



DIGITALLI

DIGITAL STRATEGIES
FOR LIFELONG
LEARNING INSTITUTIONS



PROGRAM USPOSABLJANJA ZA ČLOVEŠKI KAPITAL



CONTENTS

Uvod	3
Raziskovanje tem	5
Training Programme Učni izidi	10
Smernice za izobraževalce	13
Namen	13
Pedagoški pristop in vloga izobraževalca	14
Struktura in izvedba programa	14
Uporaba načrtov pouka	15
Prilagoditve za vključnost, dostopnost	16
Enota 1	18
Načrt lekcije:	18
Delovni list 1	24
Delovni list 2	25
Enota 2	27
Načrt lekcije:	27
Delovni list 3	33
Enota 3	38
Načrt lekcije:	38
Delovni list 4	44
Enota 4	46
Načrt lekcije:	46
Delovni list 5	51
Delovni list 6	53
Enota 5	55
Načrt lekcije:	55
Delovni list 7	60
Delovni list 8	61
Zaključek	63



UVOD

Program usposabljanja DIGITALLI za človeški kapital si prizadeva odpraviti vse večjo vrzel med povpraševanjem po digitalno usposobljeni delovni sili in razpoložljivo ponudbo. Njegov cilj je podpreti odrasle, da postanejo bolj odporni na hitre tehnološke napredke in spremembe na trgu dela. Da bi to dosegel, se projekt osredotoča na izboljšanje zmogljivosti institucij za vseživljenjsko učenje in izobraževanje odraslih. Te institucije spodbuja, naj izvajajo strategije digitalne transformacije, posodobijo svoje prakse in spodbujajo najnovejše okvire za digitalno kompetenco odraslih.

Program je zasnovan tako, da izobraževalcem odraslih priskrbi osnovno znanje in digitalne kompetence, potrebne za uspešno delo v sodobnih, tehnološko podprtih učnih okoljih. Program, ki je zasnovan na okviru TPACK in usklajen z območji DigCompEdu, raziskuje pedagoško, tehnološko in vsebinsko znanje ter kako se ta medsebojno prepletajo, da oblikujejo učinkovito digitalno pedagoško prakso.

V petih medsebojno povezanih enotah lahko izobraževalci raziskujejo temeljno digitalno pedagogiko, se naučijo oblikovati bogate učne izkušnje, vključiti smiselna ocenjevanja in spodbujati vključujoča, na udeleženca osredotočena okolja. Poseben poudarek je na sodelovalni praksi, samorefleksiji in uporabi umetne inteligence ter drugih nastajajočih tehnologij za izboljšanje poučevanja in učenja v izobraževanju odraslih. Program je zasnovan v modularni obliki, usklajeni z okvirom mikro kvalifikacij EU. Posebno pozornost namenja ozaveščanju o vlogi, ki jo imajo izobraževalci in trenerji pri spodbujanju odraslih udeležencev k razvoju digitalne pismenosti.

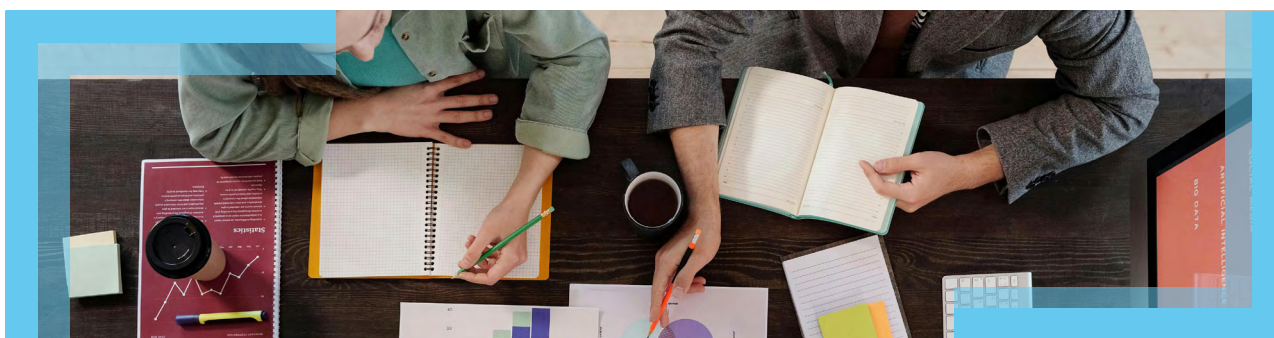
Program je namenjen spodbujanju infrastrukture Europass Digital Credentials Infrastructure (EDCI), evropskega certifikata o digitalnih veščinah (EDSC), mikro-kvalifikacij in okvira DigComp ter temelji predvsem na modelu TPACK in okviru DigCompEdu.

Model TPACK obsega sedem področij:

- znanje o vsebini (CK),
- pedagoško znanje (PK),
- tehnološko znanje (TK),
- pedagoško znanje o vsebini (PCK),
- tehnološko znanje o vsebini (TCK),
- Tehnološko-pedagoško znanje (TPK),
- Tehnološko-pedagoško vsebinsko znanje (TPACK)

Okvir DigCompEdu obsega šest področij:

- strokovno delovanje,
- Digitalni viri,
- poučevanje in učenje,
- Ocenjevanje,
- Opolnomočenje udeležencev,
- Spodbujanje digitalne kompetence udeležencev



Ciljna skupina tega programa so izobraževalci in trenerji za vseživljenjsko učenje, ki so motivirani za digitalizacijo svoje vsakodnevne prakse in aktivno prispevajo k digitalni transformaciji v svojih skupnostih. Ob koncu tega izobraževalnega programa bodo izobraževalci razvili trdno razumevanje, kako integrirati pedagogiko, vsebino in yesPraktične strategije za uporabo digitalnih orodij za izboljšanje strokovnega sodelovanja, vključenosti udeležencev in formativnega ocenjevanja.

- Sposobnost oblikovanja vključujoče vsebine, usmerjene v udeleženca, ki spodbuja kritično mišljenje in uporabo v realnem svetu.
- Večje zaupanje v spodbujanje digitalne kompetence in agencije med odraslimi udeleženci.

RAZISKOVANJE TEM

Program usposabljanja obsega priročnik s petimi enotami, niz gradiv za samostojno učenje, ki so na voljo na DIGITALLI eLearning Hub, in spremljajoča navodila za izobraževalce.



Natančneje se osredotoča na:

Enota 1: Krepitev digitalne pedagogike – temelji PK, TK in strokovnega sodelovanja

Poudarek:

- Pedagoško znanje (PK)
- Tehnološko znanje (TK)
- Področje DigCompEdu: strokovno sodelovanje

Cilj: Razviti temeljno razumevanje strategij poučevanja v digitalni dobi in spodbujati strokovno digitalno sodelovanje.

Opis: Ta enota odraslim izobraževalcem predstavlja temeljne pedagoške in tehnološke koncepte, potrebne za poučevanje v digitalni dobi. Poudarja strokovno sodelovanje, reflektivno prakso in izkoriščanje tehnologije za okolja učenja odraslih.

Učni izidi:

- Uporaba ključnih pedagoških strategij, primernih za odrasle udeležence v digitalnem okolju.
- Uporaba digitalnih orodij za izboljšanje strokovnega razvoja in sodelovanja med kolegi.
- Kritično razmišljati o svoji digitalni pedagoški praksi za nenehno izboljševanje..

Enota 2: Oblikovanje digitalnih učnih izkušenj – integracija CK, TCK in digitalnih virov

Poudarek:

- Znanje o vsebini (CK)
- Tehnološko znanje o vsebini (TCK)
- Področje DigCompEdu: digitalni viri

Cilj: Razviti veščine izbire in prilagajanja digitalnih orodij za obogatitev poučevanja posameznih predmetov.

Opis: Odrasli udeleženci imajo različne izkušnje in pričakovanja. Ta enota pomaga izobraževalcem pri izbiri in prilagajanju digitalnih virov, ki so relevantni, praktični in specifični za vsebino, ter spodbuja poglobljeno učenje in vključevanje v kontekstu izobraževanja odraslih.

Učni izidi:

- Ocenjevanje in prilagajanje digitalnih vsebin potrebam in kontekstom odraslih udeležencev.
- Vključiti digitalna orodja, ki izboljšujejo poučevanje posameznih predmetov.
- Oblikovanje gradiva, usmerjenega v udeleženca, ki izkorišča predhodno znanje odraslih.

Učno gradivo: Vključite tutorial o uporabi orodij AI za ustvarjanje načrtov pouka za samostojno učenje.



Enota 3: Inovativno poučevanje in učenje – uporaba TPK, TPACK ter poučevanje in učenje.

Poudarek:

- Tehnološko-pedagoško znanje (TPK)
- Tehnološko-pedagoško znanje o vsebini (TPACK)
- Področje DigCompEdu: poučevanje in učenje

Cilj: Izboljšati vključevanje tehnologije v pedagogiko za oblikovanje učinkovitih in interaktivnih digitalnih učnih okolij.

Opis: Raziskovanje, kako ustvariti dinamična, relevantna učna okolja z uporabo celotnega okvira TPACK. Ta enota omogoča izobraževalcem odraslih, da oblikujejo prilagodljive, interaktivne izkušnje, ki spoštujejo avtonomijo udeležencev in spodbujajo uporabo v realnem svetu.

Učni izidi:

- Oblikujte digitalne učne dejavnosti, ki učinkovito vključujejo tehnologijo, pedagogiko in vsebino.
- Spodbujajte sodelovalne in problemsko usmerjene učne izkušnje z uporabo digitalnih orodij.
- Podpora odraslim udeležencem pri uporabi znanja v praktičnih, profesionalnih kontekstih.

Učno gradivo: vključuje vaje za orodja AI, ki so opisana v WP2 Toolkit



Enota 4: Ocenjevanje v digitalni dobi – raziskovanje PCK, TK in digitalnega ocenjevanja

Poudarek:

- Pedagoško-vsebinsko znanje (PCK)
- Tehnološko znanje (TK)
- Področje DigCompEdu: ocenjevanje

Cilj: Uporaba digitalnih orodij za formativno in sumativno ocenjevanje v skladu s pedagoškim znanjem in znanjem o vsebini.

Opis: Ta enota odraslim izobraževalcem ponuja orodja in strategije za smiselno digitalno ocenjevanje. Poudarek je na formativnem ocenjevanju, povratnih informacijah in priznavanju predhodnega učenja.

Učni izidi:

- Razviti strategije ocenjevanja, ki priznavajo in gradijo na izkušnjah odraslih udeležencev.
- Uporaba digitalnih platform za formativno in sumativno ocenjevanje v prilagodljivih oblikah.
- Zagotovite pravočasno, konstruktivno povratno informacijo, ki podpira avtonomijo in rast udeleženca.

