



Co-funded by
the European Union



CULPEER digital

Kulturno medvrstniško učenje na spletu - digitalno učenje v globalnem izobraževanju odraslih in mladih skozi umetnost in ustvarjalnost

Erasmus+ KA220-ADU

Smernice za vključevanje in uporabo digitalnih metod CULPEER

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorja(-ev) in ni nujno, da odražajo stališča in mnenja Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti EACEA.

CULPEER digital -Cultural Peer-Learning goes Online -Digital Learning in Global Adult and Youth Education by Art and Creativity© 2022-2024byAndrea Anzanello, Teresa Krohn, Carlo Tiedge, Eva Karakatsani, Ivana Tsvetkova, Iwona Frydryszak, Manca Šetinc Vernik, Michal Patyna, Rene Alimisi, Zornitsa Stanevais licensed underCC BY-SA 4.0.To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Co-funded by
the European Union



Vsebina

1.	Predstavitev projekta in njegovih smernic.....	3
2.	Didaktični koncept in ozadje	4
3.	Pregled digitalnega koncepta in spletnih formatov za CPLA	7
4.	Pregled primerov dobrih praks v partnerskih državah.....	10
5.	Nove vloge učiteljev_ic	12
6.	Navodila za uporabo spletne platforme in e-tečaja Culpeer Digital	14
7.	Zaključek.....	17



1. Predstavitev projekta in njegovih smernic

Te smernice vas bodo seznanile z digitalnim konceptom CULPEER ter vas pripravile na e-tečaj in izvajanje digitalnega pristopa CULPEER v praksi.

Projekt CULPEER DIGITAL se osredotoča na pristop kulturnega medvrstniškega učenja kot digitalne pedagoške metode: skupne dejavnosti virtualnih izmenjav s kulturnimi skupinami z globalnega juga za globalno učenje. S projektom želimo nagovoriti naslednje tri ciljne skupine:

- Prva ciljna skupina so učitelji_ce, vodje usposabljanja, socialni delavci_ke in osebe izobraževalnih ustanov, ki se ukvarjajo z izobraževanjem odraslih in mladine, zlasti tisti, ki delajo z ranljivejšimi učenci_kami.
- Druga ciljna skupina so osebe, ki delajo v medijih ter družbenih omrežjih in lahko promovirajo digitalni pristop CULPEER in njegova digitalna orodja.
- In končno, tretja ciljna skupina so učeči se odrasli in mladi, ki bodo posredno doseženi prek usposobljenih učiteljev_ic, vodij usposabljanja in osebja izobraževalnih ustanov ter prek družbenih medijev in oseb, ki delujejo na tem področju. Čeprav so predstavljene smernice lahko zanimive za vsakogar, je treba poudariti, da smo jih pripravljali predvsem z mislijo na našo prvo ciljno skupino.

CULPEER je kratica za **CULT**ural **PEER**-learning. Medvrstniško učenje je proces, v katerem se vse vrste učencev in učenk v skupini vrstnikov_ic učijo drug z drugim in drug od drugega. Ta pristop je mogoče odlično uporabiti za vse starostne skupine in ga prenesti v številne različne izobraževalne situacije.

Kulturni pristop vrstniškega učenja (CPLA ali *cultural peer-learning approach*) združuje kulturno učenje s pristopom vrstniškega učenja in izhaja iz projekta KinderKulturKarawane (Otroška kulturna karavana) iz Hamburga v Nemčiji. Že več kot 20 let se koncept kulturne izmenjave med vrstniki_cami z globalnega severa in globalnega juga uspešno izvaja v številnih evropskih partnerskih državah. Zaradi pandemije Covid-19 pa so se razvile tudi prve zamisli o prenosu teh metod v digitalne oblike. Projekt CULPEER DIGITAL predstavlja raznoliko paletu na novo ustvarjenih digitalnih orodij za implementacijo CPLA v izobraževanje odraslih in mladih.

Projekt upošteva potrebo po alternativnih virih in metodah učenja ter naslavlja vprašanje trajnosti. Kulturna izmenjava v globaliziranem svetu se morda zdi preprosta, vendar pa ne smemo zanemariti njenega vpliva na planet v smislu ogljičnega odtisa potovanj. Prav zato smo partnerji želeli z novimi metodami, platformo in dodatnimi idejami dati priložnost za tovrstne kulturne izmenjave, pri katerih potovanja niso nujna, hkrati pa smo upoštevali tudi dejstvo, da mnogi nimajo možnosti ali finančnih sredstev, da bi sploh potovali.

V teh smernicah boste spoznali didaktični koncept vrstniškega učenja, zgodovino CPLA, digitalizacijo metod in novo vlogo učitelja_ice in trenerja_ke. Poleg tega ta dokument vsebuje pregled dejavnosti in projektov vrstniškega učenja v partnerskih državah, ki kažejo na prednosti tega pristopa. V



smernicah boste izvedeli tudi, kako uporabljati spletno platformo in e-tečaj, ki smo ju razvili v projektu.

2. Didaktični koncept in ozadje

Medsebojno učenje se pojavi, ko se *"udeleženci usposabljanja učijo drug od drugega in drug z drugim na formalne in neformalne načine"*. Poudarek je tako na učnem procesu, vključno s čustveno podporo, ki jo učenci_ke nudijo drug drugemu, kot tudi na samih učnih nalogah. Pri običajnem poučevanju sta vlogi izobraževalca_ke in učenca_ke fiksni, medtem ko pri vrstniškem učenju nista opredeljeni ali pa se lahko med učenjem spreminjata. Trenerji_ke so lahko namreč aktivno vključeni kot skupinski moderatorji_ke ali pa samo sprožijo dejavnosti, ki jih vodijo učenci_ke, kot so delavnice ali učna partnerstva.

