



APP SPECIFICATION

Work Package 4

Digital Credentials “Scouts for GreenApprenticeship –
SDG in VET”

Razvil Innoventum



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Project N° 2022-1-DE02-KA220-VET-000086702

scouts4greenapp.eu

Dokument s specifikacijami aplikacij

Delovni paket 4 - Digitalna pooblastila "Scouts for GreenApprenticeship -SDG in VET"

Ta dokument je rezultat WP4 projekta Erasmus+ Scouts4GreenApp.

Naslov projekta: Skavti za GreenApprenticeship
Številka projekta: 2022-1-DE02-KA220-VET-000086702
Spletna stran projekta: www.scouts4greenapp.eu
Koordinator projekta: IHK-Projektgesellschaft mbH
Ostbrandenburg
Puschkinstraße 12 b
15236 Frankfurt (Oder)
Nemčija

Projektno partnerstvo:



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



Postavitve in oblikovanje: Verein Auxilium



Co-funded by
the European Union

Financira Evropska unija. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorjev in ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali Izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne moreta biti odgovorna zanje.



Odprta licenca: Ta dokument je na voljo za prosto uporabo pod mednarodno licenco Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Če si želite ogledati kopijo te licence, obiščite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Vsebina

UVOD	1
Struktura progresivne spletne aplikacije (PWA) S4GA	1
Persone učencev za aplikacijo Scouts4Green	1
Vsebina aplikacije	5
Registracija in prijava uporabnika	5
Dobrodošla stran z navigacijskimi možnostmi	6
Učne poti - Podrobnosti o načinu zgodbe	7
Opravila v aplikaciji	9
Oblike nalog	10
Kvizi in testi	10
Tok kviza	11
Dejavnosti povleci in spusti	13
Članki za lekcije	14
Zaključek mikroučenja	15
Seznam videoposnetkov	15
Vozlišče za samorefleksijo	16
Podrobnosti o izvajanju	17
Tehnični vidiki	18
Pregled	18
Tehnologije	18
Funkcionalne zahteve	18
Tehnične zahteve	18
Varnostni vidiki	19
Razvoj in uvajanje	19
Povzetek	19
Priloga	20
Predloga za razvoj vsebine (različica 4)	20
Povezava med vsebino aplikacije in cilji trajnostnega razvoja na posameznih poteh	27

UVOD

Glavni rezultat četrtega delovnega paketa je progresivna spletna aplikacija, ki uporabniku pomaga pri spoznavanju vseh treh vidikov trajnosti na poti: doma, med pripravništvom in po njem.

Namen tega dokumenta je opisati splošno strukturo progresivne spletne aplikacije, njeno vsebino in elemente. Poleg tega je predlagana povezava z mojstrskim razredom WP3 in vizualna predloga za razvoj vsebine, katere glavni namen je prikazati strukturo in linearni potek zgodbe.

Struktura progresivne spletne aplikacije (PWA) S4GA

V skladu s strukturo učnega načrta WP3 je tudi progresivna spletna aplikacija organizirana po treh poteh gospodarske, ekološke in družbene trajnosti. Vsaka od njih predstavlja učno pot, ki ji je mogoče slediti posamično. Vsebuje lekcije (kratka informativna besedila o vidiku določene poti), kvize in dejavnosti "povleci in spusti". Posamezni namen in obseg vsake dejavnosti sta prikazana spodaj.

Če uporabnik opravi vse dejavnosti na eni poti, je zaključil celoten učni cikel tega vidika trajnostnega trikotnika. Vsi trije vogali skupaj tvorijo celoten proces učenja o trajnosti. Vsaka od poti je nagrajena z značko poti, ko so opravljene vse dejavnosti. Ambiciozni uporabnik, ki opravi vse tri poti, dobi celo splošno končno značko S4GA.

Splošna struktura vsebin in njihova medsebojna povezava ter povezava z enotami mojstrskega tečaja WP3 je prikazana v spodnji tabeli.

Partnerstvo se je dogovorilo tudi o tem, da je na voljo zgodba, ki vodi uporabnika skozi vsako od učnih poti, kjer pomaga izmišljeni osebi (razviti z uporabo predlog PERSONA) izboljšati trajnost na enem od treh področij: ekološkem, gospodarskem in družbenem.

Učne poti znotraj zgodbe naj bi bile linearne in na koncu nagrajene s po eno značko. Vsaka pot se začne z zelenim pogovorom, ki vsebuje primer dobre prakse iz podjetja za vsakega od treh vidikov trajnosti: gospodarskega, ekološkega in družbenega. Ti pogovori trajajo od pet do deset minut in služijo kot navdih za uporabnika. Nato poskušajo doseči podoben pozitiven rezultat, ko pomagajo izmišljenemu liku spoznati določen steber trajnosti in to znanje uporabiti v praksi.

Persone učencev za aplikacijo Scouts4Green

Da bi izboljšali učno izkušnjo in zagotovili, da aplikacija ustreza različnim potrebam uporabnikov, so bile ustvarjene tri osebe učencev. Vsaka oseba predstavlja tipičnega uporabnika progresivne spletne aplikacije Scouts4GreenApp in pomaga pri razvoju vsebine, izzivov in dejavnosti, ki so zanimive in učinkovite.



Josh Turner, 21

VET Learner

Strukturiran

Ljubitelj
narave

Discipliniran



BIO

Josh je zelo pustolovski, rad preživlja čas na prostem in raziskuje nova mesta. Zelo mu je mar za okolje in ga skrbijo spremembe, ki jih opaža v gozdovih po vsem svetu, ko se odpravlja na pohode, kar mu vzbuja občutek odgovornosti do narave. Zelo dobro zna načrtovati in izvajati pustolovščine na prostem – to vključuje opremo, preživetje in (ne)puščanje sledi tam, kjer se giblje.

CILJI

- Navdih za vključitev okoljskega delovanja v delovno življenje – od majhnih do velikih sprememb
- Sledite vzoru okolju prijaznih podjetij ali podjetnikov

IZZIVI IN UGOVORI

- Prekomerna uporaba tehnologije
- Okoljska trajnostnost ni prioriteta za mala in srednja podjetja (preveliki stroški)
- Pomanjkanje osebnega časa za okolju trajnosten življenjski slog
- Različno razumevanje okoljske trajnostnosti – negotovost, ali obstajajo navdih in ideje za vse

“ OBJAVA NA DRUŽBENIH OMREŽJIH

Ne gre za sajenje dreves, temveč za njihovo ohranjanje. Aplikacija Scouts4GreenApp PWA me je v mojem podjetju pripeljala korak bližje temu cilju.

”



Caroline Smith, 19

VET Learner

Analična

Sočutna

Ambiciozna



BIO

Caroline navdušuje vse, kar je logično. Rada rešuje uganke in izračunava različne izide. Ko jo nekaj res pritegne, lahko ure in ure posveti delu na tem. Ima globoko razumevanje pravičnosti in jo je še posebej prizadel nedavni dogodek v njenem podjetju. Trenutno skuša ugotoviti, kako se s tem soočiti in kako je to povezano s trajnostjo.

CILJI

- Izboljšati svet s pravično delitvijo bogastva med vse
- Naučiti se, kako prepričati vodstvo, naj se posveti ekonomski trajnostnosti
- Osredotočanje na pomanjkanje ekonomske trajnostnosti v evropskih malih in srednjih podjetjih namesto na velike/svetovne probleme

IZZIVI IN UGOVORI

- Ekonomska vprašanja so običajno tema vodstva, učenci poklicnega izobraževanja pa niso vključeni
- Premalo znanja o ekonomiji za sodelovanje v razpravi
- Premalo podrobnosti in pomanjkanje različic

“ OBJAVA NA DRUŽBENIH OMREŽJIH

Pravična delitev bogastva je ključnega pomena – prvi korak se začne v vašem podjetju. Z aplikacijo Scouts4GreenApp PWA sem se naučil/a, kako obravnavati izzive ekonomske trajnostnosti v svojem podjetju – rešujemo svet, eno podjetje naenkrat.

”





Frankie Walker, 20

VET Learner

Sočutna
Odprtih misli
Socialna

BIO

Frankie je zelo premišljen/a in skrben/a ter vedno pozorno spremlja ljudi okoli sebe. Socialna pravičnost jim veliko pomeni, ne le zaradi lastne identifikacije kot nebinarna oseba. Močno in raznoliko podjetje mora skrbeti za vse. Zagovarjanje enakega plačila je bila njihova dolgoročna misija že prej in ostaja tudi zdaj med njihovim poklicnim izobraževanjem (VET).

