



A.M.O.R.

Napredne meritve odzivov na
izzive razvoja socialnih veščin
v digitalni dobi



DIGITALNI PRIROČNIK



Sofinancira
Evropska unija



Informacije o licenci

Digitalni priročnik AMOR je v celoti ali delno namenjen izključno nekomercialni uporabi. Ta publikacija je na voljo pod licenco *Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)*. Za več podrobnosti o tej licenci obiščite spletno stran Creative Commons: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Če želite predelati, preoblikovati ali nadgraditi to metodologijo – na primer prevesti – obvestite producenta in založnika tako, da se obrnete na organizacijo *Internationaler Bund (IB) Mitte gGmbH für Bildung und Soziale Dienste Niederlassung Sachsen* na Andreas.Koth@ib.de. Partnerji AMOR spodbujajo skupno rabo kakršnih koli izpeljank in virov na platformi AMOR, da bi dodatno prispevali k skupnosti mladinskega dela.

Scenarij: Raya Tsvetkova, Ali Honaramiz, Ana Mladenović, Katja Kolenc, Rafael Balparda, Ana Ribeiro, Elżbieta Wilk, Carolin Agüero Villegas, Andreas Koth, Olatz Alonso, Cassandra Helmlí, Robin Gaastra

Uredil: AEVA

Oblikoval: Ali Honaramiz

Produciral in založil: partnerstvo AMOR

Zavrnitev odgovornosti

Stališča, izražena v tej publikaciji, so izključno stališča avtorjev. Evropska komisija in njeni povezani organi ne prevzemajo nikakršne odgovornosti za morebitno uporabo ali napačno razlago tukaj predstavljenih informacij.

Ta dokument je del naše zavezanosti vključevanju in inovativnosti v mladinskem delu. Predstavlja vrednost digitalnih orodij in metodologij, hkrati pa podpira mladinske delavce pri ustvarjanju dostopnih, premišljenih in privlačnih izobraževalnih okolij. Upamo, da bo ta vir dal navdih, spodbudil sodelovanje in opolnomočil mlade v različnih skupnostih.

Projekt: AMOR | Napredne meritve odzivov na izzive razvoja socialnih veščin v digitalni dobi.

Številka pogodbe: 2022-2-DE04-KA220-YOU-000098221

Program: Erasmus+, Key Action 2, Cooperation Partnership

Kazalo

Uvod / 5

Poglavje 1 | Okvir AMOR za vključujoče medkulturne dejavnosti / 6

1. Uvod v vključujoče medkulturne dejavnosti / 7
2. Okvirni cilji / 8
3. Učni rezultati / 9
4. Podporna tehnologija in dostopnost / 20
5. Oblikovanje inkluzivnih učnih programov / 22
6. Primeri vključujočih medkulturnih praks / 24

Poglavje 2 | Smernice AMOR za inkluzivno izobraževanje / 26

1. Uvod v inkluzivno izobraževanje / 27
2. Pravni okviri in politično ozadje inkluzivnega izobraževanja / 29
3. Razumevanje inkluzivnega izobraževalnega sistema / 32
4. Vključujoče digitalno izobraževanje / 33
5. Usposabljanje učiteljev in osebja ter strokovni razvoj / 35
6. Sodelovanje s starši in skupnostmi / 36
7. Izobraževalne ustanove / 37

Povzetek / 38

Zaključek / 41

Reference in viri / 42

Poglavje 3 | Zbirka orodij AMOR / 43

1. Uvod v zbirko orodij / 44
2. Energizerji / 46
 - Energizer 1 | Hitro mreženje / 46
 - Energizer 2 | Icebreaker Bingo / 48
 - Energizer 3 | Mentimeter - Kulturna raznolikost in vključenost / 49
 - Energizer 4 | Kahoot! – Teambuilding / 51
 - Energizer 5 | Zapoj pesem / 53

Energizer 6 Nevidna glina / 54	
Energizer 7 Glasovi mladih – Globalno sodelovanje mladih in zagovorništvo / 55	
Energizer 8 Človeški voz / 58	
3. Vključujoče medkulturne dejavnosti / 59	
Vključujoče medkulturne dejavnosti 1 VR – Naravna in družbena okolja / 59	
Vključujoča medkulturna dejavnost 2 AP – Znakovni jezik / 62	
Vključujoča medkulturna dejavnost 3 Storybird – Ustvarjalni besednjak / 64	
Vključujoča medkulturna dejavnost 4 Canva – Občutek pripadnosti / 65	
Vključujoča medkulturna dejavnost 5 Padlet – sodelovalno ustvarjanje besedišča / 66	
Vključujoča medkulturna dejavnost 6 Ceteris Paribus – Ekonomska pismenost – vključevanje / 67	
Vključujoča medkulturna dejavnost 7 Udejstvovanje mladih in pripovedovanje / 68	
Vključujoča medkulturna dejavnost 8 Pictosonidos / 69	
Vključujoča medkulturna dejavnost 9 ARASAAC – Dostopnost / 71	
Vključujoča medkulturna dejavnost 10 AKADEMIJA KHAN / 73	
Vključujoča medkulturna dejavnost 11 TEACHFLIX / 74	
Vključujoča medkulturna dejavnost 12 Ozaveščanje o digitalni vključenosti / 75	

Digitalni priročnik AMOR se namerava odzvati na različne vidike trenutne vrzeli v digitalnem izobraževanju v Evropi, ki je še posebej vidna zaradi pandemije Covid-19. Priročnik vključuje različne rezultate, pripravljene za uporabo tekom trajanja projekta. Sestavljen je iz petih poglavij in vključuje ugotovitve projektnega sklopa 2 ter je zgrajen na podlagi združenega znanja in izkušenj s področja digitalnega izobraževanja in inkluzije v šolah ter drugih izobraževalnih ustanovah.

Splošni cilji so okrepiti aktivno družbeno udeležbo MLADIH oseb z invalidnostjo (PwD) in posebnimi potrebami (SEN) v Evropi ter se spopasti s trenutnimi negativnimi trendi izključevanja, ki so jih prinesli pandemija Covid-19 in druge aktualne krize. To želimo doseči z uvajanjem inovativnih in praktičnih pedagoških rešitev, ki temeljijo na najboljših praksah zadnjih mesecev, ter z razvojem novih strategij in pristopov. Cilj je opolnomočiti mlade, da spremenijo negativne vzorce in se usmerijo k aktivnemu in empatičnemu družbenemu vedenju ter duševnemu zdravju, kar bo prispevalo k njihovem osebemu in poklicnemu razvoju.

Priročnik ponuja okvir za inkluzivne medkulturne dejavnosti (Poglavje 1), smernice za inkluzivno izobraževanje (Poglavje 2), zbirko orodij (Poglavje 3), video portrete in vadbice (Poglavje 4) ter pet lokalnih različic priročnika (Poglavje 5) za vse partnerske države v njihovih uradnih jezikih. Ta priročnik s svojimi poglavji neposredno podpira vzgojitelje in učitelje (primarna ciljna skupina), saj jim ponuja praktična orodja za vsakodnevno delo z mladimi, zlasti z mladimi z invalidnostjo in posebnimi potrebami (sekundarna ciljna skupina), da jih opolnomočijo in aktivirajo za ponovno vzpostavitev in krepitev njihove družbene participacije.



A.M.O.R.

Napredne meritve odzivov na
izzive razvoja socialnih veščin
v digitalni dobi



POGLAVJE 1



Okvir za vključujoče medkulturne dejavnosti

01 Uvod v vključujoče medkulturne dejavnosti

Vključujoče medkulturne aktivnosti zajemajo raznovrstne izkušnje, zasnovane za spodbujanje razumevanja, empatije in družbene vključenosti med posamezniki različnih ozadij, vključno z mladimi z invalidnostjo (PwD) in posebnimi potrebami (SEN). Mladi z invalidnostjo pogosto nimajo dovolj priložnosti za pridobivanje teh veščin. Te aktivnosti si prizadevajo rušiti kulturne ovire, spodbujati odprto komunikacijo in ustvarjati okolja, ki omogočajo aktivno sodelovanje posameznikov različnih ras, etničnih pripadnosti, spolov in družbenih ozadij.

Pomembnost inkluzivnih medkulturnih aktivnosti je v njihovem prispevku k bolj povezani družbi. S sodelovanjem v praktičnih in poglobljenih izkušnjah posamezniki lažje razvijajo praktične medkulturne veščine. V kontekstu mladih z invalidnostjo, posebnimi potrebami in drugih posameznikov so te aktivnosti še posebej ključne, saj imajo morda omejene priložnosti za dostop do takšnih izkušenj.

Prednosti inkluzivnih medkulturnih aktivnosti za mlade z invalidnostjo (PwD), posebnimi potrebami (SEN) in druge posameznike vključujejo:

Izboljšano razumevanje in empatija

Sodelovanje v medkulturnih aktivnostih posameznikom omogoča pridobivanje neposrednih izkušenj, ki spodbujajo globlje razumevanje različnih kultur in pogledov. Izpostavljenost različnim načinom življenja krepi empatijo ter pomaga pri razbijanju stereotipov in zmotnih prepričanj.

Socialna vključenost

Inkluzivne medkulturne aktivnosti ustvarjajo okolja, kjer se posamezniki, vključno z osebami z invalidnostjo, počutijo sprejete in vključene. Skupne izkušnje prispevajo k oblikovanju podpornih socialnih mrež ter zmanjšujejo občutke osamljenosti.

Razvoj spretnosti

Te aktivnosti omogočajo razvoj medkulturnih komunikacijskih veščin, ki so v današnjem globaliziranem svetu izjemno dragocene. Mladi z invalidnostjo lahko skozi aktivno sodelovanje v raznolikih okoljih razvijejo samozavest, prilagodljivost in odpornost.

Cilji priročnika AMOR za vključujoče medkulturne dejavnosti:

- Spodbujanje občutka pripadnosti in aktivne družbene participacije med mladimi z invalidnostjo (PwD) in posebnimi potrebami (SEN). Okvir je namenjen oblikovanju inkluzivnih medkulturnih aktivnosti, ki ustvarjajo okolja, ki spodbujajo družbeno vključenost.
- Razvoj učinkovitih komunikacijskih veščin, vključno z verbalnimi in neverbalnimi, v različnih kulturnih kontekstih. Pojasnilo: Okvir priznava pomen komunikacije pri spodbujanju razumevanja in empatije. Izobraževalcem ponuja orodja za izboljšanje komunikacijskih veščin mladih z invalidnostjo (PwD), posebnimi potrebami (SEN) in drugih, s čimer omogoča smiselne interakcije in povezovanje.
- Spodbujanje cenjenja kulturne raznolikosti ter sposobnosti razumevanja različnih pogledov. Kot odziv na vrzel v digitalnem izobraževanju, ki jo je izpostavila pandemija COVID-19, bo okvir spodbujal praktične izkušnje prek medkulturnih aktivnosti ter s tem omogočal globlje razumevanje različnih kultur in perspektiv.
- Vključevanje asistivne tehnologije (AT) in funkcij dostopnosti za zagotavljanje vključenosti mladih z invalidnostjo. Ob upoštevanju edinstvenih potreb mladih PwD in SEN bo okvir poudaril uporabo asistivne tehnologije in funkcij dostopnosti v medkulturnih aktivnostih.
- Opolnomočenje in aktivacija mladih, zlasti tistih z invalidnostjo in SEN, za osebni in poklicni razvoj. Okvir si prizadeva izobraževalcem zagotoviti praktična orodja za opolnomočenje mladih posameznikov.
- Naslavljanje duševnega zdravja prek inkluzivnih medkulturnih aktivnosti. Glede na izzive, ki jih prinašajo krize, kot je pandemija COVID-19, okvir poudarja pomen duševnega zdravja. Cilj je ustvariti aktivnosti, ki ne le spodbujajo socialne veščine, temveč tudi pozitivno vplivajo na duševno dobrobit mladih posameznikov.

Okvir AMOR s svojimi specifičnimi cilji podpira širše cilje projekta AMOR, saj aktivno prispeva k oblikovanju inovativnih pedagoških rešitev. Opredeljeni učni izidi in strategije neposredno opolnomočijo izobraževalce za delo z mladimi z invalidnostjo (PwD), posebnimi potrebami (SEN) in drugimi, spodbujajo njihovo družbeno participacijo, osebni razvoj in duševno dobrobit. S praktičnimi orodji in materiali okvir AMOR postane ključen element pri doseganju ciljev projekta ter zagotavlja inkluzivne in enostavno uporabne vire za izobraževalce v inkluzivnih izobraževalnih okoljih.

Oblikovanje inkluzivnih medkulturnih programov za mlade, vključno z osebami z invalidnostjo, zahteva osredotočanje na specifične učne izide, ki prispevajo k njihovemu razvoju.

To so glavni pričakovani učni izidi:

3.1 Empatija in zavzemanje perspektive

Ena najpomembnejših veščin je sposobnost razumevanja in deljenja občutkov posameznikov iz različnih okolij. Spodbujanje dojemanja situacij z različnih kulturnih perspektiv prispeva k bolj vključujočemu razmišljanju. To ustvarja temelje za vse druge učne izide, navedene tukaj.

Teorija:

Empat je izraz, ki se uporablja za opis posameznikov z visoko občutljivostjo za čustva in občutke ljudi okoli sebe. Ta občutljivost lahko vodi do globljega razumevanja čustvenih izkušenj drugih in je pogosto povezana z razvito čustveno inteligenco.

Prevzemanje perspektive (perspective-taking) je sposobnost, da svet vidimo in razumemo z vidika druge osebe, ne da bi nujno delili njena čustva. Vključuje postavljanje v čevlje drugega, miselno upoštevanje njegovega stališča ter prepoznavanje razlogov za njegova prepričanja in dejanja.

Kako je to povezano z mladinskim delom:

Empatija mladinskim delavcem omogoča, da se s posamezniki povežejo na čustveni ravni. Z razumevanjem in deljenjem njihovih občutkov lahko vzpostavijo zaupanje, dober odnos ter nudijo čustveno podporo med usposabljanji in izmenjavami mladim, ki se soočajo z različnimi izzivi. Poleg tega sta empatija in prevzemanje perspektive izjemno koristni veščini pri ustvarjanju gradiv za mlade – če razumemo njihove stiske, je veliko lažje oblikovati vsebine, ki so prilagojene njihovim potrebam.

Primeri scenarijev:

Empatija:

Najstnik v mladinskem programu se počuti preobremenjenega zaradi šolskega stresa. Empatičen mladinski delavec ga aktivno posluša, razume njegova čustva in mu nudi čustveno podporo ter ustvari varno okolje, v katerem lahko najstnik izrazi svoje skrbi.

Prevzemanje perspektive:

V skupinskem okolju mladinski delavec opazi konflikt med dvema udeležencema. S prakticiranjem prevzemanja perspektive mladinski delavec upošteva stališče vsakega posameznika, jim pomaga razumeti čustva drug drugega ter omogoči pogovor, ki vodi k konstruktivnemu reševanju konflikta.

Strategije za razvijanje empatije in veščin prevzemanja perspektive:

- Popolnoma se vključite v pogovore brez motenj.
- Bodite pozorni na neverbalne signale za globlje razumevanje.
- Izogibajte se zaprtim vprašanjem, da spodbudite celovito deljenje.
- Sodelujte v aktivnostih, kjer stopite v čevlje drugih.
- Raziskujte različna stališča v literaturi.
- Razpravljajte o temah in perspektivah, da poglobite razumevanje.

Aktivnost: Preprosta, ne zahteva veliko virov, kot je energizer.

3.2 Kulturna zavest in občutljivost

Namen je razviti razumevanje različnih kultur, tradicij in običajev ter spodbujati odprtost in nepristranski pristop do kulturne raznolikosti.

Teorija:

Razumevanje razlik in podobnosti med seboj in drugimi kulturami, brez dodeljevanja vrednosti. Gre predvsem za izogibanje sodbam na podlagi kulturnih razlik. Kulturna ozaveščenost in občutljivost vključujeta prepoznavanje kulturnih razlik, izogibanje sodbam in spodbujanje pozitivnega vedenja.

Kako je to povezano z mladinskim delom:

Praktičarji v mladinskem delu morajo biti ozavešчени o lastni kulturi, prepričanjih, pristranskostih in svetovnih pogledih. To samozavedanje zagotavlja, da so njihovi odzivi na mlade iz različnih okolij empatični in nepristranski.

Kulturna občutljivost priznava, da se mladi iz begunske in migrantske skupnosti soočajo s posebnimi izzivi, zaradi katerih so potrebni prilagojeni pristopi za obravnavo njihovih specifičnih potrebščin. Z ozaveščenostjo o kulturnih razlikah praktičarji ustvarjajo okolje, v katerem se mladi posamezniki počutijo razumljeni, sprejeti in cenjeni, kar pripomore k vključujočemu mladinskemu delu. Razumevanje dinamične narave kulture, prepoznavanje edinstvenih pritiskov in uporaba pristopa, ki temelji na krepitvi posameznikovih moči, so ključni dejavniki uspeha.

Neobsojoči pristopi pomembno povečujejo učinkovitost intervencij v mladinskem delu.

Primeri scenarijev:

V programu mentorstva za mlade mentorji uporabljajo kulturno občutljivost, da razumejo edinstvene izzive, s katerimi se soočajo mladi iz begunske in migrantske skupnosti. To mentorjem pomaga prilagoditi njihovo vodenje in podporo, kar spodbuja pozitiven razvoj mladih.

3.3 Učinkovite komunikacijske spretnosti

Pomagajte izboljšati tako verbalne kot neverbalne komunikacijske spretnosti v različnih kulturnih kontekstih. Prednostno naj se osredotočijo na razvijanje sposobnosti pozornega poslušanja in ustreznega odzivanja na posameznike z različnimi komunikacijskimi slogi.

Teorija:

Učinkovita komunikacija pomeni uspešno izmenjavo idej, misli, mnenj in znanja na način, ki zagotavlja jasnost in smisel. Je dinamična, saj se prilagaja različnim kontekstom in občinstvom. Spodbuja razumevanje, zmanjšuje napačne interpretacije in razvija pozitivne odnose v osebnih in profesionalnih okoljih.

Kako je to povezano z mladinskim delom:

Učinkovita komunikacija je ključna v mladinskem delu, kjer je za doseg pozitivnih rezultatov bistveno vzpostaviti zaupanje in razumevanje z mladimi. Aktivno in učinkovito komuniciranje v mladinskem delu vključuje uporabo primernih slogov za različne starostne skupine, uporabo razumljivega jezika, spodbujanje pozitivne komunikacije, razumevanje razvojnih stopenj, izogibanje negativnim pristopom, prepoznavanje ovir, dajanje prednosti aktivnemu poslušanju in sprejemanje komunikacijskih strategij, ki so osredotočene na mlade.

