Shape

Description automatically generated

<PODRUČJE KOMPETENCIJE I TRANSVERZALNE TEME>

PRIRUČNIK ZA EDUKATORE ODRASLIH

## Resursi mikroučenjA za ponovno uključivanje niskokvalificiranih odraslih učenika u obrazovanje i osposobljavanje

## **Priručnik za edukatore odraslih**

Plan učenja

Cilj ovog kratkog priručnika je pomoći vama, kao iskusnom edukatoru koji radi s niskokvalificiranim i marginaliziranim odraslim učenicima, s različitim potrebama, da koristite video resurse i listove s aktivnostima koji se nalaze u Paketu resursa za mikroučenje za ponovno Uključite niskokvalificirane odrasle učenike u svoj centar i u svoju zajednicu. Putem ovog kratkog priručnika, pružit ćemo vam neke pozadinske informacije o temi o kojoj se raspravlja u video resursu i dati neke smjernice koje će vam pomoći da uvedete i provedete popratnu aktivnost s odraslim učenicima u vašoj grupi. Aktivnost koja je razvijena uz video resurse ima za cilj daljnji razvoj njihovog razumijevanja teme navedene u video izvorima. Naposljetku, ovaj će vam priručnik također predstaviti neka dodatna pitanja koja možete koristiti u svojoj skupini odraslih učenika, kako biste procijenili jednostavnost i kvalitetu aktivnosti koju ste s njima obavili.

Tema ovog priručnika odnosi se na video resurse *Digitalne kompetencije kroz sport & hobije.*

## Uvod u temu

Poboljšanje digitalnih vještina kroz sport i hobije nudi jedinstven i privlačan pristup osnaživanju niskokvalificiranih odraslih osoba u digitalnoj eri. Integrirajući tehnologiju sa svojim strastima, ti pojedinci mogu steći vrijedne digitalne kompetencije dok uživaju u aktivnostima koje vole. Bilo da se radi o korištenju fitness aplikacija za praćenje napretka tijekom sporta, svladavanju digitalne fotografije tijekom hobija ili istraživanju online zajednica povezanih s interesima, ova fuzija pruža praktična iskustva učenja. Prednosti su dvostruke: niskokvalificirani odrasli stječu osnovnu digitalnu pismenost, što im omogućuje da se s povjerenjem kreću digitalnim krajolikom i doživljavaju poboljšanu dobrobit kroz veće sudjelovanje u ispunjenim zabavama. Ova integracija ne samo da potiče osjećaj postignuća, već i njeguje kontinuirano učenje, otključavajući nove prilike za osobni rast i izglede za karijeru.

## Uvod u aktivnost

Koristeći studiju slučaja, polaznici će naučiti o Erasmus+ projektu @homeWork koji ima za cilj osnažiti neaktivne žene i kućanice poboljšavajući njihove vještine korištenja pametnih telefona, tableta i računala. Projekt je usmjeren na to da im omogući razvoj kompetencija u modnom dizajnu kao hobiju. Učenici također imaju priliku isprobati aktivnost "Istraživanje tehnologije u sportu i hobijima" koja će ih osnažiti da kombiniraju svoje digitalne vještine sa svojim sportovima i hobijima, potičući kreativnost, inovativnost i digitalnu kompetenciju.

## Korištenje ovog resursa s grupom

Kako biste koristili ovaj resurs s odraslim učenicima u vašoj lokalnoj grupi, preporučujemo da im počnete prikazivati video izvor kako biste predstavili temu *Digitalne kompetencije kroz sport i hobije .* Ovaj video će pomoći učenicima da razumiju temu prije nego počnu s aktivnošću priručnika za učenike. Nakon što steknu opće znanje o temi, moći će započeti s dijeljenjem materijala. U tu svrhu preporučamo da ispišete jedan materijal po učeniku koji će ispuniti. Sve što učenicima treba za ovaj resurs je olovka za ispunjavanje brošure za učenike i računalo za gledanje videa. Za dovršetak ovog resursa trebat će ukupno jedan sat.

## Pitanja

* Koji je jedan ključni zaključak iz ove studije slučaja i aktivnosti koju ste istražili u brošuri za učenike? Kako to možete primijeniti na svoj život ili posao?
* Kako vam se svidjela aktivnost 'Istraživanje tehnologije u sportu i hobijima'? Je li vam to pomoglo u poboljšanju vaše digitalne kompetencije?
* Što mislite kako se digitalne komponente mogu uklopiti u sport i hobije? Imate li još kakvih ideja?
* Zašto mislite da je korištenje sporta i hobija za izgradnju vaše digitalne kompetencije važno? Kako to može pomoći učenicima?

Timeline

Description automatically generated