Sadržaj

Poduzetničko učenje u digitalnom okruženju

Trening za nastavnike koji uključuje:
Uvod u projekt i radni okvir
Uvod u metodologiju
Uvod u metodologiju ocjenjivanja
Uloga voditelja treninga

Učenički trening koji uključuje:
Uvod u radni okvir
Uvod u metodologiju
Ishode učenja

Plan za izvođenje sprintova
Sprint 1 - Icebreaker - upoznajmo se

Sprint 2 - Uloge u timu - inovacija

Sprint 3 - Um je kao košnica

Sprint 4 - Hackathon – digitalno i društveno djelovanje

Sprint 5 - Ponavljanje i primjena

Seminar kako razmišljati i prepoznati

Vodič

Za one koji žele znati više

Mrežno učenje u digitalnom okruženju

Kriza COVID-19 još je jasnije pokazala koliko je naše društvo i tržište rada globalno, nestabilno, i sve više tehnološki vođeno i ovisno, naglašavajući hitnu potrebu da ljudi razviju vještine kako bi se mogli kontinuirano prilagođavati promjenama i digitalnom načinu života, rada i učenja.

Ova digitalna tranzicija proizvela je veliki stres na obrazovni sustav, prisiljavajući nas da odmah ponudimo rješenja za poučavanje i učenje na daljinu koja su i učitelje i učenike često vodila izvan njihove zone udobnosti, pri čemu su učitelji pretvarali fizičke učionice u okruženja za digitalno učenje preko noći ka oi učenici koji su se prilagođavali mrežnom učenju u vrlo malo vremena. Nastavnici su se borili da iskoriste potencijal digitalnih tehnologija kako bi svojim učenicima pružili učinkovito iskustvo e-učenja a učenici nisu uvijek imali specifične digitalne, osobne i transverzalne kompetencije kako bi držali korak s takvom vrstom učenja. To je osobito slučaj s onima koji su rano napustili školovanje i za koje je vjerojatnije da neće biti niti zaposleni niti će se obrazovati ili osposobljavati (NEETs), čime pate od socijalne isključenosti i siromaštva.

Strukovno obrazovanje i osposobljavanje trebalo bi pomoći u zadržavanju u obrazovanju i osposobljavanju učenika koji bi napustili opće obrazovanje te pripremiti uspješnu tranziciju učenika na tržište rada. Ovaj program obuke je kreiran za nastavnike, s jasnim fokusom na korisnike, odnosno mlade ljude. Ova metodologija opisuje proces i pristup koji pruža priliku za razvoj kompetencija navedenih u okviru 2BDigital projekta. Pristupi unutar programa žele pružiti zanimljiva, svrhovita i smislena iskustva učenja temeljena na potrebama, interesima, iskustvima i težnjama mladih ljudi kojima je namijenjena.

Dizajn učenja ovog programa ima za cilj biti moćan alat, jer je povezan s prioritetima modernog vremena kroz ciljeve održivog razvoja. U ovim izazovnim vremenima, s porastom problema s mentalnog zdravlja mladih, ova metodologija je poziv da se izravno, zajednički i kreativno pozabavimo i riješimo probleme na konstruktivan i pozitivan način.

Interaktivno iskustvo učenja ciljano će osnažiti mlade ljude pozivajući ih da doprinesu što, zašto i kako u svom učenju, jer će to im ta pitanja trebati u bubućem životu i radu. Nastavno, od učenika se traži da preuzmu veću odgovornost za svoje učenje kako bi promicali cjeloživotno učenje i savladavanje transverzalnih vještina.

Dizajn učenja želi aktivirati učenike kao autore vrijednosti u svojim zajednicama, dok istražuju načine na koje mogu pomoći drugima da stvore bolji svijet. Fokus na građanstvo i etičko razmišljanje i djelovanje gradi povjerenje, pripadnost i osjećaj odgovornosti. Suradničko učenje iskorištava društveni potencijal i motivaciju mladih ljudi, pružajući sigurne prostore za učenike za uvježbavanje važnih vještina u svrhu zapošljavanja poput komunikacije i upravljanja ljudima.

Alati i pristupi nemaju namjeru da budu preskriptivni, već da služe kao vodič za manje iskusne nastavnike ili one koji više vole slijediti jasne korake. Nastavnike pozivamo da se prilagode i usvoje pristupe prema svojim mogućnostima i potičemo se eksperimentiranje s raznolim metodama učenja i poučavanja. Na kraju metodologije nalaze se poveznice na alate s otvorenim i besplatnim pristupom koji će vam pomoći u koji ocrtavanju ključnih elemenata i korake različitih pristupa učenju i poučavanju.

Nacrt seminara za trening: Pregled metoda i načina korištenja!

Seminar jednodnevni trening koji edukatorima daje pregled metoda i načina njihovog korištenja. Ovaj trening uključuje kratak pregled razvoja i dizajna, ali je više usmjeren na edukatora u ulozi učenika, kako bi se polaznicima omogućilo da uključe perspektivu učenika.

2BDigital				
Komunikacija	**Suradnja**	**Kreativnost**	**Kritičko mišljenje**	**Građanstvo**
Govor i slušanje **Čitanje i pisanje** **Stvaranje sadržaja**	**Samorazvoj** **Suradnja** **Različitost i inkuzija**	**Rješavanje problema** **Inovacija** **Stvaranje vrijednosti**	**Planiranje i menadžment** **Refleksija** **Učiti kako učimo**	**Dobrobit** **Etičko mišljenje** **Održivost**

Ciljevi

Zadatak:

- upoznati sudionike s cjelokupnom metodom i popratnim obrazloženjem
- Pružiti mogućnost nastavnicima da postavljaju pitanja o metodi
- Stvaranje interesa, motivacije i energije za metodu i potencijal online učenja i razvoja kompetencija

Pregled

Cilj je upoznati sudionike s metodologijom i strukturom obuke, upotrebom mapiranja odnosno vizualizacije kako se različiti elementi uklapaju kako bi se međusobno podržavali i obogaćivali. Sudionici će raditi zajedno kako bi razmjenjivali mišljenja i iskustva, postavljali pitanja i pripremali se za mrežne načine rada kako bi podržali učinkovitu suradnju i dobrobit.

Seminar se sastoji od šest faza:

1. Uvod u projekt i radni okvir
2. Uvod u metodologiju
3. Upoznavanje s metodologijom ocjenjivanja
4. Pregled sadržaja ***sprinta***
5. Detalji seminara za refleksiju, evaluaciju i prepoznavanje
6. Procjena refleksije, portfolio i bedževi
7. Uloga voditelja

Veličina grupe

Bilo koja

Vrijeme

4-5 školskih sati

Alati i izvori potrebni za ovaj *sprint*

Zoom/Teams/Google Meet, P1_2BDIGITAL UVOD.pptx Jamboard Za podizanje energije u nastavi

Priprema za aktivnost

Trener predstavlja pregled i svrhu aktivnosti, odnosno upoznaje nastavnike s projektom, okvirom i metodom Seminar se sastoji od šest faza: 1. Uvod u projekt i okvir 2. Uvod u metodologiju 3. Upoznavanje s metodologijom ocjenjivanja 4. Pregled sadržaja ***sprinta*** 5. Detalji seminara za refleksiju, evaluaciju i prepoznavanje 6. Procjena refleksije i portfolio 7. Uloga voditelja

Primjena aktivnosti

1. Uvod u projekt i okvir P1_2BDIGITAL Projekt i Radni okvir.pptx **2.** Uvod u metodologiju P2-2BDIGITAL Uvod u metodologiju.pptx **Vježbe za nastavnika:** ● Dovršite samoprocjenu i postavite ciljeve ● Završite grupni ***ikigai*** ● Stvorite kriterije uspjeha za iskustvo treninga ● Odredite prioritete za ponašanje i interakciju kada radite na mreži u grupama ● Ispunite upitnik osobnosti ● Identificirajte tvrtke koje rade s ciljevima održivog razvoja ● Poslovno platno

● Izradite kriterije uspjeha za digitalno društveno poduzeće

Uloga nastavnika kao medijatora

Vježba u kojoj polaznici primjere “kako nešto ne treba napraviti” prenamjenjuju u pozitivne savjete

Medijatorstvo - mogućnosti

Procjena

3. Uvod u metodologiju procjene

P3-2BDIGITAL Uvod u samoprocjenu .pptx

4. Seminar refleksije i prepoznavanja
Vježbe za nastavnika:
● Ispunite mapu putovanja za trening
● Ispunite ploču s 2 zvjezdice i željama
● Zatražite značku/bedž

Inspiracija

Nek požele naučiti (još) više!

Pregled modula treninga

Seminar za trening:

- **Sprint 1 – Razbijte led - upoznajte nas!**
- **Sprint 2 - Timske uloge - lica inovacije**
- **Sprint 3 - Košnica**
- **Sprint 4 - Hackathon – digitalno društveno poduzeće**
- **Sprint 5 - Ponavljanje i implementacija - izrada prototipa i predstavljanje!**
- **Seminar refleksije i prepoznavanja**

Sprint 1 – Razbijte led - upoznajte nas!

2BDigital				
Komunikacija	**Suradnja**	**Kreativnost**	**Kritičko mišljenje**	**Građanstvo**
Govor i slušanje **Čitanje i pisanje** **Stvaranje sadržaja**	**Samorazvoj** **Suradnja** **Različitost i inkuzija**	**Rješavanje problema** **Inovacija** **Stvaranje vrijednosti**	**Planiranje i menadžment** **Refleksija** **Učiti kako učimo**	**Dobrobit** **Etičko mišljenje** **Održivost**

Ciljevi

Zadatci:

- identificirati osobnu kompetenciju u digitalnom okruženju
- povezati kompetenciju s cjelovitim životnim iskustvima
- razumjeti, prepoznati i prilagoditi različite kompetencije, interese i potrebe unutar grupe
- odražavati i evaluirati razvoj kompetencija kroz davanje i primanje povratnih informacija

Pregled

Cilj je upoznati sudionike jedne s drugima i digitalni ***Ikigai model*** kako bi dodatno razmislili o svojim digitalnim interesima, talentima, motivaciji i vrijednostima za učenje, rad i život u online svijetu. Sudionici će raditi zajedno kako bi razmijenili mišljenja i iskustva, kako bi jasnije razumjeli sebe i jedni druge te identificirali načine rada na mreži kako bi podržali učinkovitu suradnju i dobrobit.

Sprint se sastoji od šest faza:

1. Postavite individualne ciljeve za aktivnost (5 minuta)
2. Individualni Ikigai
3. Izgradnja tima – dovršavanje grupnog Ikigaija
4. Group pitch – predstavljanje grupnog identiteta
5. Stvaranje pravila za online učenje i rad
6. Procjena refleksije i portfolio

Veličina grupe

Bilo koja

Vrijeme

2-3 školska sata

Alati i izvori potrebni za ovaj *sprint*

Online: Zoom/Teams/Google meet, Ikigai anketa Ikigai samopromatranje Ikigai Mural Ikigai za grupe - predložak CANVA, Genially, itd. za stvaranje identiteta grupe Mrežni predložak Google Forms

Priprema za aktivnost

Trener predstavlja pregled i svrhu aktivnosti, provjerava mogu li svi sudionici pristupiti i koristiti digitalne alate. 1. Postavite individualne ciljeve aktivnosti Svaki sudionik mora dovršiti dijagnostiku i identificirati svojih 5 stvari u kojima su najbolji u digitalnim okruženjima koristeći okvir relevantan za njihovo područje studija ili ciljeve učenja. Pojedinci identificiraju 1-3 cilja na koje se trebaju usredotočiti u prvom ***sprintu.***

Primjena aktivnosti

Individualni Ikigai Trener objašnjava koncept digitalnog ***ikigaija***. Nakon samoprocjene učenici imaju priliku razmisliti o svojim rezultatima i preslikati svoje kompetencije na individualni ***Ikigai model***, pojašnjavajući svoje ciljeve kompetencija i prioritete. Ikigai samopromatranje **Par –** Trener dijeli učenike u male grupe od 4-5 (ili veće ovisno o veličini cijele grupe). Trener objašnjava da svaka grupa mora stvoriti grupni identitet i profil kako bi se predstavila ostatku razreda. Cijela grupa će identificirati kriterije uspjeha za grupni identitet i predstavljanje. Svaka grupa uspoređuje 5 najvećih snaga članova grupe, kao što je prikazano dijagnostikom. Grupa raspravlja o svojim nalazima iz samoprocjene i dovršava grupni ikigai profil, mapirajući svoje individualne kompetencije u različite Ikigai segmente kako bi stvorili grupni profil. Ikigai za grupe - predložak **Group pitch – predstavljanje identiteta grupe** Rasprava cijele grupe o tome što čini dobru uvodnu prezentaciju za stvaranje kriterija uspjeha. Kako bi svoju grupu predstavili ostalim sudionicima, svaka grupa kreira 5-minutnu prezentaciju kako bi podijelila svoj profil Ikigai grupe. Grupa razmišlja o detaljima Ikigai profila grupe kako bi stvorila ime, logo/sliku, tematsku pjesmu, izjavu o misiji i opis strasti grupe, misije, poziva i potencijalne profesije. Svaka grupa predstavlja svoj profil grupe. **Stvaranje pravila za mrežno učenje i poučavanje** Trener traži od grupe da razmisli o iskustvu učenja online u ovoj aktivnosti.

Zamolite grupe da razmisle o sljedećim pitanjima:

- U čemu ste uživali i što vam je bilo lako dok ste radili u grupi?
- Što vam se nije svidjelo, a što vam je bilo teško kada ste radili u grupi?
- Što je bilo lagano?
- Što je bilo izazovno?
- Što ste naučili?

S kojim se problemima i izazovima ljudi mogu susresti u internetskoj komunikaciji i suradnji (bihevioralni problemi i izazovi ne tehnički). Svaki učenik identificira 5 pravila za pozitivno ponašanje za podršku i promicanje učenja i dobrobiti tijekom učenja i rada, koja pomažu u rješavanju identificiranih izazova. Učenici se zatim spajaju u parove kako bi podijelili pojedinačna pravila te pregovarali i dogovorili 5 pravila.

Cijela grupa okuplja se kako bi podijelila i dogovorila pravila, uključujući i koliko ih treba biti.
Pravila se zatim stavljaju u digitalni oblik kao ugovor ili skup očekivanja za učenje i rad.
Grupe se moraju složiti s kaznom ako netko prekrši pravila.

Prilike za procjenu

Razvijte zajedničke kriterije uspjeha kako biste podržali evaluaciju zadatka i razjasnili zahtjeve zadatka. Učenici raspravljaju i dogovaraju kriterije uspješnosti zadatka. Kriteriji uspjeha određuju kakav će biti dobar ishod. Rasprava o identificiranju i dogovoru o kriterijima pojašnjava zahtjeve zadatka za učenike i promiče učenikovo ulaganje u zadatak jer oni doprinose njegovom oblikovanju, na načine koji su relevantni, angažirani i primjereni razini i dobi za njihovu skupinu. Kriteriji uspjeha pomažu učenicima da znaju kako uspjeh izgleda. Kada učenici to znaju, veća je vjerojatnost da će planirati i predviđati, postavljati ciljeve i steći jači osjećaj kako procijeniti vlastiti napredak. Kriteriji uspjeha također pružaju učenicima priliku da procijene vlastito učenje.

