

Prešli smo na online

Mogućnosti i izazovi rada u online okruženju

Edukativni priručnik namijenjen stručnjacima koji rade s djecom
u online okruženju tijekom izolacije



Centar za nestalu
i zlostavljano djecu



OSJEČKO-BARANJSKA
ŽUPANIJA

Prešli smo na online

Mogućnosti i izazovi rada u online okruženju

**Edukativni priručnik namijenjen stručnjacima koji rade s djecom
u online okruženju tijekom izolacije**

Osječko – baranjska županija financira projekt „Put oporavka – jačanje
mentalnog zdravlja djece, mladih i obitelji“.

Ovaj priručnik dio je projekta „Put oporavka – jačanje mentalnog zdravlja
djece, mladih i obitelji“ kojim nastojimo senzibilizirati javnost o važnosti
očuvanja mentalnog zdravlja. Promovira važnost očuvanja mentalnog
zdravlja, pružanje pomoći i podrške djeci, mladima i obitelji.

Projekt se provodi od 1. siječnja 2021. god. do 31. prosinca 2021. god.

Sadržaj

Uvod	4
O digitalnoj dobrobiti djece	6
Digitalne kompetencije	7
Digitalne kompetencije i aktualna zbivanja	7
Okvir digitalnih kompetencija za stručnjake u obrazovnom sektoru	8
Specifične digitalne kompetencije i vještine za pomažuću praksu u online okruženju	9
Profesionalna praksa u online okruženju	11
Oblici pomažuće prakse u online okruženju	11
Vrste online komunikacije	12
Etička pitanja	12
Etične prakse na razini organizacije	14
Specifičnosti rada s djecom u online okruženju	16
Savjeti za rad s djecom u online okruženju	18
Izazovi rada s djecom u online okruženju	20
Mogućnosti stručnjaka u radu s djecom u online okruženju	21
Digitalni alati	24
Prikaz odabranih digitalnih platformi i digitalnih alata	24
Reference	27
Prilog. Riznica digitalnih alata za rad s djecom u online okruženju	31

Ovaj priručnik je namijenjen učiteljima, nastavnicima, stručnim suradnicima i svim stručnjacima koji su se našli u situaciji da profesionalne intervencije sa djecom i mladima provode u online okruženju. Nadam se da će vam ovaj kratki edukativni stručni priručnik poslužiti kao inspiracija za djelotvornu i uspješnu direktnu online praksu s djecom i mladima. Osim prezentiranih informacija vjerujem da će vam za inspiraciju poslužiti i ostali relevantni izvori koji su navedeni u priručniku. Želim vam uspješan rad u online aktivnostima s djecom i mladima!

Autorica priručnika: izv.prof.dr.sc. Lucija Vejmelka

Uvod

Obrazovne institucije koje se, usprkos blagodatima modernih tehnologija 21. stoljeća i suvremenim spoznajama o nužnosti prilagodbe metoda poučavanja kontekstu vremena, vode pretežno tradicionalnim pristupima, sve teže uspijevaju zainteresirati učenike te ih adekvatno pripremiti za tržište rada i izazove životnih i društvenih okolnosti.

Pandemija COVID 19 i epidemiološke mjere doprinijele su sveobuhvatnoj i neplaniranoj digitalizaciji društva na svim razinama pa tako i kod svih onih obrazovnih, nastavnih i izvannastavnih aktivnosti s djecom i mladima. Obzirom na razinu digitalnih kompetencija ali i nedostatak znanja o metodici rada u online okruženju, stručnjacima koji rade s djecom i mladima može biti izrazito teško i izazovno implementirati nove metode poučavanja u nastavu iz različitih (i razumljivih) razloga. Veća je vjerojatnost da će distraktori poput društvenih mreža ili online igara odigrati svoju ulogu nauštrb učenja, neka gradiva teže je povezati s tehnologijom, kvaliteta i funkcionalnost uređaja koje učenici koriste različita je, odgovarajući i pravovremeni pristup tehničkoj podršci, a ni dostupnost uređaja i mreža nisu svakom korisniku i kućanstvu jednaki. Osim toga, digitalna pismenost nastavnika varira pa tako i utječe na njihovu sposobnost prilagodbe nastavnih sadržaja digitalnim okolnostima, metodama i generacijama.

Ipak, želimo li krajnje korisnike tog sustava, dakle djecu i mlade, naučiti da vole učiti i da vještinu učenja žele razvijati i vidjeti kao cjeloživotni proces, trebamo prije svega upravo svi mi koji u tom procesu sudjelujemo pokazati svojim primjerom da je to moguće, da je važno, ali prije svega da može biti i zabavno. Iz tog razloga, ovom je priručniku dodan prilog osmišljen kao riznica nekih osnovnih besplatnih digitalnih alata, jednostavnih za korištenje. U bespućima virtualne stvarnosti ih danas postoje stotine koji se mogu koristiti i u obrazovne svrhe i u ostalim oblicima rada s djecom i mladima kako bi olakšali interaktivnost i komunikaciju i poticali kreativnost i suradnju- mi smo ih izdvojili 10. Prva četiri namijenjena su online komunikaciji, poglavito održavanju grupnih videopoziva i webinarara, a preostalih 6 uređivanju i produkciji sadržaja kao npr. prezentacije, video sadržaji, animacije, kvizovi, infografike ili sl. Za svaki od alata opisane su glavne značajke, mogućnosti korištenja, kratke upute o tome kako se njime služiti te su izdvojene neke prednosti koje imaju u odnosu na druge alate i metode, kao i linkovi na kojima je pomoću videozapisa vidjeti upute i ideje kako ih koristiti u radu s djecom i mladima. Na kraju priloga nalaze se i tablice u kojima se mogu pregledati i usporediti osnovne informacije o svakom od odabranih alata i na osnovu njih odlučiti koji bi bio najprikladniji za određenu aktivnost, zadaću, predavanje ili neki drugi vid nastavnog ili izvannastavnog procesa u radu s djecom i mladima.

Programirani smo na način da učimo informacije i stječemo vještine koristeći sva osjetila, s urođenim instinktom za istraživanjem. Korištenje različitih metoda i alata potičemo razvoj kritičkog mišljenja i omogućujemo djeci i mladima dodatan prostor za poticanje kreativnosti. Tehnologija, korištena pravovremeno, savjesno i informirano može biti koristan alat u radu s djecom i mladima koji obogaćuje raznolikost metoda i tehnika te načina za izražavanje različitih ideja i rješenja, a stručnjak može i treba biti pozitivan model koji taj proces potiče i usmjerava djecu i mlade horizontalnim i široko primjenjivim digitalnim kompetencijama koje će trebati i moći implementirati i u budućnosti.



O digitalnoj dobrobiti djece

Od ožujka 2020. godine obzirom na epidemiološke mjere uzrokovane COVID 19 pandemijom i općenito zatvaranjem (lock-down) koji je uključivao rad, ali i školovanje na daljinu, prelazak na online nastavu najveća je promjena koje se dogodila u životima djece. Cijeli se obrazovni proces preselio u online okruženje. Sljedeća je školska godina obilježena izmjenjivanjem tri različita modela školovanja - od nastave u školskim klupama, preko mješovitog modela do isključivo online nastave za sve učenik. Izbor modela ovisio je o trenutnoj epidemiološkoj situaciji (Ministarstvo znanosti i obrazovanja Republike Hrvatske, 2020) no dio učenika pratio je *online* nastavu zbog propisane samoizolacije. Upravo je korištenje mogućnosti e-učenja omogućilo prilagođeni, ali kontinuirani obrazovni proces za djecu i mlade.

Osim obrazovnih sadržaja u online okruženje su se preselile i ostale aktivnosti u životima djece i mladih. Neki autori naglašavaju da je online okruženje i mogućnosti digitalnih alata pozitivno utjecalo ostvarivanju dobrobiti djece tijekom pandemije (Goldschmit, 2020., Vejmelka i sur., *U tisku*).

„Digitalna dobrobit je pojam s mnogo definicija te uključuje poboljšanje i unapređenje ljudske dobrobiti, srednjoročno i dugoročno, korištenjem digitalnih medija“ (UNESCO). Digitalna dobrobit razmatra utjecaj tehnologija i digitalnih usluga na mentalno, fizičko i emocionalno zdravlje ljudi (JISC).

Digitalna dobrobit djeteta u online okruženju je kompleksan multidimenzionalan konstrukt koji obuhvaća (Vejmelka i sur., u tisku):

- **dostupnost** (interneta, uređaja, digitalnih kompetencija)
- **sigurnost** (od nasilja, zlostavljanja, prevara, zavaravanja, rizičnog ponašanja, problematične upotrebe interneta općenito)
- **obrazovne mogućnosti** i suvremene edukativne sadržaje
- **očuvanje zdravlja/ mogućnost za stručnom pomoći** (inovativni digitalni alati i usluge prilagođene djeci i mladima)
- **mjesto za druženje i slobodno vrijeme** (kulturne potrebe, strukturirane aktivnosti za slobodno vrijeme, neformalno druženje, općenito uključenost, umreženost i podrška)

Digitalne kompetencije

Digitalne kompetencije i aktualna zbivanja

Svjedočimo ubrzanoj, nepripremljenoj i neplaniranoj, sveobuhvatnoj digitalizaciji društva i procesa te se s obzirom na nove trendove rada, obrazovanja i komunikacije lakše snalaze digitalno kompetentni.

Digitalne kompetencije uključuju pouzdanu i kritičku upotrebu tehnologije u informacijskom društvu (Europski parlament i Vijeće, 2006. Prema CARNET, 2016.). Digitalna kompetencija je ključna transverzalna kompetencija koja nam omogućuje stjecanje drugih ključnih kompetencija iz različitih područja.

Digitalna kompetencija može se najšire definirati kao samouvjerenost, kritičko i kreativno korištenje digitalnih tehnologija kako bi se postigli ciljevi povezani s poslom, obrazovanjem, provođenjem slobodnog vremena, povećala zapošljivost i participacija u društvu (Ala-Mutka, 2011. prema CARNET, 2016.).

Digitalne kompetencije su potrebne u svim područjima života. Povezane su s mnogim vještinama 21. stoljeća koje bi trebali steći svi građani kako bi se osiguralo njihovo aktivno sudjelovanje u društvu.

