



TIMELESS

Interpretacija kulture kot metoda neformalnega in informalnega učenja v izobraževanju odraslih

Multimodalni tečaj za izobraževalce

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



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."



UVODNI MODUL: Učenje tujih jezikov v kulturno vključujočih okoljih

1. Učenje tujih jezikov v medkulturnem okolju

Za starejše odrasle sta izobraževanje in usposabljanje ključnega pomena, saj jim razvijata temeljne spretnosti in znanje za participacijo v družbi in civilnem življenju. Poudariti velja, da je mnogim starejšim odraslim težko povezovati organizirano učenje z njihovimi dnevnimi nalogami in dejavnostmi. Še zmeraj so v veljavi tradicionalne metode poučevanja in učenja iz oči v oči, starejši odrasli pa nimajo enakih možnosti dostopanja do izobraževanja. V jezikovnem izobraževanju starejšim odraslim manjka stik s situacijami, v katerih je poznavanje jezika potrebno. Še več, odrasli učenci nimajo dostopa do kulture posameznega jezika.

V zadnjih letih je bilo veliko izobraževanja starejših odraslih, kajti "izobraževanje prispeva k ohranjanju kulturne dediščine, ustvarja nove priložnosti za učenje in nakazuje poti za izboljšanje dostopa do kulturne dediščine" (Digicult, 2003). Če izhajamo iz vrednosti evropske kulturne dediščine in evropske kulture, če izhajamo iz dejstva, da je dediščina lahko mehanizem vključevanja v družbo, lahko trdimo, da bo ta tečaj v spodbudo državljanom Evrope, da bolje spoznajo evropsko kulturno dediščino, se zanjo zavzamejo in hkrati uveljavljajo priporočila Evropskega leta kulturne dediščine.

Tečaj

Ta tečaj bo izobraževalcem omogočil, da razvijejo izobraževalne programe, ki bodo bolj pisani na kožo udeležencem, saj bodo temeljili na analizi njihovih potreb. Izobraževalci se bodo naučili, kako uporabljati kulturno in medkulturno gradivo za poučevanje tujih jezikov in hkratno učenje digitalnih spretnosti. Ta tečaj ponuja tudi priporočila o tem, kako ustvariti vključujoča učna okolja.

Tečaj bo izobraževalcem pomagal izboljšati strokovne kompetence za razvijanje jezikovnih in digitalnih zmožnosti svojih odraslih učencev, za sodelovanje teh v družbi in civilnem življenju. Pri tem bodo odrasli učenci usvojili vrednote, povezane s kulturno dediščino, izobraževalci pa se bodo seznanili z metodami interpretacije kulture, tj. metodami neformalnega in informalnega učenja. Izboljšali bodo svoje zmožnosti za razvoj učnega gradiva na področju poučevanja in učenja tujih jezikov, pri čemer bodo upoštevali različne kulture. Skozi ves tečaj se bodo izobraževalci učili o snovni in nesnovni kulturni dediščini ter o njuni motivacijski vlogi na področju učenja tujih jezikov. Spoznali bodo nova digitalna orodja in aplikacije za

svoje izobraževalne programe. Razvijali bodo digitalne spretnosti svojih odraslih učencev in podprli njihovo učenje.

2. Snovna in nesnovna kulturna dediščina

Kulturna dediščina je izraz načinov življenja posamezne skupnosti, ki se prenaša iz roda v rod in obsega navade, prakse, kraje, predmete, umetnostno izražanje in vrednote. Kulturna dediščina se udejanja ali kot snovna ali kot nesnovna kulturna dediščina (ICOMOS, 2002). Pri kulturni dediščini ne gre le za otipljive artefakte, kot se prepogosto misli, gre tudi za nesnovne značilnosti posameznih skupnosti ali družb, ki se skozi dolga leta prenašajo iz roda v rod. Kulturna dediščina zajema tudi elemente naravne dediščine, kot so pokrajine in biotska raznovrstnost.

Snovna in nesnovna kulturna dediščina

Ko govorimo o **snovni kulturni dediščini**, imamo v mislih, kar je snovno, kot so denimo spomeniki in stavbe ali predmeti in artefakti določene vrednosti, ki bi jih bilo dobro ohraniti za prihodnje čase. Snovna kulturna dediščina so tudi upodobitve kulture, materialne in fizične narave. Sem se uvrščajo predmeti, ki so predmet preučevanja z vidika arheologije, arhitekture, znanosti ali posameznih vrst tehnologije. Ti predmeti so pomembni za preučevanje zgodovine človeštva. Ponujajo osnovo za razmišljanje in potrjujejo vrednost teh predmetov. Ohranjanje teh predmetov je hkrati priznanje nuje, da ohranjamo preteklost in predmete, ki utelešajo njeno zgodbo.



Nesnovna kulturna dediščina pa vključuje tradicije, različne umetnostne zvrsti, kulturne prireditve, praznovanja in obrede, kakor tudi znanje. Navadno govorimo o kulturi, ki smo jo podedovali, ali kulturni prtljagi naših družb, tisti prtljagi torej, ki se prenaša iz roda v rod. Nesnovna kulturna dediščina obsega najrazličnejša področja, kot so hrana, glasba, obrti, zdravilstvo. Nesnovna kulturna dediščina obsega tudi znanje, prakse in spretnosti.



Viri:

- Fiona Hamilton - Trawlwulwuy Heritage Officer, Writer, Artist, Cultural Producer, Violence Educator, Ethicist and Activist. Fiona lives on Country in Tasmania.
- Ann Marie Sullivan, Cultural Heritage & New Media: A Future for the Past, 15 J. MARSHALL REV.
<https://repository.jmls.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1392&context=ripl>

Kaj vam pomeni izraz nesnovna kulturna dediščina?



Vir: <https://www.youtube.com/watch?v=2phs0pQlgWU>

3. Zakaj se učijo starejši odrasli?

Ni enotnega odgovora na to vprašanje. Starejši odrasli se učijo za svoje osebno življenje in življenje v družbi, razlogi za to so različni. Izobraževanje odraslih je dobro za:

- Osebnostno rast
- Zdravje
- Širjenje znanja, spretnosti in kompetenc
- Boljšanje samozavesti
- Gradnjo družbenih vezi in družbene trdnosti
- Boljšanje proizvodnosti

Izobraževanje odraslih pomembno prispeva k družbenemu in ekonomskemu razvoju. Izobraževanje odraslih je tudi obča človekova pravica. Človek ima pravico, da deluje in si postavlja cilje ne glede na življenjsko obdobje.

O vseživljenjskem učenju OECD piše takole: "Gre za učenje, za osebno rast in družbeni razvoj v vseh oblikah in v vseh kontekstih, pa naj gre za formalne kontekste, kot so šolanje, poklicno izobraževanje, terciarno izobraževanje ali izobraževanje odraslih oziroma za ustanove na teh področjih, ali pa gre za informalno učenje, denimo doma, na delu ali v lokalni skupnosti. Gre za sistemsko delovanje na vseh ravneh znanja in spretnosti, ki jih človek mora usvojiti ne glede na to, koliko je star. OECD poudarja, da je treba motivirati otroke v ranem obdobju za učenje skozi vse življenje. Učiti se morajo tudi odrasli, zaposleni in iskalci zaposlitve, kajti ti morajo izboljšati svoje spretnosti ali se ponovno vključiti v izobraževanje. Njim mora biti dana možnost, da to storijo." (OECD, 1996).

Pomembno je, da vemo, kako pomembna je vloga izobraževalcev za učenje starejših odraslih. Izobraževalci odraslih vzpostavljajo različna razmerja s svojimi odraslimi učenci in različno obvladujejo procese njihovega učenja.



Oglejte si to interaktivno predstavitev o tipih izobraževalcev odraslih (kliknite na gumb za predvajanje ali sledite povezavi: <https://prezi.com/i/4npadon1lzlf/role-of-the-adult-educator-pptx/>)

Zakaj multimodalno učenje?

Multimodalno učenje "pomeni spremenjen pogled na poučevanje in učenje. Gre za ponoven razmislek in za preoblikovanje izobraževalnega okolja in učnih izkušenj."

(Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines, D.

Randy Garrison, Norman D. Vaughan:

2008). Multimodalno učenje, ki ga

uveljavljamo v tem tečaju, zagotavlja izobraževalcem uporabo inovativnih

strategij izobraževanja in usposabljanja. Ponuja metode in gradivo za delo s starejšimi odraslimi. Izobraževalci odraslih se bodo naučili, kako uporabljati učno gradivo, povezano s kulturo in dediščino, in kako to gradivo prilagoditi potrebam odraslih učencev.



Tečaj je osredotočen na podporo izobraževalcem pri uporabi digitalnih orodij pri njihovem delu. Tečaj omogoča odraslim učencem, da se "učijo z delovanjem", pri tem pa usvojijo

podatke o snovni in nesnovni dediščini ter zberejo podatke o očem skriti kulturni dediščini v njihovih skupnostih.

Strokovne kompetence in digitalne spretnosti izobraževalcev odraslih se bodo izboljšale. Izobraževalci bodo bolj samozavestni pri delu z odraslimi učenci. Izobraževalci bodo ustvarili bolj inkluzivno učno okolje, pri čemer bodo uporabili gradivo o kulturni dediščini in vire kulturne dediščine v njihovi skupnosti, vse to pa bodo uporabili za poučevanje tujih jezikov.

Vloga kulture in učenja tujih jezikov

Kako se posamezni jezik povezuje s kulturami okolja, v katerem ga govorijo? Ali je za učenje tujega jezika pomembno poznati tudi kulturo, ki je z njim povezana? Nekateri pravijo, da ja, da je potrebno poznati nekatere vidike socialnega vedenja v posamezni kulturi in v povezavi z jezikom.

Oglejte si naslednjo predstavitev dr. Turnerjeve in preberite članek, ki ga je napisal dr. Nguyen:



Viri:

- <https://www.youtube.com/watch?v=IRpHXFKZKac>
- <http://www.readingmatrix.com/files/16-lm7civ98.pdf>

4. Ključni dejavniki kakovostnega izobraževanja

Pomembni so naslednji elementi za zagotavljanje kakovostnega izobraževanja odraslih:

-  Kakovost učnega okolja
-  Učenje, ki ustreza posameznemu odraslemu učencu
-  Kakovost mentorja
-  Kakovost izobraževalne organizacije, izobraževalnih politik itd.

V izobraževanju odraslih pogosto naletimo na jezikovno izobraževanje. Starejši odrasli se učijo jezika znotraj različnih programov, pa tudi v programih, ki so v celoti namenjeni učenju tujih jezikov. Jezika se lahko učijo tudi tako, da se potopijo v "jezikovno kopel". Ker so današnje družbe večkulturne in večjezične, je pomembno, da se učimo tujih jezikov.



"Udeležba odraslih v izobraževanju in usposabljanju je še zmeraj premajhna" (European Commission, 2006). Glede na poročila komisije se starejši odrasli srečujejo z nekaterimi ovirami pri vključevanju v izobraževanje: previsoke zahteve, izobraževanje je drago, metode niso ustrezne, podpora in usmerjanje, ki so ju deležni, sta neustrezna ipd. Ovira je tudi življenjska situacija, v kateri so posamezniki in

njihove družine. Ovira jih družbeno okolje, ki jih ne podpira. Nimajo dovolj samozavesti pri učenju ali niso dovolj motivirani, kar je pogosto v povezavi z njihovim predhodnim neuspešnim šolanjem. Pogosto jih ovira pomanjkanje časa zaradi dela ali potreb družine, pomanjkanje zavesti o pomenu izobraževanja in motiviranosti za učenje, kajti učenje ni dovolj cenjeno ali nagrajeno in tako ne vedo, zakaj bi se učili. Ovira jih tudi pomanjkanje sredstev za izobraževanje. Spoprijemanje s temi ovirami za njihovo udeležbo v izobraževanju in usposabljanju je mogoče tako, da se izobraževanje in usposabljanje odzivata na njihove potrebe. Pomaga tudi, da nekatere programe naredimo bolj prožne (jih razbijemo na krajše module in enote). Pomaga, če starejšim odraslim ponudimo različne učne modele, kot so izobraževanje na daljavo ipd. Dobro je, če imajo starejši odrasli na razpolago različne storitve, kot so poklicno usmerjanje in priznavanje spretnosti, ki so jih pridobili v neformalnih in informalnih učnih kontekstih (Eurydice, 2011).

IKT je zelo pomembna za starejše odrasle

Ta tehnologija ponuja številne priložnosti in koristi odraslim učencem, vendar moramo bolje spoznati razmerje med odraslimi učenci in njihovo uporabo IKT. IKT mora biti prilagojena njihovim značilnostim in potrebam.



5. Reference

<http://www.readingmatrix.com/files/16-lm7civ98.pdf>

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

<http://designonline.org.au/>

<https://eur-lex.europa.eu/>

Ana Tuşa, Claudiu Sorin Voinia, Dănuţ Dumitru Dumitraşcu. "Comparative Analysis For The Implementation Of The Concept: Lifelong Learning In Places Like France, Germany, Finland, Romania", Balkan Region Conference on Engineering and Business Education, 2014

<https://moam.info/>

www.facetpublishing.co.uk

www.ijarem.org

books.google.co.uk

www.euromontana.org

www.gu.se

Fiona Hamilton - Trawlwulwuy Heritage Officer, Writer, Artist, Cultural Producer, Violence Educator, Ethicist and Activist. Fiona lives on Country in Tasmania.

<https://repository.jmls.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1392&context=ripl>

MODUL 1: Razvoj kulture vključujočega učenja

1. Učenje starejših odraslih: razvoj inkluzivne učne kulture

Tradicionalni načini učenja, kakršne uporabljamo pri mladih, vnaprej določen učni načrt in metode učenja, pogosto ne zadostujejo pri odraslih učencih.

Starejši odrasli se učijo na temelju izkušenj, ki so jih pridobivali skozi vse življenje, odvisno od njihovega izobraževalnega in kulturnega zaledja, osebnih vrednot in pod vplivom stereotipov o učenju v starosti. Tako morajo izobraževalci uporabljati **celostni pristop** k učenju starejših odraslih. Učenje starejših odraslih naj izboljša njihovo avtonomnost, prožnost, sproščenost, naj poteka v inkluzivnem izobraževalnem okolju in na temelju analiziranih potreb.

Nacionalni inštitut za izobraževanje in delo (National Learning and Work Institute, Anglija in Wales) navaja naslednje mite oziroma nepreverjene resnice o starejših odraslih in njihovem učenju¹:

Mit 1: Starejših odraslih učenje ne zanima

Statistično gledano se starejši odrasli manj vpisujejo v tečaje ali se manj avtonomno učijo, manj sodelujejo v multimodalnem učenju v primerjavi z mladimi. To ne pomeni, da si ne želijo naučiti se novih stvari.

Starejši odrasli se želijo učiti, vendar na drugačne načine in tistega, kar jim je bolj všeč. Bolj jim je všeč tisto, kar je na trgu dosegljivo. Nekateri bi se radi priključili učnim skupinam, drugi spet se raje učijo samostojno iz knjig, televizijskih dokumentarnih filmov, člankov v revijah, iz radijskih oddaj ali po spletu.

Mit 2: Starejši odrasli se ne želijo učiti novih stvari

Obstoja splošno veljaven stereotip, da starejši odrasli živijo v preteklosti, vendar obstajajo dokazi, da si starejši odrasli želijo učiti se novih stvari zato, da ohranjajo mentalno prožnost, da se bolje spoprimejo s težavami in izzivi, da navežejo prijateljske stike ali da počnejo kaj novega v prostem času, ki ga imajo na voljo po upokojitvi.

Mit 3: Starejši odrasli se niso zmožni učiti se novih stvari

Obstojajo trditve, da se s staranjem tudi možganske funkcije upočasnijo. Vendarle pa so številne raziskave pokazale, da bolj kot uporabljamo mentalne zmožnosti – ne glede na starost – bolj jih ohranjamo. Če zaposlujemo možgane, če se učimo novih reči, rešujemo križanke, igramo karte ali besedne igre ipd., ima to enako pozitiven učinek na nas kot razgibavanje mišic na naše telo (slabšalni stereotip).

2. Glavni koncepti in terminologija

Učenje ni le pridobivanje nekaterih spretnosti in kompetenc za strokovni razvoj ali razvoj poklicne poti in razvoj odnosa do dela. Pomaga nam tudi izboljšati življenje in dobro počutje. Na ta način starejši odrasli pridobijo mentalne in emocionalne dražljaje, ki jih potrebujejo.

¹https://www.learningandwork.org.uk/sites/niace_en/files/resources/A%20guide%20for%20activity%20coordinators%20and%20care%20staff.pdf

Geragogika²

Geragogika se povezuje s konceptom starejših odraslih. Včasih srečamo tudi izraz "izobraževalna gerontologija". Geragogika raziskuje izobraževalne potrebe starejših odraslih.

V teoriji geragogiko razlagajo, kakor sledi:

- Učne dejavnosti za starejše odrasle, ki podpirajo njihovo samouresničenje, jim pomagajo vzdrževati družbene vezi in krepiti dobro počutje ter razvijati spretnosti.
- Učne strategije in predvsem učne dejavnosti, ki starejšim odraslim pomagajo, da ostanejo aktivni.

Koncept geragogike širi trditev, da učenje v poznejših letih življenja vpliva na družbene spremembe, lajša predsodke, prepričanja o starejših odraslih in spreminja življenjske navade na poti v dejavno staranje.

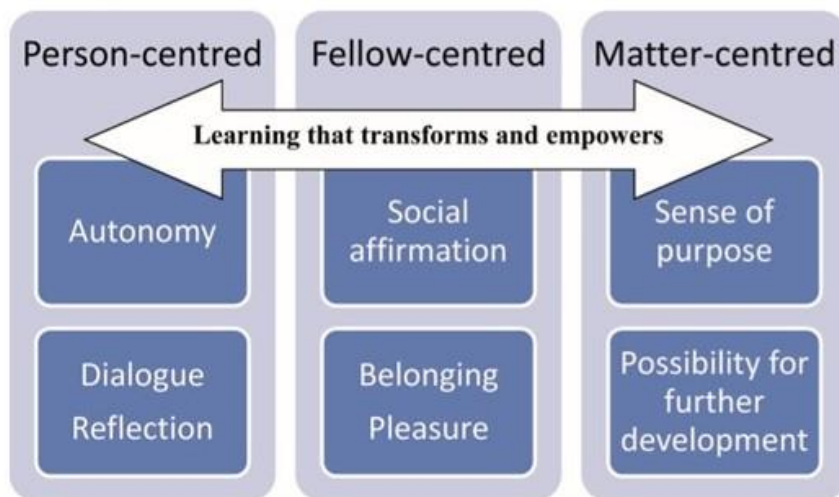
Namen geragogike in učenja v poznejših letih je predstaviti možnosti, ki jih imajo starejši odrasli za doseganje večjega nadzora nad svojim življenjem in avtonomnosti ter samozadostnosti pri vsakdanjih opravilih. Starejši odrasli naj bi tudi bili bolj zadovoljni in bolj neodvisni.

Zaradi posebnosti odraslih učencev v geragogiki poudarjamo naslednje:

- učenje, osredotočeno na posameznika (razvoj ali ohranjanje mentalnih in telesnih zmožnosti, doseganje zadovoljstva z življenjem, delovanje in opravljanje pomenljivih dejavnosti),
- učenje, osredotočeno na druge (družbena odgovornost, zavzetost in pozornost),
- učenje, osredotočeno na vsebino (spoprijemanje z novimi izzivi in težavami na področjih, ki so posamezniku pomembna).

Teoretični okvir kritične geragogike povzet po Creech, A., & Hallam, S., 2014. Kritična geragogika: Okvir za lajšanje učenja starejših odraslih na področju skupnostne glasbe (*London Review of Education*):

²https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1507483/1/Creech_Hallam_2014_London_Review_of_Education_Critical_Geragogy.pdf



Viri: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1160345.pdf> in
[https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1507483/1/Creech Hallam 2014 London Review of Education Critical Geragogy.pdf](https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1507483/1/Creech_Hallam_2014_London_Review_of_Education_Critical_Geragogy.pdf)

Učni kontekst spremeni vlogo izobraževalcev odraslih, kajti izobraževalci morajo sodelovati s svojimi odraslimi učenci, krepi njihovo vključevanje v družbo in občutek pripadnosti skupnosti. Tako učne metode vključujejo dejavno uporabo dialoga, metodo diskusije in metodo refleksije, pa tudi opolnomočenje za izražanje mnenj in stališč. To krepi občutek varnosti pri odraslih učencih in pridobivanju učnih izkušenj.

