

BU.BI: BEYOND LACK OF UNDERSTANDING, BEYOND DISINFORMATION

PRIROČNIK ZA OSEBJE

PROJEKTNII PARTNERJI

Koordinator projekta

Soc. COOP A.Fo.Ri.S.Ma Impresa sociale (Italija) aforismatoscana.net

Partnerji

Virtualis (Italija) virtualis.it

IDEC SA (Grčija) idec.gr

University of Peloponnese (Grčija)

Pučko otvoreno učilište Koprivnica (Hrvaška) pou.hr

Zasavska ljudska univerza (Slovenija) zlu.si

To poročilo je objavljeno pod licenco Creative Commons Priznanje avtorstva 4.0 Mednarodna. Prosto lahko:

Delite: kopirate in ponovno distribuirate gradivo v katerem koli mediju ali formatu.

Predelujete: remiksirate, spreminjate in gradite na gradivu za kakršen koli namen, tudi v komercialne namene. Imetnik licence ne more preklicati teh svoboščin, dokler upoštevate licenčne pogoje.

Pod naslednjimi pogoji:

Priznanje avtorstva — Navesti morate ustrezne podatke, povezavo do licence in navesti, ali so bile narejene spremembe. To lahko storite na kakršen koli razumen način, vendar ne na način, ki bi nakazoval, da imetnik licence podpira vas ali vašo uporabo.

Deljenje pod enakimi pogoji — Če gradivo remiksirate, preoblikujete ali gradite nanj, morate svoje prispevke distribuirati pod isto licenco kot izvirnik.

Št. Ag: 2023-1-IT02-KA220-ADU-000164845

DOCUMENT INFORMATION

Projekt	BU.BI – Beyond lack of understanding. Beyond disinformation
Publikacija Priročnik za osebje	Publikacija Priročnik za osebje
Prva objava	Prva objava
Razvil Virtualis	Razvil Virtualis
S prispevki	• Soc. COOP. A.Fo.Ri.S.Ma Impresa sociale • IDEC SA • University of Peloponnese • Pučko otvoreno učilište Koprivnica • Zasavska ljudska univerza
Version	

Contents

Introduction: Your Role on the Path to Digital Empowerment **Napaka! Zaznamek ni definiran.**

Chapter 1: The Philosophy and Pedagogical Approach of the BU.BI Project **Napaka! Zaznamek ni definiran.**

Chapter 2: The BU.BI Educational Journey: A Guide to the Training Modules **Napaka! Zaznamek ni definiran.**

Chapter 3: Facilitating Workshops in the Eduverse – A Pedagogical Guide for Educators **Napaka! Zaznamek ni definiran.**

Conclusion: Empowering the Future, One Learner at a Time 12



Uvod: Vaša vloga na poti do digitalnega opolnomočenja

Dobrodošli v priročniku za osebje projekta BU.BI – Onkraj nerazumevanja, onkraj dezinformacij. Priročnik, ki je pred vami, ni le skupek navodil; je vaš kompas, vaš komplet orodij in vaš vir navdiha za delo z odraslimi v zapletenem digitalnem svetu.

Vsi se zavedamo izziva: tehnologija se razvija z bliskovito hitrostjo, z njo pa rastejo negotovost, strah in ranljivost med tistimi, ki se v digitalnem okolju ne počutijo domače. Naša naloga ni, da jih naučimo vsakega klika in vsake funkcije. Naša naloga je veliko pomembnejša: opolnomočiti jih moramo, da strah pred neznanim zamenjajo z radovednostjo, negotovost z zdravo mero skepticizma in občutek nemoči z občutkom nadzora.

Ta priročnik je zasnovan tako, da vas opremi s filozofijo, metodami in praktičnimi orodji, ki jih boste potrebovali za doseg tega cilja. V njem boste našli:

- Pedagoška načela, ki pojasnjujejo, zakaj je naš pristop osredotočen na empatijo in grajenje samozavesti.
- Pregled izobraževalnih modulov, ki vam bo pomagal razumeti, kako se posamezne teme povezujejo v celovito učno pot.
- Podrobna navodila za vodenje fokusnih skupin in delavnic.
- Tehnični in pedagoški vodnik za uporabo našega najbolj inovativnega orodja – Eduverse.