Primeri scenarijev:

Raznolika skupina mladih se sooča z izzivom organizacije skupnostnega dogodka. Mladinski delavec vodi sejo za reševanje problemov, kjer spodbuja sodelovanje in iskanje idej. Z izkazovanjem spoštovanja do idej vsakega udeleženca, jasnim razlaganjem in spodbujanjem timskega dela učinkovita komunikacija pomaga skupini najti ustvarjalne rešitve in uspešno izpeljati dogodek.

Strategije za razvoj učinkovitih komunikacijskih veščin:

Učinkovita komunikacija je spretnost, ki jo je mogoče izpopolniti z namernim vadbo.

- Prepoznavanje občinstva je temelj učinkovite komunikacije. Razumeti demografske značilnosti, interese in preference svojega občinstva je ključno za prilagoditev sporočila.

- Aktivno poslušanje pomeni popolno angažiranost v komunikacijskem izmenjavi, pozornost do verbalnih in neverbalnih signalov, postavljanje vprašanj in izogibanje obsojanju.
- Jasnost je ključni element učinkovite komunikacije.

3.4 Socialna interakcija in gradnja odnosov

Želimo, da mladi razvijajo veščine za vključujoče družbene interakcije, saj to zagotavlja, da se vsi posamezniki počutijo cenjene in vključene. Cilj je, da oblikujejo smiselne povezave in odnose med različnimi skupinami.

Teorija:

Družbena interakcija je ključna za človeško življenje (npr. med prijatelji, družinskimi člani in ljudmi različnih izvorov ter socialnega statusa).

Družbena interakcija vključuje sodelovanje z drugimi v okviru skupnosti ali družbe, običajno obremenjeno z družbenimi normami. Njeni glavni cilji so ustvarjanje občutka pripadnosti, spodbujanje odnosov in pridobivanje družbene podpore. Družbena interakcija ima ključno vlogo pri oblikovanju naših stališč, prepričanj in vrednot, kar pomembno vpliva na naš pogled na svet. Ta članek obravnava pomen družbene interakcije in njenih različnih ciljev.

Človeška družba je zgrajena okoli družbenih interakcij, ki so ključne za oblikovanje naših odnosov, kulture in gospodarstva.

Eden glavnih ciljev družbene interakcije je oblikovanje in ohranjanje smiselnih odnosov z drugimi v družbi. Vendar družbene interakcije niso vedno povezane zgolj z pozitivnimi izkušnjami in koristmi – lahko vodijo tudi v trenja med člani skupnosti, kar povzroči družbene konflikte. Ko smo v interakciji z drugimi, se naši občutki zaupanja, skrbi, naklonjenosti in razumevanja razvijajo, kar lahko pripelje do trajnih prijateljstev in partnerstev, če te interakcije izpolnjujejo določeno notranjo ali zunanjo vrednost. Družbena interakcija nam omogoča tudi učenje od drugih, pridobivanje novih vpogledov ter izboljšanje znanja in veščin.

Kako je to povezano z mladinskim delom:

Družbena interakcija in gradnja odnosov sta temeljna aspekta mladinskega dela, saj imata ključni vlogi pri njegovi učinkovitosti in vplivu.

Učinkovito mladinsko delo se pogosto začne z vzpostavitvijo zaupanja in dobrega odnosa med mladinskimi delavci in mladimi. Družbena interakcija omogoča razvoj teh povezav, saj ustvarja varen in podporen prostor, kjer se mladi počutijo udobno pri izražanju svojih misli in iskanju pomoči.

Mladinsko delo si prizadeva podpreti celostni razvoj mladih, vključno z njihovim socialnim, čustvenim in kognitivnim razvojem. Družbene interakcije v okviru mladinskih programov ponujajo priložnosti za izkušnje, gradnjo veščin in osebno refleksijo, kar spodbuja pozitivne rezultate razvoja.

Za mnoge mlade je mladinsko delo most do socialne integracije in sodelovanja v skupnosti. Z omogočanjem družbenih interakcij med različnimi skupinami mladih, mladinski delavci spodbujajo vključevanje, strpnost in razumevanje, kar prispeva k gradnji kohezivnih skupnosti.

Družbena interakcija v okviru mladinskih delovnih okolij ponuja platformo za obravnavo socialnih izzivov in spodbujanje pozitivnih vedenj. Preko skupinskih razprav, pobud za podporo med vrstniki in skupnih projektov, mladi spoznavajo, kako se soočiti z zapletenimi socialnimi vprašanji, razvijajo empatijo in gradijo odpornost.

Smiselni odnosi, ki se oblikujejo skozi mladinsko delo, mladim omogočajo, da se zavzemajo zase in za druge, sodelujejo v procesih odločanja in prevzamejo vodstvene vloge znotraj svojih skupnosti. Družbena interakcija spodbuja občutek osebne moči in pripadnosti ter mlade motivira, da postanejo aktivni sodelavci v družbi. V bistvu so družbena interakcija in gradnja odnosov ključni za učinkovitost mladinskega dela, saj zagotavljata temelje za pozitiven razvoj mladih, socialno vključevanje in angažiranost v skupnosti.

Primeri scenarijev:

Ko član ekipe omeni problem, ki ga je treba rešiti, ponovite, kar je bilo rečeno (»Verjamem, da pravite, da ...«). Včasih je že dovolj, da kolega sliši problem v besedah druge osebe, da se zaveda, da že ve, kako ga rešiti.

Strategije za razvoj socialne interakcije in veščin grajenja odnosov:

- Prakticiranje aktivnega poslušanja: Osredotočeno poslušanje med pogovori. Aktivno poslušanje pomeni resnično slišati drugo osebo, postavljati nadaljnja vprašanja in kazati iskren interes za to, kar govori.
- Aktivnosti v skupinah: Te dejavnosti spodbujajo sodelovanje in komunikacijo.
- Igra vlog: Simulacija resničnih socialnih situacij. Ta pristop omogoča posameznikom, da vadijo odzive in razvijajo samozavest pri interakciji z drugimi.
- Vaje za razvijanje empatije: Aktivnosti, ki spodbujajo empatijo, kot so deljenje osebnih zgodb, razprave o različnih perspektivah ali sodelovanje v prostovoljnih dejavnostih. Te vaje pomagajo razumeti in se povezati z drugimi na globlji ravni.
- Dogodki za mreženje: Sodelovanje v dogodkih za mreženje ali družabnih srečanjih, kjer se lahko posamezniki srečajo z novimi ljudmi, vadijo predstavitev, klepet in gradnjo povezav.
- Mentorski programi: Mentorski odnosi, kjer izkušenejši posamezniki vodijo druge. To ne le spodbuja občutek skupnosti, temveč tudi nudi priložnosti za učenje in gradnjo trdnih odnosov.
- Skupinske razprave in delavnice: Skupinske razprave ali delavnice o temah, ki so zanimive za udeležence. Ta okolja spodbujajo interakcijo, razpravo in skupno učenje, kar spodbuja gradnjo odnosov.
- Usposabljanje za povratne informacije in komunikacijo: Da bi lahko dajali in prejeli povratne informacije konstruktivno. Ta veščina je ključna za gradnjo zdravih odnosov in izboljšanje komunikacije.
- Prostovoljstvo in skupnostna pomoč: To ne le razvija socialne interakcijske veščine, ampak tudi goji občutek skupnosti in timskega dela.
- Delavnice za reševanje konfliktov: Učenje, kako obvladovati nesoglasja in najti skupno rešitev, je ključno za ohranjanje zdravih odnosov.

3.5 Reševanje težav in kritično razmišljanje

Pomagajte jim razviti sposobnost kritičnega analiziranja situacij, ob upoštevanju kulturnih in dostopnostnih dejavnikov. Spodbujajte sposobnost učinkovitega reševanja izzivov, povezanih s kulturnimi razlikami in težavami dostopnosti.

3.6 Veščine zagovorništva

Opremiti posameznike z zmožnostjo zagovarjanja svojih potrebščin in potrebščin drugih, še posebej v kontekstu invalidnosti.

Teorija:

Zagovorništvo vključuje spodbujanje in obrambo človekovih pravic, potreb in interesov. Zagovornik je oseba, ki se bori za svoje ali druge pravice. Medtem ko veliko ljudi lahko zagovarja svoje pravice, potrebe in interese, pa se nekateri s tem soočajo kot izziv. Eden od načinov za spodbujanje vključenosti in širjenje priložnosti za ljudi z invalidnostjo ali posebne izobraževalne potrebe (SEN) je ozaveščanje o invalidnosti v družbi. Veščine zagovorništva pomagajo posameznikom, da se oglasijo, sprejemajo informirane odločitve in ukrepajo za zaščito svojih pravic. Te veščine so ključnega pomena, še posebej za osebe z invalidnostjo ali SEN, da so njihove potrebe izpolnjene in da se sliši njihov glas. Ključni elementi zagovorništva vključujejo razumevanje lastnih pravic, učinkovito komunikacijo, reševanje problemov in odpornost. Zagovorništvo je lahko samozagovorništvo, kjer posamezniki zastopajo svoje interese, ali skupinsko zagovorništvo, kjer ljudje sodelujejo za skupni cilj. Z učenjem veščin samozagovorništva lahko ljudje z invalidnostjo ali SEN uveljavljajo svoje pravice, prevzamejo nadzor nad svojim življenjem in sprejemajo lastne odločitve. Te veščine bi se morale učiti vse osebe, ki stopajo v odraslost, zlasti tiste z invalidnostjo.

Kako je to povezano z mladinskim delom:

V mladinskem delu so veščine zagovorništva ključne za opolnomočenje mladih, zlasti tistih z invalidnostjo ali posebnimi izobraževalnimi potrebami (SEN), da postanejo aktivni člani svojih skupnosti. Mladinski delavci igrajo ključno vlogo pri razvijanju teh veščin skozi izobraževanje, mentorstvo in ustvarjanje podpornih okolij, kjer so glasovi mladih cenjeni. Z spodbujanjem veščin zagovorništva mladinski delavci opolnomočijo mlade, da se soočajo z izzivi, iščejo podporo, uveljavljajo svoje pravice, spodbujajo vključevanje, se soočajo z izključujočimi praksami, ustvarjajo vključujoča okolja, gradijo zaupanje, razvijajo samoučinkovitost in sodelujejo pri odločitvah, ki vplivajo na njihova življenja, kar spodbuja občutek za lastno agencijo in odgovornost. Za izboljšanje veščin zagovorništva pri mladih je pomembno, da se osredotočimo na razvoj njihovih komunikacijskih in vodstvenih sposobnosti, hkrati pa zagotovimo, da imajo trden občutek za svoje pravice in vedo, kako jih uveljavljati. Mentorstvo in podporo vrstnikov sta prav tako dragocena pristopa, še posebej za mlade s SEN, saj lahko spodbujata pozitivne odnose, neodvisnost in socialno integracijo.

Primeri scenarijev:

Scenarij bi lahko bil, da skupina mladih z invalidnostmi želi zagovarjati dostopen javni prevoz v svojem mestu. V sistemu javnega prevoza manjkajo klančine in druge prilagoditve, zaradi katerih imajo osebe z motnjami v mobilnosti težave pri uporabi storitev. Ko se obrnejo na mladinsko organizacijo, jim mladinski delavec pomaga z organizacijo delavnic o zagovorništvu in vključevanju skupnosti. Na teh delavnicah se mladi zagovorniki učijo o svojih pravicah, prepoznavaajo težave in se naučijo učinkovito komunicirati z odločevalci. Skupaj z mladinskim delavcem pripravijo svoj predlog in ga predstavijo mestnemu svetu z upanjem, da bodo dosegli izboljšanje dostopnosti javnega prevoza.

Strategije za razvoj veščin zagovorništva:

- **Izobraževanje in ozaveščanje:** Zagotovite informacije o pravicah in virih, ki so na voljo posameznikom z invalidnostmi in posebnimi potrebami. Izobražujte o pomenu zagovorništva in o tem, kako lahko vpliva na njihova življenja.
- **Igranje vlog in simulacije:** Uporabite dejavnosti igranja vlog za vadbo zagovorniških scenarijev, kot je zahtevanje prilagoditev ali reševanje vprašanj izključenosti. Takšne aktivnosti krepijo samozavest in posameznike pripravijo na resnične situacije.
- **Mentorstvo in podpora vrstnikov:** Povežite mlade posameznike z mentorji, ki jim bodo pomagali pri razvoju veščin zagovorništva. Spodbujajte tudi ustvarjanje skupin za podporo vrstnikov, kjer udeleženci delijo izkušnje in strategije.
- **Usposabljanje komunikacijskih veščin:** Osredotočite se na razvoj učinkovitih komunikacijskih veščin, kot so asertivnost, aktivno poslušanje in jasnost pri izražanju potreb in želja.
- **Dejavnosti reševanja problemov:** Spodbujajte reševanje problemov s pomočjo skupinskih dejavnosti in razprav. Naučite posameznike, kako prepoznati izzive, raziskati rešitve in ustrezno ukrepati.
- **Delavnice za opolnomočenje:** Organizirajte delavnice, ki se osredotočajo na opolnomočenje, samozavest, samozadostnost in odpornost. Poskusite vključiti teme, kot so krepitev zaupanja, premagovanje ovir in postavljanje osebnih ciljev.

3.7 Samozavedanje in razvoj identitete

Spodbujajte mlade, da raziskujejo in razumejo svojo lastno kulturno identiteto ter kako se ta prepleta z drugimi vidiki identitete, vključno z invalidnostjo. Opolnomočite jih, da samozavestno komunicirajo svoje edinstvene potrebe.

Teorija:

Samozavedanje in razvoj identitete sta ključna elementa osebnostne rasti in razumevanja. Samozavedanje vključuje prepoznavanje in razumevanje lastnih misli, čustev in vedenja, medtem ko razvoj identitete pomeni raziskovanje in oblikovanje lastnih prepričanj, vrednot in občutka samega sebe. Ta proces pogosto vključuje refleksijo, introspekcijo in izkušnje, ki oblikujejo in izpopolnjujejo posameznikovo razumevanje tega, kdo je. Z gojenjem samozavedanja in sodelovanjem v razvoju identitete lahko posamezniki pridobijo jasnost, samozavest in močnejši občutek smiselnosti pri usmerjanju svojega življenja in odnosov.

Kako je to povezano z mladinskim delom:

V mladinskem delu sta spodbujanje samozavedanja in podpora razvoju identitete ključna elementa za spodbujanje pozitivnega razvoja mladih. Mladinski delavci lahko ustvarijo varna in podporna okolja, kjer se mladi počutijo udobno pri raziskovanju svojih misli, čustev in identitet. S pomočjo dejavnosti, kot so skupinske razprave, refleksivne vaje in ustvarjalni izrazi, lahko mladinski delavci spodbujajo samo-refleksijo ter mladim pomagajo pri raziskovanju njihovih vrednot, interesov in ciljev. Z zagotavljanjem usmeritve, potrditve in virov lahko mladim omogočimo, da razvijejo močan občutek samega sebe z zaupanjem in odpornostjo. Poleg tega lahko spodbujanje samozavedanja in razvoja identitete pripomore k oblikovanju pozitivnih odnosov in krepitvi socialnih povezav.

Primeri scenarijev:

Scenarij bi lahko bil, da delodajalec organizira delavnico, osredotočeno na raziskovanje identitete. Med delavnico se udeleženci lahko vključijo v dejavnosti, kot so skupinske razprave in ustvarjalni projekti, kjer se osredotočijo na razmislek o svojem kulturnem ozadju, osebnih vrednotah in ciljih. Na ta način se mladi spodbujajo, da raziskujejo in praznujejo svojo edinstveno identiteto ter prepoznajo obstoječo raznolikost v skupini. Drug primer scenarija bi lahko bil organizacija dogodka za raziskovanje poklicnih poti in postavljanje ciljev, kjer strokovnjaki iz različnih področij delijo svoja poklicna potovanja in vpoglede. Po predstavitvi so mladi povabljeni, da razmislijo o svojih interesih, veščinah in vrednotah v povezavi s prihodnjimi poklicnimi potmi.

Strategije za razvoj veščin:

- Izvajanje vaj refleksije, kot je čuječnost, omogoča posameznikom, da raziskujejo svoje misli, čustva in izkušnje. Ta praksa vodi do večjega samozavedanja in globljega vpogleda v lastno identiteto. Čuječnost pomaga ljudem, da se osredotočijo na trenutni trenutek, zmanjšajo stres in razvijejo večjo čustveno inteligenco, kar pozitivno vpliva na njihovo samopodobo in osebno rast.

- Ocena prednosti: Omogočite dejavnosti, ki pomagajo posamezniku prepoznati in izkoristiti svoje prednosti. Orodja, kot so ocene osebnosti ali ankete o prednostih, so lahko koristna pri prepoznavanju njegovih talentov in sposobnosti, kar povečuje samozavest in usmerja osebni razvoj.
- Povratne informacije in samoocenjevanje: Mladim zagotovite konstruktivne povratne informacije z spodbujanjem vrstnikov, mentorjev ali drugih zaupnih oseb, da ponudijo vpogled v njihove prednosti, področja za rast in medosebne spretnosti. Ta proces spodbuja samozavedanje in razvijanje miselnosti o rasti, saj mladim pomaga reflektirati o svojem napredku in področjih, kjer lahko še napredujejo.

3.8 Sodelovanje in timsko delo

Spodbujajte ustvarjanje vključujočih okolij, kjer temelji timsko delo na medsebojnem spoštovanju in razumevanju.

3.9 Medkulturni vidiki

Cilj je, da mladi razvijejo razumevanje kulturne raznolikosti, da bodo znali ustrezno odgovoriti v različnih medkulturnih situacijah in pravilno razumeti svoje nasprotne sogovornike.

Teorija:

Naraščajoči trendi globalizacije vodijo v vse pogostejše medkulturne situacije. Ljudje iz različnih kulturnih okolij se srečujejo bodisi v poklicnem bodisi v zasebnem življenju. Poleg razumevanja pa ta srečanja pogosto prinašajo konflikte ali nesporazume, saj so kulturni svetovni pogledi in vrednote interpretirani različno. Za ustrezno ravnanje v teh situacijah in njihovo pozitivno oblikovanje je potrebna medkulturna kompetenca.

Kako je to povezano z mladinskim delom:

Zaradi globalizacijskega vala so mladinski delavci danes vse pogostejše soočeni z najrazličnejšimi kulturami in religijami, ki jih je treba razumeti, njihove razlike pa sprejeti in ustrezno kategorizirati.

Razvoj medkulturnih veščin omogoča mladinskim delavcem, da se z drugimi kulturami soočijo spoštljivo, sprejmejo njihove poglede in vrednote brez obsojanja ter se ustrezno odzovejo, pri tem pa ne zanemarjajo svojega lastnega kulturnega ozadja.

