

Welcome to the European Schoolnet Academy!

free online professional development courses to enhance your teaching practice



MiO

Make it Open Schooling

Starts: Jan 9, 2023



Scientix

Exploring Nature-Based Solutions in Your Classroom Rerun

Starts: Feb 13, 2023



iTEC

Future Classroom Scenarios

Starts: Jun 27, 2014



inGenious

Innovative Practices for Engaging STEM Teaching

Starts: Aug 18, 2014

Digitalna humanistika: Digitalno obrazovanje za kulturnu baštinu

Valentina Milohanić, prof.
Osnovna škola Tar-Vabriga

MOOC (Masovni otvoreni *online* tečaj) e-tečaj *Digitalno obrazovanje s kulturnom baštinom* odvijao se od 28. ožujka do 11. svibnja na European Schoolnet, mreži za obrazovanje sa sjedištem u Bruxellesu.

European Schoolnet neprofitna je organizacija osnovana 1997. godine čiji je cilj donijeti inovacije u poučavanju i učenju europskim ministarstvima obrazovanja, školama, nastavnicima i istraživačima. Njihova je misija transformacija obrazovnih procesa za digitalizirana društva 21. stoljeća.

Autori su tečaja formalni i neformalni edukatori iz više europskih država, ali je tečaj preveden na hrvatski jezik te je moderator edukator iz Hrvatske.

Ciljevi tečaja bili su upoznati nastavnike s platformom Europeana, digitaliziranom zbirkom kulturne baštine, poticati nastavnike na provedbu inovativnih metoda poučavanja i upotrebu digitalne tehnologije koji su neophodni za razvoj ključnih kompetencija cjeloživotnoga učenja kod učenika. Konačni je cilj tečaja bio osmisliti scenarij poučavanja na temelju resursa s Europeane, ali i procijeniti scenarije poučavanja ostalih sudionika.

Sadržaj tečaja bio je podijeljen na 5 modula u ukupnome trajanju od 25 sati, a pristup svakome modulu bio je moguć određenoga datuma. Sudjelovanje u e-tečaju odvijalo se tako da je polaznik trebao iščitati određene materijale, pogledati videozapise nastavnika koji su u svome radu koristili Europeanu, osmišljavati aktivnosti za učenike koje su se postavljale na zajednički padlet te na kraju svakoga modula riješiti kviz. Također, kroz svaki modul nastavnik je radio na određenome dijelu svoga scenarija poučavanja.

Modul 1. Europeana: Transformirajte obrazovanje digitalnom kulturom

Unutar prvoga modula polaznici su raspravljali i istraživali što je kulturna te koja je njezina važnost. Objašnjeno je kako se kulturna baština dijeli na materijalnu, nematerijalnu, digitalnu i prirodnu. Predstavljena je Europeana – digitalizirana zbirka kulturne baštine nastala na inicijativu Europske unije 2008. U sklopu Europeane trenutno je dostupno: 30 303 370 fotografija, 22 450 940 tekstova, 770 665 zvučnih zapisa, 337 756 videozapisa te 6 191 3D prikaza. Radi se o umjetničkim djelima, knjigama, glazbi i videozapisima o umjetnosti, novinama i slično iz institucija diljem Europe te na više jezika. U okviru Europeane radi se na tri ključna aspekta: (1) očuvanje kulturne baštine i promicanje osjećaja europskoga identiteta i kulture, (2) davanje veće podrške edukatorima te (3) poticanje inovacija u obrazovanju u digitalnoj eri.

Kako je krajnji cilj tečaja izrada vlastitoga scenarija poučavanja korištenjem umjetničke i znanstvene digitalne baštine u svojim obrazovnim aktivnostima, prikazani su predlošci scenarija poučavanja. Ovisno o cilju, aktivnosti i kontekstu poučavanja postoje dva predložka za scenarije poučavanja:

- scenarij poučavanja za neformalne edukatore – osmišljavanje iskustva učenja u neformalnome obrazovanju za neformalne edukatore
- scenarij poučavanja za nastavnika/učionicu – za aktivnosti učenja u okviru formalnoga obrazovanja za formalne edukatore.

