

Водич за обуку тренера

Оснаживање едукатора основних вештина - Интегрисање технологије у наставну праксу



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

Подршка Европске комисије изради ове публикације не представља одобравање садржаја, који одражава ставове само аутора, и Комисија се не може сматрати одговорном за било какву употребу информација садржаних у њој.



Преглед садржаја

Увод:	4
База доказа	5
Модул 1	6
Резиме Модул 1: Планирање наставе	6
Сценарио Модул 1: Планирање наставе	8
Процењивање – Модул 1 – Планирање наставе	10
Примери питања за повратне информације – Модул 1 – Планирање наставе	11
Додајте слике у Ментиметар	12
Ресурси Модул 1	13
Модул 2	14
Резиме Модул 2: Настава и учење дигиталних ресурса	14
Сценарио Модул 2: Настава и учење дигиталних ресурса	16
Процењивање – Модул 2 – Настава и учење дигиталних ресурса	18
Примери питања повратних информација – Модул 2 – Настава и учење дигиталних ресурса	19
Ресурси Модул 2	20
Модул 3	21
Резиме Модул 3: Процена и повратне информације	21
Сценарио Модул 3: Процена и повратне информације	23
Процењивање – Модул 3	25
Примери питања за повратне информације – Модул 3 – Процена и повратне информације	26
Ресурси Модул 3	27
Модул 4	28
Резиме Модул 4: Приступачност, инклузија и одговорно коришћење	28
Сценарио Модул 4: Приступачност, укључивање и одговорно коришћење	31
Процењивање – Модул 4 – Приступачност и инклузија	34
Примери питања за повратне информације – Модул 4 – Приступачност, укључивање и одговорно коришћење	35
Ресурси модул 4	36
Модул 5	37
Резиме Модул 5: Подршка основним вештинама кроз технологију	37



Сценарио Модул 5: Подршка основним вештинама кроз технологију.....	39
Процењивање – Модул 5 – Подршка основним вештинама кроз технологију.....	41
Примери питања за повратне информације - Модул 5 – Подршка основним вештинама кроз технологију.....	42
Ресурси модул 5	43
Модул 6	44
Резиме Модул 6: Саморазвој	44
Сценарио Модул 6: Саморазвој	46
Процењивање – Модул 6 – Саморазвој	49
Примери питања за повратне информације – Модул 6 – Саморазвој.....	51
Ресурси Модул 6.....	52
Додатак 1: Увод у оквире у програму АБЕДили Едукација едукатора	53
Који оквири се користе у овом програму?	53
Шта су Оквири дигиталних компетенција?	53
1. Европски оквир за дигиталну компетенцију едукатора	54
2. Вештине 21. века – 4Ц	55
3. Професионални оквир за дигиталну наставу	56
Шта су Модели дизајна наставе за интеграцију технологије ?	57
1. Модел CAMP	57
2. Блумова дигитална таксономија.....	59
3. Падагошки точак	61
Које су Смернице за едукаторе основних вештина?	63
1. Смернице за добар рад на описмењавању одраслих	63
2. Развој наставног плана и програма: модел који се развија за описмењавање и математичку писменост одраслих	64
3. Модел богатства	66
Референце:	67



Ово дело је лиценцирано под међународном лиценцом **Creative Commons Attribution-NonCommercial 2.0 Generic (CC BY-NC 2.0)**



Увод:

Едукација едукатора: Оснаживање едукатора основних вештина – Интегрисање технологије у наставну праксу

Програм стручног усавршавања *Едукација едукатора* је серија од шест онлајн сесија обуке и активности самоусмереног учења које имају за циљ да оснаже едукаторе основних вештина одраслих да уведу технологију и дигиталне медије у своју наставну праксу.

Програм *Едукација едукатора* омогућава едукаторима одраслих да развију професионалну компетенцију у дигиталним вештинама и да подрже своје колеге на њиховом путу учења. Као резултат тога, едукатори одраслих ће моћи да користе разноврсније дигиталне ресурсе и алате у свакодневной наставној пракси, ангажују своје ученике и подржавају њихово учење кроз интеграцију дигиталних медија.

За све модуле доступан је комплетан пакет ресурса, укључујући сценарије, резимее, презентације и документе са корисним информацијама. Сваки наставник који је упознат са материјалом може да води комплетан програм.

Учешће у *Едукацији едукатора* се признаје путем дигиталног сертификата о учешћу.



Како користити овај водич:

Овај водич је дизајниран да се користи заједно са PowerPoint слајдовима курса на www.abedili.org/outputs

Пакет је подељен на 6 модула, а за сваки модул ћете наћи:

- ✓ Резиме модула
- ✓ Сценарио
- ✓ Питања за оцењивање
- ✓ Узорак питања за повратне информације учесника
- ✓ Листа ресурса

Да бисте се кретали по одељцима можете користити садржај на страници 2

Модули

Сваки од шест модула је компактни једносатни пакет, који укључује теорију и праксу, од којих сваки има специфичну тему.

Препоручује се да обрадите један модул недељно; а цео програм траје шест недеља. Међутим, можете га модификовати према вашим потребама.

- Модул 1 – Планирање наставе
- Модул 2 – Настава и учење дигиталних ресурса
- Модул 3 – Процена и повратне информације
- Модул 4 – Приступачност, укљученост и одговорно коришћење
- Модул 5 – Подршка основној писмености кроз технологију (стратегije подучавања и учења)
- Модул 6 – Саморазвој

Величина групе



Не постоје строга ограничења по питању величине групе, али су садржај и време пилотирани са 6-12 учесника и функционисали су веома добро на основу повратних информација. Програм се може имплементирати онлајн, лично уживо или као комбинација ова два модела.

База доказа

Програм је вођен скупом дигиталних оквира и модела писмености одраслих дизајнираних да унапреде дигиталне компетенције едукатора и ефикасно интегришу дигиталне медије у њихову наставну праксу.

Програм је развијен на основу истраживања о томе шта већина едукатора основних вештина жели од програма усмереног на тренере а који има за циљ увођење технологије у праксу. За више информација, наша примарна и секундарна истраживачка документа могу се наћи на www.abedili.org/outputs. Садржај се фокусира на:



- Упознавање едукатора са коришћењем технолошких оквира и широко коришћеним дигиталним алатима.
- Уведени оквири су усмерени на коришћење технологије за креирање садржаја и планирање лекција.
- Програм има за циљ да унапреди коришћење технологије од стране учесника за ангажовање, боље исходе учења и сарадњу.
- Учесници су оснажени да наставе свој пут учења након програма и самостално развијају своје вештине на вишим нивоима дигиталне компетенције.



Модул 1

Резиме Модул 1: Планирање наставе

Назив модула : Планирање наставе

Циљна група : КПР за едукаторе основних вештина

Предложени временски оквир: Виртуелна активност 60 минута

Претходно читање: 30 минута

Рад након курса: 30 минута

Број сесија: 1, укупан број часова 2

Тастери са бројевима страница	DigCompEdu стр. 44-49 Развој наставног плана и програма и модел који се развија стр.21
Активности	Исходи учења
Преднаставни рад: Увод у програм и оквири који се користе у модулима. У оквиру сесије: • Представљање и ледоломац • Слајд презентација о избору дигиталних ресурса - DigCompEdu. • Представите и истражите e-Pool са учесницима. • Објасните како се Падлет користи у настави и учењу. Замолите ученике да употребе Падлет за постављање 2 ресурса за планирање ваше наставе. Након тога следи дискусија о томе зашто бирају ове ресурсе и о њиховом кредибилитету.	1. Одабир одговарајућих дигиталних ресурса да би се побољшало учење. 2. Креирање и модификовање дигиталних ресурса за наставни план и програм. 3. Подршка учењу и активностима кроз технологију.

• Дељење екрана да бисте представили Ментиметар као дигитални алат. Рад након курса: • Линк за квиз за оцењивање послат учесницима • Подесите Ментиметар налог. Креирајте пример квиза или анкете за своје ученике. Измените квиз користећи слике и текст. • Прегледајте Развој наставног плана и програма као модел који се развија као пример како да се дизајнира наставни план и програм за основне вештине.	
Потребни ресурси	Везе ка ресурсима
1. Интернет конекција 2. Лаптоп или таблет или мобилни телефон 3. Линк до платформе послат учесницима е-поштом.	е-Pool линк: https://sites.google.com/view/e-pool/home DigCompEduFramework https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu Национална агенција за писменост одраслих, НАЛА, 2009. <i>Развој наставног плана и програма: модел који се развија за писменост и математичко образовање одраслих</i> https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/



Сценарио Модул 1: Планирање наставе

Исходи учења:

- Одабир одговарајућих дигиталних ресурса да би се побољшало учење
- Креирање и модификовање дигиталних ресурса за наставни план и програм
- Подршка учењу и активностима кроз технологију

Сценарио

Активност	Садржај	Време	Ресурси
Задатак пре сесије	Поделите следеће материјале са учесницима: • Додатак 1: Увод у оквиру у програму АБЕДиЛи <i>Едукација едукатора</i> • Линк до е-Pool-а	30 мин	• Додатак 1: Увод у оквиру у програму АБЕДиЛи <i>Едукација едукатора</i> (одштампајте у ПДФ-у странице 54-68) • Линк до е-Pool-а • https://sites.google.com/view/e-pool/home
Представљање	Учесници се представљају. Представљање ментора и слајд о одржавању виртуелне активности.	10 мин	Модул 1 PowerPoint презентација
Ледоломац	Опишите емотиконом како се осећате поводом данашњег састанка. Поставите емотикон у прозор за ћаскање.	5 мин	Емотикони на платформи за састанке
Увод у програм АБЕДиЛи	Шта је пројекат АБЕДиЛи и на шта се фокусира програм <i>Едукација едукатора</i> . Одговори на питања учесника.	5 мин	
Инфо: Избор дигиталних ресурса	Шта треба имати на уму када бирате дигиталне ресурсе.	5 мин	Модул 1 PowerPoint презентација
Увод у е-Pool	Поставите линк за учеснике у прозор за ћаскање. Прегледајте е-Pool са ментором.	5 мин	е-Pool Линк: https://sites.google.com/view/e-pool/home
Активност: Падлет + е-Pool	• Објасните Падлет • Поделите линк за Падлет	5 мин	Падлет линк Модул 1 PowerPoint презентација



	- Поставите: 2 ресурса из е-Pool -а на Падлет-у које би могли да користе са својим ученицима. Ако је исти ресурс већ објављен, кликните на дугме за свиђање. - Поставите у прозору за ћаскање: Линк до њиховог Падлета. Зашто сте одабрали ове ресурсе?	5 мин 10мин	
Опционо	ПАУЗА	5 мин	
Увод у Ментиметар	Дељење екрана како се улогује и креира нова презентација у Ментиметру Учесници покушавају да дају одговоре на menti.com	5 мин	Дељење екрана на платформи за састанке Налог на Ментиметру www.mentimeter.com www.menti.com
Сумирање	Разговор о задацима након курса и недоумицама.	5 мин	
	- Без паузе - Са паузом	УКУПНО: 60 мин (Укупно: 65 мин)	
Задаци после курса: Направите квиз у Ментиметру. Измените квиз. Прегледајте модел развоја наставног плана и програма за едукаторе основних вештина	- Попуните квиз за процену - линк послат учесницима. - Направите налог на Ментиметру. - Направите пример квиза или анкете за своје ученике. - Измените квиз користећи слике и текст. - Прегледајте развој наставног плана и програма и модел који се развија стр.21 као пример како да се дизајнира наставни план и програм за основне вештине	30 минута	- Падлет - Упутства (са сликама) како се додају слике у Ментиметру - Линк ка Ментиметру - Линк ка Развоју наставног плана и програма као модел који се развија
Опционо: Оставите неко време након сесије	Могућност наставка дискусија које нису завршене током сесије	до 30 мин	



Процењивање – Модул 1 – Планирање наставе

1. Како бирате дигитални ресурс?
 - a. Узмам у обзир контекст и циљ учења
 - b. Узмам у обзир шта моје колеге користе
 - c. Изаберем извор који ми изгледа најзабавнији
2. Шта је е- Pool?
 - a. Збирка е-књига
 - b. Колекција корисних веб страница
 - c. Колекција дигиталних ресурса на веб локацији
3. За шта се користи Падлет?
 - a. За форуме и дискусије
 - b. Апликација за дигиталне белешке наставника
 - c. Онлајн огласна табла за сарадњу
4. За шта се користи Ментиметар?
 - a. Анкете и презентације уживо
 - b. Алат за вежбање метричког система



Google Forms

Предлог фасилитатора: Ова питања се могу поставити помоћу [Google Forms](#).