CILJI

- Spoznati druge možnosti za obravnavo socialne trajnosti
- Pridobiti več dejstev za podporo sicer čustvenemu prizadevanju za socialno trajnost

IZZIVI IN UGOVORI

- Domneva sodelavca, da je socialna trajnost obvezna za nebinarno osebo, vendar nepomembna za podjetje, saj vpliva le na malo ljudi
- Občutek pripadnosti in zastopanosti
- Stroge spolne atribucije in – še huje – spolni stereotipi

“OBJAVA NA DRUŽBENIH OMREŽJIH”

Trajnost je zapletena tema – socialni vidik še toliko bolj. A v resnici je lahko preprosto. Navsezadnje si vsi želimo le kakovostnega življenja. Kako to doseči ne le zase, ampak tudi za druge, sem se nekoliko bolj približal/a z uporabo aplikacije Scouts4GreenApp PWA.

”

V spodnji preglednici je prikazan predlagani minimum učnih ur in dejavnosti - če je to primerno, je lahko za enega od mini mejnikov več učnih ur in dejavnosti, ki jih je treba opraviti. Skupaj bi partnerstvo razvilo najmanj **18 učnih ur in 18 povezanih dejavnosti** (kvizi, dejavnosti "povleci in spusti" in članki na wikiju).

Učna pot 1				Učna pot 2				Učna pot 3			
Ekološki				Ekonomski				Družabni			
Zeleni pogovori Video 1				Zeleni pogovori Video 2				Zeleni pogovori Video 3			
	Izzivi				Izzivi				Izzivi		
		Dejavnosti				Dejavnosti				Dejavnosti	
1.1	lekcija			2.1	lekcija			3.1	lekcija		
1.1			povleci in spusti	2.1			povleci in spusti	3.1			povleci in spusti
1.2	lekcija			2.2	lekcija			3.2	lekcija		
1.2		kviz		2.2		kviz		3.2		kviz	
minibadge				minibadge				minibadge			

1.3	lekc ija			minibadge	2.3	lekc ija			minibadge	3.3	lekc ija			minibadge
1.3			povlec i in spusti		2.3			povlec i in spusti		3.3			povlec i in spusti	
1.4	lekc ija				2.4	lekc ija				3.4	lekc ija			
1.4		kviz			2.4		kviz			3.4		kviz		
1.5	lekc ija			minibadge	2.5	lekc ija			minibadge	3.5	lekc ija			minibadge
1.5			povlec i in spusti		2.5			povlec i in spusti		3.5			povlec i in spusti	
1.6	lekc ija				2.6	lekc ija				3.6	lekc ija			
1.6		kviz			2.6		kviz			3.6		kviz		
Ekološka značka					Ekonomska značka					Družbena značka				
Zaključna značka S4GA														

Pred mobilnostjo

Med mobilnostjo

Po mobilnosti

V skladu s strukturo učnega načrta WP3 so tudi enote progresivne spletne aplikacije razdeljene na tri glavne faze mobilnosti - pred, med in po, kot je prikazano v zgornji preglednici.

Vendar to ne pomeni, da mora uporabnik slediti izključno tej poti. Vsako enoto in z njo vsak wiki in dejavnost je mogoče izvajati in uporabljati samostojno, tako da si lahko vsak uporabnik ustvari svojo individualno učno pot. Na ta način aplikacija zadovolji vse vrste trajnostnih potreb in jo je mogoče zlahka prilagoditi času in zanimanju, ki ju ima na voljo vsak udeleženec.

Če se uporabnik odloči slediti potem, ki jih določi partnerstvo, lahko pridobi značke in se tako nagradi ter potrdi, kaj se je naučil.

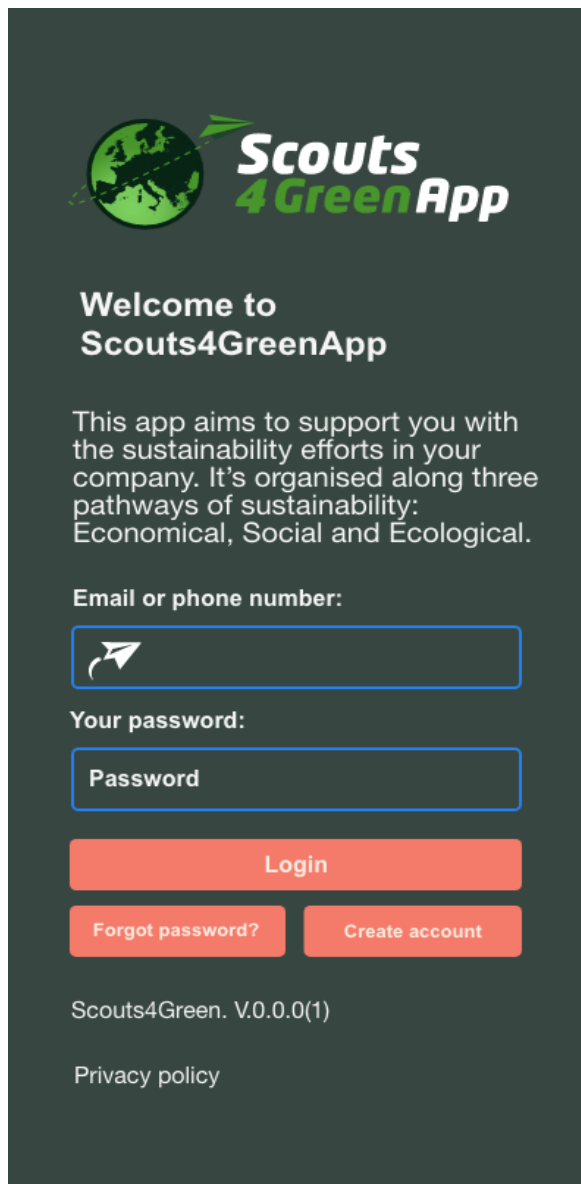
Po tem predlogu lahko uporabnik skupaj zasluži 13 značk:

- 9 mini mejnikov (3 na učno pot)
- 3 značke, ki se podelijo ob zaključku poti
- 1 končni znak "Scouts4GreenApprenticeship" (po izpolnitvi vseh drugih znakov)

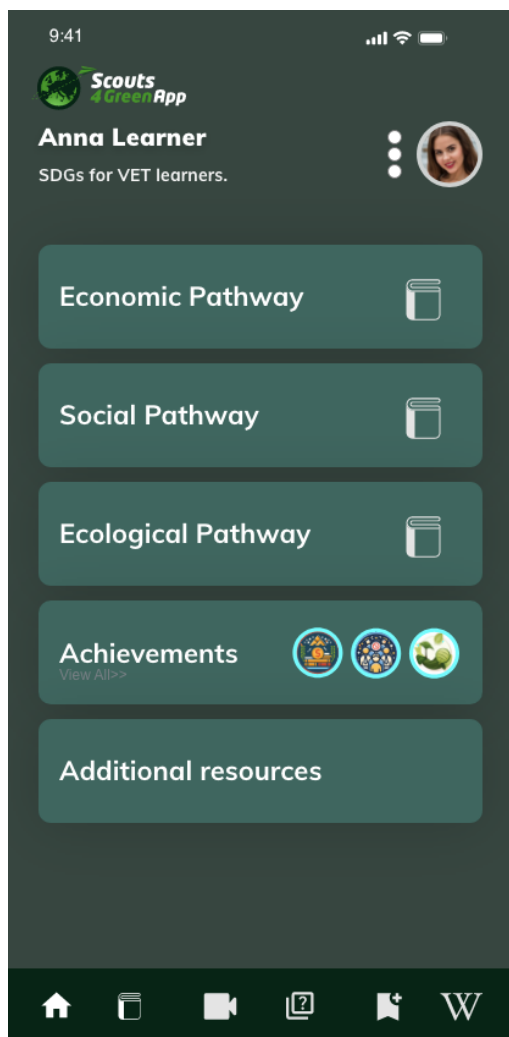
Vsebina aplikacije

V nadaljevanju dokumenta je opisana vsebina progresivne spletne aplikacije, pri čemer so predstavljeni vsi zasloni, ki jih uporabnik vidi pri interakciji z orodjem. Ogledali si bomo linearni postopek, vendar se lahko dejanska pot uporabnika razlikuje glede na vsebino, s katero se odloči sodelovati. Poleg tega se lahko vsebina razlikuje od prikazane, saj gre za vzorčno različico aplikacije in se lahko spremeni, ko bo aplikacija v celoti razvita.

Registracija in prijava uporabnika



Ob odprtju aplikacije se uporabniku prikaže pozdravna stran. Na tej strani je pojasnjen namen orodja in uporabnik je pozvan k registraciji. To mu omogoča, da shrani svoj napredek in svoje značke ter nadaljuje tam, kjer je končal, ko je aplikacijo nazadnje uporabljal. Ko se je po zadnji uporabi aplikacije odjavil, ga bo ta stran pozvala k ponovni prijavi, kot je prikazano na zgornji sliki.



