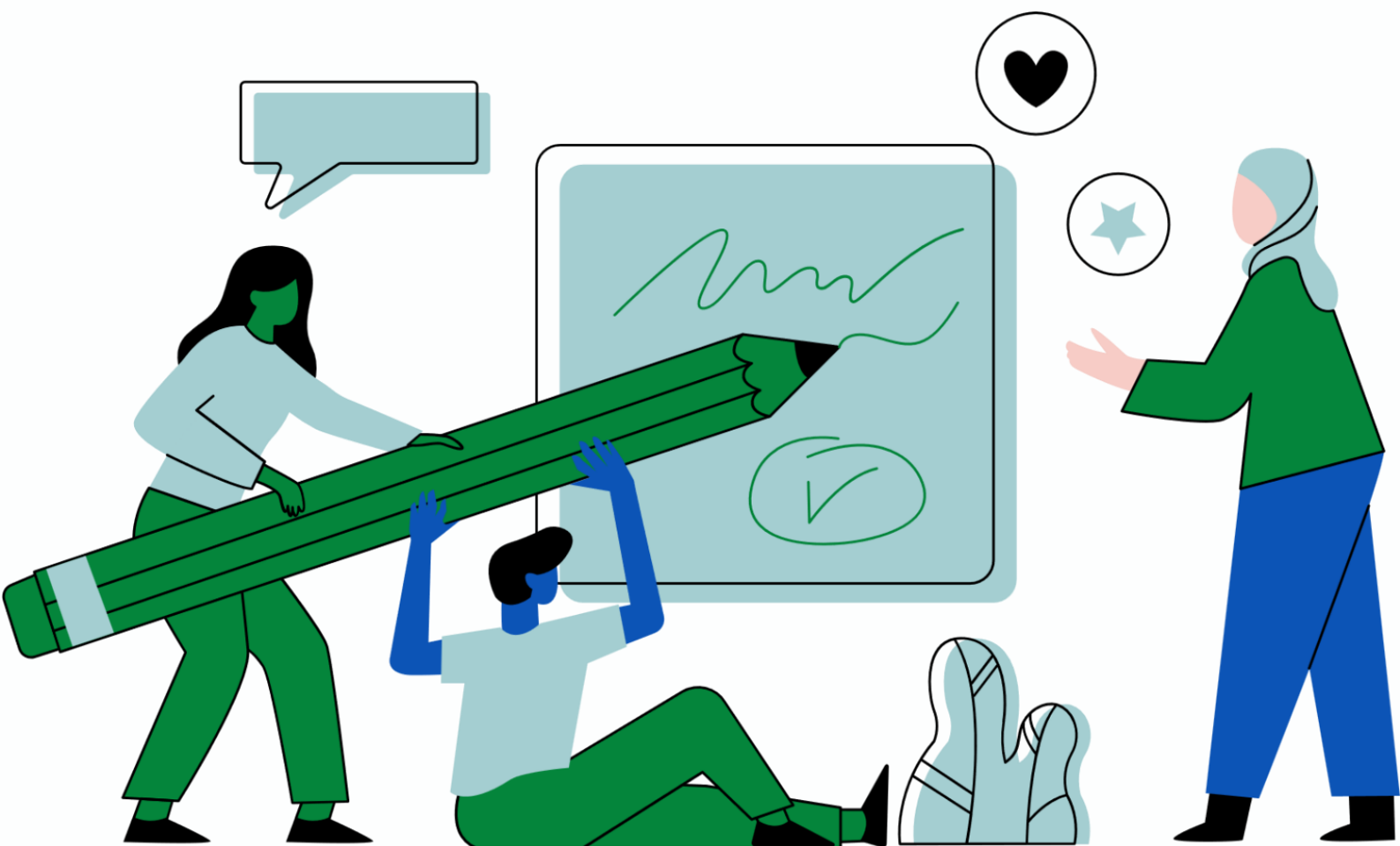


Metodologija podrške implementaciji e-društveno korisnog učenja u visokom obrazovanju

Smjernice za dizajniranje iskustava e-društveno korisnog učenja





Naslov dokumenta	Metodologija podrške implementaciji e-društveno korisnog učenja u visokom obrazovanju
Naziv projekta:	e-Service Learning for More Digital and Inclusive EU Higher Education Systems (e-društveno korisno učenje za digitalnije i inkluzivnije sustave visokog obrazovanja u EU)
Autori:	MARIA CINQUE, IRENE CULCASI, ALŽBETA BROZMANOVÁ GREGOROVÁ, GRAȚIELA IANOȘ, JANA JAVORČIKOVÁ, TOMISLAVA LAUC, LOREDANA MANASIA, IRENA POLEWCZYK, NIVES MIKELIC PRERADOVIC, CLAUDIA RUSSO, PETRA STRADOVA, CRISTINA TRIP NA, ANA TEBEANU
Program:	ERASMUS+ partnerstva za suradnju u visokom obrazovanju
Broj projekta:	2021-1-PL01-KA220-HED-000032194
Projektni partneri:	UNIWERSYTET SLASKI, LIBERA UNIVERSITA MARIA SS. ASSUNTA DI ROMA, UNIVERZITA MATEJA BELA V BANSKEJ BYSTRICI, SVEUCILISTE U ZAGREBU, UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ȘTIINȚĂ ȘI TEHNOLOGIE POLITEHNICA BUCUREȘTI, VALUEDO
Trajanje projekta:	36 mjeseci
Web stranica projekta:	https://e-sl4eu.us.edu.pl/hr/home/



Ovo je djelo licencirano pod [međunarodnom licencom Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Sadržaj

- 1 Sažetak
- 2 Predgovor
- 3 Plan za učinkovitu integraciju e-društveno korisnog učenja u visokom obrazovanju
- 4 Metode i tehnike podrške implementaciji
- 5 Tehnološki alati
- 6 Izvori



Sažetak

Uvod

Ovaj dokument služi kao vodič za učinkovitu integraciju inicijativa e-društveno korisnog učenja u kurikulum visokog obrazovanja. Pruža strateške uvide, metode i alate namijenjene nastavnicima i dizajnerima iskustva učenja koji kroz tehnologiju žele poticati angažirano okruženje za učenje usmjereno na zajednicu.

Sekcije

Predgovor objašnjava važnost e-društveno korisnog učenja u modernom obrazovnom krajoliku, s obzirom na porast broja digitalnih platformi i učenja na daljinu. Ističe transformativni potencijal ovih programa i za akademske institucije i za zajednice kojima služe.

Plan za učinkovitu integraciju e-društveno korisnog učenja u visokom obrazovanju donosi strateške smjernice za usvajanje e-društveno korisnog učenja (e-DKU-a). Ovaj odjeljak ocrta šire strateške aspekte koje bi obrazovne ustanove i akademsko osoblje trebali uzeti u obzir pri integraciji e-DKU-a u svoje kurikulume. Opsežno su predstavljene preporuke i alati za dizajn iskustva učenja.

Metode i tehnike podrške implementaciji je odjeljak sa brojnim primjerima, studijama slučaja i praktičnim alatima. Cilj mu je osnažiti nastavnike i dizajnere iskustva učenja za implementaciju e-DKU projekata kroz ponudu provjerenih metoda i tehnoloških resursa.

Ključni dijelovi

- Strateška važnost: e-DKU nije samo pedagoški alat, već i strateško sredstvo koje može poboljšati institucionalnu reputaciju, angažman studenata i utjecaj na zajednicu.
- Implementacija s više aspekata: uspješni e-DKU programi zahtijevaju integrativni pristup, uključujući administrativnu predanost, tehnološku infrastrukturu i kontinuirani razvoj fakulteta.
- Resursi: dokument služi kao pragmatičan alat koji nudi širok raspon metoda i alata koje nastavnici mogu odmah primijeniti u svojoj nastavnoj praksi.

Ciljna publika

Ovaj dokument namijenjen je širokom spektru obrazovnih dionika u visokom obrazovanju, uključujući, ali ne ograničavajući se na nastavnike i dizajnere iskustva učenja.



Predgovor

Poštovani akademski nastavnici,

Živimo u vremenu u kojem tehnologija i globalna povezanost radikalno mijenjaju način na koji poučavamo i učimo. Zaboravite četiri zida tradicionalne učionice; e-društveno korisno učenje (e-DKU) spaja mogućnosti digitalnih platformi s praktičnim obrazovanjem u stvarnom svijetu. Zamislite okruženje za učenje u kojem Vaši studenti ne upijaju informacije pasivno, već aktivno surađuju sa svojim zajednicama, dok uče iz udobnosti svojih domova ili učionice.

Metodologija podrške implementaciji e-društveno korisnog učenja u visokom obrazovanju zamislite kao svoj GPS za navigaciju ovim novim terenom. Ovaj dokument koji je izradio predani tim znanstvenika i nastavnika na prvoj liniji, poput vas, Vaš je vodič za iskorištavanje punog potencijala e-DKU-a.

Metodologija koju smo ovdje izložili nije samo ponavljanje starih načela podučavanja; dizajnirana je posebno za online svijet. Vodi vas u poticanju istinske suradnje, izgradnji veza i usađivanju osjećaja empatije, a sve to unutar digitalnog okruženja. S praktičnim uputama o tehnološkoj integraciji, promicanju autonomije studenta, stvaranju iskustava učenja u stvarnom svijetu, pa čak i reflektivnoj praksi, sve je usmjereno ka tome da vaša e-DKU inicijativa bude uspješna.

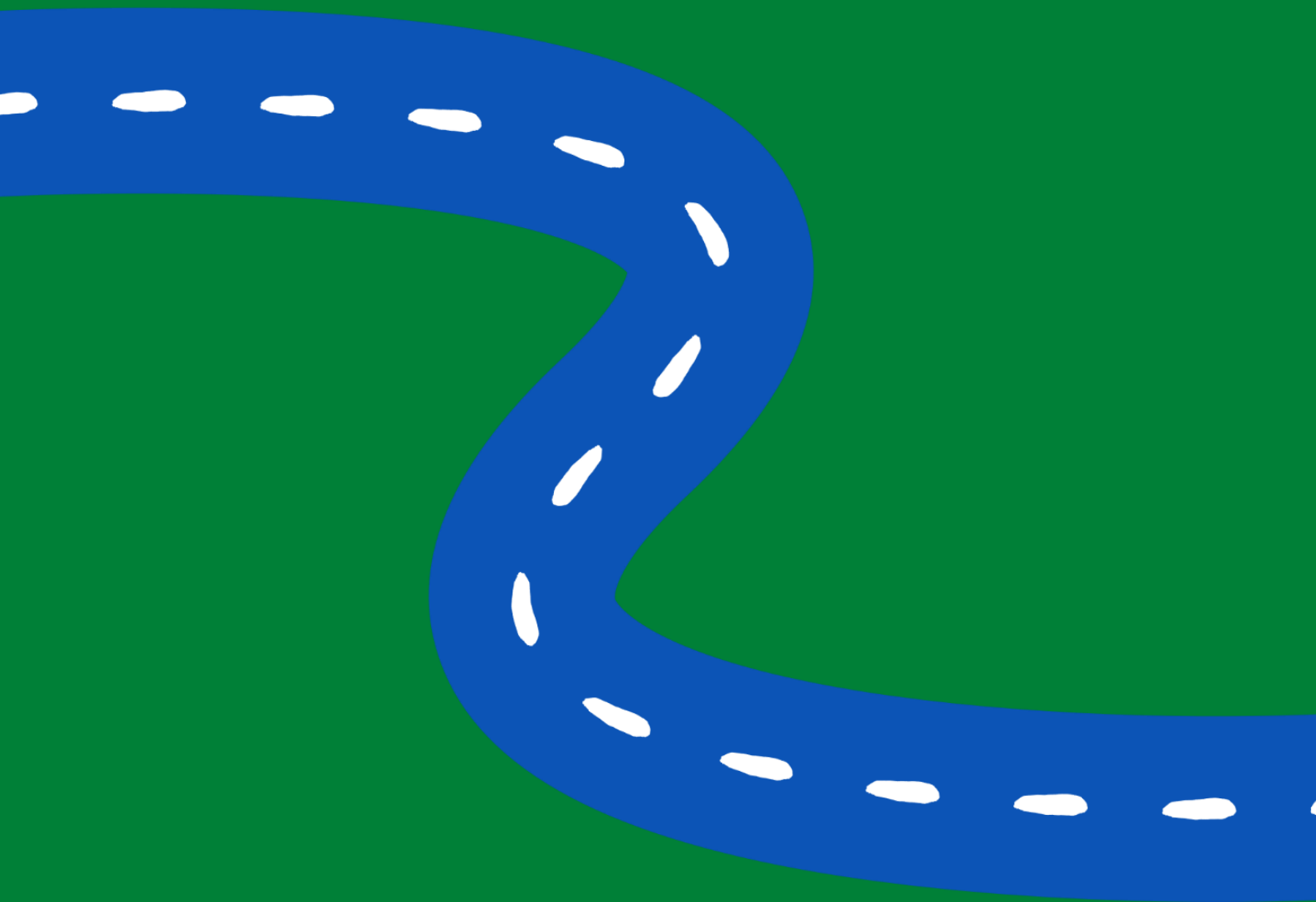
Zašto je ovo važno? Jer se nalazimo u ključnom trenutku u kojem se obrazovanje ne svodi samo na literaturu i ispite. Riječ je o oblikovanju studenata u društveno osviještene pojedince koji kritički razmišljaju i duboko razumiju društvene probleme kojima su predodređeni baviti se. Ova metodologija pomaže vam osnažiti svoje studente da budu oni koji stvaraju promjene, koristeći tehnologiju kao turbo-poticač koji im je potreban za pravi učinak.

Stoga, pokrenimo se! Zajedno ćemo krenuti na ovo putovanje na kojem digitalno, praktično obrazovanje nije samo poštapalica, već katalizator za izgradnju svjetlije budućnosti – za naše studente, naše zajednice i naš međusobno povezani svijet.



Poglavlje 1

Plan za učinkovitu
integraciju e-društveno
korisnog učenja u visokom
obrazovanju





1. e-društveno korisno učenje u visokom obrazovanju: snalaženje u osnovama

Prije nego što se upustite u integraciju e-DKU-a u svoj nastavni plan i program, od vitalne je važnosti da prvo ponovno steknete neka temeljna znanja o samom e-DKU-u. Kako bi vam pomogao u tome, konzorcij eSL4EU je osmislio opsežan digitalni tečaj koji vam služi kao vrijedan resurs (posjetite naš [MOOC](#)). Željni ste, spremni i entuzijastični unijeti ovaj inovativni pristup u svoje kolegije kako biste obogatili iskustvo učenja studenata. Međutim, odvajanje trenutka za osvježavanje nekih ključnih informacija moglo bi biti korisno.

Što je e-DKU?

e-DKU je pedagogija solidarnosti i suradnje „koja uključuje studente putem tehnologije u istraživanje, razmišljanje i djelovanje u zajednici” (Dailey-Hebert i Donnelly, 2010., str. 1). e-DKU potiče studente da izoštre svoje vještine kritičkog razmišljanja i rješavanja problema, dok uče kako postati aktivni i angažirani građani i koriste digitalne alate. Cilj e-DKU-a je povezati učionicu sa zajednicom, pružajući studentima priliku da primijene svoje znanje u kontekstu stvarnog svijeta. Kroz ovaj pristup učenici postaju svjesniji svoje odgovornosti prema zajednici i stječu dublje razumijevanje društvenih potreba.

Kako se odvija e-DKU?

U e-DKU-u studenti surađuju s partnerima iz zajednice kako bi se pozabavili nizom društvenih problema, od lokalnih izazova poput beskućništva do globalnih problema poput održivosti okoliša ili siromaštva. Ova se suradnja može odvijati u potpunosti online, djelomično online ili u hibridnom formatu, što omogućuje maksimalnu fleksibilnost. Nastavnici djeluju kao mentori, usmjeravajući studente dok upravljaju ovim projektima. Tako nastaje scenarij u kojem svi imaju koristi: studenti stječu praktično iskustvo u digitalnom kontekstu, a partneri u zajednici imaju koristi od inovativnih rješenja utemeljenih na istraživanju. S digitalnom prirodom e-DKU-a, studenti imaju jedinstvenu sposobnost lokalnog utjecaja, a istovremeno doprinose globalnim inicijativama.

Koji su ključni elementi (e-)DKU-a?

- To je unaprijed planirano i organizirano studentsko iskustvo stečeno kroz aktivnost koja zadovoljava autentične potrebe zajednice
- Temelji se na aktivnom uključivanju studenata – studenti djeluju kao voditelji e-DKU projekata
- e-DKU iskustvo je integrirano u akademski kurikulum
- Postoji jasna povezanost e-DKU aktivnosti s ishodima i sadržajem kolegija
- Pruža vremenski slijed koji sudionicima omogućuje razmišljanje o iskustvu
- Ima za cilj razvijanje građanske odgovornosti studenata



e-društveno korisno učenje u visokom obrazovanju: snalaženje u osnovama

Koje su teorijske osnove e-DKU-a?

e-DKU je čvrsto usidren u nizu teorija učenja, što mu pruža teorijsku bazu. Odvojite trenutak za proučiti kratki opis ovih okvira i uskoro ćete shvatiti da e-DKU autentično njeguje iskustveno učenje i transformativna iskustva za Vaše studente.



Iskustveno učenje

U srži e-DKU-a nalazi se teorija iskustvenog učenja (Dewey, 2015.; Kolb, 1984.), koja naglašava vrijednost praktičnih iskustava u procesu učenja. Kroz digitalne DKU projekte studenti se aktivno uključuju u scenarije stvarnog svijeta, primjenjujući teoretsko znanje u praktičnim situacijama. To omogućuje studentima razmišljanje, konceptualizaciju i eksperimentiranje, produbljujući njihovo razumijevanje i olakšavajući osobni i akademski rast.

Konstruktivizam

Konstruktivistička perspektiva vrlo je kompatibilna s e-DKU-om. Studenti, kao aktivni sudionici, surađuju sa zajednicama, sukonstruirajući znanje dok se bave izazovima stvarnog svijeta. Ovaj pristup njeguje kritičko razmišljanje, vještine rješavanja problema i istraživanje različitih perspektiva, osnažujući studente na razvoj razumijevanja složenih društvenih pitanja.

Transformativno učenje

Teorija transformativnog učenja (Mezirow, 1991., 1998.) igra značajnu ulogu u e-DKU-u, olakšavajući osobni rast, kritičko promišljanje i promjene ponašanja. Studenti se mogu uključiti u refleksivne aktivnosti, poput online dnevnika i grupnih rasprava, gdje analiziraju svoja iskustva. Ovaj proces može dovesti do transformativnih promjena u studentskim perspektivama, vrijednostima i akcijama, osnažujući ih da postanu agenti promjene (Kitchenham, 2012.).

Socijalno kognitivna teorija

e-DKU je u skladu sa socijalno kognitivnom teorijom. Osnažuje studente da preuzmu kontrolu nad svojim učenjem i razviju samoučinkovitost (Bandura, 1986, 2006, 2010) te postavе i reguliraju vlastite ciljeve. Kroz promatranje i modeliranje uče od kolega i stručnjaka koji se bave sličnim djelatnostima, potičući vrijedne vještine i vrijednosti u digitalnom građanstvu.

e-društveno korisno učenje u visokom obrazovanju: snalaženje u osnovama



Teorija samoodređenja

e-DKU povećava motivaciju, angažman i dobrobit studenata. Dopuštajući studentima da praktikiraju autonomiju u odabiru projekata, e-DKU potiče motivaciju bavi se potrebama studenata (Deci & Ryan, 1985, 2000). Praktičnom primjenom i suradnjom, e-DKU povećava kompetencije i samoučinkovitost studenata te potiče povezanost olakšavanjem društvenih veza i osjećaja pripadnosti.

Konektivizam

Konektivizam (Downes, 2007; Siemens, 2008) je važan za online rasprave i društvene medije za promicanje umreženog učenja i suradnje, osobne mreže za učenje i online zajednice prakse (Wenger, 1998), za olakšavanje dijeljenja znanja, otvorene obrazovne resurse i samousmjerene aktivnosti učenja za promicanje cjeloživotnog učenja. Stoga je digitalna komponenta e-DKU-a ukorijenjena u teorijsku bazu konektivizma.

Dijalog i kritička pedagogija

Kritičke pedagoške prakse naglašavaju dijalog kao bitan za olakšavanje svijesti o društvenim problemima, posebice nejednakosti (Diemer et al., 2015; Freire, 2003). Konkretno, sudjelovanje u dijalogu povezano je s povećanom rasnom sviješću, uključivanjem različitih perspektiva i djelovanjem temeljenom na jednakosti (Alimo, 2012; Nagda i Zúñiga, 2003; Sorensen i sur., 2009). U kombinaciji s drugim pedagogijama, može poboljšati kritičku svijest studenata (Burbules, 2017.; Sulé et al., 2022.).

Iskoristite dijaloški pristup učenju i dijaloško grupno učenje (Burbules, 2017.; Sulé i sur., 2022.) za promicanje kritičkog mišljenja, socijalne pravde i solidarnosti, potaknite studente na akciju i produktivno korištenje suradničkih aktivnosti u provedbi projekata društveno korisnog učenja.



2. e-društveno korisno učenje u visokom obrazovanju: putokaz

Sada ste spremni za integraciju e-DKU-a. Međutim, prije nego što krenete na taj put, važno je osigurati da Vaša institucija podržava e-DKU. Tu na scenu stupa naš putokaz koji je izrađen kao strateški priručnik za implementaciju e-DKU-a ne samo u vaše kolegije, već i u šire obrazovno iskustvo.

Zašto je ovo važno? Zato što moramo osnažiti naše studente da se uhvate u koštac s velikim izazovima našeg vremena—lokalno, nacionalno i globalno. Da bismo to učinili, moramo transformirati visoko obrazovanje. Moramo preispitati što podučavamo, gdje i kako, a sve s ciljem poticanja održivih, djelotvornih rješenja za važna svjetska pitanja.