Pridobivanje znanja z vrstniškim učenjem se izvaja s spodbujanjem sodelovanja in timskega dela, saj so učenci_ke tisti_e, ki morajo odgovoriti na določen problem brez posredovanja učitelja_ice ali trenerja_ke. Če je učitelj_ica na voljo, lahko spremlja postopek in učenecem_kam pomaga na poti, če ti to potrebujejo. V tem procesu ima vsak učenec_ka tako vlogo prejemnika_ce kot tudi vlogo ponudnika_ce znanja. Vsi sodelujejo, da bi našli rešitev za določen problem ali dosegli določen rezultat. To zahteva, da se morajo spretnosti, ki so jih posamezniki_ce v skupini pridobili pred skupinskim delom ali med njim, deliti med vse člane_ice skupine, da bi dosegli zastavljene cilje, zato ga imenujemo tudi *"horizontalno"* učenje.

Medvrstniško učenje izvira iz Univerze Harvard. Predlagal ga je fizik in profesor Eric Mazur. Opazil je, da so njegovi učenci in učenke znali uspešno rešiti problem, niso pa razumeli pojmov. Profesor Mazur je začel razvijati idejo leta 1991 in je sprva pristop uporabljal le za razlago precej kratkih pojmov. Medvrstniško učenje se je postopoma razvijalo in je zdaj ena najučinkovitejših učnih metod, ki se uporablja tako v formalnem kot neformalnem izobraževanju.

Ena od ključnih točk vrstniškega učenja je sposobnost oblikovanja učinkovitih konceptualnih vprašanj, ki učenca_ko odlično usmerjajo. Prof. Mazur meni, da je treba za dosego tega cilja vprašanja organizirati okoli enega pojma hkrati.

Za boljše razumevanje te metode je treba upoštevati več različnih vidikov.

2.1. Vidiki vrstniškega učenja

Vrstniki_ce in načelo podobnosti

Osnovno načelo vrstniškega učenja je, da se znanje prenaša med *"vrstniki_cami"*, tj. med ljudmi, ki so si podobni po starosti, statusu in težavah: zato so v očeh učenca_ke verodostojni in zanesljivi sogovorniki, vredni spoštovanja. Prvi korak v projektu vrstniškega učenja je torej prav opredelitev teh



vrstnikov in vrstnic, ki v medsebojnem odnosu torej nimajo vloge učiteljev_ic, temveč mentorjev_ic – ljudi, s katerimi je treba sodelovati v aktivni izmenjavi idej in izkušenj.

Delovna skupina

Prednost vrstniških izobraževalcev_k je v tem, da uporabljajo vrstniško komunikacijo, tj. isti jezik kot prejemniki_ce, ki ga lahko popolnoma razumejo in sprejmejo. V skupini so vrstniki_ce nosilci sprememb, in čeprav so protagonisti akcije posredovanja znanja, z drugimi učenci_kami ne vzpostavljajo hierarhičnega odnosa, ne sodijo, ne poučujejo: ostajajo na isti ravni.

Učenje skozi delo

Druga značilnost vrstniškega učenja je učenje skozi delo: različne znanstvene študije so pokazale, da je najboljša tehnika za temeljito razumevanje zapletenih tem in pojmov prav "delovanje", in sicer s preizkušnji in dejanji. Zato so vrstniki_ce pozvani, da pomagajo in podpirajo vrstnike_ce med delavnicami ali skupinskimi dejavnostmi. Ta sistem prenosa znanja ima več prednosti: izboljšuje samospoštovanje, postavlja izzive ter izboljšuje medosebne in komunikacijske spretnosti. Vrstniki_ce se lažje učijo pojmov v delovnem okolju, v katerem se dobro počutijo, brez ocen in sodb, razvijajo pa tudi spretnosti in veščine. Poleg tega lahko vrstniško učenje prav zato, ker spodbuja medsebojno spoštovanje, zaupanje in sodelovanje med vrstniki_cami, štejemo med možne načine preprečevanja negativnih vedenj, kot je ustrahovanje.

Ocenjevanje

Pri ocenjevanju procesa učenja z vrstniki_cami je pomembno, da se obravnavajo ključni izobraževalni rezultati. Gre za postopek pomoči pri doseganju določenih učnih izidov, ki jih je mogoče doseči na druge načine, lahko pa se uporablja za obravnavanje ciljev predmeta, ki jih drugače ni mogoče zlahka razviti. Ti vključujejo tako specifične cilje predmeta, kot so tisti, povezani s strokovnim timskim delom, kot tudi širše cilje vseživljenjskega učenja. Če so ti rezultati pomembni, mora to odražati tudi ocenjevanje.

Poleg tega moramo medvrstniško učenje vsaj deloma skušati ocenjevati še zaradi nečesa. Prisotnost formalnega ocenjevanja pogosto velja za kazalnik pomembnosti. Če se nekaj ne ocenjuje, lahko učenci_ke menijo, da je to manj pomembno kot tisti vidiki predmeta, ki se ocenjujejo. Njihova pozornost je zato usmerjena na tiste cilje tečaja, za katere se zdi, da so ocenjeni, in ne na tiste, ki niso ocenjeni. Ker v formalnih okoljih medvrstniško učenje prej ni bilo visoko cenjeno, je lahko ocenjevanje način, kako nakazati spremembo (zavedanja) pomembnosti.

Vsak trud je treba ovrednotiti. Ocenjevanje lahko deluje kot oblika akademske »valute«, ki zagotavlja nadomestilo za dodaten napor, ki je morda potreben pri izvajanju vrstniškega učenja. Medvrstniško



učenje se pogosto uvede v predmete, da se spodbudi doseganje širšega obsega učnih rezultatov, kot se sicer pojavljajo, na primer tistih, ki so obravnavani zgoraj.