Primeri scenarijev:

Dva učenca z naglavnima rutama sta izključena s strani svojih sošolcev zaradi njune tradicionalne obleke in verskega prepričanja ter nista sprejeta, ker sošolci ne razumejo njunega svetovnega nazora. V tem trenutku je naloga mladinskega delavca, da se zaveda situacije. Zahvaljujoč medkulturni kompetenci mladinskega delavca je ta sposoben posredovati med obema stranema – pojasniti, kaj burka pomeni za mladi dekleti, kakšen je njun svetovni nazor, hkrati pa tudi razložiti učencem, kako je življenje na tem območju (šola, država) in kakšen učinek ima tradicionalna in tuja obleka na mlade ljudi. S tem posredovanjem mladinski delavec ustvari spoštljivo razumevanje na obeh straneh in zaupljivo situacijo.

Strategije za razvoj medkulturnih in komunikacijskih veščin:

- Raziskujte svojo kulturo in druge kulture, na primer skozi izkušnje v tujini, da ločite svojo kulturo od drugih kultur.
- V konfliktnih situacijah reflektirajte lastno in obnašanje drugih ter ju objektivno preglejte, da prepoznate, kaj je bila napaka. Najboljši primer: izvedite spremembo perspektive.
- Pozorno poslušanje preprečuje jezikovne nesporazume. Če nečesa ne razumete, vprašajte znova in naj vam to razložijo.
- Sprejmite svojega nasprotnika takšnega, kot je, in si prizadevajte razumeti njegove misli/dejanja. Bodite sočutni!

Z vključevanjem teh učnih izidov v medkulturne programe lahko učitelji prispevajo k razvoju dobro zaokroženih posameznikov, ki imajo spretnosti in stališča, potrebna za učinkovito socialno interakcijo, empatijo in kulturno zavest, ter mnoge druge veščine.

Ponudite smernice za vključitev teh tehnologij v izobraževalne dejavnosti, da bodo vsi učenci lahko polno in učinkovito sodelovali.

Pomočnik tehnologije se nanaša na orodja, naprave ali sisteme, ki so zasnovani za podporo posameznikom s posebnimi potrebami pri opravljanju nalog, ki bi jim sicer lahko povzročale težave. Ta tehnologija zajema širok spekter orodij, katerih cilj je odpravljanje ovir in spodbujanje vključevanja. V kontekstu izobraževanja se vključevanje pomožnih tehnologij vse bolj uveljavlja, saj ustvarja priložnosti za bolj vključujoče in podporno učilno okolje.

Zavedanje učiteljev in njihova usposobljenost za uporabo pomožnih tehnologij igra ključno vlogo pri spodbujanju takega okolja.

Osnova pomožnih tehnologij so računalniki, telefoni, internet in druge naprave.

Programska oprema za pretvorbo besedila v govor (TTS):

(TTS) programska oprema pretvori napisano besedilo v govor, kar koristi posameznikom z težavami pri branju ali z okvarami vida. Omogoča učenje z alternativnim načinom dostopa do pisnih informacij. - Učencem omogočite uporabo programske opreme, da poslušajo besedilo, medtem ko ga vizualno spremljajo. To podpira učence z disleksijo, okvarami vida ali tiste, ki se učijo bolje s pomočjo poslušanja.

Programska oprema za pretvorbo govora v besedilo:

Ta programska oprema pretvori izgovorjene besede v pisano besedilo, kar pomaga posameznikom z težavami pri pisanju ali govornimi ovirami. Tehnologija za pretvorbo govora v besedilo omogoča učencem, da se izražajo v pisni obliki. - Med nalogami za pisanje ali pri zapisovanju opomb omogočite učencem uporabo te programske opreme. To omogoča učencem z motnjami pri pisanju, težavami z gibanjem ali tistim, ki se lažje izražajo verbalno, da se vključijo v dejavnosti.

Bralniki zaslonov:

Bralniki zaslonov interpretirajo digitalno vsebino in jo pretvorijo v zvočni ali taktilni izhod, kar koristi posameznikom z okvarami vida. Bralniki zaslonov omogočajo dostopnost digitalnih materialov, spletnih strani in aplikacij za učence z okvarami vida.

- Zagotovite, da so vsi digitalni materiali, vključno s predstavitvami, dokumenti in spletnimi stranmi, združljivi z bralniki zaslonov. Spodbujajte učence z okvarami vida, da uporabljajo bralnike zaslonov za dostop do spletnih vsebin in spodbujajte samostojno učenje.

Zaprti podnapisi in podnapisi:

Podnapisi zagotavljajo pisne opise govorne vsebine v videih, kar koristi posameznikom z okvarami sluha ali tistim, ki raje uporabljajo pisne informacije. Vključevanje zaprtih podnapisov in podnapisov v izobraževalne vidoe zagotavlja, da vsi učenci, vključno z učenci z okvarami sluha, lahko razumejo vsebino.

- Pri uporabi izobraževalnih videov ali multimedijskih vsebin omogočite zaprte podnapise ali podnapise.

Dostopne učne platforme:

Sistemi za upravljanje učenja in izobraževalne platforme z dostopnostnimi funkcijami prednostno ponujajo uporabniku prijazno izkušnjo za posameznike z različnimi potrebami.

- Izberite učne platforme, ki dajejo prednost funkcijam dostopnosti. Poskrbite, da platforma omogoča prilagodljive nastavitve, jasno navigacijo in združljivost z asistivnimi tehnologijami. To koristi učencem z različnimi potrebami in zagotavlja vključujoče spletno učilno okolje.

Programska oprema za izdelavo miselnih vzorcev:

Omogoča uporabnikom, da ustvarijo vizualne diagrame, ki prikazujejo povezave med idejami, koncepti ali nalogami. Uporabniki lahko organizirajo informacije hierarhično in ustvarijo povezave med različnimi elementi. Pomaga pri organiziranju misli, načrtovanju projektov in izboljšanju razumevanja kompleksnih tem.

- Vključite programsko opremo za izdelavo miselnih vzorcev v dejavnosti za iskanje idej ali načrtovanje projektov. Spodbujajte učence, da vizualno prikažejo ideje, povezave in koncepte. To prav tako podpira vizualne učence in izboljša organizacijo ter razumevanje.

Aplikacije za iskanje idej:

Omogočajo generiranje idej skozi sodelovalne ali individualne seje iskanja idej. Te aplikacije pogosto vključujejo funkcije, kot so sodelovanje v realnem času, kategorizacija idej in integracija multimedije. Aplikacije za iskanje idej spodbujajo aktivno sodelovanje in deljenje idej. Ustvarjajo vključujoče učilno okolje, saj omogočajo, da učenci prispevajo na načine, ki ustrezajo njihovim prednostim.

- Uporabite aplikacije za iskanje idej v sodelovalnih skupinskih dejavnostih.

05 Oblikovanje inkluzivnih učnih programov

Oblikovanje in izvajanje učnih programov za krepitev aktivnega socialnega sodelovanja mladih z invalidnostmi in posebnimi potrebami v Evropi, zlasti v kontekstu izzivov, ki jih je povzročila pandemija Covid-19, zahteva premišljeno načrtovanje in inovativne pedagoške rešitve.

Korak 1: Razumevanje osnov

Opredelite parametre učnega programa:

Določite namen, ciljno skupino, rezultate, strategije in potrebne vire.

Osredotočite se na potrebe učencev:

Pri oblikovanju programa upoštevajte potrebe učencev. Postavite si vprašanja, kot so: Kaj je za njih uporabno? Kakšen je logičen potek informacij? Kateri način izvedbe najbolj ustreza njihovim potrebam?

Ocenitev potreb in razumevanje:

Izvedite celovito oceno potreb, da razumete specifične izzive, s katerimi se soočajo mladi z invalidnostmi in posebnimi potrebami.

Korak 2: Razvijte vsebino učnega programa

Opredelite elemente programa:

Jasno opredelite namen, ciljno skupino, rezultate, strategije učenja in ocenjevanja ter potrebne vire. Določite cilje učenja, načrt za dosego ciljev, strukturo in zaporedje učenja ter vsebino. Osredotočite se na spodbujanje socialne udeležbe, vključenosti in reševanje izzivov, ki so se zaradi pandemije še okrepili.

Ustvarite celovito vsebino:

Razvijte vsebino, ki upošteva specifične potrebe učencev, ter obravnava standarde kompetenc, cilje učenja in praktično uporabo znanja in veščin.

Personalizirani učni načrti:

Razvijte personalizirane učne načrte za vsakega učenca, ki upoštevajo njihove prednosti, izzive in prednostne načine učenja.

Prilagojen učni načrt:

Spremenite učni načrt, da bo prilagojen različnim učnim sposobnostim in zagotavlja skladnost s standardi nacionalnega učnega načrta.

Vedno sodelujte s starši, skrbniki, zagovorniškimi skupinami in relevantnimi organizacijami, da pridobite vpoglede v specifične potrebe in želje učencev.

Korak 3: Digitalna orodja in dejavnosti**Integracija tehnologije:**

Izkoristite digitalna orodja in platforme za lažje izvajanje na daljavo in vključevanje učencev. Poskrbite za usposabljanje učiteljev, staršev in učencev za uporabo pomožnih tehnologij.

Dostopni učni materiali:

Poskrbite, da bodo vsi učni materiali, vključno z učbeniki, predstavitvami in ocenami, dostopni in prilagodljivi za različne vrste invalidnosti.

Korak 4: Struktura učnega programa**Ustvarite načrt izvajanja programa:**

Razvijte načrt, ki opredeli vsak del programa - vključite kompetence, učne izide, vsebino, naloge, priložnosti za prakso in točke ocenjevanja.

Načrtujte program glede na časovni okvir:

Jasno določite časovni okvir programa. Upoštevajte čas, dodeljen vsakemu delu programa, in kako to izboljšuje učni proces.

Redno ocenjevanje in povratne informacije:

Izvedite redna ocenjevanja za spremljanje napredka in zagotovite konstruktivne povratne informacije učencem. Spodbujajte samoocenjevanje in refleksijo.

Korak 5: Pregled in pridobitev odobritve**Preglejte učni program:**

Izvedite temeljit pregled učnega programa. Poskrbite, da bo program usklajen z zahtevami, potrebami učencev in standardi.

Dodatne možnosti:

Kultura spoštovanja: Spodbujajte kulturno kompetenco med izobraževalci, da ustvarite okolje, ki spoštuje in cenijo raznolike kulturne ozadja.

Programi podpore med vrstniki: Ustanovite programe podpore med vrstniki, kjer si lahko učenci medsebojno pomagajo in se učijo, kar spodbuja občutek skupnosti.

Dostopni fizični prostori: Poskrbite, da bodo fizični učni prostori dostopni, ob upoštevanju dejavnikov, kot so rampe, dvigala in okolja, prijazna za senzorične potrebe.

Globalno sodelovanje: Razmislite o možnostih za sodelovanje z mednarodnimi organizacijami in izobraževalci za izmenjavo najboljših praks in virov.

Pomembno je ustvariti vključujoči in podporni učni ekosistem, ki omogoča mladim z invalidnostmi in posebnimi izobraževalnimi potrebščinami, da aktivno sodelujejo v družbenih in izobraževalnih dejavnostih. Prilagoditve in inovacije je treba narediti glede na spreminjajoče se potrebe učencev in izzive, ki jih prinašajo zunanji dejavniki, kot je trenutna pandemija.

06 Primeri vključujočih medkulturnih praks

TFN

- Inkluzivno poučevanje in učenje – študije primerov dobre prakse – Univerza v Plymouthu
- DivCap-IO3-Part1-Collected-CaseStudies.pdf (diversitycapacities.eu).

Viri:

- "~Kultura vključevanja" - Spodbujanje vodstva v medkulturnem razumevanju znotraj mešanih skupin - AHEAD
- 35 najboljših medkulturnih učnih dejavnosti - BitGlint
- ICL@School-Toolbox-final-1.pdf (intercultural-learning.eu).

Dejavnosti v razredu medkulturnega učenja

- <https://intercultural-learning.eu/wp-content/uploads/2018/11/ICL@School-Toolbox-final-1.pdf>

Dejavnosti za vsakogar povsod

- <https://www.cnh.bc.ca/wp-content/uploads/2020/02/Activities-for-everyone-everywhere-An-Intercultural-Physical-Activity-Guide-FINAL-2016.pdf>

Empatija in zavzemanje perspektive:

- Zavzemanje perspektive proti empatiji - Brian Miller, The Connection Magician (brianmillerspeaks.com)
- Razvijanje empatije: Kako okrepiti veščine zavzemanja perspektive | Vsakdanji govor

Kulturna zavest in občutljivost:

- Culturally-Competent-Youth-Work-2016.pdf (cmy.net.au)
- Priročnik za mlade voditelje za krepitev kulturne kompetence (advocatesforyouth.org)

Učinkovite komunikacijske veščine:

- Učinkovita komunikacija v mladinskem delu | Mednarodne mladinske študije - (teachable.com)
- Kaj je učinkovita komunikacija? Spretnosti za delo, šolo in življenje | Coursera

Pomožna tehnologija in dostopnost:

- Inkluzivno izobraževanje s podporno tehnologijo – tehnologija in kurikulum: poletje 2023 (pressbooks.pub)
- Mladi mladim - podpora tehnologija (youth2youth.ca)

Oblikovanje inkluzivnih učnih programov

- oblikovanje vključujočih učnih okolij > Tečaj za učitelje (teacheracademy.eu)
- Oblikovanje učnega programa - Sydney Community College
- 5 korakov do močnejših zaposlenih: Ustvarite program usposabljanja, ki deluje (elearningindustry.com)

Inkluzivno izobraževanje in Podpora medkulturnosti v mladinskem delu

- Univerza v Évori – Inkluzivno izobraževanje: knjiga primerov dobrih praks
- Priročnik za ustvarjanje inkluzivnih učilnic za študente s posebnimi potrebami
- Podpiranje medkulturnosti v mladinskem delu



A.M.O.R.

Napredne meritve odzivov na
izzive razvoja socialnih veščin
v digitalni dobi



POGLAVJE 2



SMERNICE ZA INKLUZIVNO IZOBRAŽEVANJE

01 UVOD V INKLUZIVNO IZOBRAŽEVANJE

Izraz "inkluzija" ima različne pomene. Lahko ga razumemo kot sprejemanje in pripadnost šolam in drugim socialnim institucijam. Kot izobraževalna praksa vključevanje učencev s posebnimi potrebami pomeni obiskovanje redne osnovne šole in doseg znanjskih standardov v splošnem učnem načrtu ter drugih izvenšolskih dejavnostih skupaj s sošolci, ki nimajo učnih težav (Kosi, 2020).

Dosego ciljev trajnostnega razvoja (SDG), zlasti cilja 4, ki si prizadeva "zagotoviti vključujoče in kakovostno izobraževanje za vse in spodbujati vseživljenjsko učenje," je mogoče doseči le, če se upoštevajo globalne potrebe otrok s posebnimi potrebami. Brez vključitve teh potrebščin ti izobraževalni cilji niso popolnoma dosegljivi (UN, 2016). Inkluzivno izobraževanje zagotavlja, da imajo vsi učenci, ne glede na svoje sposobnosti ali težave, dostop do kakovostnega izobraževanja.

Leta 2022 je 27 % prebivalcev EU, starejših od 16 let, imelo kakršno koli obliko invalidnosti. Po ocenah Eurostata to pomeni 101 milijon ljudi oziroma enega od štirih odraslih v EU. Dodatna statistika kaže, da je bilo 17,7 % oseb s posebnimi potrebami, starih od 20 do 26 let, brezposelnih v letu 2020, v primerjavi s 8,6 % brezposelnih oseb iz iste starostne skupine brez invalidnosti. Stopnja predčasnega opuščanja šolanja je za ljudi z invalidnostjo dvakrat večja kot za tiste brez invalidnosti. Številni mladi ljudje z invalidnostjo obiskujejo specialne šole in imajo težave pri dostopu do izobraževalnih in strokovnih vsebin: le 29 % jih doseže terciarno izobrazbo (pošolsko izobraževanje) v primerjavi s 44 % ljudi brez invalidnosti.

Za zagotovitev, da so izobraževalni sistemi dostopni vsem učencem, je treba sprejeti večplastni pristop, ki naslavlja različne ovire:

- **Fizične ovire** je mogoče odpraviti z redizajniranjem šolske infrastrukture, da bo univerzalno dostopna, kar pomeni, da bodo zgradbe opremljene z rampami, dvigali in dostopnimi stranišči.
- **Komunikacijske ovire** lahko odpravimo z vključitvijo asistivnih tehnologij in komunikacijskih pripomočkov v učilnico, kot so programska oprema za pretvorbo govora v besedilo, tolmači v znakovnem jeziku in vizualni pripomočki.
- **Kognitivne ovire** pa zahtevajo uvedbo personaliziranih učnih strategij, ki so prilagojene različnim učnim potrebam, vključno z uporabo poenostavljenega jezika, alternativnih metod ocenjevanja in zagotavljanjem dodatnega časa za naloge.

Z doslednim obravnavanjem teh ovir lahko izobraževalni sistemi postanejo bolj vključujoči, kar omogoči učencem vseh sposobnosti, da se v celoti vključijo v izobraževalni proces (Evropska komisija, 2023a).

Inkluzivno izobraževanje je torej kontinuiran proces, ki upošteva raznolikost učencev. Mnogi učitelji imajo napačno predstavo o inkluzivnem izobraževanju, saj menijo, da je to namenjeno samo otrokom s posebnimi potrebami, vendar to ni res. Inkluzivno izobraževanje je namenjeno vsem učencem, vendar je nujno za otroke s posebnimi potrebami (Kosi, 2020).

Pošteni izobraževalni in usposabljaljoči sistemi ne pomenijo, da vsi dosežejo enake izobraževalne ravni ali rezultate. Ti sistemi si prizadevajo zagotoviti, da uspeh mlade osebe v izobraževanju ni odvisen od osebne situacije, kot so družinski dohodek, starševska zaposlitev ali raven izobrazbe staršev. Poleg tega inkluzivni izobraževalni in usposabljaljoči sistemi pozorno obravnavajo in odpravljajo specifične izzive ter potrebe različnih skupin znotraj populacije, zlasti ljudi z invalidnostjo in s posebnimi izobraževalnimi potrebami.

To poglavje opisuje pomen inkluzivnega izobraževanja v Evropski uniji, s posebnim poudarkom na specifičnih politikah in smernicah iz partnerskih držav.

