



PRIMAE

Deltagande och rekreation
genom inkluderande kampsportsutbildning och e-lärande

**INKLUDERANDE OCH
TILLGÄNGLIG
PEDAGOGICALFRAMEWORK
SPECIFIKATIONSKONTROLLERAN
DEN**



Samfinansierad av
Europeiska unionens
Erasmus+-program.

Projektpartner	3
Areadne Livslångt lärande	3
Framtiden för digitala produkter	3
Cyperns universitet	4
Euro-Net	4
Ikkaido Ltd.....	5
Institutet för studier i social integration, mångfald och engagemang (I N S I D E EU)	5
Aux Couleurs du DEBA	6
Introduktion	7
Vägledandeantaganden	7
Viktiga begrepp	8
Motivation.....	8
Relevans	10
Individuellt lärande	11
Pedagogiska metoder	12
Spiralformad läroplan	12
Blended Learning & Flipped Curriculum	14
Problembaserat lärande	16
Bedömning	18
PRIMAE-ramverket	19
PRIMAE-moduler	20
Uppgifter	21
UPPDRAG 1 - Förberedande verksamhet	21
UPPDRAG 2 - Läxor före sessionen	22
UPPDRAG 3 - e-lärande/undervisade sessioner	23
UPPDRAG 4 - Läxor efter sessionen (och bedömning)	23
UPPDRAG 5 - Vägledningsmaterial.....	24
Tidslinje	25

Projektets fullständiga namn:

Deltagande och rekreation genom inkluderande kampsportsutbildning och e-lärande

Program: Erasmus+ Akronym

Titel: PRIMAE

Projektnummer: 2019-1-UK01-KA204-061975

Projektpartner

Areadne Livslångt lärande



Areadne Lifelong Learning Centre är ett ackrediterat centrum för livslångt lärande som erbjuder lärarutbildningar på nivå 5 och 7 inom den europeiska referensramen för kvalifikationer, både online och ansikte mot ansikte, i Europa och utanför Europa. Areadne erbjuder även kurser i allmän utbildning inom IKT, språk, värdskapstjänster, skönhets- och hantverkskurser. Areadne har tio lärandekonsulter med avancerad forskarutbildning och över tio års erfarenhet som utbildar cirka 100 lärare och 400 andra elever från Grekland per år. Areadne arbetar med skolor, universitet, nationella och internationella utbildningsföretag och organisationer, icke-statliga organisationer, handelskammare, arbetsgivar- och arbetstagarorganisationer samt lokala, nationella och internationella företag för att utforma och genomföra insatser för omvälvande lärande. Areadne leder för närvarande ett KA2 Innovationspartnerskap om flyktingar och konst.

Framtiden för digitala produkter



Futuro Digitale är en ideell organisation som grundades den 20 februari 2013 på grundval av idealen i den italienska biskopskonferensens Policoro-projekt. Futuro Digitale arbetar för att stärka ungdomars färdigheter genom IKT- och ungdomsdeltagandeprojekt i småstäder. Deras uppdrag stöds av entusiastiska volontärer och lokala ungdomsgemenskapsgrupper. Futuro Digitale tror att man genom att vara konsekvent och professionell verkligen kan skapa utvecklingsmöjligheter för unga människor. Futuro Digitale samarbetar med institutioner, skolor och andra sociala organisationer. De är ackrediterade som arbetsförmedling, datacenter och centrum för undervisning i italienska språket. Futuro Digitale har en varierad expertis som kommer till uttryck i entreprenörprojekt, Erasmus mobilitetsprojekt och social forskning.

Cyperns universitet



Laboratoriet för programvaruteknik och Internetteknik (SEIT) fokuserar sin forskningsverksamhet på molntjänster, tjänsteorienterade arkitekturer, kontextmedvetna mellanprogramsplattformer samt smart och mobil databehandling. Laboratoriet koncentrerar sig på utveckling av IKT-baserad kreativitet och förbättrade inlärningsmiljöer, plattformer och verktyg för genomförande av hälsoövervakning och stödtjänster, smarta och individanpassade tjänster för äldre och hjälpmedelsteknik för personer med funktionshinder. Laboratoriet bedriver också verksamhet med anknytning till teknikförbättrat lärande, e-handel, e-förvaltning och utveckling av miljöer för äldres sociala integration, aktivt åldrande och självständigt liv. SEIT deltog aktivt i 30 EU-finansierade projekt och fick mer än 5 miljoner euro i finansiering. Laboratoriet har för närvarande 10 anställda, inklusive 4 postdoktorala forskare och 4 doktorander, och har tillgång till omfattande hård- och mjukvaruutrustning.

Euro-Net



EURO-NET är en ideell förening som är medlem eller associerad medlem i 57 internationella organisationer. nätverk. Det har genomfört mer än 340 europeiska projekt. EURO-NET har två gånger valts ut av Europeiska kommissionen i de paneuropeiska arbetsgrupperna för sin kompetens och tre gånger publicerats för sin bästa praxis inom medie- och kommunikationsområdet.

