

IO1 – Program stručnog osposobljavanja

2. DIO – Priručnik za edukatore



SIS-SME

Building strategic innovation skills within SMEs

Sadržaj

Nastavna cjelina 1	1
Izgradnja digitalnih i pedagoških vještina strukovnih edukatora i Kako koristiti inovativne načine online poučavanja	1
Uvod u nastavnu cjelinu.....	1
Modul 1: Virtualni escape room	2
Modul 2: Kreiranje videa	4
Modul 3: WebQuest	7
Modul 4: Kvizovi.....	9
Modul 5: Digitalna ploča	14
Modul 6: Radionice i obuka pripovijedanja na daljinu	15
Modul 7: Izrada postera	16
Modul 8: Kreiranje QR koda	17
Nastavna cjelina 2	19
Digitalno okruženje učionice.....	19
Uvod u nastavnu cjelinu.....	19
Modul 1: Icebreaker	21
Modul 2: Energiser.....	26
Modul 3: Evaluacija.....	30
Aneks I:	33
PREDLOŽAK RAZVOJA „WEBQUEST-a“	33

Nastavna cjelina 1

Izgradnja digitalnih i pedagoških vještina strukovnih edukatora

i

Kako koristiti inovativne načine online poučavanja

Predavači kao programeri i proizvođači medijski bogatih digitalnih sadržaja za učenje

Uvod u nastavnu cjelinu

Pedagogija je temelj naše profesije i većina nas ima ideju što bi bila učinkovita pedagoška praksa za fazu učenja ili predmetno područje za koje se planiramo specijalizirati.

Tehnologija je također promijenila način na koji gledamo na nastavnike u strukovnom obrazovanju i osposobljavanju i kako oni sami sebe doživljavaju. Tradicionalna paradigma sveznajućeg, svemoćnog učitelja na čelu razreda koji destilira znanje u prazne umove učenika više nije relevantna. To više ne djeluje!

Neki su nastavnici prvi put s velikim uzbuđenjem promatrali tehnologiju dok se istraživao njezin potencijal. Bilo je puno prediktivnih komentara o tome da je računalo zamijenilo učitelja, što je dovelo do nekih negativnih reakcija u vezi s uvođenjem tehnologije u učionice.

Tehnologija je pospješila pomak prema neovisnijim načinima učenja koje vode sami učenici. Dok nastavnici sada preuzimaju ulogu suradnika ili tzv. e-Moderatora. To bismo trebali iskoristiti zato što je sve više očigledno da je tehnologija više od pukog alata u učionici!

Pandemija nam je 2019. godine pokazala da ljudi još uvijek trebaju ljude, u suprotnom, proces učenja postaje dosadan i monoton. Stoga su edukatori počeli ispitivati potencijale novih tehnologija u nastavi i učenju. Stoga ova nastavna cjelina ima za cilj pomoći i stvoriti alate koji se mogu koristiti za inovativne načine poučavanja putem interneta. Ovo je skup predloženih alata koji se mogu koristiti i prilagoditi online

nastavu ciljanoj publici i potrebama svakog edukatora. S obzirom na to da neki sudionici možda nisu upoznati s tehnologijom, edukatore se savjetuje da sukladno tome prilagode trajanje pojedinih aktivnosti.

Modul 1: Virtualni escape room

Vrijeme pripreme – do 10 sati

Vrijeme aktivnosti – 1 sat

Online ili virtualni „escape room“ obično se provodi pomoću platforme za video konferencije gdje članovi tima rješavaju različite zagonetke i pronalaze skrivene tragove za „bijeg iz sobe“. Ova tehnika stvara tajanstvenu i dinamičnu priču o radnom procesu. To može rješavati pojedinac ili grupa, natječući se protiv druge osobe/ljudi.

Virtualni „escape room“ sličan je inačici uživo licem-u-lice. Razlika u tim iskustvima je u tome što su igrači sudjeluju preko Zoom-a ili Skype-a te kontroliraju 'agenta na terenu' u stvarnom vremenu kako bi dovršili izazove umjesto da to rade sami.

„Escape room“ pomaže poboljšati osjećaj svijesti o jednostavnim zadacima. Osim toga, olakšavaju proces razvoja inteligencije, rješavanja problema, kreativnosti.

Stoga ovaj „team building“ otkriva snage i slabosti u ponašanju sudionika, što im daje vrijednu priliku da promisle o svojoj radnoj dinamici i procesima donošenja odluka.

„Escape room“ potiče igrače na međusobnu komunikaciju i poboljšavaju vještine upravljanja vremenom jer igrači obično imaju najviše sat vremena da riješe zagonetke i uspješno „pobjegnu iz sobe“. Zbog ovog vremenskog ograničenja, igrači su motivirani da učinkovito iskoriste vrijeme koje imaju i daju sve od sebe da završe igru prije isteka vremena.

Budući da se najčešće radi o grupnom radu, tijekom tog procesa se manifestiraju prirodne vještine vođenja kod sudionika! Kako bi prošli što veće područje „sobe“ i brzo riješili zagonetke, timu je potreban vođa koji će delegirati zadatke ili ih podijeliti u parove. Cilj je pokriti što veći teren i brže pronaći tragove.

Ono s čime će se igrači susresti u „escape room“ igrama daleko je od njihovih uobičajenih zadataka. Ako je osoba/tim navikla da se stvari rade na određeni način, ovo je dobra prilika da ih natjerate da razmišljaju izvan okvira, pogledaju problem iz drugačije perspektive i koriste nove strategije rješavanja problema.

„Escape room“ je uvijek lijepo rješenje za povećanje radne dinamike, posebno kada je u pitanju razvoj osjećaja za poduzetništvo, pregovaranja, brzih reakcija i komunikacije.

Postoje različiti instrumenti za stvaranje virtualnog „escape room“ igara.

Google obrasci su edukatorima jedan od omiljenih besplatnih alata za stvaranje „escape room“ igara. Evo nekoliko primjera:

1. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSednwQFuJp6do_3xSkk4hI3o2_2JVmsHx8wPhanNvYCWSHq0g/formResponse
2. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc67pRyjXagfKn0W4aEcZmX_ZIzP3muoyjl-bFOhlpPzgMwPw/viewform
3. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdxEJnMwhBgOJUlvfeq2qhDMuAk9uzN1Voc_wkzAT5jJFz1oA/viewform
4. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfZDJePc0yawWq_9ffRtZm900Osb_6lemC3bKEGWbRhnwUrCA/viewform?fbzx=5856172515776560620

Na ovoj poveznici je dostupan YouTube vodič: <https://www.youtube.com/watch?v=p-4LvBAHA9c>

Room Escape Makers – postoje i drugi online alati koji bi mogli biti korisni za daljnje proučavanje kako bi dobili ideje za stvaranje virtualnog „escape room“ igre. Neki od njih su besplatni za korištenje, neki se plaćaju. Svi oni imaju svoje prednosti i s njima se isplati raditi.

Canva je online softver u kojem možete kreirati različite interaktivne dizajne i grafike. Samo dodavanje elemenata hiperveze u infografiku može biti izvrstan način za uključivanje dodatnih izvora za polaznike koje mogu pogledati kako bi našli 'ključ' ili 'bravu' za dio digitalnog „escape room-a“.

Mogući je i virtualni „escape room“ **na otvorenom!**

Ne morate biti u sobi da biste se osjećali zaključano. Na primjer, zamislite da ste blokirani u zlu gradu, jer su vrata zatvorena zbog epidemije ili druge vrste prijetnje.

Za ponovno stvaranje takve priče možete jednostavno koristiti platformu temeljenu na GPS-u. Postavite zadatke, zagonetke i pravila igre na raznim mjestima u odabranom području. Uzmite javni prostor, stvorite tu igru i možete koristiti sljedeće alate:

Izradite virtualnu 'sobu' ili više područja pomoću Google Sites (sites.google.com). Koristite digitalni alat Canva (canva.com) za ilustraciju prostora. Dodajte i pregledajte tragove na Jamboardu (jamboard.google.com).

QR kodovi se također mogu dodati ovom interaktivnom dizajnu kako bi ponovno usmjerili učenike na druge 'ključeve' i 'brave' unutar escape room-a.

Modul 2: Kreiranje videa

Vrijeme aktivnosti – do 6 sati

Kreiranje videa je vrlo koristan alat kada je u pitanju obrazovanje ili obuka. Videozapisi su vrlo atraktivni za korisnike i nude vam priliku da na vrlo kreativan način obučavate ili poučavate ljude bilo koje dobi.

