

Ref. br.: 2024-1-ES01-KA220-ADU-000245715



XXIAdults

**Prilagođavanje obrazovanja odraslih
sistem za XXI vijek**

Predložak dobrih praksi



INSTITUTE for
ROMA and
MINORITIES
INCLUSION



DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



EMPODERAR
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFESIONAL E PESSOAL



Co-funded by
the European Union



Naziv dobre prakse

Simulacije digitalnog života: Učenje kroz svakodnevne scenarije

Sažetak prakse

Kratak, lako razumljiv sažetak: Šta je praksa, za koga i u koju svrhu?

Simulacije digitalnog života je model iskustvenog učenja u kojem se odrasli učenici vode kroz realistične, svakodnevne digitalne scenarije - kao što su zakazivanje medicinskog pregleda, slanje e-pošte ili popunjavanje online obrasca - u simuliranom, sigurnom okruženju. Praksa naglašava "učenje kroz rad" i posebno je utjecajna za odrasle s niskim kvalifikacijama ili niskim samopouzdanjem u digitalnom okruženju. Direktno doprinosi ciljevima obrazovanja odraslih nudeći neformalnu metodu usmjerenu na učenika za izgradnju osnovnih digitalnih kompetencija, uz istovremeno jačanje nezavisnosti i građanskog učešća.

Opis prakse – minimalno 2000 znakova

1) Kontekst / Pozadina

Koja je bila početna potreba ili problem?

Ko je bila ciljna grupa? Da li je to bio dio većeg programa ili projekta?

Mnogi odrasli učenici - posebno oni stariji od 50 godina ili oni iz socijalno ili ekonomski ugroženih sredina - i dalje se suočavaju s izazovima u snalaženju u digitalnom svijetu. Njihov nedostatak samopouzdanja s digitalnim alatima često nije posljedica nesprijetnosti za učenje, već je rezultat ograničenog izlaganja i nedostatka podržavajućeg okruženja u kojem bi mogli vježbati. Uobičajeni strah među ovim učenicima je da bi mogli "nešto pokvariti", napraviti skupu grešku ili se osjećati neugodno tražeći pomoć. Ova emocionalna barijera često ih sprječava da uopće započnu svoje putovanje digitalnog učenja.

U međuvremenu, digitalizacija u javnim službama ubrzala se širom Evrope. Zadaci poput zakazivanja ljekarskih pregleda, pristupa informacijama o penzijama ili porezima, podnošenja zahtjeva za javne subvencije ili upravljanja online bankarstvom sada se očekuju digitalno. Za one kojima nedostaju osnovne digitalne vještine, ovo stvara ne samo neugodnosti već i oblik isključenosti iz osnovnih usluga.

Kao odgovor na ovu rastuću potrebu, razvijena je inicijativa Simulacije digitalnog života. Pristup se zasniva na kreiranju kratkih, praktičnih sesija učenja koje repliciraju stvarne digitalne interakcije u





sigurnom, korak-po-korak okruženju. Ove simulacije mogu se odvijati u centrima za obrazovanje odraslih, bibliotekama ili društvenim centrima, a vodili su ih obučeni edukatori koji su vodili učenike kroz svakodnevne online scenarije - kao što su popunjavanje obrazaca, provjera zdravstvenih kartona ili navigacija vladinim web stranicama.

Primarna ciljna grupa uključivala je odrasle osobe s niskim digitalnim samopouzdanjem kojima je potrebno praktično iskustvo, a ne apstraktne upute. Simulacije su osmišljene da budu vrlo relevantne, direktno se nadovezujući na zadatke s kojima će se učenici vjerovatno susresti u svakodnevnom životu. Vježbajući u okruženju s niskim pritiskom, učesnici su postepeno razvijali vještine i samopouzdanje koje su im potrebne za samostalnije funkcioniranje u digitalnom društvu.

Sveukupno, simulacije digitalnog života ponudile su pristup digitalnom obrazovanju usmjeren na učenika i osnažujući ga, pomažući odraslima da prevladaju strah i steknu kompetencije kroz praksu u stvarnom svijetu.

2) Ciljevi

Koji su bili ciljevi prakse? Šta je njen cilj bio poboljšati ili promijeniti?

- Podučavati funkcionalne digitalne vještine za stvarne situacije (e-građanstvo, zdravstvo, finansije, komunikacija)
- Smanjite digitalnu anksioznost nudeći praksu u okruženju bez rizika
- Podsticati autonomiju i aktivno građansko učešće
- Pomozite pružateljima usluga obrazovanja odraslih da ugrade digitalni sadržaj u teme svakodnevnog života.