Nekatere prednosti medvrstniškega učenja v primerjavi s tradicionalnim učenjem s trenerjem_ko/učiteljem_ico so:

- je bolj interaktivno, kar podpira proces pomnjenja informacij;
- spodbuja inovativnost in ustvarjalnost, saj postopek ni strog in je precej prilagodljiv;
- izmenjava, razprava in upoštevanje različnih stališč;
- dejstvo, da želi učenec_ka pomagati skupini vrstnikov_ic in pomagati pri uresničevanju skupnega projekta/naloge, zagotavlja njegov poglobljen in skrben premislek o tem, kakšne povratne informacije bo posredoval_a drugim;
- povratne informacije ostalih so ena največjih prednosti te metode, saj so le-te precej personalizirane, manj zastrašujoče in hkrati prilagojene delovnemu okolju skupine.

2.2. Viri

Boracci, C. (2017), "Medvrstniško učenje ali vrstniško izobraževanje: kaj je in kako deluje", Lifegate, dostopno na: <https://www.lifegate.it/peer-learning>.

David Boud, Ruth Cohen in Jane Sampson (1999): (1999): Peer Learning and Assessment, Assessment & Evaluation in Higher Education, 24:4, 413-426.

Souci, N. (2021) "The importance of peer learning" (Pomen vrstniškega učenja), Challenge Me, kot je razvidno iz: <https://challengeme.online/peer-learning-2/>

Osebje TeachThought (2019), The Definition Of Peer Teaching: A Sampling Of Existing Research (Opredelitev vrstniškega poučevanja: vzorec obstoječih raziskav), na voljo na: <https://www.teachthought.com/pedagogy/peer-teaching-definition/>.



3. Pregled digitalnega koncepta in spletnih formatov za CPLA

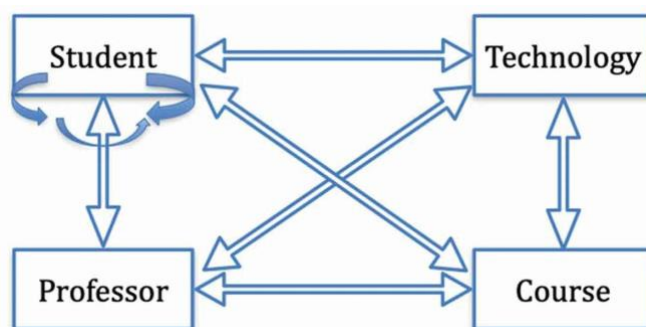
3.1. Digitalno medvrstniško učenje

Informacijska tehnologija je vplivala na skoraj vse vidike našega življenja: na način dela, življenja, zabave, sodelovanja z drugimi, obdelave, analize in izmenjave informacij. E-evolucija ali e-revolucija je prinesla elektronsko pošto, e-delo (delo na daljavo), e-trgovanje, e-upravo in zdaj tudi e-izobraževanje. E-izobraževanje ali spletno izobraževanje spreminja naš pristop k poučevanju in učenju. Spremembe v modelih izvajanja izobraževanja so globoke in so sprožile veliko zanimanje med raziskovalci_kami, izobraževalci_kami, administratorji_kami, oblikovalci_kami politik, založniki_cami in podjetji.

Zdravstvena kriza je dramatično spremenila izobraževanje ter od fakultete in študentov_k zahtevala nenaden prehod na spletno učenje. Pred pandemijo je bilo le nekaj univerz, ki so v celoti sprejele in strateško uporabljale spletno izobraževanje.

Na mikroravni se med seboj prepletajo štirje dejavniki:

- Tehnologija
- Študenti_ke
- Tečaji
- Profesorji_ce/učitelji_ce/izobraževalci_ke



Kot je prikazano na zgornji sliki, ti štirje dejavniki prispevajo k doseganju želenih učnih rezultatov. Pri študentih_kah so podfaktorji motivacija, kultura, način učenja in raven znanja IT. Pri izobraževalnih delavcih_kah sestavni dejavniki med drugim vključujejo vlogo ali način poučevanja (kognitivni, afektivni, vodstveni) in raven znanja IT. Dejavniki predmeta običajno vključujejo disciplino, poklicno ali humanistično, fizikalno ali družboslovno, in učne rezultate z uporabo znane Bloomove taksonomije.



Tehnološke značilnosti, ki jih je mogoče upoštevati, so uporabljena platforma in zaznana uporabnost ter zaznana enostavnost uporabe.

Pri spletnem izobraževanju je interakcija med udeleženci_kami usposabljanja običajno omogočena z asinhrono razpravo, ki jo nadzoruje izobraževalec_ka. To se imenuje medvrstniško učenje, ki smo ga podrobneje predstavili v prejšnjem poglavju. V fizičnem prostoru bi se učenci_ke zbrali skupaj in z razpravami in skupnimi prizadevanji delali na projektu ali nalogi na istem mestu. Pri spletni tehnologiji pa je zelo malo verjetno, če ne celo nemogoče, da bi učitelj_ica individualno komuniciral_a z velikim številom učencev_k. Če to že poskuša, postane kaj kmalu brezupno zamudno v primerjavi s takšno individualno interakcijo pri osebni poučevanju. Prvo vprašanje, ki si ga je treba zastaviti v zvezi z digitalnim medvrstniškim učenjem, je, kako lahko dejavnosti sodelovalnega učenja izkoristimo z uporabo tehnologije.

Prvi korak je lahko zamenjava pisanja in risanja na papirju z digitalnimi mediji. Naprava je lahko Lim, tablični računalniki v rokah učencev_k ali skupni računalniki; čeprav je organizacija dela v vseh treh primerih različna, je skupni imenovalec pridobitev digitalnega izdelka. Običajno skupina ali par zaključi dejavnost sodelovalnega učenja z izdelavo kognitivnega izdelka, ki ga deli z razredom; dejstvo, da je končni izdelek shranjen v digitalni obliki, omogoča učinkovitejšo, trajnejšo, modularno uporabo (tako ga je mogoče sestaviti na multidisciplinaren način) in izmenjavo na daljavo (če je treba delo nadaljevati doma ali ob drugem času).