John Hattie namjera i uspjeh u učenju - kriteriji

Individualna refleksija povezana s kompetencijama
(glasovna bilješka u dnevniku koja odražava specifičnosti zadatka) Učenik ispunjava online dnevnik učenja razmišljajući o razlikama između grupnog Ikigaija i pojedinačnih rezultata, uključujući i kompetencije koje bi želio dalje razvijati (jesu li ciljevi ispunjeni ili ne).

U ***scrumu*** pojedinačni učenici identificiraju 1-3 kompetencije koje su razvili tijekom aktivnosti učenja i 1-3 cilja, tj. kompetencije koje žele razviti u sljedećem sprintu, pozivajući se na povratne informacije od suigrača

Timska refleksija povezana sa zadatkom
Pojedinci dijele što misle da je cijela grupa dobro napravila u ***Sprintu 1*** i identificiraju jedan način na koji se tim može poboljšati u ***Sprintu 2*** (pomoću kriterija uspjeha)

Procjena refleksije kompetencija i portfolio
Učenici pregledavaju dokaze iz zadatka kako bi identificirali i procijenili ciljeve kompetencija koje su razvili, odabirući dokaze koje će uključiti u online digitalni portfelj.

Inspiracija

Nek požele naučiti (još) više!

II. Ikigai - kratki video 2017

SPRINT 2

Uloge tima – lica inovacije

2BDigital				
Komunikacija	**Suradnja**	**Kreativnost**	**Kritičko mišljenje**	**Građanstvo**
Govor i slušanje **Čitanje i pisanje** **Stvaranje sadržaja**	**Samorazvoj** **Suradnja** **Različitost i inkuzija**	**Rješavanje problema** **Inovacija** **Stvaranje vrijednosti**	**Planiranje i menadžment** **Refleksija** **Učiti kako učimo**	**Dobrobit** **Etičko mišljenje** **Održivost**

Cilj:

Zadatak:

- identificirati crte ličnosti vaših/učenika relevantne za razvoj kompetencija
- istražiti različite uloge unutar tima
- planirati projekt raspodjeljujući uloge unutar tima na temelju snaga i interesa
- nastaviti s pregledom i dokazivanjem razvoja kompetencija u odnosu na osobne ciljeve, odgovarajući na povratne informacije, identificirati sljedeće korake i ciljeve poboljšanja kompetencija

Pregled

Koje različite uloge učenici mogu preuzeti kada rade u timu?
Koje mogućnosti postoje za pojedine članove tima da rade prema svojim snagama?

U ovom ćete dijelu pomoći svojim učenicima da popune upitnik Digital Lifestyle. Zatim podijelite svoje rezultate s ostatkom tima/grupe/razreda. Čineći to, moći ćete im dodijeliti uloge na temelju njihovih individualnih prednosti.
Koristeći primjer iz prakse učenici razvijaju plan utvrđujući tko treba učiniti što do kada, s ciljem raspodjele zadataka u skladu s nalazima procjene i snagama, također pružajući obrazloženje za donošenje odluka o dodjeli zadataka

1. Ovaj ***sprint*** sastoji se od šest faza:

Veličina grupe

Any size – groups can be organised by

Vrijeme

2-3 školska sata

Alati i izvori

Online: Zoom/Teams/Google meet,
Anketa kakav je vaš digitalni način života? ,
Jamboard
Online predložak za pripremu ogovora
Trello, Asana, za planiranje projekta

Priprema za aktivnost

Trener predstavlja pregled i svrhu aktivnosti, odnosno identificirata individualne prednosti i kako ih najbolje iskoristiti u timskom radu. Cijela grupa identificira kriterije uspjeha za učinkovito grupno planiranje

Na internetu su dostupni mnogi videozapisi i ankete koje objašnjavaju stil života i digitalnog ponašanja. Odabrali smo ovaj:
kakav je vaš digitalni način života?

1. **Postavite ciljeve učenja, davanje i primanje povratnih informacija**
   U grupi ***scrum*** učenici dijele 1-3 kompetencije koje žele razviti tijekom zadatka, pozivajući se na povratne informacije od kolega o tome kako poboljšati kompetenciju
   Svaka se grupa podsjeća na timski cilj identificiran na kraju ***Sprinta 1***, pojašnjavajući koje bi korake tim mogao poduzeti da bi razvio/prakticirao/postigao ovaj cilj

2. **Ispunite upitnik**
   Učenici ispunjavaju upitnik *Digital Lifestyle* kako bi identificirali svoj "tip"

Primjena aktivnosti

2. **Raspravite o rezultatima**

Učenici dijele i raspravljaju o svojim rezultatima u svojim grupama odgovarajući na pitanja:
zbog kojih osobina sam bio sretan?
Kojima sam se iznenadio?
U kojim vrstama zadataka uživam i koje smatram lakima?

U kojim zadacima ne uživam i teško mi je?

3. **Vježba – planiranje projekta**

Učenici sastavljaju popis od 5 potencijalnih projekata, koji su povezani s njihovim strastima i misijama identificiranim u Ikigaiju. Pobrinite se da cijela grupa smatra odabrani projekt zanimljivim, privlačnim, relevantnim (npr. organizirajte internetski kviz, organizirajte internetski koncert za izlaganje lokalnih talenata, organizirajte internetsku sezonsku tržnicu za lokalne zanatlije, organizirajte internetsko natjecanje u računalnim igrama) povežite ovo na njihovi interesi i strasti povezani s društvenim rješenjem.

Svaka grupa odabire projekt i stvara plan *Tko* i radi za događaj. Plan mora sadržavati što treba učiniti i tko je odgovoran za koji zadatak. Grupa mora težiti raspodjeli zadataka prema vrstama prednosti koje su prethodno analizirane u upitniku. Grupa mora izraditi promotivni letak i funkcionalnu poveznicu za online registraciju za svoj događaj.

Moguće je da će grupe imati članove sa sličnim vještinama ili možda neće svi imati vještine i osobine potrebne za zadatke. Ova situacija odražava stvarni život i učenike treba poticati da utvrde kako će se međusobno poduprijeti u prevladavanju ovih izazova.

4. **Prezentacija**

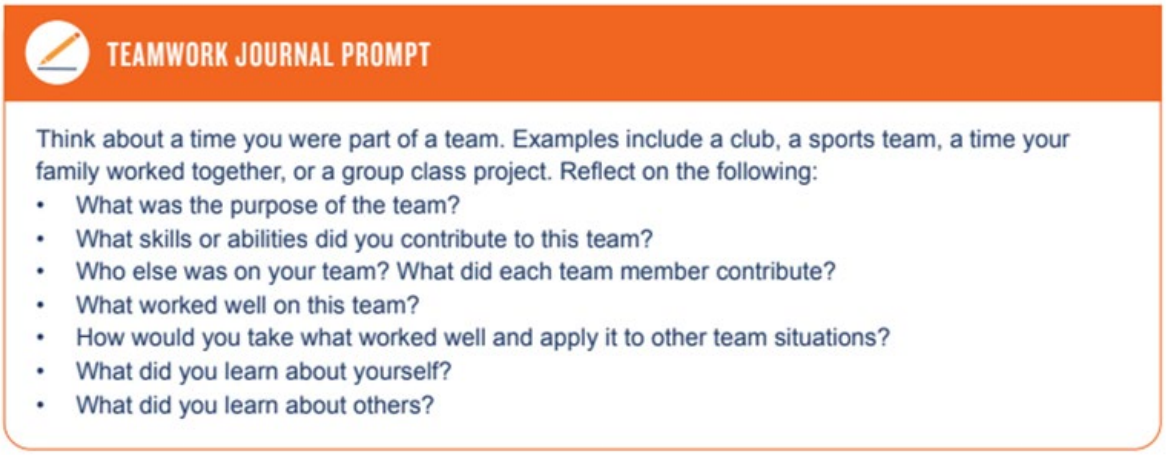
Svaka grupa zatim predstavlja svoje planiranje i raspodjelu zadataka cijelom razredu, iznoseći razloge koji stoje iza donošenja odluke.

Prilike za samoprocjenu

Učenici razvijaju zajedničke kriterije uspjeha kako bi podržali evaluaciju zadatka i razjasnili zahtjeve zadatka

Procjena refleksije kompetencija i portfolio

Individualna refleksija povezana s kompetencijama
Primjer upita



(glasovna bilješka u dnevniku koja odražava specifičnosti zadatka) Učenik ispunjava online dnevnik učenja razmišljajući o grupnim ulogama i njihovoj dodijeljenoj ulozi, identificirajući koje kompetencije želi dalje razvijati (jesu li ciljevi ispunjeni ili ne).

U scrumu pojedinačni učenici identificiraju 1-3 kompetencije koje su razvili tijekom aktivnosti učenja i 1-3 cilja, tj. kompetencije koje žele razviti u sljedećem sprint

Team reflection linked to task
Pojedinci dijele što smatraju da je cijela grupa bila dobra u Sprintu 2 i identificiraju jedan način na koji se tim može poboljšati u Sprintu 3 (pomoću kriterija uspjeha)

Tim identificira dokaze iz zadatka koje može uključiti u digitalni portfelj

Inspiracija

Nek požele naučiti (još) više!

Potrebni dokumenti

Predložak projektnog plana

https://docs.google.com/document/d/14SRE8HEAxT2cf3fHxggpy3ygbBd_Ywfx/edit?usp=sharing&ouid=10590053461——4810462215&rtpof=true&sd=true

Inspiracija

Nek požele naučiti (još) više!

SPRINT 3

Košnica

2BDigital				
Komunikacija	**Suradnja**	**Kreativnost**	**Kritičko mišljenje**	**Građanstvo**
Govor i slušanje **Čitanje i pisanje** **Stvaranje sadržaja**	**Samorazvoj** **Suradnja** **Različitost i inkuzija**	**Rješavanje problema** **Inovacija** **Stvaranje vrijednosti**	**Planiranje i menadžment** **Refleksija** **Učiti kako učimo**	**Dobrobit** **Etičko mišljenje** **Održivost**

Ciljevi

Ciljevi:

- identificirati potrebe korisnika u digitalnom okruženju
- identificirati i procijeniti rješenja za zadovoljenje tih potreba
- prepoznati kako društveno poduzeće rješava ciljeve održivog razvoja
- procjena povratnih informacija
- odražavati i evaluirati razvoj kompetencija kroz davanje i primanje povratnih informacija

Pregled

Koji je problem najzanimljivija i najvažnija ideja za rad naše grupe?
Kako možemo riješiti problem?
Tko je ciljna skupina za koju rješavamo problem?
Postoje li slična rješenja iz kojih možemo učiti?
što postojeća socijalna poduzeća rade kako bi odgovorila na izazove održivog razvoja?
što je novo u našem rješenju?
kakve smo povratne informacije dobili od ciljne skupine?

Učenici identificiraju i analiziraju značajne probleme i pokušavaju razraditi rješenja, razvijajući opcije i procjenjujući opcije u odnosu na potrebu/problem/ciljnu skupinu
Ovaj sprint sastoji se od sedam faza:

1. Postavite ciljeve učenja, davanje i primanje povratnih informacija
2. Izraditi popis poduzeća
3. Pregled dobrih društvenih poduzeća
4. Identifikacija problema - Razmotrite potrebe/probleme u digitalnom okruženju
5. Razmislite, podijelite u paru
6. Procjena grupnih opcija
7. Zajednička prezentacija

8. Portfelj za procjenu refleksije

Veličina grupe

Bilo koja

Vrijeme

2-3 školska sata

Alati i izvori

Online: Zoom/Teams/Google meet,
Anketa osobnosti (treba dodati poveznicu)
Jamboard
Predložak za pripremu ugovora

Priprema za aktivnost

Trener predstavlja pregled aktivnosti i svrhu, tj. generiranje rješenja za globalna pitanja kako je navedeno u SDG*-ovima, povezujući individualne i grupne digitalne prioritete i prioritete s određenim digitalnim problemima koje su grupi zanimljive. Cijela grupa identificira kriterije uspjeha za učinkovit razvoj rješenja. Ovo je prilika za grupu da razjasni ishode učenja za ovu aktivnost, a to je izrada više rješenja za problem koji bi mogao imati digitalno rješenje. Stoga kriteriji uspjeha trebaju naglasiti načine rada koji podržavaju brainstorming odosno umrežavanje ipotrebu za više ideja kao rezultat.

Npr. CILJ 6: ČISTA VODA I KANALIZACIJA
Na internetu je dostupno mnogo izvora koji ilustriraju društveno poduzetništvo i ciljeve održivog razvoja koji se mogu prilagoditi određenoj publici.

1. Postavite ciljeve učenja, davanje i primanje povratnih informacija
U grupi *scrum* učenici dijele 1-3 kompetencije koje žele razviti tijekom zadatka, pozivajući se na povratne informacije od kolega o tome kako poboljšati kompetenciju

Svaku grupu treba podsjetiti na timski cilj identificiran na kraju *Sprinta 2* pojašnjavajući koje bi korake tim mogao poduzeti da bi razvio/vjećbao/završio zadatak.

2. Kompletno učenje o socijalnom poduzeću i ciljevima održivog razvoja
Učenici završavaju zadatak kako bi razvili znanje i razumijevanje ciljeva održivog razvoja i društvenog poduzeća.

Primjena aktivnosti

1. Prepoznavanje problema

Cijela grupa treba razmisliti o temama od lokalnog/područnog značaja i problemima povezanim s rezultatima grupnog Ikigaija (ili pitanjima relevantnim za učenje tečaja), npr. prostor za igru, rodni

nesrazmjer u lokalnoj političkoj situaciji, dostupnost zdrave i pristupačne hrane, previse napuštenih mačaka i pasa lutalica u mjestu kojem žive, itd.

2. Razmislite, stavite u parove, podijelite

Učenici su podijeljeni u grupe i pojedinačno smišljaju 5 problema koji ih najviše zanimaju odnosno pitanja na koja žele odgovoriti. To može biti ista grupa (u slučaju da setimski ciljevi razvijaju tijekom cijelog ciklusa sprinteva) ili može biti različito grupa kako bi se učenici potaknuli na učinkovit rad sa većom grupom u razredu.
Nastavnik dijeli učenike u parove kako bi složili popis od 5 problema odnosno pitanja koje bi željeli riješiti.

3. Procjena grupnih mogućnosti

1. Učenici odlučuju na kojem problemu žele raditi.
2. Generiraju i razrađuju različite kreativne digitalne opcije/rješenja, pojašnjavajući tko će biti ciljna skupina/potencijalni korisnici.
3. Uspoređuju svoja rješenja s već postojećim, izrađuju pregled tržišta, odlučuju kako će predstaviti novitet ili se istaknuti (tzv. *selling point)*
4. Komuniciraju svoje 2 procjene, izlažući obrazloženje za izbor s cijelom grupom/potencijalnim korisnicima kako bi dobili povratne informacije i ocjenu rješenja i u konačnici kako bi pomogli grupi da se informira o donošenju odluke i potom odabiru jednu ideju/rješenje s kojim će nastaviti.

