

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



creICTivity **moduli** **učenja** **i igre** **za jačanje** **kreativnosti**



The creICTivity project ERASMUS+2020-1-SI01-KA227-ADU-093635

NAVICULAM Sp. z o.o. (Poland),
INIBIA (Germany),
Učilište Magistra Institution for Adult Education (Croatia),
Neotalentway (Spain)
Tokat Gaziosmanpasa University (Turkey)
Društvo DISORA (Slovenia)

More about the project: <https://www.facebook.com/creICTivity>

Design by Mahir Yerlikaya



"Ova je publikacija ostvarena uz finansijsku potporu Europske komisije. Ona izražava isključivo stajalište njenih autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom pri uporabi informacija koje se u njoj nalaze."



creICTivity

moduli učenja i igre za jačanje kreativnosti

SADRŽAJ

Uvod	3
1. O crelCTivity ukratko	4
2. O MODULIMA I IZAZOVIMA	7
3. PROFIL EDUKATORA I SUDIONIKA.....	9
4. Priprema	10
5. MODULI.....	11
Modul 1: "Uokviravanje dječjih fotografija" – Prijenos željenih fotografija korištenjem e-pošte ili usb-uređaja	11
Modul 3: "Informacije su samo klik dalje" - Internet preglednik, pretraga informacija i sigurnost.....	21
Modul 4: "Digitalni susreti" - Video pozivi i njihove funkcionalnosti.....	26
Modul 5: "S Dijeljenje obiteljskih fotografija s odmora" - Prijenos odabrane fotografije s vašeg pametnog telefona na Facebook.	31
Modul 6: "Pronalaženje posebnog predmeta u internetskoj trgovini" - Pretraživanje, filtriranje i odabir predmeta putem internetske usluge"	35
6. IGRE ZA POTICANJE KREATIVNOSTI.....	39

Uvod

Moduli za učenje i igre koje poboljšavaju kreativnost stvoreni su unutar okvira projekta "CreICTivity" kao primjeri obrazovnog sadržaja koji potiče kreativnost i angažman edukatora u procesu obrazovanja o informacijskim i komunikacijskim tehnologijama (IKT). Oni čine dio procesa učenja "CreICTivity" koji uključuje odrasle sudionike pozivajući ih da razmисле o upotrebi IKT-a, omogućujući im da zajedno stvaraju proces učenja i da pristupe vještinama IKT-a kao izazovima koje treba proučavati i rješavati.

Proces se temelji na modelu Kreativnog rješavanja problema (KRP), koji je prepoznat kao najučinkovitiji pristup kreativnom učenju. Model je opisan detaljnije u pratećem dokumentu pod nazivom "Korištenje kreativnosti za podršku odraslima u obrazovanju o IKT-u - Metodologija poučavanja za edukatore odraslih". Dokument povezuje pojам kreativnosti s upotrebom kreativnosti u obrazovanju o IKT-u radi poboljšanja ishoda učenja odraslih sudionika koji često imaju poteškoća u razumijevanju IKT-a.

Iako su osnove procesa navedene u ovom dokumentu, preporučujemo svim edukatorima koji žele koristiti module i igre da pročitaju prateći dokument o metodologiji kako bi bolje razumjeli kako se kreativnost može poticati u obrazovanju IKT-a za odrasle.

1. O CreICTivity ukratko

Proces učenja CreICTivity nije toliko usmjeren na kreativno obrazovanje koliko na obrazovanje za kreativnost. Cilj mu je pomoći sudionicima da koriste višu razinu kognitivnih procesa poput analize, kritičkog razmišljanja i rješavanja problema kako bi bolje razumjeli IKT i njegovo korištenje.

Proces se sastoji od 7¹ koraka koji omogućuju edukatorima i odraslim sudionicima da definiraju nedostatak IKT vještina, ispituju i razmatraju izazove koje IKT predstavlja te pronađu rješenja za njih.

1) Identifikacija problema

Edukator pokušava saznati koje IKT vještine nedostaju odraslim sudionicima i koje žele poboljšati. Edukator koristi diskusiju, različite vrste pitanja i svoja prethodna iskustva s ciljnom skupinom kako bi prikupio željene informacije.

2) Istraživanje i pojašnjenje

Nakon što edukator identificira problem(e), vrijeme je za dublje istraživanje koje će ih bolje pojasniti. To se može učinkovito postići primjenom metode dizajniranja razmišljanja. Metoda s pojedinačnim koracima i potrebnim resursima prikazana je u priručniku za radionicu dizajnerskog razmišljanja, koji je također stvoren u sklopu projekta CreICTivity i besplatno dostupan za preuzimanje. Ako je edukator uvjeren da je dovoljno informacija dobiveno u koraku 1, metoda dizajniranja se može preskočiti, ali preporučljivo ju je primijeniti ako je to moguće.

3) Formulirajte kreativne izazove

Informacije dobivene tijekom aktivnosti dizajnerskog razmišljanja, koriste se za stvaranje odgovarajućih IKT izazova. Formuliranje izazova kao početne točke za kreativno učenje izuzetno je važno. Moduli koji se ovdje prezentiraju već uključuju izazove, ali edukatori mogu pripremiti nove izazove na temelju informacija prikupljenih u koraku 1 i 2. Kako se izazov konstruira opisano je u poglavljju 4.2 metodologije za odrasle edukatore.

4) Razmislite o izazovu

S ovim korakom započinje rad s grupom sudionika. Ovo razmišljanje omogućava sudionicima "provesti neko vrijeme" s izazovom prije nego što se praktično angažiraju. Pod razmišljanjem podrazumijevamo raspravu i analizu izazova u grupnom okruženju uz podršku edukatora za IKT.

5) Generirajte ideje

Vjerujemo da je znanje o IKT-u korisno samo ako se može koristiti u odgovarajućem kontekstu. Zato smo oblikovali naše IKT module oko izazova. Izazov zahtijeva da sudionici razumiju ne samo pojedinačne naredbe IKT-a, već i kako one funkcionišu u slijedu, kakvi se rezultati mogu očekivati kada ih izvršimo itd. Sudionici moraju pokušati pronaći jedno ili više održivih rješenja za izazov. Za to sudionici moraju koristiti divergentno razmišljanje. Ako sudionici uspiju pronaći više od jednog održivog rješenja, to je znak kreativnog razmišljanja.

¹ Ovi koraci su detaljnije opisani u petom poglavljju metodologije za edukatore odraslih.

6) Implementirajte rješenja

U ovom koraku isprobavaju se rješenja postignuta u koracima 4 i 5 u praksi. Edukator ponavlja izazov i radnje potrebne za njegovo rješenje. Zatim demonstrira te radnje, a sudionici ih ponavljaju. Realno vrijeme dijaloga i komentara potrebno je kako bi se provjerilo razumijevanje i napredak sudionika. Pogreške treba ispitati i koristiti kao prilike za učenje.

7) Razmislite i donesite zaključke

Na kraju, sudionici razmišljaju o iskustvu učenja odgovaranjem na pitanja poput: Koje nove IKT vještine ste naučili? Koliko je korisno bilo vaše prethodno znanje? Što je bila vaša najveća spoznaja? Edukator ih poziva da razmislite o scenarijima u kojima bi novo stečeno znanje bilo korisno kako bi produbili svoje razumijevanje i zadržali ga.

Koraci 4 do 7 su oni u kojima sudionici i edukatori izravno analiziraju problem, traže rješenja i praktično ih isprobavaju. Ovi koraci zaslužuju posebnu pozornost i detaljnije su sažeti u nastavku u smislu aktivnosti, metoda i rezultata.

FAZE PROCESA	ISHODI	AKTIVNOSTI	METODE
Razmišljanje o izazovu	<ul style="list-style-type: none">Bolje razumijevanje sadržaja izazova• Bolja svijest o vlastitim IKT vještinama i nedostacimaProučavanje osobnih "navika uma"	Sudionici i edukator raspravljaju o izazovu i pokušavaju ga povezati s prethodnim IKT iskustvima sudionika te razumjeti njegovu svrhu.	<ul style="list-style-type: none">• Grupna rasprava• Razmjena iskustava• Kritičko razmišljanje
Generiranje ideja	<ul style="list-style-type: none">Pronalaženje jednog ili više izvedivih praktičnih rješenja za izazov	Edukator vodi sudionike prema rješenjima modula postavljanjem uputnih pitanja i pomažući im da formuliraju korake koje trebaju poduzeti kako bi završili izazov	<ul style="list-style-type: none">• Grupna rasprava• Vršnjačko učenje• Generiranje ideja• Kritička evaluacija ideja
Implementacija rješenja	<ul style="list-style-type: none">Testiranje rješenja u praksi kako biste stekli nove IKT vještine i razumjeli njihovu korisnost	Edukator demonstrira IKT vještine sudionicima, oni ih ponavljaju, postavljaju se pitanja i daju odgovori, greške se ispitaju i objašnjavaju	<ul style="list-style-type: none">• Grupni rad• Individualni rad• Učenje kroz iskustvo• Vršnjačko učenje• Demonstracija
Promišljanje i zaključivanje	<ul style="list-style-type: none">Novo stečeno znanje se razmatra i procjenjujePronalaze se nove situacije u kojima se znanje može primijenitiDonose se opći zaključci	Edukator postavlja pitanja o iskustvima učenja, promjenama u stavovima koje su doživjeli, znaju li gdje mogu primijeniti novo stečeno znanje itd	<ul style="list-style-type: none">• Grupna rasprava• Dijeljenje iskustava• Brainstorming• Generiranje ideja

Tijekom provođenja koraka, edukatori i sudionici moraju slijediti sljedeće principe.

- **Interaktivno učenje**

Interaktivno učenje proizlazi iz aktivnog sudjelovanja i interakcije između edukatora i sudionika koji oboje doprinose procesu učenja. Najviše ovisi o edukatoru i njegovom pristupu. Edukator mora, između ostalog, **poticati sudionike da postavljaju pitanja, usredotočiti se na problem, a ne na rješenje te poticati komunikaciju.**

- **Zajedničko stvaranje procesa učenja**

Zajedničko stvaranje ide dalje od aktivnog sudjelovanja i znači da sudionici aktivno stvaraju proces učenja i njegove rezultate. CreICTivity to omogućuje u nekoliko faza procesa učenja. Zajedničko stvaranje osnažuje sudionike i potiče ih da razmišljaju o IKT kontekstualno.

- **Razumijevanje izazova**

Za poticanje kreativnosti, obrazovanje ne smije nuditi samo odgovore na probleme, već se treba usredotočiti na razumijevanje problema ili izazova. Razumijevanje izazova zahtijeva da sudionici promatraju širi kontekst i angažiraju svoje kritičko razmišljanje. To pomaže u stvaranju novih veza između koncepata i stvara novo i bolje znanje.

2. O MODULIMA I IZAZOVIMA

Moduli uključeni u ovaj dokument temelje se na IKT izazovu. U CreICTivity procesu učenja izazov je fokus i polazište za učenje. Dodaju se različite druge vrste informacija koje se odnose na modul, poput ciljeva učenja, ishoda, metoda i više.