Virtualne učilnice, kot sta Google Classroom ali Edmodo, ali oblaki, kot je Google Drive, ponujajo primerne prostore za skupinsko ustvarjanje in spremljanje učitelja_ice. Storitve Google Apps je še posebej primerna za "večročno" sestavljanje dokumentov, preglednic in diapozitivov; GSuite, kot se zdaj imenuje, je bilo prvo spletno komunikacijsko okolje, ki je učinkovito prodrlo v šole in se usmerilo v skupno izdelavo digitalnih izdelkov. Datoteka, na kateri deluje skupina, je edinstvena za celotno skupino, je skupna, gosti prispevke vsakega učenca_ke in je primerna za medsebojno preverjanje v realnem času.

Na splošno je interaktivnost ključna sestavina, ki jo zasledujejo tako digitalne tehnologije kot učne prakse. Priljubljenost sinhronih videokonferenc delno temelji na njihovi visoki interaktivnosti med udeleženci_kami. Razvoj funkcije »breaking-out sob« denimo izvajalcem_kam omogoča, da med videokonferenco zlahka organizirajo skupinske dejavnosti tudi v virtualnem prostoru.

3.1.1 Primeri digitalnega vrstniškega učenja

Eden doma in trije na poti

Struktura Kaganovega projekta "*Eden doma in trije na poti*" je pogosto uporabljeni primer: učitelj_ica za razredno nalogo predlaga in vsaki skupini dodeli nalogo; skupina jo izvede skupaj, nato pa se v drugi fazi skupine razgradijo in ponovno sestavijo, tako da ima vsak_a učenec_ka nove člane_ice skupine. Vsak_a učenec_ka, ki je pred tem pridobil_a dobro stopnjo samostojnosti pri izvajanju in razlagi vaje v svoji skupini, bo zdaj lahko delil_a svoje znanje še z ostalimi. Če je bila vaja izvedena v digitalnem zvezku, se izdelek lahko takoj deli z vsakim od novih sošolcev_k; da bi se izognili pasivnemu prepisovanju odlomkov, je tako vsakdo spodbujen k podčrtavanju, poudarjanju, dodajanju komentarjev, zapisovanju



vprašanj in dvomov. Ob koncu ure je mogoče vaje, zapiske in komentarje naložiti v skupno okolje, da jih lahko odsotni sošolci_ke ponovno uporabijo doma.

Simultano obračanje mize

Struktura, kot je "*simultano obračanje mize*", vključuje pisanje posameznih odgovorov na izbrano vprašanje na list papirja, ki ga šele pozneje pregledajo vsi člani_ce, ko se dogovarjajo o skupnem izpogajanem odgovoru. Če so posamezni odgovori zapisani na papirju, jih je seveda možno zlahka "zakriti", kot denimo s prepogibanjem papirja. Če pa so odgovori zaupani spletnemu forumu, je mogoče aktivirati funkcijo, ki se na platformi Moodle imenuje "forum vprašanj in odgovorov", ki določa, da so šele po zapisanem odgovoru vidni vsi ostali odgovori sošolcev_k. Tako lahko vsakdo šele po svojem odgovoru vidi vse prispevke drugih in tako lahko primerja svoje stališče s stališči sošolcev_k ter tako nadaljuje pogajanja. Dogovorjeni skupni odgovor skupine se lahko na koncu vnese kot skupinski povzetek v isti forum; tako bo namesto običajnega ustnega izdelka ostala neke vrste digitalna dokumentacija, v katero je mogoče vedno dostopati.

Skupinska preiskava

Sharan & Sharanov model "*Skupinske preiskave*" zelo dobro ustreza povezovanju z veščinami informacijske pismenosti. Raziskovalna in poizvedovalna faza v skupinskem raziskovanju, če se izvajata s pomočjo spleta, razvijata veščine, ki so po informacijski pismenosti temeljne za soočanje z izzivom spletnega raziskovanja, branja in izbire informacij ter podatkov, vrednotenja virov, posodabljanja in avtorizacije spletnih strani. Odličen predlog učitelja_ice, da razred vodi k razvijanju kritičnega odnosa do internetnih vsebin, je lahko denimo ta, da s primeri pokaže, kako internet v zvezi z določenimi vprašanji ponuja dokaze tako za potrditev kot za zanikanje vsega mogočega. Od te aktivnosti pa je le korak do t.i. Johnson-Johnsonovega modela polemike, v katerem sta za zagovor teze (ali antiteze) ključna relevantnost in znanstveno ozadje podanih informacij.

3.2. Digitalne metode Culpeer

V Culpeer Digital smo razvili in preizkusili deset digitalnih metod kot praktičnih primerov dejavnosti, ki jih je mogoče izvajati na spletu v okviru CPLA. Razvili smo jih v skladu s posebnim ciljem, ki smo si ga zadali v našem projektu, in sicer da bi razvili in v spletne formate prenesli aktivnosti za medkulturno medvrstniško učenje za ozaveščanje o globalnih izzivih, socialno vključevanje in kulturno sodelovanje. Pri razvoju in izvajanju digitalnih kulturnih spletnih dejavnosti in metod smo se osredotočali na alternativne koncepte z uporabo umetnosti in ustvarjalnih orodij v globalnem učenju.

Digitalne metode smo oblikovali v skupno grafično podobo, da bi na ta način čim lažje prikazali, kako delujejo in s kakšnimi koraki jih lahko preizkusi kateri koli izobraževalec_ka. Vsaka digitalna metoda ima na projektnem izobraževalnem portalu v okviru 6. modula poseben razdelek, v katerem so na voljo vse informacije o njej: **POVEZAVA**.

