Izboljšanje spretnosti "reševanje problemov v tehnološko bogatih okoljih" odraslih z manj razvitimi osnovnimi spretnostmis pomočjo gamifikacije, resnih igrer in LARP

“skillUPgame”



Priporočilo politikam za izvajanje in vključevanje učnega načrta in metodologije v sisteme izobraževanja odraslih v EU

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission.
This document reflects the view only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

KAZALO

1. UVOD IN KONTEKST 3
1.1 SkillUpGame: O projektu 3
1.1.1 Metodologija in učni načrt za izobraževalce: Analiza rezultatov pilotnega testiranja 4
1.2 PIAAC - Program za mednarodno ocenjevanje kompetenc odraslih 5
1.3 Opis sistemov izobraževanja odraslih v državah, vključenih v projekt 6
1.3.1 Češka republika 6
1.3.2 Irska 9
1.3.3 Litva 12
1.3.4 Slovenija 17
1.3.5 Španija 23
1.4 Razvoj ključnih kompetenc projekta z uporabo igrifikacije, resnih iger in LARP v usposabljanjih za odrasle z nizko razvitimi osnovnimi spretnostmi 35
2 PRIPOROČILA POLITIKAM 37
2.1 Razširjanje in vključevanje skillUPgame v sisteme izobraževanja odraslih 37
2.2 Izobraževanje ključnih kompetenc pri nizkokvalificiranih odraslih: Pismenost, računska pismenost in digitalne spretnosti 40
2.3 Prednosti igrifikacije x resne igre x LARP v izobraževanju odraslih 45
3 LITERATURA IN VIRI 50

1. UVOD IN KONTEKST

Ta dokument obravnava ključna politična priporočila za izboljšanje sistemov izobraževanja odraslih z uvedbo učnega načrta za izobraževalce odraslih o uporabi igrifikacije, resnih iger in LARP pri razvoju osnovnih spretnosti.

ob upoštevanju *PRIPOROČILA SVETA z dne 19. decembra 2016 Poti izpopolnjevanja: Nove priložnosti za odrasle* (Svet, 2016) *(EC, 2016/C 484/01): "V današnji družbi mora imeti vsakdo širok nabor spretnosti, znanj in kompetenc, vključno z zadostno ravnjo pismenosti, računske in digitalne pismenosti, da bi lahko v celoti izkoristil svoj potencial, aktivno sodeloval v družbi ter prevzel svoje družbene in državljanske odgovornosti. Takšne spretnosti, znanje in kompetence so ključne tudi za dostop do trga dela in napredovanje na njem ter za vključevanje v nadaljnje izobraževanje in usposabljanje.*

Na delovnih mestih se vedno pogosteje pojavljajo zahteve po višji ravni in širšem razponu znanja in spretnosti. V prihodnosti bo manj delovnih mest osnovne narave. Tudi delovna mesta, za katera so se tradicionalno zahtevale nizke kvalifikacije ali pa sploh niso bila zahtevana, postajajo vse bolj zahtevna. Velika večina delovnih mest bo zahtevala določeno raven digitalnega znanja, vse več osnovnih delovnih mest pa zahteva nekatera temeljna ali splošna znanja (kot so komunikacija, reševanje problemov, timsko delo in čustvena inteligenca).

PIAAC kaže, da so odrasli, ki bolje obvladajo pismenost, računanje in reševanje problemov v tehnološko bogatih okoljih, na trgu dela uspešnejši. Hkrati je za 20 do 25 % evropskih odraslih, starih od 16 do 65 let, ki imajo nizko raven znanja teh spretnosti, manj verjetno, da se bodo udeležili učenja ali v celoti sodelovali v digitalno usmerjenem gospodarstvu in družbi. Soočajo se z večjim tveganjem brezposelnosti, pogostejšo revščino in socialno izključenostjo, večjim tveganjem za zdravje in krajšo pričakovano življenjsko dobo, njihovi otroci pa se soočajo z večjim tveganjem za slabši izobrazbeni uspeh. "

V tem kontekstu je GLAVNI CILJ projekta SkillUpGame razvijanje/spodbujanje spretnosti "reševanje problemov v tehnološko bogatih okoljih", za katero je najnovejša študija PIAAC pokazala, da je med odraslimi slaba. Hkrati je ta spretnost ključnega pomena za uspešno opravljanje sedanjih in prihodnjih poklicev ter za uspešno delovanje pri vsakodnevnih dejavnostih.
"Reševanje problemov v tehnološko bogatih okoljih" je opredeljeno kot sposobnost uporabe digitalne tehnologije, komunikacijskih orodij in omrežij za pridobivanje in vrednotenje informacij, komuniciranje z drugimi in opravljanje praktičnih nalog ter je kombinacija obvladovanja različnih osnovnih spretnosti: digitalne, pismenosti in računske pismenosti v informacijski družbi.

1.1 SkillUpGame: O projektu

SkillUpGame je transnacionalni projekt, ki ga financira Erasmus+ in v okviru katerega se razvijata celovit in participativni učni načrt in metodologija za izobraževalce odraslih. Ukvarja se z razvojem osnovnih veščin za informacijsko družbo s pomočjo igrifikacije, resnih iger in LARP, ki upoštevajo načela učenja

odraslih (znanje, izkušnje in motivacija) ter tako naredijo učno izkušnjo bolj zanimivo, privlačno in učinkovito.
Učni načrt in metodologija sta bila podprta z izvajanjem učnega načrta in metodologije MOOC za učitelje (https://skillup-game.eu/).
Izvajanje in vključevanje so omogočila ta politična priporočila o razmnoževanju učnega načrta in metodologije izvajanja v sistemih izobraževanja odraslih EU.

Projekt SkillUpGame je namenjen dvema glavnima ciljnima skupinama:
- izobraževalci odraslih/učitelji nizko kvalificiranih odraslih.
- odrasli z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi

Tako so potrebe ciljne skupine naslednje:
- povečati izobraževalne možnosti za nizko kvalificirane odrasle, da bi lahko polno sodelovali v družbi in uspešno prešli na trg dela,
- za izboljšanje spretnosti reševanja problemov odraslih v tehnološko bogatih okoljih, kar je kombinacija osnovnih spretnosti (računske, pismenosti in digitalne pismenosti).
- usposabljanje izobraževalcev odraslih za uporabo inovativnih, prilagojenih metodologij in orodij poučevanja v izobraževanju odraslih, ki upoštevajo značilnosti odraslih udeležencev izobraževanja.
- izboljšati sisteme EU za izobraževanje odraslih z inovativnimi učnimi načrti in metodologijami, ki bodo bolj prilagojeni individualnim potrebam nizko kvalificiranih odraslih.

Metodologija igrificiranega pristopa pri usposabljanju odraslih z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi in učni načrt za trenerje sta se izvajala v petih evropskih državah - na Češkem, Irskem, v Litvi, Sloveniji in Španiji, v vseh teh državah pa so konec leta 2021 potekali pilotna usposabljanja z manj izobraženimi udeleženci izobraževanja odraslih.

1.1.1 Metodologija in učni načrt za izobraževalce: Analiza rezultatov pilotnega testiranja

V pilotni fazi je metodologijo preizkusilo 27 izobraževalcev (Češka: 2, Irska: 2, Slovenija: 1, Španija: 2, Litva: 20). Cilj je bil, da izobraževalci predelajo metodologijo, izvedejo, kar so se naučili, in zberejo povratne informacije o vplivu dodajanja novih elementov v njihovo usposabljanje ter o samem dokumentu. Naš cilj je bil preizkusiti metodologijo na skupno 100 udeležencih izobraževanja (20 udeležencev na državo), čeprav nam je uspelo doseči skupno število 328 udeležencev izobraževanja. Osem izobraževalcev je metodologijo preizkusilo na usposabljanjih, namenjenih povečanju spretnosti računanja, osem za pismenost in sedem za spretnosti IKT. Štirje izobraževalci so metodologijo preizkusili tudi na usposabljanjih z drugega področja izobraževanja odraslih.

Zaključki:
Obrazec za povratne informacije je bil sestavljen iz treh delov. Prvi del je vseboval vprašanja o igrifikaciji, da bi razumeli vpliv dodajanja elementov igre v usposabljanja nizkokvalificiranih odraslih; kaj je šlo dobro, kaj ne itd. V drugem razdelku smo spraševali o olajševanju. Pri delu z igrami v izobraževanju je omogočanje ključnega pomena. Udeležencem usposabljanja pomaga, da se učijo iz svojih izkušenj in prenesejo učenje iz igre v svoje resnično življenje. Med LTTA smo ugotovili, da so bili izobraževalci manj izkušeni pri olajševanju, kot smo pričakovali, zato smo se odločili zbrati podrobnejše

povratne informacije o tej temi. Tretji razdelek je bil namenjen povratnim informacijam vzgojiteljev v zvezi s samim metodičnim dokumentom, da bi razumeli, kako uporaben se jim zdi.

Izobraževalci, ki so našo metodologijo preizkusili v pilotni fazi, so bili z njo zelo zadovoljni, tako z vsebino kot tudi s samim dokumentom. Glede na njihove odgovore na vprašalnik je bila možnost, da bi dokument priporočili svojim kolegom, 94-odstotna.

Izobraževalci so opazili zelo pozitiven učinek dodajanja iger in igralnih elementov v svoja usposabljanja. Udeleženci so bili bolj motivirani za aktivno sodelovanje pri usposabljanju, bolj so se ukvarjali s temo usposabljanja in se učinkoviteje učili. Slabosti dodajanja iger in igralnih elementov v izobraževalni proces so bile stvari, kot so težave pri pridobivanju udeležencev usposabljanja pri uvajanju igre, daljši čas priprave in druge ovire, ki so lahko povezane predvsem s tem, da je bila metodologija za izobraževalce nova in ki se bodo z nadaljnjo prakso seveda razblinile. Vsi izobraževalci bodo zelo verjetno še naprej uporabljali igrifikacijo pri svojih prihodnjih usposabljanjih.

Tudi izobraževalci so videli veliko vrednost v dodajanju olajševanja v učni proces, čeprav so komentarji pokazali nekoliko več zadržkov, ko je šlo za uporabo olajševanja namesto same igrifikacije. Prakticiranje igrifikacije zahteva znanje, medtem ko prakticiranje facilitacije zahteva spretnosti. Zato je pri facilitaciji potrebno več časa in prakse, da bodo lahko izvajalci usposabljanja facilitacijo uporabljali v celoti in samozavestno. Kljub temu je bil ta metodični dokument ustvarjen z namenom uvajanja igrifikacije v izobraževanje nizkokvalificiranih odraslih in kot način podajanja osnovnih informacij skupaj z nekaj nasveti in triki o facilitaciji, kar je bilo glede na povratne informacije izobraževalcev doseženo.

Poleg tega vidimo možnosti za nadaljnje spodbujanje olajšav na področju izobraževanja v drugih projektih EU. Tudi izobraževalci, ki so imeli z njo nekaj težav ali se niso odločili za uporabo facilitacije pri svojih usposabljanjih, so videli prednosti, ki jih lahko facilitacija prinese v učni proces. Dobro bi bilo, če bi se spretnost facilitacije bolj razširila med izobraževalci v Evropi.

1.2 PIAAC - Program za mednarodno ocenjevanje kompetenc odraslih

Raziskava o spretnostih odraslih, izdelek Programa OECD za mednarodno ocenjevanje kompetenc odraslih (PIAAC). (OECD, 2016), je bila zasnovana tako, da meri znanje odraslih na področju več ključnih veščin za obdelavo informacij, in sicer pismenosti, računske pismenosti in reševanja problemov v tehnološko bogatih okoljih. Odrasli, ki bolje obvladajo pismenost, računanje in reševanje problemov v tehnološko bogatih okoljih, se na trgu dela praviloma bolje znajdejo kot njihovi manj vešči vrstniki. Imajo nekoliko večje možnosti za zaposlitev in, če so zaposleni, za višjo plačo.

Znanje odraslih na področju pismenosti, računanja in reševanja problemov v tehnološko bogatih okoljih velja za "ključne veščine za obdelavo informacij" (OECD, 2013a, str. 94), ki so:

- nujni za polno vključevanje in sodelovanje na trgu dela, v izobraževanju in usposabljanju ter v družbenem in državljanskem življenju.
- so zelo prenosljivi, saj so pomembni za številne družbene kontekste in delovne situacije.
- "učljivi" in zato podvrženi vplivu politike.

Glavne ugotovitve raziskave so, da je odraslih z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi veliko v vseh državah/gospodarstvih, pri čemer se delež odraslih, ki obvladajo pismenost ali računanje na ravni 1 ali pod njo, giblje od enega od desetih do enega od dveh odraslih. Na teh ravneh lahko odrasli običajno opravijo preproste naloge branja in računanja, kot je iskanje informacij v kratkem besedilu ali izvajanje preprostih enostopenjskih aritmetičnih operacij, vendar imajo težave pri pridobivanju informacij iz daljših in kompleksnejših besedil ali pri izvajanju številčnih nalog, ki vključujejo več korakov in matematične informacije, predstavljene na različne načine.

V vseh državah/gospodarstvih je precejšen delež odraslih brez ali z zelo omejenim znanjem IKT. Poleg tega je skoraj polovica odraslih slabo usposobljena za reševanje problemov v tehnološko bogatih okoljih. To pomeni, da znajo uporabljati le znane aplikacije za reševanje problemov, ki vključujejo nekaj korakov in jasna merila, kot je razvrščanje elektronske pošte v že obstoječe mape. Glede na te ugotovitve bodo morale vlade morda ponovno razmisliti o tem, kako zasnovati in izvajati politike v zvezi z digitalnim gospodarstvom, zlasti glede e-uprave in spletnega dostopa do javnih storitev.

1.3 Opis sistemov izobraževanja odraslih v državah, vključenih v projekt

Čeprav je primerjava sistemov izobraževanja odraslih v različnih državah že zdaj zapletena naloga, je primerjava sistemov izobraževanja in usposabljanja odraslih - vključno z zagotavljanjem učenja za odrasle z nizko stopnjo formalne izobrazbe ali nizko stopnjo osnovnih spretnosti - veliko bolj zahtevna. Razlog za to je, da se strukture in programi, ki se nanašajo na izobraževanje in usposabljanje odraslih, med državami zelo razlikujejo.

Na naslednjih straneh so opisane trenutne razmere, obstoječe prakse in nedavni politični razvoj na področju izobraževanja odraslih v petih državah, v katerih so potekale projektne dejavnosti:

1.3.1 Češka republika

Nadaljnje izobraževanje ali izobraževanje odraslih se nanaša na izobraževanje, ki ga oseba pridobi po vstopu na trg dela.

To temo obravnavata dva strateška dokumenta:

- Strateški načrt za vseživljenjsko učenje
- Nacionalno ogrodje kvalifikacij

V nadaljevanju podajamo povzetek nekaterih informacij iz teh dveh dokumentov, ki po našem mnenju omogočajo pregled stanja na področju izobraževanja odraslih v Češki republiki.

Izobraževanje odraslih na Češkem ni enoten in medsebojno povezan sistem. Vendar tega stanja (politična reprezentanca ali širša javnost) ne dojema kot bistveno omejujočega ali kot politično prednostno nalogo, čeprav je v zadnjih letih mogoče zaznati vsaj delna prizadevanja države za ureditev nadaljnjega izobraževanja prek nacionalnega ogrodja kvalifikacij ali nacionalnih poklicnih sistemov. Kot je zapisano v dokumentu MIZŠ (Ministery of Education, Youth and Sports) Guide to Further Education, cilj ni zgraditi državni sistem (podoben šolskemu), temveč kultivirati prostor nadaljnjega izobraževanja in oblikovati ustrezne sistemske instrumente, ki bodo podpirali motivacijo in osebno odgovornost vseh državljanov za učenje v odrasli dobi.

Javna podpora je nato usmerjena predvsem na področja, ki so opredeljena kot družbeno in strateško pomembna. Z vidika strukture izobraževanja odraslih so to predvsem prekvalifikacije, priznavanje rezultatov nadaljnjega izobraževanja, podpora posebnim ciljnim skupinam (npr. brezposelnim, etničnim manjšinam, ženskam, posameznikom z nizkimi kvalifikacijami, starejšim odraslim, pa tudi predstavnikom določenih poklicev).

Kar zadeva pravno zasidranost izobraževanja odraslih, je na Češkem do neke mere prisotna zakonodajna praznina. Ni veljavnega zakona, ki bi celovito pokrival ta segment. Poleg tega so trenutno veljavne pravne norme pogosto terminološko in konceptualno nezdružljive, zato je splošni zakonodajni okvir precej razdrobljen. Edina področja izobraževanja odraslih, ki so vsaj delno urejena z zakonodajo, so nekatere dejavnosti poklicnega izobraževanja odraslih (npr. prekvalifikacija ali poklicni razvoj zaposlenih), možnosti izobraževanja odraslega prebivalstva v okviru formalnega šolskega sistema ali sistem priznavanja rezultatov nadaljnjega izobraževanja.

Drugo temeljno in še vedno nerešeno vprašanje na Češkem je problem kakovosti nadaljnjega izobraževanja. Trenutno lahko na Češkem storitve na področju izobraževanja odraslih ponuja vsakdo, ki je sposoben izpolnjevati osnovne pogoje, določene v zakonu o podjetništvu (to sta predvsem popolna poslovna sposobnost in integriteta). Kvalifikacijska jamstva andragoške, organizacijske ali kadrovske narave niso potrebna. Edina izjema so programi, ki se izvajajo na podlagi akreditacije, ki jo izda ministrstvo.

Edini način upravljanja kakovosti izobraževalnih dejavnosti je standardizacija njihovih rezultatov. To je na primer mogoče doseči z akreditacijo, ki je pooblastilo za izvajanje izobraževalnih programov. Na Češkem obstaja več resornih akreditacijskih sistemov, ki jih izvajajo posamezna ministrstva.

Ministrstvo za izobraževanje, mladino in šport bi načeloma moralo biti osrednji organ za vseživljenjsko učenje. Ministrstvo tudi akreditira programe prekvalifikacije. Njegove sodelujoče organizacije so Nacionalni inštitut za izobraževanje, Šolski svetovalni center in Center za nadaljnje izobraževanje pedagoških delavcev. Pomemben akter je tudi Ministrstvo za delo in socialne zadeve (prekvalifikacija, usposabljanje zaposlenih, digitalno opismenjevanje), katerega prispevna organizacija je Sklad za nadaljnje izobraževanje. Nekatera druga področja pokrivajo na primer Ministrstvo za kulturo (večina področja prostočasnega izobraževanja), Ministrstvo za zdravje (zdravstveno izobraževanje, specializacija in vseživljenjsko učenje na področju zdravja), Ministrstvo za notranje zadeve (obvezno izobraževanje za uslužbence lokalnih oblasti) itd. Ministrstvo za regionalni razvoj omogoča izvajanje izobraževalnih dejavnosti na regionalni in lokalni ravni ter skrbi za usmerjanje tokov evropskega financiranja. Hkrati posamezna ministrstva nato medsektorsko sodelujejo pri razvoju novih kvalifikacijskih standardov v okviru nacionalnega ogrodja kvalifikacij.

Glavni negativni vidik sedanje oblike akreditacije so prevladujoča formalnost, raznolikost posameznih ministrskih sistemov in pomanjkanje nadzora nad dejanskim izpolnjevanjem akreditacijskih pogojev. Akreditacija je tako trenutno predvsem poročevalske, registracijske in do neke mere tržne narave.

Na strani ponudbe nadaljnjega izobraževanja je veliko število izobraževalcev nizke kakovosti. Ker se je že zdavnaj pokazalo, da izobraževalne ustanove, ki poudarjajo kakovost - tudi za ceno višjih stroškov -, v tem okolju ne morejo biti več konkurenčne, to dilemo pogosto rešujejo tako, da zmanjšajo kakovost opravljenih storitev, da bi znižale ceno. Po mnenju številnih strokovnjakov ta trend predstavlja enega od najbolj perečih problemov nadaljnjega izobraževanja na Češkem.