Ovaj vam putokaz pomaže u tome. Točno opisuje na koje se strateške ciljeve treba usredotočiti, navodi očekivane učinke i ishode, pa i pomaže vašoj ustanovi u usklađivanju širih strateških planova s tim ciljevima. Ukratko, ovo je Vaš vodič kako e-DKU učiniti sastavnim dijelom Vaše obrazovne misije.

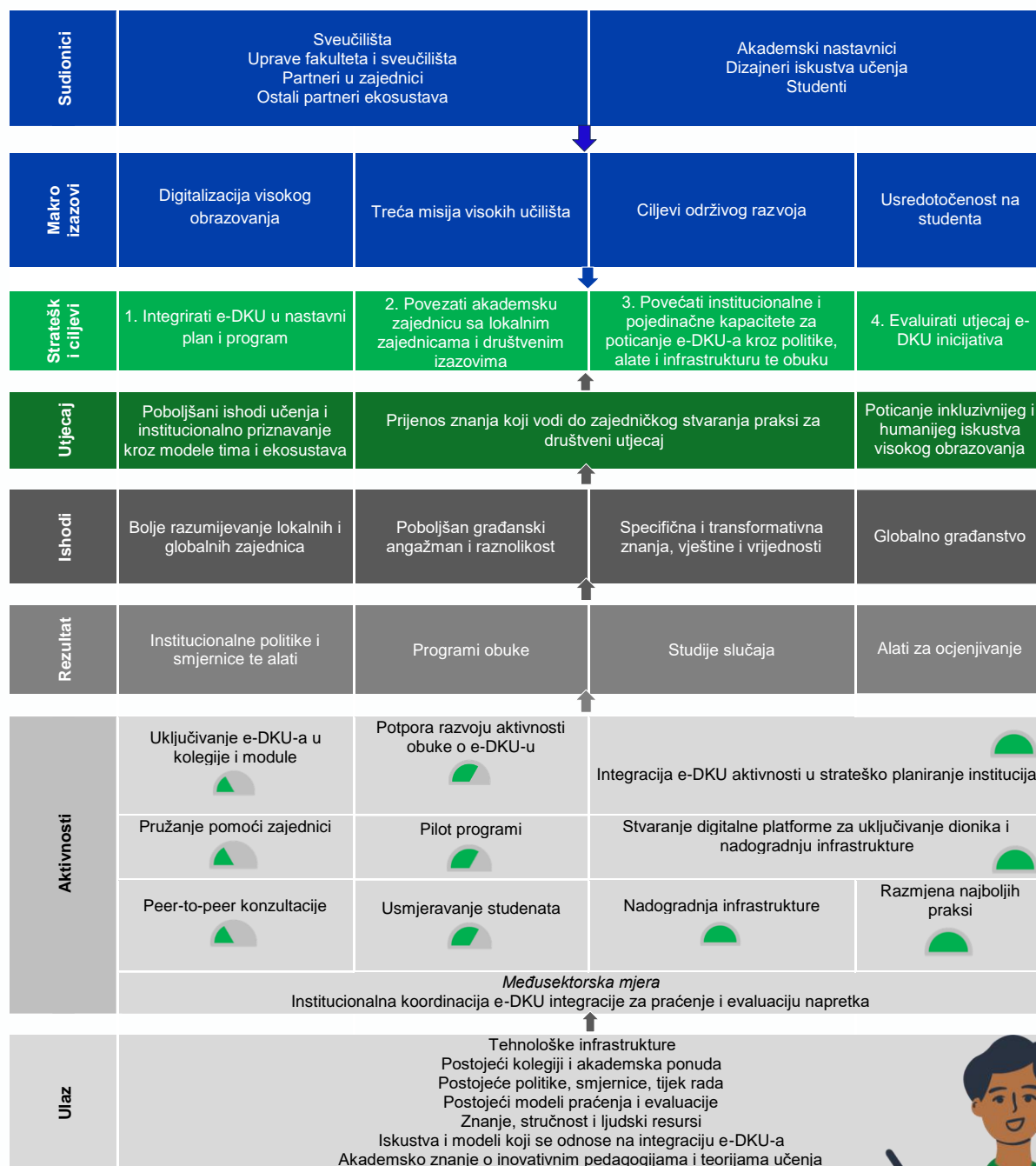
Kako biste poboljšali svoje razumijevanje okvira prikazanog na slici 1, ključno je razjasniti predviđene strateške ciljeve. Ciljevi su četverostruki: 1. Integrirati e-DKU u nastavni plan i program; 2. Povezati akademsku zajednicu sa lokalnom i društvenim izazovima; 3. Povećati institucionalne i individualne kapacitete za poticanje e-DKU-a putem politika, alata i infrastrukture te obuke; 4. Evaluirati utjecaj e-DKU inicijativa.

Ovi ciljevi usmjereni su na rješavanje makro-izazova koji služe kao širi kontekst, pružajući upravi fakulteta i sveučilišta perspektivu o važnosti i relevantnosti e-DKU-a u širem kontekstu.

Što se tiče učinaka, oni simboliziraju dugoročne ciljeve prema kojima je usmjerena integracija e-DKU-a. Iako ovdje nisu detaljno navedeni, ti će se učinci postići upotrebom akademskog znanja, ljudskih i materijalnih resursa, kao i sveobuhvatne institucionalne podrške. Ti će se resursi koristiti u pažljivo planiranim aktivnostima i u nizu međusektorskih mjera, generirajući trenutne rezultate i učinak koji naknadno doprinosi kratkoročnim i srednjoročnim ishodima.

Jedna od prepoznatljivih značajki ovog putokaza je značajan utjecaj koji dionici - uključujući znanstvenu zajednicu, studente i civilno društvo - imaju na putanju utjecaja. Dizajn kurikuluma koji studentima nudi širok raspon iskustava učenja oslanja se na sukreativni, dinamični i suradnički proces koji uključuje različite partnere i dionike. Zato je imperativ da posvetite dužnu pažnju strateškim dimenzijama integracije e-DKU-a kada razmišljate o njegovom usvajanju u Vašem obrazovnom okruženju. Kako biste postigli ciljeve i ostvarili učinak u stvarnom svijetu opisan ovdje, predlažemo korištenje godišnjih ciklusa za mjerenje napretka. Iako možete očekivati rezultate do kraja prve godine, za postizanje boljih ishoda i učinaka trebat će više vremena. Razdoblje od tri do pet godina razuman je vremenski okvir za očekivanje opipljivih i učinkovitih rezultata.

Slika 1. Putokaz za integraciju e-DKU-a u visoko obrazovanje



Vremenski okvir



3. Poniranje u strukturne elemente putokaza

Sada kada ste upoznati s temeljnim elementima našeg putokaza, u savršenoj ste poziciji da dublje prodrete u njegovu strukturu: strateške ciljeve, utjecaj, ishode, rezultate, aktivnosti i ulaze koji putokaz čine nacrtom za transformacijske promjene.

Slojevi našeg putokaza bogati su detaljima i dizajnirani za Vaš angažman te da doista shvatite cijeli spektar onoga što zajedno želimo postići.

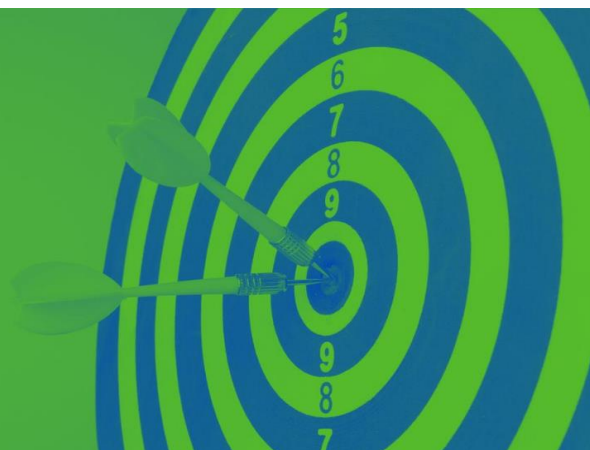
✓ Strateški ciljevi

SO1. Integrirajte e-DKU u nastavni plan i program. Učinite iskustveni e-DKU temeljnim aspektom kurikularne ponude u različitim akademskim disciplinama, promičući kulturu angažiranog i praktičnog učenja. To uključuje integraciju e-DKU-a u dizajn kolegija i prihvaćanje e-DKU-a kao pedagoškog pristupa.

SO2. Povežite akademsku zajednicu sa lokalnim zajednicama i društvenim izazovima. Ovdje je cilj formiranje značajnih partnerstava između obrazovnih institucija i organizacija zajednice. Povezivanjem akademske zajednice s izazovima iz stvarnog svijeta, ovaj cilj nastoji učiniti akademsko učenje relevantnijim i društveno utjecajnijim. Uključivat će učenje temeljeno na projektima gdje studenti mogu primijeniti akademsko znanje za rješavanje društvenih problema.

SO3. Povećajte institucionalne i pojedinačne kapacitete za poticanje e-DKU-a putem politika, alata i infrastrukture te obuke. Kako bi se osigurala učinkovita provedba inicijativa e-DKU-a, ovaj se cilj usredotočuje na jačanje institucionalnih struktura i individualnih sposobnosti. To može uključivati razvoj novih politika za podršku e-DKU-u, ulaganja u tehnologiju i infrastrukturu, kao i programe obuke za fakultete i osoblje.

SO4. Evaluirajte utjecaj e-DKU inicijativa. Uspjeh svake inicijative uvelike ovisi o tome koliko dobro ispunjava svoje ciljeve. Ovaj strateški cilj naglašava važnost stalne procjene učinkovitosti e-DKU aktivnosti. Može uključivati kvantitativne mjere (npr. uspjeh studenta, utjecaj na zajednicu) i kvalitativne mjere (npr. zadovoljstvo studenta i partnera u zajednici).



Poniranje u strukturne elemente putokaza

- ✓ Utjecaj (dugoročni rezultati koji se možda neće moći postići čak ni tijekom životnog ciklusa ovog putokaza)
 - Poboljšani ishodi učenja i institucionalno priznavanje kroz modele tima i ekosustava. Visoka učilišta koja usvajaju e-DKU prepoznata su po poboljšanim ishodima učenja studenata, koji pokrivaju i akademska postignuća i međuljudske vještine. Kako je e-DKU integriran u nastavne planove i programe, visoka učilišta dobivaju sve veće priznanje za svoje inovativne obrazovne pristupe, što može dovesti do boljeg institucionalnog rangiranja i više partnerstava.
 - Prijenos znanja koji vodi do zajedničkog stvaranja praksi za društveni utjecaj. Visoka učilišta postaju platforme za društvene inovacije kroz zajedničko stvaranje znanja i praksi koje se bave izazovima zajednice i društva. Povećana interakcija između akademskog osoblja, studenata i partnera u zajednici dovodi do zajedničkog učenja i razvoja upečatljivih projekata.
 - Poticanje inkluzivnijeg i humanijeg iskustva visokog obrazovanja. Integracija e-DKU-a doprinosi nastavnim planovima i programima koji su akademski rigorozni i usmjereni na poticanje građanske odgovornosti i društvene uključenosti. Kroz e-DKU inicijative, studenti se osjećaju povezanim s društvom i bolje opremljeni da se uhvate u koštac s izazovima stvarnog svijeta, doprinoseći općoj dobrobiti.

- ✓ Ishodi (dugoročni rezultati)
 - Bolje razumijevanje lokalnih i globalnih zajednica. Studenti i nastavnici stječu dubinsko razumijevanje lokalnih problema, što mogu koristiti za prilagodbu svojih pristupa obrazovanju i angažmanu u zajednici. Izvan lokalnog konteksta, e-DKU doprinosi širem razumijevanju globalnih pitanja, pripremajući studente za međusobno povezani svijet.
 - Poboljšan građanski angažman i raznolikost. Aktivno građanstvo: e-DKU programi promiču kulturu aktivnog građanstva, osnažujući studente da se uključe u svoje zajednice na smislene načine. Kroz interakciju u zajednici, studenti su izloženi različitim perspektivama, što zauzvrat obogaćuje akademsko okruženje i promiče inkluzivnost.
 - Specifična i transformativna znanja, vještine i vrijednosti. e-DKU projekti studentima nude posebne skupove vještina koje su izravno primjenjive na njihov akademski put i karijeru. Studenti također usvajaju vrijednosti poput empatije i društvene odgovornosti, koje mogu imati transformativni učinak na njihov osobni i profesionalni život.
 - Globalno građanstvo. e-DKU potiče studente da razmotre svoju ulogu u globalnom kontekstu, potičući osjećaj odgovornosti koji nadilazi nacionalne granice. Svijest i vještine stečene kroz e-DKU pripremaju studente i institucije za suradnju koja se bavi globalnim izazovima.

Poniranje u strukturne elemente putokaza

✓ Rezultati (srednjoročni rezultati koji se postižu nakon provedbe ciljanih aktivnosti)

- Institucionalna politika, smjernice i alati. Uspostava institucionalnih politika, smjernica i alata specifičnih za e-DKU je ključni rezultat. Ovi elementi imaju za cilj sistematizirati i standardizirati e-DKU unutar akademskog kurikuluma, postavljajući tako operativni okvir unutar kojeg se mogu uključiti nastavno osoblje, studenti i partneri iz zajednice.
- Specijalizirani programi obuke. Programi obuke usmjereni na e-DKU predstavljaju još jedan ključni rezultat. Oni su osmišljeni kako bi i nastavnicima i studentima pružili potrebne vještine za učinkovito sudjelovanje u aktivnostima e-DKU-a. Cilj programa je osigurati integritet i učinkovitost e-DKU projekata, usklađujući ih s obrazovnim ciljevima i ciljevima zajednice.
- Dokumentirane studije slučaja. Generiranje studija slučaja nudi empirijski temelj praksi e-DKU-a unutar institucije. Ove studije slučaja doprinose evoluirajućem korpusu znanja i nude kvalitativne i kvantitativne analize implementacije e-DKU-a, služeći tako i kao resursi za podučavanje i točke validacije za program.
- Alati za evaluaciju. Razvoj robusnih alata za procjenu ključan je za procjenu učinka e-DKU inicijativa. Ovi su instrumenti dizajnirani za mjerenje niza ishoda, od individualnog razvoja vještina preko građanskog angažmana na šire institucionalne i društvene učinke. Njihova primjena doprinijet će kontinuiranom unaprjeđenju e-DKU programa.



Poniranje u strukturne elemente putokaza

✓ Aktivnosti (usklađene sa strateškim ciljevima)

- Peer-to-peer konzultacije (SO3). Konzultacije s kolegama omogućuju razmjenu najboljih praksi među nastavnicima. Ovaj suradnički pristup obogaćuje kolektivno razumijevanje i implementaciju e-DKU-a.
- Pružanje pomoći zajednici (SO2). Uključivanje dionika počinje proaktivnim dopiranjem do organizacija zajednice. Uspostavljanje snažnog partnerstva ključno je za provedbu značajnih i utjecajnih e-DKU projekata.
- Uključivanje e-DKU-a u kolegije i module (SO1). Cilj je ugraditi DKU unutar akademskog okvira, čime se studentima omogućuje primjena teorijskog znanja u stvarnom svijetu.
- Usmjeravanje studenata (SO4). Uvodne sesije imaju za cilj educirati studente o ciljevima, očekivanjima i procedurama vezanim uz e-DKU, pripremajući ih za učinkovito uključivanje u nadolazeće projekte.
- Pilot programi (SO1). Prije sveobuhvatne implementacije, pilot programi služe kao testna baza za procjenu učinkovitosti e-DKU inicijativa. Ovi programi nude dragocjene uvide u optimalne prakse i potencijalna područja za poboljšanje.
- Potpora razvoju aktivnosti obuke o e-DKU-u (SO3). Razvoj specijaliziranih modula obuke za nastavnike i studente ima za cilj pružiti potrebne vještine i znanja potrebna za učinkovito sudjelovanje u e-DKU-u, čime se poboljšava kvaliteta i obrazovnih i društvenih ishoda.
- Razmjena najboljih praksi (SO3). Ovo uključuje sustavno prikupljanje i diseminaciju uspješnih e-DKU strategija i rezultata, unutar institucije i među partnerskim organizacijama.
- Nadogradnja infrastrukture (SO3). Modernizacija tehnološke infrastrukture ključna je za podršku potrebama e-DKU inicijativa, osiguravajući nesmetan rad i dugoročnu održivost.
- Stvaranje digitalne platforme za uključivanje dionika (SO2). Ova platforma olakšava koordinaciju između svih dionika uključenih u e-DKU i služi kao središte za komunikaciju, dijeljenje resursa i prikupljanje podataka.
- Integracija e-DKU-a u strateško planiranje institucija (SO1). Strateško planiranje podrazumijeva usklađivanje e-DKU inicijativa sa širim institucionalnim ciljevima, osiguravajući dugoročnu održivost i učinak.
- Međusektorska mjera: Institucionalna koordinacija za integraciju e-DKU-a (SO4). Treba uspostaviti tim ili jedinicu koja će nadzirati sveobuhvatnu integraciju e-DKU-a, pratiti njegovu provedbu i ocjenjivati njegovu učinkovitost kroz redovite cikluse.



Poniranje u strukturne elemente putokaza

✓ Ulaz (raspoloživi resursi za razvoj i provedbu prilagođenog putokaza i odgovarajućeg akcijskog plana)

- Tehnološke infrastrukture. Hardverski i softverski resursi potrebni za implementaciju e-DKU-a u nastavni plan i program, uključujući poslužitelje, računala, obrazovne platforme i internetsku povezanost.
- Postojeći kolegiji i akademska ponuda. Već postojeći akademski kolegiji i programi obuke koji bi mogli poslužiti kao osnova za integraciju komponenti ili koncepata e-DKU-a.
- Postojeća pravila, smjernice, tijek rada. Trenutne institucionalne politike i smjernice relevantne za razvoj akademskog kurikuluma i angažman zajednice.
- Postojeći modeli praćenja i evaluacije. Unaprijed utvrđeni okviri za mjerenje uspješnosti i ishoda akademskih i izvannastavnih programa.
- Znanje, stručnost i kvalificirani ljudski resursi. Fakultet, osoblje i konzultanti s iskustvom i stručnošću u e-DKU-u, razvoju nastavnog plana i programa i angažmanu zajednice.
- Iskustva i modeli koji se odnose na integraciju e-DKU-a. Studije slučaja, najbolje prakse i predlošci koji se mogu prilagoditi jedinstvenim potrebama ustanove.
- Akademske znanje o inovativnim pedagogijama i teorijama učenja. Znanstveni članci, akademski radovi i resursi koji nude uvid u učinkovite pedagoške pristupe i teorije učenja relevantne za integraciju e-DKU-a.



4. Scenarij za obrazovno putovanje: Fokus na dizajnu iskustva učenja

Svladali ste osnove e-DKU-a i osmislili kako ga institucionalno implementirati. Sada ste spremni istražiti kako iskustvo svojih studenata učiniti bogatijim putem e-DKU-a.

Kad bismo mogli svesti učenje na jednu riječ, to bi bila 'transformacija'. Bilo da se događa unutar ili izvan učionice, učenje nas oblikuje, utječe na nas. Brzina i intenzitet procesa transformacije variraju ovisno o bezbrojnim varijablama, ali univerzalna transformativna moć učenja je neporeciva.

Kao edukatori koji nastoje učenje učiniti vidljivim, pitamo se kako možemo stvoriti takva transformativna iskustva. Odgovor nije jednostavan; nema čarobne formule. Međutim, postoje empirijski potvrđene prakse koje nam mogu dati perspektive za nadogradnju naših pristupa podučavanju.

Počinjemo s dizajniranjem iskustva učenja. Dizajn učenja sustavan je pristup stvaranju iskustava učenja. Uključuje analizu potreba studenata, postavljanje ciljeva učenja, odabir strategija, odabir odgovarajućih aktivnosti učenja i resursa te evaluaciju ishoda učenja.

Tipično, proces dizajniranja iskustava učenja uključuje sljedeće korake:

1

ANALIZA KONTEKSTA UČENJA I PREPOZNAVANJE
POTREBA I KARAKTERISTIKA STUDENATA;

2

DEFINIRANJE ISHODA I CILJEVA IZ PERSPEKTIVE
STUDENTA;

3

ODABIR AKTIVNOSTI I RESURSA ZA PODRŠKU
CILJEVIMA I ISHODU;

4

POSTAVLJANJE REDOSLIJEDA I ORGANIZIRANJE
ODABRANIH AKTIVNOSTI I RESURSA KOHERENTNO I
I UČINKOVITO (TIJEK UČENJA);

5

RAZVOJ STRATEGIJE EVALUACIJE ZA MJERENJE
OSTVARIVANJA CILJEVA I ISHODA.

