



Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+

O2-A1 POJMOVNIK O UČENJU NA DALJINU POPIS



Di2Learn:

DIGITALNO UČENJE I POUČAVANJE NA DALJINU NAKON PANDEMIJE COVID-19

Autori: EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK
POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP

Ovaj projekt financiran je uz potporu Europske komisije. Dokument odražava samo stavove autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njemu. «Di2Learn – Digitalno učenje i poučavanje na daljinu nakon pandemije COVID-19» broj projekta: 2020-1-PL01-KA226-SCH-095530.

O2-A1 POJMOVNIK O UČENJU NA DALJINU

INFORMACIJE O PROJEKTU

Akronim projekta:

DI2LEARN

Naziv projekta:

Digitalno učenje i poučavanje na daljinu nakon pandemije COVID-19 (*Distance-Digital Teaching and Learning in the Post-Covid-19 Era*)

Broj projekta:

2020-1-PL01-KA226-SCH-095530

Podprogram ili ključna aktivnost (KA):

KA2 – SURADNJA ZA INOVACIJE I RAZMJENU DOBRE PRAKSE

KA226 – Partnerstva za spremnost na digitalno obrazovanje

Web stranica:

www.di2learn.eu/

PROJEKTNI TIM:

- Koordinator:
 - SPOLECZNA AKADEMIA NAUK, Poljska – www.swspiz.pl
- Partneri
 - European Digital Learning Network, Italija - www.dlearn.eu
 - A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd, Cipar - www.emphasyscentre.com
 - POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP, Španjolska - www.txorierri.net
 - Udruga roditelja "Korak po korak", Hrvatska - www.udrugaroditeljakpk.hr
 - PCG Polska Sp. z o.o., Poljska - www.pcgpoljska.pl
 - FUNDATIA EUROED, Rumunjska - www.euroed.ro



Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+



TABLICA SADRŽAJA

Sadržaj

1.Uvod.....	4
2.Pojmovnik o učenju na daljinu.....	5
3.Literatura	16

1. Uvod

Pandemija uzrokovana virusom Covid-19 izazvala je velike promjene u obrazovnim sustavima diljem svijeta, dovodeći do privremenog zatvaranja škola dok je **digitalno učenje postalo nova svakodnevnica**. Pandemija nameće **nove načine poučavanja**, jačajući važnost **digitalne pismenosti, korištenje inovativnih alata**, otpornost obrazovnih postupaka i spremnost obrazovnih tijela da ponude konstantno visokokvalitetno poučavanje, učenje i ocjenjivanje.

Projekt Di2LEARN ima za cilj **podržati digitalno učenje i poučavanje na daljinu putem:**

- Pružanja podrške **školama** u razvoju vlastitog akcijskog plana za učenje na daljinu,
- Osnaživanja učitelja kroz mogućnosti usavršavanja i prekvalifikacije,
- Razvijanja niza radionica, *online* i uživo, kako bi podržali **roditelje u njihovoj ulozi**,
- Pružanja podrške **učenicima** u osobnim i organizacijskim vještinama

Partneri na projektu nastoje unaprijediti **učenje, poučavanje i ocjenjivanje** kroz pružanje podrške učiteljima kako bi usvojili vještine za nošenje s modernizacijom i digitalnom transformacijom formalnog školovanja i osnaživanjem učenika tijekom učenja na daljinu!

Sve prethodno navedeno postići će se razvojem e-AKADEMIJE ZA UČENJE NA DALJINU koja će biti osnovana s ciljem usmjeravanja, pružanja podrške i osnaživanja učitelja, s ciljanim ALATOM, PEDAGOGIJOM i SMJERNICIMA za uvođenje visokokvalitetnog učenja na daljinu u škole.

Razvoj adekvatne metodologije i pojmovnika za učenje na daljinu razjasnit će pojmove, postupke i tehnike, dok će e-PLATFORMA ZA UČENJE NA DALJINU omogućiti učiteljima stvaranje *HUB*-a za organiziranje, upravljanje, praćenje i ocjenjivanje.

2. Pojmovnik o učenju na daljinu

POJMOVNIK O UČENJU NA DALJINU je još jedan inovativan alat u rukama nastavnika koji će im pomoći da razumiju pojmove koji se svakodnevno koriste i u većini slučajeva uzrokuju zbrku oko njihovog značenja.

Objasnit će, predstaviti i pojasniti pojmove – koncepte koji su se naširoko koristili u razdoblju pandemije Covid-19 kao rezultat naglog prelaska na učenje na daljinu i *online* učenje.

Ovdje se nalazi **popis** od **131 pojma i izraza** koji će se produbiti u POJMOVNIKU O UČENJU NA DALJINU.