Digitalne kompetencije koristimo:

- kod kuće
- za participaciju u građanskim obvezama/ uslugama
- na radnom mjestu za različite profesionalne aktivnosti
- u aktivnostima s djecom
- za slobodno vrijeme i druženje

Okvir digitalnih kompetencija za stručnjake u obrazovnom sektoru

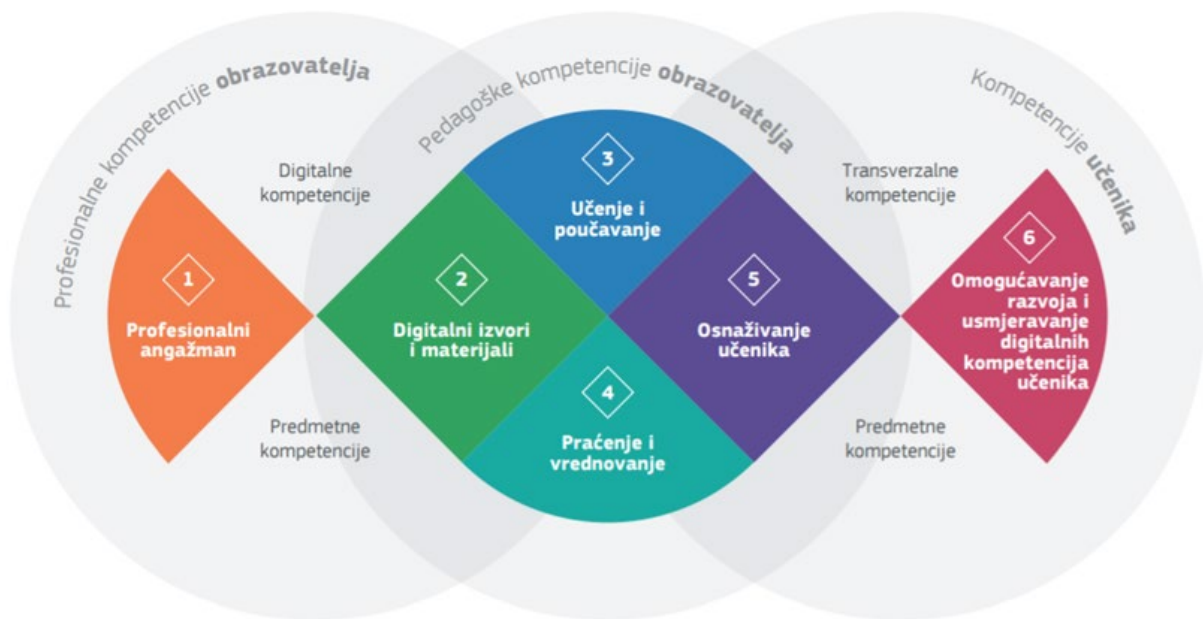
Za stručnjake koji s djecom i mladima u online okruženju rade na obrazovnim sadržajima relevantan je Europski okvir digitalnih kompetencija za obrazovatelje poznat kao DigCompEdu (European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu, 2017)

https://www.e-skole.hr/wp-content/uploads/2020/04/CARNET_digitalne_kompetencije_2020.pdf

Okvir DigCompEdu obuhvaća šest područja koje uključuju raznolike profesionalnih aktivnosti stručnjaka u obrazovnom sustavu (prema Carnet, 2020.)¹:

- 1. područje:** profesionalni angažman - uporaba digitalnih tehnologija za komunikaciju, suradnju i profesionalni razvoj.
- 2. područje:** digitalni izvori i materijali - pronalaženje, izrada i dijeljenje digitalnih izvora i materijala.
- 3. područje:** učenje i poučavanje - upravljanje i organizacija primjene digitalnih tehnologija u učenju i poučavanju.
- 4. područje:** praćenje i vrednovanje - uporaba digitalnih tehnologija i primjena strategija kojima se postiže unapređenje praćenja i vrednovanja.
- 5. područje:** osnaživanje učenika - uporaba digitalnih tehnologija radi bolje uključenosti učenika, personalizacije njihova učenja i aktivnog sudjelovanja učenika u procesu učenja.
- 6. područje:** omogućavanje razvoja i usmjeravanje digitalnih kompetencija učenika - omogućavanje kreativne i odgovorne uporabe digitalne tehnologije kako bi učenici pronalazili informacije, komunicirali s drugima, izrađivali sadržaje, osigurali vlastitu dobrobit i bili sposobni rješavati probleme.

¹ Detaljan opis DigCompEDU okvira i ključnih digitalnih kompetencija za stručnjake u obrazovanju dostupan je na sljedećem linku: https://www.e-skole.hr/wp-content/uploads/2020/04/CARNET_digitalne_kompetencije_2020.pdf



Slika 1. DigicompEdu: Područja digitalnih kompetencija. Izvor: CARNET, 2020.

Specifične digitalne kompetencije i vještine za pomažuću praksu u online okruženju

Pomažući stručnjaci koji rade s djecom i mladima u online okruženju trebaju neke dodatne, specifične vještine i kompetencije s obzirom na dodatnu dimenziju online pomažuće prakse. Posebice je važno držati se brojnih etičkih načela koja osiguravaju etičnu i djelotvornu pomažuću praksu.

Specifične pomažuće intervencije u online okruženju podrazumijevaju kompetencije iz određenog područja (grupnog rada, savjetovanja i sl.) no stručnjak treba imati dodatna znanja i edukacije za rad u online okruženju.

Zašto su važne specifične digitalne vještine pomažućih stručnjaka?

- Kako bi bolje razumjeli načine korištenja interneta i tehnološke potrebe ljudi koji koriste različite socijalne usluge.
- Kako bi bili u mogućnosti direktno sudjelovati u pružanju usluga putem digitalnih tehnologija.
- Kako bi omogućili etičko odlučivanje i primjenu etičkih standarda.

- Kako bi znali primijeniti zaštitu i sigurnost na internetu te aktivno sudjelovali u promicanju, unapređenju i održavanju digitalne dobrobiti.
- Kako bi razumjeli važeće zakone i propise.

<https://www.basw.co.uk/digital-capabilities-statement-social-workers>

Neupitno je da za stručnjaka pomažući rad u online okruženju znači dodatne zahtjeve u vidu naprednih digitalnih kompetencija, poznavanja digitalnih alata te uključivanje dodatnih etičkih standarda. Za stručnjaka pomagača korištenje digitalnih alata znači dodatan trud i potrebu usavršavanja svojih digitalnih kompetencija. Aktivnosti stručnjaka u virtualnom okruženju su dodatan posao i trebaju se prikladno vrednovati i računati u radno vrijeme zaposlenika.

Specifične digitalne vještine potrebne su pomažućim stručnjacima kako bi uspješno:

- Kontinuirano unapređivali profesionalne standarde.
- Promicali korisničku perspektivu.
- Potaknuli motivaciju djece za različite aktivnosti i sadržaje.
- Aktivno sudjelovali u poboljšanju pristupa uslugama.
- Ponudili različite individualne i grupne online usluge korisnicima.
- Koristili društvene mreže kao profesionalni alat
- Aktivno sudjelovali u aktivnostima lobiranja i zagovaranja u online okruženju.
- Pozitivno utjecali na razinu digitalne pismenosti u svom profesionalnom okruženju i šire.

Profesionalna praksa u online okruženju

Oblici pomažuće prakse u online okruženju

Usluge u online okruženju omogućuju prilagodljivost i dostupnost različitim korisnicima i specifičnim skupinama. Uvođenje online usluga predstavlja odgovor na različite potrebe korisnika koje zadovoljavaju u online okruženju.

Prisutni su različiti oblici pomažuće online prakse

- **ONLINE KOMUNIKACIJA PUTEM RAZLIČITIH APLIKACIJA I PLATFORMI**
- **USLUGE E-POŠTE:** dogovaranje s korisnikom, informiranje, prosljeđivanje korisnog sadržaja
- **INSTANT MESSAGE INDIVIDUALNI I GRUPNI RAD:** rad putem whatsapp ili vibera za one korisnike koji nemaju drugih mogućnosti
- **E-UČENJE:** korištenje webinarima i sustava za e-učenje za profesionalno usavršavanje
- **DRUŠTVENE MREŽE** kao profesionalni alat: preventivne aktivnosti, javne kampanje, promocija projekata i aktivnosti, pozivanje i informiranje korisnika
- **E-SAVJETOVANJE:** online / video / mobitel / tekstualno savjetovanje
- **SPECIFIČNE INTERVENCIJE:** obiteljska medijacija na daljinu, online supervizija
- **VIRTUALNA REALNOST:** fobija (strah od letenja, strah od visine, strah od pauka), liječenje ADHD-a kod djece, alkoholizam i druge ovisnosti i poremećaji prehrane
- **CYBERTERAPIJA:** terapijske tehnike u cyber prostoru
- **INTERNET IGRE U SVRHU TERAPIJE:** liječenje PTSP-a, pogodno za djecu i mlade
- **ONLINE GRUPNI RAD:** različita tematika, heterogenost skupina korisnika

- **APLIKACIJE I DIGITALNI ALATI:** brojni stručnjaci koriste aplikacije i digitalne alate u svom radu i potiču korisnike da ih koriste (osim alata za video komunikaciju (zoom, google meet i sl., npr aplikacije za praćenje i dokumentiranje stanja korisnika i sl)
- **RAZLIČITE PLATFORME** (*self guided web based intervention*)

Vidović i Vejmelka, 2018.

Vrste online komunikacije

Komunikacija u online okruženju može biti:

ASINKRONA - to je komunikacija s vremenskim odmakom i karakteristično za ovu vrstu komunikacije je da nedostaje trenutna povratna informacija. Ovo se odnosi na komunikaciju putem e-maila, foruma, Messengera, društvenih mreža, tekstualnih i IM poruka i slične jednostavnije intervencije.

Povratna informacija je u ovom obliku komunikacije ograničena i zakašnjenja te se gubi simultani utjecaj na interakciju - ponekad stručnjak nema nikakvu povratnu informaciju.

SINKRONA – predstavlja komunikaciju u stvarnom vremenu, oba sugovornika su prisutna u isto vrijeme putem online kanala za komunikaciju, povratna informacija je brza i trenutna (video poziv, webinar, online sastanak, online grupni rad, chat, e-savjetovanje i sl.). Prikladnija je za specifične kompleksne individualne i grupne intervencije s djecom i mladima.

Rad s djecom i mladima u online okruženju može biti individualni i grupni. Oba oblika podliježu specifičnim pravilima, potrebno je da su osmišljena i unaprijed planirana te da je određen način dokumentacije susreta.

Etička pitanja

Prilikom rada s djecom u online okruženju pridržavanje etičkih standarda je ključno i to:

- Onih standarda koji su značajni i za klasične oblike profesionalnih intervencija.
- Onih standarda koji su ključni za profesiju.
- Svih onih dodatnih etičkih standarda koji su povezani s korištenjem tehnologije.

Odabrani etički standardi i rad s korisnicima u online okruženju:

- **dostupnost usluga**
- **kompetencija praktičara**
 - Pristup obuci i informatičkoj pismenosti - stručnjacima treba omogućiti pristup tehnologiji i podršci kako bi se osigurala kvalitetna profesionalna praksa.

U većini razvijenih zemalja je potrebna dodatna edukacija i usavršavanje u području pružanja online usluga

- **Provjera identiteta**
 - Utvrđivanje i provjera identiteta korisnika.
 - Informirani pristanak: sposobnost davanja suglasnosti (dob, stručnost itd.).
 - Potencijalni rizici: kršenje povjerljivosti, hitne i krizne situacije, prekid usluga.

Olakšano ukoliko u online okruženju radimo s djecom koju već poznajemo.

- **Granice**
 - Granice, pravo stručnjaka na privatnost i sukob interesa.
 - Društvene mreže (Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn).
 - Trenutni korisnici, bivši korisnici.
 - Privatnost stručnjaka : vrijeme dana / noći, oblik pristupa, npr. SMS poruka, e-pošta

Sve ovo može i treba biti dio dogovorenih pravila rada u online okruženju.

