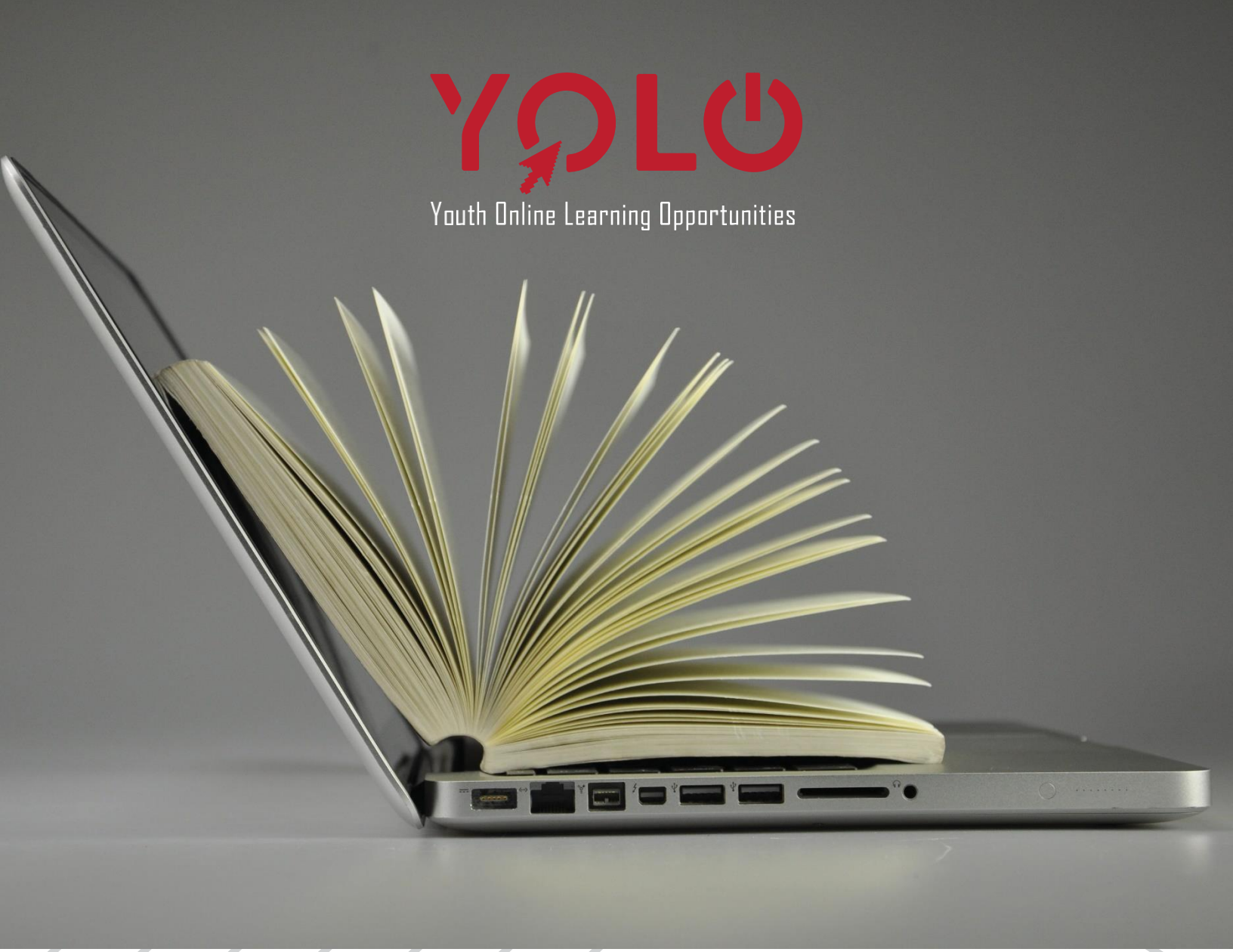
YOLO

Youth Online Learning Opportunities



NGO IUVENTA

PRIRUČNIK ZA ONLAJN UČENJE U NEFORMALNOM OBRAZOVANJU

Youth Online Learning Opportunities

PRIRUČNIK ZA ONLAJN UČENJE U NEFORMALNOM OBRAZOVANJU

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

“The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein’’

UVOD

Digitalna kompetencija je od suštinskog značaja za učenje, rad i aktivno učešće u društvu.

Proces globalizacije i uspon novih tehnologija revolucionisali su naše metode učenja, pa stoga naš sistem nastave i rada sa mladima mora biti podvrgnut temeljnoj reviziji.

Danas se obrazovni sistemi ne mogu fokusirati samo na sadržaj, jer on vrlo brzo zastareva. Uz to, učenike moramo edukovati o digitalnim veštinama, jer će one biti ključne za pravilno razvijanje prilika za karijeru u svetu koje ih očekuju nakon napuštanja škole.

Online učenje je obrazovanje koje se odvija putem Interneta. Često se među ostalim naziva i „e-učenjem“. Međutim, onlajn učenje je samo jedna vrsta „učenja na daljinu“ - krovni termin za svako učenje koje se odvija na daljinu, a ne u tradicionalnoj učionici.

Priručnik za online učenje u neformalnom obrazovanju deo je projekta „Omladinske mogućnosti onlajn učenja – YOLO (Youth Online Learning Opportunities)“ koji se finansira u okviru Ključne akcije 2, Izgradnja kapaciteta u oblasti mladih – Omladinski prozor za Zapadni Balkan, od strane Evropske komisije, a u okviru Erasmus + program.

Priručnik se sastoji se od tri glavna odeljka sa različitim temama koje su povezane:

I. glavni oblici neformalnog obrazovanja i ciljne grupe koji će biti razrađeni u prvom odeljku,

II. informacione i komunikacione tehnologije (u daljem tekstu IKT) i posebno e-učenje koje će biti deo drugog odeljka priručnika i

III. digitalne kompetencije i online alati u neformalnom obrazovanju koji će biti deo poslednjeg odeljka priručnika.

Priručnik za online učenje u neformalnom obrazovanju ima za cilj da prikupi sve nove alate koji se mogu koristiti za online učenje u neformalnom obrazovanju i radu sa mladima. Zbog toga, priručnik će informisati omladinske radnike, edukatore i trenere u neformalnom obrazovanju o različitim postojećim online alatima i njihovoj upotrebi u svakodnevnom radu sa mladima u cilju postizanja boljeg učenja i obrazovanja.

Verujemo da će se integracija informacionih tehnologija u obrazovanju i u omladinskom radu dodatno ubrzati, gde će online učenje postati integralna komponenta svakog obrazovanja u budućnosti.

Nadamo se da će Priručnik služiti svim omladinskim radnicima, trenerima i edukatorima u oblasti NFO i da će pronaći korisne informacije i obrayovne alate koji mogu podržati lični i socijalni razvoj mladih uključenih u njihove programe i aktivnosti u onlajn okruženju.

.

Dijana Puškar, NGO Iuventa

CONTENTS

I YOLO KA2 PROJEKAT

O PROJEKTU YOUTH ONLINE LEARNING OPPORTUNITIES - YOLO..... 5

I NEFORMAL NO OBRAZOVANJE

ISTORIJA I DEFINICIJA NEFORMLANOG OBRAZOVANJA I RAZLIKA IZMEĐU FORMALNOG I INFORMLANOG OBRAZOVANJA?.....8

GLAVNI OBLICI NEFORMALNOG OBRAZOVANJA I CILJNE GRUPE..... 12

PRIZNAVANJE I VALIDACIJA NEFORMALNOG OBRAZOVANJA.....12

NEFORMALNO OBRAZOVANJE I YOLO.....17

II INFORMACIONE I KOMUNIKACIONE TEHNOLOGIJE (ICT) I POSEBNO E-UČENJE

E UČENJE U OKRUŽENJU NEFORMALNOG OBRAZOVANJA..... 18

DIGITALNI JAZ, DIGITALNA PISMENOST I NEFORMALNO OBRAZOVANJE 19

MOGUĆE POTEŠKOĆE U USVAJANJU I PRIMENI ALATA ZA E-UČENJE 20

PREDNOSTI KORIŠĆENJA ALATA ZA E-UČENJE… 20

III DIGITALNE KOMPETENCIJE I ONLINE ALATI U NEFORMALNOM OBRAZOVANJU

OKVIR DIGITALNIH KOMPETENCIJA ZA EDUKATORE (DIGCOMPEDU) …..... 22

ŠTA JE OKVIR DIGITALNI H KOMPETENCIJA ZA GRAĐANE ZAŠTO JE POTREBAN? 23

KO MOŽE KORISTITI DIGCOMP?..... 24

KAKO DIGCOMP FUNKCIONIŠE?.....24

ONLINE ALATI I METODE ZA DIGITALNI OMLADINSKI RAD I ONLINE UČENJE U NEFORMLANOM OBRAZOVANJU 25

ALATI ZA ONLINE KOMUNIKACIJU … 25

ALATI ZA RAD OD KUĆE… 27

ALATI ZA UREĐIVANJE DOKUMENATA..... 28

ONLINE VIDEO ALATI… 28

ONLINE KVIZ KREATORI …..... 28

KREATIVNI ALATI – GRAFIČKI DIZAJN, PREZENTACIJA I FOTO UREĐIVANJE … 30

ALATI ZA KOLABORACIJU 31

Youth Online Learning Opportunities

O PROJEKTU

Ovaj projekat je finansiran uz podršku Evropske komisije, programa Erasmus+ i trajaće 24 meseca (od 15. decembra 2018. do 14. decembra 2020).

Dvadeset prvi vek i nezaustavljiva evolucija tehnologija doneli su potpuno novi poredak u sve sfere društva, uključujući i obrazovanje. Razvoj e-učenja jedno je od oblasti obrazovanja i obuke (treninga) koja se najbrže širi, takođe kada je reč o neformalnom obrazovanju i treninzima.

U omladinskom radu su stalno potrebni novi alati kako bi se išlo u korak sa brzim globalnim promenama, podržalo učešće mladih u društvu, aktivno građanstvo i sprečili novi oblici socijalne isključenosti.

Istorijski gledano, omladinski radnici su željeli da apsorbuju nove trendove, ali pomoću novih IKT i mrežnih alata nije lako doći do znanja kako se koriste ovi inovativni pristupi, čak i kada neki omladinski radnici imaju taj know-how pristup, nije lako sve to integrisati. Zbog toga mi omladinski radnici moramo da unapredimo znanje o kreativnoj upotrebi IKT i mrežnih alata u svom radu. Potrebni su nam novi načini rada sa mladima.

Glavni cilj ovog projekta je izgradnja kapaciteta partnerskih organizacija za korišćenje mrežnih alata u neformalnom obrazovanju, unapređujući kvalitet neformalnog obrazovanja i omladinskog rada. Projektne aktivnosti će korak po korak izgraditi kapacitete omladinskih radnika, trenera, omladinskih lidera iz partnerskih zemalja.

.

O PROJEKTU

YOLO

Youth Online Learning Opportunities

Projektni ciljevi:

- ✓ *Istražiti načine za poboljšanje postojećih alata i stvaranje novih kako bi se napravili interaktivniji, iskustveniji i pogodniji za razvijanje znanja, veština, stavova i vrednosti važnih u omladinskom radu.*
- ✓ *Istražiti koristi i ograničenja online učenja u kontekstu neformalnog obrazovanja (NFO)*
- ✓ *Doneti inovacije u NFE stvaranjem novih metoda, tehnika i konkretnih alata za online učenje*
- ✓ *Izgraditi kapacitete trenera, omladinskih radnika, aktivnih na polju NFO za mlade za korišćenjem alata za online učenje u NFO*
- ✓ *Kreiranje i sprovođenje onlajn kurseva na nacionalnom ili međunarodnom nivou.*
- ✓ *Kreiranje edukativnog kursa za e-učenje povezan sa omladinskim prioritetima svakog partnera;*

PROJEKTNI PARTNERI:

NGO Iuventa (Srbija)
Associazione TDM 2000 (Italija)
Beyond Barriers (Albanija);
Blink Kosova - BETTER LIFE IN KOSOVA (Kosovo[1]);*
Sal Fuera Elche (SAL FUERA ELX) (Šapanija);
Youth and Civil Initiatives in the Rose Valley (Bugarska);
Eesti People to People (Estonija)
SIEDAS SOCIAL INNOVATION AND ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT ASSOCIATION (Slovačka)

[1] *Ova oznaka je bez prejudiciranja stavova o statusu i u skladu je sa Rezolucijom 1244 Saveta bezbednosti Ujedinjenih nacija i mišljenjem Međunarodnog suda pravde o proglašenju nezavisnosti Kosova*

Aktivnosti na projektu:

- *kreiranje vizuelnig identiteta projekta*
- *Izrada veb stranice projekta*
- *Sprovođenje istraživanja u upotrebi online obrazovnih alata*
- *Sastanak projektnog tima i partnera (Kick off meeting)*
- *Organizovanje Seminara 1: „NFO, ICT i veb alati za neformalno obrazovanje - gde smo mi“*
- *Kreiranje platforme za onlajn učenje*
- *Sprovođenje Okruglih stolova - u svakoj partnerskoj zemlji*
- *Organizovanje drugog seminara - Poboljšanje postojećih i stvaranje novih onlajn alata*
- *Kurs za online učenje - Razvoj veština e-učenja / Uvod u Moodle platformu*
- *Sprovođenje lokalnih aktivnost: Testiranje novih alata i onlajn kurseva*
- *Vebinari (4) - nacionalni vebinari na razliučite teme u okviru onlajn učenja i onlajn alata*
- *Priručnik za onlajn učenje u neformalnom obrazovanju*
- *Organizovanje Konferencije – onlajn učenje i onlajn alati u NFO*
- *Evaluacioni sastanak partnera*
- *Promocija projekta*