Postoji mnogo alata za stvaranje videozapisa dostupnih u besplatnim ili plaćenim verzijama. U nastavku slijede primjeri i opisi nekih takvih alata:

- Wave.video
- H5p
- Powtoon
- VideoScribe
- OpenShot

Prije nego što nastavimo s opisom alata važno je napomenuti da prije stvaranja bilo kojeg videa morate poduzeti dva koraka. Prvi korak je priprema video scenarija, dok je drugi korak je sinkronizacija. Video skripta može biti jednostavan dokument sa sadržajem videa i identifikacijom vizualnih elemenata koji će se koristiti u videu. Sinkronizacija je izborni dio videa koji se može ili dovršiti prije stvaranja videa, ili se također može pripremiti uz korištenje alata tijekom procesa stvaranja.

U nastavku ćete pronaći informacije i korisne poveznice za svaki od gore navedenih alata.

val.video



Korak 1

- Odaberite vrstu i veličinu videa;
- Odaberite videoisječak, sliku ili pozadinu za prvi slajd.

Korak 2

- Uređivanje vašeg videa;
- Intuitivno sučelje koje je jednostavno za korištenje;
- Besplatna verzija omogućuje stvaranje videa od samo 15 sekundi.

Korak 3

- Renderiranje i preuzimanje vašeg videa;
- Vrijeme renderiranja ovisi o kvaliteti i duljini videa.

Za bolje razumijevanje svih gore navedenih koraka, uvijek možete potražiti besplatne online vodiče:

- [Wave Video Review & Tutorial | Online Video Editor - YouTube](#)
- [How to Use Wave.video | Walkthrough Tutorial - YouTube](#)
- [Wave.video Walkthrough Tutorial - YouTube](#)

Međutim, postoje i drugi alati za stvaranje videa i svaki od njih ima svoje prednosti. Više informacija potražite u nastavku.

Powtoon



POWTOON

- Intuitivno sučelje koje je jednostavno za korištenje;
- Izvrsno za stvaranje videa s likovima iz crtića;
- Dizajn vlastitih likova;
- Besplatno probno razdoblje od 7 dana
- Vodiči unutar platforme.

Vodič: [Tutorials | Powtoon](#)

VideoScribe



- Intuitivno sučelje koje je jednostavno za korištenje;
- Izvrsno za stvaranje animacija na ploči;
- Softver za preglednik (Cloud) ili radnu površinu računala (preuzimanje).
- Besplatno probno razdoblje od 7 dana
- Vodiči unutar Akademije (bolje pretražiti YouTube: VideoScribe Tutorials by Sarah Dewar).

Vodič: [VideoScribe Tutorial 1: Getting Started - YouTube](#)

OpenShot



- Potrebno je preuzeti na računalo;
- Softver otvorenog koda – potpuno besplatan;
- Nema galerije slika, videozapisa, glazbe ili zvuka – potrebno ih je uvesti;
- Sučelje nije tako jednostavno za korištenje;
- Tutorijali su tekstualni i vrlo kratki

Vodič: [OpenShot Video Editor - Tutorial for Beginners in 10 MINUTES! - YouTube](#)

H5P - Interaktivni video



Ovaj alat je idealan za stvaranje interaktivnih videa. Takvi videi su savršeni kada već imate videoisječak koji želite obogatiti interaktivnim elementima. Stoga, kada koristite ovaj alat, učitavate video, a zatim dodajete interaktivne elemente.

Neke prednosti pri korištenju ovog alata su:

- Možete olakšati različite oblike učenja dodavanjem detaljnih informacija kao što su slike, tablice, tekst i linkovi koje učenik može koristiti tijekom reprodukcije videozapisa.
- Uključite zagonetke koje učenici mogu riješiti u bilo kojem trenutku u videozapisu dodavanjem pitanja s više izbora, popunjavanjem praznina, povlačenjem i ispuštanjem pitanja i sažetcima.
- Vašem sadržaju se može pristupiti putem linka, te se može ugraditi ili umetnuti u bilo koji sustav upravljanja učenjem koji podržava LTI integraciju.

Vodič: [Interactive Video Tutorial | H5P](#)

Modul 3: WebQuest

Vrijeme aktivnosti – 3 sata

„WebQuest“ je aktivnost temeljena na istraživanju, u kojoj neke ili sve informacije s kojima se polaznici suočavaju dolaze iz izvora na internetu. Mogu se koristiti i prilagoditi bilo kojoj temi na vrlo jednostavan način. „WebQuest“ obično uključuje informacije o temi, ali i razne resurse koji polazniku pomažu pronaći više informacija o temi. To stvara interaktivnije okruženje za polaznika, a također uključuje faktor samoučenja. Kako se korištenje interneta brzo povećavalo, sve je veći pritisak na nastavnike/edukatore da se prilagode ovoj promjeni i pomognu svojim polaznicima da koriste ovaj vrijedan resurs kao učinkovit alat.

Razlozi zašto koristiti „WebQuest“:

- Za njihovu proizvodnju ili korištenje nije potrebno nikakvo stručno tehničko znanje.
- Polaznici ne ponavljaju samo informacije, već se usmjeravaju prema dovršavanju nekih koraka kako bi riješili zadani zadatak.
- Potiču vještine kritičkog mišljenja, uključujući: uspoređivanje, klasificiranje, deduciranje, analizu pogrešaka, apstraktno mišljenje, analizu perspektiva itd.
- Obično su to grupne aktivnosti i kao rezultat imaju tendenciju da potaknu polaznike da međusobno komuniciraju i razmjenjuju znanje.
- Mogu postojati motivirajući i autentični zadaci koji potiču učenike da aktivnosti koje rade vide kao na „realne ili 'korisne'“. To neizbježno dovodi do više truda, veće koncentracije i stvarnog interesa za rješavanje zadatka.

Razvoj „WebQuest-a“ je vrlo jednostavan te se realizira korištenjem Microsoft Worda ili bilo kojeg drugog sličnog softvera. „WebQuest“ obično ima pet bitnih dijelova, a to su:

- Uvodna faza
- Odjeljak zadatka
- Faza procesa
- (Samo)evaluacija
- Zaključak

Uvodna faza

- Uvodna faza se obično koristi za predstavljanje cjelokupne „WebQuest“ teme.
- Uključuje kontekstualne informacije o temi i često uvodi ključne pojmove i koncepte koje će polaznici trebati razumjeti kako bi izvršili zadatke.

Zadatak

- „WebQuest“ zadaci su jasno i precizno objašnjeni kako bi polaznici znali što će morati učiniti.
- Zadaci bi očitito trebali biti vrlo motivirajući i intrinzično zanimljivi za polaznike, te bi trebali biti čvrsto povezani sa stvarnim životnim situacijama.
- To često uključuje određenu količinu igranja uloga unutar danog scenarija.

- Zadatak je najvažniji dio „WebQuest-a“.
- Polaznicima pruža cilj i fokus i konkretizira kurikularne namjere „WebQuest“ dizajnera. Dobro osmišljen zadatak je izvediv i privlačan te potiče polaznike na razmišljanje te nadilazi znanje naučeno napamet.

Faza procesa

- Faza procesa vodi polaznike kroz niz aktivnosti i istraživačkih zadataka, koristeći skup unaprijed definiranih resursa.
- Ovi resursi – u slučaju „WebQuest-a“ – uglavnom se nalaze online i obično su kreirani tako da se na njih može kliknuti unutar samog „WebQuest“ dokumenta u kojemu se nalazi zadatak.

Faza (Samo)evaluacije

- Faza evaluacije može uključiti samoevaluaciju polaznika, uspoređivanje onoga što su proizveli s rezultatima drugih polaznika te davanje povratnih informacija o tome što smatraju da su naučili, postigli itd.
- Također će uključivati evaluaciju trenera. Stoga, WebQuest daje edukatoru smjernice za ovaj određeni dio procesa.

Faza zaključka

- Zaključak „WebQuest-a“ je gdje i polaznici i trener mogu razgovarati o tome što je pošlo po zlu, što je pošlo kako treba, što im se svidjelo, a što ne, te ponuditi prijedloge/komentare za promjenu „WebQuest-a“ kako bi ga poboljšali ili učinili privlačnijim.

U Aneksu I možete pronaći WebQuest predložak.