Ikkaido Ltd



Ikkaido är en icke-statlig organisation med särskild rådgivande status i FN, en registrerad välgörenhetsorganisation, en av undertecknarna av Marseille-deklarationen och en medlem av UN Women. Ikkaido sitter med i arbetsgruppen för mångfald och inkludering i FN:s Global Compact för målen för hållbar utveckling. Ikkaido använder en systemtänkande strategi för att bryta social utslagning och icke-deltagande och skapa innovativa inkluderande biopsykosociala metoder för den emotionella, fysiska, beteendemässiga och kognitiva utvecklingen hos personer med färre möjligheter. Ikkaido främjar integrering av kampsporter som "The Way" - en resa till självupptäckt.

Institutet för studier i social integration, mångfald och engagemang (INSIDE EU)



INSIDE EU startades på Irland av Dirk van der Merwe, en förlamad rullstolsanvändare, för att ge möjlighet till fysisk aktivitet, utbildning och sysselsättning för personer med färre möjligheter, särskilt personer med funktionshinder. Institutet tillhandahåller expertis inom empowerment och inkludering för personer med färre möjligheter, särskilt personer med funktionshinder, och erbjuder utbildning för ungdomsarbetare, tränare, undervisningsassistenter och lärare på hela Irland och i Europa. INSIDE EU har stor erfarenhet av att utveckla verktyg för inkludering och inkluderande anpassad och överförbar gamifikation som kan användas för att utveckla personer med färre möjligheter och för att engagera människor med alla förmågor eller funktionshinder så att alla kan delta tillsammans i samma aktivitet.

Aux Couleurs du DEBA



Aux Couleurs du DEBA är en förening med 15 års erfarenhet av europeiska projekt, icke-formell utbildning, interkulturell dialog, aktivt medborgarskap och ungdomar med sämre möjligheter (NEETs), som arbetar inom områdena ungdom, utbildning, sysselsättning och socialt entreprenörskap samt europeisk rörlighet.



Introduktion

PRIMAE är ett innovationsprojekt inom Erasmus+ som syftar till att skapa tillgängligt e-lärande och kvalifikationsprogram för funktionshindrade och icke-funktionshindrade personer som vill bli inkluderande kampsportstränare, handledare, bedömare, kvalitetssäkrare och lärare från nivå 2 och uppåt.

En viktig del av PRIMAE är utvecklingen av en pedagogisk plan för inkludering, som ger en tillgänglig utbildningsplan för personer med och utan funktionshinder som vill delta i inkluderingen inom idrottsträning, tränarutbildning, bedömning, IQA och undervisning.

Vägledande antaganden

Ett antal principer som ligger till grund för PRIMAE-konceptet och som presenteras i Erasmus+-förslaget. Om dessa principer tillämpas på rätt sätt kommer de att bidra till att skapa en särpräglad karaktär för PRIMAE-resurserna och -programmen. De omfattar följande:

- Engagerande - allt material som utvecklas bör syfta till att vara så inkluderande, tillgängligt och relevant som möjligt för potentiella deltagare.
- Inkluderande - PRIMAE är ett program som har åtagit sig att främja inkludering, och det bör också förkroppsliga inkludering i alla avseenden.
- Kompetensbaserad - om den är effektiv kommer PRIMAE att stödja utvecklingen av ett brett spektrum av kunskaper, färdigheter, attityder och värderingar.
- Elevcentrerad - programmets tyngdpunkt ligger på lärande, inte på undervisning, och på lärande, inte på bedömning.
- Stärkande - PRIMAE ska hjälpa deltagarna att bli bättre inkluderande kampsportstränare.



