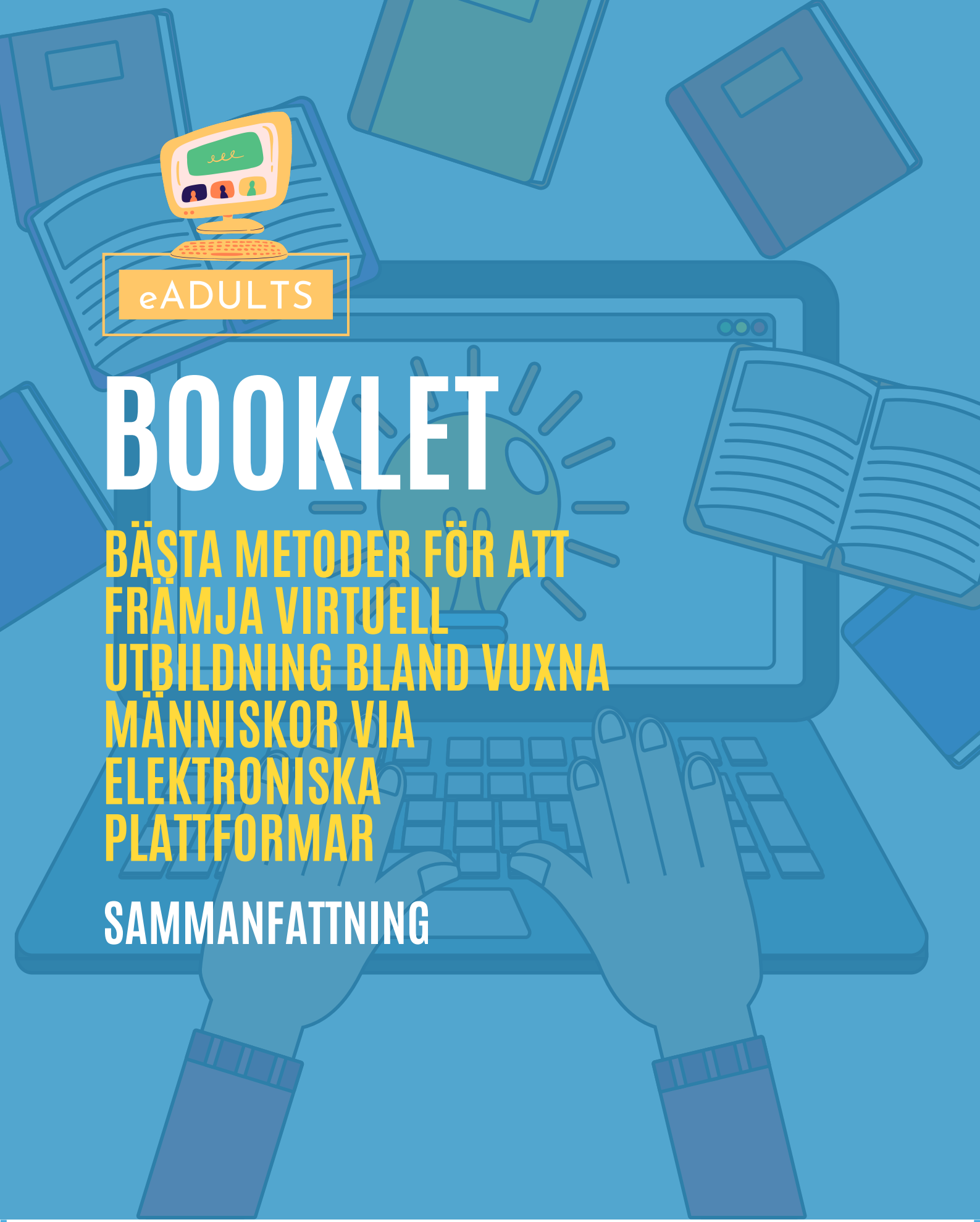


eADULTS

BOOKLET

BÄSTA METODER FÖR ATT FRÄMJA VIRTUELL UTBILDNING BLAND VUXNA MÄNNISKOR VIA ELEKTRONISKA PLATTFORMAR

SAMMANFATTNING

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Elaboration
This publication has been prepared by the Chamber of Commerce of Peru in Spain, Biderbost, Boscan & Rochin, University of Salamanca, Rosto Solidário, Associazione Joint. Regionalne Centrum Wolontariatu, NC Future Now, More Mosaic and SAFE Projects, in the framework of "Exchange of good practices for promoting virtual education among adult people through electronic platforms" (2020-1-ES01-KA204-082163), between 01-12-2020 and 31-05-2022.

Published
2022 © BB&R Editions.
Visual Design: Alonso Escamilla.

Table of Contents

eAdults	4
Forskning	6
Transnationell verkstad	10
Slutliga rekommendationer	18
Kontakt	20

eAdults

Covid-19-krisen visade bland annat att utbildningssektorn inte är 100 procent förberedd på att hantera en virtuell, online- och/eller distansundervisnings-modell. Detta är särskilt tydligt inom vuxenutbildningen, eftersom denna grupp har en brist på digital kompetens och användning av elektroniska utbildningsplattformar.

Detta var utgångspunkten för utbytet av god praxis för att främja virtuell utbildning bland vuxna genom elektroniska plattformar (eAdults), som uppstod ur behovet av att söka, identifiera och utvärdera vilka utbildningsplattformar och metoder som är mest effektiva i ett sammanhang med virtuell undervisning för vuxna.

