



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



TIMELESS

Smernice za usposabljanje

Kako vključiti starejše
udeležence
izobraževanja v proces
učenja jezika ob
odkrivanju “skrite
kulture”

Erasmus+ KA204, št. projekta 2019-1-TR01-KA204-073839

"Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki izraža le mnenja avtorjev, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje."



Smernice za usposabljanje Kako vključiti starejše udeležence izobraževanja v proces učenja jezika ob odkrivanju »skrite kulture« so del projekta Timeless. Projekt so izvedli strokovnjaki, ki delajo v izobraževanju odraslih in starejših odraslih.

V času zasnove projekta so bili partnerji zaskrbljeni zaradi pomanjkanja zavedanja o tem, da morajo biti starejši vključeni v vseživljenjske učne, socialne in kulturne pobude v njihovih družbenih skupnostih. Hoteli so spoznati, kaj morajo vedeti izobraževalci, kadar delajo s starejšimi udeleženci.

Namen partnerjev v projektu TIMELESS je bil okrepiti in podpreti strokovni razvoj izobraževalcev odraslih, ki delajo s starejšimi. Ponuditi jim nove možnosti usposabljanja. Takšne, ki vodijo k razvoju učnih gradiv za učenje jezikov, takšne, ki hkrati temeljijo na kulturni dediščini, ki jo izobraževalci prepoznajo skupaj s svojimi starejšimi udeleženci izobraževanja.

Smernice za usposabljanje so sestavljene iz opisa modulov tečaja za izobraževalce in obravnavanih tem. So plod sodelovanja partnerjev: Univerza v Usaku, Slovenska univerza tretje življenjsko obdobje, DomSpain Consulting, EUROGEO, Nikanor in Zini Foundation.



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



KAZALO VSEBINE

Uvod	4
Moduli tečaja za izobraževalce na kratko	5
UVOD - Učenje tujih jezikov v kulturno vključujočih okoljih	5
Razvoj kulture vključujočega učenja	5
Sodelovalno učenje: kako razumeti, organizirati in izvajati sodelovalno učenje	6
Metode kulturne interpretacije	6
Digitalna orodja in tehnike, uporabljene pri kulturni interpretaciji	7
Strategije za razvoj učnih gradiv za učenje tujih jezikov	8
Animiranje starejših udeležencev za izobraževanje	8
Kako izbrati artefakte nesnovne kulturne dediščine skupaj s starejšimi udeleženci izobraževanja	9
Zbiranje znanja in virov učenja	10
Ustvarjanje zgodb in pripovedi	10
ArcGIS StoryMaps	11
Kahoot	11
Kaj morate vedeti o evalvaciji	12
Kirkpatrickov evalvacijski model	12



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



Uvod

Smernice za usposabljanje za izobraževalce odraslih smo namenili tistim, ki vključujejo starejše udeležence v proces učenja jezika in hkrati razvijajo učna gradiva. Starejši udeleženci izobraževanja hkrati pridobivajo znanje o nesnovni kulturni dediščini in se učijo jezika. Poleg tega starejši udeleženci izobraževanja ustvarjajo vsebine v povezavi z nesnovno kulturno dediščino. V smernicah za usposabljanje predlagamo načine, metode in tehnike, ki jih bodo uporabljali starejši udeleženci izobraževanja za raziskovanje »skrite kulture« okrog njih.

"Skrito kulturo" opredelimo kot nesnovno kulturno dediščino, ki ji starejši udeleženci izobraževanja soglasno pripišejo družbeno vrednost. Izobraževalci starejše udeležence spodbujajo, da raziskujejo svoje kolektivne spomine in se odločijo o tem, kateri elementi nesnovne kulturne dediščine so za njih pomembni in zakaj želijo znanje o njih prenesti na prihodnje generacije. Poleg tega smernice za usposabljanje obsegajo prikaz metod, ki jih izobraževalci odraslih lahko uporabijo za sprožanje primarne motivacije udeležencev za učenje in za vključevanje v učni proces: učenje z delom, sodelovanje in sodelovalno učenje, mešano ali multimodalno učenje itd.