Pravni okviri in politično ozadje inkluzivnega izobraževanja

Priznavanje inkluzije kot ključnega katalizatorja preobrazbe izobraževanja in kot osrednjega cilja na svetovnem političnem prizorišču narašča. Konvencija ZN o pravicah invalidov (CRPD) vsem invalidom priznava pravico do inkluzivnega izobraževanja.

Številne države znotraj svojih političnih agend spodbujajo reforme, katerih namen je razvoj bolj vključujočih izobraževalnih sistemov (OECD 2015 v Azorin & Ainscow 2018). Pobuda Izobraževanje 2030 v tem kontekstu predstavlja pomemben korak naprej, saj si prizadeva za zagotovitev vključujočega in pravičnega kakovostnega izobraževanja ter spodbujanje vseživljenjskega učenja za vse (UNESCO 2015a v Azorin & Ainscow 2018).

Inkluzivno izobraževanje podpirajo tudi različni pravni okviri in politike po vsej Evropski uniji, ki zagotavljajo temelje za izvajanje inkluzivnih praks v izobraževalnih okoljih.

Evropska komisija je sprožila več pobud za spodbujanje inkluzivnih izobraževalnih okolij, ki cenijo raznolikost in ustvarjajo občutek sprejetosti, spoštovanja ter pripadnosti med učenci. Poudarek na vključenosti, raznolikosti in dobrem počutju v učnem okolju je eden izmed temeljnih stebrov evropskega izobraževalnega prostora, predstavljenega leta 2020 (Eurydice 2023).

Prilagajanje učnih okolij, metod in ocenjevanja za izpolnjevanje individualnih potreb učencev vključuje premik k bolj prožnemu in odzivnemu izobraževalnemu modelu. To zajema uporabo prilagodljivih učnih gradiv, kot so digitalni učbeniki, pri katerih je mogoče prilagoditi velikost pisave ali omogočiti branje na glas. Učitelji naj uporabljajo raznolike učne metode za zadovoljitev širokega spektra učnih preferenc, vključno z vizualnimi, slušnimi, kinestetičnimi in taktilnimi stili učenja. Poleg tega naj bo ocenjevanje oblikovano tako, da pošteno vrednoti sposobnosti vseh učencev, kar lahko poleg tradicionalnih pisnih izpitov vključuje tudi alternativne oblike, kot so ustne predstavitve, projekti ali portfelji. Takšen prilagojen pristop omogoča vsem učencem, da pokažejo svoje razumevanje in spretnosti na način, ki odraža njihove individualne prednosti (Evropska komisija 2023a).

Decembra 2017 so Evropski svet, Evropski parlament in Evropska komisija podprli vzpostavitev evropskega stebra socialnih pravic. Ta sporazum poudarja pomen socialnih, izobraževalnih in kulturnih vidikov politik EU pri oblikovanju skupne evropske prihodnosti.

Prvotno načelo evropskega stebra socialnih pravic poudarja:

»Vsakdo ima pravico do kakovostnega in vključujočega izobraževanja, usposabljanja in vseživljenjskega učenja, da ohrani in pridobi veščine, ki mu omogočajo polno sodelovanje v družbi in uspešno obvladovanje prehodov na trgu dela" (Evropska komisija, 2023a).«

To vizijo dodatno podpira Sporočilo Evropske komisije o vlogi mladinske, izobraževalne in kulturne politike pri oblikovanju močnejše Evrope. Dokument poudarja, da bi moral biti eden ključnih ciljev evropskega izobraževalnega prostora podpora državam članicam pri izboljšanju vključujoče narave njihovih izobraževalnih in usposabljanjih sistemov.

Na podlagi predlogov Komisije je bilo sprejetih več političnih pobud, med drugim:

- **Priporočilo Sveta o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje**
- **Priporočilo Sveta o spodbujanju skupnih vrednot, vključujočega izobraževanja in evropske razsežnosti poučevanja**

Napredek držav članic pri doseganju ciljev vključujočega izobraževanja se spremlja prek procesa evropskega semestra in Monitorja izobraževanja in usposabljanja. Monitor zagotavlja podatke o tem, kako izobraževanje prispeva k zmanjševanju neenakosti in spodbujanju socialne vključenosti (Evropska komisija, 2023a).

Monitor izobraževanja in usposabljanja 2023 je letno poročilo Evropske komisije, ki analizira izobraževalne in usposabljalne sisteme v EU ter ocenjuje njihov napredek pri doseganju dogovorjenih ciljev. Poročilo temelji na Resoluciji Sveta iz leta 2021 o strateškem okviru za evropsko sodelovanje v izobraževanju in usposabljanju ter prispeva k uresničevanju vizije Evropskega izobraževalnega prostora (Evropska komisija, 2023b).

Poleg evropskih prizadevanj obstajajo tudi globalne smernice za inkluzivno izobraževanje, ki spodbujajo ustvarjanje učnih okolij, prilagojenih potrebam vsakega učenca. Te smernice, utemeljene na raziskavah in najboljših praksah, prispevajo k večji izobraževalni enakopravnosti. Za tiste, ki želijo pridobiti poglobljen vpogled v to področje, so ključni naslednji viri:

- UNICEF-ov pregled inkluzivnega izobraževanja, ki predstavlja globalna načela in prakse za oblikovanje vključujočih učnih okolij.
- Vodnik za vključujoče izobraževalne sisteme in politike za invalide v državah z nizkimi in srednjimi dohodki, ki ponuja praktične pristope za vključevanje otrok s posebnimi potrebami v redno izobraževanje.

Naraščajoča prisotnost digitalnih rešitev v vsakdanjem življenju krepi potrebo po sistemskih spremembah, ki temeljijo na digitalni preobrazbi – tako na splošno kot zlasti v inkluzivnih izobraževalnih sistemih.

Evropska agencija za posebne potrebe in inkluzivno izobraževanje poudarja, da je končni cilj inkluzivnega izobraževanja zagotoviti vsem učencem, ne glede na njihovo starost, dostop do kakovostnih in smiselnih izobraževalnih priložnosti v njihovi lokalni skupnosti – skupaj z vrstniki in prijatelji. Za doseg tega cilja so nujne sistemske spremembe, ki zajemajo vse ravni izobraževalnega sistema.

Akcijski načrt Evropske komisije za digitalno izobraževanje (2021–2027) vključuje številne ukrepe za spodbujanje inkluzivnega izobraževanja. Med ključnimi pobudami so razvoj metod mešanega učenja, oblikovanje etičnih smernic za uporabo umetne inteligence in podatkov pri poučevanju ter krepitev digitalne pismenosti za učinkovitejše soočanje z dezinformacijami.

Razumevanje inkluzivnega izobraževalnega sistema

Razvoj vključujočega izobraževalnega sistema zahteva premik v miselnosti – namesto da otroka s posebnimi potrebami ali izobraževalnimi izzivi obravnavamo kot problem, se moramo osredotočiti na prilagoditev in krepitev izobraževalnega sistema, da bo bolje podpiral vsakega učenca. To zahteva močno zavezanost lokalnih oblasti, ministrstev, šolskih uprav, učiteljev, staršev in širše družbe (Hayes in Bulat, 2017, str. 14).

Kot poudarja UNICEF (2017), inkluzivno izobraževanje izboljšuje učne rezultate vseh otrok – tako tistih z invalidnostjo kot brez nje. Prispeva k večjemu razumevanju in sprejemanju različnosti, zmanjšuje predsodke, krepi socialno integracijo ter zagotavlja, da so otroci z invalidnostjo ustrezno opremljeni za kasnejše vključevanje v delovno okolje in prispevanje k svoji skupnosti – tako ekonomsko kot socialno (UNICEF, 2017, str. 2).



Čeprav se pri izvajanju vključujočega izobraževanja pojavljajo številne ovire, lahko premišljena uporaba digitalnih tehnologij pomembno prispeva k izboljšanju učnega procesa. Digitalna orodja lahko povečajo dostopnost za učence s posebnimi potrebami ter omogočijo bolj prilagojene in interaktivne učne izkušnje. Ob ustrezni uporabi tako prispevajo k bolj pravičnemu in vključujočemu izobraževalnemu sistemu (OECD, 2023, str. 14).

Hiter tehnološki razvoj v zadnjih letih, skupaj s spremembami v politikah in družbenih odnosih, usmerjenimi v večjo pravičnost v izobraževanju, je ustvaril nove izzive in prednostne naloge na področju vključujočega digitalnega izobraževanja ter kombiniranega (mešanega) učenja. Prav to je osrednje vodilo politične pobude Evropske unije – Akcijskega načrta za digitalno izobraževanje (2021–2027), ki ponuja dolgoročno strateško vizijo za zagotavljanje visokokakovostnega, vključujočega in dostopnega digitalnega izobraževanja v Evropi (EASNIE, 2023, str. 9).

Evropska agencija za posebne potrebe in vključujoče izobraževanje je neodvisna organizacija, ki deluje kot platforma za sodelovanje med ministrstvi za izobraževanje držav članic. Med njimi so tudi Slovenija, Španija, Portugalska, Poljska, Nemčija in Bolgarija (EASNIE, 2023).

Njihovo delo je osredotočeno na razvoj vključujočih izobraževalnih sistemov, ki vsakemu učencu zagotavljajo enake možnosti za izobraževanje ter spodbujajo socialno pravičnost in aktivno sodelovanje v družbi.

Poročilo agencije o vključujočem digitalnem izobraževanju preučuje povezavo med vključujočim izobraževanjem in digitalno preobrazbo. Temelji na analizi raziskav, političnih smernic, praks ter strokovnih mnenj. Ponuja celovit pregled razvoja na tem področju in izpostavlja ključne izzive, ki jih je treba še nasloviti.

Vizija inkluzivnega (in digitalnega) izobraževanja:

- vključuje vse ravni izobraževalnega sistema – od učencev in učiteljev do šol ter regionalne in nacionalne ravni;
- obravnava vključenost, izključenost, digitalizacijo in digitalni razkorak kot medsebojno povezana vprašanja;
- temelji na prožnih izobraževalnih sistemih, ki zagotavljajo enake možnosti za vse učence;
- presega zgolj uporabo digitalnih tehnologij in vključuje celovito digitalno preobrazbo izobraževanja (EASNIE 2022, 1).

Kaj je potrebno storiti, da omogočimo inkluzivno izobraževanje?



Da bi dosegli vključujoče (tudi digitalno) izobraževanje, Unicef (2017) poudarja naslednje ključne zahteve:

- **Zavezanost in naložbe** – spremembe sistemov zahtevajo čas in finančna sredstva.
- **Podpora učiteljem in učencem** – učitelji potrebujejo usposabljanje, učenci pa storitve za premagovanje učnih ovir.
- **Spodbujanje spoštovanja različnosti** – potrebno je zmanjševanje predsodkov in visoka pričakovanja za vse učence.
- **Varna in vključujoča okolja** – učenje ni mogoče v strahu pred učitelji ali vrstniškim nasiljem.
- **Partnerstva** – sodelovanje staršev, organizacij invalidov in šol bogati inkluzivno izobraževanje.
- **Spremljanje napredka** – nujno je meriti izboljšave in prilagajati ukrepe (Unicef 2017, 3).

Uporaba digitalnih tehnologij na vključujoč način prinaša koristi učencem, učiteljem, staršem in lokalnim skupnostim. Učiteljem omogoča dostop do spletnih usposabljanj, povezovanje s kolegi in zmanjšanje delovne obremenitve. Orodja, kot sta učna analitika in umetna inteligenca, jim pomagajo učinkoviteje upravljati razrede, saj avtomatizirajo ponavljajoče se naloge in omogočajo več časa za osredotočanje na individualne potrebe učencev (OECD 2023, 29).

Usposabljanje učiteljev in strokovni razvoj sta ključna za uspešno vključitev digitalnega izobraževanja. Pri tem je treba upoštevati več dejavnikov:

- **Prepoznavanje ranljivih skupin** – nekateri učenci so v digitalnih okoljih bolj izpostavljeni tveganju zaostajanja, zato je pomembno razumeti, kako posebne izobraževalne potrebe ali invalidnost vplivajo na njihovo udeležbo.
- **Dostop in aktivna udeležba** – vsak učenec mora imeti možnost ne le dostopa do digitalnih orodij, temveč tudi sodelovanja pri njihovem oblikovanju, saj lahko njihovo znanje in izkušnje prispevajo k razvoju bolj učinkovitih rešitev.

Poročilo o vključujočem digitalnem izobraževanju poudarja, da učitelji pogosto potrebujejo več spretnosti za učinkovito uporabo digitalnih orodij. Pomembno je, da se redno usposabljaajo in pridobijo znanja o pravilni izbiri učnih gradiv ter ustvarjanju okolja, ki ustreza vsem učencem. Pri vključevanju digitalnih rešitev morajo premišljeno oceniti njihove prednosti in tveganja, kot sta varnost podatkov in prilagajanje različnim potrebam učencev.

Pri razvoju izobraževalnih programov za invalide morajo strokovnjaki razumeti specifike invalidnosti ter zagotoviti ustrezne vire za kakovostno in pravično izobraževanje. Najboljši način za to je sodelovanje z organizacijami invalidov (DPO), ki ponujajo dragocene vpoglede v potrebe skupnosti.

Vključevanje staršev in širše skupnosti (socialnih delavcev, mentorjev itd.) je ključno za uspeh inkluzivnega izobraževanja. OECD (2023) poudarja, da digitalna tehnologija krepi povezave med šolami, starši in skupnostjo, saj omogoča lažje sodelovanje preko spletnih orodij.

Digitalne storitve, kot so prevajalska orodja, olajšajo vključevanje govorcev drugih jezikov, virtualna srečanja pa zmanjšujejo ovire, kot so varstvo otrok ali težave s prevozom. Kljub temu ostajajo izzivi, kot so omejen čas staršev in pomanjkanje digitalnih veščin, kar lahko oteži njihovo podporo otrokom pri učenju.

Da bi digitalna orodja resnično koristila vsem uporabnikom, vključno s starši in učitelji, je pomembno upoštevati njihove povratne informacije ter jih vključiti v razvoj in spremljanje izobraževalnih rešitev (OECD 2023, 30).

Učitelji potrebujejo podporo svojih šol, da pridobijo ustrezno usposabljanje in smernice. Ključnega pomena je sodelovanje vseh deležnikov – učiteljev, ravnateljev, šolskega osebja, skupnosti, izobraževalnih organov, zakonodajalcev in družin. To omogoča prilagoditev sistemov in digitalnih orodij potrebam vsakega učenca. Poleg uradnih kanalov izmenjave idej vse pogosteje uporabljajo tudi družbena omrežja (EASNIE 2023c, 3).

Obsežni programi usposabljanja morajo zajemati teme, kot so razumevanje invalidnosti, učinkovita komunikacija in prilagodljive učne metode. Pomembno je tudi, da osebje obvlada podporne tehnologije ter zna prilagoditi učni načrt različnim potrebam učencev. Spodbujanje vključujočega razmišljanja in empatije pri učiteljih prispeva k ustvarjanju prijaznega učnega okolja.

EASNIE poudarja, da je pandemija COVID-19 pokazala, kako digitalno in vključujoče izobraževanje prispevata k večji odpornosti sistema. Ugotovili so, da so se organizacije, ki so se na vključujoče digitalno izobraževanje pripravljale že pred krizo, bolje prilagodile novim razmeram.

Povzetek

Če povzamemo dosedanje ugotovitve, priporočamo naslednje ukrepe za zagotavljanje vključujočega digitalnega izobraževanja:

1. Prilagoditev dostopa do izobraževanja

Cilj: Digitalno izobraževanje mora ustrezati edinstvenim potrebam vsakega učenca, da nihče ne bo izključen.

Dejanja:

- Uvajanje prilagodljivih učnih tehnologij, ki se prilagajajo tempu in slogu učenja posameznika.
- Ponudba različnih formatov učnih vsebin (besedilo, video, interaktivne simulacije), da se upoštevajo različne sposobnosti in preference učencev.

Namig:

- European Schoolnet, mreža 34 evropskih ministrstev za izobraževanje, ponuja inovativne vire za digitalno in vključujoče izobraževanje.

Več na: <https://www.europeanschoolnetacademy.eu/>

2. Zagotovite ustrezno usposabljanje in vire za učitelje

Cilj: Učitelji morajo imeti celovito usposabljanje in dostop do različnih IKT virov za učinkovito poučevanje učencev z različnimi potrebami in učnimi preferencami v digitalnem okolju.

Dejanja:

- Razviti in omogočiti dostop do programov strokovnega razvoja, osredotočenih na inkluzivne strategije poučevanja in digitalna orodja. Pedagog naj izbere najbolj primerne vire za posamezne učence ali skupine.
- Poiščite ustrezne in prilagodljive digitalne vire ter izobraževalna gradiva, ki ustrezajo širokemu spektru učnih stilov in potreb.

Namigi:

- *Teacher Academy by School Education Gateway* ponuja brezplačne spletne tečaje strokovnega razvoja in gradiva za učitelje o različnih temah, vključno z inkluzivnim izobraževanjem. Več na: <https://www.teacheracademy.eu/>
- *Coursera* ponuja tečaje o vključujočih praksah poučevanja in učenja, ki jih učitelji lahko uporabijo za izboljšanje svojih veščin pri obravnavanju različnih učnih potreb.

Več na: <https://www.coursera.org>

3. Zagotovite ustrezno financiranje za vključujoče digitalno izobraževanje

Cilj: Izobraževalne ustanove bi morale zagotoviti stalno in ustrezno finančno podporo za digitalne učne platforme, da bi zagotovile popolnoma vključujoče digitalne dejavnosti in storitve (ne glede na socialno-ekonomsko ozadje učenca ali skupine učencev).

Dejanja:

- Zavzemajte se za modele financiranja, ki dajejo prednost inkluzivnosti v digitalnem izobraževanju.
- Poiščite digitalne platforme, ki so cenovno dostopne učni skupini.
- Izvajajte strategije za trajnostni razvoj vključujočih digitalnih učnih okolij.
- Strukture financiranja prilagodite tako, da bodo šole, ki sprejemajo učence s posebnimi potrebami, prejele potrebno dodatno finančno podporo.

Namigi:

- *School Education Gateway*, ki ga podpira Evropska komisija, ponuja platformo za učitelje, da najdejo in delijo vire ter brezplačno podpirajo inkluzivno digitalno izobraževanje. Več na <https://school-education.ec.europa.eu/en>
- *Google for Education* ponuja brezplačna in cenovno dostopna orodja, ki jih šole lahko uporabijo za izboljšanje učenja, sodelovanja in komunikacije med učenci vseh okolij. Več na: <https://edu.google.com>

4. Podpora staršem za vključevanje v digitalno izobraževanje

Cilj: Pomagati staršem, da podprejo pravico svojih otrok, da so vključeni in se učijo skupaj z drugimi v spletnih učilnicah in drugih digitalnih platformah.