Dakle, koraci za stvaranje „WebQuest-a“ su sljedeći:

- Definirajte tematsko područje i ishod (faze uvoda i zadatak);
- Pronađite online resurse koji su sadržajno prikladni i relevantni (resursi);
- Grupirajte resurse prema fazama Zadatka;
- Strukturirajte proces - zadaci, resursi,
- Osmislite faze i koncepte evaluacije.

Za razvoj WebQuesta potrebno je imati sljedeće vještine:

Istraživačke vještine: Bitno je moći pretraživati internet i brzo i točno pronaći relevantne resurse.

Analitičke vještine: Također je vrlo važno biti u stanju kritički razmišljati o resursima koje pronađete prilikom pretraživanja. Osim toga, morate se pobrinuti da temeljito pregledate svaku web stranicu koju želite koristiti prije nego što kreirate bilo kakvu aktivnost oko nje.

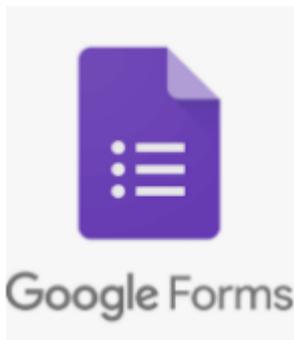
Vještine obrade teksta: Također ćete morati biti u mogućnosti koristiti program za obradu teksta za kombiniranje teksta, slika i linkova u finalizirani dokument.

Modul 4: Kvizovi

Vrijeme aktivnosti- 3 sata

Kvizovi su još jedan inovativan način online poučavanja i mogu se pripremiti vrlo jednostavno. Ideja iza kvizova je prenošenje znanja u obliku pitanja. Google obrasci su najčešći alat koji se koristi za razvijanje kvizova, ali postoje i drugi alati kao što je Socrative. Više informacija o svakom alatu možete pronaći u nastavku.

Google obrasci

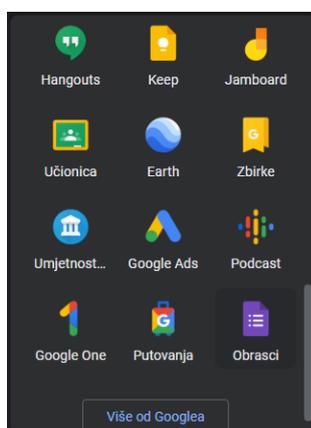


Ovaj besplatni alat nudi jednostavno sučelje, a testovi se mogu kreirati na personaliziran način. Također vam pruža priliku da date povratne informacije te automatsko ocjenjivanje. Više pojedinosti o koracima za izradu kvizova možete pronaći u nastavku:

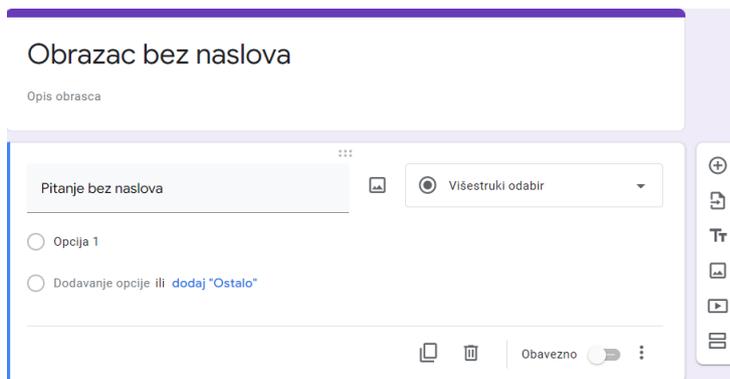
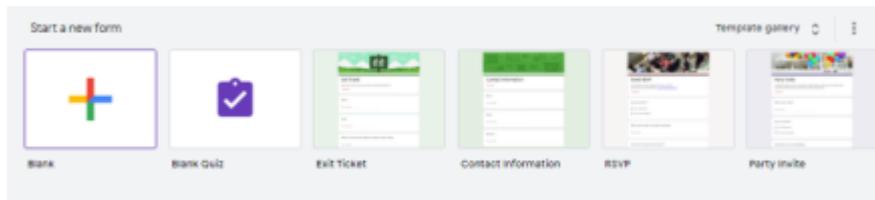
Korak 1: Napravite Google račun ili upotrijebite postojeći račun



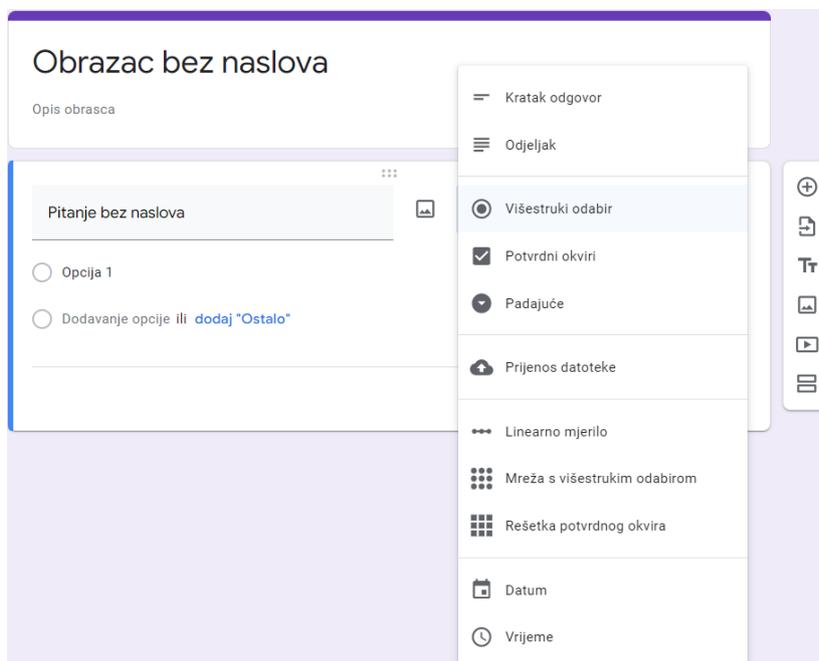
Korak 2: Otvorite Google obrasce



3. korak: Odaberite predložak

The image shows a form editor interface. At the top, it says 'Obrazac bez naslova' (Form without title) and 'Opis obrasca' (Form description). Below that, there is a question titled 'Pitanje bez naslova' (Question without title). The question type is set to 'Višestruki odabir' (Multiple choice). There are two radio button options: 'Opcija 1' (Option 1) and 'Dodavanje opcije ili dodaj "Ostalo"' (Add option or add "Other"). At the bottom right, there is a 'Obavezno' (Required) toggle switch.

4. korak: Dodajte željene vrste i brojeve pitanja s povezanim tekstom/odgovorima. Najčešći tip pitanja za kvizove je višestruki odabir jer vam daje priliku da označite točne odgovore.

The image shows the same form editor interface as in the previous image, but with a dropdown menu open. The menu lists various question types: 'Kratak odgovor' (Short answer), 'Odjeljak' (Section), 'Višestruki odabir' (Multiple choice), 'Potvrdni okviri' (Checkboxes), 'Padajuće' (Dropdown), 'Prijenos datoteke' (File upload), 'Linearno mjerilo' (Linear scale), 'Mreža s višestrukim odabirom' (Grid with multiple choice), 'Rešetka potvrdnog okvira' (Grid of checkboxes), 'Datum' (Date), and 'Vrijeme' (Time).

5. korak: Kliknite prozor Postavke

Postavke

Pretvori ovo u kviz
Dodijelite broj bodova, odaberite odgovore i automatski pružite povratne informacije

OBJAVITE OcjENE

Odmah nakon svakog slanja

Kasnije, nakon ručnog pregleda
Uključivanje odgovora → Prikupljanje e-adresa

POSTAVKE ISPITANIKA

Propuštena pitanja
Ispitanici/ispitanice mogu vidjeti pitanja s netočnim odgovorom

Točni odgovori
Ispitanici/ispitanice mogu vidjeti točne odgovore nakon objave ocjena

Broj bodova
Ispitanici/ispitanice mogu vidjeti ukupne bodove i bodove dobivene za svako pitanje

ZADANE VRIJEDNOSTI GLOBALNOG QUIZA

Broj bodova za pitanja prema zadanim postavkama bodovi

Broj bodova za svako novo pitanje

6. korak: Omogućite opciju "Pretvori ovo u kviz".