Celostno učenje

Koncept celostnega učenja je med prvimi opredelil Ron Miller, in sicer kot "filozofijo izobraževanja, utemeljeno na premisi, da vsak človek odkrije svojo identiteto, svoj pomen in svoj namen v življenju, in sicer skozi povezave s skupnostjo, s svetom narave in ob upoštevanju humanitarnih vrednot, kot so sočutje in mir. Celostno izobraževanje in učenje v človeku sprožita intrinzično spoštovanje do življenja in strastno slo po učenju"³.

Tako holistično učenje krepi naravno vedoželjnost. Povezano je z razvojem individualnih, intelektualnih, čustvenih, umetnostnih, ustvarjalnih in duhovnih zmožnosti.

S celostnim izobraževanjem poskušamo spodbuditi refleksijo in ne preprostega memoriranja dejstev in podob. Izobraževalci lahko uporabljajo izkušnje iz resničnega življenja, tekoče dogodke, različne oblike vizualne in pripovedne umetnosti ter druge naravne vire znanja, ki nadomestijo podatke v tiskanih učbenikih.

³ <http://www.schoolaroundus.org/holisticeducation>

Inkluzivno izobraževanje

Namen inkluzivnega izobraževanja je predvsem ustvariti in vzdrževati učno okolje, v katerem so učenci kar se da odprti za nove ideje in poglede, kjer imajo občutek, da jih izobraževalec in vrstniki spoštujejo.

UNESCO trdi, da je inkluzivno izobraževanje "proces, s katerim se odzivamo na raznolike potrebe učencev, in sicer tako, da spodbujamo njihovo sodelovanje v učenju, kulturah in skupnostih ter zmanjšamo njihovo izključenost iz izobraževanja in znotraj izobraževanja."⁴



"Načini inkluzivnega izobraževanja in izobraževalna okolja seboljšajo pod pogojem, da so zadovoljene potrebe slehernega učenca in da ima sleherni učenec možnost, da uspe." – Clementina Acedo, direktorica, UNESCO – International Bureau of Education

Na ta način inkluzivno izobraževanje spoštuje telesne, kognitivne, učne, družbene, čustvene raznolikosti učencev, omogoča njihovo participacijo in upošteva vrsto njihovih potreb in prednostnih želja.

Inkluzivno učenje je osredotočeno na kulturno raznolikost in razlike, ki jih velja prepoznati ter izkušnje učencev v izobraževalnem procesu. Tako se krepi vedoželjnost učencev in se preprašuje stereotipe ter premošča težave, ki lahko negativno vplivajo na razumevanje pomena inkluzije in delovanja učencev.

3. Teoretsko ozadje

Pomen inkluzivnosti za odrasle učence

National Institute of Adult Continuing Education (NIACE), VB, opredeli koristi, ki jih starejši odrasli imajo od učenja⁵:

- ❖ boljša zadovoljstvo z življenjem in krepi samozavest,
- ❖ tisti, ki se učijo, povedo, da so sami s seboj bolj zadovoljni,
- ❖ boljša neodvisnost in nadzor nad lastnim življenjem ter ponuja alternativne oblike življenja,
- ❖ zmanjša občutek odvisnosti od drugih,
- ❖ poveča moč in zmožnost spoprijemanja s težavami vsakdanjega življenja,

⁴http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/Policy_Dialogue/48th_ICE/Press_Kit/Interview_Clementina_Eng13Nov.pdf

⁵https://www.learningandwork.org.uk/sites/niace_en/files/resources/A%20guide%20for%20activity%20coordinators%20and%20care%20staff.pdf

- ❖ zmanjša občutke žalosti in vpliva na demenco,
- ❖ poveča pripravljenost za sodelovanje v vsakdanjih dejavnostih.

Učenje pomaga starejšim odraslim, da izboljšajo kakovost svojega življenja, zmanjšajo občutek socialne izolacije, izboljšajo svoje telesno in duševno zdravje. Razen tega je učenje starejših odraslih koristno tudi za njihovo družino, svoje in prijatelje.

Rezultati študije o najbolj priljubljenih učnih stilih pridobljenih na vzorcu 172-ih starejših odraslih (Janet E. Truluck, Bradley C. Courtenay D. A.: "LEARNING STYLE PREFERENCES AMONG OLDER ADULTS") kažejo, da so starejši odrasli razmeroma enakomerno razpršeni po Kolbovem seznamu učnih stilov (Kolb: Learning Style Inventory – Accommodator, Assimilator, and Diverger, 1985). Manj starejših odraslih je izbralo stil, kjer se učenje povezuje z razmišljanjem in delovanjem hkrati. Poleg tega je študija pokazala naslednje:

- ✓ v starostni skupini od 55–65 let je večina izbrala učni stil, ki povezuje čustva in delovanje,
- ✓ v starostni skupini 66–74 let je večina izbrala učenje s čustvi in gledanjem,
- ✓ odrasli učenci nad 75 let so izbrali učenje z razmišljanjem in gledanjem.

Rezultati študije kažejo, da bolj ko odrasli učenci napredujejo v letih, bolj so razmišljujoči in si želijo stvari bolj opazovati kot jih početi.

Izobraževalne prakse odraslih učencev imajo različne družbene funkcije. Glede na to, kar trdi Arts Council England, VB (www.artscouncil.org.uk), ugotavljamo, da je 76 % starejših odraslih mnenja, da jih umetnost in kultura razvedrita in sta za njih pomembni.



V videoposnetku Zgubljen brez – umetnost in kultura za starejše odrasle ("Lost without it" – Arts and culture for older people) starejši odrasli pripovedujejo, kako je učenje spremenilo njihovo življenje.

Vir: <https://www.youtube.com/watch?v=eUISzt7GDKU>

Odrasli in starejši odrasli se lahko vključijo v različne dejavnosti utemeljene na kulturi in družbenih dejavnostih, kot sledi:

- ✚ **Glasbene dejavnosti in skupno branje romanov in poezije** – učenje glasbenega inštrumenta ali petje v zboru odraslim učencem pomagajo, da ostanejo vključeni v

skupnost in ohranjajo prijateljstva. Glasba in skupno branje lahko izboljšata duševno zdravje in lahko pomagata vzdrževati komunikacijo z drugimi. Odrasli učenci pogosto prevzamejo glasbeno spremljavo na dobrodelnih prireditvah ali pa obiskujejo vrstnike, ki so iz različnih razlogov zgolj doma ali v institucionalnem varstvu.

-  **Umetnost in obrti** – sem se uvrščajo lepe umetnosti, slikanje akvarelov ali pastelov, fotografiranje, izdelovanje voščilnic, šivanje, keramika, poslikava stekla, vrtnarjenje ipd. Umetnost in obrti lahko pomagajo odraslim učencem pri uporabi ročnih spretnosti, ohranjajo fino motoriko in koordiniranost rok z očmi.
-  **Digitalna fotografija** – gre za ustvarjalne dejavnosti ob pomoči spretnosti IKT in ob pomoči opreme, ki odraslim učencem omogoča, da naredijo zapis različnih družinskih ali skupnostnih dogodkov. Odrasli učenci se učijo, kako naložiti slike na svoj pametni telefon ali namizni računalnik, kar jim odpira pot v skupine na spletu ali v družbena omrežja. To jim omogoča tudi, da slike predstavijo vrstnikom ali družini po elektronski pošti ali s pomočjo drugih spletnih sodelovalnih orodij. Razen tega, starejši odrasli lahko o slikah razpravljajo s svojimi vrstniki, kar vpliva na njihove komunikacijske zmožnosti, predstavitvene zmožnosti in zmožnosti kritičnega mišljenja. Vse to vpliva na premoščanje samotnosti in socialne izolacije.
-  **Ples** – telesne dejavnosti ob glasbi in plesu dajejo starejšim odraslim občutek, da so družbeno dejavni in povezani z vrstniki. To tudi boljša njihove telesne dejavnosti, motorične spretnosti, daje jim občutek, da lahko zaupajo in se ob tem dobro počutijo.

Dosežki starejših odraslih se predstavijo javnosti v obliki koncertov, razstav in drugih prireditev, ki pokažejo njihovo delo. Njihovo delo je tako na ogled članom družine, sosedom, ljudem iz lokalne skupnosti in širšemu občinstvu. To naredi, da so starejši odrasli družbeno dejavni in da se počutijo "močno živeča" družbena skupina.

Ustvarjanje inkluzivnega učnega okolja

Nekaj napotkov o tem, kako lahko izobraževalci odraslih ustvarijo takšno okolje:

- ✓ **Lahko vključijo raznoliko učno vsebino, gradivo in zamisli.** Predstavijo lahko različne primere dobre prakse, jezikovne vaje, socio-kulturna okolja in podobe, ki odslikavajo raznolikost ljudi; odrasle učence spodbujajo, da kritično razmišljajo o načelih, ki se nanašajo na zgodovino, literaturo ali umetnost.
- ✓ **Lahko uveljavijo temeljna načela za vzpostavljanje interakcije med odraslimi učenci, pri čemer je ta utemeljena na medsebojnem spoštovanju.** Vzpostavijo strukturo in pravila, znotraj katerih bo prihajalo do izmenjave zamisli, kjer bodo postavljena

vprašanja in se bodo zbirali odgovori ob spoštovanju mnenj in vprašanj, ki jih prispevajo drugi;

- ✓ **Kolikor se le da dobro spoznajo svoje odrasle učence**, njihove poglede, mnenja, zmožnosti, zaledje in izkušnje, pa tudi zamisli, ki jih prispevajo v izobraževalni program;
- ✓ **Pozitivno se odzivajo na vprašanja, mnenja, pripombe drugih odraslih učencev**. Če je potrebno, se odzivajo verbalno ali neverbalno na to, kar so odrasli učenci povedali in tako krepijo sodelovanje, odrasle učence pa spodbujajo, da razmišljajo natančneje in kritično;
- ✓ **Lahko okrepijo mnenja**. Odrasle učence spodbudijo, da razmišljajo glasno, da postavljajo vprašanja in da skupaj iščejo zamisli ter ustvarjajo skupna mnenja, ki so drugačna od mnenja izobraževalca;
- ✓ **Lahko ustvarjajo okolje, ki odrasle učence spodbuja, da delajo napake**, uporabljajo nepravilne odgovore, odkrivajo, kako posameznik misli in kako se uči cela skupina, odkrivajo njihove različne načine, ki vodijo k pravim odgovorom; spodbujajo poglobljeno učenje. Odgovorov, ki so na prvi pogled napačni, ne zavračajo, kajti ti odgovori lahko privedejo do skupnega razumevanja in opozorijo na različne miselne poti.

Za ustvarjanje inkluzivnega učnega okolja za starejše odrasle, izobraževalci lahko:

- *Uporabijo življenjske izkušnje odraslih učencev* – vsak odrasel človek ima svoje dobro razvite učne strategije in je motiviran za učenje. Strategije je uporabljal skozi življenje. Izobraževalci lahko te strategije uporabijo za to, da ustvarijo varno učno okolje, kjer starejši odrasli lahko eksperimentirajo in izmenjajo med seboj osebne zgodbe.
- *Cenijo različne učne stile* – starejši odrasli imajo dobro razvite učne vzorce in izobraževalci se jim morajo prilagajati. Starejši odrasli imajo pogosto raje analitično učenje in predstavitev teoretičnega znanja, pri tujih jezikih pa slovnico. Potrebujejo čas za to, da se lahko prilagodijo spontanim ustnim praksam in medsebojnim izmenjavam. Raziskava⁶ (Postovsky, 1974; Winitz, 1981; J. Gary in N. Gary, 1981) je pokazala, da so učinkoviti programi jezikovnega učenja tisti programi, ki ponujajo zanimivo in tudi razumljivo sporočilo, upočasnen govor in so hkrati osredotočeni na razvoj spretnosti poslušanja. Takšni programi omogočajo odraslim učencem, da delajo napake in odrasle učence spodbujajo, da uporabljajo neverbalni jezik v učni skupini. Na ta način se ustvari inkluzivno učno okolje v podporo starejšim odraslim.
- *Prepoznajo težave, s katerimi se srečujejo starejši odrasli* – dokaj običajne težave so težave njihovega osebnega življenja, kronične bolezni, zdravstvene težave in včasih

⁶ <http://www.language-learning-advisor.com/age-and-language-learning.html> & <https://www.ericdigests.org/pre-927/older.htm>

tudi duševne motnje, izguba sluha, pešanje vida itd. Tako je treba učno okolje prilagoditi starejšim odraslim – gre za mešanico slušnih vaj in vizualnih predstavitev novega gradiva, gre za dobro osvetlitev prostora, odpravo zunanjih zvokov in šumov itd. Težave so lahko tudi z občutkom osamljenosti in družbene izolacije, odrasli učenci se tedaj umaknejo in nočejo sodelovati v skupinskih dejavnostih ali pa se dogaja ravno nasprotno in poskušajo nadvladati pogovor, ko dejavnosti povezujejo posameznika z drugimi ljudmi in z zunanjim svetom.

- *Gradijo zaupanje pri odraslih učencih in jim pomagajo, da so ti lahko uspešni* – starejši odrasli imajo običajno svoje preizkušene poti, ki so se izkazale za dobre na njihovi poklicni poti. Tako so pogosto občutljivi za popravo napak, še posebej če je izobraževalec mlajši. Napake so lahko moteče in zaradi njih se odrasli učenec lahko umakne iz skupnih dejavnosti. V ta namen morajo izobraževalci ohraniti pozitiven odnos do svojih odraslih učencev, starejše odrasle morajo spodbujati in osredotočiti se morajo na njihov napredek, pa čeprav majhen.

4. Literatura in reference

- Strategies for Inclusive Teaching –
<https://teachingcenter.wustl.edu/resources/inclusive-teaching-learning/strategies-for-inclusive-teaching/>
- The inclusive learning and teaching handbook –
https://www.sheffield.ac.uk/polopoly_fs/1.189891/file/The-inclusive-learning-and-teaching-handbook.pdf
- How to maximise the language learning of senior learners –
<https://www.teachingenglish.org.uk/article/how-maximise-language-learning-senior-learners>
- Building inclusivity: engagement, community and belonging in the classroom. Rowena Arshad OBE, University of Edinburgh – <https://vimeo.com/68302155>
- Examples of Active Learning Activities –
https://www.queensu.ca/teachingandlearning/modules/active/12_examples_of_active_learning_activities.html
- Doing digital inclusion with the most excluded: Older People –
https://www.goodthingsfoundation.org/sites/default/files/research-publications/older_people_handbook_0.pdf
- The GIRDA project (Gameplay for Inspiring Digital Adoption) addresses the problem of reluctance amongst many older people to engage with digital products –
<http://www.girda.eu/>

5. Praktične dejavnosti

Skupinsko branje besedila

Učni cilji:

- V pomoč odraslim učencem pri uporabi njihovega ali tujega jezika, pri branju in uporabi komunikacijskih spretnosti
- Za urjenje spomina
- Za spodbujanje interakcije starejših odraslih in njihovih vrstnikov ob izmenjavi mnenj in pogledov
- Za spodbujanje starejših odraslih, da uporabijo nove vidike, nove poglede na romane in na poezijo, ki jih že poznajo

Trajanje: 45–60 minut

Izobraževalne metode:

- Individualno delo z izbranim besedilom ali delom besedila
- Skupinska diskusijska metoda
- Medsebojne izmenjave
- Izmenjava misli in pogledov

Dejavnost:

1. Izobraževalec izbere besedilo ali del besedila dobro poznanega romana ali pesmi. Po potrebi daljše besedilo razbije na več krajših in ga uporablja za različne vaje ponavljanja.
2. Izobraževalec razdeli besedilo na stavke/odlomke, odvisno od števila odraslih učencev. Zaporedje stavkov ali odlomkov se ravna po številu odraslih učencev in je vnaprej zapisano.
3. Izobraževalec razdeli besedilo/odlomke odraslim učencem. Vsak odrasli učenec dobi EN stavek/odlomek besedila.
4. Odrasli učenci imajo 10 minut časa, da si besedilo ogledajo in se pripravijo na glasno branje.
5. Odrasli učenci preberejo svoj stavek/odlomek po vnaprej zapisanem zaporedju. Med branjem naj si odrasli učenci ne delajo zapiskov, raje naj si poskušajo zapomniti čim več iz besedila, ki ga berejo njihovi vrstniki.
6. Ko je tako vse besedilo prebrano, izobraževalec odrasle učence razpostavi v skupine po tri ali štiri. Vsaka skupina ima od 10–15 minut časa, da obnovi celotno besedilo, pri tem pa ne uporablja zapisanega besedila in ne sprašuje predstavnikov drugih

podskupin o besedilu. Odrasle učence izobraževalec spodbuja, da uporabljajo svoje besede, ko poskušajo obnoviti besedilo.

Izobraževalec lahko pripravi tudi slikovne kartice z risbami ali fotografijami, ki se nanašajo na besedilo. Tako odraslim učencem olajša delo pri obnovitvi celotnega besedila.

7. Odrasli učenci poročajo celotni skupini, razpravljajo o besedilu, možna vprašanja za diskusijo so naslednja:
- Kaj se dogaja v tem besedilu?
 - Kaj je vam v tem besedilu pomembno?
 - Ali obstoja povezava med vašim življenjem in besedilom?
 - Kaj je najpomembnejše sporočilo v besedilu?
 - Ali bi v zgodbi ali besedilu kaj spremenili, in če da, kaj bi to bilo? Kako bi popravek vplival na besedilo?

Analiza fotografij

Učni cilji:

- Pomoč odraslim učencem in urjenju spretnosti sporazumevanja v njihovem ali tujem jeziku
- Spodbujanje odraslih učencev, da urijo spominske spretnosti
- Spodbujanje starejših odraslih, da sodelujejo z vrstniki, tako da izmenjajo mnenja in poglede
- Omogočanje vaje za pridobivanje digitalnih spretnosti

Trajanje: 45–60 minut

Izobraževalne metode:

- Individualno delo – fotografiranje na določeno temo
- Postavljanje vprašanj
- Skupinska diskusijska metoda
- Medsebojna izmenjava
- Izmenjava zamisli in pogledov
- Obdelava digitalnih podob

Dejavnost:

- Izobraževalec postavi temo, kjer naj bi vsak odrasli učenec izbral ENO digitalno fotografijo (*pripravljalna dejavnost*).
- Odrasli učenec pokaže fotografijo celotni skupini, a je ne razloži.

3. Skupina je razdeljena v pare in vsak odrasli učenec vzame svojo fotografijo.
4. V paru ima vsak odrasli učenec 2 minuti, da fotografijo predstavi vrstniku in da mu razloži, kako se fotografija nanaša na posamezno temo. Naloga vrstnika je, da si zapomni čim več iz sosedove razlage. Vprašanj ne sme postavljati, ne sme si delati zapiskov in ne sme zaprositi za ponovitev. Ko sta oba v paru predstavila svoji fotografiji, lahko vsak od njiju postavi DVE vprašanji, da dobi pojasnilo ali potrditev glede fotografije.
5. Potem ko so fotografije predstavili v parih, se odrasli učenci vrnejo v skupino. Vsak odrasli učenec razloži fotografijo svojega sosedu in pove, kako se ta povezuje s temo. Med predstavitvijo lastnik fotografije ne sme popravljati sosedu ali ga dopolnjevati.
6. Ko so odrasli učenci že predstavili vse fotografije, lastniki fotografij lahko dodajo pojasnila.
7. Izobraževalec vodi skupinsko diskusijo o tem, kako so se odrasli učenci lotili naloge. Pri tem lahko postavlja naslednja vprašanja:
 - a. Kako je prišlo do tega, da ste se odločili narediti prav to fotografijo?
 - b. Ste koga prosili za nasvet?
 - c. Vam je kdo pomagal posneti fotografijo?
 - d. Kaj mislite o izboru teme in kako se ta povezuje z vašim življenjem?
 - e. Kaj je bilo najtežje pri snemanju fotografije?
 - f. Kaj je bilo najtežje pri predstavitvi fotografije vašemu sosedu?
 - g. V čem je bila največja težava, ko ste fotografijo svojega sosedu predstavljali celotni skupini?
 - h. Kaj je bilo najtežje pri poslušanju predstavitve druge osebe, ko je ta predstavljala vašo sliko?
8. Izobraževalec zbere fotografije in organizira razstavo. Če je potrebno, lahko odrasli učenci glasujejo, katera fotografija je najbolj izrazna, katera najbolje predstavlja temo. Odrasli učenci glasujejo, kdo je najbolje predstavil sliko svojega sosedu, kdo je bil najbližje izvirni zamisli itd.