Примери питања за повратне информације – Модул 1 – Планирање наставе

1. Да ли сте научили о дигиталном алату или бази ресурса који би могли бити корисни у програму основних вештина?

a) да

b) не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

2. Да ли би вам овај модул могао помоћи да интегришете технологију у своју наставу приликом планирања програма основних вештина?

a) да

b) можда

c) не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

3. Да ли постоји нешто што бисте желели да промените у овом модулу?

(Отворен одговор)



Google Forms

Предлог фасилитатора: Ова питања се могу поставити помоћу [Google Forms](#).



Додајте слике у Ментиметар

Add images to Mentimeter

Create new presentation

How to add images in Mentimeter

69

Cancel

Create presentation

Choose your question type

Type	Content	Customize
Popular question types ?		
 Multiple Choice	 Word Cloud	 Open Ended
 Scales	 Ranking	 Q&A

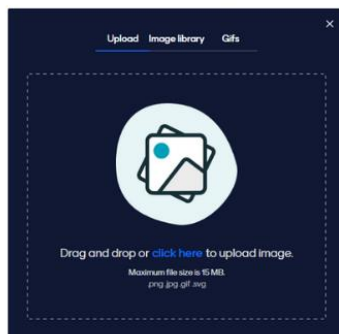
Click Content to modify your question and options

Type	Content	Customize
Add meta description		
Your question ? Multiple Choice		
Add longer description		
Options ?		
Option 1		
Option 2		
Option 3		

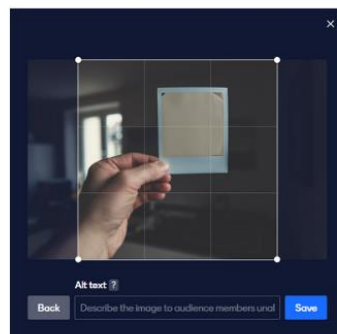


Click to add images

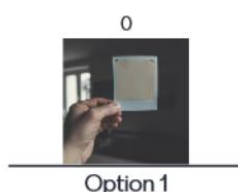
Upload your image or use
Mentimeter repositories



Use cropping tool to
modify picture



Click save
when ready



Option 1

Option 2

Option 3



Click to change or
delete the image

You can see your picture in the slide and next to your option



Ресурси Модул 1

Врста ресурса	Назив ресурса	Линк до ресурса
Онлајн	Увод у АБЕДиЛи	www.abedili.org
Онлине	е-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Онлајн	Падлет	www.padlet.com
Онлајн	Ментиметар	www.mentimeter.com
Онлајн	Menti.com	www.menti.com
PowerPoint	Модул1_Презентација	www.abedili.org/outputs У одељку ИОЗ
ПДФ документ	Модул1_Презентација	www.abedili.org/outputs У одељку ИОЗ
ПНГ слика	Како додати слике у Ментиметар	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs У одељку ИОЗ
ПДФ документ	Сценарио_Модул1	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs У одељку ИОЗ
ПДФ документ	Резиме_Модуле1	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs У одељку ИОЗ
Онлајн	Додатак 1: Увод у оквире у програму АБЕДиЛи <i>Едукација едукатора</i>	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs У одељку ИОЗ (Штампајте у ПДФ-у, странице 54-68)



Модул 2

Резиме Модул 2: Настава и учење дигиталних ресурса

Назив модула: Настава и учење дигиталних ресурса

Циљна група: едукатори основних вештина

Предложени временски оквир: Виртуелна активност 60 минута

Претходно читање: 30 минута

Рад након курса: 30 минута

Број сесија: 1, **Укупан број часова:** 2

Тастери са бројевима страница	DigCompEdu стр. 52-57 АБЕДиЛи Секундарни истраживачки документ стр. 15-20 Развој наставног плана и програма: модел који се развија за писменост и математичко образовање одраслих стр. 13-17
Активности	Исходи учења
Преднаставни рад: - Прочитајте DigCompEdu стр.52-57 и Развој наставног плана и програма: Модел који се развија за описмењавање и математичку писменост одраслих стр. 13-17. - Замолите учеснике да припреме кратку презентацију о својим ученицима („Ко је мој типичан ученик“ и „Које вештине желим да моји ученици развију“). У оквиру сесије: - Увод: Учесници представљају профиле својих ученика. - Презентација CAMP модела, праћена PowerPoint презентацијом. Користите алате „Падлет“ и „Ментиметар“ као примере да бисте разумели CAMP модел.	- Планирање и имплементирање дигиталних медија у циљу побољшања наставе - Размишљање о томе како дигитални алати могу да подрже циљеве учења мојих ученика - Разумевање употребе CAMP модела, Блумове таксономије и Падагошког точка

• Направите Break-out собе и дозволите учесницима да изаберу један алат из е- Pool -а. Нека учесници разговарају о корисности и могућностима употребе одабраног алата, уз подршку САМР модела. • Презентација Блумове таксономије и Падагошког точка, праћено PowerPoint презентацијом. Рад након курса: • Линк ка квизу за оцењивање послат учесницима. • Замолите учеснике да формулишу циљ учења на којем ће радити, а затим одаберу дигитални алат који желе да испробају. Процена да ли дигитални алат додаје вредност њиховој настави.	
Потребни ресурси	Линкови ка ресурсима
1. Интернет конекција 2. Лаптоп или таблет или мобилни телефон 3. Линк до платформе послат учесницима е-поштом	Падагошки точак: https://designingoutcomes.com/assets/PadWheelV5/PW_ENG_V5.0_Android_PRINT.pdf DigCompEdu оквир: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu Национална агенција за писменост одраслих, НАЛА, 2009. <i>Развој наставног плана и програма: модел који се развија за писменост и математичко образовање одраслих</i> https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/

Сценарио Модул 2: Настава и учење дигиталних ресурса

Исходи учења:

- Планирање и имплементирање дигиталних медија у циљу побољшања личних предавања
- Размишљање о томе како дигитални алати могу да подрже циљеве учења мојих ученика
- Разумевање употребе CAMP модела, Блумове таксономије и Падагошког точка

Активност	Садржај	време	Ресурси
Пре сесије	Материјали послати учесницима. Замолите учеснике да припреме кратку презентацију о својим ученицима („Ко је мој типичан ученик“ и „Које вештине желим да моји ученици развију“). Пратите задатке после курса – разговарајте о квизу или анкети направљеној у Ментиметру.	(30 мин)	DigCompEdu стр. 52-57 АБЕДиЛи Секундарни истраживачки документ стр. 15-20 Развој наставног плана и програма: модел који се развија за описмењавање одраслих и математичку писменост стр. 13-17
Увод	Учесници представљају профил својих ученика (на основу питања: „Ко је мој типичан ученик“ и „Које вештине желим да моји ученици развију“.)	15 мин	
Инфо: Дигитални ресурси	Дигитални ресурси и CAMP модел (Истакнути да четири корака у CAMP моделу нису „виши или нижи нивои развоја“, где је Р „бољи“ од С. CAMP је пре спектар у коме се сви кораци могу користити у различитим ситуацијама.)	5 мин	PPT
Активност: CAMP модел	Разговор о могућностима и корисности CAMP модела. Нека учесници дају сопствене примере наставних ситуација и дигиталних алата које користе за супституцију, аугментацију, модификацију или редефинисање.	10 мин	

Активност: Испробај нови дигитални алат	Направите Break-out собе и дозволите учесницима да изаберу један алат из е- Pool-а о коме желе више да сазнају.	5 мин увод 15 мин групни рад	Падлет линк: www.padlet.com
Инфо: Блумова таксономија и падагошки точак	Представите ревидирану верзију Блумове таксономије и погледајте како падагошки точак користи CAMP модел и Блумову таксономију за организовање апликација и дигиталних алата.	5 мин	PPT
Крај сесије	Информације о задатку након курса. Могућност размене мисли и постављања питања.	5 мин	
Задатак након курса	Попуните квиз за процену који је послат учесницима. Замолите учеснике да формулишу циљ учења на којем ће радити, а затим одаберу дигитални алат који желе да испробају. Нека учесници користе CAMP модел и Блумову таксономију када процењују да ли дигитални алат додаје вредност њиховој настави.	30 мин	Линк до квиза за процену
НАПОМЕНА ЗА НАСТАВНИКА: Оставите неко време након сесије	Могућност наставка дискусија које нису завршене током сесије	до 30 мин	



Процењивање – Модул 2 – Настава и учење дигиталних ресурса

1. 'Супституција' у CAMP моделу значи:

- a) Коришћење технологије за трансформацију учења
- b) Коришћење технологије за редефинисање активности учења
- c) Коришћење технологије за замену традиционалних активности или материјала

2. CAMP модел треба посматрати као:

- a) Нивое употребе дигиталних технологија у настави
- b) Спектар у коме се сви кораци могу користити у различитим ситуацијама
- c) Хијерархија корака у дигиталној настави

3. Сврха Блумове дигиталне таксономије је:

- a) Информисати инструкторе о томе како да користе технологију и дигиталне алате за олакшавање искустава и исхода учења ученика.
- b) Информисати инструкторе о доступним дигиталним апликацијама за олакшавање искустава и исхода учења ученика.
- c) Информисати инструкторе о томе како се користе технологија и дигитални алати уместо традиционалних наставних материјала.



Google Forms

Предлог фасилитатора: Ова питања се могу поставити помоћу [Google Forms](#).



Примери питања повратних информација – Модул 2 – Настава и учење дигиталних ресурса

1. Да ли сте стекли нова знања о дигиталном алату или оквиру који би могао бити користан у програму основних вештина?

a) да

b) не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

2. Да ли би вам овај модул могао помоћи да интегришете технологију у своје подучавање и учење у програму основних вештина?

a) да

b) можда

c) не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

3. Да ли постоји нешто што бисте желели да промените у овом модулу?

(Отворен одговор)



Google Forms

Предлог фасилитатора: Ова питања се могу поставити помоћу [Google Forms](#).



