



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Priručnik

Kako integrirati tehnologiju u
nastavnu praksu i osnažiti
predavače osnovnih vještina

ABEDili



Agentur für Erwachsenen-
und Weiterbildung



National Adult Literacy Agency
Áisíneacht Náisiúnta Litearthachta do Aosaimh



O ovom priručniku

Ovaj priručnik dio je Erasmus+ ABEDiLi projekta digitalne pismenosti u osnovnom obrazovanju odraslih.

Cilj projekta ABEDiLi bio je osnažiti predavače opismenjavanja odraslih da identificiraju korisne digitalne opcije i koncepte te da ih upgrade u svoje strategije podučavanja.

Cilj projekta bio je poboljšati digitalne vještine predavače opismenjavanja, dajući im alate za prijenos digitalnih vještina i samopouzdanja na svoje učenike.

Podrška Europske komisije za izradu ove publikacije ne znači odobravanje sadržaja, koji odražava samo stavove autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.

Partneri

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung

Valo-Valmennusyhdistys ry

ABF Vux

Centar za obrazovanje odraslih Ormož

NALA nacionalna agencija za opismenjavanje odraslih

PESG

Škola za osnovno obrazovanje odraslih

2022



Ovo djelo je licencirano pod [međunarodnom licencom Creative Commons Attribution-NonCommercial 2.0 Generic \(CC BY-NC 2.0\)](#)

Sadržaj

Uvod	1
Okviri digitalne kompetencije za predavače	
Okviri digitalne kompetencije	3
Četiri K	3
Okvir digitalnih kompetencija za predavače	4
Profesionalni okvir digitalne nastave	4
Modeli instrukcijskog dizajna	4
SAMR	4
Bloomova digitalna taksonomija	4
Pedagoški kotač	5
Smjernice za predavače osnovnih vještina	5
NALA smjernice za dobro opismenjavanje odraslih	5
Razvoj kurikuluma: model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i učenje računanja	5
Model bogatstva	6
Upoznajte svoje učenike	7
Možeš ti to	8
Vaša omiljena digitalna knjižnica: e-Pool	10
Započnite svoje putovanje	11
Proširite svoj repertoar	13
Inspirirajte druge i stvorite nešto novo	14
Poboljšajte svoju zajednicu: obučite predavače	15
Osnove treninga trenera	15
Usavršite svoje vještine i primijenite nove prakse	16
Isprobajte nove digitalne alate za različite svrhe	17
Podržite svoju zajednicu da se razvija	17
Budućnost učenja: Digitalni obrazovni escape room	19
Stavite naočale!	19
Igrajte escape room sa svojim učenicima	20
Kako implementirati DEER u svoju praksu	21
Stvorite nove svjetove	22
Kako napraviti vlastiti escape Room	23
Sažetak	25
Partneri	26
Reference	30

Uvod

ABEDiLi – Adult Basic Education Digital Literacy, bio je multinacionalni Erasmus+ projekt čiji je cilj bio unijeti digitalne vještine u osnovno obrazovanje odraslih kroz osnaživanje predavača i njihovo upoznavanje s bankom odgovarajućih digitalnih alata. Naš cilj je podržati vas da dodatno razvijete svoje digitalne vještine. Nije važno činite li svoje prve korake u digitalnom svijetu ili tražite načine da poboljšate svoje postojeće vještine.

Rezultati ovog projekta prikladni su za vas, bilo da ste tek počeli istraživati mogućnosti digitalne pismenosti, ako isprobavate nove alate i prakse ili ako tražite alate koji će nadahnuti i podržati vaše kolege u poboljšanju njihove prakse.

U ABEDiLi imamo četiri ključna rezultata, koja nazivamo "Intelektualni rezultati":

1

e-Pool

Banka pomno odabralih digitalnih alata za osnovno obrazovanje odraslih koje možete primijeniti u svojoj praksi.

2

Program obuke trenera

Dodatno osnažite svoje i digitalne vještine svoje zajednice. Program se sastoji od šest modula sa scenarijima spremnim za korištenje, resursima i strategijama.

3

Digitalni obrazovni escape room (DEER)

Razvili smo dva escape room-a: jednu za trenere i jednu za odrasle učenike. Ovo je inovativna metoda obuke koja uvodi igrifikaciju u učenje. Virtualna stvarnost igrat će ulogu u budućnosti obrazovanja, pa smo uzbudjeni što možemo s vama podijeliti našu igru i razmišljanja.

4

Priručnik

Cilj ovog priručnika je voditi vas kroz prve korake vašeg digitalnog istraživanja, ponuditi podršku pri integraciji naših rezultata u vašu praksu i inspirirati vas da svoje kolege edukatore vodite dalje u digitalni svijet.

U ovom priručniku svaki intelektualni rezultat podijeljen je na tri razine temeljene na DigCompEdu (Redecker, 2017.): Istraživač, Integrator i Voditelj

- Razina **Istraživač** je prikladna za one koji tek počinju svoje digitalno putovanje.
- Razina **integratora** namijenjena je onima koji žele uvesti nove digitalne vještine i alate u svoju praksu.
- Razina **Lider** je za one koji stvaraju nove alate i prakse i podržavaju svoje kolege edukatore u njihovom razvoju.

Dok čitate ovaj priručnik, imajte na umu da digitalne vještine koriste širok raspon različitih kompetencija, tako da nije uvijek moguće svrstati se u samo jednu kategoriju. Čitajte i učite vlastitim tempom. Ako vam neke informacije trenutno nisu relevantne, slobodno ih preskočite i nastavite naprijed. Moći ćete mu se vratiti kada za to dođe pravo vrijeme.

Što bi naš vodeći partner poručio čitateljima?

Njemački AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung:

“Digitalni svijet je mjesto mogućnosti u kojem je sve moguće. Budite otvoreni za to, a ABEDiLi će se pobrinuti za sve ostalo. Pratit ćemo vas od prvih koraka u digitalnom okruženju, podržati vas kada vam je potrebna i pokazati vam kako postati digitalni Lider.

ABEDiLi vam nudi sigurno okruženje u kojem možete istraživati e-Pool vlastitim tempom. Već smo pripremili alate, kategorizirali ih i opisali kako ih koristiti u osnovnom obrazovanju odraslih.

Ako smatrate da je izazovno započeti digitalno podučavanje, mi ćemo vas podučavati tijekom naše kvalifikacije Trenirajte trenera od 6 modula: “Osnaživanje predavača osnovnih vještina - integracija tehnologije u nastavnu praksu” u okruženju mješovitog učenja. Imat ćete dovoljno vremena za samostalno obavljanje zadaća nakon tečaja ili za razgovor s kolegama edukatorima.



Na kraju svog digitalnog putovanja moći ćete doživjeti impresivno učenje u virtualnoj stvarnosti. Imat ćete priliku igrati naš digitalni obrazovni escape room "Monsterescape" i uspjjet ćete pronaći put od korištenja analogne knjižnice do podučavanja u metaverzumu.

Okviri digitalne kompetencije za predavače

Okviri su alati za edukatore da definiraju, planiraju i poboljšaju vlastite vještine, lekcije i suradnju s učenicima. U ABEDiLi se koriste tri vrste okvira i modela. Više o okvirima možete saznati u programu Treniraj trenera ili na web stranicama navedenim u opisima. Okviri koji se koriste u programima su:

- Okviri digitalnih kompetencija
- Modeli nastavnog dizajna
- Smjernice za edukatore osnovnih vještina

Okviri digitalnih kompetencija pomažu vam da definirate svoje digitalne vještine kao nastavnika, podupiru vaše učenike da ojačaju vještine 21. stoljeća i procijene vaše digitalne kompetencije. Modeli instrukcijskog dizajna pomažu vam da procijenite razinu integracije vaše tehnologije u vaše radno okruženje, olakšavaju digitalne alate za učenje i određuju obrazovnu upotrebu različitih aplikacija. Smjernice za edukatore osnovnih vještina pomažu vam da uključite načela dobrog opismenjavanja odraslih u svoju praksu, da razvijete bolje nastavne planove i programe i da podržite svoje učenike da shvate svoje vlastite snage.

Okviri digitalne kompetencije

Tri široka područja mogu se koristiti za opisivanje digitalnih kompetencija (Broadband Commission, 2017.):

- Osnovne digitalne vještine: pristup i korištenje digitalnih tehnologija
- Generičke digitalne vještine: korištenje digitalnih tehnologija na smislene i korisne načine
- Vještine 'više razine': korištenje tehnologije na osnažujuće i transformativne načine

U obrazovnom kontekstu, model kompetencija je okvir za opisivanje vještina i potreba znanja nastavnika. Riječ je o skupu kompetencija koje zajedno definiraju uspješnu izvedbu edukatora (Redecker, 2017).