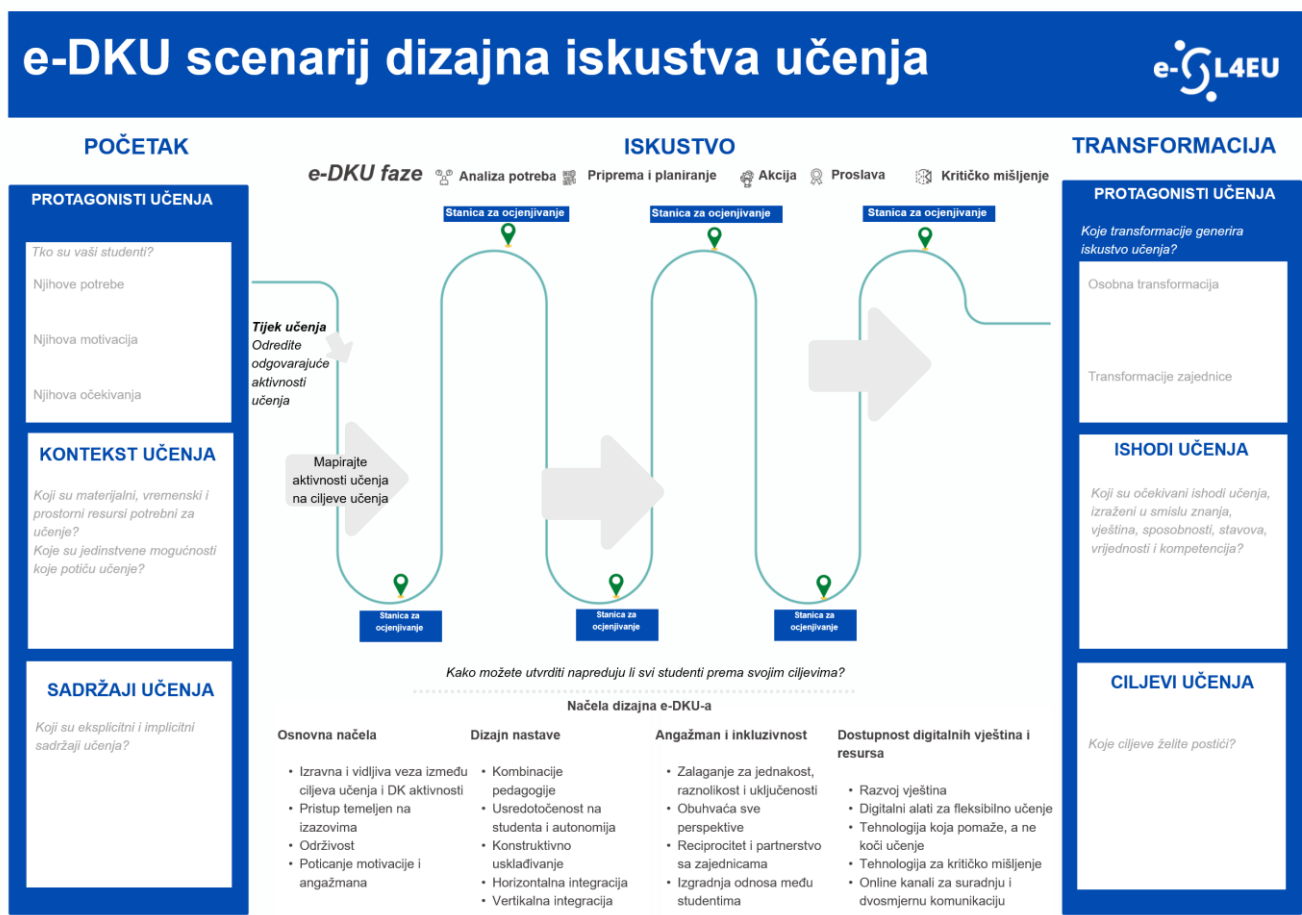
Scenarij za obrazovno putovanje: Fokus na dizajnu iskustva učenja

Kako biste nesmetano upravljali procesom dizajna iskustva učenja, pozivamo vas da izradite scenarij svog kolegija.

Što je scenarij?

Scenarij služi kao vizualni vodič, mapirajući tijek DKU kolegija ili akademskog programa korak po korak. Zamislite ga kao svoju navigacijsku kartu. Slično kao skripta, on Vas vodi kroz cijeli proces dizajna iskustva učenja.

Kako bismo vam pomogli u izradi scenarija za dizajn iskustva učenja, preporučujemo upotrebu [Learning Design Canvasa](#).



Napomena: prilagođeno s <https://voltagecontrol.com/>

Scenarij za obrazovno putovanje: Fokus na dizajnu iskustva učenja

Kako koristiti Canvas? Usredotočite se na bitne komponente: priču, strukturu, slijed i raspored. Razmotrite sljedeće pristupe za uspješnu implementaciju:

POČETAK

Usredotočite se na studente— oni su protagonisti. Kada odlučujete o sadržaju, imajte na umu njihove potrebe, motivaciju i očekivanja.

Zapamtite, učenje se ne odvija u vakuumu; sve je u kontekstu. Razmislite koji će vam resursi trebati da oživite e-DKU iskustvo učenja. I ne zaboravite, partneri iz zajednice ključni su igrači u e-DKU-u.

Što se tiče gradiva, ne radi se samo o pridržavanju nastavnog plana i programa. Razmotrite temeljne stavove i vrijednosti koje također želite usaditi studentima.

Nemojte preskočiti postavljanje specifičnih, mjerljivih i ostvarivih ciljeva učenja. Ovi ciljevi su vaš putokaz za vidljivu transformaciju studenata. A budući da naglašavamo potrebu za ovom transformacijom, te ćete ciljeve navesti u odjeljku 'Transformacija'.

ISKUSTVO

U ovoj fazi dolazi do učenja. Ako dizajnirate sveobuhvatan kolegij, ključno je uskladiti tijek učenja s fazama e-DKU-a. Ako je fokus na jednoj sesiji, identificirajte trenutnu fazu za studente i prema tome prilagodite specifične aktivnosti učenja. Svaka aktivnost treba imati definiranu svrhu i biti izravno povezana s utvrđenim ciljevima učenja kolegija. Preporučljivo je držati ove ciljeve vidljivima i stalno se na njih pozivati tijekom nastavnog procesa.



Kako biste dobili inspiraciju za provjerene aktivnosti učenja, upotrijebite kartice *eSL4EU Leće* (dostupne u kompletu digitalnih alata) ili sljedeće poglavlje Metodologije.

Odabir i dizajn aktivnosti učenja može se voditi prema načelima e-DKU dizajna.

Nakon što ste osmislili sve svoje aktivnosti, vrijeme je za provjeru redoslijeda. Je li prirodan? Je li jasno kako jedna aktivnost vodi sljedećoj? Ako ne, razmislite o tome da to navedete u dizajnu kolegija.

I Vama i Vašim studentima bi tijekom trebao biti logičan. I zapamtite, ponekad vraćanje unatrag radi ponovnog pregledavanja prošlih aktivnosti i povratnih informacija može stvarno produbiti razumijevanje.

TRANSFORMACIJA

Odvojite malo vremena za razmišljanje o tome kako želite vidjeti rast i transformaciju Vaših studenata. A budući da koristite e-DKU, transformacija se može odraziti i na zajednicu.

Pri pisanju ishoda učenja važno je ne samo usredotočiti se na disciplinarna znanja i vještine, već težiti i razvoju vještina 21. stoljeća. Koristite e-DKU kao pedagoški alat za postizanje ovih širih ciljeva.

Odvojite trenutak da pregledate cijeli kolegij ili scenarij. Procijenite je li broj aktivnosti odgovarajući i jasnoću aktivnosti. Ukoliko se bilo koji element čini suvišnim ili ga nema, ovo je prilika za korekcije dizajna. Preporučljivo je osigurati određenu fleksibilnost u strukturi kolegija za moguće izmjene. Jesu li svi aspekti usklađeni?

Scenarij za obrazovno putovanje: Fokus na dizajnu iskustva učenja

Zašto koristiti Canvas za izradu scenarija?

1. Pomaže u mapiranju strukture, sadržaja i aktivnosti učenja Vašeg kolegija.
2. Omogućuje vizualni prikaz putanje učenja.
3. Pomaže u organiziranju i priopćavanju sadržaja kolegija.
4. Pomaže u određivanju slijeda aktivnosti unutar sesije ili modula.
5. Može se primijeniti na razini predavanja, kolegija ili akademskog programa.

Ključna razmatranja:

- Konstruktivno usklađivanje: Osigurajte da je svaka aktivnost povezana s ciljevima učenja.
- Doprinosi studenta: Koji je modalitet, format i duljina doprinosa studenta?
- Vrijeme za aktivnost: Razmotrite vrijeme potrebno za Vas i Vaše studente.
- Prisutnost nastavnika: Definirajte svoju ulogu i procijenite vrijeme koje ćete provesti na e-DKU-u.



Poglavlje 2

Metode i tehnike podrške implementaciji



Uvid u metode podrške implementaciji e-DKU-a: kratak pregled

Oslanjajući se na elemente Putokaza i Okvir dizajna e-DKU-a, konzorcij e-SL4EU je osmislio produktivan pristup integraciji e-DKU-a u kurikulum visokog obrazovanja. Razvijen je fleksibilan instrument za prepoznavanje i prikupljanje primjera prakse sa sveučilišta koja sudjeluju na temelju zajedničkog razumijevanja koncepta. Na temelju kolektivnih praksi i pregleda postojeće literature, odabrana je opsežna zbirka aktivnosti učenja korištenih u provedbi e-DKU projekata. Ovaj zajednički napor osigurava čvrstu osnovu za integraciju e-DKU-a, promičući učinkovita iskustva učenja u institucijama visokog obrazovanja.

Ovo poglavlje nudi sveobuhvatan pregled metoda podrške implementaciji e-DKU-a, organiziranih prema ključnim fazama implementacije e-DKU projekta: analiza, priprema i planiranje, akcija, kritičko promišljanje i proslava. Istražite različite primjere metoda koji su usklađeni sa svakom fazom i pružaju smjernice za uspješnu implementaciju e-DKU projekta. Od analize potreba do uključivanja u akciju, promišljanja o iskustvima i kulminacije u trenucima proslave, ove metode osiguravaju dobro zaokruženo i učinkovito e-DKU putovanje za studente.



KRITIČKO PROMIŠLJANJE JE TRANSVERZALNO



Aktivnosti za provođenje analize potreba

Analiza potreba vitalna je faza u razumijevanju dinamike, potreba, izazova i mogućnosti unutar određene populacije. Pomaže u formuliranju strategija i praksi koje su u skladu s potrebama zajednice. Ovaj odjeljak predstavlja neke ključne aktivnosti za provođenje temeljite analize potreba:



01. Analiza potreba

Provođenje analize potreba čini ključnu fazu u e-DKU-u. Konačni uspjeh projekta ovisi o točnom identificiranju istinskih zahtjeva zajednice. Stoga je vrlo preporučljivo izdvojiti nekoliko dana za zajednički rad na ovoj e-DKU fazi.



02. Metoda Mmogo

Mmogo-metoda™ se primjenjuje u društveno korisnom učenju kroz dvije skupine: kreatori i pripovjedači. Kreatori izlažu složena pitanja zajednice koja pripovjedači pokušavaju riješiti pomoću vizualnih materijala.



03. Raspon mogućnosti

Individualno, studenti ispunjavaju profil emocionalne inteligencije 'Raspon mogućnosti', ocjenjujući dvije vrste inteligencije i vršeći samoprocjenu. Ističe se uloga interpersonalne inteligencije u društvenim aktivnostima.

Analiza potreba

KRATKI OPIS

Prije postavljanja ciljeva implementacije e-DKU-a u zajednici, studenti moraju usvojiti informacije o potrebama zajednice koju su odabrali, ocijeniti ih i odabrati jednu od njih za sljedeće faze e-DKU projekta. Analiza potreba jedna je od ključnih faza e-DKU-a. Ishod cijelog projekta ovisi o pravilnom odabiru stvarnih potreba zajednice. Stoga bi se ovoj fazi e-DKU-a moglo posvetiti nekoliko dana grupnog rada. Studenti raspravljaju i dogovaraju način utvrđivanja potreba zajednice te odabrane metode implementiraju u praksu. Nakon toga moraju analizirati dobivene podatke, evaluirati ih i odabrati jednu potrebu na koju će usmjeriti svoj e-DKU projekt. Analizu potreba najbolje je napraviti u suradnji sa zajednicom ili njezinim predstavnicima. Pritom je potrebno imati na umu različita ograničenja (mogućnosti studenata, financije, vrijeme, potreba za obukom studenata).

RADNI LISTIĆ ZA STUDENTE

Što vaša zajednica treba? Kada identificirate potrebe zajednice, korištenje bilo kojeg od sljedećih načina dobivanja informacija može Vam pomoći da ih shvatite:

1. Mediji: Koji mediji (internet i društveni mediji, novine, TV emisije) u Vašoj zajednici mogu pomoći da dobijete korisne informacije? Zapišite metode korištenja medija kako biste mapirali potrebe svoje zajednice.
2. Intervju: Odaberite ciljanu skupinu koja poznaje Vašu zajednicu i može pružiti relevantne informacije o potrebama zajednice. To može biti netko iz škole, lokalne organizacije ili vlade. Pripremite pitanja koja biste mogli postaviti tim ljudima i intervjuirajte ih.
3. Upitnik: Praktičan način dobivanja informacija od velikog broja ljudi u kratkom vremenu. Kada pripremate upitnike, razmislite o uključivanju sljedećih pitanja: Tko bi ih mogao ispuniti? Na koga bi trebali ciljati (npr. studenti, članovi obitelji, starije osobe, susjedi)? Koliko potpunjenih upitnika trebamo kao pouzdan izvor podataka?
4. Izravno promatranje: Razmotrite ova pitanja u svojoj grupi i odaberite metodu/metode koje su realne i vremenski izvedive: Kako možemo doći do informacija izravnim promatranjem? Kamo ići? Što možemo tamo? Kako ćemo zabilježiti naša otkrića?

IZVORI

- BERGER KAYE, C.: Potpuni vodič za učenje usluga. Mineapolis : Free Spirit Publishing, 2010., s. 24 – 25. ISBN 978-15-7542-345-6
- Sedam koraka za provođenje uspješne procjene potreba. <https://www.nichq.org/insight/seven-steps-conducting-successful-needs-assessment>

ISHODI UČENJA

Studenti će moći:

- pronaći odgovarajući način za zadovoljenje potreba zajednice
- analizirati i procijeniti potrebe zajednice za e-DKU projekt



Mmogo metoda

KRATKI OPIS

Mmogo-metoda™ jedinstveni je vizualni projektivni istraživački alat, prvobitno razvijen za prikupljanje podataka, koji koristi materijale poput gline, slamki i perlica za izradu vizualnih narativa (Roos, 2016a, 2016b). U e-DKU-u ova metoda dijeli sudionike na kreatore i pripovjedače. Kreatori, obično partneri zajednice ili informirani studenti, ističu izazove zajednice i predstavljaju ih pripovjedačima, koji koriste niz materijala kako bi osmislili osebujna rješenja.

Ovaj strukturirani proces potiče timski rad, njegujući kreativno i inovativno razmišljanje. Uloge kreatora i pripovjedača nisu osmišljene da funkcioniraju paralelno; kreatori često promatraju proces izrade rješenja, djelujući kao informirani vodiči u procesu. Međutim, u sinkronim dizajnima, može se integrirati model 'stanica za učenje': jednu stanicu za osmišljavanje izazova, drugu za stvaranje artefakata i treću za utvrđivanje kriterija procjene i utjecaja. Model rotacije na tim stanicama može odrediti nastavnik, nudeći fleksibilnost i prilagodljivost.

Primjeri izazova:

- 'Nevidljiva djeca u školama'. Studenti se bave problemom socijalne isključenosti s kojom se suočavaju "nevidljiva" djeca koja slabo postižu uspjeh i ponekad im škole ne dopuštaju da sudjeluju u nacionalnim ispitima jer bi to moglo negativno utjecati na cjelokupni učinak škole.
- Pametni turizam. Studenti kreiraju inicijativu za promicanje održivog i odgovornog turizma.
- Škole blagostanja. Studenti kreiraju inicijativu za promicanje svijesti o mentalnom zdravlju i podršku u školi ili zajednici.

RESURSI

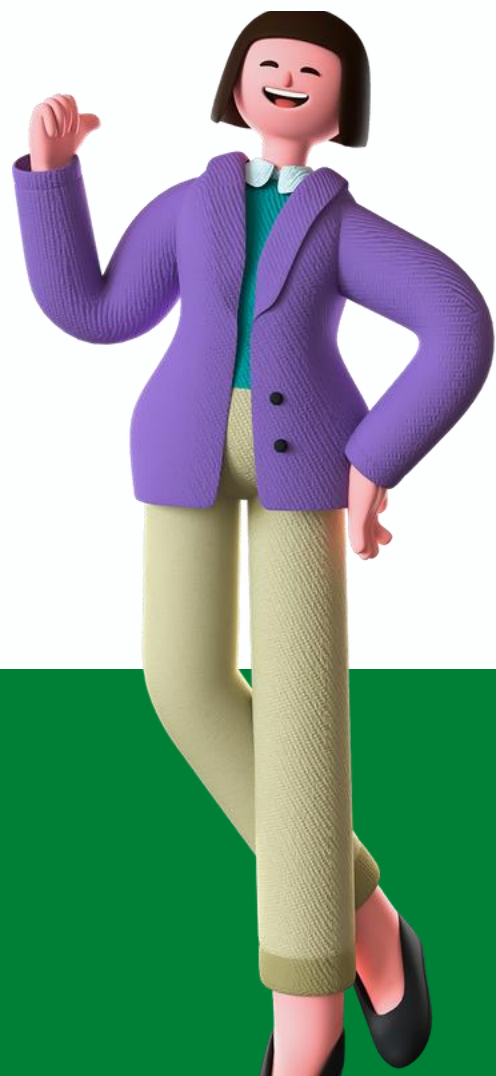
Vizualni materijali: Mmogo-metoda je vizualna tehnika koja koristi materijale kao što su glina, papir, slamke, perle, olovke, tkanina koji su potrebni pripovjedačima za stvaranje vizualnih prikaza svojih predloženih rješenja.

Upute: I kreatorima i pripovjedačima potrebne su jasne upute kako bi razumjeli svrhu Mmogo-metode i svoje uloge u aktivnosti.

Referentni materijali: Referentni materijali mogu biti potrebni za pružanje informacija o zajednici ili problemu koji se obrađuje, kao i za pružanje smjernica o najboljim praksama za razvoj inovativnih rješenja.

ISHODI UČENJA

Mmogo-metoda može ponuditi jedinstven i privlačan pristup e-DKU-u koji promiče kritičko razmišljanje, suradnju, empatiju, kreativno izražavanje i građanski angažman. Vizualizirajući aktivnosti koju namjeravaju realizirati, studenti mogu razviti jasnije razumijevanje svojih ciljeva i utjecaja koji se nadaju postići.



Raspon mogućnosti

KRATKI OPIS

Studenti individualno ispunjavaju Profil emocionalne inteligencije "Raspon mogućnosti". Izračunavaju rezultate za 2 vrste inteligencije. Oni provode samoprocjenu. Nastavnik objašnjava važnost interpersonalne inteligencije za društveni angažman i slijedi grupna rasprava o sposobnostima svakog pojedinca u smislu djelovanja za društvo.

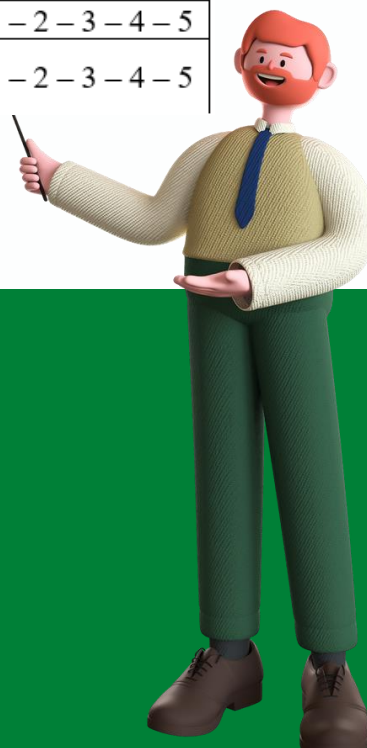
PROFIL EMOCIONALNE INTELIGENCIJE "RASPON MOGUĆNOSTI"

Profil emocionalne inteligencije

Pročitajte izjave u nastavku. Odlučite koliko se svaka izjava odnosi na Vas.

•5 - U potpunosti se slažem s danom tvrdnjom; 4 - uglavnom se slažem s danom tvrdnjom; 3 - Teško je reći; 2 - uglavnom se ne slažem s danom tvrdnjom; 1 - Uopće se ne slažem s danom tvrdnjom

Br.	Izjave o ponašanju	Stupanj istinitosti
1.	Imam snažno samopoštovanje, dobro poznajem sebe, svoje snage i kako ih koristiti.	1 – 2 – 3 – 4 – 5
2	Uživam u društvu, lako uspostavljam kontakte s ljudima.	1 – 2 – 3 – 4 – 5
3.	Ako ću nešto poduzeti, oslanjam se prvenstveno na svoje misli, planove i intuiciju.	1 – 2 – 3 – 4 – 5
4.	Volim rad u grupi, željan sam suradnje s drugima.	1 – 2 – 3 – 4 – 5
5.	Ja sam introvert, mir i samoća su mi najbolji uvjeti za rad i učenje.	1 – 2 – 3 – 4 – 5
7.	Nikada mi nije dosadno u vlastitom društvu, uvijek nađem nešto zanimljivo za raditi.	1 – 2 – 3 – 4 – 5
8.	Ljudi me vide kao lidera, imam leaderske kvalitete, mogu voditi tim.	1 – 2 – 3 – 4 – 5
9.	Imam sposobnost izvlačenja zaključaka iz vlastitih osjećaja i emocija.	1 – 2 – 3 – 4 – 5
10.	Imam veliku grupu prijatelja s kojima se često viđam, volim provoditi vrijeme s njima.	1 – 2 – 3 – 4 – 5
11.	Sustavno usavršavam svoje vještine i radim na vlastitom razvoju .	1 – 2 – 3 – 4 – 5
12.	Mogu slušati druge ljude, prepoznati njihova raspoloženja, osjećaje i namjere.	1 – 2 – 3 – 4 – 5



ISHODI UČENJA

Studenti će moći:

- procijeniti vlastite sposobnosti u smislu intrapersonalne i interpersonalne inteligencije.
- razumjeti važnost interpersonalne inteligencije za angažman u zajednici

Raspon mogućnosti

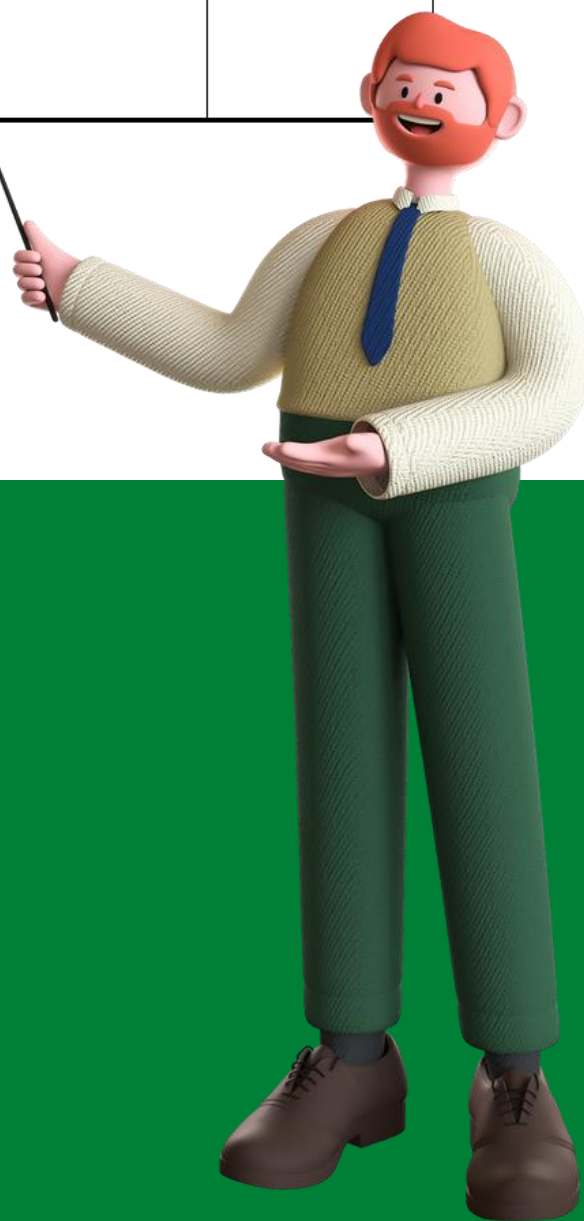
Interpretacija rezultata: Intrapersonalna inteligencija

Nakon ocjene stupnja istinitosti pojedinih tvrdnji, odabrane bodovne odgovore treba unijeti u tablicu rezultata uz odgovarajući broj tvrdnje. Zatim zbrojite rezultate i pretvorite rezultate u postotke. U svakoj ocjenjivanoj kategoriji koja se odnosi na interpersonalnu inteligenciju možete dobiti od 6 do 30 bodova. Postotni rezultat dobiva se množenjem rezultata (u bodovima) sa 100 i potom dijeljenjem s 30. Na primjer: ako je rezultat 18, postotni rezultat je 60%. Bod se izračunava prema formuli: broj osvojenih bodova x 100 / 30.