Navdihujoče so dejavnosti Združenja institucij za izobraževanje odraslih Češke republike, ki je v preteklosti v okviru delovne skupine za kakovost v nadaljnjem izobraževanju oblikovalo lastna merila kakovosti. Njihovo materializacijo predstavljajo Standardi kakovosti za izobraževalne ustanove in Standardi kakovosti za predavatelje v obliki oblikovanih standardov vedenja in organizacije izobraževanja.

Glavna vprašanja pri izobraževanju nizkokvalificiranih odraslih - pismenost, računska pismenost, spretnosti IKT

Na Češkem nismo našli posebne izobraževalne strategije za pismenost, računsko pismenost in spretnosti IKT nizkokvalificiranih odraslih. Obstaja nekaj posameznih projektov, ki se ukvarjajo z osebami z nizkimi kvalifikacijami, zlasti ko gre za njihove zaposlitvene možnosti. Pomanjkanje strategije na tem področju je lahko potencialno že samo po sebi težava. Predstavljamo si, da se lahko izvajalci izobraževanja, npr. usposabljanjeev prekvalifikacije, soočijo s problemom pomanjkanja pismenosti, računskih spretnosti ali spretnosti IKT med svojimi udeleženci, čeprav ni nujno, da so pripravljeni ali usposobljeni za reševanje tega problema.

Naša partnerska organizacija Komunikujeme ima praktične izkušnje z usposabljanjem nizkokvalificiranih odraslih - predvsem romske skupnosti in mater samohranilk. Njihove povratne informacije kažejo, da je glavna težava nizkokvalificiranih odraslih pomanjkanje motivacije za nadaljnje izobraževanje.

Spodaj najdete kratek povzetek študije, v kateri so opisana glavna vprašanja glede pismenosti, matematične pismenosti in znanja IKT odraslih Čehov.

Pismenost: na državljane lažje vplivajo manipulacija, oglaševanje in populistične volilne kampanje. Vedno pogosteje se srečujemo tudi z novimi težavami, kot je razumevanje nepopolnih samodejnih prevodov itd. S tega vidika je treba spodbujati razvoj bralne pismenosti v okviru izobraževanja in različnih vrst usposabljanjeev, tudi med odraslimi.

Računska pismenost se izrecno kaže v praksah upravljanja denarja (posojila, obresti, proračun), kar je odraz tesne povezave med matematično in finančno pismenostjo (osebne finance, družinski proračun). Prav tako pa je prisoten pri delu z grafi, tabelami in razumevanju njihovih sporočil, pravilni razlagi in kritičnem vrednotenju. V današnji družbi je treba prepoznati tudi napačne interpretacije statističnih sporočil, raziskav in manipulacij v oglaševanju.

Digitalna pismenost: Pri nizko kvalificiranih odraslih je poudarek predvsem na praktični uporabi v vsakdanjem življenju ali v posebnih situacijah, kot so iskanje zaposlitve, obisk zdravnika ali poslovanje z oblastmi. Na teh ključnih področjih vse bolj opažamo, da so povezana z digitalizacijo.

Finančna pismenost

Dodajamo informacije o finančni pismenosti, saj se ta tema dejansko obravnava v češkem izobraževalnem sistemu za odrasle in menimo, da je to vprašanje lahko delno povezano s številčno pismenostjo. Glede na spodaj navedene ciljne skupine (brezposelni in osebe, ki prejemajo pomoč v materialni stiski) se postavlja vprašanje, koliko teh oseb je popolnoma pismenih, ko gre za numerično pismenost, in ali bi povečanje numerične pismenosti pomagalo pri obravnavi teme finančne pismenosti.

Januarja 2020 se je češka vlada dogovorila o nacionalni strategiji finančnega izobraževanja 2.0. Potreba po okrepitvi dejavnosti finančnega izobraževanja se je zaradi zadolženosti in prezadolženosti državljanov na Češkem pojavila tudi pri ministrstvu za pravosodje in potrošniških združenjih.

Cilj nove strategije je ustvariti pogoje za dolgoročno povečanje ravni finančne pismenosti češkega prebivalstva. Finančna pismenost ni le učinkovito preventivno zdravilo pred zaplembami, oderuštvom, revščino in drugimi družbenimi pastmi, temveč tudi pot do boljše ponudbe finančnih produktov in manjše potrebe po posredovanju države v obliki varstva potrošnikov.

Med najpomembnejšimi spremembami, ki jih je prinesla nacionalna strategija finančnega izobraževanja 2.0, je razširitev finančnega izobraževanja na izbrane skupine odraslega prebivalstva. Pri tem se bo država osredotočila na socialno ranljive skupine, kot so starejši, osebe, ki prejemajo pomoč v materialni stiski, ali brezposelni, ter na tiste, ki tem ranljivim državljanom pomagajo - npr. socialne delavce, zaposlene na uradih za delo, policiste itd. Finančno izobraževanje otrok in mladih, tj. poučevanje finančne pismenosti v osnovnih in srednjih šolah, ki poteka že več let, se bo seveda nadaljevalo.

1.3.2 Irska

Irska ima dolgo zgodovino izobraževanja odraslih, ki ga pogosto imenujejo tudi **"izobraževanje odraslih in skupnosti"**. Izobraževanje odraslih in skupnosti je zato pogosto tesno povezano tudi z zamislijo o programih "zunanjega doseganja", ki so običajno v obliki partnerskih pristopov k oblikovanju programov med ponudniki ali institucijami in skupinami skupnosti.

Druga glavna usmeritev izobraževanja odraslih na Irskem je osredotočanje na **odrasle, ki so zgodaj zapustili tradicionalni izobraževalni sistem,** in na to, kako jih najbolje ponovno vključiti v formalni izobraževalni sistem, da bi povečali svojo raven kvalifikacij.
Glavni vladni organizator izobraževanja odraslih je **Ministrstvo za izobraževanje in spretnosti,** ki je odgovorno za spodbujanje enakosti in vključevanja, zagotavljanje kakovostnih rezultatov vseživljenjskega učenja, načrtovanje izobraževanja, ki ustreza osebnim, socialnim, kulturnim in gospodarskim potrebam, ter krepitev zmogljivosti za izvajanje, oblikovanje politik, raziskave in vrednotenje.
Kar zadeva zagotavljanje kakovosti, morajo vsi ponudniki usposabljanjeev, ki so akreditirani pri **Svetu za nadaljnje izobraževanje in usposabljanje (FETAC) -** po njegovi ustanovitvi leta 2000 - upoštevati **sistem FETAC Assurance kot** del nacionalnega ogrodja kvalifikacij. NPK je sistem desetih ravni, usklajen z evropskim ogrodjem kvalifikacij, ki vključuje nagrade za vse vrste učenja, ne glede na to, kje je bilo pridobljeno.

Ozadje: Zakonodaja in druge publikacije na to temo

Izobraževanje odraslih je bilo v ospredju obsežne **bele knjige, objavljene leta 2000, z** naslovom "**Učenje za življenje"**. Bela knjiga je predstavila razloge za naložbe v izobraževanje odraslih in zajema spodbujanje dostopa odraslih do nadaljnjega in visokošolskega izobraževanja, razvoj vloge izobraževalnega sektorja skupnosti, izboljšanje učenja na delovnem mestu, krepitev podpornih storitev, kot so razvoj osebja, nacionalne akreditacije, usmerjanje in varstvo otrok, ter zagotavljanje skladnega okvira za usklajevanje na nacionalni in lokalni ravni.

Vseživljenjsko učenje je bilo doslej vključeno v številne zakonodajne in politične dokumente, in sicer: "Za **leto 2016**", 10-letni okvirni sporazum o socialnem partnerstvu, "**nacionalni razvojni načrt"** (NDP), ki je bil uveden januarja 2007. pa tudi **Zakon o nadaljnjem izobraževanju in usposabljanju** (2013-2017), katerega upravljanje je bilo preneseno na SOLAS[1], organizacijo, ustanovljeno za razvoj in strateško usmerjanje sektorja nadaljnjega izobraževanja in usposabljanja (FET) na Irskem. Kasneje pa še **Nacionalni sklad za usposabljanje** leta 2018, **Evalvacija nacionalnega programa Youthreach** leta 2019 in **Strategija FET 2020-2024,** ki je verjetno najbolj omembe vredna nedavna aplikacija o izobraževanju odraslih na Irskem.

Trenutna prednostna naloga: Strategija FET 2020-2024

Večja podpora pri pismenosti in znanju računanja je ključni element nove strategije FET, katere prednostna naloga je spodbujanje vključevanja. Strategija bo upoštevala pristop celotne vlade in zagotovila okvir za **podporo posameznikom pri izboljšanju njihove pismenosti, računske pismenosti in digitalnih spretnosti**. Cilj te nove strategije bo zagotoviti, da bo vsakdo imel pismenost, računsko pismenost in digitalne spretnosti, ki mu bodo omogočale izpolnjevanje njegovih potreb in polno sodelovanje v družbi. Pri njenem oblikovanju bodo sodelovali ustrezni vladni oddelki in agencije ter se posvetovali s ključnimi zainteresiranimi stranmi.

FET bo prav tako zagotovil poti za različne skupine učencev, podpiral družbeno udeležbo in močne skupnosti, pripravljal ljudi na uspešno poklicno pot ter vseživljenjsko učenje in razvoj ter bo glavno gonilo naslednje kritične faze gospodarskega in družbenega razvoja na Irskem. Prednostne naloge za sektor so opredeljene v treh ključnih stebrih:

- gradnja spretnosti.
- ustvarjanje poti
- spodbujanje vključevanja

Velik poudarek je tudi na podpornih temah, vključno s kadrovanjem, kapitalskimi naložbami ter merjenjem in podatki.

Strategija določa, da bo do konca leta 2024:

- Boljša splošna razširjenost FET med prebivalstvom Irske.

[1] SOLAS sodeluje z ETB, da bi podprl razvoj programov nadaljnjega izobraževanja in usposabljanja ter učnih načrtov. Prav tako sodeluje z ETB pri iskanju možnosti za sodelovanje zasebnega, javnega in neprofitnega sektorja pri nadaljnjem izobraževanju in usposabljanju.

- Večji delež dijakov, ki končajo šolanje, se bo odločil za poklicno izobraževanje in usposabljanje ali vajeništvo kot svojo prvo destinacijo.
- Ljudje bodo v velikem številu nemoteno prehajali med FET in visokošolskim izobraževanjem z jasnimi merili za prehod.
- Pomembna in naraščajoča skupina zaposlenih oseb, ki uporabljajo FET za izpopolnjevanje, in delodajalcev, ki FET obravnavajo kot ključni vir podjetja.
- Stopnje napredovanja v FET se bodo močno povečale, saj bodo poti iz osnovnih znanj in spretnosti ter izobraževanja v skupnosti na voljo vsem, ki jih želijo nadaljevati.
- digitalno preoblikovan sistem FET bo ponujal širok nabor prožnih, spletnih in kombiniranih možnosti.

Aktualna vprašanja: Posledice Covida 19 na izobraževanje odraslih

Covid-19 je močno vplival na sektor FET, kar bo imelo pomembne posledice za sektor v prihodnje. Kot odziv na nujno potrebo po aktivaciji, izpopolnjevanju in preusposabljanju ljudi, ki so zaradi Covida-19 izgubili delo, je bila razvita pobuda Skills to Compete.

SOLAS je to pobudo razvil v sodelovanju z Ministrstvom za nadaljnje in visokošolsko izobraževanje, raziskave, inovacije in znanost, irskimi odbori za izobraževanje in usposabljanje (ETBI) in ETB2 ter ob prispevku Ministrstva za socialno zaščito, Ministrstva za podjetništvo, trgovino in zaposlovanje ter predstavnikov industrije.

Z združitvijo in okrepitvijo treh sklopov ponudbe FET - (1) razvoj prečnih spretnosti za izboljšanje zaposljivosti; (2) razvoj digitalnih spretnosti, ki so zdaj potrebne za skoraj vsako delovno mesto; (3) in posebnih usposabljanjeev na ravni 4-6, namenjenih rastočim sektorjem in poklicem - ter povezovanjem s prilagojenim svetovanjem in podporo, lahko Skills to Compete zagotovi močan odziv na aktivacijo trga dela.

Program Skills to Compete se bo izvajal prek ETB in bo sodeloval s pisarnami INTREO, regionalnimi forumi za znanja in spretnosti ter podjetjem Enterprise Ireland, da bo učinkovito usmerjen na posameznike, ki potrebujejo pomoč, in potencialne delodajalce. Odgovori bodo prilagojeni regionalnim zahtevam na podlagi razumevanja lokalnih ETB in informacij o trgu dela.

Program Skills to Compete se bo začel izvajati v četrtem četrtletju 2020 in bo zagotovil 19.000 dodatnih mest za polni in krajši delovni čas, namenjenih tistim, ki so zaradi Covid-19 izgubili delo. Predvideva se, da bo potrebna v obdobju vsaj 18 mesecev, da se v celoti odpravijo motnje na trgu dela, ki jih je povzročil Covid-19. Učinkovita komunikacijska strategija bo bistvenega pomena za uspeh programa *Skills to Compete,* zato se načrtuje, da se bo program aktivno promoviral z usklajeno tržno pobudo na nacionalni ravni, ki jo bodo okrepile regionalne kampanje, ki jih bodo vodile ETB.

Programi rednega študija v nadaljnjem izobraževanju

[2] 16 odborov za izobraževanje in usposabljanje je odgovornih za izvajanje osnovnošolskega, poprimarnega in nadaljnjega izobraževanja. Imajo tudi programe usposabljanja, ki jih je včasih vodil FÁS.

- Usposabljanjei za pridobitev certifikata po zaključku izobraževanja (PLC)
- Shema možnosti za poklicno usposabljanje (VTOS)
- Youthreach

Programi za krajši delovni čas v nadaljnjem izobraževanju

- Pobuda za vrnitev k izobraževanju (BTEI)
- Pismenost odraslih
- Izobraževanje v skupnosti

1.3.3 Litva

Sedanje prednostne naloge na področju izobraževanja odraslih

Namen izobraževanja odraslih je ustvariti pogoje, da se oseba lahko uči vse življenje, da zadovolji potrebe po znanju, izboljša ali pridobi kvalifikacijo ali dodatne kompetence.
Prednostne naloge politike izobraževanja odraslih v Litvi so določene v državni strategiji za napredek Litve "Litva 2030" in državni strategiji izobraževanja za obdobje 2013-2022. V strategiji "Litva 2030" je eden od ključnih elementov, predvidenih kot jamstvo za uspešen razvoj države, učeča se družba. Da bi to postala, se država v strategiji zavezuje, da bo "vzpostavila učinkovit sistem vseživljenjskega učenja, ki učinkovito prilagaja možnosti informacijsko-komunikacijskih tehnologij ter zagotavlja pridobivanje in izpopolnjevanje znanja in spretnosti, potrebnih za dinamično družbo".

Naloga oblikovanja učinkovitega sistema vseživljenjskega učenja iz strategije "Litva 2030" se odraža tudi v državni strategiji izobraževanja za obdobje 2013-2022. Ta strategija navaja, da je Litva vodilna med državami članicami Evropske unije glede na več kazalnikov - raven mladih (30-34 let) z visokošolsko izobrazbo, ki je po podatkih Eurostata leta 2013 znašala 51,3 %, leta 2014 pa se je povečala še za 2 % (na 53,3 %). Glede na delovno aktivno starost (25-64 let) so ljudje z vsaj srednješolsko izobrazbo v Litvi na prvem mestu v Evropski uniji. Vendar cilj iz strategije vseživljenjskega učenja, da se stopnja vseživljenjskega učenja odraslih poveča s približno 5 % na 15 %, še vedno ni dosežen. Po Eurostatovih podatkih se je leta 2014 v Litvi v štirih tednih pred anketiranjem izobraževalo 5 % odraslih (25-64 let), leta 2013 jih je bilo 5,7 %.

V državni strategiji izobraževanja za obdobje 2013-2022 so določene naslednje naloge:

1. "spodbujati raznolikost vseživljenjskega učenja v skladu s potrebami gospodarstva in družbe ter zmožnostjo kontinuitete dejavnosti in ustvariti prožen sistem dostopnosti, zagotavljati kakovost izobraževanja, krepiti kulturne ustanove in poslovne priložnosti za sodelovanje v vseživljenjskem učenju;
2. organizirati izobraževalne državljanske dejavnosti, samorazvoj osebnosti po vsej državi, razvijati različne organizacijske oblike, spodbujati krepitev lokalnih in nacionalnih organizacij, ki združujejo dijake in študente;
3. krepitev motivacije za učenje s povezovanjem vseživljenjskega učenja z odločitvami učencev z oblikovanjem sistema finančne podpore. Razviti celovitost vseživljenjskega učenja in delovnih izkušenj, zlasti s pripravništvom, vajeništvom, poklicnim usposabljanjem in uvedbo oblike

vajeništva. Razviti in začeti uporabljati sistem ocenjevanja in priznavanja kompetenc, pridobljenih z različnimi metodami učenja;

4. ustvarjanje pogojev za samostojno vodenje kariere posameznikov z zagotavljanjem individualiziranih oblik pomoči v realnem in virtualnem okolju, širjenjem potrebnih spretnosti in priložnosti, razvijanjem pomembnih kompetenc, oblikovanjem zavesti o izbiri življenjske poti (kariere) in nadaljnjim izobraževanjem. Iniciiranje in podpora kakovostni popularizaciji študijskih programov in poklicev, zlasti najbolj perspektivnih;
5. vzpostavitev skladnega sistema izobraževanja odraslih, vključno z mehanizmom za financiranje neformalnega izobraževanja odraslih, medinstitucionalnim usklajevanjem, informiranjem in svetovanjem, zagotavljanjem kakovosti neformalnega izobraževanja in priznavanjem neformalnih kompetenc. "

Posodobljeni zakon o neformalnem izobraževanju odraslih in nadaljnjem izobraževanju naj bi pripomogel k uresničevanju nalog iz državne strategije izobraževanja za obdobje 2013-2022 v zvezi z zakonom o neformalnem izobraževanju odraslih. Novo besedilo Zakona o neformalnem izobraževanju odraslih in nadaljnjem izobraževanju prinaša naslednje glavne spremembe:

1. Obravnavana so vprašanja načrtovanja, informiranja in svetovanja, zagotavljanja kakovosti in priznavanja kompetenc.
2. Krepi se vloga Sveta za neformalno izobraževanje odraslih pri oblikovanju in izvajanju politike neformalnega izobraževanja odraslih in vseživljenjskega učenja.
3. Financiranje neformalnega izobraževanja odraslih se spreminja z uvedbo novih metodologij financiranja, ki jih je odobrila vlada (metodologije financiranja se še razvijajo).
4. Za neformalno izobraževanje odraslih se odobri do 5 delovnih dni študijskega dopusta v času, dogovorjenem z delodajalcem (sprememba iz členov 181 in 210 delovnega zakonika).
5. Zakon vključuje koncepte vseživljenjskega učenja, andragogike in univerze za tretje življenjsko obdobje ter jih tako krepi na ravni prava.

Ključni akterji v izobraževanju odraslih

V Litvi se izobraževanje odraslih deli na formalno in neformalno. V skladu s tem so v nadaljevanju navedeni izvajalci formalnega in neformalnega izobraževanja
V skladu s formalnimi programi izobraževanja odraslih se lahko odrasli Litvanci izobražujejo v več vrstah institucij:

- v splošnoizobraževalnih šolah za odrasle (centrih za usposabljanje) ali splošnoizobraževalnih šolah z razredi za odrasle;
- v ustanovah za poklicno usposabljanje;
- v visokošolskem izobraževanju - kolidžih in univerzah.