Predložak scenarija učenja za nastavnika/učionicu sadrži:

- Naslov
- Autor(i)
- Sažetak
- Ključne riječi
- Tablica sažetka
- Predmet
- Tema
- Dob učenika
- Vrijeme pripreme
- Vrijeme nastave
- Internetski nastavni materijal
- Izvanmrežni nastavni materijal
- Korišteni resursi Europeane
- Licence
- Integracija u kurikulum
- Cilj lekcije
- Ishod lekcije
- Trendovi
- Ključne kompetencije
- Aktivnosti
- Procjena
- Povratne informacije učenika
- Primjedbe nastavnika

Nakon izrade scenarija nastavnik može koristiti rubriku za procjenu vlastitoga scenarija.

Rubrike mogu pomoći nastavniku da objasni učenicima koje su jake i slabe točke u njihovu radu, ali mogu pomoći i kod samoprocjene aktivnosti učenja prethodno i naknadno. Vlastitu rubriku moguće je izraditi uz pomoć digitalnoga alata Rubistar.

Prilikom korištenja sadržaja s Europeane treba voditi računa o Creative Commons licencama čemu je posvećen i dio prvoga modula.

Modul 2. Pretražite i koristite mrežnu stranicu Europeane za vođenje vaše obrazovne aktivnosti

U drugome je modulu naglasak bio na mrežnoj stranici Europeane i prednostima njezina korištenja u obrazovnim aktivnostima. Opisano je kako pretraživati stranicu Europeana za pronalaženje relevantnoga sadržaja i kako ispravno imenovati autore kulturnih zapisa. Europeanini odabrani resursi dijele se na:

- zbirke – detaljno prikazuju najznačajnije dijelove popularnih tema (umjetnost, moda, karte i geografija, prirodoslovlje, glazba, sport, fotografija, 1914. – 1918.,

- migracija, rukopisi, arheologija, novine, industrijska baština)
- blogove – kratki urednički radovi koji objašnjavaju neku temu
- izložbe – duža istraživanja određene teme
- članke – odabir sadržaja različitih formata (zbirke, galerije, izložbe i blogovi) koji je grupiran u jednu karticu, a bavi se određenom temom ili konceptom
- galerije – skupine stavki (slike, videozapisi ili zvukovi) koje prikazuju odabrane sadržaje o određenoj temi bez dodatnoga konteksta ili priče.

Modul 3. Istražite obrazovne alate i resurse Europeane

Sadržaj trećega modula bio je posvećen najkorisnijim resursima koji su dostupni na stranici Europeana.eu, npr. Europeana učionica, Historiana, Transcribathon i članci.

Europeana učionica je prostor za poučavanje i učenje pomoću digitalne kulturne baštine i inovativnih pedagoških metoda na stranici Europeana.eu gdje se mogu pronaći svi resursi za učenje koje razvijaju Europeana i njezini partneri. Na stranici se nalaze i poveznice na blog Teaching with Europeana, Historiana i Transcribathon.

Historiana je otvoreni mrežni resurs za nastavnike u Europi i izvan Europe koje zanima upotreba digitalnih tehnologija za poučavanje povijesti. Nudi besplatan povijesni sadržaj, aktivnosti za učenje koje su spremne za upotrebu i inovativne digitalne materijale koje su izradili nastavnici povijesti diljem Europe. Na stranici je moguće izraditi i aktivnosti e-učenja kako bi se ostvarila inovativna nastava koja potiče učenike na izravnu interakciju s povijesnim izvorima. Sadržaji su podijeljeni na:

Povijesni sadržaj – odabrani materijal s otvorenim licencama te izvori s Europeane iz nekoliko stotina ustanova kulturne baštine koji se mogu upotrebljavati u obrazovanju

Poučavanje i učenje – objašnjenja i primjeri povijesnoga načina razmišljanja, nastavnih metoda i izazova u nastavi uz aktivnosti (e-)učenja

Alat za izradu e-aktivnosti – omogućuje izradu vlastitih aktivnosti e-učenja pomoću digitalnih alata.

