

Projekat ONLINEHE

Praktični alat za integraciju elektronskog učenja i podučavanja u proces visokog obrazovanja

Izgradnja kapaciteta nastavnog osoblja, naučnika i istraživača i kreatora studijskih programa sa ciljem integrisanja elektronskog učenja i podučavanja u studijske programe visokoškolskih ustanova.



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



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect 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.

Project Number: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

Modul 5: Primeri dobre prakse

Pregled modula

Modul 5 predstavlja primere dobre prakse koje možete da primenite u procesu onlajn podučavanja.

- *Imenuje primere dobre prakse u domenu onlajn podučavanja i učenja*
- *Razume radne principe koji stoje iza predstavljenih dobrih praksi u onlajn podučavanju i učenju*
- *Prepoznaje principe za osmišljanje uspešnih aktivnosti u okviru onlajn učenja i podučavanja u visokom obrazovanju*
- *Primenjuje principe koji stoje iza predstavljenih dobrih praksi na novoosmišljenje aktivnosti u okviru onlajn učenja i podučavanja*
- *Upoređuje i suočava uobičajene aktivnosti i ponašanja u domenu elektronskog učenja i podučavanja sa onima koji su podvedeni kao primeri dobre prakse.*

Modul 5: Primeri dobre prakse

Pregled tematskih jedinica

- *Nastavni dizajn*
- *Dobre prakse u domenu digitalnih alata i onlajn softvera*
- *MOOC i OER*
- *Smernice za podučavanje, učenje i ocenjivanje*

Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Hajde da razmislimo...

Šta podrazumevate pod sintagmom „dobar kurs u onlajn okruženju“?

Kada pokušamo da definišemo osobine takvog kursa odmah se fokusiramo na interaktivnost i kreativni pristup, postizanje ciljeva, teorije učenja i primenu stečenih znanja i veština u realnom kontekstu.

Većina dizajnera u nastavi koriste ADDIE model koji obuhvata 5 faza: analizu, dizajn, razvoj kursa, implementaciju i evaluaciju.



Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Šta je nastavni dizajn?

Nastavni dizajn podrazumeva razvoj efektivnijih i jednostavnijih nastavnih metoda, pristupa i sistema i njihovu primenu u profesionalnoj praksi.

Nastavni dizajn ima za cilj da primeni teorije učenja i istraživanja kako bi stvorio, razvio i implementirao efektan nastavni materijal koji unapređuje ishode i efikasnost učenja.

Ključni elementi koji definišu metode nastavnog dizajna i usmeravaju dobru praksu jesu analiza, razvoj i evaluacija.

U okviru kursa koji je razvijen na bazi ADDIE modela podstičemo studente da *uče* i *delaju* ili istražuju, otkrivaju, tumače i sarađuju.



Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Budite oprezni! Ne postoji recept za savršen kurs u onlajn okruženju.



Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Analiza i planiranje – Faza definisanja ciljeva

- **Ciljna publika.** Imenujemo profil polaznika kursa: ko su oni, koja znanja i veštine poseduju, šta ih motiviše? Koncentrišemo se na ono što studenti treba da nauče i istraže.
- **Proučiti ciljeve i ishode.** Jasno definišemo ciljeve kursa: šta želimo da postignemo sa ovim kursom i kakve rezultate očekujemo. Opis kursa koristi se kao vodič. Obično koristimo Blumovu taksonomiju kako bismo formulisali ciljeve i ishode učenja (*vidi više na: <https://bloomstaxonomy.net/>*)
- **Resursi:** ljudski resursi, tehnički resursi, vreme, znanje, veštine, finansije, podrška. Razmišljamo o izazovima sa kojima se srećemo.
- **Tehnologija.** Ovo je neophodna infrastruktura za uspešnu implementaciju kursa.
- **Nastavni materijal:** kakva je struktura kursa, koje obrazovne resurse ćemo koristiti?
- **Ocenjivanje:** koji su kriterijumi i metode za ocenjivanje?



Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Dizajn (1)

- Skiciramo strategiju kursa. Postavimo alate i ciljeve kako bismo postigli definisane rezultate.
- Skiciramo metodologiju ocenjivanja postignuća kod studenata.
- Skiciramo metode refleksije.
- Skiciramo dizajn kursa (ciljeve, sadržaj, metode, alate, vreme, ocenjivanje, povratnu informaciju)

Upamtite da kurs treba da bude sistematičan, logičan i usklađen sa ciljevima koje ste definisali na početku!

Stvorite nastavno okruženje u kome će studenti primeniti ono što uče.

Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Dizajn (2)

Planiramo ključne elemente:

Ciljevi

Opišite glavne ciljeve kursa: _____

Kratak pregled sposobnosti studenata: 1) _____ 2) _____ 3).....

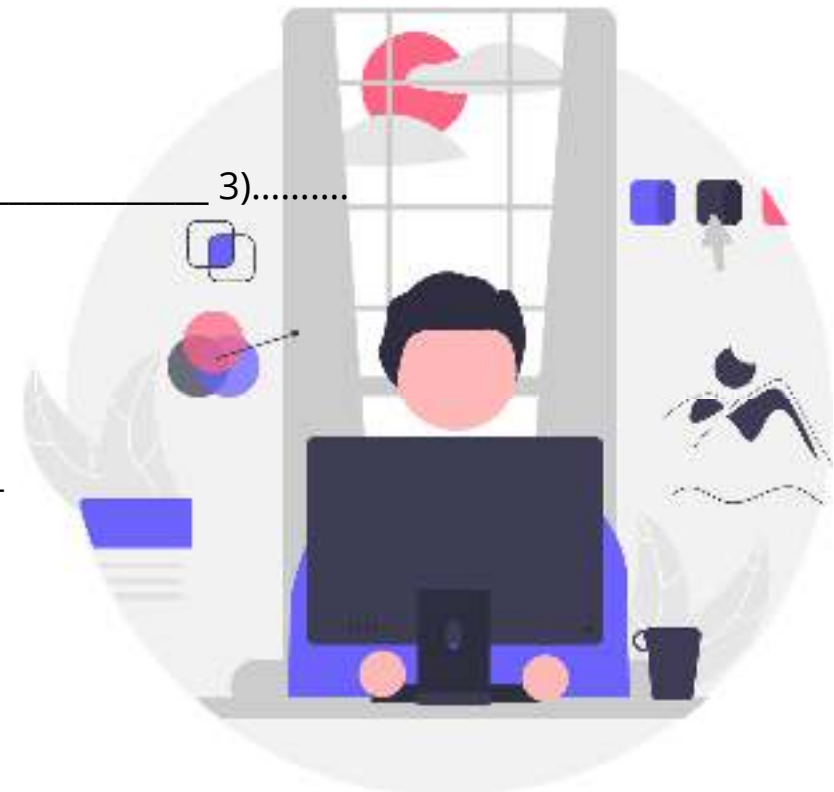
Pedagoške metode i pristupi

Opišite aktivnosti: _____

Opišite metode ocenjivanja (formativno, sumativno): _____

Opišite platforme i alate koje ćete koristiti: _____

Nacrt kursa: opisujemo ciljeve, ocenjivanje i sadržaj.



Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Razvoj

1. Primenjujemo dizajniranu strukturu kursa, ideje za sadržaj (scenarija). (DIZAJN)
2. Razvijamo ili prilagođavamo resurse. Birmo sadržaj pomoću koga će studenti postići ishode. (PROIZVODNJA)
3. Integrišemo sadržaj i resurse u aktivnosti kursa. (PROIZVODNJA)
4. Testiramo (EVALUACIJA). Ako želimo da budemo sigurni da naš scenario funkcioniše, moramo da ga testiramo. Recenzija kolega osiguraće lakšu realizaciju. Tokom recenzije testiramo strukturu i funkcionalnost kursa.

Imajte na umu: 1) Teme treba da budu predstavljene po redu, od jednostavnog ka složenom. 2) Manje je više! Izbegavajte pretrpavanje sadržajem i podelite materijal na manje jedinice. Često pokušamo da pribegnemo što većem broju informacija, a da pri tom zaboravimo šta su nam bili osnovni ciljevi.

Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Implementacija

Nastava. Svi polaznici kursa (kako studenti tako i nastavnik) trebalo bi da znaju kako da koriste sadržaj kursa, šta su ciljevi, a šta očekivani ishodi.

Pripremanje okruženja. Studenti bi trebalo da znaju kako da koriste nastavni materijal, alate, kakvu podršku mogu da očekuju, šta su ciljevi a šta ishodi učenja, te kako će njihova postignuća biti ocenjena.

Upoznajemo studente sa sadržajem kursa. Uloga nastavnika kao moderatora kursa je ključna u ovoj fazi.

Imajte na umu da adekvatna priprema okruženja za učenje angažuje studente za dublje savladavanje materije.



Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Evaluacija

Svrha evaluacije jeste da se prepoznaju one oblasti koje su važne za unapređenje kursa, te da se vidi da li su postignuti ciljevi.

