

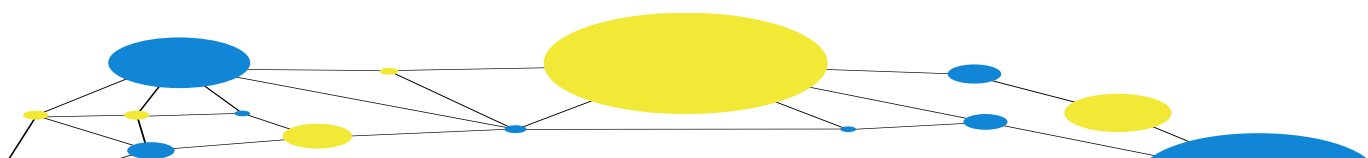


O5 ICE-CAP Program
stručnog
usavršavanja
Priručnik za polaznike

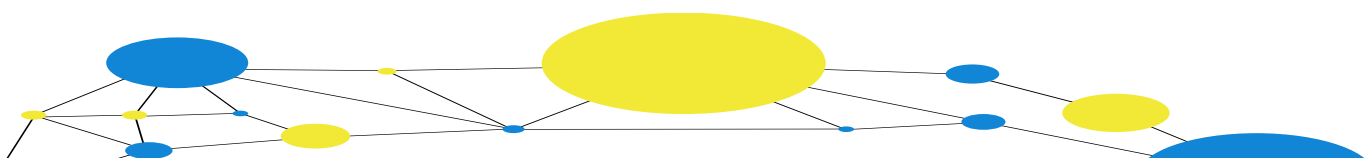
ice-cap

SADRŽAJ

UVOD.....	3
Svrha	3
Kontekst	3
Pregled	4
Opis projektnih aktivnosti.....	4
ICE-CAP PROGRAM STRUČNOG USAVRŠAVANJA	5
Cjelina 1 Teme ICE-CAP-a: uvod.....	6
Cjelina 2 Digital Breakout i WebQuest: najbolja praksa	6
Cjelina 3 Sredstva za učenje utemeljena na izazovima: korak po korak.....	7
Cjelina 4 Sredstva za učenje utemeljena na izazovima: primjena u praksi.....	7
RESURSI ZA UČENJE.....	8
Interaktivne radionice.....	9
Praktična radionica 1.1	9
Uvod u cirkularnu ekonomiju	9
Interaktivna radionica 1.2	11
Uvod u osnovna načela dobre prakse obiteljskog učenja	11
Interaktivna radionica 2.1	13
Kreiranje Digital Breakouta.....	13
Interaktivna radionica 2.2	16
Kreiranje WebQuesta.....	16
Interaktivna radionica 3.1	19
Uvrđivanje koraka za razvoj resursa utemeljenih na izazovima	19
Samostalno učenje.....	21
Samostalno učenje 4.1.1.....	21
Stvaranje lokota za Digital Breakout.....	21
Samostalno učenje 4.1.2.....	23



Stvaranje breakout sobe	23
Samostalno učenje 4.1.3.....	25
Umetanje fotografija i slideova u Digital Breakout	25
Samostalno učenje 4.1.4.....	27
Grafičko oblikovanje u Digital Breakoutu	27
Samostalno učenje 4.2.1.....	29
Razvoj WebQuesta: uvod i zadatak	29
Samostalno učenje 4.2.2.....	31
Postupak WebQuest: koraci i resursi za polaznike	31
Samostalno učenje 4.2.3.....	33
Dovršavanje WebQuesta: evaluacija i razmišljanje	33



UVOD

Svrha

Priručnik Za učenike dio je "Programa stručnog usavršavanja ICE-CAP-a" iz 5. i njime se nastoji osigurati da su nastavnici za odrasle i zajednice u potpunosti spremni za iskorištavanje potencijala obrazovnih resursa ICE-CAP-a. To je praktičan vodič za promicanje cirkularne ekonomije i obiteljskog učenja putem online okruženja. Priručnik pruža tim nastavnicima zbirku resursa koji se mogu izravno implementirati. Ideja je da će primjeri i resursi navedeni u ovom priručniku potaknuti ideje edukatora za odrasle i društvo da razviju daljnje resurse i podijele ih s kolegama i drugim pružateljima obrazovanja odraslih.

Priručnik za polaznike razvijen je kako bi podržao provedbu prilagođenog programa stručnog usavršavanja svih zemalja sudionica – Hrvatske, Finske, Irske, Portugala, Španjolske i Ujedinjenog Kraljevstva. Stručno usavršavanje stavlja naglasak na korištenje novih obrazovnih resursa utemeljenih na izazovima, a razvijenima u okviru projekta ICE-CAP. Fokus stručnog usavršavanja je osigurati da nastavnici u obrazovanju odraslih i društva koji sudjeluju u projektu izgrade potrebne kompetencije za razvoj vlastitih resursa koristeći široko dostupan softver otvorenog koda, ali i razviju razumijevanje kako učenje temeljeno na izazovima najbolje funkcionira za osobe odrasle u digitalnom dobu.

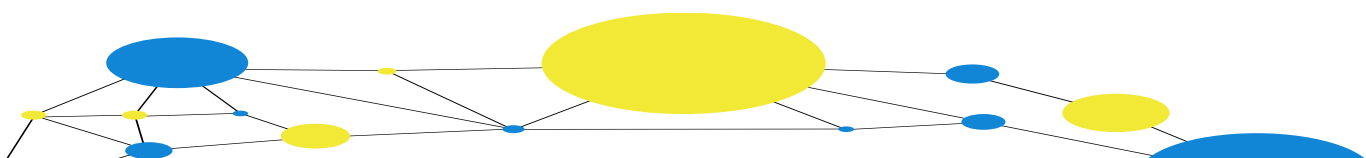
Kontekst

Kako se gospodarstvo EU-a nastavlja brzo razvijati, od edukatora se sve više očekuje da pruže nove vrste usavršavanja kako bi zadovoljili potrebe novih tržišta. Međutim, u mnogim slučajevima se ne osigurava odgovarajuće stručno usavršavanje.

ICE-CAP predlaže sveobuhvatnu obrazovnu intervenciju u kojoj se potrebe nastavnika u obrazovanju odraslih i društva, kao ključnih posrednika, smatraju jednako važnima kao i potrebe krajnjih korisnika obrazovnih resursa – obitelji.

Predloženo stručno usavršavanje podržava ove nastavnike kako bi se maksimizirao potencijal novih dinamičnih obrazovnih resursa bogatih medijima koji se temelje na izazovima predstavlja značajnu inovaciju u području obrazovanja odraslih. Pružanje prilagođenog osposobljavanja u rješavanju pitanja kao što je cirkularna ekonomija izazov je za pružatelje obrazovanja odraslih, posebno ako ne postoji dovoljna potražnja ili kritična masa potencijalnih polaznika u lokalnom području.

Iskorištavanje potencijala internetskog učenja putem bezbroj dostupnih internetskih platformi i društvenih mreža može imati velik utjecaj na dostupnost i održivost pružanja obrazovanja odraslih. Osiguravanje da su nastavnici za odrasle i zajednice sigurni u radu u tim okruženjima može imati trajan utjecaj na budućnost i pozitivne posljedice za pružanje obrazovanja odraslih na lokalnoj razini. Kako doseg internetskih platformi bude rasla, povećat će se i potražnja za odgovarajuće obučanim stručnjacima koji su spremni i sposobni raditi u tim okruženjima.



Priručnik za polaznike programa stručnog usavršavanja dostupan je na internetskom interaktivnom portalu ICE-CAP <https://ice-cap.eu> - kao priručnik u pdf formatu za tisak i kao kineograf (flip-book) za online upotrebu, na pet jezika – engleskome, hrvatskome, finskome, portugalskome i španjolskome.

Pregled

Priručnik za polaznike organiziran je u dva glavna odjeljka.

U prvom odjeljku "Program stručnog usavršavanja" prikazana je struktura programa, njegove cjeline i povezani ishodi učenja.

Drugi odjeljak "Resursi za učenje" usredotočuje se na aktivnosti koje će se odvijati u učionici tijekom programa (tj. interaktivne radionice) i samostalno učenje. Redoslijed potpoglavlja slijedi ove dvije komponente programa usavršavanja dobrih praksi. Dostupno je ukupno 12 resursa.

Opis projektnih aktivnosti

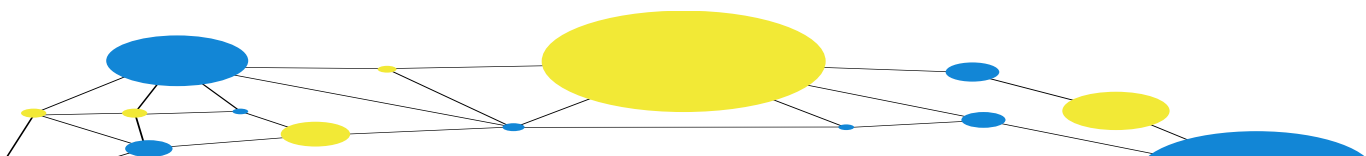
Digital Breakout je isto iskustvo u "sobama za bijeg" (escape rooms), ali koristi Google obrasce i digitalne tragove umjesto brava i fizičkih tragova

Cirkularna ekonomija temelji se na načelima minimaliziranja otpada i onečišćenja, održavanja proizvoda i materijala u uporabi te regeneracije prirodnih sustava

Učenje temeljeno na izazovima je suradničko iskustvo učenja u kojem nastavnici i polaznici rade zajedno kako bi učili o ključnim pitanjima, predložili rješenja stvarnih problema i poduzeli mjere

Obiteljsko učenje pruža niz prilagođenih resursa i mogućnosti za članove obitelji da uče zajedno kao obitelj i unutar obitelji

WebQuest je aktivnost koja se temelji na upitima u kojoj se polaznicima daje zadatak i pruža im se pristup on-line resursima kako bi im se pomoglo da dovrše zadatak



ICE-CAP PROGRAM STRUČNOG USAVRŠAVANJA

U ovom se odjeljku prikazuje struktura programa stručnog usavršavanja u okviru ICE-CAP-a, njegovih cjelina i povezanih ishoda učenja.

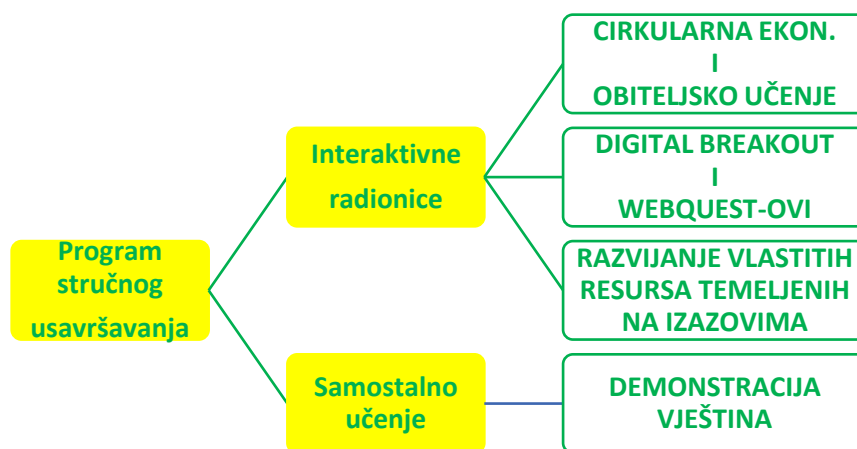
Program se sastoji od ukupno 60 sati nastave, koja se sastoji od 25 sati interaktivnih radionica i 35 sati samostalnog učenja putem interneta.