Huvudsyftet med eAdults var därför att tillhandahålla bevis för de mest effektiva elektroniska metoderna och plattformarna för att framgångsrikt främja virtuell utbildning, online- och distans-utbildning för vuxna. Målet uppnåddes genom ett utbyte av bästa praxis mellan Bulgarien, Italien, Polen, Portugal, Spanien och Sverige. Tack vare detta kunde de enheter som ingår i projektet öka sina kunskaper om virtuell utbildning och elektroniska plattformar inom utbildningsområdet (särskilt bland vuxna). Följande aktiviteter genomfördes:

Analys av sammanhanget. Ett frågeformulär utformades för att kartlägga vilka plattformar som elever och lärare hade använt mest under inspektionstillfällena, samt hur deras erfarenheter av att använda dessa plattformar hade varit och om de ansåg att det var bättre med personlig eller virtuell utbildning.

Kartläggning av bästa praxis. En mall utformades för att kartlägga god praxis inom virtuell vuxenutbildning som har förekommit under inlåsningar och pandemin.

Transnationell workshop. Med utgångspunkt i kontextanalysen och kartläggningen av god praxis utformades en virtuell workshop där plattformarnas olika funktioner inom icke-formell utbildning användes i praktiken. I slutet av workshopen utvärderade de deltagande studenterna och utbildarna varje plattform och gav sitt slutomdöme.

De erhållna resultaten har systematiserats i detta dokument. I denna mening har eAdults genererat bevis för andra utbildningsenheter, så att de kan utveckla nya, alternativa och effektiva virtuella undervisningsaktiviteter som är anpassade till pedagogers och vuxenstuderandes behov. Samtidigt tjänar detta projekt som ett första steg för partnerorganisationerna att fortsätta att forska om online-, virtuell- och distans-utbildning.

Vi hoppas att innehållet är användbart och intressant för alla.

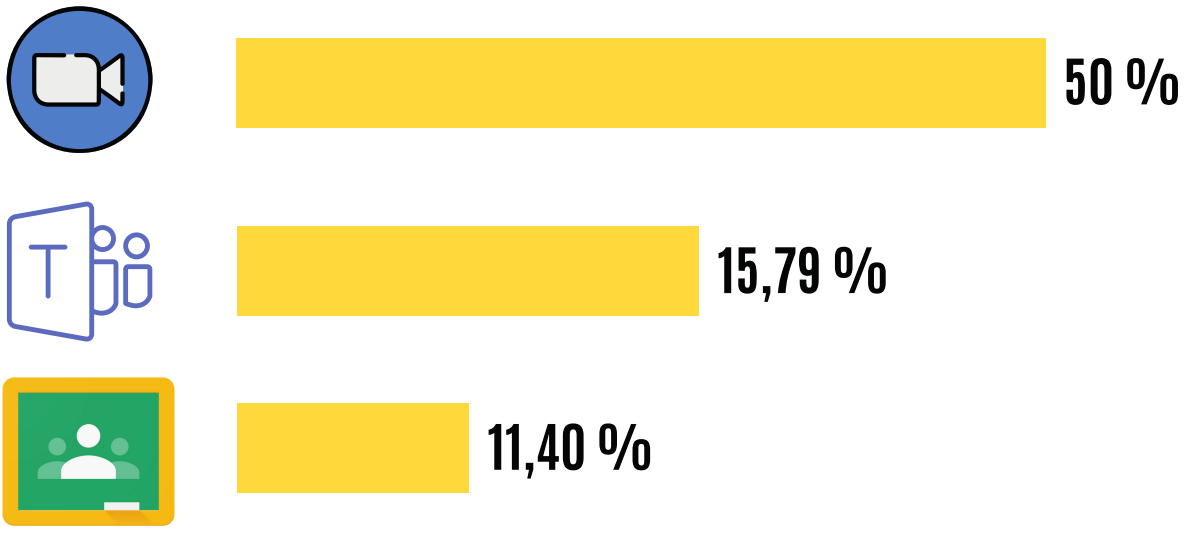
Med vänlig hälsning,
eAdults Team

Forskning

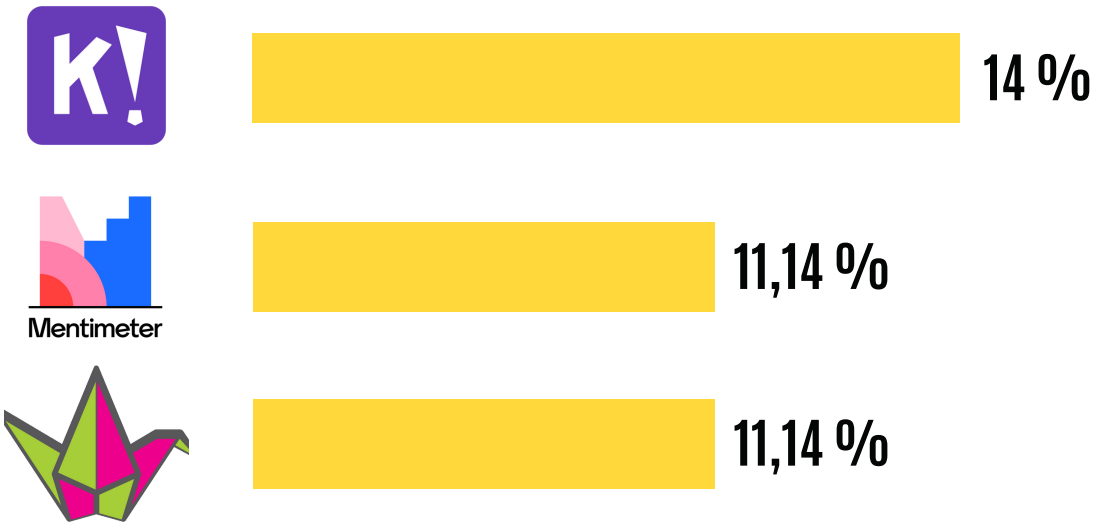
Ett urval av 229 deltagare samlades in, varav 114 var lärare/professorer (49,8 %) och 115 studenter (50,2 %). Av utbildarna var 14,9 % från Bulgarien, 10,5 % från Italien, 13,2 % från Polen, 22,8 % från Portugal, 12,3 % från Spanien, 16,7 % från Sverige och 9,6 % från Nederländerna. Av eleverna var 7,8 % från Bulgarien, 8,7 % från Italien, 5,2 % från Polen, 36,5 % från Portugal, 20,9 % från Spanien, 13 % från Sverige och 7,8 % från Nederländerna.