Formativno ocenjivanje koristi se za promovisanje pojedinačnog napretka svakog studenta. Studenti se podstiču da prate i razumeju sopstveni napredak. Tokom procesa učenja skupljaju se informacije o tome šta su studenti savladali, a u kom domenu im je potrebna dodatna pomoć.

Sumativno ocenjivanje. Obično se sprovodi na kraju kursa.



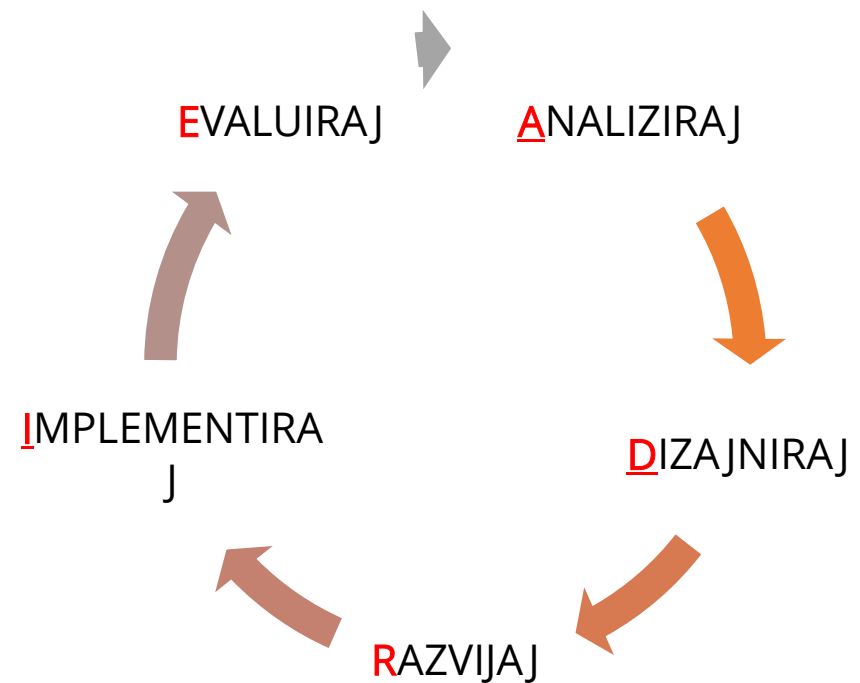
Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Razvijanje kursa je interaktivan proces i prelazak sa jedne faze na drugu jeste fleksibilan, ali i strogo cikličan.

Ključne osobine: fleksibilnost i razvoj sistematskog pristupa i startegija.

Primeri alata koji se koriste za implementaciju kursa po ADDIE modelu: [Trello](#), sistemi za upravljanje učenjem, kao što su [Moodle](#), [ATutor](#).

Pogledajte video koji pojašnjava nastavni dizajn u više detalja: <https://youtu.be/brhOnv0a4VQ>



Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Dizajn kursa

Pročitajte studiju o efikasnosti ADDIE modela kod učenja na daljinu:

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information*, 13(9), 402. <http://dx.doi.org/10.3390/info13090402>

Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Primeri dobre nastavne prakse. Multimedija

Multimedijalne prezentacije obuhvataju kombinaciju teksta, grafike, animacije, audio i video sadržaja. Različit opseg multimedije angažuje studenta kroz različite stilove učenja (vizuelni, auditivni, kinetički).

Fokusiramo se na suštinu samog sadržaja, a ne toliko na kvantitet (pretrpavanje), te na ciljeve, doslednost, jasnoću, kvalitet sadržaja, inkluzivnost. Stvaramo smislene elemente sadržaja.

Saznajte više u ovom [videu](#) koji objašnjava kako da kombinujete elemente dizajna ne biste li napravili prezentacije, kao i u ovom [članku](#) koji objašnjava kako da dizajnirate i primenite obrazovne video sadržaje.

Pogledajte savete u ovom [članku](#) koji objašnjava kako da napravite efektne i atraktivne video sadržaje namenjene onlajn učenju. **Preporuka za dalje čitanje:** Martin, F. & Betrus, A. K. (2019) [Digital Media for Learning](#). Theories, Processes, and Solution.

Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Primeri dobre nastavne prakse. Multimedija

„...svrha medijskih sadržaja trebalo bi da bude prezentovanje sadržaja i nastavnih metoda, a ne puka atraktivnost kursa. Vizuelni izgled, stoga, jeste samo nusproizvod dobrog nastavnog dizajna. Stvarno izuzetan kurs namenjen onlajn učenju i podučavanju jeste onaj koji izgleda atraktivno, ima dobar tempo i dinamiku, angažuje polaznika da se uključi, obuhvata aktivnosti koje vode ka ostvarenju ciljeva i koje odgovaraju različitim stilovima učenja polaznika.“

([Edelhauser & Lupu-Dima, 2020](#))

Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Primeri dobre nastavne prakse. Multimedija

Pogledajte obrazac za dizajniranje obrazovnog videa: TU Graz (2021). [Learning Video Canvas: Collection of Ideas for the Learning Video](#). Graz: TU Graz. Published under CC BY 4.0 International. URL:

Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Primeri dobre nastavne prakse. Povratna informacija

Povratna informacija od nastavnika ili vršnjaka pomaže da se postignu i unaprede ishodi učenja, pruži kritički uvid i promoviše refleksivno mišljenje i samo-regulacija. Dobra povratna informacija uključuje studente u proces učenja, podstiče ih i motiviše.

Povratna informacija mora da bude konstruktivna, obrazovna, jasna, korisna, dosledna i neprestana, sinhrona i/ili asinhrona.

Čitajte više o iskustvu davanja povratne informacije: [Unpređenje iskustva učenja i podučavanja putem povratne informacije tokom trajanja semestra: slučaj Univerziteta u Vilniusu.](#)

Čitajte o strategijama davanja povratne informacije tokom onlajn kursa

Naučite više o važnosti povratne informacije gledajući ovaj [video](#).



Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Primeri dobre nastavne prakse. Aktivnosti za aktivno učenje

Dizajniramo aktivnosti koje podstiču studente da primene znanje koje su stekli tokom kursa. Različite aktivnosti pretvaraju pasivnog studenta u aktivnog. Cilj nam je da promoviramo aktivno učenje putem strategija kao što su: učenje zasnovano na igri, istraživanju, tehnologiji, projektnom pristupu. Takođe, trebalo bi da podržimo tradicionalno društveno angažovanje, pa je poželjno da primenimo aktivnosti koje doprinose društvenom razvoju studenta, a to su grupni zadaci, kolaborativno učenje. Kada osmišljamo aktivnosti za učenje imamo na umu da je učenje lepo opisano u sledećoj poslovi: „**Ono što čujem, zaboravim. Ono što vidim, upamtim. Ono što radim, razumem.**“ (Xunzi, 340 - 245 BC)

Više informacija: Sukacké, V., Guerra, A. O. P. de C., Ellinger, D., Carlos, V., Petroniené, S., Gaižiūnienė, L., Blanch, S., et al. (2022). Towards Active Evidence-Based Learning in Engineering Education: A Systematic Literature Review of PBL, PjBL, and CBL. *Sustainability*, 14(21), 13955.

<http://dx.doi.org/10.3390/su142113955>

Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Primeri dobre nastavne prakse. Aktivnosti za aktivno učenje

Kombinacija asinhronog i sinhronog učenja je poželjna. Na primer, rad u parovima, kolaborativni zadaci, povratna informacija imaju više efekta kada su sinhroni.

Kombinacija strategija učenja povećava motivaciju kod studenata:

- Primeri aktivnosti namenjenih **individualnom učenju**: zapisi/refleksije, studije slučaja.
- Primeri kolaborativnog učenja: timski esej, timski projekat, debate, recenzije, studije slučaja, misli-upari-podeli/piši-upari-podeli, igre, itd.
- **Više o tome:** [Centre for Higher Education Research, Policy and Practice](#) (2019).
Strategije aktivnog učenja u visokom obrazovanju. CHERPP, p.1-175p. ISBN:1900454661



Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Primeri dobre nastavne prakse. Aktivnosti za aktivno učenje

Proširena stvarnost. Interaktivno, direktno i indirektno predstavljanje stvarnog sveta putem kompjuterski generisanog sadržaja pomoću dodatnih virtuelnih informacija.

Virtuelna stvarnost. Veštačko okruženje stvoreno pomoću kompjuterskog hardvera i softvera sa namerom da se ljudi osećaju kao da su u stvarnom okruženju.

Više informacija:

Gudoniene, D., Blazauskas, T., Staneviciene, E., Motiejunas, L. (2022) CASE STUDY ON THE EFFECTIVENESS OF THE MENTAL AND PHYSICAL ACTIVITIES IN VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY, EDULEARN22 Proceedings, pp. 296-305.

Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Efektno učenje u onlajn okruženju

Pročitajte članak o efektivnim strategijama učenja:

Khazanchi, D. et al. (2022). Strategies and best practices for effective eLearning: lessons from theory and experience in *Journal of Information Technology Case and Application Research*, 24(3)

<https://doi.org/10.1080/15228053.2022.2118992>

Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Naučene lekcije...

Odgledajte video o naučenim lekcijama u oblasti onlajn učenja i podučavanja (i danas je relevantan):

<https://youtu.be/Bp4BG4Me7TU>

Odgledajte ovaj [video](#) o angažovanju studenata kroz adekvatan dizajn.



Tematska jedinica 1: Nastavni dizajn

Refleksije...

Često mislimo da ishodi i rezultati učenja u elektronskom okruženju nisu tako značajni kao oni u neposrednom okruženju.

Međutim, sve zavisi od toga koliko efektno planiramo i realizujemo sadržaj i moderiramo proces učenja u onlajn okruženju.

Odgledajte [video](#) o prezentovanju sadržaja ciljnoj grupi. Ovaj video ne bavi se učenjem u onlajn okruženju, ali šta primećujete? (*Zapišite razmišljanja o učenju i podučavanju (ono što je važno) u vaše beleške*)



Tematska jedinica 2: Dobre prakse u domenu digitalnih alata i onlajn softvera



Virtuelno obrazovno okruženje

Virtuelno obrazovno okruženje (VLE) pomaže nam da primenimo i koristimo različita scenarija namenjena učenju i podučavanju. Svako VLE osmišljeno je sa namerom da se unapredi učenje i kvalitet učenja, ali se razlikuju po VLE funkcijama. Skoro svako VLE ima centralno održavanje na univerzitetu i poseduje sve resurse koji su u skladu sa pedagoškim teorijama i praksama. Komunikacija, produktivnost, angažovanje studenata, administracija, implementacija kursa, alati za dizajniranje kurikuluma – sve to postoji u VLE. Većina VLE poseduje alate za analizu i izveštavanje koji pomažu nastavniku da prati napredak studenata i oceni one oblasti u kojima je potrebna dodatna pomoć.

Najpopularniji VLE: [Moodle](#), [Blackboard](#), [Canvas](#), [D2L](#).

Najvažnije osobine VLE: [pedagogija socijalnog konstruktivizma](#). Na primer, Moodle poseduje komplet alata usmerenih na studenta i okruženje za učenje koje funkcioniše na temelju saradnje.

U ovom [članku](#) nađite pojašnjenja kako da napravite uspešno VLE.

Tematska jedinica 2: Dobre prakse u domenu digitalnih alata i onlajn softvera



Video-konferencije

Video-konferencije mogu da zamene fizičku interakciju sa polaznicima kursa. Koristimo video-konferencije za podučavanje, sastanke, testiranje, ispite, konferencije, seminare, itd.

Najpopularniji alat, [Zoom](#), koristi se za organizaciju video i audio događaja. Glavne [Zoom](#) odlike jesu: grupne video-konferencije, sastanci jedan-na-jedan, deljenje ekrana, snimanje sesije.

Drugi alati: [Microsoft Teams](#), [Skype](#), [Google Chat](#), [Google Meet](#).

Analizirajte smernice za organizovanje video-konferencija (p. 95-102):

Ubachs, George, Meuleman, Stefan, & Antonaci, Alessandra. (2022, November 17). Digital Reset: European Universities Transforming for a Changing World. Proceedings of the Innovating Higher Education Conference 2022 (I-HE2022). Zenodo. doi:10.5281/zenodo.7330857

Tematska jedinica 2: Dobre prakse u domenu digitalnih alata i onlajn softvera



Platforme za komunikaciju

Platforme za komunikaciju kao što je [Microsoft Teams](#) (MS Teams) podržavaju ideje socio-konstruktivističke teorije kao i kolaborativnog učenja uz podršku kompjuterske tehnologije. Platforme pomažu grupi ljudi i da efektno organizuju proces elektronskog učenja i podučavanja, da rade na daljinu i komuniciraju na jednom mestu, da dele alate za komunikaciju, skupljaju i ažuriraju dokumente, ali i pružaju mogućnost razmene informacije, praćenja i koordinisanja procesom rada i njegovim napretkom.

U poređenju sa drugim platformama za saradnju i komunikaciju kao što je [Zoom](#), [MS teams](#) je nešto funkcionalniji i češći je izbor univerziteta.