3.3. Viri



Giudice, G. (2019), "Sodelovanje z uporabo tehnologij je mogoče!", Scintille, dostopno na: <https://scintille.it/cooperare-usando-le-tecnologie-si-puo/>

Kumi-Yeboah, A., Sallar, A.W., Kiramba, L.K., & Kim., Y. (2020). Raziskovanje uporabe digitalnih tehnologij z vidika različnih učencev v spletnih učnih okoljih. Online Learning, 24(4), 42-63. <https://doi.org/10.24059/olj.v24i4.2323>

Shekhar Chandra & Shailendra Palvia (2021) Online education next wave: peer to peer learning, Journal of Information Technology Case and Application Research, 23:3, 157-172, DOI: [10.1080/15228053.2021.1980848](https://doi.org/10.1080/15228053.2021.1980848)

Späni, M. & Petrus, K., (2016), Medial Skills Ed: Piattaforma nazionale per la promozione delle competenze mediali Ufficio federale delle assicurazioni sociali (UFAS), na voljo na: https://www.giovanimedia.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/IT/Competenze_mediali_ed_Educazione_tra_pari_IT_Web.pdf

4. Pregled primerov dobrih praks v partnerskih državah

V tem poglavju boste našli kratek pregled projektov CULPEER DIGITAL v partnerskih državah in primere, ki so bili v času zbiranja s strani partnerjev relevantni in predstavljajo pristop medvrstniških medkulturnih izmenjav na področju digitalnih vsebin.

Čeprav je bila in še vedno je pandemija Covid-19 motivacijski dejavnik za prilagajanje različnih dejavnosti v živo ali medosebnih dejavnosti ter dodajanje virtualne razsežnosti tem izmenjavam, dogodkom in dejavnostim, je naša raziskava pokazala, da še vedno primanjkuje tovrstnih kulturnih izmenjav za odrasle v digitalnem svetu. Obstaja nekaj primerov digitalnih platform za medvrstniško učenje, ki se osredotočajo na kulturne izmenjave, kjer lahko odrasli spoznavajo različne kulture in običaje prek neposredne interakcije z naravnimi govorniki_kami jezika, čeprav se jih večina osredotoča predvsem na povezave med učenci_kami jezika.

Poleg tega so raziskave na primer pokazale, da se pomen družbenih medijev, YouTube in drugih platform povečuje tudi v okviru "klasičnega" medkulturnega vrstniškega učenja. Zlasti prek YouTube se je mogoče vsaj do neke mere naučiti najrazličnejših spretnosti, vključno s kulturnimi temami, kot so glasba, ples, zgodovina, kuhanje, jezik itd. Učitelji_ce so tu lahko mladi ali starejši in glede na temo dosežejo učence_ke vseh starosti. Poleg tega ta izmenjava poteka na mednarodni ravni in vključuje udeležence_ke iz različnih družbenih okolij. Vendar pa vsebina ni dovolj regulirana in je ni mogoče v celoti primerjati z učenjem v uradnih izobraževalnih ustanovah.

Na ožjem področju kulturnega medvrstniškega učenja (kot izhaja iz opredelitve koncepta CPLA partnerstva) skupne ugotovitve vseh partnerskih držav kažejo, da podobnih projektov CPLA za odrasle



na digitalnem področju ni veliko. Poleg tega nismo odkrili tovrstnih projektov ali pobud, namenjenih zlasti izobraževalcem_kam odraslih, kar dodatno poudarja pomen projektov, kot je CulpeerDigital, pa tudi njihovo inovativnost na področju izobraževanja odraslih.

V nadaljevanju podajamo kratek pregled nekaterih bolj inovativnih primerov digitalnih kulturnih pobud, dejavnosti ali projektov medvrstniškega učenja, ki smo jih odkrili v partnerskih državah in vključujejo tudi odrasle:

- **»Playback« gledališče:** ena redkih bolgarskih gledaliških skupin za gledališče tehnike »Playback« - "Tukaj in zdaj" - je ustvarila obliko mešane spletne in off-line predstave, ki je imela v ozadju resno tehnološko podporo. Predstava je bila deljena prek Zooma. Gledalci in gledalke so se predstavi pridružili s svojih domov, pri čemer so imeli sliko odra in igralcev, ki se je na trenutke premikala k preostalemu fizično prisotnemu občinstvu. Občinstvo na zoomu je lahko gledalo predstavo in hkrati z dvignjeno roko sporočilo, kadar je želelo deliti zgodbo ali preprosto komentirati. Več tovrstnih predstav je bilo izvedenih pozimi 2020/2021, s čimer se je ta zelo posebna vrsta psihodramskega gledališča v mešanici fizičnih in digitalnih kulturnih metod približala spletnemu in offline občinstvu.
- Nekdanji **projekt "Brave Kids"** na Poljskem, zdaj imenovan "Lelenfant", ki temelji na medvrstniškem kulturnem učenju, je ohranil in razvil njihove prakse tudi v digitalno obliko. Za spodbujanje občutka skupnosti ter izmenjavo znanja in spretnosti med skupinami, s katerimi so prej sodelovali, so za nekdanje udeležence_ke organizirali spletna srečanja, razprave in nekatere umetniške dejavnosti, kot sta soustvarjanje videoposnetka s skupinskim petjem pesmi na različnih koncih sveta hkrati.
- Drug poljski primer je **"Univerza med vrstniki in vrstnicami"**, ki jo je razvila Poljska fundacija za socialne inovacije in ponuja spletne tečaje ter delavnice, ki jih vodijo vrstniki_ce ter se osredotočajo na praktične spretnosti in znanja. Tečaji so zasnovani tako, da so interaktivni in temeljijo na sodelovanju, kar udeležencem_kam omogoča, da se učijo drug od drugega in delijo svoje izkušnje.
- V Sloveniji je bila med pandemijo organizirana digitalna interaktivna predstava **Skozi oči begunca** z več igralci_kami, ki so vsak na svojem domu poustvarili izvirno igro Skozi oči begunca, ki jo je zasnovalo društvo Humanitas. Občinstvo je bilo iz udobja svojega doma povabljen k sodelovanju v interaktivni obliki. Predstavi so se pridružili ljudje z begunsko izkušnjo, ki so prav tako delili svoje poglede in prebrali nekatera sporočila v svojih maternih jezikih, kar je prispevalo k medkulturni razsežnosti te digitalne gledališke izmenjave.
- **Spletna srečanja Kluba učiteljic in učiteljev globalnega učenja** v Sloveniji: v času pandemije je Humanitas organiziral več spletnih srečanj Kluba, na katerih so bile tradicionalne metode globalnega izobraževanja prilagojene virtualnemu okolju, vključno z medkulturnimi izmenjavami s pedagogi_njami iz Južne Afrike in Bolivije, ki so za svoje slovenske kolege_ice na spletu organizirali interaktivno medvrstniško usposabljanje.