- **Dokumentiranje:**
 - pravilno dokumentirati online komunikaciju te razraditi pravila što i na koji način stručnjak treba dokumentirati s posebnim fokusom na sigurnost podataka- gdje se čuvaju podaci? Tko ima pristup računalu? Tko ima pristup mom profilu?

Dogovor o radu je ključan!

Pravila rada u online okruženju pomažu i stručnjaku i korisniku!

Pravila ustanove za komunikaciju putem društvenih mreža!

Na što sve treba obratiti pozornost prilikom rada s djecom u online okruženju:

- Koje su njihove komunikacijske potrebe, a koje su potrebe povezane s korištenjem tehnologija?
- Specifičnosti/izazovi rada u online okruženju s ovom skupinom korisnika?
- Mogućnosti: u kojim situacijama? Za koje poteškoće? S kojim digitalnim alatima?
- Koji preduvjeti trebaju biti zadovoljeni?
- Koji su etički izazovi rada s ovom skupinom korisnika u online okruženju?

Etične prakse na razini organizacije

PRAVILA ORGANIZACIJE O KOMUNIKACIJI NA DRUŠTVENIM MREŽAMA / SOCIAL MEDIA POLICY

Protokol na razini organizacije:

- prihvaćanje korisnika na društvenim mrežama (problemi s granicama, problemi s odbijanjem)
- koje kanale za komunikaciju koristiti i kada (društvene mreže, e-pošta)
- garancija privatnosti i povjerljivosti
- pravila pretraživanja informacija o korisnicima usluga na društvenim mrežama: „Znatiželjna“ pretraživanja bez znanja korisnika, krizna pretraživanja u hitnim situacijama koja mogu biti usmjerena zaštiti korisnika
- dokumentiranje rada s korisnicima.

Smjernice za rad u virtualnom okruženju koriste praktičarima i korisnicima kao okvir i zajednički dogovor o pravilima komunikacije.

Odabrane praktične smjernice na koje treba obratiti pozornost prilikom profesionalnih intervencija na društvenim mrežama (prilagođeno prema Sitter & Curnew 2016):

Digitalni otisak i autorska prava

- ova tema je posebice značajna kada radimo s djecom i mladima
- sve što objavimo na internetu uvijek ostaje na internetu
- upoznajte se s autorskim pravima sadržaja koje objavljujete, raspravite o mogućnostima i posljedicama dijeljenja osobnih priča na videozapisima koji će biti preneseni npr. na YouTube

- informirani pristanak onih čije privatne informacije, priče ili sl. koristite u kampanji
- mogućnost donošenja informiranih odluka o tome što uključiti i kako žele predstaviti svoje priče.

Načini sudjelovanja

- osvijestiti različite uloge svih uključenih (stručnjaka, korisnika, ostalih članova online zajednice)
- dogovoriti načine sudjelovanje i donošenje odluka
- transparentno predstaviti tko sve ima pristup računima/ profilima organizacije na društvenim mrežama, tko donosi odluke i sl.

Sigurno mjesto u virtualnom okruženju

- promisliti kako i na koji način osigurati da se ostali osjećaju sigurno na online kanalu koji koristite (primjerice ako putem društvenih mreža komunicirate teme koje su teške, stigmatizirajuće, traumatske i sl.)
- povjerljivost i garancija anonimnosti su ključni u ovakvim situacijama!

Specifičnosti rada s djecom u online okruženju

Rad s djecom u *online* okruženju ima neke specifičnosti. Djeca i mladi koriste internet i online komunikaciju svakodnevno i u velikoj mjeri. Online komunikacija uobičajen je način komunikacije ove generacije. Državni zavod za statistiku (2021. god.) sustavno navodi kako 100% populacije mladih od 16 godina svakodnevno koristi internet. Komparativna međunarodna istraživanja potvrđuju ove nalaze na različitim dobnim skupinama pa tako EUkids online navodi kako u Hrvatskoj „gotovo polovica djece u dobi od 9 do 11 godina, 2/3 djece djece u dobi od 12 do 14 godina te 3/4 djece u dobi od 15 do 17 godina uvijek kada želi ili treba može pristupiti internetu“ <http://hrkids.online/post/second-press/>

Istraživanje Subjektivne dobrobiti u Hrvatskoj potvrđuje kako djeca na ekranu provode dobar dio svog djetinjstva. Učestalost korištenja društvenih mreža očekivano raste s dobi učenika pa tako u drugom razredu društvene mreže svaki dan koristi 35,3% u četvrtom razredu 49,0% učenika dok u šestom razredu 63,1% učenika društvene mreže koristi svakodnevno. Svakodnevno igranje video igara podjednako je zastupljeno u svim dobnim skupinama pa tako u drugom razredu 40,5% učenika, u četvrtom razredu 41,4% učenika te u šestom razredu 36,5% učenika izjavljuje da video igre igra svaki dan (Ajduković i sur, 2020.)

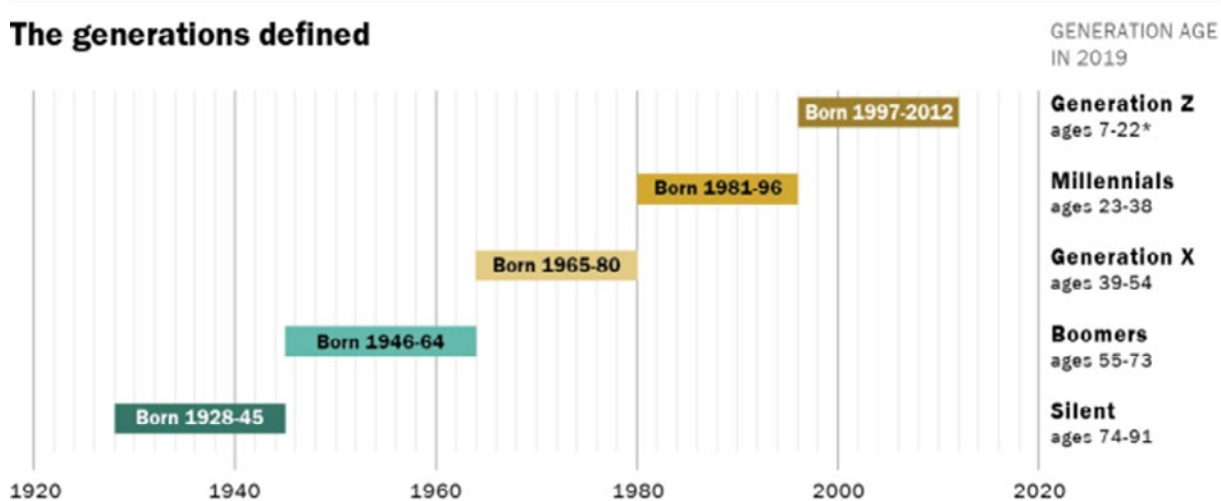
www.unicef.org/croatia/media/5136/file/Subjektivna%20dobrobit%20djece%20u%20Hrvatskoj.pdf

Generacija Alpha je generacije djece rođena početkom 2010-ih do sredine 2020-ih (2010/2013 – 2025. god.). Oni su rođeni nakon generacije Z i djeca su milenijalaca za koje se smatra da su prva generacija koja je odrastala uz tehnologiju u velikoj mjeri. Razumijevanje specifičnih značajki određene generacije kada je u pitanju korištenje tehnologije može biti korisno prilikom planiranja rada s pripadnicima ove generacije u online okruženju. Koje alate koriste, koliko su skloni multitaskanju, kako pretražuju, procesuiraju i pretražuju informacije i na koji način sudjeluju u svakodnevnoj online komunikaciji značajna su područja na koja stručnjak treba obratiti pozornost prilikom rada s ovom populacijom.

Renata Jukić koja se bavi ovom tematikom naglašava „Alfe će u školi očekivati proaktivna, responzivna iskustva, nastavu koja će biti orijentirana na njih i njihove potrebe. Oni razumiju i očekuju personalizaciju nastave. Navikli su da im se nude sadržaji koji bi im se mogli svidjeti na temelju videozapisa koje gledaju, igara koje igraju, sadržaja koje pretražuju. To su djeca koja vrijeme provode za računalima, tabletima, pametnim telefonima. Sveprisutnost tehnologije u tim godinama dovodi do povećane digitalne pismenosti i gamifikacije učenja. Tehnologija je produžetak njihove svijesti i dio identiteta. Nastava to mora prihvatiti i uvažiti.“

<https://www.telegram.hr/partneri/oni-su-najbolje-tehnoloski-potkovana-i-najobrazovanija-generacija-ikada-upoznajte-gen-alfa/>

The generations defined



*No chronological endpoint has been set for this group. For this analysis, Generation Z is defined as those ages 7 to 22 in 2019.

PEW RESEARCH CENTER

Slika 2. Izvor <https://www.pewresearch.org/>

Dakle djeca i mladi rođeni u generaciji Z i generaciji alpha odrastaju uz tehnologiju i koriste je od najranije dobi, no unatoč tome njihova informatička pismenost može biti vrlo ograničena s obzirom da ekstenzivno korištenje ne garantira i naprednu razinu informatičke pismenosti. Situacija sa aktualnom COVID 19 pandemijom pokazala je da, iako djeca i mladi učestalo koriste moderne tehnologije i internet, to istovremeno ne garantira određenu razinu informatičke pismenosti (poznavanje različitih programa i alata, izrada sadržaja, sigurnost na internetu i sl.). Programi informatičke i medijske pismenosti trebali bi biti dio sustavnog kurikuluma obrazovanja djece i mladih od najranije dobi. Prilikom rada s djecom i mladima potrebno je uzeti u obzir specifičnosti ove populacije kada je u pitanju korištenje tehnologije.

Prije početka rada s djecom u online okruženju provjerite njihovu razinu digitalnih kompetencija:

Koje alate koriste za komunikaciju?

Koje alate za izradu sadržaja poznaju i koriste?

Koje sve značajke online sustava poznaju?

Što znaju o rizicima online okruženja i kako se mogu zaštititi u digitalnom svijetu?

Savjeti za rad s djecom u online okruženju

Prilikom prelaska na rad s djecom u online okruženju potrebno je obratiti pozornost na nekoliko specifičnih odrednica rada u online okruženju koje mogu biti od koristi stručnjacima:

1. KONTINUIRANO PLANIRANJE I OČEKIVANJA STRUČNJAKA:

važno je isplanirati rad u online okruženju na način kako bi se planirao da se intervencija provodi uživo. Potrebno je promisliti o prilagodbi sadržaja te imati realna očekivanja kako od djece koja sudjeluju tako i od digitalnih platformi i alata koji se koriste.

Ne treba imati očekivanja da će rad u online okruženju biti jednak kao u fizičkom okruženju te da može zamijeniti sve specifičnosti uobičajene usluge. Budite fleksibilni i kreativni prilikom planiranja online aktivnosti i izaberite one sadržaje i one alate koji vam se čine prikladni.