Transcribathon je mrežna platforma za podršku s ciljem obogaćivanja europske digitalne kulturne baštine kroz transkripciju stavki s Europeane. Naime, stavke koje sadrže rukom pisani tekst još nisu prikazane u metapodacima te se ne mogu lako vidjeti ili pretraživati. Nastavnici i učenici mogu transkripcijom teksta pretvoriti digitalnu baštinu u izvor informacija.

Modul 4. Osmislite scenarije učenja sadržajem i resursima Europeane

U četvrtome je modulu opisano kako kombinirati Europeanine resurse s inovativnim pedagoškim metodama. Predstavljeni su scenariji poučavanja koji uključuju Europeanine resurse i upotrebljavaju inovativne pedagoške metode. Opisano je kako se Europeanina digitalna baština u području umjetnosti i znanosti može uspješno uključiti u STEM obrazovnu aktivnost.

Blog Teaching with Europeana (TwE blog) služi školskim i neformalnim edukatorima za:

- otkrivanje novih scenarija poučavanja
- dijeljenje vlastitoga iskustva nastavnika
- primanje povratnih informacija o vlastitome nastavnom materijalu
- uključivanje u sve veću zajednici i pružanje doprinosa.

TwE blog može se lako pretraživati klikom na izbornik koji se nalazi u gornjem kutu stranice. Tamo se može pristupiti glavnome sadržaju bloga, a sav je sadržaj označen ključnim riječima i kategorijama koje pretraživanje čine jednostavnijim i bržim.

Europeanini resursi olakšavaju nastavnicima i neformalnim nastavnicima upotrebu inovativnih pedagoških metoda. Na TwE blogu svi su scenariji poučavanja i priče o provedbi organizirani oko sljedećih osam inovativnih pedagoških metoda:

- obrnuta učionica (engl. Flipped Classroom) – učenicima se daje domaća zadaća koja je relevantna za sljedeći nastavni sat, a zatim vježbaju sadržaj u učionici
- učenje temeljeno na projektima (engl. Project-Based Learning) – učenicima se zadaje stvarni problem kroz poticajno pitanje ili izazov unutar školskoga projekta, što potiče usvajanje i primjenu novoga znanja

- kooperativno učenje (engl. Cooperative Learning) – u ovoj metodi učenici rade u malim skupinama kako bi postigli zajednički cilj učenja pod vodstvom nastavnika
- gamifikacija (engl. Gamification) – upotreba igara unutar konteksta formalnoga učenja, odnosno upotreba različitih motivacijskih elemenata koji potiču natjecanje između korisnika
- učenje temeljeno na problemima (engl. Problem-Based Learning) – pedagoški pristup koji učenicima omogućuje učenje dok se aktivno bave značajnim problemima koje treba riješiti
- učenje temeljeno na upitima (engl. Inquiry-Based Learning) – pedagoški je pristup koji potiče znatiželju učenika u vezi s problemom i poziva ih da postave pitanja na koja žele znati odgovore, istraže temu povezanu s pitanjima, predstavljaju svoje istraživanje i na kraju osvrnu se na rezultate.
- integrirano učenje sadržaja i jezika (engl. Content and Language Integrated Learning) – učenici istovremeno uče neki predmet i strani jezik
- učenje temeljeno na igri (engl. Game-Based Learning) – upotreba igre kako bi se postigli određeni rezultati učenja, a temelji se na upotrebi dizajna igara: postavljanje vremenskoga ograničenja za zadatak, nagradni bodovi itd.