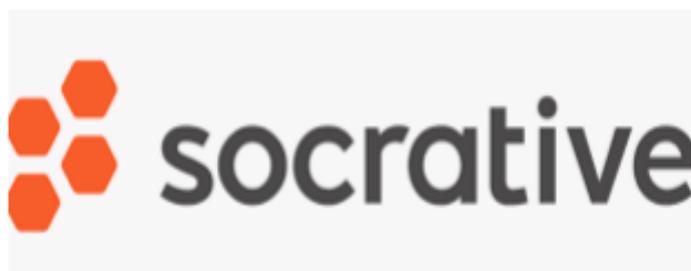
7. korak: Vratite se na „Pitanja“ i kliknite na „Rješenja“ za dodjelu bodova

Korak 8: Odaberite odgovor ili odgovore koji su točni, unesite bodove za ovo pitanje i zatim kliknite „Završeno“

9. korak: Dodijelite bodove i dodajte povratne informacije o svim vrstama pitanja

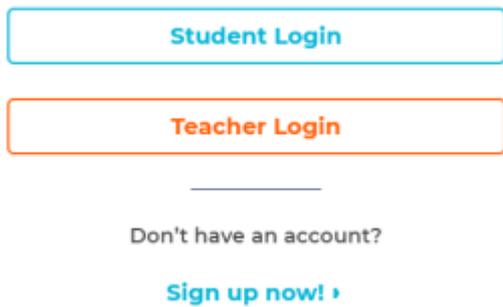
Za bolje razumijevanje svih gore navedenih koraka, uvijek možete potražiti besplatne online vodiče: [Kako koristiti Google obrasce?](#)

Socrative (www.socrative.com)

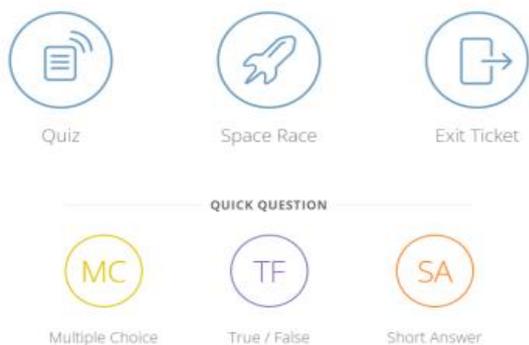


Pomoću ovog besplatnog online obrazovnog alata također možete učiniti lekcije interaktivnijima, s personaliziranim testovima i povratnim informacijama. Proučite dolje navedene korake kako biste naučili kako koristiti Socrative

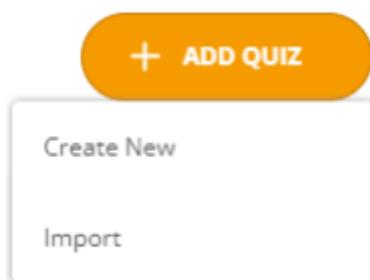
Korak 1: Prijavite se na Socrative s računom za učitelje



Korak 2: Kliknite na karticu „Quiz“



Korak 3: Kliknite "Add Quiz" u gornjem desnom kutu i odaberite "Create New"



4. korak: Imenujte kviz

Korak 5: u "odjeljku pitanja" kliknite vrstu pitanja s kojom biste željeli započeti

Untitled Quiz

Align Quiz to Standard

Add a question to get started!



Multiple Choice



True / False



Short Answer

6. korak: Unesite sve pojedinosti za pitanje, uključujući odgovore

Korak 7: Odaberite koji su odgovori točni s desne strane

Korak 8: Dajte objašnjenje za pitanje

The screenshot shows the quiz editor interface. At the top, there is a text input field containing "Have a multiple-choice question to ask?" and a "1 point" label. Below this, there are four answer options, each with a radio button and a text input field: "A Answer A", "B Answer B", "C Answer C", and "D Answer D". Each option has a "+ ⊞" icon and an "X" icon to its right. Below the options is a "+ Add Answer" button. At the bottom, there is an "I An explanation, if you like." field with a "+ ⊞" icon. On the right side, there is a large white area with a "+ ⊞" icon and a trash can icon, and a blue checkmark icon in the top right corner.

Korak 9: Kliknite gumb "Save" (označite pitanje)

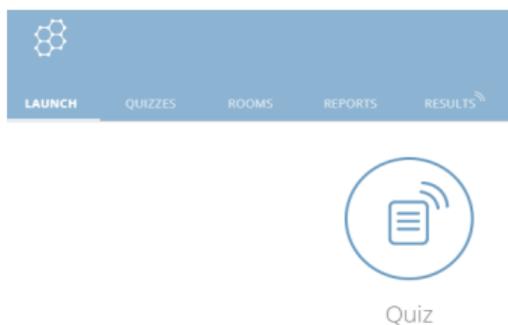
This is a close-up screenshot of the right side of the quiz editor. It shows a large white area with a "+ ⊞" icon and a trash can icon. To the right of this area is a vertical bar containing a blue checkmark icon and a trash can icon.

Korak 10: Prijeđi na sljedeće pitanje

Korak 11: Nakon što je kviz dovršen, kliknite „Save and Exit“

Save and Exit

Korak 12: Pokrenite kviz s popisa kvizova



Za bolje razumijevanje svih gore navedenih koraka, uvijek možete potražiti besplatne online tutorijale: [Socrative Vodič - Kreiranje i pokretanje kviza - YouTube](#)

Modul 5: Digitalna ploča

Trajanje aktivnosti – 2 sata

Digitalna ploča je grafički organizator koji planira naraciju. Ove ploče su moćan način vizualnog predstavljanja informacija. Linearni smjer ćelija savršen je za pripovijedanje, objašnjavanje procesa i prikazivanje protoka vremena.

Digitalne ploče izvrstan su instrument za „icebreaker“ aktivnosti, „team building“ i učinkovit proces učenja. Uz digitalnu ploču svaki se polaznik može uključiti i doprinijeti radnom procesu. Digitalna ploča je moćan alat za vizualnu komunikaciju.

Primjeri digitalnih ploča su: [Mural](#), [Miro](#), [Padlet](#), [Whiteboard](#), [Jamboard](#), [Mentimeter](#). Svi navedeni instrumenti su besplatni za korištenje.

Doista, ako netko traži digitalnu ploču, Google će dati razne mogućnosti.

Još jedna podrška grafičkom učenju je „**storyboard**“. To je tehnika za razvoj strukture i sadržaja prezentacije.

Nakon što ste identificirali svoju publiku, svrhu i kontekst, spremni ste za početak izrade „storyboard-a“.

„Storyboard“ može pomoći u:

- Vizualizaciji određenog scenarija
- Isticanju događaja kroz koje korisnik prolazi kako bi postigao cilj
- Uspostavi konteksta za timove kada rade na određenom problemu

Najlakši način za stvaranje storyboard-a je u PowerPointu. Vodič možete pronaći ovdje: <https://www.youtube.com/watch?v=mL94HQvlf0I>

Modul 6: Radionice i obuka pripovijedanja na daljinu

Trajanje aktivnosti – do 3 sata (s pauzama za kavu)

Pripovijedanje je jedan od naših najmoćnijih oblika komunikacije. Svi smo mi prirodni pripovjedači, a priče privlače našu pozornost. Pripovijedanjem tijekom online nastave možemo izgraditi povjerenje i psihološku sigurnost.

Pripovijedanje pomaže u oblikovanju ideje, ima za cilj informirati, uvjeriti i nadahnuti druge. Ova metoda je privlačna jer je ljudima urođeno da pozitivno reagiraju na priče.

Postoji osam majstorskih metoda pripovijedanja

1. Dizajn
2. Sadržaj
3. Interaktivnost
4. Multimedija
5. Personalizacija
6. Djeljivost
7. Prikladnost za više uređaja
8. Razgovor

[Istraživanja](#) su pokazala da ljudi imaju tendenciju da pamte oko 10 posto onoga što su čuli prije 72 sata, ali pamte 65 posto ako su vizualni sadržaji dodani usmenoj prezentaciji.

Svaki nastavnik strukovnog obrazovanja i osposobljavanja dostiže višu razinu profesionalizma pripremajući radionicu ili obuku uz pomoć pripovijedanja. Zapravo, učitelji su pripovjedači. No u stvarnosti, učitelji sebe ne vide kao pripovjedače, ili bolje rečeno, vide povremenog pripovjedača i misle da je to teatralna, predstava koja

uključuju pretjerivanje, sličnija glumi. Međutim, biti učitelj svakako uključuje glumu i teatralnost.