25 sati interaktivnih radionica podijeljeno je na sljedeće tri nastavne cjeline:

- Petosatna uvodna radionica o cirkularnoj ekonomiji i osnovnim načelima dobre prakse obiteljskog učenja
- 10-satne radionice koje pokazuju najbolju praksu u kreiranju Digital Breakouta i WebQuesta
- 10-satna radionica u kojoj nastavnici u obrazovanju odraslih moraju razviti pregled različitih koraka potrebnih za razvoj vlastitih resursa, tj. sredstava za učenje temeljenih na izazovima

35 sati online samostalnog učenja obuhvaća ovu nastavnu cjelinu:

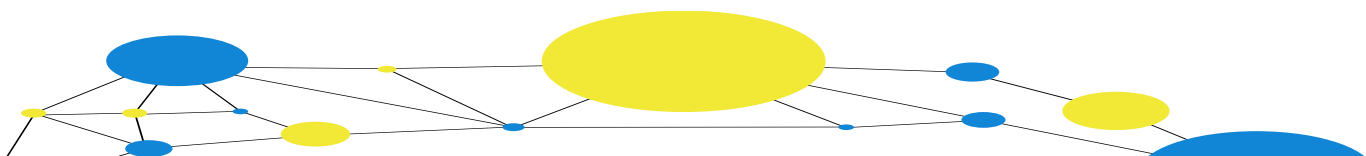
- 35-satne smjernice nastavnike u obrazovanju odraslih i zajednice da razviju vlastite resurse, tj. sredstva za učenje temeljene na izazovima kao demonstraciju vještina



Grafikon 1.: Program stručnog usavršavanja u okviru ICE-CAP-a: shema

Za svaku od četiri nastavne cjeline, prikazane u nastavku u obliku tablice, opisani su njezini ciljevi i skup ishoda učenja koji se planiraju postići tijekom programa, strukturirani u:

- Znanje, odnosno domena kognitivnog učenja - stvari koje bi nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice trebali znati
- Vještine, odnosno domena praktičnog učenja - stvari koje bi nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice trebali naučiti raditi
- Odgovornost i autonomija, odnosno domena afektivnog učenja - poželjne stvari koje nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice obično rade

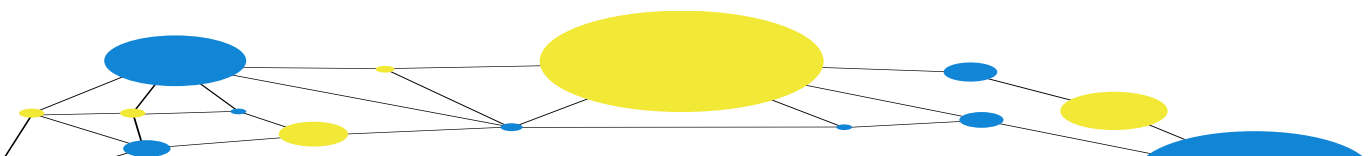


Cjelina 1 | Teme ICE-CAP-a: uvod

CILJ	Upoznati se s cirkularnom ekonomijom i osnovnim načelima dobre prakse obiteljskog učenja		
CJELINA 1.1	Nakon završetka ove cjeline, nastavnici u obraz.odraslih i zajednice moći će...		
UVOD U CIRKULARNU EKONOMIJU	ZNANJE	VJEŠTINE	ODGOVORNOST I AUTONOMIJA
	Izložiti osnovna načela cirkularne ekonomije	Utvrditi prednosti cirkularne ekonomije	Promicati cirkularnu ekonomiju u obitelji
CJELINA 1.2	Nakon završetka ove cjeline, nastavnici u obraz.odraslih i zajednice moći će moći će...		
RESURSI ZA UČENJE	INTERAKTIVNA RADIONICA 1.1		
UVOĐENJE OSNOVNIH NAČELA DOBRE PRAKSE OBITELJSKOG UČENJA	ZNANJE	VJEŠTINE	ODGOVORNOST I AUTONOMIJA
	Navesti glavne izazove učenja online okruženja u kontekstu obiteljskog učenja	Prepoznati praktične savjete za dobro korištenje interneta u internetskim okruženjima za učenje	Doprinositi motiviranom stavu o učenju internetskih okruženja
RESURSI ZA UČENJE	INTERAKTIVNA RADIONICA 1.2		

Cjelina 2 | Digital Breakout i WebQuest: najbolja praksa

CILJ	Pokazati najbolju praksu u izradi Digital Breakouta i WebQuesta		
CJELINA 2.1	Nakon završetka ove cjeline, nastavnici u obraz.odraslih i zajednice moći će moći će... moći će...		
KREIRANJE DIGITAL BREAKOUTA	ZNANJE	VJEŠTINE	ODGOVORNOST I AUTONOMIJA
	Razumijevati konstrukte izvan Digital Breakouta	Analizirati što je Digital Breakout, što može biti, a što nije	Suditi o Digital Breakoutu na temelju kriterija procjene
RESURSI ZA UČENJE	INTERAKTIVNA RADIONICA 2.1		
JEDINICA 2.2	Nakon završetka ove jedinice, nastavnici u obraz.odraslih i zajednice moći će moći će...		
IZRADA WEBQUEST-a	ZNANJE	VJEŠTINE	ODGOVORNOST I AUTONOMIJA
	Razumijevati konstrukata izvan WebQuesta	Analizirati što je WebQuest, što može biti, a što nije	Suditi o Digital Breakoutu na temelju kriterija procjene
RESURSI ZA UČENJE	INTERAKTIVNA RADIONICA 2.2		

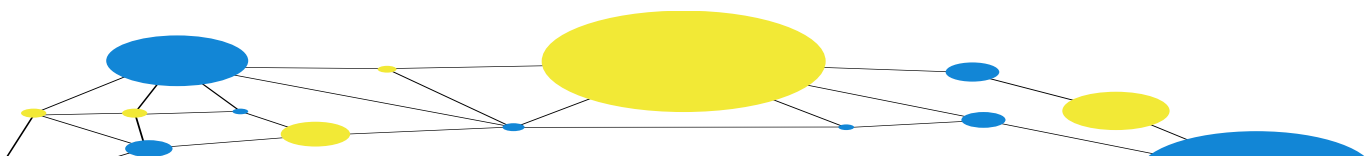


Cjelina 3 | Sredstva za učenje utemeljena na izazovima: korak po korak

CILJ	Sastaviti nacrt različitih koraka potrebnih za razvoj vlastitih resursa, tj. sredstava za učenje temeljenih na izazovima		
JEDINICA 3.1	Nakon završetka ove jedinice, nastavnici u obraz.odraslih i zajednice moći će...		
UTVRĐIVANJE KORAKA ZA RAZVOJ IZAZOVA RESURSI	ZNANJE	VJEŠTINE	ODGOVORNOST I AUTONOMIJA
	Razmisliti o ključnim idejama za učenje temeljeno na izazovima	Utvrditi tri faze i s njima povezane aktivnosti učenja temeljenog na izazovima	Predstaviti najbolje prakse u pogledu pristupa učenju temeljenog na izazovima
RESURSI ZA UČENJE	INTERAKTIVNA RADIONICA 3.1		

Cjelina 4 | Sredstva za učenje utemeljena na izazovima: primjena u praksi

CILJ	Samostalno usmjeriti odraslih edukatora u razvoju vlastitih resursa temeljenih na izazovima kao demonstracija vještina		
JEDINICA 4.1	Nakon završetka ove jedinice, nastavnici u obraz.odraslih i zajednice moći će...		
KREIRANJE DIGITAL BREAKOUTA	ZNANJE	VJEŠTINE	ODGOVORNOST I AUTONOMIJA
	Nabrojati i pregledati određene korake, alate, metode i resurse u stvaranju i implementaciji Digital Breakouta	Kreirati i strukturirati Digital Breakout, kao i uvrstiti različite prilagođene medije i interaktivne alate u breakout	Promicati i provoditi kreativne tehnike i procese za razvoj nastavnih materijala i aktivnosti
RESURSI ZA UČENJE	SAMOSTALNO UČENJE 4.1.1; 4.1.2; 4.1.3; 4.1.4		
JEDINICA 4.2	Nakon završetka ove jedinice, nastavnici u obraz.odraslih i zajednice moći će...		
KREIRANJE WEB QUEST-a	ZNANJE	VJEŠTINE	ODGOVORNOST I AUTONOMIJA
	Nabrojati i pregledati određene korake, alate, metode i resurse u stvaranju i implementaciji WebQuesta	Formulirati zanimljiv i motivirajući WebQuest koristeći stvarne probleme i autentične situacije	Poticati autonomiju, metakogniciju i razmišljanje kod polaznika
RESURSI ZA UČENJE	SAMOSTALNO UČENJE 4.2.1; 4.2.2; 4.2.3		



RESURSI ZA UČENJE

U ovom drugom odjeljku predstavljeno je ukupno 12 sredstava, 5 za potporu održavanju praktičnih radionica, u okruženju licem u lice; i 7 aktivnosti za samostalno usmjereno učenje, koje će obavljati nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice. Portugalski partner AEVA i hrvatski partner DANTE bili su odgovorni za oba skupa resursa.