Dejanja:

- Zagotoviti informacije in (brezplačne) vire staršem o pravicah do inkluzivnega izobraževanja ter predstaviti možnosti, ki jih digitalna učna okolja ponujajo njihovim otrokom.
- Organizirati delavnice in podporne skupine (s socialnimi delavci, mladinskimi delavci, mentorji itd.), da starše opolnomočite za uporabo in boljše spoznavanje digitalnih izobraževalnih sistemov ter jim predstavite inkluzivne prakse.

Namigi:

- *Better Internet for Kids (BIK)* ponuja vire za izboljšanje digitalne pismenosti otrok in podpira starše pri usmerjanju spletnih dejavnosti otrok.
Več na: <https://www.betterinternetforkids.eu/practice/youth>
- *Evropska agencija za posebne potrebe* nudi nasvete za podporo inkluzivnemu izobraževanju in digitalnim orodjem. Več na: <https://www.european-agency.org/>

5. Vključevanje skupnosti v digitalno izobraževanje

Cilj: Spodbujanje pristopa celotne skupnosti (učiteljev, mentorjev, mladinskih delavcev, socialnih delavcev itd.) k vključujočemu digitalnemu izobraževanju s spodbujanjem sodelovanja med vsemi deležniki na vseh potrebnih področjih.

Dejanja:

- Ustvarite forume in platforme za sodelovanje, ki omogočajo zgoraj omenjenim deležnikom, da prispevajo k oblikovanju, izvajanju in spremljanju vključujočega digitalnega izobraževanja.
- Spodbujajte participativne procese odločanja, ki vključujejo glasove celotne izobraževalne skupnosti.

Namigi:

- eTwinning je platforma za učitelje v Evropi, ki spodbuja sodelovanje pri izobraževalnih projektih, vključno s tistimi, ki se osredotočajo na inkluzivno izobraževanje. Učitelji, mladinski delavci, vzgojitelji, starši in učenci lahko sodelujejo pri projektih, ki spodbujajo digitalno učenje. Več informacij na: <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>.

Predlogi za učinkovito izvedbo:

- Redno pregledujte in posodablajte programe ter vire usposabljanja, da zagotovite njihovo ustreznost in učinkovitost.
- Vzpostavite partnerstva z lokalnimi in nacionalnimi deležniki ter izobraževalnimi organizacijami, da izboljšate kakovost in dostopnost digitalnih učnih orodij.
- Dostopnost digitalnih tehnologij sama po sebi ne bo zagotovila enakega izobraževanja. Učitelji, starši in druge zainteresirane strani morajo zagotoviti, da imajo otroci ustrezne veščine za uporabo digitalnih virov in da ohranijo visoko motivacijo.
- Poskusite uporabiti platforme družbenih medijev in druga komunikacijska orodja za ozaveščanje, izmenjavo idej in izgradnjo podporne skupnosti za učinkovito vključujoče digitalno izobraževanje.
- Implementirajte povratne mehanizme (vprašalniki, refleksije po vsaki uri itd.), da nenehno ocenjujete učinkovitost uporabljenih inkluzivnih praks ter izvajate potrebne prilagoditve.
- Mladi pogosto težko komunicirajo verbalno, zato je bolje, da opazujete njihovo vedenje in ne pripisujete njihovih dejanj njihovem stanju. Lahko doživljajo travmo ali so pod stresom, kar vpliva na njihovo obnašanje.
 - Pri komunikaciji z mladimi z motnjami v duševnem razvoju bodite prilagodljivi in jim dovolite, da prevzamejo vodstvo, ko se jim zdi udobno. Poslušanje in potrjevanje njihovih občutkov jim lahko pomaga preiti iz stanja obrambe v napredek.

Zaključek

Tukaj je popravljena različica z izboljšano slogovno jasnostjo in tekočnostjo:

Vključujoče digitalno izobraževanje je ključno za zagotavljanje pravičnega in raznolikega izobraževanja, ne le v Evropi, ampak po vsem svetu. Podrobnejši vpogled v to področje poudarja pomen digitalnih orodij in drugih metod, ki pomagajo vsakemu učencu. S prilagajanjem izobraževanja različnim potrebam, posebnim usposabljanjem učiteljev, finančno podporo digitalnemu učenju in vključitvijo širše skupnosti lahko zagotovimo, da vsak učenec prejme ustrezno podporo. Tak pristop ne koristi le tistim, ki potrebujejo dodatno pomoč, temveč izboljšuje učni proces za vse. Spodbuja tudi večje spoštovanje raznolikosti v šolah in drugih učnih okoljih.

Kot je navedeno zgoraj, vključujoče digitalno izobraževanje zahteva usklajena prizadevanja vseh deležnikov – oblikovalcev politik, vzgojiteljev, staršev ter širše skupnosti (mladinskih delavcev, mentorjev, nevladnih organizacij itd.). Politike in prakse, obravnavane v tem poglavju, odražajo vse večje zavedanje o pomenu vključenosti in raznolikosti pri oblikovanju prihodnosti izobraževanja. Z nenehnim vrednotenjem, sodelovanjem in sprejemanjem digitalne preobrazbe lahko ustvarimo izobraževalno okolje, kjer ima vsak učenec priložnost uspeti in napredovati. Takšna vizija izobraževanja ni le cilj, temveč nujna osnova za bolj vključujočo, razgledano in povezano družbo.

Smernice AMOR za vključujoče izobraževanje določajo učne cilje in smernice, ki izobraževalcem omogočajo boljše prilagajanje potrebam mladih s posebnimi izobraževalnimi potrebami (SEN) ter drugih učencev. S tem spodbujajo njihovo integracijo v družbo, osebni razvoj in psihološko dobrobit. Pristop ne naslavlja le izobraževalnih potreb učencev z različnimi sposobnostmi, temveč tudi povečuje splošno kakovost izobraževanja v skladu s cilji trajnostnega razvoja, zlasti ciljem 4, ki poudarja vključujoče in pravično kakovostno izobraževanje za vse.

Smernice predlagajo celovit pristop, ki izobraževanje naredi dostopnejše vsem učencem, ne glede na njihove sposobnosti. Na ta način zagotavljajo, da so vsi v celoti vključeni v svojo izobraževalno pot ter imajo enake možnosti za uspeh in razvoj.

Reference in viri

- European Commission 2023a <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/inclusive-education>
- Cecilia Azorín & Mel Ainscow (2018): Guiding schools on their journey towards inclusion, International Journal of Inclusive Education, DOI: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13603116.2018.1450900>
- KOSI, Tadeja, 2020, Smernice za delo z učenci z učnimi težavami, ki počasneje usvajajo znanja, pri biologiji v osnovni šoli. Magistrsko delo. Retrieved 20. 3. 2024. <http://pefprints.pef.uni-lj.si/6180/>.
- Evropska komisija 2023b <https://op.europa.eu/webpub/eac/education-and-training-monitor-2023/en/comparative-report/chapter-3.html#equity-and-inclusion>
- Euridyce 2023: Spodbujanje raznolikost in vključenost v šole v Evropi: https://www.eurydice.si/publikacije/Promoting-diversity-and-inclusion-in-schools-in-Europe_EN.pdf
- Združeni narodi. (2016b). Cilj trajnostnega razvoja 4. Pridobljeno 21. 3. 2023 s <https://sustainabledevelopment.un.org/sdg4>
- Unicef. 2017. Vključevanje otrok s posebnimi potrebami v kakovostno učenje: kaj storiti? Pridobljeno 18. 3. 2024: https://www.unicef.org/eca/sites/unicef.org.eca/files/IE_summary_accessible_220917_brief.pdf
- EASNIE 2023a: Politika digitalnega izobraževanja: https://www.european-agency.org/sites/default/files/Inclusive_Digital_Education_Policy_Brief_EN.pdf
- EASNIE 2023b: <https://www.european-agency.org/about-us>
- EASNIE 2023C: https://www.european-agency.org/sites/default/files/Inclusive_Digital_Education.pdf
- OECD. 2023. Digitalna pravičnost in vključenost v izobraževanje: Pregled prakse in politike v državah OECD. [https://one.oecd.org/document/EDU/WKP\(2023\)14/en/pdf](https://one.oecd.org/document/EDU/WKP(2023)14/en/pdf)
- <https://op.europa.eu/webpub/eac/education-and-training-monitor-2022/en/country-reports/slovenia.html>



A.M.O.R.

Napredne meritve odzivov na
izzive razvoja socialnih veščin
v digitalni dobi



POGLAVJE 3



Poglavje 3 priročnika AMOR vsebuje zbirko orodij, ki temeljijo na ugotovitvah projektnega sklopa 2 in uporabljajo novo razvite kazalnike za vrednotenje teh orodij. Tako ponuja potrjen "začetni komplet" učnih pripomočkov, ki so pripravljeni za uporabo in namenjeni učiteljem ter učencem. Cilj teh orodij je izboljšati spretnosti za aktivno družbeno udeležbo mladih, še posebej invalidov in oseb iz prikrajšanih okolij (PIP). Orodja so dostopna, intuitivna in enostavna za uporabo, razdeljena pa so v dve glavni kategoriji: energizerji in vključujoče medkulturne dejavnosti.

Energizerji so kratke, dinamične vaje ali igre, namenjene dvigu energije učencev, izboljšanju osredotočenosti in ustvarjanju pozitivnega, aktivnega učnega okolja. Običajno trajajo od nekaj minut do približno 10 minut in vključujejo fizične, miselne ali kombinirane aktivnosti. Pogosto se uporabljajo med poukom ali pri prehodih med nalogami, da učencem pomagajo osvežiti pozornost, se ponovno vključiti in učinkoviteje nadaljevati z učenjem.

Glavni cilji energizerjev so:

- Poživitev učencev: Nudijo kratek odmor za osvežitev uma in telesa, še posebej med daljšimi obdobji sedenja ali intenzivne koncentracije.
- Izboljšanje osredotočenosti: S spodbujanjem gibanja in interakcije pomagajo preusmeriti pozornost ter krepijo kognitivne sposobnosti.
- Razvoj socialnih veščin: Številne aktivnosti vključujejo skupinsko delo, ki spodbuja sodelovanje, komunikacijo in pozitivne medosebne odnose.
- Ustvarjanje prijetnega vzdušja: Energizerji so pogosto zabavni in sproščeni ter prispevajo k dinamičnemu in vključujočemu učnemu okolju.

Vključujoča medkulturna orodja in dejavnosti so zasnovana za spodbujanje razumevanja, spoštovanja in cenjenja raznolikih kulturnih ozadij učencev. Njihov cilj je ustvariti okolje, v katerem se vsi učenci počutijo sprejete in enakovredne, ne glede na svojo kulturno, etnično ali jezikovno pripadnost. S temi dejavnostmi se krepí medkulturna kompetenca, zmanjšuje pristranskost ter spodbuja pozitivno in odprto sodelovanje med učenci različnih kultur.

Ključni vidiki vključujočih medkulturnih orodij in dejavnosti so:

- Praznovanje raznolikosti: Dejavnosti poudarjajo in slavijo edinstvene kulturne prispevke vsakega učenca ter krepijo občutek ponosa in pripadnosti.
- Krepitev kulturne zavesti: Učencem omogočajo raziskovanje in razmislek o lastni kulturi ter spoznavanje drugih kultur. Spodbujajo empatijo, radovednost in odprtost do različnih pogledov in izkušenj.

- 
- Spodbujanje interakcije in dialoga: Dejavnosti so zasnovane tako, da olajšajo dialog in sodelovanje med učenci iz različnih kulturnih okolij. Spodbujajo jih k izmenjavi izkušenj ter učenju drug od drugega.
 - Zmanjšanje stereotipov in pristranskosti: Cilj teh orodij je izpodbijanje stereotipov in predsodkov z izpostavljanjem učencev različnim perspektivam ter spodbujanjem kritičnega mišljenja.

Na splošno so ta orodja in dejavnosti ključni gradniki učnega okolja, ki spoštuje in ceni raznolikost, podpira vključevanje ter učence pripravlja na uspešno delovanje v večkulturnem svetu.



Energizer 1 | Hitrost mreženja

GLAVNA TEMA: Povezovanje in izboljšanje socialnih veščin

CILJI:

- Izboljšati sposobnost udeležencev, da se samozavestno predstavijo in sodelujejo v pogovoru.
- Spodbujati aktivno poslušanje in učinkovite komunikacijske veščine.
- Ustvariti priložnosti za srečanje z novimi ljudmi ter spodbujati mreženje.
- Spodbujati nastajanje novih prijateljstev in poklicnih vezi.
- Okrepiti zaupanje udeležencev v družbena okolja in javno nastopanje.
- Poskrbeti, da se vsak udeleženec počuti vključeno in cenjeno v skupini.
- Spodbujati ustvarjanje vključujočega okolja, kjer ima vsakdo priložnost deliti svoje mnenje in biti slišano.
- Ustvariti temelje za bodoče skupinsko delo in sodelovanje v skupnih projektih.
- Omogočiti udeležencem, da delijo vidike svoje kulture in se ob tem učijo od drugih.
- Spodbujati spoštovanje različnosti in večkulturnosti.
- Izboljšati sposobnost udeležencev, da v kratkih interakcijah izločijo ključne informacije in jih pravilno razvrstijo po pomembnosti.

PRIPOROČENA VELIKOST SKUPINE: Najmanj 20 oseb

VIRI / MATERIAL: Stoli in časovnik

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

Uvod (5 minut) - Dobrodošlica in pregled:

Pozdravite udeležence in jim predstavite cilj dejavnosti.

Na kratko pojasnite, kaj pomeni dejavnost Speed Networking in njeno uporabo.

Poudarite pomen aktivnega poslušanja ter sodelovanja pri pogovoru s partnerjem.

Pravila in navodila:

- Vsak par bo imel 2 minuti, da se predstavi in pove zanimivo dejstvo o sebi.
- Ko zazvoni časovnik, se udeleženci zamenjajo in poiščejo novega partnerja za naslednji krog.
- Spodbujajte udeležence, da najdejo nove partnerje po vsakem krogu, da bi še naprej širili svojo mrežo.

Dejavnost (30 minut)

Postavitve:

- Stole razporedite v pare, postavljene drug proti drugemu (če uporabljate stole).
- Poskrbite, da bo vsak udeleženec imel partnerja za prvi krog.

Krogi:

1. Krog (2 minuti):

- Zaženite časovnik.
- Udeleženci se predstavijo in povedo zabavno dejstvo o sebi.
- Zamenjava partnerja (1 minuta):
- Ko zazvoni časovnik, signalizirajte konec kroga.
- Udeleženci se preselijo k novemu partnerju.
- Ponovite 10 krogov, tako da vsak udeleženec sreča 10 različnih ljudi.

Zaključek (10 minut)

Skupinska razprava:

- Zberite vse udeležence v krogu ali skupini.
- Prosite udeležence, naj delijo eno zanimivo stvar, ki so se jo naučili o nekem drugem udeležencu.
- Pogovorite se o občutkih, ki so jih imeli ob tem, ko so v tako kratkem času srečali veliko različnih ljudi in se z njimi pogovarjali.

Povratne informacije:

- Spodbujajte udeležence, da podajo povratne informacije o dejavnosti.
- Vprašajte jih, v čem so uživali in kaj bi lahko izboljšali v prihodnje.

Zaključne besede:

- Zahvalite se vsem za sodelovanje.
- Spodbujajte udeležence, da nadaljujejo mreženje in vzpostavljanje povezav tudi izven dejavnosti.

Nasveti za uspeh:

- **Facilitacija:** Aktivno upravljajte s časom in jasno sporočite, kdaj je čas za zamenjavo partnerja.
- **Zavzetost:** Spodbujajte navdušenje in pozitivno energijo, da bo dejavnost prijetna za vse.
- **Dostopnost:** Zagotovite, da je nastavitev dostopna vsem udeležencem, vključno s tistimi s posebnimi potrebami.
- **Nadaljnje ukrepanje:** Razmislite o nadaljnji dejavnosti ali razpravi, da utrdite vzpostavljene povezave in spodbujate nadaljnjo interakcijo.

Različice:

- **Teme:** Predstavite različne teme za vsak krog, npr. najljubši hobiji, potovalne izkušnje, karijerne želje.
- **Skupine:** Če je skupina velika, se lahko razdelite na manjše skupine, da zagotovite bolj smiselne in poglobljene interakcije.

Energizer 2 | Icebreaker Bingo

GLAVNA TEMA: Uporaba igre *Icebreaker Bingo* za izgradnjo razredne skupnosti in izboljšanje interakcije učencev.

CILJI:

- Pomagati učencem, da se spoznajo na zabaven in privlačen način.
- Spodbujati učence k interakciji in komunikaciji s sošolci, s katerimi običajno ne govorijo.
- Ustvariti pozitivno in vključujoče vzdušje v razredu.
- Napolniti učence z energijo in jih pripravite na učne dejavnosti.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE: Cel razred ali manjše skupine (10-20 učencev).

VIRI / MATERIAL:

- Bingo karte z različnimi pozivi za prebijanje ledu (npr. »Poišči nekoga, ki je potoval v drugo državo,« »Poišči nekoga, ki ima hišnega ljubljenceka.« ...).
- Peresa ali svinčniki za vsakega učenca.

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

1. Priprava:

- **Ustvarite bingo karte:** Pripravite bingo karte z različnimi pozivi za prebijanje ledu. Prepričajte se, da vsaka kartica vsebuje drugačno kombinacijo pozivov, da bo igra dinamična in zanimiva.
- **Razdelite gradivo:** Vsakemu učencu razdelite eno bingo kartico ter pero ali svinčnik.

2. Uvod:

- **Razložite dejavnost:** Učencem razložite, da bodo igrali Icebreaker Bingo. Cilj igre je izpolniti svojo bingo kartico tako, da najdejo sošolce, ki ustrezajo različnim pozivom na kartici.
- **Določite osnovna pravila:** Pojasnite osnovna pravila igre, kot so spoštovanje in poslušanje drugih ter prijazna komunikacija med sošolci.

3. Izvedba igre:

- **Začnite igro:** Dovolite učencem, da se premikajo po učilnici, sprašujejo sošolce in iščejo ujemanja s pozivi na svoji bingo kartici.
- **Označevanje kart:** Ko učenec najde sošolca, ki ustreza določeni iztočnici, se mora podpisati ali parafirati ustrezni kvadrataček na svoji kartici.

4. Zaključek:

- **Dokončajte igro:** Igra se zaključi, ko učenec izpolni celotno vrstico, stolpec ali diagonalo (podobno običajnemu tombolu) ali ko je dosežena predhodno nastavljena časovna omejitev.
- **Povzetek:** Zberite učence in razpravljajte o tem, kaj so se naučili o svojih sošolcih. Označite zanimiva ali presenetljiva dejstva, ki so jih odkrili med igro.