2. VRIJEME NA EKRANU- REALNO OPTEREĆENJE DJECE I MLADIH:

imajte na umu da su djeca brojne aktivnosti preselili u online oblik i da su možda preplavljeni online sadržajima. Razgovarajte o njihovim online aktivnostima i obvezama i prilagodite koliko je moguće rad ovim saznanjima. Moguće je s djecom koristiti različite zadatke su korisne posebice u situacijama kada je vremenski period između nekoliko susreta duži jer omogućava sudionicima da zadrže kontinuitet. Zadatke mogu biti u formi asinkrone komunikacije, ali i korištenje različitih medijskih sadržaja.

3. UMJERENA UPOTREBA DIGITALNIH ALATA:

stručnjaci trebaju biti umjereni s upotrebom digitalnih alata-- dakle dok stručnjaci dobro ne upoznaju funkcionalnosti jednog alata ne bi trebali uvoditi druge kompleksnije digitalne alate.

Zlatno pravilo korištenja digitalnih alata podrazumijeva dobro poznavanje specifičnosti jednog alata prije prelaska na druge!

4. RASTAVLJANJE TEMATSKIH JEDINICA NA JEDNOSTAVNIJE PODTEME:

ukoliko rad u online okruženju uključuje obrazovne sadržaje korisno je rastavljanje gradiva na manje tematske jedinice. Kod e-učenja se preporuča usitnjavanje gradiva na više jednostavnijih jedinica koje sudionici mogu samostalno proučiti pa će primjerice jedan usitnjeni dio tematske jedinice sudionik proći pojačanim čitanjem, drugi usitnjeni dio tematske jedinice će pokriti preko prezentacije, a treći dio preko individualnog zadatka - na ovaj način je moguće rastaviti i ishode učenja na manje jedinice koji će sudionici usvojiti različitim tipovima zadataka.

5. KONTINUIRANA KOMUNIKACIJA S DJECOM U ONLINE OKRUŽENJU:

a) Kontinuirana prisutnost stručnjaka je ključna. To ne znači da stručnjak treba biti dostupan 24/7 već da naviknete djecu da će u podjednakim tjednim/ dvotjednim/ mjesečnim intervalima biti dostupni za sinkronu ili/i asinkronu online komunikaciju. Djeci je interakcija bitna kao i reciprocitet na način da su povratne informacije redovite i kontinuirane.

b) Dogovor oko načina online komunikacije. Djeci će se predstaviti način online komunikacije. To mogu biti individualne poruke, poruke sa grupom ili sl. Zadatak voditelja je poticati sudionike da koriste kanale komunikacije koje platforma za komunikaciju omogućava.

Za početak otvorite mogućnost sudionicima da postavljaju pitanja, ako tu mogućnost ne koriste, stručnjak bi trebao poticati komunikaciju primjerice postavljanjem pitanja - ostavite djeci vremena i mogućnost da se naviknu na ovaj oblik edukacije i interakcije, nakon što se upoznaju sa digitalnom platformom koju koristite i prilagode te da se osjećaju ugodno da postavljaju pitanja - ovo će profunkcionirati vremenom zato je i preporuka stručnjacima da ne koriste odjednom sve mogućnosti alata nego da postupno uvode one značajke koje dobro poznaju i koje su primjenjive na određene teme i područja.

6. KORIŠTENJE RAZLIČITIH VANJSKIH RESURSA:

online okruženje omogućuje stručnjacima da koriste različite resurse, primjerice ako smatrate da je neki video zapis, simulirana situacija ili neka javna kampanja prikladna za djecu - ponudite te materijale sudionicima kao zamjenu za ono što biste radili uživo.

7. TEHNIČKA OGRANIČENJA:

budite svjesni tehničkih ograničenja digitalnih alata te posebice da postoje tehničke poteškoće prilikom spajanja na digitalni alat. To su situacije koje su izvan utjecaja i stručnjaka i sudionika. Naoružajte se strpljenjem i dopustite tehničkim službama da odrade svoj posao najbolje što mogu - potrebna je suradnja svih uključenih sudionika kako bi stvari profunkcionirale kako treba. Tehničke poteškoće sastavni su dio rada u online okruženju i nemoguće ih je izbjeći no treba naučiti kako ih minimizirati. Pravila oko korištenja određenih alata koja su dostupna svima pomažu da svi sudionici znaju što učiniti ukoliko imaju tehničkih poteškoća.

Izazovi rada s djecom u *online* okruženju

Tehnički preduvjeti i niska razina digitalnih kompetencija može korisnike, ali i stručnjaka, obeshrabrili i otežati sudjelovanje u online radu. Tehničke poteškoće su sastavni dio rada u online okruženju, do toga dolazi i s tim se treba naučiti nositi – pravila pomažu!

Stručnjak mora biti tehnički educiran u dovoljnoj mjeri da može pomoći djeci sa određenom razinom tehničkih poteškoća kod korištenja digitalnih alata.

Tehnička pravila kao dodatna pravila rada u online okruženju olakšavaju rad. Inicijalno upoznavanje s alatom kojeg koristimo u komunikaciji je ključno. Potrebno je prethodno dogovoriti što se očekuje kao preduvjet sudjelovanju (primjerice privatno mjesto za pristupanje usluzi, određena aplikacija za pristup usluzi, korištenje potvrđenog profila i lozinke i sl.). Pravila rada trebaju uključivati dogovor o tehničkim smetnjama (što u situaciji ako se prekine veza djeteta ili stručnjaka, što u slučaju ako uređaj ima ograničene sposobnosti – npr. nema kameru, mikrofoni i sl.)

Što još otežava rad u online okruženju s djecom u sinkronoj komunikaciji:

- *Digital divide*- korištenje tehnologije može produbiti poteškoće i pozicije marginaliziranih ili rizičnih skupina
- više vremena trošimo kako bismo verbalizirali ono što inače doživimo osjetilima vida (prostor, kontekst, neverbalna komunikacija)
- vrijeme troši i dogovor oko načina rada, dijeljenje različitih ekrana
- doživljavate i procjenjujete ljude s puno manje informacija nego inače (položaj tijela, cjelokupna neverbalna komunikacija, vanjski izgled)
- često nema odmora od ekrana
- naša socijalna interakcija je ograničena isključivo na ono što se događa na ekranu
- često uvjeti rada nisu zadovoljavajući, prostorija, položaj u kojem sjedimo, stol i stolica i sl.

Mogućnosti stručnjaka u radu s djecom u online okruženju

Potrebna je dodatna pozornost voditelja obzirom na online dimenziju:

- nedostatak neverbalne komunikacije, čitanje govora tijela i drugih suptilnih znakova mogu biti otežani, što otežava procjenu individualnog blagostanja osobe i dinamike odnosa: puno informacija nedostaje, potrebno je temeljito istražiti mišljenja i osjećaje, neverbalnu komunikaciju je potrebno dopuniti verbalnim djelom poruke
- korištenje vještina verbalne komunikacije: postavljanje pitanja, reflektiranje osjećaja, poticanje mišljenja
- ponekad je korisno opisati fizičko okruženje oko sebe što doprinosi razvoju povjerenja

Važno je postići da se djeca osjećaju uključeno, poštovano i da imaju osjećaj razumijevanja što je teže postići u online okruženju gdje može biti teže uspostaviti bliske odnose, što može uzrokovati njihovo nezadovoljstvo ili odustajanje od online rada.

Kao i u ostalim aktivnostima s djecom i mladima koje provodimo u živo, i online aktivnosti je važno evaluirati kako bi se saznale povratne informacije sudionika te unaprijedili sadržaji u budućnosti.

Što možete učiniti kako bi aktivnosti s djecom u online okruženju bili zanimljivi i korisni?

Što može stručnjak/ voditelj:

- držite se svog područja i onoga u čemu ste dobri i iskusni
- ponekad zna biti korisno voditi bilješke - bilješke usmjerite na praćenje dinamike rada- ono što bi vam bilo puno lakše u klasičnim uslugama u online okruženju zapišite i dokumentirajte.
- Pazite na vrijeme, iako nema konkretnih preporuka i to ovisi o vrsti usluge, dobi i razvojnoj fazi djeteta i sadržaju rada, za online okruženje su specifični kraći, intenzivniji formati obzirom da duži susreti u online okruženju mogu biti zamorni – npr. u trajanju od 30 -120 minuta

Na samom susretu:

- Započnite s aktivnosti za probijanje leda. Uvodne aktivnosti mogu biti zabavan način da se postigne opuštena atmosfera ako radite s grupom djece.

RAZGOVOR O KUĆNIM LJUBIMCIMA - *kojeg kućnog ljubimca imaju ili kojeg bi voljeli imati. Možete im reći da pripreme fotografije koje mogu pokazati ostalima u online grupi.*

POGODI ŠTO IMAM NA NOGAMA - *djeci reći da kameru usmjere prema nogama, isto napravi i voditelj, kratka, smiješna i zabavna aktivnost. U središnjoj fazi rada kad je grupa već povezana!*

- Razgovarajte o privatnosti i drugim problemima s djecom i donesite pravila o sigurnosti na internetu.

Što za tebe znači biti siguran na internetu? Koje su opasnosti na internetu? Kome se možeš obratiti ukoliko ti se dogodi nešto neugodno na internetu?

- Uključite djecu u kreiranje sadržaja- neka vrijeme koje provedu na internetu koriste za konstruktivne aktivnosti- potaknite ih da samostalno ili grupno izrade neki medijski sadržaj i prezentiraju ga ostalima u grupi.
- Koristite različite digitalne sadržaje i alate (npr: WORDWALL, <https://wordwall.net/hr>, NASA for kids <https://www.nasa.gov/kidsclub/index.html>, Baamboozle, <https://www.baamboozle.com/>).
- Budite svjesni da su djeca puno vremena na ekranu i povremeno ubacite neku aktivnost gdje se mogu razgibati. Razvijanje svijesti o fizičkim posljedicama predugog vremena na ekranu potaknite tako da na svojim online aktivnostima poštuju intervale koje ste prilagodili sudionicima kako bi pauzirali online sadržaje i fokusirali djecu na razgibavanje tijela.

DOTAKNI NEŠTO PLAVO- *online aktivnost koja doprinosi fizičkoj aktivnosti tijekom online susreta. Voditelj izgovora neko svojstvo (boja, oblik, materijal) na primjer: "Dodirnite nešto plavo!" "Dodirnite nešto metalno!". Djeca moraju pronaći nešto s tim svojstvom i dodirnuti ga (to obično dovodi do toga da se ispruže ili ustanu sa sjedala kako bi dodirnuli nešto što odgovara opisu). Tko zadnji dodirne predmet, odabire sljedeće svojstvo.*

VIRTUALNI PLESNJAK- *pustite glazbu 1 minutu i pozovite djecu da se isplešu pred kamerama- rekreativna aktivnost dobra kada smo dugo na ekranu. Provjerite prije susreta na koji način glazbu puštate na alatu koji koristite.*

OBLIKUJ SE- spomenite neki oblik (na primjer: trokut, srce, kvadrat, slovo "A", drvo, kuća, ...). Zamolite djecu da pomiču ruke gore / dolje ili lijevo / desno kako bi stvorili oblik. Kad je grupa uspjela izraditi oblik, zamolite ih da ga zadrže kako biste mogli napraviti snimku zaslona. Podijelite ga s grupom i pokušajte napraviti drugi oblik, svaki put birajte kompleksnije oblike. Potiče rekreaciju ali i grupnu povezanost.