6. Interaktivne vaje

1. Izberite napačno trditev:
 - ❖ Starejši odrasli so bolj zadovoljni z življenjem in bolj zaupajo vase. (p)
 - ❖ Starejši odrasli si okrepijo občutek, da so odvisni od drugih. (n)
 - ❖ Starejši odrasli so manj izpostavljeni tveganju, da potonejo v depresijo. (p)
 - ❖ Starejši odrasli so bolj pripravljeni sodelovati v dnevnih dejavnostih. (p)
2. Ali je trditev pravilna ali napačna?

Več odraslih učencev, ki so stari 75 let in več, ima raje učenje s čustvi in delovanjem.
(n)

3. Izberite manjkajoči pridevnik: uigrani/sovražni/povezani/razvezani
Glasbene dejavnosti pomagajo odraslim učencem, da ostanejo z
vrstniki in skupnostjo.
(povezani)
4. Skupinska diskusija o fotografijah, ki so jih odrasli učenci posneli, lahko izboljša
njihove (izberi PRAVILNI odgovor):
 - ✓ komunikacijske spretnosti
 - ✓ predstavitvene spretnosti
 - ✓ spominske spretnosti
 - ✓ vse naštetu (*)
5. Ali je trditev pravilna ali napačna?
Inkluzivno učno okolje učencem dovoljuje, da delajo napake. (p)
6. Ali je trditev pravilna ali napačna?
Občutek samotnosti in socialne izolacije lahko vpliva na pripravljenost odraslih
učencev, da sodelujejo v skupinskih dejavnostih. (p)
7. Skupinske bralne vaje spodbujajo odrasle učence, da (označite NAPAČNO trditev):
 - razmišljajo o novih vidikih njim že znanih romanov in pesmi
 - izmenjajo med seboj zamisli in poglede
 - se sporazumevajo z vrstniki
 - imajo boljše predstavitve (*)

MODUL 2: Sodelovalno učenje - kako razumeti, organizirati in izvajati sodelovalno učenje

1. Uvod

Soustvarjanje ali so-konstruiranje, ki ga zasledimo v sodelovalnem učenju, je za izobraževalce odraslih, ki spodbujajo vključevanje starejših odraslih v družbo, nadvse primerno, kajti vključevanja v družbo ni brez *interakcije* in *sodelovanja*. Sodelovalno, tj. kolaborativno, poučevanje/učenje se je močno razprostranilo v zadnjih dveh desetletjih.

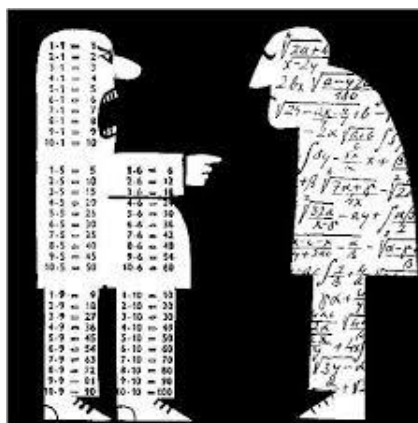
2. Glavni koncepti in terminologija

Sodelovalno (kolaborativno in ko-operativno) učenje, medsebojna odvisnost, zaupanje, razdelitev nalog, interakcija, komunikacija, individualistično učenje, socio-kulturno okolje, skupinska dinamika, delo v timu.

Kolaborativno poučevanje/učenje

Kolaborativno poučevanje/učenje je uspešna učna strategija, ki jo uporabljamo v majhnih skupinah ali podskupinah, kjer se skupaj in drug od drugega učijo učenci različnih zmožnosti. Za kolaborativno poučevanje/učenje je značilna **pozitivna medsebojna odvisnost**. Zanje je značilno, da učenci pri skupnem delu spoznajo, da sodelovanje vodi k boljšim učnim rezultatom, kot bi vodilo individualno delo in da boljše individualno delo izboljša dosežke celotne skupine (Johnson, in drugi, 2014).

V takšno učenje **izobraževalec večkrat poseže** na prav poseben način z namenom, da kar se da poveča **interaktivno delovanje** in **učenje** učencev.



Kako preseči kognitivno razhajanje in kako prispevati različno znanje za doseganje skupnih ciljev.

Vir: Tibor Kajan

Učni procesi omogočajo članom učne skupine, da se učijo o tem, kako:

- (1) razumeti nove koncepte,
- (2) doseči cilje in poiskati vire učenja, ki vodijo v medsebojno odvisnost,
- (3) delati v močno različnih skupinah,
- (4) pomagati drug drugemu, da vsi skupaj dosežejo zastavljene cilje,
- (5) razdeliti in izvršiti skupini dodeljene naloge,
- (6) opazovati in urejati medsebojne odnose v skupinah, ki so kar se da raznolike,
- (7) predstaviti učne dosežke drugim skupinam in javnosti.

Vključevanja v družbo ni brez sodelovanja. Ta *koncept* je v povezavi z *gradnjo sodelovanja* članov skupine.

Sodelovalno učenje je skupek procesov, s katerimi je mogoče spodbuditi sodelujoče delovanje učencev. Vsi člani učne skupine so odgovorni za skupne rezultate učenja.

Koncepti, povezani s sodelovalnim učenjem, so številni: medsebojna odvisnost, socio-kulturno okolje, kognitivni razvoj, socialne spretnosti, učne spretnosti, skupinska dinamika, skupinsko učenje, individualistično učenje, transformativno učenje itd.

Učno okolje, ki sloni na sodelovanju:

- (1) omogoča sodelovanje,
- (2) podpira nenehno učenje,
- (3) sproža intrinzično motivacijo za učenje,
- (4) omogoča slehernemu učencu, da je uspešen,
- (5) pripomore k razvoju socialnih in individualističnih spretnosti,
- (6) sproža zaskrbljenost učencev, kajti od njih se pričakuje, da bodo uspešni na vseh stopnjah učenja.

Sodelovalno (kolaborativno/kooperativno) učenje se zgodi, kadar učenci delajo skupaj za to, da dosežejo skupne učne cilje (Johnson & Johnson, 1999). "Vsak učenec lahko svoje cilje doseže le, če tudi drugi dosežejo svoje." (Deutsch, 1962).

Učenci, ki se učijo sodelovalno v učni skupini, postanejo samozavestnejši, izboljšajo svoje socialne spretnosti, se manj zatekajo k stereotipom o posameznikih in skupinah ter lahko razvijejo boljše razumevanje vsebin in spretnosti, ki se jih učijo.

Izobraževalčeva vloga

Bolj sodelovalne učne metode so plod dobro načrtanih procesov, ki jim izobraževalec sledi natančno in postopno.

- (1) Učenci se učijo v majhnih (od 2–6 članov) skupinah, ki so kar se da heterogene z vidika učnih zmožnosti, starosti, spola itd.
- (2) Izobraževalec mora načrtovati učni proces, pri tem pa natanko opisati, česa se bodo učenci morali naučiti. Česa bodo morali biti sposobni po opravljeni učni nalogi in končani učni enoti.
- (3) Izobraževalec mora uporabljati preprost jezik in jasno mora opisati posebno znanje in zmožnosti, ki jih bodo učenci morali pridobiti in tudi samostojno dokazati, da so jih

dosegli. Jasna navodila učencem so potrebna, da bodo ti vedeli, kaj jim je storiti, po kakšnem vrstnem redu, s pomočjo katerega gradiva in morda tudi, kako bodo pridobljeno znanje in spretnosti dokazali.

- (4) Da bi lahko delovali skupaj kot skupina, morajo učenci uporabiti svoje interaktivne zmožnosti, vodstvene zmožnosti, zmožnosti, potrebne za gradnjo medsebojnega zaupanja in za obvladovanje konfliktov. Uporabiti morajo konstruktivno kritično mišljenje, spodbujati.
- (5) Sleherni učenec in sleherna učna skupina naj bi imeli dovolj časa, da se učijo, kar se morajo naučiti.
- (6) Sleherni učenec je osebno odgovoren, da izvede svoj del naloge.
- (7) Učenci se pogovorijo o tem, kako so se učili.

Metode sodelovalnega poučevanja/učenja

Metode sodelovalnega učenja so dveh vrst. Nekatere so direktne in zato se jih je preprosto naučiti, druge so konceptualne. Ko se jih naučimo, jih lahko prilagodimo različnim področjem učenja. Tedaj jih ponotranjimo in ko se to zgodi, jih lahko dobro uporabljamo ter prilagodimo različnim učnim področjem.

Sodelovalno učenje primerjamo s tekmovalnim in individualističnim učenjem

Kaj je *tekmovanje*? Pomeni, da udeleženi v takšnem učenju delajo sami, da je *interakcije* kar se da malo, da gredo *ocene od najvišje k najnižji*. *Individualistična prizadevanja so opredeljena kot pomanjkanje socialne soodvisnosti med učenci. Udeleženi v takšnem učenju delajo sami*, interakcije je kar se da malo in ocene so podeljene glede na vnaprej sprejete kriterije.

3. Teoretsko ozadje

Sodelovalno učenje je moč uporabiti v najrazličnejših okoljih. Temelji na vrsti teorij.

Konstruktivizem

Socialna interakcija spreminja učenje. Člani učne skupine prinesejo v skupino svoje znanje, ga povežejo z obstoječim znanjem, novo znanje pa gradijo skupaj in mu pripišejo pomen.

Teorija družbene odvisnosti

Kurt Lewin dojema skupine kot dinamične entitete, ki bodisi spodbujajo bodisi zavirajo učenje. Morton Deutsch je konceptualiziral različne vrste medsebojne odvisnosti in ugotovil

je, da obstaja pozitivna korelacija med cilji, ki jih člani skupine želijo doseči ter sodelovanjem članov.

Socio-kulturna teorija razvoja

Lev Vygotsky trdi, da je do učenja prišlo, če so učenci zmožni reševati probleme nad stopnjo svoje razvitosti, pri tem pa jim pomagajo izobraževalec in vrstniki. Tako je *pozitivna medsebojna odvisnost v skupini* temelj kooperativnega učenja (Davidson in Major, 2014; Johnson in drugi, 2014).

V *sodelovalnem učenju* so povezani tako *cilji* kot *viri učenja*, kar zagotavlja interakcijo in komunikacijo med člani učne skupine.

Pri sodelovalnem učenju so pomembni tako rezultati kot proces, s katerim je moč doseči učne rezultate v majhnih skupinah.

4. Literatura in reference

Johnson, D.W., Johnson, R.T., and Smith, K.A. (2006). Active learning: Cooperation in the university classroom (3rd edition). Edina, MN: Interaction.

Johnson, D.W., Johnson, R.T., and Holubec, E.J. (2008). Cooperation in the classroom (8th edition). Edina, MN: Interaction.

Johnson, D.W., Johnson, R.T., and Smith, K.A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *JournAl on Excellence in College Teaching* 25, 85–118.

Love, A. G., Dietrich, A., Fitzgerald, J., & Gordon, D. (2014). Integrating collaborative learning inside and outside the classroom. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3&4), 177–196.

Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and Language*. Cambridge, MA: MIT Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

5. Primeri praktičnih dejavnosti

Družina, identiteta, tradicija, običaji, navade, odnosi so del nesnovne kulturne dediščine itd.

Naš družinski prtiček

Odrasli učenci se razdelijo v skupine po štiri.

Opisujejo svojo družino, vsak na enem od štirih koncev prtička.

“Psiholog skupine” opazuje skupinsko dinamiko.

Prtiček skupina predstavi drugim skupinam.

18 poletij

Opišite, kaj se je dogajalo, ko vam je bilo 18 let.

Družina, identiteta, navade so del nesnovne kulturne dediščine itd.

Mentoričin primer:



Vir: Dušana Findeisen

Oglejte si zgornjo sliko moje primarne družine. Kaj mislite, kdo je na sliki? Kaj se dogaja? Kaj čutijo te osebe? So med seboj povezane? Kako? Kje so ta trenutki? Od kod ravnokar prihajajo? Kam bodo šle?

Mentorjeva navodila:

- (1) Razdelite se v podskupine po štiri osebe.
- (2) Pripovedujte o svojem družinskem poreklu in o tem, kako je bilo, ko vam je bilo 18 let.
Kakšni časi so to bili?

- (3) Pripovedujte skupini o svoji družini: kje ste se rodili, kje ste živeli, kako ste se počutili?
Kako so vas vzgajali (zapovedi, prepovedi)?
- (4) Naredite knjižico svoje skupine. Preden to storite, se odločite, kako jo boste strukturirali.
Lahko uporabljate besedila, slike, posnetke, filme ...
- (5) Izdelajte knjižico. Napišite uvod, opremito knjigo, uporabite preproste pisave (fonte),
barve, dodajte fotografije, dodajte sken spričeval, pisem itd.
- (6) Izdelajte film. Izberite glasbo.
- (7) Predstavite film drugim v skupini.
- (8) Spregovorite o tem, kako ste doživeli skupinsko dinamiko.

Vnaprejšnje načrtovanje. Kaj lahko v prihodnje storim bolje?

Ko smo se zadnjič skupaj učili

mi je bilo v skupini všeč, da ...
mi je bilo v skupini najmanj všeč, da ...
najbolj učinkovito je bilo učenje v skupini, ko ...
najmanj učinkovito je bilo učenje v skupini, ko ...
skupini sem najbolj pomagal, ko sem ...
skupini je bilo najmanj v pomoč, ko sem ...

Naslednjič

Najbolj bi mi bilo všeč delati z ljudmi, ki ...
Rad bi imel naslednje vloge v skupini ...
Vaje, za katere bi si želel, da jih skupina spozna, so ...
Metode, ki bi si jih želel uporabiti ...
Način, kako voditi srečanje, ki bi mi bil všeč, je ...

Vir: Gibbs, G (1994). Learning in Teams: A student Manual. Oxford Brookes University

- (9) Razpravljajte o deskriptivnem sedanjem času (Present Continuous Tense), ki ga uporabljamo za opisovanje. Na tej sliki je družbeno gledano najpomembnejša oseba...
Kako to utemeljujete?

6. Preverite razumevanje

Preberite naslednje trditve in povejte, če so pravilne ali napačne:

1. Sodelovalno učenje je brez nadzora izobraževalca. (n)

2. Sodelovalno učenje spodbuja razmislek o skupinskih procesih in skupinski dinamiki. (p)
3. Sodelovalno učenje ima vrsto prednosti pred individualističnim učenjem. (p)
4. Sodelovalno učenje mora biti omejeno v času. (n)
5. Da bi lahko uporabljali sodelovalno učenje, moramo razumeti referenčne koncepte. (p)
6. Izobraževalec predstavi primer tega, kar pričakuje od učencev. (p)

MODUL 3: Metodologija kulturne interpretacije

1. Metode interpretacije kulture

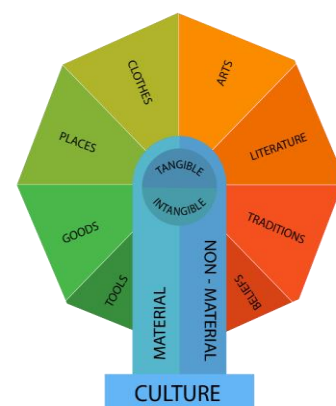
Ko razmišljamo o poučevanju tujega jezika, se hkrati sprašujemo, ali sta jezik in kultura med seboj povezana ali ne. Nema lokrat poučevanje tujega jezika dojemamo kot poučevanje slovničnih pravil, uporabe pravih izrazov, ob tem pa se zdi kultura nekaj dodatnega. Navadno se učimo o tem ali onem književnem besedilu, beremo o značilnih praznovanjih in tradicijah ipd.

V tem modulu boste odkrivali razmerja med jezikom in kulturo, razmerja, ki so tako pomembna, da lahko jezik in kulturo istovetimo. Zaslužni profesor za angleščino kot tuji jezik z državne univerze v San Franciscu, H. Douglas Brown, je dejal: "Jezik je del kulture in kultura je del jezika. Oba pojava sta tesno povezana, tako zelo, da ju ni moč obravnavati ločeno, kajti sicer bi zanemarili tako pomen jezika kot pomen kulture."

Jezik in kultura sta torej neločljiva in zato moramo elemente kulture vnašati v proces učenja jezika, kar je neizogibno potrebno, pri čemer se sprašujemo, katere elemente kulture lahko vključimo v učni proces in katere lahko izključimo iz tega procesa.

V tem modulu si bomo pogloblje pogledali koncepte kulture, jezika in interpretacije kulture. V kontekstu izobraževanja odraslih bomo povezali učenje jezika in učenje kulture.

Konceptualizacija kulture je lahko različna. Kultura je znanje, skupaj z zgodbami, kultura je širša skupnost, kultura so vrednote, kultura je tudi hrana in je tudi pijača, pa različne zvrsti umetnosti. V kulturo spadajo pripomočki in spadajo predmeti, različne tehnologije in spretnosti, tradicije in obredi ter nenazadnje, ali najprej, v kulturo spada jezik. (diagram desno)



Kulturo si lahko predstavljamo kot kolo, na katerega smo naložili snovne in nesnovne elemente kulture. Sem spadajo tudi viri in prostori, pa tudi kultura posameznih družbenih skupin. Del snovne kulture so domovanja, šolski objekti, sakralni prostori, oblačila, ceste, ki jih gradimo, okraski, ki jih uporabljamo, proizvodi itd.

Nesnovna kultura pa zajema tudi prepričanja, vrednote, pravila, etiko, umetnost, književnost, tradicije, družbene vloge, vse, kar ni fizično, vse, česar se ne moremo dotakniti.

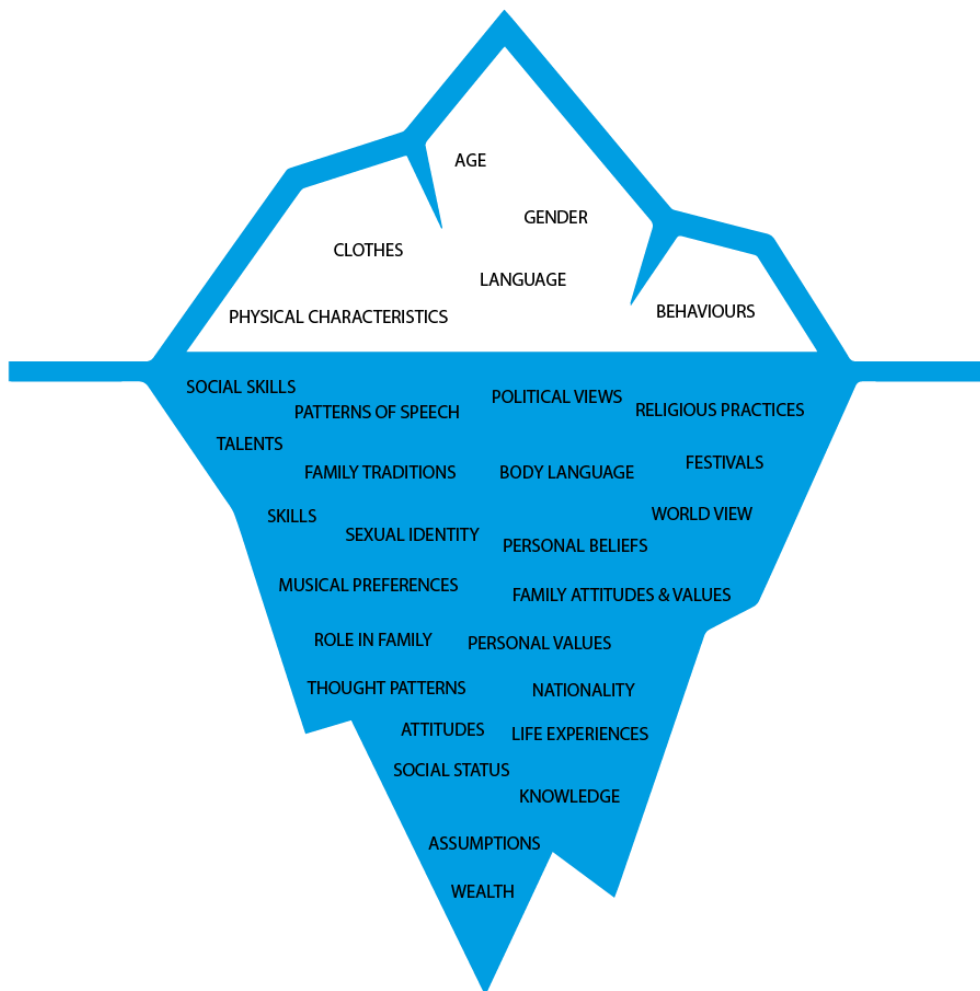
O kulturi tako lahko razmišljamo kot o kolesu z mnogimi kulturnimi elementi, ki so med seboj povezani in se hkrati skozi čas spreminjajo. Gre za kolo, ki se vrti. Kultura se nenehno razvija. Jezik je pomemben element kulture in znotraj iste kulture so pravila ustnega in pisnega jezika različna. Nekateri izrazi so lahko značilni za posamezno zemljepisno ali družbeno področje in so lahko na posameznih mestih zelo drugačni, pa čeprav pripadajo istemu jeziku.