Dobrodošla stran z navigacijskimi možnostmi

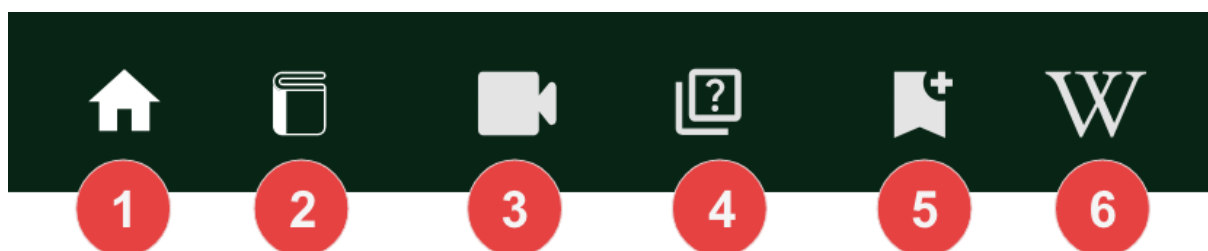
Ko se uporabnik prijavi, se prikaže pozdravna stran z navigacijskimi možnostmi. Ta stran je prva dejanska vsebinska stran aplikacije in bo vsebovala naslednje:

- ◆ O projektu (kratko besedilo, logotip Erasmus+ in izjava o omejitvi odgovornosti, povezava do spletnega mesta v razdelku z nastavitvami)
- ◆ Nastavitve (račun, zasebnost podatkov itd.)
- ◆ Način zgodbe (za izbiro učne poti)
- ◆ Dosežki - Pregled značk (tri glavne značke in teme/minimestone značke, ki jih sestavljajo) + končna značka "Scouts4GreenApprenticeship"
- ◆ Dodatni viri - brošura projekta WP2 in nadaljnje reference

Ta stran je namenoma precej preprosta, da bi se osredotočila na glavno strukturo in namen aplikacije: učne poti. Kot je bilo ugotovljeno v prejšnjih delovnih paketih, so trije vogali trajnostnega trikotnika preprost način za razlikovanje med različnimi vidiki trajnosti, hkrati pa prikazujejo njihovo medsebojno povezanost. Z osredotočanjem na te tri dele tukaj na prvi strani z vsebino je to razlikovanje jasno in je v skladu z učnim načrtom in s

tem s tem, kar se je uporabnik predhodno naučil, če je sodeloval pri tej učni izkušnji. Če tega ni storil, je zanj še vedno lahko razumljivo, saj je trikotnik pojasnjen v uvodnem delu.

Za poenostavitev navigacije po celotni aplikaciji je vzpostavljen spodnji meni, ki bo podrobneje predstavljen v naslednjem odstavku.



Spodnji meni:

1. Glavna stran
2. Pogled na poti
3. Seznam videoposnetkov (videoposnetki Green Talk)
4. Seznam izzivov/dejavnosti (kvizi in povleci in spusti) - dostop do vseh dejavnosti

5. Središče za samorefleksijo - spodbude in vprašanja, ki si jih lahko zastavite pred, med in po mobilnosti (na vseh treh področjih).
6. članki o lekcijah (dostop do vseh strani lekcij - z možnostjo, da se prikaže, ali je bila lekcija že prebrana)

Učne poti - Podrobnosti o načinu zgodbe

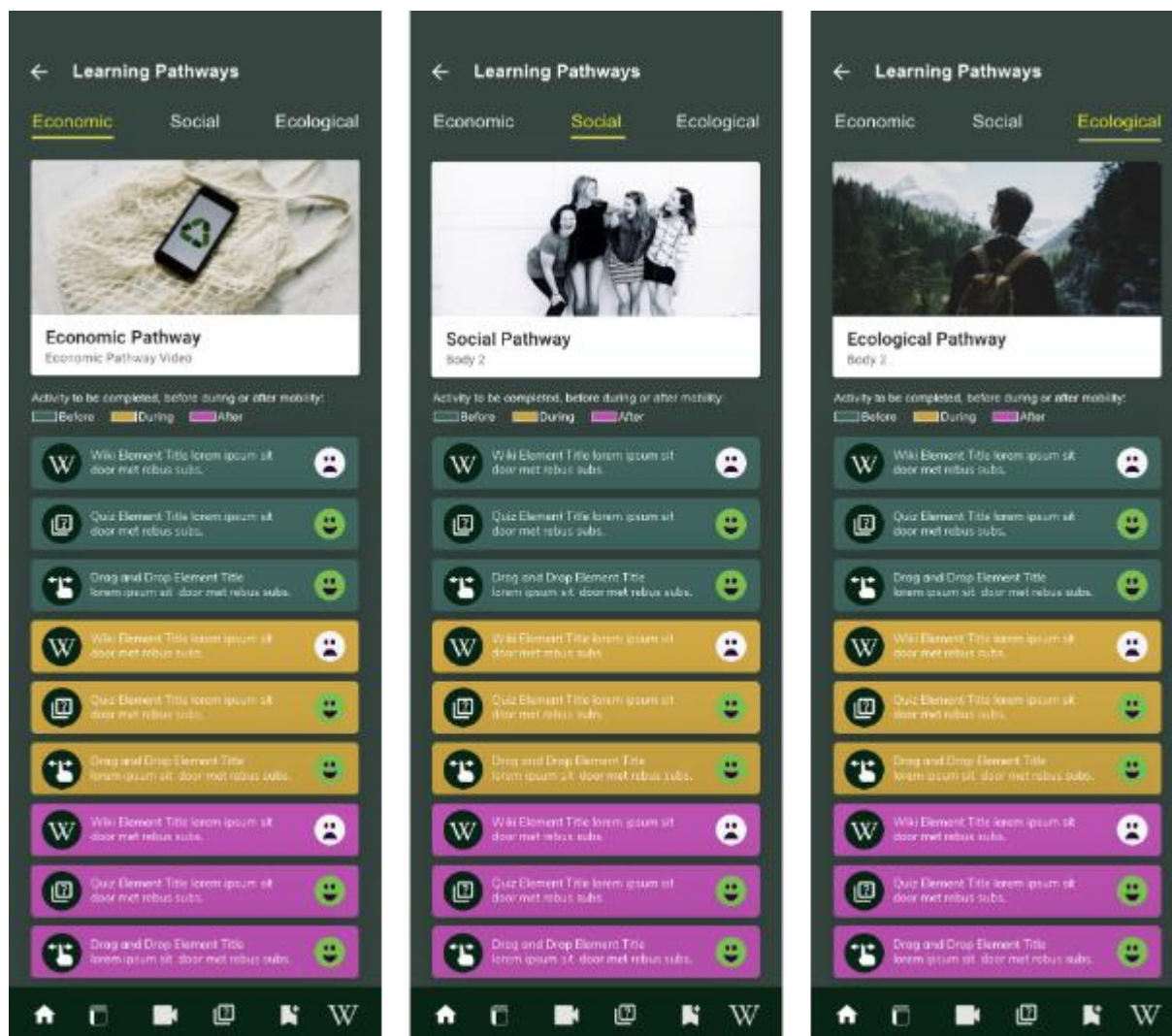
Glavni poudarek je na učnih poteh, zato uporabnik zdaj izbere eno od treh razpoložljivih poti. Ker se poti med seboj ne izključujejo, izbira ene ne pomeni, da do drugih ne more dostopati kadar koli. Z orodno vrstico na vrhu (kot je prikazano na spodnji sliki) lahko uporabnik vedno preklaplja med različnimi potmi.

Vendar ta dokument sledi linearnemu napredovanju uporabnika, kar pomeni, da izbere eno pot in jo nadaljuje. Podrobneje so koraki naslednji:

1. Začnite z izbiro učne poti
2. Dodatna podstran z informacijami o OSEBI (neobvezno)
3. Nato linearna zgodba po poti (kot je prikazano v priloženi predlogi)
4. Na poti zgodbe pridobivajte "mini značke mejnikov", ki jih lahko zaključite s popolno značko za učenje teme poti.
5. Napredek se ne izgubi, vendar ponovni zagon ne vpliva na že pridobljene značke.