Utbildare/professorer

Zoom är den digitala plattformen som används mest av vuxenutbildare/professorer i utbildningsmiljöer, följt av Teams och Google Classroom.

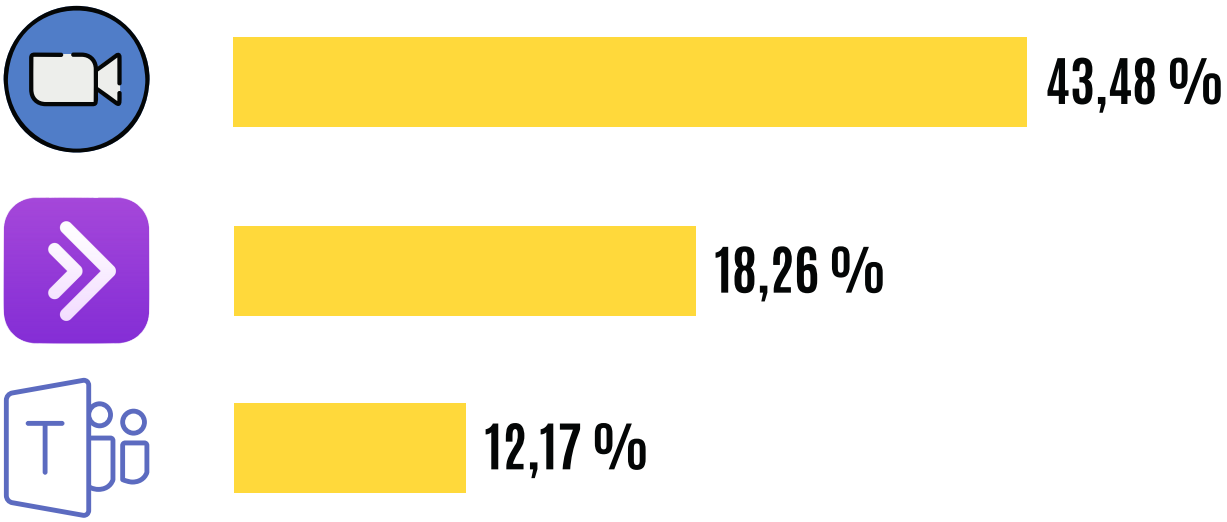


Kahoot! är den kompletterande plattform för videokonferenser som används mest av lärare och professorer i utbildningsmiljöer, följt av Mentimeter och Padlet.

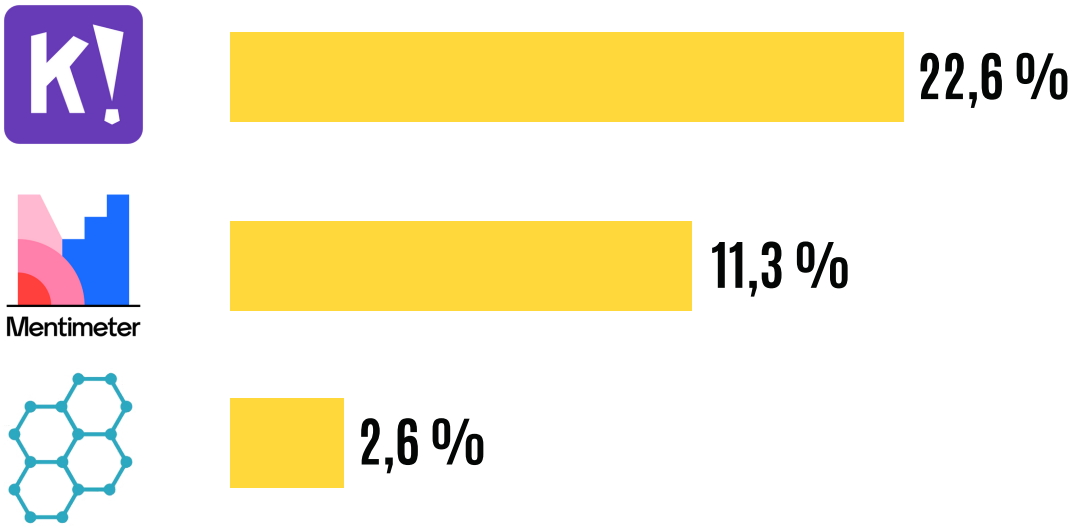


Studenter

Zoom är den digitala plattformen som används mest av vuxna studenter i utbildningsmiljöer, följt av Teams och Blackboard Collaborate.



Kahoot! är den kompletterande plattform för videokonferenser som mest används av vuxna studenter i utbildningsmiljöer, följt av Mentimeter och Socrative.