Ресурси Модул 2

Врста ресурса	Назив ресурса	Линк до ресурса
Онлајн	Увод у АБЕДиЛи	www.abedili.org/outputs
Онлајн	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/recommended-tools?authuser=0
PowerPoint	Модул2_Презентација	www.abedili.org/outputs У одељку ИО3
ПДФ документ	Модул2_Презентација	www.abedili.org/outputs У одељку ИО3
Онлајн	Падагоги точак	https://designingoutcomes.com/assets/PadWheelV5/
ПДФ документ	Сценарио_Модул2	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs
ПДФ документ	Резиме_Модул2	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs



Модул 3

Резиме Модул 3: Процена и повратне информације

Назив модула : Процена и повратне информације

Циљна публика: КПР за наставнике/туторе основних вештина

Предложени временски оквир: Виртуелна активност 60 минута

Претходно читање: 30 минута

Рад након курса: 1 сат

Број сесија: 1, Укупан број часова: 2,5

Тастери са бројевима страница	DigCompEdu оквир стр.62-67
Активности	Исходи учења
Преднаставни рад: - Идите на е- Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home и погледајте дигиталне ресурсе под насловом „Процена“. - Прочитајте DigCompEdu стр.62-67 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en У оквиру сесије: - Ледоломац: Поставите линк на Ideaboardz. Замолиите учеснике да једном речју опишу реч 'процена' уз кратку дискусију о томе шта за њих значи процена. - PowerPoint презентација DigCompEdu оквир за процену и повратне информације. После сваког слајда, поставите Ideaboardz линк у прозор за ћаскање. Замолиите ученике да укуцају примере дигиталних алата који се користе на сваком нивоу компетенције.	1. Употреба дигиталних медија да би се побољшало формативно и сумативно оцењивање 2. Анализа дигиталних доказа о напредовању ученика 3. Употреба дигиталне технологије да би се ученицима пружиле правовремене и циљане повратне информације



- Замолите ученике да спроведу квиз о самооцењивању који одговара ученицима основних вештина. Поделите линк, <https://www.skillschecker.ie/>
- Погледајте ProProfs Quiz Maker <https://youtu.be/xX1BG3WwRvM>. Ученици иду у собе за сесију. Од сваке групе се тражи да направи квиз са три питања. Замолите ученике да представе квиз групи када се врате из breakout соба.

Рад након курса:

- Погледајте 5-минутни видео на Kahoot-у: <https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58>
- Направите квиз од 3 питања користећи Kahoot за претходу процену ученика основних вештина. На пример, „Која реченица је правилно написана?“.
- Покушајте да пронађете локални алат за процену/повратне информације за ученике основних вештина и испробајте га. Поставите повратне информације у групно ћаскање на ЛМС-у.

Ресурси

1. Интернет конекција
2. Лаптоп или таблет или мобилни телефон
3. Линк до платформе послат учесницима е-поштом.

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

DigCompEdu оквир
<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

Линк до Ideaboardz-а:
<https://ideaboardz.com/>

Линк до квиза за самооцењивање:
<https://www.skillschecker.ie/>

Линк до ProProfs Quiz Maker видеа
<https://www.youtube.com/watch?v=xX1BG3WwRvM>

Линк до Kahoot-а са е-Pool-а:
<https://sites.google.com/view/e-pool/kahoot?authuser=0>



Сценарио Модул 3: Процена и повратне информације

Исходи учења:

- Употреба дигиталних медија у сврху побољшања формативног и сумативног оцењивања
- Анализа дигиталних доказа о напредовању ученика
- Употреба дигиталне технологије за пружање правовремене и циљане повратне информације ученицима

Активност	Садржај	време	Ресурси
Преднаставна активност	Идите на е-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home и погледајте дигиталне ресурсе под насловом „Процена“. Прочитајте DigCompEdu стр.62-67 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en	30 мин	Линк до е-Pool-а: https://sites.google.com/view/e-pool/home
Ледоломац	Објавите линк на Ideaboardz. Замолите учеснике да једном речју опишу реч 'оцењивање' и за кратку дискусију о томе шта за њих значи процена.	5 мин	Линк до Ideaboardz-а. https://ideaboardz.com/
Активност: Квиз за самопроцену: ниво напредовања	Поделите линк са обрасцем и замолите учеснике да спроведу квиз о самооцењивању који је погодан за ученике основних вештина.	10 мин	Линк до алата за самооцењивање: https://citoproject.eu/
Информације: DigCompEdu процена и повратне информације	Објашњење DigCompEdu оквира за процену и повратне информације.	15 мин	PowerPoint
	ПАУЗА (опционо)	5 мин	



Информације: ProProfs Quiz Maker	Погледајте снимак о томе како да направите ProProfs квиз https://youtu.be/xX1BG3WwRvM	6 мин	<u>Youtube клип</u>
Активност: Креирајте сопствени дигитални садржај (ProProfs Quiz)	- Замолите учеснике да направе квиз од 3 питања са само 1 тачним одговором са следећом изјавом „ProProfs quiz maker се може користити за:“ - Доделите break-out собе. - Учесници креирају квиз у својој break-out соби. - Замолите ученике да представе квиз групи када се врате из break-out соба.	4 мин 10 мин 10 мин	Break-out собе
Активности након курса	- Погледајте 5-минутни видео на Kahoot-у https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58 - Направите квиз од 3 питања користећи Kahoot за претходну процену за ученике основних вештина. На пример, „Која реченица је исправно написана?“ - Покушајте да пронађете локални алат за процену/повратне информације за ученике основних вештина и испробајте га. Поставите повратне информације у групно ћаскање на ЛМС-у.	60 мин	Линк до видео снимка са инструкцијама за Kahoot
НАПОМЕНА ЗА НАСТАВНИКА: Опционо: Оставите неко време након сесије	Могућност наставка дискусија које нису завршене током сесије	до 30 мин	



Процењивање – Модул 3



За 3. недељу:

Наша процена ће користити оквир DigCompEdu

Линк до DigCompEdu самопроцене:

<https://digital-competence.eu/digcompedu/survey/qid8556/?uri=d0933f6d369b6624d73f9dc72bcc8b1c>



Примери питања за повратне информације – Модул 3 – Процена и повратне информације

1. *Да ли сте стекли знање о алату или оквиру за дигиталну процену и повратне информације које би могло бити корисно у програму основних вештина?*

- c) да
- d) не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

2. *Да ли би вам овај модул могао помоћи да интегришете дигиталну процену и повратне информације у ваш програм основних вештина?*

- d) да
- e) можда
- f) не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

3. *Да ли постоји нешто што бисте желели да промените у овом модулу?*

(Отворен одговор)



Google Forms

Предлог фасилитатора: Ова питања се могу поставити помоћу [Google Forms](#).



Ресурси Модул 3

Врста ресурса	Назив ресурса	Веза до ресурса
Онлајн	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
Онлајн	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Онлајн	Ideaboardz	https://ideaboardz.com/
Онлајн	Квиз за самопроцену	ProProfs квиз
Онлајн	ProProfs Quiz	Youtube клип
Онлајн	Kahoot	https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58
PowerPoint	PowerPoint Модул 3	https://abedili.org/outputs Под ИОЗ
ПДФ документ	Сценарио_Модул 3	У оквиру овог водича, приступљено на: https://abedili.org/outputs
ПДФ документ	Резиме_Модул 3	У оквиру овог водича, приступљено на: https://abedili.org/outputs



Модул 4

Резиме Модул 4: Приступачност, инклузија и одговорно коришћење

Назив модула: Приступачност, инклузија и одговорно коришћење

Циљна група: КПР за наставнике/туторе основних вештина

Предложени временски оквир: Виртуелна активност 60 минута

Претходно читање: 30 минута

Рад након курса: 30 минута

Број сесија: 1, **Укупан број часова:** 2

Тастери са бројевима страница	Професионални оквир дигиталне наставе стр.57-59 DigCompEdu оквир стр.70, стр.84 Принципи доброг описмењавања одраслих стр.7, стр.15
Активности	Исходи учења

Преднаставни рад: - Материјали о професионалном оквиру за дигиталну наставу послати учесницима за читање. - Замолите учеснике да размисле о профилу свог ученика и идентификују један сценарио у којем би могли имати проблема са приступом или укључивањем технологије. У оквиру сесије: - Ледоломац: Учесници деле сценарио у коме њихови ученици могу имати потешкоће са приступом или укључивањем технологије. - PowerPoint презентација у DigCompEdu оквиру о приступачности и инклузији стр. 70, и одговорном коришћењу стр. 84. - Вежба са Падлетом: Замолите учеснике да сумирају позитивне и негативне ефекте коришћења технологије и опасности у дигиталном окружењу. Наведите начине на које бисте могли да саветујете своје ученике да заштите своју дигиталну приватност и податке. Вође обе групе треба да објаве коментаре своје групе на Падлет-у.	- Осигурати доступност ресурсима и активностима за учење за све ученике. - Користити технологију да одговорите на различите потребе ученика. - Оснажити ученике да користе дигиталну технологију безбедно и одговорно.
---	--

- Покажите учесницима PowerPoint слајд у оквиру Digital Teaching Professional оквира који се односи на једнакост и различитост стр. 57-59. - Замолите учеснике да оду у прегледач Microsoft Edge и упутите их на веб локацију као што је e- Pool. Покажите ученицима како да користе функцију Microsoft Immersive Reader. - Опционо: уместо прегледача Microsoft Edge, могу отворити Microsoft Office Word и објаснити како тамо да користе Immersive Reader. - Замолите једну особу из сваке групе да направи једноставну анкету користећи Ментиметер. 'Шта је разноврсан ученик?' „Које дигиталне алате можете користити да их подржите? У међувремену, остали расправљају о могућим одговорима. Задаци после курса: - Прочитајте НАЛА-ине принципе за добар рад на описмењавању одраслих и професионални оквир за дигиталну наставу стр.57-59. Идентификујте како би принципи могли да помогну у олакшавању вођења о томе како могу да користе технологију безбедно и одговорно са својим ученицима. Објавите у прозору за ћаскање на платформи за учење. - Направите анкету у Ментиметру о безбедном коришћењу технологије тј. „идентификујте сигурну адресу е-поште“, „која је УРЛ/веб адреса безбедног сајта“ итд.	
Ресурси	
- Интернет конекција - Лаптоп или таблет или мобилни телефон - Линк до платформе послат е-поштом учесницима.	е-Pool линк: https://sites.google.com/view/e-pool/home Национална агенција за описмењавање одраслих: Смернице за добар рад на описмењавању одраслих, https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Guidelines-for-good-adult-literacy-work.pdf Microsoft Corporation, n.d. <i>Immersive Reader у Microsoft Edge претраживачу.</i> https://www.microsoft.com/en-us/edge Линк за Ментиметар: https://www.mentimeter.com/app

	DigCompEdu оквир https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu Падлет линк: https://padlet.com/ Професионални оквир за дигиталну наставу: https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Full-v2.pdf
--	---



Сценарио Модул 4: Приступачност, укључивање и одговорно коришћење

Циљеви:

- Осигурати доступност ресурсима и активностима за учење за све ученике.
- Користити технологију да се одговори на различите потребе ученика.
- Оспособити ученике да користе дигиталну технологију безбедно и одговорно.

