



KURIKULUM

BRIGHTS TEČAJA

www.brights-project.eu



Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+

Ova publikacija je izrađena uz finansijsku potporu Europske komisije. Komisija ni na koji način ne podupire stavove autora izražene u publikaciji. Europska komisija se ni na koji način ne može smatrati odgovornom za informacije i stavove sadržane u ovoj publikaciji.

Akronim projekta	BRIGHTS
Naziv projekta	Jačanje obrazovanja za globalno građanstvo digitalnim pripovijedanjem
Radni paket	3 – PRILAGODBA OBRAZOVNOG ALATA
Naziv dokumenta	Kurikulum BRIGHTS tečaja
Razina diseminacije	Javno
Verzija	2.0
Datum izdavanja	08/09/2017
Ključne riječi	Digitalno pripovijedanje, obrazovanje za globalno građanstvo, MOOT
Sažetak	Ovaj dokument predstavlja organizaciju tečaja u okviru projekta BRIGHTS, u kojem se detaljno opisuju faze tečaja, obrazovni ciljevi i ishodi učenja, sadržaji tečaja te način na koji će sudionici (učitelji i treneri koji rade s mladima) biti uključeni u projekt.
Autori	Glavni autori: Federica Funghi i Francesca Vannucchi (Università degli Studi Guglielmo Marconi) Koautori: Barbara Quarta (ALL DIGITAL), Achilles Kameas i Adamantia Spanaka (Hellenic Open University), Veronique De Leener i Joëlle Verriest (MAKS) Partneri: Centro Studi Città di Foligno, Centar tehničke kulture Rijeka, Hellenic Professionals Informatics Society
Broj projekta	580256-EPP-1-2016-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Broj ugovora	2016-2790 / 001 - 001
Internet stranica	www.brights-project.eu



Ova publikacija je dostupna pod licencom [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) (CC BY-NC-SA 4.0)



Sadržaj

Sažetak.....	9
1. Metodološki okvir.....	11
1.1. Nadogradnja tečaja.....	12
1.2. Glavni rezultati analize o potrebama za obrazovanjem ...	12
1.3. Značaj digitalnog pripovijedanja za obrazovanje za globalno građanstvo.....	14
2. Organizacija tečaja	16
2.1. Organizacija edukacije	17
2.2. Aktivnosti mentora	19
3. Plan tečaja.....	21
3.1. Prva razina pilot tečaja: MOOT	21
3.1.1. MOOT moduli	21
3.2. Prva razina pilot tečaja: licem-u-lice edukacija	26
3.2.1. Licem-u-lice modul	27
3.3. Uvjeti sudjelovanja	29
3.4. Potvrda o sudjelovanju	29
3.5. Druga razina pilot tečaja: Praktična primjena s mladima.	30
4. Popis izvora	31



Kurikulum BRIGHTS tečaja



Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+

Ova publikacija je izrađena uz finansijsku potporu Europske komisije. Komisija ni na koji način ne podupire stavove autora izražene u publikaciji. Europska komisija se ni na koji način ne može smatrati odgovornom za informacije i stavove sadržane u ovoj publikaciji.

Popis slika

Slika 1. Podaci dobiveni intervjuiranjem učitelja i trenera 13

Slika 2. Organizacija BRIGHTS tečaja..... 19



Kurikulum BRIGHTS tečaja



Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+

Ova publikacija je izrađena uz finansijsku potporu Europske komisije. Komisija ni na koji način ne podupire stavove autora izražene u publikaciji. Europska komisija se ni na koji način ne može smatrati odgovornom za informacije i stavove sadržane u ovoj publikaciji.

Popis tablica

Tablica 1. Pregled MOOT modula	25
--------------------------------------	----



Kurikulum BRIGHTS tečaja



Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+

Ova publikacija je izrađena uz finansijsku potporu Europske komisije. Komisija ni na koji način ne podupire stavove autora izražene u publikaciji. Europska komisija se ni na koji način ne može smatrati odgovornom za informacije i stavove sadržane u ovoj publikaciji.

Sažetak

Kurikulum tečaja izrađen je u okviru projekta BRIGHTS, čiji je cilj promicanje obrazovanja za globalno građanstvo (OGG) u kontekstu europskog formalnog i neformalnog obrazovanja metodom digitalnog pripovijedanja (DP). Nastao je na temelju dva projekta čiji su rezultati proglašeni dobrom praksom: projekta RIGHTS, "Promicanje obrazovanja za globalno građanstvo kroz digitalno pripovijedanje" te UNITE-IT, "Ujediniti Europu digitalnim osnaživanjem", a oba su implementirana na transnacionalnoj razini, u okviru nekadašnjeg europskog Programa za cjeloživotno učenje. BRIGHTS nudi ažurirani program obrazovanja koji će biti proveden u obliku kombiniranog tečaja te namijenjen učiteljima viših razreda osnovnih (7. i 8. razred), srednjih škola i radnicima s mladima. Osim faza projekta kao što su menadžment, diseminacija, kontrola kvalitete i evaluacija, srž projekta čine pripremna faza prilagodbe i unaprjeđenja obrazovnog kurikulumu, faza prilagodbe obrazovnih alata, s ciljem unaprjeđenja obrazovnog kurikulumu i metodologije projekta RIGHTS, eksperimentalna faza provođenja tečaja prilagođenog učiteljima, trenerima i učenicima te primjena online zajednice UNITE-IT.

Kurikulum projekta BRIGHTS razvijen je u okviru treće radne cjeline projekta, nazvanog "Prilagodba obrazovnog alata", čiji je zadatak bio prilagoditi tečaj projekta RIGHTS u odnosu na istraživanje provedeno u četiri partnerske zemlje (Belgiji, Italiji, Hrvatskoj i Grčkoj), namijenjenog ne samo formalnom, već i neformalnom obrazovnom sektoru. Izrada kurikulumu tečaja predstavlja pripremnu fazu za BRIGHTS kombinirani tečaj, budući da opisuje obrazovni program i metodologiju koja će se koristiti.

