali 10 minutah ali ko se vsi obrnejo na pogovor

### III.1.2. Vključujoče vaje

39

#### *Hitri zmenki*

Cilji: Sprostite ljudi, da se pogovarjajo, prebijejo led in v kratkem času spoznajo čim več ljudi.

Opis (korak po koraku):

Skupina tvori krog. Vsak drugi udeleženec stopi v krog in nato z obračanjem hrbta drug drugemu oblikuje drug manjši krog. Tisti v zunanjem krogu najdejo nekoga iz notranjega kroga, ki mu stoji nasproti. Tisti v zunanjem krogu začnejo pričevati osebi, ki ji stoji nasproti, kaj zanimivega so počeli poleti.

Po približno 1 minuti zamenjajo vloge, tisti iz notranjega kroga povedo o svojih poletnih izkušnjah. Ko se ta dva pogovarjata skupaj, se zunanji krog premakne v desno, kjer se pogovor nadaljuje z drugo osebo in tako naprej.

Dirigent mora določiti čas za vsak pogovor, vendar je to odvisno od pripravljenosti skupin za pogovor. Če gre za zelo veliko skupino, lahko dirigent pouči, da se krožki premikajo ne samo ena oseba, ampak dve. S tem bi bilo le približno 5 ali šestkrat.

To je lahko tudi dobra uvodna igra, potem pa bi lahko govoril o tem, kdo sem jaz, namesto da bi govorili o poletnih izkušnjah. Seveda pa je vsaka tema pripravljena na razpravo, med igro pa je celo možno spremanjati temo, saj lahko kmalu postane dolgočasno ponoviti sebe.

Čas: 5- 15 minut

Prostor potreben: Soba v razredu ali kaj podobnega.

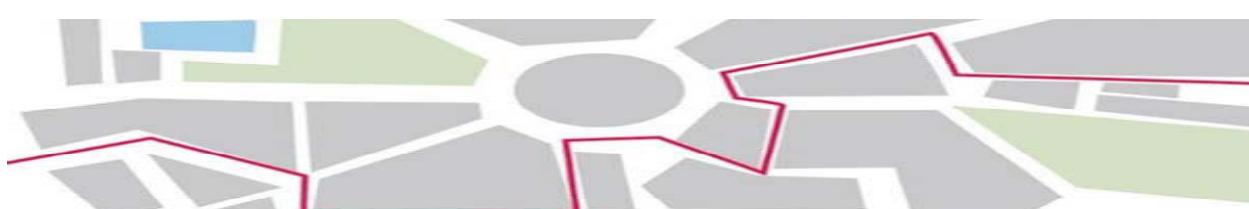
Materiali:

Glasba. Če skupina ni tako velika, je dobro, da med pogovorom predvajate glasbo. Na ta način lahko ljudje govorijo, ne da bi pomislili, da vsi poslušajo.

#### *Medkulturne tri v redu*

Cilji:

Razmislek o našem splošnem poznavanju nekaterih evropskih držav.



Navdušujoča radovednost o državah in kulturah naših partnerjev.

**Opis (korak po koraku):**

Ena oseba organizira dejavnost, daje navodila in spremila dejavnost. Ta oseba mora razložiti, da se mora vedno pogovarjati v paru (če je neparno število učencev, bo možna le ena skupina treh oseb) Ko je dejavnost v teku, mora organizator poskrbeti, da medsebojno delujejo v parih in ne v majhnih skupinah.

Ko se z enim študentom pogovarjajo 3 minute, se morajo pogovoriti z drugim študentom (če želijo, lahko zamenjajo tudi partnerje, preden se izteče 3-minutno obdobje). Organizator bo s piščalko opozoril na spremembo partnerjev in poskrbel, da se bodo pogovarjali s čim več študenti.

Tudi če nekdo hitro dobi tri odgovore zapored, naj še naprej išče več odgovorov, če je ostalo še nekaj časa, in tako vsem omogočite, da najdejo nekaj informacij. (Zapišite ime zmagovalca).

Zelo pomembno je tudi, da razumejo, da morajo biti trije v vrsti, ki jih iščejo, različni ljudje.

Navodila so napisana na vsakem izročilu, vendar jih mora organizator razložiti, preden dobijo kartice: V tej mreži je 9 polj.

Morate iti okrog in vprašati ljudi, ali lahko storijo ali vedo, kaj je omenjeno v vsakem polju. Ko najdete nekoga, ki vam lahko da informacije, ki jih potrebujete v eno od mrež, napišite njegovo ime v to mrežo. Iščite nekoga, ki bi dokončal preostale mreže in se pogovarjal s čim več različnimi ljudmi.

Cilj igre je najti tri različne ljude v redu znotraj mreže.

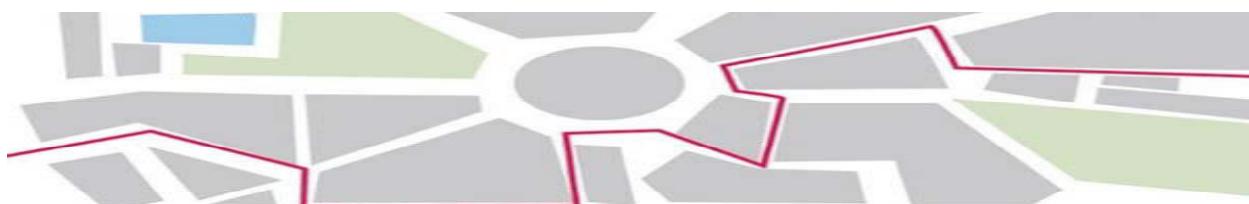
Organizator bo zmagovalca prosil za svojo kartico in preveril, ali učenci, omenjeni v vsaki mreži, res poznajo odgovor na vprašanje. Za ostale odgovore bo organizator naključno izbral karte drugih študentov in jih preveril od oseb, omenjenih na njihovih karticah. Nekateri odgovori bi lahko obstajali, vendar bo to del učnega procesa.

**Zaključki in vprašanja:**

Mreža bo vsebovala vprašanja o narodnosti udeležencev, zato bo dejavnost prilagojena vsakič, ko spremenite skupino učencev.

**Čas:** Približno 45 minut, razdeljeno na naslednji način:

- 5 minut pribl. zagotoviti, da vsi razumejo, kaj naj bi storili;
- 20 minut pribl. da bi vsi skupaj hodili spraševati in odgovarjati na vprašanja ter izpolnjevati svoje tri zaporedne kartice;
- 15 minut pribl. da skupaj preučimo vsa vprašanja in razkrijemo vse odgovore; 5 minut za oceno aktivnosti.



Prostor potreben:

Velika soba, v kateri se lahko udeleženci pogovarjajo med seboj in se prosto gibljejo.

Materiali:

Ena stran »Tri v vrsti« na študenta; Piščalka in učiteljeva kopija dejavnosti z odgovori na večino vprašanj za organizatorja; En ocenjevalni list na študenta.

41

Ocenjevanje:

Za vsakega študenta bo pripravljen ocenjevalni list, ki bo dodal oceno kot odgovor na niz vprašanj o tej dejavnosti. Glavni cilj teh vprašanj bo ugotoviti, ali je ta dejavnost primerna ali ne, da razširimo naše znanje o drugih kulturah.

### *Razkrijanje stereotipov*

Cilji:

Razmislek o predsodkih o drugih državah.

Ugotovitev, ali stereotipi iz nekaterih držav izkazujejo najboljše ali najslabše lastnosti.

Odstranjevanje predsodkov iz naše podobe nekaterih držav.

Opis (korak po koraku):

Ena oseba organizira dejavnost, daje navodila in govori. Združujte ljudi glede na njihovo narodnost. (Islandske, belgijske, danske, francoske in španske skupine). Prikažite diapositiv 1 (ali pa izročite en izvod na skupino).

1. korak: Kako resnični so stereotipi? (Približno 10 minut).

Prosrite enega učenca, da glas bere diapositiv. Prosrite jih, da v svojih skupinah razpravljajo, kaj si mislijo o tej šali. Vzorčna vprašanja za pogovor / razpravo, ki bo potekala v skupinah:

Kaj misliš o šali?

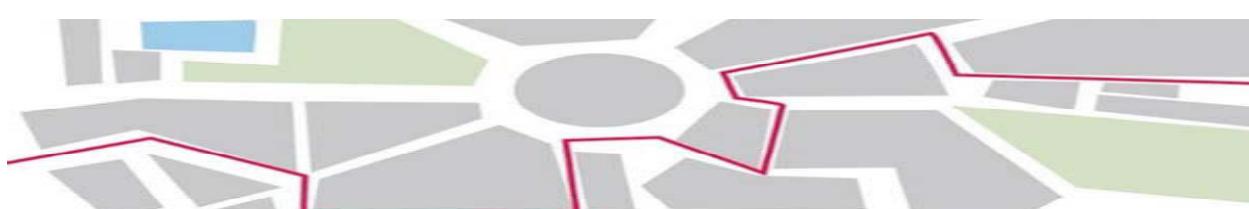
Ali stereotipi vsebujejo nekaj resnice?

Kateri so najpogostejši stereotipi v vaši državi / kulturi?

Kako se počutite, ko ljudje zaradi vaše narodnosti ali kulture menijo, da imate določeno lastnost?

2. korak: razbijanje stereotipov (do 5 minut na nacionalno / kulturno skupino = približno 25 minut).

Vsaka skupina bo dobila nekaj kartic z najpogostejšimi stereotipi iz svoje države in razlagati bodo morali, ali je stereotip resničen ali ne in zakaj. Po vsaki razlagi se začne obrat vprašanj.



**3. korak: povratne informacije (približno 10 minut).**

Ko so vse skupine narodnosti / kulture končane, se vrnite na "Kako resnični so stereotipi?" In pojrite na teme, ki so jih obravnavali na začetku. Vzorčna vprašanja za povratne informacije:

Kaj ste se naučili o narodnosti / kulturah svojih prijateljev?  
Se je vaše mnenje spremenilo?  
Ali obstajajo stereotipi iz lastne narodnosti / kulture, ki jih niste poznali?

42

**Zaključki in vprašanja:**

Države se lahko razlikujejo glede na narodnost udeležencev, zato bo treba kartice prilagoditi. 15 ali 16 ljudi bi lahko bilo idealno število učencev, tako da bi vsi imeli čas za pogovor in dajanje mnenj.

**Čas:**

Približno 50 minut, razdeljeno na naslednji način:

- 10 minut pribl. razmišljati o šali (diapozitiv 1). Kako resnični so stereotipi ?;
- 25 minut pribl. da si lahko vsaka skupina ogleda slike, povezane z njihovo državo, in poizveduje mnenja o svojih stereotipih. (4/5 minut na skupino);
- 10 minut pribl. da se vsi vrnejo na šalo (diapozitiv 1) in razpravljajo, ali so se kaj naučili, da bi lahko spremenili svoje mnenje o nekaterih stereotipih;
- 5 minut za oceno aktivnosti.

**Prostor potreben:**

Soba z mizami in stoli, postavljenimi v krogu.

**Materiali:**

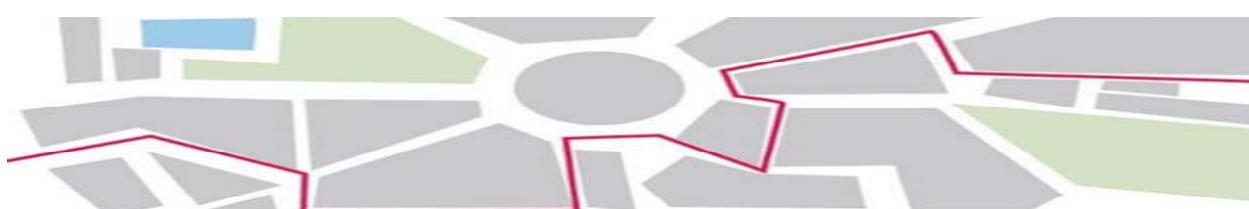
Diapozitiv ali en izvod na skupino "Kako resnični so stereotipi?"

Flash kartice z najpogostejšimi stereotipi Islandije, Belgije, Danske, Francije in Španije.

En ocenjevalni list na študenta.

**Ocenjevanje:**

Za vsakega študenta bo pripravljen ocenjevalni list, ki bo dodal oceno kot odgovor na niz vprašanj o tej dejavnosti. Glavni cilj teh vprašanj bo ugotoviti, ali je ta dejavnost primerna ali ne, da razširimo naše znanje o drugih kulturah.



***Preverbna igra "kaj je besedo?"***

Ta igra je nadaljnji razvoj igre "Pregovor", kot jo najdete v THIAGI GAMELETTER. © 2006 The Thiagi Group, Inc.

Cilji:

Razmisliti o pomembnih vrednotah in načelih, vključenih v pregovore iz različnih kultur.  
Izpostaviti izzive v zvezi s pridobivanjem vzajemnega medkulturnega predpogojnega znanja in dojemanja v zvezi s figurativnim in dobesednim jezikom.

43

Opis (korak po koraku):

Priprava: Ustvarite pregovorne kartice. Udeležence na vadbi prosite, naj si prikažejo dva ali več pregovorov iz svojega jezika in države ali regije. Pregovori morajo biti prevedeni v skupni jezik skupin. Pregovori morajo biti predani trenerju dan pred dejanskim treningom. Pred vadbo bo trener napisal pregovore na majhne karte. Trener bo poznal pregovor (državo, jezik ali regijo).

Tok: Razdelite pregovore. Na začetku seje združite udeležence 2 in 2 in vsakemu paru izročite pregovorno kartico. Vsak par udeležencev dobi pregovorno kartico (ne iz svojega jezika ali države, če je to mogoče).

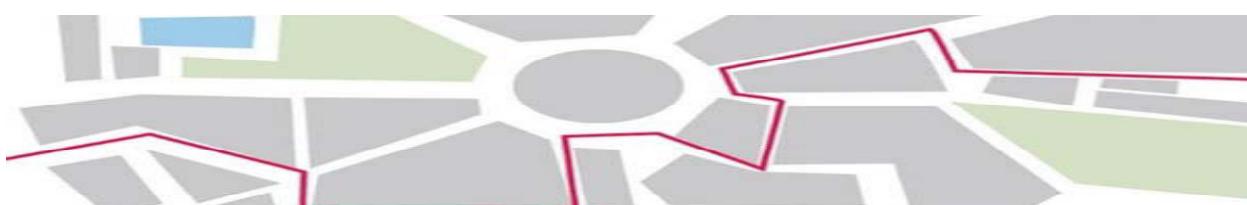
Povabite k premisleku. Pojasnite, da pregovori zajemajo temeljne vrednote različnih kultur. Prosrite udeležence, naj razmislijo o vsakem pregovoru, ko so predstavljeni. Odkrijte njen globlji pomen za pripadnike kulture in ugotovite njeno univerzalno uporabo. Udeležence opozorite, da bodo morali na kratko predstaviti pregovor, ki so ga prejeli.

Pokličite za prvi par predstavitev. Po primerni pavzi naključno izberite enega od pregovorov. Preberite ta pregovor (ali ga prikažite na zaslonu). Vprašajte dva udeleženca, ki sta prejela kartico s tem pregovorom, da se predstavita. Komentirali naj bi dobesedni in figurativni jezik, potencialni kontekst, izvor in, če je mogoče, njegov dvojnik iz lastne kulture / jezika.

Spodbudite razpravo. Povabite pripombe drugega udeleženca na točke zgoraj. Na koncu po razpravi povabite »vir« pregovora, da predstavi svoje razumevanje pregovora.

Nadaljujte z aktivnostjo. Postopek ponovite z drugimi pari.

Zaključite dejavnost. Če imate zelo veliko skupino, ni nujno, da morate na predstavitev povabiti vsakega udeleženca. Zaključite dejavnost tako, da razdelite kopijo izvoda vseh pregovorov, ki jih je trener zbral od udeležencev, in prosite, naj udeleženci v nekaj besedah povzamejo, kaj so se naučili iz te igre.



Čas: 20 do 60 minut, odvisno od števila udeležencev.

Prostor potreben: Ena soba dovolj velika za vse udeležence.

Materiali:

Kartonski papir, flomastri in črno bela deska.

Mogoče slovarji / prevajalec, odvisno od ukaza udeležencev vzajemnega jezika.

44

Zaključki in vprašanja:

V imenu raznolikosti bi bilo koristno, da bi bilo v skupini udeležencev zastopanih vsaj 3-5 držav ali jezikov, saj usposabljanje ne bo imelo enakega učinka in podlage za razpravo z zelo homogeno skupino.

Na sejah običajno zelo hitro postane očitno, da je stopnja skupnega predpogojnega znanja pogosto precej omejena, ko gre za pregovore. Pregovori so v mnogih primerih težko razvozlati udeležence druge kulture. V nekaterih primerih se celo udeleženci iz iste kulture ne strinjajo o pomenu in kontekstu pregovora, saj se ti pogosto uporabljajo, vendar se redko analizirajo in razpravljajo, s čimer se poveča tveganje za napačno komuniciranje. Tako vaje lahko izkoristijo tako strokovnjaki kot tudi nepoklicni strokovnjaki s področja medkulturnih študij.

#### *Pridobiti, da znamo carine vsakega vsebine*

Kaj veste o Španiji, Franciji, Belgiji, Islandiji in Danskem? Kaj ljudje v teh državah jedo, pijejo, delajo v prostem času? Katera glasba in šport sta jim všeč? Kaj veš o njihovi kulturi?

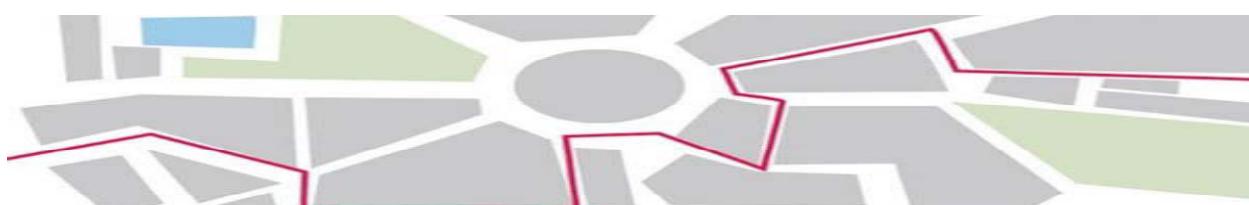
Cilji:

Spoznavanje hrane, pijače, športa, dejavnosti v prostem času, kulture iz različnih evropskih držav.

Opis (korak po koraku):

Ena oseba organizira dejavnost in daje navodila. Pridobite ljudi iz različnih držav v skupinah od 4 do 6. Vsaki osebi v skupini dajte stran z državo, napisano na vrhu. Vsaka oseba bo morala v prvo vrstico izpolniti podatke o svoji državi, nato pa bo morala stran zložiti po črtkani vrstici.

Na zloženi strani morajo posredovati osebi na svoji desni, tako da informacije, ki jih je napisal, ne vidijo. Vsakdo mora hkrati poslati svojo osebo osebi na svoji desni, da nihče ne ostane brez strani na desni. Vsaka oseba izpolni drugo informacijsko vrstico na strani, ki jo je prejela; bodo informacije o različni državi; v resnici ni pomembno, če o tej državi ne vedo veliko; napisati morajo, kar se jim zdi resnično v tej državi; nato bodo morali stran zložiti vzdolž naslednje



črtkane črte in jo posredovati osebi na njihovi desni strani, ko ji organizator reče, naj jo posreduje naprej. Vsaka oseba izpolni tretjo informacijsko vrstico po istem postopku zgoraj.

Ko se vsaka stran vrne osebi, ki je napisala prvi podatek, jo morajo vsi razviti in prebrati podatke, ki so jih vsi napisali na njej. Vsak po svoje bo komentiral informacije, napisane o svoji državi.

Kako dobro drugi ljudje poznajo svojo državo? Ali so podatki točni ali ne? Ali je to delno res ali pa je morda res za nekatere regije / države njihove države, za druge pa ne? So to le stereotipi? Ideja je dati splošni pogled na lastno državo in povedati skupini nekaj o vaši državi, ki je morda ne poznajo.

45

**Zaključki in vprašanja:**

Izberite države, odvisno od narodnosti udeležencev in se prepričajte, da v vsaki skupini obstajajo ljudje iz različnih držav.