Активност	Садржај	време	Ресурси
Задатак пре сесије	Материјали послати учесницима за припремно читање. Замолити учеснике да размисле о профилу својих ученика и идентификују један сценарио у којем би могли имати проблема са приступом или укључивањем технологије.	(30 мин)	Дигитална настава Стручни оквир стр. 57-59 НАЛА принципи за добар рад на описмењавању одраслих стр. 7, стр.15 DigCompEdu оквир стр. 84
Ледоломац	Учесници деле сценарио у коме њихови ученици могу имати потешкоће са приступом или укључивањем у технологију.	5 мин	
Објасните DigCompEdu оквир о приступачности, укључивању и одговорном коришћењу	PowerPoint презентација на DigCompEdu оквиру о приступачности, укључености и одговорном коришћењу.	10 мин	PowerPoint презентација DigCompEdu оквир стр. 70, стр. 84
Вежба	Вежба са падлетом: поставите везу на Падлет. Замолите учеснике да сумирају позитивне и негативне ефекте коришћења технологије и опасности у дигиталном окружењу. Наведите начине на које бисте могли да саветујете своје ученике да заштите своју дигиталну приватност и податке. Обе вође групе треба да објаве коментаре своје групе на Падлет-у.	10 мин	Веза до Падлета https://padlet.com/

Активност 2: PowerPoint	Покажите учесницима PowerPoint слајд у оквиру Digital Teaching Professional о једнакости и различитости.	5 мин	PowerPoint презентација Дигитална настава Професионални оквир, једнакост и различитост стр. 57-59
Опционо	ПАУЗА	5 мин	
Вежба: Имерзивни читач	Замолите учеснике да оду у прегледач Microsoft Edge и упутите их на веб локацију као што је e-Pool. Покажите учесницима како да користе Immersive Reader (Microsoft функција читања наглас)	5 мин	Линк до e-Pool https://sites.google.com/view/e-pool/home Microsoft Edge претраживач
	Опционо: уместо прегледача Microsoft Edge они могу да отворе Microsoft Office Word и тамо можете да објасните како се користи Immersive Reader.		
Направите анкету у Ментиметру за разнолике ученике	Поделите Ментиметар линк. Замолите једну особу из сваке групе да направи једноставну анкету користећи Ментиметар. 'Шта је разнолик ученик?' „Које дигиталне алате можете да користите да бисте их подржали?“ „За шта се користи Immersive Reader?“ У међувремену, остали расправљају о могућим одговорима.	15 мин	Линк до Ментиметер налога https://www.mentimeter.com/app
Сумирање	Разговарајте о задацима након курса и свим питањима.	5 мин	

Задаци после курса:	Прочитајте НАЛА-ине принципе за добар рад на описмењавању одраслих. Размислите о томе како помажете у усмеравању ученика о томе како могу да користе технологију безбедно и одговорно. Објавите у прозору за ћаскање на платформи за учење.	15 мин	Принципи доброг рада на описмењавању одраслих стр. 7, стр.15 Ћаскање на платформи за учење
Вежба: Креирајте дигитални садржај	Направите анкету у Ментиметру о безбедној употреби технологије, односно идентификовању сигурне е-mail адресе, која је УРЛ/веб адреса безбедног сајта итд.	15 мин	Линк до Ментиметер налога https://www.mentimeter.com/app



Процењивање – Модул 4 – Приступачност и инклузија

1 . Како можемо осигурати доступност и инклузију за све ученике?

- A. Обезбеђивањем да сви ученици имају приступ дигиталним технологијама које се користе.
- B. Тако што ћемо се побринути да учионица буде јако осветљена.
- C. Представљањем ученицима нових дигиталних алата.

2. Шта од следећег описује разнолике ученике?

- A. Различити ученици су ученици који желе да раде на различитим материјалима.
- B. Различити ученици имају различите карактеристике, нпр. различите академске и физичке способности, различиту етничку, верску и социо-економску позадину.
- C. Различити ученици имају иста очекивања од учења и посебне потребе.

3. Да бисте подржали различите потребе ученика, могли бисте:

- A. Изаберите дигиталне педагошке стратегије које одговарају дигиталном контексту ученика, нпр. њихову употребу технологије, доступност, компетенције, очекивања и ставове.
- B. Уверите се да су сви материјали за учење исти и да не одступају од прописаног наставног плана и програма.
- C. Осигурајте да сви ученици стекну квалификацију након учешћа у програму.



Примери питања за повратне информације – Модул 4 – Приступачност, укључивање и одговорно коришћење

1. Да ли сте стекли нова знања о томе како да помогнете ученицима у приступачности и инклузији приликом интегрисања технологије у програм основних вештина?

а) Да

б) Не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

2. Да ли би вам овај модул могао помоћи да узмете у обзир доступност, инклузију и одговорну употребу технологије ученика у програму основних вештина?

а) Да

б) Можда

ц) Не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

3. Да ли постоји нешто што бисте желели да промените у овом модулу?

(Отворен одговор)



Google Forms

Предлог фасилитатора: Ова питања се могу поставити помоћу [Google Forms](#).



Ресурси модул 4

Врста ресурса	Назив ресурса	Линк до ресурса
Онлајн	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Онлајн ПДФ документ	НАЛА смернице за добар рад на описмењавању одраслих, стр. 7, стр.15	https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Guidelines-for-good-adult-literacy-work.pdf
Онлајн ПДФ документ	Професионална мрежа за дигиталну наставу, стр. 57-59.	https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Full-v2.pdf
Онлајн	Immersive Reader у Microsoft Edge претраживачу	https://www.microsoft.com/en-us/edge
Онлајн	Ментиметар	https://www.mentimeter.com/app
Онлајн	Падлет	https://padlet.com/
Онлајн ПДФ документ	Европски оквир за дигиталну компетенцију едукатора: DigCompEdu, стр. 70, стр. 84.	https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466
PowerPoint	Модул4_Презентација	www.abedili.org/outputs
ПДФ документ	Модул4_Презентација	www.abedili.org/outputs
ПДФ документ	Сценарио_Модул4	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs
ПДФ документ	Резиме_Модул4	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs



Модул 5

Резиме Модул 5: Подршка основним вештинама кроз технологију

Назив модула : Подршка основним вештинама кроз технологију (стратегије подучавања и учења)

Циљна група: КПР за наставнике/туторе основних вештина

Предложени временски оквир: Виртуелна активност 60 минута

Претходно читање: 30 минута

Рад након курса: 30 минута

Број сесија: 1, Укупан број часова: 2

Тастери са бројевима страница	DigCompEdu стр. 74-75 НАЛА смернице за едукаторе основних вештина, АБЕДиЛи Секундарни истраживачки документ, стр. 24-28 4 Ц, секундарни истраживачки документ, стр. 4-5
Активности	Исходи учења
Преднаставни рад: - Материјали за припремно читање послати учесницима: DigCompEdu, НАЛА Смернице за едукаторе основних вештина, Четири Ц. Рекапитулација претходних модула и где смо сада. У оквиру сесије: - Ледоломац - Решите Wordle загонетку: Покажите учесницима како да играју Wordle и позовите их да га играју, постављајући линк у ћаскање. - Презентација о DigCompEdu, НАЛА смерницама за едукаторе основних вештина и 4Ц. Слајд шоу на кључним тачкама оквира. Кратка дискусија о томе како би могли да користе сваки од ових оквира да побољшају своју тренутну праксу. - Демонстрација имерзивног читача, One Note	- Активно ангажовање ученика кроз технологију - Подстицање ученика да користе технологију за унапређење дигиталних вештина - Употреба дигиталне технологије за подршку основним вештинама читања и писања

и начина на који се користи. Демонстрација читања наглас у Microsoft Word-у. Опција за учеснике да преузму и испробају One Note Immersive Reader. Алтернативно, учесници могу испробати верзију Microsoft Word-a. - У одвојеним просторијама, изаберите један дигитални медиј из е-Pool-a за сваки од 4 Ц-а које бисте могли да користите у својој пракси са ученицима основних вештина. Представите своје налазе на Падлет-у. 'како могу да користим овај ресурс за подршку својим ученицима'. - Закључак - Разговарајте о задацима након курса и свим питањима. Рад након курса: - Изаберите један дигитални ресурс/алат у е-Pool-у који ћете користити са својим ученицима како бисте подржали њихове вештине читања и писања. Размислите о потребама и циљевима ваших ученика.	
Ресурси	Везе ка ресурсима
- Интернет конекција - Лаптоп или таблет или мобилни телефон - Линк до платформе послат е-поштом учесницима - Microsoft Word пакет - Microsoft Edge претраживач - Веза до Зоом-а послата е-поштом за онлајн сесије.	DigCompEdu оквир стр. 74-75: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu АБЕДиЛи Секундарни истраживачки документ: www.abedili.org Линк до Wordl-a: nytimes.com OneNote или Word онлајн: https://www.onenote.com/download е-Pool линк: https://sites.google.com/view/e-pool/home Падлет линк: https://padlet.com/



Сценарио Модул 5: Подршка основним вештинама кроз технологију

Циљеви:

- Активно ангажовање ученика кроз технологију
- Подстицање ученика да користе технологију за унапређење дигиталних вештина
- Употреба дигиталне технологије за подршку основним вештинама читања и писања

Активност	Садржај	време	Ресурси
Пре сесије	Материјали за претходно читање послати учесницима: DigCompEdu, НАЛА Смернице за едукаторе основних вештина, Четири Ц Рекапитулација претходних модула и где смо сада.	(30 мин)	DigCompEdu(стр. 74-75), НАЛА смернице за едукаторе основних вештина (секундарно истраживање стр. 24-28), 4Ц (секундарно истраживање, стр. 5-6) ПДФ дијаграм који приказује модуле и где смо сада
Ледоломац	Решите Wordle загонетку: Упутства како да играте Wordle	5 мин	PowerPoint слајд
	Замолите учеснике да сами испробају на линку који се дели у ћаскању.	5 мин	Линк ка Wordl-y: nytimes.com/games/wordle/index.html
Презентација о DigCompEdu, НАЛА смерницама за едукаторе основних вештина и 4Цс	Слајд шоу на кључним тачкама оквира	10 мин	PowerPoint слајдови
	Кратка дискусија о томе како би могли да користе сваки од ових оквира да побољшају своју тренутну праксу.	5 мин	
Immersive Reader	Демонстрација OneNote Immersive Reader-а и како се користи. Демонстрација читања наглас у Microsoft Word-у.	5 мин	Линк до OneNote Immersive Reader-а: https://www.onenote.com/download
	Опција за учеснике да преузму и испробају OneNote Immersive Reader. Алтернативно, учесници	5 мин	Word Package

	могу пратити верзију Microsoft Word-a.		
	Опциона пауза	5 мин	
Брејнсторминг	У одвојеним просторијама, изаберите један дигитални медиј из е-Pool-а за сваки од 4 Ц-а које бисте могли да користите у својој пракси са студентима основних вештина. Представите своје налазе на Падлет-у. 'како могу да користим овај ресурс за подршку својим ученицима'.	10 мин 10 мин	Линк до е-Поол-а Линк до Падлета
Резиме	Разговарајте о задацима након курса и свим питањима.	5 мин	PowerPoint-слајд
	- Без паузе - Са паузом	60 мин 65 мин	
Задаци после курса:	- Изаберите један дигитални ресурс/алат у е-Pool-у који ћете користити са својим ученицима како бисте подржали њихове вештине читања и писања. Размислите о потребама и циљевима ваших ученика. Такође, размислите о: - Како можете планирати своју наставну сесију (која је ваша стратегија подучавања), тако да ученици могу да развију своје 4Ц вештине, поред читања и писања?	30 минута	Линк до е-Pool https://sites.google.com/view/e-pool/home
НАПОМЕНА ЗА НАСТАВНИКА: Оставите неко време након сесије	Могућност наставка дискусија које нису завршене током седнице	до 30 мин	

Процењивање – Модул 5 – Подршка основним вештинама кроз технологију

1. За шта се користи Immersive Reader?

- A. Анкете и презентације уживо
- B. Побољшање читања за људе без обзира на њихове године или способности.
- C. Реализација курсева на вебу

2. Шта су 4Ц у учењу 21. века ?

- A. Комуникација, сарадња, критичко размишљање и способност
- B. Комуникација, сарадња, наставни план и програм и креативност
- C. Комуникација, сарадња, критичко мишљење и креативност

3. Који дигитални алат би подстакао сарадњу?

- A. Падлет
- B. Гугл преводац
- C. Pons онлајн речник



Google Forms

Предлог фасилитатора: Ова питања се могу поставити помоћу [Google Forms](#).



Примери питања за повратне информације - Модул 5 – Подршка основним вештинама кроз технологију

1. Да ли сте научили о дигиталном алату или оквиру који би могао бити користан у подржавању основних вештина кроз технологију?

- а) Да
- б) Не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

2. Да ли би вам овај модул могао помоћи да интегришете технологију у своју наставу на програму основних вештина?

- а) Да
- б) Можда
- ц) Не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

3. Да ли постоји нешто што бисте желели да промените у овом модулу?