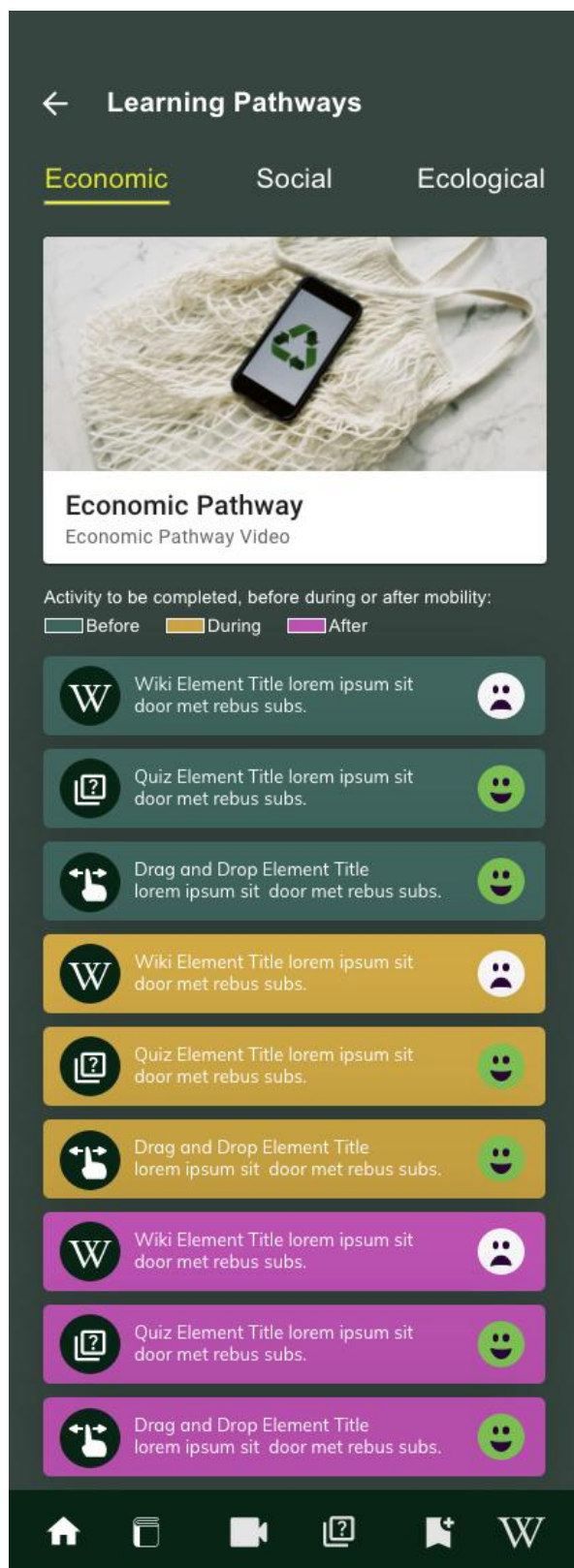
Med napredovanjem po posameznih učnih poteh se lahko uporabnik vedno vrne na glavno stran poti in si ogleda svoj napredek, kot je prikazano na spodnjih slikah.

Tudi v tem primeru je trojna zasnova učnih enot jasna s pomočjo barv, ki razlikujejo med deli mobilnosti pred, med in po njej. Te barve služijo za orientacijo in ne pomenijo, da do določenih enot ni mogoče dostopati v drugih obdobjih. To je dragoceno tudi za uporabnike, ki ne odhajajo na mednarodno mobilnost v tujino, a se kljub temu želijo izobraževati o trajnosti, ali za tiste, ki želijo načrtovati vnaprej ali ponoviti določene dejavnosti.



Poleg tega so različne oblike enot prikazane v teh pregledih poti z ikonami na sprednji strani. Te ustrezajo meniju na dnu strani in so tako zlahka prepoznavne. Poleg tega je na koncu vsakega polja prikazan napredek, ki je prikazan z nasmeškom. Zaradi barv in obraznega izraza je mogoče z enim samim hitrim pogledom ugotoviti stanje zadevne enote (dokončana - v izvajanju - še ni začeta). To je po eni strani koristno za uporabnike, ki napredujejo linearno, saj vidijo, kje so končali, po drugi strani pa za tiste, ki si izberejo lastno pot, saj lahko enostavno ugotovijo, katere enote so že opravili.

Za podrobnejši pregled je ekonomska učna pot še enkrat prikazana spodaj. Na vrhu je povezan Zeleni pogovor o gospodarski trajnosti, ki si ga lahko uporabnik kadar koli ponovno ogleda, če potrebuje dodaten navdih. Na seznamu enot je nato mogoče videti, da zadevni uporabnik ni napredoval linearno, saj je uspešno opravil vse kvize in dejavnosti povleci in spusti, vendar je izpustil vse lekcije.



Opravila v aplikaciji

Naloge so zasnovane tako, da uporabnike pritegnejo k uporabi naučenega v dejanskih scenarijih ali projektih. Naloge lahko segajo od preprostih nalog, kot je zmanjšanje ogljičnega odtisa na delovnem

mestu ali v podjetju, do bolj zapletenih projektov, kot je zasnova manjše rešitve za obnovljive vire energije.

- Vsak izziv je povezan z določeno učno potjo in predstavlja problem ali nalogo, povezano z ekološko, gospodarsko ali družbeno trajnostjo.
- Uporabnik prejme kratek opis izziva, cilje, morebitne vire in smernice za oddajo. Prispevki so lahko v različnih oblikah, vključno z besedilom, slikami ali povezavami do zunanjih projektov.
- Prispevki se ocenijo samodejno na podlagi vnaprej določenih meril ali ročno s strani odbora. Za uspešno opravljeno nalogo uporabniki prejmejo značke ali točke, ki prispevajo k njihovem napredovanju v aplikaciji.

Vrste izzivov vključujejo kvize in teste ter dejavnosti "povleci in spusti".

Oblike nalog

Kvizi in testi

S pomočjo kvizov in izzivov lahko ocenite uporabnikovo razumevanje izobraževalne vsebine, predstavljene v wikijih in videoposnetkih. V njih so na voljo različne vrste vprašanj, vključno z vprašanji izbirnega tipa, pravi/nepravi in primerjavnimi vprašanji.

- Težavnost kvizov je mogoče prilagoditi glede na uporabnikovo uspešnost, kar zagotavlja ustrezno raven izziva.
- Uporabnik dobi takojšnje povratne informacije o svojih odgovorih, vključno s pojasnili za pravilne in napačne odgovore, kar okrepi učenje.
- Uporabnik ima možnost, da ponovi kviz in izboljša svoj rezultat, kar spodbuja obvladovanje vsebine.

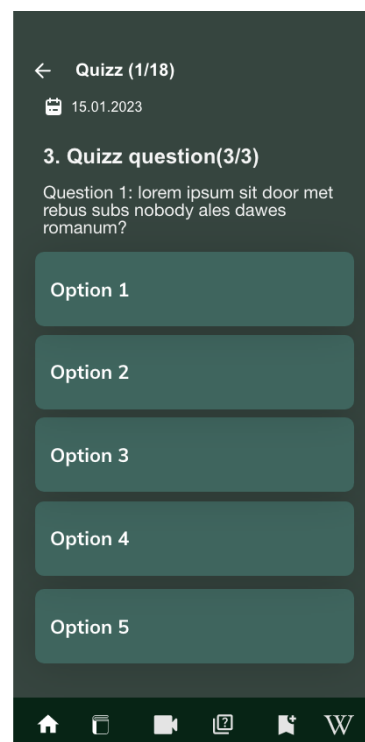
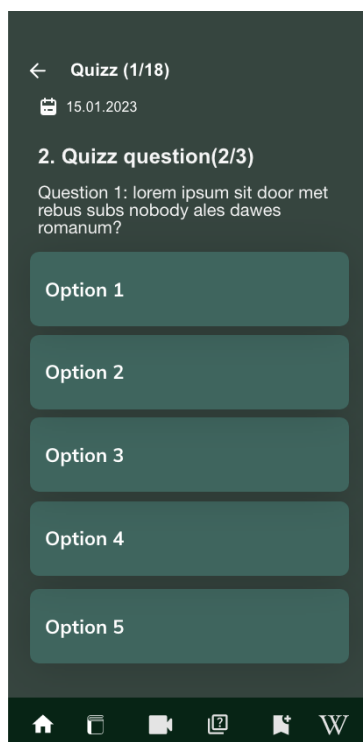
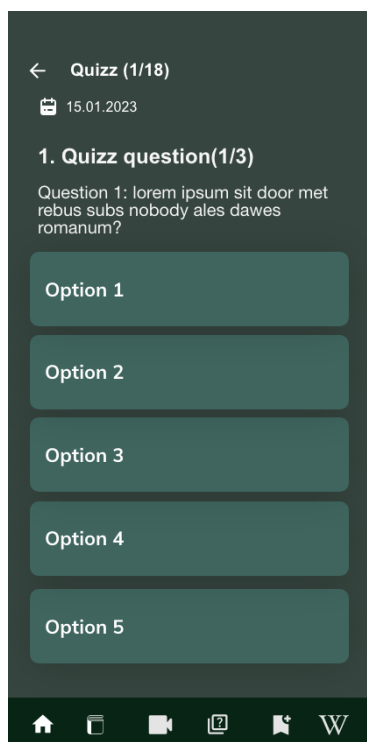
Naslednja slika prikazuje seznam opravil, do katerega lahko uporabnik dostopa prek menija na dnu strani. V tej zbirki so navedene vse naloge na gospodarski poti, prikazan pa je tudi napredek. Zadevni uporabnik je tukaj uspešno opravil vse naloge pred svojo mobilnostjo ter po eno med mobilnostjo in po njej. Lekcije, ki ustrezajo nalogam, so tukaj izpuščene.



