



Comp-Up

MOTIVATE ADULTS
TO IMPROVE BASIC
COMPETENCES



Erasmus+

comp-up.erasmus.site/
facebook.com/compupmotivateadults/



COMP-UP: Motivera vuxna till att förbättra baskunskaper

COMP-UP Verktygssamling

Folkuniversitetet

Projektresultat 1

Juni 2020



Innehåll

| | |
|--|----|
| 1. Introduktion..... | 3 |
| 2. Syftet med verktygssamlingen | 3 |
| 3. Identifierade glapp och behov | 4 |
| 3.1 Motivation..... | 4 |
| 3.2 Digital bedömning | 5 |
| 3.3 Bedömning av matematiska färdigheter | 6 |
| 3.4 Bedömning av läs- och skrivkunnighet | 7 |
| 3.5 Stöd i vardagslivet | 8 |
| 4. Verktygssamling | 10 |
| 5. Riktlinjer för verktygssamlingen..... | 33 |
| 5.1 Motivation | 33 |
| Relationsbyggande | 33 |
| Realistiska och Individuella mål..... | 34 |
| Koppling till situationer i verkliga livet | 34 |
| Engagerande undervisningsmaterial..... | 35 |
| Nätverk och fortbildning för utbildare | 36 |
| 5.2 Digital bedömning | 37 |
| 5.3 Bedömning av matematiska färdigheter | 37 |
| 5.4 Bedömning av läs- och skrivkunnighet..... | 38 |
| 5.5 Stöd i vardagslivet | 39 |
| 6. Sammanfattning | 39 |
| 7. Vagar framåt..... | 40 |



1. Introduktion

Cirka 70 miljoner européer kämpar med grundläggande läs- och skrivkunskaper, matematiska färdigheter samt upplever svårigheter med att använda digitala verktyg i vardagen. Utan goda kunskaper inom dessa färdigheter blir nödvändiga vardagsaktiviteter svåra att utföra och detta kan i sin tur leda till en barriär för social inkludering samt arbetsmarknadsinkludering. Vikten av att ha god digital kompetens, som är en av de åtta nyckelkompetenserna som varje europeisk medborgare ska bemästra, är till och med uppmärksammas av den europeiska kommissionens digitala agenda för Europa 2010.

Som en följd av detta antog Europeiska rådet en ”rekommendation om olika kompetensförhøjnings vägar” i syfte att hjälpa vuxna att uppnå som lägst en minimumnivå inom läsa och skriva, matematik och digitala färdigheter genom utveckling av högkvalitativa och tillgängliga tjänster.

Utifrån denna kontext föreslår COMP-UP-konsortiet, med sin erfarenhet av att arbeta med missgynnade och lågkvalificerade vuxna inom vuxenutbildning, en uppdatering av kompetenser hos vuxenutbildare som stöder vuxna elever. Detta som ett svar för att förbättra läskunnighet, matematiska färdigheter och digital kompetens för denna målgrupp.

COMP-UP projektet kommer, i linje med ovanstående behov och brister, syfta till att öka motivationen hos lågkvalificerade vuxna elever att delta i utbildning för att förbättra deras läs- och skrivförmågor, matematiska färdigheter och digitala kompetenser.

2. Syftet med verktygssamlingen

Under de senaste åren har olika verktyg och metoder utvecklats genom både EU-projekt och nationella initiativ inom ramen för motivation och kompetensbedömning för vuxenutbildning. Hittills finns det emellertid ingen omfattande översikt över de projekt, initiativ, verktyg och metoder som finns tillgängligt i hänseende till lågkvalificerad vuxna elever.

Huvudsyftet med denna verktygssamling är att valorisera tidigare framtagna verktyg och projekt och säkerställa att dessa används på ett hållbart sätt över hela Europa. Detta dokument är resultatet av den undersökning som genomförts av alla sex projektpartners under de första månaderna av projektet. Efterforskningen inkluderade en fokusgrupp per partnerorganisation med 10 vuxenutbildare som på olika sätt arbetar med lågkvalificerade vuxna. Vidare samlades även 50 exempel på lyckade projekt och framtagna verktyg som tillhandahålls på EU- och nationell nivå inom motivation för lågkvalificerade vuxna. Av de 50 insamlade exemplen har 23 valts ut och presenteras i denna verktygssamling som en guide för vuxenutbildare att nyttja.

Resultaten från efterforskningen har analyserats och bearbetats i detta dokument och brister och behov i förhållande till motivation hos lågkvalificerade vuxna, bedömning av digitala-, matematiska och läsa/skriva färdigheter som uttryckts av vuxenutbildare har på så vis kunnat identifieras. Dessutom har tjugo projekt valts ut som de bästa exemplen på projekt som syftar till att öka motivationen hos lågkvalificerade vuxna att delta i lärande. De återstående tre projekten fokuserar specifikt på bedömning inom läskunnighet, matematiska färdigheter och digitala kompetenser.



De flesta av projekten/verktøyen i denna verktygssamling har olika typer av vuxenutbildningspersonal och andra socialarbetare som direkt målgrupp och alla projekt har lågkvalificerade vuxna elever eller andra marginaliserade vuxna som direkt eller indirekt målgrupp. När de utvalda verktygen granskades övervägdes olika faktorer för att säkerställa att de uppfyllde de uppsatta kriterierna för att räknas som ett "bästa-praxis" exempel. Särskild uppmärksamhet har ägnats åt projektens tekniska genomförbarhet, deras potential för replikering, deras anpassningsförmåga och om de har varit effektiva och framgångsrika. Sist men inte minst beaktades projektets miljömässiga, ekonomiska och sociala hållbarhet. Sammantaget är alla projekt hållbara, användbara, håller en hög nivå samt nyttjas i hela Europa.

Under arbetets gång har följande kategorier identifierats bland de olika verktygen; Handbok/verktygssamling för lärande (God praxis 1–11), digitala inlärningsplattformar (God praxis 12–18), pedagogiska spel (God praxis 19) och rådgivningscentra (God praxis 20). Ingen rangordning av de olika kategorier eller verktyg har gjorts. Metodguiderna eller handböckerna är viktiga och relevanta eftersom projektet syftar till att nå de som ansvarar för utbildningen, de digitala läroplattformarna är moderna och lättillgängliga. Pedagogiska spel ligger i andan för 2000-talet och är ett bra alternativ till formellt lärande.

Verktygssamlingen kan användas av vuxenutbildare för att få inspiration, input och översikt av de projekt och verktyg som finns på området. Under avsnitt 5. "Riktlinjer för verktygssamlingen" kan läsaren hitta rekommendationer och tips om hur man kan implementera de olika verktygen som anges i kapitel fyra. Vidare kommer detta dokument ligga till grund för COMP-UP projektets utbildningsmaterial där vuxenutbildare får möjlighet att lära sig hur man kan använda de utvalda verktygen och hur man ger stöd till lågkvalificerade vuxna.

3. Identifierade klyftor och behov

3.1 Motivation

En avgörande del i att arbeta med utbildning för lågkvalificerade vuxna elever är frågan om motivation. I fokusgrupperna från varje partnerland togs det upp att vuxna elever, speciellt om de haft dåliga erfarenheter inom lärande tidigare, har hög tendens att bli frustrerade och ge upp under praktik- och utbildningssammanhang. Många deltagare har hittills haft låg känsla av prestation inom lärande och blir därför lätt frustrerade när det kommer till motivationen att lära sig. Att ge upp snabbt är ett större problem bland lågkvalificerade vuxna elever på grund av exempelvis lågt självförtroende och brist på positiva erfarenheter av lärande. Som ett resultat av dåliga erfarenheter av lärande, kan uthålligheten att hålla fast vid en utbildning eller praktik påverkas negativt. När det inte finns någon omedelbar framgång i lärandet är risken för frustration och att ge upp hög.

En annan fråga som påverkar motivationsnivån bland målgruppen är olika restriktioner som kan hindra dem från att delta i utbildning eller praktik. Ansvar i familjen, brist på tid, social isolering och kulturella aspekter är några begränsningar som avskräcker vuxna (speciellt kvinnor) från att delta i utbildning. Dessutom är ekonomiska svårigheter och risken för fattigdom ett enormt hinder för vissa människor i



att delta i praktik och utbildning. Om deltagarna kämpar med instabila eller informella jobbsituationer är det svårt att prioritera deltagande i utbildning. Fysiska och mentala begränsningar är andra frågor som påverkar motivationen och förmågan att delta i lärandeaktiviteter. Migrationsfrågor är andra hinder som kan begränsa vuxnas deltagande i utbildning eller praktik, exempelvis är en överhängande utvisning en stor psykologisk börda för asylsökare och kommer att påverka motivationen för lärande. Motivationen att lära påverkas generellt också om du är nyanländ i ett land och inte vet om du kommer att få stanna och få permanent uppehållstillstånd.

Frivillig närvaro gör stor skillnad i motivationen bland deltagarna. Om deltagarna närvarar frivilligt på kursen har de en tendens att ha en relativt hög motivation. Om deltagarna närvarar på kursen därför att de har beordrats att göra det av ett officiellt organ och känner sig skyldiga att lära sig, är motivationen generellt lägre. Motivation kan uppnås bland denna grupp också, men detta kräver vanligtvis en större ansträngning från lärare och utbildare.

Att justera och anpassa utbildningsmaterial är en annan faktor som kan påverka motivationen bland elever. Att anpassa utbildningsmaterial är en aspekt som vuxenutbildarna som deltog i fokusgrupperna uttryckte som någonting de kämpade med. Bland målgruppen av lågkvalificerade vuxna elever kan behoven vara väldigt varierande och ofta är efterfrågan av individanpassat material hög. Om materialet inte justeras till elevernas nivå kommer det att bli svårt att motivera dem till att engagera sig. Dessutom kommer det bli svårt för läraren att justera materialet till nivån för varje enskild deltagare om grupperna är för stora, och detta kan avskräcka deltagarna som har en högre eller lägre nivå än resten av klassen.

Sammanfattningsvis var de behov som vuxenutbildarna uttryckte under fokusgrupperna framför allt en samling bra utbildningsmaterial som är lättillgängligt och anpassat till rätt nivå för lågkvalificerade vuxna. Detta lyftes speciellt upp som ett behov för lärare som är mindre erfarna och därför inte haft lika mycket tid till att samla in utbildningsmaterial. Andra behov som identifierades var innovativa ICT-verktyg för undervisning och nya verktyg som relaterar undervisningen till problem i det verkliga livet, t.ex. hur man använder internet för att boka läkarbesök eller hur man använder internet för att skattedeclarera. Vuxenutbildarna tog också upp behoven för vidareutbildning för lärare om hur de kan motivera lågkvalificerade vuxna och forum där lärare kan samlas, diskutera och utbyta erfarenheter relaterade till området.

3.2 Digital bedömning

Att arbeta med digitala färdigheter och digital bedömning när det gäller lågkvalificerade vuxna är någonting som vuxenutbildarna uttryckte som väldigt viktigt men också utmanande. Ett stort hinder för lärarna är bristen på en konsekvent läroplan för digitala färdigheter, vilket lämnar dem utan en formell definition för lärandebehov och bedömningsstrategier. På grund av detta har lärarna utvecklat informella bedömningsstrategier och undervisningsmetoder baserade på sina egna initiativ. Dessutom uttryckte lärarna att det finns en brist på tillgängliga resurser i form av bra online-program, verktyg och utbildningsmaterial. Ofta har de verktyg de hittar online begränsad tillgång och kräver en avgift, vilket begränsar lärarna till att använda gratisversioner, och gör det svårt att säkerställa en hög kvalitet.



Det kan också vara svårt för lärare att särskilja vilka verktyg och utbildningsmaterial som är användbara och håller hög kvalitet eftersom urvalet av verktyg online är stort och av varierande kvalitet.

Vuxenutbildarna identifierade också ett behovsglapp när det gäller utbildning av lärare. Vissa kände sig inte bekväma eller kompetenta nog att utföra undervisning och bedömning av digitala färdigheter. I Österrike hade bara två av tio intervjuade vuxenutbildare slutfört vidareutbildning inom det digitala utbildningsområdet de senaste åren. Ett annat problem med att lära ut och bedöma digitala färdigheter är bristen på utrustning. Om deltagarna eller vuxenutbildningsinstitutionen inte har tillgång till datorer, laptops, smartphones eller internetuppkoppling blir det svårt att utföra en effektiv utbildning inom ämnet.