Ovdje možete pronaći popis izvora digitalnog pripovijedanja:

<https://www.techlearning.com/tl-advisor-blog/30-sites-and-apps-for-digital-storytelling>

Dodatni izvori:

- https://www.oup.com.au/media/documents/higher-education/he-samples-pages/he-teacher-ed-landing-page-sample-chapters/HOWELL_9780195578430_SC.pdf
- <https://www.forbes.com/sites/darrenmenabney/2020/06/18/how-to-use-storytelling-to-build-stronger-remote-teams-in-the-new-normal/?sh=795ca3ef3a19>

Modul 7: Izrada postera

Trajanje aktivnosti – 1,5 sati

Izrada postera može biti vrlo korisna i privlačna za polaznike. Izrada postera može se dovršiti pomoću alata kao što su Canva i PowerPoint. U nastavku možete detaljno vidjeti korake.

Canva(<https://www.canva.com/>)



Canva je softver koji se nudi u besplatnoj i plaćenju verziji. Besplatna verzija nudi veliki izbor predložaka, tako da nema potrebe nastaviti s plaćenom verzijom osim ako ne želite obogatiti mogućnosti koje imate. Sadržaj se može jednostavno preuzeti i podijeliti.

Korak 1: Otvorite Canvu i prijavite se na <https://www.canva.com/>

Korak 2: Potražite 'Poster'

Korak 3: Odaberite predložak

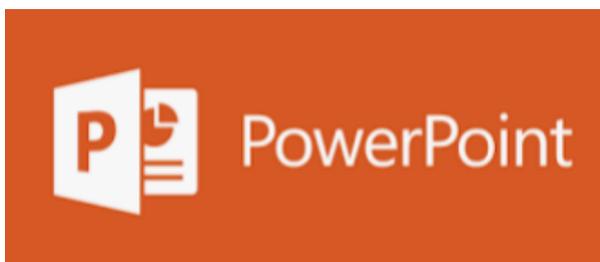
4. korak: Personalizirajte dizajn postera odabirom izgleda, boja, pozadine itd.

Za bolje razumijevanje svih gore navedenih koraka, uvijek možete potražiti besplatne online tutorijale:

- [Canva Poster Tutorial - YouTube](#)
- [How To Use Canva For BEGINNERS! \[FULL Canva Tutorial 2021\] - YouTube](#)
- [YouTube vodič: CANVA registracija, korištenje alata](#)
- [YouTube: Uputa za rad u alatu Canva KV SŠ](#)

Microsoft PowerPoint

Trajanje aktivnosti – 1 sat



PowerPoint je jednostavan alat koji nudi širok izbor predložaka. Osim toga, nudi vam mogućnost jednostavnog stvaranja raznobojnih i atraktivnih dizajna.

Korak 1: Otvorite PowerPoint

Korak 2: Idite na izbornik dizajna, kliknite na gumb "Slide Size" i odaberite "Custom Slide Size"

3. korak: Odaberite portretnu orijentaciju i odgovarajuću veličinu slajda

4. korak: Dodajte tekst i elemente na slajd

5. korak: Organizirajte sve da bude atraktivno

6. korak: Spremite poster u PDF formatu

Za bolje razumijevanje svih gore navedenih koraka, uvijek možete potražiti besplatne online tutorijale: [How to make a poster using Microsoft PowerPoint - Poster design tutorial - YouTube](#)

Modul 8: Kreiranje QR koda

Trajanje aktivnosti – 0,5 sat

Korištenje QR kodova postalo je jedan od najčešćih načina pristupa raznim informacijama. Korištenje QR kodova čini cijeli nastavni proces puno zabavnijim i



uključuje interaktivnost. QR kodovi se mogu jednostavno i besplatno pripremiti putem više web-stranica i alata. Jedan od alata je i QRCode Monkey. Ovaj alat je jednostavan za korištenje, može sadržavati puno

informacija, lako ga čitaju mobilni uređaji, također se može koristiti u više namjena i nudi brzo pronalaženje informacija.

Korak 1: Idite na <https://www.qrcode-monkey.com/>

Korak 2: Kopirajte željenu vezu s bilo koje web stranice/datoteke i zalijepite je na "Content" prozor.

Korak 3: Kliknite "Create QR Code".

Korak 4: Kliknite "Download PNG".

Za bolje razumijevanje svih gore navedenih koraka, uvijek možete potražiti besplatne online tutorijale: [QR Code Monkey Tutorial - YouTube](#)

Savjet za edukatore: Dajte sudionicima više vremena ako je potrebno.

Nastavna cjelina 2

Digitalno okruženje učionice

Ova nastavna cjelina bavi se ključnom ulogom nastavnika strukovnog obrazovanja i osposobljavanja kao fasilitatora online učenja na daljinu

Uvod u nastavnu cjelinu

Moderno obrazovanje postaje online diljem svijeta, slično kao i u poduzećima. Ova dva sastavna dijela naših života nadopunjuju se. Da bi tvrtke rasle, treba se razvijati i rasti mentalno i intelektualno. Zauzvrat, obrazovanje se oslanja na podršku poduzeća.

Zato smo razvili ovaj Programa stručnog osposobljavanja koji ima za cilj pomoći prosvjetnim radnicima da procijene svoje radno okruženje. To im pomaže da identificiraju prilike unutar različitih digitalnih tehnologija i razumiju odnos između poslovnih prilika i digitalnih alata.

Ovaj materijal za obuku bit će usmjeren na izgradnju digitalnih i pedagoških vještina strukovnih nastavnika kako bi im se omogućilo pružanje kvalitetnih usluga kroz pristupačna i interaktivna mrežna okruženja. Također objašnjava kako koristiti inovativne načine online poučavanja kroz praktične instrumente koji se lako primjenjuju i izgradnju digitalnih i pedagoških vještina strukovnih nastavnika.

Profesionalizam u poučavanju i sposobnost stvaranja uključivog i pouzdanog okruženja pozitivno utječe na okruženja za učenje. Dobar strukovni nastavnik je onaj koji nikada ne prestaje učiti i rasti kao profesionalac i osoba.

Koje su glavne vještine strukovnog nastavnika? To su: **suosjećanje, vještine donošenja odluka, interpersonalne vještine, vještine upravljanja, vještina i vještine rješavanja problema.**

'Paket' online „icebreaker-a“ i „energizer-a“

Biti radnik u strukovnom obrazovanju i osposobljavanju i pomagati grupi ljudi uvijek je odgovornost usmjeravanja pažnje svih na temu sesije i postavljanja tona za profesionalni razvoj. To se može odvijati i u digitalnom okruženju.

Sposobnost stvaranja sigurnog i prijateljskog radnog okruženja pomoću „razbijanja“ ekrana talent je do kojeg može doći svaki edukator strukovnog obrazovanja i osposobljavanja. Naravno, ne mislimo se stvarno slomiti već razbiti osjećaj da su učenici daleko jedni od drugih što ih lako može omesti, a to se mora eliminirati od samog početka. Digitalni „icebreaker“ i „energizer“ sjajni su instrumenti za to. Što se uvode raznovrsnije aktivnosti – što je edukator profesionalniji – to je javnost više uključena.

Sljedeće aktivnosti temelje se na istraživanju kako bi se utvrdilo kako „icebreaker-i“ i „energizer-i“ usmjeravaju pozornost sudionika, podižu energiju učionice i uspostavljaju aktivnu radnu zajednicu.

Konačno, dio za evaluaciju je neophodan u svakoj obrazovnoj aktivnosti jer polazniku nudi priliku da razmisli o svim primljenim informacijama i znanju te sažima ključne točke aktivnosti.

Ukupno: 715 min – cca. 12 sati

Modul 1: Icebreaker

„Icebreaker“ je vježba koja pomaže članovima grupe da započnu proces učenja formiranjem timova. „Icebreaker“ se obično predstavlja kao igra za 'zagrijavanje' grupe pomažući članovima da se upoznaju.

Igra reflektora

Trajanje aktivnosti – 10 min

Voditelj traži od svih sudionika da isključe kamere i budu spremni djelovati prema naredbama. Nakon toga, voditelj polaznike traži da uključe kamere ako mogu reći 'Da' na sljedeće izjave:

- Tko je danas pio kavu?
- Tko je danas pio čaj?
- Tko voli pse?
- Tko vole mačke?
- Tko više vole raditi kod kuće nego u uredu?
- itd.