I NON-FORMAL EDUCATION

1. Istorija i definicija neformalnog obrazovanja

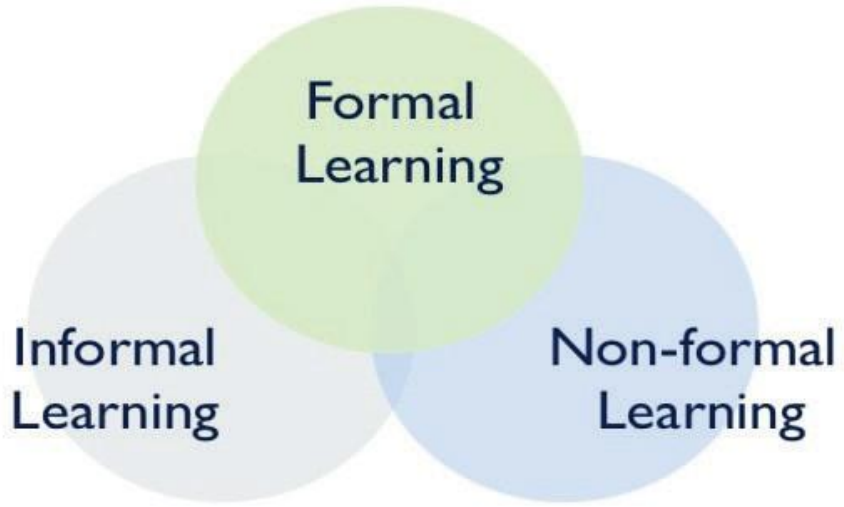
Non-formal Neformalno obrazovanje je relativno nov koncept koji datira iz 1968. godine kada je Coombs prvi put počeo da govori o neformalnom obrazovanju koje je nastalo iz jaza neuspelog formalnog obrazovnog sistema.

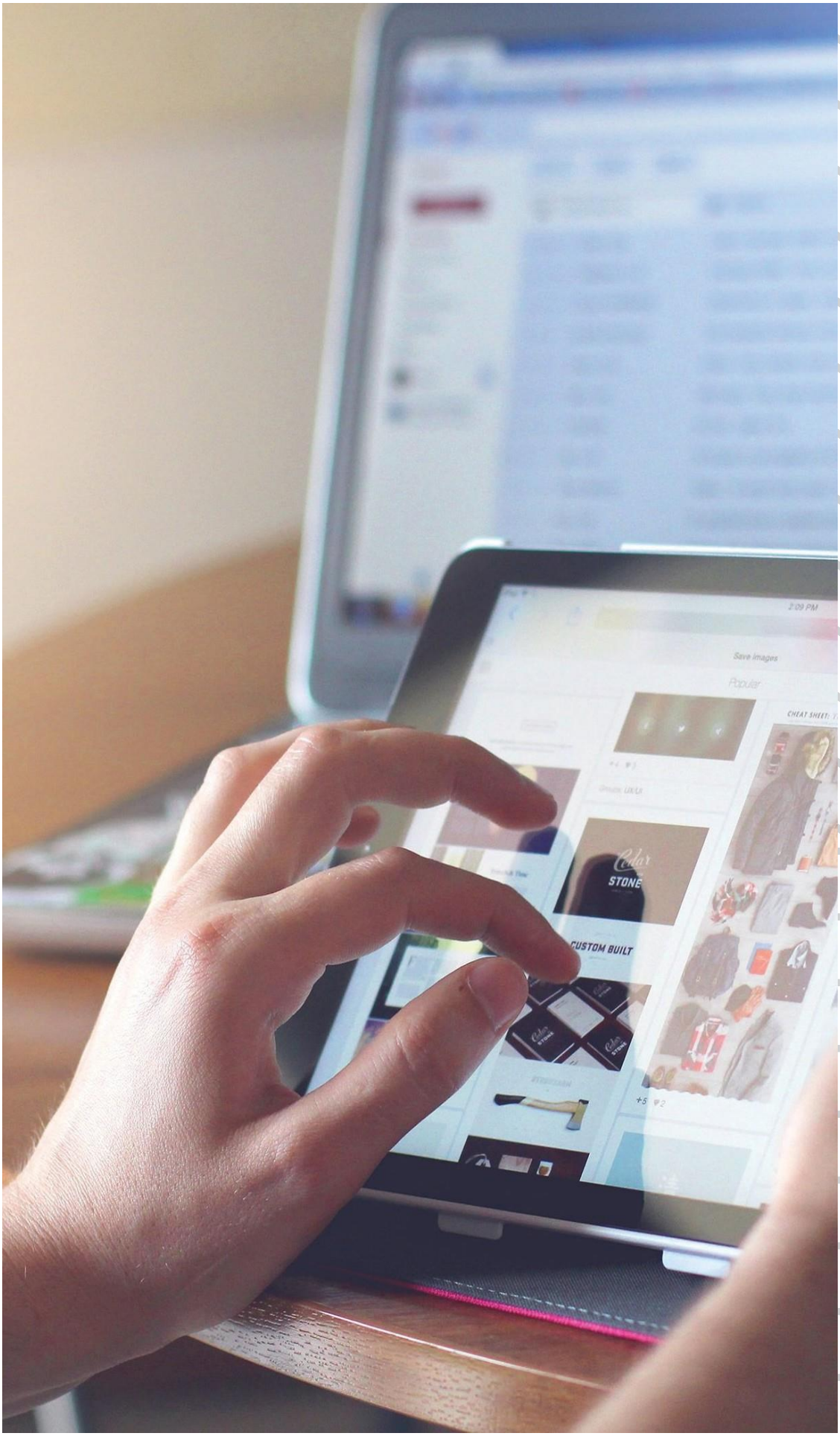
Kasnije 1974. prosvetni radnici Coombs i Ahmed definisali su razliku između formalnog, neformalnog i informalnog obrazovanja, navodeći da: „Formalno obrazovanje kakvo se ovde koristi je, naravno, visoko institucionalizovano, hronološki ocenjeno i hijerarhijski strukturisan „obrazovni sistem“, koji obuhvata nižu Osnovnu školu i proteže se do Univerziteta“.

Iako je „neformalno obrazovanje ... bilo koja organizovana, sistematska, obrazovna aktivnost koja se obavlja van okvira formalnog sistema kako bi se pružile odabrane vrste učenja određenim podgrupama u populaciji, odraslima kao i deci (Coombs i Ahmed 1974: 8)”.

Upotreba reči „naravno“ u citatu za formalno obrazovanje pokazuje da se pretpostavljalo da svi mogu da prepoznaju formalni sistem obrazovanja. Dok su neformalno obrazovanje različite zemlje različito tumačile. Za neke je to značilo svaki obrazovni program koji je obezbedilo Ministarstvo prosvete, osim škola i fakulteta (npr. Časovi pismenosti odraslih). Za druge je to značilo obrazovne programe poput kurseva obuke, foruma za diskusiju, seminara koje su pružale nevladine organizacije (NVO).

Definicija informalnog obrazovanja više je predstavljala opis informalnog učenja, navodeći da: „informalno obrazovanje, kako se ovde koristi, je životni proces kojim svaka osoba stiče i akumulira znanje, veštine, stavove i uvide iz svakodnevnih iskustava i sopstvenoj interakciji sa sredinom u kojoj žive - kod kuće, na poslu, u igri; iz primera i stavova porodice i prijatelja; od putovanja, čitanja novina i knjiga; ili slušanjem radija ili gledanjem filmova ili televizije. Generalno, informalno obrazovanje je neorganizovano i često nesistematično; pa ipak čini veliku količinu celokupnog celoživotnog učenja bilo koje osobe - uključujući čak i visoko „školovane“ osobe (Coombs and Ahmed 1974: 8). “

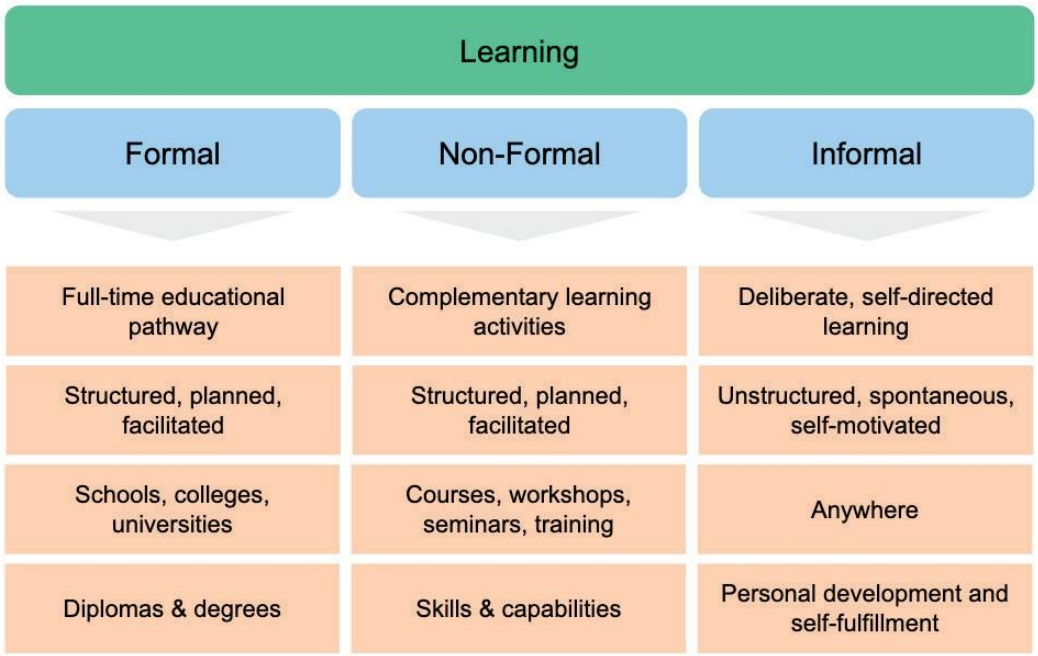



2:09 PM
Save Images
Popular
CUSTOM BUILT

Sva tri oblika obrazovanja doprinose procesu celoživotnog učenja, svaki od njih ima svoj značaj, prednosti i nedostatke. Sledeće tabele prikazuju kratak pregled sličnosti i razlika tri oblika obrazovanja:

Formal	Non-formal	Informal
Usually at school	At institution out of school	Everywhere
May be repressive	Usually supportive	Supportive
Structured	Structured	Unstructured
Usually prearranged	Usually prearranged	Spontaneous
Motivation is typically more extrinsic	Motivation may be extrinsic but it is typically more intrinsic	Motivation is mainly intrinsic
Compulsory	Usually voluntary	Voluntary
Teacher-led	May be guide or teacher-led	Usually learner-led
Learning is evaluated	Learning is usually not evaluated	Learning is not evaluated
Sequential	Typically non-sequential	Non-sequential

From *Bridging In-school and Out-of-school Learning: Formal, Non-Formal, and Informal Education*. (p. 174), by Eshach, H. (2007). *Journal of Science Education and Technology*, 16(2), 171-190.



Danas su neformalno obrazovanje i neformlano učenje najuže povezani sa radom NVO, posebno u okviru rada sa mladima. Kako je neformalno učenje ključni element u radu sa mladima, pažljivije ćemo ga proučiti sa njegovim glavnim prednostima i nedostacima, ciljnim grupama i razvojem. Neformalno učenje u omladinskim aktivnostima je strukturirano, planirano i zasnovano na objektima učenja, uz podršku facilitatora ili trenera.

Iako je to u ime učenika/studenata to dobrovoljna aktivnost možemo reći da je bilo koji oblik razmene mladih, treninga ili seminara sa unapred definisanim programom sa ciljevima učenja vrsta neformalnog obrazovanja.