BR.	POJAM	DEFINICIJA
1.	ADAPTIVNA TEHNOLOGIJA	Stvaranje prilagođene verzije već postojeće tehnologije za osobe s određenim invaliditetom.
2.	ADAPTIVNO UČENJE	Tehnika koja koristi računalne algoritme za isporuku prilagođenih puteva učenja koji zadovoljavaju jedinstvene potrebe učenika (umjesto pružanja iskustva učenja koje odgovara svima).
3.	ALAT ZA DIGITALNU VIZUALIZACIJU	Misaoni procesi se pojačavaju kada se pronađu načini povezivanja vanjske percepcije s unutarnjim mentalnim procesima korištenjem grafičkih pomagala.
4.	ALAT ZA UČENJE	Predmet (kao što je knjiga, slika ili karta), uređaj (kao što je računalo) ili strategija koju učitelj koristi za poboljšanje ili oživljavanje nastave u učionici.
5.	ASINKRONA NASTAVA	Opći pojam koji se koristi za definiranje oblika obrazovanja, poučavanja i učenja koji se ne događaju na istom mjestu ili u isto vrijeme.
6.	AUDIOKONFERENCIJA	Konferencija na kojoj ljudi međusobno komuniciraju putem telefona ili internetske veze.
7.	AUTORSKI ALAT	Alat koji pomaže u stvaranju digitalnog sadržaja.
8.	BIJELA PLOČA	Elektronički ekvivalent ploče i krede na zaslonu računala koji omogućuje udaljenim korisnicima da dodaju tekst, stvaraju crteže ili dijagrame u zajedničkom elektroničkom radnom prostoru koji je vidljiv svim sudionicima.



9.	BLOG	Redoviti zapis misli, ideja ili iskustava jedne osobe ili male grupe osoba koji se objavljuje na internetu kako bi to drugi ljudi mogli čitati.
10.	CACHE	Područje ili vrsta računalne memorije gdje se informacije koje se obično koriste mogu privremeno pohraniti.
11.	DATOTEKA	Zbirka povezanih podataka ili programskih zapisa pohranjenih kao jedinica s jednim imenom.
12.	DEZINFORMACIJA	Ne namjerne pogreške kao što su netočni opisi fotografija, datuma, statistika, prijevoda ili kada se satira - korištenje humora, ironije, pretjerivanja ili ismijavanja za razotkrivanje i kritiziranje gluposti ili poroka ljudi - shvaća ozbiljno.
13.	DIGITALNA NASTAVA	Bilo koja vrsta podučavanja koja je potpomognuta tehnologijom ili nastavnom praksom koja učinkovito koristi tehnologiju.
14.	DIGITALNA PISMENOST	Imati kompetenciju (biti sposoban) živjeti i raditi u društvu u kojem se komunikacija i pristup informacijama sve više odvija putem digitalnih tehnologija poput internetskih platformi, društvenih medija i mobilnih uređaja.
15.	DIGITALNA PLATFORMA	Sustavi i sučelja koja tvore komercijalnu mrežu ili tržište koje olakšava transakcije između poduzeća (B2B), poslovnih korisnika (B2C) ili kupaca (C2C).
16.	DIGITALNA PODJELA	Jaz između ljudi koji imaju koristi od digitalnog doba i onih koji nemaju.
17.	DIGITALNE VJEŠTINE	Niz kompetencija za korištenje digitalnih uređaja, komunikacijskih aplikacija i mreža za pristup informacijama i upravljanje informacijama.
18.	DIGITALNI ALAT	Programi, web stranice ili online resursi koji mogu olakšati dovršavanje zadataka.
19.	DIGITALNI BLIZANAC (TWIN)	Virtualni model konstruiran da točno odražava fizički objekt.
20.	DIGITALNI OTISAK	Informacije na internetu koje postoje o određenoj osobi zbog njezine online aktivnosti.
21.	DIGITALNO GRAĐANSTVO	Osoba koja ima znanja i sposobnosti za učinkovito korištenje digitalne tehnologije u svrhu komunikacije s