(Отворен одговор)



Google Forms

Предлог фасилитатора: Ова питања се могу поставити помоћу [Google Forms](#).



Ресурси модул 5

Врста ресурса	Назив ресурса	Веза до ресурса
ПДФ документ	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompe du_en
ПДФ документ	Sekundarna istraživanja	www.abedili.org/outputs
Онлајн	Увод у АБЕДили	www.abedili.org
Онлајн	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Онлајн	Wordle	https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html
Онлајн	Download OneNote	https://www.onenote.com/download
Онлајн	Падлет	www.padlet.com
PowerPoint	Модул5_Презентација	www.abedili.org/outputs Под ИОЗ
ПДФ документ	Модул5_Презентација	www.abedili.org/outputs Под ИОЗ
ПДФ документ	Сценарио_Модул5	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs
ПДФ документ	Резиме_Модуле5	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs



Модул 6

Резиме Модул 6: Саморазвој

Назив модула : Саморазвој

Циљна група : КПР за наставнике/туторе основних вештина

Предложени временски оквир: Виртуелна активност 60 минута

Претходно читање: 30 минута

Рад након курса: 30 минута

Број сесија: 1, Укупан број часова: 2

Тастери са бројевима страница	DigCompEdu стр. 36-41 АБЕДили Секундарни истраживачки документ стр. 24-28
Активности	Исходи учења
Преднаставни рад: Списак платформи за самостално учење послат учесницима. У оквиру сесије: • Увод: Опишите како се данас осећате идентификујући се са једном од платформи коју сте данас прегледали. Објаснити зашто. • Презентација теме: Теоријска позадина виртуелне стварности као новог окружења за наставу и учење уз помоћ или преглед Mozilla Hubs PowerPoint-а. • Визуелна демонстрација Mozilla Hubs-а путем дељења екрана • Имерзивно учење: учесници прате везу до припремљене собе у Mozilla Hubs-у и уче како да уђу у простор, креирају аватар, подесе аудио и видео,	1. Самопроцена и утицај на учење 2. Прилагођавање стратегије за напредак својих дигиталних вештина и педагогије 3. Управљање својим идентитетом и идентитетом ученика на мрежи

померају се, снимају фотографије итд. - Резиме: вратите се главном алату за видео позиве (нпр. Зоом), разговарајте о отвореним питањима и задатку након курса. Рад након курса: - Попуните план за саморазвој. ТUTOR је доступан за индивидуалне сесије о плановима за саморазвој са сваким од учесника. - Наставите сарадњу са колегама у Mozilla Hubs соби. Када се наставници боље упознају са Mozilla Hubs-ом, могу то да уведу у своју наставну праксу са ученицима.	
Ресурси	Везе ка ресурсима
- Интернет конекција - Лаптоп или таблет или мобилни телефон - Линк до платформе послат учесницима е-поштом	DigCompEduFramework https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu АБЕДиЛи Секундарни истраживачки документ стр. 24-28 www.abedili.org ПДФ документ са листом платформи за самостално учење www.abedili.org Удеми веб-сајт: https://www.udemy.com Futurelearn веб-сајт https://www.futurelearn.com Учите уз НАЛА веб сајт https://www.learnwithnala.ie/catalog?pagename=tutor-training Веб сајт Coursera: https://coursera.org/ Линк до собе MozillaHubs: https://hub.link/xGv9o6i Линк до Digital Educational Escape Room (DEER) https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi Digital Education Escape Room за ученике www.abedili.org ПДФ документ Шаблон плана за саморазвој www.abedili.org/outputs

Сценарио Модул 6: Саморазвој

Циљеви:

- Самопроцена и размишљање на учењу
- Прилагођавање стратегије за напредак својих дигиталних вештина и педагогије
- Управљање својим идентитетом и идентитетом ученика на мрежи

Активност	Садржај	време	Ресурси
Активност пре курса	Материјали послати учесницима. Пошаљите листу са линковима за платформе за самостално учење на којима предавачи основних вештина за одрасле могу да унапреде своје дигиталне вештине <i>Задатак пред курс:</i> направити преглед платформи, изаберите платформу која вам највише одговара и први курс који ћете похађати, поделите своје налазе са другим учесницима курса на ЛМС-у, разговарајте о предностима и недостацима сваке од платформи	1-3 сата	пдф документ са листом платформи за самостално учење
Увод	Опишите како се данас осећате идентификујући се са једном од платформи коју сте прегледали за данас. Објаснити зашто.	6 мин	PowerPoint слајд са лого-има платформи
Презентација теме: Теоријска основа	Представите виртуелну стварност као ново окружење за наставу и учење уз помоћ ппт. Направите преглед у MozillaHubs-у	10 мин	PowerPoint презентација на: Виртуелна стварност уопштено MozillaHubs посебно

Визуелна демонстрација	Покажете учесницима путем дељења екрана како се: ✓ улази на платформу ✓ креира аватар ✓ подешава микрофон ✓ креће ✓ укључи свој видео ✓ направи селфи ✓ дели свој екран (опционално)	15 мин	2. Дељење екрана
Имерзивно учење	Учесници ће искузити горе наведене функције MozillaHubs-а. Поставите везу до собе MozillaHubs у прозор за ћаскање. Реците учесницима да прате везу. Искључите камере на платформи за видео конференције. Микрофони морају бити искључени. Дајте упутства корак по корак. Када сви учесници буду у просторији MozillaHubs-а, започните интеракцију тамо.	25 мин	3. Линк до собе MozillaHubs: https://hub.link/xGv9o6i
Резиме	Вратите се са учесницима у главни алат за видео конференцију. Дајте им времена за питања. Разговарајте о задатку након курса. Упутите ученике на тест за оцењивање на MozillaHubs-у.	4 мин	пдф са задатком за после курса. Линк до теста за оцењивање на MozillaHubs
Задатак након курса	Рефлексија: дајте предавачима шаблон плана за саморазвој за наредних 12 месеци који ће они завршити.		Шаблон плана за саморазвој
Време	• Преднаставна активност 1-3 сата • Без паузе • Са паузом	1-3 сата 60 мин 65 мин	
НАПОМЕНА ЗА ТУТОРА:	Оставите мало времена након сесије да наставите дискусије са сесије. ТUTOR је доступан за саморазвојни план 30 минута приватних сесија са сваким од учесника Да бисте управљали сопственим онлајн идентитетом наставника, треба играти ДЕЕР. Управљати идентитетом ученика – понудити ДЕЕР за ученике.		Линк до ДЕЕР-а: https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi Линк до ДЕЕР-а за ученике (опционо)

Опциона активност проширења	Ова MozillaHubs соба може да се користи за следећи састанак са колегама да би се разговарало о курсевима који су претходно поменути. Састанци могу имати формат групе за подршку учењу. Термине за ове састанке учесници ће одредити на сопствену иницијативу. Када наставници буду сигурни у раду у Mozilla Hubs-у могу то да уведу у своју наставну праксу.	30-60 минута по састанку	Линк до собе у MozillaHubs-у : https://hub.link/xGv9o6i
-----------------------------	---	--------------------------	--



Процењивање – Модул 6 – Саморазвој

1. Mozilla Hubs је:

- A. скуп
- B. је пројекат отвореног извора

2. Mozilla Hubs је:

- A. 2Д платформа виртуелне реалности
- B. 3Д платформа виртуелне реалности
- C. 2Д и 3Д платформа виртуелне реалности

3. Mozilla Hubs је дизајниран за

- A. одређени претраживач
- B. Само Oculus Quest слушалице
- C. све слушалице и претраживаче

4. Да бисте користили Mozilla Hubs као учесник:

- A. Морате се регистровати са својом пуном адресом
- B. Не треба вам налог

5. Да бисте приступили соби, потребно је:

- A. Регистровати се у Mozilla Hubs-у
- B. Имати линк до собе

6. Креирана соба у Mozilla Hubs-у је доступна:

- A. Свима на интернету
- B. Само за оне који имају линк до ње

7. Mozilla Hubs соба:

- A. Може се користити много пута (поново се може играти)
- B. То је једнократна прича

8. Да бисте креирали Mozilla Hubs собу, потребно вам је
- A. Да се региструјете са својом пуном адресом и личним подацима
 - B. Да се региструјете са својом е-маил адресом
9. Подаци о аватару, гласу, фотографији, видеу и ћаскању:
- A. Чувају се 5 година на Mozilla Hubs серверима
 - B. Чувају се само када сте пријављени
 - C. Бришу се у року од 72 сата ако их не пинујете
10. Mozilla Hubs можете користити за:
- A. Спровођење часа само разговарајући једни са другима
 - B. Спровођење часа са видео, аудио и другим визуелним помагалима



Google Forms

Предлог фасилитатора: Ова питања се могу поставити помоћу [Google Forms](#).



Примери питања за повратне информације – Модул 6 – Саморазвој

1. Да ли сте стекли нова знања о платформи виртуелне стварности која би се могла користити у програму основних вештина?

- A. да
- B. Не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

2. Да ли би вам овај модул могао помоћи да интегришете виртуелну стварност у своје предавање на програму основних вештина?

- A. да
- B. Можда
- C. Не

Отворени одговор: ако сте одговорили не, зашто?

3. Да ли постоји нешто што бисте желели да промените у овом модулу?

(Отворен одговор)



Google Forms

Предлог фасилитатора: Ова питања се могу поставити помоћу [Google Forms](#).



Ресурси Модул 6

Врста ресурса	Назив ресурса	Веза до Ресурса
ПДФ документ	Списак платформи за самостално учење	www.abedili.org
PowerPoint	Презентација Модула 6	www.abedili.org/outputs
ПДФ документ	Шаблон плана за саморазвој	www.abedili.org
Онлајн	Линк до MozillaHubs собе	https://hub.link/xGv9o6i
Онлајн	Линк до ДЕЕР-а на енглеском	https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi
ПДФ документ	Сценарио_Модул6	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs
ПДФ документ	Резиме_Модул6	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs
ПДФ документ	Процена_Модул6	У оквиру овог водича, приступљено на: www.abedili.org/outputs



Додатак 1: Увод у оквире у програму АБЕДиЛи Едукација едукатора

Који оквири се користе у овом програму?

Постоје три типа оквира или модела који се користе у овом програму, документ који следи ће дати широк преглед коришћених оквира; потпунија објашњења њихове употребе у пракси биће укључена у програм *Едукација едукатора*. Оквири који се користе у програму су:

- Оквири дигиталних компетенција
- Модели дизајна инструкција
- Смернице за едукаторе основних вештина

Шта су Оквири дигиталних компетенција?

За описивање дигиталних компетенција могу се користити три широке области (Broadband Commission, 2017):

- Основне дигиталне вештине: приступ дигиталним технологијама и њихово ангажовање
- Генеричке дигиталне вештине: коришћење дигиталних технологија на смислен и користан начин
- Вештине 'вишег нивоа': коришћење технологије на оснажујуће и трансформативне начине

У образовном контексту, модел компетенција је оквир за описивање потреба за вештинама и знањем васпитача. То је скуп компетенција које заједно дефинишу успешан учинак као васпитача (Редекер, 2017). Потребне су дигиталне компетенције специфичне за наставнике како би наставници могли ефикасно да користе дигиталне технологије на критички, сараднички и креативан начин у настави. Програм има за циљ да покаже едукаторима како могу да користе ове оквири у својој пракси.