Viktiga begrepp

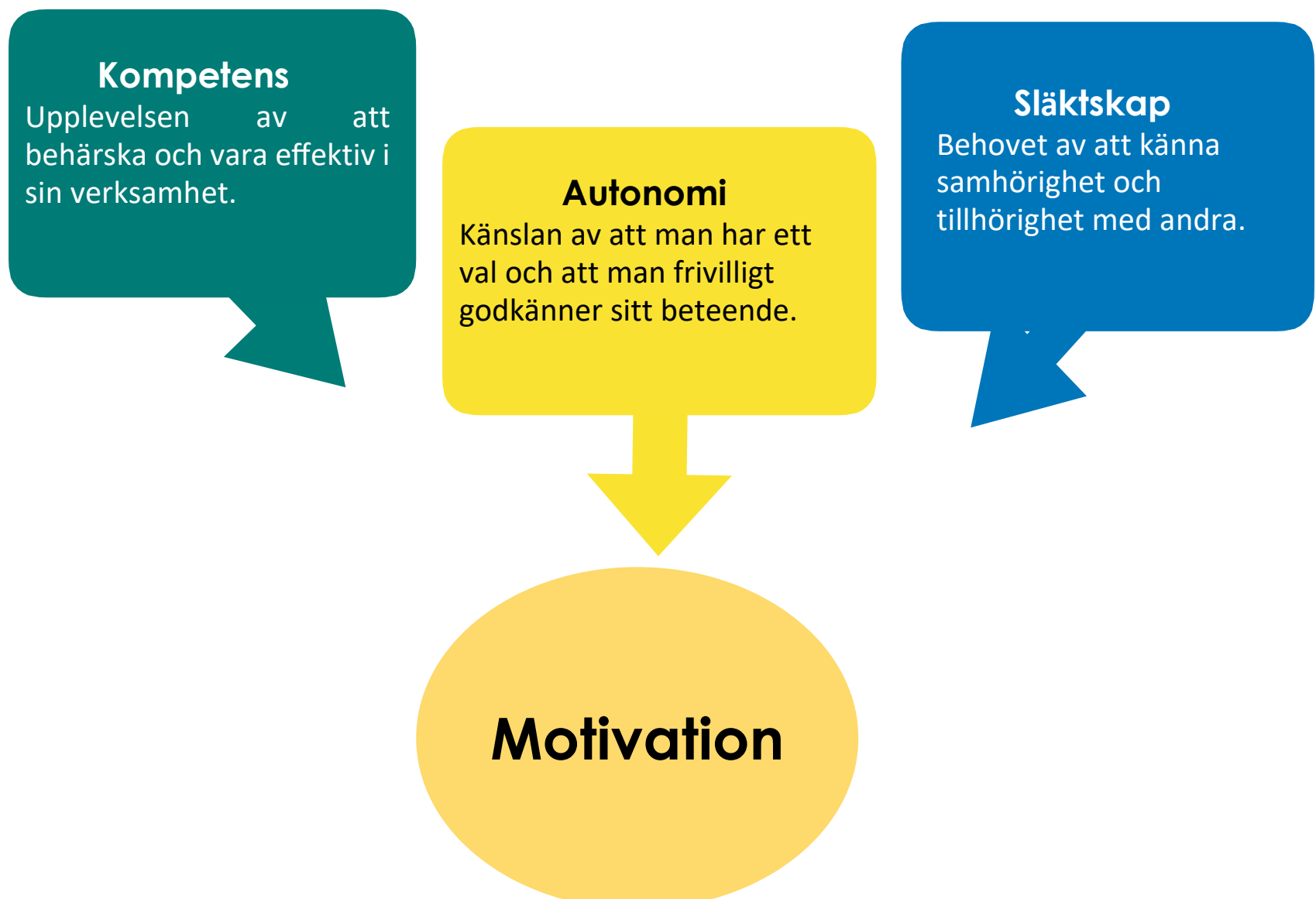
PRIMAE-partnerna har diskuterat en rad olika pedagogiska tillvägagångssätt och strategier och kommit överens om en uppsättning som överensstämmer med de principer som beskrivs ovan. De omfattar följande:

- Spiralformad läroplan
- Blended Learning och Flipped Curriculum
- Problembaserat lärande
- Bedömning

Motivation

Det framgår tydligt av en stor del av bevisen att motiverade elever är mer framgångsrika, nöjda och engagerade i fortsatta studier. Den mest influentiella teorin om motivation inom psykologin är självbestämmandeteorin (SDT). Den handlar främst om de val som människor gör och hur de förhåller sig till inneboende tillväxttrender och medfödda psykologiska behov. Med andra ord är SDT egentligen en teori om självmotivation. När det gäller program som PRIMAE uppmuntrar SDT oss att fokusera vår uppmärksamhet på eleverna och deras självstyrda engagemang i resurserna.

SDT menar att människor motiveras att växa och förändras när tre universella psykologiska behov uppfylls: kompetens, relation och autonomi.



De tre viktigaste faktorerna som påverkar motivationen:

- **Kompetens:** Vi behöver behärska uppgifter och lära oss nya färdigheter. När vi känner att vi har de färdigheter som krävs för att lyckas är vi mer benägna att vidta åtgärder som hjälper oss att nå våra mål.
- **Relativitet:** Vi behöver uppleva en känsla av tillhörighet och anknytning till andra människor.
- **Autonomi:** Vi behöver känna att vi har kontroll över våra egna beteenden och mål.

Begreppet inre motivation, dvs. att delta i aktiviteter på grund av den inneboende belöningen i beteendet i sig, spelar en viktig roll i teorin om självbestämmande. Inre motivation avser beteende som drivs av inre belöningar. Med andra ord uppstår motivationen att delta i ett beteende inom individen eftersom det är naturligt tillfredsställande. Detta står i kontrast till extrinsisk motivation, som innebär att man engagerar sig i ett beteende för att få externa belöningar (eller kvalificeringar!) eller undvika bestraffning. Generellt sett är det att föredra att fokusera på intrinsisk motivation, eftersom den är mer långvarig och mer stödjande för välbefinnande. Detta kan göras genom att:

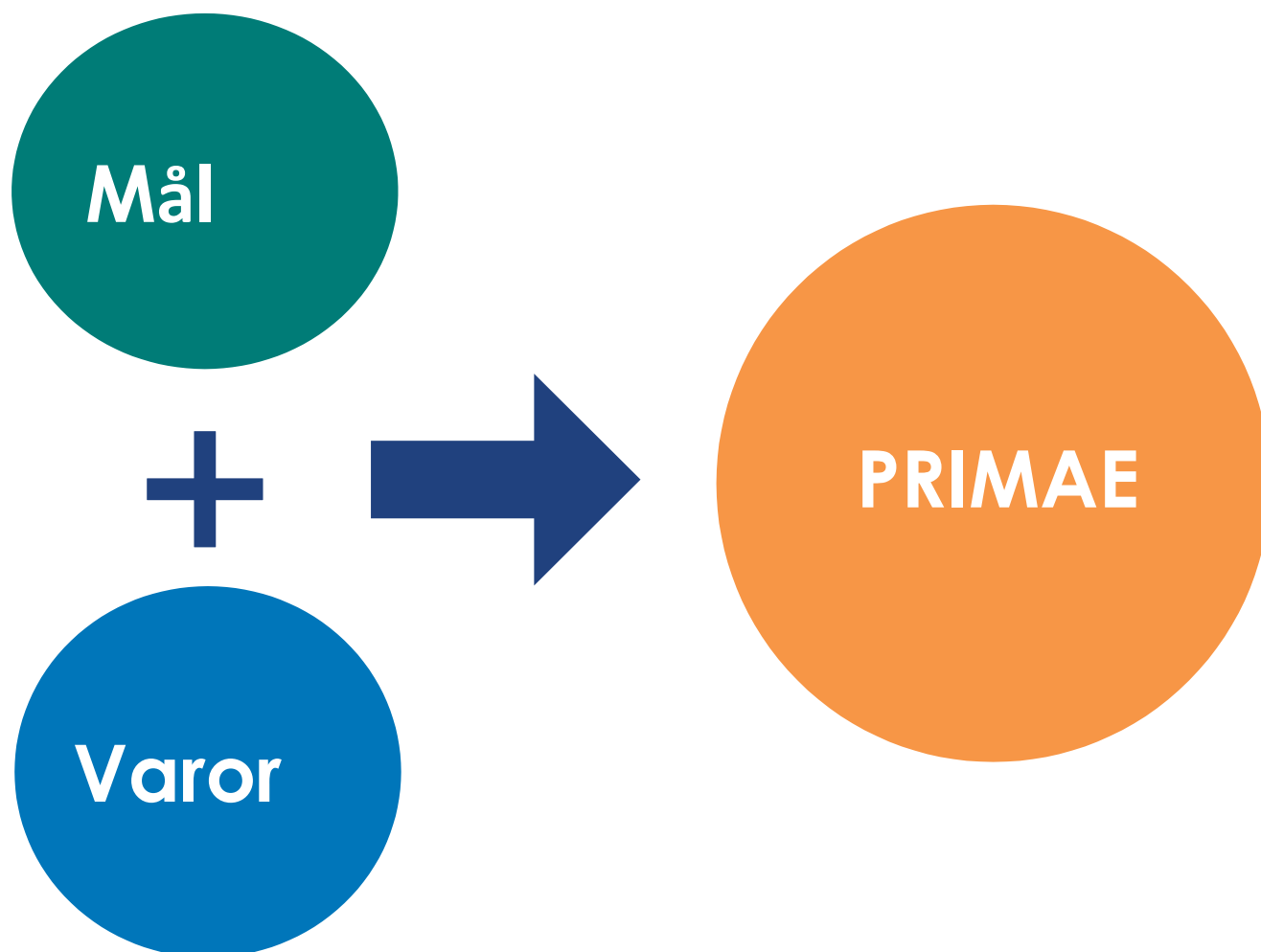
- Att ge deltagarna en känsla av valfrihet
- Hjälpa dem att utveckla stora mål - mål som har ett värde och som är större än dem själva.
- Fokusera inte enbart på kvalifikationer utan tala mer om lärande och självförbättring.
- Ge ärlig och konstruktiv feedback
- Uppmuntra till samarbete

En annan viktig aspekt av motivation är att hjälpa andra. Det finns bevis för att arbete som gynnar andra människor kan vara en stark källa till motivation och att det också är förknippat med bättre psykisk hälsa och välbefinnande. Coachning och ledarskap är i sig sociala och hjälpsamma aktiviteter, och många människor vill ta på sig dessa roller för att bidra till sitt samhälle. Det vore därför klokt att undersöka möjligheterna i PRIMAE att bygga på deltagarnas motivation att bidra.

Relevans

Huvudtanken här är att det är mer sannolikt att lärandet är motiverande (se ovan), intressant och användbart om det både är relevant för inlärares behov och om inlärares ser det som relevant. Relevans är uppfattningen att något är intressant och värt att veta. Med andra ord är utbildning relevant när inlärares ser poängen med det som presenteras.

Det finns två huvudsakliga sätt att hjälpa eleverna att förstå relevansen av utbildningsprogram som PRIMAE:



Mål + varor = PRIMAE

Mål: Här betonas vilken betydelse programinnehållet har för elevernas framtida mål. både kortsiktiga och långsiktiga mål. Vad är värdet/fördelen/betydelsen av detta för mitt lärande och min utveckling? Till vad ska jag använda detta?

Varor: Detta avser hur programmet och resurserna förhåller sig till dem nu. Vad har detta med mig att göra? Varför behöver du veta detta nu?

Dessa mål och varor kan främjas genom att...

- Ge eleverna möjlighet att återigen granska sina inlärningsbehov.
- Att belysa relevansen av olika delar av programmet.
- Offerering av valmöjligheter

Individuellt lärande

Begreppet "individanpassat lärande" är vanligt inom utbildning och har fått många olika tolkningar. Det är också förknippat med ett antal myter och missförstånd.

I PRIMAE-sammanhang avser individanpassat lärande program, pedagogiska metoder och stödstrategier för att tillgodose varje enskild elevs differenta inlärningsbehov. Målet med det individanpassade lärandet är att hjälpa varje elev att nå framgång.