Svaki od resursa pruža skup uputa, uključujući:

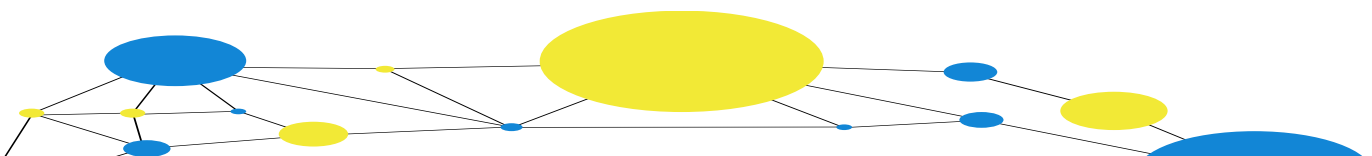
- Trajanje, u satima
- Svrhu, objašnjavajući cilj i koje se kompetencije mogu razviti
- Praktičnosti povezane s logističkim aspektima i potrebnim materijalima
- Detaljne upute koje nude različite mrežne reference za podršku aktivnosti
- Radne listove, kad god je to potrebno
- Bilješke o učenju, prostor za zapise sudionika

Za pet interaktivnih radionica je planirano da ih održe predavači koji su sudjelovali u transnacionalnom trening eventuu projekta ICE-CAP, a povezane su s prve tri nastavne cjeline predstavljene u prethodnom odjeljku i obuhvaćaju sljedeće teme:

- 1) Uvod u cirkularnu ekonomiju
- 2) Uvod u osnovna načela dobre prakse obiteljskog učenja
- 3) Kreiranje Digital Breakouta
- 4) Kreiranje WebQuesta
- 5) Utvrđivanje koraka za razvoj resursa i sredstava za učenje utemeljenih na izazovima

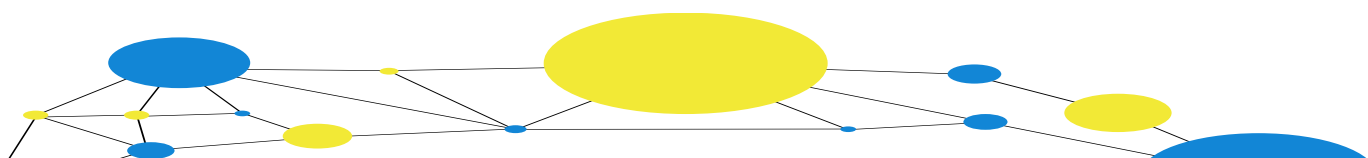
Sedam aktivnosti samostalnog učenja osmišljeno je kako bi iste vodile nastavnike u obrazovanju odraslih i zajednice da idu dalje i preuzmu inicijativu za razvoj vlastitih resursa temeljenih na izazovima kao demonstraciju vještina i pokrivaju sljedeće teme:

- 1) Stvaranje "lokota" za Digital Breakout
- 2) Stvaranje breakout sobe
- 3) Umetanja fotografija i slideova u Digital breakout
- 4) Stvaranje grafika u Digital Breakoutu
- 5) Razvoj WebQuesta: uvod i zadatak
- 6) Postupak WebQuest: koraci i resursi za polaznike
- 7) Dovošavanje WebQuesta: evaluacija i razmišljanje



Interaktivne radionice

Praktična radionica 1.1		Uvod u cirkularnu ekonomiju	
Sudionici		Nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice	
Trajanje		2,5 sata	
SVRHA			
<p>Zašto je taj resurs osiguran?</p> <p>Obitelji imaju važnu ulogu u prelasku na cirkularnu ekonomiju. Svrha ove radionice je osvijestiti sudionike o tome kako obitelji mogu doprinijeti prijelazu na kružnije gospodarstvo (dakle cirkularniju ekonomiju), prilagođavanjem glavnim načelima cirkularne ekonomije i njenim prednostima.</p> <p>Koja je predviđena ostavština ovog resursa?</p> <p>Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Navesti osnovna načela cirkularne ekonomije i utvrditi njene prednosti - Promicati cirkularnu ekonomiju unutar obitelji 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je prostor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koja oprema je potrebna?	
Prostorija za trening	Pristup internetu	Računala/tableti	
DETALJNE UPUTE			
<p>1. Navesti osnovna načela cirkularne ekonomije i utvrditi njene prednosti</p> <p>Cirkularna ekonomija je ekonomski sustav zatvorenih petlji u kojem sirovine, komponente i proizvodi gube svoju vrijednost što je manje moguće, koriste se obnovljivi izvori energije i u središtu je sustavno razmišljanje. Postoje tri aspekta koja se moraju uzeti u obzir:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Smanjiti ✓ Ponovno koristiti ✓ Reciklirati <p>Imajući to na umu, sudionici bi trebali sami saznati koja su glavna načela cirkularne ekonomije. Oni mogu koristiti veze u nastavku ili druge koje preferiraju, a zatim bi trebali pokušati sažeti glavne prednosti toga.</p> <p>https://www.ellenmacarthurfoundation.org/circular-economy/what-is-the-circular-economy</p>			



<https://youmatter.world/en/definition/definitions-circular-economy-meaning-definition-benefits-barriers/>

<https://kenniskaarten.hetgroenebrein.nl/en/knowledge-map-circular-economy/ce-economic-advantages/>

2. Promicati cirkularnu ekonomiju unutar obitelji

Nakon upoznavanja s kružnim ekonomskim načelima i glavnim prednostima, sudionike treba pozvati da razmisle o tome kako ga mogu koristiti u svom životu, kod kuće i sa svojim obiteljima. Trebali bi koristiti internet kako bi oblikovali neke ideje o tome kako im pomoći u stvaranju vlastitog plana s kružnim gospodarskim načelima koja mogu primjenjivati na dnevnoj bazi.

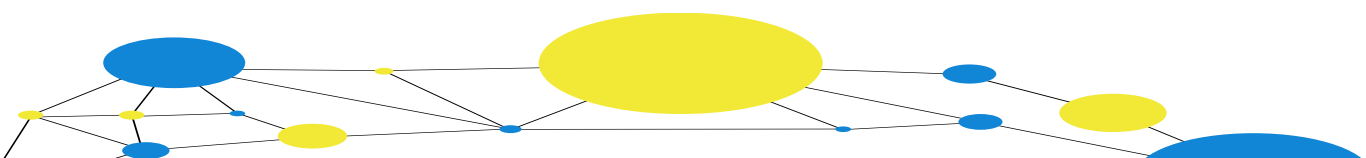
Ispod su neke veze koje mogu koristiti ili mogu koristiti druge. Nakon toga, trebali bi stvoriti plan za svoju obitelj, u formatu slobodnog stila, identificirajući što bi moglo predstavljati najveći izazov za njihovu obitelj.

<https://www.livingcircular.veolia.com/en/eco-citizen/circular-economy-home>

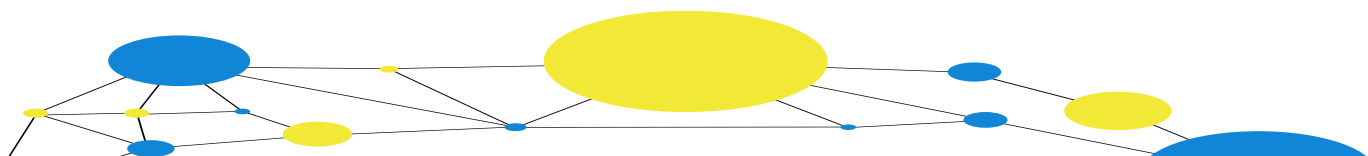
<https://www.livingcircular.veolia.com/en/eco-citizen/sustainable-lifestyle-circular-economy>

<https://theconsciousclub.com/articles/sustainability-how-to-achieve-your-own-circular-economy-at-home>

BILJEŠKE ZA UČENJE



Interaktivna radionica 1.2		Uvod u osnovna načela dobre prakse obiteljskog učenja	
Sudionici		Nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice	
Trajanje		2,5 sata	
SVRHA			
Zašto je taj resurs osiguran?			
<p>U kontekstu obiteljskog učenja važnu ulogu imaju internetska okruženja. S korištenjem interneta mogu se drugačije suočiti odrasli nastavnici i njihovi učenici, ali to ih ne bi trebalo odvojiti jedne od drugih u stavovima i učenju.</p> <p>Svrha ove radionice je potaknuti sudionike da se suoče s internetskim okruženjima u kontekstu obiteljskog učenja, dobro ga iskoriste i budu svjesni njegovih glavnih izazova.</p>			
Koja je predviđena ostavština ovog resursa?			
<p>Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Navesti glavne izazove učenja internetskih okruženja u kontekstu obiteljskog učenja - Prepoznati praktične savjete za dobro korištenje interneta u internetskim okruženjima za učenje - Doprinositi motiviranom stavu o internetskim okruženjima za učenje 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je prostor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koji je oprema potrebna?	
Prostorja za trening	Pristup internetu	Računala/tableti	
DETALJNE UPUTE			
1. Glavni izazovi internetskih okruženja za učenje i savjeti za dobro korištenje interneta u kontekstu obiteljskog učenja			
<p>Danas su djeca tehnološki napredna i uvjereni su u svoje sposobnosti. Ponekad njihova sposobnost u vezi s internetskim okruženjem nadilazi sposobnost njihovih roditelja. Međutim, ponekad ta sposobnost nije popraćena zrelošću. Osim toga, putem interneta djeca mogu imati pristup neprikladnom sadržaju, biti podložna cyberbullyingu, prekomjernom dijeljenju privatnih informacija i ovisnosti o internetskim igrama. Stoga je potrebna ravnoteža nadzora i autonomije.</p> <p>Imajući to na umu, sudionici bi trebali napraviti neka istraživanja o glavnim izazovima internetskih okruženja za učenje i kako dobro iskoristiti internet u kontekstu obiteljskog učenja. Oni mogu koristiti veze u nastavku ili druge koje preferiraju, a zatim bi trebali pokušati sažeti svoje zaključke.</p> <p>http://www.kathleenamorris.com/2019/05/16/internet-safety-parents/</p> <p>https://www.childnet.com/resources/online-safety-activities-you-can-do-from-home</p> <p>https://www.fosi.org/good-digital-parenting/6-tips-on-helping-your-kids-use-the-internet-optimally</p>			



2. Motivirani stav o učenju internetskih okruženja

Prihvatimo činjenicu da se gadgeti koji su korišteni u rekreativne svrhe poput igara, crtića i filmova, sada koriste u obrazovne svrhe. Stoga nastavnici trebaju potaknuti svoju djecu da imaju otvorenu komunikaciju o svojim pogledima na online učenje i uzeti u obzir da su njihove povratne informacije dovoljno vrijedne da se o njima raspravlja. Nastavnici se moraju suočiti s činjenicom da će za ovu mladu generaciju ovi gadgeti biti dio njihovog svijeta.

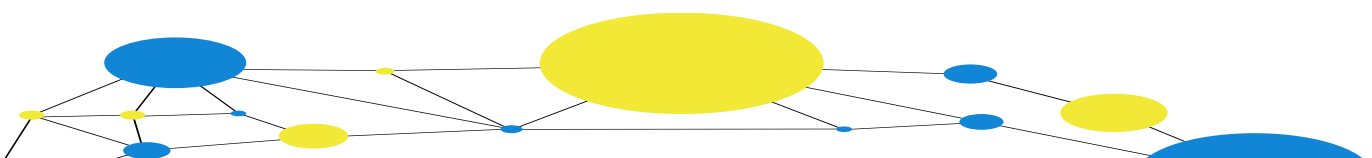
Ispod su neke veze koje sudionici mogu koristiti ili mogu koristiti druge. Nakon toga, trebali bi navesti glavne stavove za koje misle da bi ih možda trebali promijeniti u vezi s internetskim okruženjem za učenje.