Modul 5. Pristupite lekcijama kulturne baštine

U završnome su se modulu polaznici upoznali s važnošću procjene i primjerima samoprocjene scenarija poučavanja u kojima je upotrijebljena digitalna kulturna baština. Svaki je polaznik predao svoj scenarij poučavanja na temelju resursa s Europeane. Modul je sadržavao i završnu obaveznu aktivnost u okviru tečaja, a to je pregled i procjena radova kolega što je uvjet za završetak tečaja i dobivanje certifikata.

Procjena je završni dio procesa učenja te način za poboljšanje cjelokupnoga procesa. Procjena omogućuje prosuđivanje jesu li ispunjene obrazovne potrebe/očekivanja. Postoji nekoliko vrsta procjene, a dvije su glavne sumativna i formativna procjena.

Sumativna je procjena usmjerena na ishod, a ne na proces. Ova vrsta procjene pruža sredstvo za otkrivanje je li projekt postigao svoje ciljeve/ishode.

Formativna procjena tehnika je koja omogućuje evaluaciju učenja uspoređivanjem s nekim standardom ili referentnom vrijednošću. Cilj formativne procjene je pratiti učenje i pružati aktualne povratne informacije koje nastavnici mogu upotrebljavati za unapređenje svoga poučavanja, a učenici za unapređenje svoga učenja.

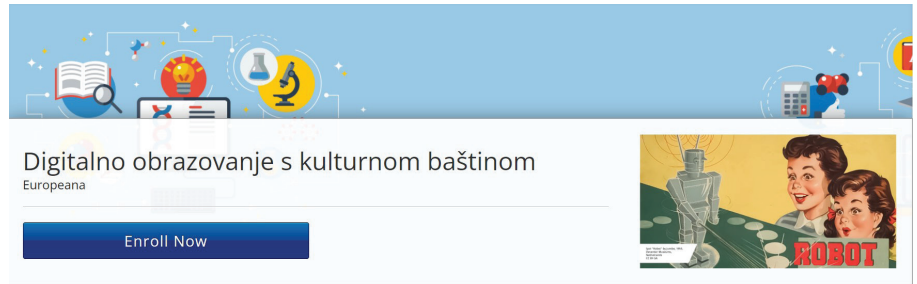
Za procjenu radova kolega mogu se upotrebljavati rubrike jer one određuju dosljedne kriterije za evaluaciju. One omogućuju nastavnicima evaluaciju na temelju složenih i objektivnih kriterija te pružaju okvir za samoprocjenu, osvrt i pregled radova kolega. Rubrike omogućuju pravednu i točnu procjenu.

U ovome je modulu istaknuto da se upotrebom digitalnih alata može stvoriti inovativno i učinkovito okruženje za učenje, organizirati i upravljati svojim obrazovnim aktivnostima i povećati aktivno sudjelovanje učenika. Naveden je i popis digitalnih alata koji se mogu upotrebljavati za obrazovne svrhe, odnosno za izradu sadržaja:

- AhaSlides – platforma za angažiranje publike uživo koja može obogatiti lekcije anketama uživo, oblacima riječi, kvizovima itd.
- Animoto – alat za izradu videozapisa ili kratkih prezentacija
- Canva – platforma za grafički dizajn koja pomaže pri izradi različitoga vizualnog sadržaja
- Cmap – softver za mapiranje koncepata, izradu grafičkih prikaza koncepata i ideja
- Coggle – alat za izradu umnih mapa
- EDpuzzle – alat za izradu videozapisa za bilo koju obrazovnu aktivnost
- EdWordle – alat za izradu plakata (oblaka riječi) od riječi
- Flipgrid – alat koji može olakšati rasprave putem videozapisa unutar skupine
- Genially – alat za izradu interaktivnoga sadržaja
- GoConqr – za izradu osobnoga okruženja za učenje s pristupom više od 3 milijuna resursa
- Google Jamboard – digitalna ploča za suradnju u stvarnome vremenu. Može se koristiti za dijeljenje ideja ili rješavanje problema
- Mentimeter – softver za interaktivnu prezentaciju koji se može koristiti za brzo dobivanje informacija od sudionika i isticanje rezultata
- Pixton – digitalni alat za izradu avatara, ploča scenarija i stripova



QR poveznica na e-tečaj *Digitalno obrazovanje s kulturnom baštinom*.