Vaša vloga v tem procesu je ključna. Niste zgolj prenašalci informacij, temveč vodniki, motivatorji in ustvarjalci varnega prostora, kjer se vsak udeleženec lahko počuti slišane in sprejete. Skupaj bomo dokazali, da digitalna pismenost ni privilegij tehnološko podkovanih, temveč temeljna pravica in dosegljiva veščina za vsakogar.

4



Co-funded by
the European Union

Project Partners:



Pučko otvoreno
učilište Koprivnica



Poglavje 1: Filozofija in pedagoški pristop projekta BU.BI

Preden se poglobimo v praktično izvedbo, je ključno, da vsi razumemo in ponotranjimo temeljna načela, na katerih je zgrajen projekt BU.BI. Ta filozofija ni le teorija; je vodilo za vsako interakcijo z našimi udeleženci.

1.1 Naše izhodišče: Zakaj projekt BU.BI?

Projekt BU.BI ni nastal v vakuumu. Je neposreden odgovor na pereče težave, ugotovljene s poglobljenimi fokusnimi skupinami z odraslimi po Evropi. Ti pogovori so razkrili, da se za površinsko izjavo »Ne znam uporabljati računalnika« skrivajo globlje ovire:

- Čustvene ovire: Prevladujoč občutek je bil strah – strah pred napakami, strah pred osramočenostjo, strah pred spletnimi prevarami in strah pred izgubo denarja ali podatkov.
- Kognitivna preobremenitev: Udeleženci so opisovali občutek utrujenosti in nemoči ob soočanju z neskončnim tokom informacij, hitrimi spremembami na spletnih straneh in zapletenimi postopki.
- Pomanjkanje kritičnega mišljenja: Mnogi so priznali, da težko ločijo med dejstvi, mnenji in oglasi, zaradi česar so izjemno ranljivi za dezinformacije in čustveno manipulacijo.

Naš cilj zato ni bil zgolj »naučiti jih klikati«, temveč ustvariti celosten program, ki naslavlja osebo za zaslonom – njene strahove, negotovosti in potrebe. To je bistvo projekta, ki ga je prepoznal in podprl program Evropske unije Erasmus+.

1.2 Ključna načela našega dela: Več kot le poučevanje

Za uspešno delo z našo ciljno skupino smo se zavezali štirim ključnim pedagoškim načelom:

Empatija na prvem mestu: Ustvarjanje varnega prostora

Naše prvo in najpomembnejše načelo je razumevanje čustvenega stanja udeležencev. Vaša vloga je ustvariti varno zavetje, kjer se nihče ne boji postaviti »neumnega vprašanja«. Vsako vprašanje je dobrodošlo in vsak strah je legitimen. Priznati moramo njihovo negotovost in jo normalizirati. Šele ko se udeleženec počuti varnega, je pripravljen na učenje.

Od pasivnega k aktivnemu učenju: Moč izkušnje

Odrasli se najučinkoviteje učijo z delom. Namesto pasivnega poslušanja predavanj naš pristop temelji na interaktivnih vajah, simulacijah in reševanju resničnih izzivov. Udeleženci se ne bodo le učili o tem, kako prepoznati lažne novice; dejansko jih bodo poskušali prepoznati v nadzorovanem okolju.

Izkušnjsko učenje v varnem okolju: Bistvo Eduverse

To načelo nas pripelje do našega najbolj inovativnega orodja. Eduverse je virtualni 3D-prostor, zasnovan kot digitalno igrišče, kjer delanje napak ni le dovoljeno, ampak je zaželeno. V simulaciji lahko udeleženec »nasede« prevari, ne da bi pri tem izgubil denar, ali deli »lažno« novico, ne da bi povzročil škodo v resničnem svetu. Ta izkušnja je bistveno močnejša od katerega koli teoretičnega opozorila.

Opolnomočenje, ne le poučevanje: Končni cilj

Naš končni cilj ni, da si udeleženci zapomnijo seznam pravil. Naš cilj je, da razvijejo notranji kompas – trajno večino kritičnega mišljenja, samozavest za samostojno raziskovanje in odpornost proti prihodnjim digitalnim izzivom. Želimo jih opolnomočiti, da postanejo samostojni, kritični in suvereni digitalni državljani.