**Čas:** Približno 50 minut, razdeljeno na naslednji način:

- 10 minut pribl. razložiti postopek in s tem zagotoviti, da vsi razumejo, kako dejavnost deluje;
- 15 minut pribl. da vsi učenci zapišejo po en stavek v vsakega papirja, ki ga bodo v vsaki skupini prenesli okoli;
- 15/20 minut pribl. da bi vsak učenec prebral in komentiral stavke, ki so jih člani skupine napisali o svoji državi;
- 5 minut za oceno aktivnosti.

**Prostor potreben:** Velika soba z mizami in stoli, postavljenimi v krogih ali skupinah po štiri ali pet ljudi.

**Materiali:**

Dovolj kopij delovnih listov za vsakega študenta, da dobi kopijo z državo, napisano na njem.

Navodila za osebo, ki je odgovorna za vodenje dejavnosti, in morda piščalko, da sporoči, kdaj morajo svoj kos papirja predati naslednjem učencu.

En ocenjevalni list na študenta.

**Ocenjevanje:**

Za vsakega študenta bo pripravljen ocenjevalni list, ki bo dodal oceno kot odgovor na niz vprašanj o tej dejavnosti. Glavni cilj teh vprašanj bo ugotoviti, ali je ta dejavnost primerna ali ne, da razširimo naše znanje o drugih kulturah.



### **Medkulturna komunikacija**

Cilji:

Zavedanje lastnih samopodobi in idealizacij ter predsodkov in predsodkov drugih.

Posredovanje med vrednotami, predsodki in samopodobi, da bi omogočili zahtevno ali celo trčeno kulturno srečanje.

Opis (korak po koraku):

Vadba zahteva kontekst medkulturne komunikacije, kjer so udeleženci seznanjeni s pomenom predsodkov, samo-dojemanja in vrednot v medkulturnem kontekstu.

Udeleženci so razdeljeni v skupine od 2-5 ljudi (če je število neenakomerno, je ena oseba opazovalka in obema pomagata v procesu). Urniki za to vajo se razdelijo skupinam, za izpolnitev in razlago vaje pa se uporablja že izpolnjeni urnik. V skupinah udeleženci sledijo spodnjim korakom: skupaj si oglejte razpored temeljnih vrednot, predsodkov in samospoznanj. Izberite primer temeljne vrednote za vas, ki je ne boste ogrožali na kulturnem srečanju. To mora biti vrednost, za katero mislite, da bi lahko trčila v druge kulturne vrednote, kot je primer. Pogovorite se o tem, katere medsebojne predsodke (ali morda celo predsodke) in samo-predstave (idealizacije) bi lahko povezali z izbranimi vrednotami. Vpišite nekaj ključnih besed v seznam.

Zdaj razmislite in razpravljajte, kako lahko posredujete med različnimi razumevanji, da ustvarite približevanje in ne konflikt. Katera vprašanja bi si lahko zastavili za premagovanje razlik? Napišite nekaj ključnih besed. Spremljanje v plenumu.

Čas: Kontekst se lahko razlikuje (če se uporablja Powerpoint približno 1 uro), vendar pričakujte vsaj 1 uro za samo vajo:

15 minut za uvod;

30 minut za skupinsko delo;

15 minut za spremljanje.

Prostor potreben:

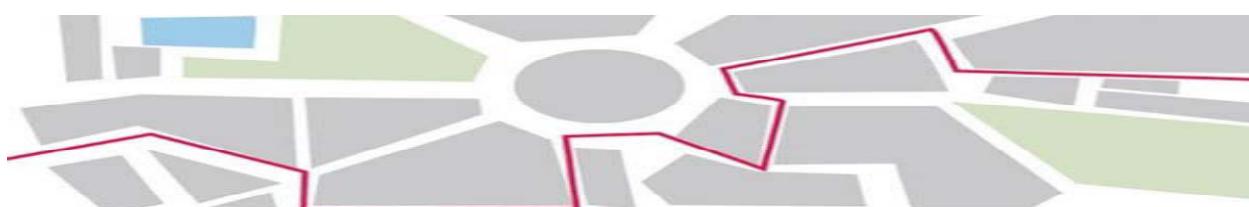
Potreben je omejen prostor. Vsaka skupina mora biti sposobna sesti skupaj in razpravljati o urniku, ne da bi preveč motila ostale, vendar se lahko skupine na koncu vaje razširijo in sestanejo.

Materiali:

Gradivo za predstavitev predmeta, npr. Powerpoint;

Izpolnjen urnik (diapositiv št. 15 v powerpoint)

Prazen razpored za skupinsko delo (diapositiv št. 16 v Powerpoint)



**Zaključki in vprašanja:**

Vadba ni enostavna in zahteva nekaj izkušenj z medkulturnim dialogom. Vadba je lahko primerna za trenerje, ki se ukvarjajo z učenci različnih okolij kot okolju, ki se spopada z izzivi v komunikaciji.

47

**"Nova" oseba****Cilji:**

Ljudem pomagati opisati svoje občutke v umetnosti. V tem primeru so njihovi občutki glede nove osebe v državi, mestu, kulturi, na delovnem mestu.

**Opis (korak po koraku):**

Udeleženci se zberejo v učilnici in vsem predajo čopiče in barve. Dve steni sta pokriti s papirjem. Udeleženci naj bi naslikali svoja pozitivna in negativna čustva do tega, da so nova oseba, v tem primeru - v novi kulturi ali državi.

Uporabljajo lahko slike, besede, besedilo, slike iz časopisja in tako naprej. Če je na voljo, lahko s pomočjo tehničnih orodij, kot sta deska in računalnik, sodelujočim pomaga, da se izrazijo. Negativni občutki se pojavljajo na eni steni in pozitivni občutki na drugi, udeleženci se lahko ves čas sprehodijo od ene stene do druge in dodajo stvari, ko gredo. Ljudje morajo imeti svoj prostor, da se odgovorna oseba čim manj vmešava. Če obstaja možnost ureditve oblek za barvanje (na primer bele), so vsi udeleženci videti enaki, to je dobro, ni pa nujno.

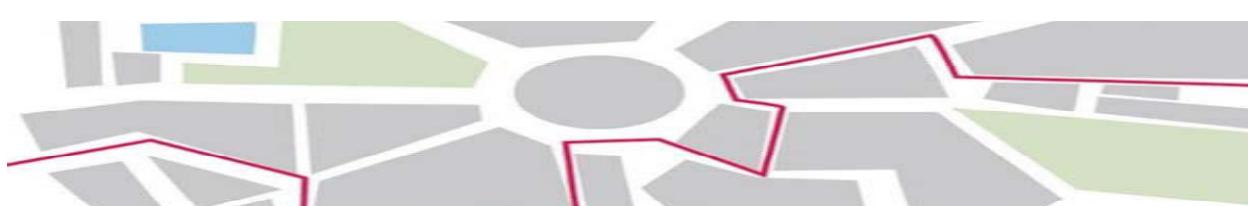
Bistvo tega je, da so vsi udeleženci videti čudno in eden se ne razlikuje od drugega. Ko udeleženci končajo s slikanjem, se pogovarjajo o tem, kaj so naslikali, vsaka oseba odgovorna oseba vodi udeležence in po potrebi postavlja vprašanja. »Zakaj ste to napisali«, »se vedno počutite tako«, »kaj to pomeni« in tako naprej. Pomembno je, da odgovorna oseba ne sili ljudi k pogovoru, če se jim ne zdi tako. Obstaja tudi možnost opazovalcev v učilnici, še posebej, če je udeležencev več kot 15 (max).

**Čas:** 2 uri. (1 ura slikanja, 1 ura pogovora)

**Prostor potreben:** Soba v razredu ali kaj podobnega.

**Materiali:**

Bela barva ni primerna (ni potrebno), velik papir, ki ga je treba nanesti na stene, čopiče in barve. ali dve beli tabli in računalnik.

**Zaključki in vprašanja:**

V tej delavnici tega nikoli ne poznate. Sklepi so vsakič drugačni, vse je odvisno od skupinske dinamike. Večino časa se dogaja, da udeleženci presenetijo nad tem, koliko znajo opisati z umetnostjo in kako intimne so razprave po slikarski seji. V tej delavnici lahko udeleženci postanejo čustveni, zato je pomembno naj bo nekdo zadolžen za razprave. Na tej delavnici je tudi pomembno, da udeležencev ne pripravi vnaprej, da potrebujejo prostor za svoje slike in umetnost.

48

Povzetek poročila:

1. Prosite vse, naj pojasnijo svoje risbe
2. Udeležencem povejte, da dejavnost ponazarja "kulturni šok": reakcija potopitve v kulturo, drugačno od naše. Pojasnite tudi, da izraz "kulturni šok" ni ravno posrečen, saj zveni zelo dramatično. Medtem ko je trik v podrobnostih (za ilustracijo uporabite nekatere slike) Tudi politično korektni jezik ni všeč, saj zveni, kot da bi bila kriva "druga kultura", da je bila tako različna, da bi povzročila šok. Torej včasih govorimo o „medkulturni prilagoditvi“, „medkulturni prilagoditvi“, „akulturaciji“. Vendar se vsi nanašajo na isto stvar: našo naravno človeško reakcijo na čudno situacijo: ko smo zunaj svojega običajnega kraja (država, regija, mesto, okrožje itd.) se soočijo z novimi ljudmi, novo klímo, novo hrano itd.
3. Za konec lahko od ljudi zahtevamo, da nam dajo vzorce slik za vse tri kategorije: čustva, vedenja, ideje. Lahko jih tudi vprašamo, kaj je bilo težje: slikati pozitivno ali negativno. Vprašamo se lahko, kaj menijo, kaj naredi neko izkušnjo precej pozitivno ali negativno? (potem bomo govorili o vlogi družbe gostiteljice, kulturni oddaljenosti od kulture porekla, osebnostnih dejavnikov in virov). Potem se poslovimo.

#### *Samo minuto*

V tej dejavnosti morajo biti ljudje hitri in iznajdljivi, da bi se enominutno pogovarjali med medkulturno komunikacijo in človekovimi pravicami.

Cilji:

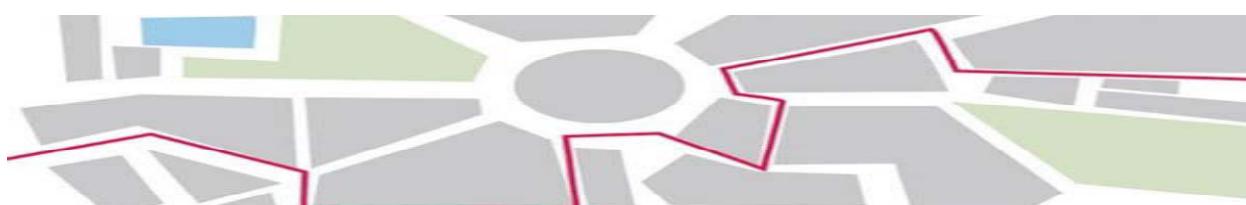
Ceniti, kako sta medkulturna komunikacija in človekove pravice medsebojno povezani in nedeljivi

Razviti kritično mišljenje

Gojiti samozavest do izražanja osebnih mnenj

Opis (korak po koraku):

Prosite ljudi, da sedijo v krogu.



Pojdi okrog klobuka. Vsako osebo po vrsti, ne da bi se ozrli, potopite v klobuk in vzamete en list papirja.

Udeleženci imajo nato na voljo pet minut časa, da se eno minuto pripravijo na izjavo, zapisano na papirju. Pravila so brez oklevanja in brez ponovitev.

Pojdite po krogu in poprosite od vsake osebe, naj da svoj "govor".

Po vsakem "govoru" pustite dve ali tri minute za kratke komentarje. Če se ljudje veliko pogovarjajo, si zapišite temo in se strinjajte, da se na koncu vrnete k njej.

Ko se bodo vsi obrnili, se vrnite in zaključite vse razprave, ki so jih morali prekiniti. Nato pojrite na raziskovanje in oceno.

Prostor potreben: Soba v razredu ali kaj podobnega.

Materiali:

Izjave, ena na udeleženca; Klobuk; Ura z drugo roko ali ura

Ocenjevanje:

Začnite s pregledom, kako je potekala dejavnost, nato pa se pogovorite o vprašanjih, ki so se pojavila, in na koncu o povezavi s človekovimi pravicami.

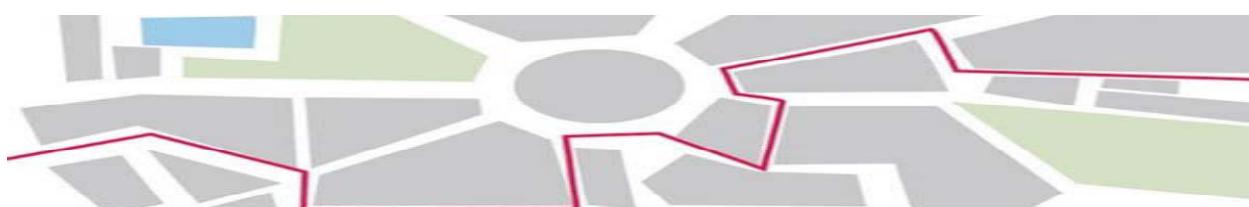
- Je bilo težko eno minuto govoriti o temah?
- Katere so bile najtežje teme in zakaj?
- Katera od navedb je bila najbolj sporna in zakaj?
- Kaj je najbolj presenetilo informacije, ki so jih ljudje slišali?
- Katere človekove pravice so bile v vsaki od navedb ogrožene?
- Ali je pravica do športa človekova pravica? Če je odgovor pritrdilen, kako je zapisano v različnih dokumentih o človekovih pravicah?
- Ali imajo vsi v vaši skupnosti dostop do športnih dejavnosti po lastni izbiri? Če ne, zakaj ne? Kaj lahko storimo, da to odpravimo?

#### *Na ravni*

Ta dejavnost vključuje igranje vlog in razpravo. Udeleženci razmišljajo o pomenu udeležbe mladih in razpravljajo o načinu za povečanje lastne udeležbe v lokalni skupnosti.

Cilji:

Razmisljati o načinu sodelovanja mladih in dejavnikih, ki ovirajo ali olajšajo njihovo sodelovanje



Razviti spretnosti za sodelovanje, organiziranje in ukrepanje skupaj z drugimi

Vzgajati občutek odgovornosti za lastna dejanja

Opis (korak po koraku):

Del 1: Kaj je lestvica udeležbe? (45 minut)

1. Vprašajte udeležence, kaj razumejo pod pojmom "udeležba mladih".
2. Izročite diagram lestvice udeležbe in razložite, da je to en model razmišljanja o različnih načinih sodelovanja. Na kratko razpravljajte o različnih ravneh.
3. Razdelite skupino na 8 majhnih skupin. Vsaki skupini dodelite eno raven udeležbe in jih prosite, naj pripravijo kratko 2-3 minutno igro vlog, ki ponazarjajo dodeljeno raven.
4. Ko so skupine pripravljene, jih povabite, da predstavijo svoje vloge po vrsti. Če želijo udeleženci, pustite vprašanja ali čas za komentarje med različnimi igrami vlog.

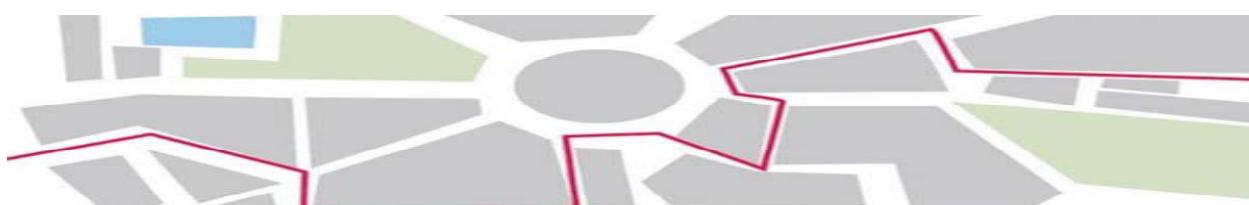
Del 2: Kako sodelujemo

5. Prosite udeležence, naj 5 minut delajo posamično in poskušajo najti primere v svojem življenju za kar 8 nivojev. Povejte jim, naj razmislijo o tem, kaj počnejo v vseh vidikih svojega življenja: doma, šoli, klubih, delu in z družino in prijatelji.
6. Nato povabite udeležence, da svoje primere delijo v majhnih skupinah, ki vključujejo 4-5 ljudi. Medtem ko razpravljate o primerih, prosite udeležence, naj si zamislijo ovire (stvari, ki jim preprečujejo premikanje po lestvi) in dejavnike, ki jim pomagajo (stvari, ki jim pomagajo, da se premikajo po lestvi navzgor). Vsako idejo bi morali napisati na ločenem "post-it".
7. Medtem ko skupine razpravljajo, na steno prilepite pripravljene naslove "ovire" in "dejavnike, ki omogočajo", približno 2 metra narazen. Nato pripeljete skupine na plenarno zasedbo in jih prosite, naj dokumente nalepijo na steno pod naslovi.
8. Preglejte oba seznama z udeleženci. Vprašajte za razjasnitev kakršnih koli dvoumnih trditev in poskusite razrešiti morebitna nesoglasja med udeležencami glede položaja izjav.
9. Zdaj postavite naslove "control" in "no control" na steno pod prvimi naslovi in prosite udeležence, naj vsak seznam razvrstijo v dva pod seznama glede na to, ali izjave govorijo o stvareh, ki jih imajo (ali bi lahko imeli) nadzor nad ali se izjave nanašajo na zunanje dejavnike, ki niso pod nadzorom.
10. Končno preglejte pozicije prispevkov na štirih seznamih. Nato pojrite na oceno in pregledovanje.

Prostor potreben: Soba v razredu ali kaj podobnega.

Materiali:

Izročitev: "Lestvica sodelovanja" (glejte tudi osnovne informacije o državljanstvu in udeležbi)



Velik list papirja, pisalo in škarje

"Post-it" ali majhne koščke papirja, ki jih je treba prilepiti na steno

Stena

Ocenjevanje:

Vam je aktivnost pomagala bolj jasno razmišljati o načinih sodelovanja na različnih področjih vašega življenja? Kaj vas je najbolj presenetilo?

Ali menite, da je udeležba mladih na splošno visoka ali nizka - v vaši šoli, klubu in skupnosti?

Kakšni so razlogi?

Ali je pomembno, ali mladi aktivno sodelujejo ali ne? Zakaj?

Ali menijo, da je nizka udeležba posledica predvsem notranjih (psiholoških) dejavnikov ali večinoma posledica zunanjih dejavnikov?

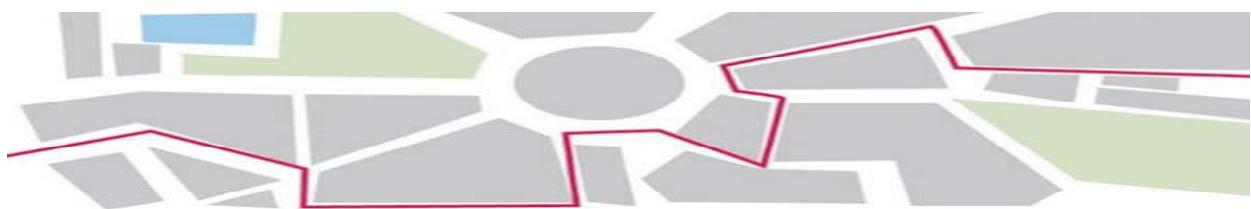
Kako se ljudje počutijo, ko so sposobni sodelovati v pristnem smislu - z drugimi besedami, če njihovo sodelovanje ni samo tokensko?

Bi si udeleženci v skupini žeeli, da bi lahko sodelovali na višjih stopničkah kot trenutno? Če je odgovor pritrdilen, na katerih območjih? Kakšni so razlogi za to in kateri razlogi za to?

Bi si udeleženci v skupini žeeli, da bi lahko sodelovali na nižji stopnički, kot je trenutno? Če je odgovor pritrdilen, na katerih območjih? Kakšni so razlogi za to in kateri razlogi za to?

Koliko ljudi meni, da bi lahko sodelovali več kot trenutno in koliko meni, da bodo to storili? Če je odgovor pritrdilen, kako in kdaj?

Kako je v dokumentih o človekovih pravicah zagotovljena pravica do sodelovanja pri odločanju?