Stavke igre mogu varirati i prilagođavati se okolnostima i temi edukacije. To će stvoriti sigurnu i zabavnu atmosferu u digitalnoj učionici.

Savjeti za edukatore: Nije preporučljivo trošiti previše vremena na ovu aktivnost jer sudionicima obično brzo dosadi.

Međusobno predstavljanje

Trajanje aktivnosti – 30 min

Voditelj dijeli sudionike u grupe od 3-5 osoba (ovisno o broju polaznika) i šalje ih u „breakout“ sobe.

Grupe imaju 10-15 minuta da se međusobno pitaju pitanja i raspravljaju o odgovorima (to mogu biti: Što vam je zajedničko? Iz kojih ste gradova? Gdje ste trenutno? Koja je vaša poslovna ideja? itd.).

Kada se svi sudionici okupe zajedno u istoj virtualnoj sobi, svaka grupa će predstaviti osobe koje su intervjuirali i podijeliti uvide u razgovor. To će sudionicima omogućiti bolje međusobno razumijevanje, uključujući i edukatora – što stvara toplu i povezaniju atmosferu.

Savjeti za odgajatelja: Preporučuje se napraviti raznolikije grupe i ručno podijeliti sudionike u grupe prema njihovim poslovnim temama, sferama interesa, državama itd.

Isti i različiti

Trajanje aktivnosti – 30 min

Edukator dijeli grupu u mini-grupe od 3 ili više sudionika (ovisno o broju polaznika) i raspoređuje ih u „breakout“ sobe.

Nakon toga, edukator traži od svake grupe da zapiše listu na digitalnoj ploči (može biti Padlet, Miro ili virtualni „sticky note“) sve zanimljivosti koje im je svima zajedničko (zamolite ih da izbjegavaju očite stvari, kao npr. svi su muškarci ili žene) i nešto jedinstveno za svakog sudionika. Za ovaj zadatak imat će 10 minuta.

Na kraju, učitelj traži od dobrovoljaca da ostatku skupine pročitaju popise s digitalne ploče i razmišljaju o tome.

Savjeti za edukatore: Voditelj ove aktivnosti može potaknuti sudionike na korištenje različitih kreativnih vrsta samoizražavanja (na primjer, slike, videa, crteži, itd.).

U slikajte nešto

Trajanje aktivnosti – 30 min

Voditelj zamoli sudionike da nešto uslikaju. Obično voditelj bira određenu temu (na primjer, traži polaznike da uslikaju svoje cipele, fotografiju nečega što je na njihovom radnom stolu ili pogled s njihovog prozora).

Sudionici imaju do 7 min za izvršavanje zadataka. U međuvremenu, edukator stvara i dijeli link za digitalnu ploču. Kada su spremni, od sudionika se traži da podijele fotografije na digitalnoj ploči.

Nakon toga svi članovi grupe započinju kratku raspravu. Na primjer, mogu objasniti zašto su odabrali baš taj predmet na svom stolu ili što im se najviše sviđa kod pogleda s njihovog prozora itd.

Savjeti za edukatore: Ne zaboravite voditi računa o vremenu za ovu sesiju i pridržavati se strukture lekcije. Dobra opcija je da unaprijed zadate ovaj zadatak i zamolite sudionike da snime sliku i prenesu je prije početka predavanja, jer bi u suprotnom moglo oduzeti previše vremena kada bi to činili u stvarnom vremenu.

'Pripovjedački „icebreaker“

Trajanje aktivnosti – 30 min

Prije treninga pripremite datoteke (možete koristiti MS Word ili izraditi ploče s programom za obradu slika) sa setom od 4 slike u svakoj.

Na dan treninga razdvojite sudionike u grupe od po 4 osobe u „breakout“ sobe i svakoj grupi dodijelite jednu od datoteka s fotografijama.

Dajte grupama 10 minuta da pogledaju fotografije i da stvore svoju priču koja povezuje te četiri slike.

Kada istekne 10 minuta, zamolite svaku grupu da podijeli svoju priču na digitalnoj ploči i da u maksimalno tri minute ispričaju priču o svojim slikama. Dopustite drugim skupinama da predlože kako bi oni razvili svoju priču na temelju tih slika.

Aktivnost zagrijavanja "Veliki dobitak na lutriji".

Trajanje aktivnosti – 30 min

Voditelj upućuje sudionike da zamisle da su upravo dobili na lutriji. Osvojili su 25 milijuna eura, funti, dolara ili bilo koji veliki iznos u lokalnoj valuti zemlje u kojoj se nalaze.

Nakon toga svaki sudionik ima 5 minuta da navede sve što bi učinio s novcem. Ne postoji ograničenje u broju stvari koje mogu staviti, sve dok ih mogu napisati u roku od 5 minuta. Nakon što istekne 5 minuta, od svakoga se traži da razgovaraju o svom popisu i raspravljaju.

Zatim možete zamoliti sudionike da sortiraju stavke na popisima u logičke grupe za koje ljudi smatraju da se prirodno grupiraju, na primjer:

- Materijalni predmeti
- Prijatelji i obitelj
- Putovanja i luksuz

Mogu se pojaviti i neke druge kategorije.

Savjeti za edukatore: Ostavite 5 minuta da grupa raspravlja o popisu. To će se obično dogoditi vrlo lako.

Virtualna logorska vatra

Trajanje aktivnosti – 90 min

Što može biti ugodnije od logorske vatre? Što može biti opuštajuće od slušanja zvuka pucketanje vatre i promatranje plamena?

Virtualna logorska vatra je događaj koji uključuje povijesne priče o duhovima, „icebreaker“ aktivnosti i mala natjecanja. Sve je to zabava pravog kampiranja, bez dosadnih komaraca. Štoviše, to je „team building“ aktivnost koja stvara nezaboravna iskustva za sudionike i ujedinjuje ih.

Virtualna logorska vatra je događaj u trajanju od 90 minuta i potpuno je digitalan. Voditelji pomažu u stvaranju dobrog raspoloženja, angažmana i dijeljenju uspomena kao dio timske vježbe. Pripremite popis aktivnosti i tema za sudionike, zamolite ih da zamisle da sjede u krugu oko prave vatre, predložite teme za razgovor, podijelite omiljenu glazbu, neki od sudionika mogu čak i svirati gitaru.

Savjeti za edukatore: Zamolite sudionike da pripreme svijeće i rituale kako bi njihov prostor kod kuće bio realističniji za stvarni događaj. Svi oni mogu staviti svijeće u kut gledanja kamere.

Prava ceremonija čaja i kave

Ova „team building“ aktivnost može se organizirati kao zabava. Prava čajna ceremonija, na kojoj sudionici sebe zamišljaju kao aristokrate.

Voditelj mora unaprijed obavijestiti sudionike o ceremoniji čaja ili kave, kako bi se svatko dobro pripremio prema svom osobnom ukusu. Stoga se od polaznika traži da pripreme svoju omiljenu vrstu čaja ili kave ako su u mogućnosti – to može uključivati i grickalice.

Kad ceremonija počne, sudionici jedan po jedan moraju svojim kolegama objasniti okuse i mirise svojih pića, unatoč tome što su u drugom fizičkom prostoru. Voditelj također može koristiti druge „icebreaker-e“ tijekom ove aktivnosti.

Savjeti za edukatora: Sudionicima se također može predložiti da nose nešto ekstravagantno ili (kao u Ujedinjenom Kraljevstvu) nose poseban šešir.

Možete li me sada čuti?

Trajanje aktivnosti – 60 min

Ovaj „team building“ odvija se u virtualnoj konferencijskoj sobi. Voditelj imenuje jednu osobu za govornika, a ostali su umjetnici. Govornik koristi generator slučajnih slika kako bi dobio prikladnu sliku, a cilj je tu sliku opisati na način da je umjetnici mogu uspješno nacrtati.

Jedna smjernica je da govornik smije koristiti samo geometrijske oblike. Na primjer, moglo bi se reći 'nacrtaj veliki krug, a zatim tri jednako udaljena trokuta', ali ne i 'napiši slovo E'. Ograničavajući upute, govornik mora vježbati precizne komunikacijske vještine, a umjetnici moraju slušati i interpretirati. Ova igra je vježba za učinkovitu internetsku komunikaciju i također je prilično zabavna.

Savjeti za edukatora: Preporuča se odabrati govornika koji ima dobre komunikacijske vještine.