Prvo poglavlje kurikulumu nas upoznaje s principima korištenim za prilagodbu postojećeg kurikulumu i metodologije. Također, objašnjava vrijednost promicanja kombinacije digitalnog pripovijedanja, oblika digitalne priče čiji korijeni sežu u drevna vremena, a dalje su se razvijali u skladu s tehnologijom, i obrazovanja za globalno građanstvo, koje pruža mogućnost ljudima da stvore održiviji i pravedniji svijet.

Drugo poglavlje opisuje organizaciju obrazovnog programa, ulogu mentora te njihove zadatke u različitim fazama tečaja.

Treće poglavlje opisuje plan tečaja te detalje njegovih različitih komponenti (kao što su MOOT, licem-u-lice radionice, te završna primjena s učenicima). Također, opisuje kriterije za odabir učitelja i trenera voljnih sudjelovati u kombiniranom tečaju.

Kurikulum tečaja je koristan alat za projektne partnere, budući da prikazuje sve korake treninga i kroz jasne upute objašnjava sve aktivnosti. Također, koristan je i svim potencijalnim sudionicima tečaja, jer opisuje kako točno trening funkcionira, tj. kakav se angažman očekuje od sudionika, njegovo trajanje i obrazovne sadržaje. U konačnici, široj publici naglašava važnost bavljenja aktualnim pitanjima i temama suvremenog svijeta na uključiv i konstruktivan način.

1. Metodološki okvir

Projekt BRIGHTS "Jačanje obrazovanja za globalno građanstvo digitalnim pripovijedanjem", financiran kroz program Erasmus+ Europske unije (ključna akcija 3 – Inicijative za političku inovaciju – socijalna inkluzija kroz obrazovanje, osposobljavanje i mlade), želi potaknuti socijalnu koheziju, interkulturalni dijalog i demokratske vrijednosti u Europi kroz promociju obrazovanja za globalno građanstvo (OGG) u formalnom i neformalnom obrazovnom sektoru, uporabom tehnika digitalnog pripovijedanja (DP). Projekt je nastao iz dvije dobre prakse: (1) projekta RIGHTS, "Promicanje obrazovanja za globalno građanstvo kroz digitalno pripovijedanje", te (2) UNITE-IT, "Ujediniti Europu digitalnim osnaživanjem", oba implementirana na transnacionalnoj razini u okviru nekadašnjeg europskog Programa za cjeloživotno učenje. BRIGHTS nudi ažurirani program obrazovanja koji će biti proveden u obliku kombiniranog tečaja, namijenjenog profesorima viših razreda osnovnih škola (7. i 8. razredi), srednjih škola i radnicima s mladima. BRIGHTS-ov tečaj, naslovljen „Pristup obrazovanju za globalno građanstvo kroz digitalno pripovijedanje“, predstavlja unaprijeđenu verziju tečaja usmjerenog obrazovanju za globalno građanstvo i digitalnom pripovijedanju, stvorenog i ispitivanog u sklopu projekta RIGHTS (2011.-2013.), koji je dio multilateralnog projekta Comenius. Sveučilište Guglielmo Marconi (2011.-2013.) je vodilo projekt RIGHTS, čiji je cilj bio razvijati vještine učitelja kroz uvođenje digitalnih alata i tehnika digitalnog pripovijedanja u nastavu, posebno u svrhu stvaranja digitalnih priča kao načina razumijevanja i promicanja tema OGG-a. RIGHTS-ov online tečaj je uključio 150 srednjoškolskih nastavnika iz sedam partnerskih zemalja (Italija, Bugarska, Portugal, Španjolska, Norveška, Turska i Švicarska), a sadržaj tečaja je bio licenciran Creative Commons licencom "Imenovanje-Nekomercijalno-Dijeli pod istim uvjetima 3.0" (CC BY-NC-SA). Otprilike 200 učenika je sudjelovalo na licem-u-lice radionicama, gdje su stvarali digitalne priče. Glavni rezultat aktivnosti projekta bilo je oko 150 digitalnih priča, koje su stvorili učitelji i učenici, a dostupne su na službenoj internet stranici projekta <http://www.rightsproject.eu/>, pod izbornikom "Rezultati" te posebnom sekcijom s digitalnim pričama.

1.1. Nadogradnja tečaja

Nadogradnja tečaja provedenog kroz projekt RIGHTS usredotočuje se na sljedeće:

- povećanje ciljane skupine projekta, gdje će se, osim profesora, uključiti i treneri koji rade s mladima u dobi od 13 do 19 godina, uključujući mlade u nepovoljnom položaju;
- uzimanje u obzir relevantnih podataka i rezultata istraživanja iz analize o potrebama za obrazovanjem, provedene u četiri partnerske zemlje (Belgija, Italija, Hrvatska, Grčka);
- ažuriranje sadržaja koji se temelje na progresivnoj politici i međunarodnim obvezama;
- fokus na temama proizašlih iz istraživačke faze (održivi razvoj i životni stil, socijalna inkluzija i kulturna raznolikost, rodna ravnopravnost, mir i ljudska prava, aktivno građanstvo i demokracija);
- provođenje aktivnosti u zemljama koje nisu bile uključene u prethodni projekt (Belgija, Hrvatska i Grčka);
- organizacija tečaja u kombiniranoj formi, koja uključuje radionice licem-u-lice, koje su praktične i finalizirane tako da omogućuju razvoj vještina i kompetencija potrebnih za bavljenje OGG-om kroz osobne priče i tehnologije;
- kreiranje MOOT-a (masovni otvoreni online tečaj) za dio tečaja koji će se odvijati u online okruženju;
- stvaranje veze između sudjelovanja u edukaciji i uključivanja u UNITE-IT platformu, gdje se nalazi prva europska online radna skupina o obrazovanju za globalno građanstvo, pokrenuta kroz projekt BRIGHTS.