Principi neformalnog učenja u omladinskim aktivnostima su višestruki:

• dobrovoljni i često samoorganizovani karakter učenja;

• dizajniran da poboljša niz veština i kompetencija;

• suštinska motivacija učenika;

• participativni pristup i pristup usredsređen na učenika

• uska veza sa težnjama i interesima mladih ljudi;

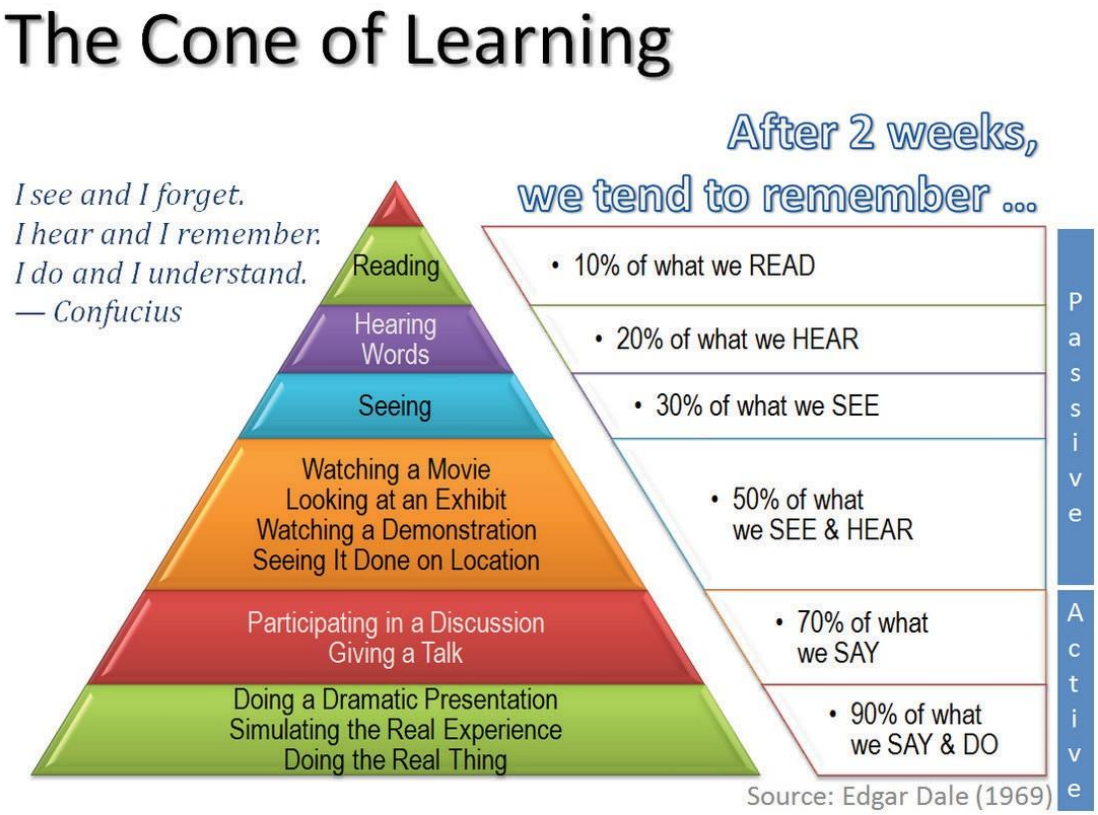
• otvoreni karakter, struktura i fleksibilnost nastavnih programa;

• raznovrsni proces evaluacije sa elementima samoevaluacije, kolektivne / grupne evaluacije bez prosuđivanja o individualnom uspehu ili neuspehu, dajući učeniku „pravo da pogreši“ i „uči radeći i pokušavajući“

• okruženje za podršku trenera / voditelja i / ili omladinskih radnika;

• razmena i umnožavanje rezultata i potencijalno praćenje radi postizanja indirektnijih korisnika;

Neformalne omladinske aktivnosti imaju za cilj da uključuju i pasivne i aktivne mogućnosti učenja kako ih definiše Edgar Dale's – Konus učenja (1969) kako bi se garantovalo održivo unapređenje znanja, veština i kompetencija.



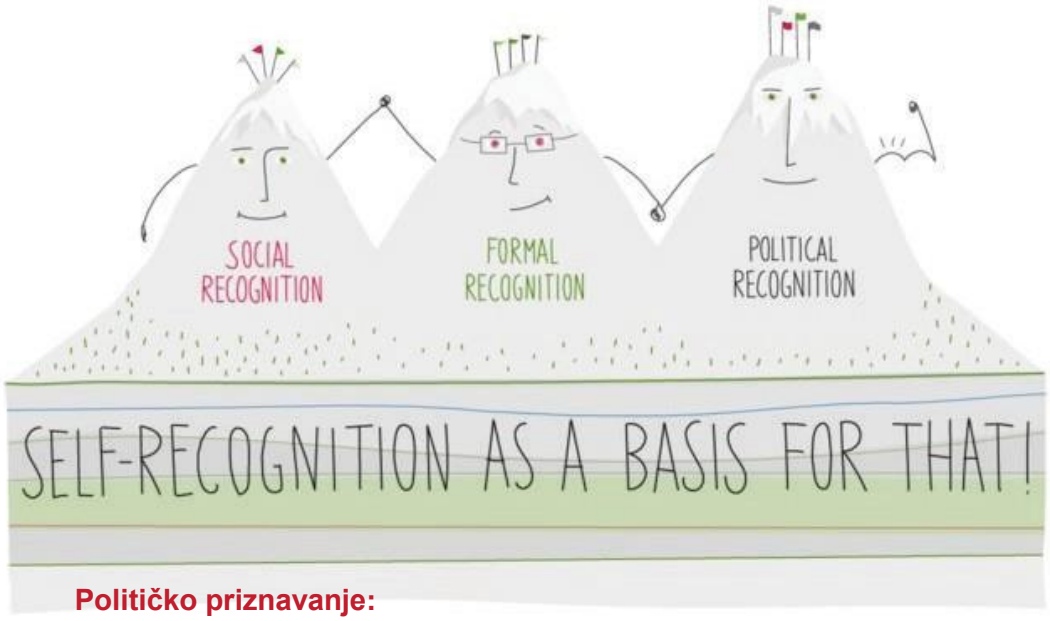
Programi neformalnog trening kursa, seminara i razmene mladih sadrže pažljivo planirane, logično praćene i sesije usmerene na ciljeve učenja, koje su otvorene i fleksibilne i mogu se prilagoditi potrebama učesnika. Ovo doprinosi razvoju ili poboljšanju sledećih veština, znanja i stavova učesnika, organizatora i facilitatora:

2. Glavni oblici neformalnog obrazovanja i ciljne grupe

Aktivnosti neformalnog obrazovanja mogu pružati različiti akteri za različite ciljne grupe. Pružaoci neformalnog obrazovanja mogu biti i formalne obrazovne strukture i neformalni obrazovni agenti kao što su NVO, kulturni centri, agencije za obuku i kompanije, itd. Neformalne obrazovne aktivnosti poput kurseva obuke, seminara, diskusionih foruma ili debata mogu se odvijati i online i uživo. Međutim, omladinske razmene su najkorisnije ako se organizuju uživo, tako da razmena kulture i uključivanje neformalnog učenja u neformalni obrazovni proces mogu doprineti sticanju novih znanja, veština i kompetencija.

3. Prepoznavanje neformalnog obrazovanja

Iako mnogi učesnici u neformalnim obrazovnim aktivnostima kažu da ... „Naučio sam toliko iz ovog kursa obuke“ ili „Ovde sam naučio više o ovoj temi nego tokom celog svog studija formalnog obrazovanja“, još uvek postoji nerazumevanje koristi neformalnog obrazovanja. Zbog toga je neophodno ojačati svest ključnih osoba i institucija u društvu, biznisu i politici, kao i samih mladih ljudi, kako bi se promovisalo neformalno obrazovanje kao sastavni deo učenja i kako bi se poboljšalo njegovo političko, socijalno i formalno prepoznavanje.



Političko priznavanje:

Političko priznavanje pružalaca neformalnog obrazovanja je neophodan prvi korak. Političke strukture na svim nivoima u društvu moraju da prepoznaju važnost onih koji pružaju neformalno obrazovanje. Vlade i međunarodne organizacije treba da aktivno podržavaju istraživanje uticaja koji neformalno obrayovanje ima na razvoj i pojedinca i društva uopšte. Sledeći korak je neophodna finansijska podrška omladinskih organizacija kao demonstracija njihove posvećenosti. Ovo bi pomoglo da se osigura održivost i razvoj omladinskog NVO sektora koji je glavni pružalac neformalnog obrazovanja.

Društveno priznavanje:

Važno je da institucije i pojedinci na svim nivoima u društvu počnu da menjaju i prilagođavaju svoje shvatanje vrednosti neformalnog obrazovanja i omladinskog rada uopšte. Odnos društva prema obrazovanju treba da se promeni sa onog u kome se formalno obrazovanje vrednuje iznad neformalnog obrazovanja na onaj u kome se oba oblika obrazovanja podjednako odmeravaju zbog različitih atributa koje nude i zbog različitih veština i koristi koje mladima donose ljudi.

Formalno prepoznavanje:

Glavni napori ka formalnom priznavanju neformalnog učenja učinjeni su uvođenjem Youthpass sertifikata 2006. godine koji je imao za cilj prepoznavanje učenja stečenog kroz omladinski program Evropske komisije u to vreme. Youthpass uključuje elemente samoevaluacije u ime učesnika ključnih kompetencija razvijenih ili poboljšanih tokom razmene mladih, treninga i Evropske volonterske službe sa opštim opisom neformalne aktivnosti sa njenim ciljevima i zadacima, urađenim partnerskim organizacijama od strane organizatora.

U novembru 2005. Evropska komisija usvojila je predlog preporuke o ključnim kompetencijama za celoživotno učenje. Ova preporuka je prvi put obezbedila evropsko referentno sredstvo o ključnim kompetencijama koje su mladima potrebne za život odraslih, za dalje učenje i aktivno učešće u društvu. Referentni okvir postavio je sledećih osam ključnih kompetencija, koje su kasnije ugrađene u Youthpass sertifikat kao element samoevaluacije:

- **Komunikacija na maternjem jeziku -** sposobnost izražavanja i tumačenja misli, osećanja i činjenica u usmenoj i pisanoj formi (slušanje, govor, čitanje i pisanje) i jezička interakcija na odgovarajući način u čitavom spektru društvenih i kulturnih konteksti - obrazovanje i obuka, posao, dom i slobodno vreme.

- **Komunikacija na stranim jezicima** - sposobnost razumevanja, izražavanja i tumačenja misli, osećanja i činjenica u usmenoj i pisanoj formi (slušanje, govor, čitanje i pisanje) u odgovarajućem dijapazonu društvenog konteksta - posao, dom, slobodno vreme, obrazovanje i obuka - prema nečijim željama ili potrebama. Komunikacija na stranim jezicima takođe zahteva veštine kao što su posredovanje i interkulturno razumevanje.

- **Matematička kompetencija i osnovne kompetencije u nauci i tehnologiji**

A. *Matematička kompetencija* je sposobnost razvijanja i primene matematičkog mišljenja radi rešavanja niza problema u svakodnevnim situacijama. Uključuje, u različitom stepenu, sposobnost i spremnost za korišćenje logičkog i prostornog razmišljanja i prezentacije (formule, modeli, konstrukcije, grafikoni, grafikoni).

B. *Kompetencija u nauci* odnosi se na sposobnost i volju da se koristi znanje i metodologija korišćena za objašnjavanje prirodnog sveta, kako bi se identifikovala pitanja i izvukli zaključci zasnovani na dokazima. Kompetencija u nauci i tehnologiji podrazumeva razumevanje promena izazvanih ljudskom aktivnošću i odgovornošću kao pojedinačnog građanina.

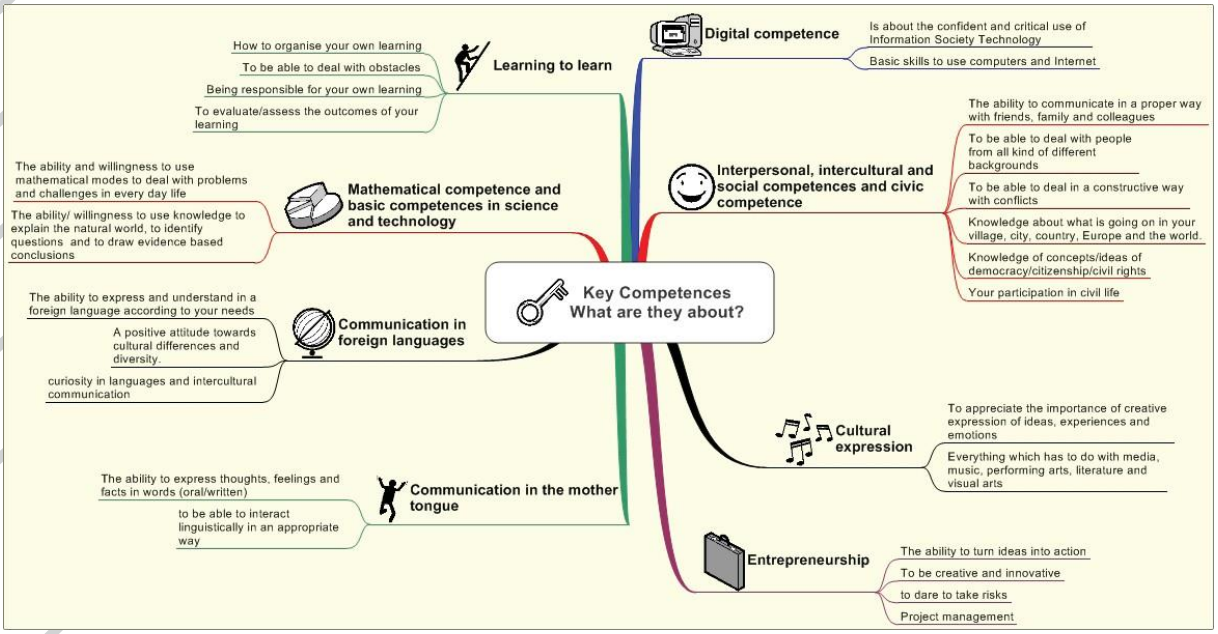
- **Digitalne komeptencije –** uključivanje samopouzdane i kritične upotrebe tehnologije informacionog društva (IST) za posao, razonodu i komunikaciju. Podržana je osnovnim veštinama u IKT: upotreba računara za pronalaženje, procenu, skladištenje, proizvodnju, predstavljanje i razmenu informacija, kao i za komunikaciju i učešće u zajedničkim mrežama putem Interneta.