Vrsta inteligencije	Bodovanje pojedinačnih izjava						Bodovni rezultat	Postotni rezultat
	1	3	5	7	9	11		
Intrapersonalna inteligencija								
Interpersonalna inteligencija	2	4	6	8	10	12		

RESURSI

- Kopik A., Zatorska M., Wielorakie podróże - edukacja dla dziecka, Europejska Agencja Rozwoju Sp. J., Kielce 2010., s. 43-47 (odnosi se samo na emocionalnu inteligenciju)





Aktivnosti podrške pripremi i planiranju

U sljedećem poglavlju bavimo se radnjama koje olakšavaju učinkovito planiranje. Osmišljene su kako bi Vas opremili potrebnim vještinama i strategijama za osiguranje uspješne izvedbe e-DKU projekta. Od postavljanja realnih ciljeva do implementacije robusnih struktura planiranja, nudimo zbirku koja pomaže u učinkovitom kretanju na putanji učenja.



01. Priprema, pozor, sad! Alat za promišljanje prije DKU aktivnosti



02. Stablo ciljeva



03. Kotač društvenog identiteta



04. Vrijednost ponude



05. Planiranje evaluacije DKU projekta



06. Planiranje promicanja DKU projekta

Priprema, pozor, sad! Alat za promišljanje prije DKU aktivnosti

KRATKI OPIS

Prije početka aktivnosti angažmana u zajednici potrebno je kritički promisliti o tome i pripremiti se za iskustvo angažmana u zajednici. Ovaj alat pruža studentima priliku da identificiraju svoja očekivanja, nade i strahove. Ove aktivnosti trebaju omogućiti studentima da razmisle o svojim pretpostavkama i vrijednostima. U konačnici, ovaj korak priprema studente za ulazak u zajednicu i pruža strategiju za poboljšanje i obogaćivanje procesa kritičkog mišljenja (Falk, 1995.).

Ovo su pitanja s kojima bi studenti trebali započeti:

Što znači biti angažiran u zajednici?

Kakvo je vaše prethodno iskustvo s volontiranjem ili drugim angažmanom u zajednici?

Što za Vas znači zajednica?

Što mislite, koji su neki od glavnih društvenih problema u zajednici?

Što mislite, koje su neke od glavnih prednosti u zajednici?

Koja očekivanja imate o svom iskustvu u zajednici (npr. ljudi s kojima očekujete interakciju, kako će izgledati partnerska organizacija, itd.)?

Koje strahove ili brige imate o svom iskustvu u zajednici?

Čemu se nadate u vezi s iskustvom u zajednici?

Što mislite, kako će ono što ćete naučiti u zajednici biti povezano s onim što učite na nastavi?

Ovaj je alat namijenjen studentima da sami procijene svoju spremnost za angažman u zajednici. Nakon što završe ovu samoprocjenu, nastavno osoblje može razgovarati sa studentima o njihovoj spremnosti za angažman u zajednici.

RESURSI

Ready, Set, Engage! Pre-reflection Tool je dio Service-Learning Toolkita koji je razvilo Michigan State University, SAD. Poveznica: <https://communityengagedlearning.msu.edu/upload/toolkits/Service-Learning-Toolkit.pdf>





ISHODI UČENJA

- samoprocijeniti vlastitu spremnost za angažman u zajednici
- preispitati vlastita očekivanja, nade i strahove prije angažmana u zajednici
- jasno definirati potrebe zajednice i imovinu kako bi mogli povezati iskustvo društveno korisnog rada s akademskim učenjem

Priprema, pozor, sad! Alat za promišljanje prije DKU aktivnosti

RESURSI

Kriterij evaluacije	Rangiranje <i>Rangirajte se (1 - nisko, 5 - visoko) i navedite primjer</i>
Otvorenost <ul style="list-style-type: none">• Prihvatanje da neće sve biti poznato unaprijed, već da ćete otkriti zajedno u timu• Fleksibilnost oko toga što bi se trebalo dogoditi, kada, kako i od strane koga• Spremnost na promjenu kroz angažman	
Otkrivanje <ul style="list-style-type: none">• Napuštanje ideje o "jednom točnom odgovoru"• Prihvatanje raznih mogućnosti koje su istražene i o kojima ste zajedno odlučili• Predanost učenju, razmišljanju, zajedničkom dijalogu	
	Znatiželja <ul style="list-style-type: none">• Želja za stjecanjem znanja• Sposobnost pažljivog slušanja drugih• Suzdržavanje od predrasuda
	Poštovanje <ul style="list-style-type: none">• Potvrda da je lokalno znanje jednako vrijedno kao stručno ili vanjsko znanje• Predanost razumijevanju povijesti zajednice, kulture, normi i vrijednosti
	Prilagodljivost <ul style="list-style-type: none">• Sposobnost povezivanja s drugima na načine koji njima odgovaraju (osobito naspram tehnologije)• Spremnost na razumijevanje situacije iz tuđe perspektive, empatija
Fleksibilnost <ul style="list-style-type: none">• Sposobnost toleriranja višeznačnosti i neizvjesnosti• Spremnost na improvizaciju• Ad hoc djelovanje• Prihvatanje da će biti potrebno više vremena, više interakcija nego što se u početku očekivalo	
Dijeljenje <ul style="list-style-type: none">• Spremnost na suradnju u radu i preuzimanju zasluga• Predanost komuniciranju na načine koji funkcioniraju i za zajednicu i za fakultet• Spremnost na prepuštanje moći i vodstva drugima	



Stablo ciljeva

KRATKI OPIS

Stablo ciljeva je grafički alat koristan za planiranje e-DKU aktivnosti.

Omogućuje studentima da formuliraju ciljeve koje žele postići u budućnosti svojim projektom u obliku pozitivnog uvjeta. Ciljevi su ono što se očekuje da će se postići do kraja projekta, deblo stabla i trebaju biti napisani na opipljiv, fleksibilan, operativan i mjerljiv način.

Alat također omogućuje stvaranje odnosa između resursa (korijena stabla) i svrhe (krošnje stabla).

Resursi su uvjeti koje treba zadovoljiti kako bi se postigli ciljevi. To su ljudski resursi, materijalni resursi, mrežni resursi, itd. i odgovaraju na pitanje: što nam je potrebno za postizanje ciljeva? Također se mogu odnositi na osobne karakteristike, kao što su motivacija i sudjelovanje.

Ciljevi su poput vrha stabla; oni se tiču ambicije, sna kojemu se teži projektom ili smjerova do postizanja ciljeva.

Praktične indikacije:

Za korištenje alata studenti se mogu podijeliti u grupe na 30 minuta. Nakon toga svaka grupa daje povratnu informaciju. Nakon što grupe izvijeste o rezultatima svog grupnog rada (30 minuta), nastavno osoblje i studenti rade zajedno na stvaranju konačnog stabla ciljeva, uzimajući najbolje ideje.

PREPORUKE

Ovu aktivnost važno je predstaviti tek nakon što se odabere relevantno društveno pitanje koje će se obraditi u suradnji sa zajednicom i nakon što se istraže njegovi uzroci i posljedice.



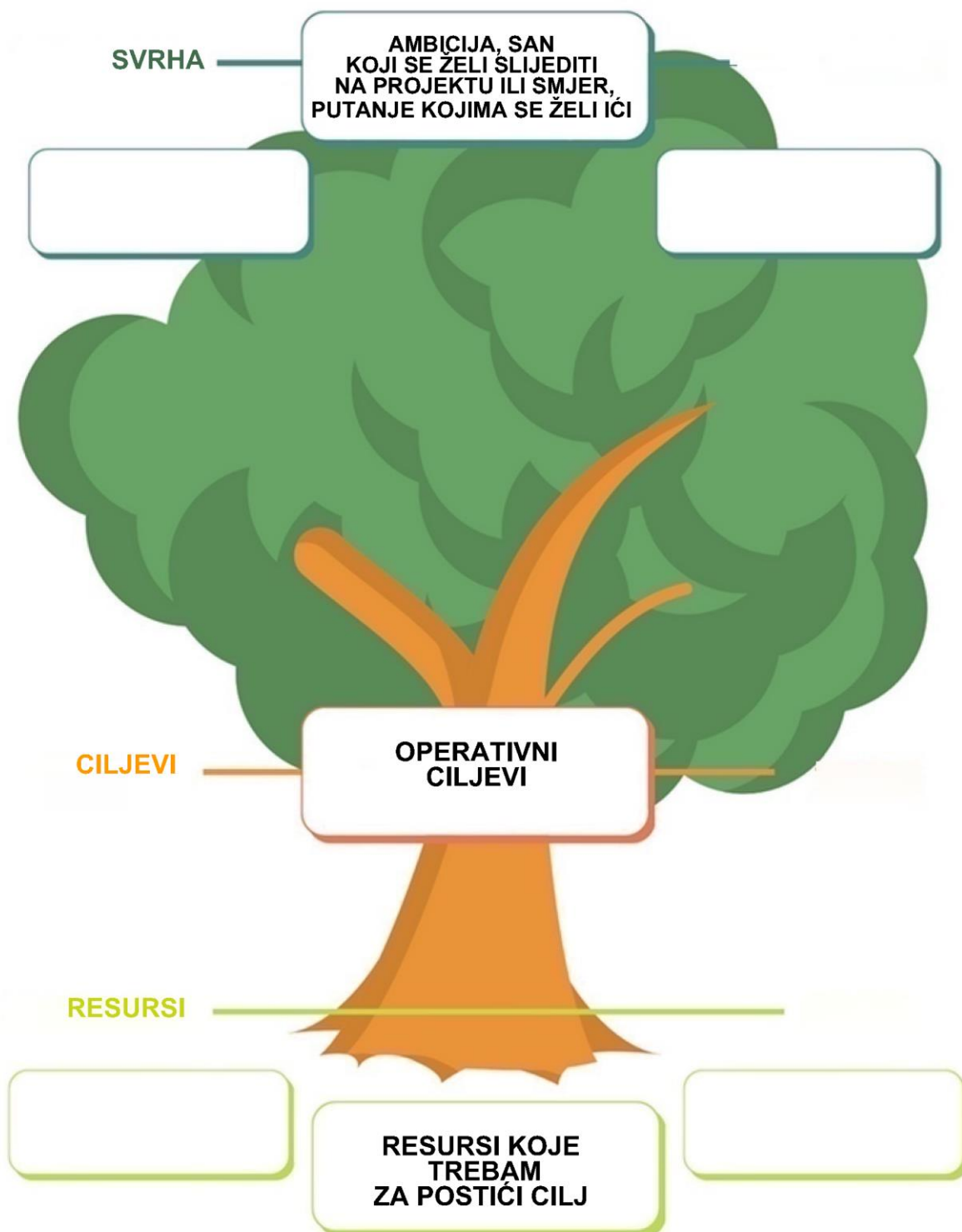
ISHODI UČENJA

- Vještine kreativnosti i inovativnosti: proces odabira ciljeva i svrhe projekta zahtijeva kreativno i inovativno razmišljanje. Ovaj alat omogućuje studentima da otkriju put koji još ne postoji, fokusirajući se na njihovu sposobnost da razmišljaju u širinu i, u isto vrijeme, konkretno.
- Kritičko razmišljanje: Proces analize odnosa između ciljeva, resursa i prijedloga projekta zahtijeva kritičko razmišljanje.
- Komunikacijske vještine: Korištenjem ovog alata studenti mogu poboljšati svoje komunikacijske vještine i bolje artikulirati vrijednost projekta.

Stablo ciljeva

INS

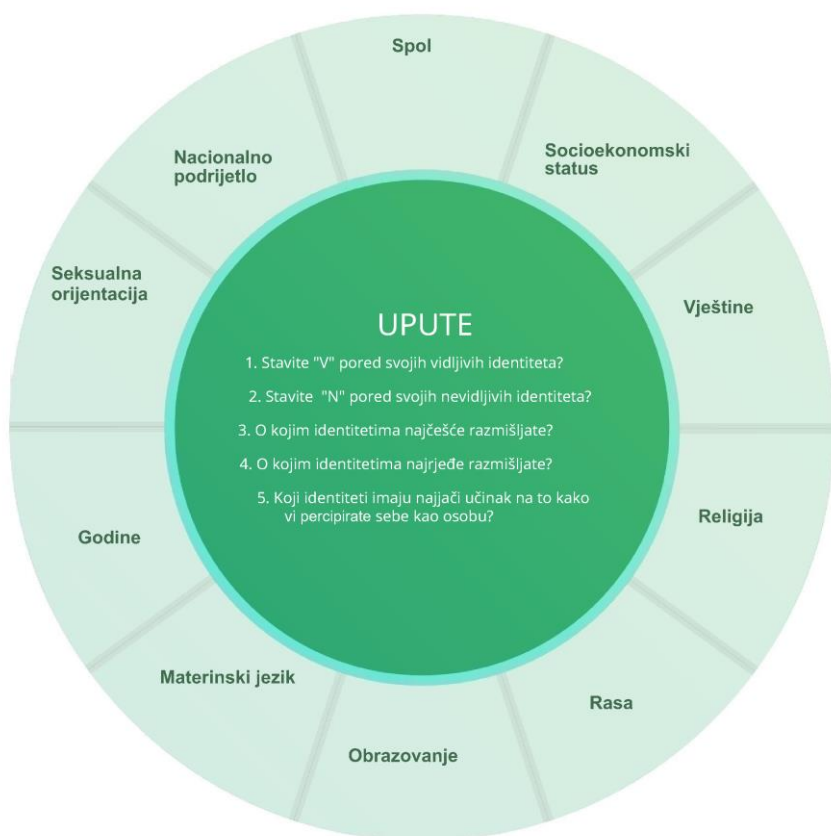
STABLO CILJEVA



Kotač društvenog identiteta

KRATKI OPIS

Ovaj je alat namijenjen nastavnicima za objašnjenje koncepta moći i privilegija studentima. Potiče studente da identificiraju društvene identitete i razmišljaju o različitim načinima na koje ti identiteti postaju vidljivi ili se osjećaju u različitim vremenima, te kako ti identiteti utječu na načine na koje ih drugi doživljavaju ili tretiraju. Alat potiče studente da popune različite društvene identitete (kao što su rasa, spol, dob, religija, seksualna orijentacija, itd.) i dalje kategoriziraju one identitete na temelju onih koji su najvažniji u njihovoj samopoimanju i koji su najvažniji drugima za percepciju o njima. To je sjajan način da se studenti međusobno angažiraju na osobnoj razini, stvarajući veze koje bi inače ostale nezapažene. Odvajanje vremena za dovršetak ove aktivnosti na početku semestra pomoći će studentima da formiraju značajne veze, što će im omogućiti bolju suradnju i podršku tijekom semestra.



ISHODI UČENJA

- kritički analizirati kako se identiteti doživljavaju u različitim društvenim kontekstima. Učionica i fakultet mogu se istaknuti kao kontekst u pristupu pitanjima o preprekama uključivanju
- razumjeti kako privilegija djeluje na normalizaciju nekih identiteta u odnosu na druge. Na primjer, učenik u razredu u Velikoj Britaniji kojem je engleski materinski može promišljati o tome zašto rijetko doživljava jezik kao o aspektu svog identiteta, dok neki od njegovih vršnjaka mogu jezik smatrati najvažnijim aspektom svog identiteta
- postati osjetljiv na zajedničke identitete s kolegama, kao i na različitost identiteta, gradeći zajednicu i potičući empatiju

Kotač društvenog identiteta

UPUTE O AKTIVNOSTI

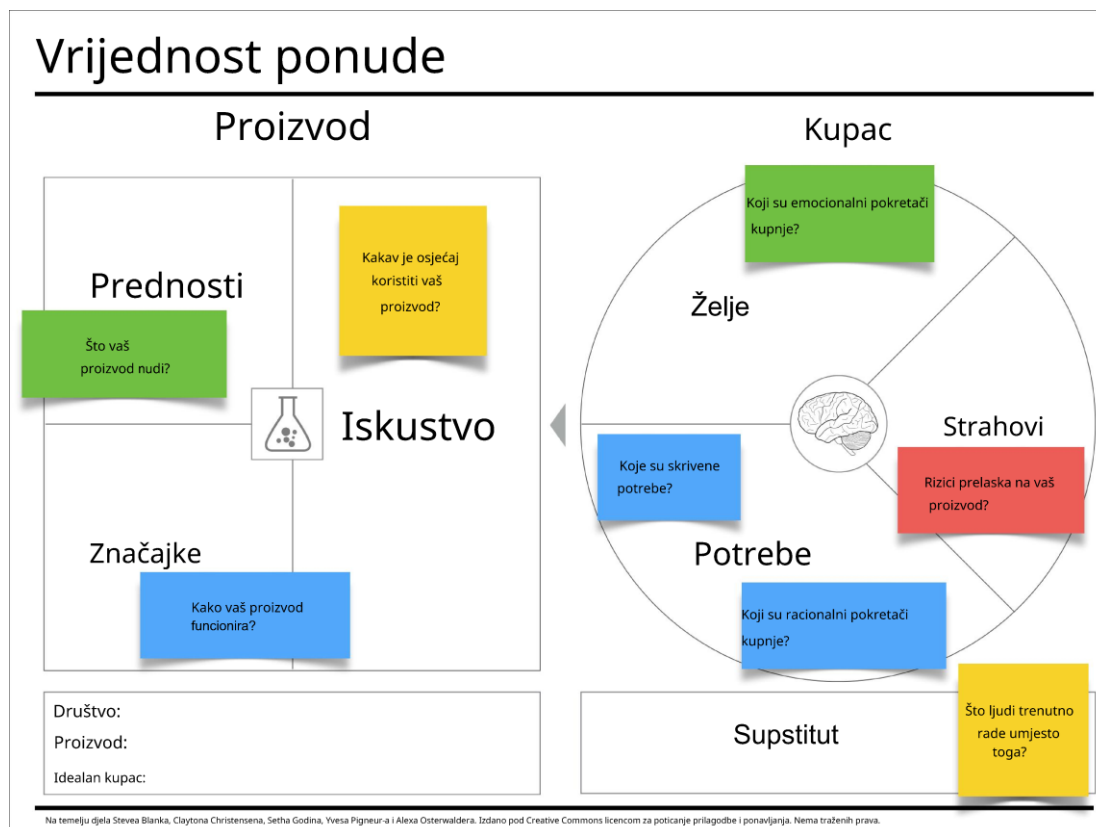
1. Svakom studentu dajte brošuru s kotačem društvenog identiteta.
2. Uputite studente da ispune praznine oko kotačića (npr. seksualna orijentacija, nacionalni identitet..).
3. Nakon popunjavanja praznina, recite im da odgovore na pitanja u sredini kotača.
4. Neka se studenti upare i podijele svoj kotač s drugim studentom. Zbog mogućih osjetljivih tema za neke studente objasnite im da bi trebali dijeliti samo ono što im je ugodno.
5. Olakšajte raspravu, postavljajući otvorena pitanja:
 - Što ste primijetili/uočili o sebi dok ste ispunjavali kotač društvenog identiteta?
 - Što mislite o vidljivim naspram nevidljivih identiteta?
 - Što ste saznali iz razgovora s partnerom?
 - Dakle, što to znači za društveno korisno učenje?
 - Kako se to odnosi na teme moći i privilegija o kojima smo razgovarali?
 - Zašto radimo ovakvu aktivnost?
6. Dodajte neka razmišljanja raspravi na temelju zapažanja:
Slobodno podijelite osobni primjer.
Istaknuti naspram neistaknutih identiteta:
 - **Istaknuti** = Ovi aspekti identiteta su oni koji ljude usmjeravaju naprijed u životu. Oni su i individualni i društveni, vidljivi i nevidljivi. Važni su za identitet.
 - **Neistaknuti** = Ovi se aspekti identiteta mogu mijenjati. Možda ne djelujemo uvijek imajući njih na umu. Oni su i individualni i društveni.