Četiri K

Okvir za učenje 21. stoljeća osmislili su edukatori i čelnici industrije za škole u SAD-u. Unutar ovog okvira identificirane su četiri ključne vještine učenja i inovacije za učenje 21. stoljeća, koje su poznate kao 4K: kritičko razmišljanje, komunikacija, kolaboracija i kreativnost. Ove vještine učenja i inovacije smatraju se ključnim za pripremu učenika za budućnost. Primjena 4K u vašem kurikulumu pomaže vašim učenicima da razviju bitne vještine za 21. stoljeće.

Više možete saznati o 4K na: <http://exploresel.gse.harvard.edu/frameworks/3>

Okvir digitalnih kompetencija za predavače

Okvir DigCompEdu pruža referentni okvir za digitalne kompetencije nastavnika, postavljajući predložak iz kojeg se mogu razviti programi obuke. Također vam omogućuje razumijevanje i samoprocjenu vaših jakih i slabih strana, opisujući različite faze i razine razvoja digitalne kompetencije. Razumijevanjem svojih digitalnih kompetencija moći ćete poboljšati svoju praksu i bolje iskoristiti svoje prednosti. To će zauzvrat podržati vaše učenike u njihovom rastu. Stupnjevi i razine kompetencije kreću se od A1 početnika do C2 pionira. Model dijeli digitalne kompetencije u tri područja: profesionalni angažman predavača, pedagoške kompetencije predavača i kompetencije učenika.

Više možete saznati na: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

Profesionalni okvir digitalne nastave

Profesionalni okvir digitalne nastave (DTPF) osmišljen je kao okvir kompetencija za poučavanje i osposobljavanje edukatora u sektoru daljnog obrazovanja i osposobljavanja u Ujedinjenom Kraljevstvu. Nudi skup profesionalnih standarda za učenje poboljšano tehnologijom (Education and Training foundation, 2019.). Okvir postavlja tri razine kompetencija, prilagođene iz Europskog okvira za digitalne kompetencije edukatora: istraživanje, usvajanje i vođenje.

DTPF je popraćen besplatnim online modulima obuke: <https://www.et-foundation.co.uk/professional-development/edtech-support/>

Modeli instrukcijskog dizajna

Modeli industrijskog dizajna pokazuju nastavnicima kako integrirati digitalne medije u nastavnu praksu. Ovi modeli daju smjernice za organiziranje odgovarajućih strategija poučavanja za postizanje nastavnih ciljeva uz pomoć tehnologije. Oni pomažu u stvaranju nastavnih iskustava kako bi se najučinkovitije olakšalo učenje putem tehnologije.

SAMR

The SAMR model kategorizira četiri različita stupnja integracije učioničke tehnologije. Akronim znači "Supstitucija, augmentacija, modifikacija, redefinicija". To je okvir koji pokazuje kako uporaba digitalne tehnologije može transformirati poučavanje i učenje u učionici. SAMR model moćan je alat koji nastavnici mogu koristiti kada razmatraju kako mogu koristiti digitalnu tehnologiju u svojoj nastavnoj praksi (Jisc, 2020.).

Više možete saznati o SAMR na: <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>

Bloomova digitalna taksonomija

Bloomova digitalna taksonomija je revidirana verzija Bloomove taksonomije. U ovom modelu, znanje je osnova šest kognitivnih procesa: zapamtit, razumjeti, primijeniti, analizirati, procijeniti i stvoriti. Revidirana verzija zadržava te kategorije i proširuje ih u digitalno okruženje.

Navedeno predstavlja evoluciju Bloom-a, gdje se aktivnosti i ishodi povezani sa šest kognitivnih razina sada pomiču s papira i ploče kako bi poprimili digitalni oblik. Glagoli povezani sa svakom razinom sada također odražavaju radnje koje se odvijaju u digitalnom okruženju. Model pomaže instruktorima da vide kako se tehnologija i digitalni alati mogu koristiti za olakšavanje iskustava i ishoda učenja učenika. Glagoli moći koji opisuju razine korisni su za planiranje lekcija, dizajn ocjenjivanja i općenito planiranje iskustava učenja koja se temelje na razmišljanju i složenosti.

Više o Bloomovoj digitalnoj taksonomiji možete saznati u:

https://www.researchgate.net/publication/228381038_Bloom%27s_Digital_Taxonomy

Pedagoški kotač

Integracija Bloomove digitalne taksonomije i SAMR-a može se vidjeti na djelu kroz Pedagoški kotač. Osmišljen je kako bi pomogao nastavnicima da razmisle o tome kako koriste mobilne aplikacije u nastavi. Temeljno načelo kotača jest da pedagogija treba odrediti obrazovnu upotrebu aplikacija. Preporuča se za korištenje u planiranju i razvoju kurikuluma, za pisanje ciljeva učenja i osmišljavanje aktivnosti usmjerenih na učenika. U modelu postoji pet rešetki koje kombiniraju različite okvire u jedan.

Možete saznati više o Padagoškom kotaču i pronaći aktualni na:

<https://www.teachthought.com/technology/the-pedagogy-wheel/>

Smjernice za predavače osnovnih vještina

Ovaj program ima za cilj podržati predavače osnovnih vještina u integraciji tehnologije u svoju praksu. Nacionalna agencija za opismenjavanje odraslih (NALA) specijalizirala se za rješavanje nezadovoljenih potreba za opismenjavanjem odraslih u Irskoj više od 40 godina. Publikacije i istraživanja NALA-e o opismenjavanju nude profesionalne smjernice i modele razvoja kurikuluma koji su uključeni u program Treniraj trenera. Postoje tri modela koji su integrirani u module za tu svrhu.

NALA smjernice za dobro opismenjavanje odraslih

Smjernice postavljaju pet načela koja naglašavaju pristup opismenjavanju odraslih usmjeren na učenika, potičući suradnju i razvojni, participativni pristup kurikulumu. Znanje, vještine i kontekst učenika smatraju se vitalnim komponentama za učinkovitu organizaciju opismenjavanja odraslih, a to je poduprto skupom vrijednosti koje promiču inkluzivnost, povjerenje i povjerljivost.

Više o smjernicama za dobro opismenjavanje odraslih možete saznati u:

<https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/>

Razvoj kurikuluma: model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i učenje računanja

Ovaj model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i obrazovanje računanja opisuje proces razvoja kurikuluma. Smatra da je osmišljavanje kurikuluma participativni proces koji provode partneri u učenju kao što su predavači, učenici, menadžeri i obrazovni centri. Okvir ne propisuje nastavni plan i program, već smatra da ga treba izraditi predavač kako bi odgovarao učenicima. Naglasak je na tome kako partneri u učenju mogu raditi zajedno kako bi odlučili "kako i kada učiti" (NALA, 2009.). Model je pristup razvoju kurikuluma usmjeren na učenika, za koji se navodi da je temelj dobrog opismenjavanja odraslih i rada na računanju.

Možete saznati više o razvoju kurikuluma: model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i učenje računanja u:

<https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>

Model bogatstva

Pristup modelu bogatstva obrazovanju (NALA, 2018.) ima za cilj pomoći učenicima da shvate svoje znanje i snagu. Model potiče pristup bez osuđivanja i naglašava da odrasli učenici imaju obilje jakih strana, stilova učenja, iskustava i vještina te da te varijable donose sa sobom u iskustvo učenja. Učenici se potiču da istražuju mogućnosti za daljnje učenje kroz razumijevanje vlastitog životnog iskustva i pitanja koja ono postavlja (NALA, 2012.).

Možete saznati više o modelu bogatstva u:

<https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/>

Upoznajte svoje učenike

Vještine digitalne pismenosti znače "vještine povezane s korištenjem tehnologije kako bi se korisnicima omogućilo pronalaženje, procjena, organiziranje, stvaranje i komuniciranje informacija; i razvoj digitalnog građanstva i odgovornog korištenja tehnologije." Trebate imati na umu da vaši učenici mogu imati mješovite sposobnosti i znanje o digitalnim vještinama. Moguće je da će učenici imati mješovite profile s razvojem digitalnih vještina. Učenici koji imaju izvrsne digitalne vještine u određenim područjima mogu imati malo ili nimalo vještina s nekim digitalnim tehnologijama, a učenici koji imaju nisku opću pismenost mogli bi imati dobre digitalne vještine s nekim alatima. Kao nastavnik ne biste trebali pretpostaviti razinu digitalnih vještina na temelju razine drugih vještina koje osoba ima.

Kada budete svjesni karakteristika svojih učenika, moći ćete napraviti planove lekcija prema njihovim potrebama i ciljevima učenja. Dobar sat planiran je na način da ga svi mogu pratiti. Poznavajući svoje učenike također ćete moći s njima postaviti kratkoročne ciljeve suradnje koji imaju značajan učinak u svakodnevnom životu učenika. Važno je razumjeti koja su znanja i vještine prioritet vaših učenika. Pronalaženje prikladnih kratkoročnih ciljeva podržava motivaciju za učenje, budući da učenici mogu vidjeti napredak i prednosti stjecanja novih vještina.