Na splošno je pandemija poudarila **potencial in pomen kulturnega učenja med vrstniki in vrstnicami v digitalni obliki**. Tovrstne aktivnosti so zagotovile dragoceno podporo za učenje na daljavo in strokovni razvoj na področju kulturnega medvrstniškega izobraževanja. Poleg tega je zmožnost prilagajanja digitalni obliki tem aktivnostim omogočila, da so dosegle širše občinstvo in razširile svoj



vpliv. Z uporabo spletnih platform so se lahko povezale z ljudmi, ki zaradi geografskih ali logističnih omejitev prej morda niso mogli sodelovati v njihovih dejavnostih.

Poleg tega je uporaba digitalnih orodij omogočila večjo prožnost pri izvajanju teh aktivnosti. Lahko so ustvarjali in delili vire, sodelovali pri projektih in sodelovali v interaktivnih razpravah na način, ki v tradicionalnem osebem okolju ne bi bil mogoč.

5. Nove vloge učiteljev_ice

V spletnem okolju ima trener_ka/izobraževalec_ka več vlog, ki niso nujno ločene in se pogosto prekrivajo. Številne študije na tem področju si prizadevajo kategorizirati številne vloge, ki jih mora prevzeti trener_ka/izobraževalec_ka. Alvarez et al. (2009) izpostavlja pet vlog: oblikovalsko/načrtovalno vlogo, socialno vlogo, kognitivno vlogo, tehnološko področje in vodstveno področje. Ta seznam dodatno obogatijo Badia, Garcia in Meneses (2017), ki se dodatno osredotočajo na postopke ocenjevanja ter na spodbujanje učne prakse (*scaffolding*). Menijo, da bi moral spletni učitelj_ica prevzeti vlogo upravljanja socialne interakcije, organizirati izobraževalne vsebine in skrbeti za pedagoško zasnovo, usmerjati uporabo tehnologije, aktivirati mehanizme ocenjevanja učenja in/ali poročanja ter podpirati celoten učni proces.

5.1. Kako je mogoče spodbuditi socialno interakcijo v spletnem okolju?

Za razliko od učilnice, kjer je socialna interakcija načrtovana, so v spletnem okolju socialne interakcije med vrstniki_cami pogosto odvisne od spretnosti izobraževalca_ke, da vzpostavi podporno okolje. Trener_ka/izobraževalec_ka mora vnaprej skrbno načrtovati, kako bo potekala spletna interakcija in kako bo to podprl_a. [Glej modul 2 - poglavje 1]. Spodnji citati to še dodatno obelodanijo.

"Dejavnost je bila zanimiva. Vendar so stvari zame postale bolj pomembne, ko sem bil povabljen, da se pridružim skupinski razpravi. Začutil sem, da nisem sam in da so drugi udeleženci želeli prisluhniti mojim izkušnjam." (Mladi pripravnik, spletni spletni seminarji BEREADY)

"Rad bi se izognil pasivnim poslušalcem. Zame je pomembno, da aktiviramo mehanizme za socialno interakcijo. Zato sem udeležence povabila k spletnemu sprehodu po virtualni galeriji. Nato sem jih povabila v spletno sobo, kjer so razpravljali o svojih izkušnjah. Izpostavljenih je bilo veliko zanimivih pripomb in zanimivo je bilo videti, kako je vsak udeleženec razmišljal o izkušnji glede na svoje kulturno ozadje." (trener, spletni seminar BEREADY)

5.2. Kulturne razlike

Kulturne razlike je treba upoštevati tudi v spletnem okolju, saj lahko učenci_ke, ki prihajajo iz različnih okolij in kultur, postanejo neprecenljivi posredniki znanja za svoje vrstnike_ce. Učitelji_ce in posredniki_ce morajo biti proaktivni pri dodeljevanju skupinskih projektov in dejavnosti, da omogočijo



tesno medsebojno interakcijo in priložnosti za vzpostavljanje osebnih odnosov (Sadykova, 2014). Pri kulturnem vrstniškem učenju je cilj razviti trdne odnose z izmenjavo idej in vrednot ter izkazovanjem medsebojnega spoštovanja in razumevanja. Učence in učenke običajno razlike med svojimi vrstniki_cami še nadalje navdahnjejo in jim hkrati vzbudijo radovednost, da pri njih poiščejo še dodatne informacije. V spletnem okolju je za učence_ke morda težje izraziti svoje občutke in čustva ter sodelovati pri medvrstniškem učenju. Zato so jim lahko pedagogi_nje na teh področjih v veliko oporo tako, da olajšajo skupinsko in individualno interakcijo ter spoznavanje.

5.3. Medkulturne kompetence

Kulturna raznolikost prinaša številne priložnosti in bogastvo v izobraževalne izkušnje. Obenem morajo tudi izobraževalci_ke vlagati v razvoj svojih lastnih medkulturnih kompetenc in imeti pregled nad kulturnim digitalnim kontekstom in možnostmi, ki se jim ponujajo. Medkulturna kompetenca je sposobnost učinkovitega komuniciranja v medkulturnih situacijah in ustreznega odnosa v različnih kulturnih kontekstih (Bennett, 2004, str. 149). UNESCO (2013, str. 6) navaja: "Cilj medkulturnih kompetenc je osvoboditi ljudi lastne logike in kulturnih idiomov, da bi lahko sodelovali z drugimi in prisluhnili njihovim idejam, ki lahko pripadajo enemu ali več kulturnim sistemom".