Pjevajte i pogodite pjesmu uz pomoć emotikona

Trajanje aktivnosti – 45 min

Voditelj dijeli sudionike u 2-3 grupe i raspoređuje ih u dvije različite konferencijske sobe. U svakoj skupini treba izabrati jednu osobu koja će objasniti zadatak - stvoriti refren pjesme uz pomoć emotikona i spremi ga na digitalnu ploču.

Timovi imaju 30 minuta da odaberu pjesmu koju žele predstaviti, raspravljati i napisati refren na zajedničkoj ploči.

Po isteku vremena, sve ekipe se vraćaju u zajedničku sobu i prezentiraju svoje pjesme. Ostali timovi moraju pogoditi pjesme protivnika. Ali, pogoditi ih pjevanjem! Na sudionicima je da odluče kako će pjevati (svi zajedno ili solo).

Zapamtite da svaka grupa ima samo tri pokušaja pogoditi pjesmu. Ideja nije u pogađanju pjesme, već u razvijanju vještine objašnjavanja i prenošenja svoje ideje drugima (što će uvelike pomoći u daljnjoj suradnji).

Savjeti za edukatore: Zamolite sudionike da odaberu dobro poznate pjesme, inače drugi ne mogu pogoditi pjesmu.

Izazov rukotvorina

Trajanje aktivnosti – 30 min

Izazov rukotvorina je 30-minutna aktivnost kojom možete iznenaditi sudionike. Svaka osoba ima pola sata da napravi nešto od materijala dostupnih kod kuće. Na primjer, netko može kombinirati starinski mehanički mikser za mućenje jaja s vilicom kako bi napravio vrhunski stroj za vrćenje špageta. Netko može stvoriti umjetnost od tjestenine, tvrđavu od jastuka itd. Cilj nije izgraditi nešto vrijedno izlaganja u muzeju, već potaknuti kreativnost i dati svom timu zabavan način za zajedničku interakciju.

Savjeti za edukatore: Zamolite sudionike da objasne kako se te stvari mogu koristiti kako bi poboljšale njihovo strateško razmišljanje.

Modul 2: Energiser

„Energiser“ je kratka aktivnost koja se koristi tijekom procesa učenja i grupnih situacija kako bi pomogli sudionicima da budu budniji i aktivniji. On također može biti važan način da se ljudi međusobno upoznaju i razumiju. Postoji mnogo različitih „energiser-a“ različite duljine, složenosti, zahtjevnosti i domišljatosti.

Dvije istine i laž

Trajanje aktivnosti – 30 min

Ovo je igra uočavanja obmane putem video platforme ili platforme za razmjenu poruka.

Voditelj mora uputiti svakog polaznika da zapiše dvije stvari o sebi koje su istinite i jednu stvar koja je laž. Laž bi trebala biti uvjerljiva (nešto poput 'ja mogu letjeti' nije prihvatljivo).

U timu svaka osoba čita tri izjave koje je zapisala. Ostatak tima mora odabrati izjavu za koju misle da je laž.

Savjeti za edukatore: Vodite računa o tome da imate pouzdan komunikacijski softver (na primjer, Messenger, Slack, Teams) ili softver za video konferencije (Zoom, Google hangouts, Skype).

Prodaj

Trajanje aktivnosti – 15 min

Budući da su svi u prethodnoj „icebreaker“ aktivnosti napravili posebne predmete, dodatno je zabavno raditi s njima novu vježbu. Poželjno je koristiti Zoom i kreirati „breakout“ sobu s parovima.

Sudionici imaju jedan jednostavan zadatak: prodati predmet drugoj osobi u samo 30 sekundi. Za to moraju pokazati svu strast koju imaju prema ovoj temi. Kad se parovi vrate u zajednički prostor, druga osoba bi to očajnički trebala poželjeti kupiti od svog partnera. Obično se sudionici vraćaju iz „breakout“ soba smijući se i imaju puno energije.

Ova aktivnost također pomaže polaznicima da vježbaju kako predstaviti proizvod ili ideju.

Savjeti za edukatore: Budite precizni s vremenom. Također, zamolite sudionike da razmisle o svojim prodajnim procesima, jesu li uspjeli prodati robu ili ne.

Zen trenutak: nacrtajte spiralu

Trajanje aktivnosti – 10 min

Ova aktivnost je prilično umirujuća. Nadalje, omogućuje ljudima da se na trenutak odmore od gledanja u svoj ekran. Nastavnik traži od sudionika da imaju olovku i papir pri ruci.

Vježba je jednostavna: počnite od sredine i nacrtajte spiralu. Cilj je nacrtati spiralu dvije minute bez skidanja olovke s papira.

Kada aktivnost završi, oni koji su voljni mogu podijeliti i pokazati svoje crteže ostatku grupe.

Savjeti za edukatore: Budite spremni da se nekima od sudionika ova vježba jako sviđa, a nekima ne.

Tajna knjiga

Trajanje aktivnosti – 30 min

Eduktor dijeli polaznike u timove od četiri osobe i, koristeći „breakout“ sobe, daje im 15 – 20 minuta za raspravu.

Zadatak je opisati knjigu drugima bez spominjanja naslova ili autora. Ostali moraju pogoditi o kojoj je knjizi riječ. Kada su sve knjige pogođene, grupa se vraća u glavnu prostoriju.

Savjeti za edukatore: Zamolite sudionike da odaberu poznatu knjigu (za koju misle da svi znaju) prije sesije.

Ako želite malo otežati vježbu – možete koristiti manje poznate knjige.

Protresi se!

Trajanje aktivnosti – 10 min

Nakon toliko sjedenja, naša tijela se žele malo pomaknuti!

Voditelj traži od svih da ustanu (kome je to moguće) i uključe mikrofone. Ideja je da se krećete kao jedan i istovremeno brojite naglas.

Prvo, svatko protrese desnu ruku osam puta, a zatim osam puta lijevu, osam puta desnom nogom i osam puta lijevom.

Nakon toga, grupe se cijelim tijelom promeškolje.

Ponovite ovo četiri puta, dok svaki put dajete veću brzinu vježbi. Za još više energije - sve završite uzvikom.

Savjeti za edukatore: Jasno brojite pokrete tako da svi sudionici mogu čuti.

Susjedi

Trajanje aktivnosti – 10 min

Ova aktivnost je dobar „energiser“ za grupu koja se već poznaje, a učinit će okruženje još prijateljskijim i povjerljivijim.

Voditelj traži od svakog sudionika da upali svoje kamere i obrati pažnju na ekran.

Zatim se počinje davati upute grupi:

- 'Dodirnite' prstom svog susjeda s desne strane
- 'Dodirni' svog susjeda s lijeve strane
- Pokušajte 'zagrliti' susjeda s vrha
- 'Poljubi' svog susjeda s lijeva
- 'Drži za ruku' svog susjeda s desne strane
- Napravi gestu za mnom
- itd.

Savjeti za edukatore: Možete biti špijun i napraviti lijepe „screenshot-ove“ smiješnih trenutaka unutar ove aktivnosti. Te slike mogu pomoći tijekom završne faze evaluacije i diseminacije aktivnosti. Dajte više vremena sudionicima ako je potrebno.

Džungla zvukova

Trajanje aktivnosti – 15 min

Voditelj traži od svih da isključe svoje kamere. Zadatak je jednostavan: sudionik koji primi poruku mora oponašati zvuk.

Jedan po jedan, voditelj šalje poruku sudionicima, tražeći da oponašaju zvukove lava, mačke, koze, krave, robota, policijskog automobila, starog „dial-up“ modema, zvuk pisača, Christophera Walkena, svjetlosne sablje iz Ratova zvijezda, oceanskih valova itd.

Savjeti za edukatore: Ovu vježbu preporučamo koristiti za grupu koja se već poznaje i koja nema prepreka za eksperimentiranje sa zvukovima. Dajte više vremena sudionicima ako je potrebno.

Modul 3: Evaluacija

Trajanje aktivnosti – 5 sati

Evaluacija je koncept koji pomaže i edukatorima i polaznicima da razmisle o tome što je dobro funkcioniralo i koje dijelove obuke treba poboljšati. Stoga se evaluacija može usmjeriti na različite aspekte prema ishodu koji želite postići. Na primjer, ako želite procijeniti učinak edukatora, tada ćete nastaviti s evaluacijom trenera. Ako je vaš cilj procijeniti tečaj/obuku, tada bi evaluacija trebala biti usmjerena na tečaj/obuku. Ako je vaš cilj pomoći polaznicima da procijene vlastiti učinak i ono što su postigli, tada ćete kreirati aktivnost samovrednovanja. Konačno, ako je vaš cilj imati opću ideju - tada možete nastaviti sa sveobuhvatnom evaluacijskom aktivnošću.