Ljudi s niskom razinom osnovnih vještina više ovise o pomoći drugih. Učenjem osnovnih vještina, uključujući digitalne vještine, vaši će učenici moći više sudjelovati u društvu. Važno je prepoznati da je digitalno učenje značajno manje dostupno osobama iz ranjivih društvenih i ekonomskih skupina. Iz tog razloga, preporučuje se da trener vodi računa o razini pristupačnosti svojih predavanja i domaćih zadaća. Kada poznajete svoje učenike, moći ćete lakše prilagoditi iskustva učenja tako da budu pristupačna.

Također je važno napomenuti da mnogi učenici imaju jaku motivaciju za učenje, unutarnju znatiželju i radost učenja. Za njih je učenje način života i želeći ukorak s novim digitalnim znanjima i biti vještiji u području osnovnih digitalnih vještina.

Kada stavljate naglasak na uvodnu raspravu u razredu i upoznavanje svojih učenika, trebali bi biti spremni na dodatna pitanja o obrađenim temama.

- **Upoznajte svoje učenike: Komunicirajte s njima. Slušajte i postavljajte pitanja. Procijenite njihovu razinu vještina. Nemojte stvarati prepostavke.**
- **Postavite ciljeve učenja u suradnji sa svojim učenicima. Saznajte što im je važno i motivirajuće. Postavite kratkoročne ciljeve.**
- **Prilagodite svoj kurikulum i resurse. Provjerite jesu li vaši podaci i alati dostupni vašim učenicima.**
- **Podijelite radost učenja sa svojim učenicima.**

Možeš ti to

Digitalni svijet mjesto je prilika i mogućnosti. Međutim, ponekad tehnologija može biti izazovna. Projekt ABEDiLi osmišljen je kao podrška pri poduzimanju prvih koraka u integraciji digitalne pismenosti u vašu praksu.

Poboljšanje naših digitalnih vještina često je cjeloživotni proces, osobito u kontekstu našeg digitalnog svijeta koji se stalno razvija. Budite svjesni prednosti novih tehnologija kako za svoju praksu tako i za živote vaših učenika.

Traženje podrške

Možete dobiti podršku iz vlastite zajednice. Može biti korisno povezati se s nekim koga poznajete tko ima znanja u području digitalne pismenosti i može provesti vrijeme pokazujući vam kako primjeniti nove tehnike. Ako imate prijatelje ili kolege koji već znaju koristiti tehnologiju, savjetujemo vam da potražite podršku od njih. Često je lakše razgovarati s nekim poznatim. Mnogi ljudi rado dijele svoje znanje i vještine.

Digitalne platforme također se mogu koristiti za pronalaženje podrške. Možete potražiti internetske forume i pristupiti osnovnim uputama online.

Postavljajte pitanja i tražite rješenja. Mnogi ljudi su više nego sretni podijeliti svoje znanje i vještine s vama ako samo zatražite. Preporučujemo vam da potražite podršku unutar svoje zajednice ili na digitalnim platformama. Pokušajte pronaći prednosti novih tehnologija. Kako mogu izravno utjecati na vaše živote ili živote vaših učenika?

Ne bojte se pogriješiti! Često naučimo nešto rađeci to; nemojte se bojati isprobavati nove stvari samo zato što postoji mogućnost da ne uspijete.

Kada planirate svoje lekcije, uvijek smislite plan B u slučaju da tehnologija zakaže. Plan B može povećati vaš osjećaj sigurnosti tijekom implementacije digitalnih alata. Ponekad digitalni alati i resursi ne rade iz razloga koji nisu povezani s vašim radnjama ili vještinama. Budite spremni na neuspjeh, duboko udahnite i pokušajte ponovno. Ako ne uspije, imate spreman plan B.

Uvijek imajte na umu da ste dovoljni. Svi mi imamo svoje snage i stvari koje želimo razvijati. Kako naši učenici nastoje poboljšati sebe i svoje živote, tako i mi nastojimo. Nitko nije tražio savršenog predavača. Vjerujte sebi i svojim postojećim vještinama. U hodu ćete učiti i rasti. Kako bismo vam pomogli poboljšati proces učenja, prikupili smo nekoliko alata u ovom projektu.

E-Pool je svestrana digitalna knjižnica u kojoj smo pažljivo odabrali veliki izbor digitalnih alata koje možete koristiti. "Trenirajte trenera" serija je od šest online obuka i aktivnosti učenja koje sami usmjeravate, čiji je cilj osnažiti vaše digitalne vještine kao predavača. DEER je digitalni obrazovni escape room koji može pomoći vama i vašim učenicima da poboljšate svoje digitalne vještine na zabavan i interaktivan način. Kada započnete svoje putovanje u digitalni svijet, prihvativate nova iskustva, postavljajte puno pitanja, griješite, isprobajte nove alate iz e-Poola, sudjelujte u programu "Treniraj trenera" i iskusite naše escape room-ove u 2D i virtualnoj stvarnosti. Ono što je najvažnije: vjerujte svojoj sposobnosti učenja i prilagodbe novim situacijama.

Što biste željeli poručiti digitalnom pridošlici?

Švedski partner ABF Vuxenutbildning:

“Najbolji savjet je da se ne opterećujete. Upoznajte nove alate korak po korak.

Dobro je uključiti jedan novi alat u to vrijeme

- nemojte misliti da morate potpuno transformirati svoje prakse.



Za učenje novih alata potreban je određeni napor, kao i za svako učenje, a može biti teško promijeniti navike. Na kraju, vrijedi pokušati i zapamtite da je svrha korištenja novih digitalnih izvora učiniti stvari lakšim, glatkijim i interaktivnijim, a ne učiniti stvari stresnima.”

Kako će poboljšanje digitalnih vještina koristiti predavačima i učenicima?

Srpski partner Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor:



“Ponekad se može činiti da se digitalne inovacije razvijaju iscrpljujuće velikom brzinom. No, svaki trenutak uložen u razvoj osobnih vještina jamči goleme dobrobiti na malo dulji rok. Digitalna inovacija u obrazovanju je neizbjegljiva, ali nema razloga za strah: može samo poboljšati komunikaciju među sudionicima, učiniti sadržaj pristupačnjim i vizualno privlačnjim te ih pripremiti za isti proces promjena u svijetu izvan škole – alati i lekcije naučene u učionicama, stečene vještine mogu se odmah primijeniti u svakodnevnom životu – budući da cijeli planet prolazi kroz brzu digitalizaciju. Uz vrlo malo uloženog truda i vremena, većina novoprdošlica može brzo vidjeti da zapravo štedi trud i vrijeme u svakodnevnim aktivnostima kao što su kupnja, bankarstvo, komunikacija i zabava.”

Vaša omiljena digitalna knjižnica: e-Pool

Ovo poglavlje predstavlja svestranu digitalnu knjižnicu jednostavnu za korištenje. e-Pool nudi edukatorima mogućnost da zarone u zbirku pažljivo odabralih, ali raznolikih digitalnih aplikacija, izvora i alata koji se mogu uključiti u njihovu svakodnevnu praksu. Maksimalno iskorištavanje ovih resursa podržat će učenje, učiniti osnovno obrazovanje odraslih svestranijim i uključiti učenike.

E-Pool je OER (otvoreni obrazovni resurs) koji sadrži zbirku digitalnih izvora i alata koje predavači mogu koristiti u svakodnevnoj obrazovnoj praksi. Svaki je resurs opisan i kategoriziran na relevantan način, tako da predavač može lako pronaći resurse korisne za svoju praksu.

Korištenjem e-Poola uštedjet ćete energiju i vrijeme jer možete pregledavati knjižnicu i odabrati najprikladnije alate za svoje osobne potrebe.

Ovdje možete pristupiti e-Poolu: <https://sites.google.com/view/e-pool/home>

Link na lokalnom jeziku: <https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-cr>



e-Pool početna stranica

Započnite svoje putovanje

E-pool je posebno koristan za novoprdošlice – lako mogu pronaći alate koji će im biti od koristi, tako da mogu odmah početi otkrivati i koristiti alate. Web mjesto e-Pool također je vrlo jednostavno za navigaciju. E-Pool pokriva potrebne digitalne osnove koje novoprdošlicama u digitalnom svijetu otvaraju vrata za poboljšanje procesa poučavanja ili učenja te vlastitih osnovnih digitalnih vještina.

Za početak možete početi pregledavanjem tri glavne kategorije:

- **Preporučeni alati**
- **Resursi za predavače**
- **Resursi za Učenike**

Pogledajte odjeljak “Preporučeni alati” i počnite od tamo! Ova kategorija uključuje 10-15 odabralih alata koji s Kojima možete započeti.

Alati predavača dalje su podijeljeni u specifičnije kategorije:

Create digital content

Assessment

Reading and writing

Translation tools

Meeting and conference tools

Organize your courses

Share your ideas

Virtual Reality Platforms

Svi materijali i alati u e-Poolu su provjerene kvalitete. Svaki alat ima kratak i jasan opis, tako da se najvažnije funkcije mogu shvatiti na prvi pogled. Web stranica je dostupna na različitim jezicima, iako je većina alata na engleskom. Neki od digitalnih alata čak su specifični za zemlje partnera u projektu.

Kako implementirati e-Pool u svoju praksu?

