



empower

Katalog med bra exempel för mediekunskap och kritisk tänkande för yrkesutbildningen



Erasmus+

This project has been
funded with support from
the European Commission

This programme has been funded with support from the European Commission. The author is solely responsible for this publication (communication) and the Commission accepts no responsibility for any use that may be made of the information contained therein.

PROJEKT PARTNER



Folkuniversitetet, Stiftelsen vid Lunds Universitet

Hemsida: <http://www.folkuniversitetet.se>

Kontakt: Ingmarie.rohdin@folkuniversitetet.se & asa.kajsdotter@folkuniversitetet.se



Orizont Cultural T

Hemsida: <https://orizontculturalt.wixsite.com/asociatia>

Kontakt: rodicamiala15@yahoo.com, roxana_timplaru@yahoo.com, silvia_cartu@yahoo.com



MOMENTUM MARKETING SERVICES

Hemsida: www.momentummarketing.ie

Kontakt: orla@momentumconsulting.ie & <mailto:annamarie@momentumconsulting.ie>



EFVET

Hemsida: www.efvet.org

Kontakt: president@efvet.org & vc@efvet.org



CANICE CONSULTING LIMITED

Hemsida: www.caniceconsulting.com

Kontakt: canice@caniceconsulting.com & gracedobbs@caniceconsulting.com



CEBANC

Hemsida: www.cebanc.com

Kontakt: mjirastorza@irakasleak.cebanc.com

PROJEKT SAMMANFATTNING

Unga människor använder idag internet för att utforska, ansluta, skapa och lära sig på sätt som aldrig föreställts. Men digitala kommunikationer presenterar en paradox:

- För låga nivåer av digital kompetens accentuerar nackdel och utslagning på arbetsmarknaden och samhället.
- För mycket, okontrollerad användning av digitala medier kan leda till oönskade online beteende som skadar individernas interpersonella relationer och uppmuntrar odemokratiska värderingar.

Ungdomar är särskilt utsatta för båda dessa aspekter och fångas i den digitala mediekunskapsklyftan. Tillgången till media har vuxit snabbare än våra utbildningssystemers förmåga att lära sig ansvarig användning. Konsekvenserna av ett sådant vakuum är mycket relaterade mot utmaningarna för social sammanhållning av våra lands växande invandrargemenskaper och förändring av attityder till multikulturalism.

Av dessa skäl är EMPOWER utformat med ett tydligt mål: att förbättra ungdomarnas förmåga att kritiskt bedöma innehållet på nätet och sociala medier som de konsumerar och skapar, vilket ger dem möjlighet att bli ansvariga och självsäkra digitala medborgare.

Projektets konkreta resultat, i form av intellektuella resultat (IO) och spridningsevent, kommer att stödjas av tre övergripande aktiviteter som kommer att löpa genom hela projektet (Management, Spridning & hållbarhet och Utvärdering), vilket också kommer att skapa immateriella resultat för att säkerställa ett effektivt projekt genomförande.

Av dessa resultat kan projektet förväntas uppnå sina förväntade resultat med målgrupper och andra intressenter, bland annat:

- Engagemang av intressenter som deltar i yrkesutbildning, utbildning, ungdomsarbete, kommunal och social utvecklingspolitik från ett tidigt skede i projektet genom feedback till O1 och spridning.
- Rekrytering av 60 utbildare och 60 elever/ungdomar som kommer att delta i utvecklingen av EMPOWER-kursen och OERs, de kommer att dra nytta av att genomföra kursen och ge konstruktiv feedback.

EMPOWER har strukturerats noga för att ungdomar ska kunna kritiskt bedöma sociala och digitala media och interagera mer ansvarsfullt online. Det kommer att göra det genom att öka utbildare, lärare och ungdomsarbetsares kapacitet att leverera sådan utbildning på ett engagerande och praktiskt sätt.

EMPOWER-projektets unika struktur ger ett tillförlitligt sätt att introducera mediekunskap och digital medborgarutbildning för ungdomar i hela Europa. Dessutom visar det sig att det finns många nya och innovativa sätt att öka unga människors sociala integration och medborgarengagemang samtidigt som de bidrar till det övergripande europeiska målet för social sammanhållning.

KATALOG MED BRA EXEMPEL FÖR MEDIKUNSKAP OCH KRITISK TÄNKANDE FÖR YRKESUTBILDNINGEN

Katalogen presenterar och rekommenderar mer effektiva sätt att förmedla komplexa idéer kring mediekunskap för medborgarskap för studenter och ungdomar. Katalogens innehåll har samlats in av alla partners, vilket berikade allas förståelse och hjälpte partnererna att designa mer effektiva material och öppna utbildningsresurser.

BRA EXEMPEL

MMS, IRLAND

Empower Partnernamn	MMS, IRLAND
Bra exempel	Making Ireland Click
Kategori	Kritiskt tänkande Digitala färdigheter Mediekunskap
Huvudsakliga aktiviteter	Making Ireland Click är en multiplattformkampanj: TV, online och sociala medier som är dedikerade till att hjälpa människor att göra mer med det digitala, stödja Irlands nationella digitala strategi och nationella bredbandsplan.
Sammanfattning	Making Ireland Click är en kampanj serie med fyra delar, som styrs av Irlands digitala mästare, David Puttnam, när vi undersöker behovet av att alla medborgare ska vara digitalt litterära. Davids mål är att uppmuntra alla medborgare att göra mer med och ta vara på online teknik i det sätt vi lever våra liv hemma, på jobbet och i hur vi utbildar nuvarande och kommande generationer.

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	Utrusta människor för att leva och arbeta i dagens digitala Irland - titta på både fördelar och nackdelar med digitalisering.
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	Irländska TV Serier, Webbplats med säkerhetskopiering av resurser och information, Social Media Kampanj Program: Från och med den 31 oktober, på RTÉ One kl. 19.30, undersöker varje avsnitt en annan aspekt av digitalt deltagande i Irland.

	<p>31 oktober - Episod 1: The First Click I det här avsnittet träffar vi äldre och vuxna elever som bara börjar att titta in i online världen och ta reda på vad det betyder för dem att ta sitt första klick.</p> <p>7 november - Episod 2: The Education Race Som en del av David Puttnams kampanj för reformering i utbildningen undersöker denna episod upptagningen och användningen av teknik i Irlands skolor. Kan Irland fortsätta?</p> <p>14 november - Episod 3: Connected Town Vi avslöjar hur introduktionen av höghastighetsbroadband påverkar landsbygdsgemenskapen. Kan Davids hemstad Skibbereen bli en förebild för landsbygdsförnyring?</p> <p>21 november - Episod 4: Our Digital Lives David förstår hur den digitala revolutionen påverkar vardagliga beteenden och familjeförhållanden.</p> <p>Hemsidan På MakingIrelandClick.ie finns över 100 resurser och kurser riktade mot dem som vill komma igång online och de som redan är online, som vill göra mer. Utöver resurserna har webbplatsen några irländska medborgare som har tagit det första klicket, i en serie mini-dokumentärer på nätet sponsrad av OpenEir, och ger bakgrundsinformation för varje tv-episod och serie.</p> <p>Sociala media Använda sociala medier, Making Ireland Click på resurser för online-lärande och främja digital integration i alla samhällssektorer. Användare av sociala medier uppmuntras till #havethetalk med någon nära dem, för att förbättra den digitala kompetensen hos andra.</p>
<p>3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln i processen?</p>	<p>Irlands digitala mästare David Puttnam hjärtat i denna kampanj - http://www.davidputtnam.com</p> <p>Självledande lärande uppmuntras på hemsidan - www.makingirelandclick.ie</p> <p>Uppmuntra även lärande tillsammans – http://www.makingirelandclick.ie/take-part/</p> <p>“Hjälp någon annan göra mer med digitala ... Känner du någon som inte använder internet? Kan din farmor använda Dublin Bus-appen? Har du en vän som hatar att boka saker online?</p>

	<p>Eller kanske har din chef inte hängt på Twitter? Tja, då är det dags att du # havethetalk med dem! "</p>
4) Vilka resurser finns?	Initialt finansierad men användare uppmanas att skicka resurser och delta.
5) Steg-för-steg implementeringsprocessen. Hur implementeras den operativt?	<p>Användning av traditionell media - TV för att öka medvetenheten om de digitala teman som visas.</p> <p>Webbplatsen erbjuder öppna resurser för att lära dig internetkompetens och information om kurser. Innehåller också en sökbar databas för att ta reda på vilket stöd som finns tillgängligt för äldre, lärare och föräldrar, samhällen och företag i Irland.</p> <p>Social Media-kampanjen har en online-konversation kring showens teman. Se #makingirelandclick on Twitter.</p>
6) Nyckelutmaningar	Den nationella bredbandsplanen är igång, försöker få alla på nätet och utvalda städer över hela Irland med otroligt snabbt bredband. Men vad är meningen om folk inte använder det? Eller inte ens vet vad man ska göra med det?
7) Viktiga framgångsfaktorer	<p>Multiplattformens tillvägagångssätt garanterar stor räckvidd - de som inte är online kan få tillgång till tv-programmen.</p> <p>Inriktad på alla åldrar och förmågor - Digital kompetens och kritiskt tänkande gäller för unga och gamla.</p>

Empower partnernamn	MMS, IRLAND
Bra exempel	Digital Skills for Citizens Training
Kategori	Kritiskt tänkande Digitala färdigheter Mediekunskap
Huvudsakliga aktiviteter	Klassrumsutbildning för medborgare som aldrig använt internet med förtroende, motivation och färdigheter för att använda fördelarna med dagens digitala värld.
Sammanfattning	Digital kompetens för medborgare är ett nationellt projekt finansierat genom programmet 'Getting Citizens Online' inom Department of Communications, Climate Action and Environment. I detta projekt kommer medborgare som aldrig har använt internet att få 10 timmars utbildning i klassrummet, utan

kostnad. Lektioner är strukturerade för att täcka grundläggande färdigheter, och också tillåta flexibilitet att tillgodose de särskilda behov och preferenser som identifierats av deltagarna.