		drugim ljudima, sudjelovanje u društvu te dizajniranje i korištenje digitalnog sadržaja.
22.	DIGITALNO UČENJE	Bilo koja vrsta učenja potpomognuta tehnologijom ili nastavnom praksom koja učinkovito koristi tehnologiju.
23.	DIGITALNO UČENJE NA DALJINU	Oblik obrazovanja u kojem glavne komponente sadrže fizičku odvojenost nastavnika i učenika tijekom nastave i korištenje digitalnih tehnologija za olakšavanje komunikacije učenik-nastavnik i učenik-učenik.
24.	DODIRNA PODLOGA (TOUCHPAD)	Instrument, koji je obično dio tipkovnice prijenosnog računala i omogućuje korisniku da pomiče i upravlja pokazivačem na zaslonu računala dodiranjem prsta.
25.	E-AKTIVNOST	Svaka radnja koju netko napravi na internetu.
26.	E-KNJIGA	Knjižna publikacija koja se nudi u digitalnom obliku, uključuje tekst, slike ili oboje, čitljiva na ravnom zaslonu računala ili drugim elektroničkim uređajima.
27.	E-KNJIŽNICA	Mrežna baza podataka digitalnih objekata koja može sadržavati tekst, fotografije, audio, video, digitalne dokumente ili druge digitalne medijske formate ili knjižnicu dostupnu putem interneta.
28.	E-TEČAJ	Samostalan i asinkroni tečaj koji učenicima omogućuje ispunjavanje zadataka u potpunosti <i>online</i> .
29.	E-UČITELJ (ILI E-INSTRUKTOR)	Učitelji/instruktori koji predaju <i>online</i> , putem interneta.
30.	E-UČENJE	<i>Online</i> ili elektroničko učenje koje se temelji na stjecanju znanja koje se pruža putem elektroničkih tehnologija i medija.
31.	ELEKTRONIČKO NASILJE	Djelatnost korištenja interneta s ciljem nanošenja štete ili zastrašivanja druge osobe, posebice slanjem neugodnih poruka.
32.	GAMIFIKACIJA	Proces dodavanja igara ili sličnih elemenata nečemu kako bi se potaknulo sudjelovanje.
33.	HIBRIDNO UČENJE	Obrazovni model u kojem neki učenici sudjeluju fizički u nastavi, dok drugi pohađaju nastavu virtualno, izvan učionice.
34.	HIPERLINK	Veza s hipertekstualnog dokumenta na drugo mjesto, usmjerena klikom na istaknutu riječ ili sliku.



35.	INFORMACIJSKA PISMENOST	Skup vještina koje zahtijevaju od ljudi da prepoznaju trenutak kada su informacije potrebne i da budu u stanju locirati, procijeniti i učinkovito koristiti potrebne informacije.
36.	INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA (IT) / OPREMA	Bilo koja oprema ili međusobno povezani sustav ili podsustav opreme koji se koristi za automatsko prikupljanje, pohranu, manipulaciju, upravljanje, kretanje, kontrolu, prikaz, prebacivanje, razmjenu, prijenos ili primanje podataka ili informacija od strane izvršne agencije/korisnika.
37.	INSTANT PORUKE	Softver koji izlistava popis prijatelja korisnika (koji se može sastojati od prijatelja, obitelji, suradnika, kolega iz razreda, itd.) koji su također na mreži i omogućuje korisnicima razmjenu tekstualnih poruka. Neki instant programi također uključuju glasovni <i>chat</i> , prijenos datoteka i druge aplikacije.
38.	INTERAKTIVNA MULTIMEDIJA	Interaktivna multimedija omogućuje učenicima da daju doprinos <i>online</i> tečaju i dobiju povratne informacije kao rezultat svog doprinosa. Unos se može sastojati od klika mišem ili povlačenja, gesti, glasovnih naredbi, dodirivanja zaslona za unos, unosa teksta i interakcija uživo s povezanim sudionicima.
39.	<i>INTRANET</i>	Privatna mreža unutar tvrtke ili obrazovne organizacije koja se koristi preko njenog LAN-a (<i>Local Area Network</i>). Neka vrsta lokalnog interneta. Za razliku od interneta, koji je javno dostupan.
40.	INTERNET	Velika računalna mreža koja povezuje korisnike diljem svijeta putem TCP/IP protokola. Također se može opisati kao elektronička komunikacijska mreža koja povezuje računalne mreže i organizacijske računalne objekte diljem svijeta.
41.	INTERNET KOMUNIKACIJSKA TEHNOLOGIJA (ICT)	Informacijske i komunikacijske tehnologije (ICT) je širok pojam koji se odnosi na sve komunikacijske tehnologije koje korisnicima omogućuju pristup, dohvaćanje, pohranu, prijenos i manipulaciju informacijama u digitalnom obliku. "C" odražava važnu ulogu koju računala sada igraju u komunikaciji.
42.	<i>INTERNET OF THINGS (IOT)</i>	Sustav međusobno povezanih računalnih uređaja, mehaničkih i digitalnih strojeva, objekata, životinja ili ljudi koji imaju jedinstvene identifikatore (UID-ove) i mogućnost prijenosa podataka preko mreže bez potrebe