Učno gradivo: Vključite navodila za izdelavo ocenjevalne rubrike/predloge za poročanje

Enota 5: Vključujoče in kompetenčno usmerjeno učenje – spodbujanje in opolnomočenje udeležencev

Poudarek:

- Popolna integracija TPACK
- Področja DigCompEdu: Opolnomočenje udeležencev in spodbujanje njihove digitalne kompetence

Cilj: Spodbujanje agencije, enakosti in digitalne kompetence udeležencev prek vključujoče, na udeleženca osredotočene digitalne pedagogike

Opis: Izobraževalci odraslih imajo ključno vlogo pri spodbujanju digitalne pismenosti in vseživljenjskega učenja. Ta enota se osredotoča na vključnost, digitalno opolnomočenje in pomoč odraslim udeležencem pri gradnji samozavesti in prevzemanju odgovornosti v različnih izobraževalnih in poklicnih okoljih.



**Učni izidi:**

- Spodbujanje digitalne kompetence in kritične digitalne pismenosti med odraslimi udeleženci.
- Spodbujanje vključujočih učnih okolij, ki spoštujejo raznolikost in izbiro udeležencev.
- Opolnomočiti odrasle, da uporabljajo digitalna orodja za osebni, akademski in poklicni razvoj.

Učno gradivo: Vključite dejavnost o oblikovanju in izvajanju akcijskih načrtov za digitalno preoblikovanje.

TRAINING PROGRAMME UČNI IZIDI

Naslov modula	Znanje	Sposobnosti	Odnos
Enota 1: Krepitev digitalne pedagogike	- Osnovno znanje o načelih izobraževanja odraslih in digitalni pedagogiki - Dejansko znanje o ključnih digitalnih orodjih za strokovno sodelovanje - Teoretično znanje o modelih strokovnega razvoja in digitalni identiteti v izobraževanju	- Učinkovita uporaba strategij izobraževanja odraslih v digitalnih in mešanih učnih kontekstih - Uporaba digitalnih platform za sodelovanje v profesionalnih učnih mrežah in sodelovanje - Kritično razmišljanje o pedagoških praksah in izvajanje izboljšav	- Pripravljenost za sodelovanje v neprekinjenem strokovnem razvoju - Odprtost za vključevanje novih digitalnih orodij in povratnih informacij kolegov v prakso - Zavedanje o vrednosti reflektivnega poučevanja in skupnega učenja med izobraževalci
Enota 2: Oblikovanje digitalnih učnih izkušenj	- Praktično znanje o izbiri in prilagajanju digitalnih učnih virov - Dejansko znanje o orodjih, ki podpirajo ustvarjanje in prilagajanje digitalnih vsebin - Teoretično znanje o oblikovanju, usmerjenem v udeleženca, in načrtovanju poučevanja	- Ocenjevanje digitalnih virov glede kakovosti, dostopnosti in ustreznosti za odrasle udeležence - Ustvarjanje vključujočih, vsebinsko usklajenih gradiv z uporabo ustreznih tehnologij - Uporaba umetne inteligence in drugih digitalnih orodij za podporo, ne pa za ustvarjanje načrtovanja pouka in razvoja virov	- Pripravljenost prilagoditi vsebino različnim potrebam udeležencev - Cenjenje predhodnih izkušenj in znanja odraslih udeležencev - Odprtost za eksperimentiranje z orodji za razvoj digitalnih vsebin



Enota 3: Inovativno poučevanje in učenje	• Osnovno poznavanje novih orodij in metod za digitalno pedagogiko • Praktično znanje o tehnološko podprtem sodelovalnem in problemsko usmerjenem učenju • Teoretično znanje o okviru TPACK in njegovi praktični uporabi	• Oblikovanje učnih izkušenj, ki učinkovito združujejo vsebino, pedagogiko in tehnologijo • Spodbujanje interaktivnih in avtonomnih učnih okolij • Uporaba nalog in izzivov iz resničnega sveta za okrepitev razvoja spretnosti odraslih udeležencev	• Pripravljenost na inovativnost in sprejemanje kreativnih tveganj v digitalnem poučevanju • Spoštovanje spreminjajoče se vloge izobraževalcev v digitalni dobi • Odprtost do pristopov, ki jih vodijo udeleženci, in raziskovalnih pristopov v pedagoških okoljih
Enota 4: Ocenjevanje v digitalni dobi	• Dejansko poznavanje vrst ocenjevanja in njihovih namenov v digitalnem izobraževanju • Praktično poznavanje orodij za formativno in sumativno digitalno ocenjevanje • Teoretično poznavanje oblikovanja ocenjevanja v skladu s pedagoškimi cilji	• Razviti prilagodljive strategije ocenjevanja, ki upoštevajo predhodno učenje odraslih • Uporaba digitalnih orodij (kvizi, rubrike itd.) za ocenjevanje učnih izidov • Zagotavljanje konstruktivne in pravočasne povratne informacije za podporo napredku učenja	• Pripravljenost prilagoditi metode ocenjevanja digitalnim kontekstom • Odprtost za uporabo povratnih informacij kot orodja za krepitev vloge udeleženca • Zavedanje o strategijah ocenjevanja, ki so osredotočene na udeleženca in pregledne

Enota 5: Vključujoče in kompetenčno usmerjeno učenje	• Osnovno znanje o strategijah digitalne vključenosti in enakosti • Praktično znanje o okvirih digitalnih kompetenc (DigCompEdu itd.) in tehnikah za krepitev vloge učencev (postavljanje ciljev, avtonomno učenje, projektno učenje itd.) • Teoretično znanje o vključujoči pedagogiki in načelih vseživljenjskega učenja	• Spodbujanje vključujočega digitalnega učenja, ki upošteva raznolikost učencev • Opolnomočenje učencev za razvoj in uporabo digitalnih veščin v realnem svetu • Vodenje učencev pri razvoju osebnih načrtov digitalne transformacije	• Pripravljenost za spodbujanje vključevanja in digitalne enakosti v izobraževalnih okoljih • Zavedanje o sistemskih ovirah, s katerimi se srečujejo odrasli udeleženci v digitalnih prostorih • Spoštovanje avtonomije udeležencev in vseživljenjskega učenja kot temeljnih izobraževalnih vrednot
---	--	---	---

SMERNICE ZA IZOBRAŽEVALCE

NAMEN

Ta navodila za izobraževalce pomagajo izobraževalcem, moderatorjem in izobraževalcem odraslih pri učinkovitem izvajanju programa usposabljanja DIGITALI Human Capital. Zagotavljajo jasna in praktična navodila o tem, kako izvajati učne načrte, spodbujati učne dejavnosti in prilagajati usposabljanje različnim kontekstom izobraževanja odraslih, hkrati pa ostajajo usklajena s cilji projekta, pedagoškimi okviri in standardi kakovosti. Smernice dopolnjujejo učne načrte in gradivo za samostojno učenje in jih je treba uporabljati kot referenco pri izvajanju vseh petih enot. Njihov namen je zagotoviti doslednost med partnerskimi organizacijami, hkrati pa omogočiti prožnost pri izvajanju v skladu z lokalnimi potrebami.



PEDAGOŠKI PRISTOP IN VLOGA IZOBRAŽEVALCA

Program usposabljanja DIGITALLI temelji na načelih izobraževanja odraslih, modelu TPACK in okviru DigCompEdu. Od izobraževalcev se pričakuje, da prevzamejo bolj spodbujevalno kot poučevalno vlogo in ustvarijo učno okolje, ki je participativno, reflektivno in usmerjeno v prakso.

Ključna načela za izobraževalce vključujejo:

- Spodbujanje, usmerjeno v udeležence: priznavanje in nadgradnja predhodnih poklicnih izkušenj udeležencev in obstoječih digitalnih praks.
- Usmerjenost v prakso: osredotočanje na uporabo v realnem svetu in ne na teoretično obvladovanje orodij.
- Razmišljanje in medsebojno učenje: spodbujajte dialog, izmenjavo izkušenj in skupno reševanje problemov.
- Kritična uporaba tehnologije in umetne inteligence: poudarjanje pedagoškega namena in etične uporabe pred tehnično novostjo.

Izobraževalci morajo biti vzor za reflektivne, digitalno kompetentne prakse, ki jih program želi spodbujati.

STRUKTURA IN IZVEDBA PROGRAMA

Program sestavlja pet med seboj povezanih enot, ki se izvajajo s kombinacijo:

- Osebnih ali sinhronih spletnih sej
- Strukturiranih učnih dejavnosti
- Vodene refleksije
- Materialov za samostojno učenje (SDL), ki so na voljo na DIGITALLI eLearning Hub

Vsaka enota postopoma gradi na popolni integraciji TPACK in večji avtonomiji udeležencev. Izobraževalci morajo udeležence spodbujati, da program obravnavajo kot pot razvoja, ne pa kot ločene delavnice. Čeprav so predlagane trajanje, lahko izobraževalci časovni raspored nekoliko prilagodijo lokalnim potrebam, če so doseženi učni cilji.



UPORABA NAČRTOV POUKA

Učne dejavnosti so osrednji del programa usposabljanja in so zasnovane tako, da spodbujajo aktivno sodelovanje, razmišljanje in medsebojno učenje. Izobraževalci morajo jasno pojasniti namen vsake dejavnosti in njeno povezavo s strokovno prakso udeležencev ter širšim okvirom DIGITALLI.

Med dejavnostmi morajo izobraževalci nameniti dovolj časa za razpravo in razmislek, spodbujati prispevke vseh udeležencev in uporabiti vodilna vprašanja, da se osredotočijo na pedagoški namen in ne le na tehnične značilnosti. Raznolikost izkušenj in pristopov je treba priznati kot prednost, izobraževalci pa morajo poudariti, da lahko učinkovita digitalna pedagogika prevzame različne oblike, odvisno od konteksta. Digitalna orodja in aplikacije, podprte z umetno inteligenco, so v program vključena kot podporni viri za načrtovanje, prilagajanje in razmislek. Izobraževalci morajo orodja predstaviti s preprostimi, ustreznimi primeri in poudariti pomen nadzora izobraževalcev, kritične ocene in odgovorne uporabe.

Orodja umetne inteligence je treba obravnavati kot pomožna sredstva in ne kot avtomatizirane rešitve. Izobraževalci morajo udeležence spodbujati, da razmišljajo o etičnih vidikih, dostopnosti in varstvu podatkov ter da ohranijo pedagoški nadzor pri vključevanju umetne inteligence v procese poučevanja in učenja. Treba je navesti povezave do DIGITALLI Toolkit, ki ponuja dodatna referenčna gradiva in primere.



PRILAGODITVE ZA VKLJUČNOST, DOSTOPNOST

Vključujoče spodbujanje je osnova celotnega programa. Izobraževalci morajo zagotoviti, da so učna okolja prijazna, spoštljiva in dostopna vsem udeležencem, ne glede na njihovo digitalno samozavest ali predhodne izkušnje. To vključuje uporabo jasnega in dostopnega jezika, ponujanje alternativnih oblik gradiva, kjer je to primerno, in pozornost do različnih učnih potreb. Čeprav je vključnost izrecno obravnavana v enoti 5, morajo izobraževalci vključujoče prakse vključiti v izvajanje vseh enot.