Izobraževalci odraslih lahko pri izvajanju izobraževalnega programa uporabljajo tečaj za izobraževalce in smernice za usposabljanje. Tečaj za izobraževalce je razdeljen na naslednjih šest modulov (kratki povzetki in povezave do njih so navedeni spodaj):

- UVOD - Učenje tujih jezikov v kulturno vključujočih okoljih
- Razvoj kulture vključujočega učenja
- Sodelovalno učenje: kako razumeti, organizirati in izvajati sodelovalno učenje
- Metode interpretacije kulture
- Digitalna orodja in tehnike, uporabljene pri kulturni interpretaciji
- Strategije za razvoj učnih gradiv za učenje tujih jezikov

Smernice za usposabljanje bodo v pomoč izobraževalcem odraslih pri usposabljanju za:

- animiranje starejših udeležencev za izobraževanje,
- izbor predmetov nesnovne kulturne dediščine skupaj s starejšimi udeleženci,
- nabor znanja in učnih virov,
- ustvarjanje zgodb in pripovedi,
- digitalizacijo učenja: aplikaciji StoryMaps in Kahoot,



- evalvacijo izobraževanja.

Še več, smernice za usposabljanje namenjamo povezovanju elementov »skrite kulture« s procesom učenja tujih jezikov. Obvladati jezik namreč ni mogoče brez poznavanja kulture, povezane z njim. V Evropi je veliko jezikov, ki jih velja raziskati in se jih učiti in Evropa ima bogato kulturno dediščino, ki jo velja odkriti. Povezovanje jezikov in kulturne dediščine je tisto, za kar si prizadevamo, tako s tečajem za izobraževalce, kakor tudi s smernicami za usposabljanje.

Moduli tečaja za izobraževalce na kratko

UVOD - Učenje tujih jezikov v kulturno vključujočih okoljih

V tem uvodnem modulu boste spoznali razliko med snovno in nesnovno kulturno dediščino. Še več, izvedeli boste, zakaj je izobraževanje v družbi znanja potrebno vzdolž celotne življenjske poti, vključno s poznejšimi leti življenja. Smiselno učenje stimulira možgane skozi vse življenje. Še več, izvedeli boste marsikaj o dobrobiti različnih metod, zlasti tistih, ki temeljijo na mešanem ali multimodalnem učenju. Spoznali boste v čem je prednost združevanja učenja jezikov in spoznavanja kulture. Odkrili boste nekaj ključnih dejavnikov, pomembnih za kakovostno in digitalno izobraževanje odraslih in starejših odraslih.

Učenje jezika ni mogoče brez hkratnega spoznavanja kulture in obratno. In prav zato, ker je del kulture, je nesnovna kulturna dediščina povsod. V Evropi je veliko predmetov kulturne dediščine, vključno z jeziki, ki jih je mogoče odkriti in se jih učiti.

V zadnjih desetletjih je izobraževanje odraslih vse bolj priznано. Priznana sta koristnost tega izobraževanja in pomembnost izobraževanja odraslih tako za posameznike kot za družbo. Čeprav je težko združiti učenje o kulturni dediščini in učenje jezika, so pozitivni rezultati takšnega učenja očitni. Spoznavanje kulturne dediščine sproži globlje razumevanje jezika in kulture.

Več: <https://www.eutimeless.info/si/course/0>

Razvoj kulture vključujočega učenja

V tem modulu boste zvedeli več o starosti v povezavi s konceptom izobraževanja starejših odraslih in vedo geragogiko (angl. geragogy). Poleg tega boste odkrili, kako holistično izobraževanje vpliva na vedoželjnost in spodbuja osebno rast (razvoj individualnih kognitivnih, čustvenih, umetniških, ustvarjalnih in duhovnih sposobnosti). Učili se boste o vključujočem izobraževanju (ustvarjanju in ohranjanju privlačnega učnega okolja), kjer se udeleženci in udeleženke počutijo varni, ostajajo odprti za nove ideje in poglede, hkrati pa čutijo, da jih mentor/ica in vrstniki spoštujejo.



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



Učenje ni samo pridobivanje znanja, spretnosti ali kompetenc za poklicno življenje ali delovna mesta. Učenje spreminja odnos udeležencev izobraževanja do življenja, vpliva na njihovo življenje in dobro počutje. Psihično in čustveno spodbuja (starejše) udeležence in jim omogoča, da so telesno in družbeno zavzeti.