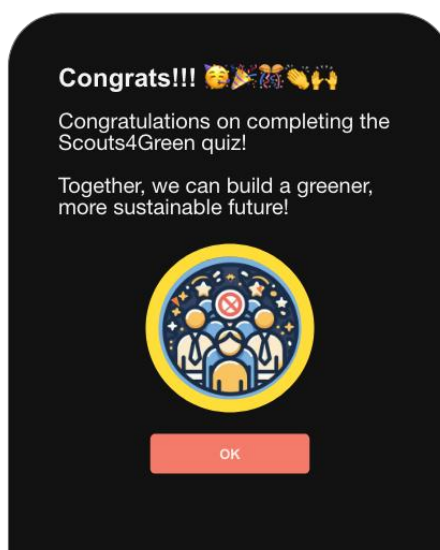
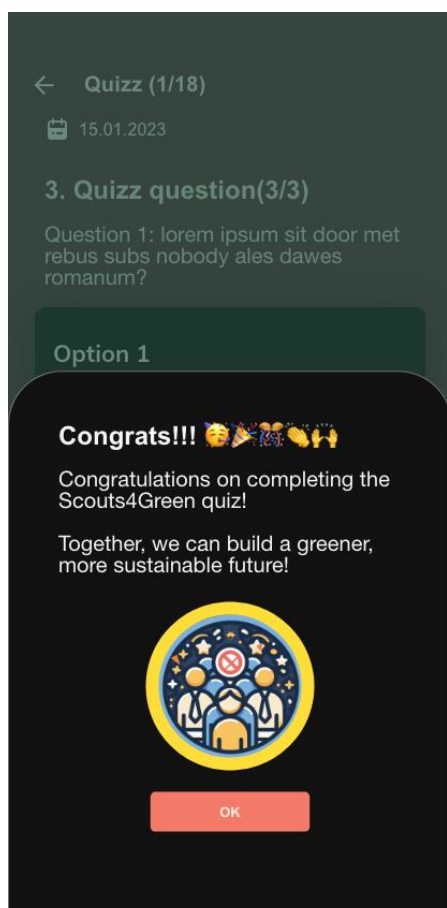
Tok kviza

Kvizi so sestavljeni iz niza zaporednih vprašanj po pet do deset, na koncu pa je objavljen poziv, da je kviz opravljen ali da je pridobljena značka.

Na spodnjih slikah je prikazano zaporedje takšnega kviza s tremi vprašanji. Vprašanja si sledijo zaporedoma in so prikazana s številko vprašanja, samim vprašanjem in petimi možnostmi odgovora. Uporabnik tako kot pri kvizu z več možnostmi izbire, kjer lahko izbere pravi odgovor.



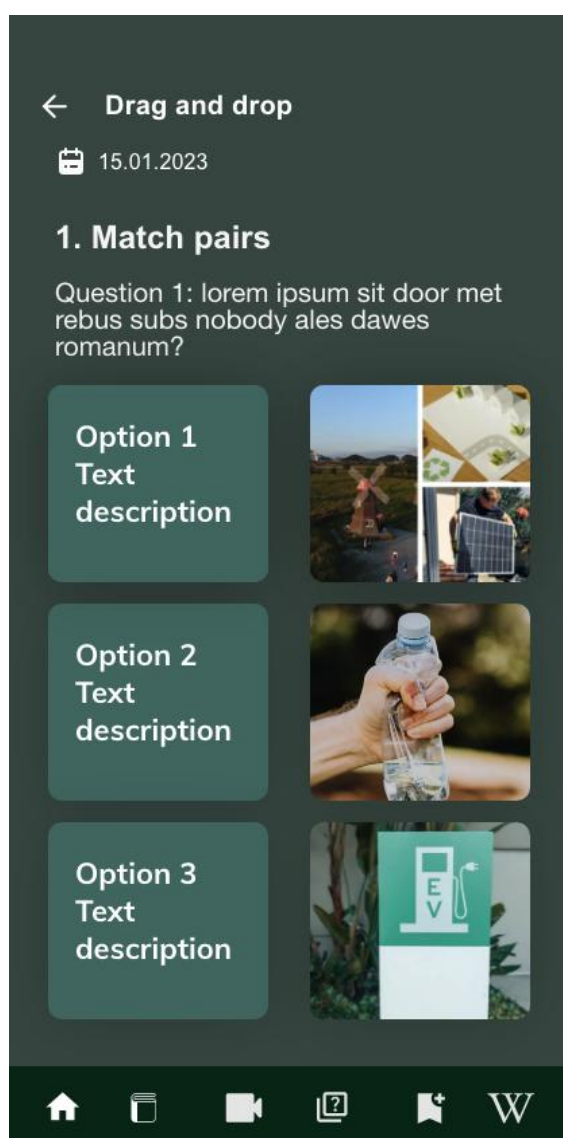
Po uspešnem zaključku kviza se uporabniku prikaže pojavno okno, ki mu čestita za opravljeno nalogo, kot je prikazano na spodnji sliki. To služi kot motivacija in spodbuda za nadaljevanje poti, saj je kviz le en del poti.



Dejavnosti povleci in spusti

Dejavnosti z vlečenjem in spuščanjem so zasnovane tako, da so interaktivne in zanimive ter uporabniku pomagajo pri učenju in pomnjenju informacij z delovanjem. Te dejavnosti lahko vključujejo ujemanje izrazov z definicijami, razvrščanje predmetov v pravilne skupine ali zaporedje dogodkov.

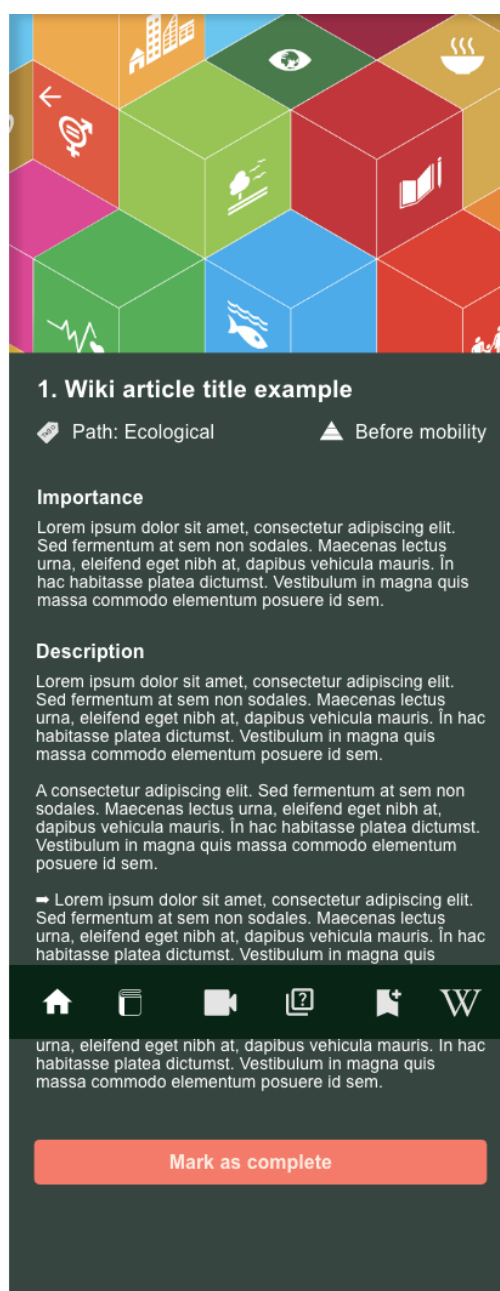
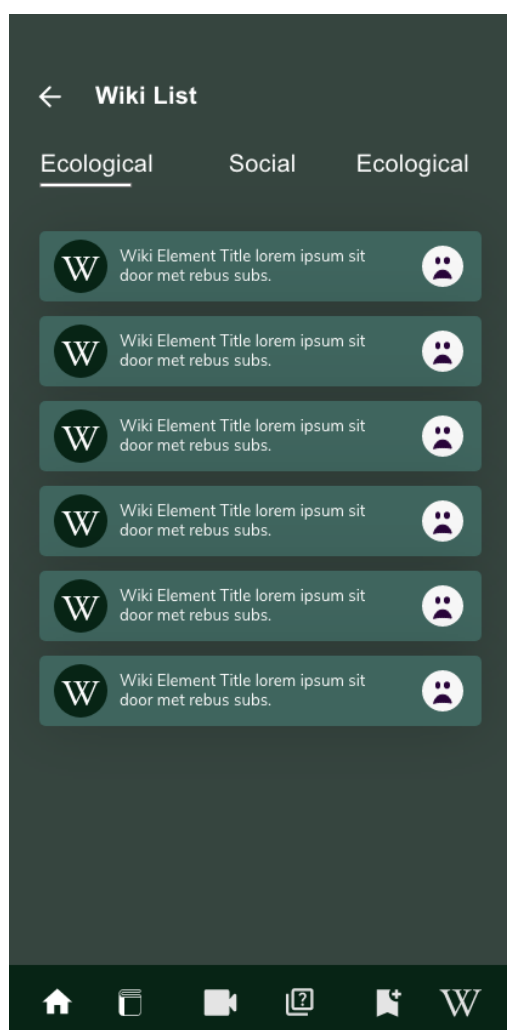
- Interaktivne povratne informacije ob dokončanju dejavnosti povleci in spusti: uporabnik dobi takojšnje povratne informacije. Pravilne postavitve so potrjene, nepravilne pa so označene za popravek.
- Te dejavnosti vključujejo igrane elemente, kot so časovniki in množilniki točk, ki spodbujajo hitrost in natančnost, s čimer je učni proces bolj zanimiv.