Te ustanove, z izjemo splošnoizobraževalnih šol, nudijo usposabljanje na delovnem mestu in prekvalifikacijske usposabljanjee, ki so prav tako del izobraževanja odraslih.

Šole za izobraževanje odraslih (centri za usposabljanje) spadajo v skupino splošnoizobraževalnih šol. Obstaja lahko progimnazija za odrasle, osnovna šola za odrasle ali gimnazija za odrasle. Šole za odrasle ponujajo osnovnošolsko izobraževanje za odrasle (ISCED1), osnovnošolsko izobraževanje za odrasle (ISCED2), del I (5-8 razredov) in II (9-10 razredov) ter srednješolsko izobraževanje za odrasle (ISCED3). Učenje po teh programih je organizirano tudi v razredih izobraževanja odraslih. Ustanovijo jih splošne izobraževalne šole. Tako se lahko odrasli, ki v občini stalnega prebivališča nima šole za odrasle, uči v razredu za odrasle na splošni šoli, ki je bližje domu.

Šole za odrasle s potrebno materialno bazo in programi poklicnega usposabljanja lahko organizirajo poklicno usposabljanje in ustvarijo pogoje za pridobitev poklicnih kvalifikacij. Izobraževanje odraslih v zgoraj navedenih izobraževalnih ustanovah financira država. V registru izobraževalnih in znanstvenih ustanov (AIKOS) je navedeno, da je 56 splošnih izobraževalnih šol za odrasle in splošnih izobraževalnih šol s poukom za odrasle. Vse so izobraževalne ustanove, ki so jih ustanovile občine. Geografsko gledano imajo večja mesta več šol za odrasle. Skoraj vsa občinska središča imajo vsaj eno šolo za odrasle.

Poklicno usposabljanje izvajajo državne, občinske in nedržavne ustanove za poklicno usposabljanje. Zanje je poklicno usposabljanje ključna dejavnost. Po podatkih AIKOS je v Litvi 64 državnih ustanov za poklicno usposabljanje in 5 zasebnih ustanov za poklicno usposabljanje. Leta 2018, po začetku upravljanja mreže državnih ustanov za poklicno usposabljanje, so bile analizirane potrebe regije in programi, ki jih ponujajo obstoječe šole. Več ustanov za poklicno usposabljanje je v največjih litvanskih mestih, vendar je v vsaki občini možnost za pridobitev poklicnega usposabljanja. Poklicno usposabljanje lahko izvajajo tudi samostojni učitelji in druge fizične ali pravne osebe, za katere poklicno usposabljanje ni glavna dejavnost. Na primer podjetja z lastnimi centri za usposabljanje. Takih ponudnikov poklicnega usposabljanja je več kot 200.

Zavodi za poklicno usposabljanje lahko poleg poklicnega usposabljanja nudijo tudi srednješolsko ali celo osnovnošolsko izobraževanje. Obstajajo tudi specializirane ustanove za poklicno usposabljanje za osebe s posebnimi potrebami. Cilj je, da bi poklicno usposabljanje postalo prožnejše in bolj odzivno na potrebe trga dela, zato tradicionalne programe poklicnega usposabljanja dopolnjujejo modularni programi poklicnega usposabljanja. Uvaja se tudi oblika vajeniškega učenja.

Odrasli, ki je končal srednješolski izobraževalni program, lahko nadaljuje študij na visokošolski ustanovi - univerzi ali kolidžu. Poleg univerzitetnega in visokošolskega študija lahko visokošolski zavodi ponujajo tudi študijske programe, ki ne vodijo do prekvalifikacije ali diplome.

Neformalno izobraževanje odraslih lahko izvajajo ustanove za neformalno izobraževanje odraslih, centri za izobraževanje odraslih, visokošolske ustanove, ustanove za usposabljanje na delovnem mestu, podjetja, nevladne organizacije, andragogi itd. Izobraževanje odraslih lahko organizirajo delodajalci, samo izobraževanje pa lahko poteka na delovnem mestu. Po podatkih iz registra izobraževalnih in znanstvenih ustanov je bilo registriranih 105 šol za neformalno izobraževanje odraslih.

Neformalno izobraževanje za starejše organizirajo univerze za tretje življenjsko obdobje (v nadaljevanju TAU). V tem primeru beseda "univerza" ne ustreza običajnemu pomenu univerze. TAU je lahko program, ki ga pogosto izvaja občinska ustanova ali šola. TAU lahko ustanovijo fizične osebe, vendar ni nujno, da so registrirane kot pravna oseba. Po podatkih iz leta 2018 je bilo v Litvi 66 TAU-jev. Na univerzah za tretje življenjsko obdobje lahko najdete predavanja o zgodovini, politologiji, tujih jezikih, informacijski tehnologiji, prav tako pa se lahko naučite peti, plesati in skupaj preživljati prosti

čas na razstavah ali izletih. Dejavnosti teh javnih organizacij spodbujajo socialno vključevanje starejših v družbo in prebujajo željo po nenehnem učenju.

Neformalno izobraževanje izvajajo tudi ustanove, ki zagotavljajo formalno izobraževanje - ustanove za poklicno usposabljanje, podjetja, ki so te dejavnosti vključila v svoje predpise ali imajo dovoljenja, ki jih je izdalo ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport.
Druga ministrstva v državi, kot so Ministrstvo za nacionalno obrambo, Ministrstvo za zunanje zadeve, Ministrstvo za finance, Ministrstvo za promet, Ministrstvo za zdravje in Ministrstvo za kulturo, so ustanovila svoje strukture za neformalno izobraževanje odraslih.

Ključne kompetence

Osnovne spretnosti potrebuje oseba, ki želi uspešno razvijati poklicno kariero, sodelovati v javnem življenju, ustvariti osebno blaginjo ali se počutiti kot polnopravna oseba. So ključni elementi za nadaljnje učenje in poklicni razvoj, podlaga za oblikovanje in razvoj drugih spretnosti in sposobnosti. Težko je pričakovati pridobitev ustreznih in še bolj kakovostnih tehničnih in socialnih spretnosti, poklicnih znanj in spretnosti brez neposrednega ali slabega usposabljanja na področju branja, pisanja, komuniciranja, IKT in potrebnih veščin, kar neposredno vpliva na gospodarsko rast in njen vpliv na javno blaginjo. V državah z večjim številom ljudi z nizko pismenostjo se pojavljajo težave pri uvajanju novih tehnologij, novih proizvodnih procesov in opreme ter naprednih metod organizacije dela, ki izboljšujejo življenjske razmere.
Skoraj petina odraslih Evropejcev ima težave z

- osnovno branje in pisanje,
- izračun,
- uporaba digitalnih orodij v vsakdanjem življenju.

Zato je Evropski svet leta 2016 sprejel Priporočilo o poteh za nadgradnjo znanja, katerega cilj je pomagati odraslim, da pridobijo minimalno raven pismenosti, računskih in digitalnih spretnosti in/ali pridobijo širši nabor spretnosti.

Organizacija za gospodarsko sodelovanje in razvoj (OECD) od leta 2011 izvaja raziskavo o spretnostih odraslih (PIAAC), v katere drugi fazi v letih 2014-2015 je sodelovala tudi Litva. PIAAC velja za najobsežnejšo raziskavo o spretnostih odraslih, ki je bila kdaj koli izvedena in ki zagotavlja sliko spretnosti odraslih na treh ključnih področjih: branje (pismenost), matematična pismenost in tehnologije reševanja problemov. V študiji so bile te spretnosti opisane na 500-točkovni ocenjevalni lestvici, razdeljeni na ravni. V študiji je sodelovalo več kot 216 ,000odraslih, starih 16 let in več, v Litvi pa je bilo anketiranih 5 000 odraslih.

Podatki, zbrani med študijo, podrobno razkrivajo kompetence, ki so na voljo odraslim in so pomembne z demografskega vidika , z vidika trga dela, izobraževanja in socialne politike. Ker je bila študija PIAAC izvedena v 33 državah, nam omogoča primerjavo stanja v Litvi in na mednarodni ravni. OECD je ob objavi rezultatov devetih držav v drugi fazi raziskave PIAAC poudaril, da: v primerjavi z drugimi državami OECD ima Litva povprečno raven pismenosti odraslih, študija pa je tudi pokazala, da je Litva ena od dveh držav, kjer imajo moški in ženske podobno raven pismenosti in računske pismenosti, ter da razlike v ravneh znanja, povezane s starostjo, spolom, poreklom, izobrazbo in izobraževanjem staršev, niso tako velike kot v številnih drugih državah. Najmanj razvito področje spretnosti je reševanje problemov s pomočjo tehnologije. Delež odraslih brez izkušenj z računalnikom ali z osnovnim znanjem računalništva ter odraslih z najnižjo ravnjo tehnološkega znanja v Litvi presega povprečje vseh držav, vključenih v raziskavo, in je med najvišjimi odstotki, podobno kot v Turčiji, Čilu

in Grčiji. Drugo problematično področje je, da odrasli v Litvi svoje znanje pri delu uporabljajo manj kot v drugih državah in trdijo, da njihovo znanje pismenosti presega njihove delovne zahteve.

Litva, ki je del Evropske unije, si prizadeva izboljšati tudi splošne/ključne kompetence: pismenost, računsko pismenost in digitalne spretnosti. Za razvoj teh ključnih kompetenc ne skrbijo socialni partnerji, temveč država prek ustreznih državnih ustanov za poklicno usposabljanje, tiste ključne kompetence, ki niso neposredno povezane z delovnimi procesi, pa se razvijajo v izobraževalnih ustanovah.

Napredek pri izboljšanju kompetenc nizkokvalificiranih odraslih
Primer dobre prakse

Da bi izpolnili vse te zahtevne evropske cilje, je skupina petih držav EU začela izvajati partnerski projekt Erasmus+ "M-Easy: Povečanje vključevanja nizkokvalificiranih odraslih z izboljšanjem matematičnega znanja in povečanjem podpore skupnosti" (št. 2017-LT01-KA204-035219), katerega cilj je bil ustvariti inovativen in odraslim prijazen program za krepitev matematičnega znanja na podlagi mobilnih aplikacij.

Zastavili so si cilj, da ustvarijo privlačen program za izboljšanje matematike. Temelji na mobilnih aplikacijah, katerih naloge temeljijo na resničnih življenjskih situacijah, ki zahtevajo specifično znanje matematike - posojila, valutne operacije, kuhanje, popravila na domu ali gradbena dela, plače in stroški, načrtovanje časa itd.

Med izvajanjem projekta so v aktivnem partnerskem sodelovanju pripravili 21 vaj mobilne aplikacije "M-Easy", ki je sestavljena iz več nalog. Partnerske organizacije so aplikacijo med projektom dosledno preizkušale in izboljševale, med pilotnimi usposabljanji pa so jo preizkusili tudi udeleženci projekta.

Želeli so, da bi mobilna aplikacija M-Easy izboljšala matematične spretnosti, celoten učni usposabljanje pa bi lahko uporabljali izobraževalci odraslih in učeči se odrasli, vključno z migranti, begunci in prosilci za azil. Dosegli so svoj cilj: 82 udeležencev pilotnega usposabljanja v vseh državah partnericah projekta je dvignilo raven matematičnih spretnosti za vsaj 40 %, povečala pa se je tudi njihova motivacija za nadaljevanje študija ali dela.

V okviru projekta je bilo razvito tudi orodje za usposabljanje, Praktično usposabljanje za skupnosti, ki ga sestavlja sklop desetih digitalnih zgodb o uspešnem vključevanju in integraciji nizkokvalificiranih odraslih (vključno z migranti) prek izobraževanja, ter elektronski vodnik za izobraževalce odraslih - praktike, ki nameravajo zagotoviti praktično usposabljanje za lokalne skupnosti.

Pobude Litve

Litovsko ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport namerava glede na najbolj pereča vprašanja in izzive naložbe EU osredotočiti na tri prednostna področja, ki bi najbolj vplivala na doseganje ciljev sektorja do leta 2030: KAKOVOST, DOSTOPNOST IN ŽIVLJENJSKO UČENJE, razvoj kompetenc, pridobivanje kvalifikacij in prekvalifikacija.

Kakovost izobraževanja naj bi dosegli s privabljanjem novih strokovnjakov na področju izobraževanja in vzpostavitvijo sistema podpore učiteljem in učencem, vzpostavitvijo sistema raziskovanja na področju izobraževanja in implementacijo njegovih rezultatov ter zgodnjim začetkom obveznega izobraževanja. Cilj dostopnosti je izboljšati vključenost v izobraževanje za osebe, ki se soočajo z izključenostjo; povečanje storitev, ki so na voljo v predšolskih in rednih šolah za osebe, ki se soočajo z izključenostjo.

Pridobivanje izobrazbe in prekvalifikacija se bo spodbujalo z razvojem inovativnega in prilagojenega modela financiranja programa Vseživljenjsko učenje; z izboljšanjem znanj in spretnosti se bodo na trg dela vključili odrasli z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi, migranti, begunci itd. Načrtuje se, da se naložbe ESRR v izobraževanje ne bodo povezovale z razvojem nove infrastrukture, temveč z dejavnostmi, ki neposredno prispevajo h kakovosti in dostopnosti izobraževanja na vseh ravneh izobraževanja.

1.3.4 Slovenija

Na nacionalni ravni je za izobraževanje in usposabljanje odraslih odgovorno predvsem ministrstvo, pristojno za izobraževanje, in njegov direktorat za srednješolsko izobraževanje, višje poklicno izobraževanje in izobraževanje odraslih.

Zakonodaja na področju izobraževanja odraslih v Sloveniji:

Osrednji zakonodajni akt na tem področju je **Zakon o izobraževanju odraslih ZIO-1** (Uradni list RS, št. 6/20). Ta zakon ureja neformalno izobraževanje in učenje oseb, ki so izpolnile osnovnošolsko obveznost in nimajo statusa dijaka ali študenta. Po tem zakonu se izobraževanje odraslih izvaja na podlagi nacionalnega dolgoročnega krovnega načrta, ki ga sprejme Državni zbor Republike Slovenije.
ZIO-1 zagotavlja:

- javno službo na področju izobraževanja odraslih sestavljata osnovna šola za odrasle in svetovanje za izobraževanje odraslih,
- načela javnega interesa na področju izobraževanja odraslih:
  - pravičnost in enake možnosti pri dostopu do učenja in izobraževanja, obravnavi in doseganju rezultatov,
  - svoboda in avtonomija pri izbiri poti, vsebin, oblik, sredstev in metod izobraževanja,
  - kakovost izobraževanja,
  - sorazmerna porazdelitev sredstev za izobraževanje in učenje glede na potrebe v različnih življenjskih obdobjih,
  - sistemsko povezovanje formalnega in neformalnega izobraževanja ter priložnostnega učenja,
  - ravnovesje med splošnim in poklicnim izobraževanjem,
  - ustvarjalnost in prilagodljivost ob upoštevanju posebnih kulturnih, socialnih in izobraževalnih značilnosti,
  - doseganje nacionalno opredeljenih in mednarodno primerljivih izobraževalnih standardov ter
  - sekularna narava izobraževanja odraslih, ki se izvaja kot javna storitev.
  - cilje javnega interesa na področju izobraževanja odraslih (člen 5):
  - zagotoviti dostop do kakovostnega izobraževanja in učnih priložnosti,
  - omogočiti pridobivanje splošnih in poklicnih kompetenc za osebno rast, aktivno sodelovanje v skupnosti in na trgu dela,
  - opolnomočiti ljudi, da demokratično sodelujejo v družbenih procesih in delujejo družbeno odgovorno,
  - opolnomočenje na področju trajnostnega razvoja, zelenega gospodarstva, kulture in zdravja,
  - krepitev sposobnosti za medsebojno strpnost, spoštovanje drugačnosti in sodelovanje z drugimi, spoštovanje človekovih pravic in temeljnih svoboščin,
  - krepitev kritičnega mišljenja pri posameznikih in različnih družbenih skupinah,

- spodbujanje solidarnosti, sodelovanja ter izmenjave znanja in izkušenj med generacijami,
- spodbujanje državljanov k sodelovanju in prispevanju k blaginji družbe,
- zmanjšati strukturne in individualne ovire za udeležbo ljudi v izobraževanju in učenju,
- spodbujanje manj izobraženih in drugih ranljivih skupin k sodelovanju pri izobraževanju in učenju,
- zmanjšanje deleža prebivalstva brez osnovne ali poklicne izobrazbe in
- povečati delež prebivalstva s štiriletno dokončano srednješolsko izobrazbo.

Zakon o organizaciji in financiranju izobraževanja zagotavlja javno mrežo javnih organizacij za izobraževanje odraslih, ki odraslim omogočajo dokončanje osnovne šole, vpis v javne programe izobraževanja odraslih in svetovanje pri izobraževanju odraslih.
Zadnja **Resolucija o nacionalnem programu izobraževanja odraslih v Republiki Sloveniji (glavni načrt izobraževanja odraslih) je** bila sprejeta leta 2013 in je veljala do leta 2020. Vizija tega osrednjega načrta je bila omogočiti vsakemu odraslemu v Sloveniji enake možnosti za kakovostno izobraževanje v vseh življenjskih obdobjih.

Aktualne prioritete in cilji izobraževanja odraslih v Sloveniji
Desetletne prednostne naloge na področju izobraževanja odraslih v Sloveniji so opisane v **Novem glavnem načrtu izobraževanja odraslih, imenovanem Resolucija o nacionalnem programu izobraževanja odraslih v Republiki Sloveniji za obdobje 2021-2030 (v nadaljevanju: ReNPIO 2021-2030).** Glavni načrt je trenutno v postopku sprejemanja.
ReNPIO 2021-2030 je strateški dokument, ki temelji na Zakonu o izobraževanju odraslih.V njem je opredeljen Nacionalni program izobraževanja odraslih, ki določa javni interes na področju izobraževanja odraslih, vključno s cilji in kazalniki nacionalnega programa, prednostnimi področji izobraževanja odraslih, ukrepi za zagotavljanje in izvajanje izobraževanja odraslih, okvirnim obsegom javnih sredstev za izobraževanje odraslih, ministrstvi, odgovornimi za posamezne ukrepe, načinom usklajevanja pri izvajanju ciljev in načinom spremljanja izvajanja nacionalnega programa. V nacionalnem programu so opredeljeni tudi programi in dejavnosti pristojnih ministrstev, ki se izvajajo kot javna služba. ReNPIO 2021-2030 sprejme Državni zbor Republike Slovenije na predlog Vlade Republike Slovenije (v nadaljnjem besedilu: Vlada RS). Predlog nacionalnega programa pripravi Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport (v nadaljnjem besedilu: ministrstvo) v sodelovanju z drugimi pristojnimi ministrstvi. Ministrstvo pridobi mnenje Strokovnega sveta Republike Slovenije za izobraževanje odraslih (v nadaljnjem besedilu: Strokovni svet) o predlogu ReNPIO 2021-2030. Izvajanje je določeno z Letnim programom izobraževanja odraslih (v nadaljevanju: LPIO), ki ga sprejme Vlada Republike Slovenije. V skladu z Zakonom o lokalni samoupravi se javni interes na lokalni ravni določi v letnem programu izobraževanja odraslih, ki ga sprejme samoupravna lokalna skupnost ali več samoupravnih lokalnih skupnosti. Sredstva za izvajanje javnega interesa se zagotavljajo iz državnega proračuna, sredstev samoupravnih lokalnih skupnosti in drugih virov.
ReNPIO 2021-2030 usmerja politiko izobraževanja odraslih na nacionalni ravni in prispeva k sistemski ureditvi področja, vključno s stabilnim financiranjem, določitvijo ukrepov ali vsebinskih nalog za razvoj izobraževanja odraslih v državi.
Za izvajanje ReNPIO 2021-2030 so odgovorna ministrstva, pristojna za izobraževanje odraslih, ki so jim bila v ta namen dodeljena nacionalna sredstva. Izobraževanje odraslih pa se v veliki meri sofinancira iz evropske kohezijske politike ter drugih evropskih skladov in mednarodnih programov, v manjši meri pa tudi iz sredstev lokalnih oblasti, ki v ReNPIO 2021-2030 niso opredeljene.