Program usposabljanja DIGITALLI se lahko izvaja v obliki osebne poučevanja, spletnega poučevanja, mešanih oblik ali kot vodeno samostojno učenje. Izobraževalci morajo prilagoditi dejavnosti in metode interakcije, da ustrezajo načinu izvajanja, hkrati pa ohraniti možnosti za sodelovanje, razmislek in povratne informacije. Jasna navodila, strukturirani časovni razporedi in redne možnosti za izmenjavo so še posebej pomembni v spletnih in samostojnih oblikah. Izobraževalci morajo za učinkovito izvajanje upoštevati prilagoditvene opombe, navedene v vsakem načrtu pouka.

ENOTA 1

ENOTA 1

NAČRT LEKCIJE:



Naslov načrta lekcije	Okrepitev digitalne pedagogike – Osnove PK, TK in strokovnega sodelovanja
Cilj	Cilj te lekcije je seznaniti izobraževalce odraslih z osnovami digitalne pedagogike s krepitvijo njihovega pedagoškega znanja (PK) in tehnološkega znanja (TK) ter s spodbujanjem strokovnega digitalnega sodelovanja. Lekcija izobraževalcem pomaga pri razmišljanju o lastni pedagoški praksi, sodelovanju s kolegi in uporabi digitalnih tehnologij za neprekinjeno strokovno izpopolnjevanje v kontekstu izobraževanja odraslih.
Učni izidi	Po zaključku te lekcije bodo udeleženci sposobni: 1. Uporabljati ključna pedagoška načela, primerna za odrasle udeležence v digitalnih in mešanih učnih okoljih. 2. razlikovati med pedagoškim znanjem (PK) in tehnološkim znanjem (TK) ter pojasniti njihovo vlogo v digitalnem poučevanju 3. uporabljati digitalna orodja za podporo strokovnega sodelovanja in neprekinjenega strokovnega razvoja 4. Kritično razmišljati o lastni digitalni pedagoški praksi in opredeliti področja za izboljšanje.
Trajanje	120 minut
Teme	• Načela učenja odraslih v digitalnem kontekstu • Digitalna pedagogika v izobraževanju odraslih • Pedagoško znanje (PK) • Tehnološko znanje (TK) • Strokovno digitalno delovanje in reflektivna praksa

Priprava Pred urokom mora izobraževalec, vzgojitelj:

- Pregledati okvir DigCompEdu s poudarkom na področju 1 (strokovno delovanje).
- Pripraviti kratko predstavitev, v kateri predstavi PK, TK in digitalno pedagogiko v izobraževanju odraslih.
- Pripraviti tiskane ali digitalne delovne liste za razmislek za udeležence.
- Zagotoviti dostop do osnovnih digitalnih orodij (npr. skupni dokument, spletna tabla ali učna platforma) za skupinsko delo.
- Udeleženci naj:
- Če je mogoče, prinesite digitalno napravo (prenosni računalnik, tablico ali pametni telefon).
- Biti pripravljeni na refleksijo o lastnih izkušnjah s poučevanjem.

Načrt lekcije

Teme in podteme	Ta lekcija uvaja osnove digitalne pedagogike v izobraževanju odraslih. Udeleženci raziskujejo, kako se odrasli učijo v digitalnem kontekstu in zakaj pedagoško znanje ostaja osrednje pri uporabi tehnologije za poučevanje. Lekcija pojasnjuje razliko med pedagoškim znanjem (kako se odrasli učijo in kako je strukturirano poučevanje) in tehnološkim znanjem (razumevanje in uporaba digitalnih orodij). Poseben poudarek je na profesionalnem sodelovanju, vključno s sodelovanjem s kolegi, reflektivno prakso in neprekinjenim profesionalnim razvojem z uporabo digitalnih tehnologij.
Metode usposabljanja	• Kratka predstavitev in vodeni prispevki • Moderirana razprava • Razmislek na podlagi primerov • Skupinsko delo in izmenjava med kolegi • Učenje z delom • Individualna samorefleksija
Potrebni viri	• Predstavitvene diapozitive (Enota 1 – Uvod) • Delovni listi za refleksijo / delovni listi za dejavnosti (tiskani ali digitalni) • Dostop do digitalnega orodja za sodelovanje (npr. skupni dokument, Padlet, spletna tabla) • Flipchart ali bela tabla • DIGITALLI Toolkit – izbrani deli, povezani s človeškim kapitalom, DigCompEdu in orodji za samorefleksijo (uporabljeni kot referenčni vir)
Učna aktivnost	Ta osrednja dejavnost je zasnovana tako, da aktivno vključuje izobraževalce odraslih v razmišljanje o njihovi trenutni digitalni pedagoški praksi in poklicnem udejstvovanju. S strukturiranim razmišljanjem, izmenjavo med kolegi in vizualnim mapiranjem udeleženci analizirajo, kako trenutno uporabljajo digitalna orodja, kako se ta navezujejo na pedagoške cilje in kje je mogoče okrepiti poklicno sodelovanje in razmišljanje. Dejavnost izrecno povezuje pedagoško znanje (PK), tehnološko znanje (TK) in poklicno udejstvovanje, kot je opisano v DigCompEdu področju 1. Dejavnost podpirajo izbrani elementi iz DIGITALLI Toolkit (WP2), ki služi kot referenčna točka za refleksijo in ne kot tehnični priročnik. Udeleženci so vabljeni, da uporabijo Toolkit za prepoznavanje obstoječih praks, ugotavljanje vrzeli v svoji strokovni digitalni kompetenci in povezovanje svoje refleksije s širšim projektnim virom. .





- **Korak 1 – Individualno mapiranje (15 minut):**

Udeleženci prejmejo delovni list z naslovom Moja digitalna pedagoška karta. Posamezno razmišljajo o lastni praksi in izpolnijo tri stolpce:

- Digitalna orodja in platforme, ki jih trenutno uporabljajo pri poučevanju ali poklicnem delu (TK)
- Pedagoški nameni, ki jih ta orodja podpirajo (npr. motivacija, razlaga, sodelovanje, razmislek) (PK)
- Strokovne prakse sodelovanja, ki jih ta orodja podpirajo (komunikacija s kolegi, razmislek, CPD)
- Primeri odgovorov (za orientacijo):
- Orodje: Skupni dokumenti → Pedagoški namen: sodelovanje pri pridobivanju znanja → Strokovno sodelovanje: skupno načrtovanje s kolegi
- Orodje: Platforma za sporočanje → Pedagoški namen: podpora učencem → Strokovno sodelovanje: usklajevanje z učiteljskim timom

- **Korak 2 – Izmenjava v majhnih skupinah (25 minut):**

Udeleženci delajo v majhnih skupinah (3–4 osebe), da primerjajo svoje zemljevide in razpravljajo:

- Katera orodja so bolj usmerjena v orodja kot v pedagogiko?
- Kje so pedagoški nameni močni, vendar je uporaba tehnologije omejena?
- Kako digitalna orodja trenutno podpirajo (ali ne podpirajo) sodelovanje in razmislek.

Skupine opredelijo eno močno prakso in eno področje za razvoj.

Vodila vprašanja:

- Ali najprej izbiramo orodja ali najprej učne cilje?
- Kje bi digitalna orodja lahko bolje podpirala sodelovanje ali razmislek??

- **Korak 3 – Kontinuumska dejavnost in plenarno razmišljanje (25 minut):**

Voditelj predstavi kontinuum (fizično na steni ali digitalno):

„Uporaba, osredotočena na tehnologijo“ ↔ „Uporaba, osredotočena na pedagogiko in sodelovanje“

Skupine razporedijo svoje identificirane prakse vzdolž kontinuuma in na kratko pojasnijo svojo izbiro. Voditelj poveže razmisleke s PK, TK, DigCompEdu področjem 1 in elementi DIGITALI Toolkit.

- **Korak 4 – Konsolidacija in prenos v prakso (20 minut):**

Udeleženci individualno izpolnijo delovni list 2: Od orodij do pedagogike – razmislek. Opredelijo eno konkretno spremembo, ki jo bodo preizkusili v svojem poučevanju ali strokovnem sodelovanju, in eno področje, na katerem je potrebno nadaljnje strokovno izpopolnjevanje. Izbrani razmisleki se delijo na plenarnem zasedanju, da se podpre medsebojno učenje in odgovornost.

- **Korak 5 – Zaključna razprava in povezava z SDL (10 minut):**

Voditelj povzame ključne ugotovitve iz dejavnosti, poudari povezave do prihajajočih gradiv za samostojno učenje (SDL) in odgovori na končna vprašanja. Udeležence se spodbuja, da nadaljujejo z razmišljanjem z uporabo DIGITALI Toolkit in virov SDL.

Prilagoditev za spletno ali samostojno učenje

- Individualna refleksija: izpolni se prek spletnega obrazca ali refleksivnega dnevnika.
- Skupinska razprava: poteka v manjših skupinah ali spletnih forumih.
- Plenarna izmenjava: nadomeščena s skupnim forumom za razpravo ali posnetimi razmišljanji.

Delovni listi

Delovni list 1: Moja digitalna pedagoška karta

Delovni list 2: Od orodij do pedagogike – razmišljanje



Dodatno branje

- Redecker, C. (2017). Evropski okvir za digitalno kompetenco izobraževalcev: DigCompEdu. Urad za publikacije Evropske unije. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Tehnološko-pedagoško znanje o vsebini: Okvir za znanje učiteljev. Teachers College Record, 108(6), 1017–1054.
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). Odrasli udeleženec (8. izd.). Routledge.
- DIGITALLI Consortium. (2024). DIGITALLI toolkit: Human capital perspective and self-reflection tools. Erasmus+ KA220-ADU Project.