På grund av utbrottet av Covid-19 har vuxenutbildning överförs till online-undervisning i Sverige. Enligt de vuxenutbildare som intervjuades i Sverige gjorde detta det tydligt att det finns ett behov av att öva upp digitala färdigheter bland lågkvalificerade elever som kämpar med denna övergång av undervisningen. Lärarna uttryckte att några personer från varje klass inte kan delta i undervisningen då de inte kan navigera på den digitala plattformen. Dessutom tappar många elever intressen för online-undervisning och det är svårt att motivera dem att hålla fast vid utbildningen när det inte finns någon interaktion ansikte mot ansikte.

Sammanfattningsvis var de behov som identifierades gällande digitala färdigheter och bedömning, en konsekvent läroplan som definierar lärandebehoven och bedömningsstrategierna för undervisning av digitala färdigheter för lågkvalificerade vuxna; formellt stöd och metoder för hur man kan arbeta med digitala färdigheter; en verktygssamling med förslag på hur man kan arbeta med och bedöma digitala färdigheter inklusive digitala verktyg med gratisversion av hög kvalitet; vidareutbildning för vuxenutbildare för att höja deras kompetenser gällande digitala färdigheter och hur de kan införliva det i undervisningen; utrustning i form av datorer och smartphones för att göra interaktiv utbildning i digitala färdigheter möjligt.

3.3 Bedömning av matematiska färdigheter

När det kommer till bedömning av lågkvalificerade vuxnas kompetenser i matematik och matematiska färdigheter stöter vuxenutbildarna ofta på problem. Bedömningsprocessen för matematiska färdigheter är tidskrävande och när lärare arbetar med grupper som är på olika nivåer, har olika språkkunskaper och utbildningsbakgrund, kan bedömningen vara väldigt utmanande. Ett annat hinder relaterat till matematiska färdigheter är att många av de vuxna eleverna har lågt självförtroende och låg självkänsla när det gäller sin förmåga att räkna. I vissa fall härrör detta från dåliga erfarenheter i skolan och i värsta fall från den fullständiga bristen på kunskap när det gäller matematik.

Vuxenutbildarna uttrycker att det finns en brist på tillgängliga verktyg för arbete med matematiska färdigheter och bedömning, vilket resulterar i att lärare använder informella metoder för att lära ut dessa. Vidare saknar vuxenutbildarna bra, gratis online-plattformar för arbete med matematiska färdigheter. Vuxenutbildarna uttalade att de själva till stor del var ansvariga för skapandet av undervisningsmaterial och att det finns för få verktyg för bedömning av deltagarnas matematiska färdigheter. Vissa vuxenutbildare arbetar utifrån interna bedömningsmetoder, prov och frågeformulär och källan till dessa material är ofta okänt. Vissa vuxenutbildare använder textböcker, men tycker inte



att metodiken och didaktiken i dessa böcker är lämpliga för vuxna. När det kommer till vidareutbildning för lärare i matematik, har fokusgruppdeltagare indikerat att de deltar i vidareutbildning men att detta sker oregelbundet.

Sammanfattningsvis är de identifierade behoven relaterade till matematiska färdigheter och bedömning, lättillgängliga och välanpassade bedömnings- och undervisningsverktyg/metoder, inklusive gratis online-plattformar för lågkvalificerade vuxna och mindre grupper för mer effektiv undervisning i matematik på rätt nivå.

3.4 Bedömning av läs- och skrivkunnighet

Att arbeta med läs- och skrivkunnighet bland lågkvalificerade vuxna kommer med vissa utmaningar. Det som nästan alla vuxenutbildare belyste som en kamp är att det i ett klassrum ofta finns elever med väldigt olika utbildningsbakgrund, speciellt när det kommer till arbete med nyanlända immigranter. Vissa elever är analfabeter på deras modersmål och kanske inte har så mycket erfarenhet av formell utbildning, medan andra elever har universitetsutbildningar men behöver lära sig ett nytt språk. Denna uppdelning skapar problem för utbildarna att hitta en lämplig nivå att utföra undervisningen på och gör bedömningen av elevernas läs- och skrivkunnighet svår. Dessutom kräver det mycket tid och engagemang att säkerställa att alla elever har material anpassat till deras individuella nivå.

När det kommer till att hitta undervisningsmaterial, metoder och verktyg uttryckte vuxenutbildarna att de har ett behov av mer online-verktyg som är användarvänliga och aktuella. Tilläggningsvis finns det behov av ett anpassat undervisningsmaterial, speciellt när det kommer till de lägsta nivåerna av läs- och skrivkunnighet och elever som är analfabeter. Om materialet är för avancerat för eleverna är risken mycket hög att de tappar motivationen att fortsätta med studierna.

Resursen som vuxenutbildarna belyser som viktigast när det kommer till arbete med läs- och skrivkunnighet är tid och engagemang. Detta är också resurser som ofta är begränsade. Att erbjuda det stöd som eleven faktiskt behöver skulle kräva mycket tid och resurser och därför känner många vuxenutbildare att de behöver kompromissa i vad det kan erbjuda sina elever.

Slutligen uttryckte vuxenutbildarna ett behov för icke formella undervisningsmetoder och strategier när det kommer till att arbeta med lågkvalificerade vuxna när det gäller läs- och skrivkunnighet. Vissa elever som deltar i språkkurser är inte bekanta med formell utbildning och då kan en klassrumsmiljö vara ganska svår att anpassa sig till. Vuxenutbildarna uttrycker ett behov för metoder som tillåter att de utför sin undervisning utanför klassrummen och kopplar det till situationer i verkliga livet. De uttryckte även att det finns en övertro på passiva utbildningsmetoder och egentligen behöver många elever en interaktiv och engagerande lärandestil som kopplar läromålen till verkliga situationer.

Sammanfattningsvis är behoven och glappen som identifierats gällande läs- och skrivkunnighet: tillgång till undervisningsmaterial i form av online-verktyg som är aktuella och användarvänliga; material anpassat till de många olika nivåerna hos eleverna de möter, speciellt för de med den lägsta läs- och skrivkunnigheten; metoder och undervisningsstilar som är engagerande, interaktiva och tillåter att undervisningen utförs utanför klassrummet och kopplar samman det med verkliga



situationer; till sist finns det en brist på den tid och engagemang som behövs för att hjälpa gruppen av lågkvalificerade vuxna elever.

3.5 Stöd i vardagslivet

Att ha låga matematiska färdigheter, läs- och skrivkunighet och digitala färdigheter kan leda till en lång lista av utmaningar. Vuxenutbildarna tog upp frågan om att vuxna med låga färdigheter i dessa områden kanske inte har förmågan att hantera kontakter med myndigheter ordentligt när det gäller sociala tjänster, migrationsfrågor, skola och utbildning osv. Om du har låga matematiska och digitala färdigheter och låg läs- och skrivkunighet kommer det att vara en utmaning att fylla i formulär, hitta information, kontakta människor, hitta kontoret du behöver gå till och att kommunicera vad du behöver hjälp med. Detta kan resultera i att människor inte får rätt stöd och hamnar i problematiska situationer.

Ett annat problem som lågutbildade vuxna utsätts för är kopplade till ekonomiska frågor och hantering av deras personliga ekonomi. Om du har låga kvalifikationer inom läs- och skrivkunighet, matematiska och digitala färdigheter kan det vara svårt att räkna ut en budget för dig själv och din familj, betala räkningar och hyra (särskilt om det är en elektronisk tjänst) och ansöka om sociala medel och bostadsstöd.

Brist på läs- och skrivkunighet och digital kompetens kan lätt leda till att människor vilseleds av desinformation och falska nyheter. Detta är ett problem som vuxenutbildarna identifierar bland vissa av sina elever, särskilt kopplat till användningen av sociala medier. Om du har låg läs- och skrivkunighet och digital kompetens blir det mycket svårt att skilja vilken information du kan lita på och inte. Vilket kan leda till att lågkvalificerade vuxna utsätts för information som har manipulerats på ett skadligt och bedrägligt sätt. Dessutom ökar risken för att bli utsatt för online-bedrägerier med låg digital kompetens och läs- och skrivkunighet.

När det gäller utmaningar i att erbjuda stöd i vardagslivet identifierade vuxenutbildarna några områden där problem ofta uppstår. Den första är att du inte kan förvänta dig att någon med låg kompetens inom läs- och skrivkunighet, matematik och digitala färdigheter förstår vad du menar om du bara använder passiva utbildningsmetoder. En vuxenutbildare som arbetar med stöd för bostadsfrågor för nyanlända förklarade att de flesta människor han arbetar med inte förstår bostadskontrakten de har tecknat trots att bostadskontoret förklarat det för dem. Istället för att endast passivt förklara menar han att man måste visa vad du vill kommunicera med bilder, gester och genom att demonstrera det själv. Detta är något som många människor som arbetar med målgruppen missar och som kan leda till stora problem för de lågkvalificerade vuxna.

Ett annat identifierat behov är kopplat till resurser, att fullt ut kunna ge det stöd som många lågkvalificerade vuxna behöver kräver mycket tid och engagemang. Fokusgruppen som genomfördes i Sverige bestod av tre deltagare som arbetar med att erbjuda stöd till familjer, unga vuxna och vuxna som av olika skäl kämpar med utbildning, jobb och vardag. De uttryckte att tid och engagemang är den viktigaste resursen i deras jobb. För att kunna erbjuda det stöd som deras klienter behöver måste de vara tillgängliga hela tiden och bygga starka relationer med dessa personer. Dessutom betonar de att detta inte är ett jobb för alla och att man inte kan förvänta sig att arbeta endast under kontorstid.



Naturligtvis är det inte hållbart för alla vuxenutbildare att arbeta på detta sätt och därför finns det ett behov av ett bättre system för att erbjuda stöd i vardagen till lågkvalificerade vuxna.

Sammanfattningsvis stöter vuxna med låg kompetens inom matematik, digitala färdigheter och läs- och skrivkunnsighet på många utmaningar i vardagen. Dessa utmaningar är ofta kopplade till kontakt med myndigheter, ekonomiska frågor, bostadsförhållanden och utbildning. Dessutom kan problem uppstå när det gäller att hitta information online och veta vad man kan lita på och inte. Behov som identifierats av vuxenutbildare när det gäller stöd i vardagen är: bra metoder för att förklara och visa hur man till exempel fyller i ett formulär för bostadsstöd på ett tydligt och tillgängligt sätt för vuxna med låga kvalifikationer. Dessutom saknas alltid resurser när det gäller tid och engagemang när man arbetar med denna typ av stöd och det behövs ett formellt och mer systematiskt sätt att erbjuda stöd.



4. Verktögsamling

God Praxis 1

LEARNERS MOT – HUR MAN ÖKAR MOTIVATION FÖR LÄRANDE HOS LÅGUTBILDADE VUXNA MED ANVÄNDNING AV ICT-VERKTYG.

MÅL:

Huvudmålen för Learners Mot var att utarbeta en inlärningsmiljö online för att uppgradera vuxenutbildares yrkeskompetenser, dvs. kunskap, inlärnings- och undervisningsstrategier, ansikte mot ansikte och online-metoder och format (webinarier) och tekniker som hjälper vuxenutbildare att undervisa lågutbildade och lågkvalificerade 45+ arbetare samt utlösa och behålla deras motivation för lärande

INVERKAN:

Projektet bidrog till att vuxenpedagoger stärktes med de kunskaper och färdigheter som krävs för ett större engagemang för lågutbildade människor i livslång utbildning genom effektiv uppsökande, vägledning och motivation. För att göra detta har olika motivationsstrategier och tekniker erbjudits vuxenutbildare.

Projektets varaktighet: 01.11.17 – 31.12.19

Hemsida:

<http://www.learnersmot.eu/home-en>

HUVUDRESULTAT

- Resursbibliotek: en samling av nationella studier och existerande online-resurser om läs- och skrivkunnighet, motivation, undervisnings- och lärandestrategier, i Storbritannien, Cypern, Italien, Spanien och Slovenien.
- God praxis: en sammanställning av god praxis inom undervisningen av grundläggande färdigheter för olika grupper av vuxna med låg utbildningsnivå, inklusive exempel som utvecklats av samma partners eller andra fall som partnerorganisationerna har känt till eller upplevt.
- Handbok: en interaktiv manual om befintliga motivationsstrategier som används av utbildare för lågkvalificerade och lågutbildade vuxna.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Alla utvecklade resultat och material är enkelt överförbara och kan appliceras på olika grupper av elever så som äldre, långtidsarbetslösa, migranter och NEET inom vuxenutbildningsområdet för att engagera dem i lärandet. Dessutom är den blandade kursen för vuxenutbildare överförbar till andra utbildare för att stärka dem och öka deras kompetens i att nå ut till, motivera och engagera lågutbildade människor.