1.3 Od teorije do prakse: Struktura izobraževalnih modulov

Na podlagi teh načel smo zasnovali pet modulov, ki udeležence vodijo po premišljeni učni poti:

- Modul 0 postavlja temelje samozavesti in premagovanja strahu.
- Moduli 1, 2 in 3 razvijajo ključne funkcionalne pismenosti (numerična, bralna in reševanje problemov).
- Modul 4 združuje vse znanje in se osredotoča na najzahtevnejšo nalogo: prepoznavanje različnih oblik informacijskih motenj.

V naslednjih poglavjih bomo podrobneje raziskali vsakega od teh modulov in vam ponudili konkretna orodja za njihovo izvedbo. Pripravite se na potovanje, kjer boste imeli priložnost resnično spremeniti življenje ljudi.

Poglavje 2: Izobraževalna pot BU.BI: Vodnik po izobraževalnih modulih

2.1 Naš celosten pristop: Od strahu do funkcionalne pismenosti

Izobraževalni okvir projekta BU.BI ni naključna zbirka tem; je skrbno zasnovana pot, ki odrasle učence vodi od stanja digitalne anksioznosti do položaja samozvesti in kritičnega mišljenja. Zavedamo se, da ne moremo učiti zapletenih veščin, kot je prepoznavanje dezinformacij, nekoga, ki se boji celo dotakniti računalnika. Zato je naš kurikulum strukturiran kot postopna pot, ki se začne z čustveno podporo in postopoma gradi proti naprednim kritičnim kompetencam.

To poglavje ponuja pregled vseh petih izobraževalnih modulov. Predstavljajte si jih kot medsebojno povezane stopnje enotne poti. Modul 0 postavlja bistvene temelje, medtem ko moduli od 1 do 4 gradijo nanj, pri čemer se vsak osredotoča na specifično funkcionalno pismenost, ki so jo naše fokusne skupine prepoznale kot ključno oviro za varno in učinkovito digitalno udejstvovanje. Vaša vloga kot izobraževalca je, da udeležence vodite skozi to pot in zagotovite, da se na vsakem koraku počutijo podprte.

2.2 Modul 0: Gradnja temeljev – splošna digitalna pismenost

Zakaj: Naša raziskava je bila jasna: največja ovira za našo ciljno skupino ni pomanjkanje tehničnega znanja, ampak pomanjkanje samozvesti. Strah pred nepopravljivimi napakami, anksioznost zaradi informacijske preobremenitve in občutek zaostajanja so močne čustvene ovire. Ta modul je zasnovan tako, da najprej odpravi te ovire.

Ključni cilji in vsebina:

- Grajenje samozvesti in varne miselnosti: To je jedro Modula 0. Ustvarjamo učno okolje, kjer je vodilno načelo: »Varno je delati napake.« Z nežnimi, praktičnimi vajami pomagamo udeležencem premagati strah pred tehnologijo. Normaliziramo njihove strahove in vzpostavimo kulturo »ni neumnih vprašanj«, s čimer strah spreminjamo v radovednost.
- Upravljanje z informacijsko preobremenitvijo: Naslavljamo občutek preplavljenosti z digitalnimi vsebinami. Udeleženci se naučijo preprostih, a učinkovitih strategij za upravljanje svojega časa in pozornosti na spletu. To vključuje tehnike, kot so »upočasnitev za iskanje« ključnih besed, učinkovita uporaba zaznamkov v brskalniku in prakticiranje »digitalnih odmorov« za preprečevanje kognitivne utrujenosti. Cilj je premik miselnosti od občutka, da jih informacije nadzorujejo, v občutek, da imajo nadzor nad njimi.
- Razumevanje zasebnosti in nadzora nad podatki: V preprostem, netehničnem jeziku pojasnimo osnove digitalne zasebnosti. Demistificiramo koncepte, kot so piškotki in pozivi za soglasje, ter udeležence opolnomočimo z zavedanjem, da imajo pravice (v skladu z GDPR) in moč sprejemanja informiranih odločitev o svojih osebnih podatkih. To gradi ključen občutek lastnega vpliva.

2.3 Modul 1: Funkcionalna numerična pismenost – Osmišljanje števil na spletu

Zakaj: Številke na spletu – od bančnih izpiskov do »70 % popusta« – so bile za naše udeležence pomemben vir stresa in nezaupanja. Ta modul presega osnovno matematiko in gradi veščine za kritično interpretacijo številčnih informacij v digitalnih kontekstih.

