

Dušana Findeisen

Zakaj digitalno izobraževanje ni dovolj; ali pač ?

Osebni in družbeni pomen izobraževanja na daljavo
Posvet Mreže Slovenska univerza za tretje življenjsko obdobje

24. september 2020

Digitalno izobraževanje = digitalna vključenost = družbena vključenost



Vir: Katya Simonsen

Socialna vključenost ne pomeni zgolj, da smo ekonomsko varni in stabilni. Pomeni tudi, da so so naši odnosi (socialni, fizični ali digitalni) stabilni, da smo vključeni v družbo, kjer vlada prepletenost, povezanost, v družbo, ki je je prepredena z mrežami vseh vrst.

Če so danes v času Covida 19 naši **fizični odnosi omejeni**, so v tem prehodnem času **digitalni odnosi vitalnega pomena** za vse in še posebej za starejše.

Povezave so pomembne in karantena v času COVID-a 19 je bila brez odnosov težko prenosljiva. Digitalni odnosi = olajšanje; niso pa bili dovolj

Občutili smo **socialno bolečino**.



Bolečina ob odstonosti drugega. Vir: Film Louisa Malla Škoda (Damage)

*Družbena bolečina zaradi odsotnosti drugega, telesnega in socialnega stika.
Ni dotikov, vonjav ... drugih čutov*

John T., Cacioppo & William Patrick (2008)
Loneliness. Human Nature and the Need for Social Connection
Derrida, J: Reconstruction of Touch

Večino prenosljivih digitalnih zmožnosti pridobimo v času zaposlenosti, pri delu.

Biti v pokoju pomeni opustiti poklicno delo, a prenosljive digitalne zmožnosti potrebujemo tudi v vsakdanjem življenju. Ne moremo se jih odreči!

Zakaj se srečujemo s povedmi:

To ni zame, sem se izpisal/izpisala ...

Zooma ne maram. Jaz prihajam, da se srečamo v živo

A v tem prehodnem času se srečujemo digitalno.

Zakaj odpor?

Slabo poznavanje svojih psiho-socialnih potreb;

Strah pred spreminjanjem;

Občutek, da na Internetu nismo varni;

Nerazumevanje digitalnega jezika;

Izguba nadzora, ker je preveč informacij (Manfred Spitzer)

Digitalni javni prostor ne nadomesti fizičnega (Habermas, Richard Senette, Nancy Fraser, Hannah Arendt.)

Stereotipi, družbena nepravičnost.



KAKO NAREEDITI, DA STAREJŠI PRIDOBIMO DIGITALNE SPRETNOSTI?

Kdo je za to odgovoren ?

Vsi strokovnjaki + izobraževalci starejših = odgovorni, da zmanjšamo digitalno vrzel

Razpršena družbena vprašanja kot so digitalna nepismenost, revščina, zdravje se ne rešujejo dobro od zgoraj navzdol, zato pa z množico malih projektov, ki svet lahko spremenijo /Esther

Duflot / z medsebojno pomočjo, navduševanjem, povezovanjem



STANJE DIGITALNE PISMENOSTI V SLOVENIJI

Digitalni ekonomski in družbeni indeks; stanje digitalizacije gospodarstva in družbe (DESI).

Sledi evoluciji držav članic. **Slovenija je med srednje uspešnimi državami.**

53 % prebivalcev Slovenije so vsaj **minimalni uporabniki interneta**,
toda **digitalne spretnosti starejših** so nižje v povezavi z njihovo nižjo stopnjo formalne izobrazbe.

V starostni skupini 60-64

41 % starejših ni končalo srednje šole. Manjkajo jim temeljne spretnosti IKT.

V skupini 24-64

je 42 % terciarno izobraženih.

(2018) **5,9 % starejših se udeležuje izobraževanja starejših**

Evropsko povprečje je 6,4 %; Švedska 21 %

V skupini 75+

13,1 % prebivalcev ni končalo osnovne šole.

Več je digitalnih vrzeli. Med izobraženimi in neizobraženimi, med tistimi, ki imajo spretnosti IKT in tistimi, ki jih nimajo.

KJE STAREJŠI LAHKO PRIDOBIVAJO DIGITALNE SPRETNOSTI?