Transnationell verkstad

ePartnerna i eAdults höll en transnationell online-workshop för att testa och utvärdera funktionaliteten hos olika elektroniska plattformar. På grundval av projektets inledande forskning valdes följande fyra plattformar ut: Kahoot!, Mentimeter, Padlet och Zoom. Med utgångspunkt i de bästa metoder som identifierats utformades en praktisk aktivitet för var och en av dessa plattformar. Slutligen bestod deltagarnas profil av personal från partnerna själva samt av studenter och lärare utanför projektet.

Zoom. Denna plattform hade en dubbel användning under workshopen. Den första, och mest uppenbara, var den applikation som valdes för att hålla videosamtalet under mötet. När det gäller den andra funktionen användes dess whiteboardtavla så att deltagarna kunde rita upp en annan deltagares ansikte digitalt och fick gissa vem det var.

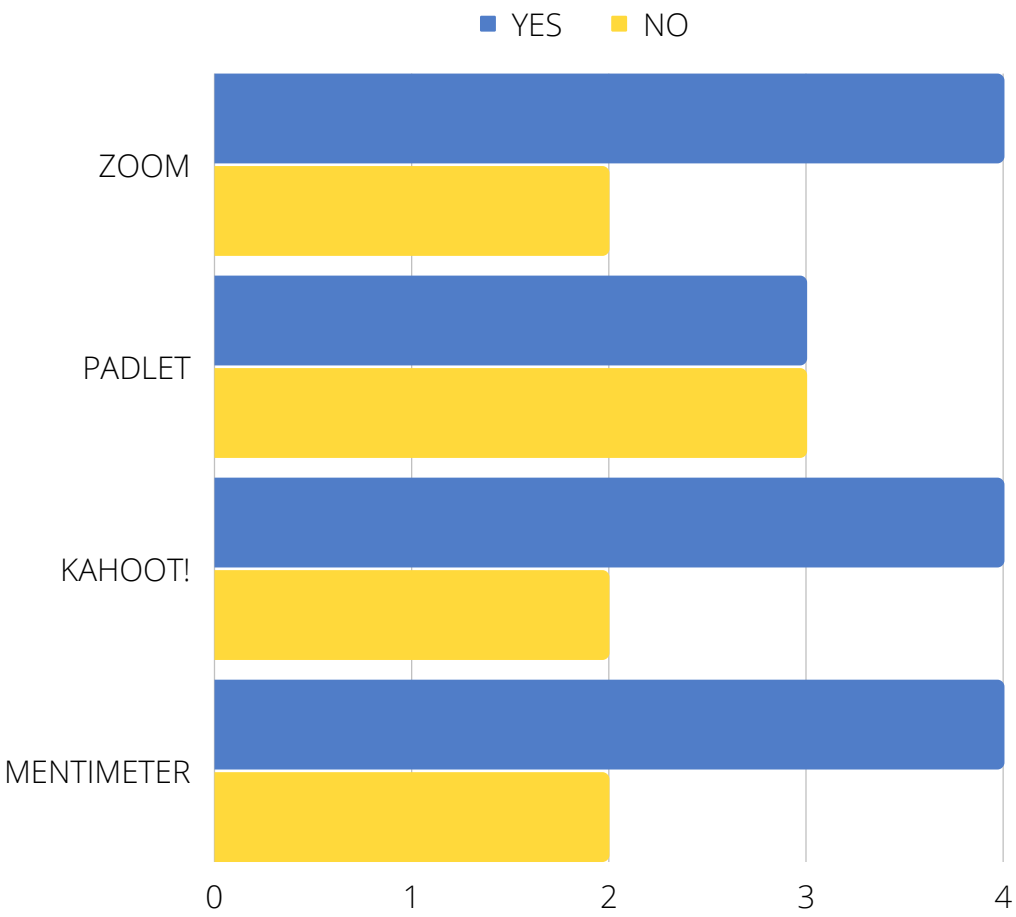
Padlet. Plattformen användes för att skapa teambuilding och för att deltagarna skulle lära känna varandra lite bättre. För detta skapades en väggmålning i Padlet med fem paneler där deltagarna fick utföra följande: (a) lägga till en bild som speglar deras yrke, b) lägga in en gif som representerar en hobby, c) lägga in sin favoritlåt på spotify eller YouTube och d) skriva sina förväntningar på workshopen.

Kahoot! Denna plattform användes för att genomföra workshopens starka aktivitet, som gick ut på att skaffa sig grundläggande kunskaper om ett specifikt ämne. I det här fallet skapades ett frågeformulär i Kahoot! och en tävling hölls bland alla deltagare för att ta reda på vem som var den person som hade störst kunskap om statistik. Valet av statistik var också för att visa att denna plattform kan göra vilket ämne som helst attraktivt.