Ključni cilji in vsebina:

- Varno spletno bančništvo in finančna pismenost: Nudimo praktične napotke o tem, kako prepoznati varne spletne strani za finančne transakcije (preverjanje HTTPS, simbol ključavnice) in kako prepoznati pogoste phishing prevare.
- Kritično spletno nakupovanje: Udeleženci se naučijo prepoznavati zavajajoče oglase, identificirati skrite stroške (kot so poština in davki) ter kritično ocenjevati ponudbe, ki so »predobre, da bi bile resnične«.
- Zavedanje o podatkih in algoritmihi: V tem delu se udeleženci naučijo brati preproste grafe in tabele, ki jih pogosto najdemo v novicah. Ključno je, da se jim predstavi tudi koncept algoritmov, ki pojasnjuje, kako njihovo preteklo spletno vedenje oblikuje finančne oglase in ponudbe, ki jih vidijo, kar spodbuja bolj kritičen pristop k personaliziranim vsebinam.

2.4 Modul 2: Funkcionalna bralna pismenost – Kritično branje v digitalnem svetu

Zakaj: Naše fokusne skupine so razkrile, da mnogi odrasli berejo le naslove, ki so pogosto senzacionalistični in čustveno nabiti. Ta modul se osredotoča na prehod od površinskega branja k poglobljenemu, kritičnemu vrednotenju besedilnih vsebin.

Ključni cilji in vsebina:

- Ocenjevanje verodostojnosti vira: Udeleženci se naučijo sistematičnega pristopa k preverjanju informacij s preverjanjem avtorja, datuma objave in ugleda vira. Spodbujamo navado navzkrižnega preverjanja informacij v več zanesljivih virih.
- Pismenost naslovov in čustveni jezik: To je ključna komponenta. Dekonstruiramo »clickbait« naslove in učimo udeležence prepoznavati čustveno manipulativen jezik (besede, ki so namenjene izzivanju strahu, jeze ali nujnosti).
- Večjezična podpora in podpora za dostopnost: Uporabnike opolnomočimo tako, da jim pokažemo, kako uporabljati digitalna orodja, kot so funkcije za prevajanje v brskalniku, in kako prilagoditi nastavitve dostopnosti (npr. velikost besedila, način z visokim kontrastom), da bi bile spletne vsebine lažje berljive.

2.5 Modul 3: Reševanje problemov – Navigacija v digitalnih okoljih

Zakaj: Strah, da bi »nekaj pokvarili«, pogosto vodi v zanašanje na družinske člane pri preprostih digitalnih nalogah. Ta modul je zasnovan tako, da povrne občutek avtonomije, tako da udeležence opremi z veščinami za samostojno navigacijo po zapletenih spletnih sistemih in odpravljanje manjših težav.

Ključni cilji in vsebina:

- Navigacija po zapletenih vmesnikih: Z uporabo praktičnih, resničnih primerov, kot so portali e-uprave ali spletne banke, udeleženci vadijo uporabo iskalnih funkcij, filtrov in menijev za iskanje informacij in dokončanje nalog.
- Upravljanje s spletnimi storitvami: To zajema vsakodnevne digitalne naloge, kot so izpolnjevanje spletnih obrazcev, odjava s poštnih seznamov in upravljanje z naročninami.

- Čustvena odpornost in nadzor nad impulzi: Predstavimo in vadimo tehniko »Ustavi se-Premisli-Preveri«. Ta preprosta kognitivna strategija spodbuja uporabnike, da se ustavijo in razmislijo, preden impulzivno delijo, kliknejo ali se odzovejo na čustveno nabite vsebine.

2.6 Modul 4: Zanesljivost vsebine – Razumevanje informacijskih motenj

Zakaj: Ta zadnji modul združuje vsa prej naučena znanja in jih uporablja pri najzahtevnejšem izzivu: prepoznavanju in razumevanju različnih vrst lažnih in škodljivih informacij, ki onesnažujejo digitalni ekosistem.