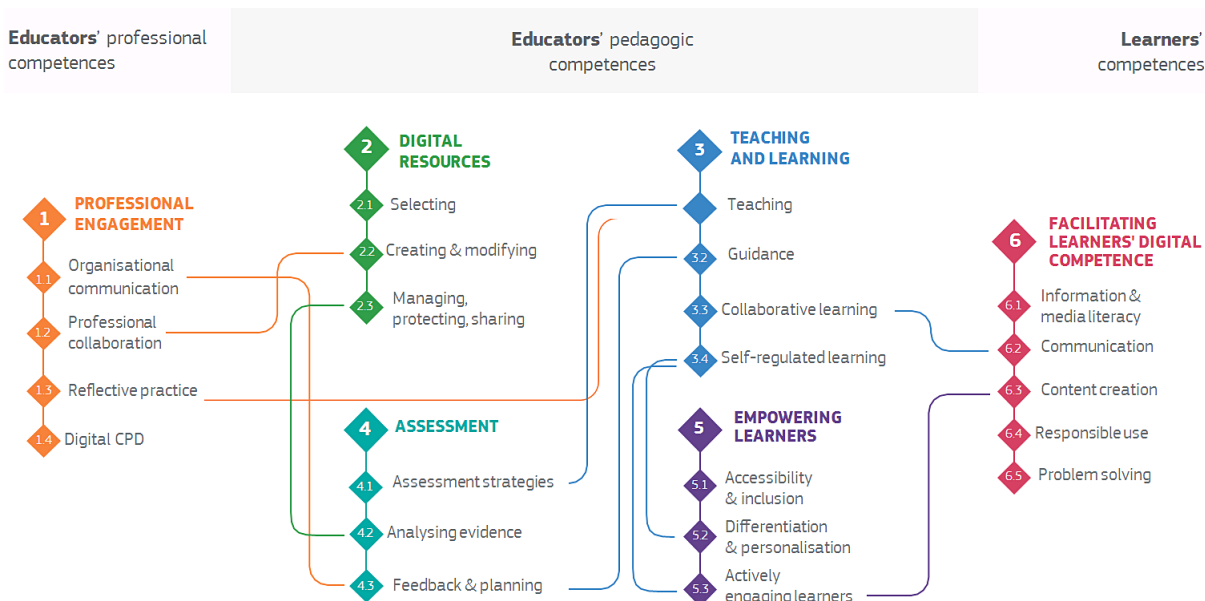
У програму *Едукација едукатора* користе се следећа три оквира дигиталних компетенција:

1. Европски оквир за дигиталну компетенцију едукатора

Европски оквир за дигиталну компетенцију едукатора (DigCompEdu) описује скуп дигиталних компетенција које су наставницима потребни, специфичних за њихову професију, како би побољшали своју наставну праксу. Модел дели дигиталне компетенције у три области: професионално ангажовање васпитача, педагошке компетенције васпитача и компетенције ученика .

6 DigCompEdu области се фокусирају на различите аспекте професионалних активности васпитача:

1. Коришћење дигиталних технологија за комуникацију, сарадњу и професионални развој.
2. Набављање, креирање и дељење дигиталних ресурса.
3. Управљање и оркестрирање употребе дигиталних технологија у настави и учењу.
4. Коришћење дигиталних технологија и стратегија за побољшање процене.
5. Коришћење дигиталних технологија за побољшање инклузије, персонализације и активног ангажовања ученика.
6. Омогућавање ученицима да креативно и безбедно користе дигиталне технологије за информације, комуникацију и сарадњу, креирање дигиталног садржаја, благостање и решавање проблема.



Ових шест фаза компетенције је повезано са шест нивоа стручности, у распону од А1 до Ц2, приказаних овде.



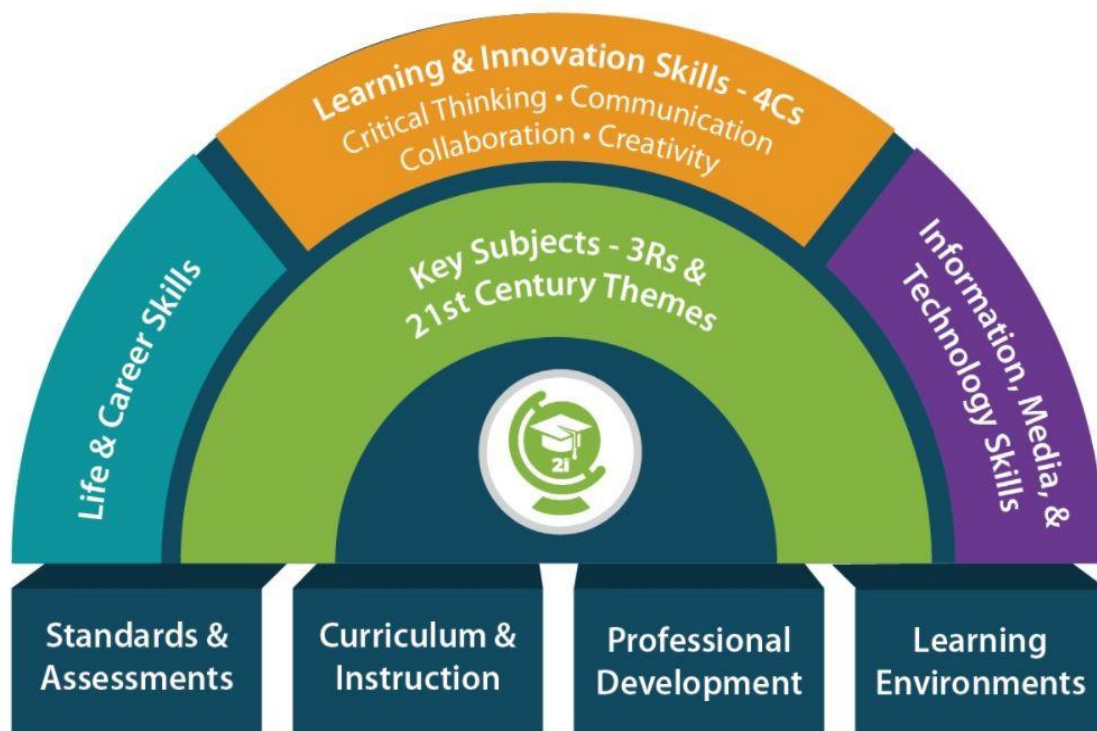
Заједнички европски референтни оквир за језике (ЦЕФР), (Редекер, 2017).

Оквир DigiCompEdu пружа оквир за дигиталне компетенције наставника, постављајући шаблон из којег се могу развијати програми обуке. Такође омогућава едукаторима да разумеју и самопроцене своје снаге и слабости, описујући различите фазе и нивое развоја дигиталних компетенција .

2. Вештине 21. века – 4Ц

Оквир за учење 21. века, који су осмислили едукатори и индустријски лидери за школе у САД. Овај оквир је дизајниран да помогне едукаторима да интегришу вештине у наставу основних академских предмета и развију јединствену, колективну визију учења. У оквиру овог оквира, идентификоване су четири кључне вештине учења и иновације за учење 21. века, познате као 4Ц: критичко мишљење, комуникација, сарадња и креативност.

Ове вештине учења и иновације сматрају се суштинским за припрему ученика за будућност.



Оквир (Бател за децу, нд)

4Цс пружају водич за едукаторе када осмишљавају и развијају своје стратегије подучавања и учења. Он пружа темељну основу када се разматра дигитални контекст и дигиталне вештине и компетенције које су потребне за просветне раднике 21. века .

3. Професионални оквир за дигиталну наставу

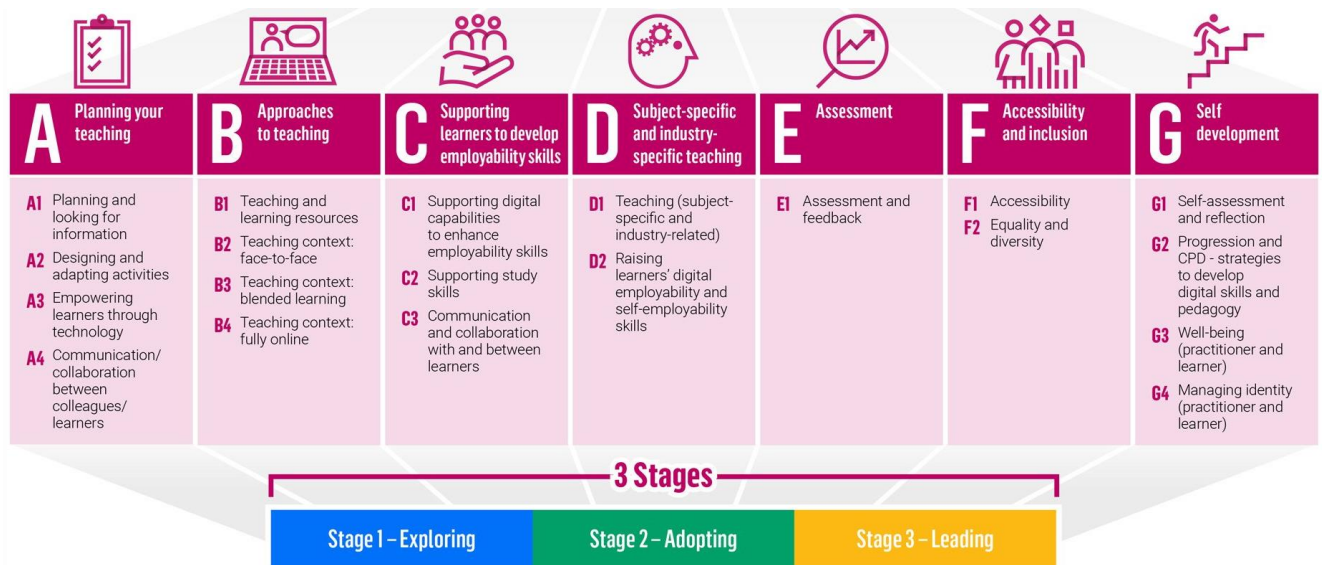
Професионални оквир за дигиталну наставу (ДТПФ) је дизајниран као оквир компетенција за подучавање и обуку едукатора у сектору даљег образовања и обуке у Великој Британији. Обезбеђује скуп професионалних стандарда за учење унапређено технологијом (Фондација за образовање и обуку, 2019). Он поставља три нивоа компетенција, прилагођених из Европског оквира за дигиталну компетенцију просветних радника, како следи:

Фаза 1: Истраживање – практичари усвајају нове информације и развијају основне дигиталне праксе.

Фаза 2: Усвајање – практичари примењују своје дигиталне праксе и даље их проширују.

Фаза 3: Вођење – практичари преносе своје знање, критикујући постојеће

'Елементи' у оквиру, прилагођени са DigiCompEdu-a, могу се видети овде:



Професионални оквир за дигиталну наставу (Фондација за образовање и обуку, 2019).

ДТПФ је праћен бесплатним, кратким, онлајн модулима за обуку, са сертификатом. Он илуструје како изгледа добро подучавање и учење уз помоћ технологије. Први део овог оквира пружа практична средства за наставнике да схвате које су дигиталне компетенције потребне, процене њихов ниво компетенције и открију где треба да унапреде вештину у коришћењу дигиталне технологије у својој настави. Док други део оквира показује наставницима како могу да користе дигиталну технологију у својој настави за ефикасније исходе учења. Ученици ће бити упознати са овим концептима у програму *Едукација едукатора*.

Шта су Модели дизајна наставе за интеграцију технологије ?

Модели дизајна наставе показују наставницима како да интегришу дигиталне медије у наставну праксу. Ови модели пружају смернице за организовање одговарајућих наставних стратегија за постизање циљева наставе уз помоћ технологије. Они помажу у стварању наставног искуства како би се најефикасније олакшало учење, путем технологије.