- **Naziv i opis:** Na početku, naziv i kratak opis smještaju modul u kontekst stvarnog života i opisuju zašto su vještine sadržane u modulu važne.
- **Ključni elementi modula:** Sadrži izazov ili u nekim slučajevima dva. Također predstavlja glavne teme i vještine sadržane unutar izazova i ishode učenja. Pomoćne teme su teme koje treba spomenuti u vezi s izazovom zbog njihove korisnosti, ali nisu nužne za završetak izazova. Vrlo važan dio su koncepti koje bi sudionici trebali razumjeti i promjene stava koje treba postići. Ove dvije kategorije predstavljaju promjenu perspektive i uvida koje obrazovanje za kreativnost može donijeti.
- **Dodatne informacije:** Ovaj dio sadrži neke korisne informacije poput preporučene veličine grupe i neka pitanja koja se mogu raspravljati i odgovarati tijekom učenja kako bi pružili smjer za razmišljanje i generiranje ideja. Ishodi učenja i rezultati opisani su detaljnije.
- **Pregled radnog plana:** Pruža sažeti pregled IKT vještina obuhvaćenih izazovom i željenih ishoda učenja. Proces je također opisan u smislu aktivnosti koje odražavaju korake CreICTivity procesa učenja. Priprema i potrebni materijali dodaju se kako bi se izbjegla nepotrebna kašnjenja u procesu. Zbog fleksibilne prirode procesa učenja, trajanje koje se pruža za svaku aktivnost su sugestirane procjene koje mogu varirati od grupe do grupe.

Izazov predstavljen u ključnim elementima modula najvažniji je dio svakog modula za učenje. Izazovi ovdje prikazani pripremljeni su na temelju sugestija članova naše ciljane grupe i naših iskustava kao edukatora odraslih osoba. Istovremeno smo željeli pokriti niz osnovnih IKT vještina koje bi trebale steći osobe koje nemaju osnovne IKT vještine.

Niti koje povezuju module su sposobnost dijeljenja sadržaja na različitim platformama i uređajima i važnost znanja kako tražiti informacije na mreži. Vjerujemo da su ove vještine temelj za bolje razumijevanje IKT-a u cijelini i daljnje učenje.

Važno je razumjeti svrhu izazova kako biste mogli učinkovitije završiti korake CreICTivity procesa učenja i poticati kreativnost kod odraslih sudionika.

U kontekstu CreICTivity svaki izazov ima tri svrhe.

Prvo, izazov IKT sadržaja modula stavlja se u formi svakodnevne situacije. Pomaže sudionicima bez ili s vrlo malim razumijevanjem IKT-a da apstraktne IKT pojmove i zadatke stave u praktični kontekst. Služi kao vrsta svrhovitog zadatka.

Drugo, izazov angažira sudionike prezentirajući im korisnu izazovnu situaciju koju trebaju završiti. Potiče njihovu znatiželju i želju da se suoče s izazovom. Djeluje na individualnoj razini jer svatko želi završiti izazov i to brže od drugih, ali također promovira grupni rad, učenje međusobnim podučavanjem, razumijevanjem da je ponekad bolje raditi zajedno kao grupa u cilju zajedničkog svadavanja izazova .

Treće, predstavljanje sadržaja učenja u obliku izazova potiče kreativnost i razvoj vještina rješavanja problema, čime se poboljšava ishod učenja i zadržavanje znanja.

Predstavljanje i ispitivanje niza IKT vještina u obliku praktičnog izazova daje edukatorima priliku da potaknu sudionike da aktivno su-kreiraju proces učenja izražavajući svoje poglede,

strahove, prepreke i očekivanja u vezi s IKT-om, te ispitivanjem izazova i razmišljanjem o njima u praktičnom kontekstu. To su najvažniji faktori za poticanje kreativnosti.

Da bi ga uspješno završili, sudionici moraju - uz podršku i pomoć svog edukatora analizirati, dekonstruirati, iznova zamisliti i reinterpretirati izazov. Moraju koristiti vještine razmišljanja na visokom nivou kao što su kritičko razmišljanje, praktičko ili primijenjeno razmišljanje, postavljanje pitanja, generiranje ideja, analiza i sinteza, što vodi do bolje sposobnosti rješavanja praktičnih problema (IKT vrste ili drugih), rezultirajući u krajnjem cilju creICTivity projekta boljim IKT vještinama i praktičnoj kreativnosti sudionika edukacije.

3. PROFIL EDUKATORA I SUDIONIKA

Cilj obrazovanja za kreativnost je postići kvalitativnu promjenu u načinu razmišljanja o temi informacijske tehnologije (IKT) kod odraslih sudionika. Oni stječu sposobnost razmišljanja i djelovanja neovisno kad su suočeni s izazovima iz područja ICT-a te se prilagođavaju novim informacijama bez da ostanu zaglavljeni u svojim "navikama razmišljanja".

Ovaj tip promjene je lakše postići ako sudionici i edukatori posjeduju određene sklonosti. Navedene karakteristike nisu strogo nužne, ali pridonose boljem iskustvu učenja i postizanju rezultata.

Sudionici:

- Posjeduju osnovne IKT vještine, kao što je uporaba miša
- Pokušali su koristiti IKT prije i imaju neko iskustvo za podijeliti
- Imaju osobnu motivaciju za poboljšanje svojih IKT vještina
- Prirodno su znatiželjni
- Pažljivi su sudionici
- Žele se uključiti i komunicirati

Edukator:

- Prirodno je znatiželjan i radoznao
- Vidi učenje kao više od pukog upijanja činjenica
- Brine o sudionicima i može se poistovjetiti s njima
- Razumije vrijednost i osnove kreativnosti
- Spreman je uložiti vrijeme i energiju u pripremu i proces učenja
- Spreman je pružiti sudionicima dovoljno prostora da se izraze
- Spreman je prepustiti dio kontrole nad procesom učenja u korist interaktivnog učenja
- Razumije vrijednost grešaka
- Razumije da mora usmjeriti sudionike prema znanju, a ne ga samo prenijeti
 - Može cijeniti male pozitivne promjene u vještinama i znanju sudionika i spremam je na njihovom temelju graditi dalje.

4. PRIPREMA

Prije početka učenja, važno je da edukatori obave određenu pripremu, jer crelCTivity proces učenja slijedi niz pravila i koraka koji bi se trebali provesti na određeni način kako bi se postigli optimalni rezultati.

- Upoznajte se s pojmom kreativnosti i ulogom kreativnosti u obrazovanju. To je opisano u poglavljima 1 i 2 metodologije za edukatore odraslih.
- Pročitajte o ulozi kreativnosti u crelCTivity procesu učenja. To je opisano u poglavlju 3 metodologije za edukatore odraslih.
- Upoznajte se s metodologijom i koracima crelCTivity procesa učenja u poglavljima 4 i 5 metodologije.
- Ako odlučite odabratи jedan od modula prezentiranih ovdje, proučite izazov, glavne teme i ishode učenja i pripremite se prema uputama za pripremu navedenim u radnom planu. Modul bi trebao biti dovoljno jednostavan za rješavanje od strane edukatora, ali pobrinite se da znate kako ga rješiti prije početka.
- Ako planirate stvoriti vlastiti izazov, prilagođen potrebama svojih sudionika, proučite smjernice za pripremu izazova u poglavlju 4.2 metodologije za obrazovanje odraslih.
- Priprema obrazovnih materijala s uputama za sudionike nije potrebna, jer bi ih to moglo dovesti do rješenja IKT izazova i ograničiti njihovu potrebu za kreativnim razmišljanjem.

5. MODULI

Modul 1: "Uokviravanje dječjih fotografija" – Prijenos željenih fotografija korištenjem e-pošte ili usb-uređaja

Ovaj modul stvoren je s obzirom na potrebe starijih osoba za IKT-om. Osim toga je relevantan za sve odrasle osobe s niskim IKT vještinama. Vjerovatno se svatko našao u situaciji kada je trebao poslati neku vrstu datoteka kao privitak ili prenijeti neki digitalni sadržaj putem vanjskih USB uređaja. Iako je ovo, relativno jednostavna zadaća, ona može biti izazov za odrasle i starije osobe s niskim IKT vještinama.

Ne posjedovati znanje o tome kako obaviti ovakav IKT zadatak ozbiljno ograničava sposobnost korisnika IKT-a za razmjenu informacija, komuniciranje, stvaranje i učenje na učinkovit i smislen način.

Izvođenje ovih zadataka zahtjeva poznavanje i razumijevanje mnogih osnovnih koncepata vezanih uz IKT, poput spremanja datoteka na određeno mjesto i pronalaženje istih, odabira datoteka, upotrebe kopiranja i lijepljenja, dodavanja privitaka, upotrebe vanjskih USB uređaja itd. Ako odrasli sudionici mogu naučiti te vještine, steći će sposobnost da budu mnogo samostalniji i aktivniji korisnici IKT-a, kao i niz osnovnih IKT vještina koje se primjenjuju u gotovo svakoj situaciji uključujući svakodnevnu upotrebu IKT-a.

Čak i ako znaju kako izvesti mnoge ili sve korake potrebne za izvršenje glavnog zadatka, mnogi odrasli sudionici ih vide kao samostalne korake i ne razumiju dobro kako se povezuju u stvarnom scenaruju. Kako bismo pružili više konteksta i istaknuli vezu između njih, uključujemo ih u jedan vrlo relevantan izazov. Ovaj izazov ima dva dijela. Oba ne moraju biti završena, ali preporučuje se završiti prvi dio izazova prije nego što se pristupi drugom dijelu.

Ovaj modul će voditi sudionike da otkriju i testiraju niz osnovnih IKT vještina potrebnih za neovisnu upotrebu IKT-a i daljnje učenje.

Primanje i slanje e-pošte

Ovo je neophodna vještina koja omogućava osobama s niskim IKT vještinama da komuniciraju i dijele sadržaj. To je prvi korak prema povezivanju s obitelji i prijateljima.

Preuzimanje i dodavanje privitaka

Ovo je također neophodna vještina za svakog korisnika e-pošte i omogućuje dijeljenje više sadržaja, a ne samo jednostavni tekst. Razumijevanje privitaka također uči sudionike kako raditi s datotekama i korisno je s drugim uobičajenim aplikacijama za komunikaciju koje se koriste danas.

Pronalaženje datoteka na računalu

Pronalaženje datoteka čest je problem za odrasle osobe s niskim IKT vještinama. Učenje ovog sadržaja naučit će ih kako navigirati računalom i omogućit će im učinkovitije upravljanje svojim datotekama.

Korištenje USB uređaja za prijenos datoteka

Učenje korištenja USB uređaja pokazat će sudionicima da postoje različiti načini za prijenos sadržaja i da IKT uređaj može biti povezan s drugim uređajima.

Tijekom procesa, također će bolje razumjeti karakteristike operacijskog sustava Windows, koji je jedna od najvećih prepreka s kojima se odrasli sudionici suočavaju pri korištenju IKT-a.

Osnovni elementi modula

Pomoćne teme

Sigurnost e-pošte, spam, phishing (pokušaji prijevare putem elektroničke pošte), Važnost lozinki (zaporki), Promjena naziva datoteka i mapa, Kopiranje i lijepljenje (copy-paste), Struktura operativnog sustava Windows

Osnovni koncepti za razumijevanje

Fotografije su samo podaci koji se mogu slati i primati. Podaci se mogu spremiti na uređajima i kasnije ponovno pristupiti njima. Važno je znati gdje su naši podaci spremljeni. Postoji logika u spremanju i pronalaženju podataka na uređaju. IKT se može koristiti za rješavanje praktičnih situacija. Zadatak može zahtijevati više koraka za dovršenje. Putem interneta smo povezani s više od samo prijatelja.

Izazov

Br. 1

Vaša rodbina vam je poslala e-mail s fotografijama svog novorođenčeta. Želite razviti i uokviriti neke od tih fotografija. Morate odabrati najbolje fotografije i na neki način ih prenijeti u fotografski studio.