Tradicionalni načini učenja, tisti, ki temeljijo na predpisanem učnem načrtu in učnih metodah, so lahko primerni za formalno, ne pa tudi za neformalno izobraževanje. Slednje mora biti prilagodljivo in bližje življenju odraslih. Starejši prinašajo v izobraževalni proces svoje vseživljenjske izkušnje, svoje kulturno ozadje, individualne in družbene vrednote in še veliko več. Zato morajo mentorji/ice starejše izobraževati celovito. Upoštevati morajo, da so starejši avtonomne, svobodne in prožne osebnosti, zato bi morale biti izobraževalno/učno okolje bolj vključujoče, izobraževanje pa prilagojeno.

Več: <https://www.eutimeless.info/si/course/1>

Sodelovalno učenje: kako razumeti, organizirati in izvajati sodelovalno učenje

Brez medsebojnega sodelovanja ni socialne vključenosti starejših. Sodelovalno učenje je učna strategija, ki se uporablja v majhnih skupinah. Od časa do časa se zahteva od mentorja/ice, da poseže vanj, da spodbudi interakcijo in učenje udeležencev. Sodelovalno učenje temelji na sodelovanju z drugimi v želji, da bi udeleženci izobraževanja bolje usvojili nove koncepte, strukturirali vire učenja in določili učne cilje. Predvsem gre za medsebojno pomoč in porazdelitev skupini dodeljenih nalog. Sodelovalno učenje se osredotoča na odnose med tistimi, ki se učijo. Eden od članov učne skupine odnose opazuje, jih analizira in o njih poroča. Sodelovalno učenje se lahko izvede v izobraževalnih institucionalnih okoljih, a, če je le mogoče, naj vodi k sodelovanju udeležencev izobraževanja v življenju in v skupnostih. V sodelovalnem učenju so udeleženci izobraževanja odvisni drug od drugega. Sproži se notranja motivacija za učenje, izboljšajo se socialne in individualne spretnosti, vendar morajo biti udeleženci izobraževanja uspešni na vseh stopnjah svojega učenja. Udeleženci se učijo v majhnih heterogenih skupinah. Mentorji/ice morajo pojasniti, česa naj se udeleženci izobraževanja učijo. Mentorji/ice naj uporabljajo preprost jezik in številne primere. Udeleženci izobraževanja so sami odgovorni za to, da dobro opravijo svoje naloge.

Več: <https://www.eutimeless.info/si/course/2>

Metode kulturne interpretacije

V tem modulu boste izvedeli, zakaj je odnos med jezikom in kulturo bistven in zakaj je treba jezik in kulturo obravnavati kot celoto.

Kultura se nenehno razvija. Jezik je pomemben kulturni element, ki se udejanja v načinih govora in pisanja. Ti načini so od kulture do kulture drugačni, a različni so tudi znotraj



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



TIMELESS

posamezne kulture. Kultura, ki je vključena v učenje jezikov, ni koristna le za boljšanje učenja in razumevanje jezika, ampak tudi za boljšanje razumevanja tuje kulture, zaradi česar se takšno kulturo bolj ceni. Takšna kultura se upira stereotipom in predsodkom. Vrhu tega udeležencem izobraževanja pomaga, da se bolje zavedo vrednosti lastne kulture.

Vključevanje kulturnega znanja, spretnosti, vrednot in vedenja v učenje jezikov posreduje znanje o kulturnem sistemu in najpomembnejših vrednotah v državah, kjer se posamezen jezik govori, pri čemer se boljša razumevanje vzorcev socialnega obnašanja in vedenja v ponavljajočih se situacijah.

Več: <https://www.eutimeless.info/si/course/3>

Digitalna orodja in tehnike, uporabljene pri kulturni interpretaciji

Digitalne spretnosti so nadvse pomembne na vseh področjih izobraževanja odraslih. Pomembno dopolnjujejo strokovne in učne kompetence izobraževalcev. Boljšajo tudi spretnosti udeležencev izobraževanja. Gre za kompetence, ki spodbujajo udeležbo v dejavnem in prilagojenem učenju. Digitalna znanja se lahko nanašajo na vidike komuniciranja. Boljšajo spretnosti zrcaljenja, soustvarjanja, sodelovanja ali obvladovanja tehničnih vidikov, kot je računalništvo v oblaku. Slednje omogoča dostop do podatkov, vključno z orodji in gradivom za izobraževalce in udeležence, kadarkoli in kjerkoli je na razpolago internetna povezava.