4. Konačna odluka

Svaka grupa izrađuje digitalnu anketu kako bi cijela grupa mogla glasati po preferencijama i izboru najbolji koraka kako nastaviti dalje

Prilika za procejnu

Razvijte zajedničke kriterije uspjeha kako biste podržali evaluaciju zadatka i razjasnili zahtjeve zadatka

Procjena refleksije kompetencija i portfelj

Individualna refleksija povezana s kompetencijama
(glasovna bilješka u dnevniku koja odražava specifičnosti zadatka)
Učenik ispunjava online dnevnik učenja razmišljajući o grupnim rješenjima, prezentaciji i donošenju odluka, identificirajući koje kompetencije želi dalje razvijati (jesu li ciljevi ispunjeni ili ne).

U *scrumu* pojedinačni učenici identificiraju 1-3 kompetencije koje su razvili tijekom aktivnosti učenja i 1-3 cilja, tj. kompetencije koje žele razviti u sljedećem sprintu

Timska refleksija povezana sa zadatkom
Pojedinci dijele što smatraju da je cijela grupa dobro napravila u *Sprintu 3* i identificiraju jedan način na koji se tim može poboljšati u *Sprintu 4* (pomoću kriterija uspjeha)

Tim identificira dokaze iz zadatka koje može uključiti u digitalni portfelj

Inspiracija

Nek požele naučiti (još) više!

Potrebni dokumenti

Popis druptveno odgovornih poduzeća ili lista youtube videa

· https://worldslargestlesson.globalgoals.org/

· https://go-goals.org/

· https://www.un.org/sustainabledevelopment/takeaction/

· https://empatico.org/

· https://www.globalgoals.org/

Različiti alati za umrežavanje (Mural, Jamboard)

· Minecraft, Kahoot! & Quizziz

· OneNote, Wakelet & Flipgrid za asinkronu suradnju unutar učionice i izvan nje

· Microsoft Teams & Skype u učionici za sinkrono učenje.

· Flipgrid za Student Choice & Voice - za razvoj studentske poduzetnosti

· Microsoft PowerPoint sa Snimanje, Sway, Moviemaker, Video Editor, Paint 3D & Adobe Creative Cloud predvođen Adobe Sparkom za kretivno izražavanje

Predlošci za procjenu

Ovo je prilika za učenike da sami izrade predložak. Predložak mora sadržavati 1-5mogućnosti, s popisom prednosti i nedostataka za svaku mogućnost i općom preporukom s nekim zaključcima.

SPRINT 4

Hackathon – digital social enterprise

2BDigital				
Komunikacija	**Suradnja**	**Kreativnost**	**Kritičko mišljenje**	**Građanstvo**
Govor i slušanje **Čitanje i pisanje** **Stvaranje sadržaja**	**Samorazvoj** **Suradnja** **Različitost i inkuzija**	**Rješavanje problema** **Inovacija** **Stvaranje vrijednosti**	**Planiranje i menadžment** **Refleksija** **Učiti kako učimo**	**Dobrobit** **Etičko mišljenje** **Održivost**

Ciljevi

Ciljevi:

- koristiti mapu empatije za prepoznavanje društvenih potreba
- istražiti načine na koje poduzeće pokušava zadovoljiti te potrebe
- analizirati značajke društvenog poduzeća kako bi se izradio prijedlog digitalne inovacije/rješenja
- koristiti model poslovnog platna kako bi odredili svoju ideju
- korištenje digitalnih metoda za dobivanje povratnih informacija od krajnjeg korisnika

Pregled

Što je *hackathon*?
Koje bismo digitalno rješenje mogli stvoriti da dodamo ili stvorimo vrijednost?
da li je to ostvarivo?
koji su alati ili materijali potrebni za ostvarivanje zadatka?
Koje promjene trebamo napraviti kao odgovor na povratne informacije potencijalnih korisnika?

Cijela grupa razmišlja o ciljevima održivog razvoja i razmišlja o aktivnostima/projektima digitalnih rješenja koji bi mogli riješiti problem ili dodati vrijednost, odabirući jednu ideju za detaljnije istraživanje i planiranje, svaka grupa odabire jedno pitanje/potrebu rada na dovršavanju poslovnog platna

Ovaj *sprin*t ima osam faza:
1. Postavite ciljeve učenja, davanje i primanje povratnih informacija
2. Uvod u društvena poduzeća i *hackathone*
3. Grupa odabire jedno pitanje/potrebu za rješavanje, iznoseći ideje
4. Razvijte mapu empatije kako biste razjasnili potrebe koje treba zadovoljiti
5. Grupa dovršava poslovno platno za ideju društvenog poduzeća
6. Grupa predstavlja ideju za povratnu informaciju
7. Podijelite anketu za povratne informacije
8. Portfolio za procjenu refleksije

Veličina grupe

Bilo koja

Vrijeme

2-3 školska sata

Izvori i alati

Online: Zoom/Teams/Google meet, Jamboard

Priprema za aktivnost

Trener predstavlja pregled aktivnosti i svrhu, tj. generiranje rješenja za globalna pitanja kako je navedeno u SDG*-ovima, povezujući individualne i grupne digitalne prioritete i prioritete s određenim digitalnim problemima koje su grupi zanimljive. Cijela grupa identificira kriterije uspjeha za učinkovit razvoj rješenja. Ovo je prilika za grupu da razjasni ishode učenja za ovu aktivnost, a to je izrada više rješenja za problem koji bi mogao imati digitalno rješenje. Stoga kriteriji uspjeha trebaju naglasiti načine rada koji podržavaju brainstorming odosno umrežavanje ipotrebu za više ideja kao rezultat.

Npr. CILJ 6: ČISTA VODA I KANALIZACIJA
Na internetu je dostupno mnogo izvora koji ilustriraju društveno poduzetništvo i ciljeve održivog razvoja koji se mogu prilagoditi određenoj publici.

1. Postavite ciljeve učenja, davanje i primanje povratnih informacija
U grupi scrum učenici dijele 1-3 kompetencije koje žele razviti tijekom zadatka, pozivajući se na povratne informacije od kolega o tome kako poboljšati kompetenciju

Svaka grupa se podsjeća na timski cilj identificiran na kraju *Sprinta 3* pojašnjavajući koje bi korake tim mogao poduzeti da bi razvio/prakticirao/postigao ovaj cilj

2. Uvod u društveno poduzetništvo i hackathone

Nastavnik dijeli primjere poduzetnika i inovativnih društvenih poduzeća, povezujući ih s prethodnim učenjem o ciljevima održivog razvoja. Učitelj usmjerava fokus na kompetencije i prednosti koje se traže od poduzetnika, ističući kako te kompetencije koje imaju vrijednost u učenju i radu. Nastavnik objašnjava proces hackathona primjerom, uz objašnjavanje važnosti te metode za radno mjesto. Etika *hackathona* zahtijeva brz, tempiran i kreativan proces koji se oslanja na doprinose svih sudionika za zajedničko stvaranje vrijednosti.

Podijelite primjere i zamolite učenike da identificiraju koje kompetencije društveni poduzetnici mogu pokazati kroz svoje poduzeće.

Transform ART - projekt društvene inovacije

Društvena inovacija - primjereno za ranjive skupine

GREENSIDERS - Englsih

Primjena aktivnosti

3a. Istražite i identificirajte potrebe/probleme u digitalnom okruženju (Ako ovaj sprint koristite kao samostalnu sesiju, morat ćete dovršiti ovaj korak. Ako ste već identificirali probleme, možete ponovno pregledati najbolja rješenja)
Rasprava cijele grupe kako bi se identificirali društveni problemi i digitalni izazovi ili oni koji bi se mogli riješiti digitalno. (npr. usamljenost, prijevara, dezinformacije, maltretiranje, kupnja i prodaja)

3b. Grupa odabire jedan problem/potrebu za rješavanje, iznoseći ideje
Učenici rade u skupinama kako bi odabrali jedno pitanje i u svojoj skupini razmišljaju o idejama za njegovo rješavanje. Grupa razmatra zatim ideju kako bi odabrala jednu za daljnji razvoj.
4. Razvijte mapu empatije kako biste razjasnili potrebe koje treba zadovoljiti
Učenici dovršavaju predložak karte empatije kako bi poboljšali svoju odabranu ideju u skladu s namjeravanim potrebama korisnika.

5. Grupa dovršava poslovno platno za ideju društvenog poduzeća
Grupa razvija ideju za društveno poduzeće, koristeći predložak Social Business Model Canvas, identificirajući ciljno tržište, izjave o viziji i misiji, potrebne resurse itd.

6. Grupa predstavlja ideju za povratnu informaciju
Grupa predstavlja svoje završeno poslovno platno u obliku pitch-a i cijela grupa je pozvana da postavlja pitanja o proizvodu.

7. Podijelite anketu za povratne informacije
Učenici stvaraju i dijele kratku anketu kako bi prikupili i usporedili povratne informacije za podršku jednostavnoj analizi.

Prilike za procjenu

Razvijte zajedničke kriterije uspjeha kako biste podržali evaluaciju zadatka i razjasnili zahtjeve zadatka

Procjena refleksije kompetencija i portfelj na kraju sesije

Individualna refleksija povezana s kompetencijama
(glasovna bilješka u dnevniku koja odražava specifičnosti zadatka) Učenik ispunjava online dnevnik učenja razmišljajući o grupnim rješenjima, prezentaciji i donošenju odluka, identificirajući koje kompetencije bi želio dalje razvijati (jesu li ciljevi ispunjeni ili ne).

U scrumu pojedinačni učenici identificiraju 1-3 kompetencije koje su razvili tijekom aktivnosti učenja i 1-3 cilja, tj. kompetencije koje žele razviti u sljedećem sprintu

Timska refleksija povezana sa zadatkom
Pojedinci dijele što smatraju da je cijela grupa dobro napravila u *Sprintu 4* i identificiraju jedan način na koji se tim može poboljšati u *Sprintu 5* (pomoću kriterija uspjeha)

Tim identificira dokaze iz zadatka koje može uključiti u digitalni portfelj

Potrebni dokumenti

Primjeri dobre prakse

Primjeri društveno odgovornih poduzeća
https://www.playeurope-project.eu/manual-of-success-stories/

Primjeri *hackatona*
https://joinup.ec.europa.eu/collection/digital-response-covid-19/hackathons-and-events#Hackathons
https://ultrahack.org/citizenshack-2022

Poveznice na poslovno platno (Mural)

https://app.mural.co/template/612e1574-b457-4d61-89f1-142d7ebad205/8e3ff679-5886-4cc4-838e-afba5218de4c

(https://socialbusinessmodelcanvas.swarthmore.edu/)

SPRINT 5

Iterating and implementing - prototyping and pitching!

2BDigital				
Komunikacija	**Suradnja**	**Kreativnost**	**Kritičko mišljenje**	**Građanstvo**
Govor i slušanje **Čitanje i pisanje** **Stvaranje sadržaja**	**Samorazvoj** **Suradnja** **Različitost i inkuzija**	**Rješavanje problema** **Inovacija**	**Planiranje i menadžment** **Refleksija** **Učiti kako učimo**	**Dobrobit** **Etičko mišljenje** **Održivost**

		Stvaranje vrijednosti		

Ciljevi

Ciljevi:
- koristiti povratne informacije za poboljšanje ideje/rješenja
- razviti razumijevanje ključnih značajki učinkovitog predstavljanja
- istražiti različite digitalne metode kao podrušku u donošenju odluka
- identificirati pročišćene kriterije uspjeha za digitalno društveno poduzeće

Pregled

Kako možemo poboljšati vrijednosti ideje?
Kako vam se sviđa naše rješenje?
Koja ideja je najbolja?

Učenici ponavljaju svoje ideje o društvenim poduzećima u skladu s primljenim povratnim informacijama, a zatim predstavljaju svoje poboljšane ideje pokazujući kako se njihove ideje mogu provesti u praksi
Ovaj *sprint* ima pet faza:
1. Postavite ciljeve učenja, davanje i primanje povratnih informacija
2. U malim grupama pregledajte povratne informacije i poboljšajte poslovnu ideju
3. grupa predstavlja ažurirane ideje uključujući primjenu
4. Cijela grupa stvara ažurirane kriterije uspjeha za digitalno društveno poduzeće
5. Cijela grupa glasa za najbolju ideju

Veličina grupe

Bilo koja

Vrijeme

2-3 školska sata

Izvori i alati

Online: Zoom/Teams/Google meet,

Jamboard
Mrežni predložak za ugovor
Trello, Asana, za planiranje projekta

Priprema za aktivnost

Trener predstavlja pregled aktivnosti i svrhu, odnosno pregled povratnih informacija i dopunu ideja usluge ili proizvoda u skladu s povratnim informacijama, koristeći ažurirani koncept za planiranje sljedećih koraka za provedbu i kriterije uspjeha za projekt. Cijela grupa identificira kriterije uspjeha za digitalno društveno poduzeće

1. Postavite ciljeve učenja, davanje i primanje povratnih informacija
U grupi scrum učenici dijele 1-3 kompetencije koje žele razviti tijekom zadatka, pozivajući se na povratne informacije od kolega o tome kako poboljšati kompetenciju

Svaka se grupa podsjeća na timski cilj identificiran na kraju *Sprinta 4* pojašnjavajući koje bi korake tim mogao poduzeti kako bi razvio/prakticirao/postigao ovaj cilj

Primjena aktivnosti

2. U malim grupama pregledajte povratne informacije i poboljšajte poslovnu ideju
Učenici pregledavaju povratne informacije primljene u prethodnom sprintu i mijenjaju svoj proizvod/uslugu kako bi je poboljšali. Učenici stvaraju digitalni prototip ili maketu za korištenje u svom predstavljanju.

3. Grupa predstavlja ažurirane ideje uključujući primjenu
Učenici istražuju internet kako bi stvorili kriterije uspjeha za prezentaciju. Korištenjem ovog kriterija svaka grupa izrađuje prezentaciju od 3-4 minute kako bi predstavila svoju ideju o digitalnom društvenom poduzetništvu cijeloj grupi.

Prodaja ideje - izvori i primjeri

4. Cijela grupa stvara ažurirane kriterije uspjeha za digitalno društveno poduzeće
Nastavnik kaže da će biti dodijeljena nagrada za najbolja poduzeća. Cijela grupa razmatra potencijalne kategorije za različite nagrade i cijela grupa glasa za odabir nagrada, tako da svaka mala grupa može osmisliti jednu nagradu, tj. četiri grupe će osmisliti četiri nagrade.
Svakoj skupini je dodijeljena kategorija nagrade i ona mora osmisliti 4 kriterija koji će im pomoći da odaberu pobjedničku ideju u svojoj kategoriji. Svaka grupa mora napraviti glasačku anketu tako da cijela grupa glasa za svaku kategoriju nagrade. Svaka skupina zatim održava glasovanje i dodjeljuje nagradu pobjedničkim skupinama.

5. Cijela grupa glasa za najbolju ideju

Cijela grupa zatim utvrđuje kriterije za podršku glasanju o najboljoj ideji u cjelini. Grupe predstavljaju svoje ideje cijelom razredu (koristeći CANVA). Razmjenjuju mišljenja o daljnjem razvoju i realizaciji ideje.