DETALJER

<p>1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?</p>	<p>Att ge medborgare som aldrig använt internet med förtroende, motivation och färdigheter för att använda fördelarna med dagens digitala värld.</p>
<p>2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?</p>	<p>Ämnena som levereras under Digitala färdigheter för medborgare består av två kärnprogram. Program A består av 6 timmars undervisning medan Program B består av de återstående 4 timmars undervisning. Moduler under Program A är obligatoriska. Dessa inkluderar;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduktion till Internet • Internet säkerhet • E-post • Sökmotorer och webbplatser • Online-regeringstjänster • Genomföra vardagliga transaktioner • Online röst- och videosamtal • Användning av "Apps". <p>Modulerna under program B är valfria. Minst två av följande moduler måste väljas av deltagarna. Modulerna som omfattas av Program B inkluderar;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Specifika myndighetstjänster • Sociala media • Video, TV och Radio • Shopping Online • Instruktionsvideo för YouTube • Internet bank • Inklusive process- och säkerhetsskyddet • Digital fotografering
<p>3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?</p>	<p>Deltagarna måste anmäla sig till utbildningen:</p> <p>Utbildningen levereras till 6 huvudmålgrupper, nämligen; Åldersprofil 45+; Jordbruksgemenskaper; Småföretagare (<10 personer); arbetslösa personer med funktionshinder & missgynnade grupper.</p> <p>Levereras av 15 byråer över hela Irland</p> <ul style="list-style-type: none"> • Age Action Ireland Ltd • Ballyhoura Development Ltd • County Sligo Leader Partnership Company Ltd • ECDL Ireland Ltd t/a ICS Skills • Family Carers Ireland Ltd • Fast Track into Information Technology (FIT)

	<ul style="list-style-type: none"> • IE Domain Registry Ltd • Irish Rural Link Co-operative Society Ltd • Meath Community Rural & Social Development Partnership Ltd • National Council for the Blind of Ireland (NCBI) • Roscommon Integrated Development Company Ltd • South East Community Training & Education Centre Ltd • St. Catherine's Community Services Centre Ltd • The Cork Academy of Music Ltd • Third Age Foundation Company Ltd
4) Vilka resurser finns?	Programmet finansieras av avdelningen för kommunikation, klimatåtgärder och miljö, 595 000 euro för att utbilda 7000 potentiella deltagare rikstäckande i varje län i Irland.
5) Steg-för-steg implementeringsprocessen. Hur implementeras den operativt?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Människor registrerar sig online e.g. in Roscommon - https://rlpdigitalskillsforcitizens.com/Home/Register 2. Registrerade deltagare kontaktas och 5 veckors träningsplan inleds i klasser om 10 deltagare
6) Nyckelutmaningar	<p>Försöker övertyga människor hur de kan dra nytta av kursen:</p> <p>Kontakter: Håll kontakten med familj och vänner över hela världen via e-post, sociala medier etc.</p> <p>Spara pengar: Tillgång till en bredare marknad, lättare att jämföra priser, vilket hjälper dig att fatta bättre köpbeslut.</p> <p>Spara tid: Inte behöva resa eller köa för att utnyttja varor och tjänster (t.ex. InternetBank, Bokningar, försäkringar etc.), som finns tillgängliga online.</p> <p>Underhållning: Hjälper dig att hitta hobbies, utforska andra kulturer, hålla dig uppdaterad med aktuella nyheter.</p> <p>Utbildning: Gör det möjligt för dig att utöka dina kunskaper och färdigheter, låter dig göra online kurser och underlättar livslångt lärande i din egen takt.</p>
7) Viktiga framgångsfaktorer	Fokusera inte bara på hur man börjar använda internet men hur man börjar använda det på ett säkert sätt.

Empower Partner namn	MMS, IRLAND
Bra exempel	Incidental Learning
Kategori	Innovativa pedagogier
Huvudsakliga aktiviteter	<p>Oavsiktligt lärande är oplanerad eller oavsiktlig inläring. Det kan inträffa när du utför en aktivitet som inte är relaterad till det som lärs. Tidig forskning om detta ämne handlade om hur människor lär sig i sina dagliga rutiner på sina arbetsplatser.</p> <p>För många personer har mobila enheter integrerats i deras dagliga liv, vilket ger många möjligheter till tekniskt stödande för tillfälligt lärande. Till skillnad från</p>

	formell utbildning leds inte tillfälligt lärande av en lärare, det följer inte heller en strukturerad studieplan eller leder till formell certifiering. Det kan dock utlösa självreflektion och detta kan användas för att uppmuntra eleverna att rekonstruera vad som annars skulle kunna vara isolerade lärandesfragment som en del av mer sammanhängande och långsiktiga inlärningsprocesser.
Sammanfattning	Den viktiga förutsättningen för tillfälligt lärande är att när en student gör något som är kul kan han lära sig en hel del utan att behöva märka det. Eleverna bör tillåtas att anta mål och ges material som gör att de kan hämta den önskade informationen "i förbigående". Det är upp till kursdesigners att konstruera situationer där den faktiska kunskapen kan förvärfvas naturligt. Detta är grunden för strukturen av tillfällig inläring.

DETAILS

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	<p>Tillfälligt lärande är någon form av oavsiktlig / indirekt / ytterligare / oplanerat lärande inom en informell eller formell inläringssituation. Dess motsats är avsiktligt lärande.</p> <p>En tillämpning av tillfälligt lärande (åtminstone i dess breda definitioner) i utbildningsförandet kan göras genom att representera fakta som behöver läras genom ett material som är intressant för eleven.</p>
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	Oavsiktligt lärande hänvisar till det faktum att människor lär sig mycket utan uttrycklig avsikt att lära sig eller utan instruktion, som att lära sig nya vokabulär genom imitation och social interaktion, lära sig sociala normer genom att spela spel med andra barn, lära geografi genom att resa eller surfa på webben.
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	<p>Oavsiktligt lärande är vanligtvis en biprodukt av någon annan aktivitet. Det är spontant, ostrukturerat och eleven utvärderas.</p> <p>Det är vad som händer när vi lär oss något nytt från att titta på tv, läsa en bok, prata med en vän, spela ett videospel eller så många språkstudenter som reser till ett annat land och omger oss med språket.</p> <p>Oavsiktligt lärande sker alltid i samband med en annan aktivitet eller erfarenhet. Till exempel spelar ett videospel på ett annat språk. I detta fall spelar huvudaktiviteten spelet; lärande av ordförråd är en fördelaktig biprodukt av att spela spelet.</p>
4) Vilka resurser finns?	<p>De tre funktioner som gör oavsiktligt lärande annorlunda från avsiktligt lärande är:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Det främjar njutning och deltagande. - Det sker i en roligare och mindre begränsad miljö. - Det uppmuntrar nyfikenhet och lärande.
5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?	Tricket är att inte alls lära ut fakta, utan snarare att få fakta på vägen .. Vi borde använda deltagarnas naturliga intresse så att de ibland kommer över sådana fakta i samband med att de eftersträvar sina intressen
6) Viktiga utmaningar	Medvetet lärande är vad som händer när vi har ett visst syfte. Oavsiktligt lärande händer när vi inte har ett specifikt mål i åtanke. Av själva naturen kan tillfälligt lärande vara lite svårt att designa, mäta och utvärdera.

	De två typerna av lärande kompletterar varandra.
7) Viktiga framgångsfaktorer	Den snabba uppkomsten av ny teknik har medfört oändliga möjligheter att främja och uppmuntra tillfälligt lärande i klassrummet. Till exempel Videospel och pedagogiska appar är framträdande bland utbildningsresurser. Kunskapen ges enkelt i en flexibel, roligt sätt, vilket betyder att spelarna lär sig snabbare.

Empower Partnernamn	MMS, IRLAND
Bra exempel	Lärande genom argumentation
Kategori	Innovativa pedagogier Kritiskt tänkande
Huvudsakliga aktiviteter	Argumentation hjälper eleverna att delta i kontrasterande idéer, vilket kan fördjupa deras lärande. Det gör tekniskt resonemang offentligt, för att alla ska lära sig. Det gör det också möjligt för eleverna att förfinas idéer med andra, så de lär sig hur forskare arbetar tillsammans för att fastställa eller motbevisa påståenden. <ul style="list-style-type: none"> • Argument är i grunden en kommunikativ övning, en social process • Argument kräver anpassning av publiken • Argument kräver att man upprättar trovärdighet • Argument, med utgångspunkt i logik, är slutligen en övning i språk http://www.speaking.pitt.edu/student/argument/argumentbasics.html
Sammanfattning	Samarbetsargumentation är en form av produktivt kritiskt tänkande som präglas av utvärdering av påståenden och stödjande bevis, övervägande av alternativ, se nackdelar och fördelar och undersökning av konsekvenser.