Vrijednost ponude

KRATKI OPIS

Projekt e-DKU-a osmišljen je za zadovoljenje potreba zajednice i stvaranje transformativnog učinka. Da bi projekt postigao svoj cilj, studenti trebaju analizirati odnos između projekta i zajednice. Vrijednost ponude je alat za tu svrhu. Izvorno razvijen od dr. Alexandera Osterwaldera kako bi se osigurala usklađenost između proizvoda i tržišta, alat se može koristiti za usavršavanje postojećih ili razvoj novih ponuda. Ispitivanjem zajednice, razumijevanjem njihovih potreba i utvrđivanjem prednosti projekta, studentski tim može stvoriti vrijednosnu ponudu koju zajednica treba. Alat također može pomoći u prepoznavanju potencijalnih prilika za inovacije i rast. Za sustvaranje analize ideje e-DKU projekta, ishoda i korisnika, tim bi se trebao pripremiti kroz ideaciju korištenjem ovog alata i identificirati transformativne stupove projekta s potencijalom uzrokovanja promjene u zajednici i zadovoljenje potreba.



ISHODI UČENJA

- Poboljšane vještine rješavanja problema: Proces analiziranja odnosa između e-DKU projekta i zajednice zahtijeva kritičko razmišljanje i vještine rješavanja problema. Korištenjem ovog alata, studenti mogu razviti i primijeniti te vještine kako bi osigurali da projekt zadovoljava potrebe zajednice.
- Poboljšane komunikacijske vještine: Učinkovita komunikacija neophodna je u radu s članovima zajednice kako bi se osiguralo zadovoljenje njihovih potreba. Korištenjem ovog alata za analizu i razumijevanje zajednice, studenti mogu poboljšati svoje komunikacijske vještine i bolje artikulirati vrijednost projekta dionicima.
- Poboljšane vještine kritičkog razmišljanja: Analizom odnosa između (e-)DKU projekta i zajednice koristeći ovaj alat, studenti će unaprijediti svoje vještine kritičkog razmišljanja.

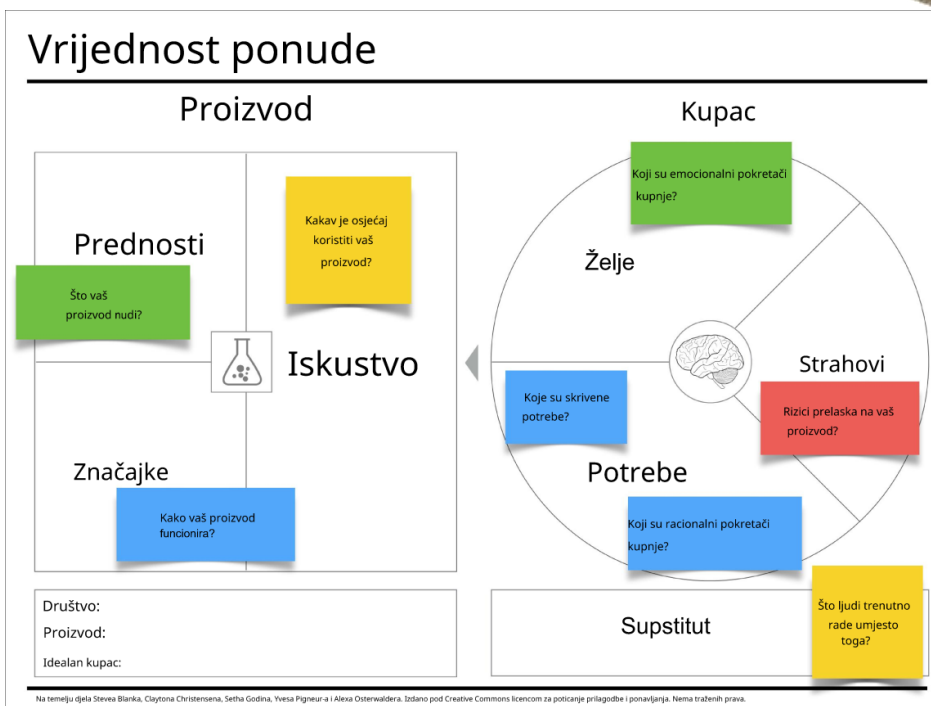
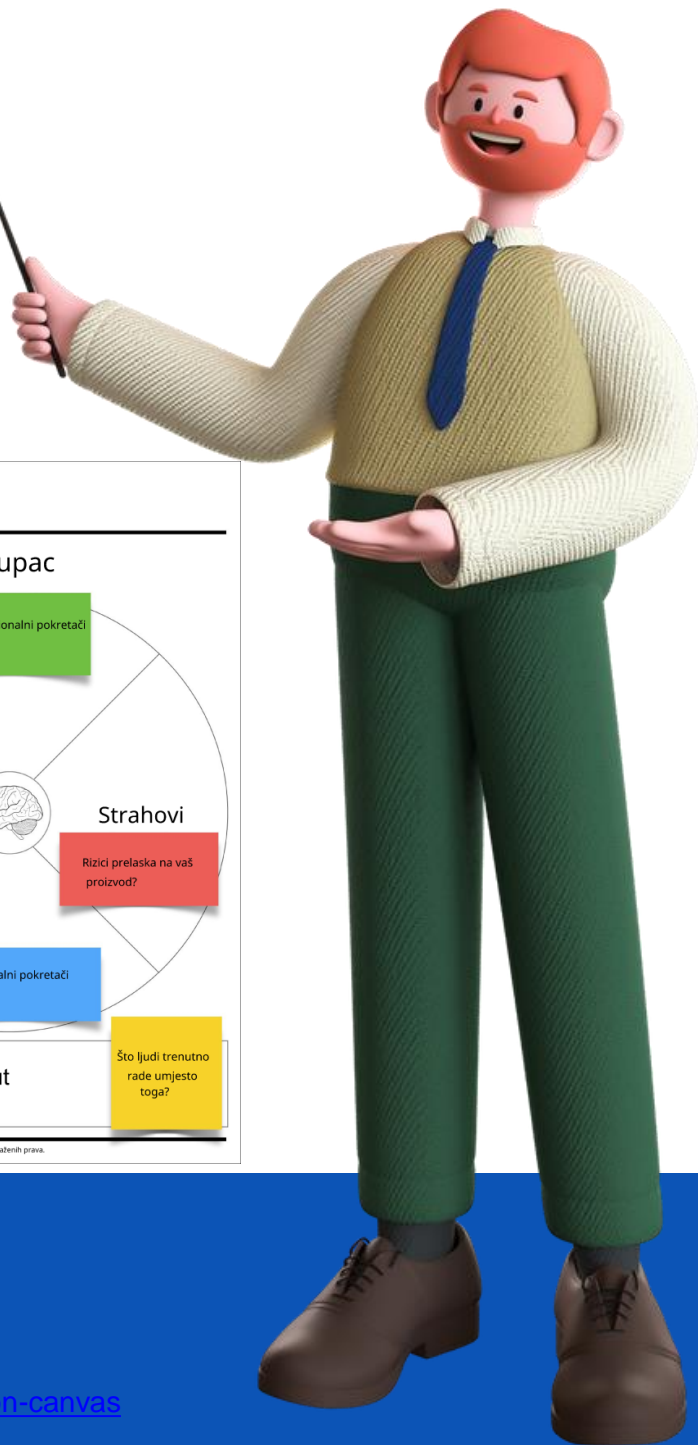
Vrijednost ponude

UPUTE O AKTIVNOSTI

Prije nego što započnete sa stvaranjem koristeći alat Vrijednost ponude, provedite individualnu sesiju razmišljanja o kolegiju koji držite.

Počnite od ove pokretačke ideje: studenti ne trebaju kolegij. Oni trebaju steći znanja, vještine, stavove, vrijednosti ili kompetencije.

Postoji mnogo mogućih sredstava za postizanje rezultata. Uvijek postoje razne alternative za postizanje rezultata, čak i ako Vam se neke od njih ne sviđaju. Razmislite o tome kako su potrebe, strahovi i želje Vaših studenata obrađeni u Vašem kolegiju i prevedeni u smisleno i privlačno iskustvo.



RESURSI

<https://www.strategyzer.com/canvas/value-proposition-canvas>

<https://gustdebacker.com/value-proposition-design/>

Planiranje evaluacije e-DKU projekta

KRATKI OPIS

Nakon što su studenti napravili procjenu potreba, postavili ciljeve svog e-DKU projekta i isplanirali aktivnosti, planiraju i evaluaciju projekta. Mogu raditi s radnim listom s pripremljenim pitanjima za planiranje evaluacije projekta. Prije nastave nastavnik može pitati studente o evaluaciji i zašto je ona važna.

Radni list

Planiranje evaluacije projekta e-društveno korisnog učenja

Kada planirate evaluaciju projekta e-društveno korisnog učenja, pokušajte odgovoriti na sljedeća pitanja:

a) Koliko ljudi želite uključiti u projekt?

.....
.....

b) Koliko i koje aktivnosti želite provesti u okviru projekta (radionice, rasprave, terenska nastava, konzultacije...)?

.....
.....

c) Koja bi se kvalitativna promjena trebala dogoditi nakon provedbe vaše aktivnosti?

Što će se promijeniti u ciljnoj skupini?

Kako su se razvijali znanja, vještine, stavovi, kompetencije?

.....
.....
.....

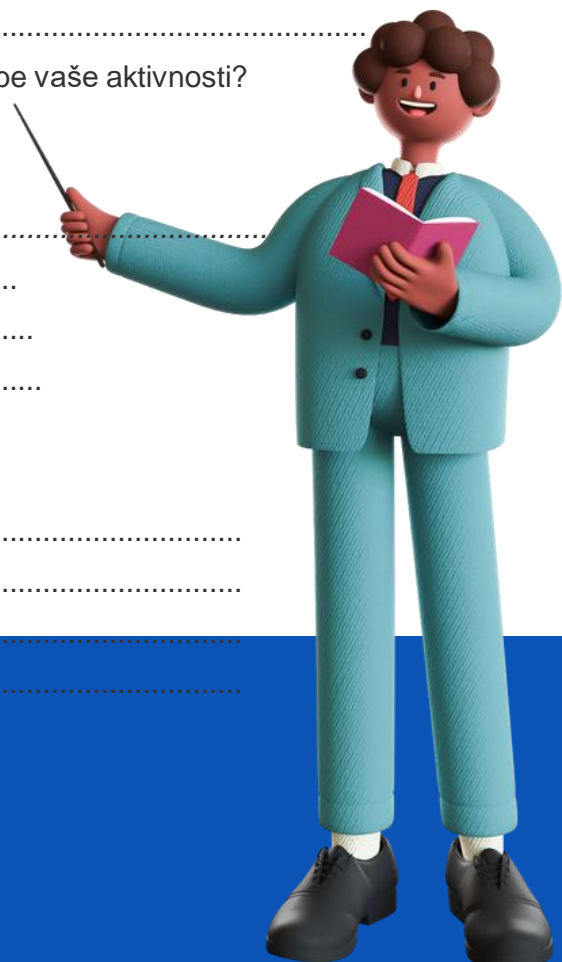
d) Kako ćete znati da je došlo do promjene?

Kako ćete to pratiti?

.....
.....
.....

ISHODI UČENJA

- Studenti će moći planirati evaluaciju svog projekta ili aktivnosti društveno korisnog učenja



Planiranje promocije e-DKU projekta

KRATKI OPIS

Projekti e-DKU-a su po prirodi dinamični i uključuju kontinuirani ciklus planiranja, djelovanja i razmišljanja. Središnji dio ovog kontinuiranog procesa je zadatak promocije i komunikacije. Ovo igra ključnu ulogu ne samo u podizanju svijesti o problemima zajednice, već i u isticanju mogućih rješenja i sredstava putem kojih pojedinci mogu doprinijeti rješavanju ovih problema.

Aktivnim promicanjem i komuniciranjem ciljeva, napretka i ishoda projekta, možemo potaknuti veću uključenost zajednice i potaknuti dublje razumijevanje problematike koja je u pitanju. U središtu pozornosti su zajednički izazovi s kojima se suočavamo, potiču se razgovor i angažman.

Kada planirate e-DKU projekt, ključno je uključiti detaljnu diseminacijsku i komunikacijsku strategiju. To podrazumijeva prepoznavanje ključnih poruka koje treba prenijeti, ciljne publike i najučinkovitijih kanala za komunikaciju.

Mogu se uključiti tradicionalna sredstva kao što su sastanci u zajednici, lokalni bilteni i javne prezentacije ili digitalne mogućnosti poput postova na društvenim mrežama, online bilteni ili web stranice projekta.

Kako bi pomogli u ovom procesu planiranja, studente se potiče da koriste priloženi radni list koji sadrži relevantna pitanja za usmjeravanje studenata u izradi plana promocije. List može uključivati upite o temeljnim porukama projekta, ciljanoj publici, potencijalnim komunikacijskim kanalima i vremenskom rasporedu promotivnih aktivnosti. Prije nego što se upustite u planiranje, korisno je studentima dati kratak pregled napredovanja u kontekstu e-DKU-a. Možete razjasniti ulogu i važnost promocije, objasniti različite tehnike promocije i istaknuti utjecaj učinkovite komunikacije na uspjeh projekta.

RESURSI

Istražimo razne aplikacije i online alate koji mogu pomoći u poticanju komunikacije na inovativne i kreativne načine:

- Pixlr, [Google fotografije](#), Pixabay imaju jednostavne opcije za uređivanje fotografija,
- Picteller i Canva izvrsni su alati za izradu postera, pozivnica, certifikata, izvješća, prezentacija, gifova i videa.
- Clideo i [Typito](#) te [YouCut](#) mogu pomoći u uređivanju videozapisa.

ISHODI UČENJA

- Studenti će moći planirati promociju svog projekta ili aktivnosti e-društveno korisnog učenja



Planiranje promocije e-DKU projekta

RADNI LIST

Planiranje promicanja aktivnosti e-društveno korisnog učenja

Kada planirate promovirati e-DKU, pokušajte odgovoriti na ova pitanja:

a) Koji je cilj promicanja Vaše e-DKU aktivnosti?

.....
.....

b) Tko je ciljna skupina promocije (do koga želite doprijeti)? Koje su specifičnosti ove skupine u promotivnim aktivnostima (npr. kakve su medijske navike)?

.....
.....

c) Kako doprijeti do ciljane skupine? Koji ćete alat za promociju odabrati?

.....
.....

d) Što i gdje plasirate/objavljujete? Koje su dozvole potrebne za to (budući da nije dopušteno postavljati promidžbene materijale bilo gdje, uvijek je potrebna suglasnost vlasnika npr. zemljišta, vrata, ploče)?

.....
.....

e) Kada ćete promovirati aktivnost/projekt?

.....
.....

f) Kada, gdje i tko će osigurati promociju? Tko će biti glasnogovornik? Koje će biti njihove nadležnosti i zadaće?

.....
.....
.....

g) Koliki će biti financijski troškovi povezani s promicanjem aktivnosti/projekta?

.....
.....



Aktivnosti za podršku akcijskoj fazi

Akcijska faza projekata e-društveno korisnog učeja često uključuje aktivnu provedbu planova razvijenih tijekom pripremne faze, koji se izvode putem digitalnih platformi. Niz aktivnosti može podržati akcijsku fazu e-DKU-a, osiguravajući učinkovito i djelotvorno postizanje ciljeva:



01. Zid s grafitima



02. Zvezdani trenuci



03. Lego toranj

Zid s grafitima

KRATKI OPIS

Graffiti Wall se može koristiti i za individualno razmišljanje, ali posebice za grupno razmišljanje tijekom provedbe projekta. Može poslužiti kao alat za prikupljanje povratne informacije i komunikaciju tijekom projekta kako bi se osiguralo da su studenti i partneri u zajednici informirani i uključeni. Alat omogućuje članovima tima da odgovore na događaj ili aktivnost na vrlo kreativan način korištenjem ogromnog lista papira, samoljepljivih papirića i drugih materijala. Nastavnik i studenti trebaju veliki prostor na zidu ili ploču, velike listove papira, samoljepljive papiriće ili neki drugi način bilježenja odgovora sudionika, pitanja ili kategorija. Postoje i digitalni alati koji mogu pomoći da izgradite svoj mrežni zid i pratite sve radnje te povratne informacije i unose koje generiraju studenti i partneri u zajednici. Korištenje alata kao što su [Padlet](#) ili [Miro](#) olakšava suradnju i čini zid dostupnim udaljenim sudionicima ili u asinkronim sesijama.



PREPORUKE

- Dajte jasne upute ili pitanja koja će usmjeravati odgovore sudionika na zidu.
- Potaknite sudionike da koriste multimedijske elemente (poput slika ili videa) uz tekst kako bi poboljšali svoje odgovore.
- Mnogi pojedinci vjeruju da im samo čitanje komentara pomaže da steknu bolji uvid u iskustva sudionika, dok se drugi odlučuju za sustavniju analizu. Razmislite o korištenju oblaka riječi ili kodiranja tema za analizu i sintetiziranje odgovora sudionika radi dubljeg razumijevanja njihovih perspektiva i iskustava.
- Uključite aktivnosti razmišljanja kako biste pomogli sudionicima da povežu svoje odgovore na zidu s vlastitim iskustvom učenja i društveno korisnom aktivnošću.

ISHODI UČENJA

- Suradnja i timski rad: Zid potiče studente i partnere u zajednici da rade zajedno i dijele ideje, pomažući u izgradnji vještina suradnje i timskog rada.
- Kreativno razmišljanje: Alat omogućuje studentima da izraze svoje misli i ideje na kreativne načine, promičući maštovito razmišljanje i vještine rješavanja problema.
- Komunikacijske vještine: Graffiti Wall pruža prostor za studente da podijele svoja razmišljanja i ideje, poboljšavajući komunikacijske vještine.
- Kritičko mišljenje: Zid s grafitima može se koristiti za individualno razmišljanje, pružajući studentima priliku da razmisle o svojim idejama o projektu i svojoj ulozi u njemu.
- Građanski angažman: Zid pruža priliku članovima zajednice da se uključe u projekt i ponude povratne informacije, promičući osjećaj građanske odgovornosti i angažmana.
- Svijest o različitim perspektivama: Zid omogućuje uključivanje različitih perspektiva i ideja, promičući svijest o različitim perspektivama i iskustvima.
- Vizualno-prostorne vještine: Vizualna priroda alata pomaže u razvoju vizualno-prostornih vještina, jer studenti rade s materijalima i organiziraju ideje u vizualnom formatu.

Zid s grafitima

UPUTE O AKTIVNOSTI

Uzmimo primjer gdje tim studenata radi na e-DKU projektu za promicanje održivog prijevoza u svojoj zajednici. Oni mogu koristiti Graffiti Wall kao alat za stalne povratne informacije i komunikaciju tijekom cijelog projekta. Na početku projekta, tim postavlja veliki zidni plakat ili ploču i nabavlja samoljepljive papiriće ili druge materijale za bilježenje.

Tijekom provedbe projekta, tim redovito poziva članove zajednice i dionike da sudjeluju u Graffiti Wallu odgovarajući na upite poput "Koje su vaše potrebe za prijevozom?" ili "Kako prijevoz možemo učiniti održivijim?"

Sudionici mogu napisati svoje ideje, pitanja i povratne informacije na post-it papiriće i staviti ih na zid. Tim također može dodati vlastite odgovore i razmišljanja kako projekt napreduje.

Zid s grafitima pomaže timu uvidjeti ukupnu energiju i angažman oko projekta, kao i identificirati područja u kojima je potrebno više komunikacije i angažmana.

Na primjer, ako postoji premalo odgovora od određene skupine dionika, tim može raditi na njihovom izravnijem uključivanju u projekt.

Zid s grafitima također se može koristiti za individualno razmišljanje pružajući prostor za studente da zapišu svoja razmišljanja i ideje o projektu. Ovo može biti posebno korisno za studente koji se možda ne osjećaju ugodno dijeleći svoja razmišljanja u grupnom okruženju.

Ovaj alat daje izvrsnu vizualnu sliku sveukupne energije i angažmana, ali može biti neprikladan za dubinsku analizu!



Podul
Loredana Măneșcu + 5 + 2m
Școala viitorului - Echipa 1
Locul în care pedagogiile inovative devin realitate

Prezentare succintă a școlii viitorului și moto
Imagine cu școala dvs.
Mediul de învățare
Cum arată sălile de clasă?
Cum este organizat spațiul de

Abilități și competențe pentru secolul XXI pe care vă propuneți să le dezvoltați

Pedagogii inovative
Cele 6 clustere de pedagogii inovative ale OECD

Abilități și competențe pentru secolul XXI pe care vă propuneți să le dezvoltați
Lista de abilități și competențe
Școala viitorului este orientată asupra unor elemente care tin de: curiozitate, inițiativă, leadership, adaptabilitate

Pedagogii inovative
invatarea experientiala- invatarea prin proiecte
Se formeaza si se dezvolta competente pentru viata, competente transformatoare cu privire la asumarea responsabilitatilor in utilizarea resurselor limitate pentru acoperirea nevoilor si dorintelor nelimitate (conduta responsabila).

Activități de învățare

ZVIJEZDANI trenuci

KRATKI OPIS

Metoda *Zvezdani trenuci* - STAR (Situacija, Zadatak, Akcija, Rezultat) naglašava pridavanje važnosti zadacima učenja i iskustvima, poticanje samopoštovanja i fokusiranje na dostupne resurse. Omogućuje pojedincima da pokažu svoje vještine, iskustva i postignuća na strukturiran i organiziran način. Prepoznavanjem vrijednosti u naizgled svakodnevnim zadacima, pojedinci njeguju pozitivan način razmišljanja za osobni rast. Ovaj se pristup primjenjuje na različita područja kao što su obrazovanje, posao, odnosi i osobni ciljevi, povećavajući motivaciju, samopouzdanje i opće zadovoljstvo. Metoda STAR može se učinkovito koristiti za promišljanje i prenošenje iskustava i postignuća unutar e-DKU projekata.

Jedan od ključnih ishoda metode STAR je razvoj samopoštovanja i samopouzdanja. Pridajući važnost svakodnevnim iskustvima, pojedinci prepoznaju svoju sposobnost prevladavanja izazova i postizanja osobnog rasta.