<https://vega.edu.in/how-to-keep-children-motivated-when-they-are-learning-online/>

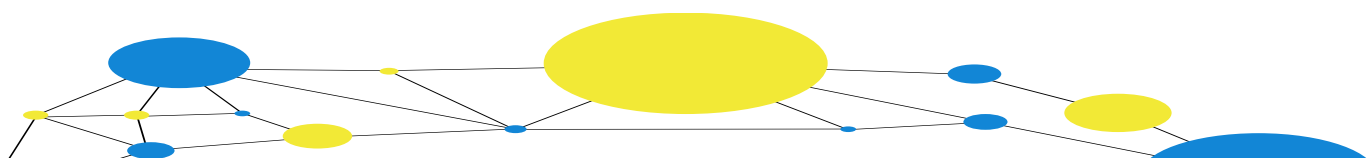
<https://onlinelearninginsights.wordpress.com/2012/08/31/how-to-motivate-students-in-the-online-learning-environment/>

<https://vega.edu.in/digital-detox/>

BILJEŠKE ZA UČENJE



Interaktivna radionica 2.1		Kreiranje Digital Breakouta	
Sudionici		Nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice	
Trajanje		5 sati	
SVRHA			
<p>Zašto je taj resurs osiguran?</p> <p>Važno je razumjeti dostupne internetske resurse temeljene na izazovima koji se mogu koristiti u kontekstu učenja. Digital Breakouts je jedan od takvih resursa.</p> <p>Stoga ova radionica ima za cilj upoznati nastavnike u obraz. odraslih s Digital Breakoutom, njegovim kreiranjem i pružiti im neke alate za procjenu istog.</p>			
<p>Koja je predviđena ostavština ovog resursa?</p> <p>Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Razumjeti konstrukte izvan Digital Breakouta - Analizirati što je Digital Breakout, što može biti, a što nije - Suditi o Digital Breakoutu na temelju kriterija procjene 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je prostor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koja je oprema potrebna?	
Prostorija za trening	Pristup internetu Ispisani radni list	Računalo/tablet	
DETALJNE UPUTE			
<p>1. Izgradnja izvan digitalnog proboja</p> <p>Digital Breakout je web stranica koja omogućuje učenicima da koriste informacije za rješavanje digitalnih zagonetki i problema. Sadrži pitanja s provjerom valjanosti podataka i osim ako se ne navede točan sadržaj, pitanje se ne otključava. Iz istog razloga neće se moći poslati obrazac ako se ne unese ispravan sadržaj.</p> <p>Sudionici bi trebali koristiti internet kako bi saznali što definira Digital Breakout i koja su osnovna načela izvan njega. Mogu koristiti veze u nastavku ili druge koje preferiraju. Zatim bi trebali identificirati situacije u kojima Digital Breakouti mogu biti korisni u internetskom okruženju za učenje.</p> <p>https://blog.tcea.org/50-states-digital-breakout/</p> <p>https://sites.google.com/gtrainerdemo.coffeyitrt.com/digitalbreakoutedu/home</p>			



2. Što jest, može biti, a što nije Digital Breakout

Da bi se stvorio Digital Breakout, treba biti svjestan njegove strukture. Dakle, analiza onoga što jest, što bi moglo biti, a što nije Digital Breakout je izazov na koji će sudionici trebati učiniti. Sudionici mogu koristiti veze u nastavku ili druge i trebali bi raditi u malim skupinama.

Sve skupine trebaju identificirati: 1) što je; 2) što bi mogao biti i 3) što nije Digital Breakout

Zatim bi trebali raspraviti o svojim zaključcima.

<https://www.youtube.com/watch?v=4AH5uC6wRpw>

<https://www.youtube.com/watch?v=Cy4Q2LPSkis>

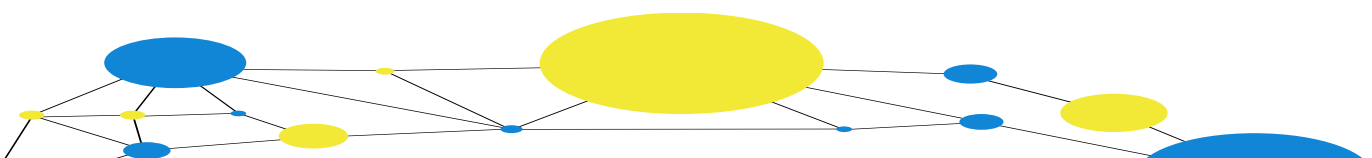
<https://meredithakers.com/2019/11/17/digital-breakout-made-easy/>

3. Prosuđivanje Digital Breakouta

Kao i svaka aktivnost učenja, Digital Breakout trebao bi se moći procijeniti. Kreativnost, koherentna priča i izazovi koji pomažu u procjeni kompetencija ili ishoda učenja neki su od kriterija koje treba uzeti u obzir u svakoj evaluaciji.

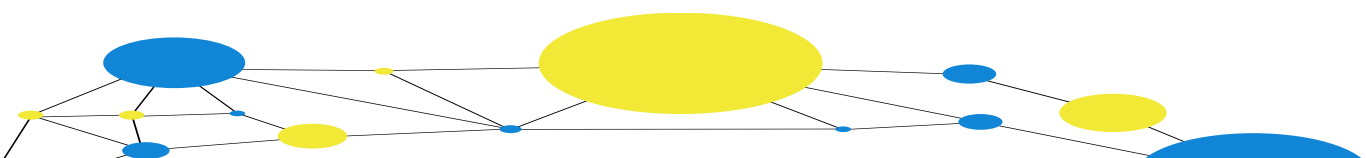
Stoga, imajući na umu opseg uključen u radne listove, sudionici bi trebali procijeniti različite Digital Breakoutove i zatim raspraviti o svojoj evaluaciji.

BILJEŠKE ZA UČENJE

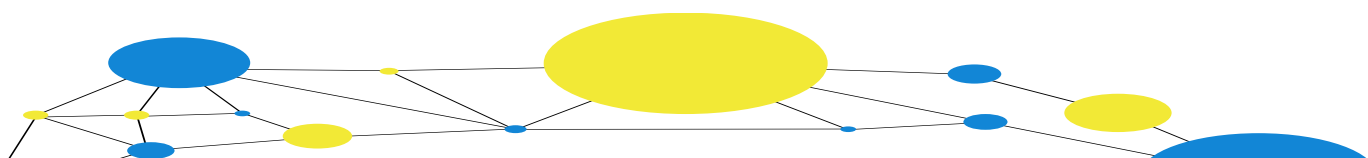


RADNI LIST

KRITERIJ	Početak 0 bodova	Razvijanje 2 boda	Ostvarena 4 boda	REZULTAT	KOMENTARI
Koherentnost priče	Priča nije jasna i materijali za učenje se ne uklapaju u nju.	Priča nije jasna ili se materijali za učenje ne uklapaju u nju.	Priča je jasna i materijali za učenje se uklapaju u nju.		
Kreativnost	Fotografije ili videozapisi vizualno ne podržavaju priču. To ne pomaže igraču da vizualizira narativ	Fotografije ili videozapisi vizualno ne podržavaju priču ili ne pomažu igraču da vizualizira narativ	Fotografije ili videozapisi vizualno podržavaju priču. Pomaže igraču da vizualizira narativ i motivira ga		
Relevantnost izazova za procjenu kompetencija	Izazovi nisu relevantni i ne pomažu u procjeni kompetencija/ishoda učenja	Izazovi nisu relevantni ili ne pomažu u procjeni kompetencija/ishoda učenja	Izazovi su relevantni i pomažu u procjeni kompetencija/ishoda učenja		
Izazovi prilagođeni cilju	Izazovi nisu prilagođeni ciljnoj skupini	Neki od izazova nisu prilagođeni ciljnoj skupini	Izazovi su prilagođeni ciljnoj skupini		



Interaktivna radionica 2.2		Kreiranje WebQuesta	
Sudionici		Nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice	
Trajanje		5 sati	
SVRHA			
<p>Zašto je taj resurs osiguran?</p> <p>Važno je razumjeti dostupne internetske resurse temeljene na izazovima koji se mogu koristiti u kontekstu učenja. WebQuest je jedan od tih resursa.</p> <p>Stoga ova radionica ima za cilj upoznati nastavnike u obrazovanju odraslih s WebQuestom, njegovim kreiranjem i pružiti im neke alate za procjenu.</p>			
<p>Koja je predviđena ostavština ovog resursa?</p> <p>Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Razumijevati konstrukte izvan WebQuesta - Analizirati što je WebQuest, što može biti, a što nije - Suditi o WebQuestu na temelju kriterija procjene 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je prostor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koja je oprema potrebna?	
Prostorija za trening	Pristup internetu Ispisani radni list	Računalo/tablet	
DETALJNE UPUTE			
<p>1. Konstrukti izvan WebQuesta</p> <p>Prema Bernieju Dodgeu, njegovom osnivaču, WebQuest je aktivnost usmjerena na istragu u kojoj neke ili sve informacije s kojima učenici komuniciraju dolaze iz resursa na internetu, po želji dopunjenih videokonferencijama.</p> <p>Imajući to na umu, sudionici bi trebali koristiti internet kako bi saznali što definira WebQuest, koja su osnovna načela izvan njega. Mogu koristiti veze u nastavku ili druge koje preferiraju. Zatim bi trebali identificirati situacije u kojima WebQuest može biti koristan u mrežnom (online) okruženju za učenje.</p> <p>https://sites.google.com/site/bloomstaxonomyjae/home/webquest/the-7-components-of-webquests</p> <p>https://www.edutopia.org/discussion/examples-webquests-science</p>			



2. Što jest, što može biti, a što nije WebQuest

Da bi se stvorio WebQuest treba biti svjestan njegove strukture. Dakle, analiza onoga što jest, što bi moglo biti, a što nije WebQuest je izazov u kojem će sudionici trebati sudjelovati. Budući da je WebQuest mrežni resurs temeljen na izazovima, internet se mora koristiti kao glavni izvor. Sudionici mogu koristiti veze u nastavku ili druge i trebali bi raditi u malim skupinama.

Sve skupine trebaju identificirati: 1) što je; 2) što bi mogao biti i 3) što nije WebQuest. Zatim bi trebali raspraviti o svojim zaključcima.

<https://www.edtechteam.com/blog/2018/08/hyperdoc-not-webquest/>

<https://tommarich.com/writings/what-webquests-are/>

https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index_sub3.html

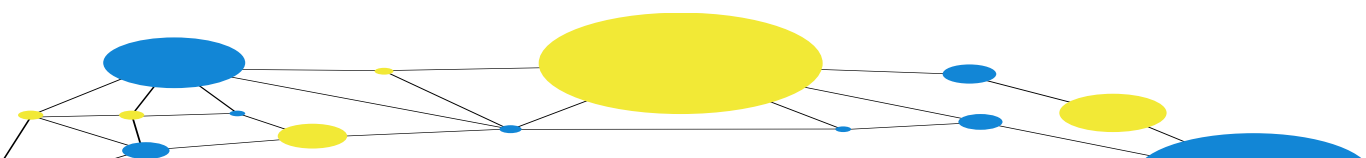
http://web.archive.org/web/20050623151929/http://bestwebquests.com/tips/red_flags.asp

3. Prosudivanje WebQuesta

Kao i svaka aktivnost učenja, WebQuest bi se trebao moći procijeniti. Uvod, Zadatak, Proces i Resursi i Zaključak su pitanja koja treba uzeti u obzir u svakoj evaluaciji.