3) Implementacija / Metodologija

Kako se praksa sprovodila korak po korak?

Koje su aktivnosti ili metode korištene?

Koliko je vremena trebalo?

Struktura korak po korak:

1. **Procjena potreba:** Edukatori su anketirali učenike kako bi identificirali najhitnije zadatke iz stvarnog života s kojima se suočavaju (npr. podnošenje prijave za posao online, čitanje digitalnih računa za komunalije).
2. **Dizajn scenarija:** Treneri su razvili simulacijske module koji odražavaju ove zadatke. Svaki je uključivao:
 - Vizualni vodiči korak po korak
 - Lažni računi (npr. lažne e-mail adrese ili platforme za rezervacije)





- Elementi igranja uloga (npr. "Morate zakazati termin za vakcinaciju")
- 3. Radionice:**
 - 6-8 sesija, svaka fokusirana na jednu temu.
 - Učesnici su zadatak rješavali u parovima ili malim grupama, koristeći laptose ili tablete.
 - Treneri su vodili, ali nisu intervenirali osim ako nije bilo potrebno - naglasak je bio na pokušajima i greškama.
- 4. Refleksija i analiza:**
 - Nakon svake simulacije, učesnici su razgovarali o izazovima, emocijama i ključnim saznanjima.
 - Treneri su obezbijedili štampane vodiče za dalje vježbanje.
- 5. Opcionalno proširenje:** Učesnici su ponavljali zadatke koristeći svoje stvarne račune (pod nadzorom) kada su se osjećali spremni.

Teme simulacijskih sesija:

- Zdravlje: Zakažite pregled kod ljekara, pronađite rezultate medicinskih testova
- Finansije: Platite račun online, postavite obavještenja za online bankarstvo
- Vlada: Zahtjev za dokaz o prebivalištu, pristup poreznim evidencijama
- Komunikacija: Slanje i odgovaranje na e-poruke, prilaganje dokumenata
- Zapošljavanje: Pretražite platforme za zapošljavanje, popunite obrasce za prijavu.

4) Rezultati / Ishodi

Koji su bili konkretni rezultati?

Kakav je uticaj praksa imala na učesnike?

- Organizacioni centar je prijavio značajno poboljšanje samopouzdanja i nezavisnosti učenika.
- 85% učesnika je kasnije bilo u stanju samostalno ponoviti najmanje 3 zadatka.
- Lokalne općine su zabilježile smanjenje zahtjeva za pomoć pri popunjavanju obrazaca uživo.
- Osoblje za obrazovanje odraslih prijavilo je veću motivaciju i napredak među svojim učenicima.

5) Priče učesnika – opcionalno

Kratki citati, lična razmišljanja ili iskustva koja dijele učesnici





„Plašila sam se svega što je bilo na internetu. Nisam znala šta je stvarno. Sada mogu plaćati račune i razgovarati sa svojim doktorom putem web stranice.“ – Roula, 67, Grčka. „Ovo mi je pomoglo da pronađem posao. Prije nisam znala ni kako da postavim svoj CV.“ – Petros, 54, Grčka.

„Sada imam email račun i imam samopouzdanje da ga koristim. Ranije mi je bio „samo grčki“, ali sada mnogo više razumijem tehnologiju i osjećam se povezano“ – Vassilis, 70, Grčka.

6) Faktori uspjeha

Šta je učinilo praksu efikasnom ili inovativnom?

Je li bilo nekih jedinstvenih ili kreativnih elemenata?

- Utemeljeno na stvarnim, razumljivim potrebama – bez apstraktnog sadržaja
- Sigurno, nadzirano okruženje koje podstiče greške kao dio učenja
- Kombinacija vježbe i refleksije poboljšava pamćenje
- Emocionalna angažiranost: učenici osjećaju da rješavaju stvarne probleme.

7) Prenosivost / Preporuke

Može li se praksa primijeniti i negdje drugdje?

Koji su uslovi potrebni za uspješnu implementaciju?

- Može se implementirati od strane bilo kojeg centra za obrazovanje odraslih, općine ili nevladine organizacije s osnovnim digitalnim alatima
- Scenariji se mogu prilagoditi lokalnim uslugama e-uprave ili javnim platformama
- Preporučuje se početak sa 3-4 scenarija i proširenje na osnovu povratnih informacija učenika.

8) Savjeti / Savjeti za implementaciju – opcionalno

Kontrolne liste, lekcije ili savjeti za one koji žele primijeniti praksu.