Ovaj proces promiče pozitivnu sliku o sebi, osnažujući pojedince da prihvate svoje snage i rade na poboljšanju područja koja zahtijevaju pozornost. Usredotočujući se na resurse, pojedinci mijenjaju svoj način razmišljanja s fiksne na perspektivu usmjerenu na rast, što im omogućuje da se nose s teškim zadacima s povećanom motivacijom i otpornošću.



ISHODI UČENJA

Društveni i emocionalni razvoj:

- Razvija empatiju i vještine suradnje.
- Jača samosvijest i samoregulaciju.

Komunikacijske i jezične vještine:

- Poboljšava komunikaciju i vještine slušanja.
- Razvija sposobnosti učinkovite prezentacije.

Kritičko razmišljanje i rješavanje problema:

- Poboljšava vještine rješavanja problema i donošenja odluka.
- Potiče kreativnost i inovativnost.

Kulturna svijest i uvažavanje:

- Cijeni različitost i različite kulture.
- Razvija razumijevanje nasljeđa zajednice.

Građanska odgovornost i građanstvo:

- Bavi se građanskom participacijom i volontiranjem.
- Uči o demokratskim vrijednostima i odgovornostima.

Upravljanje okolišem:

- Promiče ekološku svijest i održivost.
- Sudjeluje u ekološkim projektima u zajednici.

ZVIJEZDNI trenuci

MOGUĆI SCENARIJ KORIŠTENJA

- **Situacija:** Opišite kontekst e-DKU projekta. Objasnite konkretnu internetsku platformu ili tehnologiju koja se koristi, zajednicu ili organizaciju s kojom ste surađivali i društveni problem ili potrebu koju ste namjeravali zadovoljiti kroz svoj projekt.
- **Zadatak:** Navedite konkretan zadatak ili cilj vašeg projekta. Razgovarajte o ciljevima koje ste postavili, ulogama i odgovornostima dodijeljenim Vama i Vašem timu te svim izazovima ili ograničenjima s kojima ste se susreli u online okruženju.
- **Akcija:** Detaljno opišite radnje koje ste poduzeli za provedbu projekta. Objasnite mrežne strategije, alate i resurse koje ste koristili, procese u koje ste bili uključeni i inovativne pristupe koje ste usvojili za rješavanje identificiranog problema. Istaknite svoj aktivni angažman, vještine rješavanja problema i prilagodljivost digitalnom kontekstu.
- **Rezultat:** Podijelite rezultate i utjecaj Vašeg e-DKU projekta. Razgovarajte o postignutim materijalnim i nematerijalnim rezultatima, kao što su pozitivne promjene ili doprinosi zajednici, vještine razvijene ili poboljšane kroz projekt i sve povratne informacije ili primljena priznanja. Razmislite o naučenim lekcijama, u smislu tehničke stručnosti i osobnog rasta.

STAR i e-DKU projekti

SITUACIJA

Opišite kontekst Vašeg e-DKU projekta:

- Online platforma/tehnologija koja se koristi:
- Zajednica/organizacija s kojom smo surađivali:
- Društveno pitanje/problem kojim se bavi:

ZADATAK

Navedite konkretan zadatak ili cilj Vašeg projekta.

- Ciljevi postavljeni za projekt:
- Dodijeljene uloge i odgovornosti:
- Izazovi/ograničenja s kojima se suočavate u online okruženju:

AKCIJA

Detaljno opišite radnje koje ste poduzeli za provedbu e-DKU projekta:

- Korištene mrežne strategije, alati i resursi:
- Procesi suradnje:
- Usvojeni inovativni pristupi:

REZULTAT

Podijelite rezultate i utjecaj vašeg e-DKU projekta.

- Ostvareni materijalni i nematerijalni rezultati:
- Pozitivne promjene ili doprinosi zajednici:
- Vještine razvijene/poboljšane kroz projekt:
- Naučene lekcije i doživljen osobni rast:

POBOLJŠAJTE SVOJ PROJEKT

Koji su aspekti koje je potrebno poboljšati?

LEGO toranj

KRATKI OPIS

Kako bi se poboljšao angažman zajednice i razvile vještine komunikacije i suradnje, vježba koja uključuje izgradnju tornja od Lego kockica može se pokazati vrlo učinkovitom. Ova aktivnost osmišljena je za stvaranje svijesti o osjećajima i reakcijama pojedinaca u složenim komunikacijskim okruženjima, kao i za promicanje timskog rada i suradnje u složenim i teškim situacijama. Dodjeljujući različite uloge pojedinim sudionicima, vježba pruža priliku za razumijevanje dinamike učinkovite komunikacije unutar zajednice.

Priprema:

Skupite razne Lego kocke i osigurajte da imate dovoljno za svakog sudionika. Postavite veliki stol za aktivnost izgradnje tornja. Pripremite skup uputa za svaku ulogu (opisano u nastavku).

Dodjela uloga:

Podijelite uloge pojedinim sudionicima, osiguravajući kombinaciju uloga u grupi. Svaki bi sudionik trebao imati određeni zadatak koji mora obaviti tijekom aktivnosti.

Uloge i odgovornosti:

- **Arhitekt:** odgovoran za izradu plana i davanje uputa za izgradnju tornja. Svoju viziju mora jasno prenijeti ostalim sudionicima, imajući na umu složenost zadatka.
- **Komunikator:** on prenosi upute arhitekta ostalim članovima tima. Mora učinkovito prenijeti arhitektovu viziju, odgovoriti na pitanja i na sve nedoumice koje se mogu pojaviti.
- **Graditelj:** on je odgovoran za fizičku konstrukciju tornja prema planu arhitekta. Treba slijediti upute komunikatora i surađivati s drugima kako bi osigurao točnu i učinkovitu izgradnju tornja.
- **Promatrač:** on pomno promatra komunikaciju i dinamiku suradnje u grupi. Treba voditi bilješke o interakcijama tima, identificirajući i pozitivne i izazovne aspekte komunikacijskog procesa.
- **Voditelj:** djeluje kao posrednik, osiguravajući da svatko ima priliku podijeliti svoje misli i brige. Treba pomoći u rješavanju sukoba ili poteškoća koje se mogu pojaviti tijekom aktivnosti, promičući pozitivno ozračje i poticajnu atmosferu.

Proces izgradnje tornja

Arhitekt razvija plan za dizajn tornja i priopćava ga komunikatoru koji prenosi upute graditeljima koji zajedno rade na izgradnji tornja. Promatrač pomno prati dinamiku komunikacije, bilježeći sve izazove ili uspjehe. Voditelj prati interakcije grupe i intervenira kada je potrebno kako bi se osigurala učinkovita suradnja.

ISHODI UČENJA

Sudionici aktivno sudjeluju u zajedničkoj izgradnji Lego kockica, njegujući zajednicu i vrednujući različite perspektive.

Razvijaju učinkovite komunikacijske vještine, vježbaju rješavanje problema i kritičko razmišljanje te njeguju timski rad i liderske sposobnosti. Kroz kreativnost i inovativnost, oni grade jedinstvene strukture dok unapređuju svijest o prostoru i fine motoričke vještine. Iskustvo njeguje strpljenje, ustrajnost i kritičko promišljanje, ističući vrijednost suradnje i učinkovite komunikacije u postizanju zajedničkih ciljeva.



LEGO toranj

RESURSI

Lego kocke (različitih oblika i veličina, pružajući sudionicima širok raspon mogućnosti gradnje)

Stolovi i stolice: Postavite stolove i stolice kako biste stvorili radne stanice za sudionike.

Prostor za izložbu: Dodijelite određeni prostor za izložbu dovršenih Lego modela i poticanje rasprave.

PREPORUKE

- Nakon što je toranj izgrađen ili kada prođe određeno vrijeme, okupite sudionike za raspravu.
- Promatrač dijeli svoja zapažanja, ističući i pozitivne i izazovne aspekte komunikacijskog procesa.
- Sudionici raspravljaju o svojim iskustvima u svojim ulogama, dijeleći uvide u učinkovitu komunikaciju, suradnju i rješavanje problema.
- Omogućite grupnu raspravu o tome kako se aktivnost odnosi na situacije iz stvarnog života i kako sudionici mogu primijeniti naučene lekcije u svojim svakodnevnim interakcijama.
- Aktivnost LEGO toranj može se implementirati kada se društveno korisna aktivnost provodi online, dok se učenje odvija u zajednici. Kombinira online podučavanje i podršku s praktičnim izvanmrežnim angažmanom, omogućujući sudionicima da poboljšaju svoje vještine i kreativnost izgradnjom LEGO tornja.





Aktivnosti za proslavu ishoda učenja i rezultata projekta

Kulminacija projekta e-društveno korisnog učenja nudi priliku za promišljanje, procjenu i proslavu putovanja sudionika projekta i postignutih rezultata. Evo nekih aktivnosti koje mogu pomoći u prepoznavanju ovih postignuća i ishoda učenja:



01. Poster prezentacija



02. Video o uspješnoj priči / Podcast

Poster prezentacija

KRATKI OPIS

Poster prezentacija je popularna metoda koja se može koristiti za predstavljanje e-DKU projekata. Studenti stvaraju poster koji vizualno prenosi ciljeve učenja, partnere, metode, rezultate, aspekte kritičkog promišljanja i fotografije/slike iz faze provedbe. Tijekom prezentacije postera, studenti stoje pored svog postera i sudjeluju u raspravama s nastavnicima, drugim studentima ili članovima zajednice. Ovaj interaktivni format omogućuje dinamičnu razmjenu ideja, povratnih informacija i razmišljanja.

Kritičko promišljanje je ključni aspekt e-DKU-a, a prezentacije postera pružaju priliku studentima da razmisle o svojim iskustvima i učenju. Razmišljajući o tome kako je projekt utjecao na njihov osobni i profesionalni razvoj, što su naučili i kako bi to znanje mogli primijeniti u budućnosti, mogu produbiti svoje razumijevanje projekta i njegovih rezultata. Kroz promišljanje, studenti također mogu prepoznati područja za daljnje učenje i rast.

Poster prezentacije mogu promovirati suradnju i timski rad među studentima i pomoći im da razviju komunikacijske i prezentacijske vještine. Općenito, poster prezentacije moćan su alat za predstavljanje e-DKU projekata, podupiranje učenja i rasta studenata te promicanje rasprava.



ISHODI UČENJA

- **Komunikacija:** kroz poster prezentaciju, studenti će razviti svoju sposobnost da jasno i učinkovito komuniciraju svoj projekt drugima, koristeći vizualna pomagala i sažet jezik.
- **Suradnja:** e-DKU često uključuje rad s drugima, kao što su partneri u zajednici ili kolege studenti. Predstavljajući projekt, studenti će pokazati sposobnost suradnje s drugima i postizanje zajedničkog cilja.
- **Kritičko promišljanje:** e-DKU uključuje promišljanje o vlastitim iskustvima i načinu na koji su ona povezana sa širim društvenim pitanjima. Kroz poster prezentaciju, studenti će promišljati o svom projektu i artikulirati svoje misli i osjećaje o iskustvu.
- **Empatija:** e-DKU često uključuje rad s pojedincima ili zajednicama suočenima s izazovima ili nedaćama. Prezentacijom svog projekta studenti će pokazati svoju empatiju i razumijevanje za iskustva drugih, kao i spremnost da poduzmu aktivnosti u rješavanju ovih problema.
- **Rješavanje problema:** Proces dizajniranja i implementacije e-DKU projekta zahtijeva vještine rješavanja problema. Predstavljajući svoj projekt, studenti će pokazati kako su prepoznali i riješili problem zajednice, kao i sve prepreke na koje su nailazili na tom putu.
- **Društvena odgovornost:** e-DKU naglašava važnost društvene odgovornosti i angažmana u zajednici. Predstavljajući svoj projekt, studenti će pokazati svoje razumijevanje kako njihov projekt doprinosi općem dobru i koristi zajednici.

Poster prezentacija

PREDLOŽAK PLAKATA

Uvod

Ciljevi učenja

Što mislite da Vaš profesor očekuje da naučite u svom projektu? Koje ste osobne ciljeve učenja postavili sebi? (Na primjer, jeste li željeli razviti dublje razumijevanje dizajna učenja?)

Naziv e-DKU projekta

Logo Sveučilišta

Logo partnera u zajednici

Kritičko promišljanje

U ovom odjeljku navedite što ste naučili kao rezultat svog e-DKU iskustva. Pojedinačno ili sa svojim timom, razmislite o:

- (1) što ste učinili za e-DKU tijekom kolegija koje ste pohađali.
- (2) Vaše iskustvo e-DKU-a u odnosu na specifične uloge, znanja, vještine i kompetencije stečene tijekom kolegija koji ste slušali.

Sjetite se početka projekta. Kako se Vaše razmišljanje promijenilo kao rezultat ovog e-DKU iskustva? Je li promijenilo način na koji se odnosite prema ljudima/zajednici ili društvenim strukturama? Na koji način? Kada ste imali "aha" trenutak i što ga je potaknulo? Zašto su ova društveno korisna aktivnost i Vaše učenje važni? U budućnosti, što ćete raditi i kako ćete razmišljati kao rezultat ovog iskustva učenja?

FOTOGRAFIJE / SLIKE

Za korištenje slika onih koji imaju koristi od DKU aktivnosti, njihov pristanak je imperativ. Ako je potrebno, posavjetujte se s nastavnikom oko dobivanja GDPR obrasca pristanka.

Partneri

Napomena: Ako ovaj projekt nema partnera, promijenite naslov u "Potreba zajednice", uklonite "izjavu o misiji" u nastavku, usredotočite se na potrebu zajednice koju ste zadovoljili i nemojte uključivati logo partnera (vidi gore).

Ime:

Misija: (provjerite njihovu web stranicu)

Cilj/potreba projekta koju je identificirala zajednica: (Kako ste pomogli zajednici? Primjer: rad na prevenciji HIV/AIDS-a, digitalno osnaživanje starijih osoba, istraživanje ekonomskih potreba stanovništva, itd.)

Fotografije / Slike

Za korištenje slika onih koji imaju koristi od DKU aktivnosti, njihov pristanak je imperativ. Po potrebi se posavjetujte s nastavnikom oko dobivanja GDPR obrasca pristanka.

Specifični pojmovi

Koje ste akademske koncepte primijenili u kontekstu aktivnosti e-društveno korisnog učenja?

Ukratko objasnite kako se koriste.

FOTOGRAFIJE / SLIKE

Za korištenje slika onih koji imaju koristi od DKU aktivnosti, njihov pristanak je imperativ. Po potrebi se posavjetujte s nastavnikom oko dobivanja GDPR obrasca pristanka.

Metode

Opišite što ste učinili i kako:

-
-
-
-

Rezultati

Rezultati Vaših aktivnosti u zajednici:

Kako je Vaš rad odgovorio na potrebe zajednice?



Priča o uspjehu Video / Podcast

KRATKI OPIS

Videozapisi priča o uspjehu korisni su instrumenti za proslavu projekta na dinamičan i uvjerljiv način. Putem osobnih narativa i privlačnih vizualnih sadržaja, ovi videozapisi prikazuju bit uspjeha projekta, nadahnjuju sudionike te prikazuju transformativnu moć društveno korisnog učenja.

Faze realizacije su sljedeće:

- **Identifikacija sudionika:** Identificirajte pojedince na koje projekt utječe, uključujući studente, članove zajednice, korisnike ili partnere s uvjerljivim pričama koje prikazuju transformativne učinke.
- **Pripovijedanje i pisanje scenarija:** Intervjuirajte sudionike, dopuštajući im da razmijene iskustva, izazove i osobni rast. Zabilježite ključne poruke i ishode.
- **Video produkcija:** Snimite intervju sa sudionicima, projekt i uključite vizualno zanimljive elemente poput fotografija ili animacija. Uredite snimke, uskladite ih sa scenarijem i poboljšajte pripovijedanje glazbom ili naracijom.

Video zapisi priča o uspjehu nude priliku sudionicima da izraze zahvalnost za pozitivnu promjenu uzrokovanu projektom. Oni također olakšavaju prepoznavanje napora studenata, mentora, partnera u zajednici i organizatora. Sudionici će biti inspirirani videozapisima priča o uspjehu, shvaćajući transformativnu snagu e-DKU-a i osjećajući se osnaženim za pokretanje ili doprinos sličnim inicijativama.



ISHODI UČENJA

- **Komunikacija:** Sudionici će poboljšati svoje komunikacijske vještine učinkovitim prenošenjem uspjeha i utjecaja e-DKU projekta kroz zanimljive videozapise priča o uspjehu, koristeći osobne narative i uvjerljive vizualne elemente.
- **Suradnja i timski rad:** Sudionici će surađivati s članovima tima tijekom procesa pripovijedanja i pisanja scenarija, potičući timski rad i zajedničko donošenje odluka kako bi stvorili dojmive videozapise priča o uspjehu.
- **Kreativnost:** Sudionici će razviti svoju kreativnost uključivanjem vizualno zanimljivih elemenata, poput fotografija, animacija i glazbe, u fazi video produkcije, učinkovito prenoseći bit uspjeha projekta.



Aktivnosti kritičkog promišljanja

Postoji ukupno 17 ciljeva održivog razvoja i 169 podciljeva. Iako su svi važni i međusobno povezani, neki će biti relevantniji za Vašu organizaciju od drugih. Ova cjelina može identificirati specifične ciljeve održivog razvoja i ciljeve kojima Vi dajete prioritet i pokazati kako su usklađeni s Vašom strategijom i ciljevima.



01. Portfelj kritičkog promišljanja



02. Termometar istine



03. Crtanje diktata



04. Karta iskustva



05. Tjedni plan aktivnosti



06. Postprojektno kritičko promišljanje

Portfelj kritičkog promišljanja

KRATKI OPIS

Ključni element e-DKU projekata je razvoj transverzalnih kompetencija kod studenata. Portfelj je koristan za studente za razumijevanje razlike između kritičkog pisanja i akademskog pisanja na koje su možda navikli tijekom studija. Kritičko promišljanje i pisanje, pitanje zašto ste postupili na određeni način, zašto su drugi postupili na određeni način i kako ste naučili i rasli iz iskustva, često je novo za studente. Možda se srame pisati u prvom licu (jesam, osjećam, itd.) i vjerojatno neće biti naviknuti na primjenu odgovarajućih alata za analizu osobnog iskustva. Popis pitanja na sljedećoj stranici pomaže u razlikovanju različitih vrsta razmišljanja i pisanja, od kojih svi uključuju duboku analizu.

Portfelj vodi studente s popisom pitanja kako bi razmislili o tome što su dobili od svojih projekata i kako su oni utjecali na njihove vrijednosti i njihovu budućnost. Procjenjuju ono što su pročitali tijekom pripreme za projektne aktivnosti (kritičko mišljenje), svoje konkretno iskustvo (refleksivno mišljenje) i planiranje projekta (strateško razmišljanje).

TRANSVERZALNE KOMPETENCIJE u e-DKU-u

- Sposobnost organiziranja i planiranja
- Rješavanje problema
- Odlučivanje
- Timski rad i rad u interdisciplinarnim timovima
- Sposobnost rada u različitim kulturnim kontekstima
- Međuljudski odnosi

- Kreativnost
- Liderstvo
- Poznavanje drugih kultura i običaja
- Inicijativa i poduzetništvo
- Društvena motivacija
- Kritičko mišljenje i sposobnost refleksije i samokritike

PREPORUKE

Ova se aktivnost može implementirati kao upitnik u Moodleu.



ISHODI UČENJA

- razumjeti razliku između kritičkog, refleksivnog i strateškog mišljenja
- koristiti različite metode komuniciranja u odnosima s različitim ljudima, posebno onima koji su vrlo različiti od samih studenata
- demonstrirati stručnost pri učinkovitom rješavanju rutinskih problema, prilagoditi se novim ili neočekivanim situacijama, pokazujući sposobnost suočavanja s promjenama
- promišljati o svojim sposobnostima upravljanja, analizirajući situaciju u kojoj su bili u mogućnosti osigurati vodstvo i donositi odluke

Portfelj kritičkog promišljanja

ALAT ZA RAZVOJ KRITIČKOG MIŠLJENJA

Pitanja u nastavku osmišljena su za procjenu Vašeg napretka u razvoju istih. Odgovorite na njih što je moguće pažljivije.

Pitanja kao alat za kritičko razmišljanje (najkorisnija na početku projekta, ali neki odgovori mogu se dati tek kada je projekt završen):

- Koje hipoteze/pretpostavke osobno imate o projektu?
- Koje ste hipoteze/pretpostavke osobno uzeli zdravo za gotovo na početku projekta?
- Navedite motive koji stoje iza Vašeg odabira projekta.
- Imate li opipljive dokaze za pretpostavke koje ste imali na početku?
- Koji se alternativni zaključci mogu izvući iz Vaših dokaza?
- Kakav je kontekst projekta i koje su različite perspektive iz kojih se projektu može pristupiti?
- Mogu li se vaši zaključci generalizirati?

Pitanja kao alat za strateško razmišljanje:

- Što je točno cilj Vašeg projekta? Čemu služi cilj?
- Koje su glavne prepreke za postizanje cilja? Tko bi već mogao znati kako postići cilj? (literatura?)
Kome je još u interesu da se cilj postigne, odnosno tko su dionici?
- Koji je kontekst projekta? Je li dio većeg sustava?
- Može li se cilj podijeliti na podciljeve?
- Koji su resursi potrebni?
- Kako se može pratiti napredak projekta?
- Koji se dokazi mogu pružiti da je cilj postignut?