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	När eleverna argumenterar på vetenskapliga sätt lär de sig att lyssna aktivt och svara konstruktivt till andra. Sammanfattande argumentation är ett viktigt sätt att studera kritiskt tänkande, resonemang och problemlösning (Cho & Jonassen, 2003; Jonassen & Kim, 2010).
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	Lärare kan få igång meningsfulla diskussioner i klassrummet genom att uppmuntra eleverna att ställa öppna frågor, omformulerar kommentarer på mer vetenskapligt språk och utveckla och använda modeller för att konstruera förklaringar.
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	För att styra samarbetsorientering anger lärare de olika komponenterna (t ex position, orsak, bevis, motargument och repetition) av antingen en individuell argumentation eller samarbetsargumentationen. Genom att fokusera på olika aspekter av argumentation kan läraren hjälpa studenter att presentera varje aspekt av argumentation på ett tydligt sätt.
4) Vilka resurser finns?	Några exempel på lektionsplaner

	<p>Focus: "Convince Me"! : An Introduction to Argumentative Writing Common Core Writing Standard 1</p> <p>https://www.scholastic.com/teachers/lesson-plans/teaching-content/game-persuasion/</p>
5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?	<p>Forskare (Kuhn, 1993; Toulmin, 1958; Walton, 1996) har definierat de väsentliga delarna av argumentation: position, skäl, bevis, motargument och motsättning. En position hänvisar till en åsikt eller slutsats om huvudfrågan som stöds av anledning. Bevis är en separat idé eller ett exempel som stöder anledning (eller motargument / repetition). Motargument hänvisar till ett påstående som avvisar en annan ställning eller ger motstånd. En motsättning är ett påstående som motbevisar ett motargument genom att visa att motargumentet är ogiltigt, saknar så mycket kraft eller korrekthet som den ursprungliga argumentationen, eller bygger på ett felaktigt antagande</p>
6) Viktiga utmaningar	<p>Lärarens roll är nödvändig för att delvis genomföra argumentation, eftersom deras tro på argumentation kan påverka huruvida och hur denna vetenskapspraxis integreras i deras klassrum.</p> <p>Professionell utveckling kan hjälpa lärare att lära sig dessa strategier och övervinna utmaningar, till exempel hur man delar sin intellektuella expertis med deltagarna på lämpligt sätt.</p>
7) Viktiga framgångsfaktorer	<p>Färdigheter för att lyssna, prata, argumentera och interagera är nyckeln till framgången för denna pedagogik.</p> <p>Fyra Stegs bemötande - bryter ner den primära metoden för att direkt kollidera med ett argument.</p> <p>Korsundersökning - Ger tips för att fråga och svara på frågor under den angivna perioden i en debatt.</p> <p>Bevisformat - Visar hur bevis i en debatt presenteras för att säkerställa att all nödvändig källinformation är tillgänglig.</p> <p>Se mer på : http://www.speaking.pitt.edu/student/argument/argumentguide.html</p>

Cebanc, Spanien

Empower Partnernamn	Cebanc, Spanien
Bra exempel	Intef.
Kategorier	Kritiskt tänkande Digitala färdigheter Innovativa pedagog Mediekunskap
Huvudsakliga aktiviteter	Förberedelser och spridning av studiematerial och andra dokument som stöder lärare, utformning av modeller för utbildning av lärare och genomförande av specifika program i samarbete med de autonoma samfundet, som syftar till att

	<p>undervisa om vetenskaplig och didaktisk uppdatering till lärare.</p> <p>Förberedelser och spridning av material i digitalt och audiovisuellt stöd av alla kunskapsområden, så att informations- och kommunikationsteknik är ett vanligt arbetsverktyg i klassrummet för lärare i olika utbildnings stadier.</p> <p>Förverkligandet av specifika program, i samarbete med de autonoma samfundet, inom tillämpningsområdet i informations- och kommunikationsteknikens klassrum.</p> <p>Underhåll av institutionens utbildningsportal och skapandet av sociala nätverk för att underlätta utbyte av erfarenheter och resurser bland lärare.</p>
Sammanfattning	Statens institut för utbildningsteknik och lärarutbildning är enheten för utbildnings-, kultur- och idrottsministeriet som ansvarar för integrationen av IKT i utbildnings stadier utanför universiteten.

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	<p>Syftar till att lära utbildare från alla utbildningsnivåer att förvärva digitala kompetenser för att förbättra sina läroplaner och vara kritiska för användningen av denna teknik.</p> <p>Certifikat ges till lärare i de kompetenser de behöver av MOOCS och badges efter att de gjort en självutvärdering.</p>
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	Webbplatsen (http://educalab.es/intef) innehåller alla nödvändiga delar: utvärdering, tillgång till bildwebbplats, badges etc.
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	Statens institut för utbildningsteknik och lärarutbildning är enheten för utbildnings-, kultur- och idrottsministeriet som ansvarar för integrationen av IKT i utbildnings stadier utanför universiteten.
4) Vilka resurser finns?	Resurserna kommer från utbildningsministeriet
5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?	Webbplatsen är huvudportalen till hela projektet. Den har en stor närvaro i sociala medier för att sprida alla program och projekt och deadlines eller varje kurs de erbjuder
6) Viktiga utmaningar	Uppmuntrar medvetenheten om att vara certifierad och förstå rollen som sociala medier har.
7) Viktiga framgångsfaktorer	Få certifierade lärare i de viktigaste digitala kompetenserna

Empower Partnernamn	Cebanc, Spanien
Bra exempel	Prest-Gara, former Garatu

Kategorier	Digitala färdigheter Innovativa pedagoger Mediekunskap
Huvudsakliga aktiviteter	Löpande lärarutbildning, både online och klassrumsutbildning
Sammanfattning	Löpande lärarutbildning. Gratis för lärarna. Kurslistan finns på följande hemsida: http://www.prestgaraentidadeak.net/ikastaroak/ Varje år växer antalet kurser med fokus på digitala kompetenser och tar mer utrymme. Hur man använder en blogg för en språkklass, Interaktiv undervisning i naturvetenskapliga ämnen etc.

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	<p>Fokusera på utbildningsinsatser, analys och reflektion kring lärarutbildning.</p> <p>Främjar kompetensinriktningen och de globala och tvärvetenskapliga metoderna.</p> <p>Balansaspekter relaterade till vetenskaplig uppdatering, didaktik och utbildningsorganisationer.</p> <p>Uppnå den nödvändiga uppmärksamheten på sociala färdigheter, den emotionella dimensionen och i allmänhet de aspekter som definierar lärarutbildningen.</p> <p>Uppmuntrar samarbetsprocesser mellan olika yrkesverksamma utbildningar, nätverk)</p> <p>Att träna yrkesverksamma med socialt ansvar, kritiskt men proaktivt inför förändringar.</p>
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	<p>Webbplatsen (http://www.hezkuntza.eigv.euskadi.eus/personal-docente-formacion-prest-gara/r43-2458/es/) innehåller alla nödvändiga delar: Information, juridiska resurser, fyllnadsformulär, etc.</p>
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	<p>Baskiska regeringen, utbildningsområdet, är huvudansvarig för att välja projekten, främja, anmäla studenterna och certifiera dem.</p> <p>Varje skola är ansvarig för att kontakta studenterna och tillhandahålla allt som behövs för kursen (lärare, material, klasser, moduler etc.)</p>
4) Vilka resurser finns?	Resurserna kommer från den baskiska regeringen.

5) Steg-för-steg implementeringsprocessen Hur implementeras den operativt?	Varje år erbjuds flera kurser. Vissa skolor tävlar om att erbjuda olika pedagogiska tillvägagångssätt. Därefter bestämmer den baskiska regeringen vilka som är valda för att vara ansvarig för kurserna. När detta val gjorts erbjuds varje baskisk lärare att delta i de kurser de vill ha.
6) Viktiga utmaningar	Förbättra lärarnas läroplaner. Bekymret för digitala kompetenser växer med ett stort utbud av kurser.
7) Viktiga framgångsfaktorer	Tillämpningen av allt man lär sig vid utformningen av nya inlärnings aktiviteter.

Empower Partnernamn	Cebanc, Spanien
Bra exempel	Pearl trees, Konkurrenskraftig intelligens i Cebanc
Kategorier	Kritiskt tänkande Digitala färdigheter Innovativa pedagogier
Huvudsakliga aktiviteter	Konkurrenskraftig intelligens är en uppsättning samordnade åtgärder för sökning, behandling (filtrering, klassificering och analys), distribution, förståelse, utnyttjande och skydd av informationen som erhållits på ett juridiskt sätt, användbart för aktörer i en organisation för utveckling av deras individuella och kollektiva strategier. I Cebanc är den aktiviteten belägen i Pearl trees, en webbsida som valts för att passa oss bäst.
Sammanfattning	Den tekniska övervakningen är en organiserad, selektiv och permanent process för att fånga information från utsidan och från organisationen själv om vetenskap och teknik, välj det, analysera det, sprida det och kommunicera det, förvandla det till kunskap för att fatta beslut med mindre risk och kunna förutse förändringar

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	Syftar till att dela information bland alla lärare i skolan för att förbättra våra läroplaner.
---	--

2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	Webbplatsen (https://www.pearltrees.com/t/icebanc/id16067555) är centrum för all information som ska delas
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	Lärarna har ansvaret för att lägga till information. Dynamiseringsgruppen för att uppmuntra lärare att göra sin uppgift och hålla några möten för att lägga in all information gemensamt och besluta att förbättra skolans uppgifter. Förbättringsutskottet har till uppgift att utvärdera varje beslut och välja de bästa.
4) Vilka resurser finns?	Det har inte blivit resurs.
5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?	<ol style="list-style-type: none"> 1. – Skapa en dynamiseringsgrupp. 2. – Välj ett verktyg (pärlträd) och lär varje lärare i användningen. 3. – Gör tillfälliga möten för att sätta ihop gemensamma uppgifter. 4. - Fyll i innovationsmallen så innovationsutskottet kan bestämma.
6) Viktiga utmaningar	Uppmuntra medvetenheten om att använda denna strategi för att förbättra vår undervisning.
7) Viktiga framgångsfaktorer	Få uppnåbara innovativa idéer.

Canice Consulting (CCL), Storbritannien

Empower Partnernamn	Canice Konsult (CCL), Storbritannien
Bra exempel	Navigating Post-Truth Societies: http://www.open.ac.uk/blogs/innovating/
Kategorier	Kritiskt tänkande och Mediekunskap
Huvudsakliga aktiviteter	<p>Kognitiv utbildning för att hjälpa studenter att navigera information i ett samhälle efter sanningen genom att främja kritiskt tänkande och mediekunskap.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exponera eleverna till mångfalden av kunskap. • Stödja utvecklingen av kognitiva standarder.