### III. 2 Poučevanje geoprostorskih in digitalnih kompetenc na prostem. Izdelava poti zunaj učilnice

#### III. 2. 1 E-civeles znotraj

52

*Odlomki zgodovine - Slika sestavljanja*

Velikost skupine: 1-8 udeležencev

Čas: 10 minut

Potrebna orodja:

Razrezane slike velikosti 5 x 2 v znamenitih znamenitostih iz Antequere, Évora, Nagykovácsi,

Udine in Velenja

Kuverte

Cilj: Izboljšati motorične sposobnosti, reševanje problemov, izboljšati skupinsko delo in socializacijo ter izobraževati.



Postopek: Učenci prejmejo ovojnico, ki vsebuje 2 sklopa ugank. Člani skupine morajo sodelovati pri dokončanju slik in določitvi njihove lokacije. Če dokončate obe sliki in uspešno določite lokacijo znamenitosti, učence zaslužite 2 točki.



***Wandering Wisdom - Ujemanje igra***

Velikost skupine: 1-8 udeležencev

Čas: 10 minut

Potrebna orodja:

Nabor slik, ki prikazujejo Antequero, Évora, Nagykovácsi, Udine in Velenje

Oblikovalni list logotipa

Besedilni list

Predloga za montažo

Kuverte

Slike, besedila in logotipe je treba predhodno izrezati iz njihovih listov in jih vstaviti v ovojnico.

53

Bár a város eredete a középkorig nyúlik vissza, Velenje modern városként nemzetközi hírnevet az 1960-as években szerezte.

Ezekben az években vált a gazdálkodók faluja 30,000 lakos élénk városává, aikik a szénbányában és az elektronikai berendezéseket gyártó üzemben találtak munkát.

Ami Velenjét különlegessé teszi, az az a tény, hogy ezt a várost a munkások örkéntes alapon építették maguknak. Aki többet dolgozott, nagyobb lakást kapott. A szolidaritás és szellemre még mindig megfigyelhető. Például van ingyenes buszjárat, valamint számos szociális és kultúrális rendezvényt tartanak egész évben.

Antequera Antikaria római helyhatóságról kapta nevét, mely később arab formában, Antaquira néven vált ismertté. Az emberi civilizáció első maradványai a történelem előtti korokba nyúlnak vissza, a K.e. 6000 - 2000 évreke. A XVI. században Antequera Andalúzia egyik legkiemelkedőbb városává vált fontos kereskedelmi tevékenysége miatt.

***Časovna premica zgodovinskih znamenitosti***

Velikost skupine: 1-8 udeležencev

Čas: 15 minut

Potrebna orodja:

Opis kulturnih znamenitosti

fotografije posameznih znamenitosti z značilnimi značilnostmi ere, v kateri so bile ustvarjene (npr. Gotski slog itd.)

2 ovojnici

Cilj: Izboljšati, reševati težave, izboljšati skupinsko delo in socializacijo, znanje o kulturnih znamenitostih in obdobjih.



**Postopek:**

Korak 1: Učenci prejmejo kuverto, ki vsebuje niz slik, zlasti tipičnih zgradb tega mesta. Število slik se lahko giblje med 4 in 8, odvisno od kulturnega znanja skupine. Člani skupine morajo uganiti starost, ko je bila zgradba morda zgrajena, nato pa slike postaviti v vrstni red glede na leto, ko so bile zgrajene, in tako ustvariti časovni načrt del

Korak 2: Učenci prejmejo zgornje opise znamenitosti. Na podlagi opisov so postavili časovni okvir znamenitosti.

Kprak 3: Učitelj / moderator daje pravilen časovni vrstni red.

Korak 4: S pomočjo moderatorja lahko predstavimo značilne značilnosti umetniških stilov in kulturnih dob (kot so barok, romantika, Art Nuovo itd.). Na koncu sej lahko udeleženci razpravljamjo o značilnostih, ki so jih odkrili.

54

**Igra ugibanja**

Velikost skupine: 1-8 udeležencev

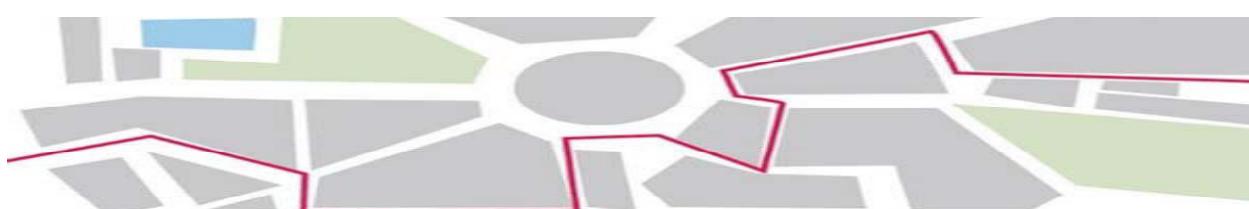
Čas: 10 minut

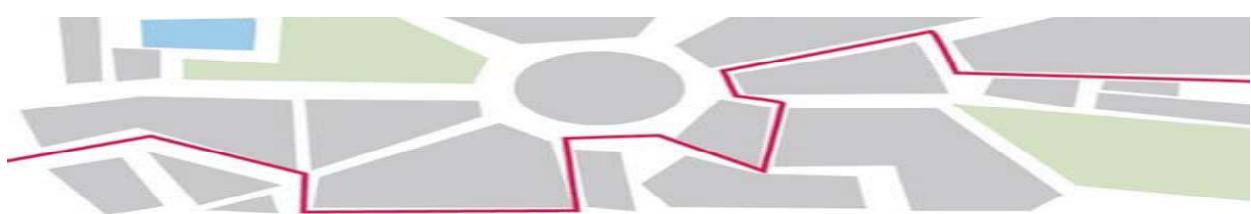
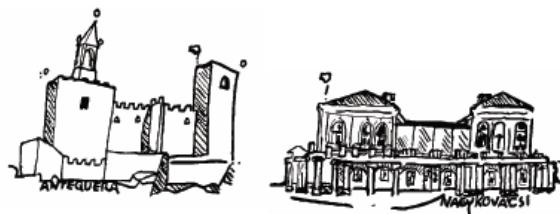
**Potrebna orodja:**

Lineart slike A4 znanih znamenitosti iz Antequere, Évora, Nagykovácsi, Udine, Brema in Velenja

Cilj: Izboljšati motorične sposobnosti, reševanje problemov, izboljšati skupinsko delo in socializacijo ter izobraževati.

Postopek: Učenci prejmejo list z emblemi 6 sodelujočih držav, ustvarjen s tehniko lineart. Na podlagi informacij, pridobljenih v prejšnjih vajah, morajo prepozнатi dane znamenitosti. Uspešno določitev lokacije znamenitosti prinese učenci 1 točko / vid.





### III.2.2 e-Civeles zunaj

#### *Lov na zaklad*

Zaklad je igriv in poučen način odkrivanja naselja in pridobivanja informacij o njegovih znamenitostih. Najboljši način pri iskanju zaklada je najprej iskati informacije o mestu, njegovih znamenitostih in kulturni dediščini. Na spletu lahko dobimo veliko informacij, lahko poiščemo v lokalnih knjigah o zgodovini mesta ali računamo na ustne informacije znanstvenikov ali domačinov. Če imamo osnovne informacije, je priporočljivo, da mesto sami odkrijemo. Tako si lahko ogledamo znamenitosti na njihovi lokaciji in se lahko odločimo, kako oblikovati vajo za dani vid. Prav tako lahko s sprehodom po načrtovanih postajah opazimo čas in tudi izpostavimo morebitne ovire, s katerimi se bodo lahko srečali starejši.

56

Ko smo zbrali podatke in se odločili za znamenitosti, ki jih bomo obiskali, pripravimo zemljevid za boljšo orientacijo. Na zemljevidu označujemo znamenitosti s kazalcem e-civeles. Ne označujemo vrstnega reda postaj in če imamo več skupin, bomo morda že leli, da se vsaka skupina začne z različnih začetnih točk, da se med seboj ne motijo.

Medtem za skupine pripravimo delovne liste.

Lepo je, če obstaja majhna konkurenca in časovna omejitev in na koncu igre zmagovalna ekipa prejme nagrado.

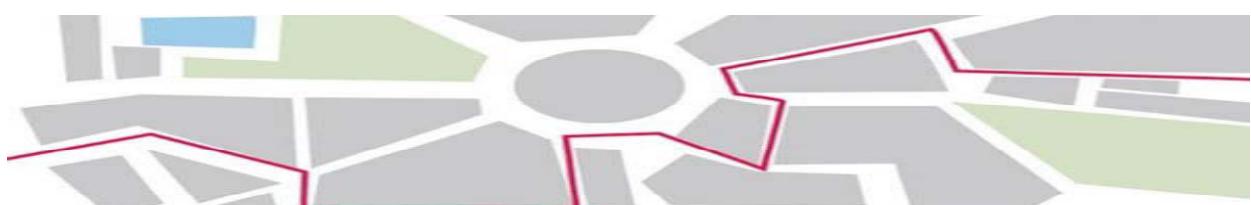
Velikost skupine: 4-8 udeležencev

Čas: 20 – 60 minut

Potrebna orodja: Zemljevid in niz vprašanj o lovu na zaklad

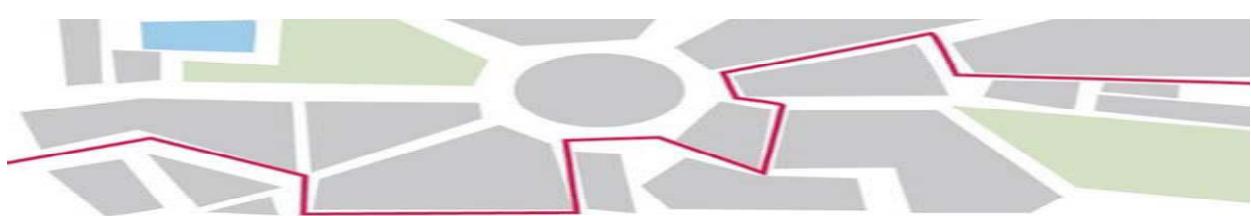
Cilj: Izboljšati motorične sposobnosti, reševanje problemov, izboljšati skupinsko delo in socializacijo ter spoznati mesto, orientacijo

Postopek: Učenci so razdeljeni v skupine enake velikosti (po možnosti člani 4-8). Dobijo zemljevid, na katerem so glavni znaki, ki jih najdejo, označeni z logotipom e-civeles. Začnejo od prvega označenega pogleda (1. postaja) in dokončajo uganko, ustvarjeno za dani vid. Če so pripravljeni, nadaljujejo za naslednji ogled (2. postaja) in tudi opravijo dano vajo. Ko gredo na vsako postajo, učenci odkrijejo mesto, se naučijo orientacije in novih informacij o znamenitostih. Zmagovalec je skupina, ki v danem roku prispe do končne postaje in ima najbolj pravilne odgovore na vprašanja.





57



### III.3 Poučevanje dediščine s pomočjo IKT

#### III.3.1. Pedagoška orodja za učilnico: Kahoot

Kahoot je brezplačna interaktivna platforma, ki na enostaven in intuitiven način omogoča hkratno interakcijo med učitelji in učencem s pomočjo spletnih kvizov. Moški in študentke tekmujejo med seboj in lahko celo ustvarijo ekipe, da bi dobili čim več odgovorov. Pred tem bi moral učitelj prilagoditi tematsko osredotočenost vprašalnika in bo še naprej dodajal vedno več vprašanj in pravilnih odgovorov.

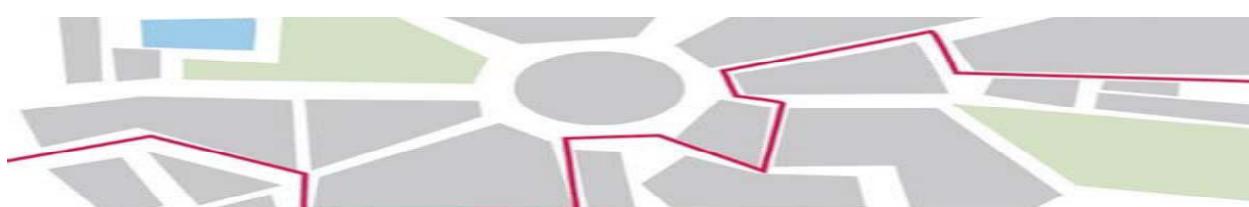
Ko je kviz oblikoval učiteljski tim, platforma omogoči povezavo in ko kliknete, je priložen pin, tako da se lahko študenti hkrati prijavijo s svojimi mobilnimi napravami (pametnimi telefoni, tablicami itd.), Učitelj pa nato sejo začeti. Vprašanja se bodo pojavljala postopoma, z dodatno prednostjo, da učitelj enkrat ročno vnese naslednji, kar omogoča določeno časovno obdobje za razpravo v razredu ali med drugim za odgovore na vprašanja, ki jih postavijo učenci.

Tako se med študenti ustvari nekakšna konkurenca, ki jih motivira, da si prizadevajo za pridobitev vseh konceptov, ki jih obravnavajo v določenem predmetu. Gre za nekakšno učno izkušnjo, ki se lahko temeljito ujema s praktično vsako znanostjo in znanjem, ki se lahko izvaja v kateri koli izobraževalni dejavnosti.

V posebnem primeru projekta e-Civeles in na Noči raziskovalcev, ki se je leta 2019 odvil v Malagai (Španija), smo imeli priložnost uspešno izvesti to izobraževalno izkušnjo z vprašanji o dveh mestih, ki sta del videoigra omenjenega projekta, in sicer: Velenje in Antequera.

Če povzamemo, so kvizi med drugim zajemali zgodovino, arheologijo, kulturo, geografijo, demografijo obeh mest z resničnimi / napačnimi ali večkratnimi vprašanji, v slednjem primeru s tremi motnjami in samo enim pravilnim odgovorom itd.

Povezave za Kahoot so <https://create.kahoot.it/share/e08884e0-c7ef-4f06-8851-b7ed2d9429b2> za Antequera in <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=6a142453-3ad6-4b7b-b807-d8259b9f9db8> za Velenje.



## Del IV: Učni načrt

### IV.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).

#### IV.1.1 Cilji

Projekt e-Civeles temelji na dveh vidikih:

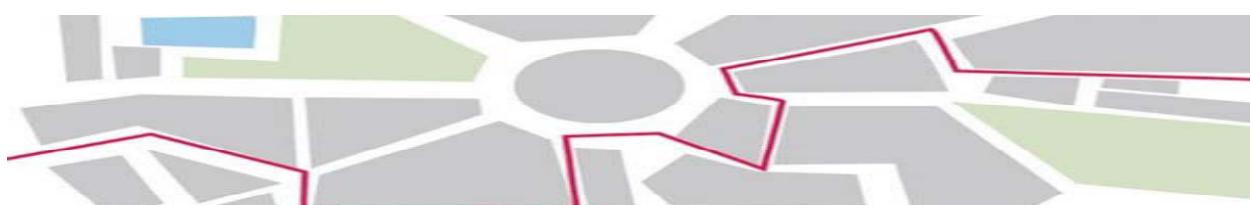
1. vključenost, ki daje prednost enakim dvema družbenim skupinam, ki so trenutno še posebej ranljive v Evropi: priseljenci in prebivalstvo nad 55 let.
2. socialna pravičnost, ki razmišlja o posebnosti in človeški raznolikosti / v vesolju med državljeni z različnih geografskih območij /; in v času, medgeneracijsko.

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.

#### IV.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 porekлом tako na področju izobraževanja odraslih, ne glede na to, ali gre za formalno, neformalno ali priložnostno izobraževanje.

#### IV.1.3 Izidi in rezultati

60

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.



## IV.2 Opis tečaja usposabljanja

### IV.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)

61

Podrobni cilji:

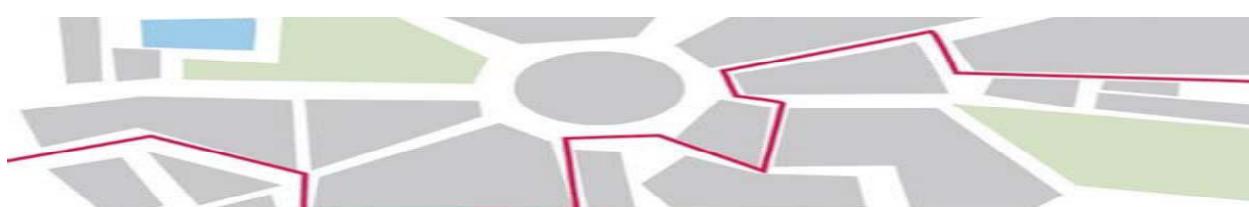
- naučiti se upravljati s posodobljenimi informacijskimi in tehnološkimi in komunikacijskimi orodji, ki dajejo prednost medkulturni perspektivi in učenju večin različnih vrst (geoprostorskih, digitalnih, jezikovnih);
- zbrati prakso pri uporabi orodij in jo uporabljati pri vsakodnevni delu;
- biti sposobni 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 vsakodnevni delu;
- biti obogatena s socialno-psihološkimi vidiki sekundarne ciljne skupine (+55 študentov in priseljencev);

### IV.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 porekлом. 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.

#### IV.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 porekлом 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.

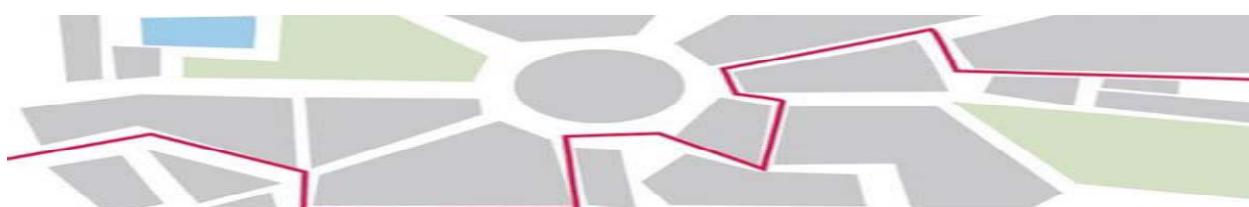


### IV.3 Učni načrt usposabljanja

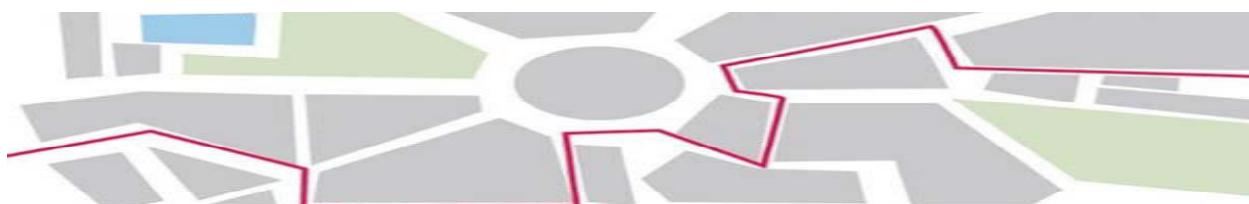
Izobraževalni tečaj je sestavljen iz 5 delov: ena uvodna enota, štiri enote, ki ustrezajo kompetencam in razvoju znanja na tem področju, in zaključna enota za praktične vaje, povratne informacije in ocenjevanje.