1.2. Glavni rezultati analize o potrebama za obrazovanjem

Analizu o potrebama za obrazovanjem proveo je Centro Studi Città di Foligno u sklopu radnog paketa 2 "Najbolje prakse i analiza potreba za obrazovanjem". Provedena je u formi intervjua, s ciljem potvrđivanja interesa učitelja i trenera da se priključe BRIGHTS-ovom tečaju te prikupljanja podataka, kako bi se tečaj prilagodio obrazovnim potrebama učitelja i trenera te tako učinio relevantnijim.

Kao što je navedeno u izvještaju analize o potrebama za obrazovanjem, svi su sudionici pokazali visok stupanj interesa za aktivnim sudjelovanjem u projektu. Kako bi se osiguralo sudjelovanje te smanjio postotak sudionika koji odustaju od tečaja (koji je još uvijek vrlo visok kada se radi o MOOT-u), ispitani učitelji i treneri su dali prijedloge i određene zahtjeve vezane uz logistiku, formu tečaja, sadržaje i alate.

Logistika i planiranje	Forma tečaja	Sadržaji i alati
<ul style="list-style-type: none"> • Raspored programa bi trebao biti unaprijed jasno definiran • Tečaj ne bi trebao trajati više od 2 sata tjedno, kroz maksimalno 2 mjeseca • Ukoliko će se aktivnosti uključivati u nastavu, to bi trebalo planirati i odrediti na početku školske godine • Indikatori za izbor sudionika u MOOT-u i pilot tečaju trebali bi biti jasni i transparentni • Licem-u-lice radionice bi trebale biti organizirane i na početku i na kraju tečaja 	<ul style="list-style-type: none"> • Online platforma bi trebala biti dostupna, laka za korištenje i vizualno privlačna • Tijekom online tečaja očekuje se visok stupanj interakcije (s učiteljima, mentorima i drugim sudionicima) • Testovi i aktivnosti sa evaluacijom rezultata • Moduli ne bi trebali trajati više od 5 minuta • Trebao bi postojati obavezan program s dodatnim izbornim modulima • Materijal i upute za korištenje trebali bi biti dostupni na početku tečaja 	<ul style="list-style-type: none"> • Online besplatni software/aplikacije za digitalno pripovijedanje • Pedagoške i didaktičke smjernice o integraciji OGG-a i DP-a u redovni nastavni program • Obraditi ključne teme OGG-a na jasan i razumljiv način, s ciljem adresiranja aktualnih globalnih problema • Informacije o društvenim mrežama prilagođenim školama i učenicima • Kratki govori inspirirajućih govornika • Tehnički sadržaji: pisanje scenarija, montaža videa, autorstvo, licenciranje otvorenih sadržaja

Slika 1. Podaci dobiveni intervjuiranjem učitelja i trenera

Tijekom intervjuja, učitelji i treneri su bili otvoreni za suradnju te su pokazali velik interes za uključivanjem u projekt.

Gore spomenuti podaci uzeti su u obzir prilikom definiranja kurikuluma tečaja, kako bi se ispunili zahtjevi potencijalnih korisnika te isti uklopili sa specifičnostima MOOT-a i licem-u-lice aktivnosti. Sljedeći elementi, proizašli iz istraživačke faze i partnerskog sastanka održanog u Rimu u srpnju 2017. godine, istaknuti su kao relevantni za finaliziranje BRIGHTS-ovog kurikuluma:

- Poznavanje pravnog okvira OGG-a
- Opće poznavanje globalnih problema, otvorenost uma
- Biti uzor globalnog građanstva, upravljanje timom
- Tolerancija, analiza potreba, motivacija i mentorstvo, kritičko mišljenje, interkulturalne i međukulturalne vještine, empatija, rješavanje problema
- Suradničko učenje, projektno učenje, jezične sposobnosti
- Promicanje kreativnosti, digitalne pismenosti, poticanje inovacije
- Umrežavanje, komunikacijske vještine.

1.3. Značaj digitalnog pripovijedanja za obrazovanje za globalno građanstvo

Globalno tržište rada i potreba za promicanjem demokratskih vrijednosti zahtijevaju razvijanje transverzalnih ključnih kompetencija kao što su učiti kako učiti, osjećaj za inicijativu i poduzetništvo, socijalne, građanske i kulturne kompetencije. Podučavanje i učenje navedenih kompetencija često zahtijevaju inovativne pristupe koji se ne ograničavaju na pojedine predmete, nego zauzimaju holistički pogled na učenje te osobni i socijalni razvoj učenika. Kako bi postigao ovaj cilj, projekt BRIGHTS koristi iskustvo projekta RIGHTS, kako bi promicao uporabu digitalnog pripovijedanja, dokazano snažnog alata za poticanje kreativnosti, digitalne pismenosti i kritičkog mišljenja. Korisnici DP-a osobito objašnjavaju njegov potencijal za učenike u smislu razvijanja naprednih komunikacijskih vještina, jer uče kako provesti istraživanje o nekoj temi, kako postavljati pitanja, organizirati ideje, izražavati mišljenja i konstruirati smislene priče [1].

Digitalno pripovijedanje je nastalo u 90-im godinama kako bi se ljude podržalo u prepričavanju osobnih priča, a kasnije se koristilo u obrazovnim kontekstima, uključujući i visoko obrazovanje [2]. Digitalno pripovijedanje može se definirati kao "kombinacija pričanja priča i digitalne tehnologije" [3]. Ovaj karakteristični spoj se pokazao kao vrijedno svojstvo učenja, jer kombinira pripovijedanje i dostupnu tehnologiju. Digitalno pripovijedanje je kratka priča (koja traje 5 minuta ili kraće) o događaju koji integrira različite jezične stilove, kao npr. priču i tekst. Učenici mogu koristiti i slike, fotografije, crteže (ili

ostale skenirane materijale), video zapise, glazbu, glasovne snimke i zvučne efekte.