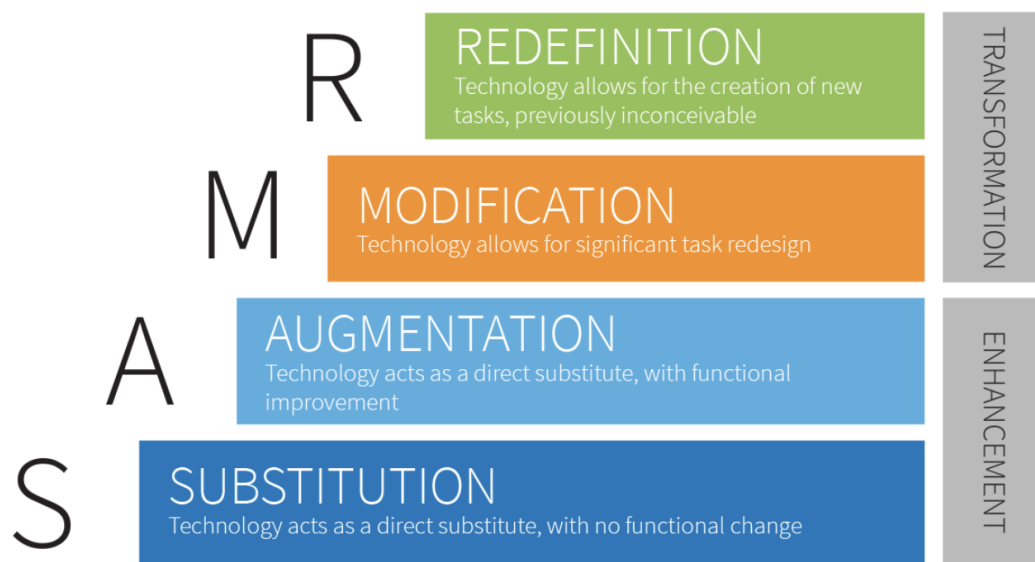
Следећи модели дизајна наставе за интеграцију технологије су представљени у програму *Едукација едукатора*:

1. Модел CAMP

CAMP модел категорише четири различита степена интеграције технологије у учионици. То је оквир који показује како употреба дигиталне технологије може да трансформише наставу и

учење у учионици. CAMP модел је моћно средство које наставници могу да користе када размишљају о томе како могу да користе дигиталну технологију у својој наставној пракси (Јиск, 2020).

Акроним је скраћеница за „Супституција, увећање, модификација, редефинисање“ и четири различите категорије су приказане овде:



Модел CAMP (Јиск, 2020)

Прве две категорије, супституција и увећање, су где је технологија директно замењена традиционалним наставним средством или методом, али нема драматичан утицај на учење. На пример, коришћење интерактивне табле уместо графоскопа. Технологија је напреднија, али су дизајн наставе и исход учења углавном исти. Када се дигитална употреба поклапа са заменом или увећањем, технологија се посматра као унапређење тренутне наставне праксе (Јиск, 2020).

Следеће две фазе, модификација и редефинисање, илуструју како употреба дигиталних технологија доводи до „значајне промене у начину планирања и реализације наставе и учења. Ако је увођење технологије створило потпуно нову праксу, онда је дошло до редефинисања“ (Јиск, 2020). У том смислу, ове две фазе су склоније креирању дигиталне трансформације и стварне промене дизајна наставе и њеног исхода учења.

Програм *Едукација едукатора* препоручује да CAMP модел буде флексибилан и да едукатори треба да раде у четири различите категорије како би подржали учење усмерено на ученика, с



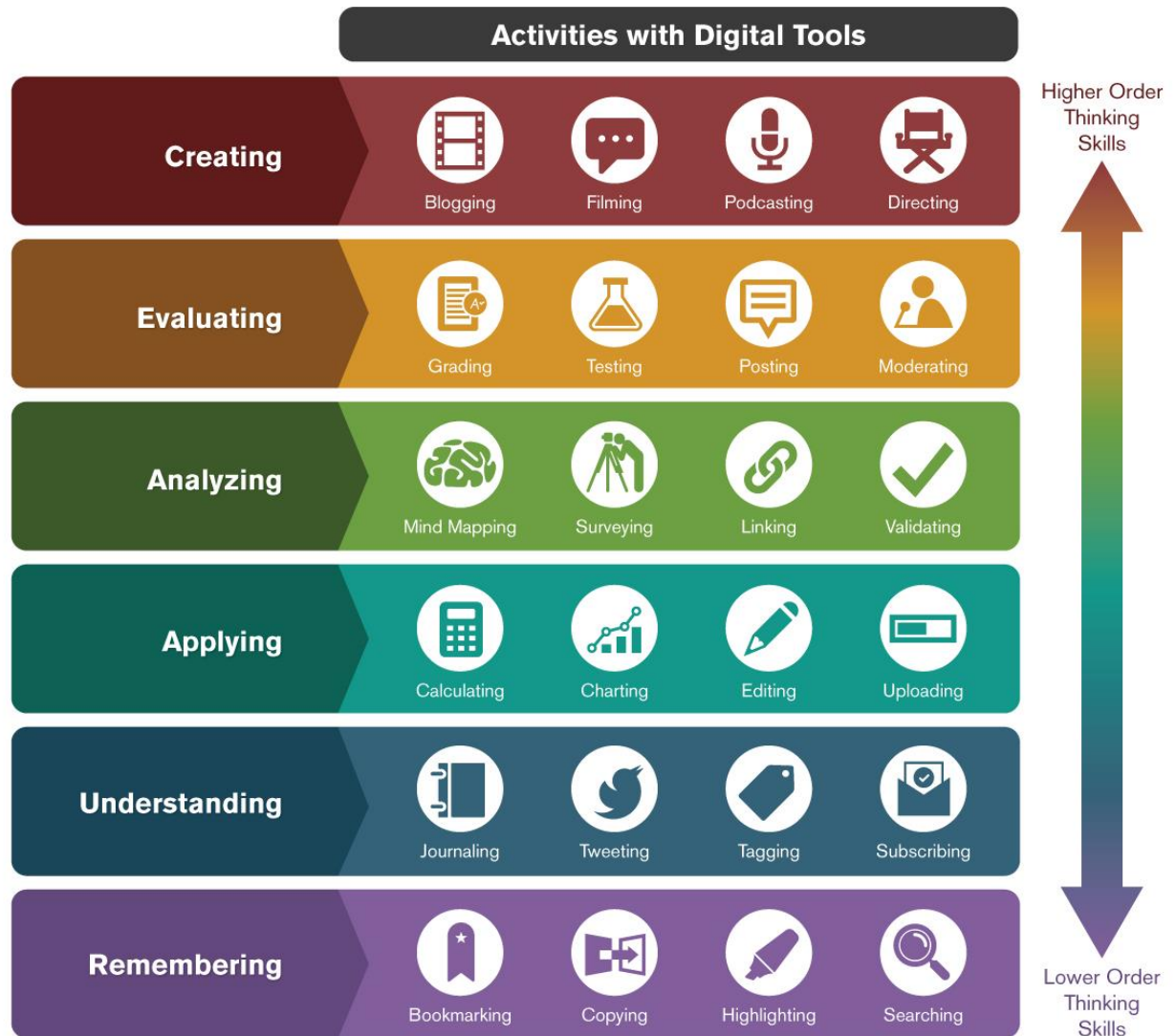
обзиром на контекст и жељени исход учења. Када наставници схвате како технологија може да допуни њихову праксу, може се користити за помоћ иновацијама у њиховим плановима обуке.

2. Блумова дигитална таксономија

Блумова дигитална таксономија је ревидирана верзија Блумове таксономије. У овом моделу, знање је основа шест когнитивних процеса: запамти, разуми, примени, анализирај, процени и креирај. Ревидирана верзија задржава категорије памћење, разумевање, примена, анализа, евалуација и креирање и проширује их у дигитално окружење. Она представља еволуцију Блума, где се активности и резултати повезани са шест когнитивних нивоа сада померају са папира и табле и добијају дигитални облик. Глаголи повезани са сваким нивоом такође сада одражавају радње које се дешавају у дигиталном окружењу. То помаже инструкторима да виде како да користе технологију и дигиталне алате за олакшавање исхода и искуства учења ученика. Глаголи снаге су корисни за планирање лекција, дизајн оцењивања и генерално планирање искуства учења која се заснивају на размишљању и сложености.



Bloom's Digital Taxonomy



Блумова дигитална таксономија (Вабисаби учење, 2020)



3. Педагошки точак

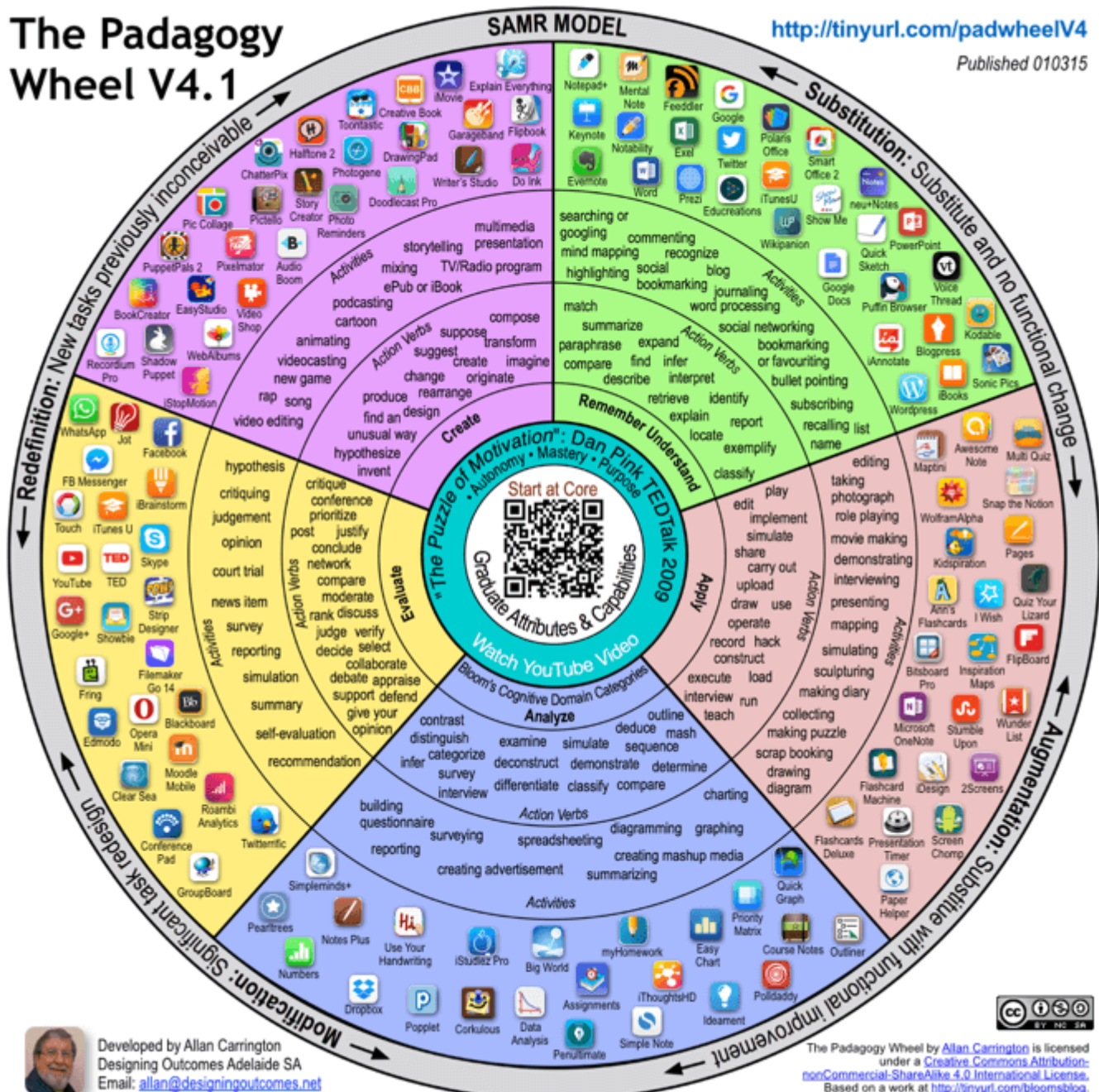
Интеграција Блумове дигиталне таксономије и CAMP-а може се видети на делу кроз Педагошки точак. Дизајниран је да подржи едукаторе да размишљају о томе како користити мобилне апликације у својој настави. Основни принцип Точка је да педагогија треба да одреди образовну употребу апликација. Препоручује се за употребу у планирању и развоју наставног плана и програма, писању циљева учења и дизајнирању активности усмерених на ученика.