Pročitajte članak o efektivnoj onlajn komunikaciji: <https://pressbooks.pub/humanmooc/chapter/lets-talk-effectively-communicating-with-your-online-students/>

Tematska jedinica 2: Dobre prakse u domenu digitalnih alata i onlajn softvera

Alati namenjeni interaktivnom sadržaju

U domenu elektronskog učenja i podučavanja koristimo alate da bismo osmislili visokokvalitetne sadržaje za učenje, video-klipove, video-lekcije, kvizove, testove, zadatke, itd. Cilj nam je da u prvi plan stavimo interesovanja i kreativnost studenata. Kada biramo alat moramo da znamo sledeće: kakav sadržaj ćemo napraviti, koja je njegova svrha, ko će ga napraviti i koliko vremena će nam trebati da ga napravimo. Možemo da koristimo internet (na primer [H5P](#), [Canva](#)) ili desktop aplikacije (na primer, [Articulate 360](#), [Lumi](#)). Naravno, možemo da koristimo alate koji su integrisani u VLE. Primeri interaktivnog sadržaja su sledeći: ankete, upitnici, personalizovani kvizovi i evaluacije, interaktivna infografka, elektronske knjige, izveštaji.

Uporedite sadržaj napravljen pomoću *Articulate 360* i *H5P*.

[Primeri interaktivnog sadržaja napravljenog putem Articulate 360](#)

[Primeri interaktivnog sadržaja napravljenog putem H5P](#)



Tematska jedinica 2: Dobre prakse u domenu digitalnih alata i onlajn softvera



Alat za dizajn

Veliki se akcenat stavlja na alate sa elementima gejmfikacije i interaktivnog sadržaja. Ovo su primeri popularnih alata za dizajn:

- Platforma *Kahoot!* (<https://kahoot.com/>) je sjajna. Koristi se radi razvijanja aktivnog učešća studenata putem kombinovanja zabave i društvenih aktivnosti. *Kahoot!* se koristi u 87 % vrhunskih univerziteta širom sveta. Putem ovog alata možemo da napravimo obrazovne igrice, kvizove, upitnike, da pošaljemo povratnu informaciju, pratimo napredak studenata, sarađujemo sa kolegama i tvorcima sadržaja. *Kahoot!* je dostupan i kao besplatna i kao plaćena verzija.
- *Mentimeter* (<https://www.mentimeter.com/>) je platforma pomoću koje se prave efektnije i dinamičnije prezentacije i sprovode ankete. Obrasci i primeri prezentacija, testova, aktivnosti za probijanje leda, anketa, igara i slično mogu da se nađu na ovoj platformi.
- [Moodle](#)

Tematska jedinica 3: MOOC i OER

MOOC

M – Masivan – kurs je dostupan neograničenom broju studenata (kurs velikog obima)

O – Otvoren – kurs je besplatan

O – Onlajn – kurs je dostupan putem interneta

C – Kurs – sadržaj učenja i podučavanja

Pročitajte savete u ovom članku koji objašnjavaju kako da integrišete MOOC u proces učenja i podučavanja: Peter G. M. de Jong, James D. Pickering, Renée A. Hendriks, Bronwen J. Swinnerton, Fereshte Goshtasbpour & Marlies E. J. Reinders (2020) Twelve tips for integrating massive open online course content into classroom teaching, *Medical Teacher*, 42:4, 393-397, DOI: 10.1080/0142159X.2019.1571569

Zašto institucije visokog obrazovanja treba da primenjuju MOOC? Više o tome ovde [Lithuanian Higher Education Institutions' experiences with MOOCs](#).

Tematska jedinica 3: MOOC i OER

OER

Otvoreni edukativni (obrazovni) resursi (OER) su materijali namenjeni nastavi, učenju i istraživanju koji se nalaze u javnom prostoru ili su postavljeni uz besplatnu licencu koja daje mogućnost besplatne upotrebe za potrebe obrazovanja. Pogledajte video o OER:



Tematska jedinica 3: MOOC i OER

OER

Saznajte više kada pogledate [video](#) u kome se objašnjava kako da napravite OER