Br. 2

Internet veza ne radi. Morate prenijeti te fotografije u foto studio bez korištenja interneta.

Ishodi učenja

Sposobnost slanja i primanja e-mailova
Upravljanje privicima
Korištenje USB uređaja za prijenos datoteka
Pronalaženje datoteka na računalu
Bolje snalaženje u Windows operativnom sustavu

Glavne teme i vještine

Primanje i slanje e-mailova
Glavni elementi tipičnog e-mail računa

Kreiranje nove poruke
E-mail adrese i slanje poruke
Preuzimanje i slanje privitaka
Što su privici

Kako preuzeti privitak
Kako dodati privitak
Pronalaženje datoteka na računalu
Oslove strukture sustava Windows

Gdje obično završavaju preuzete datoteke
Kako pronaći određeno mjesto na računalu
Upotreba USB uređaja za prijenos datoteka

Primjeri USB uređaja
Kako povezati USB uređaje s računalom
Kako pronaći USB uređaje na računalu

Prijenos datoteka s USB uređaja i na USB uređaje

Promjena stava

Samopouzdanje u vezi IKT-a (Mogu naučiti IKT; to je vještina, ne tajna)
Stav rješavanja problema (Mogu analizirati, razumjeti i rješavati probleme)
Proaktivnost (Mogu koristiti IKT za stvaranje i dijeljenje vlastitog sadržaja)

Bilješke

Dodatne informacije

Ciljna skupina/profil sudionika	Stariji i odrasli koji: Znaju koristiti miša i funkciju dvostrukog klika Imaju e-mail adresu i znaju kako joj pristupiti Imaju poteškoća u razumijevanju kako koristiti privitke u e-mailu i općenito Imaju poteškoća pri spremanju datoteka na određeno mjesto Imaju poteškoća u pronalaženju spremljenih datoteka Imaju poteškoća u korištenju Windows operativnog sustava Ne znaju što su USB uređaji i kako ih koristiti Imaju poteškoća u razumijevanju višekratne prirode nekih IKT operacija
Veličina grupe	Od 4 do 8 sudionika
Neka pitanja za razgovor, razmjenu ideja i razmišljanje	Što znači prenositi fotografije? Koje opcije poznajemo za prijenos fotografija? Gdje fotografije idu kada ih spremimo na računalo? Kako znamo gdje se trenutno nalazimo na računalu? Kako premještati fotografije s mesta na mjesto? Je li USB dio našeg računala? Zašto je korisno dijeliti fotografije? Što još možemo prenositi na isti način kao fotografije? Što još se može slati ili primati kao privitak?
Koristi od ishoda učenja i rezultata	Vještine sadržane u ovom izazovu pomoći će odraslim sudionicima razumjeti da je digitalni sadržaj lako prenosiv i nije "statičan" niti ograničen samo na jednom uređaju (računalu). Shvatiti će da sposobnost stvaranja i razmjene sadržaja poput fotografija, tekstova itd. čini upotrebu IKT-a puno smislenijom i poboljšava sposobnost komunikacije i učenja. Postat će motivirаниji i samostalniji korisnici IKT-a. Njihov kreativni potencijal će se povećati jer će moći dijeliti svoje različite kreacije s prijateljima i obitelji.

PREGLED PLANA RADA					
SADRŽAJ	ISHODI UČENJA I CILJEVI	AKTIVNOSTI ²	METODE	PRIPREMA /MATERIJALI	TRAJANJE AKTIVNOSTI ³
1) Upoznavanje i izvođenje kreativne igre za zagrijavanje	<ul style="list-style-type: none"> • Stvaranje grupe atmosfere i povezivanje, priprema sudionika za kreativno razmišljanje 	<p>a) Kratka prezentacija edukatora i sudionika, različite igre koje podržavaju kreativnost.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usmeno prezentiranje, grupna aktivnost 	<ul style="list-style-type: none"> • Svi sudionici moraju imati e-poštu i znati svoju lozinku; za one sudionike koji nemaju račun e- pošte potrebno ga je otvoriti 	15 min
2) Osnove Windows operativnog sistema	<ul style="list-style-type: none"> • Poznavanje osnovnih elemenata i strukture, prozora, mapa, premještanja datoteka itd. 	<p>b) Edukator ukratko predstavlja Windows operativni sustav i njegove glavne značajke.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usmeno prezentiranje i opisivanje, praktična demonstracija 	<ul style="list-style-type: none"> • Svi sudionici moraju imati laptop ili stolni komputer na raspolaganju 	15-min pauza se preporučuje nakon aktivnosti c) i e). Dodatna igra za pojačavanje kreativnosti može se dodati nakon aktivnosti c).
3) Prezentiranje izazova ⁴	<ul style="list-style-type: none"> • Upoznavanje sudionika s izazovom koji treba riješiti, pokretanje kreativnog procesa rješavanja problema 	<p>c) Edukator predstavlja izazov, stavlja ga u kontekst stvarnog života, opisuje da izazov sadrži različite vještine koje će se naučiti rješavanjem.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usmeno prezentiranje, storytelling, kontekualizacija 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet veza mora biti dostupna te ime mreže i lozinka jasno svima vidljiva 	Trajanje cca. 180 min
4) Primanje i slanje e-pošte	<ul style="list-style-type: none"> • Znati otvoriti primljenu e-poštu, započeti novu e-poštu, dodavati primatelje pošte, slati poštu 	<p>d) Sudionici i edukator pokušavaju razumjeti izazov, predlažu moguće korake za rješavanje, odabiru najbolje korake iz izazova, predlažu moguća rješenja.</p> <p>e) Sudionici uz podršku edukatora praktično isprobavaju rješenja</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Razmišljanje, dijeljenje iskustava, učenje temeljeno na iskustvu, mozgalice, analiza, rješavanje problema, evaluacija, 		
5) Preuzimanje i stavljanje privitaka					

6) Pronalaženje datoteka na kompjuter 7) Upotreba USB uređaja za slanje datoteka	<ul style="list-style-type: none"> • Razumijevanje što su privitci, dodavanje privitaka u e-mailove, otvaranje i preuzimanje primljenih privitaka • Osnovno orientiranje u sustavu Windows, pronalaženje datoteke na određenoj lokaciji • Razumijevanje svrhe USB uređaja, spajanje USB uređaja, pristup sadržaju, premještanje sadržaja između različitih uređaja 	g) Sudionici pokušavaju pronaći slične scenarije u kojima bi isti koraci mogli biti primijenjeni, procjenjuju svoje znanje i pokušavaju generalizirati stečeno znanje.	kritičko razmišljanje <ul style="list-style-type: none"> • Praktičan rad, praktična demonstracija, učenje od kolega, učenje kroz rad • Evaluacija, refleksija, sinteza, generalizacija 	
---	---	--	--	--

² Aktivnost d) odgovara koraku 4 i 5 creICTivity procesu učenja; aktivnost e) odgovara koraku 6 i aktivnost f) odgovara koraku 7.

³ Zbog otvorenog karaktera interakcije između edukatora i sudionika, vremenski okviri navedeni ovdje su predloženi, te mogu varirati ovisno o intenzitetu rasprave i broju predloženih i ispitanih rješenja

⁴ Istiće se samo izazov, a ne i sadržaj modula. Na taj način, sudionici neće dobiti nikakve naputke i razmišljat će samo o izazovu koji moraju riješiti.

Modul 2: “Korištenje mog pametnog telefona za dijeljenje uspomena i susrete s prijateljima” - Dijeljenje fotografija, videozapisa i lokacije putem pametnog telefona

Ovaj modul obrađuje najčešće korištene značajke pametnih telefona osim obavljanja poziva. Iako su pametni telefoni danas svugdje prisutni, mnogi odrasli su i dalje uglavnom ograničeni na obavljanje poziva. To je uglavnom zato što nisu prepoznali svoj telefon kao pametan IKT uređaj. Modul se bavi ovim problemom tako da pametni telefon predstavlja kao kombinaciju telefona i računala. Odrasli korisnici često ne razumiju što su aplikacije, gdje ih pronaći i kako ih koristiti. To ih sprječava da pristupe mnogim korisnim značajkama koje bi njihov telefon pretvorile u korisno sredstvo za komunikaciju i stvaranje sadržaja.

Teme izrade i dijeljenja fotografija i videozapisa privlačne su za ljudе svih dobnih skupina i odličan način za demonstriranje rada aplikacija i pokazivanje kako se sadržaj lako može dijeliti među ljudima. Određivanje i dijeljenje lokacije izazov je s kojim se suočava mnogo odraslih, a navedena funkcija im može uvelike koristiti. Teme su komentirane korištenjem aplikacija za dijeljenje, prikazujući mogućnost dijeljenja različitih vrsta sadržaja.

Teme su namijenjene odraslima kako bi stekli korisne osnovne vještine i na taj način povećali svoj interes da postanu svestraniji korisnici pametnih telefona, isprobavajući različite aplikacije i dijeleći svoju kreativnost s drugima. Učeći osnove korištenja kamere i pregledavanja fotografija i videozapisa, odrasli sudionici će moći napraviti prve korake u stvaranju sadržaja i stići novu sposobnost dijeljenja svoje kreativnosti s drugim ljudima.

Izazov sadržan u ovom modulu osmišljen je kako bi vodio sudionike da otkriju niz korisnih vještina povezanih s upotrebom pametnih telefona.

Snimanje fotografija/videozapisa pomoću pametnog telefona

Iako većina korisnika zna kako snimati fotografije, još uvijek postoje neki koji se ne osjećaju ugodno koristeći kameru na pametnom telefonu, posebno za snimanje videozapisa. Postoje i neke jednostavne radnje koje sudionici mogu poduzeti kako bi poboljšali svoje fotografije i videozapise, o čemu odrasli s niskim IKT vještinama obično ne znaju.

Pronalaženje fotografija i videozapisa

Pronalaženje fotografija i videozapisa često nije lako za neke korisnike pametnih telefona. Učenje ove vještine potrebno je za sve druge radnje kao što je dijeljenje stvorenih fotografija i videozapisa.

Slanje/dijeljenje fotografija i videozapisa

Slanje i dijeljenje sadržaja korisno je ne samo za prezentaciju kreativnih talenata, već i za dijeljenje svakodnevnih informacija poput lokacija, pisanih dokumenata i drugih sadržaja. To štedi vrijeme i olakšava komunikaciju i druženje u današnjem svijetu. Svaki korisnik može imati koristi od ovih vještina i pretvoriti svoj pametni telefon u korisno sredstvo.

Pronalaženje i dijeljenje lokacije korištenjem navigacije i najvažnijih komunikacijskih aplikacija

Većina odraslih s niskim razinama informatičke pismenosti nije svjesna praktičnosti navigacijskih opcija dostupnih na pametnim telefonima. Ova funkcija može znatno skratiti njihovo putovanje na posao i slično i olakšati prostornu orientaciju. Posebno je korisna kada putuju u grad koji im nije poznat i možda nemaju sposobnost orientacije. Sudionici će također

steći korisne vještine o tome kako koristiti i upravljati razlicitim aplikacijama na pametnom telefonu, omogućujući im isprobavanje razlicitih korisnih alata i usluga.