Cloud Computing (slov. računalništvo v oblaku) ima številne prednosti za izobraževalce odraslih. Prihrani jim čas in denar, saj številni med njimi uspejo ustvariti ustvarjalna, interaktivna in sodobna učna okolja, ki omogočajo komunikacijo po spletu, sodelovanje in skupno odločanje. Kljub temu pa bi morali izobraževalci, preden uvedejo digitalne tehnologije v učne procese, preučiti naslednja štiri vprašanja:

- Je uporaba digitalne tehnologije res nepogrešljiva v učnem procesu ali le dopolnjuje ostale učne metode?
- Ali digitalna tehnologija izobraževalcu omogoča, da spremlja učenje udeležencev?
- Se z uporabo digitalne tehnologije ustreza predvsem individualnim potrebam izobraževalca in se krepijo predvsem njegove strokovne kompetence?
- Ali ta tehnologija izobraževalcem omogoča, da spodbudijo učenje?

Več: <https://eutimeless.info/si/course/4>



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



Strategije za razvoj učnih gradiv za učenje tujih jezikov

Za ta projekt smo izbrali dva modela/metodi/načina učenja jezikov: model postopnega sproščanja odgovornosti in uporabo grafičnih romanov kot učnega gradiva.

Model postopnega sproščanja odgovornosti je tristopenjski model. V prvi fazi izobraževalci odraslih udeležencem izobraževanja dajejo navodila za branje in modelirajo strategije razumevanja. V drugi fazi izobraževalci odraslih podprejo udeležence pri učenju. Če je potrebno, lahko predložijo svoje primere in uporabijo metodo predstavitve. V tretji fazi odrasli udeleženci prevzamejo odgovornost in samostojno uporabljajo tisto, česar so se naučili v prvih dveh fazah. Do konca tretje faze se pričakuje, da udeleženci razumejo in oblikujejo besedila v katerikoli obliki, vključno s pisnimi besedili, ustnimi besedili, digitalnimi besedili ali celo besedili, ki se izvajajo na odru.

Uporaba grafičnih romanov kot učno gradivo je pogosto predmet obravnave raziskav o učenju jezika pri odraslih. Grafični romani temeljijo na pristnih dialogih, ki udeležencem, ki se učijo tujih jezikov, pomagajo izboljšati razumevanje vsakdanjega jezika. Prav tako omogočajo odraslim udeležencem, da razširijo in utrdijo svoj besedni zaklad, kajti grafični romani vsebujejo bogato slikovno gradivo. Vizualna sporočila pomagajo udeležencem, da uganejo/razumejo pomen novih besed in struktur.

Več: <https://www.eutimeless.info/si/course/5>

Animiranje starejših udeležencev za izobraževanje

Osebe izobraževalnih organizacij vzpostavi prvi stik s potencialnimi udeleženci. Ti dobijo informacije o organizaciji in kaj ponuja/omogoča. Vzpostavitev ali posredovanje osebnega stika je bistvenega pomena. Stik lahko vzpostavijo strokovnjaki, posamezniki, zunanji sodelavci, prostovoljci ali osebe izobraževalne organizacije.

Pridobivanje starejših udeležencev je mogoče s posredovanjem partnerskih organizacij ali posameznikov, ki so zaposleni v drugih izobraževalnih sektorjih, ne le v sektorju izobraževanja odraslih. Gre za sektor predšolskega, osnovnošolskega, srednješolskega ali terciarnega izobraževanja. Animiranje starejših udeležencev za izobraževanje je mogoče tudi preko organizacij in posameznikov, ki ne spadajo v izobraževalni sektor (npr. zdravstveni sektor, socialne službe ali zavodi za zaposlovanje, organizacije za razvoj skupnosti, združenja migrantov, cerkvene skupnosti itd.). Partnerji, ki so povezani v mrežo, lahko potencialne starejše udeležence izobraževanja napotijo neposredno na izvajalca izobraževalnega programa ali pa izvajalcu omogočijo, da predstavi svoje programe. Partnerji v mreži lahko ponudijo neformalno okolje za predstavitev izobraževalnega programa – okolje, ki je potencialnim udeležencem poznano in domače. Pridobivanje podpore partnerjev, ki jim potencialni starejši udeleženci zaupajo, je dobra rešitev.