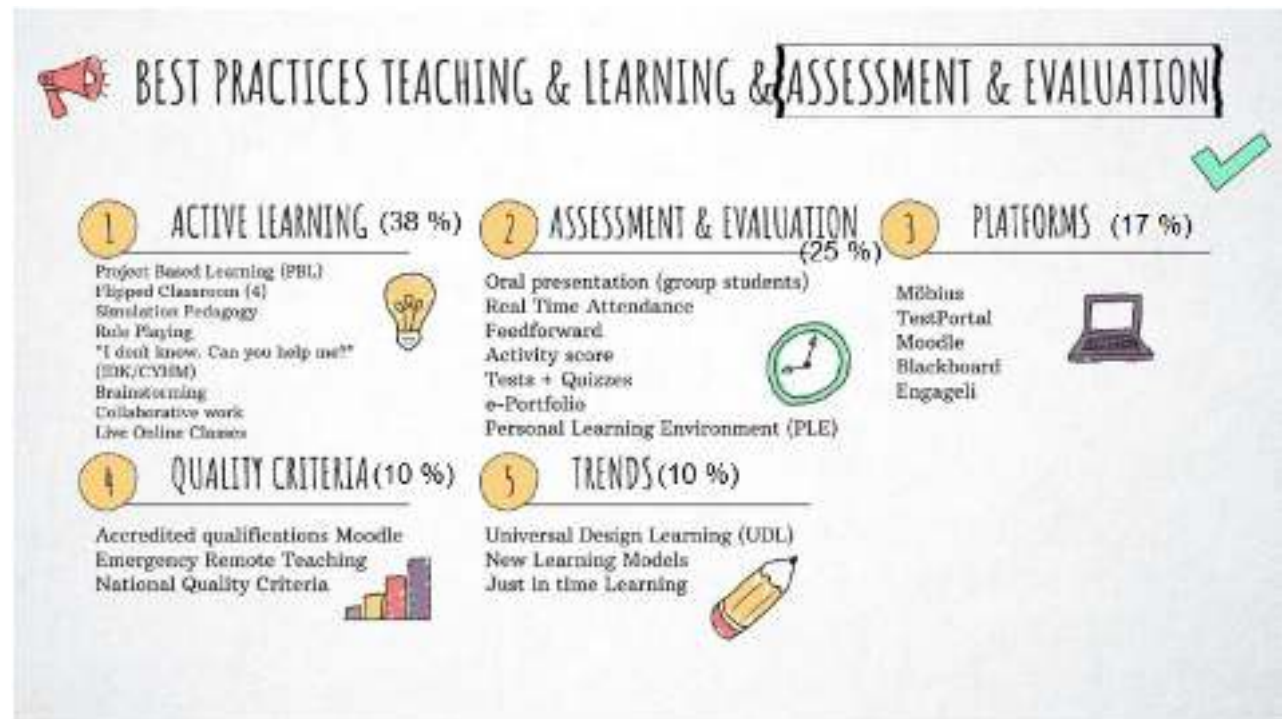
Više informacija: Blaschke, L. M. (2016) [Open Educational Resources \(OER\): Guidance for Institutional Decision Makers in Developing an OER Strategy.](#)



Tematska jedinica 4: Smernice za podučavanje, učenje i ocenjivanje

Da li ste znali da 63% primera dobre prakse obuhvataju podučavanje, učenje i ocenjivanje? (Prema [analizi metoda podučavanja/učenja i ocenjivanja u VLE okruženju](#)).

Može da se nađe veliki broj skorašnjih izvora, izveštaja, smernica i projektnih rezultata koji se odnose na to kako oceniti rad studenata onlajn.



Izvor:

https://www.kaunokolegija.lt/kk_wp_content/uploads/sites/5/2022/03/Report-IO1.pdf

Tematska jedinica 4: Smernice za podučavanje, učenje i ocenjivanje

Primer projekta (1)

Projekat "Online training: the treasure within" (Erasmus+ projekat, trajanje: 2018 – 2020) razvio je obrazovne materijale namenjene nastavnicima, zajedno sa onlajn obrazovnim alatima koji su korisni za promovisanje socijalnog učenja. Glavni rezultati projekta su sledeći: 1) vodič za onlajn nastavnike koji obuhvata tehničko-pedagoški sadržaj za adekvatno podučavanje na onlajn platformama, 2) onlajn kurs i aktivnosti, uključujući socijalne, kolaborativne i istraživačke aktivnosti.

Više o projektu: <https://ontrain.eu/2020/04/28/educational-material-learning-units/>



Tematska jedinica 4: Smernice za podučavanje, učenje i ocenjivanje

Primer projekta (2)

ILDE 2 je platforma zajednice za dizajn sadržaja za učenje. Cilj platforme jeste da prikaže celokupan ciklus osmišljanja sadržaja za učenje: od ideje do realizacije putem VLE, pa sve do evaluacije i eventualnog redizajniranja, a sve u kontekstu zajednice nastavnika.