Medkulturni pristop upošteva, da je raznolikost del naše vsakdanje izobraževalne realnosti in je temeljni pristop tudi pri medvrstniškem učenju. Poudarja vidike osebnega soočanja z drugačnostjo in "drugostjo" za razvoj odprtega odnosa do raziskovanja in učenja. Za izobraževalca_ko je prvi korak pri razvijanju medkulturne zavesti razmislek o občutenju lastne kulture. Na primer, katere izkušnje z izobraževanjem oblikujejo vaša pričakovanja o izobraževanju in usposabljanju? Lahko razmislite o nekaterih uporabljenih učnih pristopih, pričakovanjih o sebi kot učencu_ki, izkušnjah pri ocenjevanju, vrednosti izobraževanja za vašo družino in kulturo itd. Razmišljate lahko tudi o svojih interakcijah z vrstniki_cami, tako lokalnimi kot tujimi, glede pričakovanj in izkušenj s poučevanjem in učenjem. Skratka, samorefleksija je ključnega pomena pri pridobivanju distance, potrebne za razumevanje, kako naša "kultura" oblikuje naš pogled na izobraževanje kot prakso, vrednote, ki jih pripisujemo izobraževanju, in kako se izobraževanja lotevamo kot učenci_ke - in kot izobraževalci_ke.

Večkulturne vrstniške učne skupine dajejo priložnost raziskovati, razvijati in odkrivati kulture, ki jim sicer s tradicionalnimi študijskimi praksami učenci_ke niso bili_e izpostavljeni_e. Zato je bistveno, da se pedagogi_nje izpopolnijo v skupinskem sodelovanju, saj bodo učencem_kam služili kot vzorniki_ce. Čeprav ni enotnega načina, kako učitelje_ice naučiti, kako izvajati sodelovalno učenje, obstaja soglasje, da mora biti to del vsakega projekta izobraževanja učiteljev_ic (Shonfeld in Gibson 2019).

5.5. Viri

Álvarez, I., Guasch, T. & Espasa, A. (2009). Vloge in kompetence univerzitetnih učiteljev v spletnem učnem okolju: teoretična analiza praks poučevanja in učenja. *European Journal of Teacher Education*, 31(3), 321-336.



Badia, A., Garcia, C. & Meneses, J. (2017). Pristopi k poučevanju na spletu: Raziskovanje dejavnikov, ki vplivajo na učitelje na popolnoma spletni univerzi. *British Journal of Educational Technology*, 48(6), 1193-1207.

Razmisleki: Medkulturni pristop k učenju in poučevanju, vir: https://www.vu.edu.au/sites/default/files/intercultural-approach_0.pdf

Bennett, M. J. (2004). Kako postati medkulturno kompetenten. In J.S. Wurzel (Ed.) *Toward multiculturalism: A reader in multicultural education*. Newton, MA: Intercultural Resource Corporation. (Prvotno objavljeno v zborniku *The Diversity Symposium: An Interim Step towards a Conceptual Framework for the Practice of Diversity* (Vmesni korak h konceptualnemu okviru za prakso raznolikosti). Waltham, MA: Bentley College, 2002).

Sadykova, G. (2014). Posredovanje znanja z interakcijo med vrstniki v večkulturnem spletnem učnem okolju: A case study of International Students in the US (Študija primera mednarodnih študentov v ZDA). *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 15(3), 24-49.

Shonfeld, M., & Gibson, D. (Eds.). (2019). *Collaborative learning in a global world* (str. 59-111). Charlotte, NC: Information Age Publishing.

UNESCO (2013). *Medkulturne kompetence: Konceptualni in operativni okvir*. Pariz, UNESCO.

6. Navodila za uporabo spletne platforme in e-tečaja Culpeer Digital

6.1. Opis portala Culpeer Digital

Digitalni portal je glavno orodje, prek katerega partnerji projekta Culpeer Digital svojim končnim uporabnikom in uporabnicam ter ciljnim skupinam predstavljamo glavne rezultate. Portal je neposredno dostopen z naslednje povezave: <https://culpeer-digital.eu/index.php>.

Na platformi bodo na voljo vse razvite digitalne metode in zbrani video primeri dobrih praks. Platforma in njene funkcije bodo tudi orodje za komunikacijo z vsemi zainteresiranimi ljudmi, uporabljali pa jo bomo za predstavitve rezultatov projekta, gradiv, poročil in podatkovnih zbirk.

Z dostopom do portala uporabniki_ce vstopijo na domačo stran spletnega mesta.





Co-funded by
the European Union



V meniju Informacije in stiki lahko uporabnik_ca dostopa do več informativnih razdelkov o digitalnem projektu Culpeer:

- **Opis projekta** (<https://culpeer-digital.eu/project-description.php>)
Vsakomur dostopen razdelek z opisom glavnih namenov in ciljev projekta Culpeer Digital.
- **Kontakti** (<https://culpeer-digital.eu/contact.php>)
Razdelek z vsemi kontakti vsakega nacionalnega partnerja.
- **Pogodbeni partner** (<https://culpeer-digital.eu/contractual-partners.php>)
Oddelek z opisom vsakega od 7 pogodbenih partnerjev projekta Culpeer Digital.
- **Brošura** (<https://culpeer-digital.eu/brochure.php>)
Oddelek z brošuro v angleščini, ki vsebuje glavne informacije o projektu.
- **Dogodki** (<https://culpeer-digital.eu/conference.php>)
Razdelek, v katerem so predstavljeni vsi dogodki, kot so sestanki in konference, ki so potekali v času trajanja projekta.