Individualisering av lärandet kan ses på flera olika sätt:

1. Personalisering av innehållet - eleverna får möjlighet att engagera sig i ämnen eller information som är av särskilt intresse för dem;
2. Personlig anpassning av tempo och framsteg - eleverna går igenom programmet i sin egen takt;
3. Personalisering av processen - undervisningsmetoder och inlärningsmiljöer varierar utifrån elevernas behov och intressen.



Pedagogiska metoder

PRIMAE-partnerna har diskuterat en rad olika pedagogiska tillvägagångssätt och strategier och kommit överens om en uppsättning som överensstämmer med de principer som beskrivs ovan. De omfattar följande:

- Spiralformad läroplan
- Blended Learning och Flipped Curriculum
- Problembaserat lärande
- Bedömning

Spiralformad läroplan

Konceptet "Spiral Curriculum" är en metod för utbildning som innebär att man regelbundet återkommer till samma utbildningsämnen under en elevs utbildning. Varje gång innehållet återbesöks får eleven djupare kunskaper om ämnet. I princip är läroplanen, pedagogiken och materialet för e-lärande organiserade i några centrala teman som upprepas när studenten går igenom programmet.

Spiralmetoden för läroplanen har tre nyckelprinciper som sammanfattar metoden på ett bra sätt. De tre principerna är:

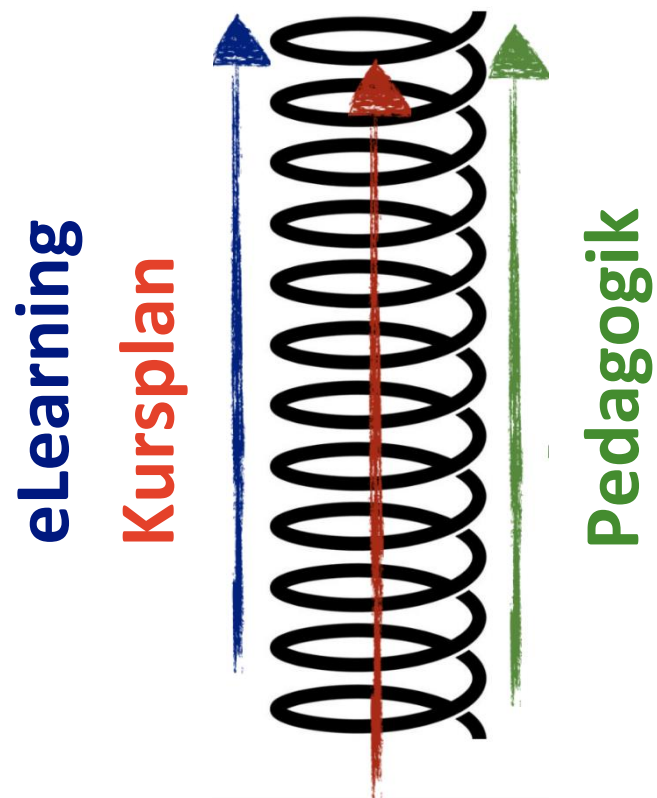
1. Cykliskt: Eleverna bör återkomma till samma ämne flera gånger under sin coachutbildning.
2. Ökande djup: Varje gång en elev återvänder till ämnet bör det läras på en djupare nivå och utforska mer komplexitet.
3. Förkunskaper: Elevernas förkunskaper bör utnyttjas när ett ämne återkommer till så att de kan bygga vidare på sina grunder i stället för att börja om från början.

Här ligger tonvikten på *kvalitet*, inte *kvantitet*!

Några tidiga tankar

Spiralformad läroplan

- ✓ Samma teman ger programmet struktur på alla nivåer.
- ✓ Teman upprepas när eleverna går vidare i sin coachutbildning.
- ✓ Förstärkning av tidigare inläring
- ✓ Ökande komplexitet



Den spiralformade läroplanen är ett sätt att organisera de olika modulerna i PRIMAE-projektet. Hur kan dessa element presenteras för att vara så effektiva, motiverande och flexibla som möjligt?

Blended Learning & Flipped Curriculum

Blandat lärande ger mycket mer flexibilitet och variation i den kurs som erbjuds eleverna, samtidigt som PRIMAE:s särpräglade karaktär bibehålls. Det innebär i huvudsak en blandning ("blend") av pedagogiska metoder online och face-to-face. Det ger individer möjlighet att njuta av det bästa av två världar. Ett vanligt tillvägagångssätt är att studenten deltar i lektioner i ett klassrum i den verkliga världen och sedan kompletterar lektionsplanen genom att genomföra multimediearbeten online. Det har föreslagits att elever som genomför online-kurser följt av interaktiva, fysiska lektionsaktiviteter har rikare utbildningsupplevelser.