	<ul style="list-style-type: none"> • Stödja utvecklingen av tillförlitliga processer och strategier för att skapa en känsla av världen. • Uppmuntrar elever att reflektera över deras antaganden. • Motiverar eleverna att bry sig om sanning och kunskap.
Sammanfattning	<p>Post-Truth var 2016 Årets ord, enligt Oxford-ordböcker. Falsa nyheter och informationsbubblor är inte nya men medvetenheten om deras inverkan på den allmänna opinionen har ökat. Människor behöver kunna utvärdera och dela information på ett ansvarsfullt sätt.</p> <p>Ett svar är att integrera dessa färdigheter inom läroplanen. Detta väcker dock frågor: Hur kan vi veta vilka källor man kan lita på? Hur man tänker på sådana frågor kallas kognitiv kognition. Forskare har utvecklat sätt att främja elevernas kognitiva kognition. Dessa innefattar att främja förståelsen av kunskapens och rättvisans art samt främja förmåga att bedöma kravens giltighet och skapa goda argument.</p>

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	Syftar till att utrusta eleverna med förmågan att kritiskt utvärdera information för att bestämma om den är sann och för att undvika vissa fallgropar.
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	Utbilda eleverna att vara medveten om att kunskap utvecklas, är komplex, konstruerad inom vissa perspektiv och informeras av särskilda, tillförlitliga informationskällor. De strävar också efter att uppmuntra en studerandes uppskattning att alternativa förklaringar och argument inte alltid är lika korrekta eller giltiga, att vissa sätt att veta är mer värdefulla än andra, och kunskap kan kritiserats och utvärderas.
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	Syftet är att integrera dessa färdigheter inom läroplanen och att få klasser som specifikt behandlar dessa frågor.
4) Vilka resurser finns?	<p>Medel</p> <p>Guide för utvärdering av information om sociala medier: Caulfield, M.A. (2017). Web literacy för Student Fact-Dam. https://webliteracy.pressbooks.com/</p> <p>I denna video talar Clark Chinn om Kognitiv design och hur man skapar lärmiljöer för att främja Kognitiv tillväxt: http://bit.ly/2eIEyxi</p> <p>Filosof Jason Baehrs hemsida om Utbildning för Intellectuella dygder: http://intellectualvirtues.org/</p> <p>Material från PRACCIS-projektet - Främjande resonemang och konceptuell förändring i vetenskapen: http://www.praccis.org/</p>

	<p>Introduktion till området för Kognitiv kognition, inklusive en sektion som granskar Kognitivs kognitionsinterventioner: Greene, J.A., Sandoval, W.A., & Bråten, I. (2016). Handbok om Kognitiv kognition: Routledge. http://bit.ly/2xcMlyG</p> <p>Online verktyg för att utforska kontroversiella problem på internet: Kiili, C., Coiro, J., & Hämmäläinen, J. (2016).</p> <p>Ett online verktyg för att stödja forskningen av kontroversiella problem på internet. Journal of Literacy and Technology, 17, 31-52. http://bit.ly/2wKy6y0</p> <p>Hur en grundskolelärare främjade Kognitiva normer i sin klass genom att engagera eleverna i vetenskapliga argumentationer: Ryu, S., & Sandoval, W. A. (2012). Improvements to elementary children's epistemic understanding from sustained argumentation. Science Education, 96 (3), 488-526.</p>
<p>5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?</p>	<p>Exponera eleverna till mångfalden av kunskap. Eleverna är vana vid läroböcker som presenterar ett enda auktoritativt konto. Detta förbereder inte dem bra för att engagera sig med samhällen efter sanningen eller för avancerad inläring. I stället engagerar sig i kognitiv utbildning flera källor. I historiautbildning involveras exempelvis primära och sekundära dokument som presenterar kontrasterande synpunkter. I vetenskaplig utbildning engagerar de sig i konkurrerande vetenskapliga modeller eller argument och utforskar olika källor som bevis. Det är viktigt att dessa informationskällor exponerar studenter för den rika informationskomplexiteten som är typisk för online-miljöer.</p> <p>Stödja utvecklingen av kognitiva kriterier. Eleverna kan hjälpa till att utveckla kognitiva kriterier eller normer för att utvärdera de olika förklaringar, argument och webbplatser som de stöter på under sina studier. Ett tillvägagångssätt, som ofta används i studier som syftar till att främja utvärdering av webbsidor, är att ge eleven information om viktiga utvärderingskriterier och med riktlinjer för tillämpning av dessa kriterier. Eleverna kan också utveckla kognitiva kriterier på egen hand. I PRACCIS-projektet (illustreras nedan) diskuteras och utvecklas eleverna till exempel av kognitiv kriterier för att utvärdera vetenskapliga bevis och vetenskapliga modeller, vilka de sedan tillämpar med hjälp av checklistor.</p> <p>Stöd utvecklingen av tillförlitliga processer och strategier för att skapa en känsla av världen. Eleverna kan dra nytta av att lära sig att engagera sig i tillförlitliga kognitiva processer och strategier. I studier som utförs av Stanford History Education Group, till exempel, lär eleverna sig de tekniker som historiker använder när de</p>

	<p>läser historiska dokument. Lärare modellerar dessa strategier och hjälper eleverna att tillämpa dem. Forskare Julie Coiro och hennes kollegor utvecklade ett verktyg för online-undersökning för att utforska kontroversiella problem på internet. Verktyget hjälper eleverna att identifiera argument för och mot ett problem och att kritiskt utvärdera och syntetisera information från flera källor. Uppmuntra elever att reflektera över deras antaganden.</p> <p>Kognitiv kognition är ofta implicit och eleverna kanske inte känner till antaganden som styr dem. Stabila kognitiva kriterier och processer kan ge dem praktiska utvärderingsverktyg, men får inte ge möjligheter att kritiskt tänka på kognitiva problem. Metakognitiva uppmaningar, som "Hur vet du?" Eller "Hur utvärderade du den här webbplatsen?" Kan uppmuntra elever att reflektera över sina antaganden och avslöja de kriterier och processer de använder. Dessa diskussioner ger möjligheter att reflektera över vilka kognitiva kriterier och processer som är viktiga, varför de är viktiga och hur man tillämpar dem. Lärare kan också engagera eleverna i att diskutera de kognitiva kriterier och processer som verkar ha använts (eller inte) vid produktion och validering av den information de stöter på online.</p> <p>Motivera eleverna att bry sig om sanning och kunskap. Kritisk utvärdering av information, och läsning av argument och synpunkter utanför din egen "informationsbubbla" är svåra och tidskrävande aktiviteter. En av de största utmaningarna för kognitiv utbildning motiverar eleverna att bry sig om kognitiva mål och att fortsätta att uppnå dem. En del inspiration kan dras från arbetet med att främja elevernas "intellektuella fördelar". Till exempel arbetade filosof Jason Baehr med lärare för att utveckla metoder för att främja nio intellektuella fördelar: nyfikenhet, intellektuell ödmjukhet, intellektuell autonomi, uppmärksamhet, intellektuellt mod, intellektuell grundlighet, intellektuell försiktighet, öppenhet och intellektuell uthållighet. Dessa metoder innefattar att uppmärksamma värdet och betydelsen av intellektuella aktiviteter, modellera intellektuella fördelar.</p>
6) Viktiga utmaningar	<ul style="list-style-type: none"> • Hur undviker vi falska nyheter? Oavsiktlig information är svår att undvika. Detta gör det svårt att identifiera tillförlitliga källor och trovärdig information. • Hur bestämmer vi vem som har rätt? När man söker ämnen online, som effekterna av ett nytt läkemedel eller en ny diet, möter människor ofta motstridiga uppgifter och råd, även från experter. Att välja bland dessa kan vara svårt. • Hur spräcker vi filterbubblan? Sökmotorer och sociala medier visar information baserat på deras personliga vanor och preferenser. Människor tenderar också att välja information som matchar sina befintliga åsikter. Detta skapar informations "bubblor" som kan förstärka påverkan och förhindra att människor lär sig om alternativa synpunkter.
7) Viktiga framgångsfaktorer	<p>Viktiga framgångsfaktorer är lärares förmåga att engagera sig med eleverna och hjälpa dem att förstå att denna fråga har en verklig inverkan på dem och deras framtid. Det kommer också att bero på vilket material lärarna använder</p>

	för att hjälpa eleverna att kritiskt utvärdera informationen som de ser online och deras förmåga att införa en hälsosam mängd skepticism hos sina elever.
--	---

Empower Partner namn	Canice Konsult (CCL), Storbritannien
Bra exempel	Spaced Learning: http://www.open.ac.uk/blogs/innovating/
Kategorier	Innovativa pedagogier
Huvudsakliga aktiviteter	Ändra hur studenterna lär sig att närma sig den inbördes inlärningsramen: <ul style="list-style-type: none"> • Undervisningssession (20 minuter) • Aktiv paus (10 minuter) • Presentation session (20 minuter) • Aktiv paus (10 minuter) • Kunskapsapplikationssession (20 minuter)
Sammanfattning	Det har länge varit känt att vi lär oss fakta bättre i en serie korta bitar med luckor mellan dem, snarare än i en lång undervisningssession som en föreläsning. Ny forskning inom neurovetenskap har upptäckt detaljerna i hur vi producerar långsiktiga minnen. Detta har lett till en undervisningsmetod av avståndsrepetition som uppträder i det följande order: <ol style="list-style-type: none"> (1) en lärare ger information i 20 minuter; (2) Eleverna tar en paus på 10 minuter för att delta i en praktisk aktivitet som aerobics. (3) Studenterna får nyckelinformation under 20 minuter, följt av en 10-minuters paus och (4) studenter tillämpar sin nya kunskap de sista 20 minuterna. En studie av distanserad inläring visar en signifikant ökning av lärandet jämfört med en typisk lektion. Metoden har testats framgångsrikt i skolor, men en större skala är nödvändig för att visa huruvida den kan implementeras i större skala.