		za interakcijom između čovjeka i čovjeka ili čovjeka i računala (npr. implantat za monitor srca).
43.	KOLAČIĆ	Tekstualne datoteke s malim dijelovima podataka (tj. korisničkim imenom i lozinkom) koje se koriste za identifikaciju vašeg računala dok koristite računalnu mrežu.
44.	KOMUNIKACIJA U REALNOM VREMENU	Komunikacija u kojoj se informacije primaju u (ili gotovo u) trenutku kada su poslone. Komunikacija u stvarnom vremenu karakteristika je sinkronog učenja.
45.	KRAJNJI KORISNIK	Osoba koja u konačnici koristi ili namjerava koristiti dobro ili uslugu.
46.	LICEM U LICE (FACE-TO-FACE)	Interakcija koja se događa osobnim kontaktom.
47.	MALINFORMACIJA	Namjerno objavljivanje privatnih podataka za osobni ili korporativni, a ne javni interes. Drugim riječima, istina ili činjenica koja se koristi za nanošenje štete drugoj osobi, instituciji ili državi.
48.	MJEŠOVITI (HIBRIDNI) TEČAJ	Tečaj uključuje nastavu licem u lice koja se odvija s <i>online</i> materijalima i aktivnostima, kombinacija učenja uživo i <i>online</i> .
49.	MJEŠOVITO (HIBRIDNO) UČENJE	Pristup obrazovanju koji integrira <i>online</i> obrazovne materijale i mogućnosti za interakciju na mreži s tradicionalnim metodama korištenim u učionici uživo.
50.	MOOC	<i>MOOC</i> je skraćena za 'Massive Open Online Course'. Ideja je da materijali za učenje i trening o nekoj temi budu dostupni svima i, u principu, bez ograničenja u broju onih koji im mogu pristupiti i koristiti.
51.	MULTIMEDIJA	Integracija dvije ili više vrsta informacija (tekst, slike, audio, video, animacija, itd.) u jednoj aplikaciji.
52.	NASTAVA NA DALJINU	Nastava (škola) na daljinu održava nastavu za učenike u potpunosti ili uglavnom <i>online</i> putem interneta.
53.	NEISTINITE INFORMACIJE	Lažne informacije se šire kako bi dovele ljude u zabludu.
54.	NETIQUETTE	Bonton na internetu. Kodeks ponašanja za ljude koji komuniciraju putem elektroničke pošte. Neformalna pravila ponašanja na internetu. Na primjer, na tečaju za učenje na daljinu, loša navika koristiti VELIKA SLOVA u poruci, jer je to jednako vikanju.



55.	NIT ZA RASPRAVU	Čin okupljanja svih komentara ili rasprava o istoj temi.
56.	OBJEKT UČENJA	Samostalni dio materijala za učenje s povezanim ciljem. U osnovi, objekt učenja trebao bi biti sposoban za ponovnu upotrebu u raznim aplikacijama i može se opisati kao objekt učenja koji se može ponovno koristiti (RLO).
57.	OFFLINE	Nije spojeno na računalo ili mrežu računala. Često se koristi u smislu rada sa softverom pohranjenim na samostalnom računalu. Na primjer, ako koristite paket kao što je <i>Microsoft Word</i> , radite s <i>offline</i> softverom.
58.	OKRUŽENJE ZA DIGITALNO UČENJE	<i>Online</i> platforma koja učenicima i nastavnicima nudi digitalna rješenja koja poboljšavaju iskustvo učenja.
59.	ONLINE IZVORI ZA UČENJE	Bilo koji digitalni materijali koji se koristi za pružanje podrške učenicima tijekom učenja, a koji se isporučuju u više modela isporuke.
60.	ONLINE MENTOR (UČITELJ)	Netko tko podržava učenje učenika o određenim područjima putem interneta.
61.	ONLINE PROFESIONALNI RAZVOJ	Odnosi se na radionice za stručno usavršavanje, tečajeve i programe koji se prvenstveno izvode online slijedeći asinkrone ili sinkrone pristupe ovisno o prirodi tema i ciljeva.
62.	ONLINE ŠKOLA	Formalno osnovana organizacija (javna, privatna, državna, itd.) koja nudi obrazovanje s punim radnim vremenom prvenstveno putem interneta.
63.	ONLINE TEČAJ	Bilo koji tečaj koji se nudi putem interneta. <i>Online</i> tečajevi su moderna verzija tečajeva: možete kreirati i dijeliti sadržaje za učenje na organiziran način koji korisnicima omogućuje napredak u razumijevanju određene teme. <i>Online</i> tečajevi mogu uključivati videozapise, slike, tekst i hiperveze.
64.	ONLINE UČENJE	Korištenje interneta za praćenje tečaja koji obično rezultira dodjelom diplome ili certifikata. Obrazovanje u kojem se nastava i sadržaji odvijaju prvenstveno putem interneta.
65.	ONLINE UČITELJ (ILI INSTRUKTOR)	Osoba koja posjeduje odgovarajući certifikat za podučavanje i odgovorna je za davanje instrukcija prilikom online tečaja.