2. Ledena gora kulture

Antropolog Edward T. Hall kulturo opisuje kot ledeno goro, pri kateri zaznamo vrh, zaznamo majhen del cele ledene gore. Ko se približamo novi kulturi, zagledamo tisto, kar je najbolj vidno: prehrabene navade, praznovanja, glasbo, umetnost, igre, tudi jezik ter fizične značilnosti prebivalcev, njihovo obnašanje, spolna obeležja in oblačila. Hall pravi, da globlje kot prodremo v kulturo, bolj odkrivamo tistih 90 % preostanka kulture: odkrivamo "neizrečena pravila", vzorce neverbalne komunikacije, govorne vzorce, načine, kako se odzivati na čustva, osebni in družbeni prostor, obnašanje, lepoto itd. Najgloblji del kulture je "nezaveden". Sem spada koncept Jaza, sem spadata otroštvo in odraslost, sem spadajo značilnosti socialno-kulturnega spola, spola, starosti, družbenih razredov, časa itd.

V ledeni gori, ki je pod vodo, se denimo nahaja idiomatski jezik, ki je del globokega doživljanja kulture.

Če razmišljamo o naravi in naravnih elementih, kot je sonce, potem vidimo, da se v arabski kulturi doživlja sonce, še posebej tisto poletno, kot nekaj nasilnega, medtem ko v angleški kulturi pomeni nekaj, kar je dobrodošlo. V angleški kulturi je pregovor "Save for a rainy day!" (slov. "Daj denar na stran za deževne dni!") smiselni, ni pa smiselni v arabski kulturi, kjer je dež dobrodošel.



Kultura vpliva tudi na dojemanje sveta in oblikovanje jezika. Če razumemo jezik nekega naroda, to pomeni, da razumemo tudi njegovo kulturo in razumemo tudi ljudi, nosilce te kulture. Bolj kot poznamo kulturo, bolj poznamo tudi jezik in boljše jezikovne spretnosti imamo.

Zanimivo je opazovati ljudi, ki pripadajo istemu kulturnemu ozadju, pa govorijo različne jezike. Emmitt & Pollock v svojem delu *Language and learning: an introduction for teaching* (slov. *Jezik in učenje: uvod v poučevanje jezikov*) trdita, da imajo različni jeziki različne omejitve in zato imajo ljudje iste kulture, ki govorijo različne jezike, različen pogled na svet. Pa vendar je jezik del kulture in z jezikom se kultura prenaša iz roda v rod.

Znameniti lingvist Noam Chomsky razloži, da je za otroka učenje maternega jezika podrejeno splošno veljavnim zakonitostim, je pa tudi posledica družbenih procesov, ki se odvijajo znotraj posamezne skupnosti. Pomnjenje stavkov, besed in jezikovnih pravil je nekaj drugega kot uporaba jezika v posameznem kulturnem kontekstu.

Zato velja naslednje:

- da razumemo pomen nečesa, moramo razumeti kulturne konotacije, ki jih velja upoštevati pri poučevanju tujega jezika;
- poučevanje jezika se spreminja glede na kulturo, ki ji učenec pripada;
- vsak izobraževalec sam zase pripada svoji specifični kulturi, kulturi svojega družbenega okolja, kar lahko poučevanje omejuje.

Ne smete pozabiti, da je jezik zrcalo kulture. Na jezik vplivajo in ga oblikujejo kulturni vrednostni sistemi.

Kultura v poučevanju in učenju jezika je potrebna zato, da je učenje jezika boljše, potrebna je za razumevanje globljega pomena jezika, za širjenje kulture, doseganje spoštovanja ali zavračanja predsodkov, pa tudi za utrjevanje zavesti o vrednosti lastnega jezika.

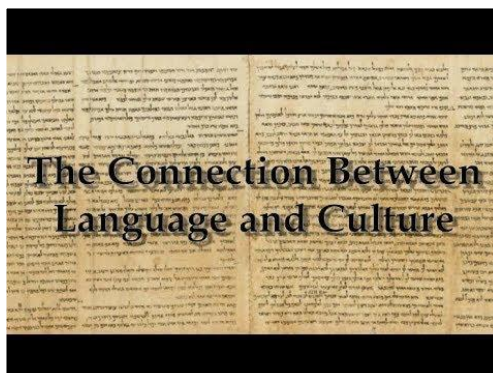
Danes je uveljavljeno prepričanje, da procesa učenja tujega jezika ni moč poenostaviti in ga spreminjati v zgolj pomnjenje besed in slovničnih struktur. Kot smo videli, sta jezik in kultura medsebojno povezana. Da bi učenci razumeli angleške domače govorce, je izjemnega pomena, da se vživijo v kontekst kulture. Weaver in Salzmann sta opozorila na težavo glede metod poučevanja in učenja angleškega jezika za odrasle. Pri njih je težko postaviti mejo med jezikom in kulturnim kontekstom. Otroci se učijo jezika v skupnosti in otrokom moramo prav tako odpreti pot do kulture. Poučevati angleški jezik pomeni, da pri učencih gradimo zavest o angleški kulturi.

V nadaljevanju bomo spoznali najboljše načine za poučevanje angleščine ob upoštevanju interpretacije kulture, in sicer na področju izobraževanja odraslih.



Oglejte si zanimiv videoposnetek! Kliknite na gumb za predvajanje ali sledite povezavi:

<https://www.youtube.com/watch?v=mgq3lwqST3U>



Vir: <https://www.youtube.com/watch?v=mgq3lwqST3U>

3. Učenje odraslih o jeziku in kulturi

Raziskave na področju interpretacije kulture povedo, da gre za analizo in interpretacijo reprezentacij kulture pri posamezni družbeni skupini ali v posamezni kulturi. S tem, ko analiziramo simbole, proizvode, zgodbe, prepričanja o posamezni kulturi, lahko interpretiramo njihov pomen, lahko prepoznamo svetovni nazor, podobnost in raznolikost različnih kultur in subkultur. To antropološko delo je pomembno tudi za vedi, kot sta lingvistika in filozofija, saj se tako boljša razumevanje jezikov in jezikovnih pomenov.

Tako so nove teorije obogatile poučevanje tujega jezika. Zdaj bomo povzeli najpomembnejša dejstva o učenju jezika in kulture, ki jih najdemo v različnih študijah.

- Vnašanje znanja o kulturi, kulturnih vrednotah, obnašanju v posamezni kulturi in vnašanje kulturnih spretnosti v poučevanje tujega jezika pomeni, da posredujemo znanje o kulturnih ustanovah, najpomembnejših vrednotah dežel, kjer posamezni jezik govorijo, pa tudi znanja o vsakdanjem življenju in znanja o obnašanju. Nenazadnje pa je pomembno tudi, da uveljavljamo načine medkulturnega učenja in krepimo zavest o tem, da je potrebno medsebojno razumevanje in da je potrebno premostiti predsodke.
- Potrebno je upoštevati vpliv kulture na besedišče.
- Potrebno je upoštevati tudi kulturni vpliv na poučevanje in učenje tujih jezikov. Odrasli učenci morajo pridobiti vedenje o kulturi.

Angleški primer – Učenje angleškega jezika in kulture (ELT)

Znotraj poučevanja in učenja angleškega jezika (ELT) najdemo različne izraze in pojme:

EFL _English as a Foreign Language (slov. angleščina kot tuji jezik)

ES - English as a Second Language or ESOL - English to Speakers of Other Languages (slov. angleščina kot drugi jezik (ESOL) - angleščina za govorce drugih jezikov)

ELF - English as a Lingua Franca (slov. angleščina kot lingva franka)

EAL - English as an Additional Language (slov. angleščina kot dodatni jezik)

ESP - English for Specific Purposes or BE - Business English or EAP - English for Academic Purposes (slov. angleščina za posebne pomene (BE) - poslovna angleščina (EAP) – angleščina za poučevanje)

Vsekakor je za poučevanje angleščine kot tuji jezik pomembno vedeti, da je britanska angleščina nekaj drugega kot irska, ameriška, kanadska ali avstralska angleščina. Ne glede na to, katero različico angleškega jezika poučujemo, se zmeraj naslanjamo na kulturo. Zmeraj

Kako poučevati kulturo v študijskih skupinah odraslih, ki se učijo angleščine?

Kulturo lahko poučujemo v povezavi z naslednjimi temami:

hrana
glasba
drama
folklor in tradicije
predmeti in oblačila
zemljepis
zgodovina
pregovori in idiomi



4. Praktične dejavnosti

Divja dvajseta leta (The Roaring 20s)

Ko določimo temo, lahko bolje načrtujemo dejavnosti. Če se osredotočimo na posamezno zgodovinsko obdobje, nam je to resnično v pomoč.

- Naredite kratek **nemi skeč**, nekaj takega kot [Laurel in Hardy](#). Uporabljajte kretnje. Morda se vam zdi, da kretnje ne pripomorejo k učenju tujega jezika, vendarle so kretnje v različnih deželah in kulturah različne in govorica telesa je pomemben del jezikovne izmenjave. Pomembno pripomore tudi k razumevanju jezika.
- S pomočjo posnetkov na Youtubeu se naučite nekaj temeljnih korakov charlestonea. Plesne vaje so odlična stvar, če hočemo odrasle učence naučiti izražanja ukazov in usmerjanja.
- Oglejte si napovednik za [Suffragette](#) in poskušajte razumeti, zakaj je bilo 20. stoletje prelomno glede ženskih pravic. **Odprite razpravo** o enakosti v družbi zdaj, ko je od takrat minilo že 100 let.

- Preučite besedišče in idiomatske izraze v povezavi s socialno-kulturnim spolom, kar vam bo omogočilo, da razumete razlike glede spolnih stereotipov v posameznih okoljih.

Kraji

Če izberete posamezen kraj, se vam odpre možnost obravnave palete različnih tem. Navajamo primer:

San Francisco

- Povejte, da je San Francisco edinstveno mesto, da je arhitektura San Francisca pod vplivom evropske kulture, odrasli učenci pa naj sami raziščejo spomenike, muzeje, infrastrukturo tega mesta in naj ugotavljajo, kaj od naštetega je bilo pod vplivom Evrope.
- Poiščite pesmi, kjer je San Francisco v naslovu ali pa je predmet, ki ga pesem obravnava, in preučujte besedilo pesmi. Odrasle učence zaprosite, da pesmi med seboj primerjajo in ugotavljajo, na kakšen način pesmi obravnavajo San Francisco.

Lepo angleško obnašanje

Večina šol in podjetij v Veliki Britaniji še zmeraj pričakuje, da bodo fantje in moški nosili kravato. Dajte enemu od svojih odraslih učencev kravato, drugemu pa navodila, kako narediti različne vozle. Omogočite jim, da zares obvladajo zavezovanje kravate na odličen način [Windsor](#). Dejavnost razširite z razpravo o tem, ali je videz zares pomemben v posameznih obdobjih življenja.

En jezik, trije akcenti in različno besedišče

Vrsta dejavnosti je resnično pomembna za to, da spoznamo angleške akcente, pa tudi zato, da vemo, kako različno je besedišče v posameznih angleško govorečih državah. Spomnite se, da smo omenili, kako skriti del ledene gore izdaja kulturno podstat.

Odraslim učencem predvajajte ta [videoposnetek](#) in navdušite jih, da si zapišejo nekaj besed, ki jih izgovarjajo, kot jih izgovarjajo različni angleški govorniki v tem videoposnetku.

Dajte odraslim učencem seznam novih besed, da uprizorijo izgovorjavo teh besed v posameznih deželah.

Kultura za jedilno mizo (Eat the culture!)



Spodbujajte odrasle učence, da organizirajo srečanja, kjer bodo lahko poskušali hrano iz različnih okolij. Poskušajte narediti [preproste samose](#), če denimo govorite o Indiji ali [metine pite](#), če se pogovarjate o Božiču v Veliki Britaniji. Če je le mogoče, jih skupaj s z odraslimi učenci poskusite. Lahko organizirate tudi praktične vaje in jih povabite, da si izberejo recept jedi, ki jo pripravijo doma in jo prinesejo na srečanje. Na srečanju morajo razložiti, za kakšno hrano gre, od kod prihaja in postopek priprave.

*Dejavnosti 1, 2, 3 in 5 so prirejene za projekt TIMELESS na podlagi bloga, objavljenega na platformi EPAL: <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/10-cultural-language-lesson-ideas>

5. Interaktivne vaje

Vstavite manjkajoče besede

_____ si lahko predstavljamo kot kolo, na katerega smo naložili snovne in nesnovne elemente kulture. Sem spadajo tudi viri in prostori, pa tudi kultura posameznih družbenih skupin. Del _____ so domovanja, šolski objekti, sakralni prostori, oblačila, ceste, ki jih gradimo, okraski, ki jih uporabljamo, proizvodi itd. (kulturo, snovne kulture)

_____ pa zajema tudi prepričanja, vrednote, pravila, etiko, umetnost, književnost, tradicije, družbene vloge, vse, kar ni fizično, vse, česar se ne moremo dotakniti. (nesnovna kultura)

O kulturi lahko razmišljamo kot o kolesu z mnogimi kulturnimi elementi, ki so med seboj _____ in se hkrati skozi čas spreminjajo. Gre za kolo, ki se vrti. Kultura se nenehno _____. _____ je pomemben element kulture in znotraj iste _____ so pravila ustnega in pisnega jezika različna. Nekateri izrazi so lahko značilni za posamezno zemljepisno ali družbeno _____ in so lahko na posameznih mestih zelo drugačni, pa čeprav pripadajo istemu jeziku. (povezani, razvija, jezik, kulture, področje)

Dopolnite sliko

Dopolnite sliko in vpišite VIDEN, MANJ VIDEN in NEVIDEN DEL LEDENE GORE KULTURE.



So trditve pravilne ali napačne?

1. Kulturni vrednostni sistemi posamezne družbe bolj malo vplivajo na oblikovanje jezika te družbe. (n)
2. Učenje jezika in učenje o kulturi je koristno tudi za spodbujanje razumevanja kulture, za gradnjo spoštovanja do posamezne kulture in premoščanje predsodkov, pa tudi za gradnjo zavesti o vrednosti lastne kulture. (p)
3. Poučevanje odraslih in njihovo učenje angleščine ni dobro, če ločimo jezik od kulturnega konteksta. (p)
4. Interpretacije kulture ne moremo uporabiti pri poučevanju tujega jezika. (n)
5. Poučevanje angleškega jezika (ELT) zajema le eno priznano kategorijo poučevanja in učenja. (n)
6. Način hkratnega učenja angleškega jezika in učenja o kulturi je moč uporabiti pri poučevanju angleškega jezika. (p)

6. Literatura in reference

BROWN, H. D. (2000) Principles of Language Learning and Teaching, NY, Longman.
Choudhury, Rahim Uddin, The role of culture in teaching and learning of FL (article)
<https://pdf4pro.com/view/the-role-of-culture-in-teaching-and-learning-of-30823e.html>

Chia-Lin Hsin, Language and Culture in Foreign Language Teaching (article)
<http://www.leeds.ac.uk/educol/documents/178899.pdf>

Emmitt M & Pollock J (1997) Language and learning: an introduction for teaching (2nded).
Melbourne: Oxford University Press.

Leveridge, Aubrey Neil, The Relationship Between Language & Culture and the Implications
for Language Teaching (article)
<https://www.tefl.net/elt/articles/teacher-technique/language-culture/>

The culture wheel: <https://medium.com/@beautehealthy/what-is-culture-types-of-culture-elements-of-culture-characteristics-of-culture-7b4d65caddc7>

Video on culture wheel as a education to Malaysian Indian community:
<https://www.youtube.com/watch?v=fZPVqQyixjE>

ELT, EFL, ESL OR ELF: TEFL ACRONYMS EXPLAINED: <https://lovetefljobs.com/elt-efl-esl-or-elf-tefl-acronyms-explained/>

Culture Awareness and Learning English as a Second Language
https://www.researchgate.net/publication/290185373_Culture_Awareness_and_Learning_English_as_a_Second_Language_ESL

Adult Learners "Perceptions of the Significance of Culture in Foreign Language Teaching and Learning"
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1055148.pdf>

Intercultural learning in adult education <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/intercultural-learning-adult-education>

10 Cultural language lesson ideas
<https://epale.ec.europa.eu/en/blog/10-cultural-language-lesson-ideas>

MODUL 4: Digitalna orodja in tehnike, uporabljene pri kulturni interpretaciji

1. Digitalne tehnike v izobraževanju odraslih

Digitalne kompetence izobraževalcev odraslih

Digitalne kompetence lahko opredelimo kot spretnosti, znanje in odnos, kar vse omogoča uporabo tehnologij in sistemov. Gre za uporabo, ki temelji na **zaupanju, ustvarjalnosti in kritičnem mišljenju**. Tako imenovani DigComp Framework (slov. okvir DigComp) je publikacija Evropske komisije, ki podaja način, kako razvijati digitalne kompetence vseh državljanov. Publikacija zajema tudi okvir za podvzemanje akcij (Ferrari et al., 2013). V okviru so navedene in opisane kompetence, ki jih državljani potrebujejo za učinkovito delovanje v digitalnih okoljih.

Leta 2017 nastane nov okvir za državljane DigComp 2.1 (Carretero Gomez et al., 2017). Okvir navaja osem stopenj usposobljenosti in podaja primere iz prakse usposabljanja na delovnem mestu. DigComp 2.1 so avtorji ustvarili v podporo Agendi spretnosti za Evropo (pobuda Evropske komisije) in v podporo glavni pobudi, imenovani Evropa 2020, Agenda za nove spretnosti za nova delovna mesta.

Objavljene so bile smernice za uporabo okvirja DigComp. Smernice se imenujejo DigCompEdu (Redecker and Punie, 2017, <https://ec.europa.eu/irc/en/digcompedu>). Gre zaboljšanje in modernizacijo izobraževanja ter usposabljanja ob razvoju digitalnih kompetenc izobraževalcev.

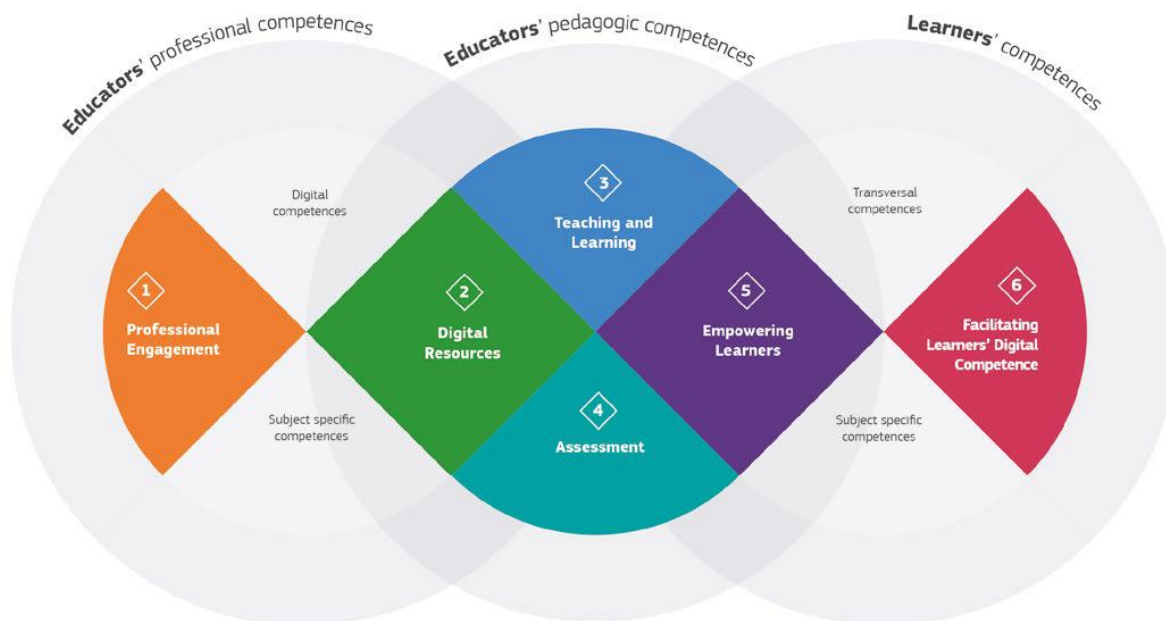
V smernicah DigCompEdu najdemo tudi podroben opis 22-ih kompetenc, ki so razporejene na tri področja. Pri tem gre predvsem za razlago, kako je moč digitalne pripomočke in tehnologije integrirati v izobraževanje in usposabljanje. Namen smernic je, da se uporabniki seznanijo z učinkovitimi ukrepi na področju učenja.