Glavni elementi modula

Pomoćne teme

Korištenje virtualne tipkovnice
Brisanje fotografija i videa
Ažuriranje aplikacija
Rotiranje zaslona
Korištenje internetskog preglednika
Pristup e-pošti

Osnovni koncepti za razumjevanje

Fotografije i videozapisi su samo podaci koje možemo slati i primati
Podatke možemo spremiti na uređajima i kasnije ih ponovno koristiti
Mobilni telefon je odličan za snimanje fotografija i videozapisa
Dijeljenje fotografija i videozapisa može biti brzo i jednostavno
Svoj sadržaj možemo dijeliti s više ljudi odjednom
Moj pametni telefon pomaže mi u pronalasku

Izazov

Br. 1

Bili ste na sastanku s priateljima na kojem ste napravili nekoliko fotografija kao suvenir. Jedan od vaših priatelja zamolio vas je da podijelite te fotografije sa svim članovima preko trenutačne poruke i zamolio vas je da mu ih podijelite. Što trebate učiniti da biste odmah podijelili fotografije sa svim svojim priateljima?

Br. 2

Ovaj put opet ćete se sastati sa svojim priateljima u gradu Mariboru. Nikada nisu bili u tom gradu, pa vas mole da podijelite svoju geolokaciju kako bi vas brzo pronašli. Kako to možete učiniti?

Ishodi učenja

Poznavanje postupka snimanja fotografija i videa
Znanje o tome gdje pronaći fotografije i videozapise na telefonu
Poznavanje postupka za dijeljenje foto i video sadržaja
Znanje o tome kako pronaći i podijeliti geografsku lokaciju
Znanje o tome kako koristiti i upravljati aplikacijama
Bolje opće poznavanje korištenja pametnog telefona

Glavne tema i vještine

Snimanje fotografija/videozapisa na mobilnom telefonu
Snimanje slika pomoću vašeg telefona
Snimanje zvuka i videozapisa
Prikazivanje fotografija, reprodukcija videozapisa

Pronalaženje fotografija i videozapisa
Pronalaženje slika/galerije slika
Pronalaženje videozapisa

Slanje/dijeljenje fotografija i videozapisa
Najčešće korištene aplikacije za dijeljenje
Odabir fotografija/videozapisa za dijeljenje
Odabir jednog ili više primatelja
Pronalaženje i dijeljenje lokacije
Pronalaženje lokacije u popularnoj aplikaciji
Dijeljenje lokacije s pojedincima ili grupama

Promjena stava

Proaktivnost (Mogu koristiti ICT za stvaranje i dijeljenje svojeg sadržaja)
Moj (pametni) telefon nudi mnoge opcije koje bih trebao/la istražiti detaljnije
Povezan sam/sam s drugima čak i kad nisam za računalom

Bilješke

Dodatne informacije

Ciljna skupina/profil sudionika	<p>Odrasle osobe koje:</p> <p>Imaju pametni telefon, ali ga koriste samo za pozive Imaju interes za snimanje fotografija i videa, ali ne znaju kako Žele dijeliti fotografije i videozapise s prijateljima i obitelji Žele olakšati svakodnevno putovanje i kretanje koristeći navigaciju Žele poboljšati svoju sposobnost korištenja i upravljanja aplikacijama na pametnom telefonu</p>
Veličina grupe	od 4 to 8 sudionika
Neka pitanja za diskusiju, razvoj ideja i razmišljanje	<p>Kako je pametni telefon sličan računalu? Što sve možemo raditi na pametnom telefonu i računalu? Gdje odu fotografije i videozapisi nakon što ih napravimo? Što su aplikacije? Kako aktiviramo aplikaciju na pametnom telefonu?</p>
Koristi ishoda učenja i rezultati	<p>Polaznici će stjecati vještine za stvaranje foto i video sadržaja te dijeljenje, omogućavajući im tako da podijele svoje aktivnosti i iskustva s osobama bliskima njima. Također će pronaći nove načine za izražavanje i poboljšanje svoje kreativnosti putemstvaranja foto i video sadržaja.</p> <p>Na dubljoj razini, bolje će razumjeti i moći koristiti aplikacije za dijeljenje kako bi dijelili ne samo fotografije, već i druge vrste datoteka i sadržaja. Shvatit će da IKT omogućava povezivanje različitih vrsta uređaja. Ovo će shvaćanje biti korisno u njihovom profesionalnom i privatnom životu.</p> <p>Postat će samopouzdaniji korisnici s poboljšanim kapacitetom za proširenje samostalne uporabe svog pametnog telefona.</p>

PREGLED PLANA RADA					
SADRŽAJ	ISHODI UČENJA I CILJEVI	AKTIVNOSTI ⁵	METODE	PRIPREMA /MATERIJALI	TRAJANJE ⁶
1) Upoznavanje i kreativne igre za zagrijavanje	<ul style="list-style-type: none"> • Stvaranje grupe atmosfere i povezivanje, priprema sudionika za kreativno razmišljanje 	<ul style="list-style-type: none"> a) Kratka prezentacija edukatora i sudionika, različite igre koje podržavaju kreativnost b) Edukator kratko predstavlja pametni telefon i njegove mogućnosti c) Edukator predstavlja izazov, stavlja ga u kontekst stvarnog života, opisuje kako izazov sadrži različite vještine koje će se naučiti rješavanjem. d) Sudionici i edukator pokušavaju razumjeti izazov, predlažu moguće korake za rješavanje, odabiru najbolje korake iz izazova, predlažu moguća rješenja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prezentiranje, grupna aktivnost • Prezentiranje, storytelling, kontekstualizacija • Prezentiranje, opisivanje i praktična demonstracija • Razmišljanje, dijeljenje iskustava, učenje na temelju 	<ul style="list-style-type: none"> • Svi sudionici moraju imati pametni telefon • Internet veza mora biti dostupna te ime mreže i lozinka jasno svima vidljiva • Flipchart ploča, olovke, papir i slično za kreativne igre u skladu sa odabranim igrama • Ako je moguće osigurajte da se edukatorov zaslon pametnog telefona duplira na većem ekranu radi lakšeg objašnjavanja 	15 min 15 min 15 min 30 min 60 min 15 min 15 min pauze se preporučuju nakon aktivnosti c) i e) Dodatne igre za poticanje kreativnosti mogu se dodati nakon aktivnosti c) Trajanje: cca. 180 min
2) Osnove uporabe pametnog telefona	<ul style="list-style-type: none"> • Poznavanje osnovnih mogućnosti uređaja, traženje aplikacija na uređaju, premještanje aplikacija na zaslonu, instaliranje i uklanjanje aplikacija • Upoznavanje sudionika s izazovom koji treba riješiti, pokretanje kreativnog procesa rješavanja problema • Znati aktivirati kameru, snimati fotografija i video s kamerom 				
3) Prezentiranje izazova ⁷					

⁵ Aktivnost d) odgovara koraku 4 i 5 creICTivity načina učenja, aktivnost e) odgovara koraku 6 i aktivnost f)odgovara koraku 7.

⁶ Zbog otvorenog karaktera interakcije između edukatora i sudionika, vremenski okviri navedeni ovdje su predloženi, te mogu varirati ovisno o intenzitetu rasprave i broju predloženih i ispitanih rješenja

⁷ Istiće se samo izazov, a ne i sadržaj modula. Na taj način, sudionici neće dobiti nikakve naputke i razmišljat će samo o izazovu koji moraju riješiti.

4) Snimanje fotografija i videa na pametnom telefonu	<ul style="list-style-type: none"> • Biti u mogućnosti locirati galeriju fotografija, pristupiti pojedinačnim fotografijama i video zapisima i otvoriti ih 	e) Sudionici uz podršku edukatora praktično isprobavaju rješenja	iskustava, mozgalice, analiza, rješavanje problema, evaluacija, kritičko razmišljanje	
5) Pronalaženje fotografija i videa	<ul style="list-style-type: none"> • Znati locirati i otvoriti ispravnu aplikaciju, dodati fotografiju ili videozapis kao privitak za dijeljenje, odabrat primatelje, poslati fotografije i videozapise 	f) Polaznici pokušavaju pronaći slične scenarije u kojima bi isti koraci mogli biti primjenjeni, procjenjuju svoje znanje i pokušavaju generalizirati stečeno znanje.	<ul style="list-style-type: none"> • Praktičan rad, praktična demonstracija, učenje od kolega, učenje kroz rad 	
6) Slanje i djeljenje fotografija i videa	<ul style="list-style-type: none"> • Znati kako pristupiti lokaciji u aplikaciji za dijeljenje, kako je poslati primatelju 		<ul style="list-style-type: none"> • Evaluacija, refleksija, sinteza, generalizacija 	
7) Pronalaženje i slanje lokacije				

Modul 3: "Informacije su samo klik dalje" - Internet preglednik, pretraga informacija i sigurnost

Tijekom CreICTivity Modula 3 dizajnirano je i prilagođeno kako bi se omogućilo starijim migrantima i starijim osobama da prevladaju izazove interneta, istovremeno pridajući prioritet njihovoј sigurnosti i ugodi. U ovom segmentu razumijemo da prihvaćanje tehnologije može izgledati kao započinjanje nepoznate avanture. Međutim, budite uvjereni, ovaj modul će vas voditi svakim korakom puta, prepoznajući vaše jedinstvene potrebe i brige.

Kako pretraživati informacije

Naš primarni cilj je opremiti starije migrante i starije osobe vještinama potrebnim za samopouzdano kretanje digitalnim svijetom. U današnjem povezanom svijetu, internet može biti riznica informacija i moćno sredstvo za komunikaciju i informiranje. Pažljivo ćemo voditi kroz proces pronalaženja vrijednih informacija brzo i učinkovito koristeći ključne riječi u tri glavna web preglednika.

Pretraživanje i korištenje posebnih web stranica za posebne potrebe

Osim toga, razumijemo da pristupanje određenim web stranicama može biti važan dio online putovanja ciljne skupine, bilo da se radi o ponovnom povezivanju s obitelji i prijateljima, pristupu informacijama o zdravstvu ili istraživanju hobija i interesa. Ciljnoj skupini pružit ćemo znanje za pristup tim web stranicama na temelju dostupnih web adresa, osiguravajući da ostanu povezani s lakoćom.

Adresar za važne web stranice

Također ćemo ciljnoj skupini predstaviti praktičnost spremanja web stranica radi brzog i jednostavnog pristupa u budućnosti. Ova značajka može pojednostaviti online iskustvo i učiniti ga ugodnijim i učinkovitijim.

Sigurno pregledavanje

Svjesni smo da je sigurnost na mreži od iznimne važnosti. Stoga ćemo sudionike voditi kroz postupak korištenja aplikacija jednostavnih za korištenje kako bi otključali web stranice, osiguravajući da mogu pristupiti sadržaju sigurno i s mirnom savješću.

Osim toga, naglasit ćemo važnost opreza u digitalnom svijetu, posebno za starije odrasle osobe. Pomoći ćemo im prepoznati i izbjegavati potencijalno opasne web stranice, osnažujući ih da zaštite svoju prisutnost na mreži. Modul 3 također će obuhvatiti osnovne sigurnosne značajke kako bi se učinkovito zaštitile osobne informacije i digitalne imovine.

Mnoge starije osobe nisu upoznate s digitalnim alatima i konceptima. Naučiti koristiti web preglednike, tražilice i druge online resurse može biti izazovno. Prevladavanje ovog početnog dijela digitalne pismenosti ključno je za učinkovito kretanje internetom.

Stariji odrasli slabije shvaćaju prakse sigurnosti na mreži i mogu biti podložniji internetskim prijevarama, *phishingu* ili drugim prijetnjama kibernetičke sigurnosti. Edukacija o prepoznavanju i umanjivanju ovih rizika ključna je kako bi se osigurala njihova sigurnost i zaštita na mreži.