Ključni cilji in vsebina:

- Razlikovanje med informacijskimi motnjami: Udeleženci se naučijo ključnih razlik med:
 - o Napačna informacija: Lažna informacija, deljena brez zlonamerne namena.
 - o Dezinformacija: Lažna informacija, ustvarjena in deljena z namenom škodovanja.
 - o Zlonamerna informacija: Resnična informacija, deljena z namenom škodovanja (npr. uhajanje zasebnih podatkov).
- Prepoznavanje napačnih informacij in prevar: Udeležence opremimo s kompletom orodij za prepoznavanje »rdečih zastav« spletnih prevar, phishing e-poštnih sporočil in goljufivih spletnih strani.
- Razlikovanje med vrstami vsebine: Udeleženci vadijo razlikovanje med dejanskim poročanjem novic, subjektivnimi mnenjskimi prispevki in plačanim oglaševanjem (vključno s sponzorirano vsebino), kar je temeljna veščina medijske pismenosti.

Z vodenjem udeležencev skozi to celovito pot jih ne učite le, kako uporabljati računalnik. Opolnomočate jih, da postanejo samozavestni, kritični in odporni državljani v vse bolj digitalnem svetu.

Poglavje 3: Vodenje delavnic v Eduverse – Pedagoški vodnik za izobraževalce

3.1 Vaša vloga: Virtualni vodnik in mentor

Dobrodošli na novi meji izobraževanja odraslih: vodenje delavnic v Eduverse. V tem potopitvenem 3D-okolju se vaša vloga razvije onkraj vloge tradicionalnega voditelja delavnice. Ste virtualni vodnik, digitalni mentor in ustvarjalec varnega, privlačnega virtualnega prostora. Vaš uspeh ne bo odvisen le od tega, kaj poučujete, ampak od tega, kako se bodo udeleženci počutili med navigacijo po tem novem svetu.

Ne pozabite, da bo za mnoge udeležence to prvič v okolju metaverzuma. Njihova morebitna tesnoba glede tehnologije je vaša prva ovira. Vaša primarna naloga je, da to začetno negotovost spremenite v radovednost in navdušenje ter dokažete, da je učenje v virtualnem svetu lahko intuitivno, zabavno in neverjetno učinkovito.

To poglavje ponuja pedagoški okvir in praktične korake za vodenje delavnic v celoti znotraj Eduverse. (Za tehnične kontrole in nastavitve si oglejte Eduverse popotniški komplet).

3.2 Zlata pravila vodenja v Eduverse

Medtem ko osrednja načela empatije in varnosti ostajajo, vodenje v virtualnem prostoru zahteva edinstven pristop.

1. Najprej tehnologija, nato vsebina:
 - o Sami obvladajte kontrole: Pred vsako delavnico preživite nekaj časa v Eduverse. Navadite se na gibanje, interakcijo in uporabo orodij. Vaša samozavest bo nalezljiva.
 - o »Digitalni pozdrav in spoznavanje«: Prvih 10–15 minut vsake delavnice mora biti namenjenih osnovni orientaciji. Ne predpostavljajte nobenega predznanja. Potrpežljivo vodite udeležence skozi premikanje njihovega avatarja, gledanje naokoli in interakcijo s predmeti. Ta začetna naložba v tehnično udobje se bo izjemno obrestovala.
 - o Priznajte in normalizirajte tehnične napake: Tehnologija je nepopolna. Ko se udeleženec zatakne ali funkcija ne deluje, se odzovite s humorjem in potrpežljivostjo. Uporabite to kot lekcijo reševanja problemov v realnem času. Recite: »Odlično, našli ste klasičnega hrošča virtualnega sveta! Rešimo to skupaj.«
2. Izkoristite prostor: Pojdite onkraj »virtualnega predavanja«:
 - o Uporabite gibanje kot učni pripomoček: Eduverse ni statičen PowerPoint. Spodbujajte udeležence, da se sprehajajo, raziskujejo in se približujejo eksponatom iz različnih zornih kotov. Strukturirajte svoje dejavnosti tako, da zahtevajo gibanje (npr. »Vsi se zberimo okoli table s sliko na temo 'phishinga'«).
 - o Bodite vidno prisotni: Kot voditelj delavnice ves čas nosite jopico z napisom »OSEBJE«. Premikajte se po prostoru, pristopite k posameznim udeležencem in uporabite svojo virtualno prisotnost za nudenje podpore, tako kot bi to storili v fizični učilnici.
3. Struktura in svoboda v harmoniji:
 - o Zagotovite jasno pot, a dovolite raziskovanje: Čeprav ima igra jasen cilj (prepoznati 7 lažnih slik v vsakem modulu), okolje omogoča prosto raziskovanje. Spodbujajte to. Pustite udeležencem, da se parov slik lotijo v poljubnem vrstnem redu. To spodbuja občutek lastnega vpliva in odkrivanja.