Digitalni alati

Najšire gledano pod digitalnim alatima smatramo sve ono što možemo upotrijebiti u profesionalnoj praksi, a nalazi se u digitalnom okruženju.

Cilj je rada s djecom u *online* okruženju uvijek djelotvorna i etična profesionalna online praksa putem korištenja tehnologije i upotrebe različitih digitalnih alata.

Digitalne alate možemo podijeliti obzirom na svrhu:

- digitalni alati za komunikaciju i suradnju
- digitalni alati za produkciju sadržaja

Odabrani digitalni alati koji mogu biti korisni za rad s djecom i mladima biti će prikazani u Prilogu 1. ovog priručnika.

Postoje i brojni drugi digitalni alati primjerice za detekciju i procjenu rizičnih i kažnjivih ponašanja ili digitalni alati za nadzor koji se uvelike koriste u profesionalnoj praksi u sutavu zaštite djece i mladih, ali oni neće biti detaljnije predstavljeni u ovom priručniku.

Prikaz odabranih digitalnih platformi i digitalnih alata

Digitalne platforme Centra za nestalu i zlostavljanu djecu

Nacionalni centar za sigurniji Internet:

- <https://csi.hr/>
- različiti edukativni materijali dostupni na: <https://csi.hr/edukativni-materijali/>

Brojni online sadržaji za djecu predškolske i niže školske dobi:

- <https://www.netica.hr/>
- bajke za rad s djecom o *online* rizicima <https://shopcnzd.org/>

Platforma za edukaciju stručnjaka o raznim temama digitalnog okruženja (certificirana predavanja i bodovi u komorama)

- <https://sini.hr/>
- dostupni su brojni webinar i za stručnjake: https://sini.hr/?page_id=843

CARNET e-Laboratorij

<https://e-laboratorij.carnet.hr/>

E-Laboratorij je portal gdje korisnici mogu saznati sve informacije o alatima, sustavima i aplikacijama za uporabu na području e-učenja. Portal e-Laboratorij bavi se istraživanjem, testiranjem i odabirom dostupnih digitalnih alata za korištenje u nastavi i drugim procesima koji se održavaju u školi (izvannastavne aktivnosti, stručno usavršavanje nastavnika, određena područja poslovanja škole itd.).

Alati su na e-Laboratoriju podijeljeni u kategorije:

- alati u multimediji
- alati za komunikaciju i kolaboraciju
- izrada digitalnog sadržaja
- interaktivni sadržaji

Moodle- LMS sustav za e-učenje

Moodle LMS sustav za e-učenje koji sudionici mogu koristiti uz podršku CARNET-a ili SRCA. Radi se o moodle sustavu koji sudionicima omogućuje uspostavljanje i pripremu tečajeva za održavanje nastave i raznih edukativnih tečajeva na daljinu. Obzirom da sustav nudi mogućnost brojnih sadržaja i opcija nastavnik/voditelj tečaja može postepeno nadograđivati i razvijati različite aktivnosti za sudionike tečaja u e-okruženju.

Moodle sustav omogućuje implementaciju različitih razina e-učenja. Prva razina obuhvaća **osnovne aktivnosti** poput osiguravanja pristupa informacijama o tečaju, omogućavanje korištenje odabranog nastavnog materijala i olakšavanje komunikacije sa sudionicima tečaja. Besplatni MOODLE sustavi su dostupni svima u obrazovnom sektoru no i stručnjacima koje rade u neprofitnom sektoru osigurane su besplatne inačice kao i podrška:

CARNET: MOOC sustav <https://mooc.carnet.hr/>

SRCE: MOD sustav <https://mod.srce.hr/>

Moodle sustav znatno olakšava svakodnevne obrazovne aktivnosti i komunikaciju sa sudionicima online tečaja u odnosu na običnu komunikaciju putem elektroničke pošte. Korištenje sustava je jednostavno i korisnicima vrlo jasno nakon što savladaju osnovne opcije.

Kao neke od prednosti sustava Moodle moguće je istaknuti:

1. olakšava komunikaciju sa sudionicima tečaja:
 - slanje obavijesti sudionicima tečaja koje sudionici odmah mogu dobiti na e-mail
 - korištenje foruma za razgovor sa grupom sudionika ili svim sudionicima tečaja
2. materijali koje pripremate dostupni su samo sudionicima koji su upisani u tečaj
3. informacije koje dobivate od sudionika (zadace, seminarski radovi, individualni zadaci) objedinjeni su na jednom mjestu
4. u sustav možete dodati različite medijske sadržaje kao npr. video materijale koje koristite s drugih platformi poput Youtube kanala

Moodle je jednostavan i lako se koristi. Dodavanjem novih tematskih jedinica i aktivnosti e-kolegij/ online tečaj će biti sve sadržajnije i zanimljiviji sudionicima koji ga koriste, ali i voditelju tečaja. Iako prvo postavljanje e-kolegija/ online tečaja zahtijeva više truda oko planiranja sadržaja tematskih jedinica i zadataka prikladnih za e-učenje već sljedeće godine sve postavljene materijale moguće je upotrijebiti za novu generaciju sudionika pa se voditelj tečaja može usmjeriti isključivo na osvježavanje i obogaćivanje nastavnog sadržaja.

Za korištenje moodle sustava su dostupni brojni tutoriali i priručnici na hrvatskom jeziku.

Reference

- Ajduković, Rajhvajn Bulat, Sušac i Vejmelka (2020). Subjektivna dobrobit djece u Hrvatskoj. Zagreb: Unicef. Dostupno na: <https://www.unicef.org/croatia/media/5136/file/Subjektivna%20dobrobit%20djece%20u%20Hrvatskoj.pdf>
- CARNET (2016.). Priručnik za korištenje Okvira za digitalnu kompetenciju korisnika u školi: učitelja/nastavnika i stručnih suradnika, ravnatelja i administrativnog osoblja. Dostupno na: https://pilote-skole.hr/wp-content/uploads/2016/12/PRIRUCNIK_digitalne_kompetencije-1.pdf
- CARNET (2020.) Europski okvir digitalnih kompetencija za obrazovatelje DigCompEdu. Dostupno na: https://www.e-skole.hr/wp-content/uploads/2020/04/CARNET_digitalne_kompetencije_2020.pdf
- Državni zavod za statistiku (2021). Primjena informacijskih i komunikacijskih tehnologija (ikt) u kućanstvima i kod pojedinaca u 2020. Dostupno na: https://www.dzs.hr/Hrv_Eng/publication/2020/02-03-02_01_2020.htm
- Goldschmidt, K. The COVID-19 Pandemic: Technology use to Support the Wellbeing of Children. J. Pediatr. Nurs. 2020, 53, 88–90, doi:10.1016/j.pedn.2020.04.013.
- HRkidsonline. Preliminarni rezultati nacionalnog istraživanja sigurnosti djece i mladih na internetu. Dostupno na: <http://hrkids.online/post/second-press/>
- Ministarstvo znanosti i obrazovanja Republike Hrvatske. (2020). Modeli i preporuke za rad u uvjetima povezanim s COVID-19 Pedagoška/školska godina 2020./2021. [https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/Modeli%20i%20preporuke%20za%20provedbu%20nastave%20u%202020-2021%20\(29.8.2020\).pdf](https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/Modeli%20i%20preporuke%20za%20provedbu%20nastave%20u%202020-2021%20(29.8.2020).pdf)
- Shah, A. (2019). Defining digital wellbeing. JISC. Dostupno na: Defining digital wellbeing - Jisc Building Digital Capability Blog (jiscinvolve.org)
- Sitter, K. C. & Curnew, A. H. (2016) The application of social media in social work community practice, Social Work Education, 35:3, 271-283, DOI: 10.1080/02615479.2015.1131257
- Telegram. Oni su najbolje tehnološki potkovana i najobrazovanija generacija ikada. Upoznajte Gen Alfa. Renata Jukić. <https://www.telegram.hr/partneri/oni-su-najbolje-tehnoloski-potkovana-i-najobrazovanija-generacija-ikada-upoznajte-gen-alfa/>
- UNESCO. The Forum for Well-being in Digital Media. Dostupno na: About the Forum | hwb-digitalmedia- (hwb-digitalmedia.wixsite.com)
- Vejmelka, L. Sušac, N. & Rajhvajn Bulat, L. (In press). Offline and online peer violence: Significance for child well-being in Southeastern Europe. In: Rees, G., Benatuil, D. Lau, M. & Tiliouine, H. (eds.): Handbook of Children's Risk, Vulnerability and Quality of Life.

Springer (In press)

- Vidović, P. i Vejmelka, L. (2018). Korisnost i uloga virtualnog okruženja u pomažućoj praksi. Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja, 54 (1), 138-151. <https://doi.org/10.31299/hrri.54.1.10>

Korišteni online izvori

- <https://atomisystems.com/activepresenter-free-eula/>
- <https://atomisystems.com/download/>
- <https://csi.hr/>
- <https://csi.hr/edukativni-materijali/>
- <https://e-laboratorij.carnet.hr/>
- <https://explore.zoom.us/en/terms/>
- <https://jitsi.org/meet-jit-si-terms-of-service/>
- <https://legal.padlet.com/terms>
- <https://meet.google.com/>
- <https://meet.jit.si/>
- <https://mod.srce.hr/>
- <https://mooc.carnet.hr/>
- <https://padlet.com/>
- <https://policies.google.com/terms>
- <https://shopcnzd.org/>
- <https://sini.hr/>
- https://sini.hr/?page_id=843
- <https://support.microsoft.com/en-gb/office/microsoft-teams-free-online-subscription-agreement-b1da79c4-4c9e-458d-boec-74a0a33b7ccd>
- <https://wordwall.net/hr>
- <https://www.baamboozle.com/>
- <https://www.basw.co.uk/digital-capabilities-statement-social-workers>
- <https://www.canva.com/>
- <https://www.canva.com/policies/terms-of-use/>

- <https://www.google.com/nonprofits/offerings/workspace/>
- <https://www.mentimeter.com/>
- <https://www.mentimeter.com/terms>
- <https://www.microsoft.com/en-ww/microsoft-teams/log-in>
- <https://www.microsoft.com/licensing/terms/productoffering>
- <https://www.nasa.gov/kidsclub/index.html>
- <https://www.netica.hr/>
- <https://www.pewresearch.org/>
- <https://www.powtoon.com/>
- <https://www.powtoon.com/terms-and-conditions/?locale=en>
- <https://www.wevideo.com/>
- <https://www.wevideo.com/terms-of-use>
- https://www.youtube.com/watch?v=_nHeFu32aUQ
- <https://www.youtube.com/watch?v=2L1NxHeN5YI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3dcZ4t3Cyso>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3LDvOhp2Ej8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=47cxFluBRmo>
- https://www.youtube.com/watch?v=AfB_Cn5XHm8
- <https://www.youtube.com/watch?v=dPYZ05EYaio>
- <https://www.youtube.com/watch?v=e-31LTozQK4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=eAAckF5RbOA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=eAAckF5RbOA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=eKEwrAm4gMs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=hNf-wQWlRLY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=l7lim8Y1ljU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=lQwGklW62v8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ixrPvZPn CJ4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=KzjtRgu6m9A>
- https://www.youtube.com/watch?v=ojkEBgVS_6E
- <https://www.youtube.com/watch?v=OPkq5q8nRbMhttps://www.youtube.com/>

watch?v=xglQVofS43lhttps://www.youtube.com/watch?v=5_-Ym37ssfo

- <https://www.youtube.com/watch?v=OzhHei5g7b4>
- https://www.youtube.com/watch?v=Q_RT5_zEBIA
- <https://www.youtube.com/watch?v=TOrTZwXtWW8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=uHd4Cff4Ha8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wGXIoKpkR50>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wGXIoKpkR50>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ypLODMlpGic>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZBnabgkabHY>
- <https://zoom.us/>

Prilog

Riznica digitalnih alata za rad s djecom u online okruženju

Izradile: Anthea Paulić i Lucija Vejmelka

ZOOM



Glavne značajke

Zoom pruža usluge videotelefonije i online chata putem platforme peer-to-peer softvera temeljene na oblaku i koristi se za telekonferencije, rad na daljinu, obrazovanje na daljinu i ostale vidove društvenih odnosa.

