



1st Newsletter



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



TOKAT
GAZIOSMANPASA
UNIVERSITESI

DISORA
Association for Education and Social Development

NAVICULAM

INIBIA

O creICTivity PROJEKTU

Projekt creICTivity financiran je od strane ERASMUS+ projekta Evropske unije, a upravlja slovenska nacionalna agencija ERASMUS+ CMEPIUS. Cilj mu je ojačati sposobnost edukatora odraslih (mentora) da koriste metode jačanja kreativnosti u procesu učenja kako bi se povećala učinkovitost ICT učenja i, posljedično, (praktična) kreativnost učenika – ranjivih odraslih osoba s niskim ICT vještinama.

Riječ je o dvogodišnjem projektu koji okuplja 6 partnera iz Slovenije (Društvo za obrazovanje in društveni razvoj), Poljske (NAVICULAM Sp. z oo), Njemačke (Institut für Internationale Bildungs- und Arbeitsmarktprojekte), Hrvatske (Učilište Magistra), Španjolske (Neotentway SL) i Turske (Tokat Gaziosmanpasa University).

SVRHA PROJEKTA

Na kreativnost se gleda kao na nešto što imaju samo daroviti ljudi i uglavnom se zanemaruje u obrazovanju odraslih. U stvarnosti svatko može biti kreativan ako se njegova kreativnost njeguje; potiče. Praktična kreativnost se očituje kao sposobnost rješavanja problema te ima jaku povezanost s kritičkim mišljenjem, sposobnošću analiziranja informacija i učenja, planiranjem akcija, prilagođavanjem raznim situacijama. ICT je izvrstan način povećavanja kreativnosti i istovremeno učenja bitnih vještina, jer predstavlja probleme koji omogućuju kreativna rješenja.

Koncept kreativnosti je koncept koji se neprestano razvija i samoobnavlja, stoga se često koristi u interdisciplinarnim studijama. Njegovo područje uključuje mnoge discipline kao što su obrazovne znanosti, individualno prepoznavanje i organizacijska kreativnost (Porter, Lawler, 1968.). To je s vremenom i obogatilo koncept kreativnosti. Stoga je kreativnost korištena kao medij za proizvodnju novih i primjerenih ideja u svim područjima ljudske djelatnosti od znanosti do umjetnosti, obrazovanja do poslovne administracije. Koncept kreativnosti, koji ima toliku važnost u svakodnevnom životu pojedinca, također ima ključnu ulogu u društvenom životu. Važna je da sklonost pojedinca prema kreativnosti podržava društvo. S druge strane, kreativni pojedinci ne samo da su vrijedni ljudi za društvo, nego „hrane“ i osiguravaju nove životne prostore za društvo u cjelini. Kreativnost i kreativne prakse obogaćuju društvo.

169 milijuna ili 44% Europljana u dobi od 16 do 74 godine nemaju osnovne ICT vještine, a 19% njih nema nikakvih vještina. Nedostatak ICT vještina snažno je povezan s obrazovanjem, socio-ekonomskim statusom i starijom dobi. Oni su žrtve digitalnog jaza i digitalne isključenosti koje će negativno utjecati na EU, ekonomski i socijalno: 9 od 10 budućih poslova zahtijevat će neke ICT vještine, tako da veliki broj radno sposobnih odraslih osoba neće moći konkurrirati na tržištu rada. Neće moći pronaći informacije o obrazovanju, aktivnom građanstvu, zdravstvu, društvenim aktivnostima itd., što ih sprečava da postanu produktivni članovi društva, utječući na gospodarstvo, demokratske procese, zdravstvene sustave itd. širom EU.

Uvođenjem aspekta kreativnosti u ICT učenje, ne samo da ćemo poboljšati obrazovne ishode nego ćemo i ojačati ključne socio-ekonomiske kompetencije učenika kao što su kritičko razmišljanje, rješavanje problema i kreativnost.



KORACI DO CILJA PROJEKTA

1. Istraživanje o kreativnosti i potrebama odraslih s niskim ICT vještinama

Svaki partner će provesti istraživanje o pojmu kreativnosti i njegovoj primjeni u obrazovanju odraslih. Također ćemo istražiti potrebe ranjivih odraslih osoba u pogledu ICT učenja i korištenja ICT-a. Vodeći partner će izraditi zajedničko izvješće.

2. Pronalaženje sudionika

Svaki će partner pronaći skupinu od 6-8 odraslih osoba s niskim ICT vještinama koje će nam pomoći da bolje razumijemo njihove potrebe, prepreke i stavove prema ICT-u te kasnije testirati rezultate našeg projekta. Svaki partner će također pronaći 2 ICT mentora koji će nam pomoći razviti i testirati naše rezultate.

3. Radionice

Partneri će provoditi radionice s nisko kvalificiranim odraslim osobama i ICT mentorima kako bi saznali više o njihovim potrebama, općenitim stavovima i stavovima prema ICT obrazovanju. Radionice će se pripremati po „design thinking“ metodologiji, koja je vrlo učinkovita za otkrivanje potreba sudionika.

4. Izrada creICTivity teorijskog okvira i metodologije

Na temelju našeg zajedničkog istraživanja i rezultata radionica izradit ćemo metodologiju i smjernice za edukatore usmjerene na poticanje kreativnog mišljenja, kritičkog razmišljanja i rješavanja

problema u kontekstu ICT učenja s ciljem da učenicima pružimo više konteksta kako bi postigli bolje i dugotrajnije rezultate učenja.

5. Pilot testiranje creICTivity teorijskog okvira i metodologije

Svoju metodologiju ćemo testirati uz pomoć odraslih s niskim ICT vještinama i odabranih ICT mentora. Testiranje će se ocjenjivati.

6. Dovršetak projektnih rezultata

Temeljem rezultata pilot testiranja, teorijski creICTivity okvir i metodologija bit će poboljšani, dovršeni i distribuirani edukatorima odraslih i drugim dionicima.

Gore navedene aktivnosti bit će podržane s 4 transnacionalna projektna sastanka i zajedničkom aktivnošću učenja, podučavanja, osposobljavanja za pripremu naših ICT mentora. Za potrebe širenja bit će organiziran „multiplier“ event u svakoj partnerskoj zemlji.

Upoznajte projektne partnere

<https://www.facebook.com/creICTivity/>

www.inibia.eu

www.gop.edu.tr

www.disora.org

www.magistra.hr

www.neotalentway.com

www.naviculam.pl



Potpore Europske komisije za izradu ove publikacije ne predstavlja odobravanje ovog sadržaja koji odražava isključivo stavove autora, te se Komisija ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.