Prilike za procjenu

Razvijte zajedničke kriterije uspjeha kako biste podržali evaluaciju zadatka i razjasnili zahtjeve zadatka
Upotrijebite kriterije uspjeha za osmišljavanje i dodjelu *"najboljih kategorija"*

Potrebni dokumenti

retrotool.io

Seminar kako razmišljati i prepoznati

Slavimo napredak!

2BDigital				
Komunikacija	**Suradnja**	**Kreativnost**	**Kritičko mišljenje**	**Građanstvo**
Govor i slušanje **Čitanje i pisanje** **Stvaranje sadržaja**	**Samorazvoj** **Suradnja** **Različitost i inkuzija**	**Rješavanje problema** **Inovacija** **Stvaranje vrijednosti**	**Planiranje i menadžment** **Refleksija** **Učiti kako učimo**	**Dobrobit** **Etičko mišljenje** **Održivost**

Ciljevi

Ciljevi: • Prepoznati i dokazati učenje stečeno metodologijom • Proslavite napredak dijeljenjem mape putovanja • Nagradne značke/bedževi

Pregled

Što smo naučili? Kakav smo napredak napravili u razvoju naše kompetencije? Koje smo dokaze prikupili? Što ćemo sljedeće učiniti? Učenici razmišljaju o iskustvu obuke, odabiru i uspoređuju dokaze o razvoju kompetencija kako bi stvorili digitalni portfelj i dobili bedž Ovaj seminar ima četiri faze: 1. Prezentacije timskog napretka

2. Individualni napredak učenika i prezentacija portfolija
3. Dvije zvjezdice i želja
4. Dodjela značke

Veličina grupe

Bilo koja

Vrijeme

2-3 školska sata

Izvori i alati

Online: Zoom/Teams/Google meet,

Jamboard

Priprema aktivnosti

Trener predstavlja pregled i svrhu aktivnosti, tj. predstaviti, dokazati i proslaviti učenje i razvoj kompetencija postignut kroz iskustvo obuke.

Svaka grupa priprema prezentaciju napretka prema ciljevima postavljenim u grupama

Svaki pojedinac dovršava svoj mapu putovanja kako bi ga predstavio cijeloj grupi

Primjena aktivnosti

1. **Prezentacije timskog napretka**
   Svaka grupa predstavlja svoje učenje i napredak, dijeleći ciljeve i mišljenja tima, te prima grupnu povratnu informaciju

2. **Individualni napredak učenika i prezentacija portfolija**
   Pojedinačni učenici predstavljaju svoje mape s putovanja (uključujući slajdove za svaki sprint s ciljevima i ciljevima koji su postignuti) ističući što su naučili i koje su kompetencije razvili.

3. **Dvije zvjezdice i želja**
   Svi učenici doprinose dizajnu postera na zajedničkoj digitalnoj stranici/jamboardu na kojem učenici objavljuju dvije stvari koje će ponijeti s ovim učenjem i jednu stvar koju će nastaviti razvijati.

Prilike za procjenu

4. Značka/Bedž

Studenti traže značku iz otvorenog resursa. Učenici zatim pozivaju cijelu grupu na povratne informacije i podršku. Učenici dijele svoje bedževe i poveznicu na alat *Karta praksi*

gogocarto.fr

Prilozi

Poveznice na korisne alate

POveznice na dokumente podijeljenje po aktivnostima

Trening

Vodič

Sprint 1

1) Stavljanje učenika u grupe - zašto se truditi?

10 prednosti učenja u grupama

1. Podrška

Kada učenici rade zajedno u grupama prema zajedničkim ciljevima učenja, mogu dati poticaj jedni drugima da ostanu motivirani prema ciljevima. To može biti pozitivno i ugodno iskustvo.

2. Predanost

Kako se svaki član studijske grupe ili tima obvezuje da će u potpunosti sudjelovati u grupi, studenti imaju tendenciju da budu u tijeku sa zadacima. Biti dio tima za učenje u studijskoj grupi pomaže u razjašnjavanju zadataka i održavanju motivacije.

3. Rasprave i komunikacija

Grupe za učenje mogu pomoći učenicima da se razviju kao studenti, osobe i profesionalci. Studijske grupe potiču članove na kreativno razmišljanje i izgradnju snažnih komunikacijskih vještina koje također pomažu u poboljšanju razumijevanja gradiva. Dokazano je da se oni koji sudjeluju u studijskim grupama osjećaju sigurnije i ugodnije u postizanju svojih ciljeva učenja. Općenito, većina profesionalnih karijera zahtijeva suradnju s kolegama na projektima, stoga su studijske grupe izvrsna praksa u pripremi za svijet posla.

4. “Dvije glave su bolje od jedne.”

Učenici brže uče radeći u grupi nego radeći sami. Kada učenici rade u grupama, imaju priliku objasniti pojmove, pregledati materijal, razmijeniti ideje i međusobno se ne slagati/razgovarati o tome zašto se odgovor jedne osobe razlikuje od druge. Budući da svatko ima individualne talente i jedinstvene uvide, članovi grupe mogu učiti jedni od drugih. Članovi grupe također mogu podučavati druge članove grupe zbunjujućim pojmovima koje razumiju. Rad u skupinama omogućuje fokusiranje na više koncepata budući da više osoba može pregledati više materijala nego samo jedna. Jedan ili više članova grupe vjerojatno će razumjeti nešto što drugi ne razumiju. Mogu iznijeti ideje o kojima drugi nisu razmišljali.

5. Naučite nove navike/vještine učenja
Uvijek postoje načini da se poboljšaju metode/tehnike učenja u vještinama učenja. Pridruživanje studijskoj grupi pružit će učenicima priliku promatrati široku paletu metoda učenja i uključiti ih u svoj alat za učenje.
6. Podučavanje koncepata drugim članovima grupe
Podučavanje/objašnjavanje informacija i koncepata drugim članovima grupe pomoći će učenicima da ojačaju svoje ovladavanje informacijama i konceptima.
8. Interakcija – ugodno učenje
Učenje s grupom odličan je način da oživite sesije. Može biti vrlo monotono i iscrpljujuće provoditi duge sate negdje sam, a poseban je rizik kada se uči i radi na internetu. Pridruživanje grupi za učenje i učenje u grupnom okruženju čini učenje puno ispunjenijim i ugodnijim.
9. Različite perspektive
Svaki član grupe ima različite kvalitete/ideje koje može ponuditi studijskoj grupi. U grupama učenici trebaju primiti i prilagoditi se raznim gledištima koja im mogu pomoći da razviju vlastita stajališta. Slušanje i postavljanje pitanja pružit će više hrane za razmišljanje dok će razvijati vještine kritičkog mišljenja.
10. Ostale pogodnosti
Neki učenici možda oklijevaju postaviti pitanje u razredu. Često im je lakše to učiniti u maloj grupi za učenje i na kraju online. Slušanje i rasprava dodaju snažnu slušnu dimenziju iskustvu učenja.
Different ways of grouping learners

1.) Nasumično - Grupirajte učenike nasumično povlačenjem štapića ili pomoću aplikacije za odabir. Ovaj je pristup dobar kada vaše grupe budu jednake veličine i želite da se učenici malo razgranaju od svojih vršnjaka.

2.) Homogeno - Grupirajte učenike na temelju sličnih razina akademskog postignuća. Na primjer, isti profili ocjenjivanja ili ciljevi kompetencije.

3.) Heterogeno - Grupirajte učenike na temelju razlika. Na primjer, da bi se uravnotežilo povjerenje ili vodstvo ili podrška potrebni su učenici koji su neovisni i ovisni. Također pomaže da se zabilježi tko udara glavom i tko dobro surađuje.

4.) Interes - Grupirajte učenike na temelju njihovih sličnih interesa. Učenici su obično više motivirani kada dijele zajedničke interese za neku temu.

5.) Stil učenja - Grupirajte učenike na temelju njihove višestruke inteligencije ili preferencija učenja. Ako su lingvistički, stavite ih s drugim lingvističkim učenicima.

6.) Poznavanje teme - Učenici sa sličnim znanjem mogu međusobno razmjenjivati informacije koje potvrđuju njihovo razumijevanje i ocjenu samopouzdanja.

7.) Vještina ili strategija - Grupiranje učenika sličnih njihovoj vještini ili strategiji može popuniti sve praznine ili obogatiti učenike kojima je to najpotrebnije.

konačno sam…

8.) Izbor učenika - Neka se učenici sami grupiraju. Izbor je privlačan i gradi odgovornost i neovisnost.

Što je Ikigai i kako ga koristimo?

Ikigai je japanski izraz koji utjelovljuje ideju sreće u životu. U biti, *ikigai* je razlog zašto ustajete ujutro. Sastoji se od dvije riječi: *iki*, što znači život i *gai*, koja opisuje vrijednost. U ovom projektu koristimo Ikigai kao alat za učenike da promišljaju i razmotre svoje snage i motivaciju kao način da ih bolje angažiramo na svrhovit i smislen način. Mapiranje njihovih kompetencija u različite segmente modela ikigaija pomoći će učenicima da bolje razumiju svoje prednosti, potencijal, motivaciju i težnje u odnosu na sebe i svakodnevni život.

Stvaranje timskog identiteta

U grupnoj Ikigai vježbi od grupe se traži da odabere snage članova grupe identificirane kroz samoprocjenu. Svaki će član grupe identificirati 5 jakih strana kojima može doprinijeti profilu grupe. Svaki član grupe, u razgovoru s ostalim članovima grupe, doprinosi svojim snagama profilu Ikigai grupe.

Svaka grupa treba izraditi sljedeće za svoju grupu - naziv, logo/sliku, tematsku pjesmu (tj. pop pjesmu za koju smatraju da ih predstavlja ili daje energiju), izjavu o misiji.

2) Objašnjenje izjave o misiji i primjeri

Izjava o misiji ima tri komponente, koje uključuju svrhu, vrijednosti i ciljeve grupe, organizacije ili tvrtke. Izjava o misiji sažeto je objašnjenje razloga postojanja organizacije. Opisuje svrhu organizacije i njezinu opću namjeru. Izjava o misiji podupire viziju i služi za komuniciranje svrhe i usmjerenja zaposlenicima, kupcima, dobavljačima i drugim dionicima.

Primjeri izjava o misiji

1. Starbucks - Nadahnuti i njegovati ljudski duh - jedna osoba, jedna šalica i jedno susjedstvo u isto vrijeme.2. Nike - donijeti inspiraciju i inovaciju svakom sportašu* na svijetu. *Ako imate tijelo, vi ste sportaš.
5. Tesla - Ubrzati prijelaz svijeta na održivu energiju.
6. IKEA - Stvoriti bolji svakodnevni život za mnoge ljude
7. Sony - Biti tvrtka koja nadahnjuje i ispunjava vašu znatiželju.
8. Microsoft - Omogućiti ljudima i tvrtkama diljem svijeta da ostvare svoj puni potencijal
9. Google - organizirati informacije iz svijeta i učiniti ih univerzalno dostupnima i korisnima.
10. Adobe - Pomaknuti web naprijed i dati web dizajnerima i programerima najbolje alate i usluge na svijetu
Kako napisati izjavu o misiji
Ovdje je korak po korak proces kako započeti pisati izjavu o misiji:
● Napišite rečenicu koja u osnovnim crtama objašnjava što vaša grupa radi/u čemu je dobra.
● Navedite neke od svojih temeljnih vrijednosti.
● Imajući na umu te temeljne vrijednosti, napišite rečenicu koja objašnjava kako vaša grupacija radi to što radi/dobra je u onome u čemu je dobra.
● Napišite rečenicu koja objašnjava zašto vaša grupacija radi ono što radi/dobra je u onome u čemu je dobra.
● Pogledajte tri rečenice koje ste napisali, a zatim pokušajte kombinirati i sažeti te ideje kako bi vaša izjava o misiji bila što jasnija.

Što čini dobru prezentaciju?
Evo nekoliko savjeta koje možete podijeliti sa studentima - dobra je ideja pozvati studente da doprinesu ili razviju ovaj popis
1. Pokažite svoju strast i povežite se sa svojom publikom
2. Usredotočite se na potrebe svoje publike
3. Neka bude jednostavno: usredotočite se na svoju temeljnu poruku
4. Nasmiješite se i uspostavite kontakt očima s publikom
5. Koristite svoj glas učinkovito
6. Koristite i svoje tijelo
7. Opustite se, dišite i uživajte

3) Stvaranje pravila za online učenje

Ponašanje na mreži – pravila i situacije
Članak“Online Classroom Management: Five Tips for Making the Shift”
https://roomtodiscover.com/online-classroom-management/

Izrada ugovora
Kako koristiti Microsoft Forms - izrada sadržaja

Sprint 2

Vodič za nastavnike

2) Timovi i korištenje uloga u grupnom radu (pregled zašto je raspodjela uloga bolja, a zatim specifičnije poveznice za kreiranje digitalnog osobnog identiteta)

(Ovdje ću dodati važnost tima, razliku u grupi, kako se ponašati u timu itd.,

I dodajte kako korištenje uloga može poboljšati grupni rad i kako olakšati ovaj proces. Npr.

https://ctl.wustl.edu/resources/using-roles-in-group-work/)

3) Planiranje projekta

Planiranje projekata pomoću igre TKO UČINI

Cilj igre - Cilj ove igre je identificirati dionike i razjasniti ciljeve.

Broj igrača: 1–10

Trajanje igre: 20–45 minuta

Kako igrati

Tko želi učiniti što? Gotovo svaki pothvat značajnog utjecaja zahtijeva traženje pomoći od drugih. Izrada popisa TKO + UČINITI jednostavan je način da se obuhvati opseg pothvata.

1. Počnite s vizijom. Zapišite ili vizualizirajte veliki cilj.

2. Napravite matricu u dva stupca u online alatu koji možete podijeliti kako bi svi pridonijeli i napišite "TKO" s lijeve strane i "UČINITI" s desne strane.

3. Pitajte: Tko je uključen u ovo? Tko je donositelj odluka? Kome su potrebni resursi? Tko može biti prepreka? Čija je podrška potrebna

Ovi pojedinci ili grupe su vaš popis TKO.

4. UČINITIje često teži. Za svaki TKO, pitajte: Što trebaju učiniti ili učiniti drugačije? Koje će se radnje izgraditi prema velikom cilju? Izoštravajte svaki TKO na popisu dok ne dobijete željenu i mjerljivu radnju za svakoga. S obzirom na sve moguće TKO i UČINITIkoji su najvažniji? Tko dolazi prvi?

Strategija

Usmjerite se prema akciji. Kada razmišljamo o razvojnim ciljevima, postoji opasnost da se preusmjerite na način "samo želimo da razumiju". Najčešće kada želite da ljudi nešto razumiju, to je zato što želite da

nešto promijene ili nauče nešto što onda mogu "NAPRAVITI". Zapitajte sebe ili grupu: "Što će se dogoditi kadas hvate poruku?" Nemojte zanemariti ono što stvarno tražite: akciju.