Modul 3 uči kako nitko nije sam na internetu. Misija je učiniti internet dostupnim, uživati u njemu i osigurati sigurnost starijim migrantima i ostalim sudsionicima. Na kraju ovog modula, ciljna skupina neće biti samo stručni navigatori webom, već i budni čuvari sigurnosti na mreži.

Glavni elementi modula

Pomoćne teme

Važnost lozinki (zaporki) i njihovo redovno mijenjanje
Struktura operativnog sustava Windows. Znanje o određenoj razini profesionalnosti web stranica, skrivenim funkcijama, posebno rukovanju sigurnošću i osobnim podacima.
Kolačići

Osnovni koncepti za razumijevanje

Korištenje različitih preglednika.
Pretraga informacija - učinkovito korištenje tražilica.
Znanje o unosu web adresa radi pristupa određenim stranicama.
Spremanje omiljenih web stranica radi brzog pristupa.
Prepoznavanje sigurnih web stranica i svjesnost o online rizicima.
Korištenje aplikacija s naglaskom na online iskustvo i sigurnost.
Identifikacija i izbjegavanje potencijalno opasnih web stranica.
Znanje o tome kako se prepoznaju sigurne web stranice i svjesnost o online rizicima.
Znanje o upravljanju postavkama privatnosti u preglednicima i web stranicama.

Izazov

Br. 1

“Imate mnogo hobija i pokušavate pronaći web stranice o njima kako biste im kasnije brzo pristupili.”

Br. 2

“Pronašli ste neke stranice koje vam se sviđaju, no želite maknuti dosadne reklame koje nude potencijalno opasne klikove.”

Ishodi učenja

Učinkovito korištenje web preglednika
Učinkovita online pretraga
Korištenje web stranica s URL-ovima.
Sigurnost web stranica
Sposobnost korištenja aplikacija
Izbjegavanje potencijalno opasnih web stranica
Znanje o osnovnoj online sigurnosti i zaštiti privatnosti

Promjena stava

Povećano samopouzdanje
Digitalna neovisnost
Svijest o online sigurnosti
Cijenjenje online resursa
Prilagodljivost
Uključenost u digitalne zajednice
Vještine rješavanja problema
Oprezno digitalno građanstvo
Spretnost u korištenju resursa
Povećana motivacija
Cjeloživotno učenje

Glavne teme i vještine

Funkcije preglednika
Glavni elementi i funkcije web preglednika
Pretraga web stranica
Korištenje hiperlinkova
Kako prepoznati hiperlink
Načini otvaranja hiperlinka
Što možemo raditi s hiperlinkovima
Funkcija i struktura web stranica
Osnovni raspored web stranice
Navigacija na web stranici
Pretraga sadržaja na web stranici
Spremanje pronađenih web stranica za kasniji pristup
Iskačući prozori, sigurnost
Kako prepoznati iskačuće prozore
Opasnosti od iskačućih prozora
Kako postupati s otvorenim iskačućim prozorima
Kako zaustaviti i sprječiti iskačuće prozore

Bilješke

Dodatne informacije	
Ciljna skupina /profil sudionika	Stariji ljudi i odrasli koji: <ul style="list-style-type: none"> • Imaju nisko znanje o tome kako koristiti preglednik • Imaju problema s razumijevanjem kako koristiti preglednik • Ne znaju kako spremiti korisne web stranice • Imaju problema s pronalaženjem spremljenih datoteka • Imaju problema s navigacijom po webu. • Imaju problema s razumijevanjem višekratne prirode nekih IKT operacija s preglednicima
Veličina grupe	Od 4 to 8 sudionika
Neka pitanja za razgovor, razmjenu ideja i razmišljanje	Postoje li među vama pojedinci koji okljevaju prigrliti tehnologiju zbog straha ili nepoznanice? Kako kulturna vjerovanja i norme utječu na vaše stavove prema tehnologiji i ponašanju na internetu? Doživljavate li značajni generacijski jaz u usvajanju tehnologije između vas i mlađih članova obitelji ili vršnjaka? Kakve brige imate u vezi online privatnosti i sigurnosti? Ima li u vašoj zajednici osoba koje se opiru usvajanju tehnologije radi tradicionalnih metoda? Susrećete li izazove u pristupanju potrebnim uređajima ili internetskim uslugama zbog ograničenih finansijskih resursa? Kako bi zdravstveni problemi mogli utjecati na vašu sposobnost udobne uporabe digitalnih uređaja? Kako proces integracije u novu društvenu sredinu utječe na izazove u učenju digitalnih vještina?
Koristi shoda učenja i rezultati	Ishodi učenja za "Modul CreICTivity 3: Internet preglednik - pretraživanje informacija i sigurnost" za starije migrante i starije osobe uključuju: Stručno korištenje web preglednika poput Chrome-a, Firefox-a i Edge-a. Učinkovito pretraživanje interneta putem tražilica. Sposobnost unosa i pristupa web stranicama putem web adresa (URL-ova). Vještina označavanja i organiziranja omiljenih web stranica. Svjesnost o sigurnosti web stranica i sposobnost prepoznavanja sigurnih stranica. Stručnost u korištenju aplikacija za poboljšanje online iskustva i sigurnosti. Prepoznavanje i izbjegavanje potencijalno opasnih web stranica. Poznavanje osnovnih praksi online sigurnosti i zaštite privatnosti. Prepoznavanje dostupnih online alata za podršku za starije osobe.

PREGLED PLANA RADA					
SADRŽAJ	ISHODI UČENJA I CILJEVI	AKTIVNOSTI ⁸	METODE	PRIPREMA I MATERIJALI	TRAJANJE AKTIVNOSTI ⁹
1) Upoznavanje i kreativne igre za zagrijavanje	<ul style="list-style-type: none"> • Stvaranje grupne atmosfere i povezanosti, priprema sudionika za kreativno razmišljanje • Razumijevanje namjene web preglednika i web stranica te razlike između njih 	<p>a) Kratka prezentacija edukatora i sudionika, igranje različitih igara koje potiču kreativnost</p> <p>b) Edukator ukratko predstavlja korištenje web preglednika i web stranica te objašnjava kako se razlikuju</p> <p>c) Edukator predstavlja izazov, stavlja ga u kontekst stvarnog života i opisuje da izazov sadrži različite vještine koje će se naučiti rješavanjem.</p> <p>d) Sudionici i edukator pokušavaju razumjeti izazov, predlažu moguće korake za rješenje izazova, odabiru najbolje korake izazova, predlažu moguća rješenja.</p> <p>e) Sudionici uz podršku edukatora praktično isprobavaju rješenja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prezentiranje, grupna aktivnost • Prezentiranje, storytelling, kontekstualizacija • Prezentiranje, opisivanje i praktična demonstracija • Razmišljanje, dijeljenje iskustava, učenje na temelju 	<ul style="list-style-type: none"> • Svi sudionici moraju imati prijenosno računalo ili osobno računalo. • Pristup internetu mora biti dostupan, mreža i lozinka napisani tako da svi mogu vidjeti. • Projektor mora biti dostupan kako bi edukator mogao demonstrirati. • Flipchart ploča, flomasteri, papir itd. za kreativne igre (ovisno o odabranim igrama). 	15 min 15 min 15 min 30 min 60 min 15 min 15 min pauze se preporučuju nakon aktivnosti c) i e) Dodatne igre za poticanje kreativnosti mogu se dodati nakon aktivnosti c) Trajanje: cca. 180 min
2) Osnove web preglednika i internet stranica					
3) Predstavljanje izazova ¹⁰					
4) Funkcija preglednika					
5) Funkcija i struktura internet stranica					

	<ul style="list-style-type: none"> • Prepoznavanje hiperlinkova, poznavanje načina kako ih otvoriti, prepoznavanje potencijalno štetnih veza • Poznavanje što su skočni prozori, prepoznavanje različitih skočnih prozora, postupanje s otvorenim skočnim prozorima, kako sprječiti prikazivanje skočnih prozora, savjeti za sigurno pregledavanje weba 	<p>f) Sudionici pokušavaju pronaći slične scenarije gdje bi isti koraci mogli biti primijenjeni, vrednuju stečeno znanje i pokušavaju ga općenito primjeniti.</p>	<p>iskustva, <i>brainstorming</i>, analiza, rješavanje problema, evaluacija, kritičko razmišljanje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parktičan rad, praktična demonstracija, vršnjačko učenje, učenje kroz rad • Evaluacija, razmatranje, sinteza, generalizacija 		
6) Upotreba poveznice/hyperlinka					
7) Skočni prozori, sigurnost					

⁸ Aktivnost d) odgovara koraku 4 i 5 creICTivity načina učenja, aktivnost e) odgovara koraku 6 i aktivnost f) odgovara koraku 7.

⁹ Zbog otvorenog karaktera interakcije između edukatora i sudionika, vremenski okviri navedeni ovdje su predloženi, te mogu varirati ovisno o intenzitetu rasprave i broju predloženih i ispitanih rješenja

¹⁰Ističe se samo izazov, a ne i sadržaj modula. Na taj način, sudionici neće dobiti nikakve naputke i razmišljat će samo o izazovu koji moraju riješiti.

Modul 4: "Digitalni susreti" - Video pozivi i njihove funkcionalnosti

U današnjem digitalnom svijetu načini povezivanja i komuniciranja s drugima su se utrostručili. Zahvaljujući broju električnih uređaja dostupnih poput mobilnih telefona, prijenosnih računala i računala, imamo na raspolaganju raznovrsne načine komunikacije koji nam omogućuju jednostavno komuniciranje s drugima. Općenito, najčešće korišten način komunikacije je video poziv, koji se pokazao kao moćan alat za prevladavanje geografskih barijera i omogućava nam da premostimo udaljenosti i ostanemo bliski onima koje najviše volimo. Osim toga, video pozivi su se etablirali kao neizostavan alat u radu na daljinu, pružajući mogućnost održavanja povezanosti timova.

S jedne strane, zahvaljujući poznавању upravljanja video pozivima, можемо се повезати с волјенима и путем računala i mobilnog telefona, poboljšavajući односе и комуникациске вјештине. Osim тога, учинковито управљање video pozivima omogућује људима не само да се повеžу и развијају глатку комуникацију, већ и побољшава njihove опće digitalне вјештине. S друге стране, video pozivi су непрекидни у професионалним околнима jer olakšavaju rad на daljinu, suradnju i virtualne sastanke, повећавајући производивност и учинковитост.

Stoga нас усвајање ове технологије опскулјује vrijedним вјештинама како у osobnim tako i u професионалним околностима, обогаћујући наше животе на начин који су раније били неизамисливи.

Ovaj модул ће се усредоточити на истраживање функционалности и потенцијала IKT-a у сувременом svijetu, конкретно на upotrebu i prednosti video poziva. Obradit ће теме poput instalacije programa i aplikacija за obavljanje video poziva ili njihove учинковите upotrebe u različitim područjima, bilo da se radi o društvenim, професионалним или obiteljskim aspektima. Главни циљ је omoguћити sudionicima da saznaju o najprikladnijim programima ili aplikacijama za obavljanje video poziva i odabrati one који најбоље одговарају njihovim individualnim потребама и posebnim svrhama.