DELOVNI LIST 1

Enota 1	Empowering Digital Pedagogy – Foundations of PK, TK & Professional Engagement																	
Naslov dejavnosti	My Digital Pedagogy Map																	
Čas	15-20 minut																	
Trajanje	120 minut																	
Kakšne so prednosti te dejavnosti?	To support adult educators in reflecting on how their use of digital tools connects to pedagogical goals and professional engagement.																	
Viri za aktivnost	Delovni list za razmislek (DIGITALLI WP4 Delovni list 1) Navodila za udeležence: Izpolnite spodnjo tabelo na podlagi vašega trenutnega poučevanja in strokovne prakse. <table><tr><th>Digitalno orodje/ platforma</th><th>Pedagoški namen (zakaj?)</th><th>Poklicno sodelovanje (sodelovanje, refleksija, CPD)</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> Spodbude za razmislek: • Katera orodja uporabljam predvsem zaradi učinkovitosti in ne zaradi učenja? • Kje bi lahko okrepil sodelovanje ali refleksijo? • Kateremu področju bi dal prednost pri strokovnem razvoju?			Digitalno orodje/ platforma	Pedagoški namen (zakaj?)	Poklicno sodelovanje (sodelovanje, refleksija, CPD)												
Digitalno orodje/ platforma	Pedagoški namen (zakaj?)	Poklicno sodelovanje (sodelovanje, refleksija, CPD)																

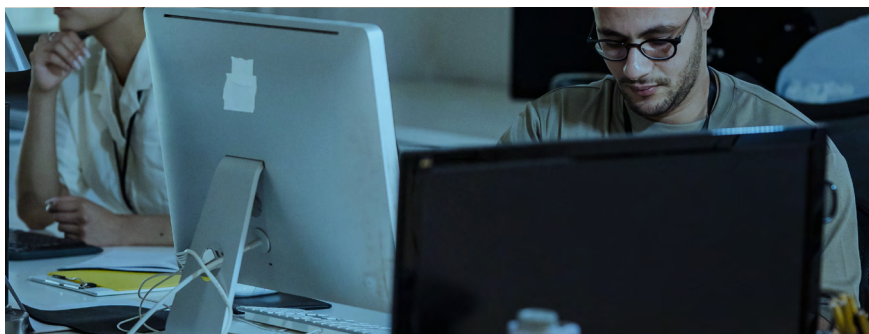
DELOVNI LIST 2

Enota 1	Okrepitev digitalne pedagogike – temelji PK, TK in strokovnega sodelovanja
Naslov dejavnosti	Od orodij do pedagogike – razmislek
Čas	15-20 minut
Kakšne so prednosti te dejavnosti?	Utrditev znanja s povezovanjem PK, TK in strokovnega delovanja s prihodnjo prakso
Viri za aktivnost	Delovni list za vodeno razmišljanje (DIGITALLI WP4 Delovni list 2) Vprašanja za razmislek: 1. Ena digitalna praksa, v katero sem prepričan, je: 2. Eno področje, na katerem bi morala pedagogika jasneje usmerjati mojo uporabo tehnologije, je: 3. Ena konkretna sprememba, ki jo bom v naslednjem mesecu preizkusil v svojem poučevanju ali strokovnem sodelovanju, je:

ENOTA 2

ENOTA 2

NAČRT LEKCIJE:



Naslov načrta pouka	Oblikovanje digitalnih učnih izkušenj – integracija CK, TCK in digitalnih virov
Cilj	Cilj te enote je podpreti izobraževalce in trenerje odraslih pri oblikovanju smiselnih digitalnih učnih izkušenj, ki temeljijo na jasnih ciljih vsebine in potrebah odraslih učencev. Udeleženci bodo razvili praktične spretnosti za izbiranje, prilagajanje in uporabo digitalnih in AI-podprtih virov za izboljšanje poučevanja posameznih predmetov ob ohranjanju pedagoškega nadzora.
Učni izidi	Po zaključku te lekcije bodo udeleženci sposobni: 1. Oceniti digitalne učne vire glede kakovosti, dostopnosti in ustreznosti za odrasle udeležence. 2. Prilagoditi in oblikovati vsebinsko usklajene digitalne učne materiale z uporabo ustreznih tehnologij. 3. odgovorno uporabljati digitalna orodja in orodja, podprta z umetno inteligenco, za podporo načrtovanju lekcij in prilagajanju vsebin 4. Oblikovali digitalne učne dejavnosti, usmerjene v učenca, ki temeljijo na predhodnem znanju in izkušnjah odraslih.
Trajanje	120 minut
Teme	• Znanje o vsebini (CK) v digitalnem učenju • Tehnološko vsebinsko znanje (TCK) • Izbira in prilagajanje digitalnih virov • Oblikovanje pouka s podporo umetne inteligence • Udeleženec-usmerjeno digitalno oblikovanje

Priprava

Preden začnete, se seznanite z gradivom in dejavnostmi iz enote 2 SDL.

- Pripravite sejo (če je spletna – GoogleMeet/MS Teams/Zoom), pošljite vabila in se seznanite z dejavnostmi in časovnim razporedom enote 2.
- Pripravite skupno interaktivno tablo, kot je Miro/Padlet, s primeri digitalnih virov, usklajenih z učenjem vsebine (animirani videi, OER, primeri Canva ali Genially).
- Na tablo dodajte jasna navodila, ki se osredotočajo na cilje vsebine (CK), usklajenost orodja in vsebine (TCK), dostopnost in relevantnost za učenca.
- Pripravite kratko predstavitev načrtovanja pouka s podporo umetne inteligence (npr. osnutki, primeri, poenostavitev besedila) in poudarite pregled in prilagoditev s strani izobraževalca.
- Udeležencem zagotovite delovni list z merili za ocenjevanje virov, koraki za preoblikovanje in povezavami do primerov gradiva.



Načrt pouka

Teme in podteme	Ta lekcija pomaga izobraževalcem odraslih pri oblikovanju digitalnih učnih izkušenj, ki se začnejo z jasnimi cilji vsebine in potrebami odraslih udeležencev. Udeleženci razmišljajo o svoji trenutni praksi in raziskujejo, kako lahko digitalna orodja in umetna inteligenca podpirajo razumevanje predmeta, namesto da nadomeščajo pedagogiko. V tej lekciji se udeleženci seznanijo z vsebinskim znanjem (CK) in tehnološkim vsebinskim znanjem (TCK) na primerih digitalnih virov, kot so videi, dokumenti za sodelovanje, simulacije in odprti izobraževalni viri (OER). S praktičnimi dejavnostmi udeleženci prilagodijo obstoječe materiale za dostopnost, vključnost in relevantnost za resnično življenje. AI orodja se raziskujejo kot podpora za načrtovanje in prilagajanje vsebin, pri čemer se ohrani nadzor izobraževalcev. Sodelovanje in razmislek poudarjata praktično digitalno oblikovanje, usmerjeno v udeležence.
Metode usposabljanja	• Predstavitev • Vodena razprava • Analiza in ocena virov v smislu kakovosti, dostopnosti, relevantnosti • Praktična prilagoditev obstoječih gradiv • Demonstracija in vaja načrtovanja pouka s podporo umetne inteligence • Učenje z delom • Sodelovanje v majhnih skupinah in medsebojna povratna informacija • Izmenjava primerov iz prakse in »povratna učna izkušnja«
Required Resources	V učilnici: • Prenosni računalnik, stabilna internetna povezava in projektor za izobraževalca • Bela tabla, flipchart in flomasterji • Tiskane brošure, kot so kontrolni seznam za ocenjevanje virov, delovni list za preoblikovanje • Lepilni listki in pisala za hitro mapiranje in povratne informacije sodelavcev • Prenosni računalniki/tablični računalniki udeležencev • Vnaprej pripravljena interaktivna tabla, kot so Miro, Padlet ali podobne, z vzorčnimi viri, kot so videi, OER itd. • Izbirno orodje za hitro povratno informacijo, kot je Mentimeter ali podobno Spletno: • Platforma za virtualno sodelovanje s sobami za skupinsko delo, kot so Zoom/Teams • Prenosni računalnik za izobraževalca in stabilna internetna povezava • Skupna tabla Padlet/Miro • Mapa s povezavami do navodil, zbirk OER, navodil za dostopnost in primerov AI promptov • Mentimeter ali podobno orodje • Vnaprej oblikovane skupine za delo v manjših skupinah • Rezervni komunikacijski kanal prek e-pošte ali klepeta

Učna aktivnost

• Korak 1 – Uvod in vodena refleksija (15 minut)

Namen: Aktivirati predhodne izkušnje in utrditi sejo v vsebinskih ciljih in kontekstih učenja odraslih.

Navodila: Vodja predstavi osrednjo temo enote 2: oblikovanje digitalnih učnih izkušenj, ki izhajajo iz tega, kar se morajo odrasli naučiti, in ne iz orodij.

Udeleženci naj najprej razmislijo sami, nato pa na kratko delijo svoje misli:

- Kateri predmet ali temo poučujete?
- Katera digitalna sredstva trenutno uporabljate za to vsebino?
- Kaj deluje dobro in kaj se zdi zahtevno?

Odgovori se zbirajo na skupni tabli Padlet ali Miro.

Skupinska aktivnost: Udeleženci v majhnih skupinah razpravljajo o podobnostih in razlikah v svojih trenutnih praksah.

Če je virtualno: uporabite ločene sobe in skupno tablo za razmišljanja.

Za samostojno učenje: Udeleženci izpolnijo kratek delovni list za razmislek in odgovore asinhrono objavijo na platformi.

• Korak 2 – Aktivnost 1: Analiza obstoječih digitalnih virov (30 minut)

Namen: Ovrednotiti sedanje prakse z uporabo meril CK, TCK in digitalnih virov.

Navodila: Udeleženci izberejo eno obstoječo lekcijo ali učni vir, ki ga trenutno uporabljajo. Z uporabo strukturiranega delovnega lista ga analizirajo na podlagi:

- Znanje o vsebini (CK): Katera ključna znanja ali spretnosti morajo učenci razumeti ali uporabiti?
- Tehnološko znanje o vsebini (TCK): Ali izbrano digitalno orodje podpira razumevanje te vsebine?
- Merila za digitalne vire: Ali je vir dostopen, vključujoč, prilagodljiv in relevanten za realne okoliščine odraslih učencev?

Udeleženci opredelijo vsaj eno področje za izboljšanje.

Skupinska dejavnost: Udeleženci delajo v parih ali majhnih skupinah, da primerjajo analize in razpravljajo o idejah za izboljšanje.

Če je virtualno: analiza se opravi v ločenih sobah z uporabo skupnega dokumenta.

Za samostojno učenje: Udeleženci individualno izpolnijo delovni list in ga predložijo v pregled prek spleta.





- Korak 3 – Aktivnost 2: Prilagajanje ali preoblikovanje digitalnega učnega vira (45 minut)

Namen: Uporaba znanja s preoblikovanjem digitalnega vira, ki bolje podpira učenje vsebine.

Navodila: Udeleženci izberejo eno področje za izboljšanje, na primer:

- Pojasnjevanje vsebinskih razlag
- Povečanje dostopnosti ali vključnosti
- Podpora samostojnemu učenju
- Dodajanje smiselne interakcije ali sodelovanja

Nato na novo oblikujejo majhen digitalni učni element tako, da:

- prilagodijo obstoječe odprte izobraževalne vire
- ustvarijo strukturirano zaporedje samostojnega učenja
- Oblikovanjem sodelovalne naloge z uporabo skupnega dokumenta ali table
- uporabo orodja AI za podporo načrtovanju, ustvarjanju primerov ali poenostavitvi

Udeleženci ustvarijo preprost prototip, ne končnega izdelka.

Skupinska aktivnost: Udeleženci sodelujejo v majhnih skupinah, med prenovo pa dajejo predloge in podporo.

Če je virtualno: Skupine delajo v ločenih sobah z uporabo skupnih digitalnih orodij.

Za samostojno učenje: Udeleženci samostojno ustvarijo prototip in ga naložijo na platformo s kratkim pojasnilom.

Korak 4 – Deljenje, povratne informacije vrstnikov in razmislek (30 minut)

Namen: utrditi učenje s povratnimi informacijami in razmislekom.