WhoDo - Gamestorming

5) Davanje povratne informacije

Da bi povratne informacije bile učinkovite, one moraju biti konkretne, konstruktivne, pozitivne i pravovremene. Kada učenici trebaju podršku i ohrabrenje, povratne informacije trebaju uravnotežiti pozitivna zapažanja s prijedlozima za poboljšanje. Mnogi edukatori preporučuju omjer 2-1 pozitivnih komentara i savjeta za poboljšanje.
Najbolji savjeti za povratne informacije od kolega:
● Pobrinite se da povratne informacije budu osmišljene, oblikovane i predstavljene tako da budu podrška i da pomognu primatelju da se poboljša. Naučite učenike kako koristiti govor tijela i ton glasa da odražavaju ovu motivaciju.
● Što učestalije i normaliziranije međuvršnjačko ocjenjivanje postaje, to će učenici biti bolji i ugodniji u dijeljenju konstruktivnih povratnih informacija i bolji će ih učenici primati.
● Zamolite učenike da pripreme svoje povratne informacije i pažljivo razmisle o njima. Zamolite učenike da utvrde određene točke kojima se žele pozabaviti i nacrtajte kako će te točke podijeliti. Ako je moguće, navedite primjere i razmislite o ponudi prijedloga za poboljšanje područja fokusa.
● Ne vole svi čuti konstruktivne povratne informacije na isti način. Neki bi učenici mogli uživati u izazovu učenja koje vještine mogu poboljšati putem izravne, konstruktivne kritike, dok bi drugi mogli više voljeti blaži pristup s prijedlozima i smjernicama za poboljšanje. Podržite svoje učenike da razlikuju način na koji daju povratne informacije.
● Nastojte promicati "način razmišljanja o rastu". Način razmišljanja može imati veliki utjecaj na to kako učenici obrađuju konstruktivnu kritiku. "Fiksni" način razmišljanja je onaj koji se isključivo fokusira na ishod radnje. Ako osoba ne uspije u svom pokušaju, tada fiksni način razmišljanja cijeli pothvat smatra neuspjehom. Nasuprot tome, razmišljanje o "rastu" nalazi vrijednost u procesu, a ne u ishodu. Ako osoba ne uspije u svom pokušaju, način razmišljanja o rastu usredotočuje se na manja postignuća tijekom procesa i razmatra kako bi ona mogla biti od koristi u budućim nastojanjima.
● Osigurajte da se povratnim informacijama može upravljati. Pružanje previše ideja za poboljšanje može biti porazno za učenike. Odaberite između jednog do tri primjera povratne informacije za dijeljenje, ovisno o kolegi i radnjama potrebnim za poboljšanje povratne informacije.
● Naučite svoje učenike kako pokazati empatiju. Primanje povratnih informacija može biti neugodno. Pobrinite se da vaši učenici razumiju kako pokazati empatiju kada su u poziciji pružatelja povratnih informacija. Potaknite učenike da koriste tu empatiju da razmotre kako bi se mogli osjećati i reagirati na pogreške, pogrešne korake ili druge kritike svog rada. Empatija može pomoći učenicima i njihovim vršnjacima da vode produktivan razgovor s pozitivnim ishodom.
● Također je dobra ideja dopustiti primatelju povratne informacije da odgovori na povratnu informaciju.

Sprint 3

1) Obrnuto učenje kako i zašto

Preokrenuta učionica je pedagoški model koji preokreće tipične elemente predavanja i domaće zadaće kolegija. Studenti asinkrono gledaju kratka video predavanja ili druge multimedijske sadržaje prije predavanja. Zatim se vrijeme na nastavi posvećuje aktivnom učenju kao što su rasprave, zadaci temeljeni na projektu ili problemu ili laboratorijske vježbe. Ovaj model podučavanja omogućuje instruktorima da vode učenje učenika odgovarajući na pitanja učenika i primjenjujući koncepte tečaja tijekom nastave. Tradicionalne aktivnosti domaće zadaće dio su sinkrone nastave ili nastave licem u lice uz podršku instruktora.

Preokretanje učionice odgovor je na ideju da je vrijeme nastave uključivalo učenike u učenje kroz tehnike aktivnog učenja, a ne samo kroz držanje predavanja. To je proces zamjene tradicionalnih predavanja strategijama učenja koje su više usmjerene na učenika, kao što su aktivno učenje, rasprave, problemsko učenje i drugi oblici grupnog rada i vršnjačke nastave. Isporuka sadržaja premješta se izvan učionice, često putem videozapisa ili čitanja prije nastave.

Ne postoji jedna formula za preokretanje razreda, jer količina preokretanja može varirati od tečaja do tečaja i razreda do razreda. Evo primjera s oba kraja spektra:

● Instruktor integrira 5-10-minutnu praktičnu aktivnost učenja u nastavu i posljedično, predaje 5-10 minuta manje.

● Instruktor osmišljava tečaj u kojem se sadržaj isporučuje u potpunosti kroz video segmente, čitanje prije nastave i vježbe, koristeći vrijeme nastave za aktivnosti grupnog rada.

Zašto Flip the Classroom?

● Premještanje sadržaja izvan učionice omogućuje da se više vremena provede na zanimljivim aktivnostima učenja kao što su podučavanje vršnjaka ili aktivno učenje.

● Interaktivne tehnike podučavanja, kao što su dvije gore navedene, pokazale su da poboljšavaju učenje (Crouch & Mazur, 2001.; Deslauriers, Schelew & Wieman, 2011.).

● S pojavom tehnologije koja može lakše olakšati isporuku sadržaja, kao što su snimanje predavanja, video zapisi, podcasti i druge online informacije, postoji više načina za pristup znanju za učenike. Predavanje nije tako bitno za isporuku sadržaja kao što je nekad bilo.

● Studenti navode da preferiraju kolegije koji imaju online komponente (Dahlstrom, 2012).

Razmatranja za preokretanje učionice

Premještanje učenja izvan razreda zahtijeva od učenika da sami reguliraju svoje učenje. Kako biste podržali učenike u tome, isprobajte ove tehnike:

● Obavijestite koliko je vremena na zadatku potrebno za svaku aktivnost učenja.

● Navedite rubriku za artikuliranje očekivanih ishoda zadatka i procjene.

● Potaknite učenike da naprave plan učenja. Ovaj korak je važniji za tečajeve koji zahtijevaju puno rada na mreži.

● Podijelite značajnije online zadatke na manje dijelove i usput stvorite raspoređene rokove.

● Uključite povratnu informaciju kolega. Na primjer, ako od učenika zahtijevate odgovore nakon čitanja, uključite odgovore vršnjacima kao dio zadatka.

● Uključite poticaje za ispunjavanje zadataka na mreži ili izvan nastave. Na primjer, za zadatke čitanja, zahtijevajte od učenika da rade kviz prije nastave na Canvasu i neka ti kvizovi budu mali dio ocjena učenika. Alternativno, napravite brzi petominutni kviz na početku nastave i omogućite učenicima da zarade dodatne bodove za točne odgovore.

● Za obavezne kvizove prije nastave, Canvasova značajka Prerequisites omogućit će vam da učenicima pružite dodatne informacije tek kada završe kviz.

S učenicima raspravite o nužnosti toga da sadržaj pogledaju prije početka treninga. Time ćete usadti odgovornost za aktivnosti i objasniti da nečinjenje smanjuje vrijednost i za njih individualno i za grupu u kojoj se nalaze. Možete si pomoći uspostavom osnovnih pravila. Budite svjesni da će uspjeh određene aktivnosti odnosno sprinteva ovisiti o prethodnoj pripremljenosti učenika za rad. Razmislite kako ćete ih motivirati da izvrše zadane zadatke prije početka treninga. Faculty Focus u svom članku nudi dvije strategije za pripremu..

Početak rada s obnutom učionicom:

Počnite s manjim brojem učenika. Odaberite jedan razred i jednu novu aktivnost koju želite isprobati.

Imajte na umu sljedeća pitanja:

● Kako mogu dati sadržaj učenicima izvan nastave?

● Što učenici mogu učiniti na nastavi da potaknu smisleno učenje?

Strategije:

● Dodijelite literaturu prije nastave i neka učenici ispune kviz o temi prije nastave

● Izradite videozapise koji istražuju temu i zatražite od učenika da ih pogledaju prije nastave.

● Integrirajte ispite ili neku drugu vrstu aktivnosti koja uključuje studente u gradivo, kao što je dolazak studenata na nastavu s jednim ili dva pitanja koja imaju o nastavnom sadržaju

● Neka učenici pridonesu online raspravama tražeći od njih da pronađu, objave i povežu relevantne informacije na internetu.

Mogućnosti učenja:

● Tehnike aktivnog učenja: Dopustite učenicima da primjenjuju koncepte u razredu gdje mogu pitati kolege ili instruktore za povratne informacije i pojašnjenja.

● Podučavanje vršnjaka: Učenici mogu poučavati jedni druge objašnjavajući pojmove ili radeći na manjim problemima i izazovima

● Suradničko učenje: postoji nekoliko aktivnosti koje učenici mogu raditi kako bi poboljšali razumijevanje i primijenili naučeno

● Grupni rad: Ako je grupni rad jedan od načina na koji planirate ocjenjivati svoje učenike, davanje vremena za obavljanje njihovih aktivnosti umanjuje probleme održavanja sastanaka van nastave. Ovaj

korak u konačnici dovodi do manje problema sa sudjelovanjem i daje vam priliku da provjerite kako stvari idu.

● Problemsko učenje: Provedite vrijeme na satu radeći na problemima koji mogu trajati cijelo polugodište

● Rasprave ili debate: Omogućite učenicima da artikuliraju svoje misli na licu mjesta i razviju svoje argumente u prilog svojim mišljenjima ili tvrdnjama.

Prilike za procjenu:

● Uključivanje učenika u rad na zadacima u razredu omogućuje vam pružanje povratne informacije.

● Učenici također mogu jedni drugima dati povratne i primiti povratne informacije od kolega. Ovaj korak potiče dijalog o radu učenika i fokusira se na proces, a ne na konačni proizvod. Također osigurava da studenti redovito dobivaju povratne informacije i daje studentima praksu u ocjenjivanju rada.

https://www.celt.iastate.edu/teaching/teaching-format/blended-learning-and-the-flipped-classroom/

2) Što je održivi razvoj (SDG)

Što su ciljevi održivog razvoja?

Ciljeve održivog razvoja (SDG), također poznate kao Globalni ciljevi, usvojili su Ujedinjeni narodi 2015. godine kao univerzalni poziv na akciju kako bi se okončalo siromaštvo, zaštitio planet i osiguralo da do 2030. svi ljudi uživaju u miru i prosperitetu.

17 ciljeva održivog razvoja je integrirano – prepoznaje da će djelovanje u jednom području utjecati na ishode u drugim područjima i da razvoj mora uravnotežiti društvenu, ekonomsku i ekološku održivost. Zemlje su se obvezale dati prioritet napretku onima koji najviše zaostaju. Ciljevi održivog razvoja osmišljeni su za iskorjenjivanje siromaštva, gladi, AIDS-a i diskriminacije žena i djevojčica. Kreativnost, znanje i iskustvo, tehnologija i financijski resursi iz cijelog društva neophodni su za postizanje ciljeva

održivog razvoja u svakom kontekstu.

Povezani kao nikada prije, mladi ljudi žele i već pridonosezajednici, predlažući inovativna rješenja, pokrećući društveni napredak i inspirirajući političke promjene. Oni su također nositelji promjena, mobiliziraju se kako bi unaprijedili ciljeve održivog razvoja kako bi poboljšali zdravlje planeta i živote ljudi.

Zašto poučavati o održivom razvoju?

Desetljece aktivnosti

Globalni ciljevi na kojima napredujemo i oni na kojima zaostajemo - Michael Green

Akcija

1. Prednosti za učenike:

· Interdisciplinarna priroda SDG-a pomaže učenicima da uspostave veze između različitih predmeta i vještina, što im zauzvrat može pomoći da napreduju na tržištu rada koje se brzo mijenja.

· Poučavanje o ciljevima održivog razvoja motivira i poboljšava učenje kroz nastavni plan i program jer teme zahtijevaju kreativan angažman i relevantne su za probleme stvarnog svijeta.

· Pomaže učenicima da se upoznaju sa sustavima koji se koriste u upravljanju - nacionalnim i međunarodnim i konceptom međunarodnog prava.

· Potiče učenike da razumiju lokalne zajednice u kojima žive i raznolikost svijeta oko njih - da sudjeluju i imaju glas u stvarima koje ih se tiču.

· Podržava stjecanje temeljnih kompetencija i skupova vještina, posebno onih povezanih s provođenjem istraživanja; razvoj, prezentacija i odgovor prema informiranim argumentima; njegovanje individualne agencije kroz studentski izbor i studentski glas.·

Povećava razumijevanje društvenih znanosti, znanstvenih i matematičkih koncepata i procesa njihovom primjenom na kontekste i podatke iz stvarnog života.

· Razvija kritičko razmišljanje i osnažuje učenike da s pouzdanjem ospore netočne ili lažne tvrdnje drugih – na primjer, „lažne vijesti" u medijima.

· Pomaže učenicima da vide pozitivne stvari oko sebe i da se osjećaju osnaženo jer svatko ima svoju ulogu u napredovanju u ovim globalnim izazovima.

2. Prednosti za nastavnike i škole:

· Pojačava važnost raznolikosti unutar i izvan školskog ekosustava.

· Pruža vrijedan mehanizam kroz zajedničke globalne inicijative učenja između različitih razreda

· Promiče cjeloživotno učenje i potrebu da svi rade zajedno - Suradnja nastavnika i učenika osigurava obogaćeno iskustvo za sve dionike u procesu

· Objedinjava škole kroz- sustave vrijednosti, ljudska prava i globalne kompetencije. Široka, međusobno podržavajuća i međuovisna priroda SDG-a čini ih izvrsnim alatom za razvoj cjelokupnog školskog kurikuluma.

3. Prednosti za zajednice i svijet šire:

· Pruža izvrsnu strukturu za rješavanje spornih i složenih lokalnih, nacionalnih i međunarodnih problema, posebno onih koji stvaraju "lokalnu" napetost.

· Kontekstualizira programe sudjelovanja lokalne zajednice ili poduzeća.

· Razmjena informacija o ciljevima održivog razvoja uključuje i njeguje međusobne odnose između roditelja, zajednica i poduzeća.

(https://www.etwinz.com/post/the-importance-of-the-sdgs-in-education)

3) Različite tehnike brainstorminga - uvjeti potrebni za brainstorming

10 učinkovitih timskih tehnika brainstorminga koje uključuju digitalne alate

Brainstorms obično ima tri koraka: stvaranjeideje, raspravu i kritiku te odabir. Sljedeće strategije pomoći će vama i vašem timu kroz sve tri faze.

1. Mozganje

U ovoj metodi neverbalnog umrežavanja, svatko daje tri ideje koje se odnose na temu umrežavanja odnosno brainstorminga.

Online to možete učinitipomoću dokumenta kojeg ćete podijeliti, Jamboarda ili Murala. Ostavite otprilike četiri do šest minutaza taj dio. Zatim svatko prosljeđuje svoje ideje osobi sa svoje desne strane (ili lijeve, što god vam se više sviđa), koja će potom nadograđivati ideje, dodajući nabrajanje ili kreativne strategije. Nakon još nekoliko minuta, svi će ponovno dodavati papiriće dok ne zaobiđu cijeli stol. Nakon što su ideje zaokružile krug, grupa o njima raspravlja i odlučuje koje ideje je najbolje slijediti.