Ovaj модул ће се усредоточити на истраживање функционалности и потенцијала IKT-a у сувременом svijetu, конкретно на upotrebu i prednosti video poziva. Obradit ће теме poput instalacije programa i aplikacija за obavljanje video poziva ili njihove учинковите upotrebe u različitim područjima, bilo da se radi o društvenim, професионалним или obiteljskim aspektima. Главни циљ је omoguћити sudionicima da saznaju o najprikladnijim programima ili aplikacijama за obavljanje video poziva i odabrati one који најбоље одговарају njihovim individualnim потребама и posebnim svrhama.

Kroz istraživanje izazova, polaznici ће naučiti i kontekstualizirati sljedeće IKT vještine:

Uspostavljanje online video poziva

Naučit ће о најприступачнијим и најчешће коришћеним aplikacijama за video pozive и које опције nude. Znat ће приступити једној од главних aplikacija i uspostaviti video poziv s једном или више особа. Ove основне вјештине omogућит ће им значајно проширење sposobnosti povezivanja s пријатељима, обитељји, колегама и другима, побољшавајући njihov društveni i професионални живот.

Upravljanje alatima za video pozive

Naučit ће svrhu најкориснијих alata i značajki poput dijeljenja ekrana, razmijene poruka i pozivanja dodatnih sudionika. Na тај начин ће побољшати sposobnost prezentacije sadržaja i sudjelovanja u timskom radu, чинећи njihove video pozive produktivnijima.

Upravljanje datotekama u video pozivima

Naučit će da se različite vrste datoteka i sadržaja mogu dijeliti s sudionicima video poziva i kako se to radi. To će ponovno poboljšati kvalitetu njihovih poziva i povećati njihovu sposobnost dijeljenja važnog sadržaja s priateljima, obitelji, ali i kolegama, omogućujući produktivnu suradnju.

Glavni elementi modula

Pomoćne teme

Traženje datoteka na uređaju
Bonton kod on-line video razgovora (isključenje mikrofona kad ne govorimo, podizanje ruke kad želimo govoriti)

Osnovni koncepti za razumijevanje

Mogućnosti komunikacije u različitim kontekstima
IKT omogućuje simultane razgovore i susrete više osoba
On-line video razgovori omogućuju razmjenu različitih tipova sadržaja
On-line video razgovori omogućuju zajednički rad i suradnju
Udaljenost nije prepreka za online video razgovore

Izazov

Br. 1

»Imate grupu prijatelja koje želite kontaktirati već neko vrijeme. Imate njihove brojeve telefona, ali želite s njima održati video sastanak kako biste ih mogli vidjeti sve odjednom. Što biste mogli učiniti da održite taj sastanak? Koji koraci bi slijedili?«

Br. 2

»Ovaj put, sudjelujete u grupnom video razgovoru s prijateljima. Oni vas traže da podijelite fotografije iz djetinjstva putem grupe koju ste stvorili. Koje opcije postoje za to? Napomena da to ovisi o korištenom programu.«

Ishodi učenja

Sposobnost uspostave individualnih i grupnih video on line razgovora
Upravljanje audio i video postavkama
Pronalaženje datoteka i njihovo djeljenje kroz online komunikacijske programe

Glavne teme i vještine

Uspostavljanje online video poziva
Glavne aplikacije za online komunikaciju
Vođenje razgovora s zvukom i videom
Upravljanje zvukom i videom
Stvaranje online grupnog sastanka

Alati za video pozive
Dijeljenje ekrana i datoteka
Korištenje opcije za chat
Pozivanje sudionika

Upravljanje datotekama tijekom video poziva:
Što se može poslati
Kako dodati i poslati privitak

Promjena stava

Jača motivacija za online druženje

Spremnost za rješavanje problema (Mogu analizirati, razumjeti i rješavati probleme)

Proaktivnost (Mogu koristiti informacijske i komunikacijske tehnologije za stvaranje, dijeljenje i pohranu sadržaja)

Iskorištavanje prednosti tehnologije: IKT olakšava svakodnevni život

Bilješke

Dodatne informacije	
Ciljna skupina/ profil sudionika	<p>Osobe starosti između 35 – 60 godina koje</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Posjeduju osnovne IKT vještine ● Do sada su pasivno sudjelovali u video pozivima ● Znaju snimiti fotografiju i podijeliti je ● Ne znaju riješiti neke probleme ● Ne znaju puni potencijal tehnologije i uređaja. ● Imaju problema sa nekim IKT operacijama
Veličina grupe	Od 5 do 8 sudionika
Neka pitanja za razgovor, razmjenu ideja i razmišljanje	Znate li kako uspostaviti online vezu s jednom ili više osoba putem jedne od glavnih aplikacija za komunikaciju? Znate li kako voditi razgovor sa zvukom i videom? Možete li dijeliti svoj ekran i datoteke koristeći opciju za chat i pozivati dodatne sudionike na sastanak?
Koristi od ishoda učenja i rezultati	Polaznici će naučiti kako koristiti aplikacije za jednostavne video pozive i moći će ih maksimalno iskoristiti. Bit će sposobni sudjelovati u sastancima s više ljudi gdje će moći koristiti kameru i zvuk. Još jedna tehnička postavka koju će znati koristiti je dijeljenje ekrana svog računala s drugim sudionicima u pozivu. U tim video pozivima, sudionici će naučiti koristiti još jednu funkcionalnost video poziva, chat, gdje će moći slati poruke, slike i videozapise. Znanje o korištenju video poziva pomoći će im ne samo u svakodnevnom društvenom životu, već i u obuci ili poslu, budući da su to osnovne vještine potrebne u današnjem svijetu. Njihova sposobnost komunikacije značajno će se povećati kao rezultat toga. Polaznici će naučiti o funkcionalnostima IKT-a, što će ih motivirati da saznaju više o njima i da ih mogu integrirati u svoje živote kako bi olakšali svakodnevne aktivnosti i u ovom slučaju olakšali komunikaciju s drugima.

PREGLED PLANA RADA					
SADRŽAJ	ISHODI UČENJA I CILJEVI	AKTIVNOSTI ¹¹	METODE	PRIPREMA /MATERIJALI	TRAJANJE AKTIVNOSTI ¹²
1) Upoznavanje i kreativne igre za zagrijavanje	<ul style="list-style-type: none"> Stvaranje grupne atmosfere i povezanosti, priprema sudionika za kreativno razmišljanje 	a) Kratka prezentacija edukatora i polaznika, igranje različitih igara koje potiču kreativnost	<ul style="list-style-type: none"> Prezentiranje, grupna aktivnost 	<ul style="list-style-type: none"> Svi sudionici moraju imati prijenosno računalo ili osobno računalo. 	15 min 15 min 15 min 30 min 60 min 15 min
2) Uvod u on line video pozive	<ul style="list-style-type: none"> Osnovno shvaćanje svrhe i mogućnosti on-line video razgovora 	b) Edukator ukratko predstavlja korištenje video poziva te objašnjava kako se upravlja video pozivom	<ul style="list-style-type: none"> Prezentacija 	<ul style="list-style-type: none"> Pristup internetu mora biti dostupan, mreža i lozinka napisani tako da svi mogu vidjeti. 	15 min pauze se preporučuju nakon aktivnosti c) i e) Dodatne igre za poticanje kreativnosti mogu se dodati nakon aktivnosti c)
3) Prezentiranje izazova ¹³	<ul style="list-style-type: none"> Upoznavanje sudionika s izazovom koji treba riješiti, započinjanje procesa kreativnog rješavanja 	c) Edukator predstavlja izazov, stavlja ga u kontekst stvarnog života i opisuje da izazov sadrži različite vještine koje će se naučiti rješavanjem.	<ul style="list-style-type: none"> Prezentiranje, storytelling, kontekstualizacija 	<ul style="list-style-type: none"> Projektor mora biti dostupan kako bi edukator mogao demonstrirati. 	Trajanje: cca. 180 min
4) Uspostava online poziva	<ul style="list-style-type: none"> Poznavanje najčešće korištenih jednostavnih aplikacija za video pozive, uspostavljanje veze putem video i audio poziva, 	d) Sudionici i edukator pokušavaju razumjeti izazov, predlažu moguće korake za rješenje izazova, odabiru najbolje korake	<ul style="list-style-type: none"> Razmišljanje, dijeljenje iskustava, učenje na temelju iskustva, <i>brainstorming</i>, analiza, rješavanje 		

5) Alati za video poziv	podešavanje videa i zvuka, stvaranje poziva za grupu	izazova, predlažu moguća rješenja.	problema, evaluacija, kritičko razmišljanje.	
6) Upravljanje datotekama u video pozivu	<ul style="list-style-type: none"> • Znanje o dijeljenju ekrana i prikazu sadržaja, chatu i pozivanju novih sudionika • Slanje i dijeljenje različitih datoteka s sudionicima poziva 	<p>e) Sudionici uz podršku edukatora praktično isprobavaju rješenja.</p> <p>f) Sudionici pokušavaju pronaći slične scenarije gdje bi isti koraci mogli biti primjenjeni, vrednuju stečeno znanje i pokušavaju ga općenito primijeniti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Praktičan rad, praktična demonstracija, vršnjačko učenje, učenje kroz rad • Evaluacija, razmatranje, sinteza generalizacija 	

¹¹ Aktivnost d) odgovora koraku 4 i 5 creICTivity načina učenja, aktivnost e) odgovara koraku 6 i aktivnost f)odgovara koraku 7.

¹² Zbog otvorenog karaktera interakcije između edukatora i sudionika, vremenski okviri navedeni ovdje su predloženi, te mogu varirati ovisno o intenzitetu rasprave i broju predloženih i ispitanih rješenja

¹³ Istim se samo izazov, a ne i sadržaj modula. Na taj način, sudionici neće dobiti nikakve naputke i razmišljat će samo o izazovu koji moraju riješiti..

Modul 5: "S Dijeljenje obiteljskih fotografija s odmora" - Prijenos odabrane fotografije s vašeg pametnog telefona na Facebook.

Mnogi ljudi osjećaju potrebu da podijele sretne obiteljske trenutke zabilježene na fotografijama s drugim članovima obitelji i prijateljima. Sada, kada pametni telefoni omogućuju fotografiranje, to je vrlo jednostavno za neke, ali za neke može biti izazov. Ovo posebno vrijedi za odrasle osobe koje nemaju IKT vještine. Osim toga, mogu postojati mnogi neugodni osjećaji oko ograničenja koja doživljavaju kada ne mogu dijeliti događaje koji su za njih značajni. Nadalje, nudeći drugima posebne trenutke na fotografijama, može se razmijeniti mnogo informacija i komunikacije.

Izvršenje zadatka dijeljenja obiteljske odmorske fotografije na Facebooku zahtijeva osnovne vještine kao što su znati kako slikati fotografiju, imati Facebook račun, znati kako otvoriti profil, kliknuti na određenu stavku, odabrat određenu fotografiju za objavu i odabrat vidljivost fotografije. Sve ove IKT radnje su nužne i očekujemo da će sudionici imati visoku motivaciju za učenje kako ih sve izvesti.

Kao što je već spomenuto, za dijeljenje obiteljske fotografije na Facebooku potrebno je imati račun. Ako neki od sudionika već nemaju račun, uključili smo u izazov tu aktivnost najprije, a kasnije se bavimo fotografijom. Ako sudionici već imaju Facebook račun, prvi dio izazova može biti preskočen.

Kroz proučavanje ovog modula, sudionici će naučiti niz korisnih vještina povezanih s korištenjem pametnih telefona i Facebooka:

Korištenje Facebook chata

Mnogi odrasli nisu svjesni korisnosti chat funkcije za izravne razgovore u stvarnom vremenu. To će im otvoriti još jedan kanal komunikacije, čineći ih bolje povezanim s prijateljima i obitelji.