MÅLGRUPP:

Vuxenutbildare



God Praxis 2

FOLLOW THE STORY – TILLÄMPAT BERÄTTANDE SOM EN MOTIVATIONS- OCH UPPMUNTRANDESTRATEGI I VUXENUTBILDNING

MÅL:

Huvudsyftet med projektet är att ge tips och riktlinjer till lärare om hur man använder tillämpat berättande för att motivera lågkvalificerade vuxna på landsbygden till att lära sig.

INVERKAN:

Detta projekt har valts ut som exempel på god praxis från de nationella myndigheterna i E+ Spridningsplattformen. Dessutom hade det en större inverkan på involverade lärare eftersom det ökade medvetenheten om potentialen för tillämpat berättande i deras arbete och det förbättrade deras professionella kapacitet, inklusive kreativitet, ICT, språk, sociala och interkulturella kompetenser. Till sist ökade det deltagandet av lågkvalificerade elever i utbildningsaktiviteter på landsbygden

Projektets varaktighet: 01.09.17 –
28.02.19

Hemsida:

<http://www.fundacja-addenda.pl/apstell>

HUVUDRESULTAT

En praktisk **handbok** om hur man använder tillämpat berättande i vuxenutbildning (särskilt för att öka motivation och effektivitet i lärande), riktad till lärare på landsbygden, lokalsamhället, berättare, välfärdsarbetare och ideella organisationer. Den innehåller information om berättelsesspecificitet och dess användbarhet för motiveringsstrategier i vuxenutbildning och praktiskt material med beskrivning av motivationsfrågan, problemen med vuxenutbildning på landsbygden, exempel på att använda berättande som ett motiveringsmedel osv.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

De föreslagna aktiviteterna i handboken är enkelt överförbara till andra vuxenutbildare som kan applicera berättandemetoden för att motivera lågkvalificerade vuxna till att lära sig.

MÅLGRUPP:

Vuxenutbildare som arbetar på landsbygden, lågkvalificerade vuxna från landsbygdsområden.



God Praxis 3

REPLAY-VET – STÄRKA NYCKELKOMPETENSER HOS LÅGUTBILDADE PERSONER I YH FÖR ATT TÄCKA FRAMTIDA ERSÄTTNINGSPPOSITIONER

MÅL:

Projektets syfte är att identifiera återkvalifikationsstrategier för lågutbildade personer för att kunna möta framtida ersättningspositioner. Projektet har vidare utformats för att stärka nyckelkompetenser inom yrkesutbildningens läroplaner och ge effektivare möjligheter för lågkvalificerade eller lågutbildade människor för att de ska kunna förvärva eller utveckla dessa färdigheter genom yrkesutbildning.

INVERKAN:

Genom dess 3 resultat och 2 multiplikatorevent, bidrog det märkbart till att stärka tillgången till utbildning och kvalifikationer för alla, genom yrkesutbildning i perspektivet av livslångt lärande, genom att öka tillgången till yrkesutbildning för lågutbildade arbetare och ge effektiva och integrerade vägledningstjänster för lågutbildade människor. Tack vare REPRIS-YH, har ett viktigt steg tagits i rätt riktning för att förbättra anställbarheten hos lågutbildade och i risk för utanförskap vara aktiva agenter på arbetsmarknaden, öka deras sociala sammanhållning och uppnå ett samhälle med färre ojämlikheter.

Projektets varaktighet: 31.12.16 –
31.12.18

Hemsida:

<http://www.replayvet.eu/en/project/>

HUVUDRESULTAT

Arbetet resulterade i en serie **workshops** och **event för utbyte mellan intressenter** (med medverkan av Anställning och Utbildning och andra Socialpolitiska beslutsfattare, utbildningsleverantörer, yrkesverksamma inom karriärvägledning, arbetsgivare, offentliga myndigheter och byråer, arbetare och fackföreningar) och skriftliga resultat så som nationella och sektorala rapporter '**How to**' **guider** och en **verktygssamling**. Yrkesverktygssamlingen (www.replayvet.eu) formgivet för att ge yrkesutbildningsleverantörer, arbetsförmedlingar och beslutsfattare med hur-göra-guider och exempel på bästa praxis som svarar till behoven och utmaningarna gällande sysselsättnings- och utbildningsmöjligheterna för lågkvalificerade personer. Samlingen ger tillgång till inspirerande lösningar strukturerade efter nyckelteman och användarna kommer att finna nycklarna till hur de framgångsrikt kan utbilda lågkvalificerade människor för att förbereda dem för de lediga jobb som uppstår när människor lämnar jobben i ett åldrande samhälle.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Partnerna för REPRIS-YH-projektet, åtta enheter från 6 olika länder har främjat genom utvecklingen av projektet, ett strukturerat interregionalt och gränsöverskridande samarbete som stärker lokala och regionala myndigheters engagemang genom deltagande av aktiva organ på arbetsmarknaden samt kunskapsorganisationer som är verksamma inom innovativa metoder

MÅLGRUPP:

Projektet fokuserade på grupper med låg utbildnings-/kvalifikationsnivåer, de ekonomiskt inaktiva och ofta utan sysselsättning.



God Praxis 4

GOAL – VÄGLEDNING OCH ORIENTERING FÖR VUXNA ELEVER

MÅL:

- Att bidra till större deltagande av lågutbildade vuxna i utbildnings- och lärandeprogram för att öka deras chanser till inkludering i samhället och på arbetsmarknaden.
- Att identifiera kritiska faktorer och framgångskriterier som grund för bevisad policyutveckling och genomförande av centra för vägledning och orientering med möjligheter till validering av tidigare utbildning i Europa.
- Att utveckla ett strukturellt grundstöd bland beslutsfattare och relevanta intressenter för att skala upp modellen för studievägledning och orientering i alla partnerländer.

INVERKAN:

Projektet erbjöd en tjänst för lågutbildade vuxna som inte kunde hitta ett lämpligt sätt att utveckla sin kompetens för fullt deltagande i samhället och på arbetsmarknaden. Vidare erbjöd projektet en samordning mellan olika leverantörer av utbildningstjänster och specifika intressenter som arbetar med lågkvalificerade vuxna. Det resulterade i en oberoende "one-stop"-vägledningstjänst inklusive validering av tidigare utbildning, som sätter de specifika behoven hos lågutbildade vuxna elever i centrum som är nödvändig för att öka deltagandet av lågutbildade vuxna i vuxenutbildning.

Projektets varaktighet: 36 månader

Hemsida:

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/388452-EPP-1-2014-2-BE-EPPKA3-PI-POLICY>

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

- Nätverk och partnerskap med relevanta organisationer etablerades eller förbättrades.
- Verktyg utvecklades för att underlätta leveransen av vägledning specifikt till lågutbildade vuxna.
- Kompetenserna, som rådgivare behöver för att kunna adressera de specifika behoven hos lågutbildade vuxna, definierades.
- Uppsökande aktiviteter utformade för att ge vägledningstjänster till specifika målgrupper inom den lågutbildade befolkningen utvecklades.
- Varje land sökte att ge vägledningstjänster av hög kvalitet med syftet att optimera individers lärande- och/eller sysselsättningsresultat.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

En slutlig utvärderingsrapport över hela landet och en behovsanalys är några överförbara resultat.

MÅLGRUPP:

Projektet GOAL riktar sig till lågutbildade vuxna, dvs vuxna utan gymnasieutbildning.



God Praxis 5

IMPROVING BASIC SKILLS AND METHODOLOGIES FOR THE 21ST CENTURY

MÅL:

2015 hade Europa en stor ström av flyktingar som kom över Medelhavet. Det var en utmaning för de europeiska länderna att hantera flyktingströmmen då vi inte hade några system för det. Detta var en verklighet som partnerna Tyskland, Norge och delvist Spanien kunde relatera till. Det blev en nödvändighet att utveckla goda praxis för språkutbildning för vuxna. Flyktingen bör ha språkutbildning och de bör få börja eller avsluta en utbildning i det nya språket. Dessa skolor har också vuxna som har tidigare fallit ur skolsystemet och behöver mer utbildning. Projektets syfte har varit att utveckla vuxenanpassade metoder där ny kunskap baseras på de resurser som de vuxna eleverna redan har.

INVERKAN:

Projektet har hjälpt nyanlända flyktingar i Tyskland, Spanien och Norge att förbättra sin läs- och skrivkunnsighet och matematiska färdigheter för att hjälpa dem att bättre integrera i samhället genom att få ett jobb eller att fortsätta studera.

Projektets varaktighet: 15.09.16 –
14.09.18

Hemsida:

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/2016-1-NO01-KA204-022089>

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

Projektet utvecklade utbildningsmaterial och kurser som var riktade till att förbättra grundläggande färdigheter i matematik och läs- och skrivkunnsighet såväl som att validera den redan existerande kunskap som eleverna hade.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Konkreta resultat centrerar kring vår projektportfölj som innehåller detaljerade beskrivningar av nyutvecklade innovativa undervisningsmetoder, motiverande och andra tänkande verktyg.

MÅLGRUPP:

Vuxna flyktingar som behöver utveckla sina grundläggande färdigheter.



God Praxis 6

TEACH – HANTERNG AV UTBILDNINGSBRIST GENOM KONST- OCH HANTVERKSASERAT FÖRETAGSLÄRANDE

MÅL:

- Att utbilda lärare från olika utbildningssektorer (lärare, yrkesutbildare, vuxenutbildare) i ett antal kreativa konstformer som kan användas för att engagera icke-traditionella elever i utbildning, praktik, arbete eller entreprenörmöjligheter.
- Utveckla nya och innovativa utbildningsmetoder och utbildningsresurser kring konst, hantverk och företag som bättre kan möta behoven hos våra missgynnade elever.
- Ge en fördjupad analys av hur användningen av konst och hantverk kopplat till företag kan hjälpa återintegrering av missgynnade grupper.

INVERKAN:

Projektet har hjälpt till att inspirera och lära ut nya kreativa metoder för att arbeta med konst och hantverk för att engagera missgynnade vuxna elever att återintegrera sig i samhället.

Projektets varaktighet: 24 månader

Hemsida:

http://www.praxiseurope.org.uk/?page_id=2010

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

- Delade kunskap med våra partners genom praktiska och fokuserade konst- och hantverksbaserade workshops och utbildningsaktiviteter (engagera och utbilda elever/utbildare i många olika konst- och hantverksformer).
- Utbildningsaktiviteter hållna i en serie evenemang där utbildare reser till partnerländer för att utforska olika konstformer och utveckla nya färdigheter.
- Producerade en jämförande analys av viktiga konst- och hantverksformer och deras värde för att stödja olika former av lärande (skola, yrkesutbildning, AE och arbetsbaserad kompetensutveckling) kopplade till företag.
- Engagera elever och lärare att producera våra projektmaterial och resultat.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Det överförbara resultatet från projektet är en rapport över hela landet som analyserar hur konst och hantverk lärs ut i partnerländerna och de frågor de hanterar samt en utbildningsresurs av olika konst- och hantverksformer.

MÅLGRUPP:

Utbildare från olika utbildningssektorer (lärare, yrkesutbildare, vuxenutbildare). Och missgynnade vuxna elever.



God Praxis 7

NON-VOCATIONAL ADULT EDUCATION– EUROPEISKT UTBYTE AV ERFARENHETER

MÅL:

1. Överföra kunskap, organisera utbyte av erfarenheter och god praxis i vuxenutbildning.
2. Öka den administrativa kapaciteten hos organisationer som erbjuder livslångt lärandemöjligheter.
3. Erbjuder yrkesmässig utveckling för vuxenutbildare inklusive fördjupande av deras kunskap, förbättrande av deras undervisningsfärdigheter, undervisningsmetoder och tekniker.
4. Erbjuder vuxna elever att aktivt ta del i det sociala livet, personlig utveckling, öva interkulturella färdigheter, förbättra språkkunskaper.
5. Ge organisationer ett internationellt nätverk och samarbete mellan organisationer i Europa.

INVERKAN:

- Högre attraktivitet hos vuxenutbildning.
- Yrkesmässig utveckling för utbildare, höja utbildares kompetenser.
- Personlig utveckling för deltagare.
- Förbättrade språkkompetenser för deltagare.
- Ökad anpassningsbarhet.
- Utveckling av interkulturella färdigheter för deltagare.
- Förbättrade personliga och sociala kompetenser.
- Samarbetsnätverk.
- Erfarenhet i projektimplementering.