BRIGHTS-ov tečaj promovira globalno građanstvo u europskim formalnim i neformalnim obrazovnim kontekstima kroz praktičnu primjenu digitalnog pripovijedanja kod profesora u nastavi ili u radu s mladima. Kombinirani tečaj educira profesora i učenika kako podučavati/učiti o temama globalnog građanstva kroz praktičnu uporabu tehnika digitalnog pripovijedanja i zajedničko stvaranje digitalnih priča. Korisnici DP-a slažu se oko činjenice da uporaba digitalnog pripovijedanja u obrazovanju ima sljedeće prednosti:

- Vrednovanje kreativnosti;
- Podučavanje kako koristiti knjižnicu i Internet za istraživanje bogatih i dubokih sadržaja;
- Unapređenje sposobnosti za analizu i sintezu širokog spektra informacija;
- Povećanje komunikacijskih vještina kroz organizaciju ideja, postavljanje pitanja, izražavanje mišljenja i kreiranje priča;
- Razvoj emocionalne i socijalne inteligencije;
- Sposobnost rada u grupi;
- Sposobnost predstavljanja ideja i znanja na individualan i smislen način [4].

Didaktički pristup tečaju podrazumijeva aktivno sudjelovanje polaznika kroz korištenje tehnologije kao medija na način da međusobno surađuju kako bi razmjenjivali znanja, učili i tako stvarali novo znanje, za razliku od pasivnog čitanja sadržaja literature. Postoji set materijala koji sačinjava MOOT te predstavlja minimalni uvjet koji bi svaki sudionik tečaja trebao proći. Taj je materijal upotpunjen međusobnom interakcijom sudionika (učenika, mentora i institucije), kao i dodatnom neobaveznom literaturom, koja uključuje otvorene obrazovne resurse (eng. Open Educational Resources - OERs) dostupne na UNITE-IT platformi. Online tečaj, u kombinaciji s licem-u-lice edukacijom, temelji se na sljedećim didaktičkim načelima:

• **Suradničko učenje**

U procesu učenja i podučavanja, međusobna povezanost je lakše ostvariva u online okruženju, nego u redovnom podučavanju na daljinu (ponekad i u direktnoj interakciji). Uporabom online foruma za raspravu, dopisivanjem i razvijanjem suradničkih zadataka, sudionici stvaraju međusobnu povezanost kroz dostupne oblike komunikacije, razmjenu informacija, iskustava i podrške.

• **Kontekstualizirano učenje**

Prema teoriji kontekstualiziranog učenja, svrhovito učenje nastaje kada učenici procesuiraju novu informaciju ili znanje na način da ono ima smisla u njihovom referentnom okviru – vlastitom unutarnjem svijetu sjećanja i iskustva, ali i vanjskom svijetu, njihovom okruženju i prostoru djelovanja.

• **Aktivno učenje**

Učenicima su ponuđeni različiti modeli i shvaćanja problema te izbor da primjene prezentirane koncepte svojih potreba u različitim kontekstima, kreiraju opipljive predmete, kao i vlastite konceptualne modele. Na taj način, proces aktivnog učenja povezuje prijašnja iskustva učenika, novostečeno znanje i njihovu okolinu.

• **Problemsko učenje**

Sudionici uče o predmetu u kontekstu kompleksnih, višeslojnih i realnih problema koristeći specifičnu metodologiju. Ciljevi problemskog učenja su omogućiti učeniku da stekne fleksibilno znanje, vještine učinkovitog rješavanja problema, sposobnosti samousmjerenog učenja, učinkovite suradničke vještine i intrinzičnu motivaciju. Problemsko učenje ne bi trebalo brkati s projektnim učenjem koje rezultira nekim produktom. Sudionici će sudjelovanjem u MOOT-u imati priliku dati doprinos u obliku svojih znanja i iskustava. Ovaj je tečaj dizajniran tako da uključuje aktivno sudjelovanje učenika, kao npr. donošenje odluka, odgovaranje na pitanja, rješavanje kontekstualnih zadataka.

2. Organizacija tečaja

BRIGHTS-ov tečaj, naslovljen "Pristup obrazovanju za globalno građanstvo kroz digitalno pripovijedanje", usmjeren je na razvoj kompetencija profesora i trenera vezanih uz teme globalnog građanstva kroz konstruktivnu i participativnu metodologiju – digitalno pripovijedanje. Prije opisa samog sadržaja i metodologije tečaja, iduće poglavlje objašnjava organizaciju edukacije. Tečaj je osmišljen u obliku kombinacije online i direktne edukacije, namijenjen profesorima viših razreda osnovnih škola (7. i 8. razred), srednjih škola i radnicima s mladima. Ako ga usporedimo s prethodnim projektom RIGHTS "Promicanje obrazovanja za globalno građanstvo kroz digitalno pripovijedanje", BRIGHTS cilja na širu skupinu: trenere iz neformalnog sektora, koji rade s mladima u dobi od 13 do 19 godina, posebno s mladima u nepovoljnom položaju. Trenutno nekoliko aktera, uključujući neprofitne organizacije, organizacije za građanske inicijative i knjižnice koje djeluju na lokalnoj, regionalnoj i nacionalnoj razini, provode aktivnosti koje promoviraju građanstvo, ljudska prava i multikulturalnost, a čiji je utjecaj na lokalne zajednice velik i relevantan.