Cilji ReNPIO 2021-2030 so povezani s strateškimi dokumenti na nacionalni in mednarodni ravni:

- Strategija razvoja Slovenije 2030 (2017)
- Bela knjiga o izobraževanju v Republiki Sloveniji (2011)
- S4 - Slovenska strategija pametne specializacije (2017)
- Slovenska strategija za dolgoživo družbo (2017)
- Slovenska nacionalna strategija pismenosti 2019-2030 (2019)
- Smernice za izvajanje Strategije znanj in spretnosti za Slovenijo: izboljšanje upravljanja izobraževanja odraslih v Sloveniji
- Resolucija o nacionalnem programu varstva okolja 2020-2030 (ReNPVO20-30). (2020)
- Agenda 2030 (2015) ,
- Evropski zeleni dogovor (2019) ,
- Program znanj in spretnosti za Evropo za trajnostno konkurenčnost, socialno pravičnost in odpornost (Program znanj in spretnosti EU, 2016)
- Evropski izobraževalni prostor - EEA (2020)
- Akcijski načrt za digitalno izobraževanje, 2021-2027 (2020)
- Poti za izpopolnjevanje - nove priložnosti za odrasle (2016)
- Zelena knjiga o staranju: Spodbujanje solidarnosti in odgovornosti med generacijami (2021)
- Evropski steber socialnih pravic (EPSR) (2017)
- Akcijski načrt evropskega stebra socialnih pravic (2021)
- PRIPOROČILO KOMISIJE (EU) 2021/402 z dne 4. marca 2021 o učinkoviti aktivni podpori zaposlovanju po krizi COVID-19 (EASE)

Cilji na področju izobraževanja odraslih v Republiki Sloveniji, ki se izvajajo na podlagi ReNPIO 2021-2030, so:

1. Povečati udeležbo odraslih v vseživljenjskem učenju.
2. Dvigniti raven osnovnih kompetenc in izboljšati splošno izobrazbeno raven odraslih.
3. Povečanje izobrazbene ravni odraslih.
4. Povečati usposobljenost prebivalstva za uspešno odzivanje na potrebe trga dela.
5. Krepitev raziskav in razvoja na področju izobraževanja odraslih.
6. Izboljšati in okrepiti dejavnosti na področju izobraževanja odraslih.

Ciljne skupine, ki jim bomo namenili posebno pozornost, so:

1. odrasli z nizko ravnjo osnovnega znanja, ne glede na zaposlitveni status, starost ali druge značilnosti;
2. odrasli, ki morajo izboljšati svojo splošno izobrazbo, da bi zadostili osebnim potrebam in izzivom skupnosti;
3. odrasli, ki potrebujejo nadaljnje poklicno ali strokovno izobraževanje ali usposabljanje v skladu s potrebami trga dela;
4. mladi odrasli, ki so predčasno opustili šolanje in prekinili šolanje;
5. starejše osebe (65+) in
6. odrasli, ki imajo omejene možnosti dostopa do družbenih, kulturnih, gospodarskih in izobraževalnih dobrin.

Prednostne naloge v izobraževanju odraslih

Prednostna naloga 1: splošno neformalno izobraževanje odraslih

Razvoj splošnega neformalnega izobraževanja lahko odgovori na dva ključna izziva, s katerima se sooča Slovenija:
1. Hitro starajoča se družba narekuje učenje in izobraževanje starejših, s poudarkom na izboljšanju digitalnih spretnosti.
2. Zaradi visokega deleža odraslih z najnižjimi dosežki pri besedilih, matematiki in reševanju problemov v tehnološko bogatih okoljih je treba izboljšati pogoje, oblikovati kakovostne programe in učinkovite modele za vključevanje v vseživljenjsko učenje.
MERITVE:

- razvijanje in izvajanje programov izobraževanja odraslih, ki jih je odobrila vlada in ki ne vodijo do javne stopnje izobrazbe, da bi dvignili raven pismenosti in osnovnih kompetenc ter izboljšali splošno izobrazbo; ti programi so povezani z naslednjimi predmeti na različnih področjih, da bi okrepili tako imenovane "spretnosti za življenje
- sodelovanje z ministrstvi, izvajalci, poslovnimi in drugimi združenji, nevladnimi organizacijami, lokalnimi samoupravnimi skupnostmi in drugimi zainteresiranimi stranmi pri razvoju in izvajanju teh programov;
- zagotoviti zbiranje podatkov za spremljanje vpisa v nejavne programe izobraževanja odraslih;
- razviti pristope ali instrumente za ocenjevanje ali vrednotenje znanja in spretnosti ter njihovega izvajanja, da bi ugotovili potrebe po nadaljnjem izobraževanju;
- zagotoviti pogoje za večjo udeležbo starejših od 65 let v vseh oblikah organiziranega izobraževanja in učenja;
- razviti didaktične in metodološke prilagoditve za uporabo digitalne tehnologije za izobraževanje na daljavo in izvajanje teh izobraževalnih programov na daljavo;
- svetovanje izvajalcem programov in spodbujanje izmenjave dobrih praks;
- zagotoviti dostopnost izobraževanja v vseh statističnih regijah;
- razvoj in izvajanje novih izobraževalnih pristopov in animacij za manj izobražene; npr. osebno tutorstvo za starejše odrasle in ranljive skupine (npr. migrante, zapornike, invalide, osipnike);
- povezovanje vsebine programov z življenjskimi in delovnimi potrebami;
- načrtovanje in izvajanje kampanj za ozaveščanje posameznikov, podjetij in skupnosti o pomenu razvitih spretnosti (s poudarkom na branju, matematiki in digitalnih spretnostih) za osebni razvoj in delo;
- krepitev dejavnosti nevladnih organizacij za večjo vključenost starejših v vseživljenjsko učenje s poudarkom na pridobivanju in izboljševanju digitalnih spretnosti, medgeneracijskem prenosu znanja, vključevanju v dejavnosti svetovanja odraslim za individualno načrtovanje učnih poti itd;
- zagotoviti ustrezno opremo IKT, učne pripomočke in infrastrukturo za tradicionalno učenje in učenje na daljavo.

Prednostna naloga 2: Formalno izobraževanje odraslih

a) OSNOVNOŠOLSKO IZOBRAŽEVANJE

MERILA

- prenova izhodišč in programa ob upoštevanju zelenega in digitalnega prehoda;
- oblikovanje spodbud za krepitev motivacije za uspešno dokončanje osnovnošolskega izobraževanja in udeležbo v nadaljnjem izobraževanju;
- razvoj in izvajanje novih pristopov, vključno s pristopi izobraževanja na daljavo;
- vzpostavitev podpornih mehanizmov za odpravo ovir pri vključevanju beguncev/migrantov, Romov in drugih ranljivih skupin;
- pripraviti učno in drugo gradivo za udeležence, strokovnjake in izvajalce usposabljanja.

b) SREDNJEŠOLSKO IZOBRAŽEVANJE

MERILA

- ustvariti pogoje in spodbude za sodelovanje v izobraževalnih programih in njihov uspešen zaključek;
- izvede analizo stanja na področju zagotavljanja izrednega srednješolskega izobraževanja, vključno z zagotavljanjem poklicnega usposabljanja s strani delodajalcev;
- vzpostavitev učinkovitega partnerstva med ponudniki izobraževanja in socialnimi partnerji, vključenimi v procese zagotavljanja poklicnega in srednješolskega izobraževanja;
- razvijajo in izvajajo nove pristope, vključno s tehnološko podprtim izobraževanjem, ob upoštevanju zelenega in digitalnega prehoda;
- razvoj modelov in oblik izobraževanja na daljavo;
- ustvariti pogoje in instrumente za sofinanciranje pridobivanja srednješolske izobrazbe;
- razvijanje učnega in drugega gradiva za udeležence, izvajalce in organizatorje izobraževanja odraslih;
- sofinanciranje pridobivanja srednješolske izobrazbe ali novih poklicnih kvalifikacij na različnih ravneh, vključno z mojstrskimi, delovodskimi in delovodskimi izpiti, v skladu z ugotovljenimi potrebami

c) VIŠJE (POSTSEKUNDARNO) POKLICNO IZOBRAŽEVANJE.

MERILA

- analizirati stanje in prilagoditi izvajanje visokošolskih (postsekundarnih) študijskih programov v izrednem izobraževanju;
- posodobitev visokošolskih študijskih programov s poudarkom na odprtih učnih načrtih, ob upoštevanju zelenega in digitalnega prehoda;
- razviti postopke za ocenjevanje neformalno pridobljenega znanja in spretnosti;

- razvoj modelov in oblik za tehnološko podprto izobraževanje in izvajanje programov učenja na daljavo;
- krepitev praktičnega usposabljanja pri delodajalcih;
- krepitev socialnega partnerstva,
- sofinanciranje pridobitve višješolske izobrazbe, vključno s pridobitvijo novega poklica na isti stopnji izobrazbe, in
- pripraviti učno in drugo gradivo za udeležence in strokovnjake.

Prednostna naloga 3: Poklicno in nadaljnje izobraževanje in usposabljanje za potrebe trga dela

MERILA

- krepitev znanj in spretnosti za pametno specializacijo, industrijski prehod ter podporo inovacijam za podjetja in druge zainteresirane strani v gospodarstvu;
- izvajanje prožnih študijskih programov za izpopolnjevanje diplomantov na področjih S4, da bi hitreje premostili vrzel med znanjem diplomantov in pričakovanji delodajalcev ter s posodobitvijo rednih študijskih programov dosegli dolgoročnejši učinek; in
- krepitev znanja in spretnosti izvajalcev sistemske pametne specializacije (SRIP-i, socialni partnerji, ministrstva, oddelki, agencije).

Novo sistemsko orodje - platforma za napovedovanje kompetenc, ki se razvija za napovedovanje kompetenc, potrebnih na trgu dela - bo ključnega pomena za izvajanje ukrepov za spodbujanje razvoja znanj in spretnosti. Ta platforma bo na nacionalni ravni pomembna za oblikovanje ustreznih programov usposabljanja in izpopolnjevanja za odrasle ter za učinkovit razvoj ali usmerjanje ukrepov v drugih politikah (izobraževanje, štipendiranje, poklicna orientacija itd.).

Prednostna naloga 4: Raziskave in razvoj

Posamezne raziskave bodo upoštevale trenutne izzive in znanje na različnih tematskih področjih, kot so: razvoj temeljnih kompetenc, raziskovanje učnih in izobraževalnih potreb ter motivacije ranljivih skupin za učenje in izobraževanje, vpliv naložb, uporaba novih oblik in metod učenja in izobraževanja v okviru digitalizacije in zelene preobrazbe, medgeneracijsko povezovanje, učenje v skupnosti in izobraževanje za trajnostni razvoj. Spremljanje trendov bo omogočilo uvajanje inovacij in razvoj področja v okviru mednarodno primerljivih ugotovitev. Izvajanje raziskovalne dejavnosti zahteva načrtno vlaganje v razvoj raziskovalcev na področju ter sodelovanje raziskovalcev s strokovnjaki v slovenskih in mednarodnih raziskovalnih projektih, skupinah, znanstvenih dogodkih itd.
Tehnološki in družbeni razvoj vpliva pandemije COVID-19 je povzročil še večjo potrebo po inovativnih pristopih in metodah, podprtih s sodobno tehnologijo, kot so: razvoj množičnih odprtih spletnih usposabljanjeev, odprti izobraževalni viri, mikroučenje, mobilno učenje s pametnimi telefoni, igrifikacija, simulacije, virtualna in razširjena resničnost ter učna analitika.
Učinkovito sodelovanje med različnimi sektorskimi politikami in drugimi akterji lahko pripomore k učinkovitejšemu odzivanju na trenutne družbene izzive. Za izboljšanje spremljanja izvajanja ReNPIO 2021-2030 je treba razviti enoten nacionalni metodološki in informacijski sistem, ki bo vključeval različne politike.

Sodelovanje raziskovalcev in strokovnjakov s področja izobraževanja odraslih v mednarodnih razvojnih projektih, mednarodnih organizacijah in združenjih ter na odmevnih mednarodnih strokovnih dogodkih omogoča širjenje in ustvarjanje primerjalnih ugotovitev.

Prednostna naloga 5: Dejavnosti na področju izobraževanja odraslih
Posebna pozornost bo namenjena:

- svetovanje in usmerjanje v izobraževanju odraslih,
- prepoznavanje in priznavanje znanja in spretnosti odraslih,
- usposabljanje in izpopolnjevanje strokovnih delavcev v izobraževanju odraslih in trenerjev,
- ocenjevanje in razvoj kakovosti,
- ozaveščanje, informiranje in spodbujanje odraslih k vključevanju v vseživljenjsko učenje ter
- informacijske dejavnosti.

UDELEŽBA ODRASLIH Z NIZKO RAZVITIMI SPRETNOSTMI V IZOBRAŽEVANJU.

Raziskava OECD Skills Study (2018) kaže, da imajo posamezniki, delodajalci in družba koristi od višjih ravni znanja odraslih. Slovenija je v zadnjih desetletjih dosegla znatno izboljšanje uspešnosti učencev in dosežkov na terciarni ravni. Kljub temu ima danes veliko odraslih v Sloveniji le nizko raven osnovnih znanj in spretnosti. Udeležba v izobraževanju odraslih ostaja pod slovenskimi cilji, zlasti za nizkokvalificirane, brezposelne in starejše odrasle ter delavce v malih podjetjih.

1.3.5 Španija

Trenutno stanje izobraževanja odraslih v Španiji

Izobraževanje odraslih (EPA) v Španiji (Trujillo, 2021) kot javna služba ponuja svoje učenje velikemu številu ljudi, med katerimi so nekateri najbolj prikrajšani sektorji naše družbe - in ki najbolj potrebujejo izobraževanje odraslih kot skupno dobro: po podatkih ministrstva za izobraževanje in poklicno usposabljanje je EPA v šolskem letu 2019-2020 ponudila svoje učenje 505.973 ljudem: 222.292 ljudem v formalnem izobraževanju in 283.681 v neformalnem izobraževanju (na primer poučevanje španskega jezika za priseljence).

V Španiji podatki niso pozitivni. Florentino Felgueroso v svoji študiji iz leta 2015 navaja tri podatke, ki bi nas morali skrbeti: "Španija ima odraslo prebivalstvo z enim najvišjih odstotkov ljudi (43,4 %) z nizko stopnjo izobrazbe (raven, ki je enaka ali nižja od prve stopnje srednješolske izobrazbe). (...) V tej skupini ljudi z nizko stopnjo izobrazbe je precejšnja skupina (14,4 %), ki ni končala niti zadnjega letnika obveznega izobraževanja in je pridobila kvalifikacijo, enakovredno osnovni izobrazbi. (...) Mednarodni program za ocenjevanje kompetenc odraslega prebivalstva (PIAAC 2013) je pokazal zelo mračno sliko o kompetencah odraslega prebivalstva, ki živi v Španiji, pri dveh temeljnih spretnostih, in sicer pri bralnem razumevanju in matematičnem znanju, ki predstavljata res zelo nizke ravni, med 17 državami EU primerljive le z Italijani: 27,5 % španskih odraslih med 16 in 65 leti je pri bralnem razumevanju in 30,6 % pri matematiki na ravni 1 ali manj kot 1 po lestvici PIAAC. "

Na podlagi teh podatkov bi morali sprejeti nujne ukrepe, da izobraževanje odraslih ne bi bilo še naprej v senci izobraževalnega sistema ali na njegovem obrobju.

Sistem izobraževanja odraslih v Španiji

Izobraževanje odraslih obsega vse od tradicionalnega opismenjevanja in pridobivanja osnovne izobrazbe do usposabljanja, ki vodi do zaposlitve ali prostočasnih dejavnosti.

Cilj izobraževanja odraslih je omogočiti osebam, starejšim od 18 let, da pridobijo, posodobijo, dopolnijo ali razširijo svoje znanje in spretnosti za osebni in poklicni razvoj.

Zlasti dostop do izobraževanja odraslih:

- se zagotavlja osebam, starejšim od 16 let, in lahko na njihovo zahtevo, če imajo pogodbo o delu, ki jim ne omogoča obiskovanja rednih izobraževalnih ustanov, ali če so vrhunski športniki
- je zagotovljena tudi za zapornike.

Posebni cilji izobraževanja odraslih so naslednji:

- pridobiti osnovno usposabljanje, stalno povečevati in osveževati znanje, sposobnosti in spretnosti odraslih ter olajšati dostop do različnih vrst ponudbe znotraj izobraževalnega sistema.
- izboljšati svojo poklicno kvalifikacijo ali pridobiti potrebno usposabljanje za opravljanje drugih poklicev.
- se ustrezno odzvati na izzive, povezane s postopnim staranjem prebivalstva, in starejšim zagotoviti možnost, da povečajo in posodobijo svoje znanje in spretnosti.
- spodbujati dejansko enakost pravic in možnosti med moškimi in ženskami.
- pridobivati, poglabljati in obnavljati znanje, sposobnosti in spretnosti, potrebne za ustanavljanje podjetij ter izvajanje poslovnih dejavnosti in pobud.

Izobraževanje odraslih obsega različne vrste programov, ki jih organizirajo izobraževalne, zaposlitvene in lokalne oblasti:

- regionalni organi za izobraževanje so organizacije, ki odraslim omogočajo, da pridobijo osnovno izobrazbo ali dokončajo različne vrste izobraževanja v izobraževalnem sistemu, ki vodijo do podelitve uradne kvalifikacije. Poleg tega redno organizirajo sprejemne izpite za dostop do različnih vrst ponudbe ali pridobitev uradne kvalifikacije.

V **Andaluziji,** regiji, kjer organizacija Aljaraque Foundation (partner projekta SkillUP Game) izvaja svoje dejavnosti, je organ, ki ureja izobraževanje odraslih, Ministrstvo za izobraževanje in šport, glavna zakonodaja in predpisi pa so naslednji:

- ODLOČBA z dne 25. januarja 2018, ki določa odlok in učni načrt srednje šole za odrasle v Andaluziji. https://www.juntadeandalucia.es/boja/2018/39/2

- ODLOČBA z dne 28. decembra 2017, ki določa organizacijo in učni načrt obveznega sekundarnega izobraževanja za odrasle v avtonomni skupnosti Andaluzija (BOJA 12-30-2017). https://www.juntadeandalucia.es/boja/2017/249/4

- ODLOK 359/2011 z dne 7. decembra, ki ureja mešane in oddaljene načine začetnega strokovnega usposabljanja, stalno izobraževanje odraslih, specializiranih za jezike in šport, je ustanovljen Andaluzijski inštitut za učenje na daljavo ter vzpostavljena njegova organska in funkcionalna struktura (BOJA 12-27-2011). https://www.juntadeandalucia.es/boja/2011/251/2

- ODLOČBA z dne 24. 9. 2007, ki ureja neformalne izobraževalne načrte za odrasle. (BOJA 10-15-2007) https://www.juntadeandalucia.es/boja/2007/202/

- ODLOČBA z dne 10. 8. 2007, ki ureja izobraževalni načrt osnovnega usposabljanja za odrasle. (BOJA 3-9-2007) https://www.juntadeandalucia.es/boja/2007/173/1

- ODLOČBA z dne 19. 7. 2006, ki ureja nekatere vidike organizacije in delovanja stalnih izobraževalnih centrov. (BOJA 11-8-2006) https://www.juntadeandalucia.es/boja/2006/156/28

- ODLOK 196/2005 z dne 13. septembra 2005, ki potrjuje organske predpise stalnih izobraževalnih centrov. (BOJA 27-9-2005) https://www.juntadeandalucia.es/boja/2005/189/6

Glavni načrti in določbe so urejeni na naslednji način:

A) Osnovna znanja in spretnosti

Ponudbo, katere cilj je izboljšati dosežke odraslega prebivalstva na področju osnovnih spretnosti in jezikovnih kompetenc v tujih jezikih, v glavnem ponujajo izobraževalni organi, čeprav se usposabljanja z istimi cilji izvajajo tudi na področju ljudskega izobraževanja.