Projektets varaktighet: 01.12.17 –
31.01.19

Hemsida:

<http://ourprojects.eu/nvae/>

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

- Hemsidan för projektet där intressenter som arbetar med vuxenutbildning kan hitta information om projektet och alla dess resultat.
- Informationsbroschyr med sammanfattning av använda metoder och god praxis inom området för effektiva sätt att motivera vuxna i lärandeprocesser och främjande av livslångt lärande bland vuxna.
- Informationsbroschyr med lista över verktyg för att förvärva och förutsäga utbildningsbehov bland vuxna.
- Informationsbroschyr med lista över utbildningar och ämnen inom området för icke-yrkesmässig vuxenutbildning.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

De olika broschyrerna och hemsidan som nämns under huvudresultat är tillgängliga för alla och kan överföras till andra projekt och utbildningsinstitutioner.

MÅLGRUPP:

Personal aktiv i utbildning och praktik för vuxna, experter, yrkesverksamma, utövare, vuxna elever.



God Praxis 8

KNOWHUBS – LOKALT KUNSKAPSCENTRA SOM UTVECKLINGSNAV PÅ LANDSBYGDEN

MÅL:

KNOW-HUBS-projektet syftar till att utforska hur kunskapscentra kan bidra till att adressera de lokala behoven och kraven hos landsbygdssamhällen och regioner genom att, för första gången, överbrygga "3M-tillvägagångssätt: Mötesplats, Medlare, Motor" med en användarcentrerad designtänkteknik.

Specifikt syftar Projektet till att

1. kombinera "3M: Mötesplats, Medlare, Motor"-metoden med designtänktekniker (co-skapande)
2. utbilda volontärlärare för att främja involvering och deltagande av marginaliserade unga vuxna, vuxenutbildare, utbildare, företags- och politiska representanter.
3. överbrygga klyftan mellan kunskap och färdigheter, krav från landsbygdssamhällen och individuella behov.
4. bygga sammanhängande och relevanta inlärningsvägar för vuxna elever i nöd.

INVERKAN:

Kunskapscentra kommer att kunna arbeta mer effektivt med missgynnade grupper för att hitta lämpliga lösningar för dem som behöver det. Att inte bara ge dem svar på sina frågor utan också uppmana dem och vägleda dem genom vägen till sina mål genom de kreativitetsseminarier som anordnas.

Projektets varaktighet: 01.09.18 –
30.09.20

Hemsida:

www.know-hubs.eu/

HUVUDRESULTAT

Inom KNOWHUBS kommer följande innovativa verktyg att utvecklas:

- E-BOK: kunskapscentra som 3M. Ett verktyg som kommer att utveckla den teoretiska bakgrunden för projektet genom att utforska kunskapscentras aktiviteter och innefatta information för andra organisationer.
- VERKTYGSSAMLING för att utbilda och stödja lärare på vuxencentra som 3M-mentorer – en verktygssamling syftar till att utbilda vuxenmentorer och hjälpa dem att bli medlare, arbetsförmedlare samt sociala stöd.
- KNOW-HUBS B-mentorprogram och virtuell miljö – ett blandat mentorprogram som använder människocentrerad designtänktekniker (co-skapande).
- POLICYREKOMMENDATIONER för att integrera projektresultaten i andra nationella organisationer och EU-organisationer – ett policypaket som kommer att ge specifika riktlinjer för regionala beslutsfattare för att integrera KNOWHUBS resultat för att berika och anpassa vuxencentra med användning av 3M-tillvägagångssättet.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Allt utvecklat material kan överföras eftersom det är utformat för att hjälpa vuxna kunskapscentra att fungera utifrån konceptet 3M (Medlare, Mötesplats och Motor).

MÅLGRUPP:

Unga marginaliserade vuxna (med lägre utbildningsnivå, arbetslösa, lågutbildade, lågkvalificerade, missgynnade och personer med migrant-/ flyktingbakgrund) och vuxenutbildare, utbildare, mentorer



God Praxis 9

SUPREME – FRAMGÅNGSRIKT FÖREBYGGANDE AV TIDIGA AVHOPP GENOM MENTORSKAP

MÅL:

- Utveckla yrkesutbildningselevs talanger.
- Förebygga elevbortfall.
- Stimulera konsekvent utbildningsprocess (från yrkesutbildningsnivå till nivån av universitet för tillämpad vetenskap).
- Stötta (sårbara) unga människor i att göra välgrundade val om deras utbildning, karriär, planering och personliga utveckling.
- Öka ambitionen hos elever genom utvecklingen av deras egna talanger.

INVERKAN:

Projektet har visat att mentorskap i hög grad bidrar till att förebygga tidigt bortfall i skolan. Tack vare stöd från affärspersoner och mogna studenter i högre utbildning lärde sig unga elever att göra medvetna val som hade positiva effekter på deras självutveckling.

Projektets varaktighet: 01.10.12 –
31.10.14

Hemsida:

www.supreme-mentoring.eu

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

En handbok som beskriver mentorskapsprogrammet på yrkesutbildningsskolor och hur det ska utföras. Det analyserar också vad som är nyckelfaktorerna till framgång för mentorskapsprogram. Ytterligare verktyg har utvecklats för att främja och införliva SUPREME-Mentorskapsprogrammet.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Projektet har ansetts vara en bästa praxis då dess manual för mentorskapsprogram har testats och delats på EU-nivå, i 6 olika EU-länder. Detta är varför vi anser att detta tillvägagångssätt är applicerbart och överförbart på EU-nivå och i olika miljöer så som vuxenutbildning för missgynnade grupper.

MÅLGRUPP:

Sårbara unga människor där risk för avhopp finns, Yrkesutbildningselever och NEET.



God Praxis 10

SAVE – SYSTEM FÖR SJÄLVMEDVETENHET, UTVÄRDERING OCH MOTIVATION SOM STÄRKER LÄRANDE OCH INTEGRERING FÖR ATT FÖREBYGGA ESL OCH NEET

MÅL:

Projektet syftar till att definiera och validera innovativa modeller, tillvägagångssätt och verktyg som stödjer individanpassad, aktiv och engagerande processer för personlig utveckling för ungdomar, baserat på självmedvetenhet, reflekterande- och deltagandebaserade inlärningsmodeller, förebygga att elever lämnar skolan i förtid (early school leavers, ESL) och NEET-fenomenet och samtidigt adressera:

- Elevers engagemang och motivation genom implementering av självmedvetenhets-/utvärderingsverktyg, inklusive väglednings- och inlärningslösningar som stödjer reflekterande, engagerande och aktiva beteenden.
- Stärka instruktörers väglednings- och inlärningsroll: genom att anta pedagogiska modeller baserade på: självutvärdering, inlärningsanpassning, digital portfolio och teknikförbättrade miljöer.

INVERKAN:

SAVE:s viktigaste effekter avser tre nivåer (ungdomar och system, utbildare och organisationer, jobb och praktik) både på nationell och EU-nivå. De förväntade långsiktiga fördelarna är relaterade till: minskningen av exkludering av ungdomar genom att förbättra anställbarheten (och tvärgående kompetenser) både som personlig, (pro-)aktiv och medvetet utvecklingsbeteende och som organisatorisk (företag, skolor, yrkesutbildningar).

Projektets varaktighet: 01.09.14 –
31.10.16

Hemsida:

www.save.ciofs-fp.org

HUVUDRESULTAT

Projektet har utvecklat ett **självmedvetenhets- och utvärderingsverktyg**. Diagnostiken bakom verktyget och SAVE-systemet baseras löst på Marstons 4-kvadrantteori om Beteende (4QB). Den är utformad för att hjälpa unga människor att bli mer "självmedvetna" och använder principerna för personlighetsprofilering för att analysera och återkoppla de primära arbetsstilarna/beteendestilarna hos de elever som har slutfört bedömningen.

Vidare utvecklade projektet en **digital portfolio** med en samling bästa praxis, metoder, verktyg osv. som har utvecklats i andra projekt. Samlingen har anpassats för att passa målgruppen för ESL och NEET och arbeta för att förhindra att ungdomar lämnar skolan tidigt eller blir NEET.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Projektet har valts ut som "Exempel på God Praxis" av de nationella byråerna i Erasmus + -projektets spridningsplattform. Tilläggningsvis har det ansetts vara god praxis då dess verktyg (både för ungdomar och utbildare) har utarbetats och testats på EU-nivå i 6 olika EU-länder. Denna modell kan vara applicerbar och överföringsbar på EU-nivå och i olika miljöer så som vuxenutbildning för missgynnade grupper för att förse dem med verktyg för självmedvetenhet och -utvärdering.

MÅLGRUPP:

Unga vuxna och utbildare.



God Praxis 11

ESCOT – ETABLERING AV KOMPETENSKÄRNA FÖR YRKESUTBILDARE I EUROPA

MÅL:

För att möta utmaningarna och marknadskraven för europeisk yrkesutbildning, behöver kompetensen för vuxenutbildare och specifikt undervisnings- och den pedagogiska kompetensen förbättras. ESCoT-projektet hjälper att utveckla och etablera en kärna av undervisningskompetenser för vuxenutbildare, en delad och berikat grund på europeisk nivå. Det syftar till att förbättra och utveckla dessa kompetenser genom att använda flexibla precis-i-tid-utbildningar. ESCoT tillhandahåller verktyg och lösningar för att:

- Utveckla utbildningskvaliteten genom att förbättra generiska utbildningskunskaper hos yrkesutbildnings- (utbildning efter grundutbildning) lärare.
- Möjliggöra överföringen av utbildares färdigheter från deras arbetsliv till undervisning genom användning av arbetsanalys.
- Främja tillgången till flexibel och relevant utbildning för yrkesutbildningslärare.
- Förbättra och främja erkännandet av undervisningskompetensen hos yrkesutbildningslärare bland utbildare och utbildningscentra.
- Möjliggöra ett utbyte av deras undervisningspraxis med deras motparter från Europa i ett dubbelt syfte: 1. Utveckla en europeisk undervisningskultur (metoder, kompetensstrategi, individualisera utbildningsvägen) 2. Utveckla innovation inom pedagogik för att möra nya utmaningar.

INVERKAN:

156 verkliga situationer observerades och analyserades utifrån verktyg och intervjuer med utbildare i de fyra länderna för att bygga ESCOT-baslinjen.

Projektets varaktighet: 01.09.16 –
31.08.19

Hemsida:

www.gipfar.wixsite.com/escot/the-project

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

- **Verktyg för bedömning och hantering av undervisningskompetenser** för utbildare i relation till olika situationer de möter och ge dem undervisningskompetenser.
- **Undervisningsmoduler online för utbildare** som kan användas för att implementera flexibel, blandad undervisning för att åtfölja utvecklingen av lärarkompetens hos utbildare i olika situationer.
- **En guide med god praxis för utveckling av undervisningskompetenser**, som drar nytta av erfarenheterna från olika yrkesutbildningsorganisationer och nätverk i Europa.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

De överförbara resultaten består av en guide för utveckling av undervisningskompetens som är tillgänglig för alla på projektets hemsida. Vidare kan yrkesutbildningsintressenter få tillgång till olika verktyg och guider på hemsidan som hjälper till att överföra färdigheter från arbetslivet till undervisningen och öka yrkesutbildningslärares undervisningskompetenser.

MÅLGRUPP:

Utbildare som arbetar med vidareutbildning och praktik (yrkesutbildning).



God Praxis 12

OUTSIDEIN – ATTRAHERA MARGINALISERADE VUXNA TILL LIVSLÅNGT LÄRANDE

MÅL:

Fortbildning för att stödja den kontinuerliga professionella utvecklingen av vuxenutbildare är avgörande om de ska utveckla nya och innovativa metoder för att locka marginaliserade vuxna tillbaka till livslångt lärande.

OutsideIN-projektet kommer att utveckla och införliva ett helt nytt fortbildningsprogram, komplett med en handbok för att stödja kontinuerlig professionell utveckling hos vuxenutbildare.

INVERKAN:

De lokala regionerna där partners arbetar kommer att dra nytta av den ökade sociala inkluderingen som uppnås. Det som tjänsteleverantörer potentiellt kan spara in kommer att vara avgörande för varje marginaliserad person som återintegreras i livslångt lärande. OutsideIN kommer att presenteras som ett exempel på bästa praxis och kommer att tydligt visa att även de mest svårnådda målgrupperna kan uppmuntras till att engagera sig och delta i lärande.