Kombinirani tečaj se sastoji od MOOT-a, licem-u-lice edukacije i završne primjene naučenog s učenicima.

2.1. Organizacija edukacije

Kombinirani tečaj traje **30 sati**, a čini ga **MOOT (20 sati)** i **licem-u-lice-edukacija (10 sati)**. Završna faza tečaja uključuje primjenu stečenog znanja i kompetencija s mladima (13-19 god.) pružajući im potporu u stvaranju digitalnih priča o globalnom građanstvu.

Nakon što se učitelji i treneri u svakoj partnerskoj zemlji, tj. Belgiji, Italiji, Hrvatskoj i Grčkoj (uvjeti korištenja su objašnjeni u 3. poglavlju ovog dokumenta) registriraju, MOOT se otvara na online platformi dostupnoj na osobnom računu. Online sadržaji pokrivaju i obrazovanje za globalno građanstvo i digitalno pripovijedanje, naglašavajući važnost ove metodologije u bavljenju aktualnim temama. MOOT je podijeljen u **4 modula**, u trajanju od **5 sati**, a svaki se modul zasebno otvara na tjednoj bazi. U MOOT je uključeno najmanje **100 profesora/radnika s mladima po zemlji**, tj. ukupan broj od **400** sudionika.

Svaki modul završava testom kojim se ocjenjuje znanje sudionika tečaja. Rezultate prikupljaju mentori te savjetuju sudionike o temama kojima bi se trebalo više baviti, kao i preporučaju linkove i otvorene obrazovne resurse dostupne na UNITE-IT platformi. Završni test se rješava zadnji tjedan, kako bi se utvrdilo novostečeno znanje sudionika tečaja.

Nakon faze MOOT-a, organizirat će se licem-u-lice edukacija u svakoj partnerskoj zemlji, koje će voditi mentori. Od 100 sudionika svake zemlje, **najmanje 25 profesora i radnika s mladima** je odabrano za sudjelovanje u licem-u-lice edukaciji. Tako će ukupan broj od **100** profesora i radnika s mladima (25 po zemlji) završiti licem-u-lice edukaciju, za koju se očekuje da bude praktična i oblikovana tako da omogući sudionicima razvoj potrebnih vještina i kompetencija za bavljenje OGG-om kroz osobne priče i tehnologije.

Završni dio edukacije odnosi se na aktivnosti s mladima, uključujući i mlade u nepovoljnom položaju, koje provode educirani profesori/radnika s mladima. **100 profesora/radnika s mladima** radit će s **najmanje 1500 mladih osoba** (1 profesor/radnik s mladima radi s 15 mladih osoba) te prakticirati naučeno tijekom sudjelovanja u MOOT-u i licem-u-lice edukaciji. U svakoj od četiri partnerskih zemalja, faza pilot tečaja traje **25 sati** te je direktno provedena uz mentorsku podršku.

Rezultat faze pilot tečaja podrazumijeva da će mladi kreirati digitalne priče (**najmanje 100**) te će se povećati svijest o problemima OGG-a, kao i njegov značaj na osobnoj, lokalnoj i globalnoj razini.

Slika ispod prikazuje glavne korake i dijelove sveobuhvatnog BRIGHTS-ovog tečaja.

Trening profesora/radnika s mladima	<ul style="list-style-type: none"> • MOOT: 20 sati (4 tjedna) • cilja na ≤ 400 profesora/radnika s mladima (100 iz svake partnerske zemlje) 	MENTOR
Trening profesora/radnika s mladima	<ul style="list-style-type: none"> • Licem-u-lice radionice: 10 sati u svakoj partnerskoj zemlji • Cilja na ≤ 100 profesora/radnika s mladima (25 iz svake partnerske zemlje) 	MENTOR
Trening za mlade (uključujući marginalizirane skupine mladih)	<ul style="list-style-type: none"> • Provođenje licem-u-lice radionica: 25 sati u svakoj partnerskoj zemlji • Cilja na ≤ 100 profesora/radnika ≤ 1500 mladih osoba 	MENTOR
Stvaranje digitalnih priča	<ul style="list-style-type: none"> • ≤ 100 digitalnih priča koje su stvorili mladi, uz podršku profesora/radnika s mladima 	MENTOR

Slika 2. Organizacija BRIGHTS tečaja

2.2. Aktivnosti mentora

Mentori prate rad i napredak profesora i radnika s mladima tijekom njihovog treninga, tj. MOOT-a i licem-u-lice edukacije, pružajući im pritom podršku. Ukupan broj od osam mentora uključen je u tečaj, a **dvoje mentora** će biti odabrano iz svake partnerske zemlje.

Mentori odabrani za BRIGHTS tečaj trebali bi posjedovati različite vještine, u rasponu od socijalnih do tehničkih. Točnije, trebali bi:

- biti upoznati sa obrazovanjem za globalno građanstvo te sadržajem svakog modula;
- posjedovati kompetencije neposrednog podučavanja i podučavanja na daljinu;
- posjedovati komunikacijske vještine;
- posjedovati srednje informatičko znanje (najmanje razinu 3 ili 4, prema DigComp 2.1 2017, Okviru digitalne kompetencije za građane)

Prije samog mentoriranja kroz tečaj, svaki će mentor sudjelovati na edukaciji u Rijeci, gdje će dobiti detaljne upute na koji način postići ciljeve tečaja, koristiti predloženu metodologiju te kako provesti aktivnosti u različitim fazama tečaja.