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	Syftet är att öka effektiviteten hos pedagogiska tekniker så att studenter snabbt skapar långsiktiga minnen av de information som de har lärt sig.
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?	Syftet är att informera utbildare om hur denna inläring kan ha en positiv inverkan på sina studerandes lärandemål och ge en grund för att utöka testningen av denna metod i hela EU.
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	Utbildningskoordinatorer och lärare är oftast ansvariga för förändringar i den läroplan som används och bör vara öppna för nya metoder om de visar att de ger resultat baserat på empiriska bevis.
4) Vilka resurser finns?	Material Rapport av Utbildningsstiftelsen som grundar sig på en pilotutvärdering i skolor av en sekvens av lektioner baserat på distanserad inläring:

	<p>https://educationendowmentfoundation.org.uk/projects-and-evaluation/projects/spaced-learning/</p> <p>Granskning av forskningslitteratur om avståndsrepetition: https://www.gwern.net/Spaced-repetition</p> <p>Anki spaced repetition flashcard programvara: https://apps.ankiweb.net/</p> <p>Cerego adaptivt lärande med hjälp av åtskilda repetitioner: https://www.cerego.com/</p> <p>Memoryspråkinlärning med hjälp av åtskilda repetitioner: https://www.memrise.com/</p> <p>Rapport av studie för att stimulera råttans hjärnceller: Fields, R. D. (2005). Making memories stick. Scientific American, 292(2), 74-81. http://bit.ly/2heDemH</p> <p>Huvudstudien av avståndsinriktad inlärning av Kelley och Watson. Det täcker neurovetenskap som informerar om metoden och beskriver tre klassrumsstudier och deras resultat: Kelley, P., & Watson, T. (2013). Making long-term memories in minutes: a spaced learning pattern from memory research in education. Frontiers in Human Neuroscience, 7, 589. www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3782739/</p> <p>Studie där vuxna memorerade 120 roman ansikten genom spaced learning. Hjärnaktivitet registrerades med funktionella MRI-skanningar: Xue, G., Mei, L., Chen, C., Lu, Z.-L., Poldrack, R., & Dong, Q. (2011).</p> <p>Spaced learning förbättrar efterföljande igenkänningsminne genom att minska neuralt repetitionsundertryckande. Journal of Cognitive Neuroscience, 23 (7), 1624-1633. www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3297428/</p>
<p>5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?</p>	<p>Tidigare huvudlärare (nu forskare) Paul Kelley och hjärnforskare Terry Watson har utformat en metod för avvägd undervisning av ämnesunderlag. Undervisningen består av tre 20-minuters sessioner, med 10 minuters raster mellan dem.</p> <p>Kelley och Watson körde prov på sin undervisningsmetod med elever på 13-15 år som lärde sig biologi i en brittisk skola. I ett försök studerade eleverna en hel första biologi kurs genom distanserad inlärning under en period av 90 minuter. Deras provresultat jämfördes med en kontrollgrupp av studenter som studerade kursen i standardlektioner över fyra månader. Det fanns ingen signifikant skillnad i examensresultat mellan studenter som hade gjort inlärning på en enda dag och de som studerade över fyra månader.</p>

	<p>I ett annat försök använde studenter i åldern 14-15 spaced learning inför en biologisk tentamen. Samma studenter använde också traditionell intensiv inläring för en fysik examen. Deras examensresultat efter biologins inläring var betydligt högre än medeltalet för liknande studenter. Deras provresultat efter att ha haft en normal inläring för fysik skilde sig inte från det nationella genomsnittet.</p> <p>The UK's Educational Endowment Foundation (EEF) har nu utfört en ytterligare randomiserad studie i skolor av tre olika typer av inläring: 10 minuters mellanrum mellan lektioner, 24-timmars mellanrum och en kombination av 10 minuter och 24 timmars mellanrum. I den kombinerade metoden lärde lärarna ut Biologi, Kemi och Fysik i tre 12-minuters lektioner med 10 minuters mellanrum mellan varje ämne. Denna process upprepades tre på varandra följande dagar för att ge de ytterligare 24-timmars mellanrum. EEF-försöket fann att den här metoden, som kombinerade 10-minuters och 24-timmars mellanrum mellan lektionerna, gav de bästa resultaten. Lärare och studenter tycktes njuta av programmet. Denna studie var endast avsedd att ge preliminära bevis och EEF har rekommenderat en större test innan man tar slutsatser om framgången med spaced inläring. Forskningen hittills har lett till denna sessions ram:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session 1 (20 minuter) Läraren ger en snabb presentation av ett nytt ämne. • Avbrott (10 minuter) Eleverna bedriver fysisk aktivitet, till exempel jonglering eller lermodellering. • Session 2 (20 minuter) Studenterna återkallars och får en presentation av de viktigaste delarna. • Avbrott (10 minuter) Eleverna bedriver fysisk aktivitet, till exempel jonglering eller modellering. • Session 3 (20 minuter) Studenter tillämpar kunskapen genom övningar.
6) Viktiga utmaningar	De viktigaste utmaningarna för detta är den begränsade forskningen som för närvarande har genomförts och kanske förmågan att övertyga lärare att pröva dessa metoder utifrån en begränsad forskning.
7) Viktiga framgångsfaktorer	De viktigaste faktorerna som kommer att säkerställa framgången med detta projekt är utbildarnas svar på denna idé och om några parlament eller forskargrupper inom kort kommer att göra mer forskning på detta område för att stärka befintliga bevis.

Empower Partnernamn	Canice Konsult (CCL), Storbritannien
Bra exempel	Intergroup Empathy: http://www.open.ac.uk/blogs/innovating/
Kategorier	Innovativa pedagogier Mediekunskap Kritiskt tänkande

Huvudsakliga aktiviteter	<p>Främja intergruppens empati med hjälp av ett antal tekniker som:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Få noggrann kunskap om den andra gruppen. • Korrigera felaktigt övertygade och stereotyper. • Övervinna oro över den andra gruppen. • Minskar känslor om att den andra gruppen är ett hot. • Re-humanisering av den andra gruppen. • Att förverkliga en gemensam och förenande mänsklig identitet. • Utveckla förmågan att bedöma meriter av olika perspektiv och berättelser.
Sammanfattning	<p>Onlinemiljöer, till exempel sociala medier, bildar globala virtuella utrymmen. I dessa samverkar människor från olika bakgrunder med varandra, även om de kommer från länder eller kulturer som är engagerade i konflikter. Det betyder att färdigheter som kommunikation, lagarbete och empati är viktiga. När grupper hålls isär kommer de sannolikt att utveckla negativa stereotyper av varandra. Dessa stereotyper är förknippade med fördomar, fientlighet och aggression. Medlemmar av grupper som inte har möjligheter till konstruktiv social kontakt kan tänka sig "oss" mot "dem". Detta perspektiv gör det svårt med empati - att förstå och dela känslorna hos medlemmarna i den andra gruppen. Effekterna av intergruppskonflikter kan öka i onlinemiljöer, provocera negativa känslor och användningen av stereotyper. I sådana fall kan aktiviteter som syftar till att främja intergruppens empati ge effektiva svar och bidra till att minska spänningarna.</p>

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	<p>Denna goda övning syftar till att främja en ökning av intergruppens empati inom regionen genom att utmana fördomar och stereotyper för att uppmuntra människor att se andra grupper som människor snarare än genom linsen av en "oss och dem" mentalitet.</p>
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	<p>Stödja utvecklingen av empati mellan olika grupper med direkt och noggrant planerad kontakt mellan de grupper som utförts under de rätta förhållandena, med hjälp av kunskaper och färdigheter för att förbättra intergruppens empati.</p>
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	<p>Processen är beroende av att lärare medlar i sessionerna eftersom detta ger de bästa resultaten och hjälper till att förhindra explosiva möten.</p>
4) Vilka resurser finns?	<p>Material Enemy-projektet webbplats: http://theenemyishere.org</p> <p>Enemy video trailer: https://www.youtube.com/watch?v=zG0w_l-o4ks</p> <p>Humans of New Yorks webbplats och Facebook sida: http://www.humansofnewyork.com https://www.facebook.com/humansofnewyork</p>

	<p>Att vara utbildad, en online-plattform som möjliggör utvecklingen av kreativitet och innovationsförmåga: http://www.to-be-education.com/</p> <p>Undersökning av ett professionellt utvecklingsprogram för att stödja medborgarlärare i deras ansträngningar att främja empati bland olika grupper: Shapira, N., Kupermintz, H., & Kali, Y. (2016). Design principer för att främja intergruppernas empati i onlinemiljöer. Tvärvetenskaplig tidskrift om e-kompetens och livslångt lärande, 12, 225-246. https://www.informingscience.org/Publications/3605</p>
5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?	<p>När man utformar utbildningsmiljöer för att främja intergruppernas empati, finns det flera faktorer att tänka på.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medling hjälper människor att övervinna negativa känslor och uppmuntrar dem att delta på ett konstruktivt sätt. • Rollspel hjälper deltagarna att tänka på olika sätt och titta på problem från en ny vinkel. • Virtuellt verklighet ger kontrollerade simuleringar som kan erbjuda utmanande möten i en säker miljö. • Föreställd kontakt kan ske med en mängd olika medier och är användbar när man har svårt med verklig kontakt. • Neutrala eller konstruktiva problem ger ett fokus som hjälper deltagarna att undvika potentiellt explosiva situationer. • Kommunikationssättet kan anpassas beroende på hur redo deltagarna är att delta i en dialog.
6) Viktiga utmaningar	<p>De största utmaningarna med denna bästa praxis är att övervinna stereotyper och fördomar som kanske inte uppfattas men lärs från föräldrar och förstärks kulturellt.</p>
7) Viktiga framgångsfaktorer	<p>Framgången beror på deltagarens villighet att acceptera och överväga utmaningar. Lärarnas förmåga att förmedla mötena på ett framgångsrikt sätt kommer också att spela en nyckelroll.</p>