1) Osnovno izobraževanje za odrasle:

Osnovno izobraževanje za odrasle je namenjeno mladim in odraslim, ki so zapustili izobraževalni sistem brez kakršne koli kvalifikacije, in se osredotoča na pridobivanje osnovnih izobraževalnih spretnosti in znanja.

Vse avtonomne skupnosti (regionalne vlade) razlikujejo med začetnim in srednjim izobraževanjem za odrasle.

Začetno učenje

Začetno izobraževanje je namenjeno ljudem, ki ne obvladajo osnovnih instrumentalnih tehnik.

1. **pogoji za sprejem:**

- učenci morajo biti starejši od 18 let.
- ali starejši od 16 let, če imajo pogodbo o zaposlitvi ali so vrhunski športniki.

2. **v večini avtonomnih skupnosti je začetno izobraževanje razdeljeno na dve ravni:**

- raven 1 ali pismenost, ki odraslim omogoča pridobivanje spretnosti pisanja in računanja.
- raven 2 ali utrjevanje znanja in instrumentalnih tehnik, ki odraslim omogoča dostop do srednješolskega izobraževanja in spodbuja njihovo dejavno udeležbo v družbenem, kulturnem, političnem in gospodarskem življenju
- učne vsebine so običajno razvrščene po področjih (znanstveno-tehnološko, komunikacijsko in socialno) ali področjih znanja (jezik, matematika ter družbene in naravoslovne vede), čeprav so v nekaterih avtonomnih skupnostih vsebine 1. stopnje organizirane celostno
- odraslim lahko predstavijo tudi tuje jezike.
- poleg časa, namenjenega učnim vsebinam, vsi organi za izobraževanje vključijo več ur za svetovanje in vaje za vidike, povezane z usposabljanjem in zaposlitvenim vključevanjem.

3. **metode poučevanja:**

- običajno je sestavljen iz ponudbe, ki zahteva prisotnost, čeprav nekatere avtonomne skupnosti ponujajo učenje na daljavo.
- praviloma vsaka stopnja ustreza akademskemu letu, za njeno trajanje pa je značilna prožnost in se lahko spreminja glede na potrebe in učni tempo študentov

4. **ocenjevanje:**

- je prilagojen, povezovalen in upošteva značilnosti učencev.
- njegova stalna in izobraževalna narava se odraža v sprejetju ukrepov za okrepitev ali izobraževalno podporo in po potrebi v prilagoditvi učnega načrta, če učenčev napredek ni ustrezen

5. **certificiranje:**

- študenti, ki uspešno zaključijo začetno izobraževanje, prejmejo certifikat.
- če ravni niso dosežene, avtonomne skupnosti določijo možnost pridobitve potrdila, v katerem je navedeno opravljeno delo.

2) Srednješolsko izobraževanje za odrasle

Srednješolsko izobraževanje za odrasle je namenjeno pridobivanju spričevala o nižji obvezni srednješolski izobrazbi. Prav tako si prizadeva olajšati pridobivanje osnovnih spretnosti, ki so potrebne za njihov osebni razvoj in spodbujanje njihove socialne vključenosti, nadaljevanje študija in vključevanje na trg dela ali napredovanje.

1. **pogoji za sprejem:**

- učenci morajo biti starejši od 18 let.
- razen za starejše od 16 let, če imajo pogodbo o zaposlitvi ali so vrhunski športniki. Poleg tega morajo izpolnjevati katero koli od naslednjih zahtev:
- končano šesto leto osnovnošolskega izobraževanja ali enakovredno izobraževanje.
- je opravil 2. stopnjo ali utrjevanje znanja in instrumentalnih tehnik začetnega izobraževanja ali je pri začetnem ocenjevanju dosegel cilje teh stopenj
- za dostop do tovrstne ponudbe se opravi tudi obvezna začetna ocena učenca. Rezultat se odraža v akademski evidenci, vendar študentu ne daje nobene pravice.
- vsaka avtonomna skupnost določi vidike, ki jih je treba oceniti, medtem ko so učitelji, komisija za pedagoško usklajevanje ali oddelek za svetovanje odgovorni za oblikovanje postopka ocenjevanja
- organiziranost je razdeljena na tri področja:
- Komunikacija (temeljni vidiki učnega načrta za obvezno srednješolsko izobraževanje, ki se nanašajo na predmete španski jezik in književnost, prvi tuji jezik in po potrebi ustrezni drugi uradni jezik in njegova književnost)
- Družbeni (vključno z vidiki, povezanimi z družboslovjem, geografijo in zgodovino, državljansko vzgojo in človekovimi pravicami ter vidiki, ki se nanašajo na zaznavanje v učnem načrtu plastične in vizualne vzgoje ter glasbe)
- znanstveno-tehnološki (vključno z vidiki, ki se nanašajo na naravoslovje, matematiko, tehnologijo ter na zdravje in okolje v učnem načrtu telesne vzgoje)
- izobraževalni organi lahko uvedejo druge vidike v zvezi s preostalimi predmeti obveznega srednješolskega izobraževanja. Ta področja so običajno organizirana na dveh ravneh, ki obsegata vrsto modulov, čeprav nekatere avtonomne skupnosti organizirajo ravni v oddelkih
- zaključena katera koli stopnja, ki ustreza vsakemu od treh področij, je veljavna v vsej državi
- vloga vodenja in svetovanja je vključena v dejanski proces poučevanja/učenja na integriran način, kot del poučevanja

2. **metode poučevanja:**

- v večini avtonomnih skupnosti je ta vrsta izobraževanja organizirana tako, da jo je mogoče zaključiti v dveh študijskih letih. Vendar pa modularni sistem omogoča večjo prožnost dostopa in izbire tempa učenja ter ponuja možnost samostojnega opravljanja modulov.
- za pomoč odraslim pri usklajevanju njihovega osebnega, družinskega in poklicnega življenja s študijem, ki se lahko izvaja v učilnici ali na daljavo, v primeru nekaterih avtonomnih skupnosti pa tudi delno na daljavo

3. **ocenjevanje:**

- se šteje za neprekinjen proces. V večini avtonomnih skupnosti se razlikuje po modulih ali področjih, čeprav je pozornost namenjena njegovemu globalnemu značaju in celovitemu pristopu k znanju.
- pomembno je, da je prilagojen in povezovalen ter da upošteva značilnosti učencev.

- merila za napredovanje, ki veljajo za redne srednješolske programe, se ne uporabljajo za srednješolske programe za odrasle dijake.

4. **certificiranje:**

- dijaki, ki uspešno zaključijo srednješolsko izobraževanje za odrasle, prejmejo spričevalo o nižji stopnji obveznega srednješolskega izobraževanja.
- izobraževalni organi redno organizirajo izpite, tako da lahko osebe, starejše od 18 let, pridobijo to potrdilo neposredno, ne da bi predhodno opravile ustrezne usposabljanjee. Izpiti temeljijo na treh področjih znanja, na katera je organizirana ta vrsta izobraževanja. Poleg tega morajo organi za izobraževanje zagotoviti enake možnosti, nediskriminacijo in splošno dostopnost za invalide, ki opravljajo te izpite. Preizkusi bodo organizirani tudi tako, da bodo osebe, starejše od 20 let, lahko neposredno pridobile srednješolsko izobrazbo, če bodo lahko dokazale, da so dosegle cilje, določene za srednješolski študij. Izpiti so organizirani različno glede na različne veje srednje šole.

3) Srednje poklicno izobraževanje za odrasle

V skladu z zakonom o izboljšanju kakovosti izobraževanja iz leta 2013 lahko izobraževalni organi za starejše od 17 let uvedejo programe usposabljanja, na podlagi katerih se izda spričevalo o osnovnem poklicnem usposabljanju.

Poklicno usposabljanje omogoča pridobivanje poklicnih, socialnih, osebnih in vseživljenjskih spretnosti.

1. **pogoji za sprejem:**

- učenci, starejši od 17 let, ki nimajo spričevala o poklicnem usposabljanju ali katerega koli drugega spričevala, ki dokazuje zaključek popolne srednješolske izobrazbe, imajo lahko dostop do te vrste ponudbe

2. **organizacija:**

- cikli osnovnega poklicnega usposabljanja vključujejo dve leti rednega študija.
- potekajo v učilnicah in v ustanovah za izobraževanje odraslih.

3. **certificiranje:**

- učenci, ki uspešno zaključijo cikel osnovnega poklicnega usposabljanja, prejmejo spričevalo o osnovnem poklicnem usposabljanju.
- poleg tega osebe, starejše od 22 let, ki so akreditirane za ustrezne poklicne kompetence osnovnega poklicnega usposabljanja, bodisi s potrdili o poklicnih izkušnjah 1. stopnje bodisi z vzpostavljenim postopkom ocenjevanja in akreditacije, dobijo tudi spričevalo o osnovnem poklicnem usposabljanju, ki ga podelijo izobraževalni organi

- izobraževalni organi redno organizirajo izpite za pridobitev tega spričevala. Kandidati morajo biti stari najmanj 18 let. Izobraževalni organi morajo zagotoviti enake možnosti, nediskriminacijo in splošno dostopnost za invalide, ki opravljajo te izpite.

4) Jezikovno izobraževanje

Jezikovno izobraževanje je razdeljeno na tri stopnje: osnovno, srednjo in višjo. Znanje na različnih ravneh ustreza ravnem A2, B1 in B2 Skupnega evropskega referenčnega okvira za jezike.

1. **pogoji za sprejem:**

- učenci morajo biti stari 16 let.
- ali 14, če se želi naučiti jezika, ki ni jezik, ki se ga uči v obveznem srednješolskem izobraževanju.

2. **organizacija:**

- lahko poteka v učilnici ali na daljavo, prek portala That's English!

3. **certificiranje:**

- učenci, ki uspešno zaključijo različne stopnje jezikovnega izobraževanja, prejmejo ustrezno potrdilo.
- Poleg tega izobraževalni organi prek uradnih jezikovnih šol redno organizirajo teste za odrasle, ki želijo pridobiti jezikovno spričevalo, ne da bi opravili ustrezen usposabljanje. Ti preizkusi so organizirani v skladu s cilji, spretnostmi in merili za ocenjevanje, določenimi za vsako raven v učnih načrtih različnih jezikov.

B) možnost pridobitve priznane kvalifikacije v odrasli dobi.

1) Obvezno in visokošolsko izobraževanje

Odrasli lahko pridobijo tudi srednješolsko izobrazbo in poklicno usposabljanje. Izobraževalni organi sprejmejo potrebne ukrepe za zagotavljanje izobraževanja odraslih po zaključku obveznega izobraževanja in organizirajo javno izobraževanje na daljavo, ki mora vključevati uporabo informacijskih in komunikacijskih tehnologij.

Srednja šola

Srednja šola za odrasle je urejena v vseh avtonomnih skupnostih, in sicer s posebno zakonodajo ali zakonodajo, ki velja za splošno srednjo šolo.

Poklicno usposabljanje

Poklicno usposabljanje omogoča učencem, da se hkrati usposabljajo in delajo ali opravljajo druge dejavnosti. Zato je na voljo s polnim ali krajšim delovnim časom ali po modulih.

Univerzitetna izobrazba

Posebnih programov za odrasle ni. Vendar pa jim študij s krajšim delovnim časom, za katerega se število kreditnih točk razlikuje po univerzah, omogoča, da se udeležijo univerzitetnega visokošolskega študija.

Poleg tega se lahko na daljavo izobražujejo na univerzitetnih študijskih programih. Na javnih univerzah to večinoma ponuja Nacionalna univerza za izobraževanje na daljavo (UNED), čeprav lahko tudi druge univerze ponujajo dodiplomske in magistrske študijske programe na daljavo.

Izobraževalni organi redno organizirajo različne vrste izpitov za odrasle, ki omogočajo dostop do študija za pridobitev kvalifikacije, jezikovnega spričevala ali uradne kvalifikacije. Ti izpiti so bili uvedeni za kandidate, ki ne izpolnjujejo akademskih zahtev. Za opravljanje teh izpitov se zahteva minimalna starost. Prav tako je treba imeti znanja in spretnosti v zvezi z zadevnim poklicnim področjem. Organi za izobraževanje lahko organizirajo in ponudijo usposabljanjee za tiste, ki imajo tehnično spričevalo, da se pripravijo na te izpite.

C) <u>Določbe, namenjene prehodu na trg dela</u>

Zavodi za zaposlovanje organizirajo številne ukrepe usposabljanja, namenjene brezposelnim, da bi izboljšali njihove zaposlitvene možnosti in jim olajšali vključevanje na trg dela. Po zadnji reorganizaciji ministrstev januarja 2020 so bile pristojnosti na področju poklicnega usposabljanja za zaposlovanje prenesene na ministrstvo za izobraževanje in poklicno usposabljanje.

Ponudba za prehod na trg dela je vključena v sistem poklicnega usposabljanja za zaposlitev, ki vključuje tudi druge ukrepe, namenjene predvsem zaposlenim delavcem. V nekaterih od teh ukrepov lahko sodelujejo tudi brezposelni.

Cilj:

Organizacija različnih pobud za usposabljanje, ki sestavljajo podsistem poklicnega usposabljanja za zaposlitev na delovnem mestu, ter njegova organizacijska struktura, nadzor nad usposabljanjem in sistem sankcij, integriran sistem obveščanja, ocenjevanja in kakovosti ter sodelovanje institucij.

Obstajajo tri vrste poklicnega usposabljanja za zaposlitev, katerih cilj je takojšen odziv na različne potrebe posameznikov in proizvodnega sistema:

- usposabljanje, ki ga podjetja načrtujejo za svoje zaposlene.

- ponudbo usposabljanja za zaposlene delavce, ki jo nudijo ustrezne uprave in obsega sektorske programe usposabljanja in medsektorske programe usposabljanja ter programe poklicnih kvalifikacij in priznavanja.
- ponudbo usposabljanja za brezposelne delavce, ki jo nudijo ustrezne uprave, vključno s programi usposabljanja, namenjenimi zadovoljevanju potreb, ki jih opredelijo javni zavodi za zaposlovanje, posebnimi programi usposabljanja in programi usposabljanja s sporazumi o zaposlovanju

Zagotavljanje usposabljanja:

  - osebni stik
  - z e-učenjem z uporabo platform in vsebin, ki so dostopne invalidom.
  - mešane metode s kombinacijo obeh prejšnjih pristopov

1) Ponudba usposabljanja za poklicno usposabljanje za zaposlitev

Ukrepi in pobude v okviru poklicnega usposabljanja za zaposlovanje, namenjeni predvsem brezposelnim, so naslednji:

Usposabljanje na področju oskrbe

Sestavljen je iz načrtov ali programov usposabljanja, namenjenih:

- zaposleni delavci
- osebe s posebnimi potrebami po usposabljanju ali s težavami pri vstopu na trg dela.
- ljudje, ki jim je odvzeta svoboda.
- vojaško osebje, katerega delovno razmerje v oboroženih silah je začasno.
- brezposelni in delavci migranti.

Do leta 2020 je bilo Ministrstvo za zaposlovanje, migracije in socialno varnost, zdaj Ministrstvo za zaposlovanje in socialno gospodarstvo, organ, pristojen za izvajanje večletnega načrtovanja tega usposabljanja ob upoštevanju predlogov avtonomnih skupnosti. Na podlagi tega načrtovanja organi za zaposlovanje organizirajo zagotavljanje usposabljanja na svojem področju upravljanja, tako da različnim organom, zadolženim za zagotavljanje usposabljanja ciljnim skupinam (sindikatom in poslovnim organizacijam, podjetjem itd.), nudijo pomoč in subvencije. Po zadnji reorganizaciji ministrstev januarja 2020 so bile pristojnosti na področju poklicnega usposabljanja za zaposlovanje prenesene na ministrstvo za izobraževanje in poklicno usposabljanje.

Ukrepi usposabljanja za brezposelne so naslednji:

- ukrepi usposabljanja z obveznim zaposlovanjem: upravljanje te pobude se zagotavlja na državni in regionalni ravni s subvencioniranjem ukrepov usposabljanja z obveznim zaposlovanjem vsaj 60 % udeležencev usposabljanja s strani subvencioniranega organa

- načrti usposabljanja, namenjeni predvsem brezposelnim: državne in regionalne službe za zaposlovanje pripravijo te načrte ob upoštevanju obstoječih zaposlitvenih možnosti na trgu dela in potreb brezposelnih po usposabljanju. Državni javni zavod za zaposlovanje (SEPE) in zavodi za zaposlovanje avtonomnih skupnosti so organi, pristojni za pripravo, upravljanje in ocenjevanje teh načrtov.
- programi usposabljanja za posebne skupine: državni javni zavod za zaposlovanje in zavodi za zaposlovanje avtonomnih skupnosti lahko pripravijo programe za izboljšanje zaposljivosti oseb s posebnimi potrebami ali oseb, ki imajo težave pri iskanju zaposlitve
- prakse v podjetjih: namenjene so brezposelnim mladim, starim od 18 do 25 let, ki so poklicno usposobljeni na področju izobraževanja ali zaposlovanja, vendar imajo malo ali nič delovnih izkušenj. Trajajo lahko od tri do devet mesecev in potekajo na delovnem mestu ter pod vodstvom in nadzorom mentorja. Udeleženci prejmejo štipendijo podjetja ali poslovne skupine, v kateri opravljajo prakso, v višini najmanj 80 % takrat veljavnega mesečnega indeksa javnih prihodkov.

Usposabljanje, povezano z delom

Usposabljanje, namenjeno pridobivanju poklicnih kompetenc z mešanim procesom zaposlovanja in usposabljanja, ki združuje formalno učenje in poklicno prakso.

Ti ukrepi usposabljanja vključujejo pogodbe o usposabljanju in učenju ter delavnice-šole, centre za poklicno usposabljanje in zaposlitvene delavnice.

- Pogodbe o usposabljanju in učenju

Pogodba o usposabljanju in učenju je bila pripravljena novembra 2012 in je bila sprejeta z reformo trga dela, ki je bila odobrena februarja istega leta.

Njen cilj je poklicno usposobiti ljudi prek programov usposabljanja, ki so povezani z delom in združujejo delo z usposabljanjem. Če podjetja zaposlijo brezposelne osebe, se prispevki delodajalca za socialno varnost zmanjšajo.

Vidiki usposabljanja v tej vrsti pogodbe pomenijo, da mora biti poklicna dejavnost, ki jo delavec razvija, povezana z dejavnostjo usposabljanja.

- Delavnice, centri za poklicno usposabljanje in delavnice za zaposlovanje

To so programi zaposlovanja in usposabljanja, v okviru katerih se brezposelne osebe usposabljajo skupaj z delom (dejanski projekt ali storitev), da bi pridobile poklicno kvalifikacijo, ki jim olajša dostop do sveta dela. V zaposlitvenih delavnicah imajo pri izbiri kandidatov prednost starejši od 45 let.

2) Načrt REINCORPORA-T

Cilj tega načrta je izvajanje politik predvidevanja sprememb z ukrepi usposabljanja, ki delavcem omogočajo, da ohranijo in izboljšajo svoje poklicne kvalifikacije, zaposljivost in po potrebi dostop do prekvalifikacije ter prilagodijo svoje poklicno znanje ustreznim zahtevam.