Slovenska partnerska organizacija Ljudska univerza Ormož:

"U svim našim razredima koristimo barem malo digitalnih medija. Sadržaj prilagođavamo razini digitalnog znanja učenika. Smatramo da je digitalno učenje često mnogo interaktivnije u usporedbi s predavanjima. Koristimo digitalnu tehnologiju s učenicima kada učimo nove računalne sadržaje, za prezentacije i dijaprojekcije, za dijeljenje video i audio sadržaja i za prikupljanje povratnih informacija učenika. U vrijeme pandemije nekim je učenicima s manje digitalnog znanja online učenje u početku bilo teško, no uz pomoć naših edukatora brzo su savladali korištenje tehnologije do razine da im pohađanje online nastave nije predstavljalo nikakav problem.



Uključivanje više digitalnih alata u vašu nastavnu praksu također će podržati razvoj digitalnih vještina učenika. Kada je riječ o osnovnim vještinama pismenosti, te je vještine moguće uvježbati putem digitalnih alata. Resursi kao što su imerzivni čitač ili aplikacije za prevođenje nude učenicima mogućnost da čuju jezik uz samo pisanje i čitanje. Ovo donosi drugu dimenziju učenja.

Također postoji dio koji uključuje resurse koji se mogu koristiti izravno s učenicima. Postoje dobri primjeri aplikacija i resursa o tome kako se kretati u društvu, kako koristiti web, kako se sigurno koristiti društvenim medijima, kako koristiti e-poštu i kako rezervirati termine, da spomenemo samo neke. Ovaj dio je koristan i za predavača jer je dobra polazna točka za učenje o učenicima i razumijevanje njihovih potreba.

Napravite skok, budite hrabri i počnite koristiti nove resurse."

Proširite svoj repertoar

Nakon što pregledate kategorije resursa, možete razmisliti s kojim ste alatima već upoznati, a koji su novi. Zavirite dublje u poznate alate i pogledajte ima li novih značajki koje niste primijetili, kao što je imerzivni čitač. Jeste li pokušali snimati i dijeliti svoje tečajeve (npr. Screencast-O-Matic) ili izraditi animacije (npr. Powtoon)?

Pogledajte kako bi se vaša priprema lekcije mogla promijeniti ako koristite neke od alata namijenjenih za to. Provjerite kategoriju "Stvorite digitalni sadržaj" i "Organizirajte svoje tečajeve" da vidite koje elemente možete dodati lekcijama i kako s tim elementima nastavu učiniti interaktivnijom.

Sa stajališta učenika, digitalni alati koji podržavaju učenje jezika podržavaju učenike čak i kada učitelji nisu prisutni (na primjer alati za diktiranje i prevođenje). Druga mogućnost samostalnog učenja je dijeljenje snimljenih sati, koje učenici mogu ponavljati koliko god puta žele.

Kako implementirati e-Pool u svoju praksu?

Hrvatski partner PESG:

"Implementiramo digitalne medije poput prezentacija, videa, glazbe i video demonstracija. Svi razredi se emitiraju za učenike koji fizički ne mogu prisustvovati.

Evo nekoliko primjera strategija i ideja koje će vam pomoći da izvučete najviše iz tehnologije svoje učionice:



- Imamo redovite treninge o tome kako koristiti tehnologiju i odgovoriti na sva pitanja u korist učenika i nastavnika.
- Za nas je važno slušati što učenici već znaju o tehnologiji i pitati ih za savjete. Ponekad nas nauče nešto novo!
- Koristimo digitalne resurse, kao što su aplikacije, tekstovi ili grupe na društvenim mrežama, kako bismo informirali učenike o aktivnostima u nastavi i nadolazećim zadacima.
- Dajemo prednost aktivnim digitalnim aktivnostima, poput online igrica za učenje ili interaktivnih lekcija, u odnosu na pasivne aktivnosti poput gledanja videa."

Inspirirajte druge i stvorite nešto novo

Uz niz korisnih alata okupljenih u e-Poolu, postoji nešto novo za svakoga - čak i ako ste već digitalni lider. Postoje mnogi alati koji su napredniji, a možda ćete pronaći i neke alate s kojima ste već upoznati, ali ih još niste primijenili u kontekstu osnovnog obrazovanja odraslih.

Možda možete pronaći alate koji se mogu koristiti kada radite s kolegama, radite zajedno i surađujete. Kada se upoznate s alatima, možete odlučiti trebate li oblak riječi, suradničku bijelu ploču, rešetke ili karte kako biste došli do većine svake značajke u svakoj situaciji. Pogledajte kategoriju "Podijelite svoje ideje" i istražite potencijal alata.

Uvijek je korisno upoznati se s novim digitalnim alatima koji mogu poboljšati proces poučavanja i učenja. Jeste li uključili gamifikaciju u svoju nastavnu praksu? Jeste li koristili virtualnu stvarnost kao platformu za poučavanje i učenje? Izrađujete li već animacije i interaktivne videozapise kao podršku svojim učenicima? U ove svrhe korisni alati mogu se pronaći u kategorijama "Stvaranje digitalnog sadržaja" i "Platforme virtualne stvarnosti".

Digitalni lideri mogu usavršiti svoje vještine tako što će druge ljudi učiniti vještijima u korištenju digitalnih vještina. Time ponavljaju, preispisuju i potvrđuju svoje znanje o samoj temi. Još jedan važan čimbenik je kako korištenje digitalnih resursa i unaprjeđenje vještina pozitivno utječe na položaj učenika u širem društvu i podupire njihovu neovisnost i djelovanje.

Integraciji novih alata možete pristupiti na sustavan način inspiriran švedskim planom tečaja, koji navodi da studenti trebaju:

- Koristite digitalne resurse za komunikaciju s drugima
- Koristite resurse da budete aktivniji na siguran način na internetu
- Riješiti probleme

- **Imajte na umu potrebe i ciljeve naših učenika.**
- **Koristite digitalne medije primjerene razini znanja učenika. Budite strpljivi i ohrabrujući kada radite s učenicima koji imaju niske osnovne digitalne vještine, jer će se njihove vještine poboljšati s vremenom i nemojte ih opteretiti upotrebom previše digitalnih medija.**
- **Na web stranici e-Pool postoji čak i opcija za predlaganje novog digitalnog alata koji bi drugima mogao biti koristan. Ova nam opcija daje promjenu da se proširimo i ponudimo još veću svestranost resursa u budućnosti.**

Poboljšajte svoju zajednicu: obučite predavače

Smatrate li da biste mogli usavršiti svoje digitalne vještine sa svojim kolegama u strukturiranom okruženju? Program profesionalnog razvoja "Treniraj trenera" je niz od šest kratkih online treninga i samousmjerenih aktivnosti učenja kojima je cilj osnažiti predavače osnovnih vještina odraslih da uvedu tehnologiju i digitalne medije u svoju nastavnu praksu.

Program "Treniraj trenera" omogućuje vam da razvijete svoje profesionalne kompetencije u digitalnim vještinama i da podržite svoje kolege na putu učenja. Kao rezultat toga, moći ćete koristiti svestranije digitalne resurse i alate u svakodnevnoj praksi podučavanja, uključiti svoje učenike i podržati njihovo učenje kroz integraciju digitalnih medija.

Svaki od šest modula je kompaktan jednosatni paket, uključujući teoriju i praksu, a svaki ima posebnu temu. Preporuča se da pokrivate jedan modul tjedno; s cijelim programom koji traje šest tjedana. Međutim, možete ga modificirati prema potrebama vaše organizacije.

Za sve module dostupan je kompletan paket resursa, uključujući scenarije, sažetke, prezentacije i dokumente s korisnim informacijama. Cjeloviti program može izvoditi svaki mentor koji se upoznao s gradivom. Na taj je način moguće započeti svoje putovanje učenjem sa svojim kolegama na jednostavan, pristupačan način.

Osnove treninga trenera

Svaki modul sastoji se od zadatka prije tečaja koji se šalju e-poštom prije predavanja tečaja, stvarne lekcije koju vodi mentor i zadatka nakon tečaja koji se daju na kraju sesije. Sudjelovanje u "Treniraj trenera" priznaje se putem digitalne potvrde o sudjelovanju. Svi materijali mogu se pronaći na web stranici ABEDiLi.

Predviđa se da će predavači na ovom programu imati osnovne digitalne vještine, koje će biti temelj za digitalne okvire koji će se uvesti. Ne postoji stroga ograničenja za veličinu grupe, ali sadržaj i vrijeme su testirani sa 6-12 sudionika i vrlo su dobro funkcionalni na temelju povratnih informacija. Program se može implementirati online, uživo ili kao kombinirana isporuka.

Program je vođen skupom digitalnih okvira i dobrih modela opismenjavanja odraslih osmišljenih za poboljšanje digitalnih kompetencija nastavnika i učinkovitu integraciju digitalnih medija u njihovu nastavnu praksu. Ti su okviri integrirani u šest modula. 'Uvod u okvire – ABEDiLi Program profesionalnog razvoja "Treniraj trenera"' opisuje svaki okvir koji se koristi u programu.