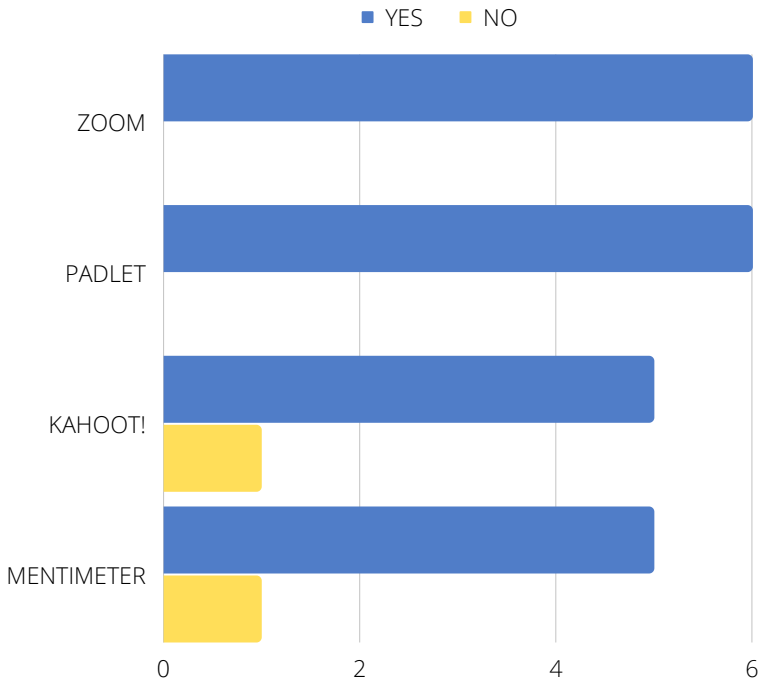
Mentimeter. Plattformen användes för att utvärdera workshopen och skapa reflektion bland deltagarna. De frågor som lanserades var följande: (a) Vad tyckte du med ett ord om denna online-workshop på elektronplattformen, b) Vilken plattform gillade du mest, och c) Slutkommentar.

De resultat som uppnåddes under den virtuella workshopen presenteras nedan:

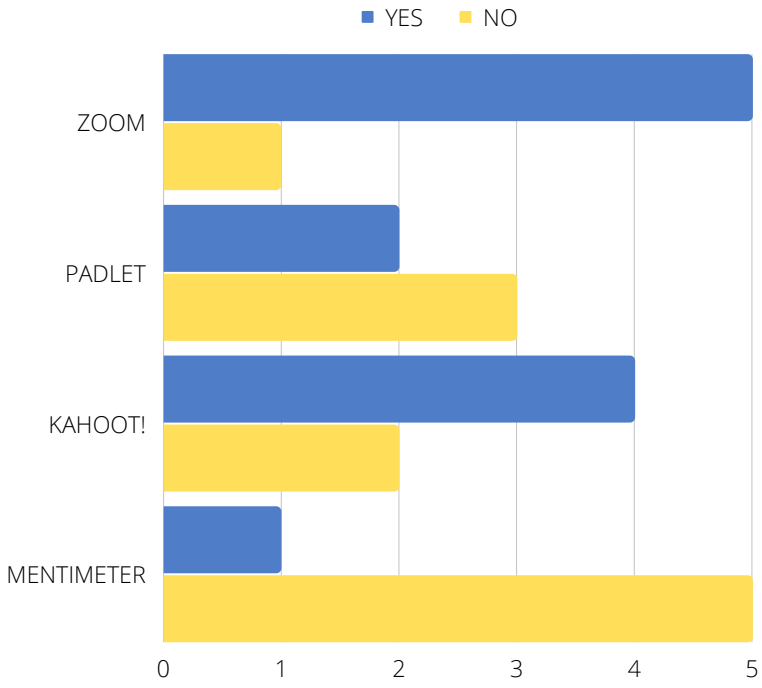
Är det nödvändigt att ha förkunskaper för att använda den här plattformen?



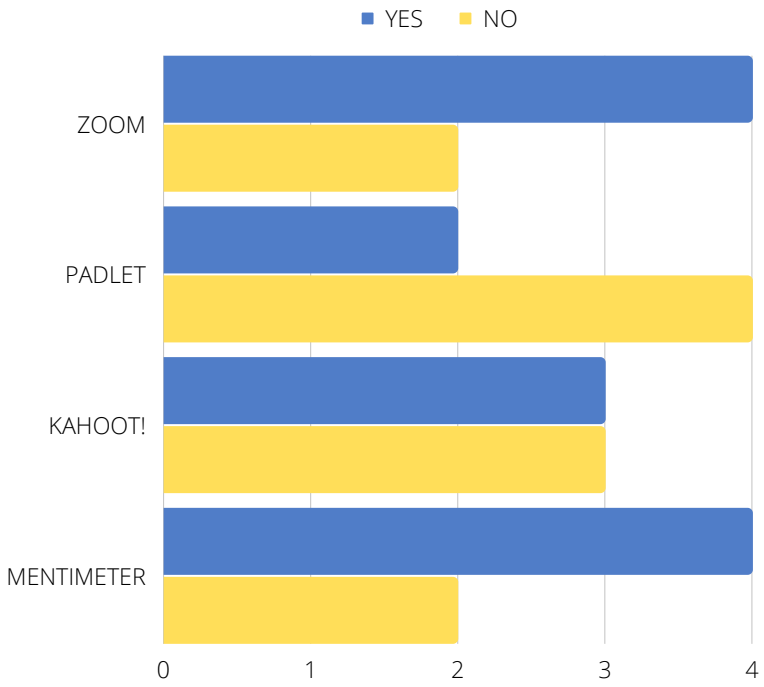
Tillåter den digitala plattformen verklig och aktiv interaktion mellan användarna?