Projektets varaktighet: 01.10.17 –
30.09.19

Hemsida:

www.newcourses.outsidein-project.eu/

HUVUDRESULTAT

- En verktygssamling, komplett med en uppsättning av 15 resurser som adresserar viktiga kompetens-områden, kommer att göras tillgänglig till vuxenutbildningspersonal på frontlinjen för att stödja deras arbete med marginaliserade vuxna och en online lärandemiljö kommer att utvecklas och fyllas med de innovativa läroplanresurserna som finns i lärarverktygslådan.
- Varje partner kommer att vara värd för en stor lärandefestival i sitt lokala område med den specifika uppgiften att engagera marginaliserade vuxna.
- E-lärandeportalen för OutsideIN utvecklades för att stödja lärande online för utbildare och vuxna elever och är värd för både Utbildningshandboken och Verktygslådan för mini-inlärningsresurser.

I Policydokumentet för OutsideIN undersöks erfarenheterna från projektpartnererna i Irland, Spanien, Portugal, Grekland och Malta under genomförandet av projektet och ger en rad rekommendationer för politisk förändring när det gäller att stödja CPD för vuxenutbildare när det gäller att arbeta med marginaliserade vuxna elever.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Utbildningsmaterialet finns online på projekthemsidan och erbjuder utbildning i alla nyckelkompetenser som listas av EU. Resultaten är online och görs tillgängliga för alla intresserade parter utan begränsning i enlighet med ERASMUS + -programmets krav på öppen åtkomst.

MÅLGRUPP:

Marginaliserade vuxna inklusive till exempel: långtidsarbetslösa; migranter; flyktingar; asylsökande; och inhemska etniska minoriteter.



God Praxis 13

IPOOL – INTERAKTIV POOL AV VERKTYG FÖR FÖRBÄTTRING AV GRUNDLÄGGANDE FÄRDIGHETER OCH NYCKELKOMPETENSER HOS VUXNA

MÅL:

Huvudsyftet med projektet var att öka kunskapsnivån i grundläggande färdigheter och nyckelkompetenser bland lågutbildade vuxna från Rumänien, Polen, Tyskland, Spanien och Italien genom: samla in, analysera och kategorisera befintliga utbildningsresurser online och god praxis som stöder utbildning av lågutbildade vuxna och att utveckla en interaktiv pool (online-databas) med verktyg som möjliggör bedömning av befintliga verktyg. Online-databasen har också möjlighet att lägga till nya instrument.

INVERKAN:

Förbättrade grundläggande färdigheter hos lågutbildade vuxna, förbättrade medvetenheten och orienteringen av målgrupper i befintliga verktyg och gav bättre kunskap om användningen av dessa verktyg, samt ökade utbildningserbjudandet för organisationer för vuxenutbildning. Effekten av projektet överträffade förväntningarna och projektet har valts ut som exempel på god praxis från de nationella myndigheterna i Erasmus + Spridningsplattformen. Det viktigaste är att alla som deltog i projektaktiviteter eller åtminstone hörde talas om dess resultat, har bättre medvetenhet om livslångt lärande, mer kunskap om existensen av olika verktyg och möjligheter att lära sig som hjälper till att utveckla egna färdigheter och samla nya kompetenser. Användningen av den interaktiva poolen i sig hjälper till att öka ICT-färdigheterna, men att använda verktygen som samlats i databasen möjliggör ökad kompetens inom många områden, såsom matematik, läskunnighet osv, beroende på valet av verktyg.

Projektets varaktighet: 15.09.16 –
14.09-18

Hemsida:

www.i-pool.eu

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

Interaktiv Pool är en online-applikation fritt tillgänglig som resurs för online-utbildning. Det är ett arkiv med verktyg (databas) som stöder olika typer av elever inklusive lågutbildade vuxna i utbildning och övning av grundläggande färdigheter och kompetenser, bedömning av kompetens och god praxis. Den interaktiva poolen innehåller verktyg för särskilda inlärnings-/bedömnings-möjligheter som kommunikation på modersmålet, kommunikation på ett främmande språk, matematiska och vetenskapliga färdigheter, digitalkompetens osv. Alla de 8 livslånga nyckelkompetenser ingår. Användare kan visa, söka och filtrera verktyg: detta är möjligt utan registrering. Dessutom har användare möjlighet att bedöma de föreslagna verktygen, skriva kommentarer och lägga till nya verktyg som de skulle vilja rekommendera till andra. För detta krävs registrering i databasen.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Verktyg som ingår i I-Pool-databasen kan användas i hela EU. I-Pool innehåller ett stort antal verktyg som kan länkas till Comp-Up-verktygssamlingen både som verktyg för kompetensbedömning (t.ex. för sifferkunskap) eller som användbara inlärningsresurser.

MÅLGRUPP:

Lågkvalificerade och lågutbildade vuxna, socialarbetare/utbildare som arbetar med lågutbildade vuxna.



God Praxis 14

CLAN – COLLABORATIVE LEARNING ACTION NETWORKS (KOLLABORATIVA NÄTVERK FÖR LÄRANDE)

MÅL:

Syftet med detta projekt är att hjälpa lågkvalificerade eller okvalificerade vuxna, identifiera tvärgående färdigheter som de har förvärvat under en livstid och inte har validerat varken i deras jobb eller i deras formella eller icke-formella utbildning, och deras vidare erkännande enligt det europeiska ramverket. Det kommer att uppmuntra till självkänedom, anställning eller ökad europeisk sysselsättning och rörlighet.

Identifiering av dessa tvärgående kompetenser kommer att göras genom tekniska verktyg i webbformat och en mobilapplikation som är gratis och prediktiv för enkel användning. Det kommer att utföras under en gedigen och teknisk design som säkerställer att de överensstämmer med de europeiska parametrarna och grund-principerna, samt med 2000-talets arbetskraftsbehov.

INVERKAN:

Den förväntade effekten på vuxna har uppnåtts. För närvarande är den vikten som ges tvärgående kompetenser av arbetsgivare, liknande den som ges tekniska kompetenser – om inte större – men det fanns inga kontrollerings- eller värderings-parametrar. Detta projekt har levererat ett verktyg som kan bedöma nivån på en persons tvärgående färdigheter, vilket möjliggör feedbackinformation så att de kan förbättra dessa.

Projektets varaktighet: 01.10.17 –
31.07.19

Hemsida:

www.rebeled.org/cards/index.php

HUVUDRESULTAT

Huvudaktiviteterna som etablerats som IO har utförts. Kronologisk ordning avslöjar processens struktur.

IO2: Skapande av ett tekniskt verktyg i webbformat för användning från alla datorer och i format av en mobilapplikation så att det kan användas från alla smartphone-enheter.

IO3: Feedback från vuxna och vuxenutbildare om mobilplattformen och applikationen som redan utvecklats.

Detta nya metodologiska tillvägagångssätt som CLAN har utvecklat är utformat för yrkesverksamma utbildare att skilja sig från den gammalmodiga utbildningsmodellen, där den enskilda människans intresse och motiv är det huvudsakliga målet för hela processen.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Genom användning av detta verktyg är det möjligt att på lång sikt öka den vuxna befolkningens kompetensnivå och mer specifikt de vuxnas som är lågkvalificerade och har svårigheter att få tillgång till formell utbildning. På samma sätt kommer det att bidra till att minska de befintliga sociala skillnader som tidigare orsakats av bristen på tillgång till utbildning.

MÅLGRUPP:

Vuxna med behov av utbildning eller lärande. Projektet riktar sig även till vuxenutbildare och handledare.



God Praxis 15

LIFT – KVINNOR KODAR SIN FRAMTID

MÅL:

Huvudmålen för projektet är att:

1. Förbättra kvinnors självförtroende inom ICT och förmåga genom ett skraddarsytt utbildnings- och coachingprogram;
2. Förbättra digital kompetens och grundläggande kodkunskaper hos missgynnade kvinnor;
3. Genom kodningsutbildning förbättra målgruppens tvärgående kompetenser med fokus på färdigheter som kreativitet, samarbete mellan människor, tvärkulturellt samarbete, kodningskommunikation, problemlösning och uttrycka sig själv.

INVERKAN:

LIFT Facebook-kanalen som lanserades i november 2017, lyckades skapa en liten, men djupt intresserad gemenskap av 237 följare (vid mitten på december 2019), alltså fler än de 200 användare som partnerna först planerat.

Omkring 3 221 personer från målgruppen och intressenter på lokal, nationell och EU-nivå nåddes.

Tack vare projektet och slutförandet av pilotkurserna, fick missgynnade kvinnor en insikt i programmeringsvärlden och insåg att "man inte behöver vara ett geni" som man säger, utan de kan lära sig det och att de får bättre självförtroende av att kompetensutveckla sig själva och gå längre inom detta område.

Projektets varaktighet: 2017 -2019

Hemsida:

www.ladiescode.eu/

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

1. "What is behind the gender gap?" – en transnationell behovsanalysrapport om kvinnors deltagande i kodning/programmering;
2. "From ICT confidence to ICT competence" – en läroplan för grundläggande ICT-kompetensutveckling, som innefattar grundläggande kodnings-/programmeringskompetens;
3. "LIFT Plattform" – En Onlineutbildningsplattform/kompetens och självförtroendebyggande öppen utbildningsresurs som introducerar kvinnor till kodningsvärlden från steg ett;
4. "Shrinking the gender gap in ICT" – en färdplan som presenterar ICT-kompetenser och -självförtroendeutveckling som ett stärkande verktyg för kvinnor;
5. "A world for women too" – Virtuellt videorundtur i förebildernas värld, kvinnliga IT-specialister.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

1. Läroplan för grundläggande utveckling av ICT-kompetens, inklusive grundläggande kodnings-/programmeringskompetens;
2. "LIFT Plattform" - En online inlärningsplattform / kompetens och förtroendeskapande öppen utbildningsresurs för att introducera kvinnor till kodvärlden från de allra första stegen

MÅLGRUPP:

Missgynnade kvinnor



God Praxis 16

CODE-N-SOCIAL – FRÄMJA SOCIAL INKLUDERING GENOM KODNING OCH ICT- FÄRDIGHETER

MÅL:

Målen för Code-n-Social är:

- Öka medvetenheten om värdet av att stärka människor, som riskerar socialt utanförskap, inom ICT och kodning för att de ska finna sin väg i arbetsmarknaden och inspirera andra som riskerar socialt utanförskap att överväga karriärer inom marknaden för digital teknologi.
- Jämföra god praxis, visa upp uppfinningar, utvecklingar, innovationer och framgångsrika materiella produkter som kommer från gruppen människor som riskerar socialt utanförskap och gå med i EU:s Kodvecka 2018
- Bygga en innovativ läroplan och göra det möjligt för människor som riskerar fattigdom och socialt utanförskap att stärka deras förtroende genom en helt ny lärande- och förebildsprogram
- Bredda horisonten för målleverna att uppleva innovation och bli inspirerade av erfarenheterna från andra i liknande situation som deras.

INVERKAN:

Projektet lyckades att öka medvetenheten om de befintliga svårigheterna som målgruppen står inför och lyckades även att ge stöd för att bygga förtroende hos människor som riskerar socialt utanförskap.

Projektets varaktighet: 2017 - 2019

Hemsida:

www.codensocial.eu/

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

- Online lärandeplattform som en kompetens- och förtroendebyggnad öppen utbildningsresurs för att introducera personer som riskerar socialt utanförskap till kodningsvärlden.
- Läroplan för att bekanta målgruppen med kodning/programmering och andra grundläggande tekniska färdigheter.
- Kapacitetsbyggande kurs indela i e-lärandemoduler i linje med inlärningsenheterna som beskrivs i Läroplanen.
- Riktlinjer som presenterar ICT-kompetens- och självförtroendeutveckling som ett verktyg för att stärka personer som riskerar socialt utanförskap.
- Videogalleri med berättelser och förebildspresentationer för att inspirera och övervinna ICT-klyftan för de i socialt utanförskap.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Alla projektresultat kan överföras till andra målgrupper och miljöer, i alla andra delar av Europa.

MÅLGRUPP:

Människor som riskerar fattigdom och socialt utanförskap.



God Praxis 17

I-MOTOLE

MÅL:

Det övergripande syftet med projektet är att producera en mer effektiv pedagogisk upplevelse för vuxna elever i det nämnda sammanhanget genom effektiva strategier med fokus på att förbättra vuxnas inneboende motivation från marginella, utsatta, missgynnade grupper eller situationer med socialt utanförskap.