Program je razvijen na temelju istraživanja o tome koje predavači većine osnovnih vještina žele od programa usmjerenog na trenere koji ima za cilj uvođenje tehnologije u praksu. Sadržaj se fokusira na:

- Upoznavanje predavača s korištenjem tehnoloških okvira i široko korištenih digitalnih alata.
- Uvedeni okviri usmjereni su na korištenje tehnologije za stvaranje sadržaja i planiranje nastave.
- Program nastoji unaprijediti korištenje tehnologije od strane sudionika za angažman, bolje rezultate učenja i suradnju.
- Sudionici su osnaženi da nastave svoje putovanje učenjem izvan programa i samostalno razvijaju svoje vještine na višim razinama digitalne kompetencije.

Program profesionalnog razvoja "Treniraj trenera" postavlja 6 modula za predavače, u malim veličinama koji se isporučuju online u kombiniranom modelu isporuke.

- Modul 1 - Planiranje nastave
- Modul 2 - Digitalni resursi za poučavanje i učenje
- Modul 3 - Procjena i povratne informacije
- Modul 4 - Pristupačnost, uključivanje i odgovorno korištenje
- Modul 5 - Podrška osnovnoj pismenosti kroz tehnologiju (strategije poučavanja i učenja)
- Modul 6 - Vlastiti razvoj

Usavršite svoje vještine i primjenite nove prakse

Ako smatrate da bi vam imalo koristi od poboljšanja digitalnih vještina, niste jedini. Primarni podaci koje smo prikupili pokazuju da na općoj razini edukatori ne iskorištavaju digitalne alate i resurse na najbolji način te okvire koji usmjeravaju njihovo korištenje. Osim toga, može se činiti izazovno znati odakle početi, jer postoji toliko mnogo digitalnih izvora i svaki resurs može imati različite značajke.

Nije vam teško razumjeti! Sve što je potrebno je stvoriti grupu "Treniraj trenera" i početi vježbati. Program "Treniraj trenera" osmišljen je kao upravljiv način pristupa i istraživanja novih resursa. Program je usklađen sa svim razinama okvira DigCompEdu, uključujući razine početnika.

Svaki modul uključuje vježbe i savjete o tome kako implementirati nove alate izravno s učenicima. Na primjer, prvi modul "Planiranje nastave" prikazuje mogućnosti Padleta u planiranju nastave. Peti modul „Podrška osnovnoj pismenosti putem tehnologije“ predstavlja digitalne resurse koji se mogu koristiti za podršku osnovnoj pismenosti putem tehnologije.

Kako predavač stječe nove vještine i uči nove načine implementacije digitalnih medija u nastavu, to izravno utječe i na učenike. Dodatno, predavač dobiva novi pogled na ulogu učenika dok vježba korištenje novih digitalnih alata.

Isprobajte nove digitalne alate za različite svrhe

U našem programu "Treniraj trenera" postoji nešto novo za edukatore na svim razinama digitalne prakse. Čak i ako već koristite digitalne resurse u svojoj praksi, vjerojatno ćete pronaći nove značajke u alatima s kojima ste već upoznati. Znate li kako podržati svoje učenike da se zaštite od digitalnog svijeta? Za to će biti korisnih informacija u Modulu 4.

Zamjenjujete li već neke zadatke i alate digitalnim? Jeste li upoznati s načinima digitalnog prikupljanja povratnih informacija? Znate li za prednosti integracije digitalnih alata u svoju nastavu? Na primjer: Dodavanje tehnologije postojećim aktivnostima lekcije ili stvaranje novih zadataka koji nisu mogući bez tehnologije? U Modulu 2 "Digitalni resursi za poučavanje i učenje" imat ćete priliku istražiti potencijal proširenja svog repertoara.

Kroz "Trenirajte trenera" moguće je vidjeti kako se vaše vještine brzo poboljšavaju. Vaši će učenici izravno imati koristi od vašeg proširenog skupa alata digitalnih izvora, popraćenih snažnim teoretskim znanjem.

Cilj je integrirati nove alate u praksu što je prije moguće. Najprije implementirajte jedan novi alat i odatle napredujte.

Podržite svoju zajednicu da se razvija

"Treniraj trenera" osmišljen je kako bi ponudio nešto novo i za voditelje digitalnih vještina. Ako se identificirate kao voditelj digitalnih vještina, možete dobiti svježe ideje i perspektive od svojih kolega u zadacima brainstorminga, dobiti nove prijedloge za resurse iz e-baze ili poboljšati svoje teorijsko znanje o okvirima.

U Modulu 6 "Samorazvoj" imat ćete dublji, ali lak za praćenje, uvid u značajke i mogućnosti Virtualne stvarnosti kao prostora za učenje. U sklopu ovog modula nalazi se plan osobnog razvoja s kojim digitalni lideri mogu planirati i daljnje unapređenje svojih digitalnih vještina. Digitalni svijet se brzo razvija, tako da sigurno ima prostora za učenje više malo po malo. Možda želite istražiti mogućnosti učenja u svijetu virtualne stvarnosti? Možda biste htjeli postati digitalni mentor ili kolega svojim kolegama i dijeliti savjete. Potičemo vas da razmislite što je potrebno vašoj široj organizaciji kako biste maksimalno iskoristili mogućnosti digitalnih alata u osnovnom obrazovanju odraslih.

Kao voditelj, možda ćete provesti program "Treniraj trenera" svojim kolegama. Na taj način oni zauzvrat mogu podržati svoje kolege u poboljšanju njihovih vještina. Uz vaše digitalno znanje koje je na razini voditelja, ne biste trebali imati mnogo problema s implementacijom i olakšavanjem našeg programa "Treniraj trenera". Međutim, korisno je da voditelj može upravljati raznolikom grupom.

Preporučamo da se prije početka upoznate s materijalima svakog modula. Dobro je imati opciju da nakon svakog modula pratite sudionike: postoji li nešto s čime se bore i treba li im dodatna podrška?

Ima li boljeg načina za učenje od poučavanja drugih!

Kako je program “Treniraj trenera” pomogao vašoj organizaciji?

Irski partner NALA:

NALA je bio vodeći partner za IO3 – “Treniraj trenera” za projekt. Program “Treniraj trenera” pomaže stručnjacima za opismenjavanje odraslih da integriraju tehnologiju u svoju praksu. NALA je, uz doprinos ostalih projektnih partnera, istražila, dizajnirala, razvila i pilotirala program “Obuka trenera” slijedeći korake u nastavku:

1. Sekundarna istraživanja
2. Analiza IO1
3. Primarno istraživanje
4. Razvoj
5. Pilot faza i testiranje

NALA je imala koristi i od procesa razvoja programa “Treniraj trenera” i od njegovog ishoda. Kroz proces, osoblje NALA-e razvilo je dublje razumijevanje smjernica najbolje prakse i okvira za integraciju digitalnog u praksi opismenjavanja odraslih i razvilo bolje razumijevanje potreba i konteksta stručnjaka za opismenjavanje odraslih u partnerskim zemljama. Jednako tako, NALA je imala koristi od provedbe pilot programa budući da je osoblje za opismenjavanje odraslih u NALA-i sudjelovalo u programu i već koristi to znanje za integraciju tehnologije u svoju praksu.

Ubuduće će NALA, kao nacionalna agencija odgovorna za profesionalni razvoj stručnjaka za opismenjavanje odraslih, nastojati dodatno prilagoditi program za isporuku stručnjacima za opismenjavanje odraslih diljem Irske.



Budućnost učenja: Digitalni obrazovni escape room

Virtualna stvarnost postala je trend u obrazovanju općenito. Od pandemije virtualno učenje značajno se ubrzalo, pa se nije moglo izbjegći u osnovnom obrazovanju odraslih. Razvili smo proizvod spremjan za korištenje: Digitalni obrazovni escape room je metoda obuke koja kombinira najbolje aspekte virtualne stvarnosti i gamifikacije.

DEER (Digitalni obrazovni Escape Room) je inovativna metoda obuke koja pomaže i učenicima i trenerima da ojačaju svoje digitalne vještine. Razvili smo dva escape room-a: jedan za trenere i jedna za odrasle učenike. Kroz DEER je moguće razviti bolje digitalne vještine i naučiti vještine 21. stoljeća: suradnju, kreativnost, kritičko razmišljanje i komunikaciju. Virtualna stvarnost također nudi nova okruženja za učenje, što pomaže učenicima da primijene svoje vještine u novim situacijama.

Gamifikacija je izvrstan način za izgradnju okruženja za treniranje koje ima čvrstu strukturu i omogućuje da se iskustva učenja podijele na jednostavne zadatke. Učenje je često povezano s dosadom, pa sobe za bijeg i gamifikacija mogu iskustvo učiniti privlačnim i zabavnim. Stavite naočale i uživajte u budućnosti učenja!

Stavite naočale!