Empower Partnernamn	Canice Konsult (CCL), Storbritannien
Bra exempel	Inläring genom Sociala Medier: https://iet.open.ac.uk/file/innovating_pedagogy_2016.pdf
Huvudsakliga aktiviteter	Engagera och utbilda människor om ämnen som är långt ifrån dem när det gäller utrymme och tid genom media i sociala medier.
Kategorier	Digitala färdigheter Innovativa pedagoger
Sammanfattning	Utanför skolor och högskolor lär människor sig mindre formellt. Vissa använder sociala medier som Twitter och Facebook för att dela idéer och engagera sig i konversationer. Dessa webbplatser kan erbjuda ett brett utbud av lärande möjligheter, tillgång till expertråd, möta utmaningar, försvara åsikter och ändra idéer mot kritik. Tyvärr kan samma webbplatser presentera felaktiga uppgifter,

	<p>förutbestämda kommentarer och fientliga svar. Vissa organisationer har särskilt inrättat sociala medier för att erbjuda lärande möjligheter. Eleverna hjälper till att dela med sig av erfarenheter, skapa kontakter och länka dem med undervisningsresurser. Andra utbildningsplatser är baserade på projekt, som "Real Time World War II", "The Diary of Samuel Pepys" och NASAs "Mars Curiosity" Twitter-konto. Utbildare på dessa platser har flera roller som skiljer sig från en klasslärare. Dessa projekt kräver expertis, samt tid och förmåga att ta på sig olika roller. Vem som helst kan engagera sig och lämna när som helst, men en skicklig facilitet som tar sig an uppgifterna att filtrera resurser och engagera människor kan hålla ett socialt media-projekt igång i många år.</p>
--	--

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	Denna aktivitet syftar till att utbilda allmänheten om händelser som kan vara utanför deras normala sfär av kunskap eller historia genom en engagerande användning av sociala medier.
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	Inrättandet och underhållet av länkar till händelser som är avlägsna i tid och rum till den allmänna läsaren är utgångspunkten. Löpande projekt som dessa kräver engagemang i tid samt kompetens, entusiasm och förmågan att samordna och underlätta.
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	Personer som ansvarar för dessa sociala medier är de som ansvarar för materialet som de förmedlar. Därför måste dessa personer kunna inspirera och engagera personer som inte är skyldiga att besöka deras webbplats eller följa dem.
4) Vilka resurser finns?	<p>Resurser</p> <p>'The Tweets of War, What's Past is Postable' i New York Times: www.nytimes.com/2011/11/28/arts/re-enactinghistorical-events-on-twitter-with-realtimewwii.html</p> <p>Tweets i realtid från andra världskriget: www.twitter.com/RealTimeWWII</p> <p>Pepys dagbok i bloggform: www.pepysdiary.com</p> <p>Associerat Twitter-konto: www.twitter.com/samuelpepys</p> <p>'Geoffrey Chaucer' blogg: www.houseoffame.blogspot.co.uk</p> <p>Samlade inlägg från Chaucer-bloggen, tillsammans med essäer om bloggen och medeltida stipendium: Bryant, B.L. (2010). Geoffrey Chaucer Med en blogg: Medeltida studier och nya medier. New York: Palgrave Macmillan.</p> <p>Whill That Aprille Day, 2016: www.twitter.com/hashtag/whanthataprilleday16</p>

	<p>NASA sociala medier: www.nasa.gov/socialmedia</p> <p>Fallstudier av användning av virtuella medier för att förbättra lärandet om den verkliga världen: Sheehy, K., Ferguson, R. & Clough, G. (2014). Ökad utbildning: Att skapa verkligt och virtuellt lärande tillsammans. New York: Palgrave Macmillan.</p>
<p>5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?</p>	<p>Sociala medier gör det möjligt att involvera och dra nytta av erfarenheter från människor runt om i världen. Dessa projekt är alla utvecklade över tiden. Alla låter eleverna att engagera sig genom att upprätta och behålla länkar till händelser som är avlägsna i tid eller rum.</p> <p>Löpande projekt som dessa kräver engagemang i tid samt kompetens, entusiasm och förmågan att samordna och underlätta. Samordnaren måste kunna inspirera och engagera människor, eftersom någon kan gå med när som helst och vem som helst kan lämna när som helst. En skicklig facilitet kan hålla människor engagerade och aktiva i många år.</p> <p>Trots att dessa sociala medieprojekt sammanför ett stort antal elever internationellt, är det individuellt. Dessa individer har inget uppsatt studieprogram att följa. De har ett kompetensområde och de använder denna expertis för att filtrera idéer och resurser, för att underlätta engagemang och interaktion. De kan också fungera som lärare, öppna för nya idéer och villiga att engagera sig i utvecklingen som föreslagits av andra deltagare. I den här rollen hanterar de ett inlärningsutrymme som har flera ingångs- och utgångspunkter. I ett utrymme som en individ kan hitta av misstag och inte har för avsikt att stanna länge, erbjuder de sätt att engagera sig på olika nivåer - locka människor att stanna och lära sig när det inte är tvång att göra det. På dessa platser är engagemanget under elevernas kontroll. De kan engagera sig kort tid, de kan lära sig genom att titta på andra, eller de kan engagera sig mycket över en lång tid.</p>
<p>6) Viktiga utmaningar</p>	<p>Den viktigaste utmaningen för dessa medier är först och främst att engagera människor och engagera sig genom att skilja sig från det som redan finns tillgängligt. En annan utmaning är att inspirera människor att vara engagerade över en lång tid för att tillåta andra att dela sin kompetens inom samma ämne, vilket gör det till ett mer komplett lärande för personer som inte känner till ämnet.</p>
<p>7) Viktiga framgångsfaktorer</p>	<p>Framgången beror på att kunna fånga tillfälliga observatörers intresse och hålla tillräckligt med människor engagerade på ett sätt som växer och utökar kunskapsbasen.</p>

Orizont Kulturell T, Rumänien

Empower Partnernamn	Orizont Cultural T
Bra exempel	Digital Media Caravan presentera och underlättar användningen av mycket attraktiva pedagogiska resurser för kritiskt och kreativt tänkande på Internet
Kategorier	Kritiskt tänkande
Huvudsakliga aktiviteter	<p>Debatt-förberedelse mall med media representanter Kontakta utbildningsrepresentant Bjuder in skolor (specialister, föräldrar, lärare) Debattens för och nackdelar Analyser Resultat</p> <p>Presenterar hur man använder pedagogiska online resurser - School Education Gateway European online plattform tillägnad förskoleutbildning https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/stay_esafe_in_seven_steps.htm</p> <p>- Plattform för NET TIME - europeiskt program som främjar barns kreativitet, och säker användning av internet www.oradenet.ro</p> <p>- Guiden till säker användning av Internet av studenter: "Ett säkrare Internet för alla studenter" http://www.salvaticopiii.ro/upload/p0001000100010000_Ghid%20SigurInfo%20165x235%20ref.pdf</p> <p>- Säkerhetsdagens webbplats (SID) som inrättades av Insafe-organisationen för att främja en mer ansvarsfull och säker användning av online-teknik och mobiltelefoner i världen, särskilt bland barn och ungdomar. https://www.saferinternetday.org/</p> <p>- site-ul proiectului skapades för att hjälpa lärare, studenter och föräldrar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Har information om säkerhetsproblem för studenter. • Har information om hur ungdomar använder internet. • Informera dig själv om hur personlig information används på internet. <p>Den innehåller lektioner, tester och mycket mycket användbar information. http://www.safernet.ro/lectii/html/ope.htm</p> <p>- Handbok för navigering på Internet http://www.geengee.eu/geengee/geengee-docs/contenuti/comune/MANUALS/RO_2012_handbookGrandparents.pdf</p>
Sammanfattning	Debattämnen Digitala medierepresentanter "Vilka är de nödvändiga kompetenserna i det

	<p>digitala?"</p> <p>Ledarnas åsikt i mediekunskap - "Undvik stereotyper"</p> <p>Företrädare för företag - mänskliga resurser - "Arbetsmarknadens krav på presentation"</p> <p>Utbildningsrepresentanten - "Utbildningsmedier"</p> <p>Eleverna är indelade i två lag: fördelar och nackdelar "Behövs digitala medieprogram i skolan?"</p> <p>Träna klasser om hur man använder pedagogiska online resurser</p>
--	--

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	Syftar till att ge barn och ungdomar möjlighet att anta goda mediavanor för att undvika Media analfabetism som är en ny form av social utslagning och det är därför nödvändigt att minska de luckor som utvecklingen av ny teknik skapar mellan generationer och mellan personer med olika ekonomiska eller sociala bakgrunder. Utbilda lärare och studenter hur man använder pedagogiska online-resurser användbara för att informera om Internet och problem som kan finnas där.
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	Förslag till debatter i skolor i Europa-Digital Media Caravan. "Undvik Digital Media analfabetism" och hur man informerar om de nya resurserna som finns online.
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	<p>Digitala medierepresentanter "Vilka är de nödvändiga kompetenserna i den digitala världen?"</p> <p>Ledarnas åsikt i mediekunskap - "Undvik stereotyper"</p> <p>Företrädare för företag - mänskliga resurser - "Arbetsmarknadens krav på presentation"</p> <p>Utbildningsrepresentantens policy är nyckelprocessen.</p> <p>Utbildarna</p>
4) Vilka resurser finns?	Hos debattorganisationer på regional nivå med stöd av medieinstitutioner och beslutsfattare inom utbildning.
5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?	En resursperson som är utbildad i projektet kommer att kontakta media, företag och institutioner med det omfattande stödet av utbildningsrepresentanten för att tillhandahålla en mall för skoldebatter med nyckelfrågor, många fördelar och nackdelar och gäster. Debatten kommer att ligga på regionernas nivå. Det kan sändas på nätet och på tv. De använder informationsklassrummen med datorer för utbildare hur man använder de pedagogiska resurserna online om Internet.
6) Viktiga utmaningar	Avslappnat tillvägagångssätt för ungdomar att lära sig om mediekunskap och problemen med att använda Internet och digitala medier
7) Viktiga framgångsfaktorer	Mediekonsumtion: Digital faktor som bestämmer ungdomars intresse för teknik och nya applikationer.

