

<OBSZAR KOMPETENCJI I
TEMAT PRZEKROJOWY>



ZASOBY DO MIKROUCZENIA SIĘ W CELU PONOWNEGO ZAANGAŻOWANIA NISKO WYKWALIFIKOWANYCH DOROSŁYCH SŁUCHACZY W EDUKACJĘ I SZKOLENIA

Podręcznik dla nauczycieli dorosłych

Plan lekcji

Celem tego krótkiego podręcznika jest wsparcie doświadczonego edukatora pracującego z nisko wykwalifikowanymi i zmarginalizowanymi dorosłymi słuchaczami o zróżnicowanych potrzebach w korzystaniu z materiałów wideo i arkuszy ćwiczeń dostarczonych w pakiecie zasobów do mikrokształcenia w celu ponownego zaangażowania nisko wykwalifikowanych dorosłych słuchaczy w centrum i społeczności. W tym krótkim podręczniku przedstawimy podstawowe informacje na temat tematu omawianego w materiale wideo oraz wskazówki, które pomogą ci wprowadzić i wdrożyć towarzyszące ćwiczenie z dorosłymi słuchaczami w twojej grupie. Ćwiczenie, które zostało opracowane, aby towarzyszyć zasobom wideo, ma na celu dalsze rozwijanie ich zrozumienia tematu przedstawionego w zasobach wideo. Wreszcie, niniejszy podręcznik przedstawi również kilka pytań podsumowujących, które można wykorzystać w grupie dorosłych uczniów, aby ocenić przyjazność dla użytkownika i jakość wykonanego z nimi ćwiczenia.

Temat niniejszego podręcznika odnosi się do zasobów wideo *Digital Competence Through Sports & Hobbies*.

Wprowadzenie do tematu

Zwiększanie umiejętności cyfrowych poprzez sport i hobby oferuje unikalne i angażujące podejście do wzmocnienia pozycji osób dorosłych o niskich kwalifikacjach w erze cyfrowej. Integrując technologię ze swoimi pasjami, osoby te mogą zdobyć cenne kompetencje cyfrowe, jednocześnie ciesząc się aktywnościami, które kochają. Niezależnie od tego, czy chodzi o korzystanie z aplikacji fitness do śledzenia postępów podczas uprawiania sportu, opanowanie fotografii cyfrowej podczas hobby, czy też odkrywanie społeczności internetowych związanych z zainteresowaniami, ta fuzja zapewnia praktyczne doświadczenia edukacyjne. Korzyści są dwojakie: osoby dorosłe o niskich kwalifikacjach zdobywają podstawowe umiejętności cyfrowe, co pozwala im pewnie poruszać się po cyfrowym krajobrazie, a także doświadczają poprawy samopoczucia poprzez zwiększony udział w satysfakcjonujących rozrywkach. Taka

integracja nie tylko sprzyja poczuciu spełnienia, ale także sprzyja ciągłemu uczeniu się, otwierając nowe możliwości rozwoju osobistego i perspektyw zawodowych.

Wprowadzenie do działania

Korzystając ze studium przypadku, uczestnicy dowiedzą się o projekcie Erasmus+ @homeWork, który ma na celu wzmocnienie pozycji nieaktywnych zawodowo kobiet i gospodyń domowych poprzez zwiększenie ich umiejętności korzystania ze smartfonów, tabletów i komputerów. Projekt koncentruje się na umożliwieniu im rozwijania kompetencji w zakresie projektowania mody jako hobby. Uczniowie mają również szansę wypróbować ćwiczenie "Odkrywanie technologii w sporcie i hobby", które umożliwi im połączenie umiejętności cyfrowych ze sportem i hobby, wspierając kreatywność, innowacyjność i kompetencje cyfrowe.

Korzystanie z tego zasobu w grupie

Aby korzystać z tego zasobu z dorosłymi uczniami w lokalnej grupie, zalecamy rozpoczęcie od pokazania im materiału wideo w celu wprowadzenia tematu *kompetencji cyfrowych poprzez sport i hobby*. Ten film pomoże uczniom zrozumieć temat, zanim rozpoczną ćwiczenie z materiałami dla uczniów. Gdy zdobędą ogólną wiedzę na ten temat, będą mogli rozpocząć rozdawanie materiałów. W tym celu zalecamy wydrukowanie jednej ulotki dla każdego uczestnika. Wszystko, czego uczniowie potrzebują do tego zasobu, to długopis do wypełnienia ulotki dla ucznia i komputer do obejrzenia filmu. Ukończenie tego materiału zajmie łącznie godzinę.

Pytania podsumowujące

- Jaki jest jeden kluczowy wniosek z tego studium przypadku i aktywności, które zostały omówione w materiałach dla uczestników? Jak możesz to zastosować we własnym życiu lub pracy?
- Jak oceniasz ćwiczenie "Odkrywanie technologii w sporcie i hobby"? Czy uznałeś je za pomocne w podnoszeniu swoich kompetencji cyfrowych?
- Jak myślisz, w jaki sposób komponenty cyfrowe można włączyć do sportu i hobby? Czy masz jakieś inne pomysły?
- Dlaczego uważasz, że wykorzystywanie sportu i hobby do budowania kompetencji cyfrowych jest ważne? W jaki sposób może to pomóc uczniom?



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji. Unia Europejska i Narodowa Agencja nie ponoszą za nie odpowiedzialności. Numer projektu: 2022-1-LT01-KA220-ADU-000085898