U principu, uloga mentora uključuje sljedeće:

- **Vezano uz MOOT**, mentor daje sudionicima tečaja glavne upute kako se priključiti online tečaju, sakuplja upite sudionika te sa ostalim mentorima sastavlja popis najčešće postavljenih pitanja, nadgleda sudjelovanje na MOOT-u, vodi suradničke aktivnosti, prikuplja rezultate testova samoprocjene te daje preporuke, prikuplja rezultate završnog ispita;
- **Na licem-u-lice radionicama**, ukratko podsjeća sudionike što je to obrazovanje za globalno građanstvo i njegovu važnost u formalnom i neformalnom obrazovanju, prezentira metodologiju i alate digitalnog pripovijedanja te tako praktično prolazi s profesorima i radnicima s mladima kroz najvažnije faze i instrumente tečaja;
- **U fazi praktičnog rada profesora/radnika s mladima i učenika**, pomaže profesorima/radnicima s mladima da organiziraju svoj rad s mladima, nadgleda i prisustvuje na licem-u-lice radionicama, daje povratnu informaciju u ključnim fazama stvaranja digitalnih priča.

Dvoje mentora iz svake zemlje koji će se uključiti u tečaj imaju mogućnost, na temelju svojih specifičnih kompetencija i interesa, provoditi iste aktivnosti s različitim učenicima ili, s druge strane, raspodijeliti zadatke među sobom, koji prate zaseban dio treninga. U svakoj partnerskoj zemlji organizacije zadužene za provođenje aktivnosti, u suradnji s uključenim mentorima, odlučuju o tome na koji će se način zadaci raspodijeliti među mentorima.

3. Plan tečaja

Ovo poglavlje pruža cjelokupni pregled tijeka treninga, opisujući zasebno svaku komponentu metodologije koja se koristi, predmete podučavanja, trajanje i uvjete za pohađanje tečaja.

BRIGHTS tečaj "Pristup obrazovanju za globalno građanstvo kroz digitalno pripovijedanje" za ciljanu skupinu ima profesora i radnike s mladima (13-19 godina); sastoji se od prve razine pilot tečaja koji obuhvaća i MOOT i licem-u-lice edukaciju, kao i drugu razinu završne suradnje između profesora/radnika s mladima i učenika. Sudionici tečaja dolaze iz četiri partnerske zemlje BRIGHTS projekta, a sadržaji tečaja su dostupni na engleskom, talijanskom, francuskom, nizozemskom, hrvatskom i grčkom jeziku.

3.1. Prva razina pilot tečaja: MOOT

Učenici će moći koristiti MOOT koji je dostupan na EdX platformi. Online dio, koji uključuje evaluaciju, traje **20 sati**. BRIGHTS-ov MOOT trening podijeljen je na **module koji traju četiri tjedna**, gdje se svaki odnosi na poseban predmet te je osmišljen tako da zahtijeva **5 sati** učenja.

3.1.1. MOOT moduli

Tablice u nastavku prikazuju detalje sva četiri modula. Svaki modul ima zasebne obrazovne ciljeve i ishode učenja, skup aktivnosti (individualne ili suradničke) te specifične nastavne sadržaje koji uključuju video zapise, literaturu za čitanje, PPT prezentacije i pitanja višestrukog odabira.

Video zapisi su suštinske komponente MOOT-a koje potiču ključne segmente učenja poput:

- Razvijanje kritičkog mišljenja
- Primjenjivo znanje
- Poticanje dubinskog razumijevanja

Kako bi maksimizirali sudjelovanje polaznika tečaja, video zapisi su rastavljeni u segmente koji traju od 2 do 3 minute.

Pristup obrazovanju za globalno građanstvo kroz digitalno pripovijedanje

MODUL 1

SVE ŠTO STE ŽELJELI ZNATI O OGG-u (A NIKAD SE NISTE USUDILI PITATI)

5 sati – 1. tjedan

Obrazovni ciljevi	<ul style="list-style-type: none">▪ Pružiti teorijski i strateški okvir Obrazovanja za globalno građanstvo (OGG)▪ Pružiti kontekst o osnovnim ciljevima OGG-a (održivi razvoj i životni stil, socijalna inkluzija i kulturna raznolikost, rodna ravnopravnost, mir i ljudska prava, aktivno građanstvo i demokracija)	
Ishodi učenja	1. Identificirati različita shvaćanja koncepta globalnog građanstva	<i>0,5 sata</i>
	2. Istražiti različite ciljeve OGG-a	<i>1 sat</i>
	3. Objasniti kako su oni povezani unutar različitih okvira	<i>1,5 sata</i>
	4. Usporediti prakse OGG-a u europskim zemljama	<i>1,5 sata</i>
	5. Kritički analizirati važnost OGG-a u globalnom obrazovanju i društvenom kontekstu	<i>0,5 sata</i>
Nastavne aktivnosti	<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Analiza dokumenata</i>▪ <i>Oluja ideja</i>▪ <i>Vođenje dnevnika</i>▪ <i>Studija slučaja</i>▪ <i>Izrada mentalne mape</i>	
Nastavni sadržaji	<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Video zapisi</i>▪ <i>Literatura za čitanje</i>▪ <i>PPT prezentacije</i>▪ <i>Upitnik/pitanja višestrukog odabira</i>	
MODUL 2		
50 NIJANSI OGG-a (S DIGITALNIM PRIČAMA...)		
5 sati – 2. tjedan		
Obrazovni ciljevi	<ul style="list-style-type: none">▪ Podržati OGG kroz digitalno pripovijedanje u formalnom i neformalnom obrazovnom okruženju sa mladim ljudima	
	1. Definirati formalni i neformalni obrazovni sustav	<i>0,5 sata</i>