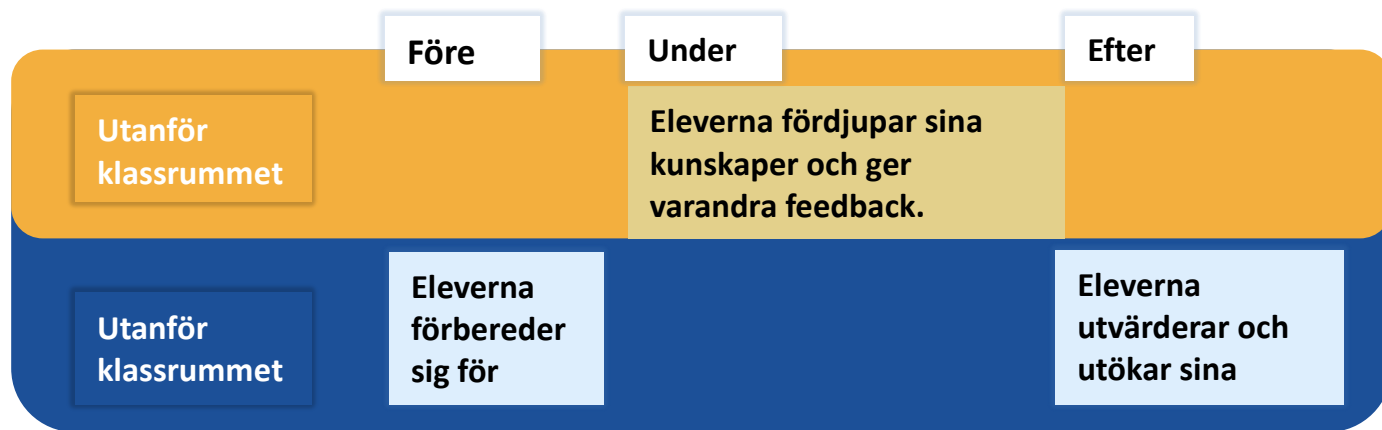
Det finns två huvudprinciper som ofta förknippas med blandat lärande:

- Elever som kan dela information och arbeta direkt med andra elever i en samarbetsmiljö får en mer berikande inlärningsupplevelse.
- Samarbetet mellan eleverna kan förbättras om gruppaktiviteterna bygger på information som samlats in från online-resurser eller lektioner.

Flipped Curriculum (flippad läroplan)

1. Digitalt läromedel - läxor
2. Traditionell klassrumsundervisning/e-lärandeaktiviteter
3. Digitalt läromedel - läxor

Flipped Classroom (omvänt klassrum)



För PRIMAE är den flippade läroplanen ett användbart tillvägagångssätt, där man flyttar fram och tillbaka på utbildare från den enda informationskällan till en vägledare.

Traditionella undervisningsmetoder har denna struktur:

1. Idéer presenteras i undervisningstillfällena.
2. En del av dessa idéer tränas/anpassas senare (läxor). Den

flipped läroplanen vänder på detta mönster:

1. Eleverna introduceras till innehållet i hemmet.
2. Eleverna utvecklar idéer under undervisningstillfällena.

I detta blandade inlärningsätt blandas interaktion ansikte mot ansikte med självständiga studier - vanligtvis med hjälp av teknik. I ett vanligt scenario med ett "flippat klassrum" kan eleverna titta på förinspelade videoklipp hemma och sedan komma till undervisningen beväpnade med frågor och åtminstone viss grundkunskap.

Problembaserat lärande

En version av den flippade läroplanen som lämpar sig väl för PRIMAE:s fokus på inkludering och engagemang är problembaserat lärande. Problembaserat lärande är en undervisningsmetod där verkliga problem används för att främja elevernas inläring av begrepp och principer, i motsats till direkt presentation av fakta och begrepp.

Problembaserat lärande

Användning av verkliga problem för att uppmuntra till lärande

- ✓ Relaterar till steg 1 i den omvända läroplanen.
- ✓ Hjälper eleverna att se relevansen av PRIMAE för sin egen coaching.
- ✓ Kopplar läroplanen till elevernas personliga erfarenheter och expertis.

Traditionellt lärande

Vi får veta vad vi behöver veta → Memorera den → Problem som tilldelas för att illustrera hur

Problembaserat lärande

Problem som tilldelats → Identifiera vad vi behöver veta → Lär dig och tillämpar lärandet för att lösa

Läxor före sessionen <ul style="list-style-type: none"> • Videoinledning till modulen • Problembaserade inlärningsuppgifter 	Modul x	Läxor efter sessionen <ul style="list-style-type: none"> • Frågesport • Portfölj
Läxor före sessionen <ul style="list-style-type: none"> • Videoinledning till modulen • Problembaserade inlärningsuppgifter 	Modul 3	Läxor efter sessionen <ul style="list-style-type: none"> • Frågesport • Portfölj
Läxor före sessionen <ul style="list-style-type: none"> • Videoinledning till modulen • Problembaserade inlärningsuppgifter 	Modul 2	Läxor efter sessionen <ul style="list-style-type: none"> • Frågesport • Portfölj
Läxor före sessionen <ul style="list-style-type: none"> • Videoinledning till modulen • Problembaserade inlärningsuppgifter 	Modul 1	Läxor efter sessionen <ul style="list-style-type: none"> • Frågesport • Portfölj
Förberedande verksamhet Videopresentationer Vägledande studier		

Innan de deltar i undervisningen får de studerande några meningsfulla problem eller frågor som kräver mycket tänkande och omprövning av deras idéer och metoder för coachning.

Om PRIMAE följer konceptet Spiral Curriculum är det logiskt att använda samma grundläggande ram för problembaserat lärande i varje steg. Detta är ett enkelt tillvägagångssätt som utvecklats speciellt för PRIMAE och som fokuserar på behoven och intressena hos de deltagare som sannolikt kommer att skriva in sig på ett av programmen:

1. Problem - Börja med ett verkligt problem
2. Brainstorming - Identifiera vad du vet och inte vet om problemet.
3. Forskning - Samla in information (från PRIMAE-producerat material, relevanta webbplatser, samtal med människor).
4. Välj - Utarbeta lösningen utifrån brainstorming och forskning.
5. Test - Diskutera lösningen med andra personer eller genom kritik.
6. Slutföra - Efter testningen skriver, ritar, video- eller ljudinspelar du lösningen.