63

Enota 1	Uvod
Cilji / pričakovani rezultati	Pripravnik bo do konca te enote <ul style="list-style-type: none"><li>• se seznaniti s projektom, njegovimi cilji in rezultati</li><li>• se seznanite s tečajem z branjem učnega načrta</li><li>• razume glavne cilje projekta in tečaja</li><li>• razkriti lastno motivacijo in zanimanje ter vhodne kompetence na tem področju</li><li>• lahko iščejo informacije in primere iger v bazi podatkov</li></ul>
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 Spletна platforma: Database
Dejavnosti	Predstavitev in razprava, spletna uporaba baze podatkov



<b>Enota 2</b>	<b>Medkulturne in jezikovne kompetence</b>
Cilji / pričakovani rezultati	<p>Pripravnik bo do konca te enote:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• razumeti koncept medkulturnega dialoga in se naučiti njegovih glavnih vidikov</li> <li>• razumejo pomen socialne vključenosti in uporabljajo svojo teorijo na področju migracijskih vprašanj</li> <li>• razumejo pomen jezikovnih kompetenc</li> <li>• biti sposoben izboljšati jezikovne kompetence za starejšo starostno skupino</li> </ul>
Predvideno trajanje:	8 ur
Vsebina	<p>Medkulturne kompetence            Medkulturni dialog            Socialna vključenost in njeni izviri            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: Poglavlje II.1            Priročnik: Poglavlje II.4            Priročnik: Poglavlje 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"><li>• razumejo pomen geoprostorskih in geolokacijskih kompetenc</li><li>• biti sposoben določiti lokacijo</li><li>• biti sposoben uporabljati več orodij za orientacijske vaje, kot je geocaching</li><li>• poznati in biti sposoben uporabljati izobraževalna orodja za geolokacijo</li><li>• vedeti o spletnih igrah v tej temi</li></ul>
Predvideno trajanje:	8 ur
Vsebina	Poučevanje geoprostorskih kompetenc v kontekstu izobraževanja odraslih Opredelitev, 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: Poglavlje II.2 Priročnik: Vaje III. Poglavlja
Dejavnosti	Predstavitev, razprava, delo v paru, skupinsko delo



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



<b>Enota 5</b>	Praktična in zaključna enota
Cilji / pričakovani rezultati	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  Pripravnik bo do konca te enote: <ul style="list-style-type: none"><li>• razumeti in biti sposoben uporabljati spletnne igre e-Civeles</li><li>• razviti svoje znanje o kulturi na različnih lokacijah in poznati orodja in metode, kako to znanje prenesti na ciljno skupino</li><li>• biti sposoben uporabljati in ustvarjati vaje za zaklad za prenos kulturnih in geoprostorskih kompetenc</li></ul>
Predvideno trajanje:	5 ur
Vsebina	Video igre Kulturni opisi Spletne in offline vaje Iskanje zaklada Poizvedovanje in zapiranje s strani trenerja Vprašalnik za ocenjevanje
Dejavnosti	Spoznavanje iger in spletnne platforme Uporaba spletnih iger Uporaba kulturnih iger brez povezave Uporaba brezžičnih iger na orientaciji in lovu na zaklad Ocena Izpolnite ocenjevalni vprašalnik



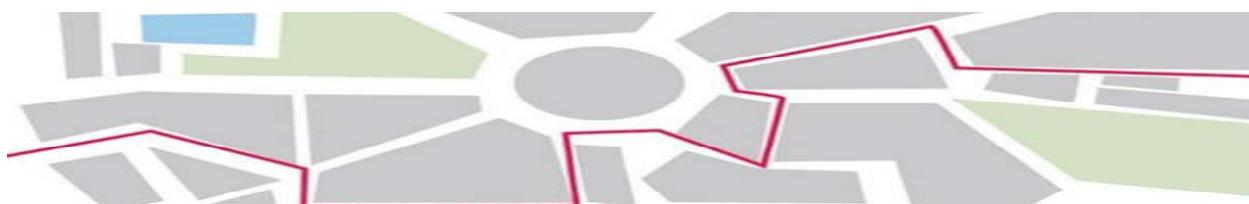
#### IV.4 Urnik tečaja

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.

68

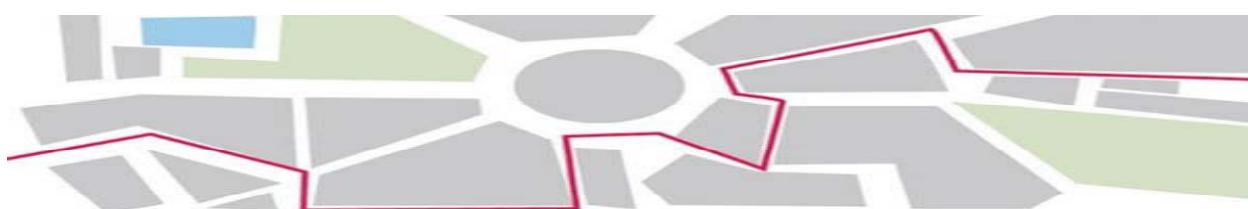
##### Prvi dan

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



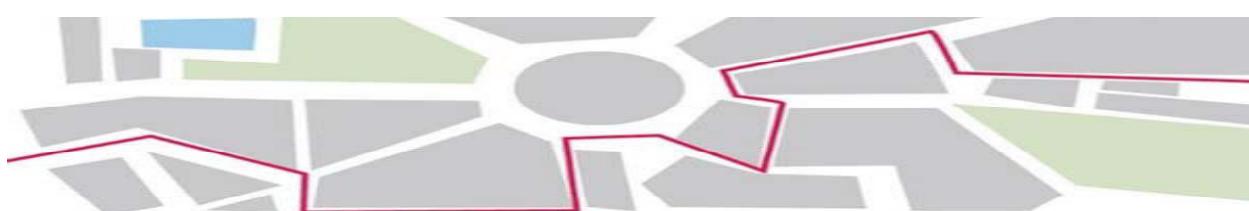
## Drugi dan

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"> <li>• Pomen učenja jezika</li> <li>• Kako motivirati ljudi</li> <li>• učenje jezikov v starejši starosti</li> <li>• Teorija, orodja in tehnike</li> </ul>	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



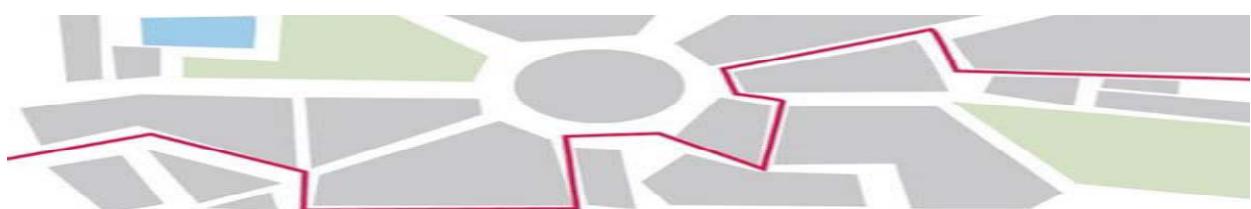
## Tretje dan

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



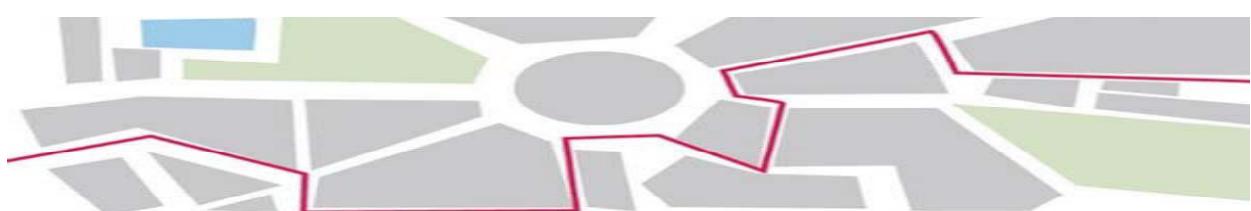
## Četrti dan

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	



## Dodatek 1: Reference

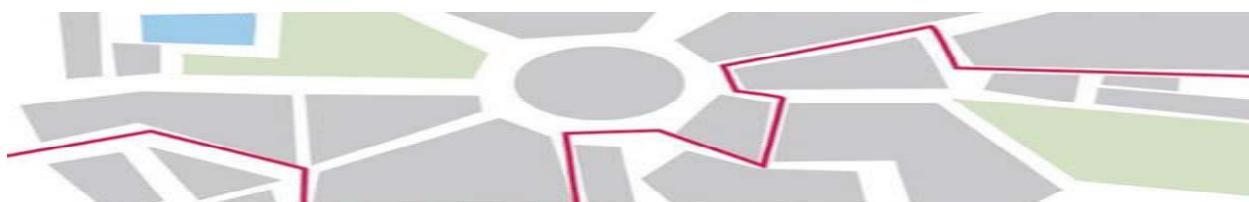
## Učenje na osnovi iger. (game based learning): Webography

- Against all odds: <http://www.playagainstallodds.ca>
- Atlas of World History: <https://www.atlasofworldhistory.com>
- Bing Maps: <https://www.bing.com/maps>
- Cities in motion:  
[https://store.steampowered.com/app/73010/Cities\\_in\\_Motion/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/73010/Cities_in_Motion/?l=spanish)
- Concordia: <https://boardgamegeek.com/boardgame/124361/concordia>
- GeaCron: <http://geacron.com/>
- Geocube: <http://www.geo-cube.eu>
- GeoGuessR: <https://geoguessr.com>
- Google Maps: <https://www.google.es/maps/>
- MapMaker Interactive: <https://mapmaker.nationalgeographic.org>
- Maps (iOs): <https://www.apple.com/es/ios/maps/>
- Seterra: <https://www.seterra.com>
- TimeMaps: <https://www.timemaps.com>
- Urban Empire: <https://www.kalypsomedia.com/eu/605/urban-empire/pc/steam-version>

73

## Smernice na področju medkulturnega usposabljanja

- Ugotavljanje socialne vključenosti in izključenosti. Pridobljeno:  
<https://www.un.org/esa/socdev/rwss/2016/chapter1.pdf>
- Greef, Maurice de; Segers, Mien; Verte, Dominique: The impact of lifelong learning on social inclusion. Retrieved from: <http://hdl.voced.edu.au/10707/206518>
- EPALE - Electronic Platform for Adult Learning in Europe. Retrieved from:  
<https://epale.ec.europa.eu/en/blog/what-role-should-adult-learning-have-supporting-social-inclusion>
- Nadzeya Laurentsyeva and Alessandra Venturini: The Social Integration of Immigrants and the Role of Policy – A Literature Review. Retrieved from:  
[https://www.ceps.eu/system/files/IEForum52017\\_5](https://www.ceps.eu/system/files/IEForum52017_5)
- European Commission: Employment and Social Developments in Europe 2016, Chapter 3, Luxembourg 2016, Publications Office of the European Union, pp. 109-147.



- Siyka Kovacheva: EU-CoE youth partnership policy sheet - Social Inclusion. Retrieved from: <https://pjp-eu.coe.int/documents/Social+inclusion+by+Siyka+Kovacheva>

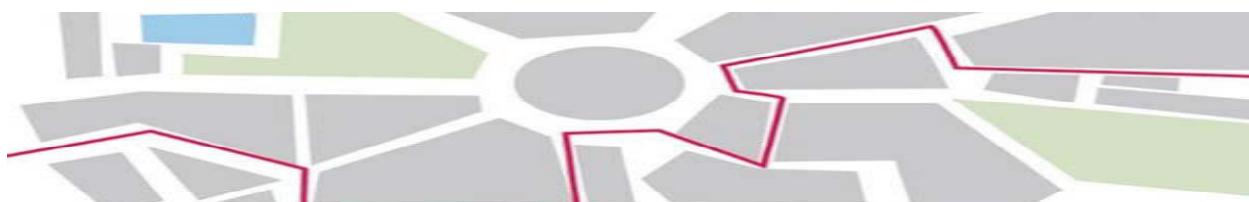
#### Poučevanje geoprostorskih kompetenc v kontekstu izobraževanja odraslih

- De Miguel González, R. P. (2015). Tecnologías de la geoinformación para el desarrollo del pensamiento espacial y el aprendizaje por proyectos en alumnos de secundaria. In De la Riva, J., Ibarra, P., Montorio R. & Rodrigues, M. (Eds.), *Análisis espacial y representación geográfica* (pp. 1321-1327). Zaragoza: Universidad de Zaragoza-AGE.
- Delgado Peña, J. J. & Subires Mancera, M. P. (2016). Desarrollo de competencias geoespaciales en educación al aire libre: ejemplo de aplicación en Linköping (Suecia). In Sebastiá-Alcaraz, R. (coord.) & Tonda-Monllor, E. M. (coord), *La investigación e innovación en la enseñanza de la Geografía* (pp. 511-528). Alicante: Universitat d'Alacant.
- Elwood, S. (2009). Geographic Information Science: new geovisualization technologies - emerging questions and linkages with GIScience research. *Progress in Human Geography*, 33(2), 256-263.
- Gómez Ruiz, M. L., Lázaro & Torres, M. L. & González González, M. J. (November, 2012). Impulsar las competencias espaciales y digitales a través de un viaje virtual por Getafe. Paper presented at the *Congreso Europeo de Didáctica de la Geografía*, Zaragoza, Spain.
- Goodchild, M. F. (2007). Citizens as voluntary sensors: spatial data infrastructures in the world of Web 2.0. *International Journal of Spatial Data Infrastructure Research*, 2, 24-32.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23rd ed.). Madrid: Espasa Calpe.

74

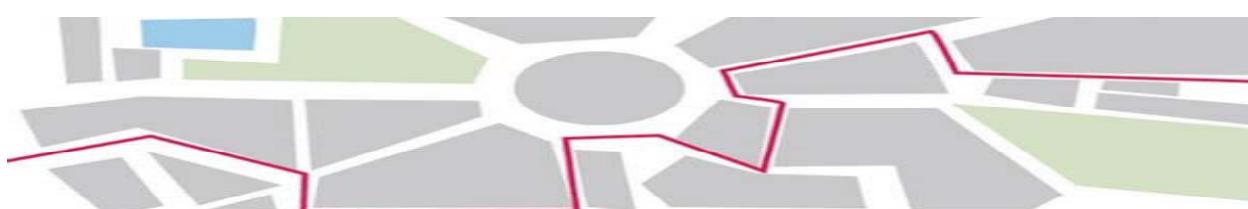
#### Poučevanje digitalnih kompetenc in IKT

- Horton, William – *e-Learning by design*, John Wiley & Sons, 2006
- Bonk C., Zhang K., *Empowering Online Learning*, Pfeifer, 2008
- V.A., *Good Practice Guide for the use of Digital Technology in Adult Basic Education – Introduction and Theoretical Context*, [www.erasmusideal.com](http://www.erasmusideal.com), 2017
- V.A., *Rethinking Pedagogy - Exploring the Potential of Digital Technology in Achieving Quality Education*, Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development, 2019



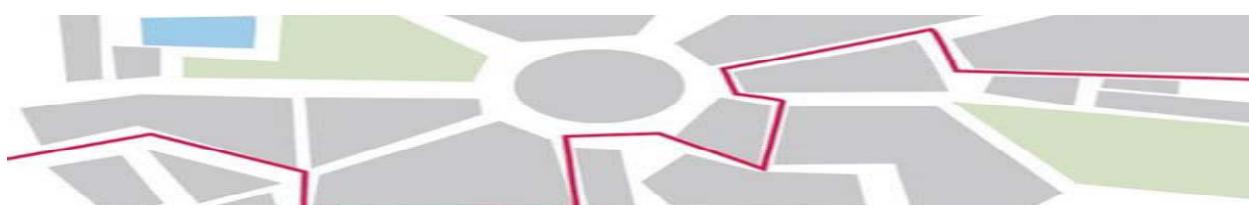
**Poučevanje jezikovnih kompetenc v tujem jeziku**

- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Council of Europe. (2001). *Common European Framework of Reference for language learning and teaching*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Ellis, R. (2003). Task based language learning and teaching. New York: Oxford University Press.
- Elmore, R. (1999). Education for older people: the moral dimension, *Education and Ageing*, 14 (1), 9-20
- Fernandez-Salinero, C. (2006). Las competencias en el marco de la convergencia europea: Un nuevo concepto para el diseño de programas educativos. *Encounters on Education*, 7, 131 - 153
- Gardner R. C. (1985). *The Role of Attitudes and Motivation*. London, Great Britain: Edward Arnold.
- Hong, S.B. et al. (2017). Learning a Foreign Language in Adulthood using Principles of Neuroscience. *ARC Journal of Neuroscience*, 2(1), 10-13.
- Johnson, J. & Newport, E. (1989). Critical period effects in second language learning: The influence of maturational state on the acquisition of English as a second language. *Cognitive Psychology*, 21, 60-99.
- Krashen, S. (1982). Accounting for child-adult differences in second language rate and attainment. In S. Krashen, R. Scarcella, & M. Long (Eds.), *Child-adult differences in second language acquisition*. Rowley, MA: Newbury House.
- Li, K. (2017). *Motivational Regulation in Foreign Language Learning*. Palgrave Macmillan US, pp. 51-75.
- Newport, E. (1990). Maturational Constraints on Language Learning. *Cognitive Science*, 14, 11-28.
- OECD (2003). *Definition and Selection of Competencies: Theoretical and Conceptual Foundations (DeSeCo)*.
- Oxford, R. & Shearin, J. (1994). Language Learning Motivation: Expanding the Theoretical Framework. *The Modern Language Journal*, 78, 12-28.
- Sheehy, G (1995) *New Life Passages*. Random House of Canada, Canada
- Ushioda, E. (2012). Motivation: L2 Learning as a Special Case? *Psychology for Language Learning*, 5, 58-73.

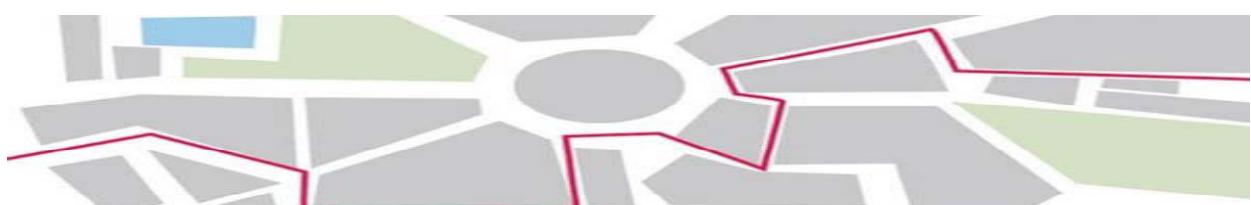


## Starost in učenje tujih jezikov

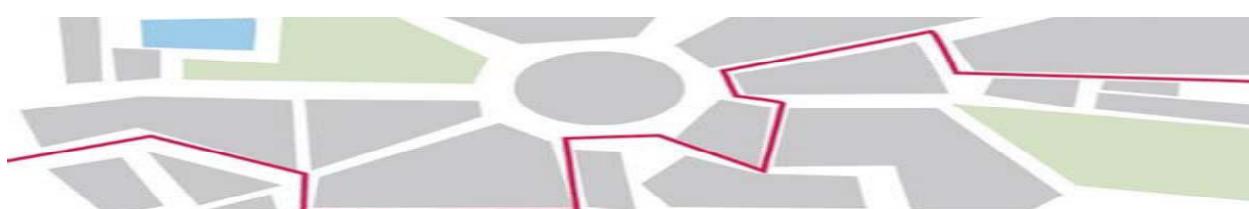
- [1] KERNS, S. E., MILLER, R. K. KERNS, D. V. (2005) *Designing from a blank slate: the development of the initial Olin college curriculum*, in Educating the Engineer of 2020: Adapting Engineering Education to the new century, <http://www.nap.edu/catalog/11338.html>, accessed 20.12.2012
- [2] CHEVILLE, A. and BUNTING, C. (2011) *Engineering Students for 21st Century: Student Development Through the Curriculum*, Journal of Advance in Engineering Education.
- [3] DAVIS, D., BEYERLEIN, S., THOMPSON, P., GENTILI, K. and MCKENZIE, L. (2003) *How Universal are Capstone Design Course Outcomes*, Proceeding of American Society for Engineering Education Conference, Session 2425.
- [4] O'SULLIVAN, B. ROLSTADÅS, A. and FILOS, E. (2011) *Global education in manufacturing strategy*, Intellectual Manufacturing, 22: pp. 663-674.
- [5] CHRYSSOLOUDRIS, G. and MAVRIKIOS, D. (2007) *Education for Next Generation Manufacturing*, Paper presented at IMS Vision Forum 2006, available at [ftp://ftp.cordis.europa.eu/.../gc\\_to\\_ims-visionforum2006-paper.pdf](ftp://ftp.cordis.europa.eu/.../gc_to_ims-visionforum2006-paper.pdf)
- [6] BAALSRUD HAUGE, J., HOEBORN, G., and BREDTMANN, J. (2012) *Challenges of Serious Games for Improving Students' Management Skills on Decision Making*, Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools: Development and Design, M. Cruz-Cunha and Joao Varajao (Eds), IGI Global, pp.947-964
- [7] PRENSKY, M. (2003) *Digital game-based learning*, ACM Computers in Entertainment, **Vol. 1(1)**.
- [8] GEE, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- [9] EBNER, M. and HOLZINGER, A. (2007). *Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering*. Computers & Education, 49 (3), 873-890.
- [10] DE GLORIA, A., BELLOTTI, F., BERTA, R. (2012) *Building a Comprehensive R&D Community on Serious Games*, 4<sup>th</sup> Int.l Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications, VS-Games 2012, Genova.
- [11] BELLOTTI F., BERTA R. and DE GLORIA, A. (2010) *Designing Effective Serious Games: Opportunities and Challenges for Research*, Special Issue: Creative Learning with Serious Games, Int.l Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), **Vol. 5**, pp. 22-35
- [12] GREITZER, F. L., KUCHAR, O. A. and HUSTON, K. (2007) *Cognitive Science Implications for Enhancing Training Effectiveness in a Serious Gaming Context*, ACM J. Educational Resources in Computing, **Vol. 7(3)**.