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



Vzpostavitev stika preko organizacij in posameznikov, ki jim skupnost potencialnih udeležencev verjame in jim zaupa, vam bo odprla pot do potencialnih udeležencev in dostop do lokalnega znanja. Če ste že prej bili v stiku s ciljno skupino starejših, se lahko obrnete nanje in njihove vrstnike. Glas, ki se širi med vrstniki, je pogosto najboljši način za animiranje udeležencev za izobraževanje.

Starejši so največkrat potisnjeni na rob družbe, tako kot druge družbeno marginalizirane skupine. Primer tečaja »Rdeča nit« na Ljudski univerzi Kvarnby na Švedskem bi lahko pomagal razumeti, kako se lotiti animiranja potencialnih starejših udeležencev za izobraževanje. "Rdeča nit" se usmerja k nizko usposobljenim Romkam. Romske skupine na Švedskem pogosto bolj malo zaupajo šolam in javnim ustanovam. Dva bivša udeleženca programa »Rdeča nit« -tudi sama romskega porekla- sta prevzela vlogo ambasadorjev in sta pomagala ljudski univerzi Kvarnby, da je v njenem okolju lahko stopila v stik z Romi. Ambasadorja sta Rome povabila, da naj se vpišejo v ponujeno jim izobraževanje. Romska skupnost ju je lažje sprejela in jima je prisluhnila. Več:

<http://www.folac.se/images/OED/redthreadkvarnby.pdf>

Kako izbrati artefakte nesnovne kulturne dediščine skupaj s starejšimi udeleženci izobraževanja

Konvencija o varstvu nesnovne kulturne dediščine opredeljuje nesnovno kulturno dediščino kot prakse, reprezentacije, izraz znanja in veščin, ki jih skupnosti, skupine in posamezniki priznavajo kot del svoje kulturne dediščine. Sem so vključena tudi glasbila, predmeti, artefakti in prostori kulture v povezavi z dano skupnostjo.

Nesnovna kulturna dediščina se prenaša iz roda v rod. Skupnosti in skupine jo v svojem okolju nenehno poustvarjajo. Povezanost narave in zgodovine gradi identiteto in pripadnost, pri čemer raste spoštovanje kulturne raznolikosti in človeške ustvarjalnosti.

Nesnovna kulturna dediščina ima številne pojavne oblike. To so npr. petje ali izražanje z glasom, upodabljalne umetnosti, socialne prakse, rituali in praznovanja, znanje in prakse, ki se nanašajo na naravo in svet okoli nas, tradicionalne obrti. Nesnovna kulturna dediščina je lahko sestavljena iz več kot ene oblike.

Da bi lahko izbrali artefakte nesnovne kulturne dediščine skupaj s starejšimi udeleženci, morajo mentorji primerjati njihov današnji način življenja s preteklimi načini, kar sproži in prikljiče spomine. Obravnavati je moč težave otroštva in odraščanja, vsakodnevna opravila, ki so postala tradicija in se prenašajo z generacije na generacijo ali morda praznovanja v družini ali skupnosti, ki so ključnega pomena za posamezno regijo. Sem spada tudi obravnava povedi, izrazov, besedil, ki jih razumejo le na nekem področju. Različni primeri nesnovne kulturne dediščine so v pomoč pri izbiri artefaktov kulturne dediščine in so opora razvoju identitete.



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



Najverjetneje bodo starejši udeleženci izobraževanja imeli nadvse raznolike predloge. Nekateri predlogi bodo imeli skupne elemente ali se bodo prekrivali. Taki predlogi lahko postanejo artefakt nesnovne kulturne dediščine, pod pogojem, da jim skupnost pripiše družbeno vrednost. Ali drugače povedano, če skupnost udeležencev izobraževanja prepozna vrednost nesnovne kulturne dediščine za družbo in ohranitev identitete.

Zbiranje znanja in virov učenja

Ko boste iskali znanje in vire učenja, morate imeti pred očmi, da je pomembna njihova kakovost. V svetu, kjer mrgoli informacij, morajo biti učni viri zanesljivi in preverljivi, da jih lahko uporabite.