- **''Učiti kako se uči'' kompetencija –** predstavlja sposobnost nastavka i istrajavanja u učenju. Pojedinci bi trebali biti u mogućnosti da organizuju vlastito učenje, uključujući efikasno upravljanje vremenom i informacijama, kako pojedinačno, tako i u grupama. Obuhvata svest o nečijem procesu učenja i potrebama, identifikovanje raspoloživih prilika i sposobnost rešavanja prepreka kako bi se uspešno učilo. To znači sticanje, obradu i usvajanje novih znanja i veština, kao i traženje i korišćenje smernica. ''Učenje kako da se uči'' uključuje učenike da grade na prethodnom učenju i životnim iskustvima kako bi koristili i primenjivali znanje i veštine u raznim kontekstima - kod kuće, na poslu, u obrazovanju i obuci. Motivacija i samopouzdanje su presudni za ovu kompetenciju.

- **Interpersonalne, interkulturne i socijalne kompetencije, građanske kompetencije –** ove kompetencije pokrivaju sve oblike ponašanja koji pojedince osposobljavaju za potrebna znanja i veštine potrebne za efikasno i konstruktivno učešće u društvenom i radnom životu, a posebno u sve raznovrsnijim društvima, i rešavanje sukoba tamo gde je to potrebno. Građanska kompetencija osposobljava pojedince da u potpunosti učestvuju u građanskom životu, na osnovu znanja o društvenim i političkim konceptima i strukturama i posvećenosti aktivnom i demokratskom učešću

- **Osećaj inicijative i preduzimljiuvosti -** odnosi se na sposobnost pojedinca da ideje pretvori u akciju. Uključuje kreativnost, inovacije i preuzimanje rizika, kao i sposobnost planiranja i upravljanja projektima u cilju postizanja ciljeva. Ovo pomaže svima u svakodnevnom životu kod kuće i u društvu, zaposlenima da budu svesni konteksta svog rada i da mogu da iskoriste prilike, a osnova je za konkretnije veštine i znanja potrebna preduzetnicima koji uspostavljaju društvene ili komercijalne aktivnost..

- **Kulturna svest i izražavanje** - uvažavanje važnosti kreativnog izražavanja ideja, iskustava i osećanja u čitavom nizu medija, uključujući muziku, scenske umetnosti, književnost i vizuelne umetnosti.



Okvir ključnih kompetencija za celoživotno učenje revidiran je u maju 2018. Za Erasmus +, novi okvir se pojavljuje na svim projektima koji su 20. avgusta ili kasnije uneseni u bazu podataka Iouthpass. Promena ne utiče na Erasmus + projekte koji su uneseni u Youthpass bazu podataka pre tog datuma, čak i ako se sertifikati generišu kasnije. Nove ključne kompetencije takođe se pojavljuju na svim Youthpass sertifikatima programa Evropskog korpusa solidarnosti.

https://www.youthpass.eu/sk/help/faqs/keycompetences/

Revidirane Ključne kompetencije su:

1. **Kompetencija multijezičnosti** - je sposobnost upotrebe različitih jezika za komunikaciju i usmenog ili pismenog razumevanja i izražavanja misli, osećanja i činjenica. Treba znati gramatiku i rečnik određenog jezika. Takođe je važna sposobnost učenja jezika na razne načine. Uvažavanje kulturne raznolikosti i radoznalost za interkulturnu komunikaciju stavovi su povezani sa ovom kompetencijom.

2. **Kompetencije ličnog, socijalnog i učenja kako učiti** - je sposobnost da naučite da učite, da upravljate sopstvenim učenjem i da razmišljate o sebi. Radi se o upravljanju vremenom i informacijama. Socijalne kompetencije uključuju rad sa drugima na konstruktivan način i upravljanje konfliktima na podržavajući način. Lične kompetencije uključuju otpornost, sposobnost suočavanja sa neizvesnošću i složenošću i pokazivanje empatije. Sposobnost podrške fizičkom i emocionalnom blagostanju takođe je relevantna za ovu oblast kompetencija.

3. **Građanske kompetencije** - Građanska kompetencija je sposobnost da se ponašamo kao odgovorni građani i da u potpunosti učestvujemo u građanskom i društvenom životu, zasnovano na razumevanju socijalnih, ekonomskih, pravnih i političkih koncepata, kao i globalnog razvoja i održivosti.

4. **Preduzetnička kompetencija** - odnosi se na sposobnost delovanja prema mogućnostima i pretvaranja ideja u akciju koja ima vrednost za druge. Uključuje preuzimanje inicijative, kreativnost, inovacije, kritičko razmišljanje i rešavanje problema. Potrebna je sposobnost zajedničkog rada i planiranja projekata od kulturne, socijalne ili finansijske vrednosti.

5. **Kompetencija kulturne svesnosti i izražavanja -** je razumevanje načina na koji se ideje kreativno izražavaju u različitim kulturama, kroz različite umetnosti. Uključuje razvoj i izražavanje vlastitih ideja. Potrebno je poznavanje lokalnih, evropskih i globalnih kultura i sposobnost izražavanja ideja i osećanja u različitim umetničkim i kulturnim oblicima. Otvorenost i radoznalost su važni stavovi.

6. **Digitalna kompetencija** - Digitalna kompetencija uključuje odgovornu upotrebu digitalnih tehnologija; komunikacije i saradnje, medijske pismenosti, stvaranje digitalnih sadržaja, bezbednost, pitanja vezana za intelektualnu svojinu, rešavanje problema i kritičko razmišljanje. Uključuje mogućnost upotrebe informacija putem niza digitalnih tehnologija za ispitivanje dostupnih informacija; radoznalost i otvoren stav

7. **Matematičke kompetencije i osnovne kompetencije iz oblasti nauke i tehnologije (STEM)** - jee sposobnost korišćenja matematičkog razmišljanja za rešavanje problema u svakodnevnim situacijama. Kompetencija u nauci odnosi se na sposobnost korišćenja znanja; da identifikuje pitanja i zasniva mišljenja na dokazima. Uključuje sposobnost upotrebe logičkog i kritičkog mišljenja, rukovanja tehnološkim alatima i saopštavanja zaključaka i obrazloženja iza njih..

8. **Kompetencija pismenosti** - Kompetentnost za pismenost je sposobnost razumevanja i izražavanja misli, osećanja i činjenica usmeno, pismeno ili u drugim oblicima, kao i interakcija sa drugima. To je osnova za dalje učenje. Otvorenost za kritički i konstruktivni dijalog i svest o uticaju jezika na druge važni su elementi ove kompetencije.

Šta je Youthpass?

Youthpass je alat za dokumentovanje i prepoznavanje ishoda učenja iz omladinskog rada i solidarnih aktivnosti. Dostupan je za projekte koji se finansiraju iz programa Erasmus +: Mladi u akciji i Programi Evropskog korpusa solidarnosti. To je deo strategije Evropske komisije da podstiče prepoznavanje neformalnog učenja, sprovodeći politiku u praksi i praksu u politici:

- Dok kreiraju svoj Youthpass sertifikat zajedno sa osobom za podršku, učesnicima projekta se daje mogućnost da opišu šta su uradili u svom projektu i koje su kompetencije stekli. Dakle, Youthpass **podržava razmišljanje o ličnom procesu neformalnog učenja i ishodima učenja.**

- Kao evropski instrument za priznavanje neformalnog učenja na polju mladih, Youthpass **jača socijalno prepoznavanje omladinskog rada.**

- Youthpass podržava **aktivno Evropsko građanstvo mladih** i omladinskih radnika opisujući dodatu vrednost njihovog projekta.

- Youthpass takođe ima za cilj **podršku zapošljivosti mladih i omladinskih radnika** podizanjem njihove svesti i opisivanjem njihovih kompetencija, kao i dokumentovanjem sticanja ključnih kompetencija na sertifikatu.

Ko može koristiti Youthpass?

Youthpass sertifikati dostupni su za sve vrste projekata i aktivnosti u okviru programa Erasmus +: Mladi u akciji i Evropski korpus solidarnosti.

Sertifikati se takođe mogu izdati za projekte koji su dodeljeni u okviru prethodnog programa Mladi u akciji (2007-2013).

Svi učesnici projekata odobrenih u ovim okvirima imaju pravo da dobiju youthpass sertifikat, a time i priznanje za svoje neformalne ishode učenja.

Odgovornost za izdavanje youthpass sertifikata učesnicima / volonterima, u slučaju da žele da ih prime, leži na organizaciji koja potpisuje ugovor za Erasmus + grant.

Zašto Youthpass?

Korišćenje Youthpass-a može dodati vrednost omladinskim projektima gde se koristi na nekoliko načina:

- Kroz Youthpass proces, refleksija o učenju postaje strukturiranija i ojačava se obrazovna vrednost projekta. To čini učenje učesnika svesnijim. Kad su svesniji svojih kompetencija, učesnicima je lakše da ih iskoriste u budućnosti. Dakle, Youthpass podržava buduće puteve mladih.
- Stavljanjem naglaska na procese učenja i ishode u radu sa mladima, korišćenje Youthpass-a pomaže u povećanju takozvane kompetencije „Učenje kako se uči". Podiže svest učesnika o učenju u različitim kontekstima i pomaže im da razmisle o svojim željama i potrebama za učenjem.
- Opis kompetencija razvijenih učešćem u omladinskim projektima takođe pomaže u povećanju vidljivosti vrednosti omladinskog rada - vašeg rada!

Youthpass JE

- proces razmišljanja koji pomaže u definisanju i opisivanju ishoda učenja u omladinskom projektu, što dovodi do sertifikata koji dokumentuje ove ishode učenja
- potvrda učešća organizatora određene aktivnosti
- opis aktivnosti gde je osoba učestvovao
- individualizovani opis konkretnih preduzetih aktivnosti i ishoda učenja
- sertifikat za ljude koji učestvuju u aktivnostima koje podržavaju programi Erasmus +: Mladi u akciji i Evropski korpus solidarnosti
- alat koji ključne kompetencije za celoživotno učenje primenjuje u praksi čvrsto zasnovanu na principima neformalnog obrazovanja i učenja
- način poboljšanja vidljivosti učenja u mladima i projektima solidarnosti

Youthpass NIJE

- nešto što daje bilo kakva prava imaocu
- Formalna akreditacija kompetencija
- zamena za bilo kakve formalne kvalifikacije na raspolaganju za demonstraciju ishoda učenja iz aktivnosti preduzetih u programu MLADI (koji se završio 2006. godine)

Zašto bi učesnici trebalo da izaberu da koriste Youthpass?

- Mogu da opišu šta su uradili i naučili u projektu
- Nauče da pronalaze odgovarajuće reči za opisivanje svojih kompetencija
- Postaju svesniji svojih kompetencija
- Postaju svesniji različitih konteksta i načina na koji ljudi uče
- Svoje kompetencije mogu pokazati i objasniti bolje drugima, na primer na razgovoru za posao, u školi ili za dalje projekte
- Mogu da naprave dalje planove o tome šta bi i dalje želeli da nauče i kako
- Imaće zvaničnu potvrdu o svom učešću u projektu
- Mogu sertifikat pokazati svojim prijateljima i porodici!

4. Neformalno obrazovanje (NFO) i Omladinske mogućnosti onlajn učenja (YOLO)

Mogućnosti onlajn učenja za mlade (YOLO – Youth Online Learning Opportunities) mogu biti i formalne i neformalne, u zavisnosti od institucija koje ih nude i formalnog ili neformalnog priznavanja internetskog kursa ili mogućnosti učenja. Kada univerziteti, fakulteti, škole i centri za stručno obrazovanje nude obrazovanje na daljinu koje se završava nekom diplomom ili kreditima dodeljenim učeniku koji je formalni YOLO. Nevladine organizacije ili škole koje nude mogućnosti onlajn učenja u okviru projekata takođe doprinose izgradnji veština, znanja i kompetencija kod učenika. To su neformalni YOLO-i koji se često završavaju nekim neformalnim alatom za priznavanje kao što su Youthpass, Europass ili bilo koja druga potvrda o završenom. Postoje mnoge YOLO platforme koje nude mogućnosti onlajn obrazovanja i korisne mrežne alate za mlade učenike opisane u sledećim poglavljima ovog priručnika..

II INFORMACIONE I KOMUNIKACIONE TEHNOLOGIJE (IKT) I POSEBNO E-UČENJE

Informacione i komunikacione tehnologije (u daljem tekstu IKT), a posebno e-učenje, danas su od suštinske važnosti u odnosu između pojedinca i društva koji povezuju četiri podsistema koja čovek može prepoznati u društvu i koji su od suštinskog značaja za njegovo postojanje: politička / pravna dimenzija, socijalna dimenzija, kulturna dimenzija i ekonomska dimenzija, i raskrsnica u trenutnim paradigmama učenja i komunikacije.

Evropski savet u Lisabonu, koji promoviše pristup usmeren na učenike, uključuje upotrebu novih multimedijalnih tehnologija i Interneta za poboljšanje kvaliteta učenja olakšavajući pristup resursima i uslugama, kao i daljinsku razmenu i saradnju..

Danas je nesumnjivo da je e-učenje koncept koji se razvija, prateći tempo tehnoloških inovacija. Neki stručnjaci su razvoj e-učenja videli kao promenu u paradigmi učenja.