Preporuča se da svaki trener iskusí virtualnu stvarnost (VR). Igrajući escape room "Monsterescape" dizajniran za trenere, dobivate osobno iskustvo o tome kakav je osjećaj i kako VR funkcioniра. Naš DEER također je osmišljen kako bi vam pomogao u učenju novih digitalnih alata koje možete primijeniti u svojoj praksi.

Naš escape room za trenere dostupan je u 2D i 3D. Moguće je iskusiti escape room prvo u 2D, što također može biti vrlo impresivno. Ovo je također pristupačna verzija koja ne zahtijeva VR naočale. Naš escape room moguće je igrati u 2D s većinom prijenosnih i osobnih računala. Igrajući escape room u 2D verziji, naučit ćeće kako se kretati igrom u pregledniku, bolje koristiti miš, navigacijske vještine, kao i nove digitalne alate koji će vam pomoći u svakodnevnoj praksi.

Kada budete spremni, preporučamo da zaigrate escape room u 3D verziji. S VR slušalicama, virtualna stvarnost još je impresivnija od 2D verzije. Escape room za predavače nudi zanimljiv uvid u neke od alata okupljenih u e-Poolu, priliku za kretanje u virtualnoj stvarnosti, istraživanje različitih soba i komunikaciju s drugim ljudima ako je netko drugi igra. vrijeme. Također promiče kreativno razmišljanje i znatiželju, jer ljudi moraju riješiti različite zagonetke kako bi prešli na sljedeću razinu – postoji ukupno 6 razina.

Kako biste opisali iskustvo igranja escape room-a za edukatore?

Finski partner Valo-Valmennusyhdistys ry:

"Igranje igre bilo je impresivno iskustvo. Bilo je uzbudljivo vidjeti avatare svojih suradnika u Virtualnom prostoru zajedno sa mnom i komunicirati s njima. Bilo je to moje prvo iskustvo s VR slušalicama i osjećao sam se sigurnije igrati dok sjedim. Uživao sam isprobavati nove alate i rješavati zagonetke zajedno sa svojim kolegama. U nekom trenutku osjetila sam lagantu vrtoglavicu, ali mi je pomogla voda. U sesiji za razmišljanje uspio sam prikupiti uvid iz iskustava svojih kolega i bilježiti digitalne alate uvedene u igru."



Ovdje možete pronaći naš escape room za predavače:

Engleska verzija: <https://hubs.mozilla.com/eAdRVmk/deer-monsterescape-english>

Vaša jezična verzija: <https://hubs.mozilla.com/aZfv67V/deer-monsterescape-croatian>

Igrajte escape room sa svojim učenicima

Možete igrati naš escape room za učenike "Pisma spašavaju svijet" u 2D ili 3D verziji. Toplo preporučujemo korištenje 3D verzije jer je impresivnija i intuitivnija za igranje. Međutim, ako nema dostupnih VR naočala, igranje u 2D je korisno za vaše učenike. Oni će naučiti iste osnovne vještine koje ste vi učili tijekom svog iskustva u igri i komunicirat će i surađivati zajedno. Važno je zapamtiti da su sesije razmišljanja vitalne za iskustvo učenja. Kada budete spremni za igru escape room- sa svojim učenicima, pripremite sesiju za razmišljanje kako biste bili sigurni da postižu svoje ciljeve učenja.

Kada ste sami iskusili 3D verziju, možete se povezati s iskustvima učenika i steći osnovno razumijevanje o tome kako virtualna stvarnost funkcionira. Ako vam VR slušalice trenutno nisu dostupne, provjerite svoje lokalne neprofitne i obrazovne organizacije. Možda imaju VR slušalice dostupne za najam ili posudbu. VR slušalice će najvjerojatnije pojeftiniti u budućnosti, stoga ne zaboravite redovito provjeravati tržišnu cijenu. Mnogi učenici uzbudučeni su zbog virtualne stvarnosti i soba za bijeg. Kroz praksu ćete ih moći uvesti u uzbudljivi svijet VR-a.

Iskustvo Virtual Reality Escape Room-a je edukativno i razigrano. Učenici mogu osjetiti da se nalaze u gotovo stvarnom okruženju i mogu naučiti kako se ponašati u različitim okruženjima. Možda se boje u kontekstu stvarnog života, ali to mogu prakticirati u sigurnom okruženju u VR-u. Našim escape roomom za učenike mnogo je lakše kretati se i istraživati nego escape room za trenere. Ima samo jednu razinu i učenicima pruža nova iskustva povezana s osnovnim digitalnim vještinama. Igranje igrice također poboljšava njihovo čitanje i pisanje, kao i suradnju, komunikaciju, kritičko razmišljanje i kreativne vještine.

Ima mnogo učenika koji prije nisu imali priliku isprobati nešto slično. Igranje Virtual Reality Escape Room-a za njih može biti novo iskustvo na mnogo različitih načina. Unutar virtualne stvarnosti, igrači će vidjeti međusobne avatare i komunicirati s njima što produbljuje uživljavanje u igru. Dobro je imati na umu da iskustvo ponekad može biti prilično emocionalno za neke igrače i da različiti igrači reagiraju na virtualnu stvarnost na različite načine.

Naš escape room za učenike možete pronaći ovdje:

Engleska verzija: <https://hubs.mozilla.com/7KR3j6d/deer-lab-learners-english>

Vaša jezična verzija: <https://hubs.mozilla.com/qY5YcFv/deer-lab-learners-croatian>

Kako biste opisali naš unaprijed napravljen escape room za učenike?

Njemački vodeći partner AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung:

“Naš escape room za učenike usmjeren je na podizanje svijesti o održivosti. U virtualnoj stvarnosti možete vidjeti kroz prozor u distopiski svijet i riješiti nekoliko jednostavnih zagonetki. Escape room daje osjećaj protoka učenja. Oni uče dok igraju igru. U sesiji za razmišljanje možete razgovarati o održivom životu i osjećajima izazvanim u igri. Možete izgraditi lekciju od oko 45 minuta oko našeg Escape Room-a za učenike.”



Kako implementirati DEER u svoju praksu

Ovo je mali uvod za implementaciju DEER-a u vašu praksu. Za detaljnije upute pogledajte dodatak koji je dostupan na: <http://abedili.org/hr/intellectual-outputs-croatian/>

Prije sesije učenja:

- Pripremite svoj softver. Ažurirajte slušalice i kontrolere. Spremite Escape Room pod Apps.
- Pripremite svoje mjesto. Izbjegavajte izravnu sunčevu svjetlost jer to može oštetiti vaše VR slušalice. Označite sigurnu zonu (preporučujemo 2x2m za svaku) za svoje sudionike. Postavite dovoljno stolica i pobrinite se da sudionicima bude dostupna voda.
- Pripremite svoj hardver. Provjerite imate li dovoljno utičnica. Napunite svoja prijenosna računalna, VR slušalice i kontrolere. Stavite higijenske alate, npr. sprejeve, maramice i maske, spremne za upotrebu. Povežite slušalice s Wi-Fi mrežom.

Prije igre:

- Predstavite opremu i cilj igre. Razgovarajte o sigurnosnim uputama: možete odustati u bilo kojem trenutku; stolice su dostupne, a voda pomaže kod vrtoglavice.

- Pomozite sudionicima da opreme VR slušalice i kontrolere. Razgovarajte o osnovnom korištenju opreme. Uvedite ih u igru. Prijavite se u igru i pomoći prijenosnog ili osobnog računala, tako da možete pratiti što igrači rade.
- Kada su svi spremni, predstavite priču i zadatak učenicima.

Za vrijeme igre:

- Vodite i dajte savjete kada je potrebno.
- Nadzirite sigurnost i dobrobit sudionika. Različiti ljudi na različite načine reagiraju na virtualnu stvarnost. Neki ljudi dožive vrtoglavicu, a neki bi to iskustvo mogli smatrati vrlo emocionalnim. Budite spremni podržati ih i uputiti ih prema potrebi.

Poslije igre:

- Vodite sesiju razmišljanja. Sastanci za razmišljanje ključni su za učenje i izvođenje zaključaka. Razgovarajte o fizičkom i mentalnom iskustvu, samoj igri, vještinama 21. stoljeća koje se odnose na iskustvo igre i temama vezanim uz ciljeve učenja.
- Zatraži povratnu informaciju. Davanje povratnih informacija ključna je vještina za vaše učenike i pomaže vam da poboljšate svoju praksu i resurse koji se koriste za sesiju.
- Očistite i napunite svoju opremu. Spakirajte sve na sigurno za sljedeće uzbudljivo iskustvo igre!

Stvorite nove svjetove

Igranje u virtualnoj stvarnosti izvrstan je način da svojim kolegama i učenicima ponudite priliku za učenje digitalnih vještina na zabavan i interaktivni način. Unaprijed napravljen escape room relativno se lako primjenjuju na mnoge lekcije. Navigacija u escape room-ovima u virtualnoj stvarnosti pomaže u jačanju digitalnih vještina kretanja preglednicima i korištenja različitih digitalnih alata. Rješavanje zagonetki može naučiti mnoge različite vještine ovisno o odabranoj zagonetki.