- [13] NARAYANASAMY, V., WONG, K. W., FUNG, C. C. and RAI, S. (2006) "Distinguishing Games and Simulation Games from Simulators", *Computers in Entertainment*, Vol. 4(2), April 2006, pp. 1-18.
- [14] KRIZ, W. (2001) *How to facilitate the debrief of simulations/games for effective learning*, in: Psychologische Beratung und Intervention, PAB 2001/2, München.
- [15] NONAKA, I., TOYAMA, R. and KONNO, N. (2000). *SECI, Ba, and leadership: a unified model of dynamic knowledge creation*, Long Range Planning, 33, 5- 34.
- [16] NONAKA, I. (1994). A dynamic theory of organizational knowledge creation, *Organization Science*, Vol. 5(1): 14-37.
- [17] ANGEHM, A. and MAXWELL, K. (2009) *EagleRacing: Addressing Corporate Collaboration Challenges Through an Online Simulation Game*, Innovate, Journal of Online Education, Vol. 5 (6), retrieved at [http://www.innovateonline.info/pdf/vol5\\_issue6/eagleracing-addressing corporate collaboration challenges through an online simulation game.pdf](http://www.innovateonline.info/pdf/vol5_issue6/eagleracing-addressing corporate collaboration challenges through an online simulation game.pdf) on 30 September 2012
- [18] KIRKPATRICK, D. L. (1998) *Evaluating Training Programs: The Four Levels*, 2nd Edition, Berrett-Koehler Publishers, Inc, San Francisco.
- [19] PHILLIPS, J. J. (2007) *Measuring ROI – Fact, Fad, or Fantasy*, ASTD White Paper, retrieved at <http://www.ddiworld.com/DDIWorld/media/articles/Best-of-TD-Measuring-and-Evaluating-Learning.pdf>
- [20] WATKINS, R., LEIGH, D., FOSHAY, R. and KAUFMAN, R. (1998) *Kirkpatrick Plus: Evaluation and Continuous Improvement with a Community Focus*, Educational Technology Research & Development, 46(4): 90-96
- [21] LUCCINI, M., LUCCINI, A. M., MORTARA, M., CATALANO, C. E., ROMERO, M. (2012) *Thematic Application fields report*, deliverable 3.2 of the Games and Learning (GaLA) Network of Excellence.
- [22] PIAGET, J. (1929) *The Child's Conception of the World*, NY: Harcourt, Brace Jovanovich
- [23] DEWEY, J. (1933) *How We Think*, New York: Heath.
- [24] BLOOM, B. S., ENGELHART, M. D., FURST, E. J., HILL, W. H., KRATHWOHL, D. R. (1956) *Taxonomy of educational objectives: the classification of educational goals*, Handbook I: Cognitive Domain New York, Longmans, Green.
- [25] SHULMAN, L. S. (2002) *Making Differences: A Table of Learning*, in Change, November/December 2002. Volume 34, Number 6. Pages 36-44, retrieved at [http://www.carnegiefoundation.org/elibrary/making-differences-table-learning\\_on\\_30\\_September\\_2012](http://www.carnegiefoundation.org/elibrary/making-differences-table-learning_on_30_September_2012)
- [26] POHL, M. (2000) *Learning to Think, Thinking to Learn: Models and Strategies to Develop a Classroom Culture of Thinking*, Cheltenham, Vic.: Hawker Brownlow.

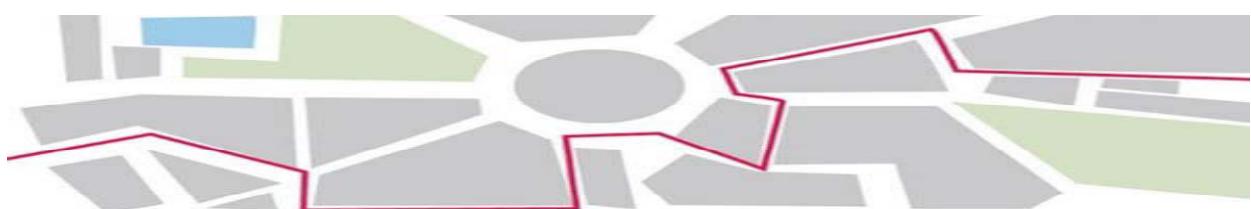


- [27] ANDERSON, L. W., KRATHWOHL, D. R. Eds. (2001) *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessment: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. (New York: Longman).
- [28] KOLB, D. A. (1984) *Experiential Learning*, Englewood Cliffs, NJ.: Prentice Hall, pp. 20-38, retrieved at <http://academic.regis.edu/ed205/Kolb.pdf> on 30 September 2012
- [29] REVANS, R. W. (1980) *Action Learning-New Techniques for Management*, London.
- [30] WINDHOFF, G. (2001) *Planspiele für die verteilte Produktion. Entwicklung und Einsatz von Trainingsmodulen für das aktive Erleben charakteristischer Arbeitssituationen in arbeitsteiligen, verteilten Produktionssystemen auf Basis der Planspielmethodik*, Dissertation, Bremen.
- [31] PERKINS, D. (1993). Technology meets constructivism: Do they make a marriage? In: Constructivism and the technology of instruction: a conversation. Hillsdale N.J., pp. 45-54
- [32] VON GLASERFELD, E.,(1995) *A constructivist approach to teaching*, in: Steffe, L. P.; Gale, J. (Eds.): *Constructivism in education*. Hillsdale, New Jersey 1995, pp. 3-15.
- [33] NADOLSKI, R. J., HUMMEL, H. G. K., VAN DEN BRINK, H. J., HOEFAKKER, R., SLOOTMAKER, A., KURVERS, H. and STORM, J. (2008) *EMERGO: methodology and toolkit for efficient development of serious games in higher education*, Simulations & Gaming, Vol. 39(3), pp. 338-352.



## Dodatek 2: Zgodovinske informacije

Ta dodatek vsebuje zgodovinske podatke, ki so vključeni tudi v video igro e-Civeles in so na voljo s kodami QR. V vsakem od štirih mest Évora - Portugalska, Antequera - Španija, Udine - Italija in Velenje - Slovenija prikazuje 10 zanimivosti in zgodovinske znamenitosti. Te podatke je mogoče tudi natisniti in posredovati študentom.





## POVZETEK

IME MESTA:	Antequera
DRŽAVA:	Španija
POVEZAVA 1:	<a href="https://turismo.antequera.es/en/">https://turismo.antequera.es/en/</a>
POVEZAVA 2:	<a href="https://turismo.antequera.es/">https://turismo.antequera.es/</a>

## ZGODOVINA

Ustanovitelj de Antequera gre pripisati nastanku rimske občine Antikaria, pozneje znane kot Antaquira, v arabščini.

Kljub temu, da lahko v ostarelih zgodovinskih arheologij najdemo prve ostanke civilizacij, ki segajo med 6000 in 2000 let a.d.C.

V XVI stoletju je Antequera zaradi svoje pomembne trgovinske dejavnosti postala eno najvidnejših mest v Andaluziji.



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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## KOMENTARJI

## QR KODA



## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Antequera
IME SPOMENIKA:	Menga Dolmen
KODA:	AN01SI
DATUM GRADNJE	3750 - 3650 pred Kristusom

## ZGODOVINA

Zgrajena pred približno 6000 leti je Menga dolmen megalitski spomenik, ki je vključen na Unescov seznam svetovne dediščine.

Ta ogromna grobnica je edini dolmen po vsej Evropi s pogledom na antropomorfno goro, kot je Boulder of Lovers (La Peña de los Enamorados).

Menga dolmen je bil vedno odprt, zato je bil vedno dobro znan, neprekinjeno, saj je bil prvotno zgrajen.

Vir fotografij

Fotografija 1: <https://esperanzavaroblog.wordpress.com/tag/dolmen-de-menga/>

Foto 2: <https://las4esquinas.com/colegios-abrazan-los-dolmenes-de/>

## QR KODA



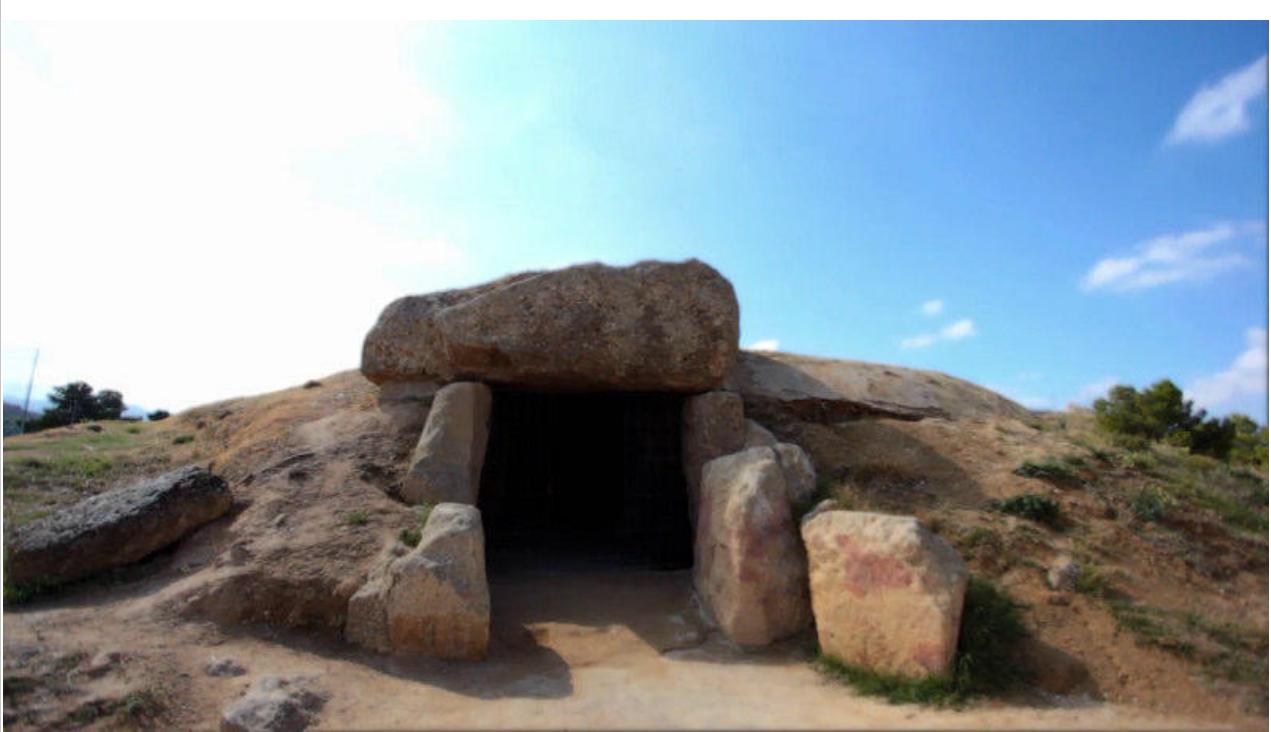


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Antequera
IME SPOMENIKA:	Rimski izviri
KODA:	AN 02 SI
DATUM GRADNJE	1. stoletje

## ZGODOVINA

Po približno polovici stoletja, so jih poleti 1988 ugotovili po naključju.

Rimski izviri se nahajajo v mestnem jedru, poleg kolegijske cerkve Santa Maria Maggiore.

Najdba izvirov je pomenila potrditev obstoja Antikarije.

Vir fotografij

Fotografija 1: <https://turismo.antequera.es/place/termas-romanas/>

Foto 2: <https://turismo.antequera.es/sl/termasromanas/>

## QR KODA



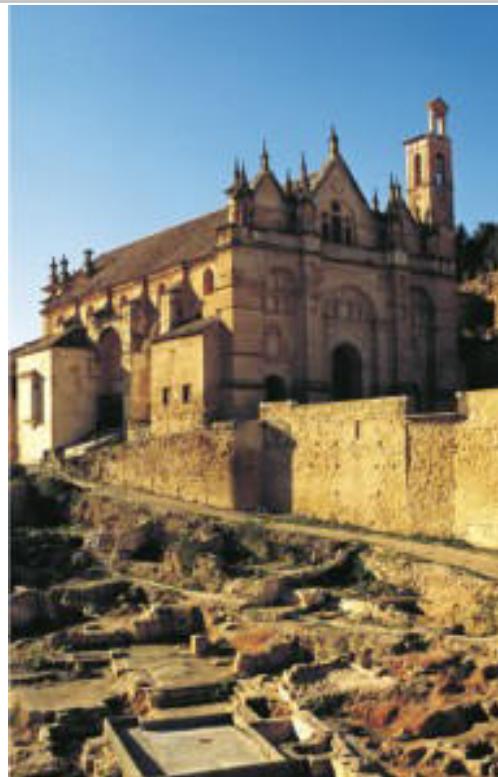


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Antequera
IME SPOMENIKA:	Alcazaba
KODA:	AN03SI
DATUM GRADNJE	9. stoletje

## ZGODOVINA

Najstarejše pisne navedbe o Alcazabi segajo v prvo polovico XI stoletja.

Leta 1410 ga je dobil dojenček Don Fernando, od tod tudi sedanje ime "Antequera".

Grad je bil naseljen, dokler ni bil dokončno opuščen leta 1656. Dobil je naslov National Historic Building.

Vir fotografij

Fotografija 1: <http://patrimoniohistorico.fomento.es/handlers/grandehandler.ashx?e=01973&i=01973-02&g=Galeria>

Foto 2: <http://patrimoniohistorico.fomento.es/handlers/GrandeHandler.ashx?e=01973>

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Antequera
IME SPOMENIKA:	Kraljevska kolegijska cerkev svete Marije
KODA:	AN04SI
DATUM GRADNJE	1514 - 1550

## ZGODOVINA

Kraljevski kolegij združuje tako gotski kot renesančni slog.

Ustanovitev kraljevske cerkvene cerkve je dokumentirana leta 1503 v papeškem biku, ki ga je izdal papež Julij II.

Njegova arhitektura se lahko poveže z mestoma Úbeda in Baeza, ki sta obe razglašeni za območje svetovne dediščine.

Vir fotografij

Fotografija 1:

<https://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/04/27/24/b3/alcazaba-de-antequera.jpg>  
Foto 2: <https://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/14/c5/4e/4c/fachada.jpg>

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Antequera
IME SPOMENIKA:	Cerkev El Carmen
KODA:	AN05SI
DATUM GRADNJE	16. - 17. stoletje

## ZGODOVINA

Cerkev nekdanjega samostana Gospe od el Carmen v Antequeri je bila zgrajena v XVI-XVII stoletju.

Cerkev je bila zasnovana v grnadskem stilu Mudéjar, čeprav je njen glavni oltarni del dragulj baročne umetnosti.

Samostan je bil porušen v XIX stoletju. Leta 1976 je bil razglašen za premoženje nacionalnega interesa.

Vir fotografij

Fotografija 1: <http://www.iaph.es/imagenes-patrimonio-cultural-andalucia/bien.php?bi=1888>

Foto 2: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Iglesia\\_del\\_Carmen,\\_Antequera,\\_desde\\_el\\_Mirador\\_Puerta\\_de\\_Gra](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Iglesia_del_Carmen,_Antequera,_desde_el_Mirador_Puerta_de_Gra)

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Antequera
IME SPOMENIKA:	Samostan Matere božje in cerkev v Monteagudo
KODA:	AN06SI
DATUM GRADNJE	1747 - 1761

## ZGODOVINA

V zgradbi samostana so vgrajene strukture in materiali samostana, ki so bili zgrajeni okoli leta 1528.

Cerkev je registrirana kot delo arhitekta Cristóbal García v XVIII.

Samostan je zaprt in ga od leta 2004 ne uporablja; leta 2006 je bil razglašen za kulturni interes.

Vir fotografij

Fotografija 1: <https://repositorio.iaph.es/handle/11532/312782>

Fotografija 2: <https://repositorio.iaph.es/handle/11532/312778>

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Antequera
IME SPOMENIKA:	Cerkev svetega Sebastijana
KODA:	AN07SI
DATUM GRADNJE	1540-1706

## ZGODOVINA

Zgrajena je bila med letoma 1540 in 1706. Dela je zaključil Andrés Burgueño.

Umetnostnozgodovinski slog te cerkve je renesansa s španskimi lastnostmi, Plateresco, z elementi Baroque.

V Španiji so se kolegijske cerkve ustavile do sredine XIX stoletja; sveti kralj svetega Sebastijana je leta 1889 obnovil svojo dejavnost.

Vir fotografij

Fotografija 1:

<https://www.flickr.com/photos/36623892@N00/albums/72157637164917486>

Foto 2: <https://las4esquinas.com/la-iglesia-de-san-sebastian-de/>

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Antequera
IME SPOMENIKA:	Luk velikanov
KODA:	AN08SI
DATUM GRADNJE	1585

## ZGODOVINA

Zgrajena je bila leta 1585 na mestu nekdanje muslimanske utrdbe, imenovane "Estepa ena".

Mestni svet se je odločil, da bo na Arku postavil latinske kipe in nagrobne spomenike, ki so jih našli v okoliških rimskih mestih.

Župan lilij na steni, gradu in leva v vogalu je sestavil grb mesta.

Vir fotografij

Fotografija 1: <https://turismo.antequera.es/place/arco-de-los-gigantes/>

Foto 2: <https://andaluciarustica.com/antequera-arco-de-los-gigantes.htm>

## QR KODA



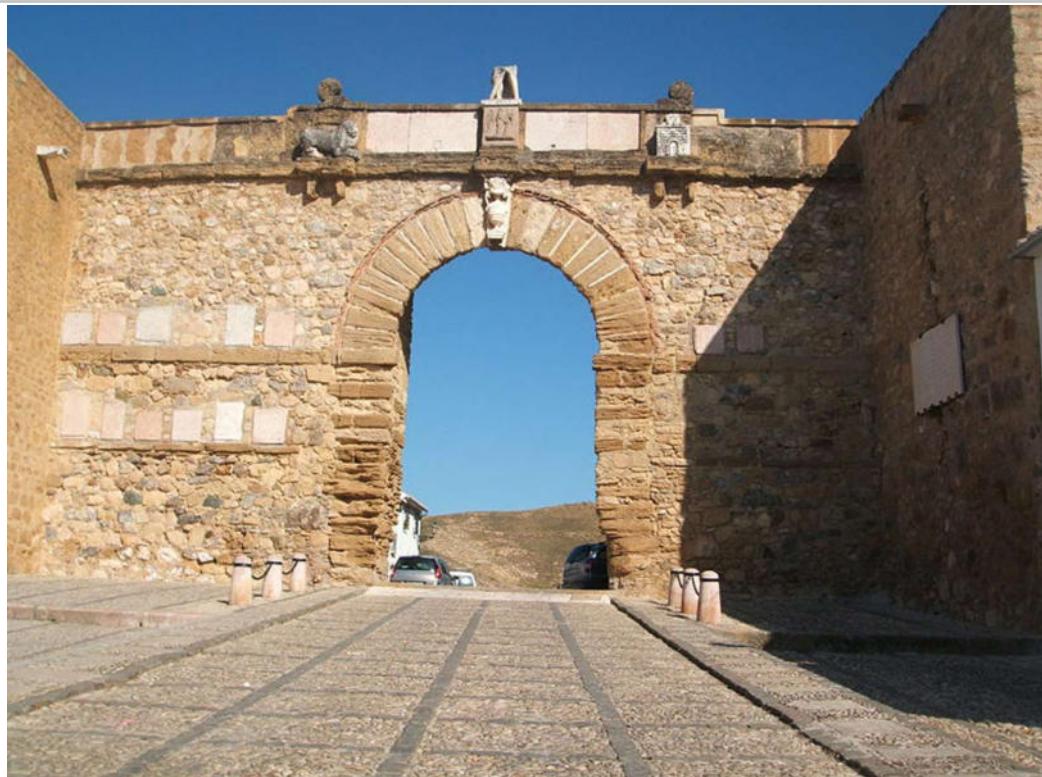


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Antequera
IME SPOMENIKA:	Tribuna kapela Blažene Device Pomoči
KODA:	AN09SI
DATUM GRADNJE	1715

## ZGODOVINA

Od leta 1715 je njen slog barok.