Energizer 3 | Mentimeter – kulturna raznolikost in vključenost

Mentimeter je odlično digitalno orodje, ki omogoča privlačne in dostopne predstavitve. Vsebuje interaktivne elemente, kot so ankete v živo, kvizi, besedni oblaki in seje vprašanj in odgovorov, ki pomagajo udeležencem ostati vključeni. Poleg tega vključuje funkcije dostopnosti, kot so združljivost z bralnikom zaslona, visok kontrast, navigacija s tipkovnico, nadomestno besedilo za slike ter nastavljive velikosti pisave, kar zagotavlja dostopnost tudi za uporabnike z okvarami vida in drugimi potrebami.

Mentimeter omogoča enostavno sodelovanje posameznikom vseh sposobnosti in brez težav deluje na različnih napravah, kar zagotavlja polno sodelovanje. Idealno je za ustvarjanje vključujočih predstavitev, še posebej pri delu z mladinskimi delavci in mladim občinstvom.

Za ustvarjanje dostopnih predstavitev je na voljo vodnik z informacijami o nastavitvah dostopnosti, ki jih lahko preverite na www.mentimeter.com/accessibility.

Funkcije dostopnosti:

- Besedilni odgovori v realnem času: Za neverbalne učence ali učence z govornimi težavami.
- Anonimno sodelovanje: Zmanjša tesnobo za tiste, ki jim je neprijetno javno deliti svoje odgovore.
- Združljivost z več napravami: Zagotavlja, da se lahko vsi učenci pridružijo z uporabo naprave, ki jim najbolj ustreza.
- Vizualni pripomočki: Besedni oblaki in vizualne ankete pomagajo učencem z učnimi težavami.

GLAVNA TEMA: Kulturna raznolikost in vključenost

CILJI:

- Spodbujati kulturno zavest in razumevanje med učenci.
- Spodbujati inkluzivnost ter zagotavljati sodelovanje vseh učencev, vključno s tistimi s posebnimi potrebami in invalidnostmi.
- Ustvariti privlačno in dinamično okolje za izmenjavo kulturnih izkušenj in spodbujanje odprtega dialoga med udeleženci.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE: 10–15 udeležencev

VIRI / MATERIAL:

- Uporabniški račun na <https://www.mentimeter.com> (za vzgojitelja/mentorja)
- Naprave za vsakega učenca (pameten telefon, tablica ali računalnik)
- Internetna povezava

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

Dejavnost »Kulturni mozaik« je zasnovana kot vključujoč in privlačen način, da učenci delijo ter spoznavajo različne kulture. Uporablja Mentimeter za spodbujanje interakcije in zagotavljanje, da se sliši glas vsakega učenca, ne glede na njegovo sposobnost verbalnega komuniciranja ali stopnjo udobja v tradicionalnih učilnicah.

Dejavnost začnemo z nastavitvijo besednega oblaka v Mentimetru, kamor učenci vnašajo besede ali besedne zveze, ki opisujejo njihovo kulturo. Spodbujamo jih, naj razmislijo o različnih elementih, kot so hrana, tradicije, prazniki, oblačila, jeziki ipd.

Ko učenci oddajo svoje vnose, se besedni oblak v realnem času napolni in ustvari vizualno predstavitev raznolikega kulturnega okolja v razredu. (Trajanje: 10 minut)

Nato pripravimo niz anketa, ki obravnavajo različne kulturne prakse, kot so:

- »Kako se običajno pozdravljate v vaši kulturi?«
- »Katera tradicionalna jed je najbolj priljubljena v vaši kulturi?«
- »Kateri praznik v vaši kulturi ima poseben pomen?«

Vsako vprašanje ponudi več odgovorov ali možnost, da učenci vnesejo svoje odgovore. (Trajanje: 5 minut)

Z Mentimetrovo funkcijo »Vprašanja in odgovori« učenci anonimno oddajo vprašanja o kulturah svojih vrstnikov. Izberemo nekaj vprašanj za razpravo v razredu.

Za začetek ure uporabimo dejavnosti z anketo ali besednim oblakom, kjer učenci delijo svoje misli ali izkušnje o določeni temi. Takšne aktivnosti pomagajo ustvariti občutek skupnosti in povečajo udobje udeležencev.

Potek dejavnosti »Kulturni mozaik« (20 minut):

- **Uvod (3 minute):** Razložimo namen dejavnosti, s poudarkom na kulturni raznolikosti in vključenosti.
- **Besedni oblak:** »Opiši svojo kulturo« (7 minut): Učenci vnašajo besede ali besedne zveze, ki opisujejo njihovo kulturo, s pomočjo Mentimetra ustvarimo besedni oblak v realnem času, ki prikazuje raznolikost v razredu.
- **Anketa:** »Kulturne prakse« (5 minut): Izvedemo ankete, kjer učenci odgovarjajo na vprašanja o običajnih pozdravih, priljubljenih tradicionalnih jedeh in pomembnih praznikih.
- **Vprašanja in odgovori:** »Vprašaj o kulturah« (5 minut): Učenci anonimno oddajo vprašanja o kulturah svojih vrstnikov, ki jih nato obravnavamo v razredu, kar spodbuja odprt dialog in radovednost.

Energizer 4 | Kahoot! – Team Building

Kahoot! (<https://kahoot.it/>) je dinamična učna platforma, zasnovana na igrifikaciji, ki je revolucionirala tradicionalne izobraževalne metode in usposabljanje ter jih spremenila v interaktivne, privlačne izkušnje. Platforma, ki je bila lansirana leta 2013, je hitro pridobila priljubljenost v učilnicah, izobraževalnih okoljih podjetij in drugod. *Kahoot!* uporabnikom omogoča ustvarjanje, deljenje in sodelovanje v kvizih, anketah ter razpravah, s čimer postane učenje zabavno in učinkovito.

Ključne lastnosti vključujejo enostaven vmesnik za uporabo, prilagodljive kvize s tematskimi vprašanji in integracijo medijev, pa tudi različne načine igranja, kot so načini v živo, samostojni ali timski način. Poudarek je tudi na dostopnosti, saj *Kahoot!* ponuja združljivost z bralniki zaslona, navigacijo s tipkovnico, nastavljive velikosti besedila, možnosti barvnega kontrasta in večjezično podporo, kar zagotavlja, da so vsi udeleženci vključen in enako obravnavani.

Prednosti platforme so mnoge – izboljšujejo angažiranost in zadrževanje z igrifikacijo ter interaktivnimi vsebinami. Zagotavlja povratne informacije v realnem času in podrobno analitiko, kar učiteljem in trenerjem omogoča ocenjevanje uspešnosti ter prepoznavanje področij, ki potrebujejo izboljšave. Zaradi svoje vsestranskosti je *Kahoot!* primeren za različne izobraževalne ravni in strokovne nastavitve, hkrati pa omogoča enostavno integracijo s sistemi za upravljanje učenja, kot sta *Google Classroom* in *Microsoft Teams*. Varovanje zasebnosti in varnost podatkov sta prav tako visoko na seznamu prioritet. Na splošno *Kahoot!* spodbuja zabavno in vključujoče učno okolje, ki pomaga udeležencem vseh starosti in sposobnosti pri povezovanju, sodelovanju in učinkovitem učenju.

GLAVNA TEMA: Uvod v učno uro ali delavnico team buildinga

CILJI:

- Napolniti udeležence z energijo.
- Spodbujati občutek skupnosti in povezanosti.
- Predstaviti udeležence drug drugemu na zabaven in privlačen način.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE: 10–20 udeležencev

VIRI / MATERIAL:

- Naprava z dostopom do interneta za vsakega udeleženca (pameten telefon, tablica ali računalnik)
- Projektor ali zaslon (za prikaz kviza v fizičnem okolju)
- Pripravljen Kahoot! kviz

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

Dejavnost z naslovom »Hitri kviz zabavnih dejstev« je zasnovana kot vključujoč in zabaven način za medsebojno spoznavanje udeležencev. S pomočjo Kahoot! platforme spodbudimo interakcijo in poskrbimo, da se glas vseh udeležencev sliši, ne glede na njihove sposobnosti ali stopnjo udobja v tradicionalnem okolju.

Začnemo z nastavitvijo Kahoot! kviza, ki vsebuje 5 do 7 lahkotnih vprašanj o preferencah in izkušnjah udeležencev, kot so najljubši okusi sladoleda ali sanjske počitniške destinacije. Ko se udeleženci pridružijo z igralnim žebličkom, lahko odgovarjajo v realnem času, kar ustvari interaktivno in zabavno vzdušje. (10 minut)

Po kvizu si vzamemo čas, da skupaj pregledamo vprašanja in odgovore. Poudarimo zanimive ali smešne odgovore ter spodbudimo udeležence, da delijo svoje odločitve. Ta korak spodbuja razpravo in pomaga ustvariti povezave med udeleženci. (5 minut)

Uporabite funkcije razprave na Kahoot! platformi, da omogočite udeležencem oddajo vprašanj ali komentarjev med dejavnostjo. Izberite nekaj vprašanj, ki bodo spodbudila nadaljnjo interakcijo in sodelovanje.

Potek aktivnosti (20 minut):

- **Uvod (3 minute):** Pojasnite namen dejavnosti s poudarkom na izgradnji skupnosti in spodbujanju vključenosti.
- **Kviz: »Spoznavaj se« (5 minut):** Udeleženci uporabijo Kahoot! za odgovore na zabavna vprašanja o svojih željah in izkušnjah, kar ustvari živahno in interaktivno sejo.
- **Razprava: »Deli in poveži« (10 minut):** Skupaj preglejte rezultate kviza, poudarite zanimive odgovore ter spodbujajte udeležence, da delijo svoje izkušnje, kar pomaga krepiti povezave in graditi občutek skupnosti.
- **Vprašanja in odgovori: »Vprašaj in se uči« (2 minuti):** Udeleženci oddajo vprašanja ali komentarje o dejavnosti, kar spodbuja nadaljnji dialog in interakcijo.

GLAVNA TEMA: Inkluzija

CILJI:

- Razvijanje timskega dela in komunikacijskih sposobnosti.
- Na sproščen in igriv način ozaveščanje o pomenu inkluzije.
- Spodbujanje ustvarjalnosti.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE: 2 osebi na skupino

VIRI / MATERIAL:

- Papir
- Svinčnik

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

- Učencem dodelite partnerje in jih prosite, naj sedijo drug proti drugemu. Partnerji bodo sodelovali pri ustvarjanju pesmi o inkluziji in o tem, kako se učenci učijo drug od drugega. Pesem lahko vključuje posebne primere, kako si učenci pomagajo v inkluzivnem razredu, ali pa splošne načine, kako lahko vključijo druge v dejavnosti.
- Ekipe naj izberejo pesem, za katero obe poznata melodijo, na primer »Twinkle, Twinkle Little Star« ali »Happy Birthday«. Nato bodo ekipe izmenično dodajale vrstice pesmi, dokler pesem ni končana.
- Na koncu dajte vsem ekipam priložnost, da delijo svoje pesmi z razredom.

Trajanje: približno 30–45 minut.

Tukaj je primer, kako lahko uvedete dejavnost ob melodiji »Tri slepe miši«:

*Vsi, da, vsi.
Delali bomo skupaj,
Sestavili bomo pesem,
O tem, kako se lahko razumemo
In delamo kot ekipa ves dan.
Prosim, začnite zdaj,
Delajte skupaj.*



Energizer 6 | Nevidna glina

GLAVNA TEMA: Nebesedna komunikacija, Inkluzija

CILJI:

- Razviti dinamiko rejniške skupine.
- Izboljšati komunikacijske sposobnosti z uporabo govornice telesa in gest.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE: Do velikosti učilnice

VIRI/MATERIAL: Glina/modelirna masa

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

- **Splošne informacije:** Igralci bodo oblikovali »nevidno glino«, drugi pa bodo poskušali uganiti, kateri predmet je bil oblikovan. Ta dejavnost uvaja neverbalno komunikacijo, kot so kretnje in obrazna mimika, kar je koristno za ljudi, ki se ne morejo sporazumevati z govorjenim jezikom. Udeleženci bodo spoznali, da je komunikacija veliko več kot zgolj besede.

Izvedba:

- Posedite skupino v krog in pojasnite, da imate »nevidno« kepo gline.
- Enemu igralcu dajte »nevidno kepo gline« in ga prosite, naj tiho in hitro oblikuje predmet.
- Nato naj igralec samo z mimiko obraza, kretnjami in govorico telesa pokaže, kako se uporablja predmet. Ostali igralci lahko dvignejo roke, ko menijo, da vedo, kaj je predmet.
- Ko nekdo ugame predmet, igralec z »gline« preda naslednjemu igralcu v krogu.
- Naslednji igralec vzame »nevidno glino« in oblikuje nov predmet. Dejavnost se nadaljuje po krogu.
- Spodbujajte igralce, da izdelujejo vedno bolj nenavadne predmete, ko so osnovne ideje že porabljene.
- Dovolite igralcem, da eksperimentirajo z igro in si ogledate, kaj so uspeli ustvariti.

Trajanje: 45 minut

Energizer 7 | Glasovi mladih – Globalno sodelovanje mladih in zagovorništvo

GLAVNA TEMA: Globalno sodelovanje mladih in zagovorništvo

CILJI:

- Zagotoviti varen in vključujoč prostor za mlade, da se izrazijo o vprašanih, kot so podnebne spremembe, enakost spolov in človekove pravice.
- Izboljšati digitalno pismenost in komunikacijske veščine s spodbujanjem mladih k ustvarjanju in deljenju digitalnih vsebin.
- Zgraditi globalno mladinsko gibanje, ki krepi glasove premalo zastopanih skupnosti in spodbuja družbene spremembe.
- Povezati mlade iz različnih okolij, spodbujati razumevanje, empatijo in solidarnost.
- Spodbujati kritično mišljenje in informirana mnenja z zagotavljanjem virov in izobraževalnega gradiva.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE:

- Predvsem zasnovano za individualno uporabo, vendar se lahko vključi v skupinske dejavnosti v šolah, mladinskih organizacijah ali skupnostnih skupinah. Primerno za skupine, ki želijo sodelovati pri skupnem pripovedovanju zgodb ali kampanjah zagovorništva. Moderatorji lahko uporabljajo platformo za dejavnosti v razredu ali projekte vključevanja mladih v skupnosti, ki spodbujajo sodelovanje in skupinsko razmišljanje o skupnih temah.

VIRI/MATERIAL:

- **Digitalna orodja:** dostop do računalnika, pametnega telefona ali tablice z internetno povezavo.
- **Orodja za ustvarjanje vsebine:** Navodila za pisanje blogov, ustvarjanje videoposnetkov, fotografiranje privlačnih fotografij in uporabo družbenih medijev za zagovorništvo.
- **Učni viri:** vodniki o tehnikah zagovorništva, nasvetih za pripovedovanje zgodb in medijski pismenosti, ki jih je zagotovil UNICEF.
- **Podporna skupnost:** dostop do globalne mreže vrstnikov, mentorjev in mladinskih aktivistov za sodelovanje in povratne informacije.
- **Funkcije platforme:** spletni dnevniki, večpredstavnostni prispevki, forumi za razprave in možnosti mentorstva.

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

- **Registracija in usmerjanje:** Mladi udeleženci ustvarijo račun na platformi in raziščejo razpoložljive vire ter primere vplivnih mladinskih zgodb.
- **Razvoj vsebine:** Udeleženci razvijajo lastno vsebino – zgodbe, videe, članke, pesmi ali fotografije – s poudarkom na vprašanjih, ki jih zanimajo.
- **Oddaja in objava:** Predložena vsebina se pregleda, da se zagotovi skladnost z smernicami platforme. Po odobritvi je vsebina objavljena in doseže globalno občinstvo.
- **Sodelovanje in povratne informacije:** Po objavi udeleženci aktivno sodelujejo s skupnostjo, komentirajo vsebine, delijo povratne informacije in sodelujejo v razpravah, da širijo svoje poglede in se učijo od drugih.
- **Stalno zagovorništvo:** Udeležence spodbujamo, naj še naprej ustvarjajo vsebino in se vključijo v zagovorniške aktivnosti z uporabo virov platforme za načrtovanje kampanj, delavnic ali dogodkov.
- **Priznanje in rast:** Izjemni prispevki so lahko poudarjeni na platformi ali družbenih medijih, kar zagotavlja priznanje in spodbuja nadaljnje sodelovanje mladih.

Energizer 8 | Človeški vozel

GLAVNA TEMA: Timsko delo in komunikacijske veščine skozi telesno in sodelovalno dejavnost

CILJI:

- Spodbujanje timskega dela in vključevanja v spodbudno okolje.
- Izboljšanje veščin komunikacije in reševanja problemov.
- Gradnja zaupanja med udeleženci.
- Spodbujanje empatije in sodelovanja v igrivem kontekstu.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE: 15–20 oseb

VIRI/MATERIAL:

- Fizični materiali niso potrebni.
- **Prostor:** prostorno in varno območje brez ovir, ki udeležencem omogoča udobno gibanje.

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

»Človeški vozel« je aktivnost za izgradnjo ekipe, ki spodbuja komunikacijo, sodelovanje in reševanje problemov na zabaven in privlačen način. Ta dejavnost, prilagojena učencem s posebnimi potrebami, se osredotoča na razvijanje socialnih in čustvenih veščin v varnem in vključujočem okolju, kjer lahko vsakdo sodeluje na svoji ravni.

Postopek dejavnosti:

1. Priprava:

- Udeležence razdelite v manjše skupine po 6–8 udeležencev, da olajšate interakcijo.
- Pojasnite nalogo in po potrebi uporabite vizualne pripomočke (npr. diagrame ali demonstracije), da zagotovite, da vsi razumejo postopek.

2. Začetek dejavnosti:

- Vsaka ekipa naj oblikuje krog, pri čemer se poskrbi, da se vsi udeleženci počutijo udobno z dinamiko.
- Pojasnite, da je cilj razvozlati "človeški vozel" tako, da se udeleženci z roko povežejo z dvema osebama, ki nista sosednji v krogu.

3. Prilagoditve med dejavnostjo:

- Omogočite udeležencem z omejeno mobilnostjo, da se pridružijo tako, da držijo vrv ali trak in simulirajo povezave rok.
- Po potrebi zagotovite dodaten čas, da lahko vsi sodelujejo brez stresa.
- Ponudite verbalno ali fizično podporo tistim, ki jo morda potrebujejo, hkrati pa poskrbite, da izziv ostane izziv.

4. Zaključek dejavnosti:

- Po zaključku dejavnosti omogočite skupinsko razmišljanje o tem, kako so se udeleženci počutili med igro. Osredotočite se na vrednost sodelovanja, medsebojne podpore in zaupanja, ki je nastalo med dejavnostjo.