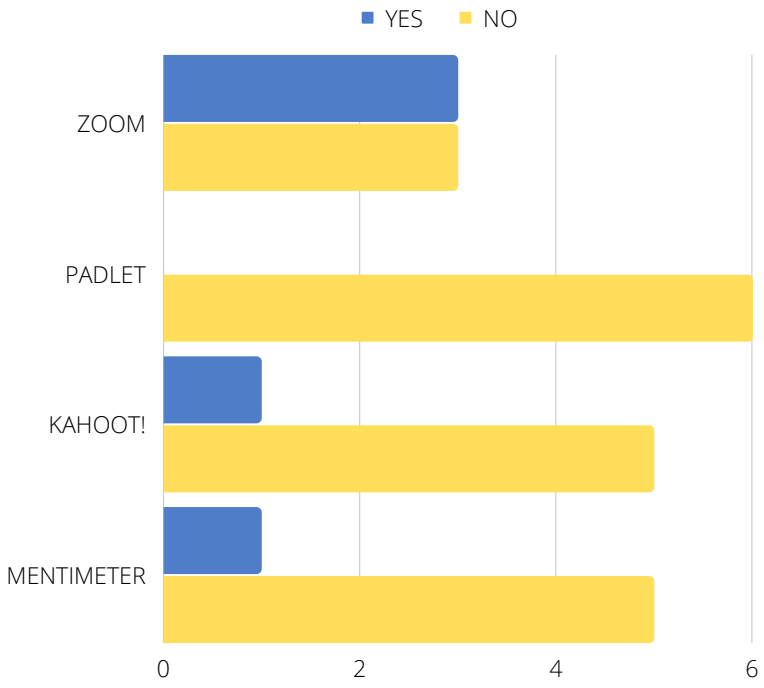
Är denna plattform ofta känslig för internetfel, anslutningsproblem eller mättnad?



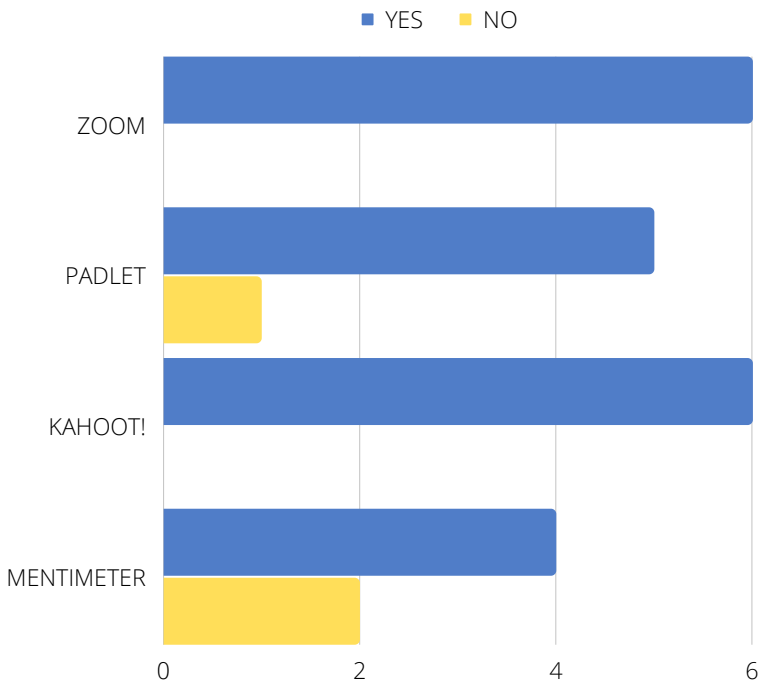
Är den här plattformen ofta känslig för att användare kopplar bort sig?



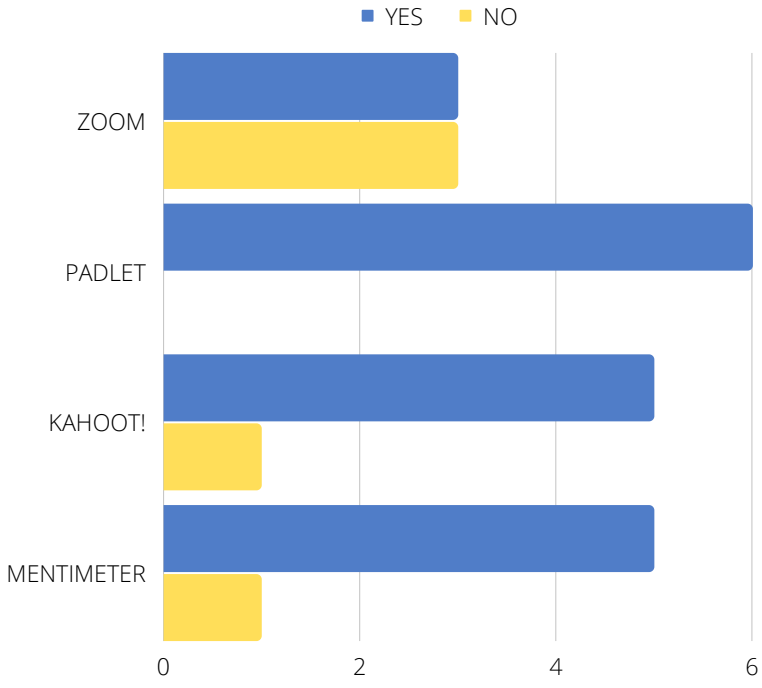
Är det svårt att kontrollera externa ljud eller problem utanför plattformen?