Procesijski načrt na Veliki petek se ustavi pri Tribunski kapeli Blažene Device Pomoči.

Današnji videz je posledica obnovitve v slogu Francisco Pons Sorolla leta 1963.

Vir fotografij

Fotografija 1: <https://www.verpueblos.com/andalucia/malaga/antequera/foto/1306880/>

Foto 2: <https://turismo.antequera.es/place/capilla-tribuna-virgen-socorro-2/>

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Antequera
IME SPOMENIKA:	Palača Nájera
KODA:	AN10SI
DATUM GRADNJE	^17. - 18. stoletje

## ZGODOVINA

Gre za civilno arhitekturo iz osemnajstega stoletja, katere nosilec je bil don Alfonso de Eslava y Trujillo.

Palača je v baročnem slogu dokumentirana kot delo Nicolása Mejíasa.

Trenutno je prizorišče muzeja mesta Antequera.

Vir fotografij

Fotografija 1: <https://www.flickr.com/photos/elgipiese/9422033615>

Foto 2: [http://www.malaga.es/es/turismo/patrimonio/lis\\_cd-3972/palacio-najera-museo-mobcine](http://www.malaga.es/es/turismo/patrimonio/lis_cd-3972/palacio-najera-museo-mobcine)

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Évora
DRŽAVA:	Portugalska
POVEZAVA 1:	<a href="http://www.cm-evora.pt/pt/Evoraturismo/Apresentacao/Pagi-nas/lista-de-sites">http://www.cm-evora.pt/pt/Evoraturismo/Apresentacao/Pagi-nas/lista-de-sites</a>
POVEZAVA 2:	

## ZGODOVINA

Območje Évora je močno obkroženo z arheološkimi najdišči, od začetka neolitika (5000-6000 B.C.). Na teh arheoloških najdiščih najdemo dolmene, menhirje, nekropole in prazgodovinske naselbine.

V rimskem času je Évora (v tistem času Eborae Liberalitas Julia) postalo pomembno mesto v provinci Lusitânia. Geografski položaj med Olisippo (danes Lizbona) je pomembno pristanišče in Emerita Augusta (danes Mérida), glavno mesto province, je Eborae Liberalitas Julia pomembno mesto za trgovce. Rimsko mesto je še danes vidno z rimskim templjem, kopeli in delom starodavnega obzidja.

Leta 714 so mesto osvojile muslimanske čete in v muslimanskem obdobju (714-1165) se imenuje Yabura. Leta 1165 so ga kristjani osvojili in postali del Kraljevine Portugalske. V XII in XIV stoletju je bila zgrajena katedrala. Sodišče dinastij Borgonha in Avis, je v več obdobjih zgodovine sledilo velikim dogodkom v državi. To je bilo tudi kulturno središče zelo dolgo.

Do leta 1580 je bilo drugo mesto Portugalske v političnem pomenu, ki ga je izgubil pomen, ko je Španij Filipe II postal tudi Filipe I iz Portugalske in sodišče odšel v Kastilo. Kljub temu, da si je to politično pomembnost nikoli več pridobil, je še naprej (in še naprej) pomembno politično in kulturno središče v državi.



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

## POVZETEK

IME MESTA:	Évora
IME SPOMENIKA:	Cromeleque dos Almendres
KODA:	EV 01
DATUM GRADNJE	Pred 7000 leti

## ZGODOVINA

Cromeleque dos Almendres je megalitski spomenik, katerega gradnja se je začela konec šestega tisočletja pred našim štetjem in končala v začetku tretjega tisočletja pred našim štetjem.

To je največja obstoječa skupina tipa na Iberskem polotoku (in ena največjih v Evropi). Kompleks je organiziran s 95 monolitnimi krožnimi vzorci. Nekateri monoliti imajo okras.

Kompleks je bil odkrit leta 1964 med raziskavami na Geološkem zemljevidu Portugalske in je razvrščen kot nacionalni spomenik.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## KOMENTARJI

## QR KODA



## SLIKE



Zé Ramos / 2016



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

## POVZETEK

IME MESTA:	Évora
IME SPOMENIKA:	Cromeleque dos Almendres
KODA:	EV 01
DATUM GRADNJE	Pred 7000 leti

## ZGODOVINA

Cromeleque dos Almendres je megalitski spomenik, katerega gradnja se je začela konec šestega tisočletja pred našim štetjem in končala v začetku tretjega tisočletja pred našim štetjem.

To je največja obstoječa skupina tipa na Iberskem polotoku (in ena največjih v Evropi). Kompleks je organiziran s 95 monolitnimi krožnimi vzorci. Nekateri monoliti imajo okras.

Kompleks je bil odkrit leta 1964 med raziskavami na Geološkem zemljevidu Portugalske in je razvrščen kot nacionalni spomenik.

## QR KODA



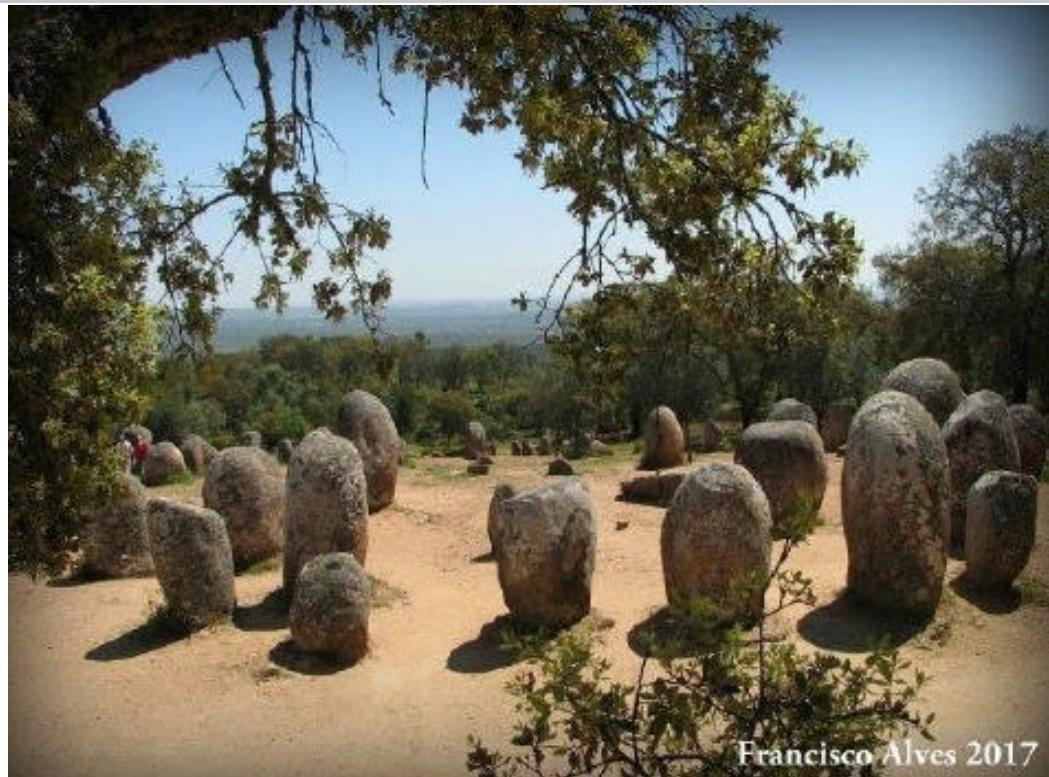
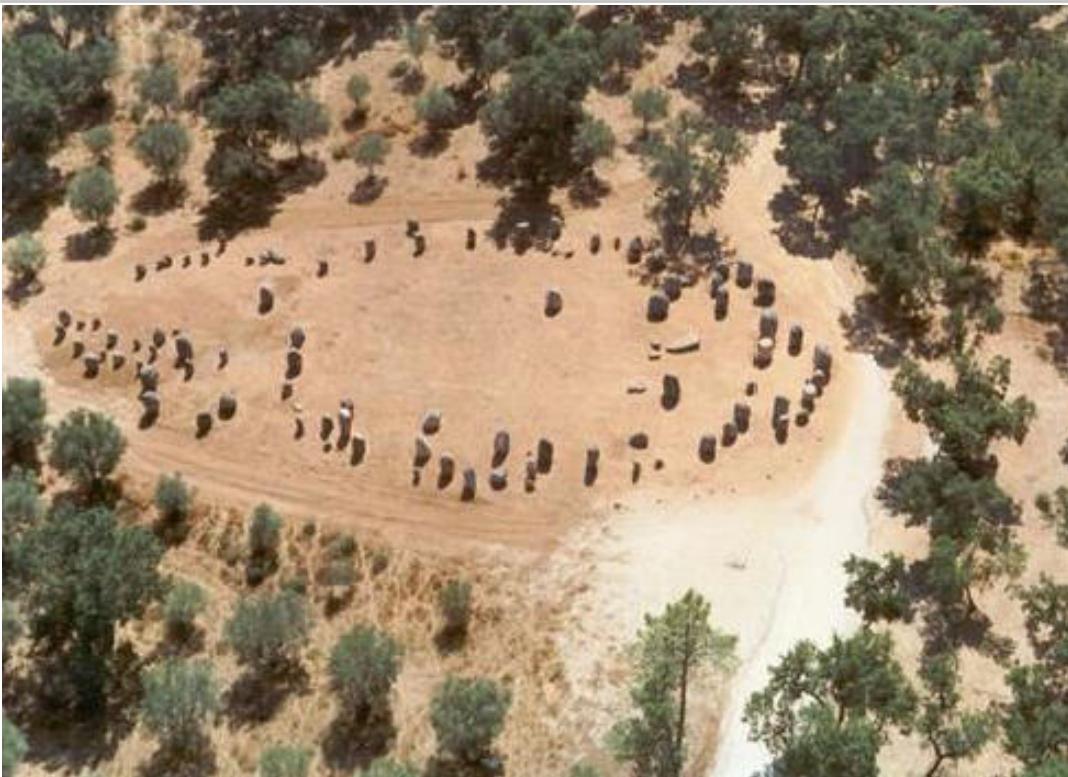


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Evora
IME SPOMENIKA:	Rimski tempelj
KODA:	EV 02
DATUM GRADNJE	Pred 2000 leti

## ZGODOVINA

Rimski tempelj je bil zgrajen okoli I a.C. v čast cesarja Avgusta. Je del starodavnega rimskega foruma mesta Eborae Liberalitas Julia (rimsko ime Évora). Kapiteli so v marmorju in v korintskem slogu. Potem ko je bil rimski tempelj, je bila v prvih krščanskih časih verjetno krščanska cerkev. Med srednjeveško dobo je bil tempelj vključen v mestno obzidje in je deloval kot obrambna zgradba. Mesarstvo je bilo od 14. stoletja do 1831. Leta XIX so ga uporabljali tudi kot zvonec in je eden od treh obnovitvenih zvonov, ki obstajajo v Évorah. Delal je tudi kot galo. Verjetno so bile različne uporabe, ki so omogočale, da seže tudi do naših dni.

Leta 1871 se je v templju zgodila preobrazba, ki je porušila stene med stebri in templju vrnila prvotno obliko. Odgovorni arhitekt je bil Italijan Giuseppe Cin-atti.

V osemdesetih letih 20. stoletja so arheološka izkopavanja ugotovila, da ima tempelj vodno ogledalo, ki ga napaja rimski akvadukt

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Evora
IME SPOMENIKA:	Rimska termalna kopel
KODA:	EV 04
DATUM GRADNJE	Pred 2000 leti

## ZGODOVINA

Évora Roman Thermae je bil odkrit leta 1987 med intervencijami v mestni hiši. Zgrajene okoli drugega in tretjega stoletja, imajo tri različne in opredeljene prostore:

Laconicum: okroglá soba, ki se uporablja za parne kopeli. Sestavljena je iz bazena s premerom 9 metrov in v zelo dobrem ohranjenem stanju.

Praefurnium: prostor, kjer naj bi peč zagotavljala toploto

Natatio: Ta prostor je stari bazen, kjer se je voda razdelila drugim oddelkom.

Rimske terme Évora so napajale starodavne rimske akvadukte, ki so pred akveduktom XVI stoletja, ki je viden še danes.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Evora
IME SPOMENIKA:	Rimska termalna kopel
KODA:	EV 04
DATUM GRADNJE	Pred 2000 leti

## ZGODOVINA

Évora Roman Thermae je bil odkrit leta 1987 med intervencijami v mestni hiši. Zgrajene okoli drugega in tretjega stoletja, imajo tri različne in opredeljene prostore:

Laconicum: okroglá soba, ki se uporablja za parne kopeli. Sestavljena je iz bazena s premerom 9 metrov in v zelo dobrem ohranjenem stanju.

Praefurnium: prostor, kjer naj bi peč zagotavljala toploto

Natatio: Ta prostor je stari bazen, kjer se je voda razdelila drugim oddelkom.

Rimske terme Évora so napajale starodavne rimske akvadukte, ki so pred akveduktom XVI stoletja, ki je viden še danes.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Evora
IME SPOMENIKA:	Trg Giraldo
KODA:	EV 04
DATUM GRADNJE	16. stoletje

## ZGODOVINA

Trg Giraldo je glavni trg Evora. Zgrajena v XVI stoletju daje ime neustrašnemu Geraldu Geraldusu, vitezu, ki je osvojil Evora z Mavrov leta 1165. Na trgu Giraldu lahko najdemo vodnjak, ki ga je leta 1571 zgradil arhitekt Afonso Álvares. Vse je zgrajeno iz belega marmorja, ima krožni načrt, razdeljen na klet, gred, skodelico in lok v obliki pixisa, s pinokalnim vrhom, da vrh postavi. Za postavitev vodnjaka je bil uničen rimski lok. Po tradiciji osem odtokov ustreza osem ulic, ki se stekajo na trg. Na trgu Giraldu lahko najdemo tudi cerkev Santo Antão, ki je bila zgrajena po naročilu kardinala Henriqueja (bodočega kralja Portugalske med 1578 in 1580). Njegova gradnja se je začela leta 1557. Znotraj osrednje luči gre v redko marmornato pročelje visokega oltarja, ki predstavlja apostolat cerkve, ki je prej zasedla to lokacijo, kapelo Santo Antoninho. Pod loki na eni strani trga Giralda, ki si jih vsi prizadevajo za arhitekturo in senco, ki jo nudijo, boste našli celoten izbor trgovin.

Na trgu Giraldu je do XIX stoletja delovala Mestna hiša.

## QR KODA



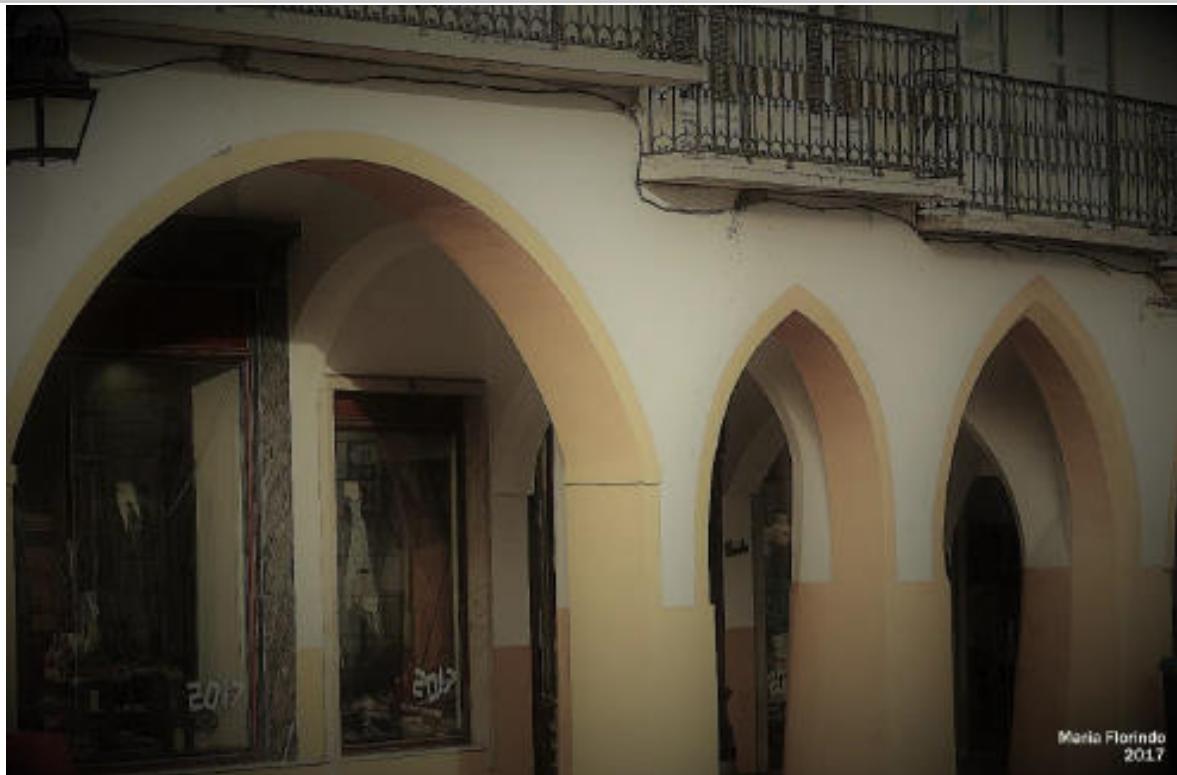


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Evora
IME SPOMENIKA:	katedrala
KODA:	EV 05
DATUM GRADNJE	16. stoletje

## ZGODOVINA

Pravo ime katedrale Sé je Basílica Sé de Nossa Senhora da Assunção (Katedrala bazilike Gospe Marijinega vnebovzetja). Zgrajena je bila med letoma 1186 in 1250, v pozno romansko-gotskem pa je bil razlog, zakaj v Séju najdete romanske in gotske elemente. Župnijske stolnice so bile zgrajene med letoma 1317 in 1340 v gotskem slogu. Vsak kotiček galerije klavirjev ima marmornat gotski kip enega od štirih evangelistov. Capela do Fundador, pogrebna kapela škofa D. Pedra, graditelja samostana, ima svojo grobnico s ležečim likom, kip nadangela Gabrijela in polikromiran Marijin kip. Zgornja etaža samostanov, ki jo je mogoče doseči po spiralnem stopnišču, ponuja odličen pogled na katedralo in okoliško pokrajino. Na straneh cerkvenega portala najdemo spektakularne skulpture dvanajstih apostolov, ki jih je mojster Pêro izdelal v 14. stoletju. V naslednjih stoletjih je bilo veliko izboljšav. V 15. in 16. stoletju je bilo narejenih več ključnih delov: zgornji zbor, krstilnica in lok kapele Gospe od Usmiljenja. V tem obdobju katedrala dobi tudi spektakularne cevne orgle iz obdobja renesanse. V 18. stoletju je katedrala postala bogatejša z gradnjo glavne kapele iz marmorja, ki jo je sponzoriral kralj João V (z denarjem zlata iz Brazilije). V tej kapeli lahko vidite tudi čudovito razpelo (imenovano Oče Kristusov), ki je nad sliko Gospe Vnebovzete; doprsni kipi svetega Petra in Pavla.

V 16. in 17. stoletju je bila v stolnici Évora postavitev tako imenovane polifonije šole Évora, ki je imela pomembno vlogo v zgodovini glasbe na Portugalskem. Skladatelji, povezani s stolnico, so Mateus de Aranda in Manuel Mendes ter njegovi učenci, Duarte Lobo in Filipe de Magalhães.

Splošno je prepričanje, da so bile zastave flote Vasco da Gama na njegovi prvi odpravi na Orient blagoslovljene v prvem prezbiteriju katedrale leta 1497.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Evora
IME SPOMENIKA:	Kostna kapela
KODA:	EV 06
DATUM GRADNJE	17. stoletje

## ZGODOVINA

Ljudje, ki so jih gradili menihi v XVII stoletju, razmišljajo o pomenu življenja, v duhu časa (protireformacija) in prehodnosti krščanskega življenja. Zidovi in stene so narejene iz pravih človeških lobanj in kosti, pridobljenih iz 42 mestnih sivih vrtov, ki obstajajo v Évori in zavzemajo dragocena zemljišča. Ne želijo obsoditi duše ljudi, ki so tam pokopani, menihi so se odločili zgraditi kapelo in preseliti kosti. Imeje približno 5000 kosti.