Ova tehnika može ublažiti dvije najveće zamke prilikom umrežavanja– neuravnotežen razgovor i učinak tzv. usidrenja– osiguravajući da svatko ima priliku doprinijeti i eliminirajući pristranost prema prvoj ideji.

2. Brza ideja

U brzom stvaranju ideja, svatko zapisuje što je moguće više ideja u određenom vremenu prije nego što se o bilo kojoj ideji raspravlja, kritizira ili razradi. Za ovu tehniku brainstorminga morat ćete postaviti (i pridržavati se) vremenskog ograničenja, inače riskirate gubitak osjećaja potrebne brzine.

Ova vježba umrežavanja može biti korisna u izbjegavanju scenarija kada ideja propadne prije nego što ima vremena za rasti, transformirati se i razvijati. Dopuštajući svima da zabilježe svoje ideje prije nego počne vrijeme kritika, brzo stvaranje ideja izbjegava prerano propadanje ideja. Vremensko ograničenje također može spriječiti ljude da ne odustanu od ideje prije nego što je podijele sa grupom - što je uobičajeno prilikom umrežavanja ili rada u grupi.

3. Slika juriša

U napadu na figure, grupa odabire dobro poznatu osobu koja nije u prostoriji - to može biti šef, izmišljeni lik ili poznata javna osoba - i raspravlja o tome kako bi ta osoba pristupila problemu ili razmišljala o ideja.

Na primjer, možete pitati: Kako bi Jeff Bezos pristupio ovom problemu? Čini se kao glupo pitanje, ali stavljanje u tuđu kožu može pomoći vama i vašem timu da pristupite problemu na drugačiji način.

Suigrači se ponekad mogu sramiti ili oklijevati iznijeti svoje kreativne ideje, ali ako je tuđe ime povezano s idejama - Oprahino, na primjer - vjerojatnije je da će ih podijeliti. Također, ova metoda brainstorminga uklanja neke prepreke koje obično ograničavaju kreativno razmišljanje, poput proračuna i vremena.

4. Metoda ejdetske slike

Ova metoda koja se temelji na vizualizaciji koju preporučuje autorica i psihologinja Jaqueline Sussman koristi živopisne slike pohranjene u našim umovima iz svih naših životnih iskustava. Započnite s postavljanjem namjere:

Neka grupa zatvori oči i jasno postavi namjeru za ono što će stvoriti – na primjer, inovativni pametni telefon. Svaka osoba u grupi postavi namjeru u svom umu da će smisliti novi dizajn telefona različit od prethodnih.

Nakon postavljanja namjere, svi ćete ponovno zatvoriti oči i izvući prvu eidetičku sliku: trenutni dizajn telefona tvrtke. Nakon što svatko u grupi ima tu sliku u svom umu, svi možete početi graditi na tom dizajnu. Zamolite grupu da zamisli trenutni dizajn u svojoj omiljenoj boji ili u svojoj idealnoj veličini. Zamolite ih da dodaju značajke za koje bi željeli da trenutni dizajn uključuje. Možda će dodati bolju kameru ili veći ekran. Nakon što svatko u svom umu dođe do slike svog idealnog dizajna telefona, nasumično ćete zamoliti člana tima da podijeli kako točno izgleda njihova poboljšana verzija. Nakon što podijele, zabilježite tu ideju. Sada neka svi vide tu novu verziju telefona i možete početi slagati druge ideje. Na kraju, možete završiti sa stotinama novih konkretnih ideja—od boje do značajki i veličine.

Ova metoda najbolje funkcionira kada cilj nije ponovno”otkriti vatru”, već unaprijediti nešto. Iako se grupa ne bi trebala usredotočiti na troškove, njihove ideje trebaju ostati u domeni isplativosti. Pokušajte da troškovi ipak budu razumni i mogući.

6. Kružno umrežavanje - brainstorming

U kružnom umrežavanju ideja sudjeluje svaki član tima, pridonoseći jednoj ideji.Prvo pravilo je da grupa mora obići cijelu prostoriju barem jednom prije nego što bilo tko može dati drugu ideju ili kritizirati, razraditi ili raspravljati o bilo kojoj od ideja. Drugo pravilo je da nitko ne može reći: *'Moja ideja je već izrečena'*. Možete se vratiti toj osobi na kraju kada bude imala više vremena za razmišljanje. Također je dobra ideja dati timu malo vremena da pripremi ideje prije sastanka za razmišljanje.

Poput brzog stvaranja ideja, ova tehnika potiče (čitaj: zahtijeva) sve da sudjeluju i omogućuje članovima tima da iznesu sve svoje ideje prije nego prijeđu na fazu kritike.

7. Tehnika stepenica

Tehnika stepenica, iako pomalo složena, odličan je način da osigurate da grupa nije pod utjecajem prvih nekoliko ideja ili najglasnijih ljudi u prostoriji.

Da bi se koristila tehnika ljestava, voditelj najprije uvodi temu brainstorminga, a zatim svi napuštaju prostoriju osim dvoje ljudi. Njih dvoje zajedno razmišljaju nekoliko minuta prije nego što se treća osoba vrati u sobu. Treća osoba dijeli neke od svojih ideja, prije rasprave o idejama o kojima su prvo dvoje razgovarali. Pojedinci se vraćaju u prostoriju jedan po jedan, dijeleći svoje ideje prije nego što saznaju o drugim idejama o kojima se već vodila rasprava. Izvan prostorije, ostali suigrači mogu nastaviti razmišljati i zapisivati ideje ili se vratiti individualnom radu, ali ne bi trebali raspravljati o svojim idejama ni sa kim dok ne uđu u prostoriju.

Ako je vaša grupa prevelika, bolje je da krenete s jednostavnijom tehnikom, jer tehnika ljestava zahtijeva nešto više vremena.

8. Mentalno mapiranje

Ponekad prva ideja podijeljena s grupom nije prava ideja, ali potakne tri bolje ideje—tu dolazi mapiranje uma. U ovoj tehnici grupa počinje s jednom idejom, a zatim povlači linije koje povezuju podideje s prvm. Mentalno mapiranje je vizualni način za pristup idejama i može biti pomoći onima koji misle vizualno.

9. Kiša meteora

Kiša meteora je tehnika umrežavanja. U kasnijoj fazi koja se može primijeniti kada je grupa već odabrala ideju koju će razraditi i potencijalno izvršiti.

Vaš će tim započeti s idejom ili izazovom u središtu, a zatim oko njega stvoriti zvijezdu sa šest krakova. Svaka točka predstavlja pitanje: *tko, što, kada, gdje, zašto i kako*.

Na primjer, koga ovaj proizvod cilja? Kada bi bilo dobro vrijeme da ga pokrenete? Što je naša motivacija za stvaranje ovog proizvoda?

Budući da se fokusira na pitanja, a ne na odgovore, ovakav način rada potiče grupu da ispita ideju iz svakog kuta. Predstavljanje ideje na ovaj način oslobađa osobu koja je generirala ideju od potrebe da je brani ili smisli kako da je sama izvede. Umjesto toga, tim zajedno radi na rješenjima.

10. Promjena krajolika

Premještanje vašeg razmišljanja vani npr. na mjesto za ručak ili čak na drugi kat u vašoj zgradi može pomoći u pokretanju novih ideja. Fizički prostor igra veliku ulogu u tome kako zaposlenici rade, razmišljaju i osjećaju se. Kada tim neprestano razmišlja zajedno u istoj prostoriji, s istom grupom ljudi,

umrežavanja mogu djelovati kao ponavljajuća i neinspirativna. Promjena krajolika u novi prostor, čak i na kratko vrijeme, može pomoći ljudima da razmišljaju drugačije i osmisle nove ideje.

Kako razmišljati online koristeći različite alate

5. Online brainstorming, poznat i kao umrežavanje

Za ovu tehniku prestavljanja ideja sve što trebate je mjesto na kojem članovi tima mogu zapisati svoje ideje. Ako su svi vaši učenici u istoj vremenskoj zoni, možete napraviti umrežavanje preko *Slacka, Teamsa* ili sličnog alata za suradnju, kako biste zajedno razvijali ideje. Ako je vaš tim raspršen, možete sastaviti aktivni Google dokument koji omogućuje članovima tima da zapišu svoje ideje kad god budu inspirirani, s obzirom na često preguste rasporede. Za timove u istom mjestu ili gradu može se usulgasiti korištenje zajedničkog prostora za potrebe umrežavanja.

Nakon što svatko zapiše svoje ideje, važno je pratiti tim kako biste odlučili koje ideje slijediti, tako da se ova tehnika najbolje koristi za prikupljanje ideja, s odvojenim sastancima za kritiku, planiranje i izvršenje. Ova tehnika potiče studente na daljinu da sudjeluju i stavlja sveu isti početni položaj. Također možete osigurati da odogovir i ideje budu anonimni ako msatrate da će to olakšati timu prilikom izvršenja zadataka.

(https://www.wework.com/en-GB/ideas/professional-development/effective-brainstorming-techniques)

2) Problemi i potrebe u digitalnom okruženju

U idealnoj situaciji, učenoci će voditi raspravu kako bi identificirali ono što smatraju najvažnijim kao problem i potrebe u online okruženju, ali također je moguće dati uputu poput videa ili članka u nastavku.

https://www.techforgood.net/
https://www.oecd.org/digital/ieconomy/protecting-children-online.htm
https://gdc.unicef.org/resource/growing-digital-world-benefits-and-risks

4) Kako izraditi rješenje

Pojašnjavanje na koja pitanja učenici trebaju odgovoriti u rješenjima problema: što radimo, tko će biti ciljna skupina/potencijalni korisnici, uskladiti s ciljem itd.

Uključite objašnjenje o tome što je to i kako to učiniti? Što je ciljna skupina, itd.

5) Procjena mogućnosti

Procjena mogućnosti je metoda za potporu donošenju odluka i odabiru najboljeg načina djelovanja ili najbolje ideje. Procjenjivanje mogućnosti omogućuje učenicima da odvagnu prednosti i nedostatke prijedloga kako bi donijeli informirane odluke.

• Nakon što studenti prikupe potencijalne ideja i rješenja za svoje probleme ili izazove, važno je da koriste dobru metodologiju kako bi opravdali ono što su odlučili poduzeti u provedbi – Procjena mogućnosti

• Najbolja praksa za njih je da prije svega procijene različite mogućnosti u odnosu na svoje ciljeve i koriste bodovanje/ ili popise prednosti i nedostataka kako bi unaprijedili mogućnosti za detaljnije razmatranje

• Nakon što identificiraju rješenja koja najbolje ispunjavaju njihove ciljeve, ona se mogu procijeniti u odnosu na koristi, troškove i rizik kako bi učenici mogli donijeti odluku na temelju čvrstih dokaza

Sprint 4

Vodič za nastavnike

2) Uvod u društveno poduzetništvo

Društvena poduzeća su poduzeća koja mijenjaju svijet na bolje. Kao i tradicionalne tvrtke, njihov cilj je ostvariti profit, ali izdvaja ih ono što rade sa svojim profitom – reinvestiranje ili doniranje za stvaranje pozitivne društvene promjene. Društvena poduzeća nalaze se u našim zajednicama i na našim ulicama – od kafića i kina, do pubova i centara za slobodno vrijeme, banaka i autobusnih prijevoznika.

Prodajom dobara i usluga na otvorenom tržištu, društvena poduzeća stvaraju radna mjesta i reinvestiraju svoju dobit natrag u svoje poslovanje ili lokalnu zajednicu. To im omogućuje da se pozabave društvenim problemima, poboljšaju životne šanse ljudi, pruže obuku i mogućnosti zapošljavanja za one koji su najudaljeniji od tržišta, podupiru zajednice i pomognu okolišu.

Društvena poduzeća postoje u gotovo svim sektorima, od robe široke potrošnje do zdravstvene skrbi, energije zajednice do kreativnih agencija, restorana do upravljanja objektima. Dobro poznati primjeri u Ujedinjenom Kraljevstvu uključuju *The Big Issue, Change Please i Eden Project*, ali postoji preko 100 000 društvenih poduzeća diljem zemlje koja pridonose 60 milijardi funti gospodarstvu Ujedinjenog Kraljevstva i zapošljavaju dva milijuna ljudi.

Oni stvaraju radna mjesta i prilike za one koji su najviše marginalizirani među radnom snagom, transformiraju zajednice u kojima rade i čine ciljeve održivog razvoja stvarnošću. To je posao za dobro i kada oni profitiraju, profitira i društvo.

Društvena poduzeća definiramo kao poduzeća koja:

- Vaša tvrtka ima jasnu društvenu ili ekološku misiju koja je navedena u njezinim upravljačkim dokumentima.
- Neovisna ste tvrtka i ostvarujete više od polovice svog prihoda kroz trgovanje (ili radite na tome)
- Vi ste pod kontrolom ili vlasništvom u interesu vaše društvene misije
- Reinvestirate ili dajete najmanje polovicu svog profita ili viškova u svoju društvenu svrhu
- Transparentni ste o tome kako poslujete i utjecaju koji imate

(https://www.socialenterprise.org.uk/what-is-it-all-about/)

Korisni rezultati

Prema *Social Enterprise Academy*, "osnivanje društvenog poduzeća uključuje mlade ljude u praktične i kreativne vještine potrebne za vođenje održivog poslovanja, razvija njihove vještine za učenje, život i rad te obogaćuje njihov osjećaj socijalne pravde."

Školski programi socijalnog poduzetništva povezani su s boljim pohađanjem, ponašanjem i entuzijazmom učenika. Dodatni resursi pružaju poveznice na brojne nastavne planove i programe i područja razvoja temeljnih vještina, uključujući kreativnost i vodstvo, poslovne i komunikacijske vještine, kao i rješavanje problema i timski rad.

(Dodatna edukacija za rad u učionici.pdf)

3) Uvod u hackaton

Hackathon je događaj na kojem se ljudi udružuju na kratko vrijeme kako bi surađivali na projektu. Budući da su aktivnosti obično kratke (traju samo 24 sata ili preko vikenda), sudionici rade brzo kako bi izvršili svoje zadatke u zadanom vremenu. Zbog toga su hackathoni su često natjecateljskog karaktera. Cilj takvih događaja je razviti proizvod koji funkcionira u zadanom vremenskom ograničenju.

Pojam "hackathon" kombinacija je pojmova "hack" i "marathon", gdje se "hack" odnosi na eksperimentalno programiranje, a ne na probijanje računalne sigurnosti.

(OpenBSD: Hackathons)

Vrste hackathona

U početku su se hackathoni fokusirali na razvoj softvera kao što su mobilne aplikacije, operativni sustav za stolna računala, web razvoj ili razvoj videoigara.

Danas se mnogi hackathoni također fokusiraju na društvene inovacije (uzrok ili svrha), pružajući rješenja za poboljšanje života ljudi, vladinih sustava i drugih humanitarnih, društvenih i izazova od javnog interesa.

Hackathon je izvrsna metoda za upoznavanje studenata s pristupom koji se temelji na projektima i dizajnu. Hackathoni potiču kreativnost, timski rad i inovativnost te su fantastična prilika da se sudionicima pruže iznimna i neprocjenjiva iskustva.