C) <u>Druge vrste javno subvencionirane ponudbe za odrasle udeležence izobraževanja</u>

V tem poglavju so opisani ukrepi usposabljanja, vključeni v program poklicnega usposabljanja za zaposlovanje, ki so namenjeni predvsem zaposlenim delavcem.

To usposabljanje organizirajo zavodi za zaposlovanje in je razdeljeno na tri vrste usposabljanja:

Usposabljanje na zahtevo: odziva se na posebne potrebe po usposabljanju, ki jih izrazijo podjetja ali njihovi zaposleni, in vključuje dve vrsti ukrepov:

- ukrepi usposabljanja na delovnem mestu: to so ukrepi usposabljanja, ki jih podjetja načrtujejo in izvajajo za svoje zaposlene
- Individualni dopusti za usposabljanje: delavci lahko zaprosijo za dovoljenje za opravljanje uradno akreditiranih dejavnosti usposabljanja.

Ponudba usposabljanja: vključuje načrte ali programe usposabljanja, namenjene zaposlenim delavcem, osebam s posebnimi potrebami po usposabljanju ali osebam, ki imajo težave pri vstopu na trg dela, osebam, ki jim je odvzeta prostost, vojaškemu osebju, katerega delovno razmerje v oboroženih silah je začasno, brezposelnim osebam in delavcem migrantom.

Ukrepi usposabljanja za javne uslužbence: vodi jih Nacionalni inštitut za javno upravo (INAP) in med drugim obravnavajo vprašanja, kot so vodstvene sposobnosti, veščine javnega upravljanja, informacijske in komunikacijske tehnologije ter tuji in drugi uradni jeziki.

1) Poklicno informiranje in usmerjanje

Namen poklicnega informiranja in svetovanja je bil oblikovan leta 2002:

- obveščanje o možnostih dostopa do zaposlitve ter možnostih pridobivanja, ocenjevanja in akreditiranja poklicnih kompetenc in kvalifikacij ter o tem, kako jih v življenju še naprej razvijati.
- zagotavljanje informacij in svetovanja o različnih možnostih usposabljanja in možnih poteh usposabljanja za lažje vključevanje in ponovno vključevanje na trg dela ter poklicno mobilnost.

2) Skupni portfelj storitev na področju zaposlovanja v okviru nacionalnega sistema zaposlovanja

V okviru strategije evropskih javnih zavodov za zaposlovanje 2020 je cilj skupnega portfelja zavodov za zaposlovanje španskega nacionalnega sistema zaposlovanja zagotoviti enak dostop do javnih zavodov za zaposlovanje in storitev, ki jih zagotavljajo, ter enak dostop do zaposlitve v vsej državi.

Uporabniki storitev so:

- brezposelne ali zaposlene osebe, ki so lahko glede na svoje potrebe iskalci zaposlitve in prosilci za storitve ali samo prosilci za storitve, ki so prav tako upravičeni do teh storitev s prilagojeno obravnavo, prilagojeno njihovim pričakovanjem in potrebam
- podjetja, ki so lahko glede na svoje potrebe delodajalci ali prosilci za storitve.

Storitve, povezane z usposabljanjem:

- poklicno svetovanje
- usposabljanje in zaposlitvene spretnosti.
- Nasveti za samozaposlitev in podjetništvo

D) <u>Zagotavljanje liberalnih (ljudskih) univerz</u>

V Španiji ljudsko izobraževanje zagotavljajo ljudske univerze. Te ustanove so projekti izobraževanja odraslih in kulturnega razvoja, katerih cilj je spodbujati družbeno udeležbo, izobraževanje, usposabljanje in kulturo ter tako izboljšati kakovost življenja ljudi in skupnosti.

Cilji priljubljenih univerz

Ker ni zakonodaje o delovanju ljudskih univerz, je španska zveza ljudskih univerz določila vrsto ciljev:

- ozaveščanje, spodbujanje in olajševanje dostopa do izobraževanja, usposabljanja ter kulturnih dobrin in storitev za vse državljane, ki to želijo.
- krepitev osebnega in kolektivnega razvoja udeležencev s spodbujanjem razvoja osnovnih spretnosti, pridobivanja in posodabljanja znanja, ustvarjalnega izražanja, sožitja in strpnosti.
- spodbujanje celostnega razvoja ljudi z vključevanjem medsektorskih vprašanj, ki pomembno vplivajo na razvoj ljudi in skupnosti, kot so vidik spola, izobraževanje za mir, zdravje in okolje itd., v procese usposabljanja in ozaveščanja.
- spodbujanje socialne, kulturne, politične in gospodarske udeležbe za socialno kohezijo.
- razvijanje usposabljanja za zaposlitvene procese, ki omogočajo lažje vključevanje na trg dela ter prilagajanje tehnološkim, proizvodnim in organizacijskim spremembam.
- spodbujanje kulturne produkcije ljudi in skupin na ljudskih univerzah ter njihovo širjenje kot temeljni element kulturnega razvoja kraja.
- spodbujanje socialnega vključevanja z izobraževanjem in usposabljanjem z izvajanjem posebnih programov z najbolj prikrajšanimi skupinami, da bi olajšali dostop do družbenih in kulturnih dobrin pod enakimi pogoji.
- olajšati dostop do informacijskih in komunikacijskih tehnologij ter njihovo uporabo za boljši razvoj v okolju, pri čemer se je treba izogibati nevarnostim izključevanja.

Področje delovanja in financiranje

Področje delovanja ljudskih univerz so občine, za njihovo upravljanje pa so lahko odgovorni različni akterji: lokalne vlade, občinske korporacije, odbori itd.

V glavnem jih financirajo lokalne vlade, čeprav lahko prejmejo sredstva tudi iz drugih javnih ali zasebnih virov, sredstva pa zbirajo tudi od registracije udeležencev.

Zagotavljanje usposabljanja in ciljne skupine

Ponudba ljudskih univerz je namenjena odrasli populaciji na splošno, čeprav jo poskušajo prilagoditi nekaterim socialno prikrajšanim skupinam, kot so ženske, mladi, starejši, priseljenci ali tisti, ki se morajo prilagoditi trgu dela.

Čeprav je ponudba zelo raznolika in se razlikuje od institucije do institucije, jo je mogoče razvrstiti v štiri glavne kategorije:

- zagotavljanje izobraževanja: usposabljanjei, povezani z različnimi vrstami zagotavljanja izobraževalnega sistema. Vključujejo lahko dejavnosti za izboljšanje spretnosti branja in pisanja ali usposabljanjee za pripravo na obvezno srednješolsko izobraževanje ali Bachillerato ali na sprejemne izpite za univerzo za starejše od 25 in starejše od 45 let. Podrobne informacije o teh treh vrstah sprejemnih izpitov za univerze so na voljo v razdelku Bachelor
- zagotavljanje usposabljanja: to področje vključuje široko paleto programov za vsestransko usposabljanje posameznika. To so lahko posebni programi usposabljanja, povezani s praktičnim znanjem za osebno ali družbeno življenje, kot so računalništvo, računovodstvo, jeziki itd., ali splošni programi usposabljanja za razvoj osebnih in družbenih spretnosti, kot so glasbeno usposabljanje, usposabljanjei filozofije, zgodovine ali umetnosti, fotografske delavnice itd.
- usposabljanje za zaposlitev: vsestransko usposabljanje, usmerjeno v osebni in socialni razvoj ter usposabljanje za opravljanje poklica. Vključuje dejavnosti poklicnega in strokovnega usposabljanja, dejavnosti za razvoj osnovnih osebnih in socialnih spretnosti ter usposabljanje za tehnike iskanja zaposlitve.
- kulturna ponudba: ta vrsta ponudbe vključuje dejavnosti, kot so delavnice za prosti čas, ustvarjalne in kulturne dejavnosti, dejavnosti, povezane z lokalnimi tradicijami, itd.

1.4 Razvoj ključnih kompetenc projekta z uporabo igrifikacije, resnih iger in LARP v usposabljanjih za odrasle z nizko razvitimi osnovnimi spretnostmi

Igrifikacija v izobraževanju

Pomembno področje, kjer se danes uporablja igrifikacija, je izobraževanje. Med usposabljanjem se zasnova igrifikacije uporablja za motiviranje udeležencev, povečanje njihove vključenosti v snov in spodbujanje pri reševanju nalog. Elementi igrifikacije omogočajo tudi lažje povezovanje rezultatov usposabljanja in nadaljnjih korakov z življenjskimi situacijami udeležencev po koncu usposabljanja. Igrifikacija ima dobro razvit sistem nagrajevanja, bonusov in kazni za opravljene/neopravljene korake,

ki so bili vnaprej določeni na usposabljanju. Tako lahko na naraven način pritegne pozornost k nadaljnjim korakom ali po določenem času poveže različna usposabljanja med seboj, da udeleženci ne izgubijo zanimanja za snov.

Igrifikacija x resna igra x LARP
Vsi trije pristopi se lahko uporabljajo v izobraževanju. Razlikujejo se po zahtevah za pripravo in udeleženci - v našem primeru udeležence izobraževanja.

Igrifikacija je zasnova, ki vsebuje igre in igralne elemente. Je način, kako zbuditi zanimanje za določeno situacijo, tj. neke vrste motivacija. Gre za zelo kompleksno delo z elementi igre, naravo skupine, motivacijo in gradnjo kontekstov. Primerna je za dolgoročne izobraževalne programe, kjer omogoča medsebojno povezovanje tem in ohranja motivacijo ves čas usposabljanja. Uporablja se lahko tudi za enodnevna usposabljanja, vendar postavlja velike zahteve glede kakovosti priprave ter medsebojne povezanosti izobraževalnih vsebin in oblik.

Nasprotno pa je namizna igra del igrifikacije, ki jo uporabljamo za preizkušanje strategij v varnem okolju, učenje novih veščin ali raziskovanje vedenja in delovanja ekipe brez nevarnosti, da bi vplivala na resnično življenje. Dejanska igra (namizna, kartična, simulacijska, besedna) se v tem kontekstu imenuje **resna igra**.

Igre so najbolj znane v tej trojici in se že dolgo uporabljajo v izobraževanju, vendar žal pogosto le za povečanje zanimanja za program, za počitek ali za nagrado. Potencial, ki se skriva v igrah, in njihova uporaba v izobraževalnem procesu pogosto manjkata.

Tretji izraz, ki ga bomo razložili, je **LARP - Life Action Role Play**. Gre za posebno vrsto igre, ki temelji na igranju vlog. V teh igrah ima vsak igralec dodeljeno vlogo lika, ki ga igra med igro, podobno kot igralci v gledališču, vendar za razliko od njega igralci ne igrajo za občinstvo, temveč zase in za svoje soigralce.

LARP je oblika, primerna za večje skupine, kjer lahko vsi aktivno sodelujejo z vlogami, ki so tu določene. Kompleksnost je v izpolnjevanju vlog in njihovih medsebojnih interakcijah. Ključni vidik je scenarij LARP, ki določa pravila, karakterizira okolje in opredeljuje prostor za razvoj likov in njihovo interakcijo.

Učni načrt skillUPgame se osredotoča na posebne dejavnosti in igre, ki podpirajo razvoj ključnih kompetenc projekta. Dejavnosti in igre so bile izbrane in ustvarjene ob upoštevanju različnih predmetov in različnih ciljnih skupin v teh predmetih.

Naš cilj je bil oblikovati nabor dejavnosti, ki bodo učiteljem pomagale pri oblikovanju usposabljanja in motiviranju udeležencev. Poleg tega lahko te dejavnosti na zabaven način prispevajo k razvoju ključnih kompetenc projekta

2 PRIPOROČILA POLITIKAM

2.1 Razširjanje in vključevanje skillUPgame v sisteme izobraževanja odraslih

Izziv 2.1.1:
Na podlagi rezultatov, pridobljenih v *raziskavi o znanju in spretnostih odraslih (The Survey of Adult Skills)* (OECD, 2016)*, je* imel skoraj v vseh državah/gospodarstvih precejšen delež odraslih slabe bralne in računske spretnosti. Približno eden od štirih odraslih nima izkušenj z računalniki ali ima le omejene izkušnje z njimi ali pa ne zaupa v svoje sposobnosti uporabe računalnikov. Poleg tega vsak drugi odrasli obvlada reševanje problemov v tehnološko bogatih okoljih le na ravni 1 ali pod njo. Ti odrasli lahko uporabljajo znane aplikacije le za reševanje problemov, ki vključujejo nekaj korakov in jasna merila.

Pokazalo se je, da sedanji poudarek na izobraževanju za pridobivanje temeljnih spretnosti s tradicionalnimi učnimi metodami, ki temeljijo na poučevanju v razredu, ne zagotavlja nizko kvalificiranim odraslim ustreznih spretnosti in izkušenj, ki jih potrebujejo, da bi izpolnili zahteve delodajalcev glede znanj in spretnosti. Ugotovljeno je tudi, da imajo odrasli, ki bolje obvladajo reševanje problemov v tehnološko bogatih okoljih, praviloma boljše rezultate na trgu dela. Prav tako je intenzivnost, s katero delavci pri svojem delu uporabljajo veščine obdelave informacij, povezana z verjetnostjo, da bodo na delovnem mestu zelo zadovoljni. Tako lahko način organizacije dela poveča pogostost uporabe veščin (kot so skupinsko delo, samostojnost, presoja nalog, mentorstvo, rotacija delovnih mest in uporaba novega znanja) pri delu.

Rešitev:
Vlade, oblikovalce politik in vplivne politike evropskih držav je treba jasno obvestiti o projektu SkillUpGame in njegovih pozitivnih rezultatih, da bi ga lahko strateško sprejeli. Eden od načinov, kako to doseči, je, da Evropskemu združenju za izobraževanje odraslih (EAEA), evropski nevladni organizaciji s 120 organizacijami članicami v 43 državah, ki zastopa več kot 60 milijonov učencev po vsej Evropi, predlagamo, naj kurikulum SkillUpGame priporoči za sprejetje v sistemih izobraževanja odraslih.

EPALE se lahko uporablja kot glavni repozitorij za dokumentacijo, dokaze in poročila o matodologiji SkillUPGame ter vire za usposabljanje izobraževalcev odraslih o pristopu igrifikacije. Poleg tega se lahko za promocijo projekta SkillUPGame in njegovih rezultatov za vse zainteresirane strani v sektorju in ustrezne strokovne skupine, organizacije in mreže, vključno s splošno javnostjo, pridobijo ustrezne evropske organizacije in medijski kanali. Glavno sporočilo je: uporaba učnega načrta SkillUPGame lahko pri odraslih z nizko razvitimi spretnostmi razvije posebne spretnosti, ki jih lahko potencialno uporabijo na trgu dela, kot so - bralne, matematične in digitalne kompetence.

Priporočilo:
Kurikulum SkillUpGame, kot se je pokazalo pri njegovem pilotnem izvajanju v sodelujočih projektnih državah, je prilagodljiva in inovativna metoda poučevanja in učenja, ki vključuje igrifikacijo in resno igro pri usposabljanju osnovnih spretnosti (pismenost, računanje in digitalne spretnosti) v izobraževanju odraslih ter je prilagojena potrebam po spretnostih, ki jih od teh odraslih zahteva trg dela.

Rezultati izvedenih usposabljanj kažejo, da je glavna korist, ki je bila dosežena, zmanjšanje osipa pri teh usposabljanjih, pri čemer so odrasli, ki so se udeležili usposabljanja, izboljšali svoje osnovne spretnosti pri reševanju problemov v tehnološko bogatih okoljih in tako pridobili kompetence, ki so neposredno povezane s potrebami, ki jih zahtevajo lokalni delodajalci. Zato si ti odrasli povečajo možnosti za zaposlitev ter krajši in učinkovitejši proces prilagajanja na delovno mesto, kar neposredno vpliva na njihovo usposobljenost in motivacijo za nadaljevanje učenja.

Priporočamo, da vse države članice EU sprejmejo učni načrt SkillUGame kot temeljno metodologijo, ki bo sestavni del obstoječega izobraževanja odraslih. To bi bilo treba po potrebi vključiti v zakonodajne okvire ter uskladiti z zagotavljanjem oskrbe in podpore nizkokvalificiranim odraslim ter s programi zaposljivosti, v katerih ti odrasli sodelujejo.

Učinek:
Nizko kvalificirani odrasli bi lahko dostopali do usposabljanja za osnovne spretnosti reševanja problemov v tehnološko bogatih okoljih z igranjem iger in resnih iger kot integrirane metodologije v sistemih izobraževanja odraslih ter v dejavnostih usposabljanja, ki ustrezajo njihovim potrebam in ugotovljenim potrebam lokalnih delodajalcev.

Zato bodo ti odrasli po usposabljanju izboljšali svoje temeljne spretnosti (matematično in pismenost ter digitalne spretnosti), kar bo povečalo njihove možnosti za pozitivno in produktivno sodelovanje pri iskanju zaposlitve in njihovo lastno zaposljivost. To pa bo privedlo do merljivega skrajšanja časa prilagajanja na delo za te osebe in povečanja produktivnosti na delovnem mestu.

Izziv 2.1.2:

Izpopolnjevanje odraslih z nizko razvitimi spretnostmi bi bilo uspešnejše, če bi lahko uporabili inovativne metode poučevanja/učenja, kot je metoda, razvita v projektu SkillUPgame. Tudi izobraževalni projekt SkillUPGame je namenjen razvojnim potrebam nizkokvalificiranih oseb. Njihove možnosti na trgu dela so omejene, saj se soočajo z izzivi, povezanimi s tehnologijo. Zato učni načrt SkillUpGame usposablja nizkokvalificirane odrasle, kako razviti posebne spretnosti, ki jih lahko potencialno uporabijo na trgu dela, kot so - bralne, matematične in digitalne kompetence.

Digitalno učno okolje ponuja priložnosti ne le za vključevanje odraslih učencev, temveč tudi za njihovo interaktivno učenje. Pravilna uporaba digitalnih učnih orodij, povezanih z igrami, zagotavlja priložnosti za povečanje učinkovitosti učenja, razvija samostojnost učencev in jih spodbuja k nadaljnjemu učenju. Digitalni prostori so danes skupni življenjski prostor vseh. V digitalnem svetu ne preživljamo le prostega časa, temveč v njem uživamo tudi med učenjem.

Vendar pa raziskave kažejo, da odrasli z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi digitalne tehnologije vidijo kot oviro pri učenju in dostopu do trga dela. Zato bi jih morali izobraževalci odraslih vključiti v učni načrt in jih motivacijsko vključiti v pouk.

Rešitev:

Metodologija vključuje vsebino izobraževanja, usposabljanje izobraževalcev, vire za udeležence izobraževanja in izobraževalce ter proces vrednotenja in organizacije. Vse evropske države so se zavezale h krepitvi svojih sistemov izobraževanja odraslih. Ta cilj uresničujejo na različne načine, odvisno od njihovih izkušenj ter trenutnega konteksta in zgodovine. Vizija splošnega izobraževanja je zagotoviti visokokakovostne učne priložnosti za vse učence, tudi za odrasle z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi.

Priporočiti je treba, da je metoda SkillUPGame primerna za vključitev v učni načrt izobraževanja odraslih. Metodologija skillUPgame je učinkovito orodje za usposabljanje odraslih z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi, izobraževalci pa bi se morali potruditi, da bi našli več načinov za njeno vključitev v svoje delo. Natančneje, igrifikacija in resne igre so še posebej učinkovite pri razvijanju spretnosti reševanja problemov v tehnološko bogatih okoljih pri odraslih z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi in jih usposabljajo za učinkovito uporabo tehnologije v vsakdanjem življenju.