Navodila: Udeleženci predstavijo svoje preoblikovane vire v obliki kratke predstavitve, v kateri pojasnijo:

- izvirni izziv
- izbiro prenove
- kako digitalni vir podpira učenje vsebine

Sodelavci dajo povratne informacije z uporabo vodilnih vprašanj:

- Ali vir jasno podpira cilj vsebine?
- Je dostopen in primeren za odrasle učence?
- Ali tehnologija dodaja vrednost ali le zapletenost?

Udeleženci nato izpolnijo kratek refleksijski vprašalnik:

Kaj je delovalo dobro?

Kaj bi spremenil, preden bi to uporabil pri učencih?

Katero prakso bom poskusil naslednjič?

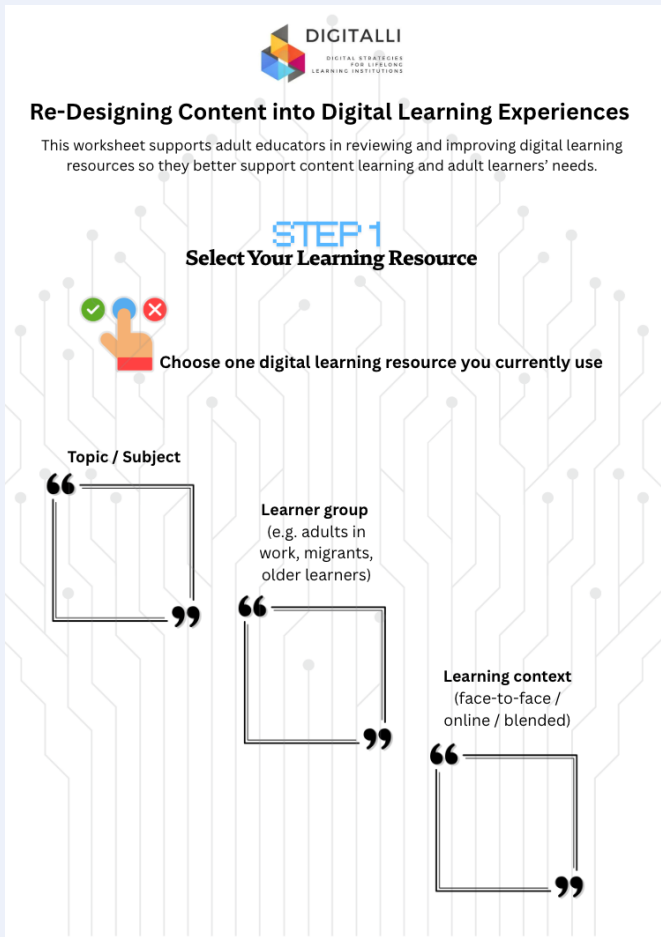
Če je virtualno: Predstavitve potekajo v manjših skupinah ali prek naloženih primerov s komentarji vrstnikov.

Za samostojno učenje: Razmislek se izpolni prek spletnega obrazca ali diskusijskega foruma

Delovni listi	Preoblikovanje vsebine v digitalne učne izkušnje
Dodatno branje	• Kim, Jinhee & Yu, Seongryeong & Detrick, Rita & Lin, Xi & Li, Na. (2025). Oblikovanje učenja na podlagi umetne inteligence: pričakovanja odraslih učencev glede kurikuluma in interakcije med človekom in umetno inteligenco. Raziskave in razvoj na področju izobraževalne tehnologije. 10.1007/s11423-025-10549-z. • Holmes, Wayne & Bialik, Maya & Fadel, Charles. (2019). Umetna inteligenca v izobraževanju. Obljube in posledice za poučevanje in učenje. • Widiastutik, Amelia & Saraswati, Girindra & Wahyuni, Sri. (2025). Izkušnje in izzivi bodočih učiteljev pri ustvarjanju digitalnih učnih medijev v okviru TPACK. Jezikovni krog: revija za jezik in književnost. 19. 69–80. 10.15294/lc.v19i2s.26384.



DELOVNI LIST 3

Enota 2	Oblikovanje digitalnih učnih izkušenj – integracija CK, TCK in digitalnih virov
Naslov dejavnosti	Preoblikovanje vsebine v digitalne učne izkušnje
Čas	(45 minut)
Kakšne so prednosti te dejavnosti?	Pomaga mentorjem pri usmerjanju namenskih digitalnih zasnov, hkrati pa omogoča udeležencem, da ustvarijo praktične, dostopne in vsebinsko usmerjene učne izkušnje.
Viri za aktivnost	

Re-Designing Content into Digital Learning Experiences

This worksheet supports adult educators in reviewing and improving digital learning resources so they better support content learning and adult learners' needs.

STEP 2

Content & Technology Reflection



Content Focus

After this lesson,
learners should be able to

Write down the name of digital
tools or resources used

What works well for learners?

What feels challenging?

Re-Designing Content into Digital Learning Experiences

This worksheet supports adult educators in reviewing and improving digital learning resources so they better support content learning and adult learners' needs.

STEP 3

Choose One Improvement Focus



Tick ONE main focus area

☐

Clearer explanations of content

☐

Better accessibility or inclusiveness

☐

More interaction or collaboration

☐

Better support for self-directed learning

Re-Designing Content into Digital Learning Experiences

This worksheet supports adult educators in reviewing and improving digital learning resources so they better support content learning and adult learners' needs.

STEP 4 Redesign Your Resource



Choose ONE approach

☐

Adapt an existing digital or open resource

☐

Create a short structured learning sequence

☐

Design a collaborative activity

☐

Use an AI tool to support planning or examples *

Note: AI-generated content must always be reviewed and adapted by you.

Re-Designing Content into Digital Learning Experiences

This worksheet supports adult educators in reviewing and improving digital learning resources so they better support content learning and adult learners' needs.

STEP 4 Redesign Your Resource



Digital tool or approach used:



How does this improve content understanding?



How will adult learners interact with this resource?

Re-Designing Content into Digital Learning Experiences

This worksheet supports adult educators in reviewing and improving digital learning resources so they better support content learning and adult learners' needs.

STEP 5 Reflection & Take-Away



What worked well in your redesign?



What would you improve before using it with learners?



One digital or AI-supported practice I will try next:

ENOTA 3

ENOTA 3

NAČRT LEKCIJE:



Naslov načrta pouka	Inovativno poučevanje in učenje – uporaba TPK, TPACK in poučevanje in učenj
Cilj	Cilj te dejavnosti je ustvariti in izpopolniti digitalno učno izkušnjo, ki poudarja tehnologijo, inovativna orodja in daje študentom odgovornost za svoje učenje.
Učni izidi	1. Po zaključku te lekcije bodo udeleženci sposobni: 2. uporabljati digitalna orodja za spodbujanje sodelovalnega in problemsko usmerjenega učenja 3. V svojo pedagoško prakso vključiti vsebino, pedagogiko in tehnologijo. 4. Spodbujati interaktivne, na učenca usmerjene oblikovalske procese. 5. sprejeti ustvarjalnost in razmišljati o vlogi izobraževalca v digitalnem učenju.
Trajanje	120 minut
Teme	V tem praktičnem učnem načrtu bodo udeleženci imeli priložnost izvesti več o: • Nove izobraževalne tehnologije • Integracijo TPACK • Oblikovanju sodelovalnega učenja • nalogah, ki temeljijo na realnih problemih • Ustvarjanju prototipov in refleksiji



Priprava

- Če se pouk izvaja spletno, ustvarite skupino (Zoom, MS Teams itd.) in pošljite vabila za sejo.
- Seznanite se z vsakim korakom dejavnosti.
- Pripravite tablo ([Padlet/Miro](#)) z nekaterimi nastajajočimi orodji (primeri H5P, Genially branching, Gemini/ChatGPT/Copilot za povratne informacije, prilagodljive platforme, primeri AR/VR, platforme za sodelovanje, Loom za mikro učenje).
- Na interaktivno tablo dodajte vodilna vprašanja, spodbude in vprašanja za razmislek, da bodo udeležencem vidna med vsakim korakom dejavnosti.
- Udeležencem zagotovite tiskano ali digitalno različico delovnega lista, ki vključuje seznam navodil in primerov (za korak 3).

Načrt lekcije	
Teme in podteme	Ta učni načrt je namenjen pomoči izobraževalcem pri raziskovanju novih načinov za smiselno in praktično vključevanje tehnologije v poučevanje. Udeleženci najprej delijo svoje izkušnje z digitalnimi orodji, nato pa spoznavajo in preizkušajo orodja, ki jih morda še niso uporabljali, kot so H5P, Genially branching, sistemi umetne inteligence za povratne informacije ali platforme za sodelovanje. Poudarek je na premišljenem združevanju vsebine, pedagogike in tehnologije, tako da tehnologija resnično izboljša učenje in ni dodana samo zaradi nje same. V majhnih skupinah udeleženci oblikujejo digitalne učne izkušnje na podlagi izzivov iz resničnega sveta, ustvarijo preproste prototipe in svoje ideje delijo z ostalimi člani skupine. Med celotno sejo razmišljajo o tem, kaj je delovalo, kaj jih je presenetilo in kako lahko kreativnost, sodelovanje in reševanje problemov vključijo v svojo pedagoško prakso.
Metode usposabljanja	• Predstavitve, • eksperimentiranje, • brainstorming, • učenje z delom, • izmenjava izkušenj, • majhne skupine, • učenje drugih.
Potrebni viri	V učilnici: • Prenosni računalnik in projektor • Bela tabla/flipchart in flomasterji • Tiskane gradivo (seznam vaj in primerov) • Lepilni listki in pisala • Prenosni računalniki/tablični računalniki udeležencev • Vnaprej pripravljena tabla Padlet/Miro • Mentimeter (ali podobno) za povratne informacije Spletno • Video platforma z ločenimi sobami (Zoom/Teams) • Prenosni računalnik za izobraževalca in stabilna internetna povezava • Skupna tabla Padlet/Miro • Mapa s povezavami do navodil/primerov • Mentimeter ali podobno orodje • Vnaprej oblikovane skupine za delo v manjših skupinah • Rezervni komunikacijski kanal (e-pošta/chat)



Učna aktivnost

Korak 1 (5 minut): Voditelj predstavi dejavnost in udeležence prosi, naj delijo svoje izkušnje z vključevanjem orodij v svojo pedagoško prakso. S tem se bo odprla tema, voditelj bo dobil vpogled v dinamiko skupine in zmanjšal tveganje, da bodo skupine uporabile orodja, s katerimi so že seznanjene.

Korak 2 (20 minut): Voditelj udeležence razdeli v majhne skupine po 3–5 oseb (dejavnost se lahko izvede osebno ali spletno z delovnimi sobami). Voditelj zagotovi tablo (Padlet/Miro) z nekaterimi nastajajočimi orodji (primeri H5P, Genially branching, Gemini/ChatGPT/Copilot) za povratne informacije, prilagodljive platforme, primeri AR/VR, platforme za sodelovanje, Loom za mikro učenje in tako naprej). Vsaka skupina izbere tri orodja, ki jih še nikoli ni uporabila ali jih uporablja redko. Razpravljajo o naslednjem:

- o Kakšno učenje lahko podpira vsako orodje?
 - o Kako bi lahko spodbudilo sodelovanje, avtonomijo in/ali uporabo v realnem svetu?
 - o Kakšna ustvarjalna tveganja bi lahko bila povezana z njim?
- Vsaka skupina predstavi eno novo idejo, ki jo je navdihnili orodje – ponavljanje ni dovoljeno. To jih pripravi na oblikovalski izziv, ne da bi ponavljali posamezne dejavnosti.