Empower Partnernamn	Orizont Cultural T
Bra exempel	<p>NETTID - Europeiskt program som främjar barns kreativa, användbara och säkra användning av internet</p> <p>Det är ett volontärprogram som samordnas av Rädda Barn organisationen och</p>

	<p>stöds av ministeriet för nationell utbildning</p> <p>För att nå målet, rädda barnorganisationengör följande:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ De samordnar ett omfattande nätverk av volontärer - lärare och specialister som arbetar med barn - genomför nationella utbildningsaktiviteter. ➤ De organiserar träningsaktiviteter och utvecklar pedagogiska resurser till föräldrar, lärare och specialister ➤ De erbjuder rådgivning - på ctrl_AJUTOR där kan du ställa frågor om internet. <p>De erbjuder en rapporteringsrad - på esc_ABUZ kan du rapportera det olagliga innehållet på de rumänska webbsidorna och hjälpa till att bygga ett säkrare Internet.</p> <p>De har kört projektet i Rumänien sedan 2008 under namnet Sigur.info, och sedan 2016 blir det Time of Net! Under denna tid fick över 360 000 barn och 95 000 föräldrar och lärare information eller rådgivning och mer än 8 000 klagomål gjordes på specialiserade linjer.</p> <p>De lanserade den första online-säkerhetsguiden i det rumänska skolmiljön, som antogs av ministeriet för utbildning och vetenskaplig forskning och rekommenderades som en pedagogisk resurs i det rumänska skolnätet. Mer än 5000 ungdomar och lärare har varit involverade i programmet</p> <p>Under åren har de arbetat med mer än 2600 utbildningsinstitutioner i Rumänien. De organiserade sommarskolor med över 200 barn från Rumänien och 11 andra europeiska länder, som blir ambassadörer för internetsäkerhet.</p> <p>De genomförde 3 nationella projekt för barn med hörselskador i samband med användningen av ny teknik för att utveckla kompetensen för korrekt verbal artikulering och socialisering med unga utan funktionshinder.</p> <p>De är med i den globala rörelsen No Hate Speech och kör regelbundet projekt och kampanjer i ämnet.</p> <p>188 specialister deltog i kurser om barnskydd i online-miljön och blev Net Timor Trainees i ursprungsregionerna, projektet representeras således i alla län i landet.</p>
Kategorier	Mediekunskap
Huvudsakliga aktiviteter	Den innehåller en utbildningsaktivitet med syfte att samråda med barn om användningen av Internet och vuxnas attityd om detta ämne.
Sammanfattning	<p>Struktur av aktivitet</p> <p>Session 1: Öppna aktiviteten och informera tillvägagångssättet</p> <p>Session 2: Mina rättigheter och skyldigheter online</p> <p>Session 3: I en idealisk värld skulle jag ha lyssnat på de vuxnas vägledning.</p>

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	<p>Syftet med denna konsultverksamhet är att bidra till att skapa en tydligare förståelse för rumänska barns erfarenheter i samband med användningen av Internet och deras uppfattningar om vuxnas attityder i deras liv i denna fråga. I slutet av detta möte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barn ska ha minst 7 rättigheter och skyldigheter som ska respekteras, även i onlinemiljön. • Barn kommer att identifiera minst 7 förslag till åtgärder som kan vidtas av vuxna som ansvarar för utbildningen för att täcka deras behov
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Lärare och barnen kommer att identifiera och planera åtminstone ett sätt att använda Internet på ett kreativt, användbart och säkert sätt för inläring
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	Vi kommer att använda frågor, debatter, spel, diskussionsprofiler och fallstudier
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	Läraren är den viktigaste personen, aktiviteterna och spelen som används samt plattformens innehåll och användbarhet www.oradenet.ro
4) Vilka resurser finns?	Platsen www.oradenet.ro används för att upptäcka information och spel. Den här webbplatsen kan också ställa frågor om hur du använder Internet på ett säkert sätt.
5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?	<p>Läraren använder frågor som:</p> <ul style="list-style-type: none"> • När är man barn? • Vad är några av barnens rättigheter? • Vad betyder Internet, onlinemiljö och digitala enheter? <p>Sen fortsätter man med spelet "Jag håller med / motsätter mig". Förslag som kan användas i spelet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barn kan lära sig att använda Internet på egen hand, utan stöd från vuxna. • Barn måste uttrycka sina åsikter online utan begränsningar. • Barn kan lära känna nya människor på Internet och bli goda vänner. • Barn kan hålla kontakten med vänner och familj via Internet <p>Nästa steg: Barnets rättigheter. Skriv på svarta tavlan / flipchart uttrycket "barns rättigheter". Be barnen att säga det första ordet som de kommer att tänka på när de hör det här och skriv dom på tavlan. Om de inte vet vilka rättigheter som finns, leder läraren diskussionen genom frågor som "Vad kan du göra i din ålder hemma, i skolan, offentligt?"</p> <p>Nästa steg är att diskutera om rättigheterna i online-miljön och de ansvar som finns där. Dela upp gruppen om 5-6 deltagare och låt dem få veta från början att varje lag i slutet av den dedikerade tiden måste presentera resultaten av sitt arbete och alla gruppmedlemmar måste vara inblandade både i utförandet av uppgifterna och i den slutliga presentationen. För att underlätta, kan du markera dessa steg / uppgifter på tavlan / flipcharten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tror du att de rättigheter vi har identifierat respekteras i onlinemiljön? I vilken utsträckning? • Välj 3 rättigheter och ge var och en ett exempel på en situation där de respekteras i internetmiljön och, om tillämpligt, en annan situation där de bryts. • För var och en av de tre valda rättigheterna jobbar du tillsammans i gruppen för att slutföra meningen: "Eftersom jag respekterar rätten till ... av andra Internet-användare när jag är online har jag ansvaret att ... och det betyder ... (beskriver ditt beteende i jakande meningar)" <p>Exempel: "Eftersom jag respekterar andra internetanvändares privatliv när jag är online har jag ansvaret att inte skicka bilder där mina vänner visas och det betyder att jag kommer att be om samtycket och jag kommer alltid att respektera deras beslut att visa eller inte visa bilderna.</p> <p>När uppgiften är klar, uppmanas varje grupp att presentera resultatet.</p>

	<p>Nästa steg; gå in i diskussionen hur de kan och borde stödjas av vuxna för att få en positiv online-upplevelse.</p> <p>Börja sessionen med frågor som:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vilka är fördelarna med att använda Internet och ny teknik? • Vilka typer av risker kan uppstå? • Kan barn göra det själv? • Vem ansvarar för att barns rättigheter respekteras i onlinemiljön? • Vem kan delta i att främja dessa rättigheter och att de respekteras av så många som möjligt? <p>Ha en diskussion om vad som skulle behövas från myndigheter, lärare, föräldrar, media och företag som utvecklar resurser för barn.</p> <p>Utgå ifrån följande mening: I en ideal värld använder vi det kreativa, användbara och säkra Internet, och vuxna hjälper oss att lära oss och arbeta för vårt bästa.</p> <p>Vi skulle vilja / vi behöver ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Myndigheter till ... 2. Föräldrar till ... 3. Lärare att ... 4. Journalister till ... 5. Företag (utveckla tillgängliga produkter för barn) till ... <p>Nästa aktivitet:</p> <p>Dela upp deltagarna med 5 i varje grupp, be dem att föreställa hur deras ideal värld skulle vara, en där deras rättigheter online respekteras och främjas av följande kategorier av vuxna: myndigheter, lärare, föräldrar, media och företag som utvecklar barnens resurser.</p> <p>Varje grupp ska reflektera över vad de skulle behöva från de vuxna, och sedan skriva ned 2-3 idéer. Ange en tid på cirka 5 minuter för att slutföra detta. Gå sedan till nästa grupp, och presentera för varandra vad de har skrivit. Efter 5 minuter flyttas det till nästa grupp och så vidare, tills varje grupp har presenterat resultatet för varandra.</p> <p>Det betonar att för att de ska kunna leva i en värld där deras rättigheter respekteras, måste de också bli aktiva deltagare i deras marknadsföring. Dessutom påminner dem om att de också måste respektera andras rättigheter.</p> <p>Ju mer vi accepterar andra och inser att även om vi har olika åsikter, kommer från olika bakgrunder eller ser annorlunda ut. Är vi i själva verket alla människor och vi behöver kärlek, skydd, frihet, lika möjligheter så att vi kan utvecklas. Även om vi uttrycker oss olika så upplever alla människor glädje och sorg. Den praktiska aktiviteten avslutas med diskussioner om vad de har upplevt under aktiviteten.</p>
6) Viktiga utmaningar	<p>Både vuxna och barn kan hjälpa till så att man kan använda Internet på ett kreativt, användbart och säkert sätt. "Vill du använda Internet för utbildning oftare? Vad kan du som enskild individ göra eller med kollegor för att föreslå mer online-resurser i undervisningen?"</p> <p>Förslag: Be dem att leta efter något spännande på Internet som skulle vara användbart för undervisningen, där de vet att lärare skulle vara öppna för att prova</p>