Evaluacija trenera

Ova vrsta evaluacije može se provesti korištenjem jednostavnog upitnika s pitanjima o treneru. Ta pitanja mogu biti o izvedbi, vještinama prezentacije, stručnosti, transverzalnim vještinama itd. Pomoću te evaluacije, trener može dobiti povratnu informaciju i tako biti svjestan stvari koje dobro funkcioniraju, ali i dijelova koje treba poboljšati. Upitnik se može pripremiti putem Google obrasca, a zatim podijeliti poveznicu s polaznicima tečaja/treninga odmah nakon njegovog završetka.

Neki primjeri pitanja vezanih za trenera su:

- Voditelj edukacije bio je točan i dobro pripremljen za svaku sesiju
- Voditelj edukacije imao je potrebno znanje i vještine za provedbu sesije
- Voditelj edukacije predstavio je sesije na jednostavan i razumljiv način
- Voditelj edukacije imala je entuzijazam za podučavanje
- Voditelj edukacije potaknuo je moju intelektualnu i poduzetničku znatiželju
- Voditelj edukacije uključivao je aktivnosti i studije slučaja, što mi je pomoglo da bolje razumijem sadržaj
- Voditelj tečaja bio je ljubazan

Evaluacija edukacije/obuke

Evaluacija obuke može se provesti korištenjem jednostavnog upitnika koji će biti usredotočen na pitanja u vezi sa strukturom edukacije, sadržajem, metodologijom i procesom obuke. Takva se evaluacija obično provodi kada želite procijeniti edukaciju/obuku i identificirati aspekte koje je potrebno izmijeniti kako bi se bolje provodila i time imala veći učinak. Upitnik se može pripremiti putem Google obrasca, a zatim, putem linka, podijeliti s polaznicima edukacije/obuke odmah nakon njezina završetka.

Neki primjeri pitanja vezanih uz tečaj su:

- Obuka je bila dobro strukturirana
- Obuka je bila zanimljiva
- Obuka je bila prezahtjevna
- Priručnik za polaznike (ako postoji) dobro je strukturiran, zanimljiv i od pomoći
- Pozvani gosti i posjet bili su zanimljivi i dobro planirani
- Tijekom ove obuke stekao/la sam nova znanja
- Imao/la sam prilike za interaktivno učenje
- Imao/la sam prilike komunicirati s drugim polaznicima
- Zahvaljujući obuci sada razmatram novo zapošljavanje ili poduzetničke mogućnosti

Samoocjenjivanje

Refleksija je sastavni dio svakog iskustva učenja, u suprotnome su stečene vještine pod prijetnjom zaborava. Stoga je važno provesti kratku vježbu samorefleksije i zamoliti sudionike da napišu 300-350 riječi o tome kako su ocijenili svoj učinak rješavanju zadataka, u kojim su elementima uživali, a u kojima nisu i što bi učinili drugačije.

Kako bi se olakšao ovaj proces, mogla bi se postaviti neka pitanja poput:

- U kojim ste elementima ove aktivnosti najviše uživali?
- Koji aspekt vam je bio najizazovniji i zašto?
- Koje ste vještine stekli kroz ovu aktivnost? Postoji li nešto u čemu ste bili dobri, a niste mislili da ćete biti dobri?
- Kad biste ponovno radili ovu aktivnost, biste li sljedeći put učinili stvari drugačije? Što i zašto?

Ova se aktivnost može dovršiti stvaranjem prozora za razmjenu poruka unutar platforme za online učenje ili bilo koje osobne platforme na kojoj se ukratko predstavite i budete spremni dati povratne informacije kada je to potrebno. Još jedan jednostavan način za dovršetak ove aktivnosti je stvaranje online upitnika, uključujući otvorena pitanja, pomoću Google obrazaca. Više informacija o korištenju Google obrazaca i pripremi upitnika možete pronaći u Modulu 5 nastavne cjeline 1.

Sveobuhvatna evaluacija

Ova vrsta evaluacije obično je opcija kada vaš cilj nije posebno usmjeren ni na trenera ni na tečaj, već želite imati opću ideju o cijelom procesu obuke. U ovom slučaju, pitanja koja postavljate su općenitija i odnose se i na trenera i na tečaj.

Neki primjeri pitanja vezanih uz sveobuhvatna evaluaciju su:

- Polaznicima su na vrijeme pružene bitne informacije o organizaciji cijelog tečaja
- Obuka je održan na mjestu, u vrijeme i od strane trenera prema planu
- Sve promjene u organizaciji obuke najavljene su na vrijeme i nisu ometale nastavnu aktivnost
- Odgovorne osobe su uvijek bile na raspolaganju za pitanja, rješavanje problema i/ili pružanje podrške u praktičnim stvarima
- Tijekom nastave pružena je mogućnosti rada na računalu i/ili pristupa internetu po potrebi
- Tečaj je bio podržan (u neposrednoj blizini) potrebnim sadržajima (knjižnica, čitaonica, kantina)
- Svi potrebni dokumenti ili oprema za svaku sesiju dostavljeni su na vrijeme

Za primjere gore navedenih pitanja, za sve vrste evaluacija, možete koristiti skalu s 5 ponuđenih odgovora:

<U potpunosti se slažem>, <Slažem se>, <Ne znam>, <Ne slažem se>, <Uopće se ne slažem>

Aneks I:

„WEBQUEST“ PREDLOŽAK

DODIJELJENA TEMA:	
NAZIV „WEBQUEST-A“:	
<p>UVOD (Uključuje davanje kontekstualnih informacija o temi i često uvodi ključni rječnik i koncepte koje će polaznici trebati razumjeti kako bi dovršili zadatke. Trebao bi predstaviti scenarij i kontekst za izvođenje „WebQuest“ zadatka i trebao bi biti zabavan, zanimljiv i kreativan kako bi zainteresirao polaznike):</p>	
<p>ZADACI (Jasno i precizno objasniti što polaznici moraju učiniti. Treba biti motivirajuće i zanimljivo i, gdje je moguće, uključivati aktivnosti koje doprinose razvoju vještina koje će koristiti u svakodnevnom životu. Potrebno je dati smjernice kako prezentirati nalaze, na primjer – karte, grafikoni, eseji i dijagrami):</p>	

PROCES (Skup koraka i istraživačkih zadataka koji koriste unaprijed definirane izvore koji se pretežno nalaze na internetu, obično u obliku koji se može kliknuti (link). Ova faza obično ima jedan ili više „proizvoda”, odnosno rezultata koje će polaznici na kraju predstaviti ostatku obrazovne skupine. Ti proizvodi čine osnovu Faze evaluacije. Za svaki korak u procesu također bi trebao biti uključen niz linkova (3-4 po koraku). Ti linkovi trebaju biti četiri videa, članka, blogovi, web stranice itd. koje polaznici mogu posjetiti kako bi im pomogli za dovršetak zadatka. Veze bi trebale biti ugrađene u „WebQuest“ kako bi polaznici mogli pristupiti web-stranicama, bazama podataka, tražilicama i tako dalje.):

EVALUACIJA (samovrednovanje, uspoređivanje i razlikovanje onoga što su polaznici naučili, davanje povratnih informacija edukatoru o tome kako se osjećaju i što su naučili. Također uključuje ispunjavanje kratkog kviza ili igre na Kahootu kako bi se testiralo njihovo novo znanje i vještine):

ZAKLJUČAK (pruža priliku da se sumira iskustvo, potakne na razmišljanje o procesu, proširi i generalizira ono što je naučeno, ili neka kombinacija toga. Predložite pitanja koja bi edukator mogao koristiti u raspravi cijele obrazovne skupine kako bi se ispitao učinak predmetnog „WebQuest-a“):



SIS-SME

Building strategic innovation skills within SMEs



CALLIDUS
INSTITUTE FOR ADULT EDUCATION



boreal
innovation
La Cooperative creative

BRCC БЪЛГАРО-РУМЪНСКА
ТЪРГОВСКО-ПРОМИШЛЕНА ПАЛАТА

RightChallenge

innovADE
LEADERSHIP IN INNOVATION



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,