Pitanja kao alat za refleksivno razmišljanje (zašto je student postupio na određeni način, zašto su drugi ljudi postupili drugačije i što je student naučio iz tog iskustva)

- Koji Vas je događaj najviše iznenadio? Zašto? Što Vam to govori o Vašim trenutnim stavovima/uvjerenjima?
- Navedite primjer o timskom radu s kolegama sličnih / različitih disciplinarnih pozadina. Navedite primjer kada ste uspjeli spojiti različite vještine kako biste riješili problem.
- Koji dio projekta Vas je najviše ispunio? Što mislite o iskustvu DKU-a sada u usporedbi s onim kako ste se osjećali tijekom projekta? Je li se nešto promijenilo?
- Razmislite o situaciji u kojoj ste bili u mogućnosti donositi odluke, što Vas je to naučilo o Vašoj sposobnosti upravljanja?
- Što možete zaključiti o svojim snagama i komparativnim prednostima iz ovog iskustva?
- Što ovo iskustvo govori o vašim slabostima i mogućnostima razvoja? Što ste izbjegli u projektu? Što ste riskirali?
- Procijenite svoju sposobnost komunikacije ljudima koji su vrlo različiti od Vas.
- Što ste naučili iz ovog iskustva o tome kako reagirate i odgovarate na izazove?
- Iz kojih drugih perspektiva možete sagledati ovo iskustvo?
- Identificirajte načine na koje ste se uspjeli prilagoditi novim ili neočekivanim situacijama.
- Postoji li nešto što ste mogli učiniti drugačije?
- Što biste učinili drugačije sada ili u budućnosti kao rezultat iskustva i Vaših razmišljanja o njemu?

Termometar istine

KRATKI OPIS

Termometar istine je alat koji se može koristiti za razmišljanje o glavnim značajkama e-DKU-a, prije nego što studenti započnu svoje projekte.

Fakultetu je alat koristan za:

- kritički analizirati kako studenti percipiraju karakteristike e-DKU-a
- razumjeti kako studenti percipiraju potrebe društvene zajednice, solidarnost, vještine, uzajamnost itd. te raditi na zajedničkoj viziji

Termometar istine sastoji se od tablice (fizičke ili digitalne) u kojoj postoji 5 mogućnosti odgovora koji se poklapaju s gradijentima točno/netočno: od apsolutno točno do apsolutno netočno. Alat je upotpunjen nizom izjava koje studenti moraju postaviti na termometar istine postizanjem zajedničkog razumijevanja (vidi sljedeću stranicu).

Ciljevi su:

- Razumijevanje glavnih karakteristika e-DKU-a
- Razmišljanje o vlastitim predrasudama
- Razgovor sa skupinom vršnjaka kako bi se pronašlo zajedničko razumijevanje

Praktične indikacije:

- timovi (5-7 studenata - u svakoj grupi broj studenata mora odgovarati broju ponuđenih izjava)
- svaka grupa dobiva materijal digitalno ili fizički: termometar istine i izjave na kojima treba raditi
- svaki član grupe čita izjavu i ubacuje je u termometar, dajući objašnjenje. U tom trenutku grupa odlučuje hoće li ostaviti izjavu tamo gdje je postavljena ili će je premjestiti (mora se postići dogovor, nema glasanja)
- kad prođe 20 minuta, grupe raspravljaju o svojim odgovorima
- nastavnik može usmjeravati aktivnost prateći redoslijed izjava i pitajući svaku grupu na koju su razinu termometra stavili izjavu i zašto. Praćenje redoslijeda izjava učinit će zajedničko razmišljanje obogaćenijim: rasprava može dovesti u pitanje dane odgovore.

Platforma Jamboard može se koristiti za digitalno provođenje aktivnosti:

- Korak 1: prenesite fotografiju termometra istine na prvu stranicu i postavite je kao pozadinu
- Korak 2: dodajte stranicu i unesite rečenice na samoljepljive papiriće u boji
- Korak 3: ako studente podijelite u grupe, umnožite dvije stranice s brojem grupa i dajte im nazive (grupa 1, 2, 3, itd.)

ISHODI UČENJA

- Kritičko mišljenje: alat se može koristiti za grupnu refleksiju, pružajući studentima mogućnost da izraze svoje misli i ideje o stupovima e-DKU-a
- Svijest o različitim perspektivama: alat omogućuje uključivanje različitih perspektiva i ideja, promičući svijest o različitim perspektivama i iskustvima.
- Pregovaranje: alat traži od studenata da se slože oko istinitosti ili netočnosti izjave, bez korištenja glasanja
- Samosvijest: alat daje priliku studentima da razmisle o svom procesu učenja i svojoj samoučinkovitosti u zadovoljenju potreba zajednice.



Termometar istine

UPUTE O AKTIVNOSTI

TERMOMETAR ISTINE

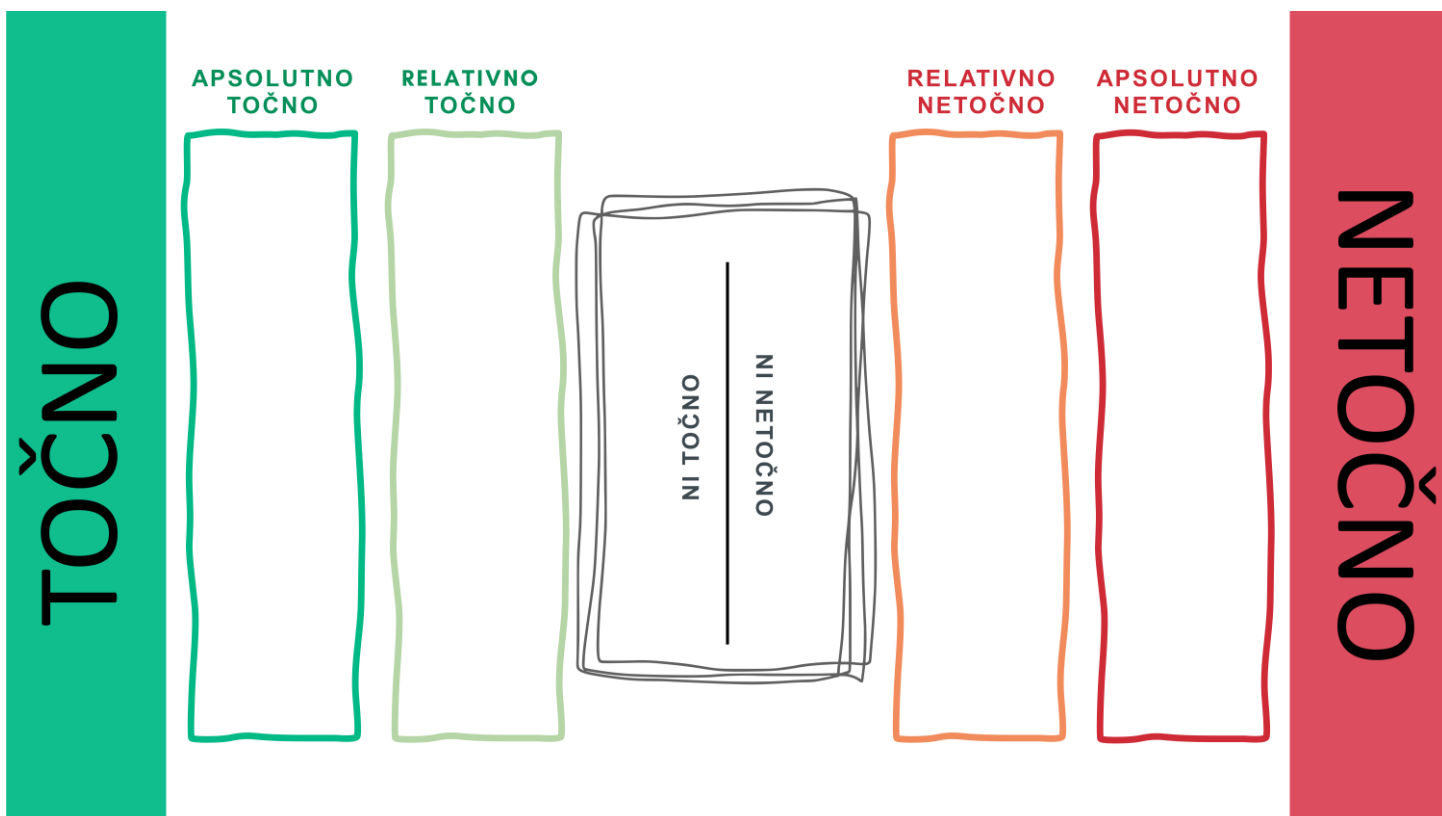
GRUPNA AKTIVNOST- 20 MIN

CILJ

- Razumjeti glavne karakteristike e-društveno korisnog učenja
- Razmisliti o vlastitim predrasudama
- Razgovarati s kolegama kako biste pronašli zajedničko stajalište

PRAVILA

- Podjela u radne grupe (5-7 ljudi). Trebate imati izjavu za svakog člana grupe.
- Zauzvrat, svaki član grupe čita izjavu i ubacuje je u termometar, dajući objašnjenje.
- Grupa odlučuje hoće li ostaviti izjavu tamo gdje je ubačena ili će je premjestiti (mora se postići dogovor, nema glasanja.)
- Kad prođe 20 minuta grupa raspravlja o svojim odgovorima



Termometar istine

UPUTE O AKTIVNOSTI

IZJAVE

**Neke rečenice su istinite, neke lažne, neke namjerno dvosmislene kako bi potaknule razmišljanje*

- **"Društvena nepravda je sinonim za društvenu potrebu"** (ova rečenica omogućuje studentima da raspravljaju o tome što misle pod potrebama zajednice)
- **"Osobna potreba ne može biti potreba zajednice"** (ova rečenica pomaže studentima da raspravljaju o dimenziji zajednice)
- **"Studentima nedostaju vještine za zadovoljavanje društvenih potreba"** (ovo omogućuje studentima da razmišljaju o tome koje vještine imaju i osjećaju li se učinkovitim)
- **"Bez primjene znanja na terenu, zapravo se i ne uči"** (ovo pomaže razmišljanju o bogatstvu praktičnih iskustava kako bismo cjelovito rasli kao osobe, građani i stručnjaci).
- **"Zadovoljenje potreba društvene zajednice zahtijeva specifične vještine"** (ovo ima za cilj staviti fokus na učenje u e-DKU-u)
- **"Kritičko mišljenje utječe na naše učenje"** (ovo je korisno za predstavljanje uloge promišljanja u e-DKU-u)
- **"Solidarnost znači činiti nešto s drugima i za druge"** (ovo uvodi pojam solidarnosti)

ZNAČAJKE e-DKU-a



SOLIDARNOST U
POMAGANJU
ZAJEDNICI



PROTAGONISTI
SU STUDENTI



ARTIKULACIJA
NASTAVNOG
PROGRAMA



STRUKTURIRANO
KRITIČKO
PROMIŠLJANJE



MREŽE I
RECIPROCITET
SA ZAJEDNICOM

- AKTIVNOST **SOLIDARNOSTI** DIZAJNIRANA DA ZADOVOLJI STVARNE I PERCIPIRANE POTREBE ZAJEDNICE,
- U KOJOJ SU **STUDENTI** PROTAGONISTI.
- e-DKU JE DIZAJNIRAN I **INTEGRIRAN S NASTAVNIM PROGRAMOM**,
- U ČEMU **KRITIČKO PROMIŠLJANJE** IMA KLJUČNU ULOGU.
- PROJEKTI PROMIČU SURADNJU I **STVARAJU MREŽE**
- KROZ RAZVOJ DIMENZIJE **RECIPROCITETA** IZMEĐU SVEUČILIŠTA I ZAJEDNICE

Crtanje diktata

KRATKI OPIS

Crtanje diktata je grafički alat čija je svrha podići svijest studenta o tome kako promicati sudjelovanje dionika za učinkovito razumijevanje. Aktivnost je usmjerena na poteškoće prenošenja i razumijevanja ideja partnera u zajednici.

Ovaj rizik nesporazuma temelji se na činjenici da svaka osoba ima vlastitu perspektivu. Doista, aktivnost pokazuje kako kada jedna osoba sluša drugu, ona ima svoj vlastiti način razumijevanja. Nadalje, aktivnost pokazuje koliko je teško izraziti nešto, čak i jednostavnu stvar, na način da se shvati onako kako je zamišljeno.

Praktične indikacije:

Aktivnost uključuje podjelu studenata u parove koji rade na 3 uzastopna zadatka:

- Zadatak 1 (5 minuta - Prilog 1)

Jedan od studenata u paru diktira, a drugi crta na papir. Osoba koja crta ne može postavljati pitanja, ali osoba koja diktira i vidi crtež može ga ispraviti. Onaj koji diktira bi trebao nastojati osigurati da crtež što točnije predstavlja sliku koju pokušava prenijeti. Nakon isteka vremena više nije dopušteno crtati.

2. Zadatak 2 (5 minuta - Prilog 2)

Uloge para studenata su obrnute: osoba koja je nacrtala crtež mora biti ona koja će ga prva vidjeti. U ovom slučaju, osoba koja crta može postavljati pitanja koliko god želi, a druga može odgovoriti samo s "da" ili "ne".

3. Zadatak 3 (5 minuta - Prilog 3)

U trećem zadatku crtež se diktira i oba sudionika mogu postavljati pitanja i davati upute. Po završetku tri runde treba dati vremena da svi promotre dobivene crteže (15 minuta):

Zatim nastavnik vodi grupnu raspravu, postavljajući izazovna pitanja:

- Koja je metoda bila najlakša za rad?
- Koji su crteži bili najtočniji?
- Kako ovo iskustvo odražava interakciju s partnerom u zajednici? Nameće li netko svoje stajalište? Ima li dijaloga ili ne?



ISHODI UČENJA

- Razmisliti o vlastitim sposobnostima u smislu slušanja i razumijevanja
- Shvatiti važnost učinkovite komunikacije
- Osvijestiti kako vlastito stajalište utječe na razumijevanje komunikacije

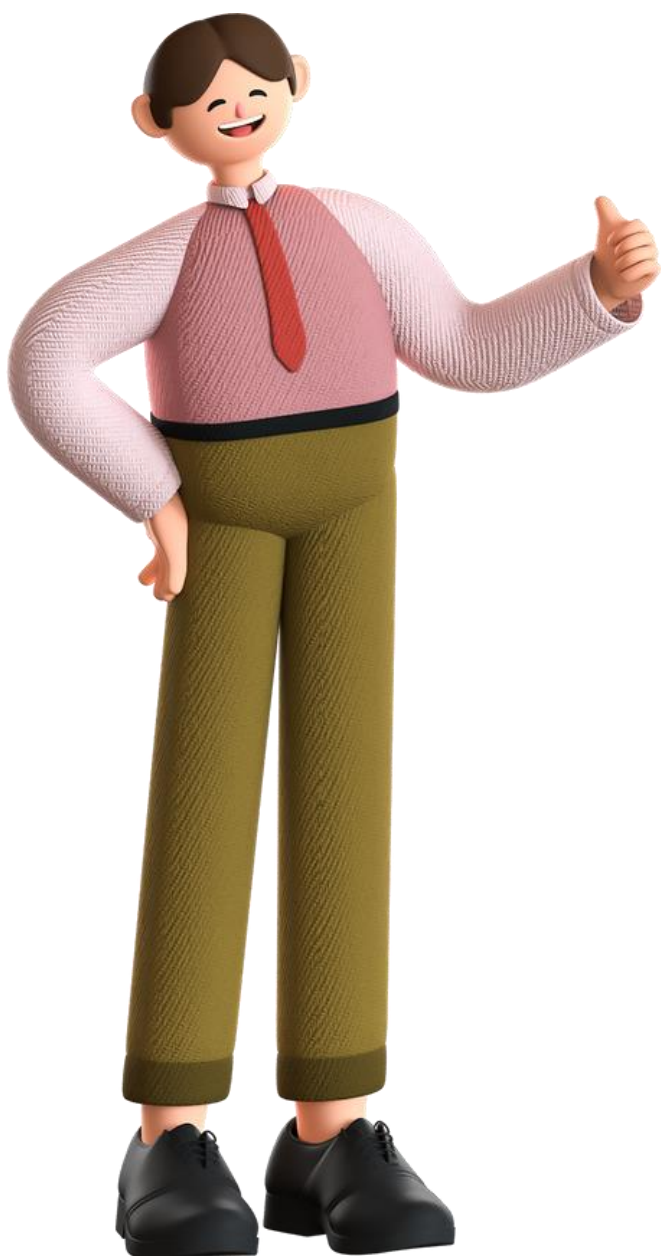
Crtanje diktata

RESURSI

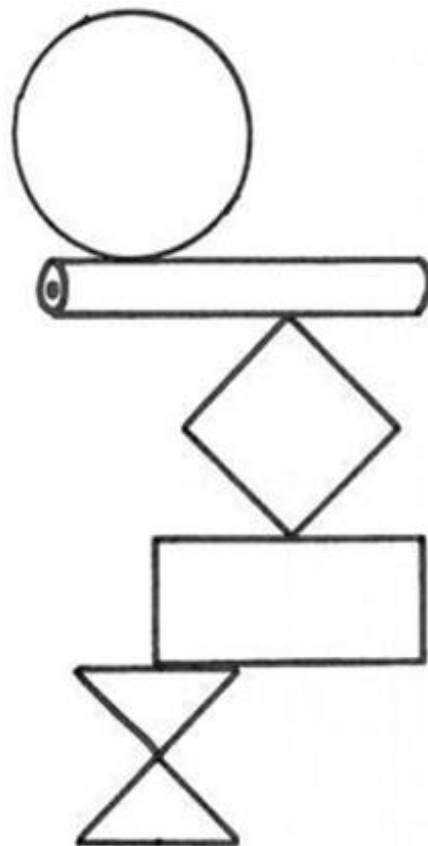
Potrebni resursi su:

- Stolci za organiziranje grupa / virtualnih soba
- Ploče za crtanje / Jamboard*
- Olovke / Jamboard
- Listovi papira / Jamboard

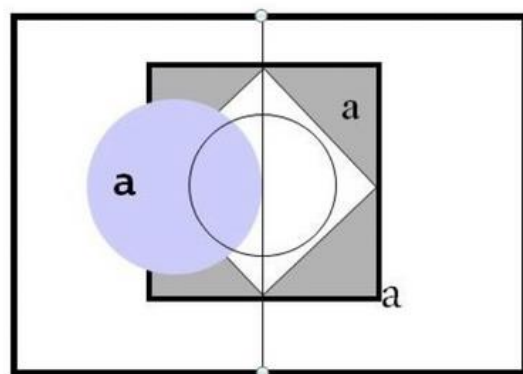
* [Jamboard](#) je suradnička digitalna ploča na kojoj možete zapisivati ideje, crtati i dijeliti ih s drugima u stvarnom vremenu. To je dinamičan, potpuno prazan radni prostor u koji možete dodavati post-it ceduljice, videozapise, slike, poveznice, itd.



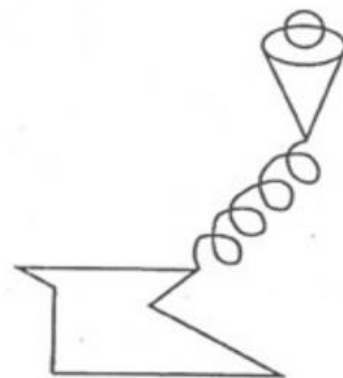
DODATAK 1



DODATAK 2



DODATAK 3



Karta iskustva

KRATKI OPIS

Karta iskustva može se koristiti za individualno razmišljanje, ali posebno za grupno razmišljanje nakon provedbe e-DKU projekta ili nakon složenijeg iskustva učenja.

Projektni tim radi u malim grupama kako bi pregledao putanju provedenog projekta. Svaki simbol na karti asocira na moguća iskustva tijekom projekta. Sudionici raspravljaju i rekonstruiraju put provedbe. Raspravljajući u malim grupama, početak će se prisjećati onoga što su doživjeli i na temelju onoga čega se sjećaju crtati na flipchartu put, kartu područja koja odgovaraju interpretaciji njihovog iskustva. Od simbola na karti odabrat će samo one koji su bili relevantni za njihovo projektno iskustvo - ne moraju ih sve koristiti. Odredit će redoslijed iskustava kroz koja su prošli. Kroz jedno se područje može proći više puta. Kada odluče upisati određeno područje karte na svom flipchartu, trebaju kao grupa opisati/argumentirati zašto su to odabrali, što im znači i kakve veze stvaraju između naziva područja i načina na koji su doživjeli taj trenutak u svom iskustvu.

PREPORUKE

Ova se aktivnost može nadopuniti metakognitivnim pitanjima kako bi se studentima pomoglo da razmisle o vlastitim procesima razmišljanja i strategijama učenja. Ova pitanja promiču samosvijest i potiču pojedince da prate vlastito shvaćanje i razumijevanje. Primjeri metakognitivnih pitanja uključuju: "Koje ste strategije koristili za rješavanje ovog problema?" i "Kako ste pristupili ovom zadatku?".