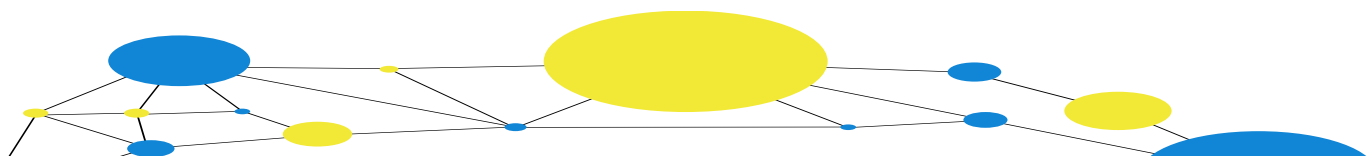
Stoga, imajući na umu ljestvicu uključenu u radne listove, sudionici bi trebali procijeniti različite WebQuestove, a zatim raspraviti o svojoj evaluaciji.

BILJEŠKE ZA UČENJE

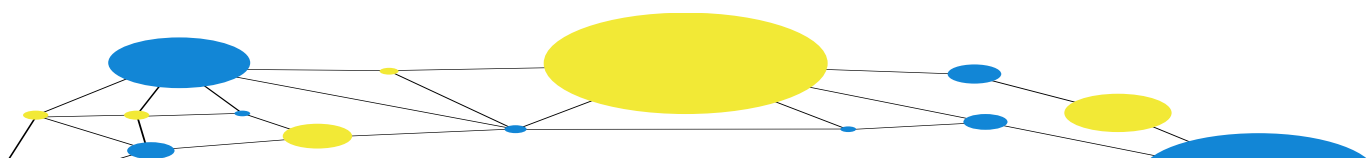


RADNI LIST

KRITERIJ	Početak 0 bodova	Razvijanje 2 boda	Ostvaren 4 boda	REZULTAT	KOMENTARI
Uvod motivacijska i kognitivna učinkovitost	Uvod ne motivira niti priprema čitatelja za ono što slijedi	Uvod ne motivira ili ne priprema čitatelja za ono što slijedi	Uvod motivira i priprema čitatelja za ono što slijedi		
Zadatak kognitivna razina	Zadatak zahtijeva jednostavno razumijevanje ili pripričavanje informacija pronađenih na web stranicama i odgovaranje na činjenična pitanja.	Zadatak je izvediv, ali je ograničen u svom značaju za živote učenika	Zadatak je angažirajući i zahtijeva sintezu više izvora informacija i/ili zauzimanje položaja i/ili nadilaženje danih podataka		
Bogatstvo procesa	Proces ima nekoliko koraka, nisu dodijeljene zasebne uloge	Proces ima dodijeljene neke zasebne zadatke ili uloge. Potrebne su složenije aktivnosti	Proces ima različite uloge dodijeljene kako bi se učenicima pomoglo razumjeti različite perspektive i / ili podijeliti odgovornost u izvršavanju zadatka		
Relevantnost resursa	Osigurani resursi nisu prikladni za učenike koji izvršavaju zadatak	Postoji određena veza između resursa i informacija potrebnih učenicima za izvršavanje zadatka	Postoji jasna i smisljena veza između svih resursa i informacija potrebnih učenicima za izvršavanje zadatka.		
Smislenost zaključka	Zaključak nije povezan sa standardima	Zaključak se upućuje na standarde, ali nije jasno povezan sa svrhom WebQuesta	Zadatak se odnosi na standarde i jasno je povezan s iskustvom učenika i svrhom WebQuesta.		



Interaktivna radionica 3.1		Uvrđivanje koraka za razvoj resursa utemeljenih na izazovima	
Sudionici		Nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice	
Trajanje		5 sati	
SVRHA			
<p>Zašto je taj resurs osiguran?</p> <p>Učenje temeljeno na izazovima pristup je koji ima za cilj pružiti učinkovit i učinkovit okvir za učenje, uz rješavanje stvarnih izazova.</p> <p>Radeći ovu radionicu, sudionici će biti pozvani da se angažiraju u ovom suradničkom i praktičnom procesu, kako bi mogli koristiti njegova načela u resursima koje mogu stvoriti u budućnosti.</p> <p>Koja je predviđena ostavština ovog resursa?</p> <p>Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Razmisliti o ključnim idejama za učenje temeljeno na izazovima - Utvrditi tri faze i njegove aktivnosti učenja temeljenog na izazovima - Predstaviti najbolje prakse u pogledu pristupa učenju temeljenog na izazovima 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je proctor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koja je oprema potrebna?	
Prostorija za trening	Pristup internetu	Računalo/tablet	
DETALJNE UPUTE			
<p>1. Razmislite o ključnim idejama za učenje temeljeno na izazovima</p> <p>Učenje temeljeno na izazovima temelji se na temeljima iskustvenog učenja, a njegov okvir temelji se na inovativnim idejama iz obrazovanja, medija, tehnologije, zabave, rekreacije, radnog mjesta i društva.</p> <p>Imajući to na umu, sudionici bi trebali razmisliti o ključnim idejama učenja temeljenog na izazovima koristeći donju vezu ili druge koje preferiraju. Zatim bi trebali sažeti i raspraviti koju ključnu ideju ili ideje misle da će biti relevantnije za njihov kontekst.</p> <p>https://www.challengebasedlearning.org/about/</p> <p>2. Tri faze i njegove aktivnosti učenja temeljenog na izazovima</p> <p>Uključite, istražite i djelujte njegove tri faze učenja temeljenog na izazovima. Svaka faza uključuje određene aktivnosti. Podrška svim fazama je proces dokumentiranja, promišljanja i dijeljenja koji je u tijeku.</p>			



Imajući to na umu, sudionici bi trebali razmisliti o tri faze učenja temeljenog na izazovima koristeći veze u nastavku ili druge koje preferiraju. Zatim bi trebali sažeti karakteristike svake faze i njezine aktivnosti.

<https://www.challengebasedlearning.org/framework/>

<https://www.smores.com/zd280-challenge-based-learning>

<https://www.youtube.com/watch?v=MHOxbc-xMNI>

3. Najbolje prakse učenja temeljene na izazovima

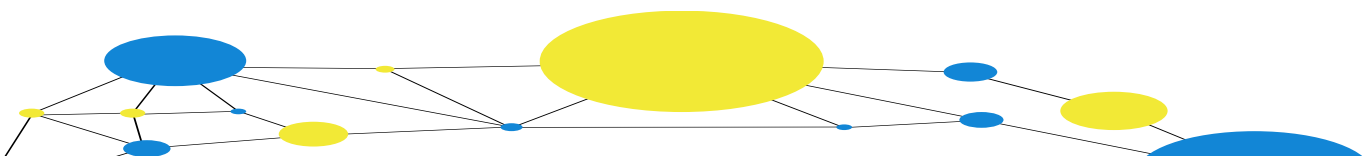
Postoje neki savjeti koji mogu biti korisni ako netko želi usvojiti pristup učenju temeljen na izazovima, u svakoj fazi, aktivnosti ili u cijelom procesu.

U ovom dijelu sudionici bi trebali predstaviti najbolje prakse učenja na temelju izazova, koristeći donju vezu ili druge koje preferiraju. Trebali bi raditi u malim skupinama i izraditi kreativnu kartu najboljih praksi za koje smatraju da su relevantnije i identificirati ih u dopisnoj fazi ili aktivnosti.

https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/02/CBL_Guide2016.pdf

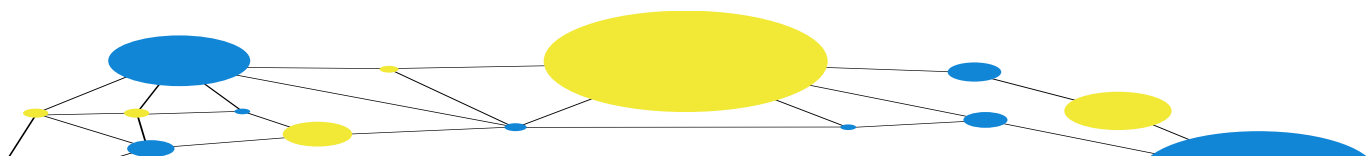
https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf

BILJEŠKE ZA UČENJE



Samostalno učenje

Samostalno učenje 4.1.1		Stvaranje lokota za Digital Breakout	
Sudionici		Nastavnici u obraz. Odraslih I zajednice	
Trajanje		10 sati	
SVRHA			
<p>Zašto je taj resurs osiguran?</p> <p>Prva faza u procesu kreiranja Digital Breakouta je istraživanje besplatnih dostupnih resursa, kao što su Google račun i obrasci, za stvaranje prilagođenih mrežnih sadržaja, kao što su Digital Breakouti.</p> <p>Koja je predviđena ostavština ovog resursa?</p> <p>Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pregledati i ocijeniti primjer Digital Breakouta - Izraditi i koristiti Google račun - Izraditi kviz pomoću Google obrazaca - Koristiti breakout opcije relevantne u Google obrascima 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je proctor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koja je oprema potrebna?	
Nijedan	Pristup internetu	Računalo/tablet	
DETALJNE UPUTE			
<p>1. Izrada Google računa</p> <p>Google i njegove brojne usluge slobodno su dostupna opcija za nastavnike koji žele stvoriti i koristiti Digital Breakoute u svojoj nastavi.</p> <p>Za početak, izradite i/ili se prijavite na svoj Google račun – to vam omogućuje pristup Gmailu, YouTubeu, Google disku, Google učionici, Google Meetu i drugima.</p> <p>Osim osnovnog računa, možete imati pristup više opcija za Googleove usluge (kao što je neograničen prostor za pohranu na Google disku) ako se vaša škola prijavi za G Suite for Education. G Suite for Education je besplatan za škole.</p> <p>Upotrijebite veze u nastavku da biste se registrirali ili istražili Googleove usluge i pregledali primjere digital breakoutova.</p> <p>https://www.google.com/account/about/?hl=en-US</p> <p>https://edu.google.com/products/gsuite-for-education/editions/</p> <p>https://edu.google.com/training-support/setup-guides/gsuite/quickstart-guide/</p> <p>https://sites.google.com/mobilemcps.org/explorebreakout/home</p>			



<https://sites.google.com/view/digitalbreakouttemplate>

<https://sites.google.com/tcea.org/digitalbreakouts/new-york?authuser=0>

2. Opći uvod u Google obrasce

Jedan od potrebnih elemenata Digital breakouta je kviz ili upitnik u koji sudionici moraju unijeti točne odgovore kako bi unaprijedili ili otključali zagonetku. Da biste izradili lokote, možete upotrebljavati Google obrasce.