Što omogućava?

Besplatno se može koristiti za potrebe održavanja sastanaka i webinarâ.

U besplatnoj (Basic) varijanti sastanku može prisustvovati do maksimalno 100 sudionika.

Trajanje sastanaka na kojima prisustvuje tri ili više sudionika je ograničeno na 40 minuta.

Moguće je dijeljenje videozapisa, dokumenata, fotografija i sl., a osim toga i snimanje komunikacije, dijeljenje ekrana i korištenje ploče za pisanje i prezentiranje.

Preduvjeti

Za sudjelovanje na Zoom sastanku nije potreban račun, a platforma je kompatibilna s Mac, Windows, Linux, iOS i Android sustavima, što znači da joj gotovo svatko može pristupiti.

Kako se koristi?

Potrebno je preuzeti i instalirati Zoom klijent na uređaj. Domaćin sastanka ili webinarâ treba se i registrirati preko Googlea, Facebooka, Zoom korisničkog računa i sl.

Za započinjanje sastanka treba kliknuti na "New meeting". Klikom na "mute/unmute" korisnik odabire želi li biti uključen sa zvukom ili bez, a sa "Start video/Stop video" želi li da video bude upaljen. Klikom na ikonu "Invite" dolazi se do poveznice i ID sastanka koje je potrebno poslati sudionicima za koje korisnik, tj. voditelj sastanka želi da prisustvuju. U donjem dijelu prozora vidljive su i dodatne opcije: upravljanje sudionicima, dijeljenje ekrana, chat i snimanje. Za pristup Zoom sastanku kao sudionik potrebno je samo kliknuti na poveznicu i uključiti se putem aplikacije, bez registracije.

Korisni linkovi

- <https://explore.zoom.us/docs/en-us/education-k12.html>
- <https://www.youtube.com/watch?v=TOrTZwXtW/W8> (ENG) -za početnike
- <https://www.youtube.com/watch?v=uHd4Cff4Ha8> (ENG) – za nastavnike
- <https://www.youtube.com/watch?v=oUfWhBEZEgo>

GOOGLE MEET



Glavne značajke

Osmišljen je za sigurne virtualne poslovne sastanke, kako bi bio dostupan svima na svakom uređaju. Korisnici se pridružuju sastancima, mogu pokrenuti vlastite te imaju pregled nad zakazanim. U kombinaciji s Gsuiteom ima više značajki: snimanje predavanja, prijenos uživo i imanje više sudionika. Upotrebljava zaštitne mjere koje upotrebljava Google za zaštitu podataka i privatnosti. Videokonferencije kriptiraju se u prijenosu. Sigurnosne mjere neprestano se ažuriraju radi dodatne zaštite.

Što omogućava?

Omogućava održavanja sastanaka s bilo kojeg mjesta, na bilo kojem uređaju. Tvrtke, obrazovne ustanove i druge organizacije mogu prenositi sastanke uživo za najviše 100.000 gledatelja u svojoj domeni. Pozvani gosti mogu se pridružiti online videokonferenciji s računala i iz bilo kojeg modernog web-preglednika. Nije potrebno instalirati softver. Korisnici mobilnih uređaja mogu se pridružiti putem aplikacije Google Meet. Prilagođava se brzini mreže i omogućava videopozive visoke kvalitete bez obzira na lokaciju. Nova poboljšanja umjetne inteligencije omogućuju pozive bez buke, čak i u bučnom okruženju. Automatski titlovi omogućuju sudionicima koji nisu izvorni govornici, sudionicima oštećenog sluha ili sudionicima koji se nalaze u bučnim okruženjima da jednostavno prate sastanak (ova značajka zasad je dostupna samo na engleskom).

Preduvjeti

Za postojeće korisnike Gmaila, Google fotografija, YouTubea ili drugog Googleovog proizvoda, potrebno je samo prijaviti se na svoj postojeći Google račun.

Prednosti korištenja

- jednostavno zakazivanje, lako snimanje i prilagodljiv izgled
- prikaz dokumenata, prezentacija i proračunskih tablica kao cijeli zaslon ili samo prozor
- organiziranje velikih sastanaka - do 250 sudionika iz organizacije ili izvan nje
- pridruživanje sastanku putem telefona uz pomoć aplikacije – videopozivom ili samo uz zvuk
- sigurnost prema zadanim postavkama – voditelji sastanka određuju tko se pridružuje sastanku
- prijenos internih događaja – mogućnost prenošenja sastanka velikom broju gledatelja (do 100 000)

Korisni linkovi

- <https://www.youtube.com/watch?v=47cxFluBRm0> – za nastavnike
- <https://www.youtube.com/watch?v=wGXlOKpkR50> (ENG) – za nastavnike
- <https://www.youtube.com/watch?v=wGXlOKpkR50> (ENG) – za početnike

MICROSOFT TEAMS



Glavne značajke

Microsoft Teams je platforma za suradnju i video konferencije koja pomaže u učinkovitoj komunikaciji kao digitalno središte koje spaja razgovore, sadržaj, zadatke i aplikacije na jednom mjestu. Dio je Microsoft 365 i Office 365 paketa aplikacija.

Što omogućava?

Usluga omogućava korisnicima komunikaciju putem tekstualnog chata, glasovnog ili video poziva, a u sinergiji je s raznim drugim uslugama Microsoft 365, kao što su OneDrive i PowerPoint. Osnovne mogućnosti uključuju razmjenu poslovnih poruka, pozive, videosastanke i dijeljenje datoteka. Organizacije svih veličina mogu koristiti Teams. Suradnja na sadržaju odvija se u realnom vremenu na različitim uređajima. Posebno je koristan za daljinsku suradnju jer održava povezanost i komunikaciju raspršenih timova.

Preduvjeti

Microsoft Teams dostupan je besplatno, ali besplatna verzija nije dio Microsoftovog paketa poslovnih aplikacija. Plaćene verzije Teamsa nude više značajki i integracija s drugim Microsoftovim aplikacijama. Registracija putem akademskih sustava je besplatna.

Kako se koristi?

Odlaskom na web-adresu <https://www.microsoft.com/hr-hr/microsoft-365/microsoft-teams/download-app> i instaliranjem aplikacije. Prilikom prvog pokretanja aplikacije traži se prijava i pojavljuje se sučelje. Potrebno je unijeti svoj AAI identitet. Postavke se mijenjaju u gornjem desnom uglu. Odabirom ikonice "Settings" otvara se izbornik s nizom mogućnosti koje uključuju odabir teme, raspored prikaza, postavke mikrofona, zvučnika i kamere, način pokretanja aplikacije, dodatne dozvole za aplikaciju i postavke jezika. Klikom na "language" otvara se mogućnost odabira jezika nakon čega treba kliknuti na "Save and Restart". Lijeva strana sučelja nudi razne opcije: aktivnosti, čavrljanje, timovi, zadaci, kalendar, pozivi, datoteke.

Prednosti korištenja

- Besplatan za korisnike s AAI identitetom
- Na hrvatskom jeziku
- Integriran s drugim često korištenim aplikacijama

Korisni linkovi

- <https://microsoftteams.eventbuilder.com/TeamsEducation>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZBnabgkabHY>
- https://www.youtube.com/watch?v=_nHeFu32aUQ (ENG) – za nastavnike
- <https://www.youtube.com/watch?v=dPYZ05EYaio> (ENG) – za početnike

JITSI MEET



Glavne značajke

Jitsi Meet je zbirka besplatnih višestrukih platformi otvorenog programskog koda za provedbu webinarâ. Moguće ga je instalirati na vlastiti poslužitelj (Windows, Linux, macOS, iOS i Android), ali i koristiti na web stranici www.jitsi.org i to bez prethodne registracije. Preporuča se koristiti ga za sastanke s manjim brojem sudionika, npr. održavanje konzultacija, predavanja manjim skupinama, grupni rad i sl.

Što omogućava?

Jitsi Meet korisniku omogućava dijeljenje svoje radne površine i prezentacije, pozivanje drugih korisnika na konferenciju putem jednostavnog, prilagođenog URL-a, zajedničko uređivanje dokumenata pomoću Etherpad-a i slanje poruka i emojija tijekom videokonferencije s integriranim chatom.

Preduvjeti

Pristupanje putem web-preglednika ili preuzimanjem i instaliranjem aplikacije.

Kako se koristi?

Dostatan je dobar web-preglednik, npr. Google Chrome ili preuzeta aplikacija Jitsi Meet. Za započeti videokonferenciju, potrebno je otvoriti u pregledniku Jitsi Meet i kliknuti na "Start a call" pa u novootvoreni okvir upisati naziv sastanka. Klikom na "Go" započinje videopoziv. Potrebno je pružiti sva dopuštenja kako bi se mogle koristiti sve funkcije usluge. Kao drugi korak treba postaviti lozinku za pristup sobi kako bi izbjegli neželjene upade (što je moguće ako se odabere učestalo ime sobe). Kako bi dodali ostale sugovornike potrebno je podijeliti vezu koju pruža stranica (putem chata, SMS-a, WhatsAppa ili putem e-pošte) zajedno s odabranom lozinkom, tako da svi sudionici mogu sudjelovati. PREDNOSTI KORIŠTENJA

- Neograničeno trajanje videokonferencije
- Neograničen broj sudionika videokonferencije
- Moguće je započeti video uživo - i korisnici izvan sobe mogu vidjeti o čemu se razgovara u sobi
- snimanje cijele videokonferencije
- dijeljenje YouTube videa
- zamućivanje videa - sprječavanje ostalih korisnika da vide što je u pozadini
- postavljanje ukupnog tona da bi "ušutkali" sve ostale korisnike kako bi govorio samo kreator sobe
- jednostavan i za manje iskusne korisnike računala

Korisni linkovi

<https://www.youtube.com/watch?v=e-31LTozQK4> (ENG)

<https://www.youtube.com/watch?v=2L1NxHeN5YI> (ENG)

<https://www.youtube.com/watch?v=OzhHei5g7b4>

WEVIDEO



Glavne značajke

Online platforma za uređivanje videa temeljena na oblaku koja radi u web preglednicima i na mobilnim uređajima (Android i iOS).

Što omogućava?