Odabir fotografije na pametnom telefonu

Odabir fotografija iz galerije osnovna je vještina za dijeljenje foto i video sadržaja, omogućavajući sudionicima da dijele važan sadržaj s drugima. Ova naizgled jednostavna vještina i dalje je nedostupna mnogim neiskusnim korisnicima pametnih telefona.

Učitavanje fotografije na Facebook profil

Učitavanje fotografije važna je mehanika koja poboljšava korisničko iskustvo i učinkovitost korištenja Facebooka. Također podučava opće principe učitavanja privitaka. Sudionici će također naučiti kako dodati opis fotografiji.

Odabir postavki privatnosti i objava fotografije

Odabir tko vidi vaš sadržaj važno je za učinkovitu komunikaciju. Pomaže da se bolje dosegnu određeni primatelji. To je korak u objavljuvanju sadržaja na Facebooku koji je koristan, ali nije uvijek dobro shvaćen. Također može zaštititi korisnike od dijeljenja nečega što nije namijenjeno široj javnosti.

Glavni elementi modula

Pomoćne temes

Fotografiranje pomoću pametnog telefona
Obrada fotografija
Važnost lozinki
Postavke privatnosti
Facebook struktura

Osnovni koncepti za razumijevanje

Fotografije su samo podaci koji se mogu slati i primati.

Automatski se spremaju fotografije koje se snime u mape i možete im pristupiti.

Facebook je društvena mreža i možete pričati i dijeliti sadržaj s drugima na njoj.

Možete odabrati postavke privatnosti i uređivati svoju fotografiju. Postoji logika korištenja informacijske tehnologije (ICT).

Pomoću interneta smo povezani s mnogo više osoba nego što su prijatelji i obitelj.

Izazov

Br. 1

„Želite se povezati sa svojim prijateljima i obitelji na Facebooku. Morate imati račun kako biste započeli razgovor s nekim.“

No. 2

„Snimili ste neke obiteljske fotografije na obiteljskom odmoru i željeli biste da ih vaši prijatelji na Facebooku vide.“

Ishodi učenja

Razgovor sa prijateljima na Facebook-u
Odaberanje željene fotografija
Postavljanje fotografije na Facebook
Shvaćanje o važnosti odabira privatnosti i kome i na koji način će ta fotografija biti vidljiva drugim korisnicima Facebook-a

Glave teme i vještine

Korištenje Facebook chata
Otvorite Facebook profil i pronađite ikonu za chat
Započnite razgovor s prijateljem na Facebooku
Odabir fotografije na pametnom telefonu

Otvorite mjesto gdje su spremljene fotografije
Odaberite fotografiju
Postavljanje fotografije na Facebook profil

Pronađite ikonu na Facebooku za postavljanje fotografije
Opišite fotografiju ako želite
Odabir postavki privatnosti
Pronađite ikonu za odabir postavki privatnosti i odaberite je
Postavite fotografiju

Promjena stava

Veća motivacija za aktivno sudjelovanje na Facebooku i proširenje društvene mreže

Samopouzdanje u vezi s informacijsko-komunikacijskom tehnologijom (IKT) (Mogu naučiti IKT; to je vještina, a ne tajna)

Stav prema rješavanju problema (Mogu analizirati, razumjeti i rješavati probleme)

Proaktivnost (Mogu koristiti IKT za stvaranje i dijeljenje svojeg sadržaja)

Bilješke

Dodatne informacije	
Ciljna skupina /profil sudionika	Odrasli koji: <ul style="list-style-type: none"> • Imaju pametni telefon i Facebook profil • Žele nešto podijeliti na svojoj Facebook stranici, ali ne znaju kako • Imaju poteškoća u razumijevanju društvenih mreža • Imaju e-mail adresu i znaju je koristiti • Znaju kako snimiti fotografiju i pronaći je • Imaju poznanike na Facebooku • Imaju poteškoća u uređivanju fotografija i postavkama privatnosti.
Veličina grupe	Od 6 do 12 korisnika
Neka pitanja za diskusiju, razvoj ideja i razmatranje	Što je društvena mreža? Kako ona funkcioniра? Što znači započeti razgovor? Što znači dijeljenje fotografija? Kako je moguće imati fotografiju na svom pametnom telefonu i da je drugi vide na svom pametnom telefonu? Zašto su postavke privatnosti važne? Što će se dogoditi ako promijenite mišljenje i želite promijeniti postavke privatnosti?
Koristi od ishoda učenja i rezultati	Nakon stjecanja novih vještina, sudionici će poboljšati svoju socijalnu interakciju, a njihovo zadovoljstvo korištenjem tehnologije će se povećati jer će moći dijeliti sretne ili neke druge trenutke iz svog života s prijateljima i obitelji. Bit će neovisniji korisnici informacijsko-komunikacijske tehnologije, a njihovo samopouzdanje i kreativnost će rasti.

PREGLED PLANA RADA					
SADRŽAJ	ISHODI UČENJA I CILJEVI	AKTIVNOSTI ¹⁴	METODE	PRIPREMA /MATERIJALI	TRAJANJE AKTIVNOSTI ¹⁵
1) Upoznavanje i kreativne igre za zagrijavanje	<ul style="list-style-type: none"> • Stvaranje grupne atmosfere i povezanosti, priprema sudionika za kreativno razmišljanje 	<p>a) Kratka prezentacija edukatora i sudionika, igranje različitih igara koje potiču kreativnost.</p> <p>b) Edukator kratko predstavlja društvene medije (Facebook).</p>	<p>*Prezentiranje, grupna aktivnost</p> <p>*Prezentiranje, storytelling, kontekstualizacija</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Svi sudionici moraju imati Facebook račun i znati kako se ulogirati 	15 min 15 min 15 min 30 min 60 min 15 min
2) Osnove Facebooka (chat, post)	<ul style="list-style-type: none"> • Upoznavanje sudionika s izazovom koji treba riješiti, pokretanje kreativnog procesa rješavanja problema 	c) Edukator predstavlja izazov, stavlja izazov u kontekst stvarnog života i opisuje da izazov uključuje različite vještine koje će polaznici naučiti kroz rješavanje izazova	*Prezentiranje, opisivanje i praktična demonstracija	<ul style="list-style-type: none"> • Svi sudionici moraju imati pripremljene fotografije na svom pametnom telefonu. 	15 min pauze se preporučuju nakon aktivnosti c) i e) Dodatne igre za poticanje kreativnosti mogu se dodati nakon aktivnosti c)
3) Prezentacija izazova ¹⁶	<ul style="list-style-type: none"> • Upoznavanje s osnovnim elementima i strukturon, ikonama pametnog telefona, mapama, Facebookom, chatom, premještanjem datoteka itd. • Osnovna orientacija na Facebooku, • Znati kako otvoriti chat i započeti komunikaciju 	d) Sudionici i edukator pokušavaju razumjeti izazov, predlože moguće korake za rješenje, odaberu najbolje korake izazova, predlože moguća rješenja	*Razmišljanje, dijeljenje iskustava, učenje na temelju iskustva, <i>brainstorming</i> , analiza, rješavanje problema, evaluacija, kritičko razmišljanje.	<ul style="list-style-type: none"> • Pripremiti scenarij ili priču za izazov 	Trajanje: cca. 180 in
4) Uporaba Facebook chata/razgovora	<ul style="list-style-type: none"> • Znati koje funkcije koristiti za objavljivanje fotografije na Facebooku, pronaći i odabrati fotografiju s pametnog telefona, urediti fotografiju na Facebooku i odabrati postavke privatnosti. 	e) Sudionici uz podršku edukatora praktično isprobavaju rješenja	*Praktičan rad, praktična demonstracija, vršnjačko učenje, učenje kroz rad <ul style="list-style-type: none"> Evaluacija, razmatranje, sinteza, generalizacija 		
5) Postavaljanje fotografije s pametnog telefona na Facebook		f) Sudionici pokušavaju pronaći slične scenarije u kojima bi se isti koraci mogli koristiti, vrednuju znanje i pokušavaju ga generalizirati.			

Modul 6: "Pronalaženje posebnog predmeta u internetskoj trgovini" - Pretraživanje, filtriranje i odabir predmeta putem internetske usluge

Iz različitih razloga, ponekad nije moguće otići u fizičku trgovinu. Ljudi mogu biti bolesni ili nemaju dovoljno vremena za obavljanje kupovine. Možda žele nabaviti predmet koji se ne prodaje u trgovinama u njihovoj blizini. U takvim situacijama, online kupovina može biti odgovor.

Međutim, ne znati kako koristiti informacijsku i komunikacijsku tehnologiju (IKT) i obaviti određene IKT radnje može biti ograničavajuće. Dok neki ljudi redovito koriste usluge online kupovine, drugi imaju svoje razloge zašto to ne čine, kao što je strah od prijevara ili preferiranje fizičkog odlaska u trgovinu. Bez obzira na razlog, vještine online kupovine su korisne, bez obzira koristili ih ili ne.

Za online kupovinu, prvo je važno znati osnove, kao što su navigacija web stranicama, pretraživanje proizvoda, primjena filtara i odabir željenih artikala. Osim toga, to su vještine koje ćemo naučiti. Dodatna tema bit će razmatranje opcija plaćanja karticom i odabir dostave.

Odrasli polaznici koji nisu upoznati s IKT-om često se boje slučajnog klikanja na web stranicama, stoga smo pripremili dva izazova koji će im pomoći u eksperimentiranju i učenju online kupovine na zabavan i jednostavan način.

Ovaj modul obuhvaća osnovne vještine potrebne za online kupovinu. Kroz rad na izazovima, **sudionici će naučiti kako:**

Otvoriti internetsku trgovinu i tražiti predmete

Osnovno pretraživanje željene internetske trgovine može se obaviti na različite načine i donijeti različite rezultate. Neke korisne savjete o ključnim riječima za pretragu i najboljim rezultatima mogu olakšati ovaj proces. Također je korisno znati kako je tipično strukturirana internetska trgovina, gdje se nalazi opcija za pretragu i kako je koristiti.

Navigacija kroz ponude

Pretrage za predmetima obično donose mnogo rezultata. Korisno je znati kako suziti izbor različitim filtrima. Ovaj mehanizam nije dovoljno dobro poznat neiskusnim internetskim kupcima. Također je korisno moći razumjeti gdje i kako su prikazane informacije o predmetima.

Odabir predmeta kupnje

Završni korak kupovine je odabir i plaćanje. Ovdje će sudionici naučiti kako staviti predmete u košaricu, dodavati ili brisati ih. Raspravljat će se o tipičnim opcijama plaćanja putem interneta i demonstrirati bez stvarnog plaćanja, budući da je online plaćanje nepoznato mnogim neiskusnim internetskim kupcima.

S obzirom na to da internetska kupovina skriva mnoge potencijalne opasnosti, zavaravajuće oglase i prijevarne prodavače, razgovarat će se sa sudionicima o sigurnosti plaćanja putem interneta i kako prepoznati potencijalno nepoštene ili lažne trgovine.

Glavni elementi modula

Pomoćne temes

Važnost lozinki
Spremanje artikala za kupnju
Načini plaćanja
Sigurnost kartičnog plaćanja
Sigurnost na internetu
Kako prepoznati sumnjive aktivnosti u on line kupovini.

Osnovni koncepti za razumijevanje

Na online trgovinskim stranicama ima nebrojeno mnogo artikala.

Možete tražiti što god želite.

Što je jasnije što tražite, to je veća vjerojatnost da ćete to pronaći.