Exempel:

1. Problem - "Hur kan jag utforma en inkluderande uppvärmningsidé för sessioner?"
2. Brainstorming - Samla idéer från erfarenheter som du har sett eller upplevt, anpassningar av befintliga metoder, nya idéer.
3. Forskning - Rådfråga rekommenderade webbplatser och PRIMAE-material och prata med erfarna inkluderande tränare.
4. Välj ut - Välj ut de idéer som verkar vara de starkaste och arbeta fram detaljerna i dem.
5. Test - prata om lösningen med en erfaren tränare
6. Slutföra - Gör en videoinspelning av de inkluderande uppvärmningsidéerna utifrån samtalet med tränaren.

Bedömning

För närvarande används en portföljmetod för bedömningen av kvalifikationerna. Detta offer en tillförlitlig metod för att bedöma kunskap och förståelse.

Portfolios kan dock vara tidskrävande för elever och handledare. De kan också vara beroende av välutvecklade skrivkunskaper. Ett kompletterande tillvägagångssätt skulle därför kunna vara att bedöma faktauppgifter med *frågesporter*. Det finns nu många olika former av frågesporter som kan vara mycket motiverande och kräva mycket mindre tid av handledaren. De kan vara godkända eller underkända, och eleverna kan bara göra framsteg om de uppnår ett godkänt resultat.



PRIMAE-ramverket

Det har föreslagits att de olika nivåerna av PRIMAE ska följa samma grundmönster. Detta innebär att den ram som presenteras nedan skulle fungera som ett "skelett" för:

- Nivå 1 Activator - Grundläggande ledarskap för inkluderande aktiviteter utan coachning men med hänvisning till coacher.
- Aktivitetsledare på nivå 2 - ledarskap för inkluderande aktiviteter
- Aktivitetscoach på nivå 2 - fördjupad inkluderande coachning som syftar till social förändring.
- Nivå 3 - Principerna för inkluderande coachning utvidgas till att omfatta undervisningen
- Assessor på nivå 3 - Principer för inkluderande undervisning och bedömning
- Nivå 4 IQA - Principer för kvalitetssäkring av inkluderande coachning, bedömning och undervisning



PRIMAE-moduler

Modulerna för PRIMAE är följande:

- Kampsportens väg
- Aktivatorns roller
- Aktiverarens ansvarsområden
- Hälsa och välbefinnande
- Inkluderande kampsport

Dessa teman verkar omfatta allt innehåll i PRIMAE-materialet. Innehållet bör därför organiseras i dessa fem moduler. Förhoppningen är att samma teman också ska användas för att organisera innehållet på varje efterföljande nivå (även om ytterligare moduler kan behöva läggas till i senare skeden).



Uppgifter

PRIMAE-partnerskapet måste slutföra en rad uppgifter för att förbereda PRIMAE-resursen:

UPPDRAG 1 - Förberedande verksamhet

Mål: att utveckla, organisera och presentera nytt innehåll som en förberedelse för PRIMAE, att stimulera intresset för PRIMAE och dess innehåll, att uppmuntra till att tänka på inkluderande kampsportscoachning.

Innehåll: Eftersom dessa aktiviteter kommer att vara de första aspekterna av PRIMAE-deltagarnas erfarenhet är det viktigt att de är engagerande och relevanta. Det måste finnas fem aktiviteter, baserade på de moduler som kommer att besökas under huvudkursen:

- Kampsportens väg
- Aktivatorns roller
- Aktiverarens ansvarsområden
- Hälsa och välbefinnande
- Inkluderande kampsport

Varje ämne bör introduceras med korta videoklipp och följas av en guidad aktivitet som varar ungefär en timme. Det finns ingen bedömning av dessa aktiviteter.

Ingen kunskap om kampsport, coachning eller inkludering bör förutsättas i dessa aktiviteter. De ska ge deltagarna ett smakprov på PRIMAE och ska överensstämma med modulernas innehåll och intentioner, men inte upprepa dem. De förberedande aktiviteterna bör alltså vara *nya och* inte hämtade från befintligt PRIMAE-material.

Utgång: 5 temabaserade aktiviteter

- Korta videointroduktionsmanualer för varje aktivitet
- Innehåll för varje aktivitet för eLearning-plattformen.

UPPDRAG 2 - Läxor före sessionen

Mål: att utveckla, organisera och presentera innehåll från PRIMAE som deltagarna kan göra hemma. Att ge deltagarna möjlighet att tolka detta innehåll utifrån sina personliga behov och intressen.

Innehåll: Det finns två huvudfrågor att ta hänsyn till vid planeringen av denna uppgift:

1. Eftersom innehållet måste hämtas från det befintliga PRIMAE-materialet för att användas under läxorna före sessionen är det viktigt att kommunicera med den grupp som leder eLearning- eller undervisningstillfällena;
2. Särskilt under de tidiga modulerna måste läxor utformas som inte behöver vägledning från en handledare.