To zahteva, na primer, da pružaoci usluga online učenja, istovremeno podstičući aktivnu, kritičnu i pronicljivu upotrebu ovih tehnologija, održavaju isti nivo kvaliteta kao i u drugim oblicima učenja, posebno za ono što se tiče koncepta obrazovanja, e-demokratije, proces borbe protiv sajber maltretiranja, upravljanja Internetom I zaštite ličnih podataka na mreži..

U tom pogledu, IKT se smatraju inovativnim načinima uvođenja novih metoda i alata za obrazovanje i odnosa sa učenikom i nastavnikom / voditeljem radi poboljšanja kvaliteta obrazovanja u pružanju sadržaja.

U perspektivi odozdo prema gore, nastavnici i organizacije mogu koristiti ove resurse da bi dosegnuli veći broj mladih koristeći alate prilagođene mladima, posebno one koji dolaze sa smanjenim mogućnostima, promovišući novo komunikaciono okruženje održivije za potrebe razvoja i osnaživanja.

Smatramo da je ovaj pristup veoma važan i hitan za suočavanje sa izazovima sveobuhvatnije strategije obuke u vezi sa informacijama i tehnologijama i važnosti razvijanja kompetencija u ovoj oblasti, posebno kroz obuku na svim nivoima obrazovnog sistema, formalnog i neformalnog, i tokom života.

Ova dostignuća svedoče o rastućem interesovanju za upotrebu IKT za razvoj društva znanja, s jedne strane, a s druge strane promovišu i promenu u korišćenju online alata u obrazovne svrhe. Na primer, pojmovi kao što su „zajednica prakse“ i „sadržaj proizveden od vršnjaka“ od suštinske važnosti u procesima e-učenja su značajno relevantni i za procese neformalnog obrazovanja. Većina infrastrukture i softvera za e-učenje danas uključuje karakteristike zasnovane na konstruktivističkom pogledu na obrazovni proces, koji je takođe u osnovi neformalnih teorija i praksi učenja.

Ove sličnosti, zajedno sa drugima, dozvolile su poslednjih godina da se e-učenje koristi u praksi obuke glavnih evropskih omladinskih aktera, kao što su Savet Evrope, SALTO, Evropska komisija i Erasmus + program

E- učenje u okruženjima neformalnog obrazovanja

Trenutni status obrazovanja odražava se na to kako sektor formalnog obrazovanja postaje informalan, dok se neformalno učenje istovremeno formalizuje. Poziva se na „preispitivanje“ obrazovanja kako bi se podudaralo sa internetskom erom, kada novi mediji „demokratizuju obrazovanje“, osnažuju mlade ljude i otvaraju putove tolerancije za život i rad u multikulturalnoj Evropi. Zamagljivanje granica između formalnog, neformalnog i informalnog zahtevaće nove nastavne veštine i stalni razvoj profila omladinskih radnika ili školskih nastavnika. Holistički pristup obrazovanju, individualizovane metode, profesionalni koučing i učenje zasnovano na iskustvu takođe bi podstakli pojedince da se povuku iz rutine i promovišu promene.

Iako ideja učenja tokom čitavog života nije nova, ona je u poslednje dve decenije stekla veći značaj u međunarodnom diskursu o obrazovnoj politici. Mnogi programi su razvijeni za podršku celoživotnom učenju. Glavni fokus ovih programa je omogućiti pojedincima da tokom života krenu u potragu za mogućnostima učenja iz ličnih ili profesionalnih razloga. Lično usavršavanje, zapošljivost, konkurentnost i aktivnije građanstvo neki su očekivani rezultati programa celoživotnog učenja (LLP).

Zbog važnosti informacionih i komunikacionih tehnologija u našem društvu danas, digitalna kompetencija igra važnu ulogu u celoživotnom učenju. Pojedinci bi trebalo da budu u mogućnosti da koriste računare za „pronalaženje, procenu, skladištenje, proizvodnju, predstavljanje i razmenu informacija, kao i za komunikaciju i učešće u zajedničkim mrežama putem Interneta.

Ipak, promene i inovacije u paradigmama učenja postavljaju nova pitanja kvaliteta i inkluzije. Da li ponuda e-učenja danas odražava iste standarde kvaliteta u rezidencijalnom učenju? Da li je e-učenje danas što je moguće više inkluzivno? Da li je e-učenje efikasno? U kom kontekstu? Za koje grupe učenika? Kako reaguju različiti učenici? Da li socijalno-kulturno okruženje pravi razliku? Koji problemi se javljaju u programima e-učenja u interkulturalnom neformalnom obrazovanju i obuci? To su pitanja koja animiraju raspravu oko e-učenja i na koja tek treba da pronađemo odgovore

Posebno je važno pitanje kako e-učenje može biti uspešno, posebno u ovoj fazi društva koja se hitno prebacuje iz faze „ranog usvajanja“ u opštiju ponudu i, po ovom pitanju, od ključne je važnosti da se stekne razumevanje kvaliteta u e-učenju na evropskom obrazovnom tržištu.

Do sada je razvijeno mnogo različitih koncepata i pristupa za mnogo različitih konteksta i svrha. U vezi sa kvalitetom, debata se vodi i u pogledu učenja praktičara, ne samo u formalnom obrazovanju, gde je polje e-učenja prilično opsežno istraženo, već su i u neformalnom obrazovnom procesu bili do danas, do trenutka kada je debata se vodila uglavnom u pogledu kompatibilnosti standarda, principa, teorijskog osnova, vrednosti i metoda.

E-učenje je predviđeno kao širok skup aplikacija i procesa koji uključuju učenje zasnovano na internetskoj mreži, učenje preko računara, virtuelne učionice i digitalnih alata.

Razvoj e-učenja jedno je od oblasti obrazovanja i obuke koja se najbrže širi, takođe kada je reč o interkulturalnom neformalnom obrazovanju i obuci.

Međutim, ono što se zna o e-učenju vrlo je ograničeno zbog nedostatka doslednih evaluacionih studija. Ovo je izazov posebno povezan sa identifikovanjem kriterijuma kvaliteta, pedagoškim pristupima u e-učenju i interkulturalnim uticajem neformalnog obrazovanja u aktivnostima obuke.

Upotreba e-učenja danas postaje uobičajena praksa u neformalnom okruženju, ljudi koji još uvek posećuju škole i univerzitete nekako su navikli na multimedijalne tehnologije i Internet kao sredstvo za poboljšanje i olakšavanje učenja.

Isto ne važi za ljude koji su već napustili školu ili završili univerzitet. neki od njih se čak i nelagodno osećaju u scenarijima e-učenja, posebno ako moraju da biraju između „klasičnog / tradicionalnog načina učenja“ i e-učenja.

Iako prepoznaju da alati za online učenje mogu olakšati i poboljšati tempo njihovog procesa učenja, čini se da ih ne koriste.

Digitalni jaz, digitalna pismenost i neformalno obrazovanje

Iako mnogi ljudi mogu da koriste računare, digitalna kompetencija je nejednaka među pojedincima. Prema nedavnom istraživanju, moguće je identifikovati „digitalne domoroce“ (ljude koji su rođeni i odrasli okruženi i koriste računare, e-poštu, Internet, mobilne telefone i sve druge tehnologije digitalnog doba) i „digitalne imigrante“ (ljudi koji nisu rođeni u digitalnom svetu, ali su usvojili i naučili kako da koriste nove tehnologije kasnije u životu). Dalje u dubljoj analizi možemo napraviti razliku među pojedincima koji su sposobni da komuniciraju, pristupaju i objavljuju informacije koristeći tehnologije digitalnog doba ili nisu toliko sposobni. Digitalna kompetencija ima jednako različite nivoe pismenosti na sličan način kao čitanje i pisanje. Uzimajući u obzir različite perspektive današnjeg društva o digitalnoj podeli, sigurno je da je deo populacije po strani kda govoriomo o digitalnim kompetencijama. Definitivno su starost, dostupnost računarskih uređaja i pristup Internetu važni faktori, ali biti digitalno kompetentan je razumeti i znati proceniti mogućnosti i prednosti korišćenja IKT.

Kao podrška razvoju digitalne kompetencije, obrazovno okruženje - formalno, neformalno ili informalno - igra značajnu ulogu.

Obrazovanje i osposobljavanje koje nije deo redovnog sistema škola, koledža i univerziteta, ali imaju strukturirane ciljeve, smatra se neformalnim obrazovanjem. Ova vrsta obrazovanja ne dovodi uglavnom do sertifikacije, već uglavnom do priznavanja i validacije učenja kroz eksperimentisanje i razmenu iskustva među učenicima

Moguće poteškoće u usvajanju i primeni alata za e-učenje

Neformalno obrazovno okruženje suočava se sa nekim problemima kao što su:

– Budžet: male institucije neformalnog obrazovanja obično rade sa ograničenim budžetom. Oni još uvek moraju uložiti novac za obuku osoblja i uređenje tehnološke opreme, ali očekuje se da će ulaganja imati što brže pozitivne rezultate

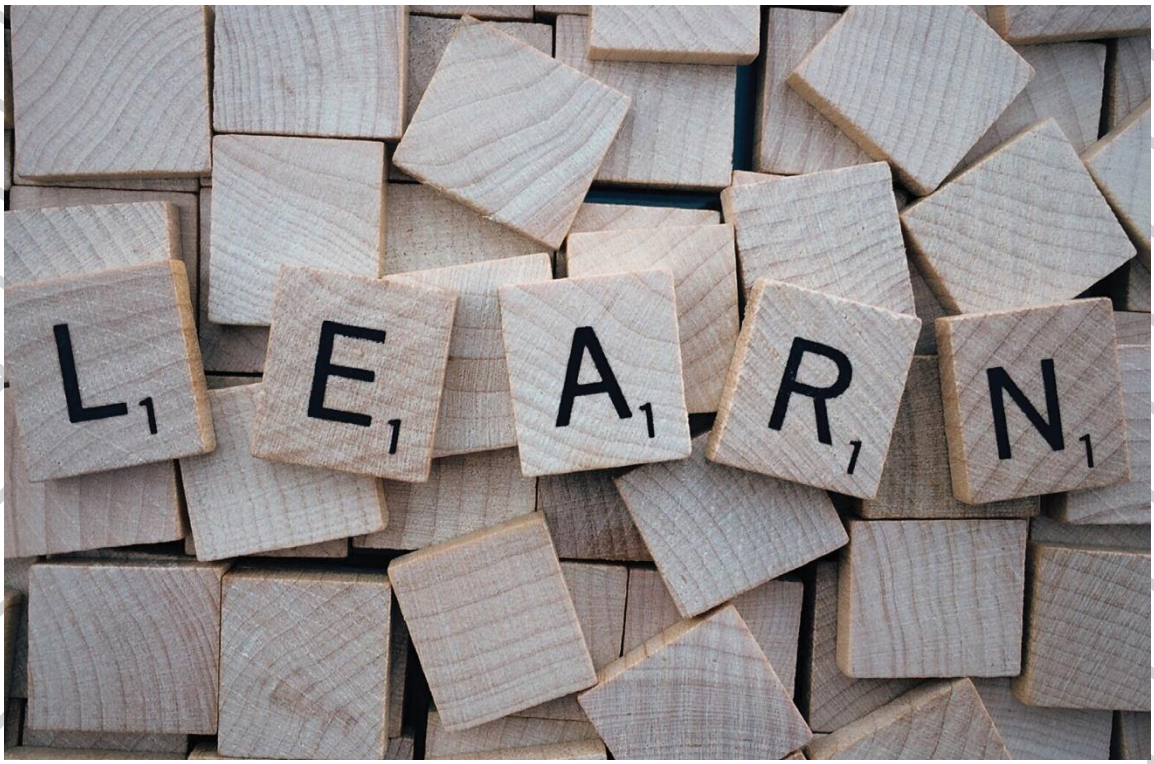
– Osoblje: često je ograničeno ljudskim resursima što dovodi do situacije u kojoj je jedna osoba odgovorna za različite nove zadatke, poput kreiranja sadržaja, dizajniranja i podučavanja, pored uobičajenih obaveza i dogovornosti.

– Učenici: ako okruženje za e-učenje doživljavaju samo kao promenu medija, velike su šanse da neće učestvovati, bar ne spontano.

- Ostale varijable: škole komercijalnih jezika razlikuju se po veličini, interesovanju i kvalitetu. Čak i kada projekat za e-učenje odgovara budžetu, školska uprava se može odlučiti da ga ne sprovodi.

Prednosti korišćenja alata za e-učenje

- Neki od elemenata koje učesnici projekta koji vodimo u digitalnom obrazovanju spominju kao prednosti korišćenja alata za e-učenje su:
- Fleksibilan je i udoban, možete mu pristupiti kad god želite i sa bilo kog mesta povezanog na Internet;;
- Pruža slobodu izbora, jer učenik može odabrati izvore, sistem prilagođen svakoj osobi.
- Promoviše širi prostor za samoprocenu i povratne informacije;;
- Interaktivan je, što daje osećaj da više učestvujete i budete zanimljiviji, a resursi su neograničeni i lako se dele sa drugim vršnjacima;
- Očigledno je ekološki prihvatljiviji.