Dejavnost: DigComp za izobraževalce

Študija DigCompEdu je posebej namenjena izobraževanju in je nadaljevanje predhodnega dela Evropske komisije na področju potrebnih digitalnih kompetenc državljanov in kompetenc, ki jih potrebujejo digitalno usposobljene izobraževalne organizacije (DigCompOrg).

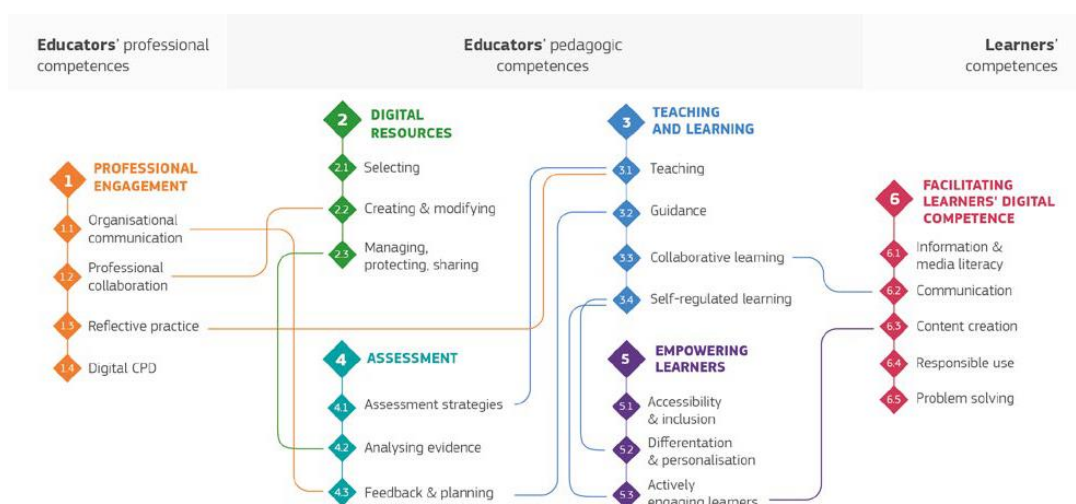
DigCompEdu lahko prenesete z naslova <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>.

DigCompEdu na kratko. Okvir se nanaša na vaše strokovne in pedagoške kompetence ter na kompetence vaših učencev. Poglobite se v podatke, ki vam bodo koristili pri poučevanju/učenju in napišite kratko izjavo o tem, na kakšen način bi vam okvir lahko pomagal pri vašem delu.



Slika: Okvir DigCompEdu

Katero od šestih področij in katere od 22-ih kompetenc so za vaše poučevanje/učenje in za vaše odrasle učence najpomembnejši?

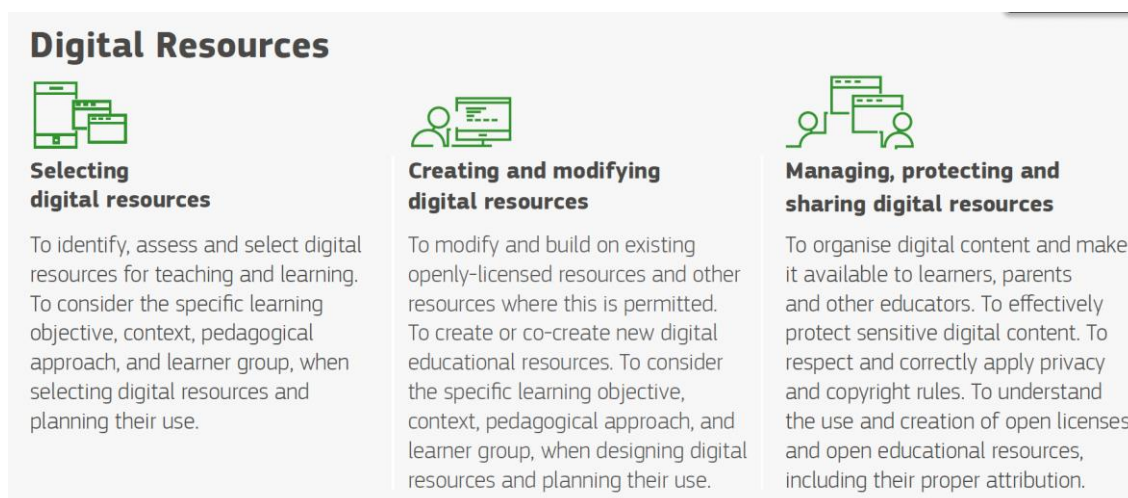


Slika: Področja in kompetence Okvira DigCompEdu

Pregled kompetenc s posebnim ozirom na vaše lastne učne potrebe in z ozirom na potrebo, da "odraslim učencem lajšate pridobivanje digitalnih kompetenc".



Slika: Okvir DigCompEdu se nanaša na strokovna prizadevanja izobraževalcev: okvir zajema komunikacijo organizacijske narave, strokovno sodelovanje, reflektirano prakso in nenehni digitalni strokovni razvoj (CPD).



Slika: Okvir DigCompEdu se nanaša na digitalne vire: selekcija digitalnih virov, ustvarjanje in spreminjanje digitalnih virov, upravljanje z digitalnimi viri, zaščita in izmenjava teh virov.

Teaching and Learning



Teaching

To plan for and implement digital devices and resources in the teaching process, so as to enhance the effectiveness of teaching interventions. To appropriately manage and orchestrate digital teaching strategies. To experiment with and develop new formats and pedagogical methods for instruction.



Guidance

To use digital technologies and services to enhance the interaction with learners, individually and collectively, within and outside the learning session. To use digital technologies to offer timely and targeted guidance and assistance. To experiment with and develop new forms and formats for offering guidance and support.



Collaborative learning

To use digital technologies to foster and enhance learner collaboration. To enable learners to use digital technologies as part of collaborative assignments, as a means of enhancing communication, collaboration and collaborative knowledge creation.



Self-regulated learning

To use digital technologies to support learners' self-regulated learning, i.e. to enable learners to plan, monitor and reflect on their own learning, provide evidence of progress, share insights and come up with creative solutions.

Slika: Okvir DigCompEdu se nanaša na poučevanje in učenje ter ima naslednje sklope: poučevanje, svetovanje, sodelovalno učenje in avtonomno učenje

Assessment



Assessment strategies

To use digital technologies for formative and summative assessment. To enhance the diversity and suitability of assessment formats and approaches.



Analysing evidence

To generate, select, critically analyse and interpret digital evidence on learner activity, performance and progress, in order to inform teaching and learning.



Feedback and planning

To use digital technologies to provide targeted and timely feedback to learners. To adapt teaching strategies and to provide targeted support, based on the evidence generated by the digital technologies used. To enable learners and parents to understand the evidence provided by digital technologies and use it for decision-making.

Slika: Okvir DigCompEdu o ocenjevanju ima naslednja poglavja: ocena strategij, analiza stanja, povratne informacije in načrtovanje

Empowering Learners



Accessibility and inclusion

To ensure accessibility to learning resources and activities, for all learners, including those with special needs. To consider and respond to learners' (digital) expectations, abilities, uses and misconceptions, as well as contextual, physical or cognitive constraints to their use of digital technologies.



Differentiation and personalisation

To use digital technologies to address learners' diverse learning needs, by allowing learners to advance at different levels and speeds, and to follow individual learning pathways and objectives.



Actively engaging learners

To use digital technologies to foster learners' active and creative engagement with a subject matter. To use digital technologies within pedagogic strategies that foster learners' transversal skills, deep thinking and creative expression. To open up learning to new, real-world contexts, which involve learners themselves in hands-on activities, scientific investigation or complex problem solving, or in other ways increase learners' active involvement in complex subject matters.

Slika: Okvir DigCompEdu obravnava opolnomočenje učencev: dostopnost učnih virov in dejavnosti za vse ter vključevanje vseh, diferenciacija in individualizacija, dejavno vključevanje učencev

Facilitating Learners' Digital Competence



Information and media literacy

To incorporate learning activities, assignments and assessments which require learners to articulate information needs; to find information and resources in digital environments; to organise, process, analyse and interpret information; and to compare and critically evaluate the credibility and reliability of information and its sources.



Digital communication and collaboration

To incorporate learning activities, assignments and assessments which require learners to effectively and responsibly use digital technologies for communication, collaboration and civic participation.



Digital content creation

To incorporate learning activities, assignments and assessments which require learners to express themselves through digital means, and to modify and create digital content in different formats. To teach learners how copyright and licenses apply to digital content, how to reference sources and attribute licenses.



Responsible use

To take measures to ensure learners' physical, psychological and social wellbeing while using digital technologies. To empower learners to manage risks and use digital technologies safely and responsibly.



Digital problem solving

To incorporate learning activities, assignments and assessments which require learners to identify and solve technical problems, or to transfer technological knowledge creatively to new situations.

Slika (levo): Okvir DigCompEdu opisuje digitalne kompetence za lajšanje učenja učencev. Zajema informacije in medijsko pismenost, digitalno sporazumevanje in sodelovanje, oblikovanje digitalnih vsebin, odgovorno in varno rabo digitalnih tehnologij, digitalno reševanje problemov

1. Professional Engagement

1.1 Organisational communication

To use digital technologies to enhance organisational communication with learners, parents and third parties. To contribute to collaboratively developing and improving organisational communication strategies.

1.2 Professional collaboration

To use digital technologies to engage in collaboration with other educators, sharing and exchanging knowledge and experiences and collaboratively innovating pedagogic practices.

1.3 Reflective practice

To individually and collectively reflect on, critically assess and actively develop one's own digital pedagogical practice and that of one's educational community.

1.4 Digital Continuous Professional Development (CPD)

To use digital sources and resources for continuous professional development.

2. Digital Resources

2.1 Selecting digital resources

To identify, assess and select digital resources for teaching and learning. To consider the specific learning objective, context, pedagogical approach, and learner group, when selecting digital resources and planning their use.

2.2 Creating and modifying digital resources

To modify and build on existing openly-licensed resources and other resources where this is permitted. To create or co-create new digital educational resources. To consider the specific learning objective, context, pedagogical approach, and learner group, when designing digital resources and planning their use.

2.3 Managing, protecting and sharing digital resources

To organise digital content and make it available to learners, parents and other educators. To effectively protect sensitive digital content. To respect and correctly apply privacy and copyright rules. To understand the use and creation of open licenses and open educational resources, including their proper attribution.

3. Teaching and Learning

3.1 Teaching

To plan for and implement digital devices and resources in the teaching process, so as to enhance the effectiveness of teaching interventions. To appropriately manage and orchestrate digital teaching interventions. To experiment with and develop new formats and pedagogical methods for instruction.

3.2 Guidance

To use digital technologies and services to enhance the interaction with learners, individually and collectively, within and outside the learning session. To use digital technologies to offer timely and targeted guidance and assistance. To experiment with and develop new forms and formats for offering guidance and support.

3.3 Collaborative learning

To use digital technologies to foster and enhance learner collaboration. To enable learners to use digital technologies as part of collaborative assignments, as a means of enhancing communication, collaboration and collaborative knowledge creation.

3.4 Self-regulated learning

To use digital technologies to support self-regulated learning processes, i.e. to enable learners to plan, monitor and reflect on their own learning, provide evidence of progress, share insights and come up with creative solutions.

Slika (desno): Okvir DigCompEdu zajema področja strokovne zavzetosti, digitalnih virov ter področje poučevanja in učenja



4. Assessment

4.1 Assessment strategies

To use digital technologies for formative and summative assessment. To enhance the diversity and suitability of assessment formats and approaches.

4.2 Analysing evidence

To generate, select, critically analyse and interpret digital evidence on learner activity, performance and progress, in order to inform teaching and learning.

4.3 Feedback and planning

To use digital technologies to provide targeted and timely feedback to learners. To adapt teaching strategies and to provide targeted support, based on the evidence generated by the digital technologies used. To enable learners and parents to understand the evidence provided by digital technologies and use it for decision-making.

5. Empowering Learners

5.1 Accessibility and inclusion

To ensure accessibility to learning resources and activities, for all learners, including those with special needs. To consider and respond to learners' (digital) expectations, abilities, uses and misconceptions, as well as contextual, physical or cognitive constraints to their use of digital technologies.

5.2 Differentiation and personalisation

To use digital technologies to address learners' diverse learning needs, by allowing learners to advance at different levels and speeds, and to follow individual learning pathways and objectives.

5.3 Actively engaging learners

To use digital technologies to foster learners' active and creative engagement with a subject matter. To use digital technologies within pedagogic strategies that foster learners' transversal skills, deep thinking and creative expression. To open up learning to new, real-world contexts, which involve learners themselves in hands-on activities, scientific investigation or complex problem solving, or in other ways increase learners' active involvement in complex subject matters.

6. Facilitating Learners' Digital Competence

6.1 Information and media literacy

To incorporate learning activities, assignments and assessments which require learners to articulate information needs; to find information and resources in digital environments; to organise, process, analyse and interpret information; and to compare and critically evaluate the credibility and reliability of information and its sources.

6.2 Digital communication & collaboration

To incorporate learning activities, assignments and assessments which require learners to effectively and responsibly use digital technologies for communication, collaboration and civic participation.

6.3 Digital content creation

To incorporate learning activities, assignments and assessments which require learners to express themselves through digital means, and to modify and create digital content in different formats. To teach learners how copyright and licenses apply to digital content, how to reference sources and attribute licenses.

6.4. Responsible use

To take measures to ensure learners' physical, psychological and social wellbeing while using digital technologies. To empower learners to manage risks and use digital technologies safely and responsibly.

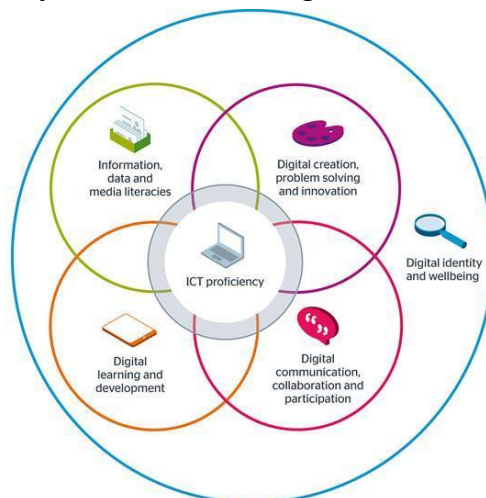
6.5 Digital problem solving

To incorporate learning activities, assignments and assessments which require learners to identify and solve technical problems, or to transfer technological knowledge creatively to new situations.

Slika: Okvir DigCompEdu zajema tudi področja ocenjevanja, opolnomočenja učencev in lajšanja njihovega pridobivanja digitalnih kompetenc

Dejavnost

Beetham (2017) trdi, da obstoja šest elementov digitalne zmožnosti.



Slika prikazuje področja digitalnih kompetenc in IKT usposobljenosti

- I. IKT usposobljenost – nanaša se na naslednje štiri točke
- II. Informacije in medijska pismenost
- III. Digitalno ustvarjanje, reševanje problemov in inovacije
- IV. Digitalno učenje in razvoj
- V. Digitalna komunikacija, sodelovanje in participacija
- VI. Digitalna identiteta in dobro počutje

Mentimeter je orodje, ki ga lahko uporabljate za zbiranje in predstavitev preglednih informacij.

Dopolnite mentimetrsko anketo in razpravljajte o naslednjih treh vprašanjih:

Do kakšne mere so te digitalne zmožnosti zajete v vaših delovnih vlogah?



Slika: primer rezultatov mentimetrske ankete

Kateri vidiki digitalne zmožnosti so najbolj značilni za vas osebno?

What aspects of digital capability stand out for you personally?

Mentimeter



Voting is closed Open voting

18

Slika: Oblak pojmov, ki so zajeti v digitalni zmožnosti

Katere vidike digitalne zmožnosti bi najraje razvijali z namenom, da se vaše delo izboljša?

Which aspects of digital capability would you most like to develop to improve your services?

Mentimeter



Slika: Prikaz odgovorov glede vidikov digitalne zmožnosti

2. Moč računalništva v oblaku v izobraževanju odraslih

Računalništvo v oblaku v izobraževanju odraslih lahko uporabljamo za dostopanje do orodij in informacij v pomoč odraslim učencem, izobraževalcem odraslih in zaposlenim v izobraževalni organizaciji. Odraslim učencem omogoča, da se lahko učijo kadarkoli in kjerkoli, saj imajo dostop do oblaka. Izobraževalci pa lahko kadarkoli naložijo učno gradivo v oblak in omogočijo učencem preprosto medsebojno sodelovanje.

Kaj pomeni računalništvo v oblaku?

Računalništvo v oblaku daje podlago za skupke virov, ki jih je moč izmenjati z drugimi na drugih mestih. Pri tem ni pomembno, kje se nahaja izobraževalec in kje učenci.

Računalništvo v oblaku omogoča vzpostavljanje platforme, ki združuje izobraževalce in učence. S pomočjo aplikacij, ki so del računalništva v oblaku, potekajo različne spletne učne dejavnosti, bodisi individualno bodisi v skupini. Rezultate dejavnosti je mogoče izmenjati.

Računalništvo v oblaku spodbuja sodelovanje.

Računalništvo v oblaku omogoča:

- Vzpostavljanje virtualnih okolij
- Lajša dostop do vsebin, aplikacij in informacij, ne glede na čas in kraj
- Prihranke v času in denarju
- Varuje uskladiščene informacije
- Prilagajanje različnemu številu učencev in izobraževalcev
- Prilagodljivost in inovativnost, hitrejše in pogostejše preizkušanje za ustvarjanje boljših učnih priložnosti za učence
- Širjenje vedenja učencev
- Zahtevo po minimalni strojni opremi (hardware): aplikacije lahko brez motenj delujejo na spletnih brskalnikih, do katerih je mogoče dostopati z namiznih računalnikov, mobilnih telefonov, tablic itd.

Računalništvo v oblaku podpira, omogoča in boljša izobraževanje odraslih zahvaljujoč tehnologiji, ki jo večina ima na razpolago. Znanje je preprosto dosegljivo. Prednost računalništva v oblaku je, da vsak trenutek lahko izkoristimo za učenje. Takšno računalništvo tudi varuje okolje, kajti potrebujemo precej manj tiskanja.

Dejavnost

Kako ste uporabljali/uporabljate računalništvo v oblaku?

Naštete stvari, ki jih opravljate v domačem okolju in stvari, ki jih opravljate pri poučevanju.

Oglejte si naslednja dva videoposnetka, ki prikazujeta aplikacije, uporabne za pedagoško

delo: https://www.youtube.com/watch?v=-evme_0bssE

<https://www.youtube.com/watch?v=7Se2bY44UhY>

Razmislite, kako bi te preproste aplikacije uporabili pri svojem delu in spodbujanju učenja svojih odraslih učencev.

Obstajajo številne aplikacije, ki jih lahko koristno uporabite – poiščite brezplačne aplikacije na spletni strani AlternativeTo.

3. Uporaba digitalnih tehnologij v izobraževanju odraslih

Štirje dejavniki so bistvenega pomena za odrasle učence (Constantakis, 2016).

Dejavnik 1: Digitalna tehnologija omogoča paleto učnih načinov



Ko digitalne tehnologije vgradimo v učenje in poučevanje, moramo biti prepričani, da s tem zadovoljujemo učne potrebe svojih odraslih učencev.

Moramo se vprašati, če je uporaba tehnologije bistvena za doživetje učne izkušnje, ali je samo nekaj dopolnilnega.

Tehnologija, ki podpira različne izvedbene načine (kombinirano učenje), je pomembna za poučevanje odraslih. Kadar izobraževalci odraslih uporabijo tehnologijo, na ta način ustvarijo učno okolje, ki zadovoljuje osebne potrebe. Tako poučevanje/učenje postaneta osebnejša in učne izkušnje pri tem kar se da dobro ustrezajo osebnim potrebam.