Pogledajte više ovde: https://youtu.be/2l_5W5NoXh4



Tematska jedinica 4: Smernice za podučavanje, učenje i ocenjivanje

Rubrika

Pogledajte primer rubrike [RUBRIKA ZA PROVERU KVALITETA ONLAJN KURSA](#). Ova rubrika ima za cilj da pomogne nastavnom osoblju da razvije kvalitetne onlajn kurseve i da pruže primere dobre prakse. Rubrika obuhvata nastavni dizajn, komunikaciju, interakciju i saradnju, ocenjivanje, nastavni materijal i tehnologije, dostupnost i evaluaciju kursa.



Tematska jedinica 4: Smernice za podučavanje, učenje i ocenjivanje

Dokumenta koja utiču na onlajn učenje

Međunarodna

[Digitalni obrazovni plan](#)

[Okvir digitalnih kompetencija za nastavnike](#)

[EU pravilnik o zaštiti podataka o ličnosti \(GDPR\)](#)

Nacionalna/institucionalna

Zakon o visokom obrazovanju, Akcioni planovi

Etički kodeks, Strategija interne evaluacije, Studentski ugovori



Da razmislimo...

Zapamtite ovaj [video](#) (pogledajte ponovo)

Razmislite o tome šta bi trebalo primeniti iz ovog videa na proces elektronskog učenja i podučavanja.

Uporedite sa prethodnim beleškama.



Rezime

Ključne preporuke

- Koristite ADDIE model da napravite dosledan i efektan onlajn kurs.
- Planirajte i razvijajte sadržaj tako što ćete birati alate koji stavljaju u fokus studenta i procese istraživanja, otkrivanja, tumačenja i saradnje. Planirajte kurs koji promovise **aktivno učenje**.
- Uspostavite dobru neposrednu praksu i u onlajn okruženju tako što ćete odabrati digitalne alate koji su vam na raspolaganju i koje umete da koristite.



Literatura

Butkienė, R., Gudonienė, D., Burbaitė, R., Venčkauskas, a., Grigaliūnas, Š. (2020) Nuotolinio mokymosi ir nuotolinio darbo organizavimo ir vykdymo modelis. The research is supported by Lithuanian Research Council financed project “Model of distance working and learning organization and recommendations for extreme and transition period” (EKSTRE) (1 June 2020–31 December 2020). Grant Agreement S-COV-20-20.

Coman, C., Țîru, L. G., Meseșan-Schmitz, L., Stanciu, C., & Bularca, M. C. (2020). Online Teaching and Learning in Higher Education during the Coronavirus Pandemic: Students’ Perspective. *Sustainability*, 12(24), 10367.

<http://dx.doi.org/10.3390/su122410367>

Dagiene, V., Jasute, E., Navickiene, V., Butkiene, R., & Gudoniene, D. (2022). Opportunities, Quality Factors, and Required Changes during the Pandemic Based on Higher Education Leaders’ Perspective. *Sustainability*, 14(3), 1933.

MDPI AG. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3390/su14031933>

Edelhauser, E., & Lupu-Dima, L. (2020). Is Romania Prepared for eLearning during the COVID-19 Pandemic?

Sustainability, 12(13), 5438. MDPI AG. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3390/su12135438>

Literatura

Jurs, P. & Špehte, E. (2021). The Role of Feedback in the Distance Learning Process. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 23(2) 91-105. <https://doi.org/10.2478/jtes-2021-0019>

Nuere-Salgado, J. Pérez-Miranda, A. Khün, S. Ryhänen, A. Savolainen, A. Hietanen, R. Tamuliene, L. Šarlauskienė, K. Bespalova, A. Juodeika, T. Grmuša, N. Šipić, Ž. Zavišić, S. Rocco, A. Manny, L. Ungureanu (2021). VLE teaching/learning and assessment methods analysis report. Erasmus+ K2 Project. European Union.

https://www.kaunokolegija.lt/kk_wp_content/uploads/sites/5/2022/03/Report-IO1.pdf

OECD/EC: Supporting Entrepreneurship and Innovation in Higher Education in Lithuania (2021).

https://heinnovate.eu/sites/default/files/shared_file/Final%20HEInnovate-Lithuania_12.11.21.pdf

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information*, 13(9), 402. <http://dx.doi.org/10.3390/info13090402>

Veluvali, P., & Suriseti, J. (2022). Learning Management System for Greater Learner Engagement in Higher Education—A Review. *Higher Education for the Future*, 9(1), 107–121. <https://doi.org/10.1177/23476311211049855>