- Koristite snimke ekrana i pojednostavljene vodiče kao materijale
- Uvijek testirajte simulacijske zadatke unaprijed kako biste izbjegli tehničke probleme tokom nastave
- Uparite učenike radi međusobne podrške i smanjenja anksioznosti.

9) Naučene lekcije - opciono

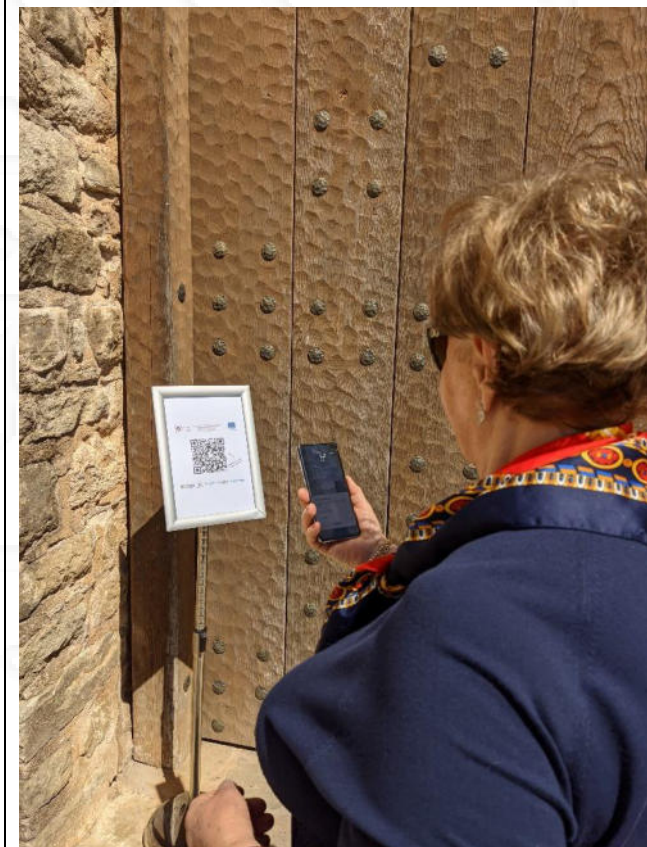
Najveća iznenađenja, prepreke ili ključne zaključke tokom implementacije.

- Aspekt „igranja uloga“ bio je neočekivano koristan – natjerao je učenike da zadatak shvate ozbiljnije.
- Učenici često nisu znali terminologiju – na početku uključite odjeljak s digitalnim vokabularom
- Važno je potvrditi njihova emocionalna iskustva, ne samo tehnički napredak.

10) Fotografije koje ilustruju opisanu praksu

Molimo priložite najmanje 3 fotografije koje se odnose na opisanu dobru praksu







PROFIL PRAKSE – KONTROLNA LISTA ZA KLASIFIKACIJU

Molimo označite sve kategorije koje se odnose na vašu opisanu praksu. Možete odabrati više od jedne.

VRSTA PRAKSE

- Lzarađivanje radeći
- Međugeneracijsko učenje
- Učenje u zajednici
- Digitalno / kombinovano učenje
- Učenje od vršnjaka
- Mentorstvo / koučing
- Kulturni/kreativni pristupi
- Saradnički / zasnovan na partnerstvu
- Ostalo (navedite):

CILJNA GRUPA

- Odrasli sa niskim kvalifikacijama
- NEET (Osobe koje nisu u obrazovanju, zaposlene ili se ne obučavaju)
- Migranti / Izbeglice
- Starije odrasle osobe
- Žene
- Osobe s invaliditetom
- Druge ranjive grupe
- Opšta odrasla populacija

OKRUŽENJE ZA UČENJE

- Formalno
- Neformalno
- Neformalno

RAZVIJENE VJEŠTINE / KOMPETENCIJE

- Pismenost (čitanje, pisanje, razumijevanje)
- Numerički rad (matematika, logičko razmišljanje)





<input checked="" type="checkbox"/>	Digitalne vještine
<input type="checkbox"/>	STEM (nauka, tehnologija, inženjerstvo, matematika)
<input checked="" type="checkbox"/>	Lično, društveno i učenje za učenje
<input checked="" type="checkbox"/>	Građanske kompetencije
<input type="checkbox"/>	Poduzetništvo
<input type="checkbox"/>	Kulturna svijest i izražavanje
<input type="checkbox"/>	Jezičke vještine
<input type="checkbox"/>	Vještine vezane za posao / strukovne vještine
<input type="checkbox"/>	Zelene kompetencije
<input type="checkbox"/>	Ostalo (navedite):
POTENCIJALNI KORISNICI	
<input checked="" type="checkbox"/>	Nastavnici / Edukatori
<input checked="" type="checkbox"/>	Administrativno osoblje
<input checked="" type="checkbox"/>	Uprava škole / centra
<input checked="" type="checkbox"/>	Kreatori politika / Javna uprava
<input checked="" type="checkbox"/>	Nevladine organizacije / Organizacije zajednice
<input type="checkbox"/>	Ostalo (navedite):

