



MODUL 3 - BEDÖMA KLIENTERNAS FÄRDIGHETER



**Co-funded by
the European Union**

DETTA PROJEKT HAR FINANSIERATS MED STÖD FRÅN EUROPEISKA KOMMISSIONEN. DENNA PUBLIKATION ÅTERSPEGLAR ENDAST FÖRFATTARENS ÅSIKTER, OCH KOMMISSIONEN KAN INTE HÅLLAS ANSVARIG FÖR EVENTUELL ANVÄNDNING AV INFORMATIONEN I DEN.
PROJEKTNUMMER: 2022-1-SE01-KA220-VET-000089994

INTRODUKTION

I den här aktiviteten kommer utövarna att lära sig att bedöma sina klienters digitala färdigheter, samt identifiera resurser de kan använda för att stödja dem i att förbättra dessa färdigheter.

MÅL

- Bedöm även dina egna digitala behov med dina kunders

TYP



FORSKNING



GRUPPDISKUSSION

VARAKTIGHET

60 – 90 minuter
(beroende på antal deltagare)

MATERIAL SOM BEHÖVS FÖR GENOMFÖRANDET

För att utföra denna aktivitet behöver du:

En dator, surfplatta eller smartphone med tillgång till internet för varje deltagare

En whiteboard eller en projektor för att visa ett deltagande verktyg som Padlet

METODIK

STEG 1

Under första halvan av sessionen ber tränaren deltagarna att undersöka möjliga verktyg för att bedöma sina klienters digitala färdigheter, samtidigt som de identifierar vilka färdigheter de faktiskt behöver.

När de väl har identifierat dessa verktyg bör utövarna också hitta några resurser för att hjälpa utvecklingen av dessa färdigheter.

METODIK

STEG 2

Under den andra halvan av sessionen leder tränaren en gruppdiskussion med utövarna som delar med sig av sina resultat, de resurser de har hittat, såväl som eventuella svårigheter de har stött på. Utbildaren, eller en av deltagarna, skriver ner de nyckelelement och resurser som deltagarna hittat på whiteboardtavlan.

METODIK

STEG 3

I denna aktivitet är det viktigt att betona för utövarna att målet är att de ska fokusera på det som är vettigt för sina klienter, och inte på att försöka bedöma alla möjliga digitala färdigheter.

YTTERLIGARE RESURSER

Dessa två onlinefrågesporter är mycket användbara för vägledare som vill bedöma digitala färdigheter:

"Testa dina digitala färdigheter!",

Europass,

<https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home> (tillgänglig på 29 språk)

"Kontrollera dina digitala färdigheter",

Fit4Internet,

<https://www.fit4internet.at/page/assessment/&lang=EN> (tillgänglig på engelska och tyska)



REFERENSER

- Vuorikari, R., Kluzer, S. och Punie, Y.,
DigComp 2.2: The Digital
Competence Framework for
Citizens – Med nya exempel på
kunskap, färdigheter och attityder,
EUR 31006 EN, Europeiska unionens
publikationsbyrå, Luxemburg, 2022,
ISBN 978-92-76-48882-8,
doi:10.2760/115376, JRC128415.