	<p>något nytt och uppskatta deras hjälp. Ge dem en realistisk deadline för uppgiften och sen träffar de sina kollegor för att dela sina idéer, för att välja de resurserna de gillar mest. Påminn dem att ha barnens rättigheter i åtanke och att involvera andra som kan hjälpa dem att hitta något användbart och roligt.</p> <p>Ge dem vägledning för vad de kan göra senare: Efter att ha valt de mest realistiska alternativen är det dags att föreslå läraren att använda resurserna.</p>
7) Viktiga framgångsfaktorer	Medvetenhet genom engagemang i debatter, diskussioner, opinionsformer och motiveringar, en attraktiv och mycket användbar pedagogisk plattform

Folkuniversitetet Sverige

Empower Partnernamn	Folkuniversitetet Sweden
Bra exempel	Internetfonden i Sverige, IIS, är en oberoende offentlig serviceorganisation som verkar för att säkerställa en positiv utveckling av Internet. De är baserade i Sverige och ansvarar för den svenska toppdomänen, .se och driften av .nu.
Kategorier	Kritiskt tänkande Mediekunskap
Huvudsakliga aktiviteter	<p>Organisationens ambition är att deras initiativ ska göra nätet i Sverige mer robust, stabilare och säkrare. Och att göra svenskar mer välinformerade och medvetna användare av internet.</p> <p>Exempel på material: Källkritik på internet - I den här guiden lär du dig ...</p> <p>Vad en källa och källkritik är Hur källkritik fungerar och varför det är viktigt Hur man bedömer trovärdigheten hos en källa Hur hittar man olika typer av källor Fördelar och nackdelar med källkritik Källkritik online i praktiken Teknisk granskning av online källor Mer information besök webbplatsen: https://www.iis.se/vad-vi-gor/</p>
Sammanfattning	Organisationen skapar mötesplatser och konferenser, som Goto 10 och Internet Days. Händelserna, kurser och studieprogram gör det lättare och roligare för både unga och gamla att förstå och använda internettjänster. Deras engagemang för säkerhetsfrågor, personlig integritet och öppet internet gör internet till en plats där alla kan utnyttja sin potential.

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	<p>Deras vision och värderingar</p> <p>Internetstiftelsen i Sverige, IIS, är en öppen organisation. De uppskattar och tror på internet och är passionerade för att dela sin kunskap på olika sätt, samtidigt som de formar sin gemensamma framtid genom att köra internet framåt. De hoppas att alla i Sverige vill, vågar och kan använda internet.</p>
---	--

2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	Personalen runt 70 personer.
4) Vilka resurser finns?	Internetfonden i Sverige är en oberoende offentlig sektor som främjar den positiva utvecklingen av Internet i Sverige. De ansvarar för administrationen och den tekniska driften av internetets svenska toppdomän .se och toppdomänen .nu. Betalningarna från domänverksamheten finansierar ett brett utbud av initiativ som främjar användningen och utvecklingen av internet i Sverige.
5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?	Internetfonden i Sverige skapar IIS mötesplatser och organiserar konferenser, som Goto 10 och Internet Days. Deras händelser, kurser och studieprogram gör det lättare och roligare för både unga och gamla att förstå och använda internettjänster.
6) Viktiga utmaningar	
7) Viktiga framgångsfaktorer	Stort nätverk och har arbetat med detta under många år.

Empower Partnernamn	Folkuniversitetet Sweden
Bra exempel	Utbildningsstyrelsen driver, stödjer, övervakar och utvärderar kommunernas och skolornas arbete i syfte att förbättra kvaliteten och resultaten av internetaktiviteterna.
Kategorier	Digitala färdigheter Mediekunskap
Huvudsakliga aktiviteter	Dagens elever lever i ett alltmer digitaliserat samhälle och därför har styrdokumentet för grundskolan, gymnasiet och vuxenutbildningen ändrats. De erbjuder stöd för att genomföra digitaliseringen i praktiken
Sammanfattning	Det finns material för kompetensutveckling för dig som är huvudansvarig eller skollärdare i förskola, grundskola och gymnasieskola och har identifierat digitalisering som ett utvecklingsområde. Materialet ger dig fördjupad kunskap och vägledning om ledande digitalisering. Använd materialet och organisera kompetensutvecklingen på ett sätt som fungerar för dig. Kompetensutvecklingsmaterial på lärandeportalen https://www.skolverket.se/skolutveckling/resurser-for-larande/itiskolan/digitala-veckan-1.264136

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	<p>Materialet ger dig fördjupad kunskap och vägledning om ledande digitalisering. Inlärningsportalen har material för kompetensutveckling för säker och kritisk användning av Internet.</p> <p>Allt material som är digitala och användbara i undervisning och lärande är digitala inlärningsresurser. De kan vägleda dig i hur man söker, värderar, skapar och delar digitala inlärningsresurser.</p>
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	<p>Utbildningsverket har ansvaret för innehållet, men beslutsfattarna på skolan / utbildningen har ansvar att engagera personal och sprida informationen och materialet, detta är en viktig nyckel i processen.</p>
4) Vilka resurser finns?	Genom regeringen.
5) Steg-för-steg implementeringsprocess. Hur implementeras den operativt?	<p>Leda digitaliseringen</p> <p>Skolledare och beslutsfattare, organiserar och leder arbetet och engagera personalen. Utbildningsbyrån ger dig material som gör det enklare att genomföra förändringarna i praktiken.</p> <p>Därför erbjuder vi kompetensutveckling</p> <p>Det finns allt fler datorer och surfplattor i skolan och användningen ökar i alla ämnen. Trots ökningen upplever eleverna inte att deras IT-färdigheter har förbättrats, och lärarna säger att de fortfarande har behov av kompetensutveckling. Därför erbjuder vi nu kompetensutveckling i olika former till lärare, skolledare och chefer.</p> <p>Det finns många användbara undervisningsresurser på nätet, men det kan vara svårt att hitta dem när du behöver dem. Därför finns det särskilda tjänster och arkiv som har intressanta material för skolan. Det finns också en hjälp vid utvärderingen av kvaliteten på digitala inlärningsresurser.</p>
6) Viktiga utmaningar	NA
7) Viktiga framgångsfaktorer	NA

Empower Partnernamn	Folkuniversitetet Sverige
Bra exempel	<p>Surfa Lugnt</p> <p>Barn och ungdomar har rätt till säkra och positiva vardagliga internetaktiviteter med ansvariga vuxna till hands!</p> <p>Det är utgångspunkten för Surfa Lugnt (Safe Surfing). De arbetar för att se till att unga och vuxna kan prata om vardagliga internetaktiviteter som vi gör om vardagliga</p>

	aktiviteter i den fysiska världen. Fotbollsträning, Facebook, centrum, skolan eller MSN - det är ingen skillnad. Alla dessa är mötesplatser för aktiviteter och social interaktion.
Kategorier	Kritiskt tänkande Digitala färdigheter Mediekunskap
Huvudsakliga aktiviteter	De vill göra det mesta av allt positivt om ungdoms internetanvändning - som engagemang, kommunikation och kunskapsutbyte - samtidigt som de ger vuxna mer kunskap om hantering av online-fallgropar som mobbning och integritetsfrågor. Många vuxna idag finner att de inte nödvändigtvis är i kontakt med hur internet fungerar som en social mötesplats. Detta påverkar deras intresse och engagemang, men kan också innebära att ungdomar inte vänder sig till vuxna om de stöter på problem som är internetrelaterade.
Sammanfattning	Förenar många organisationer runt ett gemensamt mål Surfa Lugnt förenar myndigheter, företag och ideella organisationer som arbetar tillsammans för att förbättra vuxnas kunskaper om ungdomars vardagliga aktiviteter på internet och som inspirerar vuxna att aktivt engagera sig i ungdomarnas dagliga internetaktiviteter. Material, länkar och fakta, fritt att använda: https://surfalugnt.se/fakta%E2%80%90och-material/

DETALJER

1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker exemplet att uppnå?	Erbjuder en gemensam plattform för Sveriges experter Surfa Lugnt förser Sveriges främsta experter på nätverkssäkerhet och barn- och ungdomsfrågor med en gemensam plattform för kommunikations- och utbildningsinitiativ riktade till föräldrar, lärare och andra viktiga vuxna. Kommunikation sker via webbplatsen, PR och kartläggningsaktiviteter och kampanjer.
2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur uppnår man detta?	
3) Roller och ansvar. Vem är nyckeln till processen?	Blandningen av myndigheter, företag och ideella organisationer är en av Surfa Lugnts primära styrkor. Detta bidrar till en rad olika åsikter och perspektiv om hur man arbetar mot positiv och säker interaktion på internet. Nuvarande partners i Surfa Lugnt: Bris (Barnens rättigheter i samhället), Com Hem, Fryshuset, mySafety försäkringar, IT- och telekomindustrin, Post- och telestyrelsen, PTS, Telenor och Bredbandsbolaget.
4) Vilka resurser finns?	NA
5) Steg-för-steg implementeringsprocess.	På webbplatsen - www.surfalugnt.se - kan besökare hitta råd och tips på tolv språk, information, artiklar och forskning om ungdomars internetvanor och länkar

Hur implementeras den operativt?	<p>till olika organisationer.</p> <p>Frågor kan också ställas till en expertpanel inom internet och ungdomskommunikation, och svaren kommer att publiceras direkt på hemsidan. I Surfa Lugnts blogg följer de och kommenterar den pågående internetdebatten ur ett socialt perspektiv.</p> <p>Surfa Lugnt priset</p> <p>I samband med Safer Internet Day i februari 2012 etablerade Surfa Lugnt ett nytt pris i Sverige - Surfa Lugnt-priset. Prispengarna är 25 000 kronor och priset uppmärksammar positiva internetinitiativ som främjar kommunikation och kunskapsutbyte mellan unga och vuxna på internet. Priset delas ut årligen i samband med Safer Internet Day.</p>
6) Viktiga utmaningar	
7) Viktiga framgångsfaktorer	Ett stort nätverk, många företag är inblandade.