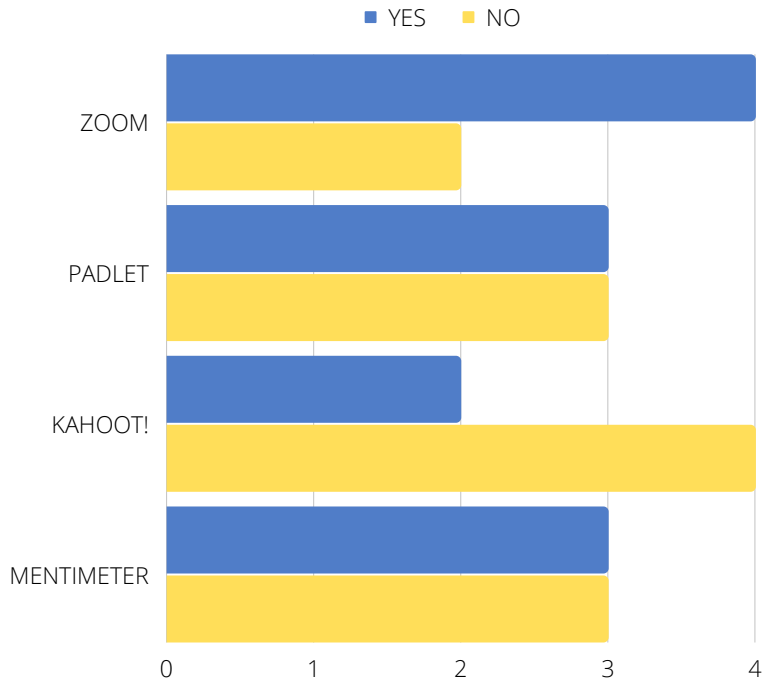
Är vänlig och intuitiv att använda?



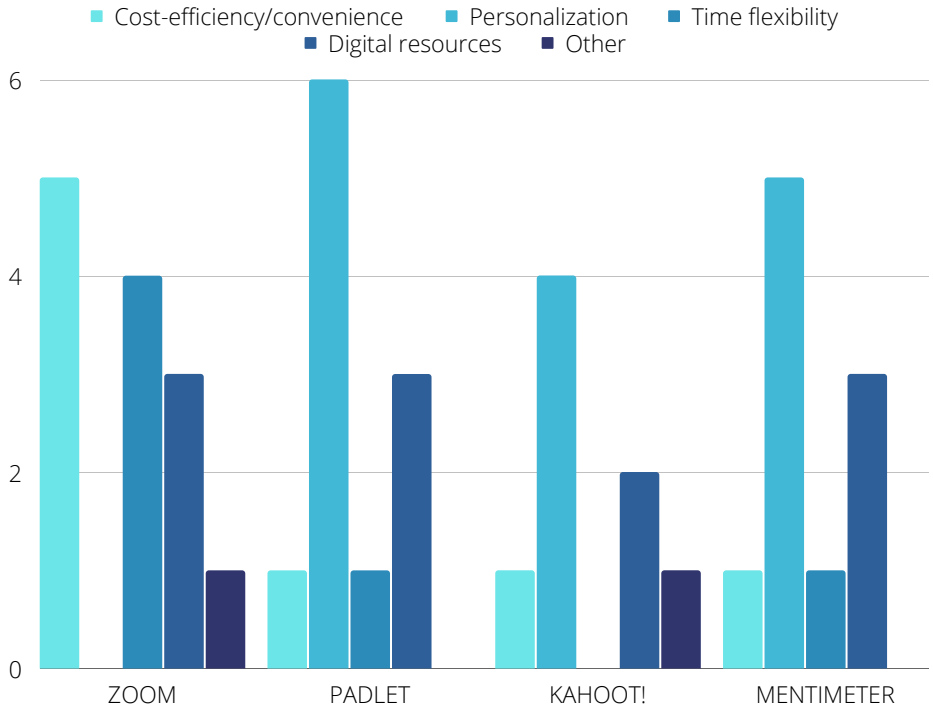
Räkna med olika verktyg för att skapa en engagerande utbildning upplevelse för användarna?



Blir användaren av plattformen trött om den används kontinuerligt under längre tid?

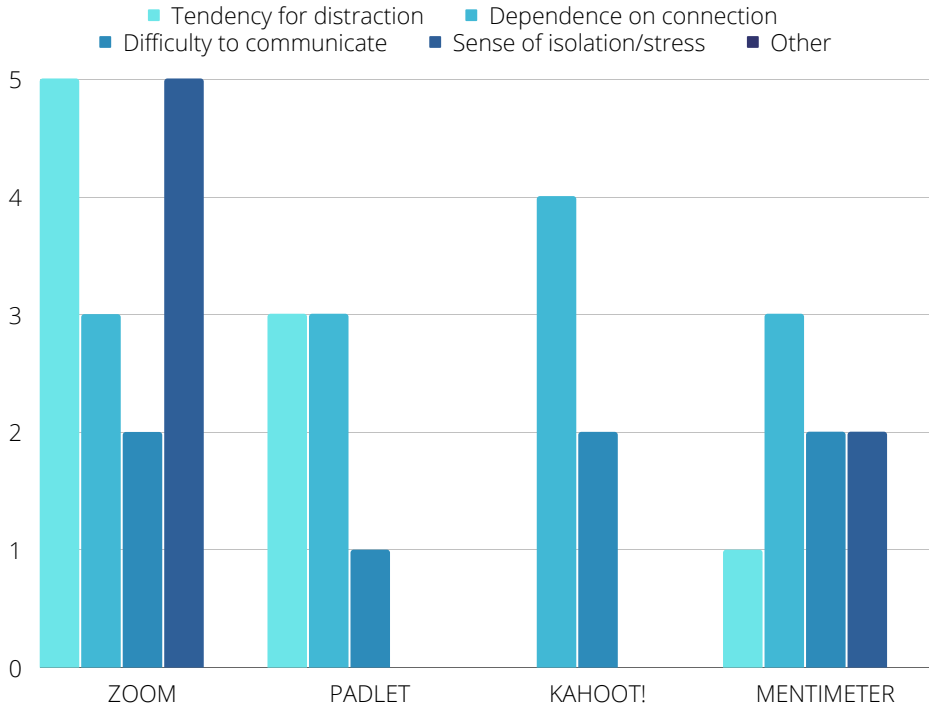


Vilken av dessa är den viktigaste fördelen med att använda denna virtuella plattform jämfört med utbildning ansikte mot ansikte



* Other: With Zoom you can reach a broader audience and Kahoot is so fun.