Posebne prilagoditve za posebne potrebe:

- **Vizualna podpora:** Uporabite kartice z jasnimi koraki ali navodili, ki pomagajo udeležencem razumeti nalogo, še posebej tistim, ki morda potrebujejo vizualno pomoč.
- **Prilagodljivost:** Dovolite nekaterim udeležencem, da opazujejo ali zagotovijo ustno vodenje, če ne želijo biti fizično vključeni v aktivnost. Tako se zagotovi vključujoče okolje za vse.
- **Senzorična podpora:** Ustvarite mirno okolje, brez glasnih zvokov in motečih dejavnikov, za udeležence, občutljive na zunanje dražljaje, da bodo lahko v miru sodelovali.
- **Dodatni moderator:** Imejte na voljo dodatnega pedagoga ali asistenta, ki bo pomagal v ključnih trenutkih, bodisi pri podpori posameznikom bodisi pri zagotavljanju večje jasnosti v nalogi.

Trajanje: 10–15 minut (prilagodljivo glede na potrebe skupine).

Pričakovani rezultati:

- Povečana samozavest in spretnosti timskega dela.
- Večja udeležba in užitek v vključujočem okolju.
- Izboljšane socialne in čustvene veščine, kot so komunikacija, sodelovanje in empatija.
- Opombe za moderatorja:
- Bodite prilagodljivi in prilagodite tempo dejavnosti glede na potrebe skupine.
- Zagotovite pozitivno okrepitev za prizadevanja vsake ekipe, osredotočite se na sodelovanje in trud, ne pa nujno na končni rezultat.
- Nenehno opazujte in prilagajajte dejavnost, da zagotovite sodelovanje vseh udeležencev.

Spletna stran: <https://www.theatrefolk.com/blog/collaboration-games-the-human-knot>

Vključujoča medkulturna dejavnost 1 | VR - Naravna in družbena okolja

IME ORODJA: Uporaba virtualne resničnosti v učilnici za učence z avtističnim spektrom

GLAVNA TEMA: Naravna in družbena okolja

CILJI:

- Raziskovanje okolja virtualne resničnosti z namenom izboljšanja socialnih veščin, senzorične integracije in predmetno specifičnega znanja.
- Spodbujanje učencev k razvijanju sposobnosti zaznavanja, komuniciranja in sodelovanja v različnih okoljih.
- Uporaba VR kot orodja za izboljšanje učenčevih veščin v varnem in spodbudnem okolju.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE: Velikost skupine je odvisna od števila razpoložljivih VR slušalk.

VIRI/MATERIAL:

- VR slušalke
- Naprave, združljive z VR (tablice, pametni telefoni ali računalniki)
- Aplikacije VR (izobraževalne in senzorično prijazne aplikacije)
- Udobno sedenje
- Slušalke za dušenje hrupa (izbirno)
- Vizualni urniki za lažjo orientacijo

Viri: Smernice NSTA o uporabi virtualne resničnosti v izobraževanju

PRIPOROČENE APLIKACIJE VR:

- Nature Treks VR: Pomirjujoče raziskovanje naravnih okolij za sprostitev in povezanost z naravo.
- Autism XR: Aplikacija za urjenje socialnih veščin z izkušnjami, prijaznimi čutom.
- Google Expeditions: Širok spekter izobraževalnih VR izkušenj za raziskovanje različnih tematik in okolij.

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:**Priprava:**

- Zagotovite, da je vsa oprema VR napolnjena in delujoča.
- Izberite ustrezne aplikacije VR, ki so pomirjujoče, izobraževalne in senzorično prijazne.
- Pripravite udoben in varen prostor za učence, kjer bodo lahko uporabljali opremo VR.
- Pripravite vizualni urnik, ki bo učencem pomagal razumeti zaporedje dejavnosti.

1. Uvod (10 minut)

- Pozdravite učence in predstavite temo lekcije.
- Pojasnite, kaj je virtualna resničnost in kako jo bomo uporabljali v lekciji.
- Pokažite kratko predstavitev izkušnje VR, da učencem ponudite predogled, kako bo potekala aktivnost.

2. Senzorično ogrevanje (5 minut)

- Učence vključite v kratko senzorično aktivnost, da se sprostijo in pripravijo na izkušnjo VR. To so lahko vaje za globoko dihanje, nežno raztezanje ali uporaba fidget igrač.

3. Raziskovanje VR (30 minut)

- Učenci preživijo čas raziskovanja različnih naravnih ali izobraževalnih okolij v virtualni resničnosti, pri čemer so podprti s smernicami in pomočjo, če jo potrebujejo.

Dejavnost 1: Čutom prijazno okolje (15 minut)

- Učenci bodo raziskovali pomirjujoče okolje VR, kot je virtualni sprehod po naravi ali podvodna pustolovščina.
- Spodbudite učence, da opišejo, kaj vidijo, slišijo in čutijo v tem okolju VR.
- Pogovorite se o tem, kako se počutijo zaradi izkušnje, ter o svojih najljubših delih izkušenj.

Dejavnost 2: Praksa socialnih veščin (15 minut)

- Uporabite aplikacijo VR, zasnovano za vadbo socialnih interakcij, kot je igranje različnih družabnih scenarijev (npr. naročanje hrane v restavraciji ali pozdravljanje prijatelja).
- Po vsakem scenariju se ustavite, da se pogovorite o interakciji in ustreznih odzivih, ki jih je mogoče uporabiti v resničnem življenju.

Dejavnost 3: Razprava in refleksija (10 minut)

- Zberite učence v krogu, da razpravljate o svojih izkušnjah z VR.
- Postavite vodilna vprašanja, kot so: Kaj vam je bilo všeč pri dejavnosti VR?; Kakšen je bil občutek v virtualnem okolju?; Katere socialne veščine ste vadili danes?
- Spodbujajte učence, da delijo svoje misli in poslušajo svoje vrstnike.

Zaključna dejavnost (5 minut)

- Končajte s pomirjujočo dejavnostjo, kot je poslušanje nežne glasbe ali vodena meditacija.
- Učencem zagotovite vizualni urnik naslednjih korakov v njihovem dnevu, da jim pomagata pri prehodu iz aktivnosti v vsakdanje življenje.

Ocena:

- Opazujte angažiranost in udeležbo učencev med dejavnostmi VR.
- Upoštevajte morebitne izboljšave v socialnih interakcijah in čutnih odzivih.
- Zberite povratne informacije učencev o njihovi izkušnji z VR, da ocenite, katere dejavnosti so bile najbolj koristne in prijetne.

Prilagoditve in modifikacije:

- Zagotovite dodatno podporo in vodenje učencev, ki morda potrebujejo pomoč pri uporabi VR opreme, da zagotovite brezskrbno in varno izkušnjo.
- Prilagodite vsebino VR na podlagi individualnih senzoričnih preferenc in ravni tolerance, da bo izkušnja prijetna za vse učence.
- Uporabite slušalke za dušenje hrupa, če je zvok v okolju VR za nekatere učence premočan, da se zmanjša vpliv motečih dražljajev.



Vključujoča medkulturna dejavnost 2 | AP – Znakovni jezik

IIME ORODJA: Učenje znakovnega jezika z aplikacijo za znakovni jezik

GLAVNA TEMA: Znakovni jezik

CILJI:

- Naučiti se osnovnih veščin znakovnega jezika z uporabo aplikacije, ki spodbuja komunikacijo in vključenost.
- Razviti osnovno razumevanje in uporabo znakovnega jezika v vsakdanjih situacijah.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE:

- Odvisno od števila učencev – idealno skupine po 2 ali 3 učence, da omogočimo medsebojno pomoč in večjo interakcijo.

VIRI/MATERIAL:

- Tablični računalniki ali pametni telefoni z nameščeno aplikacijo za učenje znakovnega jezika (npr. aplikacija ASL, Lingvano itd.)
- Projektor in platno (za skupinske demonstracije)
- Vizualni pripomočki (plakati z znaki, kartice)
- Zvezki in pisala za zapisovanje

Viri:

- Evropsko združenje gluhih za informacije in dodatne vire.
- Priporočene aplikacije in spletna mesta za učenje znakovnega jezika za nadaljnjo vadbo.

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

Priprava:

- Preverite, da so naprave napolnjene in da je aplikacija pravilno nameščena.
- Seznanite se z aplikacijo in njeno vsebino.
- Pripravite vizualne pripomočke (plakati, kartice z znaki).
- Pripravite učilnico za skupinsko delo in prakso.

1. Uvod (10 minut):

- Predstavite temo lekcije in pojasnite pomen znakovnega jezika.
- Pokažite kratek uvodni video o znakovnem jeziku.

2. Predstavitev aplikacije (10 minut):

- Pokažite učencem, kako krmariti po aplikaciji.
- Označite ključne funkcije, kot so vadbice, vaje in slovar.
- Preverite, da učenci dostopajo do aplikacije na svojih napravah.

3. Učenje osnovnih znakov (20 minut)

Dejavnost 1: Pozdravi in pogoste fraze (10 minut)

- Učence vodite skozi aplikacijo, da se naučijo osnovnih pozdravov in pogostih fraz (npr. zdravo, hvala, prosim).
- S pomočjo aplikacije pokažite vsak znak in vadite skupaj.
- Spodbujajte učence, da se združijo in vadijo podpisovanje drug drugemu.

Dejavnost 2: Vsakdanji predmeti in dejanja (10 minut)

- Uporabite aplikacijo za učenje znakov za vsakodnevne predmete in dejanja (npr. knjiga, jesti, piti).
- Pokažite vizualne pripomočke za utrjevanje naučenih znakov.
- Izvedite hiter kviz z uporabo kartic, kjer učenci podpišejo ustrezno besedo.

Dejavnost 3: Skupinska vadba in igranje vlog (15 minut)

- Učence razdelite v majhne skupine.
- Vsaki skupini dodelite preprost dialog ali scenarij, da vadijo uporabo znakov, ki so se jih naučili (npr. predstavitev, naročanje hrane).
- Spodbujajte skupine, da izvajajo svoje dialoge pred razredom, kar spodbuja vzajemno učenje in zaupanje.

Dejavnost 4: Razprava in refleksija (5 minut)

- Zberite učence in razpravljajte o njihovih izkušnjah z uporabo aplikacije in učenjem znakovnega jezika.
- Postavite vprašanja, kot so: »Kateri znaki so vam bili najlažji, kateri najtežji za naučiti?«; »Kako mislite, da lahko znanje znakovnega jezika pomaga v vsakdanjem življenju?«; »Kaj vam je bilo najbolj všeč pri uporabi aplikacije?«
- Spodbujajte učence, da delijo svoje misli in poslušajo druge.

Dejavnost 5: Zaključna dejavnost (5 minut)

- Končajte z zabavno skupinsko dejavnostjo, kot je pesem ali igra v znakovnem jeziku.
- Učencem zagotovite dodatne vire za nadaljnjo prakso (npr. spletne strani, knjige).

Vključujoča medkulturna dejavnost 3 | Storybird – Ustvarjalni besednjak

IME ORODJA: Storybird

GLAVNA TEMA: Uporaba kreativnega besedišča

CILJI:

- Spodbujati sodelovanje in ustvarjalnost pri učenju besedišča.
- Razvijati veščine uporabe novega besedišča v kontekstu.
- Kreirati privlačne in smiselne zgodbe s poudarkom na učenju besedišča.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE: 10–20 učencev (manjše skupine po 4–5 učencev)

VIRI/MATERIAL:

- Uporabniški račun Storybird
- Računalnik z dostopom do interneta

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

1. Uvod (5 minut):

- Pojasnite, kako pripovedovanje zgodb pripomore k učenju besedišča in zakaj je ustvarjalnost pomembna pri učenju jezika. Razpravljajte o tem, kako ta pristop naredi učenje bolj zabavno in zanimivo.

2. Oblikovanje skupine (5 minut):

- Razdelite razred v manjše skupine (4-5 učencev) in dodelite vloge: pisec (pisanje zgodbe), ilustrator (ustvarjanje slik), urednik (preverjanje besedila) in voditelj (koordinacija in časovno usklajevanje).

3. Predstavitev orodja (20 minut):

- Pokažite, kako uporabljati *Storybird*: kako izbrati temo, dodati besedilo in slike ter objaviti zgodbo. Omogočite raziskovanje orodja in odgovorite na vprašanja.

4. Dejavnost (30 minut):

- Vsaka skupina napiše zgodbo z vključeno besedami iz besedišča. Spodbudite jih, naj razvijejo naravno zgodbo z začetkom, sredino in koncem ter uporabijo kreativne ilustracije za boljšo jasnost. Po pisanju naj uredijo besedilo za koherentnost in pravilno uporabo besedišča.

5. Skupna raba (20 minut):

- Skupine predstavijo svoje zgodbe, pojasnijo, kako so uporabili besedišče in sprejeli ustvarjalne odločitve. Dajte povratne informacije o uporabi besedišča, ustvarjalnosti in jasnosti.

Vključujoča medkulturna dejavnost 4 | Canva – občutek pripadnosti

GLAVNA TEMA: Sodelujte pri oblikovanju razredne zastave, ki spodbuja občutek pripadnosti

CILJI:

- Omogočiti učencem skupno delo
- Povečati ustvarjalnost pri delu z interaktivnim orodjem
- Izboljšati komunikacijske sposobnosti
- Kreirati občutek timskega sodelovanja

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE: Majhna učilnica, razred razdeljen na manjše skupine (4-5 učencev)

VIRI/MATERIAL: Tablični ali prenosni računalnik, dostop do interneta, račun Canva

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

1. Uvod (5 minut):

- Predstavite dejavnost učencem in jih spodbudite k spletnemu delu v Canvi pri oblikovanju razredne zastave. Po potrebi predstavite orodje Canva in njegove funkcionalnosti učilnici.

2. Priprava (20 minut):

- Sodelujte z učenci v razpravi, svoje ideje zapisujte na vidno tablo ali neposredno v Canvi. Razpravljajte o naslednjih vprašanjih:
 - Opišite znano zastavo in njene elemente. Zakaj je nastala?
 - Kako bi opisali naš razred? Na kaj smo ponosni?
 - Katere vrednote so pomembne za naš razred, kot sta prijaznost in spoštovanje?
 - Kakšno vrsto skupnosti želimo ustvariti in navdihniti?
 - Kako lahko predstavimo te lastnosti v naši razredni zastavi? Katere simbole, barve, besede ali vzorce naj vključimo?
 - Ali naj v zastavo vključimo kakšne lokalne znamenitosti ali značilnosti?

3. Oblikovanje skupine (5 minut):

- Razdelite učence v manjše skupine ali pare. Vsaka skupina bo odgovorna za določen del zastave.

4. Dejavnost (30 minut):

- Vsaka skupina oblikuje svoj del zastave v Canvi. Po zaključku predstavijo svoje ideje in pojasnijo odločitve. Spodbujajte vprašanja in povratne informacije. Nato skupaj združite elemente v kohezivno zasnovo, npr. z glasovanjem. Poskrbite, da vsak prispeva ideje. Ko se dogovorite, ustvarite končno zastavo v Canvi in jo predstavite.

5. Razmislek (10 minut):

- Razpravljajte o izkušnji sodelovanja in uporabi Canve. Pogovorite se o tem, kako so učenci izbirali reprezentativne elemente in o pomenu vključujoče zastopanosti.

Vključujoča medkulturna dejavnost 5 | Padlet – sodelovalno ustvarjanje besedišča

GLAVNA TEMA: Sodelovalno ustvarjanje besedišča

CILJI:

- Spodbujati sodelovanje in ustvarjalnost pri učenju besedišča.
- Omogočiti učencem, da se izrazijo z različnimi orodji: besedami, slikami, barvami.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE: 10–20 učencev (skupine po 4–5 učencev)

VIRI / MATERIAL: Padlet uporabniški račun, računalnik, dostop do interneta

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

1. Uvod (5 minut):

- Razložite, kako se Padlet lahko uporablja za sodelovalno učenje. Pogovorite se o pomenu timskega dela in o tem, kako lahko izmenjava znanja izboljša učenje besedišča.

2. Oblikovanje skupine (5 minut):

- Razdelite razred v skupine po 4-5 učencev. Dodelite vloge, kot so raziskovalec, pisec, urednik in voditelj.

3. Nastavitev (20 minut):

- Ustvarite ploščo Padlet za vsako skupino.
- Pokažite, kako dodati objave, slike, povezave in komentarje.
- Omogočite učencem, da se seznani s funkcijami Padleta. Odgovorite na morebitna vprašanja.

4. Dejavnost (30 minut):

- Ustvarjanje vsebine: Skupine dodajo besede, definicije, slike in primere na svoje Padlet deske.
- Raziščite in izberite besede iz besedišča, ki so pomembne za izbrano temo ali predmet.
- Navedite jasne in jedrnate definicije in primere.
- Za boljše razumevanje dodajte vizualne pripomočke, kot so slike ali videoposnetki.
- Sodelovanje: Spodbujajte skupine, da pregledajo deske drugih skupin in zagotovijo konstruktivne povratne informacije. To spodbuja vzajemno učenje in zagotavlja točnost informacij.

5. Sodelovanje in povratne informacije (20 minut):

- Medsebojni pregled: Skupine raziskujejo Padlet deske drugih in posredujejo povratne informacije. Lahko pustijo komentarje in predloge za izboljšave.
- Razprava: Olajšajte razpravo v razredu o besedah in procesu sodelovanja. Poudarite pomen natančnosti in jasnosti pri učenju besedišča.

6. Razmislek (10 minut):

- Razmislite o izkušnji sodelovanja in uporabi Padleta kot učnega orodja.
- Pogovorite se o tem, kako lahko sodelovanje izboljša razumevanje in ohranjanje besedišča.

Vključujoča medkulturna dejavnost 6 | Ceteris Paribus – Ekonomska pismenost – vključenost

GLAVNA TEMA: Ekonomska pismenost – vključenost

CILJI:

- Predstaviti in razložiti temeljne ekonomske koncepte, kot so ponudba in povpraševanje, tržno ravnotežje ter gospodarski cikli.
- S pomočjo interaktivnega igranja narediti učenje ekonomije prijetno in dostopno.
- Spodbujati kritično mišljenje z reševanjem realnih ekonomskih scenarijev.
- Povezati abstraktne ekonomske koncepte z vsakdanjim življenjem skozi pripovedno izkušnjo.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE:

- Igra je zasnovana za enega igralca, kar omogoča prilagojeno učno izkušnjo glede na posameznikov tempo in razumevanje. Primerna je tudi za uporabo v učilnici, kjer vsak učenec igra samostojno, nato pa sledi skupinska razprava o naučenih konceptih.