Članki za lekcije

Kot zadnji vsebinski element progresivna spletna aplikacija Scouts4GreenApp vsebuje lekcije (na slikah: wikiiji). To so kratki besedilni elementi, ki opisujejo določeno okoliščino in uporabniku dajejo osnovne informacije. Uporabljajo se lahko kot čisti viri informacij ali pa tudi kot podlaga za naslednje naloge, ki zagotavljajo dodatna spoznanja.

Naslednji dve sliki prikazujeta seznam učnih ur za ekološko pot. Na njem so povzete vse lekcije, ki so uporabniku na voljo na tej specifični poti. V tem primeru uporabnik še ni opravil nobene od njih, zato so na sliki precej žalostni smeški. Slika na desni strani prikazuje prvi korak za spremembo tega obraznega izraza. Ob kliku na eno od lekcij na seznamu se odpre kartica lekcije in prikaže se besedilo z informacijami. Ko ga uporabnik prebere, ga lahko z gumbom na dnu označi kot opravljenega in tako spremeni smeška v zelenega, kot je prikazano na prejšnjih slikah zgoraj.



Zaključek mikroučenja

Vse zgoraj omenjene elemente lahko razumemo kot module mikroučenja. Moduli mikroučenja so sestavljeni iz jedrnate, osredotočene vsebine, namenjene hitri uporabi, ki uporabniku omogoča učenje v majhnih korakih. Dokončanje teh modulov je ključnega pomena za napredovanje v aplikaciji, kot je prikazano zgoraj v splošnem opisu uporabniške poti te progresivne spletne aplikacije Scouts4GreenApp.

Če pogledamo tehnično izvedbo teh spoznanj, lahko dokončanje mikroučenja povzamemo na naslednji način:

- Aplikacija spremlja napredek uporabnika pri vsakem modulu mikroučenja. Vizualni kazalniki, kot so črte napredka ali kontrolne oznake, uporabniku prikazujejo njegov napredek.
- Z dokončanjem delov zgodbe se odklenejo dodatna vsebina in izzivi, kar uporabnika spodbudi k nadaljnjemu raziskovanju aplikacije.
- Po zaključku modulov se uporabniku prikažejo spodbude za razmislek ali kratke ankete, ki ga spodbudijo k razmisleku o tem, kako lahko uporabi pridobljeno znanje.

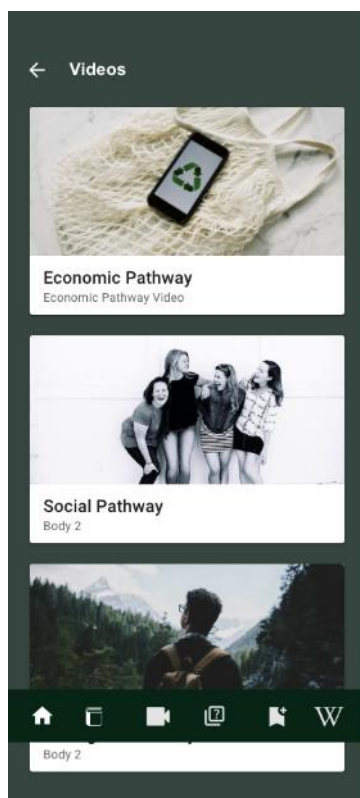
Seznam videoposnetkov

Dodatek v progresivni spletni aplikaciji Scouts4GreenApp so trije videoposnetki Green Talk, ki so bili zasnovani in razviti za učni načrt WP3. Ponovno so uporabljeni v aplikaciji, da se zagotovi povezava med obema delovnim sklopoma in da se uporabniku ponudi primer uporabnosti učenja o trajnosti v poslovnem kontekstu.

Videoposnetke si lahko ogledate kot začetno dejavnost na vsaki od učnih poti, saj so povezani z enim od treh vogalov trikotnika. Ker pa niso obvezni za učne poti, jih lahko uporabnik tudi preskoči in si jih ogleda pozneje ali pa se po želji vedno vrne k njim in jih ponovno ogleda. Zato aplikacija vsebuje razdelek s seznamom videoposnetkov treh videoposnetkov Green Talk z ustreznimi prepisi.

Slednje omogoča tudi osebam z okvaro sluha, da razumejo vsebino videoposnetkov, ali pa omogoča kratek pregled določenih vidikov.

Seznam vseh treh videoposnetkov in podrobna stran videoposnetka za ekonomsko pot, vključno s prepisom, sta prikazana na spodnjih slikah.

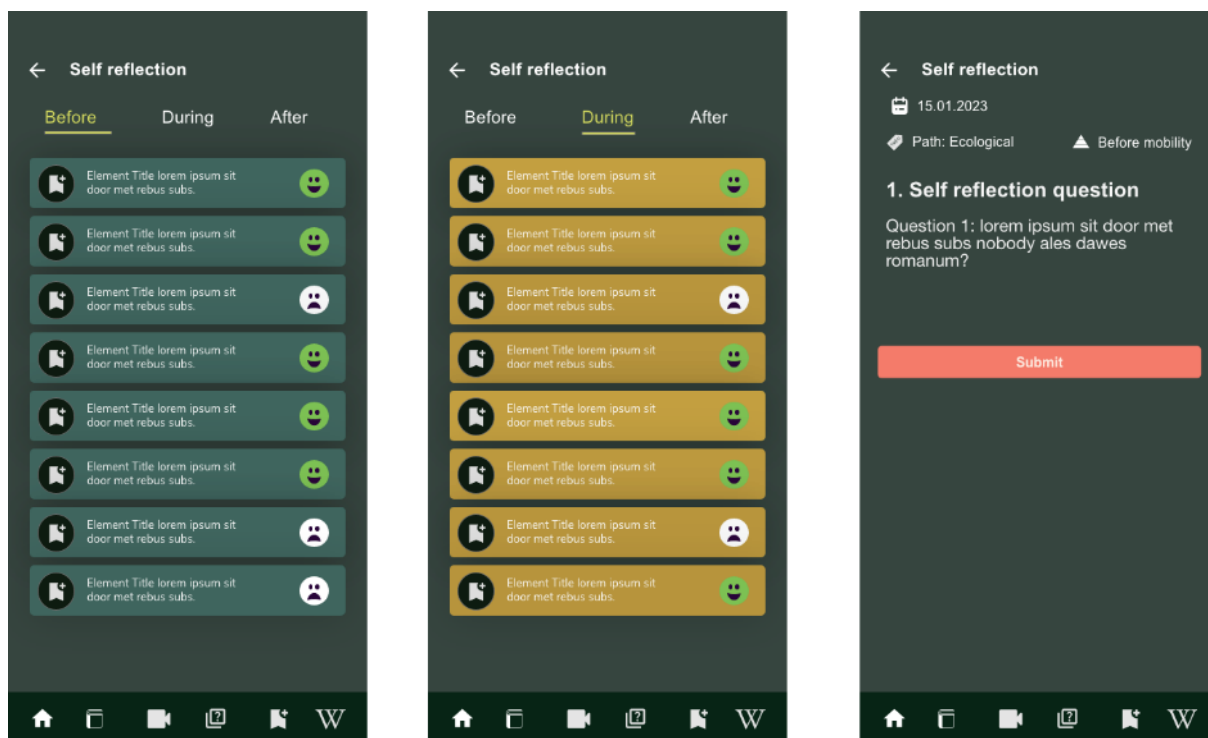


Središče za samorefleksijo

Progresivna spletna aplikacija Scouts4GreenApp je zunaj linearne strukture učnih poti namenjena podpori uporabnikom pri njihovem vsakodnevem delu na področju trajnostnih vprašanj. Ker se vsi uporabniki ne srečujejo z enakimi okoliščinami, aplikacija ponuja razdelek, ki se imenuje središče za samorefleksijo. To vozlišče vsebuje niz odprtih vprašanj za vse tri dele mobilnosti: pred, med in po njej. Tu zastavljena vprašanja služijo kot navdih ali spodbuda za razmišljanje in uporabnika spodbujajo, da pod svojimi pogoji in v svojem času razmisli o svojem pristopu k trajnosti osebno in v svojem podjetju. Ker ni pravilnega ali napačnega odgovora, vprašanja ostanejo neodgovorjena, lahko pa se o njih razpravlja z ljudmi iz okolice posameznega uporabnika.