Številni izrazi opisujejo načine uporabe digitalne tehnologije v izobraževalnih programih za odrasle. Srečujemo izraze, kot so hibridno, dopolnilno, preobrnjeno (flipped) učenje, spletno učenje in multimodalno učenje. Vsi ti izrazi se nanašajo na vrsto učnih načinov in so odvisni od situacije, v kateri izobraževalec poučuje svoje odrasle učence ali jim omogoča učenje.

Prenesite naslednje poročilo o uporabi digitalne tehnologije zaboljšanje učenja:

<https://bit.ly/2Gz6N2y>. Lahko pa prenesete tudi povzetek priporočil: <https://bit.ly/2Gza2XM>

Preberite povzetek priporočil o uporabi digitalne tehnologije zaboljšanje učenja. Kako se ta priporočila povezujejo z vašimi izkušnjami?

Povejte, katera priporočila so najpomembnejša za vas kot izobraževalca odraslih?

Dejavnik 2: Uporaba učnih podatkov

S tehnologijo lahko upravljate z dejavnostmi svojih odraslih učencev. Obstojajo obsežne informacije o uporabi učnih virov in o tem, kako poteka učenje z njimi. Podatki o tem, kako odrasli učenci napredujejo, izobraževalcu povedo, kaj je dobro in kaj ni ter mu hkrati pomagajo odkrivati ustrezne načine.

V ta namen morajo izobraževalci odraslih:

- dobro opisati, kaj naj odrasli učenci dosežejo in določiti najprimernejše cilje za vsakega od njih;
- ponotranjiti prepričanje, da bodo učni podatki uporabljeni za vodenje odraslih učencev na poti napredka;
- zagotoviti dovolj časa za usposabljanje glede podatkov;
- zagotoviti dovolj časa in prostora, da z odraslimi učenci delajo na vprašanjih, ki povzročajo težave.

Dejavnik 3: Vzpostavljanje tehnološke infrastrukture za učenje

Digitalna tehnološka orodja lahko izboljšajo učenje. Pomembno je, da izobraževalci uporabljajo prava orodja in podprejo učni slog svojih odraslih učencev. Ta orodja lahko tvorijo trdno in prožno infrastrukturo, ki omogoča obogateno in individualizirano poučevanje/učenje.

Dejavnik 4: Razvijanje izobraževalčeve vloge

S širjenjem uporabe tehnologije se spreminja tudi izobraževalčeva vloga. Izobraževalci odraslih, ki uporabljajo inovativne načine, prenehajo biti posredniki znanja in postanejo podporniki individualnega poučevanja in učenja, kar izhaja tudi iz boljšega poznavanja potreb odraslih učencev. Izobraževalec ni več osredotočen zgolj na učne stile svojih odraslih učencev ali na usmerjanje njihovega učenja. Izobraževalec odraslih načrtuje in organizira učne programe, ki so osredotočeni na spodbujanje učenja. V teh procesih odrasli učenci sodelujejo in tako sooblikujejo svoj lastni učni proces. Fairbanks (2016) trdi, da je slednje v oporo odraslim učencem.

Dejavnost: Branje (preberite, komentirajte, raziskujte)

Andreas Gegenfurtner et al. (2020),

https://www.researchgate.net/publication/338714374_Digital_technologies_in_training_and_adult_education

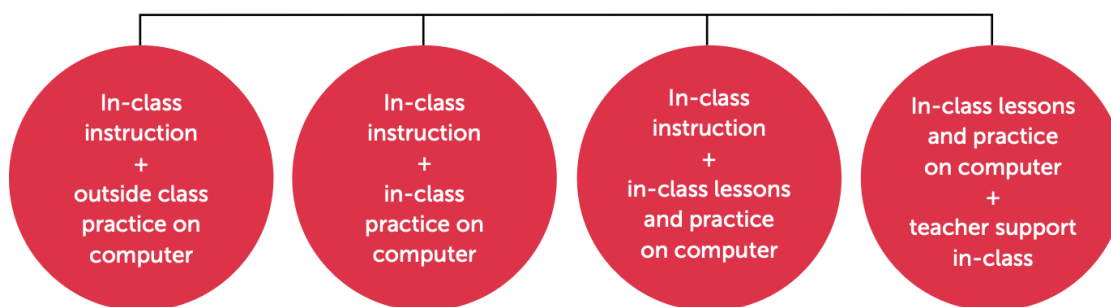
David Mallows (2019), <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/use-digital-tools-adult-education>

Digitalno učenje je drugačno od učenja iz oči v oči. Spletno učenje načeloma izboljša učne procese. Takšno učenje ni preprosto digitalizirano že znano učenje. Izobraževalci odraslih bi morali raziskati načine za integracijo primernih tehnologij, ki odraslim učencem omogočajo, da se vključijo v učni proces s svojimi zamislimi in da sodelujejo z vrstniki. Učne izkušnje naj bi se tako obogatile, povečala naj bi se motivacija za učenje, v učilnici naj bi učenje potekalo tako, kot poteka sredi življenja.

Dejavnost

Raziščite podatke v naslednjem videoposnetku. Podatki se nanašajo na kombinirano ali multimodalno učenje: <https://www.youtube.com/watch?v=Q5txJfv2q0c>

Spectrum of Blended Learning Implementation Models



Slika: Modeli kombiniranega oz. multimodalnega učenja

4. Integriranje orodij, ki temeljijo na računalništvu v oblaku



Slika: Način, kako integrirati orodja, ki temeljijo na računalništvu v oblaku in kako s tem izboljšati dosežke odraslih učencev

Ferrell G., Smith R. and Knight S. (2018), Designing learning and assessment in a digital age, JISC, <https://www.jisc.ac.uk/full-guide/designing-learning-and-assessment-in-a-digital-age>

Ferrell et al. (2018) se posveča boljšanju programiranja vsebin izobraževalnega programa ob uporabi novih tehnologij. Digitalna orodja spreminjajo način programiranja učenja. Učenje je opisano kot ustvarjalen proces 4D, proces, ki se odvija po naslednjem vrstnem redu: **odkrivanje – razmišljanje/iskanje zamisli – načrtovanje – izvedba.**

Glede na to, da se zgoraj navedeni dejavniki spreminjajo, da je vse več razpoložljivih tehnologij, avtorji priporočajo razvoj nenehnega, ponavljajočega se procesa ustvarjanja in vnovičnega preoblikovanja izobraževalnega programa in učnih dejavnosti.

Poglejmo si naslednje elemente.

A. Odkrivanje

Prvi korak pri načrtovanju učenja v digitalnem okolju je v tem, da se dokopljemo do jasnega razumevanja trenutnega stanja in do tega, kakšno stanje si želimo. Da prepoznamo močne in šibke točke trenutnega stanja.

V ta namen mora izobraževalec odraslih upoštevati:

- svoje odrasle učence, vedeti mora, kdo so, katere tehnologije obvladajo in uporabljajo ter v kakšen namen;
- poti za zbiranje in uporabo informacij o učenju, ki jih podajo odrasli učenci;
- način, kako se odrasli učenci izražajo in kaj je potrebno, da jih drugi slišijo;
- digitalne zmožnosti odraslih učencev;
- kako dobro evalvacijski procesi podpirajo učenje in poučevanje v digitalnih časih.

Dejavnost

Postavite si zgornja vprašanja razmišljujoč o eni od svojih študijskih skupin.

B. Razmišljanje/iskanje zamisli

V tej fazi razmišljate, kakšno učenje želite sprožiti pri svojih odraslih učencih. To pomeni, da si morate ustvariti vizijo, ki temelji na vaših prepričanjih o učenju, poučevanju in ocenjevanju ter da mora način, kako poučujete, zrcaliti ta prepričanja. Lahko se vprašate, kakšen način je za vaše odrasle učence primeren, katere spretnosti morajo razviti, če hočejo priti do načrtovanih učnih dosežkov.

V ta namen razmišljajte o tem, ali je vaš način poučevanja najprimernejši in navdihujoč. Šele v naslednjem koraku razmišljajte o tem, kako vam nove tehnologije v teh prizadevanjih lahko pomagajo.

Digitalna orodja omogočajo učne priložnosti, omogočajo vam, da ustvarite učenje, kakršnega si vaši odrasli učenci želijo. Lahko spreminjate učno okolje, v katerem se učijo, lahko pomnožite priložnosti za interakcijo in pri tem uporabite spletni dialog ali družabna omrežja.

Lahko pa se preprosto trudite za to, da poučevanje/učenje postane bolj zanimivo in bolj dejavno.

Kakršnokoli vizijo že imate, velja digitalna orodja uporabljati za vzpostavljanje komunikacije med odraslimi učenci in komunikacije med izobraževalcem in odraslimi učenci, kar vodi k pomenljivim "učnim izmenjavam".

Dejavnost

V nekaj vrsticah opišite svojo vizijo oz. svoj pogled na digitalno učenje in njegovo uporabnost za vaše odrasle učence. V pomoč vam bo naslednji posnetek:

<https://www.pulaskischools.org/dlp/overview>

Ko uporabljate digitalne tehnologije, se ne naslanjajte samo na eno pedagoško metodo ali način. Nekateri učni načini so boljši za doseganje različnih stilov in dosežkov učenja. Pomembno je tudi, da izberete prava digitalna orodja, takšna, ki podpirajo cilje, ki jih želite doseči.

Učno kolo (The Learning Wheel) je preprosto grafično orodje, ki pomaga izobraževalcem spodbujati boljše učenje in razvoj digitalne pismenosti ter digitalne osveščenosti. Učno kolo (<https://learningwheel.co.uk/>) je razvila Deborah Millar, pri čemer je uporabila vir Sharpe et al. (2004). Avtorica prikaže raznolike priložnosti za digitalno učenje najrazličnejših tem. Učno kolo lahko pripomore, da premostite prepad med tradicionalnimi učnimi metodami in sodobnimi digitalnimi vsebinami in viri. Učno kolo lahko uporabljate za usmerjanje osebja izobraževalnih organizacij. Kolo zajema pregled digitalnih tehnologij, ki jih je moč uporabljati tako, da jih povežete z različnimi platformami, aplikacijami in spletnimi vsebinami, pri tem pa razmišljajte o načinu izvedbe izobraževalnega programa, kakršnega si želite.

Dejavnost

Preučite učno kolo za učenje angleščine kot drugi jezik (ESOL) z uporabo digitalnih orodij:

<https://drive.google.com/file/d/0B8EjX-OzeLTaOEhgTTVsWW5yNVE/view>

Naredite seznam najpomembnejših elementov in zamisli učnega kolesa v sekcijah označenih "komunikacija" in "sodelovanje".

Več virov o učnem kolesu najdete na spletni strani <https://learningwheel.co.uk/>

C. Načrtovanje

V digitalnem obdobju načrtovanje učnih dejavnosti in evalvacija ne pomenita, da se morate otresti vsega, kar ste poznali do sedaj in da morate začeti znova. Dobro je, če pomislite, kaj je doslej delovalo in kaj ni. Predvsem pa si bodite na jasnem glede tega, kdo so vaši odrasli učenci, za katere pripravljate izobraževalni program in preučite, na kakšen način bo vaše poučevanje najbolj podprlo želje vaših odraslih učencev.

Vaša naloga je, da se oprijete uspešnega poučevanja/učenja, da se ognete težavam, ki ste jih morda imeli v preteklosti in digitalne učne priložnosti vgradite v svoje pedagoško delo, kadarkoli je to potrebno.

Vgrajevanje digitalnih orodij in tehnologij v učni načrt naj bo takšno, da boste uporabili čimveč razpoložljivih tehnologij. Številna digitalna orodja lahko prosto uporabljate v oblaku. Zato morate "digitalno razmišljati".

Razmišljati digitalno ne pomeni samo, da digitiziramo papirnate vire, tako da so dosegljivi na računalniškem zaslonu, razmišljati digitalno pomeni, da moramo skrbno in kritično preučiti digitalno tehnologijo in pri tem poskušati razviti:

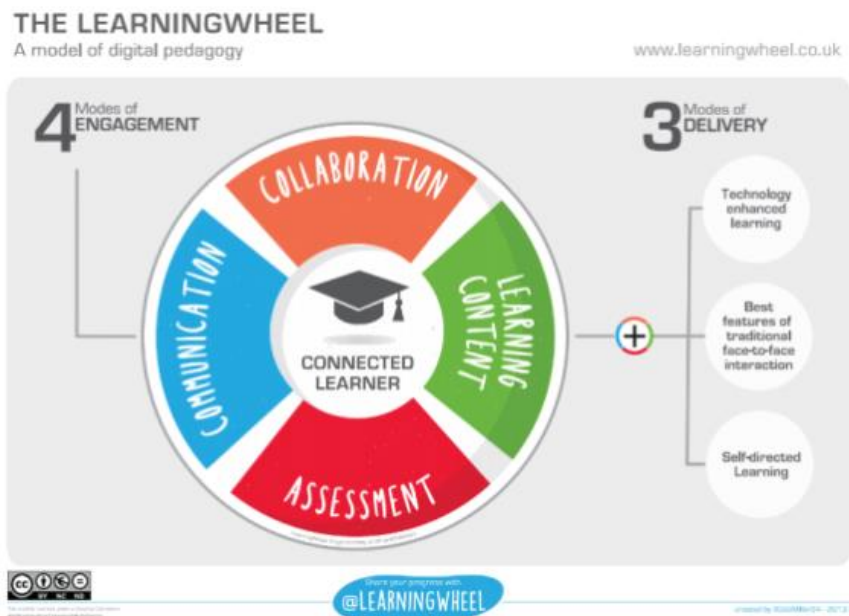
- učne načine, osredotočene na odrasle učence;
- bolj odziven učni program, ki ga je mogoče po potrebi prilagajati. Lahko prilagajajo celo odrasli učenci sami;
- dovolj prožne učne dejavnosti, ki vodijo k različnim dosežkom;
- poučevanje, ki se odziva na potrebe odraslih učencev in ki ga je moč ustrezno spreminjati.

D. Izvedba

Pri izvedbi imejte v mislih učne izkušnje, ki naj bi jih vaši odrasli učenci pridobili. Ustvariti morate pravo digitalno učno okolje in učno kulturo za kakovosten študij in evalvacijo. Morali boste razmišljati o tem, kako izvesti svoj izobraževalni program.

Upoštevati boste morali povratne informacije svojih odraslih učencev in ustvariti ustrezno učno infrastrukturo, kar pomeni, da boste morali razvijati tudi svoje digitalne spretnosti.

Dejavnost: Uporaba učnega kolesa za razmislek o načinih izvedbe izobraževalnega programa



Slika: Učno kolo – model digitalne pedagogike

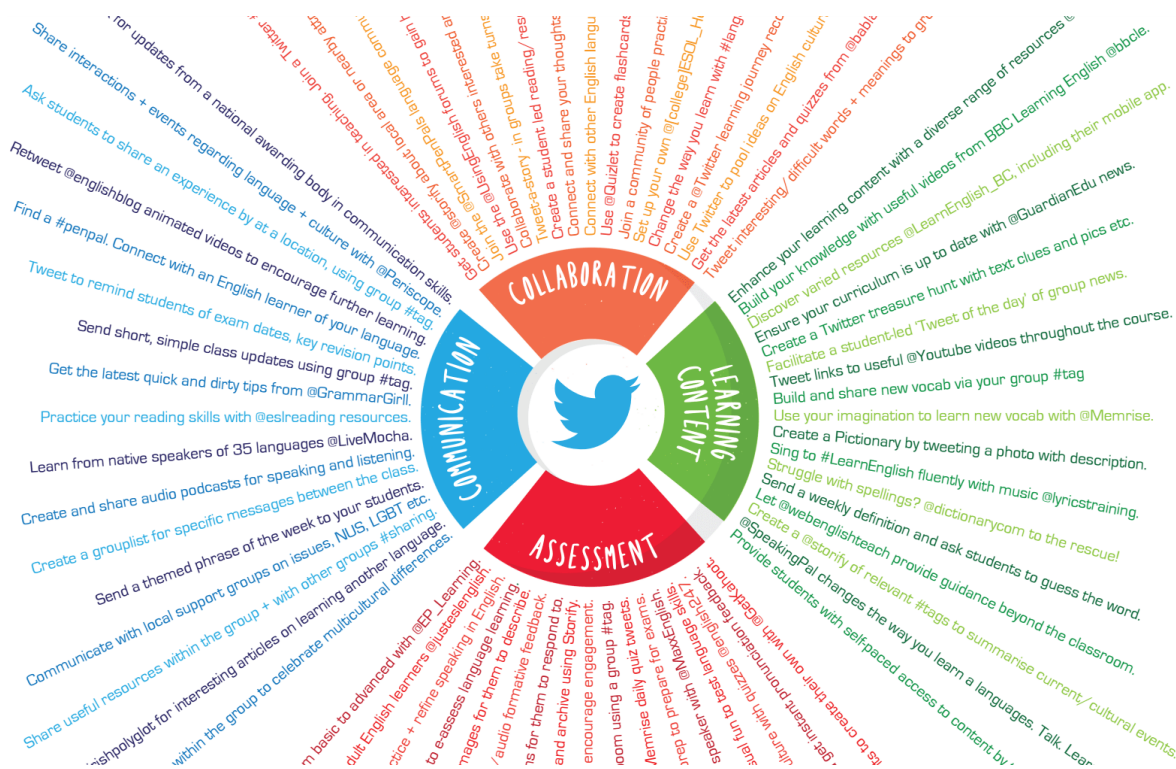
Učno kolo je grafični način predstavitve digitalnih orodij in virov, ki jih lahko uporabite za doseganje specifičnih učnih ciljev. Ta orodja in te vire so ustvarili z množičnim zbiranjem virov drugih (crowdsourcing), kjer sodelujejo mnogi izobraževalci in praktiki. Primere teh grafičnih predstavitev si lahko ogledate na strani [Learning Wheel](https://www.learningwheel.co.uk/collections/) v rubriki "Collections".

Gre za učenje, osredotočeno na odraslega učenca, ki je v osi "kolesa". Iz centra kolesa vodijo "špice" in vsaka od špic predstavlja digitalno orodje/vir, ki ga lahko uporabite. Povedo vam tudi, kako ga uporabiti.

Učno kolo temelji na načelu, da vsaka od špic predstavlja digitalno orodje/vir/dejavnost, ki podpirajo enega ali več od štirih načinov angažiranja, ki so opisani kot sodelovanje, učna vsebina, komunikacija in ocenjevanje/evalvacija.

Kako nastaja učno kolo, si oglejte na povezavi

<https://inspiringlearning.jiscinvolve.org/wp/2017/08/lets-go-digital-an-extra-slice/>



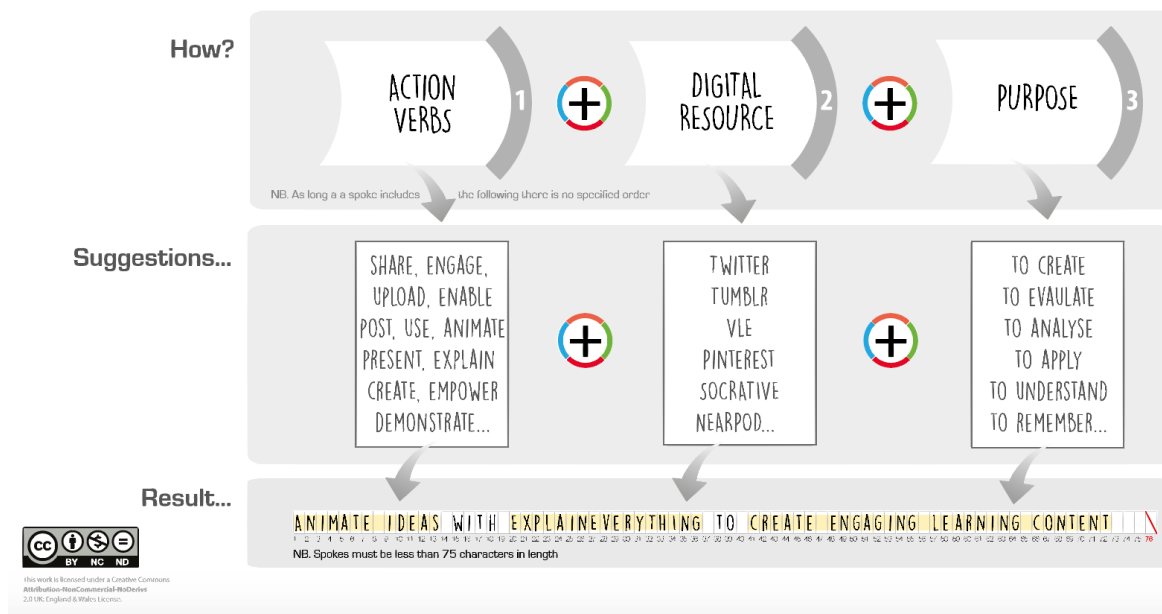
Slika: Primer učnega kolesa



A visual guide to writing LearningWheel spokes.