66.	OPERATIVNI SUSTAV	Skup programa koji se pokreće kada uključite računalo te upravlja i pokreće sve ostale programe instalirane na računalu.
67.	OPREMA ZA TEČAJ	Softverski program posebno kreiran u obrazovne svrhe.
68.	OSOBLJE ZA TEHNIČKU PODRŠKU	Osoba za pružanje tehničke pomoći na daljinu sa softverom i računalima.
69.	OTVORENA LICENCA	Materijal koji nije zaštićen autorskim pravima, čija su autorska prava istekla ili koji ne može biti zaštićen autorskim pravima. Djelo je u javnom vlasništvu samo ako je to izričito navedeno.
70.	PANEL ZA RASPRAVU	Sustav za razmjenu poruka u kojem nastavnici i učenici mogu asinkrono dijeliti informacije.
71.	PODCAST	Metoda objavljivanja audio datoteka ili digitalnih snimaka na internetu za preuzimanje i/ili reprodukciju na mobilnim uređajima i osobnim računalima. Općeprihvaćena definicija se proširila i na video.
72.	POTPUNO ONLINE UČENJE	Svojevrсно obrazovanje u kojem učenici uče u potpuno virtualnom okruženju.
73.	PREGLEDNIK	Računalni program koji omogućava čitanje informacija na internetu.
74.	PREGLEDNIK OBJEKTA UČENJA	Prostor za pohranu digitalnih resursa za učenje, svojevrsna digitalna knjižnica. Omogućuje učiteljima da dijele, upravljaju i koriste obrazovne resurse.
75.	PREGLEDNIK SADRŽAJA	Baza podataka digitalnog sadržaja s povezanim skupom tehnika upravljanja podacima, pretraživanja i pristupa koji omogućuju pristup sadržaju neovisan o aplikaciji.
76.	PRIKAZ INFORMACIJE PUTEM INFOGRAFIKE	Prikaz informacija u grafičkom formatu osmišljenom kako bi informacije bile lako vidljive na prvi pogled.
77.	PRIMIЈENJENO UČENJE	Obrazovni pristup u kojem učenici uče uključivanjem u izravnu primjenu vještina, teorija i modela.
78.	PRISTRAN	Davanje netočnih rezultata jer dobivene informacije nisu ispravne.
79.	PRISTUPAČNOST	Kvaliteta ili značajka jednostavnog pristupa, unosa ili korištenja nečega.



80.	PRIVATNOST	Ravnoteža između prikupljanja i širenja podataka, tehnologije i prava pojedinaca na privatnost svojih osobnih podataka.
81.	PROFILIRANJE KOLAČIĆA	Korištenje trajnih kolačića za praćenje cjelokupne aktivnosti neke osobe na mreži.
82.	PROGRAM <i>ONLINE</i> UČENJA	Program <i>online</i> učenja je organizirana ponuda tečajeva koji se primarno održavaju putem interneta.
83.	PROJEKCIJA	Kad učitelj snima, često dijeleći svoj zaslon računala sa učenicima. To omogućuje učitelju da pruži upute, pokaže učenicima kako upravljaju stranicama, pa čak i dopušta učenicima da se vrate na video upute ako im je potrebna pomoć.
84.	PROVJERA AUTENTIČNOSTI	Čin potvrđivanja da je nešto (tj. identitet, umjetničko djelo ili financijska transakcija) stvarno, istinito ili originalno.
85.	PRUŽATELJ USLUGE <i>ONLINE</i> TEČAJEVA	Organizacija koja nudi tečajeve koji se nude putem interneta.
86.	RADNO VRIJEME ZA UČENJE NA DALJINU	Određeno vrijeme u kojem su nastavnici dostupni da odgovore na pitanja i komuniciraju s učenicima na daljinu koristeći platformu za <i>online</i> sastanke.
87.	SADRŽAJ NA ZAHTJEV	Isporuka prilagođenog sadržaja na društvenim mrežama, elektroničkoj pošti, <i>web</i> stranici, blogu itd.
88.	SAMOSTALNO UČENJE	<i>Online</i> tečajevi u kojima studenti rade vlastitim tempom unutar cjelokupnog vremenskog okvira.
89.	SIGURNOSNA KOPIJA	Kopija informacija koja se čuva na računalu i koja se sprema na odvojenom uređaju.
90.	SIGURNOST NA INTERNETU	Implementacija tehnologija, procesa i kontrola za osiguranje sustava, mreža, programa, uređaja i podataka od <i>cyber</i> -napada.
91.	SINKRONA KOMUNIKACIJA	Komunikacija uživo, u stvarnom vremenu. Primjeri uključuju razgovor u trgovini, telefoniranje vašoj djeci da ih pozdravite kada putujete na posao, razmjenu trenutnih poruka ili čavrljanje u <i>AOL</i> sobi za razgovor.
92.	SINKRONO UČENJE	<i>Online</i> učenje u kojem sudionici komuniciraju u isto vrijeme i u istom prostoru (često putem video konferencije ili <i>e-chata</i>).