Pomembno je, da mentorji/ice navedete primere in predlagate različne vire učenja, ki bi jih udeleženci utegnili uporabiti za preučevanje in ponazoritev izbranega artefakta nesnovne kulturne dediščine. Kljub vsemu pa so ustrezni viri učenja odvisni od teme in jezikovnih sposobnosti udeležencev izobraževanja. Vredni viri učenja so lahko znanstveni članki, a ti so preveč zapleteni, da bi jih lahko uporabili pri učenju tujega jezika. Posledično bi lahko bili dragoceni viri videoposnetki na YouTubeu, radijske oddaje, članki v dnevnem časopisju, revijah, oglasih, na spletnih straneh, predavanja TedX, arhivski dokumenti v mestnem ali nacionalnem arhivu, v zasebnih zbirkah itd. Viri učenja so tudi pogovori s pričami in njihovi spomini, pa naj bodo ti še tako krhki. Če bi se vaši udeleženci denimo odločili, da bodo preučevali pravice žensk in neenakost socialno kulturnih spolov v preteklosti, bi lahko bile tako imenovane ženske revije iz preteklosti dragocen vir za njihovo raziskovanje (naslovi, vsebina, oglasi, stereotipi).

Udeleženci bodo verjetno napisali zgodbo ali ustvarili StoryMap v svojem ali tujem jeziku. Če se bodo odločili, da bodo zgodbo prevajali, bodo potrebovali vašo pomoč. Zgodbe boste morali narediti preproste, uporabiti boste morali kratke stavke in preproste strukture. Morda boste morali spremeniti besedilo zgodbe ali strukturo zgodbe, da bi dosegli tudi učenje za jezikovne cilje. Ne pozabite, da bo pisanje zgodbe/pripovedi in spoznavanje izbranega artefakta nesnovne kulturne dediščine podlaga za učenje jezikovnega sistema (besedišče, morfologija, izgovorjava ter govorna dejanja, družbeni vzorci itd.).

Ustvarjanje zgodb in pripovedi

Starejši udeleženci bodo zbirali podatke in pripovedi o izbranem artefaktu nesnovne kulturne dediščine. Ker bodo morali ta proces strukturirati, predlagamo naslednjo matriko.

Naslov:

Država/regija/poreklo:

Lokacija:



Čas, obdobje: (kdaj se je dediščina pojavila in koliko časa je trajala?)

Vrsta nesnovne kulturne dediščine: (festival, kraj srečanja, ples, kulinarika, navade, običaji, lepo obnašanje, ideologija, identiteta, družina, lokalna skupnost itd.)

Opis in zgodovina: (družbena vrednost, ki jo skupnost udeležencev izobraževanja pripisuje artefaktu nesnovne kulturne dediščine. Zakaj velja za artefakt nesnovne kulturne dediščine?)

Stopnja pomembnosti: (lokalna, nacionalna, mednarodna)

Povezave do virov učenja: (knjige, članki, arhivski dokumenti, slike, videoposnetki)

Opozorilo: pred uporabo slik, videoposnetkov, člankov preverite avtorske pravice!

Digitalizacija učenja: spletni orodji *StoryMaps* in *Kahoot*

Nekatera orodja obstajajo na internetu, ki jih je mogoče uporabiti za digitalizacijo učne vsebine za starejše udeležence. V teh smernicah predstavljamo dve spletni orodji, ki ju lahko uporabite v študijskih skupinah, da udeležencem pomagata pridobiti znanje in se zabavati. Obe orodji je moč uporabiti med učnim procesom in na njegovem koncu.

ArcGIS StoryMaps

To spletno orodje se uporablja za pripovedovanje zgodb na temelju besedila, slik, zemljevidov itd. Vizualni elementi so lahko dodani v besedilo. Ti elementi pojasnijo podrobnosti zgodbe. Postavite jih lahko na desno, na levo, v sredino in/ali na konec besedila. Video in zvočne datoteke/povezave lahko dodate/vdelate, da bo vsebina bolj zanimiva in enostavnejša za predstavitev. Prav tako je mogoče vstaviti interaktivne zemljevide območij, o katerih govori zgodba.