Nudi usluge temeljene na pretplati za uređivanje videozapisa u komercijalne i obrazovne svrhe. Može se koristiti za snimanje, uređivanje i gledanje video zapisa.

Preduvjeti

Registracijom na web-stranici ili preuzimanjem aplikacije na Android ili iOS uređaju.

Kako se koristi?

WeVideo omogućuje učitavanje videa, slika i audio isječaka. Korisnici mogu kreirati i učitavati te stavke, koristeći pametni telefon ili sam softver. Oni se zatim mogu spojiti zajedno s glasovnim zapisom i dodati tekst po potrebi. Popisi za reprodukciju i mape datoteka mogu se kreirati za jednostavnu pohranu projekata, što također olakšava dijeljenje i suradnju na projektima. Izvođenje više projekata u različitim grupama također je moguće uz intuitivnu organizaciju u ovom odjeljku platforme. Osim stilova za uređivanje videa, uz WeVideo postoji mnogo drugih dodataka koji ga čine moćnim alatom za uređivanje: dodavanje efekata pokreta i prijelaza, mogućnost korištenja efekata zelenog zaslona, screencasting, teme i stilizirani filteri, gumb za pomoć

Prednosti korištenja

- zahtijeva vrlo malo prostora za pohranu i procesorske snage, što mu omogućuje rad na većini uređaja
- Koristan nastavnicima jer na pristupačan način podučava kako uređivati video

- Koristan djeci jer im omogućava da koriste video kao sredstvo za izražavanje ideja i predaju radnih projekata
- Fokus na školu kao značajan segment – istovremeno pomaže učenicima u radu na prezentacijskim vještinama i u kreativnom izražavanju
- prilagođen početnicima, jednostavan za učenje i savladavanje
- omogućena dva načina: Storyboard i Timeline - prvi je lakši, idealan za uvođenje početnika u uređivanje videa, dok je drugi složeniji, omogućujući korisnicima da dodaju više detalja i nauče uređivati video kao što bi mogli na profesionalnom sustavu

Korisni linkovi

https://www.youtube.com/watch?v=AfB_Cn5XHm8 (ENG) – za početnike

<https://www.youtube.com/watch?v=3LDvOhp2Ej8> (ENG) – detaljnije

<https://www.youtube.com/watch?v=KzjtRgu6mgA>

POWTOON



Glavne značajke

Powtoon, čije je ime nastalo kombinacijom riječi PowerPoint i Cartoon je besplatan online alat za izradu animiranih videozapisa i prezentacija s objašnjenjima. Nudi i Premium pakete uz pretplatu. Animacije u besplatnoj verziji mogu trajati do 5 minuta. Nije ih moguće snimiti na vlastito računalo, ali ih je moguće podijeliti putem YouTubea.

Što omogućava?

Omogućava izradu različitih multimedijских sadržaja: studentske ili poslovne prezentacije, edukativne videozapise, razne simulacije, analize i izvještaje ili bilo što drugo što korisnik želi prikazati animiranim videozapisom ili prezentacijom. Princip kreiranja je u oba slučaja isti, osim što je prezentacijom moguće upravljati tijekom prikazivanja, a videozapis se pušta otpočetka do kraja.

Preduvjeti

Dovoljno je posjetiti stranicu www.powtoon.com i prijaviti se. Osim klasične registracije, moguće je prijaviti se u sustav i putem Facebooka ili Google računa.

Kako se koristi?

Kreiranje sadržaja započinje odabirom stila i predložaka koje je moguće i naknadno mijenjati ili im dodavati nove elemente (likove, oblike, pozadine, slideove i sl.). Za mijenjanje već gotovih predložaka potrebno je kliknuti na Customize mode. Svaki dodani element pojavit će se na vremenskoj crti (Timeline), a pomoću klizača korisnik sam odabire u kojem će se trenutku koji element prikazati u prezentaciji i kada će nestati. Moguće je dodavati fotografije, kratke videozapise i audiozapise, a učitavaju se s računala na kojem korisnik kreira sadržaj.

Prednosti korištenja

- Široka primjena u radu s djecom i mladima
- Zanimljiv i kreatoru sadržaja i publici
- Jednostavan i intuitivan
- Upravljanje vremenskom crtom pomoću klizača
- Predefinirani stilovi koje je moguće mijenjati sukladno preferencijama korisnika

Korisni linkovi

https://www.youtube.com/watch?v=ojkEBgVS_6E (ENG) – detaljnije

<https://www.youtube.com/watch?v=ypLODMlpGic> (ENG) – za nastavnike

<https://www.youtube.com/watch?v=3dcZ4t3Cyso> (HR) – u nastavcima za nastavnike

<https://www.powtoon.com/tutorials/> - detaljne video – upute o korištenju softvera

ACTIVEPRESENTER



Glavne značajke

Software koji se koristi za screencasting i e-učenje, a u kojem je moguće koristiti demonstracije, simulacije i kvizove

Što omogućava?

Omogućava efikasno i jednostavno kreiranje programa e-učenja, exportiranje slika, dokumenata, prezentacija, videa, promjenu formata medija, softverske simulacije, konvertiranje PowerPoint prezentacije...

Preduvjeti

Ovaj softver moguće je potpuno besplatno downloadati s njegove web stranice te koristiti neograničeno

Kako se koristi?

Nakon pokretanja treba odabrati vrstu profila. Najbolje je odabrati prvu opciju zbog kvalitete snimke. Na ekranu će se pojaviti upravljačka ploča koja služi zaustavljanju i počinjanju snimanja. Omogućuje pomicanje područja snimanja hvatajući križanje u sredini ekrana, a područje za snimanje odabire se mijenjanjem veličine zelene kutije. Za naknadno uređivanje konačnog videozapisa može se koristiti bilo koji preferirani softver.

Korisni linkovi

https://www.youtube.com/watch?v=YhTiuez_vcA

<https://www.youtube.com/watch?v=eKEwrAm49Ms> (ENG) – za početnike

https://www.youtube.com/watch?v=Q_RT5_zEBIA – kako snimiti desktop računala

MENTIMETER



Glavne značajke

Aplikacija koja se koristi za kreiranje prezentacija s povratnim informacijama u stvarnom vremenu. Koristan za izradu procjena, poticanje rasprave i testiranje znanje uz zabavna kviz natjecanja. Prikladan je za sve razine i forme obrazovanja i odličan alat za povećanje angažmana i interaktivnosti jer osigurava da se svačiji glas čuje.

Što omogućava?

Izgradnju interaktivnih prezentacija pomoću jednostavnog online uređivača. U prezentacije je moguće dodavati pitanja, ankete, kvizove, slajdove, slike, gifove i još mnogo toga. Publika putem pametnih telefona može odgovarati na pitanja, a vizualiziranjem njihovih odgovora u realnom vremenu stvara se zabavno i interaktivno iskustvo. Nakon prezentacije nastavnici mogu koristiti rezultate u daljnjim analizama i usporediti podatke tijekom vremena kako bi izmjerili napredak svoje publike. Može se koristiti za procjenu mišljenja ili znanja publike, pruža izbor vrsta pitanja i dopušta korisnicima da vide povratne informacije uživo putem svog web-preglednika.

Preduvjeti

Mentimeter je besplatan. Alat je dostupan u najnovijim verzijama popularnih mrežnih preglednika: Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari i Internet Explorer. Za kreiranje sadržaja potrebno je napraviti korisnički račun. Dostupna je i verzija korisničkog računa za obrazovanje. Alat omogućava besplatnu i plaćenu verziju korisničkog računa, a registrirati se može unosom e-adrese i zaporka ili povezivanjem s postojećim Facebook ili Google korisničkim računom. Besplatni nastavnički korisnički račun omogućava neograničen broj sudionika, anonimno glasanje, kvizove za sudionike, ograničenje na dva pitanja po prezentaciji i pet pitanja po kvizu.

Kako se koristi?

Nakon registracije na stranici moguće je odabrati područje interesa (npr. Education). Klikom na „New Presentation“ odabire se jedna od ponuđenih opcija, ovisno o svrsi. Sljedeći korak je upisivanje pitanja i ponuđenih odgovora nakon čega treba kliknuti na ikonu „Present“ u gornjem desnom kutu ekrana. Sudionici potom trebaju otići na web-stranicu www.menti.com i upisati jedinstveni kod ispisan na vrhu sučelja kreatora sadržaja. Nakon što unesu pin, mogu krenuti s glasanjem za ponuđene opcije, a rezultati se automatski pojavljuju na ekranu.

Prednosti korištenja

- interaktivnost i fleksibilnost
- prikupljanje anketa, podataka i mišljenja sudionika pomoću pametnih uređaja
- Ogroman raspon opcija: generiranje pitanja, dodjeljivanje anketa, dobivanje povratnih informacija o slikama, stvaranje matrica i još mnogo toga
- Ravnoteža između informacija i interakcije
- uvid u sudionike uz istovremenu anonimnost - sudionici ne moraju izraditi korisnički račun za odgovaranje na pitanja i unos povratnih informacija jer su na taj način zaštićeni s obzirom na to da ne trebaju davati svoje osobne informacije

Korisni linkovi

<https://www.youtube.com/watch?v=IQwGklW62v8> (ENG) – za početnike

<https://www.youtube.com/watch?v=hNf-wQWlRlY> (ENG) - za nastavnike

<https://www.youtube.com/watch?v=l7lim8Y1lJU>

Glavne značajke

Canva je brz i jednostavan web alat za grafički dizajn za koji nije potrebno prethodno iskustvo u dizajniranju te je namijenjena svim dobnim skupinama.

Što omogućava?

Canva omogućava unaprijed definirane predloške (poster, čestitka, prezentacija, objava na društvenim mrežama i slično) kao i mogućnost definiranja vlastitih dimenzija. Cilj je omogućiti korisniku velik skup resursa (slike, ikone, fontovi) unutar kojih može pronaći što želi kako bi dizajnirao po svojoj zamisli.

Preduvjeti

E mail adresom ili koristeći svoj Facebook ili Google korisnički račun.

Kako se koristi?

- jednostavni koraci uz velik broj stiliziranih predložaka i elemenata dizajna
- odabere se jedan od predefiniranih predložaka i potom ga se popunjava vlastitim tekstom
- moguće je promijeniti slike i dodati svoje logotype

Prednosti korištenja

- nije potrebno prethodno iskustvo dizajniranja ni napredna znanja na računalu
- mogućnost kreiranja tima koji se sastoji od više osoba
- nudi veliki izbor alata za uređivanje i predložaka
- dostupna aplikacija i za mobilne uređaje
- jednostavnost korištenja i zanimljivost portala

Korisni linkovi

<https://www.youtube.com/watch?v=eAAckF5RbOA> (ENG) – za početnike

<https://www.youtube.com/watch?v=ixrPvZPn CJ4> (HRV)

<https://designschool.canva.com/>

Glavne značajke

Padlet je digitalni alat koji nastavnici i učenici koriste u nastavi i izvan nje kao virtualnu oglasnu ploču s virtualnim „post-it“ papirićima. Može sadržavati slike, linkove, videozapise i dokumente, sve poredane na "zidu" koji se može učiniti javnim ili privatnim. Objavljivati na tom zidu ili ploči mogu i nastavnici i učenici.