Upotrijebite veze navedene u nastavku kao opći uvod u Google obrasce – kako izraditi obrazac, kako unositi i/ili ocjenjivati pitanja, kako pregledati odgovore.

Kako koristiti Google obrasce - Tutorial za početnike (2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=BtoOHhA3aPQ>

5 Savjeta za Google obrasce koje bi svaki korisnik trebao znati!

<https://www.youtube.com/watch?v=SvkPYFUWIZs>

25 praktičnih načina korištenja Google obrazaca u razredu, školi

<https://ditchthattextbook.com/20-practical-ways-to-use-google-forms-in-class-school/>

3. Opcije specifične za breakout u Google obrascima

Postoje određene opcije i funkcije koje ćete često koristiti ako stvarate Digital Breakoutove s Google obrascima. Upotrijebite veze navedene u nastavku za vodiče o provjeri valjanosti podataka (stvaranje lokota) i kako poslati sudionika na drugo pitanje na temelju njihovog odgovora u Google obrascima.

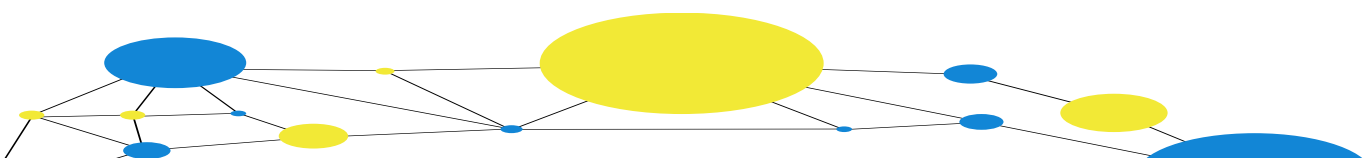
Digitalni BreakoutEDU Kako: "Zaključani" obrazac

<https://www.youtube.com/watch?v=bAVT2xeVUQU>

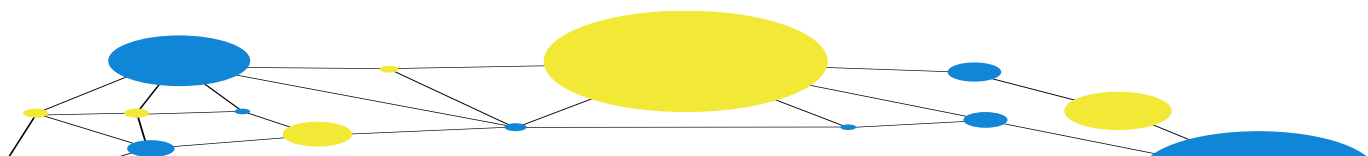
Digital Breakout Kako: idite na stranicu na temelju odgovora

<https://www.youtube.com/watch?v=VpavStOFNSA>

BILJEŠKE ZA UČENJE



Samostalno učenje 4.1.2		Stvaranje breakout sobe	
Sudionici		Nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice	
Trajanje		6 sati	
SVRHA			
<p>Zašto je taj resurs osiguran?</p> <p>Sljedeća faza u procesu izgradnje Digital Breakouta je stvaranje breakout sobe u kojoj će se nalaziti svi vaši izazovi - sadržaj i prateće zagonetke i lokoti.</p> <p>Koja je predviđena ostavština ovog resursa?</p> <p>Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nabrojati i ocijeniti korake u stvaranju breakout sobe - Kreirati i strukturirati breakout sobu - Ugraditi razne medije i alate u breakout sobu - Podijeliti breakout sobu sa suradnicima (drugim nastavnicima) i polaznicima 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je proctor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koja je oprema potrebna?	
Nijedan	Pristup internetu	Računalo/tablet	
DETALJNE UPUTE			
<p>1. Osnove stvaranja breakout sobe</p> <p>Trebat će vam virtualni prostor u koji ćete smjestiti svoju breakout sobu. Google sites je besplatna opcija popularna među nastavnicima. Umjesto toga, možete koristiti alate koje Microsoft nudi – Microsoft Sway, Microsoft Forms, PowerPoint i OneNote.</p> <p>Otvorite, gledajte i pročitajte dolje navedene resurse da biste započeli s Google Sites i/ili Microsoft Swayem. Saznajte kako stvoriti i rasporediti svoju prvu breakout sobu i koje se stavke (slike, veze, prezentacije, kvizovi) mogu ugraditi u nju.</p> <p><u>Kako koristiti Google Sites 2020 - Vodič za početnike</u> https://www.youtube.com/watch?v=5BhCVvFWEtE</p> <p><u>Kako koristiti nove Googleove web-lokacije</u> https://www.youtube.com/watch?v=tnr-0UC50Y</p> <p><u>20 savjeta i trikova za Google web-lokacije</u> https://ditchthattextbook.com/20-google-sites-tips-and-tricks/</p> <p><u>Digitalne sobe za bijeg s Microsoftom</u> https://infinitelyteaching.com/2020/05/12/digital-escape-rooms-with-microsoft/</p> <p><u>Početak rada s programom Microsoft Sway</u></p>			



<https://www.youtube.com/watch?v=6Hg4BERDap8>

2. Stvaranje sobe, korak po korak

Nakon što saznate potrebne osnove stvaranja prostora u breakout sobi, vrijeme je da pobliže pogledate elemente koje ćete vjerojatno koristiti češće od drugih, poput mogućnosti ugradnje obrazaca (vašeg lokota) u sobu.

Među dolje navedenim vezama naći ćete i detaljne vodiče o izgradnji breakouta, korak po korak.

[Poboljšanje Google Sites pomoću Google obrazaca i savjeta i trikova](#)

https://www.youtube.com/watch?v=E0SZQFdgM_g

[Korištenje Google Sites za dijeljenje sobe za bijeg digitalnih slajdova](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=e0t7MmS3cUI>

[Sve što trebate znati kako biste DIGITALNO POBJEGLI IZ SOBE! Vodič korak po korak](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=RT7sSLKvtxs>

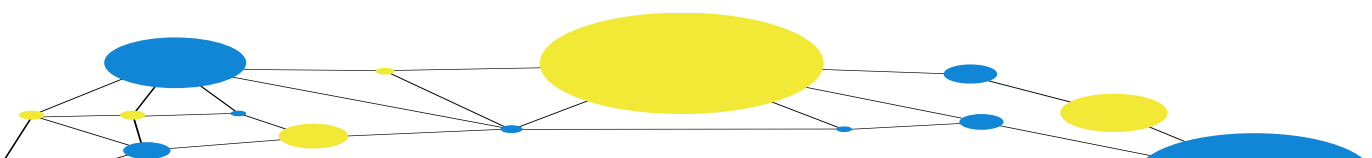
[Izgradnja digitalne igre bijega na Google Sites](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=qduGTvalqj4>

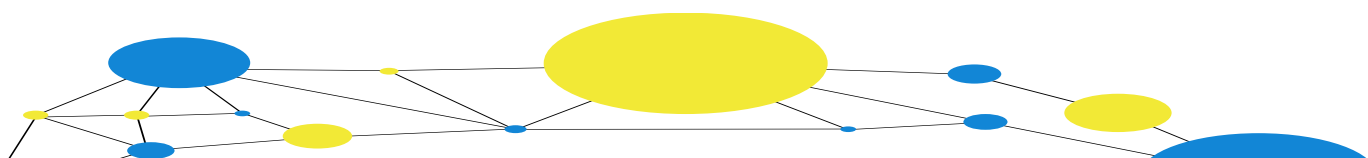
[40+ BESPLATNIH digitalnih soba za bijeg \(plus detaljni vodič za stvaranje vlastitih\)](#)

<https://ditchthattextbook.com/30-digital-escape-rooms-plus-tips-and-tools-for-creating-your-own/>

BILJEŠKE ZA UČENJE



Samostalno učenje 4.1.3		Umetanje fotografija i slideova u Digital Breakout	
Sudionici		Nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice	
Trajanje		5 sati	
SVRHA			
<p>Zašto je taj resurs osiguran?</p> <p>Sljedeća faza u procesu izgradnje Digital breakputa je stvaranje dodatnog sadržaja za vašu breakput sobu.</p> <p>Ovaj resurs pruža korisne savjete i trikove koji prikazuju primjere interaktivnih digitalnih aktivnosti i sadržaja koji potiču učenike da istražuju i jačaju razvoj razmišljanja višeg reda.</p> <p>Koja je predviđena ostavština ovog resursa?</p> <p>Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stvarati i umetati prilagođene slideove u digital breakoutove - Stvarati interaktivne digitalne aktivnosti - Stvarati prilagođene slike za nastavne aktivnosti - Dodavati hiperveze slikama - Koristiti spremišta besplatnih slika i ikona 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je proctor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koja je oprema potrebna?	
Nijedan	Pristup internetu	Računalo/tablet	
DETALJNE UPUTE			
<p>1. Dodavanje i korištenje slajdova</p> <p>Sada kada ste stvorili svoju breakput sobu i svoje lokote, također možete dodati sadržaj u sobu kako biste učenicima pružili relevantne informacije i tragove koji će im trebati za rješavanje izazova. Posjetite dolje navedene veze za vodiče o tome kako izraditi Google slideove, kao i za prijedloge i ideje za podučavanje.</p> <p><u>Stvaranje pokretnih digitalnih aktivnosti pomoću Google Drawings + Slideova</u> https://www.youtube.com/watch?v=K6aAU1rWuOw</p> <p><u>30 interaktivnih aktivnosti Google Slideova za uzbuđenje u učionici</u> https://ditchthattextbook.com/8-interactive-google-slides-activities-for-classroom-excitement/</p> <p><u>Vodič za Google Slideove Bitmoji Escape Room</u> https://www.youtube.com/watch?v=jjKkmRdQ8ac</p>			
<p>2. Dodavanje i korištenje crteža</p>			



Također ćete htjeti ukasiti svoju breakout sobu prilagođenim slikama relevantnim za vaš izazov. Google Drawings (crteži) omogućuju vam dodavanje elementa interaktivnosti i rješavanja zagonetki pozadinskim slikama.

Slijedite povezane vodiče za upute o tome kako sakriti veze i aktivnosti u pozadinskoj slici pomoću Google crteža.

Digitalna soba za bijeg (Escape Room): Google hotspot za crtanje

<https://www.youtube.com/watch?v=buAWzKeFwMg>

DigiBreakout - Napravite prilagođenu slagalicu s Google crteža

https://www.youtube.com/watch?v=AHEC_KPs4a4

DigiBreakout - Sakrij tragove nevidljivim vezama u Google crtežu

<https://www.youtube.com/watch?v=Bu-LaZk0eCo>

3. Besplatne slike i ikone

Tijekom stvaranja digital breakouta trebat će vam razne slike kako biste pružili tragove konteksta ili ukasili breakout sobu.