Za tehnično izvedbo teh funkcij v progresivni spletni aplikaciji Scouts4GreenApp je treba upoštevati naslednje:

- Nabor vprašanj kot vnos besedila se nanaša na tri stopnje mobilnosti: pred mobilnostjo, med njo in po njej.
- Na naslednjih treh slikah je prikazan sklop vprašanj za del pred in med delom ter eno vprašanje, ki se prikaže ob kliku na enega od elementov na prvih dveh slikah. Uporabnik lahko predloži svoj razmislek o vprašanju, da spremeni smeško (stanje) in se pozneje spomni, da je to vprašanje že obravnaval.



Podrobnosti o izvajanju

Za izvajanje teh funkcij v progresivni spletni aplikaciji Scouts4GreenApp je treba upoštevati naslednje:

- Zasnova daje prednost intuitivnosti in vključenosti z jasnimi navodili, povratnimi informacijami in spodbudami, ki so vključeni v vsako dejavnost.
- Dejavnosti in izzivi so zasnovani tako, da se lahko prilagodijo naraščajočemu številu uporabnikov in morebitnemu dodajanju novih vsebin.
- Vse funkcije so dostopne, tako da lahko sodelujejo in se učijo uporabniki z različnimi zmožnostmi.
- Spremljamo interakcije uporabnikov s kvizi, dejavnostmi in moduli mikroučenja ter tako pridobivamo vpogled v stopnje vključenosti, ustreznost težavnosti in učne rezultate. Ti podatki so podlaga za prihodnji razvoj vsebine in izboljšave aplikacije.

Ti podrobni elementi nalog, kvizov, izzivov, dejavnosti "povleci in spusti" in modulov mikroučenja so osrednji del izobraževalne strategije progresivne spletne aplikacije Scouts4GreenApp, namenjene aktivnemu vključevanju uporabnikov, ocenjevanju njihovega razumevanja ter spodbujanju stalnega učenja in uporabe trajnostnih konceptov.

Tehnični vidiki

Pregled

Namen progresivne spletne aplikacije Scouts4GreenApp je izobraževati in vključevati uporabnike v dejavnosti, ki spodbujajo ekološko, gospodarsko in družbeno trajnost. Vključuje izobraževalne vsebine, interaktivne kvize in dejavnosti, da bi olajšala učenje s pomočjo igrificirane izkušnje. Z napredovanjem uporabnika aplikacija podeljuje digitalne značke, ki spodbujajo učenje in sodelovanje.

Tehnologije

- Frontend: Flutter
- Backend: ICM (notranji zaledni sistem podjetja Innoventum)

Funkcionalne zahteve

Upravljanje uporabnikov

- Registracija in prijava: Varna registracija uporabnikov in sistem prijave.
- Upravljanje profilov: Uporabnik lahko pregleduje in ureja podatke o svojem računu in nastavitve zasebnosti.

Tehnične zahteve

Frontend (Flutter)

- Za lažje vzdrževanje in razširljivost je aplikacija zasnovana z modularnimi komponentami.
- Odziven uporabniški vmesnik zagotavlja, da je aplikacija v celoti odzivna in zagotavlja brezhibno izkušnjo na različnih napravah in velikostih zaslona.
- Učinkovito upravljanje stanja za upravljanje uporabniških sej, sledenje napredku in interaktivnih elementov.
- Internacionalizacija aplikacije za lokalizacijo, ki podpira več jezikov.

zaledni del (ICM)

- Upravljanje zbirke podatkov za varno shranjevanje podatkov o uporabnikih, izobraževalne vsebine, rezultatov kviza in informacij o značkah.
- Sistem za upravljanje vsebine (CMS) za enostavno posodabljanje in upravljanje izobraževalne vsebine, kvizov in dejavnosti.
- Preverjanje pristnosti in avtorizacija: Izvedite zanesljive varnostne ukrepe za preverjanje pristnosti uporabnikov in zaščito podatkov.
- Integracija API: Oblikujte vmesnike API RESTful za komunikacijo med sprednjim in zadnjim delom ter zagotovite učinkovito pridobivanje in posredovanje podatkov.

Varnostni vidiki

- uporaba šifriranja za shranjevanje in prenos podatkov.
- Če želite zagotoviti skladnost aplikacije z uredbo GDPR in drugimi ustreznimi predpisi o zasebnosti, je treba pripraviti dodatne dokumente.
- Innoventum bo izvajal varnostne revizije in posodobitve za zaščito pred ranljivostmi.

Razvoj in uvajanje

- Git za nadzor različic z dobro opredeljeno strategijo razvejanja in združevanja.
- celovito testiranje enot, integracije in uporabniškega sprejema (UAT).
- neprekinjeno integracijo/nepretrgano uvajanje (CI/CD): Vzpostavite cevovode CI/CD za avtomatizirano testiranje in uvajanje.
- Vključitev orodij za spremljanje za spremljanje vzorcev uporabe, delovanja aplikacij in ugotavljanje področij za izboljšave.
- Obrazec za povratne informacije za zbiranje informacij od uporabnikov.
- Seznam/orodje za sledenje napakam, ki partnerjem omogoča organizirano testiranje več jezikovnih različic.

Povzetek

Progresivna spletna aplikacija Scouts4GreenApp ponuja celovito interaktivno učno platformo, namenjeno izobraževanju in vključevanju uporabnikov v načela gospodarske, ekološke in družbene trajnosti.

Aplikacija z vključevanjem izobraževalne vsebine z igranimi elementi, kot so kvizi, dejavnosti "povleci in spusti" in digitalne značke, zagotavlja prilagojeno in motivacijsko učno izkušnjo. Uporabniku prijazna zasnova, varno upravljanje podatkov in skalabilnost zagotavljajo, da aplikacija izpolnjuje različne potrebe svojih uporabnikov ter spodbuja stalno učenje in praktično uporabo trajnostnih konceptov.

Na splošno je progresivna spletna aplikacija Scouts4GreenApp dragoceno orodje za spodbujanje trajnostnih praks in uresničevanje ciljev projekta Erasmus+.

Pri uporabi aplikacije za takšno temo so prikazane vsebine, orodja in pot uporabnika navdih in jih je mogoče kadar koli spremeniti.

Priloga

Predloga za razvoj vsebine (različica 4)

Vzorci vsebine:

Priloga 1

Učna pot 3 Družbena trajnost	
ENOTA 3.1: Enako obravnavanje vseh spolov	
Uvodno besedilo	
Ta pot je namenjena družbeni trajnosti v vaši organizaciji. Pomagajte družbi PERSONA izboljšati družbeno trajnost v njihovem podjetju. Na poti do značke SOCIAL SUSTAINABILITY BADGE si lahko prislužite 6 mini značk za mejnike. Za začetek si oglejte videoposnetek, nato pa raziskujte wikije in dejavnosti!	
Zeleni pogovori Video zgodba STORY INTRO	
Podjetje PERSONA zanima, kako bi lahko izboljšali družbeno trajnost v svojem podjetju. Poiščejo naslednji videoposnetek in se odločijo, da si ga bodo ogledali, da bi pridobili več informacij: [vstavite povezavo do videoposnetka]	Sorodna slika
Zeleni pogovor Video zgodba OUTRO	
Vau! Toliko informacij! PERSONA si res želi izvedeti več! Izvedimo več [gumb za lekciyo]	Sorodna slika

Tema 3.1 WIKI

Enakost spolov

Enakost spolov, znana tudi kot spolna enakost ali enakost spolov, je stanje enakega dostopa do virov in priložnosti ne glede na spol, vključno z gospodarsko udeležbo in odločanjem, ter stanje enakega vrednotenja različnih vedenj, želja in potreb ne glede na spol.

Cilj enakosti spolov je zagotoviti, da so vsi spoli obravnavani pravično in imajo enake možnosti za osebno izpolnitev, gospodarski napredek in sodelovanje v družbi. Prizadeva si odpraviti diskriminacijo na podlagi spola in spodbujati enakost med moškimi in ženskami na vseh področjih življenja.

Zgodovina

Koncept enakosti spolov se je skozi čas razvijal in je bil osrednje vprašanje različnih družbenih in političnih gibanj. Boj za enakost spolov je bil še posebej pomemben v feminističnem gibanju, ki se je pojavilo v 19. in 20. stoletju, da bi izpodbijalo neenako obravnavo žensk v družbi.

Ključni mejniki v zgodovini enakosti spolov so volilna gibanja, ki so ženskam zagotovila volilno pravico, sprejetje protidiskriminacijskih zakonov v številnih državah in priznanje pravic žensk kot človekovih pravic s strani mednarodnih organov, kot so Združeni narodi.

Izzivi

Kljub napredku v zadnjih desetletjih se neenakost med spoloma v številnih delih sveta še vedno pojavlja. Ženske in dekleta se še vedno soočajo z ovirami pri izobraževanju, zaposlovanju in politični zastopanosti. Pogosto so žrtve nasilja, diskriminacije in neenake obravnave po zakonu.