- Att förbättra den inneboende motivationen hos vuxna elever i situationer med utanförskap att studera i både formell och icke-formell vuxenutbildning.
- Att förbättra vuxna elevers deltagande
- Att minska bortfall i centra och motivera elever att lyckas och slutföra sin respektive utbildning och praktik.
- Som ett resultat av ökad upptagning och minskat bortfall, förbättra deltagande i vuxenutbildning i centra.
- Att bredda deltagarnas utbud av erfarenheter, förbättra deras erfarenhet och kulturella förståelse.
- Att förbättra programdeltagarnas anställbarhet.

INVERKAN:

Projektets inverkan är att nå utsatta grupper av elever som riskerar att uteslutas från utbildning och förbättra deras kunskap och motivation för livslångt lärande.

Projektets varaktighet: 2017 - 2019

Hemsida:

www.imotole.eu/

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

1. Behovsanalys & Analys av God Praxis - Partnerskapet genomförde forskning om elevernas uppfattningar och lärarnas beteenden när det gäller motivation.
2. *Utbildningspaket för Utbildare inom Vuxenutbildning för Utveckling av Inneboende Motivation* – Med beaktande av forskningsresultaten och den nuvarande praxis som används av de undersökta institutionerna för vuxenutbildning.
3. *Portfolio för Validering av Kompetenser* – Partnerskapet utförde en djupgående forskning om Valideringsbehov och metodik. Partnerskapet kommer att utveckla en strukturerad Portfolio som kan tillgodose olika behov och sammanhang och vara enkel att använda och relevant för vuxna elever.
4. *Interaktiv Portal* online I-Motole-plattformen, kommer att samla Öppna Utbildningsresurser riktade till animatörer, lärare, utbildare vars mål är att dela verktyg kring frågan om engagerande inlärning och motivation.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Utbildningspaketet och även den interaktiva portalen kan användas med andra målgruppsrepresentanter och i andra länder utanför partnerskapet.

MÅLGRUPP:

Migranter, romer och missgynnade grupper, flyktingar och asylsökande, personer med funktionsnedsättning, personer i specifika situationer för utestängning från inlärning (såsom de på sjukhus, vårdhem och fängelser), medlemmar i missgynnade samhällen som upplever fattigdom och socialt utanförskap.



God Praxis 18

YEP! – UNGA ENTREPRENÖRER SOM MENTORER FÖR LÅNGTIDSARBETSLÖSA VUXNA

MÅL:

Projektidén för YEP är att utveckla en utbildningskurs för unga företagare (ålder 18-30) och "uppstartare" för att göra det möjligt för det att handleda vuxna och äldre människor i hur de kan starta företag, förbättra deras motivation och utveckla ett entreprenörssynsätt på livet, jobbet och samhället.

INVERKAN:

YEP! yrkesutbildning och arbete sökte efter kortsiktiga effekter genom användning av innovativa pedagogiska metoder och genom användning av en innovativ metod för e-lärande för utbildning och praktik inom den berörda sektorn. Som en långsiktig påverkan önskade projektpartner att öka anställbarheten och skapa vissa företag hos arbetslösa.

Projektets varaktighet: 01.09.16 –
31.08.18

Hemsida:

www.yep-project.eu/

HUVUDRESULTAT:

- Utbildning och handbok för unga entreprenörer om hur man handleder vuxna och äldre;
- Pilot – Testning av metod och verktyg;
- En social inlärningsplattform för att utbilda unga företagare och låta dem interagera med vuxna adepter;
- E-Moduler för Unga Företagare Lär sig Online

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

På projektets hemsida kan användare hitta utbildning och handbok för unga entreprenörer om hur man handleder vuxna och äldre och e-Moduler för Unga Företagare Lär sig Online.

MÅLGRUPP:

"Uppstartare" och unga företagare, arbetslösa vuxna, äldre människor.



God Praxis 19

ES8KEYCOM - FÖRETAGANDE OCH ÖVERRASKANDE GENOM 8 NYCKELKOMPETENSER

MÅL:

Projektet genomfördes för att utveckla en ny metod för icke-formell utbildning - interaktivt kompetensverktyg, som främjar och utvecklar 8 kompetenser för livslångt lärande: Kommunikation på modersmålet; kommunikation på främmande språk; matematisk kompetens och grundläggande kompetens inom vetenskap och teknologi; digital kompetens; lära sig att lära; social och medborgerliga kompetenser; känsla av initiativ och entreprenörskap; kulturell medvetenhet och uttryck.

Det är ett verktyg som innehåller 9 spel med olika element av icke-formell utbildning – simuleringar, diskussioner, individuellt och grupparbete, osv. Spelen har flera svårighetsnivåer i uppgifterna och är lämpliga för unga människor i åldern 13+, genom vilka det är möjligt att utveckla alla 8 kompetenser. Ett viktigt element i spelet är utvärdering, genom vilket unga kan analysera sig själva och reflektera över vilka kompetenser de utvecklat genom spelets uppgifter/övningar, varför dessa kompetenser är viktiga och hur de hänger ihop med det privata livet och arbetslivet.

MÅLGRUPP:

Ungdomar över 13+ men spelet är också lämpligt för lågutbildade vuxna och personer med olika inlärningssvårigheter.

Projektets varaktighet: 01.09.15 – 31.03.17

Hemsida:

www.8competencesgame.com

HUVUDRESULTAT

1. Göra forskning i varje partnerland om de 8 kompetenserna.
2. Dela bästa praxis för ungdomsarbete och inkludera dessa element i det interaktiva spelet.
3. Att utveckla en ny metod för icke-formell utbildning - interaktivt spel genom vilket unga människor bättre kan förstå 8 kompetenser, utveckla dem och bättre bedöma kompetenser som krävs av arbetsmarknaden.
4. Att utveckla Spelhandboken, inklusive en sammanfattning av forskningen, informativt material om kompetenserna, spelregler, övningar och stöddokument.
5. Implementera pilotutbildning.
6. Producera spelmaterial och Handbok (i USB) i 200 exemplar.
7. Implementera multiplicerande aktiviteter - utbildning i varje land, att utbilda 15 ungdomsarbetare/utbildare/lärare och bekanta sig med det nya spelet och 15 ungdomar.
8. Förbered Interaktiv Spelvideo, som innehåller information om interaktiva spelregler, dess fördelar och viktiga förmåner.
9. Gör breda publicitets- och spridningsaktiviteter.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Interaktiva spel som är öppna för nedladdning på projektets hemsida. Dessutom finns det en spelhandbok och videoinstruktioner om hur man använder riktlinjerna och spelen.



God Praxis 20

CENTRALT RÅDGIVNINGSCENTER OCH RÅDGIVNINGSTJÄNST FÖR GRUNDLÄGGANDE FÄRDIGHETER I ÖSTERRIKE

MÅL:

Detta centrum är ett rikstäckande rådgivningscenter och serviceinformationscentrum för att främja grundläggande färdighetsåtgärder på olika nivåer. Denna tjänst är avsedd för organisationer som tillhandahåller kurser, medlare, utbildare, medierepresentanter, allmänheten och naturligtvis för personer som saknar grundläggande färdigheter. Detta görs via fyra kanaler:

1. Alpha phone Austria: (0800 244 800) callcenter.
2. WhatsApp/sms: (0699 13134506).
3. Hemsida: "basisbildung-alphabetisierung.at".
4. Facebook.com/basisbildung

INVERKAN:

En strukturerad översikt över grundläggande färdighetsåtgärder i Österrike.

Projektets varaktighet: started 2007, still running.

Hemsida:

www.alphabetisierung.at

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

- Rådgivning via telefon om kurser
- Information, tjänster och rådgivning om grundläggande färdigheter
- Stöd för att fylla i formulär via telefon eller epost
- Onlineinformation om kurserbudanden
- Information före medierepresentanter
- Information för kursleverantörer
- Information för utbildare, medlare
- Utbud av material för utbildare
- Event, utbildningar och jobberbudanden för utbildare
- Rådgivning och stöd för frivilliga utbildningsassistenter i deras undervisningsarbete med flyktingar
- Flerspråkig rådgivningstjänst

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Erfarenheter av att inrätta ett rikstäckande informationscentrum som kan vara användbart och värdefullt i europeiska länder.

MÅLGRUPP:

Människor som saknar grundläggande färdigheter, utbildare, kursleverantörer, medierepresentanter och allmänheten.



God Praxis 21

SHARED READING

MÅL:

Att göra läsning tillgängligt för alla oavsett bakgrund, kunskap eller utbildning. Initiativet syftar också till att förbättra deltagares läs- och skrivkunnighet och stärka deras självförtroende när det kommer till att läsa och tala i en gruppmiljö.

INVERKAN:

Projektet hjälper till att främja läs- och skrivkunnighet bland människor med lägre självförtroende och ger de möjligheten att lära sig tillsammans i en trygg och inkluderande miljö. Detta öppnar upp möjligheten för deltagare som kanske inte hade deltagit i en formell bokcirkel där du måste läsa materialet själv.

MÅLGRUPP:

Alla kan delta och du får vara så aktiv som du vill. Du kan delta genom att lyssna, dela tankar och kommentarer eller läsa högt för gruppen. Delad läsning har använts för olika målgrupper och det har visat goda resultat när det gäller att stärka människor som exempelvis är i socialt utanförskap eller lider av mentala hälsoproblem. Delad läsning har också använts som metod för att öva läskunnighet bland immigranter.

Projektets varaktighet: 2018

Hemsida:

www.folkuniversitetet.se/har-finns-vi/Uppsala/studiecirklar-och-kulturarrangemang/shared-reading/

Erasmus+

HUVUDRESULTAT

Shared reading är en metod för att läsa och prata i gruppinställningar. Metoden utvecklades av Jane Davis och The Reader Organization i Storbritannien för cirka 20 år sedan. Därefter har metoden spridit sig till många länder.

Metoden är baserad på högläsning, cirkelledaren väljer en text och antingen cirkelledaren eller en deltagare läser den högt medan de andra följer med i texten. Läsaren stannar ibland för att ha en gruppdiskussion om texten och hur den upplevs hittills. Huvudmålet är inte att analysera innehållet i texten men istället diskutera tankar och känslor som texten inspirerar till.

Deltagarna i gruppen behöver inte läsa mellan mötena. Texterna är vanligtvis korta, det kan vara noveller, lyrik, dikter och vid varje möte kommer det finnas en ny text. Gruppen har möten ungefär en gång i veckan.

Till skillnad från en bokklubb har delad läsning en utbildad gruppleddare som har en viktig roll i att leda gruppen och stärka deltagarna.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Metoden har spridits i stor utsträckning i många länder och delad läsning lärs ut för nya organisationer runt om i EU.



God Praxis 22

GAMES AND MATHEMATICS IN EDUCATION FOR ADULTS - KOMPENDIER, RIKTLINJER OCH KURSER I SPELBASERADE UTBILDNINGSSMETODER INOM MATEMATIK

MÅL:

Projektet utvecklade en spelbaserad metod för inläring av matematik. I detta syfte hittades lämpliga traditionella spel och det visades vilka matematiska innehåll som kan förklaras med användning av dessa spel. Därför producerade projektet ett Kompendium, en Guidebok och en Lärarutbildningskurs på 9 språk (En, Ty, Sp och Valencianska, It, Fr, Bg, Gr och Ru) för att öka de matematiska färdigheterna i vuxenutbildning och minska antalet lågutbildade vuxna. På grund av den ökade populariteten av datorspel, försvinner traditionella spel (en kulturell tillgång i alla partnerländer) mer och mer. Således var ett av projektets mål att anpassa och rädda traditionella och berömda klassiska spel i olika länder från att gå förlorade.

INVERKAN:

Detta projekt har valts ut som "exempel på god praxis" av E+ Nationella Myndigheterna i E+ - projektets Spridningsplattform. Alla producerade resultat finns tillgängliga på projektets hemsida. Många lärare/utbildare kan inspireras av metodiska förklaringar inom området för Matematik med hjälp av spel, som de kan använda i sin egen undervisning. Eleverna tas ur sin isolering och kan lära sig nya aritmetiska kompetenser genom de spel som används. Dessa sifferkunskaper är nödvändiga för lågutbildade vuxna, eftersom de är användbara i många livssituationer som att hantera personlig ekonomi, dagligt arbete och dagliga transaktioner.