93.	SOBA ZA ČAVRLJANJE	Područje na internetu gdje ljudi mogu komunicirati i raspravljati jedni s drugima.
94.	STREAMING MEDIJ	Streaming medij odnosi se na video i audio koji se preuzima na računalo s interneta kao kontinuirani tok podataka i reproducira se dok stigne do odredišnog računala.
95.	SUSTAV ZA UPRAVLJANJE UČENJEM	Sustav za upravljanje učenjem je softverska aplikacija ili <i>web-based</i> tehnologija koju učitelji/instruktori koriste za stvaranje i isporuku sadržaja, praćenje sudjelovanja učenika i procjenu uspješnosti učenika.
96.	TELEKONFERENCIJA	Dvosmjerna elektronička komunikacija između dvije ili više grupa na odvojenim lokacijama putem audio, video i/ili računalnih sustava.
97.	TRANSVERZALNA DIGITALNA VJEŠTINA	Sposobnost učenika da interpretira informacije i preradi ih korištenjem kompetencija stečenih u drugim područjima. Obično se smatra da takve vještine nisu posebno povezane s određenim poslom, zadatkom itd. i mogu se koristiti u raznim situacijama i radnim okruženjima.
98.	TRENING TEMELJEN NA KORIŠTENJU RAČUNALA	Trening kojim se prvenstveno upravlja pomoću računala, a ne osobno.
99.	UČENJE NA DALJINU	Učenje na daljinu odnosi se na obrazovne aktivnosti koje imaju različite formate i metode, od kojih se većina odvija <i>online</i> . Učenje na daljinu može se odvijati sinkrono s interakcijom i suradnjom vršnjaka u stvarnom vremenu ili asinkrono, s aktivnostima učenja samostalnog tempa koje se odvijaju neovisno o učitelju.
100.	UČENJE PUTEM MOBITELA	Korištenje mobilnih uređaja i/ili mobilnih mreža za odvijanje učenja i poučavanja.
101.	UČENJE PUTEM DRUŠTVENIH MREŽA	Učenje putem društvenih mrežama odnosi se na stjecanje informacija i vještina putem društvenih tehnologija koje omogućuju ljudima suradnju, razgovor, davanje unosa, stvaranje sadržaja i dijeljenje.
102.	UČENJE PUTEM INTERNETA	Način učenja u kojem se ne sudjeluje fizički u školi, uglavnom se vrši podučavanje i zadaju se zadaci putem interneta.



103.	UČENJE TEMELJENO NA IGRI	Korištenje određenih principa igranja i njihova primjena u stvarnim životnim okolnostima kako bi se angažiralo učenike na sudjelovanje.
104.	UČENJE TEMELJENO NA KOMPETENCIJAMA	Obrazovni pristup koji se usredotočuje na učenikovu demonstraciju željenih ishoda učenja kao središnje točke u procesu učenja.
105.	UČENJE TEMELJNO NA KORIŠTENJU RAČUNALA	Korištenje računala u nastavne svrhe za davanje uputa učenicima koristeći različite nastavne metode.
106.	UNIVERZALNI DIZAJN ZA UČENJE (UDL)	Pristup podučavanju i učenju koji svim učenicima daje jednaku priliku za uspjeh, koji nudi fleksibilnost u načinu na koji učenici pristupaju gradivu i materijalima te pokazuju što znaju.
107.	UREĐAJ POMOĆNE TEHNOLOGIJE	Svaka tehnologija koju koriste osobe s invaliditetom za obavljanje funkcija koje bi inače za njih mogle biti teške ili nedostupne.
108.	URL	<i>URL</i> je skraćena od <i>Uniform Resource Locator</i> . <i>URL</i> je jedinstvena web adresa koju ima svaka web stranica.
109.	USB	<i>Universal Serial Bus (USB)</i> je vrsta konektora koji povezuje uređaje. Uglavnom se koristi na računalima, ali se može koristiti i na drugim uređajima kao što su <i>PlayStation</i> i <i>Xbox</i> .
110.	USLUGA POMOĆNE TEHNOLOGIJE	Svaka usluga koja izravno pomaže osobi s invaliditetom u izboru, kupnji ili korištenju pomoću tehnološkog uređaja.
111.	VIDEOKONFERENCIJA	Videokonferencija je sastanak između dvije ili više osoba koje se nalaze na različitim lokacijama, a to je omogućeno korištenjem video i audio monitora.
112.	VIDEO U PRIJENOSU (STREAMING VIDEO)	Video sent in compressed form over the Internet that you view as it is being received, rather than waiting until for the entire file to be downloaded first.
113.	VIRTUALNA REZIDENCIJA	Vlada je izdala digitalni identitet i status koji omogućuje pristup transparentnom poslovnom i/ili obrazovnom okruženju zemlje.
114.	VIRTUALNA SKUPŠTINA	Virtualna skupština škole može se odvijati u stvarnom vremenu ili se može unaprijed snimati.