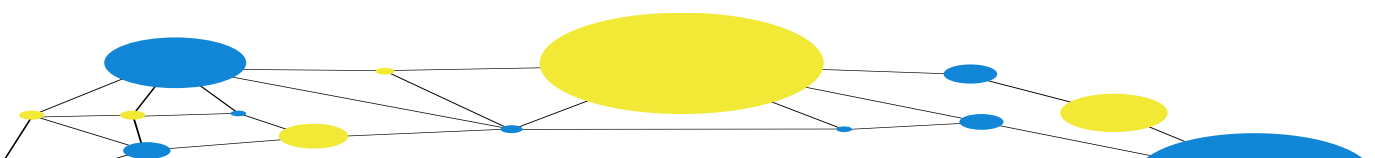
Budući da bi nastavnicima moglo biti teško pronaći slike i ikone koje mogu slobodno koristiti i mijenjati prilikom izrade svojih nastavnih materijala, koristite repozitorije povezane u nastavku za traženje i pristup besplatnim slikama.

<https://unsplash.com/>

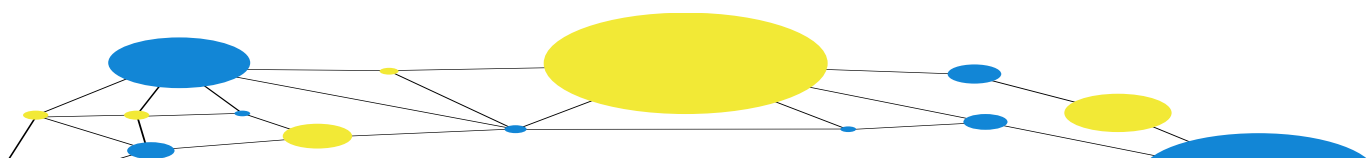
<https://pixabay.com/>

<https://thenounproject.com/>

BILJEŠKE ZA UČENJE



Samostalno učenje 4.1.4		Grafičko oblikovanje u Digital Breakoutu	
Sudionici		Nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice	
Trajanje		5 sati	
SVRHA			
<p>Zašto je taj resurs osiguran?</p> <p>Postoji mnoštvo platformi koje nastavnici mogu koristiti kako bi stvorili vizualno zanimljive digital breakoutove.</p> <p>Ovaj resurs pruža detaljne upute za tri najpopularnije platforme za dizajn koje nastavnici mogu koristiti za stvaranje grafike, prezentacija, plakata i drugih vizualnih sadržaja kao što su infografike za dodavanje završnih dodira njihovim digital breakoutovima.</p> <p>Koja je predviđena ostavština ovog resursa?</p> <p>Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grafički oblikovati pomoću Canve - Grafički oblikovati pomoću funkcije Venngage - Grafički oblikovati pomoću Piktocharta - Identificirati prave platforme za distribuciju plakata / infografika - Slijediti smjernice za učinkovit razvoj plakata / infografike - Provesti u djelo kreativne tehnike i procese za razvoj grafike 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je proctor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koja je oprema potrebna potrebni?	
Nijedan	Pristup internetu	Računalo/tablet	
DETALJNE UPUTE			
<p>1. Grafičko oblikovanje pomoću Canve</p> <p>Canva je platforma za grafički dizajn koja korisnicima omogućuje stvaranje grafike društvenih medija, prezentacija, plakata i drugih vizualnih sadržaja kao što su infografike. Dostupan je na webu i mobilnim uređajima te integrira milijune slika, fontova, predložaka i ilustracija.</p> <p>Koristite Canvu za izradu bilo koje grafike koja bi vam mogla zatrebati za vaš digital breakout - nudi širok raspon gotovih predložaka koje možete prilagoditi svojim nastavnim potrebama. Canva za obrazovanje je također besplatna za K12 edukatore. Posjetite veze u nastavku za smjernice o tome kako se pridružiti Canvinom obrazovnom programu i grafički oblikovati s Canvom.</p> <p>https://support.canva.com/account-basics/canva-for-education/apply-canva-for-education/</p>			



Zašto ovaj Učitelj voli canvu

<https://tommullaney.com/2017/02/01/why-this-teacher-loves-canva/>

KAKO KORISTITI CANVA ZA POČETNIKE // EASY CANVA TUTORIAL 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=kunvwC1AMkU>

<https://designschool.canva.com/tutorials/>

<https://www.canva.com/learn/a-step-by-step-guide-to-designing-from-scratch/>

<https://www.canva.com/learn/a-step-by-step-guide-to-creating-an-engaging-lesson-plan-with-canva/>

Canva pregled

<https://www.youtube.com/watch?v=LpSA4k7DEys>

2. Ostali alati: Venngage i Piktochart

Dvije dodatne platforme koje bi vam mogle biti korisne za stvaranje digital breakouta su Venngage i Piktochart.

Venngage je jednostavna web stranica na kojoj možete stvoriti elegantan sadržaj za web stranice, prezentacije, oglase, korištenje društvenih medija i još mnogo toga. Postoje predlošci za širok raspon projekata, uključujući infografike, izvješća, plakate, promocije i slike na društvenim mrežama.

Piktochart je web-bazirana infografska aplikacija koja korisnicima bez intenzivnog iskustva grafičkih dizajnera omogućuje jednostavno stvaranje infografika i vizuala pomoću tematskih predložaka.

Piktochart tutorial: Jednostavan vodič za Piktochart za početnike

<https://www.youtube.com/watch?v=Eq-85gzw3GI>

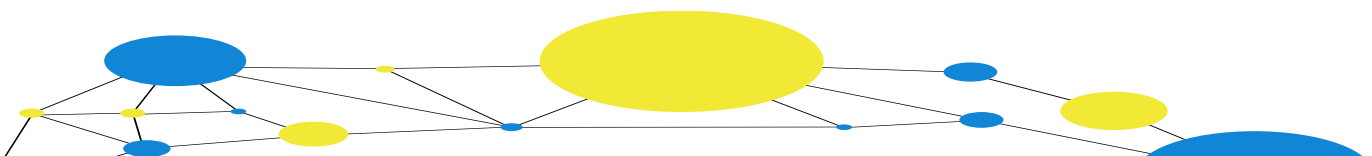
Kako stvoriti infografiku s Venngageom [Vodič]

<https://www.youtube.com/watch?v=jb1kY64ywBk>

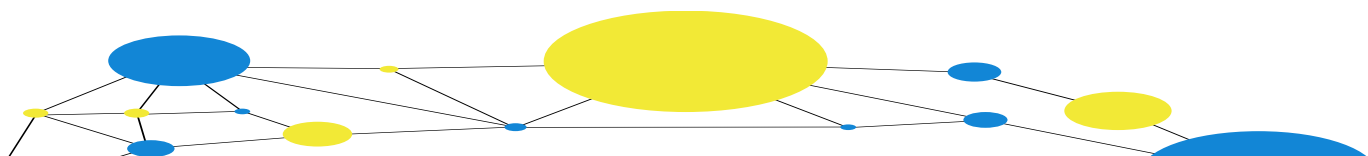
Besplatni infografika Maker pregled Venngage

<https://www.youtube.com/watch?v=lemhkKXNONE>

BILJEŠKE ZA UČENJE



Samostalno učenje 4.2.1		Razvoj WebQuesta: uvod i zadatak	
Sudionici		Nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice	
Trajanje		5 sati	
SVRHA			
<p>Zašto je taj resurs osiguran?</p> <p>Ovaj resurs pruža uvod u WebQuest, odgovarajući na pitanja kao što su: Zašto su WebQuestovi razvijeni? i Zašto bi ih učitelji trebali koristiti?</p> <p>Također predstavlja prva dva bitna koraka u dizajnu i stvaranju WebQuesta.</p> <p>Koja je predviđena ostavština ovog resursa?</p> <p>Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Opisati strukturu WebQuesta - Nabrojati i ocijeniti korake u stvaranju WebQuesta - Analizirati prednosti korištenja modela WebQuest - Formulirati zanimljivo i motivirajuće bitno pitanje / zadatak - Koristiti stvarne probleme i autentične situacije u podučavanju 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je proctor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koja je oprema potrebna?	
Nijedan	Pristup internetu	Računalo/tablet	
DETALJNE UPUTE			
<p>1. Što je WebQuest?</p> <p>Posjetite dolje navedene resurse za uvod u stvaranje WebQuesta - kojih 6 sastavnih blokova vaš WebQuest treba sadržavati, koja je svrha WebQuesta, Primjeri i prednosti WebQuesta.</p> <p>Jednostavno rečeno: WebQuest je dobro podučavanje s webom. Dobar WebQuest potiče angažman učenika, autonomiju i razmišljanje višeg reda.</p> <p><u>The WebQuest Model</u></p> <p><u>https://sites.google.com/site/thewebquestmodel/designing-a-webquest</u></p> <p><u>Što je WebQuest?</u></p> <p><u>https://www.youtube.com/watch?v=v7UynehA_I0</u></p> <p><u>https://www.youtube.com/watch?v=P6e46g_QcnY</u></p> <p><u>https://www.youtube.com/watch?v=dV7mrOImUUc</u></p> <p><u>https://www.teachersfirst.com/exclusives/webquest/packaging.cfm</u></p> <p><u>https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml</u></p> <p><u>https://www.bookwidgets.com/blog/2016/09/the-ultimate-webquest-creator</u></p>			



<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1092455.pdf>

2. WebQuest: Uvod i zadatak

Uvod i zadatak čine prva dva sastavna bloka WebQuesta.

Uvod bi trebao orijentirati polaznike i privući njihov interes. Cilj uvoda je učiniti aktivnost poželjnom i zabavnom za učenike. Kada su projekti povezani s interesima, idejama, prošlim iskustvima ili budućim ciljevima polaznika, oni su sami po sebi zanimljiviji. Cilj motivacijske komponente je angažirati i uzbuditi učenike na početku svakog WebQuesta.

Zadatak usmjerava polaznike na ono što će učiniti - konkretno, kulminirajuće performanse ili proizvod koji pokreće sve aktivnosti učenja. Cilj WebQuesta je korištenje autentičnih zadataka i stvarnih podataka. Jasno opišite koji će biti krajnji rezultat aktivnosti učenika. Nemojte nabrajati korake kroz koje će polaznici proći kako bi došli do krajnje točke. To spada u odjeljak Proces.