Što omogućava?

Prikaz informacija za bilo koju temu. Jednostavno se dodaju slike, linkovi, videozapisi i sl. Moguće je naknadno dodavanje ili brisanje sadržaja. Instaliranje Padlet Mini omogućava dodavanje u Padlet pregledane stranice i daje prečicu za pregledavanje svoje Padleta. Postavke omogućavaju da virtualna oglasna ploča bude potpuno otvorena za javne doprinose, potpuno privatna ili ograničena. Besplatan račun omogućava kreiranje 3 Padleta koji uključuju pretragu, teme, statistiku, premium pozadine i podršku za više uređaja za otpremljene videozapise. Problem s malim brojem ploča koje je moguće otvoriti (tri) može se riješiti tako da se sačuva stari Padlet (export u sliku npr.) i potom izbriše da bi se napravio novi.

Jedan od načina korištenja Padleta je Backpack verzija koja je prilagođena nastavnicima. Dolazi uz mjesečnu ili godišnju naknadu za nastavnike i sadrži dodatne mogućnosti: učitavanje datoteka do 250 MB, upravljanje sudionicima i njihovim ovlastima, više razina ovlasti ovlasti unutar škole ili razreda, korištenje domene škole unutar poveznice, umetanje loga i naziva škole i neograničeni broj besplatnih korisničkih računa za učenike. U planu je razvoj dodatnih značajki koje će omogućiti detaljnije praćenje i analizu korisnika, izradu izvještaja i integraciju s Google aplikacijama, Edmodom i LMS-ovima. Besplatno eksperimentalno korištenje ograničeno je na 30 dana.

Preduvjeti

Registracijom na www.padlet.com. Prijava je moguća i putem Google ili Microsoft računa.

Kako se koristi?

Sučelje je prazna stranica na koju se duplim klikom miša započinje kreiranje sadržaja, tj. unošenjem teksta ili nekog multimedijalnog sadržaja. Potrebno je kliknuti na opciju "Make a padlet" (Izradi ploču) u izborniku i odabrati vrstu ploče. Ponuđene opcije su:

- Wall – umetanje sadržaja kao postere na zidu (jedni do drugih)
- Canva – umetanje sadržaja na način koji korisniku odgovara

- Stream – pregledavanje i umetanje sadržaja odozgo prema dolje
- Grid – organizacija sadržaja unutar redaka i okvira
- Shelf– organizacija sadržaja unutar postavljenih stupaca
- Backchannel – komunikacija u obliku „chata“
- Map – postavljanje sadržaja na mapi [zemljovidu] – pogodno za izradu npr. mentalne mape
- Timeline – organizacija i umetanje sadržaja duž horizontalne linije pogodno za izradu vremenske trake npr. nadolazećih obaveza

Prednosti korištenja

Jednostavan je za korištenje, intuitivan i lako dostupan s gotovo bilo kojeg uređaja koji podržava web preglednik 24/7. Prijava u sustav nije nužna, a kreirani sadržaj moguće je dijeliti putem društvenih mreža ili konvertirati u JPEG/PDF/CSV datoteku. Moguća je zajednička suradnja više korisnika na istoj ploči i ima raznovrsnu primjenu u nastavi.

Korisni linkovi

<https://www.youtube.com/watch?v=xglQVofS43I> (ENG) – za nastavnike

<https://www.youtube.com/watch?v=OPkq5q8nRbM> (ENG) – za nastavnike i početnike

https://www.youtube.com/watch?v=5_-Ym37ssf0 – za početnike

DIGITALNI ALATI ZA ONLINE KOMUNIKACIJU (SINKRONI VIDEO POZIVI I WEBINARI)

DIGITALNI ALAT				
KRATKI OPIS/ GLAVNE ZNAČAJKE	Održavanje online sastanaka i webinarâ, snimanje komunikacije, dijeljenje sadržaja, ekrana i korištenje ploča za pisanje i prezentiranje	Organiziranje i prijenos velikih sastanaka visoke kvalitete bez buke na svakom uređaju; nije potrebna instalacija.	Komunikacija putem chata, glasovnog i videopoziva - spaja razgovore sadržaj, zadatke i aplikacije na jednom mjestu za organizacije svih veličina.	Provedba webinarâ i sastanaka, preferirano s manjim grupama. Ima opcije dijeljenja radne površine i prezentacija i zajedničko uređivanje.
LINK	ZOOM	GOOGLE MEET	MS TEAMS	JITSI
PRAVILA KORIŠTENJA	TERMS OF USAGE	TERMS OF USAGE	TERMS OF USAGE	TERMS OF USAGE
BESPLATNO/ PLAĆA SE	Besplatno 40 minuta	Besplatna verzija za stručnjake u obrazovnom sektoru nudi vrlo ograničene mogućnosti korištenja alata. Za stručnjake u neprofitnom sektoru dostupan je Google for non-profit	Besplatno za korisnike putem AAI identiteta.	Besplatno za korisnike.
DOBNO OGRAIČENJE KORIŠTENJA ZA DJEĆU	Nije namijenjen za korištenje za djecu mlađu od 16 godina, osim ako se putem školskog sustava koristi Zoom for Education (K-12)	Ispod 13 godina preporuka je da se djeci isključiti mogućnost međusobnih video poziva	Microsoft ima minimalnu dobnu granicu od 13 godina za Microsoftove račun koji je potreban za pristup Microsoftovim uslugama inače je potrebna suglasnost roditelja	Granica od 13 godina i dodatno upozoravaju na različite nacionalne propise
KAKO SE REGISTRIRATI	Instalacija Zoom klijenta na uređaj i registracija voditelja sastanka	Prijava na bilo koji postojeći Google račun	Instalacija aplikacije putem web-adrese.	Instalacija na vlastiti poslužitelj ili direktno putem web-adrese.
KRATKE VIDEO UPUTE (TUTORIJALI)	(ENG) -za početnike (ENG) - za nastavnike	(HR) – za nastavnike (ENG) – za nastavnike (ENG) – za početnike	(HR) (ENG) – za nastavnike (ENG) – za početnike	(HR) (ENG) (ENG)

DIGITALNI ALATI ZA UREĐIVANJE I PRODUKCIJU SADRŽAJA

DIGITALNI ALAT			 ActivePresenter
KRATKI OPIS/ GLAVNE ZNAČAJKE	Snimanje, uređivanje i gledanje videa, fotografija i video-isječaka pomoću pametnih telefona ili računalnih softvera. Ima funkcije spajanja sadržaja s glasovnim zapisima, dodavanja teksta i izvođenje više projekata u različitim grupama.	Izrada animiranih prezentacija, videozapisa, simulacija, analiza, izvještaja i sl. s objašnjenjima – u besplatnoj verziji u trajanju do 5 minuta.	Softver za dijeljenje ekrana, e-učenje, exportiranje multimedijских sadržaja, simulacije, konvertiranje – često se koristi u izradi simulacija, demonstracija i kvizova.
LINK	https://www.wevideo.com/	https://www.powtoon.com/	https://atomisystems.com/download/
PRAVILA KORIŠTENJA	https://www.wevideo.com/terms-of-use	https://www.powtoon.com/terms-and-conditions/?locale=en	https://atomisystems.com/activepresenter-free-eula/
BESPLATNO/ PLAĆA SE	Osnovni plan je besplatan (5 min materijala mjesečno). Dodatne mogućnosti uz plaćanje, posebne tarife za obrazovni sektor	Osnovne značajke Powtoona — koje uključuju stvaranje Powtoona, njegovo učitavanje na YouTube i dijeljenje s drugima — potpuno su besplatne! Dodatne mogućnosti uz plaćanje, posebne tarife za obrazovni sektor	U potpunosti je besplatan uz prethodni download instalacije aplikacije na računalo - FREE verzija.
DOBNO OGRAĐENJE KORIŠTENJA ZA DJEĆU	Za djecu od 13 godina i više osim ako se koristi obrazovni plan "WeVideo za škole"	Za djecu od 10 godina i stariju.	Nisu navedena dobna ograničenja.
KAKO SE REGISTRIRATI	Registracija na web-stranici ili preuzimanje aplikacije na iOS ili Android uređaj.	Na web-stranici klasičnom registracijom ili prijavom u sustav putem Facebooka i Google računa.	Potrebno ga je samo preuzeti s web-stranice.
KRATKE VIDEO UPUTE (TUTORIJALI)	(ENG) – za početnike (ENG) – detaljnije (HR)	(ENG) – detaljnije (ENG) – za nastavnike (HR) – u nastavcima za nastavnike	(ENG) – za početnike https://www.youtube.com/watch?v=Q_RT5_zEBIA

DIGITALNI ALATI ZA UREĐIVANJE I PRODUKCIJU SADRŽAJA

DIGITALNI ALAT	 Mentimeter		
KRATKI OPIS/ GLAVNE ZNAČAJKE	Kreiranje interaktivnih prezentacija s povratnim informacijama – izrada procjena, poticanje rasprave i testiranje znanja. Moguće je dodavati pitanja, ankete, kvizove, slideove, gifove itd.	Grafički dizajn bez prethodnog iskustva pomoću predefiniраних stiliziranih predložaka i elemenata dizajna– izrada postera, čestitki, prezentacija i sl. Korisniku omogućava velik skup resursa za dizajniranje (slike, ikone, fontovi)	Virtualna oglasna ploča na koju se dodaju razni multimedijски sadržaji. Svatko može doprinijeti. Dostupan i u „Backpack“ varijanti prilagođenoj nastavnicima koja sadrži dodatne mogućnosti.
LINK	https://www.mentimeter.com/	https://www.canva.com/	https://padlet.com/
PRAVILA KORIŠTENJA	https://www.mentimeter.com/terms	https://www.canva.com/policies/terms-of-use/	https://legal.padlet.com/terms
BESPLATNO/ PLAĆA SE	Dostupna besplatna verzija koja uključuje: • Neograničena publika • Neograničene prezentacije • Do 2 slajda pitanja • Do 5 slajdova za kviz	CANVA free plan nudi osnovne mogućnosti korištenja alata no za ostale mogućnosti dostupna je plaćena verzija.	<i>Basic plan</i> nudi besplatnu verziju s osnovnim mogućnostima, ostale mogućnosti alata dostupne na PRO verziji uz plaćanje.
DOBNO OGRANIČENJE KORIŠTENJA ZA DJEĆU	Za djecu od 13 godina i stariju.	<i>Canva for Education</i> sigurna je za djecu svih dobniх skupina. Učitelji i voditelji aktivnosti trebaju dobiti suglasnost roditelja za djecu mlađu od 13 godina.	Za djecu od 13 godina i stariju.
KAKO SE REGISTRIRATI	Korisnički račun potreban je za kreiranje sadržaja – postoji i verzija za obrazovanje	Svojom e-mail adresom ili putem Facebook ili Google računa.	Prijava na web-stranici ili putem Google ili Microsoft korisničkog računa
KRATKE VIDEO UPUTE (TUTORIJALI)	(ENG) – za početnike (ENG) -za nastavnike (HR)	(ENG) – za početnike (HRV)	(HR) – za početnike (ENG) – za nastavnike (ENG) – za nastavnike i početnike