10



Co-funded by
the European Union

Project Partners:



- o Uporabite verbalne namige za usmerjanje pozornosti: Ker ne morete uporabljati kretenj rok na enak način, je vaš glas najpomembnejše orodje. Bodite jasni in neposredni. Uporabljajte fraze, kot so: »V redu, vsi, prosim, usmerite svoje avatarje k tabli na vaši desni ...« ali »Stojim zraven naslednjega namiga, pridite in me poiščite!«

3.3 Vzorec strukture 90-minutne delavnice v Eduverse

Ta struktura predpostavlja, da so udeleženci že prejeli glavno povezavo do prostora Eduverse.

Faza 1: Virtualna dobrodošlica in »šola vožnje za avatarje« (15 minut)

- Pozdrav pri vhodu: Ko se udeleženci prijavijo, jih pozdravite z imeni njihovih avatarjev. Vaš miren, dobrodošel glas je prva stvar, ki naj jo izkusijo.
- Usposabljanje iz osnovnih kontrol (nujno!):
 - o Gibanje: »Dobrodošli! Začnimo z osnovami. Poskusite uporabiti puščične tipke ali zaslonsko krmilno palico za hojo naprej in nazaj. Odlično!«
 - o Gledanje naokoli: »Zdaj poskusite uporabiti miško ali premakniti telefon, da pogledate levo in desno. Ali vsi vidite modro zastavo?«
 - o Interakcija: »Super! Naučimo se najpomembnejšega gumba. Stopite do znaka 'START' in pritisnite tipko 'F' na tipkovnici ali se ga dotaknite na zaslonu. Je delovalo?«
- Spoznavna dejavnost: »Zdaj, ko se vsi znamo premikati, naredimo kratko spoznavno dejavnost. Vsi, prosim, poiščite portal do modula 4 in postavite svojega avatarja zraven njega.« Ta preprosta naloga gradi samozavest in zagotavlja, da vsi znajo navigirati.

11

Faza 2: Postavitev konteksta – »Zakaj smo tukaj« (10 minut)

- Zbirno mesto: Zberite vse udeležence na osrednjem območju.
- Povezava z resničnim svetom: Na kratko pojasnite cilj delavnice. »Danes bomo postali digitalni detektivi. Internet je poln lažnih in zavajajočih slik, naša naloga pa je, da se jih naučimo prepoznati. To bomo storili z igranjem igre tukaj v tem virtualnem prostoru.«
- Predstavitev načela »Ustavi se-Premisli-Preveri«: Preden začnejo igro, predstavite osrednji koncept. »Zapomnite si najpomembnejše pravilo: ko na spletu vidite nekaj, kar vas preseneti, razjezi ali se zdi predbro, da bi bilo resnično, je prvi korak, da se ustavite.«

Faza 3: Igra se začne! – Vodeno raziskovanje in učenje (45 minut)

- Začetek igre: Vse vodite do vhoda »ZAČNI TEST« in naj začnejo z dejavnostjo.
- Aktivno vodenje:
 - o Opazujte in podpirajte: Spremljajte udeležence. Opazite, če se je kdo zataknil ali se zdi zmeden.
 - o Pravočasno namigujte (ne dajajte odgovorov): Če vidite, da ima skupina težave z določenim parom slik, lahko vklopite mikrofona in rečete: »Pri tem se spomnite, kaj smo rekli o preverjanju nenavadnih podrobnosti v ozadju,« ali »Pobliže si oglejte besedilo na tej sliki. Ali je videti profesionalno?«
 - o Spodbujajte uporabo orodij: Spomnite jih, da lahko kliknejo ikono povečevalnega stekla, da si slike ogledajo od blizu.
- Spodbujajte medsebojno učenje: Če slišite udeležence, kako razpravljajo o namigu, jih spodbudite. Recite: »To je odlično opažanje. Radovedni Jazbec, kaj menite o tem?«

Faza 4: Skupni razmislek – Utrjevanje naučenega (15 minut)