Proces ustvarjanja zgodbe je nadvse preprost. Zgodbi je treba dati naslov, pridati sliko na naslovnici in besedilo. Obstaja veliko predlog in možnosti (za besedila, slike, videoposnetke, zemljevide, zvočne datoteke itd.), ki jih avtor lahko uporabi, da naredi zgodbo zanimivo in vizualno privlačno. Ko je zgodba končana, jo lahko mentorji/ice objavite na spletni strani z imenom avtorja/ice in s sliko na naslovnici. Na voljo so brezplačni posamezni računi za ArcGIS Storymaps: <https://storymaps.arcgis.com/>

Kahoot

To je spletna platforma za ustvarjanje iger o učnih vsebinah. Na spletni strani <https://kahoot.com/> lahko pripravite vprašanja z dvema do štirimi odgovori, med katerimi je moč izbirati. Samo en odgovor je lahko pravilen. Ko je igra ustvarjena, jo je mogoče projicirati na zaslon. Ko pritisnete »play«, se na zaslonu prikaže številka s povezavo do spletnega mesta. Vsak udeleženec se mora po telefonu povezati na to spletno stran (<https://kahoot.it/>) in vnesti številko igre. Ko udeleženci vnesejo številko igre, morajo izbrati



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



ime, ki jih bo predstavljalo v igri in se bo pokazalo na zaslonu (vzdevek). Ko so vsi udeleženci vključeni, lahko začnete z igro.

Udeleženci morajo na zaslonih telefona izbrati odgovor. Popolni odgovori so prikazani le na »glavnem« zaslonu (na zaslonu, na katerega je igra projicirana), udeleženci pa na svojih mobilnih napravah vidijo le obliko in barvo odgovorov. Udeleženci prejmejo točke za pravilen odgovor, za najhitrejši odgovor in za tri (ali več) pravilne odgovore zapored. Na koncu se pojavijo zmagovalne stopničke s tremi zmagovalnimi igralci, ki so dobili največ točk, pri čemer je prvi v središču pozornosti.

Kaj morate vedeti o evalvaciji

Obstaja več evalvacijskih testov, ki jih večina izobraževalcev pozna in jih tudi tekoče uporablja: večkratna izbira, pravilne-napačne trditve, esej, kratki odgovori, vrzeli za podajanje dopolnjevanje itd. Te in druge preizkuse je mogoče vključiti tudi v samoevalvacijo/samooocenjevanje.

Katerikoli izobraževalni program, njegove elemente in dimenzije je mogoče evalvirati, vendar ne pozabite, da se evalviranje vedno opravi z uporabnikom evalvacije v mislih. Evalvacija je drugačna, če se opravi za udeležence izobraževanja, mentorje, sofinancerje, ali, povedano drugače, evalvacija mora biti koristna za nekoga in imeti mora jasen namen. Zadeve je treba oceniti v skladu z določenimi nameni, s katerimi morajo biti razvijalci testov jasno seznanjeni.

Smiselno ocenjevanje mora meriti prispevek udeležencev in mentorjev, izobraževalni program in metode, predmete izobraževanja in nazadnje spremembe v vedenju udeležencev. Če povzamemo: merijo vplivnost in vpliv izobraževanja.

Evalvacija se lahko zgodi v vsakem trenutku izobraževanja. Na začetku (začetna evalvacija) ali na koncu (terminalna evalvacija). Lahko je povzetek, ki ponuja pregled opravljenega izobraževanja (sumativna evalvacija).

Evalvacija torej meri učinkovitost izvedenih elementov in razsežnosti izobraževanja. Poleg tega evalvacija pokaže, ali so bili cilji in cilji izobraževanja doseženi. Pomaga preoblikovati izobraževalni program, njegove vsebine in cilje ter uporabljene metode itd.

Kirkpatrickov evalvacijski model

Kirkpatrickov evalvacijski model ima štiri evalvacijske stopnje. Ker je model preprost, se zdi najprimernejši za evalvacijo izobraževalnih programov. Evalvacija se izvaja na štirih ravneh.

1. Najnižja stopnja evalvacije meri odziv udeležencev na izobraževanje, njihovo izkušnjo ali zadovoljstvo z opravljenim izobraževanjem. To nima veliko zveze z učenjem in pridobivanjem novega znanja in spretnosti. Meri zgolj raven zadovoljstva udeležencev, ki je



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



TIMELESS

odvisna od njihovih latentnih pričakovanj, odnosov, razpoloženja udeležencev in številnih drugih dejavnikov. Žal pa se to najnižnjo stopnjo evalvacije najpogosteje uporablja.

Testi Lickertove lestvice, če navedemo le ta primer takšnega testa, pokaže intenzivnost čustev udeležencev. Ti testi vsebujejo enako število pozitivnih in negativnih pozicij oziroma stališč.

