Shape

Description automatically generated

Mikromokymosi ištekliai, skirti mažiau įgūdžių turinčių suaugusiųjų įtraukimui į švietimo sistemą ir mokymą(si).

Vadovas suaugusiųjų švietėjams

Pamokos planas

Šio trumpo vadovo tikslas - padėti jums, patyrusiems andragogams, dirbantiems su mažiau įgūdžių turinčiais ir marginalizuotais suaugusiais besimokančiaisiais, turinčiais įvairių poreikių, naudotis vaizdo įrašų ištekliais ir užduočių lapais, pateiktais mikromokymosi išteklių rinkinyje, siekiant iš naujo įtraukti mažiau įgūdžių turinčius suaugusius savo mokymo centruose ir bendruomenėse. Šiame trumpame vadove pateiksime pagrindinę informaciją apie vaizdo medžiagoje aptariamą temą ir nurodymus. Medžiaga padės sklandžiai pristatyti ir įgyvendinti veiklą, skirtą suaugusiųjų besimokančiųjų grupei. Veikla, kuri buvo parengta kartu su vaizdo ištekliais, siekiama dar labiau išplėtoti jų supratimą apie vaizdo ištekliuose išdėstytą temą. Galiausiai šiame vadove taip pat rasite keletą apibendrinamųjų klausimų, kuriuos galite naudoti savo suaugusiųjų besimokančiųjų grupėje, kad įvertintumėte veiklos, kurią atlikote kartu su jais, patogumą ir kokybę.

Šio vadovo tema susijusi su vaizdo įrašų ištekliais ***Skaitmeninės kompetencijos ugdymas per sportą ir pomėgius.***

## Įvadas į temą

Skaitmeninių įgūdžių tobulinimas per sportą ir pomėgius yra unikalus ir patrauklus būdas suteikti mažiau įgūdžių turintiems suaugusiesiems daugiau galimybių skaitmeniniame amžiuje. Integruodami technologijas su savo pomėgiais, šie asmenys gali įgyti vertingų skaitmeninių gebėjimų mėgaudamiesi mėgstama veikla. Nesvarbu, ar tai būtų fitneso programėlių naudojimas pažangai stebėti sportuojant, skaitmeninės fotografijos įvaldymas pomėgių metu, ar su pomėgiais susijusių internetinių bendruomenių tyrinėjimas, ši sintezė suteikia praktinės mokymosi patirties. Tai duoda dvejopą naudą: mažiau įgūdžių turintys suaugusieji įgyja esminių skaitmeninių įgūdžių, todėl gali drąsiai naršyti skaitmeninėje erdvėje, ir pagerėja jų savijauta, nes jie dažniau dalyvauja juos tenkinančiose pramogose. Tokia integracija ne tik skatina tobulėjimo jausmą, bet ir skatina nuolatinį mokymąsi, atveria naujas asmeninio augimo ir karjeros galimybes.

## Įvadas į veiklą

Remdamiesi atvejo analize, mokiniai sužinos apie Erasmus+ projektą „@homeWork", kuriuo siekiama suteikti daugiau galimybių mažiau aktyvioms moterims ir namų šeimininkėms tobulinant jų įgūdžius naudotis išmaniaisiais telefonais, planšetiniais kompiuteriais ir kompiuteriais. Projekte daugiausia dėmesio skiriama tam, kad jos galėtų ugdyti mados dizaino, kaip pomėgio, kompetencijas. Besimokantieji taip pat turi galimybę išbandyti veiklą „Technologijų tyrinėjimas sporte ir pomėgiuose", kuri suteiks jiems galimybę derinti skaitmeninius įgūdžius su sportu ir pomėgiais, ugdant kūrybiškumą, inovacijas ir skaitmenines kompetencijas.

Šio ištekliaus naudojimas su grupe

Norėdami naudoti šį išteklių su besimokančiais suaugusiaisiais savo vietos grupėje, rekomenduojame iš pradžių parodyti jiems vaizdo įrašą, kad pristatytumėte temą ***Skaitmeninės kompetencijos ugdymas per sportą ir pomėgius***. Šis vaizdo įrašas padės besimokantiesiems suprasti temą prieš pradedant veiklą su dalomąja medžiaga. Įgiję bendrų žinių apie temą, jie galės pradėti vykdyti dalomosios medžiagos užduotį. Dėl to rekomenduojame kiekvienam besimokančiajam paruošti po vieną dalomosios medžiagos kopiją. Viskas, ko reikia besimokantiesiems, yra rašiklis, kad jie galėtų užpildyti gautą užduotį, ir kompiuteris, kad galėtų peržiūrėti vaizdo įrašą. Iš viso šiai užduočiai atlikti prireiks vienos valandos.

## Apibendrinimo klausimai

* Kokią pagrindinę šio atvejo tyrimo ir atliktos užduoties, kuriuos nagrinėjote mokinio dalomojoje medžiagoje, išvadą galėtumėte padaryti? Kaip galite tai pritaikyti savo gyvenime ar darbe?
* Kaip jums patiko veikla „Technologijų tyrinėjimas sporte ir pomėgiuose"? Ar ji jums padėjo tobulinti savo skaitmenines kompetencijas?
* Kaip, jūsų manymu, skaitmeninius komponentus galima įtraukti į sportą ir pomėgius? Ar turite kokių nors kitų idėjų?
* Kaip manote, kodėl svarbu naudoti sportą ir pomėgius skaitmeninei kompetencijai ugdyti? Kaip tai gali padėti besimokantiesiems?

Timeline

Description automatically generated 