Projektets varaktighet: 01.09.15 -
31.08.18

Hemsida:

www.math-games.eu

HUVUDRESULTAT

Math-Games-kompendiet: en samling verkliga exempel där traditionella spel kan få lågutbildade människor ur isolering och hjälper dem att delta i vårt samhälle för att lära sig matematik;

Math-Games-Guidebok för Sifferinläring: en samling idéer, kalkylblad och upplevelser om hur dessa spel kan hjälpa till att räkna (lära sig räkna och beräkna, lära sig grunderna i matematik, statistik och geometri);

Math-Games-Lärarutbildningskurs: en e-presentation av metoden som ska användas för lärarutbildningens läroplan.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Alla resultat har utvecklats för att öka sifferkunskapen hos lågutbildade vuxna elever, men de kan lätt överföras till alla utbildningsnivåer, t.ex. grundskolor.

MÅLGRUPP:

Lärare, utbildare och föreläsare på vuxenutbildningsinstitutioner.



God Praxis 23

IDEAL – INTEGRATING DIGITAL EDUCATION IN ADULT LITERACY (INTEGRERA DIGITAL UTBILDNING I VUXENUTBILDNING)

MÅL:

Huvudsyftet med projektet var att ge vägledning och utbildning för vuxenutbildare i hela Europa om hur man kan använda ICT-verktyg och digitala metoder för att bättre leverera utbildning i grundläggande färdigheter. Detta gjordes genom en integrerad metod för att samla, dela och sprida innovativa och inkluderande undervisnings- och inlärningsmetoder med ICT-verktyg och digitala metoder.

INVERKAN:

Projektteamet utforskade vilka slags färdigheter som behövs i olika sammanhang och hur lärares kompetenser skulle kunna utvecklas genom att dela kunskap, upplevelser och god praxis. Projektprodukter innefattar material och undervisningsaktiviteter för vuxenutbildare som delas via en online-verktygssamling, workshops och seminarier. Som ett resultat, har lärare och utbildare blivit mer skickliga och självsäkra i att integrera innovativa digitala metoder i deras vardagliga undervisningssammanhang, inklusive multimediaapplikation, användning av video, virtuella inlärningsmiljöer, sociala medier och spel. Genom det utvecklade online-verktygssamlingen har lärare i hela Europa tillgång till enkla broschyrer och videoguider om hur de kan lära ut läs- och sifferkunnighet med användning av ICT.

Projektets varaktighet: 01.09.15 –
31.08.17

Hemsida:

www.erasmusideal.com

HUVUDRESULTAT

Projektet innefattade tre typer av huvudaktiviteter: att utveckla fyra Projektresultat för att ge vägledning och utbildning för vuxenutbildare och dela den befintliga pedagogiska kunskapen hos partnerorganisationer; anordna två 5-dagars inlärningsworkshops i Finland och Italien; och organisera två multiplikatorhändelser i Finland och Italien. Under och efter projektet genomförde projektgruppen gemensamt, och alla partners individuellt, kommunikations- och spridningsaktiviteter. Projektgruppen inrättade också ett effektivt kvalitets- och utvärderingssystem för att säkerställa korrekt övervakning och utvärdering av projekthanteringen och dess resultat.

De Projektresultat som utvecklats inom projektet inkluderar en Online-Verktygssamling med Sammanhangs- och Behovsanalys, Riktlinjer för God Praxis och Videohandledning. Alla Projektresultat finns tillgängliga online på www.erasmusideal.com och kommer att integreras i inlärningsprogrammen i partner-organisationerna.

ÖVERFÖRBARA RESULTAT:

Deltagarna fortsätter att dela sitt lärande genom intern och extern spridning, till exempel genom att leda workshops och kommunicera resultaten till projektets målgrupper. Detta strategiska partnerskapsprojekt skapade också ett aktivt europeiskt nätverk av lärare och utbildare för vuxenutbildning som kommer att fortsätta att utnyttjas i framtida samarbetsprojekt

MÅLGRUPP:

Missgynnade grupper och lågutbildade vuxna elever i alla sammanhang. De indirekta målgrupperna var elever över 18 år som riskerade utanförskap, inklusive invandrare, tidiga skolavhoppare, arbetslösa.



5. Riktlinjer för verktygssamlingen

5.1 Motivation

Att arbeta med motivation för lågkvalificerade vuxna gällande utbildning är en avgörande del av en vuxenutbildares arbete, men kan vara en uppgift som är svår att uppfylla. Därför har denna del skrivits med syftet att ge tips, rekommendationer och inspiration till vuxenutbildare om hur de kan bättre motivera deras elever. Informationen i denna del är baserad på resultat från fokusgrupperna som utfördes i respektive partnerland. De intervjuade vuxenutbildarna betonade fem områden som var fundamentala för dem i arbetet med motivation. Dessa är: 1. Relationsbyggande, 2. Realistiska och individuella mål, 3. Koppling till situationer i verkliga livet, 4. Engagerande utbildningsmaterial, 5. Nätverk och fortbildning för utbildare. Under varje kategori finns en tabell med utvalda verktyg som kommer vara till hjälp i arbetet med motivation. Verktygen kan hittas i kapitel 4. "Verktygssamling" och i tabellen listas sidnumret för det specifika verktyget.

Relationsbyggande

Utbildarens roll i utbildningen inom grundläggande färdigheter är väldigt viktig för att eleverna ska lyckas. Många deltagare har haft dåliga inlärningsupplevelser och de kan ha en inställning av att lärande inte är något för dem. I början av kursen är det därför extra viktigt att utbildaren framhäver deltagarnas befintliga färdigheter, skapar en positiv inlärningsatmosfär och knyter an till deltagarna. Detta band mellan utbildare och deltagare är avgörande för motivation. För att kunna bygga ett starkt band med dina elever är det viktigt att lära känna dem, ställa många frågor om deras bakgrund, lyssna noga, vara öppen för alla typer av personligheter och försöka hitta vad det är som triggar deras motivation. Dessutom är det viktigt att visa acceptans för misstag och uppmuntra deltagande snarare än prestation. Självförtroendet är nära kopplat till motivationen och om eleverna har mycket lågt förtroende i sin förmåga att lära sig, kommer det att vara svårare att motivera dem till att försöka. Därför är det avgörande att arbeta med att bygga upp deras självförtroende och uppnå en öppen och accepterande atmosfär. Verktygen som listas i tabellen är ett urval av projekt som har utvecklat metoder, verktyg och utbildningsmaterial som alla fokuserar på relationsbyggande och att höja självförtroendet bland lågkvalificerade vuxna elever.

Verktyg att använda:

| Namn | God praxis nummer | Sida |
|------------------------|-------------------|------|
| LearnersMOT | 1 | 10 |
| Improving basic skills | 5 | 14 |
| TEACH | 6 | 15 |
| SAVE | 10 | 19 |
| OutSideIn | 12 | 21 |
| I-MOTOLE | 17 | 26 |



Realistiska och Individuella mål

Att sätta realistiska och individuella mål för elever med bakgrund av låg kvalifikation är av stor vikt. Målen måste finnas inom räckhåll, vara uppnåeliga inom kort tid och även små mål som uppnås måste göras synliga av utbildarna. Av denna anledning måste läroplanen för deltagarna bestå av stora och små lärosteg. De små stegen bör vara uppnåeliga inom kort tid och följas upp med mycket positiv feedback då risken för att eleverna tappar motivationen alltid är hög. Med jämna mellanrum bör lärandeprocesser reflekteras över tillsammans med deltagarna och lärandeframsteg lyftas fram och betonas. De långsiktiga målen bör vara uppbyggda av kortsiktiga mål. Att bryta ner långsiktiga mål i mindre steg kommer att göra processen att nå dem verka mer uppnåelig. Att arbeta på detta sätt kommer att uppmuntra eleverna och få dem att känna sig involverade och inkluderade i sin utbildning. Följande verktyg innefattar projekt som har utvecklat olika tillvägagångssätt och metoder om hur man arbetar med att sätta realistiska och uppnåeliga mål.

Verktyg att använda:

| Namn | God praxis nummer | Sida |
|------------------------|-------------------|------|
| GOAL | 4 | 13 |
| Improving basic skills | 5 | 14 |
| Supreme | 9 | 18 |
| SAVE | 19 | 28 |
| CLAN | 14 | 23 |
| Central advice centre | 20 | 29 |

Koppling till situationer i verkliga livet

I arbete med motivation för lågkvalificerade vuxna i samband med utbildning är det viktigt att koppla samman undervisningen och lärandemål med situationer i verkliga livet. Att informera om vilka kompetenser som krävs för vissa jobb eller utbildningar är bara ett exempel. Att öva på uppgifter i klassrummet som är användbara utanför undervisningen är en annan värdefull metod i arbetet med motivation. En vuxenutbildare i fokusgrupperna, som arbetar med språkutbildning för nyanlända immigranter, förklarade att han regelbundet lämnar klassrummet med eleverna och utför undervisningen på stan och arbetar då exempelvis med översättning av trafikskyltar, informationstavlor hos olika myndigheter osv. På det här sättet kan deltagarna använda sin kunskap i praktiken och tenderar då att bli motiverade att lära sig mer för att kunna leva självständiga liv.

En annan rekommendation från vuxenutbildarna är att uppmuntra deltagarna att arbeta med alla möjliga jobb för att uppnå användbara livskunskaper, till exempel: språk-, sociala och kommunikationsfärdigheter. Följande verktyg ger exempel och rekommendationer om hur man arbetar med att koppla utbildning till verkliga situationer för vuxna elever.



Verktyg att använda:

| Namn | God praxis nummer | Sida |
|--------------------------------|-------------------|------|
| ReplayVET | 3 | 12 |
| GOAL | 4 | 13 |
| Non-vocational adult education | 7 | 16 |
| KnowHubs | 8 | 17 |
| Supreme | 9 | 18 |
| CLAN | 14 | 23 |
| YEP! | 18 | 27 |

Engagerande undervisningsmaterial

För att motivera vuxna elever är det viktigt att ha undervisningsmaterial som är anpassat för rätt inlärningsnivå såväl som att materialet ska vara engagerande för eleverna. Undervisningsmetoderna bör vara anpassade till elevernas olika bakgrunder och personligheter men även ta hänsyn till elevernas utbildningsbakgrund. Att använda visuella hjälpmedel och animationer som presenteras på ett enkelt sätt kan vara användbart. Ett annat exempel är att använda online-verktyg, utbildande spel och läromedel som relaterar till relevanta livssituationer för klassens deltagare. Följande verktyg erbjuder alla inspirerande och gratis undervisningsmaterial för vuxenutbildare som arbetar med lågkvalificerade vuxna elever.

Verktyg att använda:

| Namn | God praxis nummer | Sida |
|------------------------|-------------------|------|
| LearnersMOT | 1 | 10 |
| Follow the story | 2 | 11 |
| Improving basic skills | 5 | 14 |
| KnowHubs | 8 | 17 |
| SAVE | 10 | 19 |
| OutSideIn | 12 | 21 |
| IPOOL | 13 | 22 |



| | | |
|-----------|----|----|
| ES8KEYCOM | 19 | 28 |
|-----------|----|----|

Nätverk och fortbildning för utbildare

Det sista området som är viktigt för utbildare när de arbetar med motivation är att ha bra stödnätverk för deltagarna. Om de vuxna eleverna måste spendera mycket tid med att försöka lista ut var och hur de kan få hjälp, kommer det att ta energi som bättre skulle kunna användas under utbildning och praktik. Därför kan det vara en bra idé att etablera ett nätverk av myndigheter och sociala tjänster mm. för att enklare kunna hjälpa och vägleda eleverna när de behöver stöd utanför klassrummet. En annan viktig punkt vid arbete med motivation är utbildning och fortbildning för utbildare. Detta kommer att hjälpa med input av nya metoder att arbeta med, inspiration och en chans att träffa andra som arbetar med lågkvalificerade vuxna och bygga ett bra nätverk. Följande verktyg är exempel på projekt som har arbetat med nätverkssystem och fortbildning för utbildare.