Korak 3 (60 minut): Skupinska dejavnost, v kateri vsaka skupina oblikuje digitalno učno izkušnjo za odrasle udeležence na podlagi izziva iz resničnega sveta, ki je relevanten za njihov kontekst poučevanja. Primeri (skupine lahko izberejo enega od spodnjih ali opredelijo svojega):

- o Obravnavanje težavnega stranke z razvejanim scenarijem
- o Izvajanje revizije varnosti na delovnem mestu z uporabo digitalnih dokazov
- o Analiza študije primera z uporabo orodij za sodelovanje
- o Ustvarjanje multimedijske refleksije z uporabo platform, ki jih vodijo učenci

Reševanje problema skupnosti/industrije s sodelovalnim raziskovanjem

- Vodja udeležence vodi k:
1. Opredelite problem iz resničnega sveta, zabeležite naslednje:
 - o Problem/nalogo iz resničnega sveta, s katerim se soočajo vaši udeleženci.
 - o Zakaj je to pomembno?
 - o Kakšni naj bi bili pozitivni rezultati?
 - o Kakšne veščine bi udeleženci vadili?
 2. Ustvarite osnutek za načrtovano TPACK-integrirano učenje
- Da bi to dosegli, lahko skupine ustvarijo skupni Miro/Google Doc ali zapis na flipchartu, v katerem navedejo:
- o Vsebina (CK): Katere znanje je bistveno?
 - o Pedagogika (PK): Katere strategije bodo vodile učenje? Problemsko? Sodelovalno raziskovanje? Scenarijsko?
 - o Tehnologija (TK): Katera orodja bodo omogočila poglobljeno učenje? (Ne samo posredovanje vsebine.)

Pri tem je treba ves čas upoštevati, da je poudarek na namerni integraciji – ne na dodajanju tehnologije samo zaradi nje.

Vodja udeležence usmerja, naj upoštevajo vse, kar so zapisali, in to uporabijo pri ustvarjanju funkcionalnega prototipa z eno od spodnjih možnosti (uporabite list z navodili in primeri):

- o Kratka veja v Genially ([vodič](#), [primer](#))
 - o Sodelovalna tabla dejavnosti (Padlet/Miro) ([vodič](#), [primeri](#))
 - o Digitalna naloga v Google Docs/Loop ([vodič in primer](#))
 - o Kviz H5P ali interaktiven video odlomek ([vodič](#), [primeri](#))
 - o 1-minutni mikroizobraževalni video ([vodič](#), [primeri](#))
 - o Sistem povratnih informacij ali učna pot, ustvarjena z umetno inteligenco ([vodič in primer](#))
- Ko udeleženci končajo svoj prototip, jih vodijo k pripravi predstavitve in izbiri ene osebe, ki jo bo predstavila ostali skupini.



Korak 4 (20 minut): Skupine se izmenjujejo in predstavijo svoj prototip ter pojasnijo, kako pomembno vključuje tehnologijo in kakšne so konkretne koristi za udeležence. Ostali udeleženci dajo povratne informacije; če je mogoče, se to lahko olajša z Mentimeterjem ali drugim orodjem za sodelovanje. Pri dajanju povratnih informacij je treba upoštevati naslednje tri vidike:

1. 1. Katera je glavna prednost? (usklajenost, ustvarjalnost, avtonomija, povezava z realnim svetom)
2. 2. Kje bi se lahko izboljšala integracija TPACK?
3. 3. Katera inovativna ali raziskovalna ideja bi lahko izkušnjo naredila še bolj koristno?

Korak 5 (15 minut): Vodja udeležence usmeri, da se ponovno združijo v svoje prvotne skupine in razmislijo o seji z naslednjimi vprašanji:

- o Kako je vaša skupina združila vsebino, pedagogiko in tehnologijo?
- o Kje se je pokazala ustvarjalnost ali pripravljenost na tveganje?
- o Kaj vas je najbolj presenetilo pri skupnem oblikovanju dejavnosti, ki jo vodijo udeleženci, ali raziskovalne dejavnosti?
- o Kako je uporaba novih orodij spremenila vaše mišljenje o vaši vlogi kot izobraževalca?
- o Kakšno podporo ali oporo bi odrasli udeleženci potrebovali, da bi bili uspešni v tej vrsti digitalnega učenja?
- o Kako bi lahko podoben proces sodelovalnega oblikovanja ali reševanja problemov uporabili v svojem poučevanju?

Voditelj prosi udeležence, naj delijo svoje misli in povratne informacije o seji, in jo zaključi tako, da vse spodbudi, naj naredijo korak naprej in začnejo ali nadaljujejo z vključevanjem novih tehnologij v svojo pedagoško prakso.

Delovni listi	Seznam navodil in primerov (za korak 3)
Dodatno branje	• BridgeUniverse. (4. junij 2025). Pedagogy First: Frameworks for Integrating Technology and AI With Purpose in ELT. Bridge. https://bridge.edu/tefl/blog/frameworks-integrating-technology-ai-elt/ • Modern Campus. (28. avgust 2025). Podpora netradicionalnim udeležencem s pomočjo tehnologije. Modern Campus. https://moderncampus.com/blog/technology-in-adult-education.html • United Ceres College. (12. december 2024). 5 prelomnih trendov, ki bodo oblikovali izobraževanje odraslih v letu 2025: vodnik za izobraževalce. United Ceres College. https://unitedceres.edu.sg/5-groundbreaking-trends-shaping-adult-education-in-2025-a-guide-for-educators/

DELOVNI LIST 4

Enota 3	Inovativno poučevanje in učenje – uporaba TPK, TPACK ter poučevanje in učenje																					
Naslov dejavnosti	Seznam vaj in primerov (za korak 3)																					
Čas a	(60 minut)																					
Kakšne so prednosti te dejavnosti?	Udeležencem omogoča lažji dostop do ustreznih vaj in primerov, ki jim pomagajo pri ustvarjanju prototipa.																					
Viri za aktivnost	Handout Sheet for Unit 3: Innovating Teaching and Learning - Applying TPK, TPACK & Teaching and Learning  <table><thead><tr><th>Innovating Teaching and Learning</th><th>Tutorial</th><th>Example</th></tr></thead><tbody><tr><td>A short branching path in Genially</td><td></td><td></td></tr><tr><td>A collaborative activity board (Padlet/Miro)</td><td></td><td></td></tr><tr><td>A digital case task in Google Docs/Loop</td><td></td><td></td></tr><tr><td>An H5P quiz or interactive video snippet</td><td></td><td></td></tr><tr><td>A 1-minute microlearning video</td><td></td><td></td></tr><tr><td>An AI-generated feedback system or learning path</td><td></td><td></td></tr></tbody></table>  Co-funded by the European Union Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or OeAD-GmbH. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.	Innovating Teaching and Learning	Tutorial	Example	A short branching path in Genially			A collaborative activity board (Padlet/Miro)			A digital case task in Google Docs/Loop			An H5P quiz or interactive video snippet			A 1-minute microlearning video			An AI-generated feedback system or learning path		
Innovating Teaching and Learning	Tutorial	Example																				
A short branching path in Genially																						
A collaborative activity board (Padlet/Miro)																						
A digital case task in Google Docs/Loop																						
An H5P quiz or interactive video snippet																						
A 1-minute microlearning video																						
An AI-generated feedback system or learning path																						

ENOTA 4

ENOTA 4

NAČRT LEKCIJE:



Naslov načrta pouka	Assessing in the Digital Era
Cilj	Cilj te lekcije je opremiti izobraževalce odraslih z znanjem in orodji za oblikovanje avtentičnih, vključujočih in učinkovitih digitalnih ocenjevanj, ki odgovorno uporabljajo umetno inteligenco in pomagajo učencem napredovati v učenju s pomočjo smiselnih povratnih informacij.
Učni izidi	Po zaključku te lekcije bodo udeleženci sposobni: 1. Oblikovali avtentične digitalne ocenjevalne naloge, ki od učencev zahtevajo uporabo višjih miselnih sposobnosti v realnih kontekstih (kot so e-portfelji ali samoocenjevanja), pri čemer zagotovijo, da so odporne proti plagiatorstvu umetne inteligence in relevantne za življenje odraslih učencev. 2. uporabljati konstruktivne strategije povratnih informacij, pri čemer zagotoviti, da so komentarji konkretni, ciljno usmerjeni in pravočasni 3. kritično oceniti veljavnost in etične posledice avtomatiziranih ocenjevalnih orodij z upoštevanjem načela „človek v krogu“
Trajanje	120 minut
Teme	4. 1. Avtentično digitalno ocenjevanje in veljavnost 5. 2. Smiselna povratna informacija 6. 3. Načelo „človek v krogu“
Priprava	Če se pouk izvaja spletno, ustvarite skupino (Zoom, MS Teams itd.) in pošljite vabila za sejo. Papir za flipchart in flomasterji za skupinsko delo ali digitalna tabla, kot je Miro, za spletno sodelovanje Na interaktivno tablo dodajte vodilna vprašanja, spodbude in vprašanja za razmislek, da bodo udeleženci lahko videli med vsako fazo dejavnosti.

