



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.txorierrri.net
 - Udruga roditelja "Korak po korak", Hrvatska - www.udrugaroditeljapakpk.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..... | 17 |



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 njihovu ulozu**,
- 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, podijeljenih u 5 područja kako bi njegovo čitanje i analiza bila što jednostavnija.

2.1. Pojmovi vezani uz učenje i poučavanje u UČIONICI

U ovom području možete pronaći 47 pojmova i/ili izraza povezanih s pitanjima učenja i podučavanja.

| BR. | POJAM | DEFINICIJA |
|-----|-----------------------------|--|
| 1. | ADAPTIVNO UČENJE | Tehnika koja koristi računalne algoritme za isporuku prilagođenih puteva učenja koji zadovoljavaju jedinstvene potrebe učenika (umjesto pružanja iskustva učenja koje odgovara svima). |
| 2. | 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. |
| 3. | AUDIOKONFERENCIJA | Konferencija na kojoj ljudi međusobno komuniciraju putem telefona ili internetske veze. |
| 4. | DIGITALNA NASTAVA | Bilo koja vrsta podučavanja koja je potpomognuta tehnologijom ili nastavnom praksom koja učinkovito koristi tehnologiju. |
| 5. | DIGITALNO UČENJE | Bilo koja vrsta učenja potpomognuta tehnologijom ili nastavnom praksom koja učinkovito koristi tehnologiju. |
| 6. | 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. |



| | | |
|-----|-------------------------------|--|
| 7. | E-TEČAJ | Samostalan i asinkroni tečaj koji učenicima omogućuje ispunjavanje zadataka u potpunosti <i>online</i> . |
| 8. | E-UČITELJ (ILI E-INSTRUKTOR) | Učitelji/instruktori koji predaju <i>online</i> , putem interneta. |
| 9. | E-UČENJE | <i>Online</i> ili elektroničko učenje koje se temelji na stjecanju znanja koje se pruža putem elektroničkih tehnologija i medija. |
| 10. | GAMIFIKACIJA | Proces dodavanja igara ili sličnih elemenata nečemu kako bi se potaknulo sudjelovanje. |
| 11. | HIBRIDNO UČENJE | Obrazovni model u kojem neki učenici sudjeluju fizički u nastavi, dok drugi pohađaju nastavu virtualno, izvan učionice. |
| 12. | 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> . |
| 13. | 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. |
| 14. | MOOC | <i>MOOC</i> je skraćenica za ' <i>Massive Open Online Course</i> '. 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. |
| 15. | NASTAVA NA DALJINU | <i>Online</i> škola održava nastavu za učenike u potpunosti ili uglavnom <i>online</i> putem interneta. |
| 16. | NIT ZA RASPRAVU | Čin okupljanja svih komentara ili rasprava o istoj temi. |
| 17. | 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 (<i>RLO</i>). |
| 18. | OKRUŽENJE ZA DIGITALNO UČENJE | <i>Online</i> platforma koja učenicima i nastavnicima nudi digitalna rješenja koja poboljšavaju iskustvo učenja. |
| 19. | ONLINE MENTOR (UČITELJ) | Netko tko podržava učenje učenika o određenim područjima putem interneta. |
| 20. | ONLINE ŠKOLA | Formalno osnovana organizacija (javna, privatna, državna, itd.) koja nudi obrazovanje s punim radnim vremenom prvenstveno putem interneta. |