(https://www.netscout.com/blog/what-do-students-learn-hackathons)

Sve što trebate znati o *hackatonu*

https://www.learnable-europe.eu/how-to-run-an-online-and-blended-hackathon/

3) Problemi i potrebe u digitalnom okruženju

U idealnom slučaju, studenti će voditi raspravu kako bi identificirali ono što smatraju najvažnijim problemima i potrebama u online okruženju, ali također je moguće dati dodatner upute i izvore poput videa ili članka u nastavku.

https://www.oecd.org/digital/ieconomy/protecting-children-online.htm

https://gdc.unicef.org/resource/growing-digital-world-benefits-and-risks

4) Uvedite model poslovnog platna

Business Model Canvas predložak je strateškog upravljanja koji se može koristiti za stvaranje novih poslovnih modela, kao i za bilježenje postojećih. Pruža vizualni grafikon s blokovima koji označavaju ponudu vrijednosti poslovanja ili proizvoda (jednostavna izjava koja sažima zašto bi kupac izabrao vaš proizvod ili uslugu).

Alexander Osterwalder predstavio je devet " *blokova*" predloška poslovnog modela koji je postao poznat kao *Business Model Canvas*. 2005. godine, na temelju njegovog prethodnog rada. (https://web.archive.org/web/20061213141941/http://business-model-design.blogspot.com/2005/11/what-is-business-model.html).

Do danas su razvijeni dodatni modeli za specifične niše, posebno za društvena poduzeća.

Platno poslovnog modela nudi se pod licencom *Creative Commons*, može se koristiti bez ikakvih ograničenja i tako da grupe ljudi mogu zajedno kreirati značajke poslovnog modela na mreži. To je praktičan alat koji potiče kreativnost, razumijevanje, raspravu i analizu.

(https://strategyzer.uservoice.com/knowledgebase/articles/506842-business-model-canvas-and-value-proposition-canvas)

Kako upotrijebiti ploču/platno
(https://socialenterpriseinstitute.co/wp-content/uploads/2018/12/Social-Business-Model-Canvas.pdf)

1. Okupite svoj tim i raspravite svoje ideje i kako vidite funkcioniranje svog društvenog poduzeća
2. Upotrijebite ponuđeni predložak *Social Business Model Canvas* kako biste olakšali razgovor.
3. Predlaže se započeti s elementima tržišta i vrijednosti (najvažniji elementi)
4. Počnite ispunjavati ploču/platno s lijeva na desno
5. Napravite korak unatrag i pregledajte cijelu ideju (provjerite je li svaki blok povezan s vrijednosnom ponudom)

SAVJETI

-Učite od svoje konkurencije: Vaša konkurencija vas može mnogo naučiti. Odaberite nekoliko konkurenata i istražite njihove poslovne planove. Uz ove informacije, bolje ćete razumjeti što klijenti žele i što su spremni platiti.
- Mapirajte/zabilježite samo važne/bitne aspekte vaše ideje poduzeća
- Pokušajte svoju ideju izraziti što jasnije – drugi ljudi bi trebali razumjeti što ona znači
- Posvetite zadatku 30 minuta, pokušajte da vas se ne ometa

7) Importance of addressing target users needs to validate your business solutions

(Nedostaje nam dio u kojem se objašnjava važnost validacije, ponavljanje, fokusiranje na potrebe klijenata, mapa empatije, možda se govori o ranim korisnicima...)
Prvo mjesto na kojem treba početi pri planiranju poslovnog rješenja je od ciljanih korisnika i potreba kupaca.
Uspješna tvrtka će na kraju stvoriti svoju robu ili usluge kako bi zadovoljila zahtjeve i poteškoće svojih kupaca, stoga je razumijevanje tih potreba od samog početka ključno. Koristan alat koji vam u tome može pomoći je mapa empatije.

Zašto koristiti kartu empatije?

Možete upotrijebiti kartu empatije da biste saželi perspektivu svojih kupaca. Uključuje kupčeve misli i osjećaje, kao i njihova osnovna osjetila vida i sluha, kao i njihove izazove i prednosti. Vrlo je slično stvaranju osobnosti kupca, ali mapa empatije gleda dalje od hobija, talenata ili životnog stila vaših kupaca na ono što oni vide, osjećaju i misle, dajući vam bolji uvid u to kako je biti oni.

Koraci za izradu karte empatije:
1) Intervju/razgovor sa svojim idealnim kupcem
2) Stavite njihov odgovor na kartu empatije
3) Prenesite te informacije u ponudu vrijednosti koja se nalazi na platnu poslovnog modela.

https://www.ashtonmcgill.com/business-model-canvas-series-introducing-empathy-map/

Korištenje anketa u nastavi

Ankete su jednostavni alati za prikupljanje ili stjecanje znanja i informacija u različitim domenama i često se koriste za analizu ideja, osjećaja i pogleda ljudi. Korištenje anketa može potaknuti vaše učenike na povezivanje, interakciju, stvaranje obrazaca za pitanja te prikupljanje i analizu podataka.

Izrada jednostavnih anketa na mreži
Postoji mnogo jednostavnih digitalnih alata koje učenici mogu koristiti za izradu anketa na mreži. Jedan od jednostavnijih i pristupačnijih je Google Forms.

Google Forms je besplatni online alat za izradu anketa, kvizova i drugih obrazaca. Dio je Googleovog paketa web proizvoda koji također uključuje Google dokumente, Google tablice i Google slajdove i besplatan je. To je fleksibilan alat koji se može koristiti za bilo što, od prikupljanja podataka o registraciji na događaj do generiranja kviza za razred.

Kako se koriste Google Forms:
https://www.youtube.com/watch?v=BtoOHhA3aPQ

Još jedan, popularan alat za anketiranje je *SurveyMonkey* koji se može koristitii besplatno. Besplatna inačica SurveyMonkeyja omogućuje vam izradu neograničenih anketa, međutim, za razliku od Google obrazaca, možete postaviti najviše 10 pitanja po svakoj anketi i vidjeti najviše 100 odgovora. Kada su u pitanju vrste pitanja, SurveyMonkey nadmašuje Google Forms. Uz osnovne vrste pitanja uključene u oba alata—višestruki izbor, kratki i dugi odgovor, padajući izbornici i potvrdni okviri—SurveyMonkey također uključuje padajuće matrice, klizače i druge opcije.

Kako izraditi anketu pomoću alata SurveyMonkey:
https://www.youtube.com/watch?v=7xdCDJxxoRk

Kriteriji i pitanja za ocjenu poslovnog *Canva* modela
Za svako od sljedećih pitanja ocijenite izvedbu poslovnog modela (0:loše, 10:izvrsno):

- Koliko je idealnom kupcu teško/skupo prijeći konkurenciji?
- Može li poslovni model proizvesti stalne prihode?
- Mogu li zaraditi prije nego potroše?
- Koliko mogu dobiti kupce ili treće strane (volontere) da obave posao besplatno?
- Koliko ih poslovni model štiti od konkurencije?

(https://businessmodelanalyst.com/business-model-assessment/)

Sprint 5

Vodič za nastavnike

1) Prototip

Što čini dobr prototip?

Neke tipične kvalitete uspješnog prototipa su sljedeće:
Ilustrira stvarnu funkcionalnost proizvoda (i treba li ga fino podesiti).
Pokazuje kako proizvod pristaje i djeluje s drugim dijelovima ili komponentama (i jesu li potrebne prilagodbe dizajna ili dimenzija)

Izrada prototipa se koristi iz mnogo razloga. Kreator može razviti jedan samo da vidi kako izgleda krajnji proizvod ili mu može trebati potpuni model za testiranje korisničkog iskustva. Potreba za prototipom vodit će programera kroz svaku od pet faza izrade prototipa.

#1: Definirajte viziju

U ovoj točki procesa izrade prototipa, programer treba osmisliti sveobuhvatnu viziju za svoj proizvod. Ova faza može uključivati skice, ali može djelovati i kao verbalni opis sve dok se odgovori na nekoliko ključnih pitanja:

· Koji problem rješava?

· Tko je ključno tržište?

· Koje su druge opcije dostupne?

· Koja je očekivana cijena?

· Koji su resursi i rad potrebni za stvaranje?

Odgovaranje na ova pitanja daje ideje o tome hoće li dizajn biti koristan i hoće li njegova potražnja moći opravdati trošak stvaranja. Na taj način kreator može odlučiti je li izrada prototipa uopće potrebna ili bi trebao preispitati svoju viziju.

#2: Usredotočite se na ključne značajke

Jedna od uobičajenih grešaka kreatora je pokušaj da njihov prototip bude identičan krajnjem proizvodu. Iako je ovo korisno kada je prototip za demonstraciju vrijednosti ulagačima, nije potrebno za većinu drugih situacija. Kreator bi trebao izdvojiti jednu ili dvije ključne značajke svog proizvoda na koje će se usredotočiti u svom prototipu. Manje kritična pitanja, poput cjelokupnog kozmetičkog izgleda proizvoda ili dodatnih značajki, nisu potrebna osim ako nisu jedini razlog za izradu prototipa.

#3: Proizvodi

Stvarna izrada prototipa je najdulji dio procesa jer kreator mora razmotriti sve različite opcije koje su uključene.

U nekim se slučajevima za najbolji rezultat koristi nekoliko različitih metoda u razvoju prototipa. U stvarnom svijetu, kada je vrijeme od presudne važnosti, brza izrada prototipova može biti pravi put. U svrhu učenja, istraživanje pet faza izrade prototipova može dovesti do važnih razmatranja izvedivosti ideje.

#4: Testirajte i poboljšajte

Nakon izvođenja početnog prototipa, kreator će ga htjeti ocijeniti, razmotriti mogućnosti ažuriranja i potražiti načine za poboljšanje cjelokupnog procesa. To može zahtijevati nekoliko jednostavnih podešavanja ili može uključivati odbacivanje cijelog početnog dizajna i početak ispočetka od prvog koraka. U svakom slučaju, testiranje i usavršavanje trebalo bi se odvijati više puta kako bi se osiguralo da je prototip spreman za predstavljanje potencijalnim korisnicima.

#5: Prisutnost

Faza prezentacije razlikovat će se ovisno o namjeni. Može uključivati stvaranje više modela za testiranje među potrošačima, slanje dizajna na patentiranje ili pokazivanje potencijalnim investitorima. Faza prezentacije pomoći će u procjeni interesa investitora.

Kako koristiti alat *Canva*?
Canva za početnike

https://www.canva.com/en_gb/

Online alati za glasanje i ankete

Anketiranje na mreži je alat koji nastavnici mogu koristiti za anonimno ili poluanonimno prikupljanje informacija od učenika. Ankete mogu biti visokotehnološke *(PollEverywhere, iClicker, Socrative, Participatr*) i niskotehnološke (učenici podižu obojene papiriće ili ruke). Nastavnici ili edukatori mogu koristiti ankete iz mnogo različitih razloga, kao što su da ispitaju učenike o njihovom prethodnom znanju, osobnim mišljenjima ili iskustvima; predvidjeti ishod eksperimentalne prezentacije ili provjeriti njihovo razumijevanje gradiva. Anonimnost ovih alata omogućuje učenicima da se osjećaju ugodnije sudjelujući u raspravi u učionici i iskreno odgovarajući. Kao takve, ankete se mogu koristiti kao važan alat za formativno ocjenjivanje. Formativno ocjenjivanje koristi se za procjenu gdje su studenti u svom učenju u različitim točkama tijekom nastave. Ove vrste ocjenjivanja također omogućuju inastavnicima da izravnije i učinkovitije odgovore na potrebe učenika.

Anketiranje je sjajan način da odmah i vizualno procijenite mišljenja i dobijete odgovore na iskustva učenja. Oni su privlačni učenicima jer odmah mogu vidjeti gdje su njihova razmišljanja u odnosu na tuđa.

Postoji mnogo besplatnih alata za odabir, a rangiranje pomoću anketa i glasovanja može potaknuti kritičko razmišljanje.

https://doodle.com/online-voting-tool
https://www.sli.do/ (besplatno možete postaviti tri pitanja)
https://www.mentimeter.com/signup
https://www.poll-maker.com/
https://www.smartsurvey.co.uk/free-online-polls

Napravite anketu pomoću *Google Forms*

1. Posjetite: https://surveys.google.com/your-surveys.
2. Klik + na nova anketa.
3. 3. U koraku 1 (Pisanje pitanja), odaberite odgovarajuću vrstu pitanja i napišite svoja pitanja. Pritisnite POTVRDI.
4. 4. U koraku 2 (Odabir publike), dajte naziv svojoj anketi i odaberite ciljnu publiku. Pritisnite NASTAVI.
5. 5. U koraku 3 (Potvrda ankete), pregledajte svoja anketna pitanja i odgovore na kupnju. Ovdje također imate mogućnost prilagoditi učestalost anketiranja.
   Kliknite KUPI SADA ili POČNI TESTIRATI* ako vaša anketa ima pitanja.
6. 6. Vaša se anketa šalje našem timu na pregled i primit ćete e-poruku potvrde nakon što je pokrenuta.
7. 7. Primit ćete drugu e-poštu s vezom na svoje rezultate nakon što je vaša anketa dovršena.

Rezultati će biti vidljivi nakon što se vaša anketa odobri i podaci obrade, što je obično u roku od nekoliko sati.

Predstavljanje ideje *(pitching)* online

Pitching je uvjerljivo predstavljanja ideje publici. Postoji mnogo različitih vrsta predstavljanja, od prodajnih prezentacija, do prezentacija financiranja, do predstavljanja sebe u intervjuu, ali cilj je uvijek isti: uvjeriti druge da vide prednosti vas, vašeg proizvoda ili ideje i da to prihvate.

Da biste napravili dobru prezentaciju, morat ćete učiniti tri stvari:

1. privucite pažnju publike
2. povedite ih na jasno i logično putovanje
3. ostavite ih s uvjerljivim pozivom na akciju

Razmotrite sljedeće za online predstavljanje

Predstavljanje videa sada je nova normalno, a osnivači *startup-ova* morali su se brzo prilagoditi kako ne bi zaostali. Evo moje pobjedničke formule koja će vam pomoći da komunicirate što radite na uvjerljiv način kada se suočite s ovim izazovom.

Kao ljudska bića, svi mi imamo navike kojima se vraćamo kada komuniciramo. Neki od njih su dobri i poboljšavaju ono što govorimo, dok drugi zapravo odvraćaju pažnju publike od onoga što pokušavamo komunicirati.

Tijekom proteklih nekoliko mjeseci tijekom trenutne krize, radio sam sa stotinama osnivača tvrtki, pomažući im da poboljšaju način na koji virtualno predstavljaju. Također su me predstavili na Croydon Business Webinar i rtadio sam sa genijalnom TMRW coachingom na njihovom Fundraising Bootcamp.

Čak i ako vam predstavljanje nije prirodno, vjerujem da se loše navike mogu promijeniti i da ljudi mogu predstavljati na način da angažiraju svoju publiku da sjedne i sluša, što će ih u konačnici potaknuti da učine nešto kao odgovor. Evo mojih deset najboljih savjeta za dobro predstavljanje ideje.