115.	VIRTUALNA ŠKOLA	Virtualna škola ili <i>cyber</i> -škola opisuje instituciju koja organizira tečajeve u cijelosti ili prvenstveno putem <i>online</i> metoda.
116.	VIRTUALNA UČIONICA	Virtualna učionica odnosi se na učenje u digitalnom okruženju koje se odvija putem interneta, a ne fizički u učionici.
117.	VIRTUALNI SASTANAK	Virtualni sastanci su interakcije u stvarnom vremenu koje se odvijaju putem interneta pomoću integriranog zvuka i videa, alata za razgovor i dijeljenja aplikacija.
118.	VIZUALNO UČENJE	Vizualno učenje je vrsta učenja u kojem učenici radije koriste slike, grafike, boje i karte za komunikaciju ideja i misli.
119.	VJEŠTINE 21 STOLJEĆA	Skup znanja, vještina, radnih navika i osobina koje su identificirane kao izuzetno važne za uspjeh u društvu u 21. stoljeću.
120.	VODCAST ILI VIDCAST	Metoda objavljivanja video/digitalnih snimaka na internetu za preuzimanje i/ili reprodukciju na mobilnim uređajima i osobnim računalima.
121.	VRIJEME NA INTERNETU	Količina vremena koje je osoba provela u povezivanju s mrežom (tj. internetom).
122.	VRIJEME PROVEDENO ISPRED EKRANA (SCREEN TIME)	Količina vremena koju osoba provodi gledajući ili komunicirajući sa sadržajem na zaslonu računala, telefona, TV-a, igraće konzole itd.
123.	ZAJEDNICA ZA UČENJE	Zajednica za učenje je skupina učenika i učitelja/instruktoru u kojoj učenici mogu podijeliti mnoštvo ideja, dovršiti važna istraživanja, postaviti brojna pitanja i organizirati/izvesti prezentacije. Zajednicom za učenje obično upravljaju učitelji/instruktori, koji kreiraju nastavne lekcije, ispituju mišljenja svakog učenika i daju detaljne povratne informacije.
124.	ZAŠTITA PODATAKA	Proces zaštite podataka od neovlaštenog pristupa i oštećenja podataka.
125.	WEB-BASED TRENING (WBT)	Isporuka obrazovnog sadržaja putem <i>web</i> preglednika preko javnog Interneta, privatnog intraneta ili ektraneta. <i>Web.based training</i> često pruža poveznice na druge resurse za učenje i može uključivati voditelja koji može pružiti smjernice za tečaj, upravljati pločama za raspravu i tako dalje.



126.	<i>WEBCAST</i>	Emitiranje video signala koji se digitalizira i prenosi na <i>World Wide Webu</i> , a koji također može biti dostupan za preuzimanje. (glagol) Digitalizirati i <i>stream</i> -ati emitiranje na <i>World Wide Web-u</i> .
127.	<i>WEBINAR</i>	Mali sinkroni događaj online učenja u kojem voditelj i članovi publike komuniciraju putem tekstualnog chata ili audiozapisa o konceptima koji su često ilustrirani putem online slajdova i/ili elektroničke ploče. Webinarari se često arhiviraju i radi asinkronog pristupa na zahtjev.
128.	<i>WI-FI</i>	Vrsta mreže koja koristi radijske kanale za spajanje na lokalnu mrežu (LAN) ili usmjerivač povezan s internetom.
129.	<i>WIKI</i>	<i>Wiki</i> je web aplikacija koja korisnicima iz cijelog svijeta omogućuje suradnju. Mogu dodavati, uređivati i brisati sadržaj koji su objavili drugi korisnici. Najpoznatiji ' <i>wiki</i> ' je Wikipedija enciklopedija.
130.	<i>WORLD WIDE WEB (WWW)</i>	<i>World Wide Web</i> je dio interneta koji se sastoji od <i>web</i> stranica. Svaka <i>web</i> stranica sastoji se od jedne ili više <i>web</i> stranica.