Učna sredstva za izobraževalce in udeležence usposabljanja zagotavljajo centri za izobraževanje odraslih (računalniki, metodološka sredstva, igre itd.). V primeru trenerjev/izobraževalcev odraslih lahko najdejo primere in digitalne vire za poučevanje z igranjem in učenje metodologije SkillUPgame. Nizko kvalificirane odrasle je mogoče motivirati za izpopolnjevanje z igranjem, zato bo uvedba metodologije SkillUPgame v njihov izobraževalni proces prispevala k temu, da se bodo odrasli učenci bolje počutili pri uporabi digitalnih virov in odkrivali njihovo uporabo v življenju in na delovnem mestu.

Priporočilo:

Izpopolnjevanje in prekvalifikacija odraslih je nujna prednostna naloga evropskih oblikovalcev politik in zainteresiranih strani. Hitro spreminjajoči se trg dela in številni izzivi, kot so digitalizacija in njene posledice za prihodnost dela, tehnološke spremembe, okolje, starajoča se družba in socialna izključenost, zahtevajo trdne temelje znanj ter stalno posodabljanje in pridobivanje novih spretnosti, znanj in kompetenc. To je še toliko bolj pomembno zdaj, ko se naša gospodarstva in družbe soočajo s posledicami izbruha zdravstvene pandemije COVID-19, kakršnih še ni bilo. Ukrepi socialne distanciranosti, ki se izvajajo za zajezitev širjenja virusa, močno vplivajo na trg dela, tako v smislu izgube delovnih mest kot v smislu nove organizacije dela z novimi tehnologijami in digitalnimi sredstvi. Vse pomembnejše je zagotoviti, da ima vsak odrasli vseživljenjske priložnosti za nenehno posodabljanje in pridobivanje novih znanj in spretnosti, da bo lahko krmaril v negotovih časih ter dosegel uspeh v svojem življenju in karieri.

Metodologija SkillUPGame je učinkovito učno orodje, ki daje potrebno teoretično podlago in praktične primere igrifikacije in njene uporabe pri usposabljanju odraslih z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi, da bi jih spodbudili k sodelovanju pri dejavnostih usposabljanja. S pomočjo igre lahko izobraževalci udeležence spodbudijo, da se odprejo in izrazijo, sodelujejo in se zanimajo za določeno snov.

Učinek:
Metoda SkillUpGame se bo uporabljala v centrih za izobraževanje odraslih za izpopolnjevanje odraslih udeležencev izobraževanja. V vsakem sistemu in centru za izobraževanje odraslih obstajajo možnosti za uporabo teh tehnik, odrasli pa bodo z uporabo IKT v vsakdanjem življenju in na delovnem mestu bolj vključeni.

Učni načrt vodi izobraževalce odraslih skozi celoten proces ustvarjanja iger in dejavnosti v okviru usposabljanja ter kako jih uporabiti v praksi - od priprave, ustvarjanja iger do olajševanja. Poleg tega kot prilogo ponuja zbirko podatkov o igrah in dejavnostih, ki krepijo pismenost, računsko pismenost in digitalne spretnosti.

Verjetno je, da bo ta metoda med dogodki za razširjanje projekta vzbudila zanimanje ne le pri izobraževalcih odraslih, temveč tudi pri neformalnih izobraževalcih. Izvajanje metode SkillUPGame ne le v formalnih, temveč tudi v neformalnih centrih za izobraževanje odraslih v partnerskih državah bi pomagalo dokazati zagotavljanje enakih možnosti za nizkokvalificirane odrasle.

Tudi pri usposabljanju SkillUPGame MOOC je metodologija prilagojena v celovit spletni usposabljanje. Udeleženci usposabljanja se bodo seznanili z vsemi vsebinami metodologije, poleg tega pa bodo dobili tudi nekaj praktičnih vaj, da bodo lahko učenje uporabili v praksi.

2.2 Izobraževanje ključnih kompetenc pri nizkokvalificiranih odraslih: Pismenost, računska pismenost in digitalne spretnosti

Izziv 2.2.1.:
V preteklosti je za pismenega veljal tisti, ki je znal brati, pisati in računati. V sodobni "družbi znanja" ("informacijski družbi") je pojem pismenosti dobil drugačen pomen. Pismenost na določenem področju pomeni poznavanje osnovnih pojmov na določenem področju, njihovo razumevanje in razumevanje v kontekstu, pa tudi sposobnost njihove splošne praktične uporabe. Zlasti zadnja točka je osnova metodologije in učnega načrta skillUPgame.

Pilotna raziskava, ki je bila del projekta SkillUpGame in je potekala v petih partnerskih državah, je pokazala, da se organizacije pogosto srečujejo s problemom zaposljivosti nizkokvalificiranih ljudi. Zato partnerske organizacije iz Slovenije in Španije na primer organizirajo programe, namenjene povečanju zaposljivosti svojih upravičencev.

Značilni udeleženci teh usposabljanj so ljudje z nedokončano osnovnošolsko izobrazbo, etnične manjšine (npr. romske skupnosti na Češkem) ali priseljenci. Metodologija skillUPgame bo izvajalcem usposabljanja pomagala pri pripravi programov za odrasle z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi, ki bi podpirali njihovo pismenost, računanje in digitalne spretnosti, zato od tega projekta pričakujemo pozitivne učinke (vpliv na celotno družino, zlasti na otroke). Usposabljanje za te spretnosti pomeni naslednje:

Razvoj pismenosti

Pismenost je opredeljena kot vseživljenjski razvoj človekovih ‘zmogljivosti', ki so sestavljene iz znanja, spretnosti, sposobnosti, stališč in vrednot, potrebnih za uporabo vseh vrst besedil v različnih individualnih in družbenih kontekstih. (Gramotnosti ve vzdělávání, 2011).

Pismenost potemtakem pomeni 'sposobnost razumevanja in uporabe informacij iz različnih pisnih virov za delovanje v vsakodnevnih dejavnostih odraslih v družini, na delovnem mestu in okolju ter za doseganje lastnih ciljev in za razvoj lastnega znanja in potencialov.' (Možina, 2001).

Palečková, Tomášek, Basl (2011) menijo, da je pismenost tesno povezana s komunikacijsko-tehnološko pismenostjo (IKT - informacijske in komunikacijske tehnologije). Informacijska pismenost združuje znanja in spretnosti, ki so potrebna za delo z informacijsko in komunikacijsko tehnologijo. Cilj je doseči zmožnost dobre informiranosti v svetu informacij: digitalnih in tiskanih informacij, informacij, obdelanih z besedilnimi, zvočnimi in grafičnimi urejevalniki, informacij, shranjenih na internetu ali v informacijskih institucijah. Izobraževalno področje IKT prispeva k razvoju sposobnosti smiselne interpretacije pridobljenih informacij, njihove uporabe v realnih situacijah s pomočjo dostopnih pisarniških ali analitičnih strojnih ali programskih orodij.

SkillUpGame se osredotoča na načine, kako z uporabo igrifikacije, iger in LARP-ov med usposabljanji za nizkokvalificirane ljudi podpreti razvoj te kompetence.

Razvoj matematične kompetence

Računska pismenost je sposobnost posameznika, da prepozna in razume vlogo, ki jo ima matematika v svetu. Poleg tega je sposobnost utemeljenega presojanja in razumevanja matematike za izpolnjevanje osnovnih življenjskih potreb posameznika, ki je ustvarjalen, zainteresiran in razmišljujoč državljan. (PISA, 2003)

V praksi se matematična pismenost izrecno kaže na področju upravljanja denarja (posojila, obresti, proračuni). To odraža tesno povezavo med numerično in finančno pismenostjo (osebne finance, družinski proračun).

Številčno pismenost pa uporabljamo pri delu z grafi in tabelami, ko poskušamo razumeti informacije, ki jih posredujejo, za pravilno razlago in kritično oceno. V sedanji družbi je treba prepoznati napačne razlage statističnih informacij, raziskav in manipulacij v oglasih.

Razvoj digitalnih (računalniških) spretnosti

V naši hitro razvijajoči se informacijski družbi se ljudje vse bolj znajdejo v poklicni in socialni izolaciji, če nimajo znanja in spretnosti, povezanih z informacijskimi in komunikacijskimi tehnologijami (IKT), ali imajo le malo znanja in spretnosti ter nimajo sposobnosti hitrega prilagajanja novonastalim razmeram ali imajo le malo sposobnosti.

Računalniško pismeni človek zna uporabljati tehnologije za svoje poklicno in zasebno življenje tako, da se ne počuti računalniško prizadetega. Oseba ne stoji "za digitalno oviro" in njen osebni in poklicni razvoj (z uporabo računalnika) je stvar njene lastne izbire.

Po mnenju Šindeláře (2005) je računalniško pismeni posameznik sposoben iskati in obdelovati informacije z uporabo običajne računalniške opreme. Poleg tega je dobro obveščen o različnih področjih dela z računalnikom in ga zna učinkovito uporabljati.

Računalniško pismeni morajo imeti naslednje sposobnosti in spretnosti:
● zna opraviti, razumeti in razložiti osnovne pojme s področja informacijskih tehnologij;
● uporabljati osebni računalnik in delati s podatkovnimi datotekami (vklopiti, ponovno zagnati in izklopiti računalnik, delati z ikonami na računalniškem zaslonu, poiskati zahtevani računalniški program, izbrisati nepotrebne podatke, ustvariti kopije, natisniti zahtevane podatke in podobno);
● delo z urejevalnikom besedila;
●izdelavo in delo s tabelami, grafi in številčnimi podatki;
●ustvarjanje računalniških podatkovnih zbirk in delo z njimi;
●izdelajte predstavitve z uporabo računalnika;
● pridobivati informacije in komunicirati prek računalnika (delo z internetom, ustvarjanje spletnih strani, upravljanje elektronske pošte (e-pošta)).

Rešitev in priporočilo:
Spodbujanje učenja in/ali razvoja ključnih kompetenc (matematična, jezikovna ter digitalne spretnosti) je glavna sestavina programov, namenjenih usposabljanju za reševanje problemov v tehnološko bogatih okoljih.

Pri usposabljanju nizkokvalificiranih oseb metoda SkillUpGame poudarja predvsem praktično uporabo računalnika v vsakdanjem življenju, lahko pa tudi v posebnih situacijah, kot so: iskanje zaposlitve, obisk zdravnika ali urejanje pravnih/uradnih dokumentov. Vse pogosteje se srečujemo s povezovanjem teh temeljnih področij z digitalizacijo. Informacije se skupaj s pisno komunikacijo prenašajo na internet. Zato je pomembno, da povezava - s tehnologijami, delom na računalniku in uporabo interneta (kot vira informacij) - postane redni del razvoja naše ciljne skupine.

Med pilotnimi usposabljani projekta SkillUpGame smo izkusili, kako se je naša metodologija izkazala za zelo učinkovito pri razvoju ključnih kompetenc. Igre so naravne strategije za pridobivanje novih spretnosti, ki učencem omogočajo prožnost in prilagodljivost na zelo spreminjajoče se okolje ter s tem sposobnost hitrega učenja. Igre omogočajo tudi odraslim z nizkimi kvalifikacijami, da uporabijo abstrakcijo za varno preučevanje sveta okoli sebe ter razvijejo sposobnost logičnega sklepanja in razmišljanja.

Dokazano je, da je metodologija še učinkovitejša, če upošteva refleksijo. Izobraževalec lahko uvede proces refleksije kot glavni cilj igre v smeri različnih tem, kot so timsko delo, komunikacijske veščine, vodenje itd. Če se zavedamo, kaj želimo pridobiti iz igre, lahko med samo igro usmerimo svojo pozornost na tak cilj.

Učinek:

Sodelovanje v programu SkillUpGame bo odraslim z nizko razvitimi spretnostmi zelo koristilo pri razvijanju njihovih ključnih kompetenc, zlasti digitalnih spretnosti, saj bodo izboljšali svoje spretnosti za premagovanje zahtevnih digitalnih vprašanj, pri tem pa bodo sodelovali in uživali v igri z udeležbo.

Odrasli z nizkimi sposobnostmi bodo igre uporabljali za učenje in spodbujanje kognitivnih funkcij. Tako kot najmlajši potrebujejo spodbudno delo, da bi dosegli večjo miselno agilnost. Igre izboljšujejo znanje in ohranjanje znanja.

Učenje je zelo pomembno za osebni in poklicni razvoj ljudi, z razumevanjem vsebine v procesu igre pa bodo resnično motivirani in predani doseganju najboljših rezultatov.
Z igrami odrasli z nizkimi kvalifikacijami lahko izboljšajo svoje dosežke, povečajo napor in povečajo znanje s pomočjo prakse.

Zaradi metodologije SkillUPGame učenci ostanejo pozitivno razpoloženi, kar pri tradicionalnih metodah ne bi bilo mogoče. Ta metodologija jim pomaga pri delu in razvijanju spomina, pozornosti, načrtovanja, sposobnosti reševanja konfliktov itd. spretnosti, ki jih lahko pozneje učinkovito prenesejo na delovno mesto.

Izziv 2.2.2:

Pozitivna povezava med zaposlovanjem in učenjem je jasna: ljudje, ki aktivno iščejo zaposlitev, delavci in zaposleni, ki nadaljujejo usposabljanje, so pomembni za inovacije, produktivnost, konkurenčnost in podjetništvo.

Odrasli, ki se odločijo za priložnost na sedanjem trgu dela, morajo biti sposobni uporabljati široko paleto orodij za učinkovito interakcijo z okoljem: fizičnim in informacijsko tehnologijo ter družbeno-kulturnim, kot je uporaba jezika. Ta orodja morajo na splošno razumeti, jih znati prilagoditi za svoje namene in jih uporabljati interaktivno.

V vedno bolj soodvisnem svetu morajo biti posamezniki sposobni komunicirati z drugimi, in ker se bodo srečevali z ljudmi iz različnih okolij, je pomembno, da znajo sodelovati v heterogenih skupinah. Poleg tega morajo biti posamezniki sposobni prevzeti odgovornost za upravljanje lastnega življenja, ga umestiti v širši družbeni kontekst in delovati samostojno.

Trenutno so se zahteve glede znanj in spretnosti spremenile, saj je vse več delovnih mest avtomatiziranih. Tehnologije so zdaj pomembnejše na vseh področjih dela in življenja, podjetniške, socialne in državljanske spretnosti pa so pomembnejše za zagotavljanje odpornosti in sposobnosti prilagajanja spremembam.

V ekonomiji znanja je pomnjenje dejstev in postopkov ključnega pomena, čeprav ne zadostuje za napredek in uspeh. Veščine, kot so reševanje problemov, kritično mišljenje, sposobnost sodelovanja, ustvarjalnost, računalniško razmišljanje in samoregulacija, so v naši hitro spreminjajoči se družbi

pomembnejše kot kdaj koli prej. To so orodja, ki omogočajo, da naučeno deluje v realnem času, ustvarja nove ideje, nove teorije, nove izdelke in novo znanje.

Rešitev:

Priporočilo Sveta Evropske unije z dne 22. maja 2018 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje (Svet Evropske unije, 2018) navaja, da bi morale države članice EU podpirati razvoj ključnih kompetenc, njihovo potrjevanje in ponudbo v spretnosti usmerjenega izobraževanja, usposabljanja in učenja, vzpostaviti dobre prakse za izboljšanje podpore pedagoškemu osebju pri njegovem delu in izobraževanju, posodobiti metode in orodja za ocenjevanje in potrjevanje ter vzpostaviti nove in inovativne načine poučevanja in učenja.

Zato je priporočljivo olajšati pridobivanje ključnih kompetenc z uporabo najboljših praks, ki prispevajo k razvoju ključnih kompetenc, zlasti z:

- spodbujanje različnih učnih pristopov in okolij, vključno z ustrezno uporabo digitalnih tehnologij, v okoljih izobraževanja, usposabljanja in učenja;
- zagotavljanje podpore izobraževalnemu osebju in drugim zainteresiranim stranem, ki podpirajo učne procese, vključno z družinami, za izboljšanje ključnih kompetenc učencev kot del pristopa k vseživljenjskemu učenju v okoljih izobraževanja, usposabljanja in učenja;
- podpiranje in nadaljnji razvoj ocenjevanja in potrjevanja ključnih kompetenc, pridobljenih v različnih okoljih, v skladu s pravili in postopki držav članic;
- krepitev sodelovanja med izobraževalnimi ustanovami, ustanovami za usposabljanje in učnimi ustanovami na vseh ravneh in na različnih področjih, da bi izboljšali kontinuiteto razvoja kompetenc učencev in razvoj inovativnih učnih pristopov;
- krepitev orodij, virov in smernic v izobraževanju, usposabljanju, zaposlovanju in drugih učnih okoljih, da bi ljudem pomagali pri upravljanju njihove poti vseživljenjskega učenja;

Kljub pomembnosti spodbujanja zaposlovanja odraslega prebivalstva ni veliko programov ali izkušenj z najboljšimi praksami, ki bi spodbujali razvoj osnovnih kompetenc, povezanih s povečanjem motivacije in izboljšanjem zaposljivosti v razmerah gospodarske krize in visoke stopnje brezposelnosti med odraslimi.

Priporočilo:

Države članice EU bi bilo treba spodbujati k sprejemanju novih metodologij, namenjenih zgoraj navedenemu, kot je metodologija SkillUPGame. V teh vrstah metodologij, kjer se igrifikacija, resne igre in LARP pojavljajo kot orodja, ki odrasle z nizko usposobljenostjo motivirajo ne le za dvig ravni pridobivanja osnovnih spretnosti (pismenost, računanje in osnovne digitalne spretnosti), temveč tudi podpirajo razvoj kompetence učenje učenja kot stalno izboljšane podlage za učenje in sodelovanje v družbi z vidika celotnega življenja; dvig ravni osebne, socialne in kompetence učenje učenja za izboljšanje v prihodnost usmerjenega in zdravega upravljanja življenja; ter razširitev in izboljšanje ravni digitalnega znanja.

Poleg tega je gradivo, ki ga ponuja metodologija SkillUPGame, odlično podporno orodje za pedagoško osebje in druge zainteresirane strani, kot so spletna usposabljanja, orodja za samoocenjevanje itd. Poleg tega je zanimivo orodje za mrežo združenj subjektov, ki v mnogih primerih z lastnimi sredstvi, v drugih pa s subvencijami in donacijami, organizirajo programe in postopke za usposabljanje odraslih in doseganje njihove zaposlitve. Omemba pomena, ki ga imajo kot celota, razporejanje dela, ki bi bilo primerno za spodbujanje in usklajevanje, kar program SkillUPGame prispeva v ta namen.

Učinek:
staviti na metodološke pobude, ki združujejo usposabljanje na področju ključnih kompetenc nizkokvalificiranih odraslih z motivacijo in drugimi transverzalnimi spretnostmi ter se odzivajo na potrebe delodajalcev po spretnostih na trenutnem trgu dela, da bi naši ciljni skupini omogočili, da se ne ustraši v izobraževalnem procesu in zato ne opusti usposabljanja. Omogočila jim bo tudi, da bodo lahko koristno razvijali motivacijo in zavezanost k samostojnemu učenju in stalnemu usposabljanju v smeri produktivne zaposlitve. Na ta način bodo ti potencialni delavci v močnejšem položaju, da pozitivno prispevajo h gospodarstvu, svoji skupnosti in družbi, s čimer bodo izboljšali svoje življenje.

2.3 Prednosti igrifikacije x resne igre x LARP v izobraževanju odraslih

Izziv 2.3.1.
V svetu korporativnega izobraževanja odraslih motivacija in zavzetost pri igrah nista glavna cilja. Namesto tega so glavni cilji pridobivanje znanja, spretnosti in vedenja, ki so pomembni za uspešnost na delovnem mestu, in, kar je še pomembneje, sposobnost prenosa naučenega v različne delovne vloge.