RESURSI

Digitalna kopija karte iskustva može se ponovno izraditi na <https://padlet.com/> ili <https://miro.com/>

ISHODI UČENJA

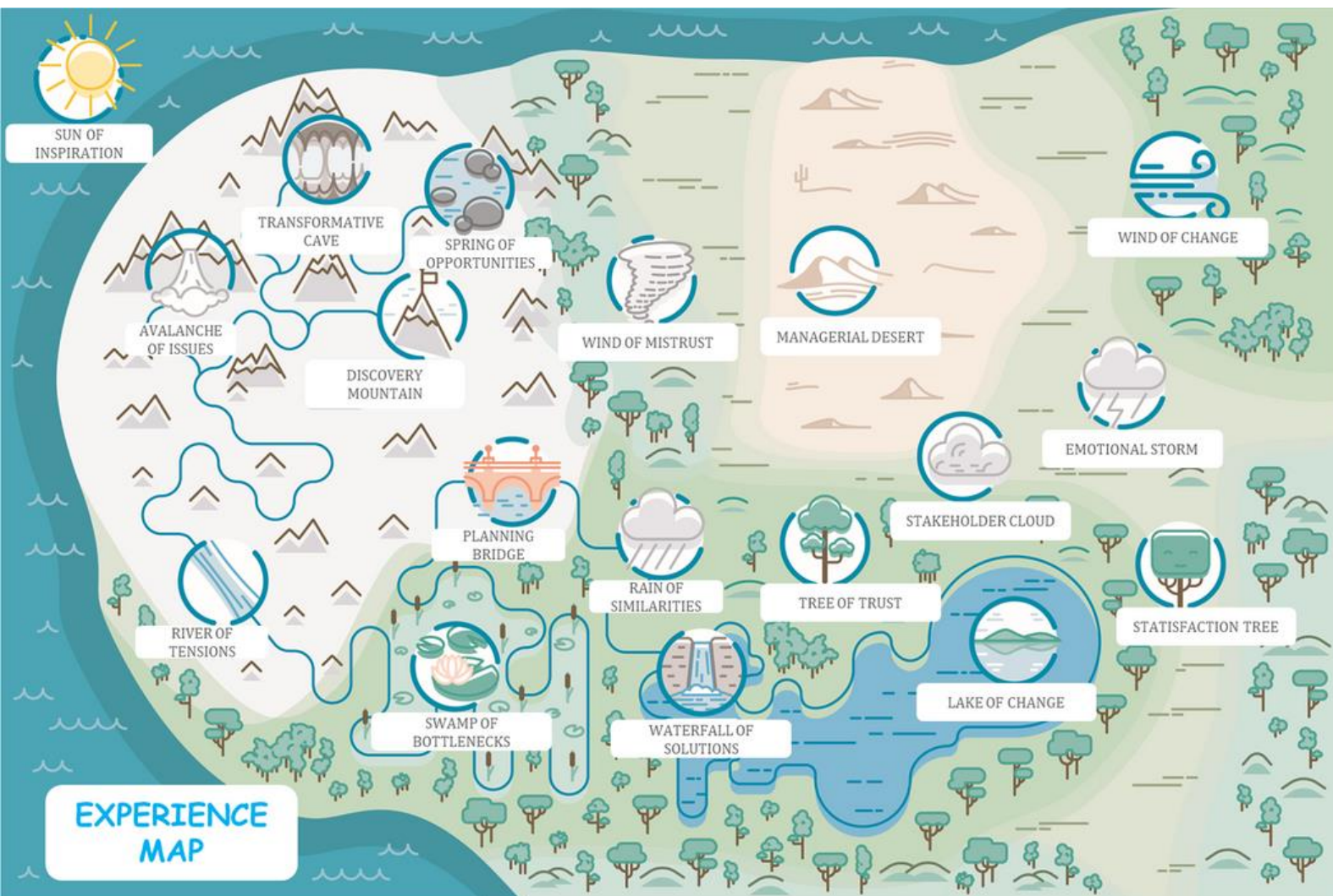
- Poboljšana samosvijest: Karte iskustva pružaju priliku studentima da razmisle o vlastitim iskustvima učenja i procijene vlastito razumijevanje i napredak. To može dovesti do povećane samosvijesti i dubljeg razumijevanja vlastitih procesa učenja.
- Poboljšana metakognicija: Razmišljajući o svojim iskustvima učenja, studenti mogu postati svjesniji svojih misaonih procesa i razviti bolje razumijevanje načina na koji najbolje uče. To može dovesti do poboljšanih metakognitivnih vještina i boljih navika učenja.
- Poboljšane vještine rješavanja problema: Karte iskustva mogu pomoći studentima da prepoznaju obrasce u svojim iskustvima učenja i identificiraju područja u kojima se muče. Ovo im može pomoći da razviju učinkovitije strategije rješavanja problema i prevladaju prepreke u učenju.
- Povećana motivacija i angažman: Karte iskustva pružaju studentima vizualni prikaz njihove putanje učenja, što im može pomoći da vide napredak koji su postigli i osjećaju se motiviranijima za nastavak učenja. To može rezultirati većim angažmanom i boljom povezanošću s materijalom koji se proučava.

Karta iskustva

SLUČAJ UPOTREBE

Nakon završetka e-DKU projekta, tim se okuplja na sesiju kritičkog promišljanja. Formiraju male grupe i dobiju flipcharte i markere.

- Svaka skupina raspravlja i prisjeća se iskustava koje je doživjela tijekom projekta. Pregledavaju simbole na karti iskustva i odabiru one koji su najrelevantniji za njihovo projektno iskustvo.
- Koristeći odabrane simbole, grupe konstruiraju vizualni prikaz svog projektnog putovanja na flipchartu. Crtaju put ili kartu, povezujući područja koja odgovaraju njihovoj interpretaciji iskustva.
- Dok crtaju svako područje na flipchartu, objašnjavaju zašto su ga odabrale i što im znači. Dijele asocijacije koje stvaraju između naziva područja i specifičnih trenutaka koje su doživjeli tijekom projekta.
- Nakon predstavljanja svojih flipchartova, cijela grupa ulazi u raspravu. Uspoređuju svoje karte, identificirajući zajedničke i različite teme i izazove te razgovaraju o značaju iskustava koja su podijelili.



Tjedni plan aktivnosti

KRATKI OPIS

U ovoj e-DKU aktivnosti studenti se uključuju u razmišljanje o raspodjeli svog vremena u sklopu svog projekta. Svaki student dobiva tjedni plan aktivnosti s određenim vremenskim intervalima za svaki dan u tjednu.

Studentima se daje uputa da zapišu najvažnije aktivnosti koje poduzimaju za sebe, svoju obitelj, prijatelje i druge tijekom svog e-DKU projekta. Te aktivnosti mogu uključivati zadatke vezane uz njihov projekt, angažman u zajednici i osobne obveze.

Nakon što su studenti ispunili svoje planove aktivnosti, svaku pojedinačnu aktivnost izrezuju s lista. Nastavnik daje dvije košarice ili velike kartice svakom studentu, jednu s oznakom "Za moje učenje", a drugu s oznakom "Za utjecaj na zajednicu".

Zadatak studenata je raspodijeliti svoje izrezane aktivnosti u košarice "Za moje učenje" ili "Za utjecaj na zajednicu" na temelju njihove procjene primarne svrhe i učinka svake aktivnosti. Razmatraju kako svaka aktivnost doprinosi njihovom vlastitom učenju i rastu, kao i pozitivnom utjecaju koji ima na zajednicu kojoj služe.

Nakon raspodjele aktivnosti, studenti se upuštaju u promišljanje o raspodjeli vremena i ravnoteži između osobnog učenja i utjecaja na zajednicu. Raspravljaju o značaju svake kategorije i dijele svoja razmišljanja o iskustvu e-DKU-a u grupnoj raspravi.

Kroz ovu aktivnost, studenti stječu dublje razumijevanje vremena koje posvećuju vlastitom učenju i doprinosa koje daju zajednici putem e-DKU-a. Potiče ih da razmišljaju o vrijednosti svojih iskustava i utjecaju svojih društveno korisnih aktivnosti. Potiče se kritičko razmišljanje, samosvijest i osjećaj društvene odgovornosti u kontekstu njihovog e-DKU projekta.



ISHODI UČENJA

- Razmislite o osobnim tjednim aktivnostima u kontekstu e-DKU-a.
- Razmislite o pojedinačnim radnjama, uzimajući u obzir njihov utjecaj na osobni razvoj i angažman u zajednici.
- Provedite samoprocjenu kako biste procijenili raspodjelu vremena između osobnih aktivnosti i aktivnosti vezanih uz zajednicu u e-DKU projektu.

Postprojektno kritičko promišljanje

KRATKI OPIS

Nakon što studenti održe radionice srednjoškolcima ili osnovnoškolcima kao dio svog DKU iskustva, od njih se traži da napišu individualno razmišljanje. Odgovaraju na specifična pitanja u vezi svog pedagoškog učinka i rasta. Studenti su dužni u roku od dva dana ispuniti individualni osvrt nakon nastave i poslati ga na dogovorenu platformu. Nakon toga individualne osvrte ocjenjuju nastavnici.

PITANJA ZA PROMIŠLJANJE

- Ukratko opišite proces kako ste planirali svoje radionice i kako ste se osjećali o procesu planiranja (Jeste li ga smatrali učinkovitim? Na koji način? Na koji način je mogao biti bolji?).
- Ukratko opišite u kojoj mjeri smatrate da je izvođenje planiranih radionica od strane vašeg tima učinkovito. Na što ste najviše ponosni? Što je stvarno dobro funkcioniralo?
- Opišite jednu stvar koju biste sigurno promijenili/učinili drugačije u svom podučavanju i objasnite zašto.
- U planiranju i izvođenju radionica uskladili ste mnoge odgovornosti - imali ste zadatak podučavati učenike sadržaju (određenoj temi) dok ste kultivirali njihove kompetencije i kritičko promišljanje i razvijali njihov jezik uz odgovarajuću podršku (SINC). Razmislite o svakom od ovih područja - u kojem ste od ova tri područja bili najuspješniji? Najmanje uspješni? Gledajući unatrag, što ste još mogli učiniti da poboljšate bilo koje specifično područje?
- Što ste naučili o sebi kao novom nastavniku tijekom ovog iskustva?

PREPORUKE

Ramos, K., Wolf, EJ i Hauber-Özer, M. (2021). Poučavanje za globalnu kompetenciju: odgovornost edukatora učitelja. *Journal of Research in Childhood Education*, 35(2), 311-330. doi: 10.1080/02568543.2021.1880998.

Mercer, S. (2023). Globalne vještine. Preuzeto s <https://elt.oup.com/feature/global/expert/global-skills?cc=global&selLanguage=en>

ISHODI UČENJA

Studenti će moći:

- opisati proces kako su planirali svoje lekcije i kako su se osjećali o procesu planiranja
- opisati mjeru u kojoj smatraju da je izvođenje planiranih lekcija od strane njihovog tima učinkovito
- vježbati svoje kompetencije i kritičko mišljenje te razvijati svoj jezik uz odgovarajuću podršku (SINC – postavljanje temelja, interakcija, uočavanje, povezivanje)
- komentirati postignuća
- evaluirati ono što bi sigurno promijenili/učinili drugačije u vezi sa svojim podučavanjem



Poglavlje 3

Tehnološki alati





Tehnološki alati

U e-DKU projektima tehnološki alati igraju ključnu ulogu u osnaživanju nastavnika za stvaranje dinamičnih i privlačnih iskustava učenja. U ovom odjeljku zalazimo u područje tehnoloških alata, otkrivajući resurse koji mogu poboljšati i pojačati učinak inicijativa e-DKU-a. Od sustava za upravljanje učenjem i online platformi za suradnju do digitalnih alata za pripovijedanje i softvera za vizualizaciju podataka, istražujemo raznolik raspon tehnoloških alata koji mogu olakšati komunikaciju, potaknuti suradnju i poboljšati cjelokupni dizajn iskustva učenja.

Bez obzira jeste li iskusni ili tek počinjete implementirati e-DKU, ovaj odjeljak će vas opremiti strategijama i praktičnim preporukama za odabir i učinkovito korištenje tehnoloških alata. Prihvatanjem mogućnosti ovih digitalnih resursa, možete otključati puni potencijal e-DKU-a, omogućujući transformativna iskustva i za studente i za zajednice kojima služe.

Tehnološki alati

Istražite sljedeće preporuke kako biste otkrili koji se alati mogu jednostavno integrirati u aktivnosti i projekte e-DKU-a.

Alati	Opis
Sustavi za upravljanje učenjem (LMS)	Platforme kao što su Moodle , Canvas ili Blackboard pružaju centralizirano središte za smještaj materijala za kolegije, olakšavanje komunikacije i upravljanje online zadacima i evauacijama.
Alati za videokonferencije	Aplikacije kao što su Zoom , Microsoft Teams ili Google Meet omogućuju komunikaciju u stvarnom vremenu, virtualne sastanke i rasprave među studentima, nastavnicima i partnerima u zajednici.
Platforme za online suradnju	Alati kao što su Google Docs , Microsoft 365 ili Notion omogućuju suradničko uređivanje dokumenata, zajedničko upravljanje projektima i grupnu suradnju, potičući timski rad i koordinaciju u projektima.
Alati za upravljanje projektima	Platforme kao što su Trello , Asana ili Basecamp pomažu u organiziranju zadataka, postavljanju rokova, dodjeljivanju odgovornosti i praćenju napretka projekta, povećavajući učinkovitost i odgovornost u e-DKU nastojanjima.
Online ankete i alati za prikupljanje podataka	Alati kao što su Google Forms , SurveyMonkey , Survey Alchemer ili Typeform olakšavaju stvaranje i distribuciju upitnika za prikupljanje podataka i povratnih informacija od partnera u zajednici ili korisnika.
Alati za digitalno pripovijedanje	Platforme kao što su Adobe Spark , Canva ili Prezi omogućuju stvaranje zanimljivih multimedijских prezentacija, infografika ili videa za dijeljenje rezultata projekta i komuniciranje dojmljivih narativa.

Tehnološki alati

Alati	Opis
Društveni mediji i blog platforme	Platforme kao što su Twitter , Facebook grupe , WordPress ili Medium mogu se koristiti za dijeljenje ažuriranja projekta, sudjelovanje u zajednici i promicanje svijesti o e-DKU inicijativama.
Platforme za online portfelje	Alati kao što su Mahara , Portfolium ili WordPress omogućuju studentima stvaranje i izlaganje svojih digitalnih portfelja, ističući njihova iskustva, projekte i postignuća u e-DKU-u.
Alati za virtualnu stvarnost (VR) i proširenu stvarnost (AR).	Inovativne tehnologije kao što su Oculus Rift , Google Cardboard ili AR aplikacije nude impresivna iskustva, omogućujući studentima da istražuju virtualna okruženja povezana s njihovim projektima ili da se uključe u simulacije.
Alati za vizualizaciju podataka	Alati kao što su Tableau , Infogram ili Plotly omogućuju stvaranje vizualno uvjerljivih grafikona, dijagrama i interaktivnih vizualizacija za analizu i prezentaciju podataka prikupljenih tijekom aktivnosti e-DKU-a.



Preporuke za integraciju pametne tehnologije u e-DKU

CILJEVI SU KLJUČNI

Prvo, ključno je razumijevanje jedinstvenih potreba i ciljeva e-DKU projekata. Identificiranjem specifičnih ciljeva, željenih rezultata i ciljane publike, možete učinkovito uskladiti tehnološke alate s ciljevima učenja i prilagoditi njihovu upotrebu u skladu s tim. Ovaj strateški pristup osigurava da odabrani alati pojačaju angažman, suradnju i utjecaj na zajednicu.

NAČELA DIZAJNA SU BITNA

Zatim razmotrite pedagoška načela i strategije podučavanja koje su u skladu s odabranim tehnološkim alatima. Ocijenite podržava li alat aktivno učenje, potiče li smislene interakcije i promiče li kritičko promišljanje. Ova Vam analiza omogućuje odabir alata koji su usklađeni sa željenim pedagoškim pristupom i jačaju temeljna načela e-DKU-a.

PROVJERITE DOSTUPNOST

Bitno je istražiti upotrebljivost, pristupačnost i tehničke zahtjeve tehnoloških alata. Procijenite čimbenike kao što su lakoća korištenja, kompatibilnost na više uređaja, dostupnost tehničke podrške i poštivanje standarda pristupačnosti. Ova razmatranja osiguravaju da svi sudionici, uključujući studente i članove zajednice, mogu učinkovito koristiti alate, promičući inkluzivnost i ravnopravan pristup.

POTIČITE USMJERENOST NA STUDENTA

Nadalje, potičite pristup usmjeren na studente njihovim uključivanjem u odabir i procjenu tehnoloških alata. Zatražite njihove povratne informacije, preferencije i iskustva kako biste osigurali da alati odgovaraju njihovim stilovima učenja i preferencijama. Uključivanjem studenata u proces donošenja odluka potičete osjećaj vlasništva i povećavate njihovu motivaciju i angažman u e-DKU aktivnostima.

PROCIJENITE UTJECAJ

Redovito procjenjujte učinkovitost i učinak integriranih tehnoloških alata. Prikupite i analizirajte podatke o angažmanu studenata, zadovoljstvu i ishodima kako biste procijenili učinkovitost alata u postizanju željenih ciljeva učenja. Ovaj proces evaluacije omogućuje kontinuirano poboljšanje i prilagodbu tehnoloških alata, osiguravajući njihovu usklađenost s rastućim potrebama projekata.

NJEGUJTE KONTINUIRANO UČENJE

Na kraju, negujte kulturu razvoja i kontinuiranog učenja. Potaknite studente da budu u tijeku s novim tehnološkim alatima, prisustvuju relevantnim radionicama i webinarima te se uključe u zajednice prakse. Njegujući način razmišljanja o kontinuiranom učenju, studenti i nastavnici mogu otkriti inovativne alate i istražiti nove strategije za daljnje poboljšanje e-DKU iskustava.



- Agusdinata, DB (2022). Uloga sveučilišta u zajedničkom stvaranju i provedbi rješenja za ciljeve održivog razvoja: dizajn usmjeren na čovjeka i proces učenja sa zajedničkim djelovanjem. *Znanost o održivosti*, 17(4), 1589-1604.
- Arif, FKM, Affendi, FR, Noah, JB, i Yunus, MM (2020). Inovativni trendovi i prakse u ESL-u za obrazovanje 4.0 među institucijama visokog obrazovanja. *Međunarodni časopis za znanstvena i tehnološka istraživanja*, 9(3), 4027-4030.
- Bandura, A. (2006). Prema psihologiji ljudskog djelovanja. *Perspectives on Psychological Science*, 1(2), Članak 2. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6916.2006.00011.x>
- Bandura, A. (2010). Samoučinkovitost. U IB Weiner & WE Craighead (ur.), *The Corsini Encyclopedia of Psychology* (str. corpsy0836). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9780470479216.corpsy0836>
- Bourelle, T. (2014). Prilagodba uslužnog učenja u online učionicu tehničke komunikacije: okvir i model. *Technical Communication Quarterly*, 23(4), 247-264.
- Burbules, NC (2017). Dijalog i kritička pedagogija. U MA Peters (ur.), *Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory* (str. 553–557). Springer Singapur. https://doi.org/10.1007/978-981-287-588-4_233
- Dapena, A., Castro, PM, i Ares-Pernas, A. (2022). Prelazak na e-uslugu učenja u visokom obrazovanju. *Primijenjene znanosti*, 12(11), 5462. Veyvoda, MA, & Van Cleave, TJ (2020.). Ponovno zamišljanje učenja angažiranog u zajednici: servisno učenje u komunikacijskim znanostima i tečajevi o poremećajima tijekom i nakon COVID-19. *Perspectives of the ASHA Special Interest Groups*, 5(6), 1542-1551.
- Dewey, J. (2015). *Iskustvo i obrazovanje* (Prvi besplatni tisak 2015). Slobodni tisak.
- Downes, S. (2007). Što je konektivizam. Preuzeto s <http://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html>
- Guthrie, KL i McCracken, H. (2014). Razmišljanje: Važnost stvaranja značenja u tečajevima učenja e-usluga. *Časopis za računarstvo u visokom obrazovanju*, 26, 238-252.
- Hodge, T. (2019). Integracija kulturne poniznosti u knjižničarstvo javnih službi. *International Information & Library Review*, 51(3), 268-274.
- Kitchen, J. i Taylor, L. (2020). Priprema učitelja za poučavanje socijalne pravde: Dizajniranje i provedba učinkovitih intervencija u obrazovanju učitelja. *Priručnik intervencija socijalne pravde u obrazovanju*, 1-27.
- Kitchenham, A. (2012). Jack Mezirow o transformativnom učenju. U NM Seel (ur.), *Encyclopedia of the Sciences of Learning* (str. 1659–1661). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_362
- Kolb, DA (1984). *Iskustveno učenje: Iskustvo kao izvor učenja i razvoja*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

- [Li, M. i Frieze, IH \(2016\). Razvijanje građanskog angažmana u sveučilišnom obrazovanju: Predviđanje sadašnjeg i budućeg angažmana u uslugama zajednice. Socijalna psihologija obrazovanja, 19, 775-792.](#)
- [Meyers, SA \(2009\). Uslužno učenje kao prilika za osobnu i društvenu transformaciju. Međunarodni časopis za poučavanje i učenje u visokom obrazovanju, 21\(3\), 373-381.](#)
- [OECD. \(2017\). OECD-ov priručnik za inovativna okruženja za učenje, OECD, izdavaštvo, Pariz, <http://dx.doi.org/9789264277274-en>.](#)
- [OECD. \(2019\). Benchmarking Performance sustava visokog obrazovanja, Higher Education, OECD Publishing, Pariz, Vaš tekst odlomka](#)
- [Paniagua, A. i Istance, D. \(2018\). Nastavnici kao dizajneri okruženja za učenje: važnost inovativnih pedagogija. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264085374-en>](#)
- [Resch, K. \(2018\). Treća misija i služenje-učenje. Narativna evaluacija relevantnosti učeničkih iskustava. Zeitschrift für Hochschulentwicklung, 13\(2\), 127-139.](#)
- [Roos, V. \(2016.a\). Predstavljanje Mmogo-metode kao vizualne metode prikupljanja podataka. U V. Roos \(ur.\), Razumijevanje relacijskih i grupnih iskustava kroz Mmogo-Method® \(str. 3–17\). Springer International Publishing. \[https://doi.org/10.1007/978-3-319-31224-8_1\]\(https://doi.org/10.1007/978-3-319-31224-8_1\)](#)
- [Roos, V. \(2016b\). Teoretiziranje iz Mmogo-metode: samointerakcijska teorija grupa \(SIGT\) za objašnjenje relacijskih interakcija. U V. Roos \(ur.\), Understanding Relational](#)
- [Ryan, RM i Deci, EL \(2000\). Teorija samoodređenja i olakšavanje intrinzične motivacije, društvenog razvoja i blagostanja. Američki psiholog, 55 \(1\), 68-78.](#)
- [Siemens, G. \(2008\). Učenje i znanje u mrežama: Mijenjanje uloga edukatora i dizajnera. ITFORUM za raspravu, 1-26.](#)
- [Sulé, VT, Sachs, A., Mansor, C. i Smydra, RV \(2022\). Slučaj za studije slučaja: Dijaloški angažman i stvaranje studije slučaja u učionici visokog obrazovanja. Aktivno učenje u visokom obrazovanju, 146978742210752. <https://doi.org/10.1177/14697874221075297>](#)
- [Wenger, E. \(1998\). Zajednice prakse: Učenje, značenje i identitet \(1. izdanje\). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511803932>](#)



<https://e-sl4eu.us.edu.pl/hr/home/>



<https://www.linkedin.com/in/e-sl4eu-094457253/>