Tako bi lahko petstopenjska Lickertova lestvica bila:

1. Se sploh ne strinjam
2. Se ne strinjam
3. Se niti strinjam niti ne strinjam
4. Se strinjam
5. Se zelo strinjam

2. Druga evalvacijska stopnja meri pridobljeno znanje in spretnosti in izboljšanje odnosa udeležencev. Ta raven evalvacije navadno sprva izmeri obstoječo uspešnost udeležencev, test se nato ponovi ob koncu izobraževanja. Razlika v uspešnosti izmeri vpliv izobraževanja. Takšni testi so pogosti v jezikovnem izobraževanju. Obravnavajo običajne teme in situacije, ki se jih je mogoče lotiti s precej preprostim ali kompleksnejšim jezikom. Udeleženci se denimo učijo opisati nesnovno kulturno dediščino v kratkih stavkih in preprostih besedah. Uporabljajo stavke brez diskurznihih označevalcev, ali pa dediščino opišejo bolj zapleteno in strukturirano ob koncu izobraževanja. V projektu Timeless bi udeleženci tako nesnovno kulturno dediščino lahko opisali na začetku izobraževanja in na koncu.

Začetna opredelitev in opis nesnovne kulturne dediščine

Ta kraj je nesnovna kulturna dediščina. Pesniki, pisatelji, umetniki, politiki so se tu srečali. Zmenjali so mnenja o številnih zadevah.

Končna opredelitev in opis nesnovne kulturne dediščine

Medtem ko je snovna kulturna dediščina določena z vrha kot dediščina zato, ker je lepa, ker je simbolne vrednosti, nesnovno kulturno dediščino določi skupnost, ki ji pripiše družbeno vrednost. Nesnovna kulturna dediščina je v zvezi s procesi in ne s proizvodi, do katerih procesi vodijo.

Ta kraj je predmet nesnovne kulturne dediščine. Opredelili so ga kot dediščino, pa ne zato, ker je lep, marveč, nasprotno, zaradi tega, kar se je tam dogajalo. Tam so se zbirali, razpravljali o družbenih rečeh in menjali mnenja ne le pesniki, pisatelji in drugi umetniki, ampak tudi nekateri vidni politiki itd.



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



TIMELESS

3. Sprememba v vedenju udeležencev, ki to, česar so se naučili prenesejo v življenje. Rutinske vsakodnevne socialne ali delovne situacije se z novo pridobljenim znanjem obogatijo. Spremembo vedenja lahko preizkusite z vprašanji kot so: Česa ste se naučili? Ste se naučili kaj, kar vam pomaga? Kar vam pomaga bolje živeti v družini...? Kako se je vaš odnos do vaših odraslih otrok sčasoma spremenil zaradi našega izobraževalnega programa?

4. Rezultati so cilj izvedenega izobraževanja. Zaradi izobraževanja je mogoče zasnovati nov izobraževalni program, organizirati nove družbene prakse, razviti projekt, odnos do teme se lahko spremeni, stereotipi se lahko ublažijo, pojavijo se lahko nova zanimanja, nastane knjiga. Za ponazoritev tega povejmo, da so udeleženci arhitekturnih programov na Slovenski univerzi za tretje življenjsko obdobje izvedli etnografsko-opisne raziskave, napisali in oblikovali *My personal Town Tours*, vodnik, ki vsebuje njihove prednostne poti po Ljubljani. Raziskovali so javne in pomenljive kraje za starejše, raziskovalne rezultate pa so predali javnosti in strokovnjakom.

Po programu filmske vzgoje so se udeleženci začeli zanimati za vizualno pismenost. Organizirali so okrogle mize, pisali scenarije, režirali, montirali filme, predstavili so svoje filme na festivalih, razstavah itd. Po drugi strani pa so udeleženci v novinarskem študijskem krožku napisali dvojezično knjižico *Kruh nekoč in danes*, ki vsebuje intervjuje z različnimi strokovnjaki in potrošniki kruha. Udeleženci v umetnostno-zgodovinskem študijskem krožku so napisali monografijo o neznanem, dotlej slabo dokumentiranem delu slovenskega slikarja itd. Udeleženci v zgodovinskem študijskem krožku so prispevali k temu, da so avstrijskim vojakom postavili spomenik v manjši vasi v Sloveniji.