Na freskah, ki krasijo obokani strop iz leta 1810, so različni simboli, ki jih ilustrirajo svetopisemski trakti in drugi z instrumenti Kristusove muke. Izhod kapelice, na steni, modra plošča, pravilo arhitekta Siza Vieira (Pritzkerjev zmagovalec leta 1992), nasprotuje namigom na smrt na čudež življenja.

Leta 2014 je revija Times menila, da je Bonne Chapel v Évora ena izmed najbolj gromozanskih naporov desetih svetovnih svetov.

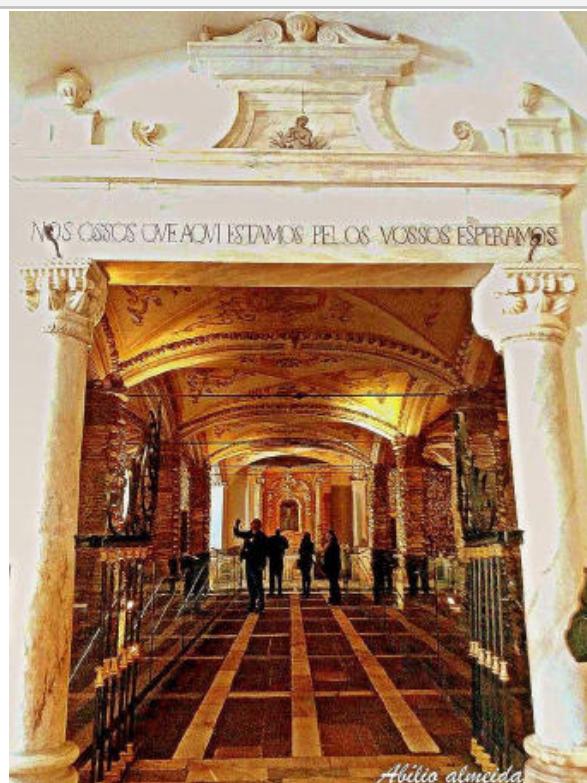
## QR KODA





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

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Evora
IME SPOMENIKA:	Cerkev in samostan Gospe Milosti
KODA:	EV 07
DATUM GRADNJE	Od 1537 do 1546

## ZGODOVINA

Cerkev in samostan Gospe Milosti je eden največjih spomenikov renesanse na Portugalskem. Zgrajena je bila za nastanitev puščavnikov svetega Avguština, ki so imeli na istem mestu od leta 1511.

Arhitekt, odgovoren za stavbo, je bil Miguel de Arruada (Kraljevi arhitekt) v sodelovanju z Nicolau Cantereneom (okna cerkve kapela, grobnica D. Afonsa de Portugalskega, škofa Evora, ki so danes v mestnem muzeju).

Cerkev je bila zgrajena iz lokalnega granita in je obsežna klasična arhitektura, ki omogoča, da si ogledajo vse elemente renesanse. Izstopajo pred njimi Otroci milosti, zvezde velikanov, podprte s štirimi ognjenimi globusi, ki predstavljajo "štiri kotičke sveta", kamor so potovali Portugalci, in univerzalno moč kralja Janeza III.

Trpljenje izumrtja verskih redov je leta 1834 Konvencija milosti podržavljena in spremenjena v vojaški štab. Upadla je v velik propad, izgubila je velik del svojih zbirnih vrednosti, kar je za umetniško zbirko Évora pomenilo veliko izgubo.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE



*Abilio Almeida*



## POVZETEK

IME MESTA:	Evora
IME SPOMENIKA:	Evora Univerza
KODA:	EV 08
DATUM GRADNJE	1559

## ZGODOVINA

Univerza Évora je ustanovila kardinal D. Henrique, druga najstarejša univerza v Portugalu (po prenosu Lizbone v Coimbra). Svoja vrata je odprl 1. novembra 1559. Glavni predmeti, ki so se jih učili, so bila filozofija, moral, pismo, teologija, retorika, slovnica in humanizmi, ki to univerzo v celoti vključuje v tradicionalni protireformistični okvir evropskih katoliških visokošolskih institucij , ki so ga poleg tega nadzorovali jezuiti.

V sedemnajstem stoletju, natančneje leta 1759, so jezuiti izgnali s Portugalske in univerzo zaprli. Nato bo deloval kot licej, dokler ga ne obnovijo leta 1973.

Arhitekturno gledano je vrhunc renesančni samostan, dvorana prireditev s svojim baročnim slogom, ploščice iz osemnajstega stoletja s svetopisemska, mitološko in naravno-grško oz. Ro-man teme, ki krasijo učilnice.

V začetku XIX stoletja so med Napoleonovimi invazijami univerzo Evora zasedle francoske čete.

Na univerzi v Évori so študirali nekatere velike osebnosti portugalske kulture: Luís de Molina, Sebastião Barradas, Baltazar Teles in Francisco da Fonseca.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Evora
IME SPOMENIKA:	Palača kralja Manuela v Évorah
KODA:	EV 09
DATUM GRADNJE	1486

## ZGODOVINA

Danes je palača vstavljena v javni vrt Evora iz stoletja XIX, ki ga je zasnoval italijan arhitekt Jose Cinatti. Takrat z drugo dimenzijo in z imenom Real Palace of Évora je ustvaril D. Afonso V, okoli leta 1468. Zasedel je del Convento de São Francisco (samostan sv. Frančiška) in s časom palačo razširil po samostanu proti volji menihov. Za začetek študijska soba samostana, ki bo postavila prvo knjižnico Kraljevine Portugalske za sodišče. Kraljeva družina je veliko časa preživel v palači King Manuel. Tu so potekala sodna združevanja, tu so se rodili knezi in princese. Palača je služila tudi kot prizorišče za uprizoritev predstav, vključno s šestimi iz velikega portugalskega dramatika Gilu Vi-centea.

Palača kralja Manuela, kot jo poznamo danes, ima dve podolgovati telesi. V središču je stolpnica s tremi nadstropji. Celotna zgradba ima hibridni slog Alentejo, z močnimi peninularnimi mavrskimi vplivi in dekoracijo naturalistične podlage, značilne za pozognogotski in Manueline slog. Prav tako je okrašen z novejšimi detajli, ki spominjajo na rimske arhitekturo.

Vrhunec na severnem delu stavbe je veranda Manueline, odprta proti severu, vzhodu in zahodu. Nad verando danes ni nobenih sledov iz 14. stoletja. V tej galeriji so arkadi s steklenimi okni, ki so bile posledica velikih sprememb palače kralja Manuela od 19. stoletja dalje.

Na južnem delu, najkrajšem, še vedno vidimo ložo s 5 loki oblike podkve, Mudejarjev slog. Dvojna Manueline vrata, podobna oknom v celotnem zgornjem nadstropju, se odpirajo na teraso. Kar zadeva kupolo, ima malo balkon z loki. Odprta je v prvem nadstropju in dostopna skozi velika vrata Manueline. V tretjem nadstropju skozi renesančna okna vstopi svetloba.

Marca 1916 ga je požar uničil in tako ostal do leta 1943, ko so ga obnovili nacionalni spomeniki, ki je obnovil stavbo.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Évora
IME SPOMENIKA:	Akvadukt Agua de Prata
KODA:	EV 10
DATUM GRADNJE	1531 do 1537

## ZGODOVINA

Akvadukt Agua de Prata (vodni akvadukt srebrne vode), ki je bil zgrajen po naročilu kralja Joāoa III in ga je predvidel kraljevi arhitekt Francisco de Arruda, ima 18 kilometrov prizidek, da v mesto prinese vodo iz izvira srebrne vode. Njegova gradnja se je začela leta 1531, otvoritev pa leta 1537.

Ta gradnja prikazuje politični pomen Évora do leta 1580, mesta, v katerem kralj in dvor preživita veliko časa. Akvadukt ni samo kraljevo darilo mestu (ljudje uživajo, čeprav jim davki, ki so jih zaračunali, niso marali), ampak tudi struktura, ustvarjena za vnašanje vode v kraljevo palačo.

Leta 2016 so arheološka izkopavanja lahko potrdila, da so bili ukrepi, ki jih je uporabil Francisco de Arruda, enaki tistim, ki so jih Rimljani uporabljali pred 1500 leti v akvaduktu Ebora Liberali-tas Iulia. Razlika je bila le v tem, da je bil rimski akvadukt višji, ker je želel prenašati vodo v rimski tempelj, ki je na najvišji nadmorski višini mesta, medtem ko je kraljeva palača na nižji višini.

Vodovod srebrne vode je pred približno dvema desetletjema predvodil v akvadukt águas livres (proste vode) Lizbone.

## QR KODA



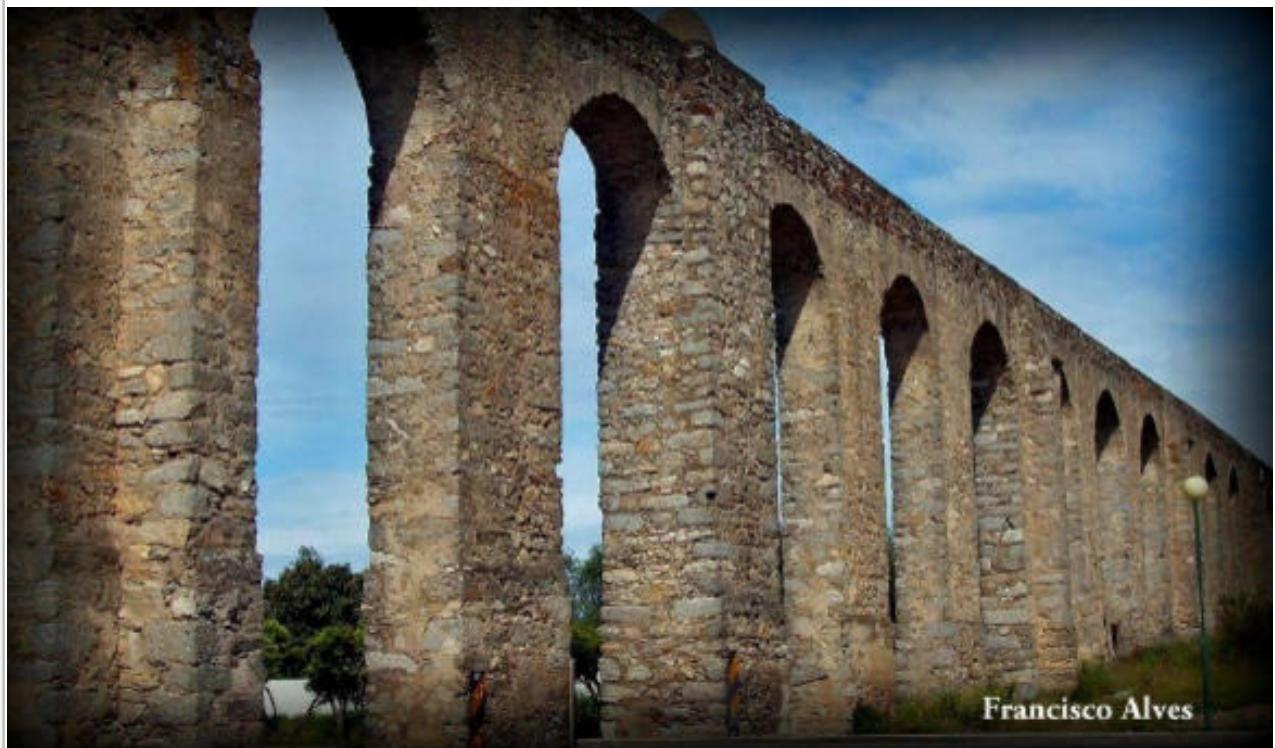


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
DRŽAVA:	Italija
POVEZAVA 1:	<a href="HTTPS://WWW.TURISMOFVG.IT/UDINE">HTTPS://WWW.TURISMOFVG.IT/UDINE</a>
POVEZAVA 2:	<a href="HTTPS://WWW.VISIT-UDINE.IT/IT/">HTTPS://WWW.VISIT-UDINE.IT/IT/</a>

## ZGODOVINA

Udine je mesto s skoraj 100.000 prebivalci, ki leži na severovzhodu Italije, v nižinah. Njegova preteklost je stara tisoč let od srednjega veka: Sveti rimskega cesarstva Germanij, Beneška republika Serenissima, Napoleon, Avstro-Ogrska in Kraljevina Italija (danes Italijanska republika).

Arhitekturni slogi njegovih spomenikov so: gotska, beneška, renesančna, baročna, neoklasična, art nouveau, moderna.



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

## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
IME SPOMENIKA:	Videmski hrib
KODA:	UD01 SI
DATUM GRADNJE	Srednja leta

## ZGODOVINA

Prvo stanovanjsko naselje je bilo ustanovljeno na griču sredi ravnice za nadzorne in obrambne namene.

Patriarh, ki je bil glavar furlanske domovine, je živel v srednjeveškem gradu na Hribu.

Na hrib lahko pridete po dvojni poti, obdani z zelenjem, ali po monumentalnem stopnišču.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## KOMENTARJI

## QR KODA



## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
IME SPOMENIKA:	Videmski hrib
KODA:	UD01 SI
DATUM GRADNJE	Srednja leta

## ZGODOVINA

Prvo stanovanjsko naselje je bilo ustanovljeno na griču sredi ravnice za nadzorne in obrambne namene.

Patriarh, ki je bil glavar furlanske domovine, je živel v srednjeveškem gradu na Hribu.

Na hrib lahko pridete po dvojni poti, obdani z zelenjem, ali po monumentalnem stopnišču.

## QR KODA





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

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
IME SPOMENIKA:	Trg Giacomo Matteotti
KODA:	UD02 SI
DATUM GRADNJE	1223 - 1248

## ZGODOVINA

Najstarejša ulica se imenuje Mercatovecchio (Stari trg), ker se od leta 1223 tam izvajajo rokodelske dejavnosti in delavnice.

Leta 1248 se je število prebivalcev povečalo in bil zgrajen nov tržni trg: Forum Novum.

Danes se ta trg imenuje Giacomo Matteotti, toda za prebivalce Udine je to trg San Giacomo (iz imena cerkve).

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
IME SPOMENIKA:	"Rogge" - namakalni jarki (kanali)
KODA:	UD03 SI
DATUM GRADNJE	1171 - 1886

## ZGODOVINA

Videm je vzel vodo iz dveh kanalov, imenovanih Rogge, izkopanih z naravnim pobočjem kopnega.

Številni deli starodavnih jarkov so pokopani, na nekaterih delih pa so še vedno vidni.

V devetnajstem stoletju je bil izkopan tretji kanal, imenovan Ledra, ki je vodo vzel iz reke Tagliamento.

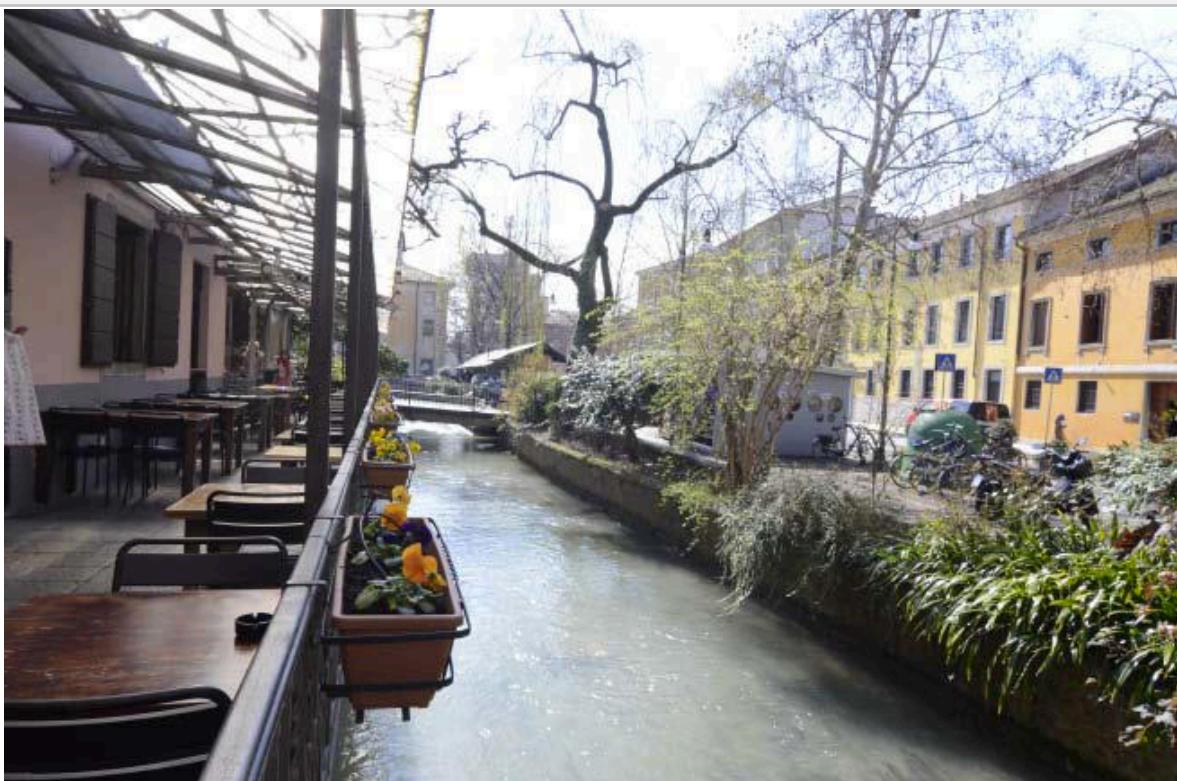
## QR KODA





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

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
IME SPOMENIKA:	Duomo - katedrala Santa Maria Annunziata
KODA:	UD04 SI
DATUM GRADNJE	Srednja leta

## ZGODOVINA

Katedrala je bila zgrajena leta 1236 s trdno resolucijo patriarhov, ki so upravljali iz Furlanije iz Vidma.

Katastrofalni potres leta 1348 je povzročil resne škode, zato se je današnji videz v naslednjih stoletjih spremenil.

Zraven Duomo je na krstilnici osmerokotni zvonik, zgrajen leta 1441.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
IME SPOMENIKA:	Stene in vrata: Oglejska stena in vrata
KODA:	UD05 SI
DATUM GRADNJE	1440

## ZGODOVINA

Leta 1440 je bil zgrajen zadnji krog zidov, ki obdajajo mesto. Dolga je bila 7119 metrov.

Bilo je devet vrat z imenom Villalta, San Lazzaro, Gemona, Pracchiuso, Ronchi, Aquileia, Cussignacco, Grazzano, Poscolle.

Še vedno so vidni Manin vrata, vrata Santa Maria, vrata Aquileia, vrata Villalta petega kroga.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
IME SPOMENIKA:	Trg Libertà: Lionello Loggia in levi San Marca
KODA:	UD06 SI
DATUM GRADNJE	1448 - 1878

## ZGODOVINA

Trg Libertà je "monumentalna biografija" zgodovine Vidma in njegovih političnih sprememb.

Trg sestavlja loža mestnega sveta, Lev San Marco, spomenik miru Campoformio.

Skozi stoletja se je spremenjalo ime: Piazza del Comune, Piazza Contarena, Piazza Vittorio Emanuele II in danes Piazza Libertà.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
IME SPOMENIKA:	Videmski grad
KODA:	UD07 SI
DATUM GRADNJE	1517-1547

## ZGODOVINA

Imenuje se grad, vendar je renesančna palača, zgrajena po potresu leta 1511.

Udine ljudje imenujejo CASTELLO (grad) in pojejo pesem "Oh ce biel cjscjel a Udin" ("Poglej čudoviti grad v Vidmu").

Danes jo lahko obiščete kot mesto civilnih muzejev ali se udeležite konferenc v dvorani parlamenta.