Vilken av dessa är den viktigaste nackdelen med att använda denna virtuella plattform jämfört med utbildning ansikte mot ansikte?



Slutliga rekommendationer

Pandemin och de begränsningar som den medförde har förändrat våra liv på alla områden, inklusive utbildning och användning av digitala verktyg, vilket denna erfarenhet har visat. En av de viktigaste uppgifterna från vår kontextanalys är att hälften av de tillfrågade pedagogerna och eleverna aldrig hade använt elektroniska plattformar i sin utbildningsverksamhet. Detta visar att vi inte var förberedda på dessa verktyg, att vi var tvungna att anpassa oss efter hand och att plattformarna inte erbjöd allt som en utbildningsupplevelse borde erbjuda.

Allt är dock inte negativt. Från resultaten som erhållits i detta projekt har vi också upptäckt att både pedagoger och elever uppskattar att virtuell utbildning har mycket potential och att det inte är något som måste försvinna när det väl är tillbaka till det normala. Tvärtom, att det erbjuder många fördelar som kompletterar utbildning ansikte mot ansikte.

Med andra ord, dessa typer av plattformar visar sig vara användbara mekanismer för att hantera deltagande, samla in data om elever för att anpassa aktiviteter, närma sig alla ämnesämnen på ett innovativt sätt och engagera vuxna i utbildningsaktiviteter (formella och icke-formella). Dessa elektroniska plattformar har ett antal obestridliga fördelar och har därmed en positiv inverkan på både pedagoger och elever.

Ändå kan vi bara betona att det fortfarande finns mycket utrymme för förbättringar både i de digitala verktyg som används och i utformningen av aktiviteter för virtuella miljöer. För att verkligen dra nytta av dessa teknologier behöver pedagoger och studenter skaffa sig nödvändiga digitala färdigheter, bekanta sig med elektroniska plattformar och, i partnerskap med utbildningsinstitutionerna, kritiskt bedöma möjligheterna med de vanliga traditionella arbetsformerna i jämförelse med moderna baserade på användningen av dessa elektroniska plattformar.

II detta avseende vill vi påpeka att, enligt erfarenheterna från eAdults, bör den ideala elektroniska plattformen för virtuell vuxenutbildning åtminstone ha följande egenskaper:

- Ha en enkel registreringsprocess.
- Främja interaktion mellan användare.
- Inte för att bli mättad, inte för att koppla bort användare och för att undvika externt brus.
- Ha ett användarvänligt och lättanvänt gränssnitt.
- Ha verktyg som främjar lärande.
- Har möjlighet att anpassa plattformen efter användarnas önskemål

Partnerna har också identifierat behovet av instruktioner som tar hänsyn till vuxnas krav på att veta hur man inte bara registrerar och använder plattformen i dess väsentliga funktioner, utan också för att dra nytta av alla dess funktioner.

Med allt detta hoppas vi att denna erfarenhet kommer att hjälpa teknikföretag, offentliga förvaltningar och utbildningsinstitutioner (formella och icke-formella) att tänka om vilka plattformar man ska använda, när man ska genomföra virtuella utbildningsaktiviteter och om möjligt designa en plattform som möter alla ovan nämnda krav. För vi är säkra på att vi kommer att göra det.

Med vänlig hälsning,
eAdults Team

Kontakt

Chamber of Comerce of Peru in Spain
Vía Augusta, 13 – 15. Oficina 306.
08006 - Barcelona. Spain
ccpe@ccpe.es
www.ccpe.es

BB&R
Gran Vía, 59-61, Piso 1, Oficina 2
37001 Salamanca, Spain
bbyr@bbyr.com
https://bbyr.com

University of Salamanca
Plaza Patio de Escuelas Menores, 1
37008 Salamanca, Spain
informacion@usal.es
https://usal.es

Rosto Solidário
Rua Mestre António Joaquim, 8
4520-239 Santa Maria da Feira, Portugal
geral@rostosolidario.pt
https://rostosolidario.pt

Associazione Joint
Via Giovanola, 25 C
20142 Milano, Italy
info@associazionejoint.org
https://associazionejoint.org

Regionalne Centrum Wolontariatu
ul. Żeromskiego, 36
25-370 Kielce, Poland
kontakt@centrumwolontariatu.eu
http://centrumwolontariatu.eu/en

NC Future Now
Gudevica Village
4792 Smoylan, Bulgaria
home@gudevica.org
https://gudevica.org

More Mosaic
Sandstuguvägen, 55
147 60 Uttran, Sweden
actukreu@gmail.com
https://www.moremosaic.eu

S.A.F.E Projects
Prinses Margrietlaan, 41
7242 GB Lochem, The Netherlands
safeprojectsforyou@gmail.com
https://www.projectsforyou.eu/en/home-2/

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EUROPEAN COMMISSION
This project has been funded with support from the Erasmus+ Programme of the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

CCPE
CÁMARA DE COMERCIO DE PERÚ EN ESPAÑA

BIDERBOST BOSCAN ROCHIN
VNiVERSiDAD D SALAMANCA
ROSTO SOLIDÁRIO
Joint
Regionalne Centrum Wolontariatu w Kielcach
15 lat
Бъдеще сега Народно читалище
MORE MOSAIC
SAFE project