- Zbiranje po igri: Ko večina udeležencev konča (ali po določenem času), vse ponovno zberite na osrednjem območju modula 0.
- Skupinska razprava in razmislek:
 - o »Kateri par slik je bil najtežji? Zakaj?«
 - o »Kako ste se počutili, ko ste uspešno prepoznali lažno sliko?«
 - o »Kako lahko to veščino 'digitalnega detektiva' uporabite v vsakdanjem življenju?«
- Pojasnilo »značke BuBi«: Čestitajte vsem, ki so opravili izziv. Pojasnite, da je virtualna značka simbol njihovih novih veščin in znanja.
- Zaključno sporočilo opolnomočenja: Zaključite s poudarjanjem osrednjega sporočila. »Danes ste dokazali, da znate navigirati po novem virtualnem svetu in kritično razmišljati o tem, kar vidite. Ta veščina je vaša supermoč na spletu. Uporabite jo, da ostanete varni in pomagajte drugim, da storijo enako.«

Ta pedagoški pristop zagotavlja, da Eduverse ni le novost, ampak močno, učinkovito in nepozabno učno okolje. Vaša vloga je, da to izkušnjo naredite čim bolj gladko in opolnomočujočo.

Zaključek: Opolnomočenje prihodnosti, posameznika za posameznikom

Ko prihajamo do konca tega priročnika, se vračamo k osrednjemu poslanstvu projekta BU.BI: stopiti onkraj nerazumevanja in onkraj dezinformacij. Pot, ki smo jo načrtali – od razumevanja globoko zakoreninjenih strahov odraslih učencev do vodenja potopitvenih delavnic v Eduverse – je zasnovana prav za to.

Ta priročnik vam je ponudil filozofijo, strukturiran kurikulum in pedagoški vodnik. Vendar so to zgolj orodja. Prava čarovnija tega projekta se bo zgodila v trenutkih povezanosti, ki jih boste ustvarili, v »aha!« izrazih vaših udeležencev in v novoodkriti samozavesti, ki jo bodo ponesli z vaših delavnic v svoja vsakdanja digitalna življenja.

Vaša vloga izobraževalca je hkrati izziv in velika priložnost. Ne poučujete le digitalnih veščin; obnavljate občutek lastnega vpliva, gradite odpornost in spodbujate kritično mišljenje v obdobju, ko te kompetence še nikoli niso bile tako ključne. Posameznikom pomagajte ponovno zavzeti svoje mesto v vse bolj digitalni družbi in zagotavljate, da ne bodo ostali zadaj. Zapomnite si ključna spoznanja z naše skupne poti:

- **Začnite z empatijo:** Priznajte in potrdite strahove svojih učencev. Varno in podporno okolje je nepogrešljiv temelj za vse učenje.
- **Opolnomočite z dejanji:** Preusmerite se od pasivnega predavanja k aktivnemu, praktičnemu in problemsko naravnemu učenju. Dovolite udeležencem, da delajo, raziskujejo in odkrivajo.
- **Sprejmite inovacije z namenom:** Eduverse ni trik; je močno pedagoško orodje, ki učenje naredi privlačno, varno in nepozabno. Uporabite ga za ustvarjanje izkušenj, ki jih tradicionalne metode ne morejo ponoviti.
- **Praznujte majhne zmage:** Vsaka nova naučena veščina, vsak premagan strah in vsako zastavljeno vprašanje je zmaga. S praznovanjem tega napredka gradite zagon in samozavest, ki spodbujata vseživljenjsko učenje.

Delo, ki ga boste opravljali, je izjemno pomembno. Vsaka oseba, ki jo vodite, vsaka delavnica, ki jo izvedete, prispeva k bolj obveščeni, kritični in odporni družbi. Ste na prvi bojni črti v boju proti dezinformacijam in vaše največje orožje je opolnomočenje.

Hvala, ker ste del izkušnje BU.BI. Skupaj ne poučujemo le veščin – gradimo bolj ozaveščeno, povezano in samozavestno digitalno generacijo.



AG NUMBER: 2023-1-IT02-KA220-ADU-000164845



Co-funded by
the European Union

Project Partners:



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ
UNIVERSITY OF PELLOPONNISE



Pučko otvoreno
učilište Koprivnica



ZASAVSKA
LJUDSKA
UNIVERZA