Ljudske univerze

Občine

Organizacije starejših in za starejše

Centri dnevnih aktivnosti

Knjižnica

Podjetja

Inštitut Antona Trstenjaka

Nevladne organizacije

Slovenska univerza za tretje življenjsko obdobje (55 univerz)



Ljubljana's main street during the lock down

*COVID-19 zdravstvena kriza = resnična situacija
+ velika priložnost za inovativnost, spremembe,
za to, da starejši znova odkrijejo digitalni svet
in gojijo odnose tudi na drugačen, nov način,*

*da jih vključimo v digitalno izobraževanje in učenje na daljavo,
da jih spodbudimo k srečevanju v digitalnem javnem prostoru.*

Digitalno učenje med COVIDOM 19 na Slovenski UTŽO

Brezplačni tečaji

30% izobraževalnih programov je bilo digitaliziranih

Spoznanja:

upoštevati je treba zmožnost koncentracije, spodbujati interakcije, vizualno zaznavanje občasno zamenjati s slušnim, sprožanje emocij je težje, prilagajti metode, sodelovalno učenje

Vse teme niso primerne. Primerne so tiste, ki slonijo na vizualnem zaznavanju. Strukturiranost, boljša izraba časa, učna skupnost.

Izobraževanje iz oči v oči je vseeno potrebno!



SLOVENIAN U3A, ICT SKILLS AND OLDER PEOPLE, A LONG HISTORY

1984 English, Word Star

SILVER CODE

Older people can start by being creators, they go on as builders and developers and end up as makers. Technology is for all and everybody should build it.

SLIDE etc.)

EACH-ONE -TEACH-ONE

P3AE, LearnersMot, 4 elements, Timeless = multimodal learning

CINAGE, RefugeesIn, SPIDW (filmmaking, featured films +documentaries)

Socially engaged older learners' filmmaking

Trailer; Joy, Lemon dance The right to adventure

<https://www.youtube.com/watch?v=L80k9wW0iC8>

Slovenska univerza za tretje življenjsko obdobje sodeluje v projektu [SPIDW – Strateško partnerstvo za vključevanje starejših v digitalni svet\(link is external\)](#), ki spodbuja digitalizacijo izobraževanja starejših. Partnerji v projektu smo sprva posneli prve filme s področja mikrosociologije vsakdanjega življenja (zajtrk v evropskih državah).

Te dni pa smo se srečali ponovno. Namesto v živo na Portugalskem v Alfami, eni najstarejših lisbonskih četrti, smo v Ljubljani, kar pri Figovcu, na prenosnem računalniku sledili strukturiranemu filmskemu izobraževanju (AidLearn). Eduardo Amaro nas je uvedel v produkcijo in post-produkcijo filmov - umetnosti, ki povezuje podobe in zvok v močna sporočila; pomembni so bili svetloba, zorni koti kamere, pogled gledalca.

Vsak programski modul so spremljali odlomki iz izbranih filmov. Prepoznavali smo filmsko pripoved, junake, hudobneže, intrigo in nazadnje, Covidu-19 in geografski razdalji navkljub, posneli več kratkih filmov.

Gledali pa smo **Resnično zgodbo** (angl. The Straight Story) Davida Lyncha, **Casablanca**, **Nebraska**. Srečali smo se z animiranimi filmi, kot je French Roast, in s poučnim filmom Evan. Film mora imeti zgodbo, ki jo ustvarjajo raznorodni elementi; svetloba, zvok, glasba, kamera, ki mora biti v pravi višini, filmski plani, barve. Svetle, mehke barve, svetloba nas veseli, temne barve spremljajo žalost, pomanjkanje svetlobe naredi pripoved grozljivo. Film brez ljudi in živali ustvari značilno razpoloženje.

Projekt [SPIDW\(link is external\)](#) omogoča izmenjavo znanja med partnerji, osredotočen pa je na ustvarjanje okoliščin in priložnosti za starejše odrasle in njihovo pridobivanje digitalnih spretnosti. Temelji na analitičnem prikazu dobrih praks, tudi na področju filmskega ustvarjanja in uporabe najsodobnejših tehnologij.

Projekt SPIDW je z vidika Slovenske univerze za tretje življenjsko obdobje komplementaren z vsaj dvema že izvedenima projektoma: [CINAGE, evropski film za dejavno staranje\(link is external\)](#) in [RefugeesIn, evropski film za socialno vključevanje beguncev.\(link is external\)](#)

Projekt SPIDW ima svoje neposredne in posredne uporabnike. Med neposrednimi so učitelji odraslih, mentorji, socialni delavci, med posrednimi pa starejši odrasli. Vsak partner je posnel dva filma, na platformi Moodle so se nabirali naši komentarji in kmalu bo nared brošura o filmskem ustvarjanju.

Hvala za vašo digitalizirano pozornost.



CINAGE: Intergenerational film crew shooting Joy (2006).

Trailer <http://www.utzo.si/projekti/cinage/>

DISCUSSION

Jot down some ideas ... preferably consulting people around you.

In what way do older people you know participate in the digital sphere?

What would happen if older people were left behind, if they were excluded from the world of new technologies, if the digital divide among generations were increased?