LEARN

III DIGITALNA KOMPETENTNOST I ONLINE ALATI U NFO

Koncept digitalne kompetencije pojavio se istovremeno sa tehnološkim razvojem i kako je društvo prepoznalo potrebu za novim kompetencijama. Razvoj tehnologija omogućava i neprestano stvara nove aktivnosti i ciljeve, a značaj digitalne kompetencije se zbog toga neprestano menja i mora se uvek sagledavati u odnosu na trenutnu tehnologiju i njenu primenu.

Iako se upotreba računara, mobilnih telefona i interneta povećava među gotovo svim grupama ljudi, to ne mora nužno značiti da oni razvijaju veštine i mogu imati koristi od njih u mnogim različitim aspektima života. Istraživanja su pokazala da velike količine računara, mobilnih uređaja i interneta samo doprinose digitalnim veštinama na operativnom nivou. Veća kognitivna sposobnost za kritičko pretraživanje i odabir informacija nije posledica veće potrošnje. Korisnici mogu jednostavno ostati na istom nivou i koristiti samo neke određene aplikacije. Stoga, velika potrošnja tehnologije kao takve ne treba smatrati dokazom digitalne kompetencije (Van Deursen, 2010).

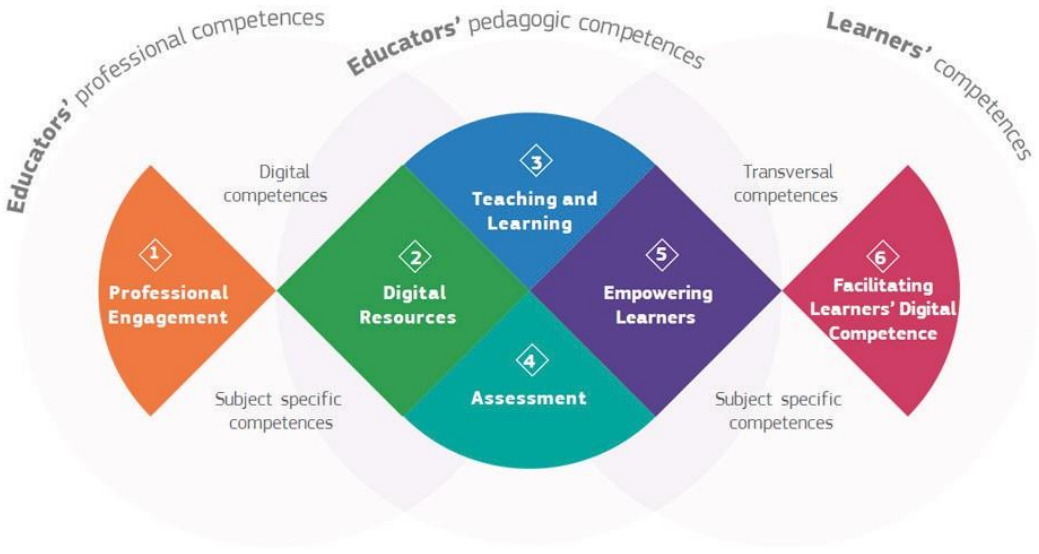
DEFINICIJA DIGITALNE KOMPETENCIJE

Digitalna kompetencija je kombinacija znanja, veština i stavova u pogledu upotrebe tehnologije za izvršavanje zadataka, rešavanje problema, komunikaciju, upravljanje informacijama, saradnju, kao i za stvaranje i deljenje sadržaja efikasno, na odgovarajući način, bezbedno, kritički, kreativno, nezavisno i etički.

Okvir digitalnih kompetencija za edukatore (DigCompEdu)

Učiteljska zanimanja suočavaju se sa brzo promenljivim zahtevima, koji zahtevaju novi, širi i sofisticiraniji skup kompetencija nego ranije. Sveprisutnost digitalnih uređaja i aplikacija, posebno zahteva od nastavnika da razvijaju svoje digitalne kompetencije.

Evropski okvir za digitalnu kompetenciju edukatora/nastavnika (DigCompEdu) je naučno pouzdan okvir koji opisuje šta za prosvetne radnike i edukatore znači biti digitalno kompetentni. Pruža opšti referentni okvir za podršku razvoju digitalnih kompetencija specifičnih za nastavnike u Evropi. DigCompEdu je usmeren na nastavnike na svim nivoima obrazovanja, od ranog detinjstva do visokog obrazovanja i obrazovanja odraslih, uključujući opšte i stručno obrazovanje i obuku, obrazovanje za posebne potrebe i kontekst neformalnog učenja.



DigCompEdu detaljno opisuje 22 kompetencije organizovane u šest oblasti. Fokus nije na tehničkim veštinama. Umesto toga, okvir ima za cilj da detaljno objasni kako se digitalne tehnologije mogu koristiti za unapređenje i inoviranje obrazovanja i obuk.

Studija DigCompEdu temelji se na prethodnom radu izvedenom na definisanju „Digitalne Kompetencije građana uopšte i Digitalno Kompetentnih Obrazovnih Organizacija (DigCompOrg). To doprinosi nedavno usvojenim od strane Evropske Komisije – Program veština za Evropu i Evropa 2020 kao vodećoj inicijativi Agenda novih veština za nova radna mesta.

Šta je Okvir digitalnih kompetencija za građane i zašto je potreban?

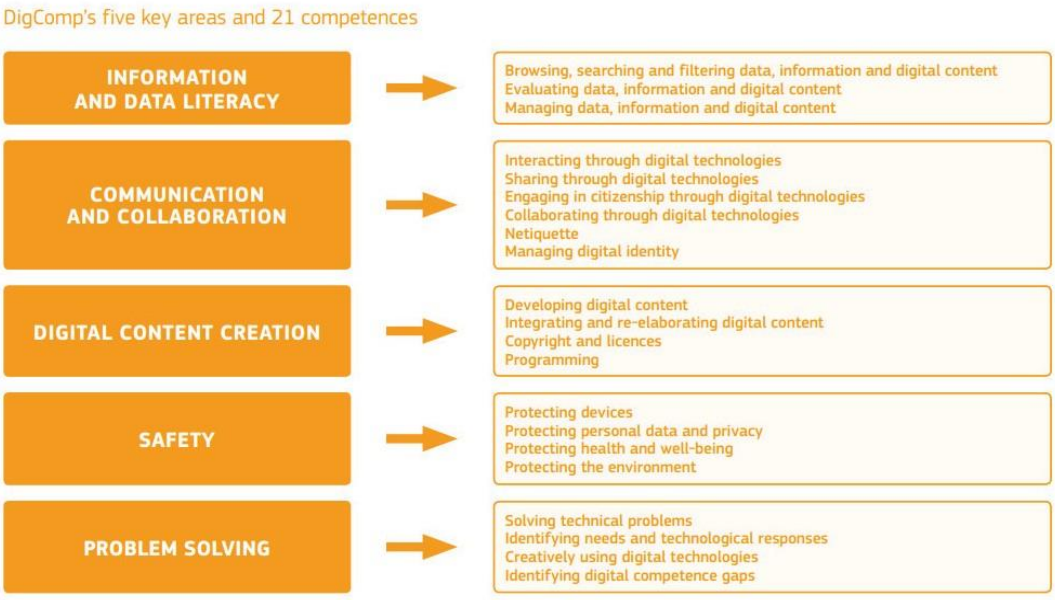
Evropljani žive u sve složenijem digitalnom svetu, koji revolucioniše kako rade, posluju, uče i ponašaju se kao aktivni građani u današnjem društvu. Bilo da se radi o popunjavanju prijave za posao putem interneta, korišćenju e-trgovine za kupovinu ili bankarstvu putem aplikacije, ljudima su potrebne veštine, znanje i samopouzdanje da bi digitalnu revoluciju iskoristili na najbolji mogući način. Nedostatak digitalnih veština može duboko uticati na opšte životne šanse i zapošljivost ljudi.

Oko 40% stanovništva Evropske unije (EU) ima nedovoljan nivo digitalnih veština - od kojih 22% uopšte ih nema. To su često stariji građani, manje obrazovani mladi ljudi, porodice slabijeg imovinskog stanja i migranti. Štaviše, 32% radne snage u EU ima nedovoljno digitalnih veština, a 13% se procenjuje da ih uopšte nema (1). Takođe treba napomenuti da širom EU ima oko 42% građana koji ne poseduju računarske veštine neaktivni su i na tržištu rada.

EU je itekako svesna da mnogim građanima nedostaje sposobnost da iskoriste puni potencijal digitalnih tehnologija u svom svakodnevnom životu. Pored toga, nije postojalo zajedničko razumevanje šta su digitalne veštine niti kako ih proceniti. Zbog toga je Evropska komisija razvila Evropski okvir digitalne kompetencije za građane - poznat kao DigComp - i s tim povezan alat za samoprocenu.

U osnovi, okvir identifikuje 21 kompetenciju u pet ključnih oblasti, opisujući šta znači biti digitalno spretan. Ljudi treba da imaju kompetencije u svakoj od ovih oblasti kako bi postigli ciljeve koji se odnose na posao, zapošljivost, učenje, slobodno vreme i učešće u društvu..

Biti digitalno kompetentan više je od mogućnosti korišćenja najnovijeg pametnog telefona ili računarskog softvera - radi se o mogućnosti korišćenja takvih digitalnih tehnologija na kritičan, zajednički i kreativan način. Zbog toga DigComp traži od ljudi da razmisle o nizu pitanja kao što su čuvanje informacija, zaštita njihovog digitalnog identiteta, razvoj digitalnog sadržaja i „mrežnog bontona“.



KO MOŽE DA KORISTI DIGCOMP?

Okvir mogu koristiti različiti pojedinaci i organizacije za procenu digitalnih kompetencija. Građani EU sa manjim digitalnim veštinama mogu to da koriste da identifikuju znanje koje im je potrebno da bi postali aktivniji u društvu. neko ko je nezaposlen i traži posao može da koristi DigComp da identifikuje digitalne veštine koje već poseduje i da te podatke doda u svoje CV i prijavu za posao. Pored toga, okvir im može pomoći da identifikuju veštine koje im nedostaju, olakšavajući potragu za pravim mogućnostima za razvoj i učenje.

Poslodavci koji traže nove članove osoblja mogu da koriste DigComp da precizno definišu kompetencije i kvalifikacije potrebne za sastavljanje opisa posla ili popunjavanje radnog mesta. Službe za zapošljavanje mogu koristiti okvir za razmenu relevantnih informacija o tržištu rada - kao što su CV i slobodna radna mesta - i ponuditi informisano karijerno vođenje tražiocima posla za sve poslove koji zahtevaju digitalne veštine, ali koji nisu IKT profesija.

DigComp je vodič za potrebe učenja, što znači da je takođe dragocen resurs za sektor obrazovanja i obuke. Na primer, nastavnici ga mogu koristiti za razvijanje kurseva i za procenu napretka učenika dok rade na poboljšanju svojih digitalnih kompetencija. Nastavnici takođe moraju biti digitalno kompetentni

KAKO DIGCOMP FUNKCIONIŠE?

Svako može slobodno da opiše svoju digitalnu kompetenciju na 27 jezika putem alata za samoprocenu Europass zasnovan na okviru DigComp (vidite: https://europass.cedefop.europa.eu/en/about).

Europas je EU servis koji omogućava tražiocima posla da prikažu svoje veštine i kvalifikacije u formatima koji se mogu lako razumeti širom Evrope.

Okvir digitalne kompetencije za građane razvio je Evropski zajednički istraživački centar u ime Generalne direkcije za zapošljavanje, socijalna pitanja i inkluziju. Za više informacija pogledajte: http://ec.europa.eu/jrc/digcomp

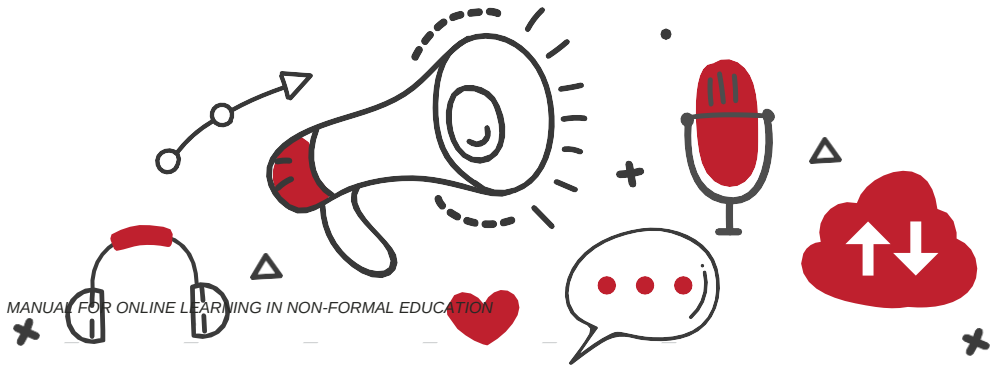
ONLINE ALATI I METODE ZA DIGITALNi OMALDINSKI RAD I ONLINE UČENJE U NEFORMALNOM OBRAZOVANJU

Sistem upravljanja učenjem otvorenog koda (LMs) = MOODLE

Moodle je besplatan sistem za upravljanje učenjem otvorenog koda (LMS) napisan na PHP-u i distribuiran pod GNU (General Public License). Razvijen na pedagoškim principima, Moodle se koristi za kombinovano učenje, obrazovanje na daljinu, pedagoški model ‘‘izokrenutu učionicu’’ i druge projekte e-učenja u školama, univerzitetima, radnim mestima i drugim sektorima.