Načrt pouka

Teme in podteme	Ta lekcija se osredotoča na sprejemanje ocenjevalnih praks, ki ohranjajo veljavnost in integriteto v dobi umetne inteligence. Udeleženci bodo raziskali, kako oblikovati avtentične digitalne ocene, ki so podobne realnim kontekstom. V okviru te lekcije se bodo proučile tudi strategije za zagotavljanje smiselnih povratnih informacij. Nazadnje se poudarja načelo „človek v krogu“, ki izobraževalcem daje navodila, kako nadzirati avtomatizacijo, ohraniti končno besedo in podpirati človeški element.
------------------------	--

Metode usposabljanja	Predstavitev, samorefleksija
-----------------------------	------------------------------

Required Resources

V učilnici:

- Prenosni računalnik in projektor
- Bela tabla/flipchart in flomasterji
- Lepilni listki in pisala ALI vnaprej pripravljena tabla Padlet/Miro
- Prenosni računalniki/tablični računalniki udeležencev
- Skupni delovni listi (Google Docs)

Spletno:

- Video platforma z ločenimi sobami (Zoom/Teams)
- Prenosni računalnik za izobraževalca in stabilna internetna povezava
- Skupna tabla Padlet/Miro
- Vnaprej oblikovane skupine za delo v manjših skupinah
- Rezervni komunikacijski kanal (e-pošta/chat)
- Skupni delovni listi (Google Docs)

V učilnici:

- Prenosni računalnik in projektor
- Bela tabla/flipchart in flomasterji
- Lepilni listki in pisala ALI vnaprej pripravljena tabla Padlet/Miro
- Prenosni računalniki/tablični računalniki udeležencev
- Skupni delovni listi (Google Docs)

Spletno:

- Video platforma z ločenimi sobami (Zoom/Teams)
- Prenosni računalnik za izobraževalca in stabilna internetna povezava
- Skupna tabla Padlet/Miro
- Vnaprej oblikovane skupine za delo v manjših skupinah
- Rezervni komunikacijski kanal (e-pošta/chat)
- Skupni delovni listi (Google Docs)



Voditelj nariše dolgo črto na tabli (ali uporabi spletni okvir Jamboard/Miro). Levi konec označi z »Merjenje orodja (to lahko stori AI)«, desni konec pa z »Merjenje človeka (zahteva uporabo spretnosti)«. Voditelj razdeli lepljive listke ali kartice, na katerih je napisana običajna metoda ocenjevanja (npr. »Spletni kviz iz pravopisa«, »300-besedni povzetek besedila«, »Recitiranje definicije«, »Videovloga«, »Razprava v razredu«, »Portfelj osnutkov«). Učenci delajo v parih in razpravljajo, kam na spektru sodi njihova kartica. Dvojice pridejo naprej in nalepijo svojo kartico na črto. Voditelj izbere eno od metod na skrajni levi in vpraša: »Če vaši učenci uporabljajo črkovalnik, kaj ocenjujete? Njihovo črkovanje ali njihovo sposobnost uporabe programske opreme?«. Voditelj pokaže na metodo na skrajni desni strani in vpraša: »Zakaj je za umetno inteligenco težje to ponarediti?« (npr. igranje vlog zahteva ton, govorico telesa in reakcije v realnem času). Cilj je spoznati, da veljavnost vključuje merjenje spretnosti, ne pa uporabe določenega tehnološkega orodja.

Primeri odgovorov:

- Spletni kviz za preverjanje pravopisa: Če učenci uporabljajo program za preverjanje pravopisa ali Grammarly, ocenjujete podatkovno bazo programske opreme, ne pa njihovo pismenost.
- Recitiranje definicije: To meri mehanično pomnjenje (nižje ravni mišljenja). AI lahko takoj ustvari besedilo, ki ga učenec prebere z zaslona. Ocenjuje »spominjanje« in ne »uporabo«.
- 300-besedni povzetek besedila: Generativna umetna inteligenca (LLM) je odlična za povzemanje vsebine. Če to ni narejeno v nadzorovanem okolju ali ne zahteva razmisleka, je splošno in enostavno avtomatizirano.
- Portfelj osnutkov: To meri proces učenja in razvoj dela, kar je za orodje težje ponoviti.
- Videovloga: To zahteva ton, govorico telesa, čustva in reakcije v realnem času, ki so človeški elementi, ki jih ni mogoče ponoviti.
- Razprava v razredu: To zahteva kritično mišljenje, pri čemer učenci poslušajo, obdelujejo in zavračajo argumente v realnem času.

Vprašanja za oceno odziva učencev (če je potrebno):

- Kaj ocenjujete tukaj?
- Zakaj je to težje narediti z umetno inteligenco?

Učna aktivnost	2. Izziv avtentičnosti (40 minut) Naslednja naloga se nanaša na oblikovanje »avtentičnih ocenjevanj«, ki so primerna za odrasle učence in preprečujejo goljufanje z umetno inteligenco. Voditelj razdeljuje udeležence v majhne skupine po 3–4 osebe. Vsaka skupina prejme določene učne izide nižje stopnje Bloomove taksonomije (npr. osredotočanje na pomnjenje, kot je »Učenec bo naštel 5 stopenj razvoja ekipe« ali »Učenec bo opredelil aktivno poslušanje«). Skupine morajo dani učni izid preoblikovati v takšnega, ki vključuje višje in je bolj relevanten za potrebe odraslih udeležencev. Nato morajo pripraviti ocenjevalno dejavnost, ki je realna naloga in zahteva dokaze o procesu (npr. osnutki, zapiske ali razmišljanja). Uporabiti morajo načela vključnosti, za katera se lahko sklicujejo na načela univerzalnega oblikovanja za učenje. Primer za vodilo: Namesto »Opredelite aktivno poslušanje« naloga postane: »Posnemite 3-minutni avdio posnetek, na katerem intervjuvate kolega o nekem problemu. Predložite avdio posnetek in refleksijo o tem, katero tehniko »aktivnega poslušanja« ste najbolje uporabili.« Vsaka skupina mora svojo idejo predstaviti v 60 sekundah. Ostali v prostoru glasujejo, ali je v skladu s cilji (odporna proti goljufanju z umetno inteligenco).
Učna aktivnost	3. Smiselna povratna informacija (30 minut) Voditelj prosi vse, naj vzamejo svoje pametne telefone ali odprejo aplikacijo za snemanje glasu (kot je Vocaroo) na svojih prenosnih računalnikih. Predstavi se scenarij: »Odrasli udeleženec imenovan Kostas je predložil projektni načrt, vendar je 3 tedne zamujal in je poln napak v oblikovanju.« Udeleženci morajo dati pomembno povratno informacijo. Na primer: potrditev = nekaj konkretnega, kar jim je bilo všeč v načrtu, popravek = prijazna pripomba o slabih točkah, kot so zamuda/oblikovanje, in podpora = spodbudna zaključna izjava. Voditelj lahko udeležence prosi, da odigrajo vlogo pri dajanju povratne informacije. Vsi lahko razpravljajo o tem, kako topli glas in ton vzbujata zaupanje.

DELOVNI LIST 5

Učna aktivnost	4. Človek v krogu (25 minut) V majhnih skupinah morajo udeleženci oblikovati kontrolni seznam s 3–5 koraki, ki jih lahko izvedejo, ko AI orodje generira ocene/povratne informacije, vendar preden jih udeleženec prejme, da se spodbudi zaupanje. Za pripravo kontrolnega seznama morajo razmisliti o naslednjih vprašanjih: • Kako boste preverili, da AI ni izmisлил dejstev (glej halucinacije)? • Kako bo učitelj zagotovil, da povratne informacije ne bodo robotične? (npr. »Dodaj en osebni komentar k razpravi v razredu«). Vsaka skupina predstavi svoj kontrolni seznam za povratne informacije vrstnikov. Primeri odgovorov (za pomoč, če je potrebno, in za povratne informacije): 1. Preverjanje dejstev: ročno preverite citate, preglejte podatke in primerjajte vsaj eno konkretno točko (npr. datume, številke) v povratnih informacijah z izvirnim prispevkom udeleženca, zagotovite, da so povratne informacije v skladu z merili rubrike. 2. Odkrivanje pristranskosti: ponovno preberite zgornjih 10 % (najvišje ocene) in spodnjih 10 % (najnižje ocene), da odkrijete napake ali pristranskosti pri ocenjevanju AI, posebno pozornost posvetite vsem oddajam, ki so na meji med uspešno in neuspešno oceno, da se prepričate, da je odločitev pravična. 3. Humanizacija: poskrbite, da se povratne informacije začnejo z imenom udeleženca, dodajte en stavek, ki delo povezuje s konkretno razpravo v razredu, prejšnjo nalogo ali osebnim pogovorom, bodite pozorni na kakršne koli robotične ali ostre fraze (npr. spremenite »To je neustrezno« v »To področje bi se lahko izboljšalo z ...«).
Delovni listi	Predloga delovnega lista 1: Izziv avtentičnosti Predloga delovnega lista 2: Smiselna povratna informacija

Dodatno branje

- Bickerstaff, A., & Muscat, A. (n.d.). Formative Feedback with AI: Opportunities & Risks [Webinar]. AI for Education. <https://www.aiforeducation.io/formative-feedback-with-ai-opportunities-risks-webinar>
- McMinn, S. (2023, May 24). Incorporating AI in learning assessments: A guided pathway. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/incorporating-ai-learning-assessments-guided-pathway-sean-mcminn>
- Sharma, D. (2023). What Is A Feedback Sandwich? Pros And Cons Of Feedback Sandwich. Risely. <https://www.risely.me/what-is-a-feedback-sandwich/>
- University College London (UCL). (n.d.). Using AI tools in assessment. UCL Teaching & Learning. <https://www.ucl.ac.uk/teaching-learning/generative-ai-hub/using-ai-tools-assessment>



DELOVNI LIST 6

Enota 4	
Naslov dejavnosti	Pomembna povratna informacija
Čas	(30 minut)
Kakšne so prednosti te dejavnosti?	Praktično delo na ponujanju pomembne povratne informacije.
Viri za aktivnost	prenovljena metoda sendviča za dajanje povratnih informacij (alternativen, sodobnejši pristop k konstruktivnim povratnim informacijam)

ENOTA 5

ENOTA 5

NAČRT LEKCIJE:



Naslov načrta pouka	Vključujoče in kompetenčno usmerjeno učenje – spodbujanje in opolnomočenje udeležencev
Cilj	Cilj te lekcije je pomagati izobraževalcem odraslih pri izvajanju vključujočih digitalnih praks, opolnomočenju udeležencev, da prevzamejo odgovornost za razvoj svojih kompetenc, in integraciji digitalnih orodij za pravično, na udeleženca osredotočeno učno okolje
Učni izidi	Po zaključku te lekcije bodo udeleženci sposobni: olajšati vključujoče digitalno učenje, ki spoštuje raznolikost udeležencev omogočiti udeležencem, da razvijejo in uporabijo digitalne spretnosti v realnem svetu voditi udeležence pri razvoju osebnih načrtov za digitalno preobrazbo spodbujati udeležencevo aktivnost, kritično digitalno pismenost in veščine samokontrole (Iz: Vključujoče in kompetenčno usmerjeno učenje: znanje, spretnosti in odnos)
Trajanje	120 minut
Teme	Digitalna enakost in vključenost Udeleženčeva agencija Kompetenčno usmerjeno učenje DigComp in DigCompEdu Osebni načrti za digitalno preobrazbo
Priprava	• Zagotovite dostop do interneta in projektorja. • Ustvarite štiri delovne postaje (vključujoča zasnova, dostopnost, tehnike za krepitev sposobnosti, kartiranje kompetenc). • Pripravite tiskano ali digitalno gradivo: „Samopreverjanje digitalnih kompetenc“ • Pripravite preprost predlog za načrt digitalne transformacije (A4 Word ali Miro tabla)