Možete spremiti artikle i odlučiti se kasnije.

Izazov

Br. 1

»Željeli biste pronaći poseban artikl i čuli ste da ga možete kupiti na dobro poznatoj online trgovini. Što morate učiniti kako biste ga kupili?«

Br. 2

»Kad ste pronašli traženi artikl, želite odabrati onaj koji bi bio najbolji za vas te želite pretražiti cijenu, boju i slično. Kako biste to učinili? «

Ishodi učenja

Otvoriti stranicu online usluge
Pronaći polje za pretragu
Tražiti artikl
Filtrirati prema različitim kriterijima
Odabrati artikl i zaključiti kupovinu

Glavne teme i vještine

Otvaranje web stranice online trgovine po izboru i traženje artikla

Glavni elementi tipične web stranice online trgovine

Korištenje polja za pretragu

Navigacija kroz ponude

Pronalaženje detalja o artiklima

Primjena filtara pretrage

Odabir artikla

Odabir filtara i primjena istih

Opcije plaćanja

Promjena stava

Samopouzdanje u vezi s informacijskom i komunikacijskom tehnologijom (Mogu naučiti IKT; to je vještina, ne tajna)

Stav prema rješavanju problema (Mogu analizirati, razumjeti i rješavati probleme)

Samostalnost (Mogu biti neovisan i štedjeti vrijeme)

Jača motivacija za pretraživanje interneta u potrazi za korisnim informacijama

Manje straha od online prijevara, realniji pristup online kupovini

Bilješke

Dodatne informacije	
Ciljna skupina/ profil sudionika	Odrasle osobe koje: <ul style="list-style-type: none"> • Znaju koristiti miš i funkciju dvostrukog klika • Imaju e-mail adresu i znaju je koristiti • Ne znaju kako koristiti operacije pretraživanja i filtriranja • Žele uštedjeti vrijeme (i često novac) • Žele biti neovisniji • Žele imati nešto što se ne može kupiti u obližnjim trgovinama
Veličina grupe	Od 6 do 12 sudionika
Neka pitanja za razgovor, razmjenu ideja i razmišljanje	Kakav je tvoj stav prema internetskoj kupovini? Koje su moguće prednosti? Na što je važno обратити pažnju? Kako možeš imati neke stavke u košarici i kasnije se vratiti? Što ako promijeniš mišljenje?
Koristi od ishoda učenja i rezultata	Sudionici će se i upoznati s internetskim uslugama i razumjeti kako one funkcioniraju. Shvatit će kako pretraživati i filtrirati stavke prema različitim kriterijima. Rasprava o sigurnosnim rizicima učinit će ih manje ranjivima na prijevare. Sigurno će postati neovisniji i štedjeti vrijeme, a i često novac korištenjem internetskih usluga. Također ćemo razgovarati o stavovima prema internetskim uslugama pa očekujemo da će ih koristiti češće u svakodnevnom životu.

PREGLED PLANA RADA					
SADRŽAJ	ISHODI UČENJA I CILJEVI	ACTIVNOSTI ¹⁷	METODE	PRIPREMA /MATERIJALI	TRAJANJE AKTIVNOSTI ¹⁸
1) Upoznavanje i kreativne igre za zagrijavanje	<ul style="list-style-type: none"> • Stvaranje grupne atmosfere i povezanosti, priprema sudionika za kreativno razmišljanje <ul style="list-style-type: none"> • Upoznavanje sudionika s izazovom koji treba riješiti, pokretanje kreativnog procesa rješavanja problema 	a) Kratka prezentacija edukatora i sudionika, igranje različitih igara koje potiču kreativnost.	Prezentiranje, grupna aktivnost	<ul style="list-style-type: none"> • Svi sudionici moraju imati pametni telefon 	15 min
2) Osnove online kupovine	<ul style="list-style-type: none"> • Edukator kratko predstavlja stranice za kupnju na internetu 	b) Edukator predstavlja izazov, stavlja izazov u kontekst stvarnog života i opisuje izazov koji uključuje različite vještine koje će sudionici naučiti kroz rješavanje izazova	Prezentiranje, <i>storytelling</i> , kontekstualizacija	<ul style="list-style-type: none"> • Pripremiti sudionicima prijedloge za kupnju 	15 min
3) Prezentacija izazova ¹⁹	<ul style="list-style-type: none"> • Osnovna orientacija na stranicama internet trgovina i usluga • Znati kako koristiti filtre za sužavanje ponude, odabratи artikl te biti upoznat s najčešćim opcijama online plaćanja. 	c) Edukator predstavlja izazov, stavlja izazov u kontekst stvarnog života i opisuje izazov koji uključuje različite vještine koje će sudionici naučiti kroz rješavanje izazova	Prezentiranje, opisivanje i praktična demonstracija	<ul style="list-style-type: none"> • U slučaju napredne nastave (kako platiti artikl), svi sudionici moraju imati izrađenu e-mail adresu (provjeriti jesu li upoznati s lozinkom) i edukator treba pripremiti isprintanu lažnu bankovnu karticu (karticu koja ima sve informacije kao prava kartica) 	15 minutne pauze se preporučuju nakon aktivnosti c) i e). Dodatne igre za poticanje kreativnosti mogu se dodati nakon aktivnosti c)
4) Pretraga traženog artikla	<ul style="list-style-type: none"> • Edukator predstavlja izazov, predlože moguće korake za rješenje, odaberu najbolje korake izazova, predlože moguća rješenja • Sudionici uz podršku edukatora praktično isprobavaju rješenja 	d) Sudionici i edukator pokušavaju razumjeti izazov, predlože moguće korake za rješenje, odaberu najbolje korake izazova, predlože moguća rješenja	Razmišljanje, dijeljenje iskustava, učenje na temelju iskustva, <i>brainstorming</i> , analiza, rješavanje problema, evaluacija, kritičko razmišljanje.	<ul style="list-style-type: none"> • Trajanje: cca. 180 min 	
5) Prolaženje kroz ponude		e) Sudionici pokušavaju pronaći slične scenarije u kojima bi se isti koraci mogli koristiti, vrednuju znanje i pokušavaju ga generalizirati.	Praktičan rad, praktična demonstracija, vršnjačko učenje, učenje kroz rad		
6) Uporaba filtera, najčešće online opcije		f) Sudionici pokušavaju pronaći slične scenarije u kojima bi se isti koraci mogli koristiti, vrednuju znanje i pokušavaju ga generalizirati.	Evaluacija, razmatranje, sinteza, generalizacija	<ul style="list-style-type: none"> • Pripremiti scenarij ili priču za izazov 	

6. IGRE ZA POTICANJE KREATIVNOSTI

Igre i kreativnost u obrazovnom procesu igraju važnu ulogu u obogaćivanju iskustva odraslih sudionika. Dok tradicionalne metode obrazovanja često mogu biti ograničavajuće i jednosmjerne, igra i kreativnost čine učenje angažiranijim i ugodnijim, potičući dublje razumijevanje.

Igre pružaju prirodno okružje za učenje odraslih. Tijekom igre, odrasli razvijaju vještine rješavanja problema, povećavaju socijalne interakcije i istražuju razmišljanje koristeći svoju maštovitost. Za odrasle, igra smanjuje stres, jača suradnju i komunikaciju te povećava motivaciju za učenje. Kroz igre, odrasli mogu razvijati vještine kreativnog razmišljanja, potičući tako i svoj osobni i profesionalni razvoj.

Kao rezultat toga, igre i kreativnost u obrazovanju obogaćuju iskustvo učenja i promiču dublje razumijevanje. Igre poboljšavaju vještine rješavanja problema, socijalne interakcije i maštovitost odraslih, dok kreativnost povećava njihovu sposobnost razmišljanja na drugačiji način i pronalaženja novih rješenja. Igra i kreativnost za odrasle potiču učinkovitost obrazovanja i stvaranje ugodnog iskustva.

Igre koje su ovdje predstavljene stvorene su kako bi potaknule kreativno razmišljanje odraslih sudionika na temu IKT-a. Mogu se koristiti na početku nastavnih aktivnosti kao zagrijavanje ili kasnije u procesu učenja kako bi se pripremili za ideje za rješavanje izazova u vezi s IKT-om.

- Svi sudionici podižu kažiprst, srednji prst i prstenjak. Kažiprst predstavlja "ime", srednji prst predstavlja "omiljeno piće", a prstenjak predstavlja "njihovu omiljenu društvenu mrežu". Dok šetaju po prostoriji, sudionici dodiruju prstima osobe koje susretu i objašnjavaju što prsti predstavljaju.
- Podijeljeni u timove od 5-6 osoba prema veličini grupe. Svaki tim treba stvoriti uređaj ili predmet koristeći vlastita tijela. Ono što se traži od svake grupe je da se dogovore o uređaju tako da razgovaraju međusobno i prezentiraju ga na način da ga drugi sudionici mogu razumjeti. Važno je da svaka osoba u grupi sudjeluje kao dio uređaja. Dopustite 15-25 minuta timovima da rade, odluče i uvježbaju. Zatim, kada su spremni, prezentiraju svoje uređaje svim sudionicima. Gledatelji također trebaju razumjeti uređaj. Osim što je zabavno, ovo je igra koja omogućuje sudionicima da rade zajedno i približe se jedni drugima. Na kraju prezentacija može se stvoriti atmosfera za raspravu.
- Igra ima samo jedno pravilo: smislite najapsurdnije moguće ideje. Osoba koja smisli rješenje na pitanje koje sam postavio sjeda u srednju stolicu i iznosi svoje mišljenje. Što je rješenje koje opisujete apsurdnije, to ćete više pljeska dobiti. U ovoj igri potiče se sudionike da koriste svoju kreativnost kako bi smislili što različitije i apsurdnije ideje.
- Pisanje metafora pomaže učenju činiti ga fleksibilnijim. Svaki sudionik dobiva olovku i papir. Zamolimo ih da napišu metaforu o IKT-u.

Ja sam kao računalo. Zato što...

Ja sam kao Facebook račun. Zato što...

- Koristite metodu drame. Dodijelite sudionicima uloge koje su povezane s temom o kojoj ćete govoriti. Na primjer, reći ćete nešto o internet bankarstvu. Na primjer, jedna osoba postaje mobilni telefon. Druga osoba postaje mobilna aplikacija banke. Treća osoba šalje nalog za plaćanje putem mobilne aplikacije. Broj uloga se umnožava prema broju sudionika. Nakon igre, tema se objašnjava sudionicima na praktičan način.

- Pripremite algoritme povezane s temom. Na primjer:

1. Otvorite Word datoteku.
2. Uključite računalo.
3. Kliknite mišem.
4. Pritisnite gumb Spremi.
5. Napišite tekst.
6. Dodajte fotografiju.

Poredajte radnje u ispravnom redoslijedu.

- U ideji Mobilnog telefona sudionici se podijele u grupe i snimaju 30 različitih slika svojim mobilnim telefonima. Zatim kao grupa stvaraju priče o slikama koje su zajedno snimili. Priče trebaju biti povezane s temom IKT-a.
- Odaberite nasumičnu riječ povezану с IKT-ом (na primjer: Facebook, WhatsApp itd.).

Koristite izabranu riječ, riječ iznad nje i riječ ispod nje kako biste stvorili kratku priču.

Pronalaženje načina za stvaranje zanimljive i koherentne priče iz navodno slučajnih elemenata može poboljšati sudionikovu sposobnost povezivanja i kombiniranja ideja koje se ne moraju nužno odnositi jedna na drugu.



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