3. Literatura

- <https://www.edglossary.org/21st-century-skills/>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/accessibility>
- <https://www.smartsparrow.com/what-is-adaptive-learning/>
- <https://actcenter.missouri.edu/about-the-act-center/what-is-adaptive-technology/>
- <https://www.suny.edu/applied-learning/about/definitions/>
- [https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20\(IT\).](https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20(IT).)
- <https://mn.gov/admin/at/services/definition/#:~:text=Federal%20Definition%20of%20Assistive%20Technology%20Service,of%20an%20assistive%20technology%20device.>
- <https://www.edglossary.org/asynchronous-learning/>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/audioconference#:~:text=Definition%20of%20audioconference,to%20add%20to%20the%20audio.%E2%80%94>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/authentication>
- <https://blog.gutenberg-technology.com/en/authoring-tools>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/backup>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/biased>



- <https://teaching.temple.edu/edvice-exchange/2019/11/blended-hybrid-and-flipped-courses-what%E2%80%99s-difference>
- https://www.normfriesen.info/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/blog>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/browser>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/chat-room>
- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-competency-based-learning/>
- <https://www.igi-global.com/dictionary/designing-effective-computer-based-learning/5120>
- [https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20\(such%20as%20the%20Internet\)](https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20(such%20as%20the%20Internet))
- <https://www.kaspersky.com/resource-center/definitions/cookies>
- <https://www.cookiepro.com/knowledge/what-is-cookie-profiling/#:~:text=Cookie%20profiling%2C%20also%20called%20web,whole%20time%20you%20are%20browsing.>
- <https://www.techopedia.com/definition/4256/courseware>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cyberbullying>
- <https://www.itgovernance.co.uk/what-is-cybersecurity>
- <https://www.microfocus.com/en-us/what-is/data-security>
- <https://www.britannica.com/topic/distance-learning>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide
- <https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_learning
- <https://tophat.com/glossary/v/virtual-learning-environment/>
- https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/study_skills_guides/digital_literacy/what_is_digital_literacy
- <https://www.igi-global.com/dictionary/beusin/55829>
- <https://en.unesco.org/news/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion>
- <https://engage.dhsc.gov.uk/digitalpassport/tools/>
- <https://www.ibm.com/it-it/topics/what-is-a-digital-twin>
- <https://libguides.usc.edu/c.php?g=235247&p=1560835>
- <https://dictionary.university/Discussion%20Board>
- <https://www.easytechjunkie.com/what-is-a-discussion-thread.htm>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/disinformation>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/distance-learning>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Ebook>
- <https://eduphoria.zendesk.com/hc/en-us/articles/360005367254-What-is-an-eCourse-#:~:text=An%20eCourse%20is%20a%20self,Life%20of%20an%20eCourse>
- <https://e-student.org/what-is-e-learning/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_library
- https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_school
- <https://www.igi-global.com/dictionary/matrix-collaboration-rural-canadian-schools/8938>
- <https://www.dictionary.com/browse/face-to-face>
- <https://www.dictionary.com/browse/file>



- <https://tophat.com/glossary/o/online-learning/#:~:text=Online%20learning%20is%20a%20method,in%20a%20fully%20virtual%20environment.&text=Online%20learning%20refers%20to%20an,backgrounds%20who%20boast%20different%20perspectives.>
- <https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>
- <https://resources.owllabs.com/blog/hybrid-learning>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Hyperlink>
- <https://libguides.madisoncollege.edu/InfoLitStudents>
- <https://tophat.com/glossary/>
- http://www2.uwstout.edu/content/lts/help/9.2_Instructor_Help/learningrepository/about_learning_repository.htm
- <https://www.deformal.com/residency>
- <https://culture360.asef.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://minitex.umn.edu/news/elibrary-minnesota/2021-02/misinformation-disinformation-malinformation-whats-difference>
- <https://www.e-resident.gov.ee/>
- <https://www.waikato.ac.nz/ict-self-help/glossary>
- https://www.ine.es/en/metodologia/t25/t25p450_glosario_en.pdf
- <https://culture360.asef.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://www.techopedia.com/definition/15721/screencast>
- <https://www.understood.org/articles/en/universal-design-for-learning-what-it-is-and-how-it-works>
- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-remote-learning/>
- https://celectronics.com/training/learning/product_family_standard/Information-Technology-Equipment-ITE.html
- <https://www.elearners.com/education-resources/what-is-distance-education/>
- <https://thelearningcoach.com/resources/online-learning-glossary-of-terms/>
- <https://blog.citl.mun.ca/instructionalresources/netiquette/#:~:text=%E2%80%9CNetiquette'%20is%20network%20etiquette,the%20road'%20of%20cyberspace.%E2%80%9D>
- <https://internetofthingsagenda.techtarget.com/definition/Internet-of-Things-IoT>
- <http://www.appstate.edu/~mckeemb/>
- https://www.unapcict.org/sites/default/files/2019-01/ICT_Glossary-draft.pdf