Наставници се подстичу да одговоре на изазове које Точак представља за наставу и да се преиспитају о изборима и методама које се користе. „Он смешта мобилне апликације у овај интегрисани оквир, повезујући их са образовном сврхом којој ће највероватније служити. Затим омогућава наставницима да идентификују педагошко место и сврху својих различитих активности учења и подучавања заснованих на апликацијама у контексту њихових општих циљева курса“ (TeachThought, 2016).

The Pedagogy Wheel V4.1

<http://tinyurl.com/padwheelV4>

Published 010315



Падагошки точак B4.1

У моделу постоји пет мрежа.

1. Атрибути дипломског студија су у центру дизајна учења. Они укључују „размишљање о типу људи који произилазе из наших образовних програма – њиховој етици, одговорности и грађанству, на пример – и њиховој запошљивости у нашем садашњем и будућем друштву“

(TeachThought, 2016). Сматра да едукатори треба да се запитају како све што раде подржава ове атрибуте?

2. Мотивација – на коју се гледа као на кључ за постизање исхода ученика.
3. Блумов таксономски точак показује категорије когнитивних домена: запамтити, разумети, применити, анализирати, проценити и креирати. Предлаже да постоји најмање један исход учења из сваког домена. Тек након што је наставник развио и одлучио исходе учења за сесију или задатак, онда је спреман да размотри технолошко унапређење.
4. Побољшање технологије: модел предлаже апликације које могу да подрже циљеве учења и активности које су тренутно приказане. Точак се често ажурира апликацијама како се објављују и едукатори су позвани да се питају да ли постоји боља апликација или алатка за посао унапређења њихове педагогије.
5. CAMP модел – као што је раније описано, „Замена, повећање, модификација, редеофинисање“. Оквир помаже наставницима да процене степен до којег дигитално оснажено учење и поучавање могу да трансформишу њихову праксу.

Модел је одличан ресурс за планирање и развој наставног плана и програма, дизајнирање циљева учења и интеграцију активности усмерених на ученика.

Које су Смернице за едукаторе основних вештина?

Овај програм има за циљ да подржи едукаторе основних вештина у интеграцији технологије у своју праксу. Национална агенција за описмењавање одраслих (НАЛА) специјализована је за решавање незадовољених потреба за писменошћу одраслих у Ирској више од 40 година. НАЛА-ине публикације о писмености и истраживања нуде професионалне смернице и моделе развоја наставног плана и програма који се уносе у програм обуке тренера. Постоје три модела која су интегрисана у модуле за ову сврху.

1. Смернице за добар рад на описмењавању одраслих

Смернице постављају пет принципа који наглашавају приступ писмености одраслих усмерен на ученика, подстицање сарадње и развојни, партиципативни приступ наставном плану и програму. Знање, вештине и контекст ученика сматрају се виталним компонентама за ефикасну организацију писмености одраслих, а ово је подржано скупом вредности које промовишу инклузивност, поверење и поверљивост.

Principles for good adult literacy work



Adult literacy work is based on a philosophy of adult education which is concerned with personal development and social action.

Adult literacy learning is an active and expressive process. Students have the right to explore their needs and interests, set their own goals and decide how, where and when they wish to learn.



Adult literacy work respects different beliefs, cultures and ways of being. An ethical code of trust and confidentiality underpins all aspects of the work.

Students' knowledge and skills are vital for the effective organisation of adult literacy work. Students should have the opportunity to be involved in all aspects of provision.



Adults learn best when the decision to return to learning is their own and the environment is supportive, relaxed and friendly.

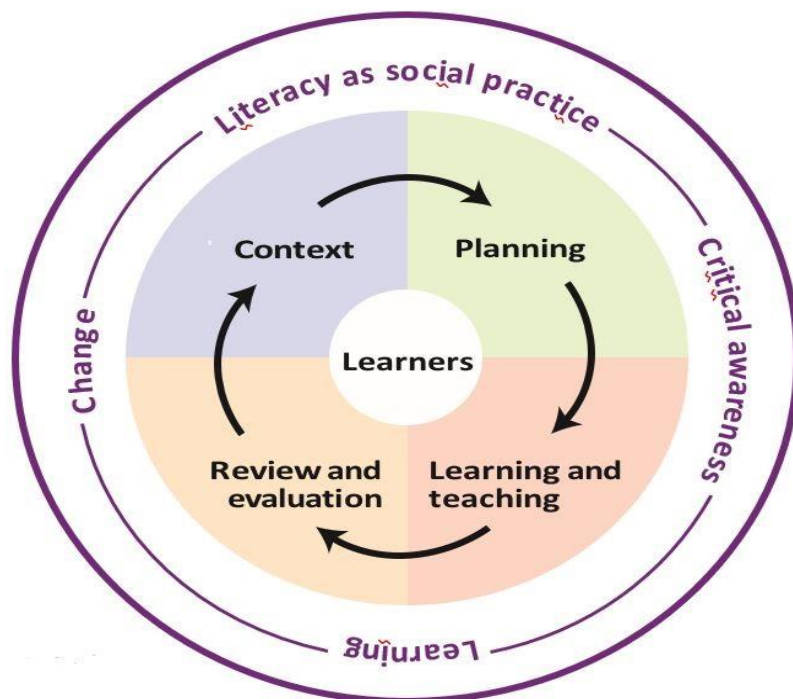
НАЛА- Принципи за добар рад на описмењавању одраслих (НАЛА, 2012).

Овај скуп смерница се може користити за подршку едукаторима основних вештина у интеграцији технологије у своју праксу. То омогућава наставницима да превазиђу само развој својих техничких вештина и подстиче их да усвоје приступ усредсређен на ученике у развоју свог наставног плана и програма, узимајући у обзир шири контекст за своје ученике, узимајући у обзир њихов контекст учења и мотивацију за учење.

2. Развој наставног плана и програма: модел који се развија за описмењавање и математичку писменост одраслих

Модел који се развија за описмењавање и математичку писменост одраслих описује процес развоја наставног плана и програма. Сматра да је креирање наставног плана и програма партиципативан процес, који спроводе партнери за учење као што су едукатори, ученици, менаџери и образовни центри. Оквир не прописује наставни план и програм и сматра да треба да га креира васпитач, како би одговарао ученицима. Нагласак је на томе како партнери у учењу могу да раде заједно да би одлучили „како и када учити“ (НАЛА, 2009). Модел је приступ развоју

наставног плана и програма усмерен на ученика, који је назначен као темељ доброг рада на описмењавању и математичкој писмености одраслих.



Развој наставног плана и програма као модел који се развија за писменост и математичко образовање одраслих (НАЛА, 2009)

Овај оквир укључује све основне принципе за укључивање писмености у наставне планове и програме. У својој сржи има ученика који означава педагогију усредсређену на ученика. „Модел почиње са контекстом учења и како је разумевање и деловање у складу са контекстом саставни део рада на описмењавању одраслих. Планирање учења се надограђује и произлази из нашег разумевања контекста. Учење и поучавање теку ван контекста и планирања. Преглед и евалуација су део наставе и учења и повратна информација у контекст и планирање“ (НАЛА, 2009).

Сви кругови су у интеракцији једни са другима да би означили динамичан оквир развоја наставног плана и програма. Сваки део утиче и мења један другог. У моделу учење се посматра као друштвена пракса, уважавање и вредновање ученика. Критичка свест се сматра блиско повезаном са друштвеном праксом, будући да је свесна како се писменост и наставни план и програм обликују и како и где се учење одвија у друштву. Промена се посматра као стварање



промене код ученика као и у њиховом самопоуздању у писменост и њиховим вештинама за постизање сопствених циљева. Промовише самоусмерено учење за промене. Учење се посматра као активан процес и заснива се на претходном знању, искуству и перспективи ученика. Ово укључује неформално учење укључено у свакодневни живот. Ако је развој наставног плана и програма за писменост одраслих партиципативан и сараднички, онда све стране, наставници и ученици уче кроз учешће. Посебно је дизајниран да помогне едукаторима писмености у развоју наставног плана и програма.

3. Модел богатства

Приступ образовању модела богатства (НАЛА, 2018) има за циљ да помогне ученицима да схвате своје знање и снаге. Ученици се подстичу да истраже могућности за даље учење из разумевања сопственог животног искуства и питања која ово поставља (НАЛА, 2012). Приступ модела богатства развијен је као практичан ресурс за наставнике ангажоване у настави описмењавања одраслих. Он даје примере праксе у оквиру тема које се односе на приступ модела богатства пракси писмености одраслих. Теме су:

- Приступ твора;
- Циљеви и интересовања ученика;
- Рад са различитим веровањима, културама и начинима постојања;
- Знања и вештине ученика;
- Окружење за учење.

Модел негује приступ без осуђивања и наглашава да одрасли ученици имају мноштво („богат извор“) снага, стилова учења, искустава и вештина и да та различита искуства и снаге уносе у искуство учења. Ова искуства и снаге представљају ресурс, добру полазну тачку за суочавање са новим изазовима. Модел богатства сматра да се способност учења може активирати уверењем да та способност постоји, а често наставник има то уверење чак и ако га ученик нема. Модел гледа да се супротстави негативном веровању у себе и замени га позитивним и реалним. Кроз овај модел, едукатори се охрабрују да предузму акцију и развију нове перспективе о себи и својој способности да интегришу технологију у наставу.

Сви оквири који су овде објашњени биће уткани у шест модула програма.



Референце:

1. Бател за децу, н.д. Партнерство за учење 21. века, Мрежа Бател за децу. [Онлајн]
Доступно на: <https://www.battelleforkids.org/networks/p21>
2. Фондација за образовање и обуку, Подизање учења на нови ниво, Професионални оквир за дигиталну наставу, водич за наставнике и тренере. [Онлајн]
Доступно на: <https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Short.pdf>
3. Лиск, 2020. Примена CAMP модела за помоћ у дигиталној трансформацији. [Онлајн]
Доступно на: <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>
4. Национална агенција за писменост одраслих, 2009. Развој наставног плана и програма: модел који се развија за описмењавање и математичку писменост одраслих. [Онлајн]
Доступно на: <https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>
5. Национална агенција за описмењавање одраслих, 2012. НАЛА смернице за добар рад на писмености одраслих. [Онлајн]
Доступно на: <https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/>
6. Национална агенција за писменост одраслих, 2018. Модел богатства у писмености одраслих: трансформативно учење на делу. [Онлајн]
Доступно на: <https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/>
7. Редекер, Ц., 2017. Европски оквир за дигиталну компетенцију едукатора: DigCompEdu. , Луксембург: Канцеларија за публикације Европске уније. [Онлајн]
Доступно на: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>
8. Teach thought, 2016. Педагошки точак В4.1. [Онлајн]
Доступно на: <https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/>



Партнери на пројекту АБЕДили (Дигитална писменост за основно образовање одраслих):



За више информација посетите веб страницу пројекта: <https://abedili.org/>



Ово дело је лиценцирано под међународном
лиценцом **Creative Commons Attribution-
NonCommercial 2.0 Generic (CC BY-NC 2.0)**