



## Projekt creICTivity | Zaključci i rezultati

Nakon dvije godine rada, projekt creICTivity završava krajem kolovoza 2023. Tijekom razvoja projekta, šest organizacija istraživalo je kreativnost i njenu primjenu u obrazovanju, posebice u podučavanju osnovnih ICT vještina. Zajednički rad partnera rezultirao je stvaranjem različitih alata i materijala za istraživanje primjene kreativnosti u ICT-u u obrazovanju, a uz to su postignuti predloženi rezultati i ciljevi projekta.

Kreativnost se pokazala vrlo zanimljivom temom koja se poigrala s našim očekivanjima i "izazvala" naše mentalne navike. Otkrili smo da doista ima mnogo oblika i da se može primijeniti u većini životnih situacija. Kako bismo apstraktni koncept kreativnosti učinili opipljivijim i povezali ga s praktičnom vještinom ICT-a, fokusirali smo se uglavnom

na praktičnu kreativnost shvaćenu kao sposobnost korištenja kreativnosti u rješavanju različitih vrsta problema.

U ovom newsletteru objedinjujemo sve što je napravljeno u posljednje dvije godine i sve što smo naučili tijekom razvoja i provedbe projekta.

### creICTivity moduli učenja i igre za jačanje kreativnosti

Razvili smo 6 modula učenja koji sadrže različite osnovne ICT vještine koje, ako se savladaju, olakšavaju odraslima svakodnevnu upotrebu ICT-a i omogućuju im da postupno nadograđuju svoje ICT vještine. Moduli se temelje na praktičnim situacijama, koje smo nazvali ICT izazovi te su polazna točka za učenje. Odrasli analiziraju izazove uz podršku učitelja i isprobavaju rješenja, dodajući nedostajući kontekst svom ICT (ne)znanju. Također smo dodali nekoliko jednostavnih ICT igara i praktičnih modula za poticanje

kreativnog razmišljanja kod učenika. Ove module testirali su projektni partneri u svojim zemljama gdje su održane radionice s različitim ciljnim skupinama kako bi se provjerila prikladnost razvijenih materijala. Rezultat je bio zadovoljavajući i omogućio nam je nastavak razvoja projekta.

### **Korištenje kreativnosti za podršku odraslima u ICT obrazovanju - metodologija podučavanja za edukatore odraslih**

Glavni cilj crelCTivity bio je pružiti ICT edukatorima priliku da gledaju na ICT nastavu s jasnog gledišta. Namjera je bila da shvate i priznaju značaj kreativnosti u području učenja, koristeći je kao sredstvo za uspostavljanje čvršćih veza sa svojim učenicima. To bi pak dovelo do većeg angažmana i njegovanja kreativnih sposobnosti kako edukatora tako i učenika. Važno je spomenuti da određeni obrazovni pristup zanemaruje koncept kreativnosti zbog njegove izazovne kvantificiranosti. Ipak, uključivanje elementa kreativnosti u obrazovni proces nudi brojne prednosti, posebice s obzirom na često neformalnu prirodu obrazovanja odraslih.

Tijekom trajanja projekta definirali smo metodologije, pristupe i preduvjete potrebne za obrazovanje kako bi se povećao kreativni potencijal odraslih učenika i unaprijedili njihovi obrazovni ishodi.

### **Vodič za *design thinking* radionicu**

Izrađen je priručnik kako bi se objedinile upute i materijali potrebni za provedbu *design thinking* (dizajnersko razmišljanje) radionice na temu stavova, potreba, prepreka i motivacija koje različite skupine polaznika imaju u vezi s ICT-om. Kroz 6 aktivnosti, odrasli sudionici i edukatori za ICT

će moći promatrati ICT iz različitih perspektiva.

Metoda dizajnerskog razmišljanja (*design thinking*) ima za cilj identificirati potrebe, prepreke i mogućnosti različitih ciljnih skupina. Temelji se na empatiji prema članovima određene skupine i uključuje aktivnosti za poticanje kreativnog razmišljanja. Ova metoda je važan korak u procesu učenja kreativnosti opisanom u metodologiji, ali se može prilagoditi i za identificiranje potreba različitih ciljnih skupina u obrazovanju, bez obzira na temu i vrstu obrazovanja. Stoga može pomoći edukatorima u identificiranju i definiraju ciljeve učenja i postizanju boljih ishoda učenja.

### **Posljednji koraci**

U ovim posljednjim mjesecima projekta, svaki partner će održati *multiplier* događaj u svojoj zemlji osim Turske (ukupno 5 događaja) kako bi se proširili ciljevi projekta, aktivnosti, metodologija i rezultati među edukatorima odraslih i dionicima u području obrazovanja odraslih.

Širenje će se nastaviti putem mrežnih stranica partnera, profila na Facebooku i profesionalnih kontakata s dionicima. Svaki partner će materijale stvorene putem svoje web stranice ili društvenih mreža staviti na raspolaganje javnosti te će biti lako dostupne u elektroničkom formatu. Moći će se besplatno preuzeti na 5 partnerskih jezika te na engleskom jeziku. Vidljivost i dostupnost rezultata projekta će biti na raspolaganju svim zainteresiranim stranama.

### **Zaključci**

Konzorcij sastavljen od udruge DISORA, tvrtke NAVICULAM Sp. z.o.o. (Poljska),

udruge INIBIA (Njemačka), Učilišta Magistra – ustanove za obrazovanje odraslih (Hrvatska), Neotalentway (Španjolska) i Sveučilišta Tokat Gaziosmanpasa (Turska) omogućio je uspješno dovršenje ovog projekta.

Projekt prepoznaje vrijednost kreativnosti i njezinu primjenu u obrazovanju odraslih te je pokazao kako je kreativnost vještina koju široko prepoznaju i cijene polaznici i edukatori/nastavnici. Potencijal kreativnosti, najuniverzalnije primjenjiva, ali i najjača ljudska kognitivna funkcija, ostaje kao uglavnom nedovoljno iskorišten potencijal u obrazovanju. Projekt "crelCTivity" stvoren je kako bi potaknuo edukatore odraslih da postanu svjesniji kreativnosti i da joj pruže mjesto u svojim obrazovnim aktivnostima.