Läxor som görs före sessionen bör organiseras enligt PRIMAE-teman:

- Kampsportens väg
- Aktivatorns roller
- Aktiverarens ansvarsområden
- Hälsa och välbefinnande
- Inkluderande kampsport

Var och en av dessa frågor bör introduceras med korta videor, följt av en eller flera problembaserade inlärningsaktiviteter som bygger på innehållet i den befintliga Activator-kursen.

Utgång: 5 temabaserade aktiviteter för läxor inför sessionen.

En kort video med introduktionsmanus för varje aktivitet

Innehåll för varje uppsättning aktiviteter för eLearning-plattformen.

UPPDRAG 3 - e-lärande/undervisade sessioner

Mål: att utveckla, organisera och presentera kärnan i PRIMAE Activator-kursen.

Innehåll: Det finns tre huvudfrågor att ta hänsyn till vid planeringen av denna

uppgift:

1. Eftersom detta är det viktigaste tillfället för deltagarna att arbeta med en handledare är det viktigt att alla de viktigaste innehåll behandlas;
2. Det är viktigt att den grupp som arbetar med denna uppgift håller nära kontakt med läxgrupperna, särskilt när det gäller läxor före sessionen;
3. Materialet i denna uppgift måste utformas så att det kan användas både i klassrum och på nätet.

E-lärandet/undervisningssessionerna bör organiseras enligt PRIMAE-teman:

- Kampsportens väg
- Aktivatorns roller
- Aktiverarens ansvarsområden
- Hälsa och välbefinnande
- Inkluderande kampsport

Utgång: 5 temabaserade eLearning/undervisade sessioner med aktiviteter.

Innehåll för varje uppsättning aktiviteter för eLearning-plattformen.

UPPDRAG 4 - Läxor efter sessionen (och bedömning)

Mål: att utveckla, organisera och presentera bedömningsbaserade hemuppgifter efter sessionen; att integrera hemuppgifterna med de nödvändiga bedömningsprotokollen för Activator-kvalificeringen.

Innehåll: Det finns två huvudfrågor att ta hänsyn till vid planeringen av denna uppgift:

1. Portföljen är en viktig del av Activator-utmärkelsen och måste därför integreras fullt ut i den pedagogiska ramen;
2. Om det är möjligt och lämpligt kan vissa (faktabaserade) aspekter av bedömningen anpassas till mindre formella bedömningsformer, t.ex. frågesporter;

När det är möjligt bör läxor efter lektionen organiseras utifrån PRIMAE-teman:

- Kampsportens väg
- Aktivatorns roller
- Aktiverarens ansvarsområden
- Hälsa och välbefinnande
- Inkluderande kampsport

Utgång: 5 temabaserade hemläxor med aktiviteter efter sessionen, inklusive delar av PRIMAE-portföljen och andra bedömningar (t.ex. frågesporter).

Innehåll för varje uppsättning aktiviteter för eLearning-plattformen.

UPPDRAG 5 - Vägledningsmaterial

Mål: Att utveckla och presentera stödmaterial för att deltagarna ska kunna dra nytta av PRIMAE-kursen på bästa sätt.

Innehåll: Vägledningsmaterial måste utarbetas om:

- Om PRIMAE
- Om Inclusive Martial Arts
- Introduktion till kampsporter
- Läxor före sessionen
- Problembaserat lärande
- Utnyttja internetresurserna på bästa sätt
- Utnyttja YouTube och andra videoresurser på bästa sätt
- Om portföljen och hemuppgifterna efter

sessionen: till vägledande dokument

Innehåll för varje dokument för eLearning-plattformen.



Tidslinje

Projektgruppens uppgifter

2. Läxor före
sessionen

3. eLearning/
undervisad

4. Läxor efter
sessionen

Läxor före sessionen Video introduktionsmodul Problembaserade inlärningsuppgifter	Modul 4 eLearning / Undervisade sessioner	Läxor efter sessionen Frågesport Portfölj
Läxor före sessionen Video introduktionsmodul Problembaserade inlärningsuppgifter	Modul 3 eLearning / Undervisade sessioner	Läxor efter sessionen Frågesport Portfölj
Läxor före sessionen Video introduktionsmodul Problembaserade inlärningsuppgifter	Modul 2 eLearning / Undervisade sessioner	Läxor efter sessionen Frågesport Portfölj
Läxor före sessionen Video introduktionsmodul Problembaserade inlärningsuppgifter	Modul 1 eLearning / Undervisade sessioner	Läxor efter sessionen Frågesport Portfölj
Förberedande verksamhet Videopresentationer Vägledande studier		

5.
Vägledningsma

1.
Förberedande

Kontakta oss

E-post: ceo@ikkaido.com

Telefon: +447446 503082

Twitter: https://twitter.com/ikkaido_MA

Facebook: <https://www.facebook.com/ikkaidoEU/>

Instagram: <https://www.instagram.com/ikkaido/>

Juridisk ansvarsfriskrivning

Projektet finansierades av Europeiska unionen genom ERASMUS+-programmet. Europeiska kommissionens stöd till produktionen av denna publikation innebär inte att man godkänner innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för den användning som kan göras av informationen i denna publikation.

Upphovsrätt Ikkaido Ltd C 2019



PRIMAE



Finansierad
av Europeiska
unionens Erasmus+
program