Ishodi učenja	2. Prepoznati primjenjivost različitih metoda poučavanja u formalnom i neformalnom obrazovnom okruženju	<i>0,5 sata</i>
	3. Tumačiti vlastitu lokalnu i nacionalnu situaciju u kontekstu ciljeva OGG-a	<i>1,5 sata</i>
	4. Analizirati aktualne globalne probleme unutar okvira glavnih ciljeva OGG-a	<i>1,5 sata</i>
	5. Ukratko opisati pozadinu, povijest, značajke i korake digitalnog pripovijedanja	<i>0,5 sata</i>
	6. Istražiti potencijale digitalnog pripovijedanja kao metode za bavljenje OGG-om	<i>0,5 sata</i>
Nastavne aktivnosti		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Analiza dokumenata</i> ▪ <i>Debata</i> ▪ <i>Osvrt na literaturu</i> ▪ <i>Studija slučaja</i> ▪ <i>Wiki</i> 		
Nastavni sadržaji		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Video zapisi</i> ▪ <i>Literatura za čitanje</i> ▪ <i>PPT prezentacije</i> ▪ <i>Upitnik/pitanja višestrukog odabira</i> 		

MODULE 3		
Svijetla strana BRIGHTS PRIČA		
5 sati – 3. tjedan		
Obrazovni ciljevi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Omogućiti učenicima stjecanje i razvoj vještina 21. stoljeća koristeći digitalno pripovijedanje ▪ Koristiti metodologiju pripovijedanja u krugu (eng. Story Circle Methodology) 	
	1. Navesti korake metodologije pripovijedanja u krugu	

Ishodi učenja	2. Primijeniti metodologiju pripovijedanja u krugu u formalnom i neformalnom obrazovanju	1 sat
	3. Stvoriti sigurno i poticajno okruženje za grupne rasprave	1 sat
	4. Upoznati se s alatima koji se bave temama OGG-a	0,5 sata
	5. Prevesti (pretvoriti/prenijeti) teme OGG-a na učenicima blizak i razumljiv jezik	0,5 sata
	6. Prepoznati vještine 21. stoljeća	0,5 sata
	7. Osnažiti kod učenika uporabu vještina 21. stoljeća	1,5 sata
	8. Navesti korake metodologije pripovijedanja u krugu	
	Nastavne aktivnosti	
Nastavni sadržaji		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Video zapisi</i> ▪ <i>Literatura za čitanje</i> ▪ <i>PPT prezentacije</i> ▪ <i>Upitnik/pitanja višestrukog odabira</i>

MODULE 4		
UČINI BRIGHTS STVAR		
5 sati – 4. tjedan		
Obrazovni ciljevi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Omogućiti stvaranje digitalne priče, u svrhu postizanja ciljeva OGG-a (uključujući slikovnu knjigu snimanja, materijale, montažu) ▪ Učinkovito dijeliti digitalne priče o ciljevima OGG-a 	
	1. Stvoriti slikovnu knjigu snimanja digitalne priče na temu OGG-a	1 sat

Ishodi učenja	2. Izraditi relevantne materijale za digitalnu priču (slike, glas, glazba, zvukovi, tekstovi, naslovi)	<i>3 sata</i>
	3. Prikupiti relevantne materijale za digitalnu priču (slike, zvuk, glazba, zvukovi, tekstovi, naslovi) kroz različite medije	
	4. Prepoznati i pronaći besplatno dostupni materijal na Internetu	
	5. Aktivno sudjelovati u online zajednici za učenje	<i>1 sat</i>
Nastavne aktivnosti		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Oluja ideja</i> ▪ <i>Projekt dizajna</i> ▪ <i>Istraživanje</i> ▪ <i>Debata</i> ▪ <i>Vršnjačka evaluacija</i>
Nastavni sadržaji		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Video zapisi</i> ▪ <i>Literatura za čitanje</i> ▪ <i>PPT prezentacije</i> ▪ <i>Upitnik/pitanja višestrukog odabira</i>

Tablica 1. Pregled MOOT modula

3.2. Prva razina pilot tečaja: licem-u-lice edukacija

Nakon završetka 20-satnog MOOT-a, **25 sudionika po zemlji** sudjeluje u licem-u-lice radionicama, koje se održavaju u partnerskim zemljama koje su zadužene za implementaciju projekta. Licem-u-lice radionice traju **10 sati u svakoj partnerskoj zemlji**.

Licem-u-lice radionice trebale bi biti praktične i finalizirane tako da omogućuju razvoj vještina i kompetencija potrebnih za bavljenje OGG-om kroz osobne priče i tehnologiju.



3.2.1.Licem-u-lice modul

Pristup obrazovanju za globalno građanstvo kroz digitalno pripovijedanje	
LICEM-U-LICE MODUL	
Kreiraj svoju digitalnu priču OGG-a	
10 sati – 2 do 4 susreta	
Obrazovni ciljevi	<ul style="list-style-type: none">▪ Osigurati resurse za bavljenje OGG-om u formalnim i neformalnim obrazovnim kontekstima▪ Dati praktične upute na koji način izraditi digitalnu priču
Ishodi učenja	<ol style="list-style-type: none">1. Analizirati mogućnosti OGG-a za formalno i neformalno obrazovanje2. Koristiti digitalno pripovijedanje u učionici ili s grupom učenika3. Osmisliti radionicu digitalnog pripovijedanja4. Koristiti konkretan alat za poticanje pripovijedanja u krugu5. Aktivno koristiti digitalno pripovijedanje u učionici
Nastavni sadržaji	<ul style="list-style-type: none">▪ PPT prezentacije▪ Smjernice▪ Internet poveznice <p>Fokus:</p> <ul style="list-style-type: none">- Naučiti kako koristiti DP kao alat za jačanje obrazovanja za globalno građanstvo- Korištenje DP-a za jačanje OGG-a- Naučiti kako koristiti DP u učionici ili grupi- Naučiti kako pretvoriti teme OGG-a u osobne priče- Koristiti metodologiju pripovijedanja u krugu kako bi postigli svoj cilj- Stvoriti digitalnu priču sa slikama i zvukom, u trajanju od 1 minute
Nastavne aktivnosti	Glavni koraci u procesu definiranja i stvaranja digitalne priče o globalnom građanstvu: <ul style="list-style-type: none">▪ Uvod▪ Stvoriti sigurno okruženje▪ Omogućiti različite alate za kreiranje priča▪ Upotrijebiti jedan alat za pripovijedanje