Escape room-ovi u virtualnoj stvarnosti mogu učiniti igru pristupačnijom i impresivnijom za učenike. U virtualnoj stvarnosti možete implementirati informacije u vizuelnom i slušnom formatu što pomaže učenicima s niskim vještinama pismenosti. Rješavanje zagonetki i interakcija s pričom također mogu ojačati učenikove vještine 21. stoljeća. Razine vještina potrebne za igranje escape room-a u virtualnoj stvarnosti ovise o korištenoj tehnologiji, načinu na koji su zagonetke napravljene, koliko soba koristi vanjski materijal, npr. veze, i koliko je informacija dostupno u različitim formatima.

Escape room je relativno nova metoda u obrazovanju. Igranje i izgradnja escape room-ova nudi mnogo mogućnosti za implementaciju različitih ciljeva učenja u igru. Vještine i informacije stecene igranjem ovise o priči i zagonetkama ugrađenim u escape room-u. Izgradnjom vlastitog escape room-a možete svojim učenicima ponuditi prilagođena iskustva učenja. Digitalne escape room-ove također možete dijeliti s kolegama i drugim predavačima. Preporučujemo da izgradite svoj vlastiti escape room nakon igranja naših unaprijed napravljenih escape room-ova.

S današnjom tehnologijom moguće je izgraditi vlastiti escape room. Izgradnja escape room-a u virtualnoj stvarnosti zahtjeva veliki izbor naprednih digitalnih vještina. Međutim, s različitim alatima i platformama moguće je napraviti jedan bez korištenja ikakvog računalnog kodiranja. Kroz naša iskustva u stvaranju digitalne obrazovne sobe za bijeg sakupili smo kratki popis za vas kako biste započeli s izgradnjom svijeta:

Kako napraviti vlastiti escape room

- Upoznajte se s drugim escape room-ovima u virtualnoj stvarnosti. Oni će vam poslužiti kao inspiracija i vodič. Pronaći ćete druge escape room-ove za bijeg od XR predavača i zajednica platformi za virtualnu stvarnost, online i uživo.
- Odaberite platformu koju ćete koristiti. Preporuča se da je platforma besplatna, dostupna, zaštićena podacima i da radi u 2D i 3D verziji. U projektu ABEDiLi koristili smo Mozilla Hubove. Možete zatražiti preporuke od drugih XR predavača.
- Saznajte funkcionalnost i interaktivne značajke platforme. Ovo postavlja ograničenja na vrste zagonetki koje je moguće izraditi. Provjerite forme platformi za često postavljana pitanja i vodiče za rješavanje problema.
- Postavite cilj učenja za gotov proizvod. Koje će vještine i informacije igrači morati koristiti za igranje igre? Što će naučiti?
- Planirajte priču i zagonetke. Preporuča se raditi s njima istovremeno. Dostupne zagonetke postavljaju ograničenja na priču, a priča vodi stvaranje zagonetke. Iz našeg iskustva preporučujemo rad na priči licem u lice. Ako radite kao tim, preporučljivo je podijeliti se u dva tima: jedan za izradu priče i sadržaja, jedan za tehničke zadatke.
- Dobra priča za escape room je razumljiva i kratka. Različiti igrači uživaju u različitim vrstama priča. Neki žele da priče budu bliske situacijama iz stvarnog života, a neki uživaju u fantastičnim pričama. Imajte na umu svoju publiku i ciljeve učenja.
- Dobra zagonetka je intuitivna, ali barem malo izazovna za rješavanje. Preporučujemo da zamolite svoje kolege ili prijatelje da jedni drugima isprobaju zagonetke.
- Stvorite i pronađite resurse potrebne za escape room i zagonetke. Možete biti kreativni. Preporučuje se isprobavanje različitih formata. Upotrijebite dostupne izvore otvorenog koda: slike, 3D-modele, glazbu... Ne zaboravite odati priznanje izvornim kreatorima!
- Stvorite escape room pomoću alata odabrane platforme. Pročitajte vodiče i potražite vodiče koji će vam pomoći da započnete. Upoznajte se s alatima i platformom prije nego počnete graditi svoj escape room.
- Postavite zagonetke i elemente priče.

- Pronađite podršku putem interneta! Vrlo je vjerojatno da je netko već riješio probleme s kojima ćete se suočiti tijekom rada s odabranim alatom. Provjerite online zajednice i druge forume za predavače i programere.
- Igrajte igru sami, a zatim napravite sve potrebne promjene. Vjerojatno ćete pronaći nešto što ne radi ili treba promijeniti.
- Zamolite nekog drugog da igra igru. Napravite potrebne promjene na temelju njihovih povratnih informacija. Ako je moguće, promatrajte njihovo iskustvo igranja. Što rade prvo, a što zadnje? Što intuitivno razumiju, a što ne? Pronalaze li sve informacije i tragove potrebne za napredovanje priče i rješavanje zagonetki?
- Isperite i ponavljajte dok ne završite.
- Uživajte u igri sa svojim kolegama i učenicima!

Sažetak

U ovom smo priručniku pokrili ono što je bitno kako biste započeli svoje putovanje samorazvoja dublje u digitalni svijet. Na početku priručnika ukratko smo predstavili nekoliko okvira za definiranje, planiranje i poboljšanje vaših vještina i vještina vaših učenika te kako bismo vam omogućili da bolje vježbate i surađujete koristeći digitalne alate. Podijelili smo svoje najbolje savjete kako biste bolje upoznali svoje učenike i kako započeti svoje digitalno putovanje.

ABEDiLi projekt stvorio je četiri ključna resursa (koje nazivamo intelektualnim rezultatima) za podršku vašem razvoju. Prvi je bio e-Pool digitalne knjižnice, koji će nastaviti rasti i ažurirati se do kraja 2022. Svi resursi u e-Poolu pažljivo su odabrani i kategorizirani kako bi vam pomogli da ih što lakše primijenite u praksi. Drugi je bio program "Treniraj trenera", koji uključuje šest unaprijed pripremljenih modula za vas i vašu zajednicu kako biste osnažili svoje digitalne vještine. Program je savršen način da usavršite svoje vještine i podržite svoju zajednicu da se razvija. Treći rezultat je Digitalni obrazovni escape room, DEER, koja je inovativna i moderna metoda obuke za vas i vaše učenike. DEER kombinira najbolje aspekte escape room-a i virtualne stvarnosti kako bi poboljšao vašu praksu. Četvrti rezultat je priručnik koji upravo čitate.

Iako smo dali sve od sebe da vam pomognemo da razvijete svoje vještine i poboljšate svoju praksu; važno je zapamtiti da je učenje kontinuirani proces. Digitalni alati, okviri za predavače i naše znanje o svijetu i ljudskom umu stalno se razvijaju. Neki alati i prakse predstavljeni u ovoj knjizi možda nisu ažurni u trenutku kada čitate ovu knjigu. Zbog toga vas potičemo da započnete vlastito učenje. S vremenom na vrijeme postavljajte nova pitanja, upoznajte nove ljude i isprobavajte nove alate. Učenje kao cjeloživotni proces nešto je čemu treba težiti.

Kako biste nastavili svoje digitalno putovanje, preporučujemo vam da nastavite napredovati. Upoznajte svoje učenike i prilagodite svoj kurikulum s njima. Postavite si nove ciljeve učenja i surađujte sa svojom zajednicom. Krenite malim koracima i uživajte u svim uzbudljivim novim mogućnostima koje nudi digitalni svijet. I što je najvažnije zapamtite: dovoljni ste takvi kakvi jeste i sa svakom greškom i neuspjehom naučit ćete nešto novo.

Drago nam je što ste nam dali priliku da budemo dio vašeg putovanja učenja.

Najbolje želje,

ABEDiLi tim

Partneri

AEBW Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung



Agenciju za obrazovanje odraslih (AEBW) osnovali su 2004./2005. Vlada Donje Saske i Udruga za obrazovanje odraslih Donje Saske (nbeb) kako bi podržali rad pružatelja usluga obrazovanja odraslih u ovoj saveznoj državi. To je jedina ustanova ovog tipa u Njemačkoj.

Ciljevi AEBW-a definirani su u Zakonu o obrazovanju odraslih Donje Saske (NEBG), izdanom 23. studenog 2004. Prema Zakonu, AEBW

- je središnja uslužna organizacija za sve pružatelje obrazovanja odraslih u Donjoj Saskoj koji ispunjavaju uvjete za savezno javno sufinanciranje
- je središnje tijelo za obuku osoblja za pružatelje obrazovanja odraslih
- odgovoran je za upravljanje kvalitetom i savjetovanje
- odgovorna je za umrežavanje, razvoj i inovacije u području obrazovanja odraslih

Više informacija o našim višestranim aktivnostima možete pronaći na: <https://www.aewb-nds.de/>

ABF VUX

ABF Vuxenutbildning je neprofitna tvrtka usmjerenata na formalno i osnovno obrazovanje odraslih. Većina naših aktivnosti je u Göteborgu, ali također imamo aktivnosti u drugim gradovima u Švedskoj. ABF Vuxenutbildning nudi tečajeve švedskog za useljenike, strukovno obrazovanje za odrasle te osnovno i srednje obrazovanje za odrasle koji nisu završili školu.