VIRI/MATERIAL:

- Računalnik z operacijskim sistemom Windows 10 ali novejšim.
- Vsaj 2 GB prostega prostora za shranjevanje igre.
- Monitor z ustrezno ločljivostjo ter tipkovnica in miška za navigacijo.
- Internetna povezava za prenos in posodobitve igre (dostopna na Steam ali kot zip datoteka na <https://www.ceteris-paribus.eu/simulation-game>).

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

- **Začetek igre:** Igralec prevzame vlogo lika Kai, ki raziskuje različna gospodarska okolja.
- **Učenje skozi ravni:** Vsaka raven predstavlja nov ekonomski koncept, npr. inflacijo, tržno dinamiko ali gospodarsko krizo, ki ga igralec spoznava in uporablja za napredovanje.
- **Interaktivne naloge:** Igranje vključuje mehaniko »pokaži in klikni«, kjer igralec zbira informacije, rešuje uganke in opravlja mini igre, ki utrjujejo ekonomska znanja.
- **Napredovanje in kompleksnost:** Izzivi postajajo postopoma zahtevnejši, kar spodbuja globlje razumevanje ekonomskih načel.
- **Vključenost in motivacija:** Igra je zasnovana tako, da združuje izobraževanje in zabavo ter ohranja igralčevo zanimanje skozi celoten proces učenja.

GLAVNA TEMA: Udejstvovanje mladih in pripovedovanje zgodb

CILJI:

- Spodbuditi mlade k razpravam o temah, kot so socialna vključenost, mladinsko delo in druga družbena vprašanja.
- Razvijati empatijo, aktivno poslušanje in komunikacijske veščine s pripovedovanjem osebnih zgodb.
- Ustvariti zabavno in varno okolje, kjer se mladi počutijo svobodne pri izražanju in učenju drug od drugega.
- Opolnomočiti mladinske delavce pri uporabi pripovedovanja zgodb kot orodja za povezovanje z mladimi.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE:

4–12 igralcev, z možnostjo prilagoditve za manjše ali večje skupine. Primerno za mlade, stare 14 let in več. Igro je mogoče prilagoditi starostno mešanim skupinam in različnim kulturnim ozadjem, zaradi česar je uporabna v mladinskem delu, šolah in skupnostnih centrih.

VIRI/MATERIAL:

- Navodila za igralce in moderatorje: dostopna digitalno ali v tiskani obliki.
- Tabla za igro: priporočena velikost A2 za vizualno vodenje igranja.
- Kartice misij: ponujajo različne izzive ali teme pripovedovanja zgodb (npr. brezposelnost, socialna vključenost, mladinsko delo).
- Kartice s ključnimi besedami: vsebujejo bistvene izraze, ki jih igralci vključijo v svoje zgodbe.
- Karte izzivalcev in (ne)priložnosti: dodajajo element nepredvidljivosti s scenariji ali dodatnimi izzivi.
- Joker kartice: posebne kartice, ki lahko spremenijo potek igre (priporočeno najmanj 10 izvodov).

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

1. Priprava: Natisnite vse potrebne materiale in se seznanite z navodili.

2. Uvod: Zberite igralce, predstavite cilje in razložite pravila igre.

3. Potek igre:

- Igralci izmenično vlečejo kartice (misijske, ključne besede, izzivalci, (ne)priložnosti).
- Na podlagi kartic ustvarjajo zgodbe, pri čemer morajo vključiti izbrane ključne besede.
- Igra spodbuja ustvarjalnost in kritično razmišljanje.

4. Prilagodljivost: Moderator lahko prilagodi dolžino in kompleksnost igre glede na dinamiko skupine.

5. Zaključna razprava: Igralci razpravljajo o svojih izkušnjah, delijo povratne informacije in reflektirajo o obravnavanih temah.

GLAVNA TEMA: Ustvarjanje prostorov zaupanja z besedami in zvokom

CILJI:

- Oblikovati aktivnosti, ki spodbujajo zaupanje s pomočjo besed in zvokov, zlasti za osebe s posebnimi potrebami.
- Spodbujati ustvarjalnost, kritično razmišljanje in spretnosti oblikovanja zvoka skozi projektno delo z uporabo orodja Pictosonidos.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE:

- 10–20 učencev, organiziranih v skupine po 4–5 članov.

VIRI / MATERIAL:

- Računalniki ali naprave z dostopom do interneta.

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

1. Uvod (10 minut)

- Razprava o moči zvoka in njegovi vlogi pri oblikovanju zaznavanja okolja.
- Predstavitve orodja Pictosonidos in njegove uporabe pri pripovedovanju zgodb s pomočjo zvoka.
- Kratka razlaga koncepta zvočnih pokrajin – okolij, ustvarjenih s kombinacijo zvokov.

2. Projektno načrtovanje (20 minut)

- Razdelitev učencev v skupine po 2–3 člane.
- Vsaka skupina izbere znano okolje (npr. učilnico, šolsko jedilnico, park) in ga preoblikuje v edinstveno zvočno pokrajino.
- Razmislek o namenu in vzdušju, ki ga želijo ustvariti (npr. sproščujoče, energično, skrivnostno).

3. Raziskovanje in izbira zvokov (30 minut)

- Učenci raziskujejo knjižnico zvokov v Pictosonidos.
- Eksperimentirajo z različnimi kombinacijami in tehnikami zlaganja zvokov za doseg želenega učinka.
- Po potrebi vključijo dodatne spletne zvočne vire z ustreznimi navedbami avtorstva.

4. Razvoj zvočne pokrajine (40 minut):

- Učenci v skupinah ustvarjajo svoje zvočne pokrajine z uporabo orodja Pictosonidos.

Spodbujajte jih, da:

- organizirajo izbrane zvoke v logično zaporedje, da ustvarijo tekočo pripoved,
- posvetijo pozornost prehodom med zvoki ter uporabijo učinke postopnega pojemanja in naraščanja za bolj dovršeno zvočno podobo,
- poleg osnovnih zvokov iz Pictosonidos vključijo tudi dodatne zvočne učinke in glasbo, da obogatijo svojo zvočno pokrajino.

5. Predstavitve in povratne informacije (30 minut):

- Vsaka skupina predstavi svojo zvočno pokrajino razredu.
- Po predvajanju naj razred razpravlja o naslednjih vprašanjih:
- Kakšna čustva ali občutki se pojavijo ob poslušanju zvočne pokrajine?
- Kako učinkovite so bile zvočne izbire pri ustvarjanju zelenega vzdušja?
- Katera področja bi bilo mogoče izboljšati, in katere alternativne zvočne možnosti bi lahko uporabili?

GLAVNA TEMA: Dostopnost

CILJI:

- Učenci razvijajo kritično mišljenje in veščine reševanja problemov s pregledom dostopnosti šolske stavbe. Na podlagi ugotovitev predlagajo izboljšave, pri čemer uporabljajo piktograme ARASAC.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE:

- 10–20 učencev, razdeljenih v manjše skupine po 4–5 članov.

VIRI/MATERIALI:

- Šolski zemljevid ali tloris (digitalni ali fizični)
- Markerji ali pisala (če uporabljate fizični zemljevid)
- Samolepilni lističi
- Izbor natisnjenih piktogramov ARASAC, povezanih z dostopnostjo (npr. rampe, dvigala, dostopna stranišča, znaki v braillovi pisavi)
- Dodatna gradiva za predstavitev (plakat, programska oprema za predstavitve – neobvezno)

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

1. Uvod (10 minut):

- Razprava o pomenu dostopnosti v javnih prostorih, zlasti v šolah.
- Predstavitve koncepta revizije dostopnosti in njene vloge pri prepoznavanju ter odpravljanju ovir.
- Kratka predstavitev piktogramov ARASAC kot učinkovitega komunikacijskega orodja za označevanje dostopnosti.

2. Oblikovanje skupin (5 minut):

- Razred se razdeli v manjše skupine po 3–4 učence.
- Pri sestavi ekip spodbujajte raznolikost izkušenj in spretnosti.

3. Razumevanje standardov dostopnosti (15 minut):

- Kratek pregled nacionalnih in regionalnih predpisov o dostopnosti v izobraževalnih ustanovah.
- Seznanitev s ključnimi vidiki dostopnosti prek izročkov, predstavitve ali raziskovanja spletnih virov.

Ključni vidiki dostopnosti:

- Fizična dostopnost – rampe, dvigala, široka vrata
- Senzorična dostopnost – vizualni in slušni pripomočki, ustrezna osvetlitev
- Dostopnost informacij – napisi v več formatih, jasna in razumljiva komunikacija

4. Izvedba revizije dostopnosti (40 minut)

- Vsaka skupina uporabi šolski zemljevid ali tloris za pregled fizične in virtualne dostopnosti šolske stavbe.
- Učenci s samolepilnimi lističi označijo območja, kjer prepoznajo ovire, pri čemer upoštevajo obravnavane standarde dostopnosti.
- Spodbudite jih, naj razmišljajo o potrebah oseb z različnimi ovirami (gibalnimi, vidnimi, slušnimi itd.).

5. Razvijanje rešitev s piktogrami (40 minut)

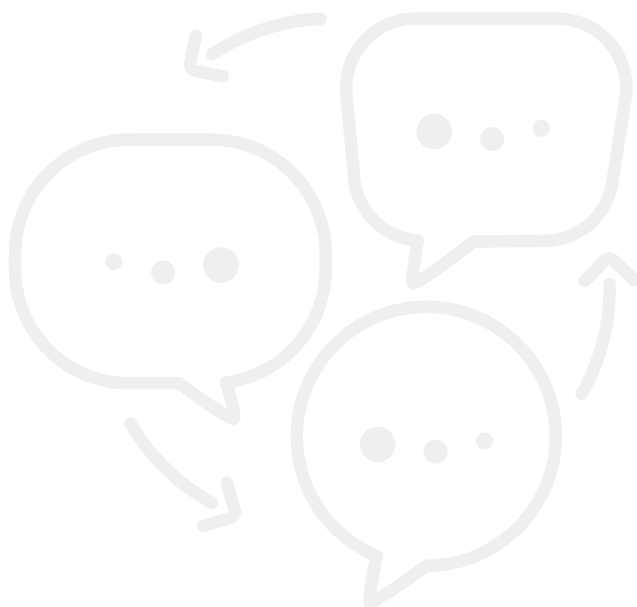
- Vsaki skupini zagotovite piktograme ARASAC, ki predstavljajo različne funkcije dostopnosti.
- Skupine s pomočjo piktogramov predlagajo rešitve za odpravo ugotovljenih ovir.
- To vključuje označevanje optimalnih lokacij za klančine, dvigala, dostopne oznake ipd. na zemljevidu/tlorisu.
- Spodbudite ustvarjalnost in premislek o več možnih rešitvah za vsako oviro.

6. Predstavitve in razprava (40 minut)

- Skupine predstavijo svoje ugotovitve ter predlagane rešitve s pomočjo označenega zemljevida/tlorisa in piktogramov ARASAC.
- Omogočite razpravo o izzivih in priložnostih, ki so jih prepoznali med revizijo.
- Spodbudite premislek o izvedljivosti in možnem vplivu predlaganih rešitev.
- Razpravljajte o pomenu jasne in univerzalne komunikacije z uporabo piktogramov pri označevanju dostopnosti.

7. Zaključek (10 minut)

- Povzemite ključne ugotovitve in poudarite pomen dostopnosti za vse člane šolske skupnosti.
- Spodbudite učence, da razmislijo o svojem na novo pridobljenem zavedanju o dostopnosti in njihovi možni vlogi pri spodbujanju vključujočega oblikovanja.



GLAVNA TEMA: Integracija Akademije Khan v učilnico za izboljšanje učenja

CILJI:

- Seznanjanje z digitalnimi učnimi orodji: Učence spoznajte z Akademijo Khan in jih naučite učinkovite uporabe digitalnih platform za učenje.
- Izboljšanje razumevanja temeljnih predmetov: Z uporabo virov Akademije Khan pomagajte učencem pri poglobljanju znanja in razvijanju spretnosti na področju matematike, naravoslovja in humanistike.
- Spodbujanje neodvisnega učenja: Učence motivirajte, da prevzamejo nadzor nad svojim učenjem in si sami izbirajo lekcije ter dejavnosti na Akademiji Khan.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE:

- Učenci lahko delajo samostojno ali v manjših skupinah (3–5 učencev).

VIRI/MATERIAL:

- Računalniki, prenosniki, tablice ali pametni telefoni z dostopom do interneta za vsakega učenca ali skupino učencev.

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

1. Priprava

- Ocena potreb: Določite, pri katerih predmetih učenci potrebujejo dodatno podporo.
- Ustvarjanje računa: Odprite učiteljski račun na Akademiji Khan za upravljanje razredov in spremljanje napredka.
- Spoznavanje platforme: Seznanite se z nadzorno ploščo, sledenjem napredku in knjižnico vsebin.

2. Nastavitev razredov

- Ustvarjanje in organizacija razredov po predmetih ali stopnjah znanja.
- Dodajanje učencev prek kode razreda ali uvoza seznama.
- Dodeljevanje vsebine glede na oceno potreb učencev in učni načrt.

3. Integracija v pouk

- Izbor ustreznih virov iz Akademije Khan za podporo učnemu načrtu.
- Določitev urnika uporabe digitalnih vsebin pri pouku.
- Jasni cilji in pričakovanja glede ogledov videoposnetkov in rešenih vaj.

GLAVNA TEMA: Integracija videoposnetkov TEACHFLIX v učilnico za izboljšanje učenja

CILJI:

- Pritegniti učence z izbranimi izobraževalnimi videoposnetki.
- Spodbujati kritično razmišljanje in razpravo na podlagi video vsebin.
- Podpreti učne načrte z dinamičnim in raznolikim video gradivom.
- Učiteljem omogočiti stalen dostop do kakovostnega video gradiva za različne predmete.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE:

- Učenci lahko videoposnetke gledajo kot celoten razred, v manjših skupinah ali samostojno.

VIRI/MATERIAL:

- Računalniki, prenosniki, tablice ali pametni telefoni z dostopom do interneta.
- Dostop do platforme TEACHFLIX za zbirko izobraževalnih videoposnetkov.

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

1. Priprava

- Dostop do TEACHFLIX: Obiščite platformo in raziščite njeno zbirko videoposnetkov.
- Izбира vsebin: Izberite videoposnetke, ki podpirajo vaše učne cilje in so skladni z učnim načrtom.

2. Načrtovanje lekcije

- Integracija videoposnetkov: Določite, kako jih boste vključili v pouk – za uvod v temo, utrjevanje znanja ali spodbujanje razprav.
- Določitev urnika: Izberite ustrezne trenutke v učnem procesu za predvajanje videoposnetkov.

3. Izvedba v razredu

- Predvajanje videoposnetkov: Učenci jih lahko gledajo kot celoten razred, v skupinah ali individualno.
- Spodbujanje razprave: Učence spodbudite k deljenju mnenj, refleksiji in poglobljeni diskusiji o obravnavani temi.

Vključujoča medkulturna dejavnost 12 | Ozaveščanje o digitalni vključenosti

IME ORODJA: Powtoon

GLAVNA TEMA: Ozaveščanje o digitalni vključenosti

CILJI:

- Ozaveščati učence o pomenu digitalne vključenosti in spodbujati razvoj dostopnih tehnoloških rešitev za vse.
- S Powtoon orodjem omogočiti enostavno ustvarjanje animiranih predstavitev in razlagalnih videoposnetkov, ki so dostopni vsem, brez potrebe po naprednih oblikovalskih ali animacijskih veščinah.

PREDLAGANA VELIKOST SKUPINE:

- 10–20 učencev. Učenci bodo razdeljeni v skupine po 4-5 oseb.

VIRI/MATERIAL: Računalnik, račun na platformi Powtoon.

POSTOPEK IZVEDBE AKTIVNOSTI:

1. Uvod (5 minut)

Začnite z kratko razpravo o pomenu digitalne vključenosti v današnji družbi. Predstavite primere posameznikov, ki se srečujejo z ovirami pri dostopu in uporabi digitalnih tehnologij. Postavite vprašanje: Kako lahko oblikujemo digitalni svet, ki bo dostopen vsem?

2. Raziskave in analize (20 minut)

Razred razdelite v skupine po 3-4 učence. Vsaki skupini dodelite določeno invalidnost ali stanje, ki lahko vpliva na dostop do digitalnih tehnologij (npr. motnje vida, sluha, motorične ali kognitivne motnje). Prosite skupine, naj raziskujejo ovire, s katerimi se srečujejo ljudje s temi invalidnostmi pri dostopu do digitalnih tehnologij. Spodbujajte učence, da iščejo informacije na internetu, preberejo članke, si ogledajo videoposnetke in preberejo pričevanja oseb z invalidnostmi.

3. Oblikovanje rešitev (30 minut)

Vsaki skupini naročite, naj oblikuje tehnološko rešitev, ki bo omogočila ljudem z dodeljeno invalidnostjo lažji dostop do digitalnih tehnologij in njihovo učinkovito uporabo. Spodbujajte učence, naj bodo ustvarjalni in razmišljajo o inovativnih rešitvah, ki vključujejo različna orodja in tehnološke vire. Predlagajte, da rešitve upoštevajo vidike, kot so uporabnost, dostopnost, enostavnost uporabe in prilagodljivost različnim potrebam uporabnikov.

4. Ustvarjanje Powtoon predstavitev (30 minut)

Vodite skupine pri uporabi Powtoon, da ustvarijo predstavitev, ki pojasnjuje dodeljeno invalidnost, ugotovljene ovire in zasnovano tehnološko rešitev. Spodbujajte uporabo privlačnih vizualnih virov, kot so slike, animacije, ikone ter jasna in jedrnata besedila. Poskrbite, da bodo predstavitve dostopne osebam z različnimi motnjami, z uporabo kontrastnih barv, podnapisov in zvočnih opisov.

5. Predstavitve in razprava (20 minut)

Vsaka skupina predstavi svojo Powtoon predstavitev preostalemu razredu, razloži invalidnost, ovire in zasnovano tehnološko rešitev. Zagotovite prostor za vprašanja, komentarje in razprave med skupinami. Poudarite pomen sodelovanja, timskega dela in empatije pri oblikovanju vključujočih rešitev.

6. Razmislek in zaključki (10 minut)

Izvedite končni razmislek o dejavnosti in poudarite pridobljeno učenje o digitalni vključenosti. Ponovno preglejte osrednje vprašanje: Kako lahko oblikujemo digitalni svet za vse? Spodbudite učence, da nadaljujejo z razmišljanjem o tej temi in iščejo priložnosti za spodbujanje digitalne vključenosti v svojem okolju.

Za več informacij o projektu in projektnih rezultatih
lahko obiščete spletno stran:
<https://amor.erasmus.site/#>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

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 the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



celjski mladinski center
prostor svobodnih idej in druženja