1. Odredite svoju ključnu poruku

Zapitajte se: *'Ako je moja publika zapamtila samo jednu stvar iz mog* pitcha*, što bi to trebalo biti?'*. Nadamo se da će vaša publika zapamtiti mnogo više od toga, ali ovo je dobro mjesto za početak. To će vam pružiti nit vodilju koja se provlači kroz vase predstavljanje. Upotrijebite ovo i izgradite ostatak svog sadržaja oko toga, pazeći da pojačavate svoju poruku, umjesto da skrećete na nepotrebne teme.

2. Izbjegnite *"riječi za popunjavanje"*

Kada je govor ispunjen s mnogo "umm", "ahh" i riječi poput "nekako" ili "u osnovi", vaša će publika izgubiti fokus. Neki znanstvenici sada vjeruju da je naš raspon pažnje kraći od raspona pažnje zlatne ribice i iako se oko toga vode rasprave, sve što možete učiniti da zadržite pozornost publike samo će vam pomoći. Budući da ćete u virtualnom pozivu dobiti mnogo manje povratnih informacija u stvarnom vremenu nego što biste dobili u prezentaciji licem u lice, morat ćete se boriti s iskušenjem da ispunite sve praznine u razgovoru dodatnim riječima. Umjesto toga vježbajte disanje između rečenica.

3. Ustanite dok predstavljate ideju

Godine 1967. studija Alberta Mehrabiana o neverbalnoj komunikaciji otkrila je da je 55% onoga što komunicirate putem govora tijela, 38% kroz tonalitet vašeg glasa, a posljednjih 7% kroz tekst koji izgovarate. Imajući to na umu, morat ćete razmisliti o isporuci, kao io sadržaju svog predstavljanja. Stajanje vam daje više energije, više prostora za disanje i može pomoći u borbi protiv živaca. Koristim improvizirani stalak za prijenosno računalo kada predstavljam ideju kako bih mogao stajati s prijenosnim računalom u razini očiju. Za izgradnju sličnog pomagala možete koristiti bilo što iz svoje kuće. Kako biste bili sigurni da stojite uspravno, vježba zvana "Uzica".

4. Koristite priče u svom predstavljanju

Studija Sveučilišta Stanford pokazala je da je priča (ako je dobro ispričana) 22 puta snažnija od činjenice. Ljudi trebaju povezanost sa sadržajem više nego ikad, stoga upotrijebite priče kako biste objasnili bol svojih kupaca ili što radite da promijenite svijet. Provjerite imate li jasan početak, sredinu i kraj te uključite emocije i slike.

5. Koristite manje stručnih izraza

Većina će vas patiti od onoga što Donald Miller opisuje kao *"prokletstvo znanja"*. Vi ste stručnjak za svoju tvrtku i za problem koji rješavate, a to znači da ćete prirodno govoriti više tehničkim jezikom. Naši mozgovi ne vole sagorijevanje nepotrebnih kalorija pokušavajući shvatiti složene riječi, stoga neka vaš govor bude jednostavan i koristite metafore gdje god možete kako biste omogućili svakome da vas razumije.

6. Neka vaši *slajdovi* budu što jednostavniji

Ako koristite *Zoom, Teams* ili *Skype*, kada dijelite zaslon, slajdovi će dominirati zaslonom, a vi ćete se pojaviti kao mala sličica. Kad podučavam ljude, često im kažem 'Vi ste Beyonce, a vase prezentacije

(slajdovi) su vaše prateće plesačice'. Vaši *slajdovi* trebali bi vas pratiti, a ne ukrasti pozornost ili zatrpati publiku s previše informacija.

7. Provjerite je li vaša kamera u razini očiju

Nitko ne želi vidjeti vaše nosnice, pa bilo da koristite kameru na prijenosnom računalu ili web-kameru, neka budu u razini očiju, a ne ispod vaše brade. Pokušajte što više gledati izravno u kameru, jer ćete tako privući svoju publiku.

8. Projicirajte svoj glas dok govorite

Budući da kvaliteta zvuka nije tako dobra u odnosu na video, nemojte govoriti sebi u bradu ili mrmljati! Razmislite o naglašenom izgovaranju riječi ili zagrijavanju glasa i mišića lica. Dobar način da zagrijete čeljust je da zamislite da vam je karamela zapela u zubima. Koristite jezik kao da je četkica za zube i pomičite ga u krugovima u jednom smjeru kao da perete zube, prije nego što ga vratite u suprotnom smjeru.

9. Unesite strast

Ako izgledate kao da vam je dosadno i zvučite neinspirirano, teško ćete privući svoju publiku. Imamo zrcalne neurone u našim mozgovima, stoga učinite sve što možete kako biste bili sigurni da svoju publiku vodite tamo gdje emocionalno želite. Razmislite o smiješku dok govorite kako biste unijeli toplinu i energiju.

10. Snimite prodaju ideje (*pitch*), a zatim ga ponovno pogledajte

Većina ljudi ne voli to raditi, ali to će vam dati dobru predodžbu o tome gdje će vaš prijedlog podgovarati publici, a na čemu još treba malo poraditi. Zaista je korisno gledati video bez zvuka kako biste se mogli usredotočiti samo na govor tijela. Zatim gledajte isječak s uključenim zvukom, ali skrenite pogled sa zaslona kako biste mogli zabilježiti gdje tonalitet i glasnoća dodaju visinu i gdje možete pojačati te elemente.

Virtualno predstavljanje nedvojbeno je teže nego licem u lice. No ako sada naučite kako to dobro raditi i steknete nove navike, izdvojit ćete se iz gomile. Kao što Malcolm Gladwell kaže, vi ste *'u utrci da kaže zašto vaši kupci trebaju ove proizvode u svojim životima'*. Učinite sve što možete kako biste bili ispred drugih.

Deset preporuka za savršenu prodaju ideje

https://www.moo.com/blog/business-tips/9-tips-for-making-a-great-pitch

https://articles.bplans.com/9-things-that-take-a-pitch-from-good-to-great/

https://www.masterclass.com/articles/business-pitch-tips#10-tips-for-pitching-your-business-to-investors

Promišljanje i procjenjivanje u skupinama

Podrška učenicima da promišljaju o svom grupnom radu

Da bi razvili grupne vještine, učenici moraju učiniti više od pukog izvršavanja grupnih zadataka. Usput je važno da razmišljaju o grupnim procesima. Refleksija može biti neformalna ili formalna (ugrađena u procjenu). Učenici mogu razmišljati pojedinačno ili u skupinama. Učenici mogu razmišljati o procesima i proizvodima grupnog rada. Prilikom uključivanja refleksivnih aktivnosti u grupni rad, važno je da učenici imaju priliku primijeniti ono što su naučili kroz svoja razmišljanja na buduće zadatke kako bi poboljšali svoje učenje.

Pročitajte sljedeći članak za predložene načine na koje možete podržati i provesti grupnu refleksiju korištenjem popisa za provjeru, dnevnika, recenzije kolega, rasprave u razredu, artikulacije, odgovaranja na povratne informacije i razmišljanja o dokazima procjene u esejima ili digitalnom portfelju.

https://www.teaching.unsw.edu.au/helping-students-reflect-group-work

https://www.ed.ac.uk/reflection/reflectors-toolkit/producing-reflections/ways-reflecting/with-others

Formativna povratna informacija

Povratna informacija bitan je dio procesa učenja bez obzira na predmet koji se poučava. Ljudi će uvijek željeti poboljšati svoj učinak, bilo na poslu, u školi ili na fakultetu, ili čak samo naučiti novi hobi, što je moguće kroz stalne povratne informacije. **Formativna povratna informacija** znači da učenici mogu preuzeti kontrolu nad vlastitim učenjem. Za razliku od sumativne povratne informacije, ona ne govori samo o tome je li odgovor točan ili pogrešan, već i kako do njega doći, što učenici mogu primijeniti na buduće učenje i ocjenjivanje. Povratne informacije omogućuju svakom učeniku da ocijeni vlastiti rad za osobni razvoj, a ne samo onima koji dosegnu najviše ocjene. Samoregulirano učenje omogućuje studentima da ubrzaju svoje kritičko razmišljanje i pripreme se za život izvan udžbenika.

https://www.nwea.org/blog/2022/27-easy-formative-assessment-strategies-for-gathering-evidence-of-student-learning/

2 zvjezdice i želja

Dvije zvijezde i želja. Kao što je istraživanje Paula Blacka i Dylana Wiliama pokazalo 1998. godine, strategije povratnih informacija podižu standarde uspješnosti učenika, a *Two Stars and a Wish* osmišljen je za pružanje povratnih informacija učenicima putem vršnjačke i samoprocjene.
Kako funkcionira?

Ukratko, **Dvije zvjezdice i želja** traže dvije zvjezdice — područja u kojima je učenikov rad bio izvrstan — i jednu želju — područje u kojemu može postojati određena razina poboljšanja. Može se primijeniti na nekoliko načina, a idealno je da se koriste sve tri metode:

- Pregledajte ***anonimni*** rad s cijelom grupom i pozovite sve učenike da daju povratne informacije
- Podijelite razred u parove i neka jedni drugima pregledaju rad
- Neka svaki učenik sam ocijeni svoj rad

Dvije zvjezdice i želja pomažu aktivirati učenike i osnažuju ih kao vlasnike svog učenja, a istraživanje sugerira da samoregulacija učenja dovodi do poboljšanja uspješnosti učenika.

korištenje različitih misaonih okvira za promišljanje i evaluaciju *(SWOT)* supermoći itd.

Thinking Frames su grafički organizatori koji učenicima nude način da poboljšaju prisjećanje znanja i eksplicitno vide, razviju i promišljaju svoje vlastite kognitivne procese. Učiniti razvoj kompetencija eksplicitnim i vidljivim ključno je za promicanje neovisnosti učenika u promišljanju, priznavanju i slavljenju postignuća i postavljanju ciljeva za poboljšanje.

https://retrotool.io/

Poveznice na korisne alate za učenje i poučavanje

Digitalni alati koji se mogu koristiti za zajednički *online* rad

Digitalni alati nazvani online oglasne ploče prikladni su za pisanje ideja, mapiranje uma, rasprave i ideje za različite vrste virtualnog grupnog rada. Pretraživanjem interneta uz ključnu riječ *"Online noticeboard"* može se otkriti čitav niz alata između kojih možete izabrati one najprikladnije za različitu dob učenika, interese, tip posla koji se obavlja, specijalizaciju, itd.

(https://www.whiteboardblog.co.uk/2011/09/8-online-noticeboards-wallwisher-and-more/).

Preporučili bismo digitalnu platformu *Padlet* koja učenicima, nastavnicima i bilo kome s internet vezom omogućuje rad na jednom ili više zidova radi razmjene ideja i suradnje u virtualnom prostoru koji se može popuniti različitim medijima, uključujući riječi i slike, kao i videozapise i poveznice. Sav se materijal može odmah ažurirati i dijeliti, a postovi ostaju privatni, otvoreni za sve ili se dijele s određenom grupom. Pristup *Padletu* može se koristiti ne samo tijekom nastave, već i nakon nje za nastavak rada na razvijanju ideja kako individualno tako i u grupi. *Padlet* daje učiteljima i učenicima priliku da daju i dobiju povratne informacije.

Koraci kako izraditi *Padlet*:

https://www.elo.iastate.edu/resources/instructional-tools/collaborative-tools/padlet/how-to-create-a-padlet-wall/

Video upute: https://www.youtube.com/watch?v=7SuAKOoXNsQ

Lino.It je besplatna usluga naljepnica i platna koja se koristi za razmjenu ideja i raspravu **(http://en.linoit.com/).**
Međutim, puno jednostavniji digitalni alat za ovaj cilj mogao bi biti *Scrumblr* koji se inače koristi za online pisanje ideja dodavanjem na stranicu isključivo teksta bez poveznica, slika ili videa. Zbog svoje jednostavnosti i manje ometanja koja bi mogla zbuniti učenike, *Scrumblr* može biti prikladan za rad u paru u fazi 3. Jednostavan klik na ikonu + dodaje više bilješki, a dvostruki klik na bilješke omogućuje dodavanje teksta. Za stvaranje različitih zona, tekst se može dodati u pozadinu.
Scrumbler probna verzija: **http://scrumblr.ca/demo.**

Bilježenje vanjskih informacija i vlastitih misli važni su alati za učenje jer omogućuju bilježenje informacija koje se čuju i fiksiraju ideje koje nam padaju napamet kada razgovaramo s drugima. Osim toga, vođenje bilješki olakšava učenje gradiva koje se trenutno proučava. Stoga se nudi da se online

rasprava i analiza digitalnih kompetencija u radu , u paru organizira uz vođenje bilješki na virtualnim naljepnicama ili zidovima umjesto pukog razgovora u razredu. Primjer za to je stranica Mural koja funkcionira kao vorrtualna prazna ploča.

Idemo dalje
Alati i tehnike
Alati

Sljedeće poveznice vas vode do Wikija otvorenih obrazovnih resursa (OER), prethodno dostupan na stranicama Pedagoškog fakulteta Sveučilišta u Cambridgeu, na adresi oer.educ.cam.ac.uk. Korišten je za objavljivanje OER-a razvijenog na fakultetu te je praktična i korisna zbirka alata dostupnih pod Creative Commons licencom.

Alati - otvoreni resursi

Mnogi nastavnici imaju zadatak preseliti svoja iskustva učenja na internet. To naravno uključuje učenje novih vještina, novih pristupa i prihvaćanje novih alata. Imajući to na umu, pripremili smo popis od 64 izvrsna besplatna mrežna alata za nastavnike. Neki od njih učinit će vas produktivnijima. Drugi će pomoći da vaše online učionice budu zabavnije i privlačnije. Neki od alata pomoći će vam u komunikaciji s učenicima i roditeljima i dijeljenju povratnih informacija. A nekima je jednostavno cilj smanjiti razinu stresa.

64 besplatna alata za nastavnike - 2022

Tehnike

Sljedeće poveznice vas vode do Wikija otvorenih obrazovnih resursa (OER), prethodno dostupan na stranicama Pedagoškog fakulteta Sveučilišta u Cambridgeu, na adresi oer.educ.cam.ac.uk. Korišten je za objavljivanje OER-a razvijenog na fakultetu te je praktična i korisna zbirka alata dostupnih pod Creative Commons licencom.

Otvoreni edukativni sadržaji

Mrežna stranica *Gamestorming j*e skup alata i strategija za dubinsko analiziranje, istraživanje novih ideja, izvođenje eksperimenata i testiranje hipoteza, generiranje novih uvida i rezultata s jednostavnim uputama koje je lako slijediti koje uključuju i upute kako koristiti dizajnerske prakse za zajedničko stvaranje i angažman učenika.

Gamestorming

UDL smjernice su alat koji se koristi u implementaciji univerzalnog dizajna za učenje, okvira za poboljšanje i optimizaciju poučavanja i učenja na temelju znanstvenih istraživanja na temu “kako ljudi uče?”. Ove smjernice nude niz konkretnih prijedloga koji se mogu primijeniti na bilo koju disciplinu ili domenu kako bi se osiguralo da svi učenici mogu pristupiti smislenim, izazovnim prilikama za učenje i sudjelovati u njima.

UDL vodič