A spoke is a short line of text which provide edtech practice suggestions made by educators for educators. Each spoke should align to one of four modes of engaging students in the learning process e.g. **Learning Content** **Assessment** **Communication** **Collaboration** e.g. USE MYSCRIPT CALCULATOR FOR MATHS TASKS DEMONSTRATIONS

Essentially for a spoke to be of value to the reader it requires the following....



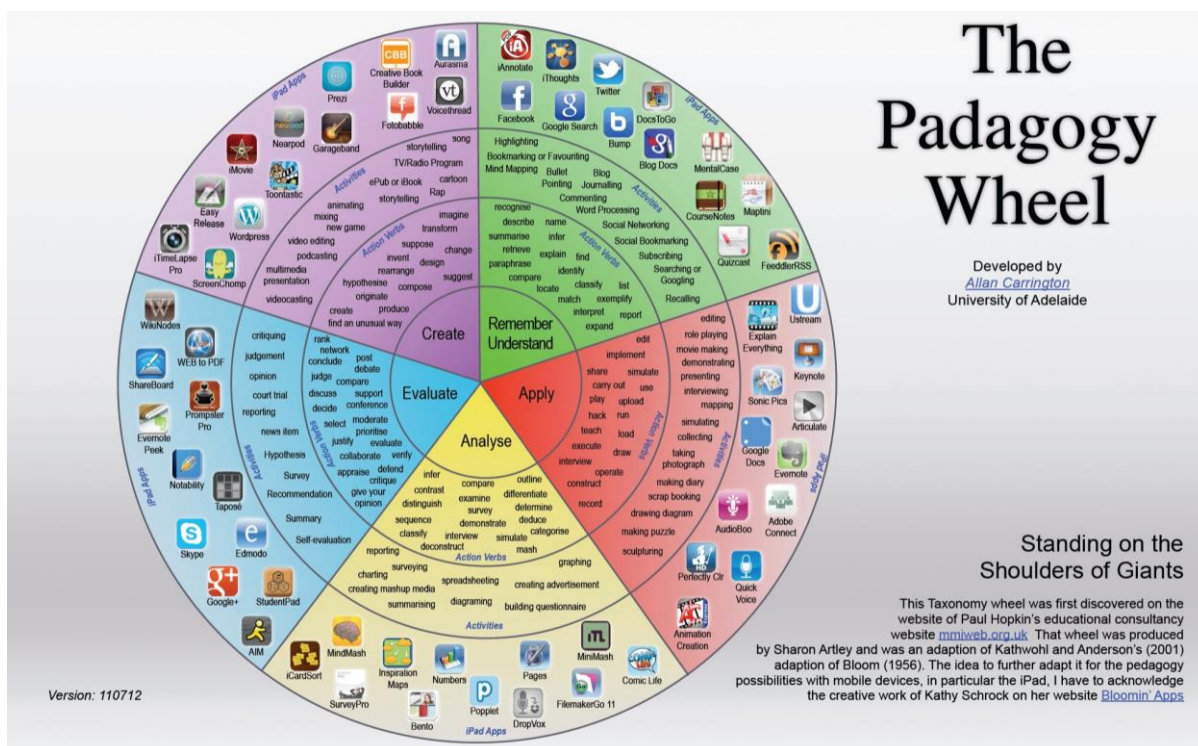
Slika: Vizualne smernice za poimenovanje "špic" kolesa

5. Vrste digitalnih aplikacij

Obstajajo različne vrste aplikacij in orodij. Spletna stran Teachthought njihovo uporabo povezuje z Bloomovo taksonomijo. Obiščite spletno stran <https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/>. Namen Teachthought je pomagati izobraževalcem, da premislijo o načinih, kako uporabljajo mobilne aplikacije pri svojem poučevanju. Spletna stran vsebuje pedagoško kolo, ki usmerja razmišljanje o izobraževanju v digitalnih časih. Povezuje značilnosti mobilnih aplikacij, "preobrnjenega" učenja, prinaša pobude za uporabo pedagoškega kolesa, za spodbujanje intelektualnega razvoja in doseganje učnih ciljev.

Poučevanje, ki ga uporabljamo v izobraževanju odraslih, je temelj pedagoškega kolesa in je v pomoč izobraževalcem odraslih.

Pedagoško kolo povezuje več področij pedagoške misli. Aplikacije so zajete v okvir in so povezane z učnimi nameni in cilji. Gre za spodbujanje evalvacije, refleksije, ustvarjalnosti, razumevanja in uporabe znanja.



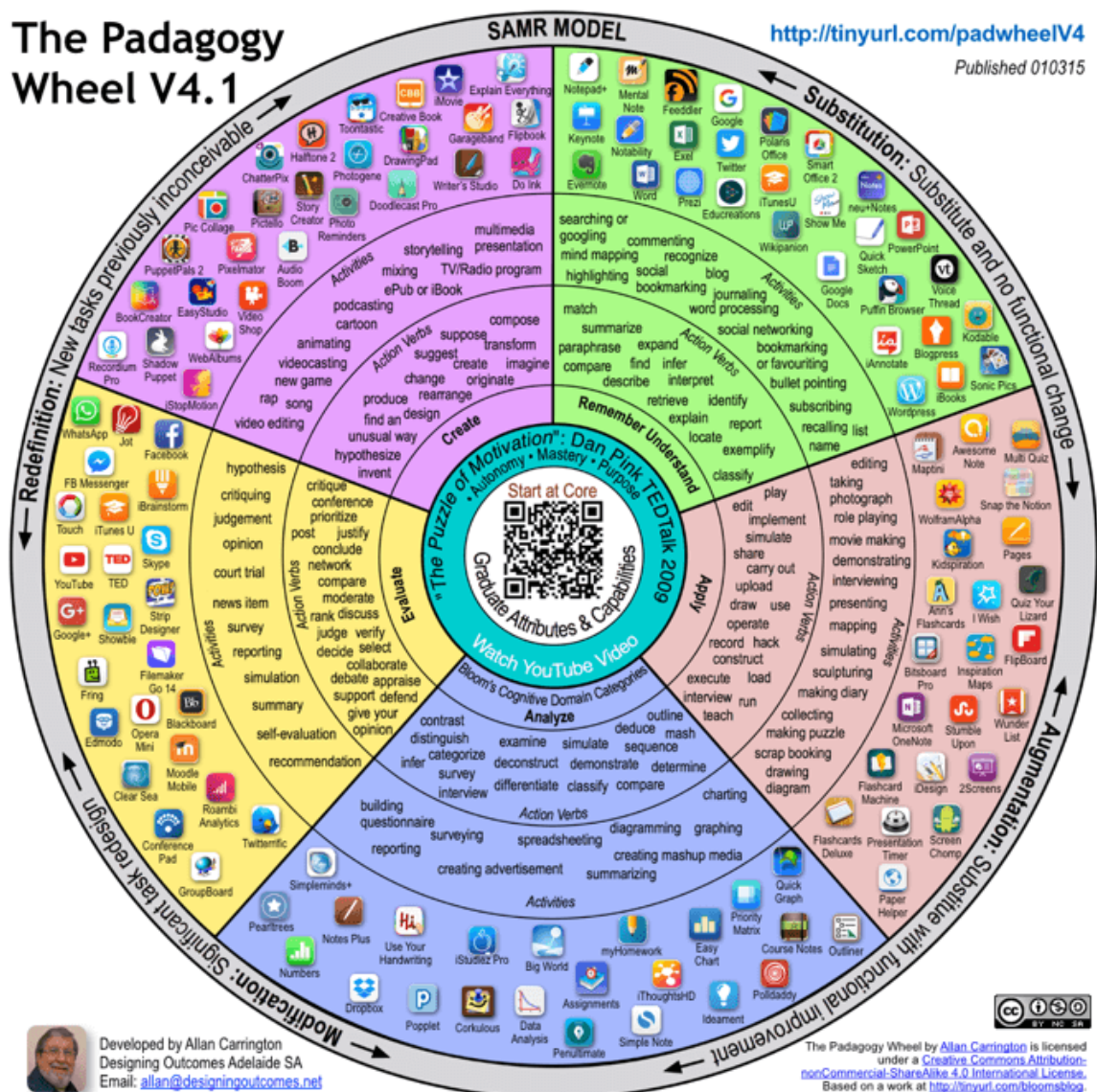
Slika: Pedagoško kolo

Vir: <https://www.flickr.com/photos/allanadl/8553210313/in/photostream/>

Dejavnost: Odkrivanje pedagoškega kolesa in Bloomove taksonomije

Preučite pedagoško kolo:

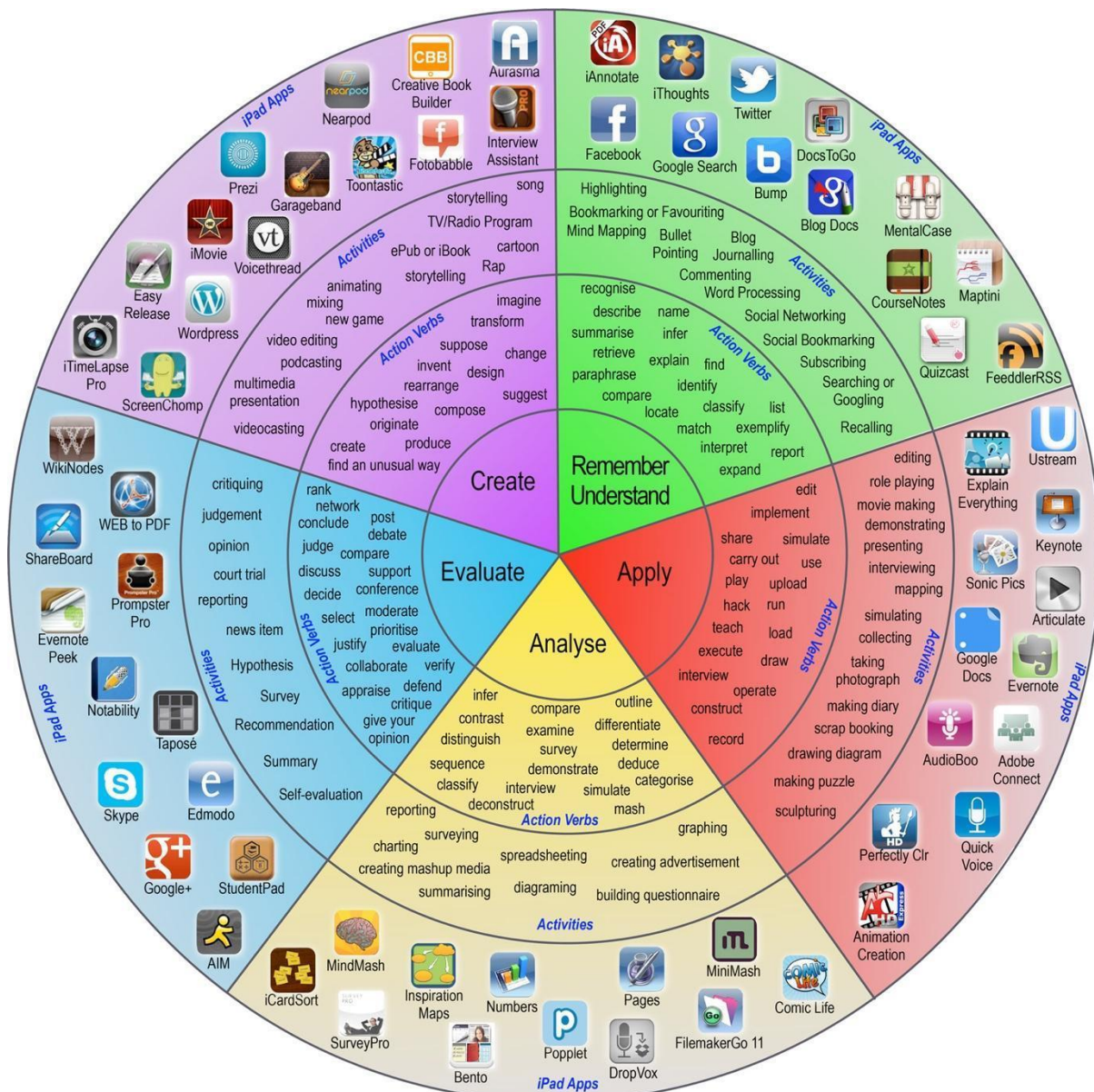
<https://www.flickr.com/photos/allanadl/8553210313/in/photostream/>. Naredite seznam aplikacij in digitalnih orodij, ki ste jih uporabljali doslej ali ste zanje že slišali ter raziščite njihovo uporabnost razmišljujoč o Bloomovi taksonomiji v pedagoškem kolesu. Bodite pozorni na dejavnosti in besede, ki jih označujejo.



Slika: Pedagoško kolo, verzija 4.1, ki prikazuje aplikacije in orodja

Vir: Bloomova taksonomija izobraževanja odraslih s pomočjo mobilnih aplikacij:

<https://ciccoli.wordpress.com/2013/06/03/blooms-taxonomy-on-adult-learning-via-mobile-apps/>



Slika: Prikaz kolesa digitalnih aplikacij in učnih dejavnosti

Dejavnost: Odkrivanje alternativnih aplikacij in digitalnega orodja

Spletna stran AlternativeTo prikazuje klasifikacijo digitalnih orodij in tehnologij, prinaša pregled in seznam alternativnih poti do različnih aplikacij: <https://alternativeto.net/>

Aplikacija	Primeri	Vaši primeri
Koledar	CalendarHub, Hunt Calendars	
Urniki	Diarised, Appointments Quest	
Načrtovanje/vodenje nalog	Bla-bla List, Hiveminder	
Projektni menedžment	BaseCamp, onProject	

Označevanje (bookmarking)	BlinkList, del.icio.us	
Urejanje fotografij	FotoFlexer, Snipshot	
Skupna raba fotografij (photo sharing)	Flickr, Google photo	
Spletne konferenčne storitve	ZOOM, Zoho Meeting	
Orodja za skupinsko delo (groupware)	Contact Office	
Spletni dnevniki in wikipedije	Blogger, Wikispaces	
Orodja za nevihto možganov (brainstorming)	Mindmup	
Beležke	Notepad	
Drugo	---	

Preučite bazo podatkov in ustvarite seznam različnih primerov aplikacij, ki bi jih lahko uporabili za poučevanje modernih tujih jezikov (MFL).

6. Kako dobri ste na digitalnem področju?

Obiščite spletno stran <https://thedigitalteacher.com/> in preizkusite svoje digitalne spretnosti.

Na isti spletni strani poiščite Cambridge English Digital Framework. Ta okvir opisuje ključne kompetence, ki jih morajo imeti izobraževalci za učinkovito poučevanje z uporabo tehnologij. Raziščite šest kategorij in poiščite izhodišče zase. Šest kategorij zajema: digitalni svet (Digital World), digitalna učilnica (Digital Classroom), digitalni izobraževalec (Digital Teacher), načrtovanje učenja (Designing Learning), izvedba izobraževalnega učenja (Delivering Learning) in evalvacija učenja (Evaluating Learning).

Dejavnost: povejte svojo zgodbo s pomočjo spletne aplikacije Storymap: <https://storymaps-classic.arcgis.com/en/>

Primeri zgodb: <https://www.esri.com/en-us/arcgis/products/arcgis-storymaps/stories>

7. Literatura in reference

Beetham H (2017), Building digital capability: the six elements defined, JISC, http://repository.jisc.ac.uk/6239/1/Digital_capabilities_six_elements.pdf

Carretero Gomez S., Vuorikari R. and Punie Y (2017), DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, European Commission, <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>

Constantakis P., (2016), Integrating Digital Tools for Adult Learners: Four Critical Factors, Digital Promise, https://digitalpromise.org/wp-content/uploads/2016/03/dp-integrating_digital_tools.pdf

Fairbanks, A. M. (2016, April 30). Digital trends shifting the role of teachers. Retrieved from <http://www.edweek.org/ew/articles/2013/05/22/32el-changingrole.h32.html>

Ferrari A., Punie Y. and Brecko B. (2013) DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, European Commission, <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/digcomp-framework-developing-and-understanding-digital-competence-europe>

Ferrell G., Smith R. and Knight S. (2018), Designing learning and assessment in a digital age, JISC, <https://www.jisc.ac.uk/full-guide/designing-learning-and-assessment-in-a-digital-age>

Gegenfurtner, A., Schmidt-Hertha, B. and Lewis, P., 2020. Digital technologies in training and adult education. International Journal of Training and Development, 24(1), pp.1-4.

Mallows D. (2019), The use of digital tools in adult education, EPALE Blog, <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/use-digital-tools-adult-education>

Nelson, A., 1994. *The Learning Wheel: Ideas and Activities for Multicultural and Holistic Lesson Planning*. Zephyr Press, PO Box 66006, Tucson, AZ 85728-6006.

Redecker C. and Punie Y. (2017), European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu, Joint Research Centre, European Commission, <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/european-framework-digital-competence-educators-digcompedu>

Sharpe, R., Benfield, G. and Francis, R. (2006) Implementing a university e-learning strategy: levers for change within academic schools. ALT-J, 14 (2). pp. 135-151, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ817926.pdf>

MODUL 5: Strategije za razvoj učnega gradiva za učenje tujih jezikov

1. Uvod

Za poučevanje/učenje tujih jezikov je v literaturi veliko različnih strategij. Kljub temu v literaturi ni posebej navedeno, katere strategije so za učenje tujega jezika pri starejših odraslih učinkovite. Tako na primer obstajajo strategije, ki uporabljajo igre za učenje besedišča. Te strategije so lahko zelo primerne in prijetne za mlajše učence, odraslim učencem pa so lahko dolgočasne. Tako smo se ob pregledu literature osredotočili na starost učencev. Izbrali smo dve strategiji, za kateri mislimo, da sta za odrasle učence primerni. Gre za model postopnega opuščanja odgovornosti za učenje in gre za uporabo grafičnih romanov pri poučevanju.

2. Glavni koncepti in terminologija

Model postopnega opuščanja odgovornosti za učenje

Pearson in Gallagher (1983) trdita, da ta model dobro deluje v jezikovnem izobraževanju odraslih in pri razvijanju pisnega razumevanja. Izobraževalec daje zglede, uporablja različne strategije, odrasle učence spodbuja, da se razvijajo kot individualni učenci in tako se izobraževalčeva odgovornost za učenje polagoma prenaša na odrasle učence. V tem prenosu odgovornosti so v modelu navedene tri stopnje:

Prva stopnja – dajanje navodil in primerov/zgledov

Izobraževalec daje navodila za branje in poudari strategije razumevanja (misli glasno, predvidevaj, postavlja vprašanja). Navodila daje medtem, ko bere besedilo svojim odraslim učencem. Pomembno je, da si odrasli učenci pred tem pridobijo dovolj znanja o posamezni temi, še posebej o temi, značilni za posamezno kulturo. Pri tem lahko uporabi animirane filme, takšne brez dialoga (veliko Disneyevih filmov je takšnih). Ker ni dialoga, odrasli učenci niso obremenjeni z jezikom. Občasno lahko izobraževalec ustavi film, da pomaga svojim odraslim učencem glasno razmišljati, postavljati vprašanja in predvidevati, kaj se bo zgodilo.

Druga stopnja – vodena praksa

Izobraževalec pomaga odraslim učencem, da se spoprimejo s strategijami razumevanja. V ta namen uvede sodelovalno vajo, predstavi ali demonstrira model, zgled, če je to potrebno. Na

tej stopnji odrasli učenci delajo v majhnih skupinah in poskušajo uporabiti strategije, ki so jih naučili na prvi stopnji. Odrasli učenci uporabljajo kratko besedilo na temo, ki jim je bila najbolj všeč. Izobraževalec se sprehodi med skupinami, poda dodatne primere posameznim skupinam, če je to potrebno.