Glosar kategorija (Objašnjenje stavki kontrolne liste)

Vrsta prakse

- Učenje kroz rad – učenje kroz praktične aktivnosti, metode zasnovane na praksi kao što su radionice ili stvarni zadaci.
- Međugeneracijsko učenje – aktivnosti koje uključuju učesnike različitih starosnih grupa koji uče jedni od drugih.
- Učenje u zajednici – učenje koje se odvija unutar lokalne zajednice, često kroz angažman u stvarnom životu.
- Digitalno / kombinovano učenje – obrazovanje korišćenjem digitalnih alata (online) ili kombinacija online i metoda licem u lice.
- Vršnjačko učenje – učenje među učesnicima sličnog statusa ili iskustva, uz međusobnu podršku.
- Mentorstvo / koučing – individualna podrška od iskusnije osobe za pomoć u učenju i ličnom rastu.
- Kulturni/kreativni pristupi – korištenje umjetnosti, muzike, pozorišta, pripovijedanja itd. kao alata za učenje.
- Saradničke / partnerske – prakse koje uključuju saradnju između organizacija ili grupa.
- Ostalo (navesti) – bilo koja druga metoda koja nije navedena gore.

Ciljna grupa





- Odrasli s niskim kvalifikacijama – odrasli koji imaju nizak nivo formalnog obrazovanja ili osnovnih vještina.
- NEET-ovi – osobe koje nisu u sistemu obrazovanja, zaposlenja ili obuke (često mladi odrasli).
- Migranti / Izbjeglance – osobe koje su se doselile iz druge zemlje, a često se suočavaju s izazovima integracije.
- Starije odrasle osobe – Odrasle osobe starije od 65 godina
- Žene – prakse koje se posebno bave potrebama žena.
- Osobe s invaliditetom – osobe s fizičkim, senzornim, intelektualnim ili mentalnim zdravstvenim invaliditetom.
- Druge ranjive grupe – grupe u riziku od isključenosti (npr. dugotrajno nezaposleni, beskućnici).
- Opšta odrasla populacija – prosječni odrasli koji nisu u određenim kategorijama.

Okruženje za učenje

- Formalno – učenje u okviru zvaničnih obrazovnih sistema, certificirani kursevi (npr. škole, univerziteta).
- Neformalno – organizirano učenje izvan formalnog sistema (npr. radionice, obuka u zajednici).
- Neformalno – učenje kroz svakodnevna iskustva, bez strukturiranog kursa (npr. volontiranje, porodica).

Razvijene vještine / kompetencije

- Pismenost – čitanje, pisanje i razumijevanje tekstova (uključujući funkcionalne tekstove poput obrazaca).
- Numerički rad – korištenje matematike i logičkog zaključivanja.
- Digitalne vještine – korištenje digitalnih alata, npr. kreiranje CV-a, online alata, online platformi.
- STEM – nauka, tehnologija, inženjerstvo i matematika.
- Lično, društveno i učenje učenja – samosvijest, motivacija, timski rad, vještine cjeloživotnog učenja.
- Građanske kompetencije – aktivno građanstvo, razumijevanje demokratije i društvene odgovornosti.
- Preduzetništvo – kreativnost, inovacija, upravljanje projektima, preuzimanje rizika.
- Kulturna svijest i izražavanje – uvažavanje i stvaranje kulturnog sadržaja (npr. umjetnost, muzika).
- Jezičke vještine – sposobnost komunikacije na jednom ili više stranih jezika.
- Vještine vezane za posao / strukovne vještine – praktične vještine korisne u određenim poslovima ili profesijama.
- Zelene kompetencije – znanje i ponašanja koja podržavaju održivost i brigu o okolišu.
- Ostalo – bilo koje druge razvijene vještine (molimo navedite).





Potencijalni korisnici– grupe koje bi mogle imati koristi od primjene, prilagođavanja ili inspiracije ovom praksom u svom radnom kontekstu.

Napomena: Ove kategorije slijede okvire EU kao što su Ključne kompetencije za cjeloživotno učenje (2018), Akcioni plan za osnovne vještine (2025) i Vodič za program Erasmus+ 2025 – Glosar