Zamke WebQuesta

<https://www.youtube.com/watch?v=5Yfo8B3PdmI>

Uvod i zadatak WebQuesta

<https://www.youtube.com/watch?v=Os65jp9x6as>

<https://sites.google.com/site/aguidetoproblembasedlearning/planning-your-pbl/1-the-driving-question>

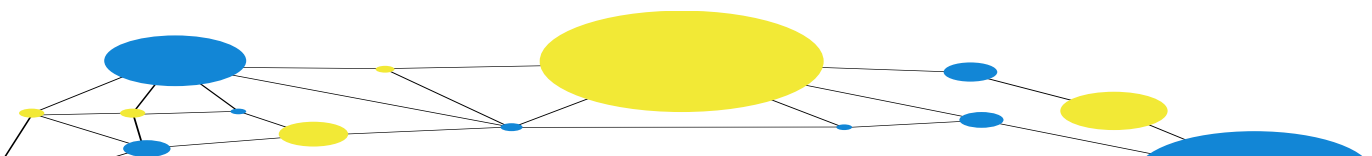
<https://performingineducation.com/driving-questions/>

Sve o zadatku WebQuesta

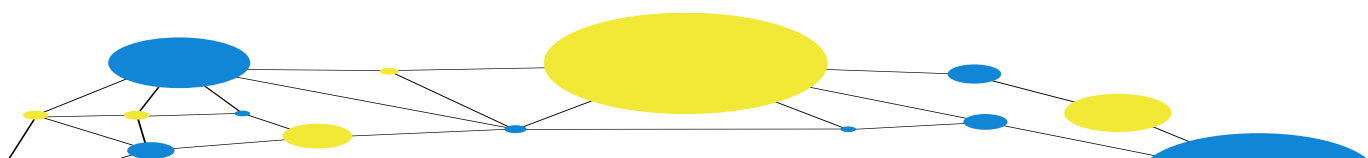
<https://www.youtube.com/watch?v=FDHoR-epqiw>

<http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html>

BILJEŠKE ZA UČENJE



Samostalno učenje 4.2.2		Postupak WebQuest: koraci i resursi za polaznike	
Sudionici		Nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice	
Trajanje		5 sati	
SVRHA			
<p>Zašto je taj resurs osiguran?</p> <p>Sljedeći dio WebQuest-a koji treba razviti je proces, odnosno jasno definirani koraci koje učenici trebaju slijediti i svi relevantni resursi koje mogu koristiti za izvršavanje svog zadatka.</p> <p>WebQuestovi su izvrsni alati koji podržavaju studente koji uče u multidisciplinarnim lekcijama, koriste resurse na Internetu i studente koji koriste tehnologiju za stvaranje projekata. Ove lekcije mogu biti na razini transformacije učenja ako uključuju učenike u duboko učenje i donošenje odluka, dok pristupaju stručnjacima putem Interneta i dijele svoje projekte koristeći internet sa širom zajednicom izvan svoje učionice.</p>			
<p>Koja je predviđena ostavština ovog resursa?</p> <p>Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Učinkovito skalirati aktivnost poučavanja i učenja - Raščlaniti složene aktivnosti poučavanja i učenja u korake kojima se može upravljati - Koristiti relevantne i pouzdane resurse i veze u dizajnu WebQuesta - Pružiti učenicima sve relevantne resurse i veze WebQuesta 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je proctor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koja je oprema potrebna?	
Nijedan	Pristup internetu	Računalo/tablet	
DETALJNE UPUTE			
<p>1. WebQuest: koraci</p> <p>U odjeljku procesa vašeg WebQuesta polaznici se vode kroz zadatak WebQuesta - kako bi izvršili zadatak, kroz koje korake polaznici trebaju proći?</p> <p>Ovdje možete uključiti uloge koje će polaznici preuzeti i korake koje će slijediti da bi dovršili aktivnost.</p> <p>https://www.internet4classrooms.com/process.htm</p> <p>http://questgarden.com/11/99/7/051206172945/process.htm</p> <p>https://msu.edu/~murray/WebQuest/process.html</p> <p>https://tommark.com/webquests/help/design.html</p>			



2. WebQuest: uvod i zadatak

Ovaj odjeljak WebQuesta sastoji se od popisa resursa koji će vašim polaznicima trebati za dovršetak zadatka.

Polaznici će pristupiti resursima koje ste identificirali dok prolaze kroz proces. Važno je napomenuti da svrha WebQuest-a nije da učenici pretražuju web za odgovarajuće resurse, već da umjesto toga koriste podatke koje je dao njihov polaznik za stvaranje i izgradnju nečeg novog.

Resursi se mogu razlikovati ovisno o temi WebQuesta i mogu biti web stranice, videozapisi, slike, priče, tiskane informacije itd.

Proces i resursi WebQuesta:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ykk1PFomU0>

<https://www.teachersfirst.com/>

<https://eric.ed.gov/>

<https://www.createwebquest.com/about-create-webquest>

<https://flexiblelearning.auckland.ac.nz/webquests/5/files/focus.doc>

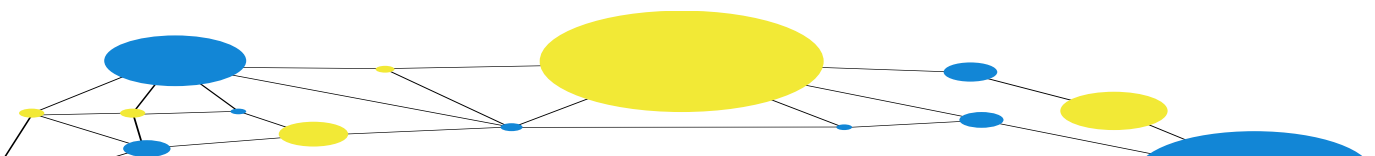
<https://ijern.com/journal/2016/February-2016/34.pdf>

Dijelovi (i zašto) WebQuest - Quick & Dirty WebQuest PL

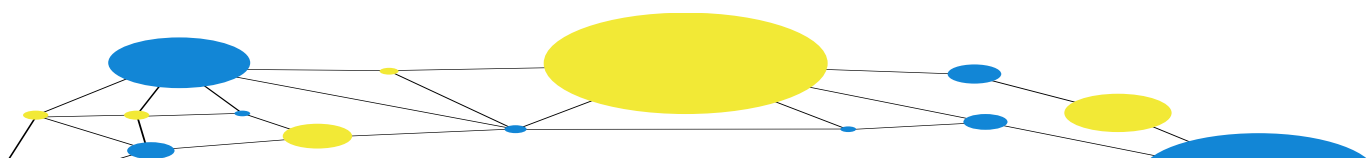
<https://www.youtube.com/watch?v=5o1B84->

[itW0&list=PLRviOuCrq2rfaQ_TvIJQB5UCyGEED4UIV&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=5o1B84-itW0&list=PLRviOuCrq2rfaQ_TvIJQB5UCyGEED4UIV&index=3)

BILJEŠKE ZA UČENJE



Samostalno učenje 4.2.3		Dovršavanje WebQuesta: evaluacija i razmišljanje	
Sudionici		Nastavnici u obrazovanju odraslih i zajednice	
Trajanje		5 sati	
SVRHA			
Zašto je taj resurs osiguran?			
Završne faze u procesu stvaranja WebQuesta uključuju i učitelja i učenika koji gledaju i razmišljaju o obavljenom poslu.			
Izdvajanje vremena za raspravu o mogućim proširenjima i primjenama lekcije poštuje konstruktivističko načelo: "Učimo radeći - ali učimo još bolje govoreći o onome što smo učinili."			
Koja je predviđena ostavština ovog resursa?			
Nakon dovršetka ovog resursa sudionici bi trebali moći:			
<ul style="list-style-type: none"> - Razmisliti o njihovoj nastavnoj praksi - Koristiti rubrike za procjenu rada učenika - Postavljati jasne ciljeve i ciljeve podučavanja za WebQuest - Koristiti jasne i specifične kriterije ocjenjivanja - Poticati promišljanje i samoprocjenu kod učenika - Pomogati učenicima da razviju metakogniciju 			
PRAKTIČNOSTI			
Kakav je prostor potreban?	Što treba pripremiti unaprijed?	Koja je oprema potrebna?	
Nijedan	Pristup internetu	Računalo/tablet	
DETALJNE UPUTE			
1. Procjena WebQuesta (evaluacija)			
Svaki WebQuest treba rubriku za procjenu rada polaznika. Standardi bi trebali biti pravedni, jasni, dosljedni i specifični za postavljene zadatke. Trebali biste postaviti jasne ciljeve za WebQuest, uskladiti procjene s određenim zadacima i uključiti učenike u proces ocjenjivanja. Tijekom uvodne faze WebQuesta, može biti vrlo korisno predstaviti svoje kriterije ocjenjivanja svojim učenicima i opisati uzoran, prihvatljiv i neprihvatljiv rad za taj određeni WebQuest.			
Također možete koristiti skup kriterija / rubriku za procjenu dizajna i implementacije vašeg WebQuesta kao oblika samoprocjene i praćenja izvedbe vašeg podučavanja.			
https://www.cmu.edu/teaching/assessment/assesslearning/index.html https://citejournal.org/volume-12/issue-2-12/general/choosing-or-designing-the-perfect-webquest-for-your-learners-using-a-reliable-rubric/			



<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/assessment-evaluation/measuring-student-learning>

http://thetrainingworld.com/resources/Evaluating_Learners/

<https://www.edutopia.org/comprehensive-assessment-introduction>

<https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/standards/index.html>

<http://webquest.org/sdsu/webquestrubric.html>

2. Razmišljanje o WebQuestu

Ovaj korak omogućuje razmišljanje učenika i zbrajanje od strane učitelja. Sažmite što će učenici postići ili naučiti dovršavanjem ove aktivnosti ili lekcije. Tijekom zaključnog odjeljka WebQuesta možete potaknuti svoje polaznike da predlože načine drugačijeg obavljanja stvari kako bi poboljšali lekciju.

Također možete uključiti neka retorička pitanja ili dodatne veze kako biste ih potaknuli da prošire svoje razmišljanje na druge sadržaje izvan ove lekcije.

Umjetnost razmišljanja

<https://www.youtube.com/watch?v=W06b198Fjfl>

<https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/constructivism/index.html>

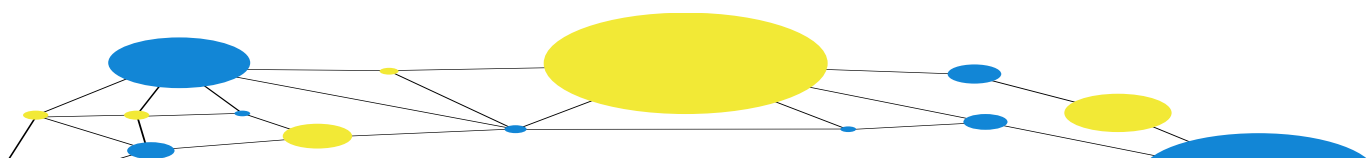
<https://www.sites.google.com/site/missbrownhistory/webquest/reflection-on-webquests>

<https://wabisabilearning.com/blogs/critical-thinking/25-self-reflection-questions>

<https://www.cde.state.co.us/standardsandinstruction/es-student-reflections-mc>

<https://www.edutopia.org/sites/default/files/resources/edutopia-stw-replicatingpbl-21stcacad-reflection-questions.pdf>

BILJEŠKE ZA UČENJE





CREATIVE EXCHANGE



cantabria
perma
cultura



HUBKARELIA



USTANOVA ZA
OBRAZOVANJE
ODRASLIH | ADULT
EDUCATION
INSTITUTION



S V E B ■
F S E A ■

With the support of

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility



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

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2019-1-UK01-KA204-061444