Tretja stopnja – avtonomno/individualno učenje

Na tej stopnji odrasli učenci prevzamejo odgovornost za uporabo strategije, pri tem se učijo avtonomno brati in pisati. Izbirajo med bolj zahtevnimi besedili, ki jim jih predlaga izobraževalec. Tako se učijo strategije uporabljati avtonomno in za različne namene. Učijo se kritično analizirati besedila, ki jih berejo ali morda poslušajo ali gledajo. Od odraslih učencev se pričakuje, da bodo oblikovali besedilo v kakršnikoli obliki (pisno besedilo, digitalno besedilo, ali besedilo, ki ga bodo morda odigrali na odru). To bodo njihovi končni učni dosežki.

Model postopnega opuščanja odgovornosti za učenje je moč učinkovito uporabljati pri odraslih učencih tujih jezikov, le paziti moramo, da je besedilo za njih zanimivo, da imajo o temi besedila že neko predhodno znanje. Ko smo avtorji tega modula razmišljali o povedanem, smo za praktičen prikaz uporabe strategije izbrali temo hendikep in vključevanje v družbo. Kaj naj izobraževalci na posameznih stopnjah te strategije naredijo, bomo razložili v nadaljevanju besedila.

Uporaba grafičnih romanov pri poučevanju

Različne študije (Cary, 2004; Chun, 2009; Liu, 2004) o uporabi grafičnih romanov dokazujejo, da je uporaba teh koristna za učenje tujih jezikov. Tako denimo avtentični dialogi v grafičnih romanih pomagajo učencem bolje razumeti pogovore iz vsakdanjega življenja (Cary, 2004). Nekateri priljubljeni grafični romani učencem pomagajo pri študiju zgodovine (Chun, 2009). Grafični roman *Maus* denimo govori o travmatični zgodovini in posledicah holokavsta. Uporablja pripovedi očeta, matere, sina. *Persepolis* je pretresljiva zgodba deklice, ki živi v Iranu v času islamske revolucije. Pripoveduje o tem, kaj so ljudje pričakovali od revolucije in o tem, kaj se je dejansko zgodilo. Poleg zgodovinskih podatkov ti grafični romani prinašajo tudi vedenje o kulturi. Pri odraslih učencih ima vzpostavljanje povezav med zgodbami in znanjem v ozadju pomembno vlogo za razumevanje besedil. Tovrstne povezave so pomembne tudi za razvoj pismenosti odraslih. Če odrasli učenci nimajo predhodnega znanja, ga lahko pridobijo z raziskovanjem po spletu.

Grafične romane izobraževalci uporabljajo pri svojih odraslih učencih za boljšanje besedišča v tujem jeziku. Razumevanje pomena nekaterih specifičnih izrazov je v grafičnih romanih, ker so vizualno bogati, lažje.

Izobraževalci pokažejo, kako brati in kako pisati besedila, kako razumeti vizualne prikaze v grafičnih romanih. To pokažejo tako, da berejo študijski skupini. Potem odrasli učenci berejo grafične romane vsak zase. Nato se srečajo v majhnih skupinah in z njimi izmenjajo, kar so dojali in razumeli na podlagi grafičnih prikazov. To vzame nekaj časa in zahteva izkušnost izobraževalca. Individualno branje in razprava v majhnih skupinah sta lahko odraslim učencem v pomoč, saj hitro razvijata njihovo vizualno pismenost. Potem ko odrasli učenci preberejo grafični roman, skupaj napišejo refleksijo o romanu, napišejo besedilo v kakršnikoli obliki (pisno besedilo, digitalno besedilo, vizualno besedilo ali celo besedilo, ki ga je moč odigrati na odru). Ta besedila so končni dosežek njihove majhne učne skupine, kot smo že povedali.

3. Teoretsko ozadje

V tem modulu obravnavamo dve strategiji. Prva strategija je branje tiskanega besedila in pisanje o tem besedilu. Pri tem odgovornost za učenje prehaja od izobraževalca k odraslim učencem. Druga strategija pa ponuja "branje" vizualnih prikazov in tiskanega besedila. Odrasli učenci skupaj ustvarijo besedilo ali kakšno drugo obliko končnega učnega dosežka, pri tem pa utrdijo svoje razumevanje pomenov, zajetih v besedilu. Ti dve strategiji sta podprti s povsem različnimi teoretičnimi koncepti, o katerih bomo kratko razpravljali v nadaljevanju.

Koncept bralnega razumevanja in model postopnega opuščanja odgovornosti za učenje

Model postopnega opuščanja odgovornosti za učenje temelji na nekaterih glavnih konceptih bralnega razumevanja, kot so glasno razmišljanje, predvidevanje in postavljanje vprašanj (Tovani, 2000). Ta model je v pomoč ne le razumevanju pisnega besedila, marveč tudi razvoju pisnih spretnosti. Pa vendar na prvi stopnji tega modela izobraževalec te koncepte uporablja tako, da odraslim učencem ponudi primere in zgleda. Nato na drugi stopnji tega modela omogoči odraslim učencem, da te koncepte uporabijo v majhnih učnih skupinah. Na zadnji stopnji modela pa odrasli učenci avtonomno uporabljajo te koncepte pri branju in pisanju besedila. To pomeni, da se odgovornost za učenje zlagoma premešča od izobraževalca k odraslim učencem. Pri izvajanju dejavnosti, utemeljenih na modelu postopnega opuščanja odgovornosti za učenje - včasih ta model poimenujemo "Jaz naredim, mi naredimo, ti narediš", je pomembno razločevati med tremi stopnjami modela. Tako Fisher (2008) trdi, da je postopno opuščanje odgovornosti za učenje učinkovit način, kako izboljšati pisne dosežke (Fisher & Frey, 2003), bralno razumevanje (Lloyd, 2004) in dosežke pismenosti učencev, ki se učijo angleško (Kong & Pearson, 2003).

Multimodalni koncept pri uporabi grafičnih romanov

Danes lahko odkrivamo in posredujemo drugim zgodbe, ki jih imamo najraje in pri tem uporabljamo številne metode: branje knjig, branje grafičnih romanov, gledanje risank in filmov, poročanje o njih na družbenih omrežjih itd. V te kompleksne interakcije se je moč vključiti na različnih platformah, kar je zelo spremenilo razumevanje besedila. Zgodovinsko gledano besedilo pomeni pisanje, ki ga prebiramo in mu pripišemo pomen. Toda v najnovejših socio-kulturnih raziskavah je besedilo širše opredeljeno. Če upoštevamo multimodalni način (Kress, 2011), je besedilo lahko kakršenkoli proizvod v kakršnikoli obliki, ki nam omogoča, da luščimo pomen besedila. Potemtakem je besedilo lahko vizualen prikaz, film, skica, lahko pa je tudi besedilo, ki se odigra na odru. Tudi slednje je besedilo. Uporaba grafičnih romanov je multimodalni koncept, kajti odrasli učenci v jezikovnem izobraževanju prebirajo grafične romane, pomen pa luščijo tako iz vizualnih prikazov kot iz tiskanega besedila. Besedilo napišejo v katerikoli obliki, ki služi kot končni učni dosežek (to je lahko tudi digitalni zgodbopisni zemljevid/storymap). Takšne dejavnosti imenujemo multimodalna pismenost.

4. Praktične dejavnosti

Dejavnost, utemeljena na modelu postopnega opuščanja odgovornosti za učenje

Čas: 45 + 45 = 90 minut

Tema: Hendikep in vključevanje v družbo

Jezik: Besedišče v povezavi s hendikepom in občutki

Gradivo: Kratek film "The Present" (slov. Darilo)

<https://www.youtube.com/watch?v=96kl8Mp1uOU>

Prva stopnja – dajanje navodil in primerov/zgledov

Izobraževalec lekcijsko pričo tako, da razloži, kaj je občutil, ko je bil dolgo časa odmaknjen od ljudi v času izbruha covid-19, ki je prizadel ves svet. Izobraževalec zaprosi odrasle učence, da razložijo, kakšni so bili njihovi občutki v času izbruha epidemije.

Izobraževalec omeni, da začetno obdobje covid-19 ni trajalo dolgo in da smo se vsi zlagoma vrnili v svoje vsakdanje življenje. Potem izobraževalec doda, da vsakdanje življenje ni enako

pri vseh ljudeh in pokaže prvo od spodaj prikazanih slik, pri tem pa poudari: "Nekateri so hendikepirani."

Izobraževalec nato prikaže strategijo "glasnega razmišljanja" tako, da govori o ljudeh na sliki. Zatem zaprosi odrasle učence, da gredo v dvojice in se pogovarjajo o različnih oblikah hendikepa tako, da si ogledajo sliko, ki jim je na voljo.

Slika 1



Čez nekaj minut izobraževalec prikaže sliko 2, sliko 3 in sliko 4, eno za drugo, in zaprosi odrasle učence, da povedo, česa so osebe s posameznim hendikepom zmožne ali nezmožne narediti.

Izobraževalec prisluhne odraslim učencem in zapiše besede, s katerimi poimenujemo posamezne hendikepe. Zapiše jih na tablo in razloži njihov pomen, po možnosti v kontekstu.

Slika 2



Slika 3



Slika 4



Potem pokaže sliko 5 in odrasle učence opozori, da lahko mi vsi postanemo osebe s hendikepom.

Slika 5



Nazadnje se izobraževalec ustavi pri vprašanju vključevanja v družbo rekoč:

»Po podatkih Svetovne zdravstvene organizacije (WHO) (2020) ima približno 15 % svetovnega prebivalstva nekakšno obliko hendikepiranosti. To pomeni, da ima 15 ljudi od stotih, ki nas obdajajo, nekakšen hendikep.«

Nato izobraževalec vpraša, ali to res pomeni, da je okrog nas toliko hendikepiranih ljudi, in če jih ne vidimo, kje so ti ljudje? Od tod dalje je mogoče razpravljati o osamljenosti in vključevanju v družbo.

Druga stopnja – vodena praksa

Izobraževalec odraslim učencem pove, da bodo gledali kratek film. Najprej si bodo ogledali prvo polovico filma (00:00–02:10).

Izobraževalec zapiše korake na tablo in odrasle učence zaprosi naj gredo v dvojice in da osem korakov postavijo v zaporedje, kot so ga videli v filmu.

- Pes se igra z žogo.
- Dečku je darilo všeč.
- Mama mu da darilo.
- Deček igra računalniške igrice.
- Telefon zazvoni.
- Mama pride domov.
- Mama se povzpne po stopnicah.
- Deček se zjezi.

Izobraževalec zaprosi odrasle učence, da se razdelijo v skupine in da si prvi del filma ponovno ogledajo. Med gledanjem naj ugotavljajo, kakšne občutke ima posamezen junak.

Izobraževalec ustavi film in vpraša odrasle učence, kaj menijo o obnašanju junakov. Prosi jih, da razmišljajo, razpravljajo in poskušajo v skupini predvideti, zakaj se glavni junak obnaša tako, kot se in zakaj tako čuti. Poročevalci posameznih podskupin povedo celotni skupini, kaj so v njihovi podskupini skupaj ugotovili. Vzpostavi se splošna razprava.

Izobraževalec odraslim učencem pove, da si bodo zdaj ogledali drugi del filma (02:10-03:22). Ko zaključijo gledanje, učenci primerjajo svoje odgovore z zgodbo filma.

Izobraževalec prosi odrasle učence, da se pogovorijo o vključevanju v družbo, tokrat znotraj njihovih podskupin, da med seboj izmenjajo misli o tem, kaj je moč narediti, da bi bile osebe s hendikepom povabljeni v družbo. Poročevalci podskupin zapišejo svoje predloge na tablo in jih vpišejo v rubriki "Odgovornost posameznikov" in "Odgovornost vlade".

Tretja stopnja – avtonomno/individualno učenje

Izobraževalec pripravi kratko predstavitev o tem, kaj mora vsebovati kratek scenarij (junaki in, če je potrebno, pripovedovalec, čas, prostor, zgodba). Izobraževalec navede nekaj primerov in potem odrasle učence zaprosi, da napišejo kratek scenarij o druženju z osebami, ki so hendikepirane. Film mora imeti močno sporočilo za ljudi ali za vlado ali za vse.

Dejavnost, utemeljena na uporabi grafičnih romanov za učenje

Čas: 45 + 45 = 90 minut

Tema: Spoznavanje zgodovine z grafičnimi romani

Jezik: Besedišče v povezavi z zgodovinskim dogodkom, omenjenim v grafičnem romanu

Gradivo: Grafična romana, kot sta "Maus" in "Persepolis"

Ker so naša ciljna skupina odrasli učenci, smo bili mnenja, da bi bilo branje grafičnih romanov o zgodovinskih dogodkih lahko zanimivo za odrasle učence. Najpogosteje imajo neko znanje o teh dogodkih, kar olajša razumevanje besedil. Ta besedila poleg opisov zgodovinskih dogodkov vsebujejo tudi avtentične informacije o kulturi, skupnostih, o katerih pišejo besedila.

Pred branjem

Izobraževalec prikaže slike prvega poglavja grafičnega romana o zgodovinskem dogodku, kot je Persepolis. Slike ne vsebujejo oblačkov z besedami. Odrasle učence, razdeljene v skupine, zaprosi, da slike postavijo v red, glede na možen scenarij. To je lahko neke vrste uganke. Na tem mestu je najpomembneje, da odrasli učenci "berejo" vizualne prikaze. Ni potrebno, da odrasli učenci slike postavijo v pravo zaporedje. Lahko ustvarijo tudi svoj vrstni red in pomen slik. Na koncu podskupine zaupajo svoje zgodbe celotni skupini.

Med branjem

Po zaključenem prvem delu izobraževalec razdeli vizualne podobe, v katere so vnešeni oblački z vpisanimi besedami, odrasle učence pa zaprosi, da podobe znova postavijo v nekakšen red glede na zapisane besede v oblačkih. Ko skupine zaključijo vzpostavljanje zaporedja podob, izobraževalec predstavi pravo zaporedje zgodbe in skupine preverijo svoje delo. Pred branjem in med branjem izobraževalec pomaga odraslim učencem odkriti pomen besed, spregovori o podobah in omogoči odraslim učencem, da utrdijo svoje poznavanje besed.

Ker imajo odrasli učenci vsaj nekaj znanja o tem, o čemer govori roman, se po zaključenem branju prvega poglavja, izobraževanje lahko nadaljuje z izpolnjevanjem "tabele K-W-L". Roman govori o zgodbi deklice, ki je v Iranu doživela islamsko revolucijo. Roman govori tudi o tem, kakšna upanja so imeli ljudje glede na izid revolucije. In govori o tem, kaj se je v tej revoluciji dejansko zgodilo. Glede na to zgodbo lahko izobraževalec pripravi tabelo:

Dogodek	Vem	Želim vedeti	Sem izvedel

"Tabelo K-W-L" lahko uporabljamo tako v času pred branjem in med branjem, pri čemer odrasli učenci lahko tabelo izpolnijo pred branjem posameznega poglavja (Basol, 2011).

Druga takšna dejavnost, ki poteka med branjem, se nanaša na strategijo "Povejte nekaj o" (Say Something On), ki jo predlaga Beers (2003). "Ta strategija pomaga odraslim učencem predvidevati, postavljati vprašanja, razumeti in vzpostavljati povezave" (Berry, 2013, str. 103). Ko prebere nekaj strani, izobraževalec zastane zato, da bi odrasli učenci lahko kaj povedali. Izobraževalec jim ponudi možne uvode v stavke, če imajo odrasli učenci težave z uvajanjem stavkov. Izobraževalec prosi druge člane skupine, da na vprašanja ali trditve, ki jih posamezen član postavi, dajejo odgovore. Ta učna dejavnost pripomore, da se odrasli učenci seznanijo s tem, kako brati grafičen roman, na kaj se osredotočiti in kako iz vizualnih prikazov in podob izluščiti pomen. Odrasli učenci izrazijo svoje zamisli, podajo pripombe, slišijo druge nasprotovati in se tako učijo drug od drugega ter skupaj v sodelovanju odkrivajo pomen povedanega.

Predvidevanje • I think that ... • I predict that • I wonder if ... • I bet that ... • It makes me think that ...	Postavljanje vprašanj • Why ... • What would happen if ... • Who is ... • Where ... • How ... • What do you think about ... • I don't think I get ...
Iskanje/izražanje pojasnila • I understand that ... • I think it means that ... • I agree with ... • I think this part is about ...	Dajanje pripomb • This is good because... • This is confusing because ... • I don't like it because ... • I think that ... • It is interesting that ... • My favourite part was ...
Vzpostavlanje povezav • This reminds me of ... • This part is just like ... • This character was very similar to (fill in name) character because ... • This character makes me think of ... • This is similar to ... • The difference in between this and (fill in name) is ...	

(prirejeno po: Basol, 2011)

Po branju

Ko se branje grafičnega romana konča, odrasli učenci lahko skupaj napišejo refleksijo v kakršnikoli tekstovni obliki (pisno besedilo, digitalno besedilo, vizualno besedilo ali celo besedilo, ki ga je moč odigrati na odru).

- Odrasli učenci lahko opišejo ali narišejo različen konec svojih grafičnih romanov, odvisno od tega, kako si ga zamišljajo.
- Odrasli učenci lahko ustvarijo svoje lastne grafične romane na spletnih straneh, kot denimo digitalne zgodboepisne zemljevide (storymaps) in lahko jih predstavijo drug drugemu.
- Odrasli učenci lahko zapišejo pripoved o romanu.
- Odrasli učenci lahko odigrajo besedilo na odru.

5. Preverjanje razumevanja

Povejte, če so naslednje trditve pravilne ali napačne.

1. Avtentični dialogi v grafičnih romanih pomagajo odraslim učencem, ki se učijo angleško, da bolje razumejo vsakdanje pogovore. (p)
2. V modelu postopnega opuščanja odgovornosti za učenje je pomembno, da imajo odrasli učenci nekaj predhodnega vedenja in znanja o obravnavanem dogodku ali temi. (p)
3. V modelu postopnega opuščanja odgovornosti za učenje se odgovornost zlagoma premešča od odraslih učencev k izobraževalcu. (n)
4. Izobraževalec lahko v času njihovega sodelovalnega učenja v podskupini odrasle učence uči besedišča v povezavi z dano temo. (n)
5. "Tabelo K-W-L" lahko za bralno razumevanje uporabljamo pred branjem in med branjem. (p)

6. Literatura in reference

Başol, H. Ç. (2011). *Using graphic novels to improve reading comprehension skills at EFL classrooms* (Unpublished doctoral dissertation, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Beers, K. (2003). *When Kids Can't Read What Teachers Can Do*. Heinemann.

Berry, E. D. (2013). *Literacy for learning: A handbook of content-area strategies for middle and high school teachers*. Rowman & Littlefield.

- Cary, S. (2004). *Going graphic: Comics at work in the multilingual classroom*. Portsmouth: Heinemann.
- Cazden, C., Cope, B., Fairclough, N., Gee, J., et al. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60–92. Retrieved from <http://newarcproject.pbworks.com/f/Pedagogy+of+Multiliteracies+New+London+Group.pdf>
- Chun, C. W. (2009). Critical literacies and graphic novels for English-language learners: Teaching Maus. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 53(2), 144–153. Retrieved from <https://ila.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1598/JAAL.53.2.5>
- Gavigan, K. (2012). Sequentially smART-using graphic novels across the K-12 curriculum. *Teacher Librarian*, 39(5), 20–25. Retrieved from <https://search.proquest.com/openview/bed5b52b9af104a62af42b0b84891bcb/1?pq-origsite=gscholar&cbl=38018>
- Hogan, E. (2020). Supporting comprehension strategies for English language learners. Retrieved from <http://www.readwritethink.org/resources/resource-print.html?id=30106&tab=1>
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge.
- Lewis, S. (2014). Using graphic novels in the ELT classrooms. Retrieved from <https://www.cambridge.org/elt/blog/2014/01/14/using-graphic-novels-in-the-elt-classroom/>
- Pearson, P.D., & Gallagher, M.C. (1983). The instruction of reading comprehension. *Contemporary Educational Psychology*, 8(3), 317–344. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0361476X8390019X?via%3Dihub>
- Schwarz, G. (2002). Graphic novels for multiple literacies. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 46(3), 262–265. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/40017133?seq=1>
- Tovani, C. (2000). *I read it, but I don't get it: Comprehension strategies for adolescent readers*. Stenhouse Publishers.

Webb, S., Massey, D., Goggans, M., & Flajole, K. (2019). Thirty-five years of the gradual release of responsibility: Scaffolding toward complex and responsive teaching. *The Reading Teacher*, 73(1), 75–83. Retrieved from <https://ila.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/trtr.1799>