Moški in dečki se soočajo tudi z izzivi, povezanimi s spolnimi normami in stereotipi, vključno s pritiskom, da se prilagodijo tradicionalnim vlogam moškosti, kar lahko omejuje njihovo čustveno izražanje in življenjske odločitve.

Doseganje enakosti spolov

Za doseganje enakosti spolov je treba odpraviti temeljne vzroke diskriminacije in neenakosti, vključno z družbenimi normami, kulturnimi stališči in institucionalnimi predsodki. Vključuje spodbujanje pravic in opolnomočenja žensk, izpodbijanje spolnih stereotipov ter oblikovanje vključujočih politik in praks, ki koristijo ljudem vseh spolov.

Prizadevanja za spodbujanje enakosti spolov so pogosto osredotočena na področja, kot so izobraževanje, zdravstveno varstvo, gospodarski razvoj in pravna reforma. Cilj teh prizadevanj je ustvariti pravičnejšo in enakopravnejšo družbo, v kateri lahko vsi posamezniki uspevajo ne glede na svojo spolno identiteto ali izraz.

Učinek

Enakost spolov koristi vsem, ne le ženskam in dekletom. Raziskave kažejo, da imajo družbe z večjo enakostjo spolov višjo stopnjo gospodarske rasti, boljše zdravstvene rezultate ter mirnejše in stabilnejše skupnosti. S spodbujanjem enakosti spolov lahko ustvarimo uspešnejši in bolj trajnosten svet za prihodnje generacije.

Enakost spolov je temeljna človekova pravica ter temelj pravične in vključujoče družbe. Od posameznikov, skupnosti in vlad zahteva stalno zavezanost in ukrepanje, da bi vsem ljudem, ne glede na spol, zagotovili možnost, da živijo polno življenje.

Tema 3.1 Dejavnost STORY INTRO

Zanimivo! Ugotovimo, koliko veste o temi 3.1, in pomagajmo podjetju PERSONA na poti k DRUŽBENI TRAJNOSTNOSTI.

Sorodna slika

Tema 3.1 Vsebina dejavnosti

Tip	• kviz (izbirni / resnični in neresnični) - (3-5 vprašanj) • Povlecite in spustite (4 možnosti)
Vsebina dejavnosti A Razumevanje enakosti spolov kviz (izbirni / resnični in neresnični) - (3-5 vprašanj) (Izpolnite samo eno, polja za vsebine B, C in D izbrišite)	1) Kaj je glavni cilj enakosti spolov? a) dati ženskam vse možnosti b) spodbujanje nepravične obravnave na podlagi spola c) zagotoviti, da imajo vsi enake možnosti, ne glede na spol. d) da bi moškim preprečili gospodarsko napredovanje Odgovor: c) zagotoviti, da imajo vsi enake možnosti, ne glede na spol. 2) Katere gibanje je bilo pomemben akter v boju za enakost spolov? a) Gibanje za državljanske pravice b) Okoljsko gibanje c) Feministično gibanje d) industrijska revolucija Odgovor: c) Feministično gibanje 3) S katerimi težavami se še danes srečujejo ženske in dekleta? a) Enak dostop do tehničnih pripomočkov b) ovire pri izobraževanju, zaposlovanju in politiki

	c) Dodatni socialni privilegiji d) Manjši vpliv družbenih medijev Odgovor: b) ovire pri izobraževanju, zaposlovanju in politiki 4) S kakšnimi pritiski se soočajo moški in fantje zaradi spolnih stereotipov? a) Več možnosti za izobraževanje b) Pritisk, da morajo delovati strogo in skrivati čustva. c) slabši dostop do zdravstvenega varstva d) samodejno višji družbeni status Odgovor: b) Pritisk, da morajo delovati strogo in skrivati čustva. 5) Kaj je potrebno za doseganje enakosti spolov? a) spodbujanje gospodarske neenakosti b) ignoriranje kulturnih stališč. c) odpravljanje temeljnih vzrokov diskriminacije in neenakosti. d) podpirajo staromodne spolne vloge. Odgovor: c) odpravljanje temeljnih vzrokov diskriminacije in neenakosti
Dejavnost Vsebina B (Izpolnite samo eno, polja za vsebine A, C in D izbrišite)	Dejavnost povleci in spusti 1: Ujemite slike z ustreznimi opisnimi besedami in analizirajte družbene simbole, stereotipe in predsodke, povezane s spolom. Navodila: Vlecite in spustite besede na slike, da dokončate sestavljanke. Slika 1:



Vir: <https://images.pexels.com/photos/7137418/pexels-photo-7137418.jpeg?auto=compress&cs=tinysrgb&w=1260&h=750&dpr=1>

Slika 2:



Vir: <https://images.pexels.com/photos/6389075/pexels-photo-6389075.jpeg?auto=compress&cs=tinysrgb&w=1260&h=750&dpr=1>

Slika 3:



Vir: <https://images.pexels.com/photos/4484876/pexels-photo-4484876.jpeg?auto=compress&cs=tinysrgb&w=1260&h=750&dpr=1>

<https://images.pexels.com/photos/6349512/pexels-photo-6349512.jpeg?auto=compress&cs=tinysrgb&w=1260&h=750&dpr=1>

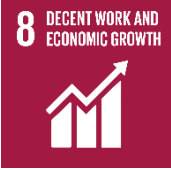
Slika 4:

	 Source: https://images.pexels.com/photos/14171773/pexels-photo-14171773.jpeg?auto=compress&cs=tinysrgb&w=1260&h=750&dpr=1 https://images.pexels.com/photos/6624467/pexels-photo-6624467.jpeg?auto=compress&cs=tinysrgb&w=1260&h=750&dpr=1 Besede za ujemanje: Feminine Moški Stereotip o spolu Vloga spola Rešitev: Slika 1: Feminine Slika 2: Moški Slika 3: Spolna vloga Slika 4: Stereotip o spolu
Možnost ponovnega poskusa	Če vam ni uspelo odgovoriti na vsa vprašanja o spolu/prišteti vseh slik k pravim besedam, poskusite znova! To je za mnoge neznana tema in več ko o njej razmišljamo, boljše nam gre! Ko boste temeljito razumeli osnove, bo vse ostalo veliko lažje.
Slika značke in besedilo čestitke	Odlično delo! Osvojili ste značko za temo 3.1! Za dosego končnega cilja dokončajte vseh 6 wikijev in dejavnosti na tej poti. (slika mini znaka)
Tema 3.1 Dejavnost STORY OUTRO	
Super! Z vašo pomočjo je podjetje PERSONA še korak bližje svojemu cilju, da postane	<i>Sorodna slika</i>

podjetje bolj ekološko trajnostno. [Izbira med nadaljevanjem linearne zgodbe ali vrnitvijo v pregledni meni]	
<i>In tako naprej, dokler ne dobite celotne značke za to učno pot.</i>	
Končne čestitke, nagrajevanje značk in spodbuda za nadaljevanje v drugih zgodbah.	
Vau, odlično delo! Podjetju PERSONA ste uspešno pomagali doseči njihov cilj in izboljšati socialno trajnost v njihovem podjetju.	<i>Slika srečen, praznovanje PERSONA</i>
V znak hvaležnosti vas PERSONA želi nagraditi z značko SOCIALNE TRAJNOSTNOSTI. Čestitamo! Oglejte si pridobljene značke [vstavite gumb/povezavo na pregled značk] in dokončajte vse tri zgodbe ter pridobite končno značko SCOUTS4GREEN! Ste sprejeli izziv? Tukaj izberite novo zgodbo [vstavite gumb/povezavo pregledni meni] .	<i>*Načrtek</i>

Povezava med vsebino aplikacije in cilji trajnostnega razvoja na posameznih poteh

Priloga 2

Cilji trajnostnega razvoja, vključeni v UČNO POT 1: Ekološka trajnost			
	SDG 6 Čista voda in sanitarije		SDG 13 Podnebni ukrepi
	SDG 11 Trajnostna mesta in skupnosti		SDG 14 Življenje pod vodo
	SDG 12 Odgovorna potrošnja in proizvodnja		SDG 15 Življenje na zemlji
Cilji trajnostnega razvoja, vključeni v UČNO POT 2: Gospodarska trajnost			
	SDG 1 Brez revščine		SDG 8 Dostojno delo in gospodarska rast
	SDG 7 Cenovno dostopna in čista energija		SDG 9 Industrija, inovacije in infrastruktura
Cilji trajnostnega razvoja, vključeni v UČNO POT 3: Družbena trajnost			
	SDG 2 Nič lakote		SDG 3 Dobro zdravje in dobro počutje
	SDG 4 Kakovostno izobraževanje		SDG 5 Enakost spolov
	SDG 10 Zmanjšanje neenakosti		SDG 16 Mir, pravičnost in močne institucije