Dobro došli na reprizu MOOC-a '*Digitalno obrazovanje s kulturnom baštinom*'

On this page

- O tečaju
- Ciljevi učenja
- Preduvjeti
- Moduli
- Certifikacija
- Osoblje tečaja
- Izvan tečaja
- Odricanje od odgovornosti i autorsko pravo

Course Code	Culture_HR
Classes Start	Mar 28, 2022
Classes End	May 11, 2022
Estimated Effort	5 sati (ukupno 25)

- Prezi – alat za izradu mrežne dijaprojeksije
- Scratch – alat za digitalno programiranje koji učenicima omogućuje izradu zanimljivih projekata kao što su igre, animacije, interaktivna umjetnost i priče
- Sway – aplikacija za digitalno pričanje priča za izradu i dijeljenje interaktivnih izvještaja, prezentacija i biltena
- Classroomscreen – mrežni alat koji vam omogućuje prikaz uputa za vašu obrazovnu aktivnost na jasan i uočljiv način. Više od 13 malih aplikacija dostupno je kao podrška različitim aktivnostima
- Linoit – interaktivna ploča za ljepljive bilješke koja se može koristiti za razmjenu ideja ili izradu popisa
- MURAL – digitalni suradnički alat u stvarnome vremenu koji omogućuje vizualizaciju ideja
- Padlet – alat za objavljivanje bilješki (poveznice, videozapise, slike i datoteke dokumenata) na zajedničkoj stranici
- Popplet – alat za prikupljanje i organiziranje ideja (slično umnim mapama)
- Postermymwall – alat za izradu interaktivnoga plakata
- SlideShare – alat za dijeljenje putem prezentacija, infografike, dokumenata i sl.
- Wakelet – alat za pohranu, organiziranje i dijeljenje sadržaja (poveznica, videozapisa, bilježaka...) s mreže i izradu vlastitih zbirki
- Whiteboard – interaktivna ploča s različitim predlošcima za različite teme uz mogućnost izrade ankete
- Kahoot – platforma za učenje temeljena na igri koja olakšava izradu, dijeljenje i igranje igara za učenje ili kvizova u nekoliko minuta
- Quizizz – alat za provođenje formativnih procjena
- SurveyMonkey – softver za mrežne ankete pomoću kojega se izrađuju i šalju ankete te prikupljaju odgovori.

Tečaj je nastavnicima omogućio upoznavanje s resursima koje pruža Europeana, uključivanje digitalne kulturne baštine u obrazovnim aktivnostima izradom scenarija poučavanja korištenjem digitalnih alata i metoda inovativnoga poučavanja.

Sadržaj tečaja vrlo je koristan za nastavnike Povijesti jer se sadržaji s Europeane mogu primijeniti u nastavi Povijesti te tako obogatiti nastavni proces.

Kulturna baština je "idealna način davanja značenja budućnosti pružanjem boljšega razumijevanja prošlosti". (Textes adoptés par le Comité des Ministres du Conseil de l'Europe, 1998., Preporuka Ro (98) 5, stranica 31.)

Prijedlog za citiranje (APA stil):

Milohanić, V. (2022). Digitalna humanistika: Digitalno obrazovanje za kulturnu baštinu. *Poučavanje povijesti*, I(2), 139-143.

Literatura

Digitalno obrazovanje za kulturnu baštinu, MOOC tečaj na European Schoolnet Academy