Načrt lekcije

Teme in podteme	Ta lekcija uvaja načela vključujočega in kompetenčno usmerjenega učenja v digitalnem izobraževanju odraslih. Izobraževalci bodo preučili, kako zmanjšati ovire za sodelovanje, prepoznati vrzel v digitalni samozavesti in spodbujati okolja, v katerih odrasli prevzamejo odgovornost za svoje učne poti. Skozi praktične dejavnosti udeleženci raziskujejo, kako lahko digitalno opolnomočenje, vključujoča pedagoška zasnova, projektno učenje in zastavljanje ciljev gradijo avtonomijo in samozavest udeležencev v različnih družbeno-ekonomskih in kulturnih kontekstih
Metode usposabljanja	• Predstavitev • Razprava na podlagi primerov • Brainstorming • Učenje z delom • Skupinsko delo • Razmislek • Učenje drugih • Simulacija scenarija
Potrebni viri	Prenosni računalnik, projektor, delovni listi, lepljive beležke, spletna tabla za sodelovanje (Miro/Padlet), obrazec za samoocenjevanje digitalnih veščin, predloga za načrt digitalne transformacije, preverjanje razpoložljivosti podnapisov na YouTube, preverjanje dostopnosti za Word/ PowerPoint, generator QR-kod.
Učna aktivnost	• Korak 1 (10 minut): Vodja predstavlja koncept digitalne vključenosti v izobraževanje odraslih, pri čemer se osredotoča na pogoste ovire za digitalno samozavest, kot so dostop, pretekle izkušnje z učenjem, jezik, invalidnost, starost ali družbeno-ekonomski dejavniki. Udeleženci so na kratko povabljeni, da razmislijo o situacijah, v katerih so se udeleženci zaradi digitalnih ovir umaknili. Vodja vključenost obravnava kot oblikovalsko in pedagoško odgovornost in ne kot pomanjkljivost udeležencev. • Korak 2 (10 minut) Udeleženci individualno izpolnijo samoocenjevalni vprašalnik o digitalni kompetenci. Ta dejavnost je model reflektivnega orodja, ki se lahko kasneje uporabi pri udeležencih, in spodbuja udeležence, da razmislijo o lastni samozavesti in izzivih pri uporabi digitalnih orodij. Udeleženci zabeležijo eno področje, na katerem so samozavestni, in eno področje, na katerem se morajo še izboljšati, da bodo lahko obveščali o kasnejših dejavnostih.



- **Korak 3 (25 minut)**

Udeleženci v majhnih skupinah po tri do štiri osebe opredelijo eno digitalno oviro, s katero se odrasli udeleženci v njihovem kontekstu pogosto srečujejo. Skupine nato predlagajo praktične strategije za razvoj kompetenc z uporabo resničnih orodij in vključujočih pristopov. Poudarek je na dosegljivih podpornih ukrepih, ki spodbujajo samozavest, avtonomijo in postopni razvoj spretnosti udeležencev.

- **Korak 4 (25 minut)**

Udeleženci posamezno pripravijo osebni načrt digitalne transformacije za en izbran profil udeleženca. Z uporabo priložene predloge izobraževalci opišejo izhodišče udeleženca, ključne potrebe po kompetencah, realistične cilje in ustrezna orodja ali podporo. Poudarek je na udeležencu usmerjenem, obvladljivem napredku, ne pa na obvladovanju orodij.

- **Korak 5 (20 minut)**

Udeleženci izmenjajo načrte digitalne transformacije in si med seboj dajejo povratne informacije z lepljivimi listki ali digitalnimi komentarji. Povratne informacije se osredotočajo na jasnost, vključenost, izvedljivost in opolnomočenje udeleženca. Vodja zagotovi, da so povratne informacije konstruktivne in v skladu z vključujočimi, na kompetence usmerjenimi načeli.

- **Korak 6 (10 minut)**

Srečanje se zaključi s kratko skupinsko refleksijo. Udeleženci opredelijo eno konkretno spremembo, ki jo bodo uvedli v svojo prakso, da bi bolje podprli digitalno kompetenco in vključenost odraslih udeležencev. Izbrane izjave o ukrepih se lahko delijo, da se okrepi odgovornost in medsebojno učenje.

Delovni listi
List 1: Samoocena digitalne kompetence List 2: Osebni načrt digitalne transformacije



Dodatno branje

Vključujoče digitalno izobraževanje odraslih

- Evropska komisija. (2020). Akcijski načrt za digitalno izobraževanje (2021–2027): Preoblikovanje izobraževanja in usposabljanja za digitalno dobo. Urad za publikacije Evropske unije.
- Evropska komisija. (2023). Digitalna vključenost in spretnosti: premostitev digitalnega razkoraka. Urad za publikacije Evropske unije.
- OECD. (2019). Pravilno usposabljanje: sistemi izobraževanja odraslih, pripravljeni na prihodnost. Založba OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264311756-en>
- Kompetenčno usmerjeno in na učenca osredotočeno učenje
- Evropska komisija, Skupno raziskovalno središče. (2019). Ključne kompetence za vseživljenjsko učenje. Urad za publikacije Evropske unije.
- Mulder, M. (2017). Kompetenčno usmerjeno poklicno in strokovno izobraževanje: premostitev sveta dela in izobraževanja. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-41713-4>
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). Razumevanje z oblikovanjem (razširjena 2. izdaja). Združenje za nadzor in razvoj kurikulumov.

Okviri digitalne kompetence (DigComp & DigCompEdu)

- Evropska komisija, Skupno raziskovalno središče. (2017). DigComp 2.1: Okvir digitalnih kompetenc za državljane. Urad za publikacije Evropske unije.
- Redecker, C. (2017). Evropski okvir za digitalno kompetenco izobraževalcev (DigCompEdu). Urad za publikacije Evropske unije.
- Učenčeva agencija, opolnomočenje in samoregulacija
- Bandura, A. (1997). Samoučinkovitost: izvajanje nadzora. W. H. Freeman.
- Zimmerman, B. J. (2002). Postati samourejen udeleženec: pregled. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Notranja in zunanja motivacija: klasične definicije in nove smernice. Routledge.
- Kritična digitalna pismenost in enakost
- Selwyn, N. (2016). Izobraževanje in tehnologija: ključna vprašanja in razprave. Bloomsbury Academic.
- van Dijk, J. (2020). Digitalni razkorak. Polity Press.
- UNESCO. (2018). Globalni referenčni okvir za digitalno pismenost za kazalnik 4.4.2. Inštitut UNESCO za statistiko.

Praktična uporaba v izobraževanju odraslih

- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). Odrasli udeleženec (8. izdaja). Routledge.
- Brookfield, S. D. (2013). Močne tehnike za poučevanje odraslih. Jossey-Bass.



Aktivna vloga učenca, opolnomočenje in samoregulacija
Bandura, A. (1997). Samoučinkovitost: izvajanje nadzora. W. H. Freeman.

Zimmerman, B. J. (2002). Kako postati samoreguliran učenec: pregled. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation: Classic definitions and new directions. Routledge.

Kritična digitalna pismenost in enakost

Selwyn, N. (2016). Izobraževanje in tehnologija: ključna vprašanja in razprave. Bloomsbury Academic.

van Dijk, J. (2020). Digitalni razkorak. Polity Press.

UNESCO. (2018). Globalni referenčni okvir za veščine digitalne pismenosti za kazalnik 4.4.2. Statistični inštitut UNESCO.

Praktična uporaba v izobraževanju odraslih

Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). Odrasli učenec (8. izd.). Routledge.

Brookfield, S. D. (2013). Učinkovite tehnike za poučevanje odraslih. Jossey-Bass.

DELOVNI LIST 7

Enota 5	
Naslov dejavnosti	Samoocenjevanje digitalne kompetence (hitri pregled)
Čas	15–20 minut
Kakšne so prednosti te dejavnosti?	Ta dejavnost pomaga udeležencem razmisliti o svoji trenutni ravni digitalne kompetence in opredeliti področja, na katerih se počutijo samozavestno, ter področja, ki jim predstavljajo izziv. Spodbuja samozavest, odraslim omogoča, da izrazijo svoje potrebe, in zagotavlja diagnostično izhodišče za prilagojene učne poti in načrtovanje digitalne transformacije.
Viri za aktivnost	Kviz: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSchhEaoZlDg7qP0FHQn9Spfqs95R_E13S6qFE1XHoG4mCl2Tw/viewform?usp=publish-editor



DELOVNI LIST 8

Enota	
Naslov dejavnosti	Osebni načrt digitalne transformacije
Čas	Največ 30 minut
Kakšne so prednosti te dejavnosti?	Ta dejavnost omogoča udeležencem, da prevzamejo odgovornost za svoj digitalni razvoj z določitvijo dosegljivih ciljev, prepoznavanjem ovir in načrtovanjem realističnih korakov. Spodbuja samostojnost, reševanje problemov in usklajevanje z zaposlitvijo, izobraževanjem in osebnimi življenjskimi cilji.

Viri za aktivnost

https://www.canva.com/design/DAG6oTSOQEM/a5cowA_VshQuVeYyPMhPhw/edit



PERSONAL DIGITAL TRANSFORMATION PLAN TEMPLATE

Name:
Date:
Learning Context:

My goal
What digital skill do I want to develop?

Why is this important for me?
Describe the personal, social or professional reason.

Current Level (Based on Self-Inventory)
I rated myself as:
☐ Beginner
☐ Developing
☐ Confident
☐ Very Confident

Barriers that may stop me
time, cost, confidence, access to devices, internet connection, language, other

Tools & Resources I Will Use
(e.g., YouTube course, Microsoft Learn, Google Applied Skills, Digital Citizenship guide, local community centre)

Reflection

- What will be different in 3 months if I commit to this?
- Who can support or motivate me?
- What will be my first small step this week?

<https://digitalli-project.eu/>



ZAKLJUČEK

Program usposabljanja človeškega kapitala DIGITALLI je zasnovan kot praktična, reflektivna in v prihodnost usmerjena pot poklicnega razvoja za izobraževalce in trenerje odraslih. S petimi medsebojno povezanimi enotami program udeležencem pomaga postopno krepiti njihovo pedagoško, tehnološko in vsebinsko znanje, hkrati pa spodbuja samozavest, kritično zavest in digitalno prakso, usmerjeno v udeležence. Ta priročnik ni namenjen le kot vodnik za izvajanje, ampak tudi kot prilagodljiv referenčni vir, ki se lahko prilagodi različnim kontekstom izobraževanja odraslih. Trenerji so spodbujeni, da dejavnosti prilagodijo kontekstu, izkoristijo strokovne izkušnje udeležencev in podpirajo nenehno refleksijo in eksperimentiranje tudi zunaj formalnih izobraževalnih sej.

S prilagajanjem modelu TPACK, okviru DigCompEdu in evropskim pobudam, kot so mikro-potrdila in potrdila o digitalni kompetenci, program prispeva k širšim ciljem projekta DIGITALLI: krepitvi institucionalne zmogljivosti za digitalno preoblikovanje in opolnomočenju izobraževalcev, da podpirajo odrasle udeležence v vse bolj digitalni družbi.



DIGITALLI

DIGITAL STRATEGIES
FOR LIFELONG
LEARNING INSTITUTIONS

Project partners:

META



CRDT360°



UNIVERSITY *of*
NICOSIA



Center za
izobraževanje in
kulturo Trebnje



Sofinancira
Evropska unija

Financirano s sredstvi Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorja(-ev) ter ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali OeAD-GmbH. Niti Evropska unija niti organ, ki je dodelil sredstva, ne odgovarjata zanje. Številka projekta: 2024-1-AT01-KA220-ADU-000254167