Moodle je prvobitno razvijen od strane Martin Dougiamas da pomogne vaspitači kreiranje online kurseve sa fokusom na interakciji i zajedničkoj izgradnji sadržaja, a to je u stalnom razvoju. Prva verzija Moodle-a objavljena je 20. avgusta 2002.

Moodle projekt vodi i koordinira Moodle HQ, australijska kompanija od 50 programera koju finansijski podržava mreža od osamdeset i četiri Moodle partnerske servisne kompanije širom sveta. Razvoju Moodle-a takođe je pomogao rad programera otvorenog koda.



Moodle je platforma za učenje koja se koristi za proširivanje i premeštanje postojećih online okruženja za učenje. Kao alat za e-učenje, Moodle je razvio niz funkcija koje se danas smatraju standardnim za sisteme upravljanja učenjem, poput kalendara i udžbenika. Moodle je virtuelno okruženje za učenje i može se koristiti u mnogim vrstama okruženja kao što su obrazovanje, obuka i razvoj, kao i u poslovnim okruženjima.

Više na: https://moodle.org/

ALATI ZA ONLINE KOMUNIKACIJU

Efikasna komunikacija je ključ uspešnog predavanja i učenja, bilo u fizičkoj učionici ili u virtuelnoj učionici. Međutim, održavanje online komunikacije sa ne jednim, već preko dvadeset učenika nesumnjivo je izazov.

Komunikacione platforme pomažu da se to prevaziđe; omogućavaju komunikaciju sa većim grupama, putem video konferencija, razmene trenutnih poruka, audio poziva, virtuelnih soba i još mnogo toga, sa bilo kojim uređajem i sa bilo kog mesta.

Neki od traženih alata su:

- ZOOM
- Ms Teams
- skype
- Google Meet

ZOOM - sa timovima širom sveta koji rade na daljinu tokom pandemije COVID-19, alati za video konferencije poput ZOOM postali su izuzetno popularni.

Zoom pomaže preduzećima i organizacijama da okupljaju svoje timove u okruženju bez dodatnog stresa kako bi postigli više. Jednostavna, pouzdana platforma u oblaku za video, glas, razmenu sadržaja i ćaskanje radi na mobilnim uređajima, desktop računarima, telefonima i sobnim sistemima. Zoom se javno trguje na Nasdak-u (ZM) i sedište mu je u San Joseu, u Kaliforniji.

Zoom je alat za video konferencije zasnovan na oblaku koji vam omogućava da lako ugostite virtuelne jedan na jedan ili timske sastanke. Pomoću moćnih audio, video i funkcija za saradnju, ovaj alat za daljinsku komunikaciju povezuje udaljene članove tima jedne s drugima.

.

Ključne karakteristike Zoom-a uključuju::

- HD video ćaskanje i konferencije
- Audio konferencije koristeći VoIP (Glas preko internetskog protokola) Audio conferencing using VoIP (Voice over Internet Protocol)
- Instant poruke
- Virtuelnu pozadinu za video pozive
- Deljenje ekrana i table za saradnju
- video vebinare

Ms Teams

Microsoft Teams je softver za timsku saradnju zasnovan na oblaku, koji je deo paketa aplikacija Office 365. Osnovne mogućnosti Microsoft Teams-a uključuju poslovne razmene poruka, pozive, video sastanke i deljenje datoteka. Preduzeća svih veličina mogu koristiti timove.

Teams je osnovna Microsoftova ponuda objedinjenih komunikacija zasnovanih na oblaku i takmiči se sa sličnim proizvodima kao što su Slack, Cisco Vebek Teams i Google Hangouts. Kao aplikacija za poslovnu komunikaciju, Teams omogućava lokalnim i udaljenim radnicima da sarađuju na sadržaju u realnom vremenu i gotovo u stvarnom vremenu na različitim uređajima, uključujući prenosne računare i mobilne uređaje. Microsoft Teams se integriše sa drugim Office 365 aplikacijama, uključujući Ekchange, PoverPoint i SharePointMicrosoft

Teams je pokrenut u martu 2017. U septembru 2017. Microsoft je najavio da će Teams zameniti Skipe za Business Online u sistemu Office 365. Microsoft je uvrstio Skipe za funkcije Business Online u Teams tokom proteklih nekoliko meseci, uključujući razmenu poruka, sastanke i mogućnosti pozivanja. Nove funkcije se često dodaju u timove.

Skype

Skype je telekomunikaciona aplikacija specijalizovana za pružanje video ćaskanja i glasovnih poziva između računara, tableta, mobilnih uređaja, konzole Xbox Onei pametnih satova putem Interneta. Skype takođe pruža usluge razmene trenutnih poruka. korisnici mogu prenositi tekst, video, audio i slike.

Skype omogućava video konferencijske pozive. Iako je Skype komercijalni proizvod, njegova besplatna verzija se sve češće koristi među nastavnicima, školama i dobrotvornim organizacijama zainteresovanim za globalne obrazovne projekte

Google Meet

Google Meet (ranije poznat kao Hangouts Meet) je usluga video komunikacije koju je razvio Google. To je jedna od dve aplikacije koje predstavljaju zamenu za Google Hangouts, a druga je Google Chat. Google je planirao da počne da povlači Google Hangouts u oktobru 2019.

Karaketeristike Google Meet uključuju:

- Dvosmerni i višesmerni audio i video pozivi rezolucije do 720p
- Četovanje
- Šifrovanje poziva između svih korisnika [8]
- Audio filter za uklanjanje buke
- Režim slabog osvetljenja za video
- Mogućnost pridruživanja sastancima putem veb pregledača ili putem Android ili iOs aplikacija
- Integracija sa Google kalendarom i Google kontaktima za pozive sa sastanka jednim klikom
- deljenje ekrana za predstavljanje dokumenata, tabela, prezentacija ili (ako koristite brovser) ostale kartice pregledača
- Mogućnost pozivanja na sastanke pomoću pozivnog broja u SAD-u
- Oni koji hostuju sastanak mogu da odbiju ulaz i uklanjaju korisnike tokom poziva

Sigurno se povezujte, sarađujte i slavite sa bilo kog mesta. Pomoću Google Meet-a svi mogu bezbedno da kreiraju visoko kvalitetne video sastanke i pridruže im se za grupe do 250 ljudi.. Od početka maja 2020. godine, svako ko ima adresu e-pošte može da se prijavi za Meet i uživa u mnogim istim funkcijama dostupnim našim poslovnim i obrazovnim korisnicima, kao što su jednostavno raspoređivanje i deljenje ekrana, natpisi u realnom vremenu i rasporedi koji se prilagođavaju vašem preferencija, uključujući prošireni pogled na pločice.

Detaljnije na: https://meet.google.com/

ONLINE TABLE

Online tabele na mreži ili digitalne table pomažu u oponašanju iskustva učenika u korišćenju edukativnih tabli u učionici. Većina ovih alata nudi beskonačno ‘‘platno’’- online prostor sa različitim oblicima za kreiranje različitih vrsta dijagrama, grafikona, crteža i drugih svrha vizualizacije (tj. Stvaranje plakata, grafičkih organizatora itd.)..

Creately is je u širokoj upotrebi od strane edukatora za različite namene. Vizuelni radni prostor za timsku saradnju (planiranje, brainstorming ili vizuelno dizajniranje, crtanje dijagrama toka, dijagrami, mentalne mape i još mnogo toga). Creately je jedan od najjednostavnijih načina za vizuelni rad i saradnju sa svojim timom - od skiciranja koncepata, analize procesa do planova brainstorminga, koristite Creately Diagrams da biste vizuelno razmišljali i sarađivali.

Više informacija na: https://creately.com/

Jamboard je G Suite-ova digitalna tabla koja nudi bogato iskustvo saradnje u timovima i učionicama. Gledajte kako se razvija vaša kreativnost: možete da napravite Jam datoteke, uredite ih sa uređaja i da delite sa drugima. Svako može sarađivati na Jam dokumentima bilo kada i bilo gde. Za preduzeća i škole koje koriste hardver za jamboard možete da koristite telefon ili tablet da biste se pridružili ili otvorili jam dokumenta na tabli.

Više informacija na: https://edu.google.com/products/jamboard/

ALATI ZA PLANIRANJE RADA

Održavanje rasporeda rada je još važnije kada radite od kuće; naročito tokom stresnih vremena, čvrsta rutina može vam pomoći da maksimalno iskoristite svoje vreme. Možete da koristite aplikacije za upravljanje vremenom i raspoređivanje kao što su Google kalendar i Calendli da biste pojednostavili.

Calendli vam pomaže da zakažete sastanke bez prosleđivanja e-pošte

Calendli se može povezati sa do šest vaših kalendara kako bi automatski proverio dostupnost i pomogao vam da se povežete sa najboljim kontaktima i potencijalnim klijentima.

https://calendly.com/

Alati za upravljanje dokumentima

Od ispitnih radova do planova predavanja, postoji niz dokumenata koje edukatori Iinastavnici moraju redovno da vode. Centralno mesto za čuvanje, organizovanje i upravljanje svim ovim dokumentima je od suštinskog značaja za pravilno vođenje evidencije, posebno kada predajete na daljinu.

Alati kao što su Gsuite, Ms office, OneDrive, Dropbox i Evernote pojednostavljuju postupak održavanja dokumenata u vašem vlasništvu.

Čuvajte sve dokumente, datoteke itd. u oblaku koji omogućava vama i vašim studentima da im pristupite sa bilo kog uređaja sa bilo kog mesta

Uredno organizujte dokumente u odgovarajuće mape i podmape, olakšavajući njihovo preuzimanje

Brzo delite datoteke i dokumente sa svima sa samo jednim linkom ili kao datoteku. Takođe možete da prilagodite postavke dozvola, menjajući ih u Uređivanju, Prikazu i Režimu predlaganja u aplikacijama Gsuite.

Sarađujte sa studentima na uređivanju i pregledu dokumenata, dodajte komentare i predloge i pratite promene sa istorijom verzija.

Detaljnije na: https://workspace.google.com/

https://www.microsoft.com/en/microsoft-365/onedrive/online-cloud-storage

https://evernote.com/

https://evernote.com/

https://www.google.com/intl/en_in/drive/

Online Video Alati

YouTube and Loom su sjajni online video alati za stvaranje i deljenje video zapisa sa učenicima. Ove alate možete koristiti na više načina;

Snimite svoje onlajn časove ili predavanja i podelite ih sa studentima.

Studenti mogu ponovo da gledaju video zapise ako su bili odsutni ili tokom revizije ispita. Video zapis možete snimiti i pre lekcije i podeliti ga sa učenicima kada ste na odsustvu.

Ako predajete istu nastavu različitim odeljenjima, možete koristiti unapred snimljenu lekciju kako biste izbegli ponavljanje nastave,

Podstaknite učenike da samostalno uče uz unapred snimljene video časove. Šansa da studenti bolje nauče koncept veća je kada ga sami razumeju

Delite veze do postojećih video resursa

online https://www.loom.com/

Online Kviz Kreatori

Bez obzira da li predajete online ili imate nastavu u učionici ili u kontekstu omladinskog rada, kvizovi su odličan način da se provere učinci učenika i učesnika. Kreatori internetskih kvizova to čine lako:

- Stvorite, formatirajte i delite procene na mreži

– Napravite listove sa odgovorima koji vam omogućavaju da lako pratite i ocenjujete odgovore svakog učenika

– Kahoot: ovo je najpoznatiji online alat za obrazovanje. Ako ste počeli da ga koristite na času, verovatno ste i više puta čuli kako vaši učenici traže da igraju.

– Quizizz: kviz koji se može uporediti sa Kahoot-om, manje poznat, ali tehnički sjajan, sa puno opcija za pitanja i zaista zanimljivom funkcijom za memoriju.

Online Platforme za rad od kuće

Jedna stvar koja je najizazovnija kada predajete od kuće je praćenje domaćih zadataka učenika.

Domaći zadaci mogu biti u različitim oblicima; eseji, govori, testovi itd. Možete koristiti kombinaciju gore navedenih platformi da biste motivisalii učenike da predaju domaći zadatak.

- Google Docs – za eseje i druge pisane zadatke
- Zoom, Skype i druge aplikacije za video konferencije– za verbalne zadatke
- Loom, YouTube, Prezi, Google slides – za video zapise i prezentacije
- Google Classroom – distribucija zadataka, ocenjivanje i slanje povratnih informacija

KREATIVNI ALATI – Grafički dizajn, prezentacije i foto uređivanje

PIKTOART

Piktochart *je veb-aplikacija i infografska aplikacija koja omogućava korisnicima bez intenzivnog iskustva kao grafički dizajneri da lako kreiraju infografiku profesionalnog nivoa koristeći tematske predloške.*

Važna karakteristika Piktochart-a je njegova mogućnost objavljivanja u HTML-u, koja generiše infografike koje se mogu videti na mreži sa više elemenata za klikanje za korisnike. Pored toga, program nudi alate za dodavanje interaktivnih mapa, grafikona, video zapisa i hiperveza.

https://piktochart.com/

CANVA

Canva je platforma za grafički dizajn, koja se koristi za kreiranje grafika na društvenim mrežama, prezentacija, plakata, dokumenata i drugog vizuelnog sadržaja. Aplikacija već sadrži predloške za upotrebu. Platforma je besplatna za upotrebu, ali nudi pretplate uz plaćanje poput Canva Pro i Canva za preduzeća za dodatne funkcije.