Verktyg att använda:

| Namn | God praxis nummer | Sida |
|--------------------------------|-------------------|------|
| LearnersMOT | 1 | 10 |
| ReplayVET | 3 | 12 |
| GOAL | 4 | 13 |
| TEACH | 6 | 15 |
| Non-vocational adult education | 7 | 16 |
| Supreme | 9 | 18 |
| ESCOT | 11 | 20 |
| YEP! | 18 | 27 |
| Central advice centre | 20 | 29 |



5.2 Digital bedömning

Vid arbete med digitala färdigheter och bedömning använder många av de intervjuade vuxenutbildarna informella metoder och verktyg. Vid bedömning av någons digitala färdigheter är en enkel metod att ge personen en uppgift som kräver digitala färdigheter, exempelvis att skicka ett e-postmeddelande, öppna en digital plattform eller att skicka en bild via sociala medier. Kompetensnivån kan också indirekt förstås av dagliga uppgifter, till exempel om en person inte kan gå till ett kontor på grund av de inte kan använda Google Maps. Vuxenutbildarna lyfte även att för att öva digitala färdigheter behöver utbildningen vara praktisk. Därför försöker majoriteten av vuxenutbildarna inkludera uppgifter som kräver digitala färdigheter i sin undervisning, även i ämnen som inte direkt syftar till att förbättra den digitala kompetensen. Dessa övningar kan till exempel vara att skapa och ändra en text i Word eller lära sig att använda Excel och PowerPoint. Om någon har väldigt låg digital kompetens kan utbildaren behöva avsätta tid för att hjälpa den personen med grundläggande färdigheter, som att sätta på en dator och öppna ett program. Om det finns många personer i en grupp med låg digital kompetens kan det vara en bra idé att skapa en separat kurs för att öva digitala färdigheter. I så fall är det avgörande att skapa nätverk med andra organisationer så som utbildningsagenturer t.ex. för att arrangera ICT-kurser för lågkvalificerade elever. Följande verktyg kan användas för att arbeta med förbättring och bedömning av digitala färdigheter för vuxna elever.

Verktyg att använda:

| Namn | God praxis nummer | Sida |
|---------------|-------------------|------|
| LIFT | 15 | 24 |
| CODE-N-SOCIAL | 16 | 25 |
| IDEAL | 23 | 32 |

5.3 Bedömning av matematiska färdigheter

Enligt de intervjuade vuxenutbildarna är bedömning och undervisning i matematik mestadels baserat på material som skapats internt eller hittats online. De flesta lärare anser detta vara det enda möjliga sättet eftersom elevernas profiler, erfarenheter, kunskap och bakgrunder kan vara ganska olika. Vidare poängterade de att det är viktigt att beakta dessa olika bakgrunder vid undervisning och bedömning av matematiska färdigheter för lågkvalificerade vuxna. Det internt skapade materialet som vuxenutbildarna använder för att bedöma och lära ut matematik består av prov, frågeformulär, online-material och uppgifter som är skapade för olika nivåer av utbildning. Vid arbete med matematik och lågkvalificerade vuxna rekommenderas det att utföra en individuell ingångsfas. Under denna fas kan eleven och läraren diskutera utbildningsbakgrund, utföra bedömning av matematik och diskutera lärobehov. Med denna metod kan utbildaren och deltagaren sätta upp individuella mål och en skraddarsydd läroplan. Följande verktyg kan användas av vuxenutbildare som vill arbeta med att förbättra matematisk kunskap och etablera bra metoder för utförande av möten i ingångsfasen.



Verktyg att använda:

| Namn | God praxis nummer | Sida |
|------------------------|-------------------|------|
| Games and mathematics | 22 | 31 |
| Improving basic skills | 5 | 14 |
| GOAL | 4 | 13 |

5.4 Bedömning av läs- och skrivkunighet

Att bedöma och lära ut läs- och skrivkunighet kan göras på många sätt och vuxenutbildarna som deltog i fokusgrupperna hade olika tekniker och förutsättningar. Vissa allmänna riktlinjer för bedömning och undervisning i läs- och skrivkunighet för lågkvalificerade vuxna följer nedan. Till att börja med är det alltid bra att utföra en utvärderingssession innan eleverna börjar utbildningen, på detta sätt kan utbildaren ge rätt stöd och anpassa material till eleven från början. Bedömningen och undervisningen fungerar bäst när läraren tar hänsyn till deltagarnas olika intressen, erfarenheter och bakgrunder, eftersom detta kommer att göra det enklare för eleverna att relatera till materialet och utbildningen. En annan rekommendation är att använda en guide med frågor under den första sessionen för att förstå elevens utbildningsnivå (och indirekt att förstå deras grundläggande färdigheter). Användningen av självbedömningsverktyg och nätverk med andra myndigheter som deltagaren har varit i kontakt med tidigare kan vara ett bra sätt att få information om nivån på läs- och skrivkunigheten. Ett av verktygen som rekommenderas för bedömning av läs- och skrivkunighet kallas Shared reading. Denna metod uppmuntrar deltagarna att öva på att läsa högt i en grupp och senare reflektera över innehållet och språket i texten. Med detta verktyg kan utbildare både bedöma nivån på läskunigheten bland deltagarna och också bedöma i vilken utsträckning deltagarna förstår vad de läser. Shared reading kan också anpassas för elever med mycket låg läs- och skrivkunighet. I de fallen kan utbildaren läsa högt och med hjälp av bilder och andra hjälpmedel diskutera texten med deltagarna.

Verktyg att använda:

| Namn | God praxis nummer | Sida |
|----------------|-------------------|------|
| Shared reading | 21 | 30 |
| LearnersMOT | 1 | 10 |
| IDEAL | 23 | 32 |



5.5 Stöd i vardagslivet

I arbetet med stöd kopplat till vardagslivet är en viktig faktor för framgång kommunikation och att skapa en trygg och öppen miljö mellan lärare och elever. För vissa av vuxenutbildarna, som arbetar med stöd i vardagslivet, är en nyckelfaktor för att lyckas att vara tillgänglig även efter kontorstid. Dock är denna strategi inte hållbar för alla och alternativa metoder kan därför vara att erbjuda stöd i mer praktiska uppgifter, så som att: skriva CV, jobbsökan online, hänvisa eller följa med personerna till andra institutioner som exempelvis utbildningsleveratören, bibliotek osv. På detta sätt är stödet mycket konkret och praktiskt. Vuxenutbildare kan också tilldela eleverna veckovisa uppgifter för att motivera dem att lära sig nya tvärgående färdigheter som är användbara i vardagslivet. Ytterligare rekommendationer är att koppla lärandet till situationer i verkliga livet och att använda lärare med bra interkulturella kommunikationsfärdigheter. Den sistnämnda rekommendationen är nödvändig för att förstå personen du försöker ge stöd till fullt ut, speciellt om personen har en annan kulturell bakgrund. Följande verktyg är exempel på projekt som har utvecklat metoder och strategier om hur man kan erbjuda stöd till lågkvalificerade vuxna elever gällande frågor i vardagslivet.

Verktyg att använda:

| Namn | God praxis nummer | Sida |
|-----------------------|-------------------|------|
| KnowHubs | 5 | 14 |
| SUPREME | 9 | 18 |
| Central advice centre | 20 | 29 |

6. Sammanfattning

Under Comp-up-projektets forskningsfas utförde projektpartnerna fokusgrupper med 10 vuxenutbildare i varje land för att identifiera behov och klyftor gällande arbetet med motivation, digital bedömning, bedömning av matematisk kunskap, bedömning av läs- och skrivkunnighet och stöd i vardagslivet för lågkvalificerade vuxna elever. Resultatet från dessa fokusgrupper visade att många av vuxenutbildarna kämpade med och var i behov av undervisningsmaterial som är anpassat till deras elevers nivåer. Problemet med att hitta bra undervisningsmaterial var någonting som speciellt betonades av mindre erfarna lärare, då det tar tid att bygga upp ett bra utbud av verktyg, metoder och strategier. Därför var ett av de identifierade behoven en verktygssamling med bra undervisningsmaterial som är anpassat till elever med låga kvalifikationsnivåer. Specifika önskemål för verktygssamlingen var att den bör innehålla användarvänliga och aktuella online-undervisningsmaterial och ICT-verktyg, material som relaterar undervisningen till verkliga situationer och bedömningsverktyg för digital kompetens, matematik och läs- och skrivkunnighet.

Andra behov som identifierades var en konsekvent läroplan för undervisning i digital kompetens. Detta är en kompetens som de flesta vuxenutbildarna arbetar med men vissa finner det svårt att veta hur de ska strukturera undervisningen och vilka krav de ska grunda undervisningen på. Ett annat behov som



identifierades i relation till digitala färdigheter var fortbildning för vuxenutbildarna. Vissa av deltagarna i fokusgrupperna är inte själva bekväma med att använda digitala verktyg och detta kommer att hindra dem i undervisningen av andra. Slutligen bad vuxenutbildarna också om bra metoder och strategier för hur de bättre kan arbeta med stöd i vardagslivet för de vuxna eleverna. Mer specifikt bra metoder för att förklara och demonstrera för vuxna med låga kvalifikationer, hur man exempelvis fyller i ett formulär för bostadsbidrag på ett tydligt och tillgängligt sätt.

Dessa identifierade behov har agerat som grund för urvalet av de 23 verktygen i denna verktygssamling. För att svara på vuxenutbildarnas behov finns de verktyg som valts i kapitel 4 inom kategorierna: *handbok/verktygssamling för utbildare* (God praxis 1-11), *online-läroplattformar* (God praxis 12-18), *utbildande spel* (God praxis 19), *rådgivningscentra* (God praxis 20), *bedömning av läs- och skrivkunnighet* (God praxis 21), *bedömning av matematisk kunskap* (God praxis 22) och *bedömning av digital kompetens* (God praxis 23).

7. Vägar framåt

När vi blickar framåt, är denna verktygssamling inte bara ett bra stöd för vuxenutbildarna när de behöver inspiration och nya metoder för arbete med motivation, digital kompetens, läs- och skrivkunnighet och matematisk kunskap. Det kommer också att lägga grunden för kommande läroplan- och utbildningsevent som kommer att utvecklas i Comp-Up-projektet för vuxenutbildare. Genom att bygga utbildningen för utbildare på detta sätt, är utbildarnas lärandebehov redan identifierade och läroplanen kommer att vara effektiv och skräddarsydd till de kommande eventens deltagare.

Projektresultat 2 består av utveckling av en läroplan för vuxenutbildare som arbetar med lågkvalificerade vuxna. Läroplanen kommer att vara indelad i fem moduler med olika teman. Teman för modulerna är baserade på resultaten från fokusgrupperna – de identifierade behoven och klyftorna. På detta sätt säkerställs att undervisningsmaterialet är relevant och intressant för målgruppen det riktar sig till. Teman för de fem modulerna är: 1. Bedömning av nyckelkompetenser, 2. Faciliteringstekniker, 3. Inkluderande tillvägagångssätt, 4. Engagemang och motivation och 5. Nätverk och marknadsföring. I följande tabell listas förslag på inlärningsmål som ska inkluderas i de olika modulerna baserat på vad som togs upp i fokusgrupperna.



För varje av de fem modulerna föreslås det att inkludera och lära ut vissa utvalda verktyg från Verktygssamlingen. För att göra denna process mer effektiv och säkerställa att alla verktyg värderas, kommer följande tabell att ge indikationer och rekommendationer om vilka verktyg som ska användas i de olika modulerna.

Verktyg att använda:

| 1. Bedömning av nyckelkompetenser | 2. Faciliteringstekniker | 3. Inkluderande tillvägagångssätt | 4. Engagemang och motivation | 5. Nätverk och marknadsföring |
|-----------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| GP. 21 Shared reading | GP. 1 LearnersMOT | GP. 1 LearnersMOT | GP. 4 GOAL | GP. 1 LearnersMOT |
| GP. 1 LearnersMOT | GP. 5 Improving basic skills | GP. 2 Follow the story | GP. 5 Improving basic skills | GP. 3 ReplayVET |
| GP. 23 IDEAL | GP. 6 TEACH | GP. 5 Improving basic skills | GP. 9 Supreme | GP. 4 GOAL |
| GP. 22 Improving basic skills | GP. 10 SAVE | GP. 8 KnowHubs | GP. 10 SAVE | GP. 6 TEACH |



| | | | | |
|------------------------------|------------------|--------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------|
| GP. 5 Improving basic skills | GP. 12 OutsideIN | GP. 10 SAVE | GP. 14 CLAN | GP. 7 Non-vocational adult education |
| GP. 4 GOAL | GP. 17 I-MOTOLE | GP. 12 OutsideIN | GP. 20 Central advice centre | GP. 9 Supreme |
| GP. 15 LIFT | | GP. 13 IPOOL | | GP. 11 ESCOT |
| GP. 16 CODE-N-SOCIAL | | GP. 19 ES8KEYCOM | | GP. 18 YEP! |
| | | GP. 3 ReplayVET | | GP. 20 Central advice centre |
| | | GP. 7 Non-vocational adult education | | |
| | | GP. 9 Supreme | | |
| | | GP. 14 CLAN | | |
| | | GP. 18 YEP! | | |