Za prenos učenja in izboljšanje uspešnosti na delovnem mestu mora biti učenje ustrezno in postavljeno v ustrezen kontekst, ki podpira učne rezultate. Poleg tega vse vsebine niso primerne za igrifikacijo, na primer teme, ki so preveč občutljive ali osebne, da bi se jih učili v igri. Zato je preoblačenje vsebine v kostum igre samo zaradi tega verjetno neproduktivno.

Igre so fascinantne. So izjemno zapleteni sistemi, v katerih se moramo ukvarjati z mnogimi stvarmi in se jih učiti pogosto hkrati. Ker pa so izjemno dobro zasnovane, se odrasli ne počutijo preobremenjene z njimi in se jim zdijo celo zabavne. V času iger bodo trenerji ugotovili, da so odrasli osredotočeni, angažirani, zabavni in pripravljeni stopiti iz svojega območja udobja.

Zato ni presenetljivo, da so številni strokovnjaki z različnih področij opazili ta potencial in nastalo je novo področje; področje, ki si prizadeva uporabiti določena načela, tehnike in elemente iz oblikovanja iger, da bi bilo učenje bolj razumljivo, zanimivo in sčasoma tudi učinkovitejše.

Sodelovanje z odraslimi učenci je lahko precej zahteven izziv, zlasti kadar pogoji niso primerni. Zanje usposabljanje pogosto velja za resno dejavnost, v katero vlagajo svoj čas in pozornost. Zato lahko uvedba igre pri odraslih povzroči skepso glede koristnosti usposabljanja in doseganja zastavljenega cilja. Pogosto, še posebej pri delu z odraslimi z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi, ki imajo malo

možnosti za dostop do trga dela, pristopajo k izobraževanju odraslih kot k načinu za izboljšanje svojih spretnosti, saj je njihov glavni cilj dostop do trga dela in izboljšanje življenjskih razmer.

Rešitev in priporočilo:
Trenutno se igrifikacija uporablja na številnih področjih. V okolju podjetja se deli na notranje in zunanje procese. Notranji procesi zajemajo izobraževanje, notranje komuniciranje, prilagajanje novih zaposlenih itd., medtem ko zunanji procesi med drugim vključujejo trženje.

Igra v delovnem okolju ponuja številne možnosti za povečanje ozaveščenosti, produktivnosti in ustvarjalnosti ali za izboljšanje učinkovitih povratnih informacij.
Igrifikacija življenjskega sloga se običajno osredotoča na posameznike in dejavnosti, ki jih izvajajo - motivacija za vadbo, učenje tujih jezikov, načrtovanje proračuna, seznami opravil in še veliko več.

Igrifikacija v izobraževanju
Pomembno področje, kjer se danes uporablja igrifikacija, je izobraževanje. Med usposabljanji se zasnova igrifikacije uporablja za motiviranje udeležencev, povečanje njihove vključenosti v temo in spodbujanje pri reševanju nalog. Elementi igrifikacije omogočajo tudi lažje povezovanje rezultatov usposabljanja in nadaljnjih korakov z delovno realnostjo udeležencev po koncu usposabljanja.

Motivacija
Igralni elementi so se v trženju uporabljali že razmeroma dolgo, preden so konec 20. stoletja vstopili v šolsko okolje. Glavni razlog za to je bila osredotočenost na motivacijo učencev in njeno povečanje.

Metodologija SkillUPGame izhaja iz predpostavke, da nam je pri izobraževanju nizko kvalificiranih odraslih pomembno doseči učne cilje, vendar če to pomeni zabavo, mora biti to učenje pomembno, saj je aktiven proces, v katerem si učenec prizadeva in razmišlja.

Uporaba igre učence, tudi odrasle, odvrne od skrbi, da bi v učnem procesu naredili napako. Ne doživijo le spremembe v svojem vedenju, temveč izboljšajo tudi svojo sposobnost reševanja problemov, uporabe IKT, skratka, naučijo se učiti. Po drugi strani pa je velika prednost igrifikacije ta, da igre razvijajo sodelovalno delo. V delovnih skupinah se pogosto zgodi, da nekateri učenci pomagajo drugim z razlagami pravilnih odgovorov, spretnosti pa so v ravnovesju, saj si jih med seboj prosto izmenjujejo, ker so osredotočeni na skupni cilj. Ob upoštevanju, da pojasnilo prihaja od enakovrednega, ga udeleženci igre rade volje sprejmejo.

Ni presenetljivo, da učenci, ki so med poukom po navadi abstraktni in popolnoma brez motivacije in zanimanja, aktivno sodelujejo pri igrah, ki so jim bile predlagane med poukom, in celo postanejo eni izmed najbolj aktivnih pri sodelovanju, s čimer dosežejo cilje, ki jih je predlagal učitelj.

Kot smo že omenili, pa se morajo odrasli, zlasti pri uvajanju igre, zavedati, kaj so se naučili, kako koristen je ta proces za njihovo učenje in kasnejšo uporabnost v njihovem osebnem in poklicnem življenju.

Metoda SkillUPGame priporoča okvir, ki se pogosto uporablja v izkustvenem izobraževanju, in sicer trifazni model učenja E-R-R (Evokacija - Uresničevanje pomena - Refleksija).[3]

Refleksija in spodbujanje
Refleksija je zelo pomemben del procesa izkustvenega izobraževanja. Po premisleku o doživetem pridemo do novih spoznanj in ugotovimo, kako jih lahko uporabimo v praksi. Dobro vodena refleksija nam omogoča, da od dejavnosti izkoristimo vse, kar je vredno, in v največji meri podpira udeležence usposabljanjea v procesu učenja.

Metodologija SkillUpGame predstavi pomen priprave in namena refleksije, ponudi nasvete za čas, okolje in več metod za razvijanje refleksije kot facilitacijo, katere cilj je udeležence voditi skozi proces refleksije, da bi se iz dane izkušnje čim več naučili in to znanje uporabili v svojem življenju.

Učinek:

Z igro SkillUP lahko sistem izobraževanja odraslih izobraževalcem in trenerjem ponudi postopke in metode za delo z refleksijo v izobraževanju, od igrifikacije do praktičnih koristi za nizko kvalificirane odrasle.

S pomočjo metod facilitacije in poročanja se bodo trenerji naučili, kako z vprašanji spodbuditi odrasle, da bodo raziskovali nova obzorja, iskali nove povezave in prišli do novih spoznanj, kar jim bo pomagalo pri samostojnem učenju.

Poleg tega bodo izvajalci usposabljanja našli popolno zbirko podatkov o vseh dejavnostih, namenjenih zgoraj navedenemu namenu, in dodatno spletno gradivo.
Odrasli z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi bodo cenili pomen igrifikacije in resnih iger za namene izobraževanja in se bodo bolje počutili pri njihovi uporabi v izobraževanju odraslih ter prepoznali pomembne koristi za njihovo izpopolnjevanje in motivacijo za udeležbo na usposabljanjih za pismenost, računanje in digitalne spretnosti.

Izziv 2.3.2.

Igra, kot je bilo omenjeno zgoraj, spodbuja učeče se odrasle, da uporabijo svoje spretnosti pri reševanju problema. V nasprotju s tradicionalnimi tehnikami učenja učna igra spremeni učenca iz pasivnega sprejemnika informacij v aktivnega udeleženca pri ustvarjanju strateških rešitev. Igrifikacija povečuje vključenost in motivira učence, da razmišljajo na drugačen način.

[3] Trifazni model učenja E-R-R (Evokacija - Uresničevanje pomena - Refleksija). V prvi fazi (Evokacija) se udeleženci aktivno spominjajo znanja o temi, ki ga že imajo, ali informacij, za katere domnevajo, da jih imajo. Zavedajo se nejasnosti in na njihovi podlagi oblikujejo vprašanja. Cilj je vzbuditi zanimanje udeležencev, da bi o temi izvedeli več. V drugi fazi (Uresničevanje pomena) se udeleženci srečajo z novimi informacijami, jih povežejo z dejstvi, ki so se jih o temi spomnili že v prvi fazi, in prilagodijo obstoječa mnenja. V tretji fazi (Refleksija) se udeleženci ozrejo nazaj, se ozrejo za nazaj in razmišljajo, oblikujejo nove ugotovitve, ugotavljajo, kaj se je izkazalo za resnično in kaj ne, in sicer tako na podlagi lastnega individualnega razmišljanja kot tudi na podlagi skupinske razprave.

Kljub dokazanim koristim pa številni trenerji odraslih z nizkimi kvalifikacijami še vedno neradi uvajajo igrifikacijo in resne igre za razvoj osnovnih spretnosti.

Številne od teh ovir so povezane s pomanjkanjem znanja o posebnih virih ali igrah, ki pomagajo razvijati ključne kompetence: matematično pismenost, pismenost in digitalne spretnosti, ter s prepričanjem, da so za razvoj teh kompetenc primerne tradicionalne metode poučevanja. V podporo temu prepričanju imajo v ozadju dolgoletne izkušnje in vire.

Rešitev in priporočilo:

Pomembno se je zavedati, da igra zaradi igre ne prispeva k dodani vrednosti izobraževanja. Igra je lahko učinkovita kot učna strategija le, če jo spremljata struktura in vsebina, ki omogočata umestitev te izobraževalne prakse v kontekst. Tako se zdi jasno, da je pred uporabo igre kot izobraževalne strategije pomembno razumeti dinamiko igre, analizirati, kaj želimo doseči na koncu izobraževalnega procesa (znanje, odnos itd.), kateri elementi igre so zares dragoceni za doseganje teh ciljev in kako postaviti izzive, ki so za učenca resnično motivacijski.

Če torej izhajamo iz jasnega formativnega pristopa, lahko igra prispeva h kognitivni podpori, saj ustvarja strukturirano okolje, v katerem se učenec nauči določenih postopkov za napredek in ima priložnost vaditi s preizkušanjem in eksperimentiranjem, včasih v sodelovanju z drugimi, drugič pa samostojno.

V učnem načrtu SkillUpGame bo izobraževalec ugotovil, kakšne morajo biti predpostavke načrtovanja igre in kako vključitev igre v usposabljanje zahteva načrtovano in premišljeno strategijo, ki presega kratkoročnost. V učnem načrtu bodo trenerji ugotovili, kakšna naj bo njihova vloga v procesu igrifikacije ter kako ustvariti vsebino usposabljanja in izbrati ustrezne dejavnosti. Prav tako pa so v učnem načrtu SkillUpGame na voljo tudi primeri iger in možnosti njihove uporabe pri poučevanju.

Natančneje, SkillUpGame se osredotoča na posebne dejavnosti in igre, ki podpirajo razvoj ključnih kompetenc projekta: matematične pismenosti, pismenosti in digitalnih spretnosti. Dejavnosti in igre so bile izbrane in ustvarjene ob upoštevanju različnih usposabljanj in različnih ciljnih skupin v teh usposabljanjih. Zato je v večini primerov najprej predstavljen okvir dejavnosti. V okvir je mogoče vstaviti posebne vsebine glede na trenutno temo usposabljanja ali namero izvajalca usposabljanja.
Cilj učnega načrta SkillUpGame je ustvariti nabor dejavnosti, ki bodo učiteljem pomagale pri oblikovanju usposabljanja in motiviranju udeležencev. Poleg tega lahko te dejavnosti na zabaven način prispevajo k razvoju ključnih kompetenc pri odraslih z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi .

Uporabo igrifikacije, resnih iger in LARP, ki smo jih prilagodili v naši metodologiji za razvoj ključnih kompetenc pri odraslih z nizkimi kompetencami, priporočamo vsem sistemom izobraževanja odraslih, organizacijam in združenjem, ki delajo z našo ciljno skupino na področju formalnega ali neformalnega učenja. Metodologija SkillUPGame omogoča izobraževalcem/učiteljem/trenerjem, da se na motivacijski in praktičen način ukvarjajo s pismenostjo, računanjem in digitalnimi spretnostmi za ciljno skupino oseb z nizkimi spretnostmi. Prav tako jim SkillUPGame pomaga pri oblikovanju dejavnosti, ki imajo dolgoročne koristi za učence (povečanje njihove zaposljivosti, učenje spretnosti in praktičnega

znanja, neposredno uporabnega za delo itd.) Ti individualni cilji, neposredno povezani s subjektivno razlago, ki jo učenci oblikujejo na podlagi svojih izkušenj in osebnih okoliščin, naj bi osmislili celoten proces.

Učinek:

S programom SkillUPGame bodo izvajalci usposabljanj imeli na voljo zmogljiv nabor orodij, ki jim lahko pomaga izboljšati usposabljanja za razvijanje ključnih kompetenc pri odraslih z nizkimi spretnostmi. Z igrifikacijo in igrami lahko učno izkušnjo naredijo bolj zanimivo in učinkovito.

Z učnim načrtom SkillUPGame se bodo naučili, kako načrtovati, kaj in za koga gradijo, da bodo lahko izbrali prava orodja in igre. In ker so odrasli učenci tako raznolika skupina, je pomembno poznati njihove posebnosti, izzive in oblikovati učno izkušnjo v skladu z njihovimi potrebami. SkillUPGame je bila zasnovana s tem namenom. Ta metodologija bo izvajalcem usposabljanja pomagala pri pripravi programov za odrasle z različnimi profili in ozadji (etnične manjšine, priseljenci, dolgotrajno brezposelni odrasli ...) za podporo njihove pismenosti, računske pismenosti in digitalnih spretnosti, zato pričakujemo pozitiven učinek tega projekta (vpliv na celotno družino, zlasti na otroke).

V metodologiji SkillUPGame lahko izobraževalci vidijo tudi prostor za povezovanje igralnih dejavnosti za ključne kompetence s konkretnimi dejavnostmi in igrami za njihov razvoj. Izobraževalci bodo lahko uporabili zelo bogat nabor konkretnih iger, ki so povezane s ključnimi kompetencami projekta: matematično kompetenco, pismenostjo in digitalnimi spretnostmi. Prav tako bodo našli opredelitve posameznih kompetenc in njihovo uporabo v praktičnem življenju ter v povezavi z iskanjem zaposlitve na trgu dela.

Po končanem učnem procesu se bodo odrasli lahko soočili s trgom dela z boljšimi kvalifikacijami ter pridobljenimi in izboljšanimi spretnostmi, ki so neposredno povezane s tem, kar podjetja pričakujejo od delavcev na delovnem mestu.

3 LITERATURA IN VIRI

Andalucía, C. d. (Diciembre de 2016). *Plan Estratégico de Desarrollo de las Lenguas en Andalucía.* Obtenido de andalucia.es/educacion/portals/delegate/content/3a31540e-845f-4bbb-9428-40eddfef839d

Svet, E. (2016). *PRIPOROČILO SVETA o poteh za nadgradnjo znanja in spretnosti: Nove priložnosti za odrasle.* Uradni list Evropske unije.

OECD. (2016). *Znanje in spretnosti sta pomembna: OECD Skills Studies: Further Results from the Survey of Adult Skills, OECD Skills Studies.* Pariz: OECD Publishing. doi:https://doi.org/10.1787/1f029d8f-en.

PISA. (2003). *Učenje za jutrišnji svet: Prvi rezultati raziskave PISA 2003.* OECD.

Svet Evropske unije. (22 de May de 2018). Priporočilo Sveta z dne 22. maja 2018 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje (Besedilo velja za EGP.). (O. J. Union, Ed.) Bruselj, Belgija, EU.

Trujillo, F. (2021). *Educación de personas adultas: La escuela del mundo al revés.* Granada: De Estranjis. Obtenido de https://fernandotrujillo.es/educacion-de-personas-adultas-la-escuela-del-mundo-al-reves/

Gramotnosti v izobraževanju. Praha: Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2010. Dostupné z WWW: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2010/02/Gramotnosti-ve-vzd%25C4%259Bl%25C3%25A1v%25C3%25A1n%25C3%25AD1.pdf>. ISBN 978-80-87000-41-0

Evropska komisija (2020). *Nacionalne reforme na področju nadaljnjega izobraževanja in usposabljanja ter izobraževanja odraslih.* Pridobljeno s spletne strani https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/national-reforms-further-education-and-training-and-adult-learning_en.

EAEA (2011). *Poročilo o izobraževanju odraslih na Irskem.* Pridobljeno s spletne strani https://eaea.org/wp-content/uploads/2018/01/ireland_country-report-on-adult-education-in-ireland.pdf.

Ministrstvo za nadaljnje in visokošolsko izobraževanje, raziskave, inovacije in znanost (2021). *Informacije o politiki. Nadaljnje izobraževanje.* Pridobljeno s spletne strani https://www.gov.ie/en/policy-information/018b7-further-education/#education-and-training-boards-etbs.

- Resolucija o Nacionalnem programu izobraževanja odraslih v Republiki Sloveniji za obdobje 2021-2030 (ReNPIO 2021-2030) - delovni dokument
- Smernice za izvajanje Strategije znanj in spretnosti za Slovenijo: Izboljšanje upravljanja izobraževanja odraslih

URL virov:

- https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/main-types-provision-76_en
- http://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/main-types-provision-76_en#OFUP
- http://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/glossary-69_en#CER
- http://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/vocational-lower-secondary-education-basic-vocational-tr aining-cycles-0_en
- http://www.thatsenglish.com/ [5] https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/teaching-and-learning-general-upper-secondary-educatio n-58_en
- https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/glossary-69_en#MOD
- https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/glossary-69_en#UND
- https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/lifelong-learning-strategy-79_en
- https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/bachelor-79_en
- https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/main-types-provision-76_en
- http://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/main-types-provision-76_en#OTROSTIPOS
- https://www.sepe.es/HomeSepe
- https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/glossary-69_en#CER
- https://www.sepe.es/HomeSepe/Personas/encontrar-trabajo/plan-reincorpora-T.html
- https://www.inap.es/ [16] https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/national-reforms-related-transversal-skills-and-employab ility-70_en
- https://empleate.gob.es/empleo/#/
- https://www.camara.es/creacion-de-empresas/ventanilla-unica-empresarial-punto-de-atencion-al-emprendedor
- http://www.feup.org/
- https://www.ef.com/wwen/blog/general/gamification-of-learning/
- https://elearningindustry.com/low-cost-gamification-tips-for-adult-learners
- https://edyoucated.org/blog/the-power-of-gamification-in-adult-education
- https://epale.ec.europa.eu/en/blog/gamification-adult-learning-expectations-vs-reality
- http://javierdisan.com/2011/10/17/el-efecto-ventana-de-la-gamificacion/
- https://educayjuega.wordpress.com/2014/07/15/adultos-juegos-y-aprendizaje-la-gamificacion/
- https://www.eduardosnape.com/post/2016/04/30/gamificaci%C3%B3n-en-el-aprendizaje-de-los-adultos
- https://jugandoconlupis.com/blog/beneficios-del-juego-en-la-etapa-adulta-y-a-cualquier-edad-b33.html
- https://www.game-learn.com/es/recursos/blog/por-que-son-tan-efectivos-los-juegos-didacticos-para-adultos/
- https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-en-los-adultos
- https://www.interempresas.net/Tecnologia-aulas/Articulos/210165-Beneficios-del-aprendizaje-a-traves-del-juego.html

- https://epale.ec.europa.eu/en/blog/gamification-adult-learning-expectations-vs-reality
http://javierdisan.com/2011/09/01/el-juego-como-estrategia-educativa-en-la-formacion-de-adultos/
- http://javierdisan.com/2016/05/11/aprendizaje-basado-juegos-gbl/
- http://javierdisan.com/2011/09/19/gamification-una-forma-de-integrar-la-capa-ludica-en-e-learning/
- http://javierdisan.com/2011/10/17/el-efecto-ventana-de-la-gamificacion/
- https://elearningindustry.com/low-cost-gamification-tips-for-adult-learners
- https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/organisation-education-system-and-its-structure-44_lt