Jedna od naših glavnih ciljnih skupina su imigranti bez ili s malo prethodnog iskustva studiranja. Specijalizirani smo za tečajeve opismenjavanja i osnovnih vještina, gdje smo uveli dvojezičnu perspektivu i kombinirali studije usmenog švedskog s vještinama opismenjavanja i na švedskom i na materinjem jeziku učenika. Također nudimo obrazovne programe koji uključuju tečajeve na višoj sekundarnoj razini i programe koji kombiniraju učenje u učionici s pripravništvom na radnom mjestu. Cilj je stvoriti okruženje u kojem studenti mogu steći radno iskustvo i vježbati svoj švedski jezik zajedno s izvornim govornicima.

Više o nama možete pronaći na: www.abfvux.se

Centar za obrazovanje odraslih Ormož

Ljudska univerza Ormož (Centar za obrazovanje odraslih Ormož) je organizacija koja je osnovana prije šezdeset godina i kontinuirano nudi našim građanima obrazovne programe za odrasle. Nudimo mnoštvo neformalnih obrazovnih programa, nacionalnih i međunarodnih projekata te različite neformalne studijske grupe za sve uzraste. Kroz nacionalne projekte naši polaznici mogu pohađati računalne i jezične tečajeve te proširiti ili produbiti svoje kompetencije u tim područjima. Nezaposleni polaznici putem agencija za zapošljavanje mogu pohađati tečajeve za CNC operatera ili viličarista. Kroz programe za odrasle provodimo Sveučilište za treću dob, Međugeneracijske centre i studijske kružoke. Kroz međunarodne projekte (Erasmus+, Europa za građane) uključujemo domaće građane u brojne zanimljive projektne aktivnosti. Sve naše aktivnosti, radionice i predavanja namijenjeni su osobama svih generacija. Za rad na provedbi međunarodnih projekata dobili smo nagradu "Jabolko kvalitete" naše nacionalne agencije. Također smo član Udruženja slovenskih centara za obrazovanje odraslih.



Više o nama možete pronaći na: <https://www.lu-ormoz.si/>

Nacionalna agencija za pismenost odraslih

Nacionalna agencija za opismenjavanje odraslih (NALA) irska je dobrovorna organizacija posvećena osiguravanju da ljudi s nezadovoljenim potrebama pismenosti, računanja i digitalne pismenosti mogu u potpunosti sudjelovati u društvu.



Otkako su nas 1980. godine osnovali volonteri, bili smo vodeća snaga u kampanjama i lobiranju za pitanja opismenjavanja odraslih. Bili smo uključeni u nacionalnu politiku, obuku mentora i nastavne resurse, istraživanja i kampanje za podršku ljudima s ovim nezadovoljenim potrebama.

Naš trenutni rad uključuje:

- Razvoj politike opismenjavanja odraslih za informiranje vladine politike.
- Istraživanje pismenosti odraslih za informiranje o politici i profesionalnoj praksi.
- Studentsko zagovaranje za informiranje politike i pružanje usluga.
- Nacionalni i međunarodni inovacijski projekti za daljnji razvoj usluga, prakse i politike.
- Usluge za mentore uključujući resurse, konferencije, radionice i obuku.
- Usluge za opismenjavanje odraslih uključujući resurse, poduku 1:1 i online učenje.
- Jednostavan engleski servis za organizacije
- Usluga zdravstvene pismenosti za zdravstveni sektor
- Izvor obiteljske pismenosti za roditelje

Za više informacija posjetite www.nala.ie i www.learnwithnala.ie.

Sportsko učilište PESG

Sportsko učilište PESG (nekadašnje Pučko otvoreno učilište Andragog) je ustanova za obrazovanje odraslih sa sjedištem u Zagrebu, osnovana 2001. godine i usmjereni na razvoj, usklađivanje i provedbu programa prema europskim i nacionalnim smjernicama te identificiranim potrebama tržišta.



Na nacionalnoj razini doprinosimo podizanju kvalitete života izgradnjom individualnih vještina potrebnih za lakši pristup tržištu rada i lakše uključivanje. Provodimo programe stjecanja srednjeg obrazovanja djece usmjerene na sport i razvoj profesionalne sportske karijere.

Također razvijamo i provodimo programe za osobe čije su sportske karijere završile. Osim toga, dugi niz godina razvijamo i provodimo programe prekvalifikacije, ospozobljavanja i usavršavanja, učenja stranih jezika. Provodimo i niz drugih neformalnih edukacija u svrhu stjecanja specifičnih vještina potrebnih za lakši ulazak na tržište rada.

Više o nama možete saznati na: <https://pesg.hr/>

Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor

Škola za osnovno obrazovanje odraslih u Somboru, Srbija je javna, neprofitna organizacija za obrazovanje odraslih. Programe ospozobljavanja, strukovnog ospozobljavanja i druge aktivnosti u obrazovanju odraslih provodimo kao javno priznati organizator aktivnosti i obrazovanja odraslih u srednjem stručnom obrazovanju i umjetničkom obrazovanju. Djelujemo samostalno i suradnji s drugim organizacijama i institucijama.



Naša misija: cjeloživotno učenje kao sastavni dio modernog načina života; unapređenje znanja, vještina i kompetencija; stjecanje novih kompetencija, praćenje i pionirstvo digitalizacije i igrifikacije kurikuluma s naglaskom na osobni i profesionalni razvoj.

Naša vizija: Njegujemo individualni pristup i pružamo jednake mogućnosti svima; visoko smo cijenjeni i popularni u lokalnoj zajednici; odgovoran smo partner tržištu rada i lokalnim poduzećima; pozdravljamo inovacije; naša škola koristi najnoviju nastavnu opremu i tehnološka pomagala te potiče premošćivanje jaza između naših učenika i njihovih mogućnosti.

Više o nama možete saznati na: <https://sooo.edu.rs/>

Valo-Valmennusyhdistys

Valo-Valmennusyhdistys ry je nacionalna udruga koja poboljšava pristup učenju, zapošljavanju, dobrobiti i sudjelovanju u društvu. Podržavamo i podučavamo odrasle u poboljšanju njihovih osnovnih vještina u neformalnim okruženjima, kao što su radionice i produkcijske školske aktivnosti.

Naša organizacija ima nekoliko aktivnih razvojnih projekata koji se odnose na sljedeće teme: Poboljšanje uključivanja u društvo, vrednovanje vještina/kompetencija u ECT -u i dalje na module strukovne kvalifikacije i pune kvalifikacije, putevi učenja i izgradnja vještina za bivše počinitelje i osobe u oporavak, poboljšanje osnovnih (čitanje, pisanje, matematika, informatika) vještina i kompetencija za dobrobit u okruženjima za neformalno učenje.



Više o nama možete saznati na: <https://valo-valmennus.fi/en/>

Reference

ABEDiLi web stranica: <http://abedili.org/>

e-Pool: <https://sites.google.com/view/e-pool/home>

Digitalni obrazovni escape room (na engleskom):

Za predavače: <https://hubs.mozilla.com/eAdRVmk/deer-monsterescape-english>

Za učenike: <https://hubs.mozilla.com/7KR3j6d/deer-lab-learners-english>

Na narodnom jeziku: <https://hubs.mozilla.com/aZfv67V/deer-monsterescape-croatian>

<https://hubs.mozilla.com/qY5YcFv/deer-lab-learners-croatian>

Okvir za "Trenirajte trenera":

Battelle for Kids, n.d. Partnership for 21st Century Learning, A Network of Battelle for Kids. [Online] Available on: <https://www.battelleforkids.org/networks/p21>

Education and Training Foundation, Taking Learning to the Next Level, Digital Teaching Professional Framework, Guide for Teachers and Trainers. [Online] Available on: <https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Short.pdf>

Jisc, 2020. Applying the SAMR model to aid your digital transformation. [Online] Available on: <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>

National Adult Literacy Agency, 2009. Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education. [Online] Available on: <https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>

National Adult Literacy Agency, 2012. NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work. [Online] Available on: <https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/>

National Adult Literacy Agency, 2018. The Wealth Model in Adult Literacy: transformative learning in action. [Online] Available on: <https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/>

Redecker, C., 2017. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. , Luxembourg: Publications Office of the European Union. [Online] Available on: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

Teach thought , 2016. The Padagogy Wheel V4.1. [Online] Available on: <https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/>

Organizacije partneri:

AEBW Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung: <https://www.aewb-nds.de/>

ABF Vux: www.abfvux.se

Centar za obrazovanje odraslih Ormož: <https://www.lu-ormoz.si/>

Nacionalna agencija za pismenost odraslih: www.nala.ie

Sportsko učilište PESG: <https://pesg.hr/>

Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor: <https://soooo.edu.rs/>

Valo-Valmennusyhdistys: <https://valo-valmennus.fi/en/>