Canva je alat prepun dovoljno jednostavnih karakteristika i funkcionalnosti da svako može da kreira razne zanimljive sadržaje koji se dele.

.

https://www.canva.com /

PICMONKEY

PicMonkey je jedna od najboljih alternativa Canvi koja je onlinei urednik i proizvođač grafičkog dizajna. Možete da uređujete fotografije, kreirate nove dizajne pomoću šablona i kreirate dizajn od nule. Nudi vam 40+ foto filtera, preko 4K grafika i tekstura koje možete izabrati i 300+ fontova.

https://www.picmonkey.com/

VISME

Visme nudi nekoliko lepih šablona prezentacija koje možete da koristite, svaki sa svojom kolekcijom rasporeda slajdova. Od slika do infografika, e-knjiga i video zapisa, ovi veb alati koriste unapred dizajnirane predloške zajedno sa funkcijom prevlačenja i ispuštanja kako bi vam omogućili da stvorite čitav niz zanimljivih sadržaja koji će podstaći vaše marketinške napore.

https://www.visme.co/

MentiMeter

Mentimeter vam omogućava da sastanke, radionice, treninge, konferencije ili časove pretvorite u interaktivna iskustva koja su zabavna i za vas i za vaše učesnike. Napravite oblake reči na osnovu utisaka publike, postavite brzo pitanje „Višestruki izbor“ kako biste publici dozvolili da glasa ili energizirajte celu sobu pomoću kviz takmičenja! Više od 25 miliona ljudi širom sveta već koristi Mentimetar za interaktivne prezentacije.

https://www.mentimeter.com/

SLIDO

Slido je platforma za pitanja i odgovore koja se lako koristi. Pomaže ljudima da izvuku maksimum iz sastanaka i događaja premošćujući jaz između govornika i njihove publike.

Od stručnjaka za internu komunikaciju do trenera, vođa timova, organizatora konferencija i pojedinačnih izlagača, Slido koriste svi koji žele da omoguće otvoreni razgovor na sastanku uživo, bilo lično ili virtuelno.

https://www.sli.do/

ALATI ZA KOLABORACIJU U TIMU

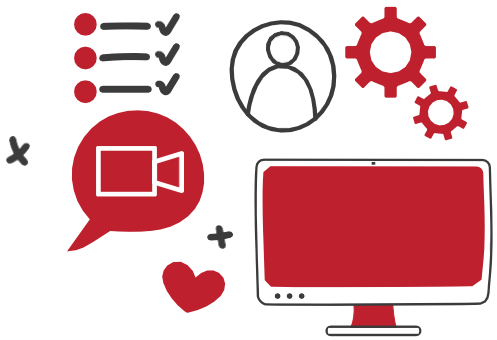
TRELLO

Trello je vizuelna lista i alat koji se može koristiti za upravljanje projektima, saradnju, i još mnogo toga! Kada je Trello pokrenut 2011. godine, programeri su ga opisali kao „veb stranicu na kojoj pravite gomilu spiskova. Svaka lista sadrži kartice. Svaka karta je stvar na kojoj bi neko možda želeo da radi”. Na poleđini svake kartice ima mesta za uključivanje opisa, razgovora, priloga datoteka, veza, kontrolnih lista, oznaka i još mnogo toga. Pa zašto to koristiti umesto da samo prekrivate svoju belu tablu u objavama? Možete da pozovete druge da sarađuju sa vama na vašoj Trello tabli. Dakle, ovaj alat će na kraju biti koristan za grupne projekte, saradnju sa kolegama itd.

Padlet

Padlet je sličan alat kao Trello, ali pojednostavljen. Prikazuje više kao Pinterest tabla, ali bez velike gužve i oglasa. Padletova veb lokacija opisuje alatku kao: „Negde između dokumenta i punopravnog kreatora veb stranica, Padlet omogućava svima da naprave sadržaj koji žele, bilo da se radi o brzoj oglasnoj tabli, blogu ili portfoliju“. „Besplatna“ verzija Padleta dovoljno je velikodušna da se koristi u učionici ili za grupne projekte. Možete sarađivati sa školskim kolegama ili kolegama u Padletu jednostavno znajući njihovu adresu e-pošte. U poređenju sa Trellom, koji je orijentisan na projekat, Padlet je postavljen više poput društvenih medija - korisnik postavlja tekst, vezu ili datoteku - a drugi korisnici mogu komentarisati, označiti kao omiljeno, rangirati ili čak oceniti objavu (na osnovu podešavanja koja izaberete). Prednost Padleta je što se može postaviti kao privatni. Padlet nudi mobilne aplikacije i mogućnost deljenja ili ugradnje pune ploče u Canvas. Dostupne su i mobilne aplikacije i dodaci za pregledač koji olakšavaju dodavanje na zid Padlet!

https://padlet.com/



POPPLET

Popplet is je možda najjednostavniji alat za memorisanje i organizovanje ideja. Sa nekoliko klikova na ekranu možete napraviti „popplete“ (male kvadrate) i dodati tekst i slike. Lako je povezati Popplets, preurediti ih, promeniti njihovu boju, pa čak i prilagoditi njihov oblik.

Popplet je odličan za učenje u učionici i kod kuće. Studenti koriste Popplet za vizuelno razmišljanje i učenje. Studenti uče da generišu nove ideje beležeći činjenice, misli i slike. Nauče da prave jednostavne mape uma u samo nekoliko koraka.

https://www.popplet.com/

MIRO

MIRO je mrežna saradnička platforma za belu tablu koja okuplja timove, bilo kada i bilo gde.

Miro je beskrajna virtuelna tabla za mozak i zapisivanje vizuelnih projekata. Na tablu možete da dodate video snimke sa YouTube-a i Vimeo-a i Google dokumenata sa Google diska.

Studenti mogu da sarađuju u timskom radu na različitim uređajima. Oni mogu da dodaju beleške i komentarišu ih mini-ćaskanjem.

https://miro.com/

iBrainstorm

Memorisanje i deljenje kreativnog misli studenta nikada nije bilo lakše.

iBrainstorm im omogućava mozganje na najlakši način. Studenti mogu pisati i dodavati beleške na tabli. Oni čak mogu pozvati do tri kolege studenta da učestvuju u mozganju

http://www.ibrainstormapp.com/

PIAZZA

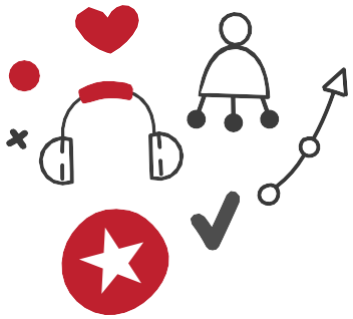
Piazza is e besplatna, jednostavna za upotrebu platforma za rasprave o pitanjima i odgovorima za nastavnike i edukatore da efikasno upravljaju pitanjima i odgovorima u nastavi / radionici / obuci. Studenti i učesnici mogu postavljati svoja pitanja i sarađivati na uređivanju odgovora na ta pitanja. Instruktori, treneri i nastavnici takođe mogu odgovarati na pitanja, odobravati odgovore učenika i uređivati ili brisati bilo koji objavljeni sadržaj.

Uštedite vreme i pomozite učenicima da uče koristeći snagu zajednice

Flipgrid

Flipgrid je jednostavno, besplatno i dostupno iskustvo video diskusije za predškolske ustanove do doktorskih vaspitača, učenika i porodica. Stvorite temu i angažujte svoju zajednicu ... zajedno! Flipgrid je aktivna platforma za socijalno učenje koja uključuje učenike kroz diskusiju zasnovanu na video zapisima. Aplikacija proširuje mrežno okruženje i stvara nove mogućnosti za razmišljanje, diskusiju, demonstraciju i saradnju". Instruktori kreiraju „mrežu" sa temom i kreiraju kratki (2,5 min ili manje) video upit koji će podeliti sa razredom. Tada studenti odgovaraju sopstvenim video zapisima! Studenti mogu da odgovore na druge video snimke svojim video zapisima (90 sekundi ili manje).

https://info.flipgrid.com/



- *Format Viki stila omogućava saradnju u jednom prostoru*
- *Sadrži LaTeX editor, istaknutu sintaksu i blokiranje koda*
- *Istaknuta su pitanja i postovi koji zahtevaju hitnu akciju*
- *Instruktori podržavaju odgovore kako bi čas nastavio na pravom putu*
- *Anonimno objavljivanje podstiče svakog učenika da učestvuje*
- *Veoma prilagodljive ankete na mreži*

https://piazza.com/

REFERENCE:

1. Mini-compendium on non-formal education, 2007 / Directorate of Youth and sport at Council of Europe

2. Manual for facilitators in non-formal education, 2009/Council of Europe

3. Coyote Magazines-Issues №1/1999, №6/2002, №11/2006

4. Compass: A manual on human rights education with young people, 2009/Council of Europe

5. Coombs, P. H. (1968) World Educational Crisis: a systems approach, New York: Oxford uni- versity Press.

6. Coombs, P. H. and Ahmed, M. (1974) Attacking rural Poverty: How non-formal education can help, Baltimore: john Hopkins university Press.

7. Youthpass website - https://www.youthpass.eu

8. https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu

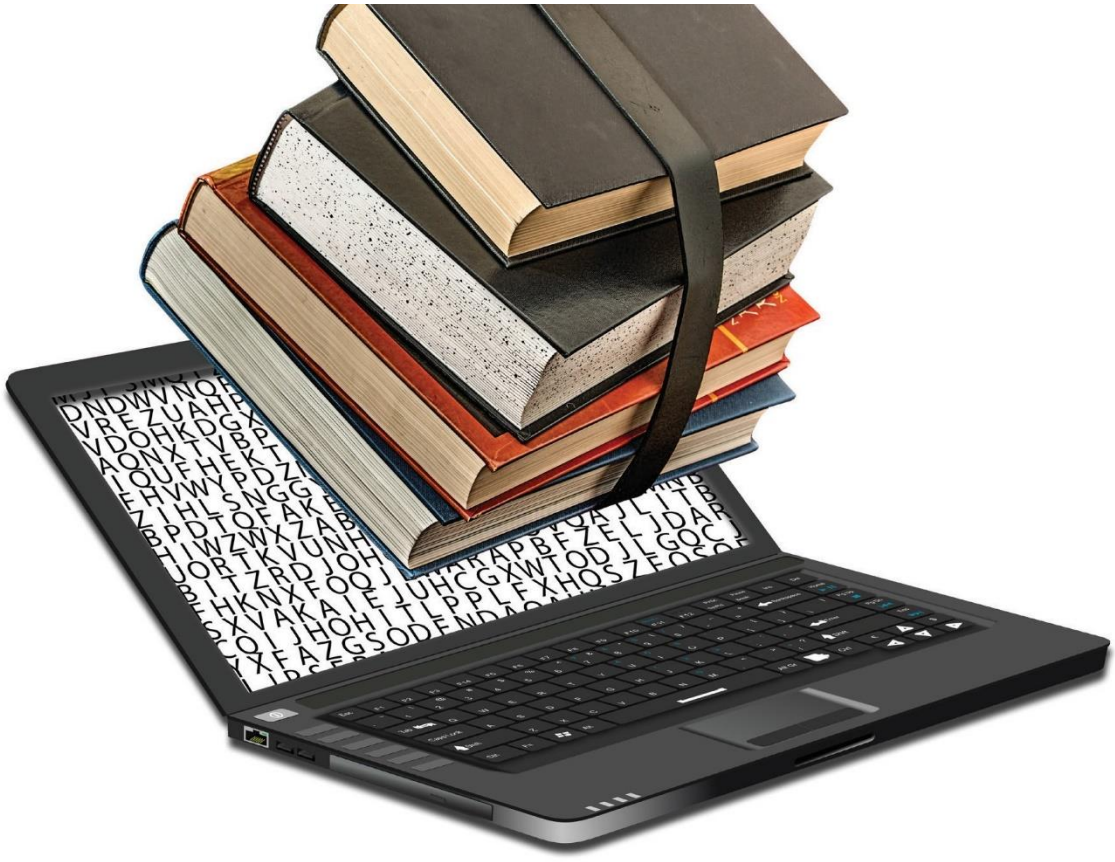
9. https://digital-competence.eu/front/what-is-digital-competence/

10. https://wp.wpi.edu/atc-ttl/2018/01/31/my-top-5-free-ish-cool-tools-that-integrate-into- canvas/

11. https://wp.nyu.edu/shanghai-online_teaching/piazza/

12. https://www.bookwidgets.com/blog/2017/03/8-intuitive-brainstorm-apps-for-a-collabo- rative-classroom

13. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mentimeter.voting&hl=en&gl=us



AUTORI:

Milisav Milinković - NGO Iuventa - Srbija

Gianluca Massimiliano Frongia - TDM 2000 - Italija

Tsvetina zaharlieva - Youth and Civil Initiatives in the rose valley - Bugarska

Izdavač i urednik:

Dijana Puškar, NGO Iuventa

Godina izdavanja:

2020

YOLO

Youth Online Learning Opportunities

NGO Iuventa

Prote Gligorija Babovica 26, 15000 Šabac

+38162625973

office@ngoiuventa.org

www.ngoiuventa.org