## QR KODA



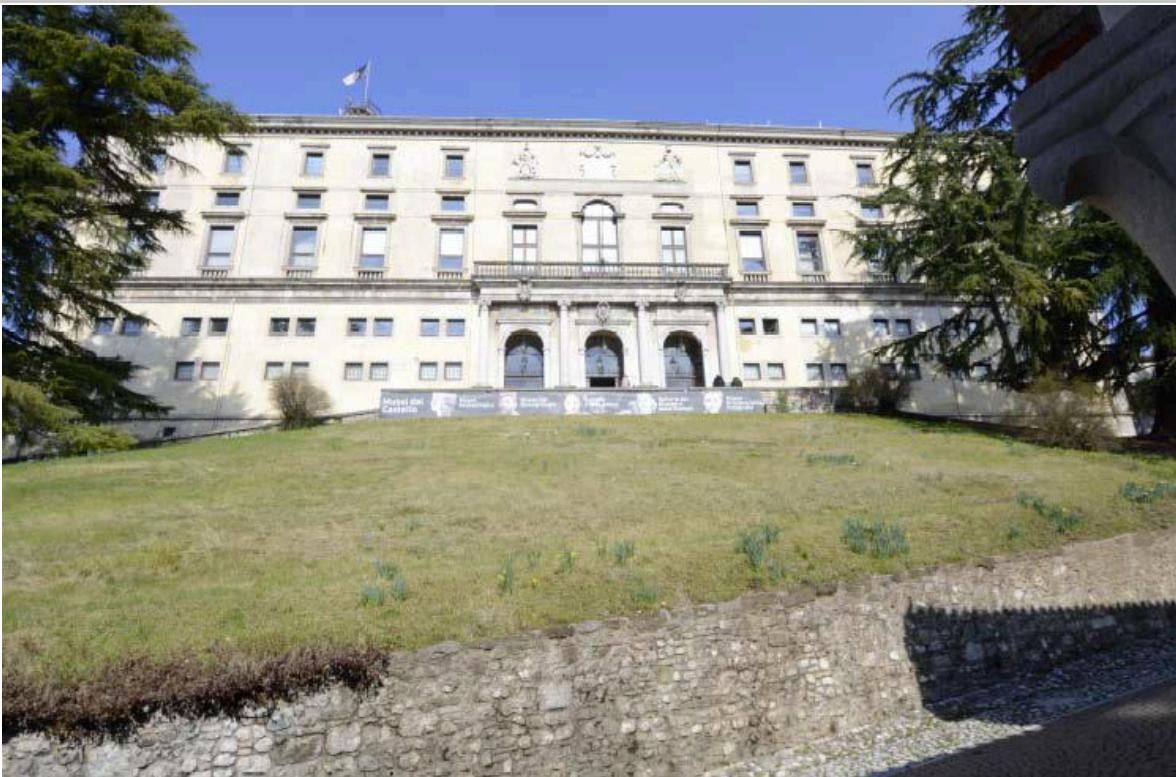


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
IME SPOMENIKA:	Patriarhalna palača
KODA:	UD08 SI
DATUM GRADNJE	1526-1726

## ZGODOVINA

Palača, ki so jo postavili patriarhi, potem ko je grad prepustila beneški vlasti.

Po tem so sledile različne faze gradnje, do leta 1726, ko je umetnik Tiepolo ustvaril čudovite freske.

Danes je v njem muzej s freskami Giovannija da Udine, Giambattista Tiepolo in zbirko lesenih kipov.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
IME SPOMENIKA:	Občinska palača
KODA:	UD09 SI
DATUM GRADNJE	1888-1932

## ZGODOVINA

Palazzo D'Aronco je poimenovan po furlanskem arhitektu Raimondu D'Aroncu, ki ga je leta 1888 zasnoval po javni naročilu.

Zgrajena je bila leta 1911, nato je bila zaradi prve svetovne vojne prekinjena in dokončana leta 1932.

Stavba zavzema prostor celotnega bloka in predlaga shemo značilnih utripov (arkade).

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Videm
IME SPOMENIKA:	Trg Luglio 26: Tempio Ossario (cerkev kostnic)
KODA:	UD10 SI
DATUM GRADNJE	1925

## ZGODOVINA

Tu sta tudi dva glavna spomenika zgodovine Udine: tempelj kostnice (prva svetovna vojna) in spomenik upora (druga svetovna vojna).

Tempelj kostnice je na Piazzaleu (Trg) XXVI julija 1866 in praznuje datum prihoda italijanske vojske in prehoda Udine v italijansko državo.

Tempelj kostnice je monumentalna preobrazba cerkve, ki je postala spominsko mesto za tiste, ki so padli med prvo svetovno vojno.

## QR KODA



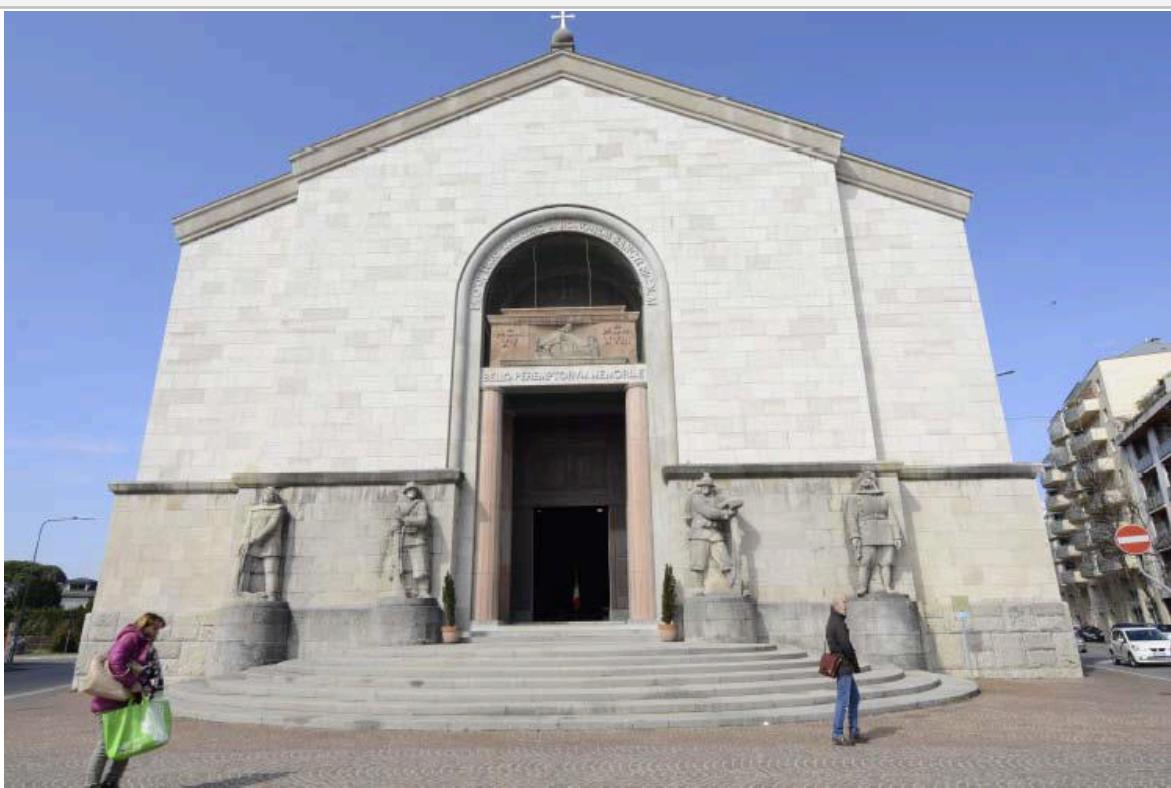


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Velenje
DRŽAVA:	Slovenija
POVEZAVA 1:	<a href="http://www.velenje.si">www.velenje.si</a>
POVEZAVA 2:	

## ZGODOVINA

Čeprav nastajanje mesta sega v srednji vek, je Velenje mednarodni sloves sodobnega mesta dobilo v šestdesetih letih prejšnjega stoletja.

V teh letih se je naselje malih kmetov spremenilo v živahno mesto za približno 30.000 prebivalcev, ki so našli delo v premogovniku in tovarni električnih naprav.

Kar je Velenje edinstveno je dejstvo, da so to mesto gradili sami delavci na prostovoljni osnovi. Ljudje, ki so delali več, so dobili večja stanovanja. Ta duh solidarnosti je še vedno opaziti. Na primer, javna avtobusna storitev je brezplačna, skozi celo leto pa množica družabnih in kulturnih dogodkov.



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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## KOMENTARJI

## QR KODA



## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Velenje
IME SPOMENIKA:	Grad Velenje
KODA:	VE-01-SA_SI
DATUM GRADNJE	12. stoletje

## ZGODOVINA

Velenjski grad je eden najbolj ohranjenih gradov v Sloveniji. Ključno vlogo je imel pri nadzoru poti iz Celjske kotline na Koroško.

Grad Velenje v dolini Šaleka je bil od srednjeveških časov znan tudi kot "Dolina gradov" za več kot dvajset gradov, zgrajenih v tej dolini.

Leta 1957 je velenjski premogovnik v gradu ustanovil Muzej slovenskih premogovnikov. Postopoma so bile organizirane prve zbirke in hkrati intenzivna prenova stavbe.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Velenje
IME SPOMENIKA:	Vila Herberstein
KODA:	VE-02-SA_SI
DATUM GRADNJE	1880

## ZGODOVINA

Vila Herberstein je bila zgrajena v zgodovinskem romantičnem slogu kot poletna rezidenca za plemiško družino Herberstein, medtem ko je ta regija pripadala Avstriji.

Po 2. svetovni vojni je služil kot zapor nemškim vojakom, preden so ga spremenili v kavarno z diskoteko v kleti.

Od leta 1990 je v lasti podjetja Gorenje. Vsebuje restavracijo z gurmani in majhen luksuzni hotel.

## QR KODA



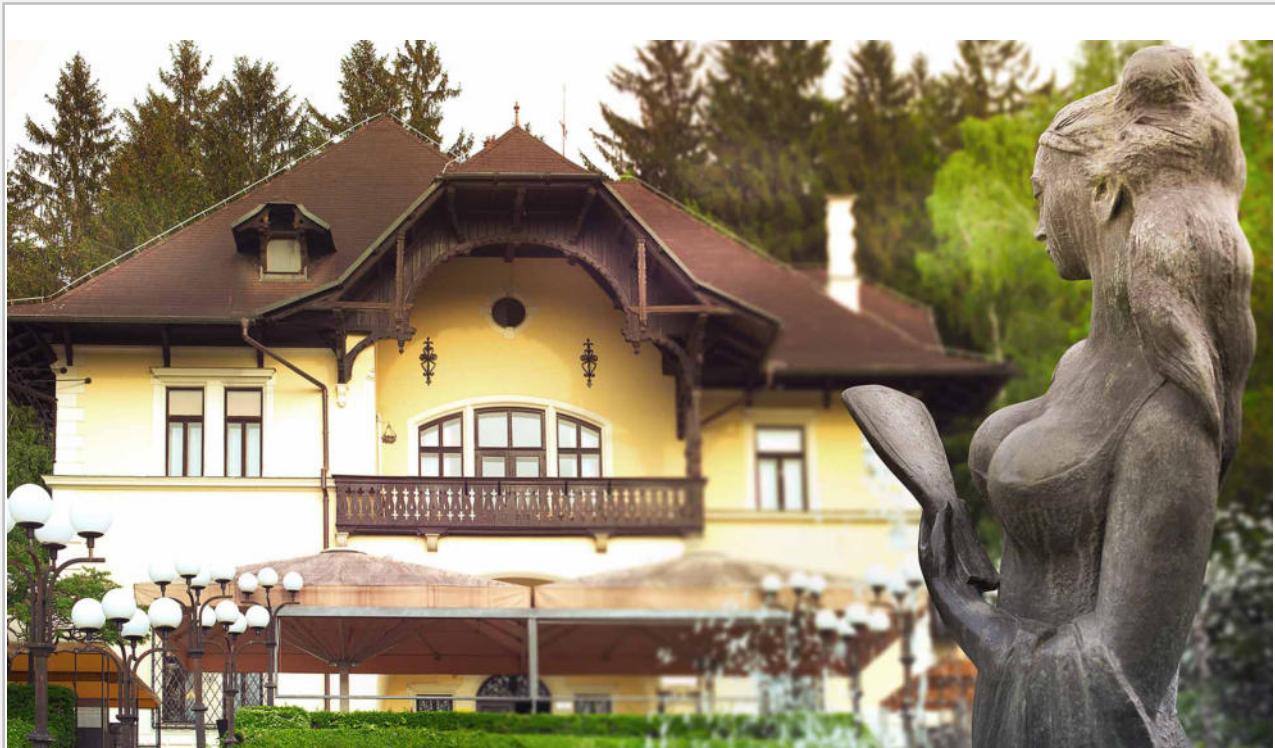


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Velenje
IME SPOMENIKA:	Stara elektrarna velenje
KODA:	VE-03-SA_SI
DATUM GRADNJE	1938

## ZGODOVINA

Razpoložljivost premoga iz bližnjega premogovnika je leta 1927 zgradila prvo termoelektrarno.

Leta 1959 je TEV začel proizvajati toplotno energijo za potrebe novozgrajenega mesta Velenje, kot prvega sistema daljinskega ogrevanja v Sloveniji in takratni državi Jugoslaviji.

Leta 1971 se je obratovanje končalo in ogrevalno omrežje je bilo priključeno na novo elektrarno v Šoštanju, oddaljeno 7 km. Stavba ostaja arhitekturni spomenik zgodnjih industrijskih zgradb in se uporablja kot vstopno mesto muzeja podzemnih premogovnikov.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Velenje
IME SPOMENIKA:	Ljudska univerza
KODA:	VE-04-SA_SI
DATUM GRADNJE	1959

## ZGODOVINA

Prvotno imenovana "Delavska univerza" je bila ta trinadstropna zgradba postavljena s prostovoljnim prispevkom delavcev.

V stavbi je bil tudi "Delavski klub", kjer so se lahko rudarji in delavci "zbrali po napornem delu, v miru govorili, brali dnevne časopise in revije ter se preusmerili z igrami".

Danes Ljudska univerza vodi ambiciozen program izobraževanja odraslih.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Velenje
IME SPOMENIKA:	Kulturni dom
KODA:	VE-05-SA_SI
DATUM GRADNJE	1959

## ZGODOVINA

Kulturni dom je srce novega Velenja. Odpira se na Titov trg, za javnost pa je bil odprt leta 1959.

Vhodna fasada s spretnimi perspektivnimi iluzijami ustvarja vtis velikega dvignjenega mestnega odra, ki se široko odpira na več tisoč močnih množicah, ki jih trg lahko sprejme.

V vseh stenah stavbe so zanimivi grafični elementi fasade (perspektivna slika). Dve stranski stopnišči stavbo raztezata vodoravno.

Kulturni dom Velenje je zaradi kakovosti zasnove in uporabnosti veljal za eno najljubših stavb v Jugoslaviji.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Velenje
IME SPOMENIKA:	Hotel Paka
KODA:	VE-06-SA_SI
DATUM GRADNJE	1961

## ZGODOVINA

Hotel je bil odprt leta 1961 kot mejnik sodobnega Velenja.

V času Jugoslovanske republike je prvo nadstropje stalo dva luksuzna apartmaja s televizijskimi sprejemniki. Na vrhu hotela je bila terasa, "opremljena z okusnimi razporeditvami garenskih miz in stolov, ki daje lep pogled na novo razvito mesto". Hotel je goste tudi povabil na "mednarodni barski program, orientalske plese in striptiz vsak dan razen ponedeljka".

Danes je hotel Paka običajen hotel s 4 zvezdicami.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Velenje
IME SPOMENIKA:	Rudniški stolpni blok
KODA:	VE-07-SA_SI
DATUM GRADNJE	1962

## ZGODOVINA

Leta 1962 je bilo v Ljubljani zgrajenih prvih pet stanovanjskih stolpnih blokov kot del stanovanjskega razvoja Savskega naselja. Enak načrt so uporabili za gradnjo stolpnega bloka v Velenju, visokogorski znamenitosti Titovega trga. S štirinajstimi stanovanjskimi nadstropji je bila dolgo časa najvišja stavba v Velenju. Bil je prvi primer skeletne gradnje Velenja s fasado v celoti iz montažnega betona, aluminija in elementov zasteklitve. Stopnice in dvigala so na sredini nadstropja in okoli njih so simetrično razporejena štiri stanovanja, ki imajo v središču nameščeno jedro. Ta industrijsko proizvedena "sanitarna omarica" na sredini stanovanja obsega kopalnico in kuhinjsko nišo. Krožna pot okrog tega polja povezuje bivalne prostore in naredi stanovanje večje. To je bil nov, revolucionarni tloris. Edinstveno oblikovan paviljon se dviga s strešne terase: kompozicija, ki obdaja strojnicu dvigala.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Velenje
IME SPOMENIKA:	Velenje jezero
KODA:	VE-08-SA_SI
DATUM GRADNJE	konec šestdesetih let

## ZGODOVINA

Ustvarjanje Velenjskega jezera je eno najbolj nenavadnih: zaradi dolgih let rudarske dejavnosti v Šaleški dolini je padanje povzročilo vodno poplavo, kar je povzročilo niz treh jezer: Škaleško jezero, jezero Družmirje in Velenjsko jezero, ki se je pojavilo v poznih šestdesetih letih.

Velenjsko jezero je s 54 metrsko globino najgloblje slovensko jezero in največje od treh jezer. Jezero je skoraj v pravokotni obliki, dolgo približno 1,4 kilometra in široko 1,3 kilometra.

Območje okoli Velenjskega jezera je idealno za dan zabave na prostem. Vodni športi, plavanje in jadranje so le nekatere od možnih dejavnosti, ki jih lahko na tem območju izvajamo. Plaža Velenje je v bližini in okoli je veliko kampov za tiste, ki želijo ostati dlje.

Premogovnik Velenje ima letno 4 milijone ton. S tem se rudnik uvršča med največje rudnike s podzemnim izkoriščanjem sveta. Skupaj s elektrarno Šoštanj, ki za proizvodnjo električne energije porabi večino premoga Vvelenje, zagotavlja tretjino letnih potreb po električni energiji v Sloveniji.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





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

## POVZETEK

IME MESTA:	Velenje
IME SPOMENIKA:	Zdravstveni dom
KODA:	VE-09-SA_SI
DATUM GRADNJE	1963

## ZGODOVINA

Ta del zdravstvenega doma (ki je zdaj stari del) ima enonadstropno in večnadstropno krilo s stebrastim prehodom v pritličju, v katerem so ambulante in upravni prostori. Dva zastekljena hodnika med krilima delujeta kot prostorska pavza; oba se ločita in povezujeta krila. Obrazi spodnjega krila so obloženi z vulkanskim kamenjem, pritliče visokega krila pa s poliranim apnencem. Posebnosti stavbe so okvir, ki ga sestavljajo prekržani vzorci trakov iz kovine, kamna in opeke nad okni.

Skrb za ljudi in željo po funkcionalnosti so narekovali humane rešitve: Vezni hodniki so lahki, osvetljeni z elementi narave, nekoliko usklajeni s pravokotno mrežo. Arhitekt je posebno pozornost namenil stopnišču, ki ima reprezentativni značaj.

## QR KODA





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

e-Civeles

2018   
AÑO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURAL  
#EuropeForCulture

## SLIKE





## POVZETEK

IME MESTA:	Velenje
IME SPOMENIKA:	Titovemu spomeniku
KODA:	VE-10-SA_SI
DATUM GRADNJE	1977

## ZGODOVINA

Staro Velenje iz leta 1889, staro del današnjega mesta, je bilo majhno tržno mesto s 364 meščani, ki se nahaja v središču ob vznožju velenjskega gradu. Industrija rudarjenja lignita na tem območju je prispevala k razširitvi mesta pred drugo svetovno vojno.

Po vojni je Velenje hitro napredovalo in se razvilo v sodobno mesto. Mesto je bilo načrtovano in zgrajeno v petdesetih letih prejšnjega stoletja, v času Socialistične republike Slovenije. Proizvajalec gospodinjskih aparatov Gorenje se je preselil s sedežem v mesto iz bližnjega naselja Gorenje.

Osrednji Titov trg se je uradno odprl 20. septembra 1959 in se še vedno ponaša z največjim kipom človeka na svetu, ki za mnoge simbolizira idealizirano slavo nekdanje jugoslovanske države: Josip Broz Tito. Kipec, visok približno 10 metrov, kip dolgočasnega vladarja v nekoliko slovesni in odsevni pozicii oprime vojaško obleko z rokami, pripetimi za hrbotom. Odkrito je bilo 24. junija 1977 v počastitev 130-letnice ustanovitve zveze komunistov in ostaja ena najbolj znanih znamenitosti Velenja. Kip sta oblikovala Antun Augustinčič in Vladimir Herljević. Trg je bil nekoč uporabljen kot stičišče Nikita Hruščova in Leonida Brežnjeva, pa tudi Edwarda Giureka in Nicolaeja Ceaușescuja.

## QR KODA





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

## SLIKE