- Upotrijebiti metodu pripovijedanja u krugu
- Stvoriti vlastitu slikovnu knjigu snimanja
- Prikupiti slike – fotografirati razred ili pronaći slike na internetu, a mogu se i nacrtati
- Snimanje glasa
- Montaža digitalne priče
- Pokazati priče jedni drugima i dati povratnu informaciju
- Grupna diskusija: na koji biste način kreirali digitalnu priču u svom razredu
- Evaluacija licem-u-lice radionica i budućih potreba
- Moguće okupljanje polaznika nakon radionica o digitalnom pripovijedanju
- Prikazivanje najboljeg video zapisa svakog polaznika

3.3. Uvjeti sudjelovanja

Iako je MOOT prema svojoj definiciji otvoren za sve, predlažemo smjernice za polaznike tečaja kako bi se ispunili puni potencijali njegovih polaznika. Polaznici bi trebali:

- biti profesori viših razreda osnovnih (7. i 8. razred) i srednjih škola ili radnici s mladima (posebno marginaliziranim skupinama mladih);
- posjedovati računalni uređaj s internetskom vezom;
- posjedovati digitalne kompetencije srednje razine (3,4) prema DigComp 2.1 2017 standardu;
- ponašati se kao neovisni i proaktivni učenici.

Oni profesori i radnici s mladima koji pohađaju MOOT, a mogu izdvojiti dovoljno vremena za učenje, prate raspored tečaja, pokazuju interes za tečaj kroz redovno i proaktivno sudjelovanje te organiziraju aktivnosti za mlade, imat će priliku sudjelovati u licem-u-lice radionicama ograničene na **25 sudionika po partnerskoj zemlji**. Kako bi se osiguralo da i formalni i neformalni sektor partnerskih zemalja imaju koristi od ovog projekta, mentori će osigurati podjednaku zastupljenost učitelja i trenera iz oba sektora.

3.4. Potvrda o sudjelovanju

Potvrda o sudjelovanju dodijelit će se profesorima i radnicima s mladima koji će sudjelovati i u MOOT-u i u licem-u-lice edukaciji.

Predviđene su dvije vrste potvrda: 1) Potvrda o završenom MOOT-u; 2) Potvrda o sudjelovanju u kombiniranom tečaju.

Prva potvrda će se dodijeliti svim profesorima/radnicima s mladima koji aktivno sudjeluju u MOOT-u, izvršavajući individualne i zajedničke zadatke. Također, trebali bi i evaluirati svaki modul zasebno, kao i kompletni MOOT.

Druga potvrda se dodjeljuje svim profesorima/radnicima s mladima koji završe nastavne aktivnosti prema rasporedu MOOT-a te sudjeluju na najmanje 8 od predviđenih 10 sati licem-u-lice radionica.

Dodijeljeni mentori su odgovorni za nadzor i bilježenje aktivnosti polaznika tečaja, kako onih direktnih, tako i na daljinu.



3.5. Druga razina pilot tečaja: Praktična primjena s mladima

Profesori i radnici s mladima, najmanje njih **100 (25 po zemlji)**, koji će završiti kombinirani tečaj moraju posjedovati potrebna znanja i vještine za osmišljavanje praktičnih radionica za mlade. Očekuje se da će 1500 učenika/mladih osoba sudjelovati u procesu stvaranja digitalnih priča s prosječnim brojem od **15 učenika po profesoru/radniku s mladima**. Broj učenika preporučen za rad u skupinama koji će stvarati digitalne priče je 7 ili 8 učenika, pod vodstvom profesora/radnika s mladima i nacionalnog mentora.

U svakoj od četiri partnerske zemlje, za finalnu aktivnost, predviđeno je **25 sati** rada po skupini učenika.

Profesori i radnici s mladima koji su završili kombinirani tečaj prakticiraju ono što su naučili kroz njega te podržavaju mlade kroz cijeli proces stvaranja digitalnih priča o globalnom građanstvu.

U skladu sa specifičnim profilom i mrežom kontakata pojedinog projektnog partnera, uključujući i formalne i neformalne edukatore, radne se skupine bave OGG-om u formalnim i neformalnim obrazovnim kontekstima. Kako bi postigli cilj povećanja broja članova ciljane skupine, uključujući trenere koji rade s mladima, mentor mora osigurati jednaku zastupljenost predstavnika formalnog i neformalnog obrazovnog konteksta.

Rezultat pilot tečaja provedenog s mladima je kreiranje **najmanje 100 digitalnih priča** o globalnom građanstvu koje će biti dostupne na UNITE-IT platformi. Jednom kada su priče osmišljene, bit će pokrenuto europsko natjecanje "Digitalne priče o obrazovanju za globalno građanstvo" te promovirano sljedećim izborom europskog pobjednika koji će biti proglašen u Brüsselsu na završnom događaju projekta (detalji o odabiru priča bit će pravodobno dostavljeni).

4. Popis izvora

[1] B. Robin, "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom", *Theory Into Practice*, no. 47, pp. 220-228, 2008

[2] J. McDrury, M. Alterio, "Learning through Storytelling in higher education", Londra, Kogan Page, 2003

[3] J. Ohler "Traditional Stories go green", *Storytelling magazine*, January - February 2007

[4] B. Robin, "The convergence of digital storytelling and popular culture in graduate education", *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, vol. 2007, no. 1, pp. 643-650, 2007

Ostali izvori

J. Lambert, "Digital Storytelling: Capturing Lives", *Creating Community*, Berkley (CA), Digital Diner Press, 2013 (4a ed.).