V zgornjem meniju in na sredini "Domov" lahko uporabnik_ca dostopa do treh glavnih izhodov projekta:



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



[GUIDELINES](#) [E-LEARNING COURSE](#) [DIGITAL CASE STUDIES](#) [INFORMATION AND CONTACTS](#) ▼

Culpeer Outputs



Guidelines and didactic concept

A set of guidelines with an overview of the digital concepts and online formats for cultural peer-learning activities.



E-Learning course on digital culture and peer learning approaches

An online course focusing on special issues of the cultural peer-learning approach



Best Practices

A database of best practices in each partner country.



Smernice

V smernicah je podan pregled digitalnih konceptov in spletnih formatov za kulturne dejavnosti medvrstniškega učenja: https://culpeer-digital.eu/guidelines_didactic_concept.php.



Co-funded by
the European Union



Spletni tečaj

Spletni tečaj, ki se osredotoča na posebna vprašanja kulturnega pristopa medvrstniškega učenja: https://culpeer-digital.eu/e-learning_course.php



Najboljše prakse

Zbirka digitalnih študij primerov in videoposnetkov za najboljše prakse v vsaki partnerski državi ter videoposnetki za pedagoške delavce_ke: <https://culpeer-digital.eu/best-practices.php>

Spletni tečaj

Glavni rezultat projekta Culpeer Digital je spletni tečaj, ki je sestavljen iz 7 modulov, od katerih vsak analizira določeno temo, ključno za kulturno medvrstniško učenje v digitalnem okolju. Cilj spletnega tečaja je prenesti kulturne pristope vrstniškega učenja v digitalne oblike in pedagogom_injam predstaviti vse te nove vidike inovativnih spletnih usposabljanj.

- Modul 1 - Uvod v digitalne koncepte in spletne pristope za kulturne dejavnosti medvrstniškega učenja
- Modul 2 - Vloga pedagogov in pedagoginj
- Modul 3 - Znanje o digitalnih kreativnih metodah medkulturnih izmenjav ter pomenu družbenih medijev
- Modul 4 - Pomen digitalnega medkulturnega vrstniškega učenja za ranljive osebe
- Modul 5 - Pridobivanje znanja in razumevanje globalnega učenja
- Modul 6 - Prenos znanja v ustvarjalno delovanje - primeri izmenjave
- Modul 7 - Usposabljanje spletnih pedagogov_inj: kako naprej usposobiti občinstvo

E-tečaj udeležencu_ki omogoča, da zlahka osvoji pomembne in specifične pojme, s katerimi lahko okrepi koncepte digitalnega vrstniškega učenja in tako postane strokovni_a trener_ka, ki lahko pridobljeno znanje uporablja pri vsakodnevnih dejavnostih ali pouku.

Ob e-tečaju si je moč prenesti tudi dokumente in vire literature za poglobljeno nadaljnje raziskovanje konceptov, obdelanih v vsakem modulu in povezanih poglavjih. V poglavjih spletnega tečaja je v pomoč venomer tudi interaktivno kazalo, ki bo pomagalo slediti analiziranim temam in z neposrednimi povezavami preskakovati druge module. Na voljo pa je tudi interaktivni slovarček, ki udeležencu_ki pomaga pri sprotnemu razumevanju glavne terminologije, povezane z digitalnim in medvrstniškim učenjem.



Spletni tečaj je brezplačno orodje, dostopno na digitalnem portalu Culpeer (<https://culpeer-digital.eu/index.php>), ki je na voljo vsem ciljnim skupinam, zainteresiranim za pridobivanje novih znanj na področju digitalnega izobraževanja.

7. Zaključek

V prejšnjih poglavjih ste se uspešno seznanili z digitalnim pristopom CULPEER in zdaj ste odlično pripravljeni za začetek e-učenja ter končno uporabo in izvajanje digitalnih metod.

Raziskave so pokazale, da se vrstniško učenje že uporablja v različnih učnih situacijah, manj pa medkulturno vrstniško učenje, še zlasti v izobraževanju odraslih. Ker je CPLA že dosegel odlične rezultate pri izobraževanju otrok in mladine, je smiselno ta pristop prenesti tudi na izobraževanje odraslih.

Pozitivni vidiki programa CPLA so, kot že veste, številni. Metode krepijo medosebne in medkulturne spretnosti, pomagajo razbijati stereotipne poglede, spodbujajo ustvarjalne in umetniške talente ter izboljšujejo jezikovne in komunikacijske spretnosti. Udeleženci_ke dobijo priznanje in spoštovanje s strani drugih sovrstnikov_ic, vzpostavijo trajne in spoštljive odnose ter se začnejo dojemati kot eno s skupino vrstnikov_ic. Krepi se občutek angažiranosti in zavedanja, da lahko vsakdo od nas prispeva k lepšemu svetu. Na sebe začnejo gledati kot na tako imenovane nosilce sprememb in razmišljajo o svojih dejanjih in priložnostih za ukrepanje, doživijo spremembo perspektive. Poleg tega program CPLA pomaga pri obravnavi zapletenih vprašanj in globalnih izzivov na oprijemljivo, vsakdanjo raven. In kar je najpomembnejše, je zabaven in udeležence_ke motivira, da se želijo drug o drugem in drug od drugega naučiti še več.

Z inovativnim preoblikovanjem CPLA v digitalne formate je CULPEER DIGITAL ustvaril novo, vključujočo in v prihodnost usmerjeno platformo. Poleg že omenjenih pozitivnih vidikov CPLA se tu spodbuja tudi večšina uporabe digitalnih orodij. Drug pomemben vidik je vključenost. Ljudje, ki jim je bilo prej iz



Co-funded by
the European Union



takšnega ali drugačnega razloga onemogočeno potovanje na drug konec sveta, imajo zdaj boljše možnosti za sodelovanje prek digitalne platforme in spoznavanje sovrstnikov in sovrstnic.

Pomemben ključ do trajnostne prihodnosti našega skupnega sveta je razumevanje položaja drug drugega in skupno iskanje rešitev za trajnostni razvoj ob upoštevanju in prilagajanju potrebam vseh in vsakogar.