| | | |
|-----|------------------------------------|--|
| 21. | 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. |
| 22. | 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. |
| 23. | ONLINE UČITELJ (ILI INSTRUKTOR) | Osoba koja posjeduje odgovarajući certifikat za podučavanje i odgovorna je za davanje instrukcija prilikom online tečaja. |
| 24. | OPREMA ZA TEČAJ | Softverski program posebno kreiran u obrazovne svrhe. |
| 25. | PANEL ZA RASPRAVU | Sustav za razmjenu poruka u kojem nastavnici i učenici mogu asinkrono dijeliti informacije. |
| 26. | POTPUNO ONLINE UČENJE | Svojevrsno obrazovanje u kojem učenici uče u potpuno virtualnom okruženju. |
| 27. | PRIMIJENJENO UČENJE | Obrazovni pristup u kojem učenici uče uključivanjem u izravnu primjenu vještina, teorija i modela. |
| 28. | PROGRAM ONLINE UČENJA | Program <i>online</i> učenja je organizirana ponuda tečajeva koji se primarno održavaju putem interneta. |
| 29. | PRUŽATELJ USLUGE ONLINE TEČAJEVA | Organizacija koja nudi tečajeve koji se nude putem interneta. |
| 30. | 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. |
| 31. | SAMOSTALNO UČENJE | <i>Online</i> tečajevi u kojima studenti rade vlastitim tempom unutar cjelokupnog vremenskog okvira. |
| 32. | 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>). |
| 33. | 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. |



| | | |
|-----|---|--|
| 34. | TRENING TEMELJEN NA KORIŠTENJU RAČUNALA | Trening kojim se prvenstveno upravlja pomoću računala, a ne osobno. |
| 35. | 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. |
| 36. | UČENJE PUTEM MOBITELA | Korištenje mobilnih uređaja i/ili mobilnih mreža za odvijanje učenja i poučavanja. |
| 37. | 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. |
| 38. | UČENJE PUTEM INTERNETA | Način učenja u kojem se ne sudjeluje fizički u školi, uglavnom se vrši podučavanje i zadaju se zadaci putem interneta. |
| 39. | UČENJE TEMELJENO NA IGRI | Korištenje određenih principa igranja i njihova primjena u stvarnim životnim okolnostima kako bi se angažiralo učenike na sudjelovanje. |
| 40. | UČENJE TEMELJENO NA KOMPETENCIJAMA | Obrazovni pristup koji se usredotočuje na učenikovu demonstraciju željenih ishoda učenja kao središnje točke u procesu učenja. |
| 41. | UČENJE TEMELJNO NA KORIŠTENJU RAČUNALA | Korištenje računala u nastavne svrhe za davanje uputa učenicima koristeći različite nastavne metode. |
| 42. | VIRTUALNA REZIDENCIJA | Vlada je izdala digitalni identitet i status koji omogućuje pristup transparentnom poslovnom i/ili obrazovnom okruženju zemlje. |
| 43. | VIRTUALNA ŠKOLA | Virtualna škola ili <i>cyber</i> -škola opisuje instituciju koja organizira tečajeve u cijelosti ili prvenstveno putem <i>online</i> metoda. |
| 44. | VIRTUALNA UČIONICA | Virtualna učionica odnosi se na učenje u digitalnom okruženju koje se odvija putem interneta, a ne fizički u učionici. |



| | | |
|-----|-------------------------|--|
| 45. | 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. |
| 46. | ZAJEDNICA ZA UČENJE | Zajednica za učenje je skupina učenika i učitelja/instruktora 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. |
| 47. | WEB-BASED TRENING (WBT) | Isporuka obrazovnog sadržaja putem <i>web</i> preglednika preko javnog Interneta, privatnog intraneta ili ektraneta. <i>Web.based trening</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. |

2.2 Pojmovi vezani uz infrastrukturu internet komunikacijske tehnologije (ICT)

U ovom području možete pronaći 24 pojma i/ili izraza koji se odnose na ICT.

| BR. | POJAM | DEFINICIJA |
|-----|---|--|
| 1. | CACHE | Područje ili vrsta računalne memorije gdje se informacije koje se obično koriste mogu privremeno pohraniti. |
| 2. | DIGITALNA PLATFORMA | Sustavi i sučelja koja tvore komercijalnu mrežu ili tržište koje olakšava transakcije između poduzeća (B2B), poslovnih korisnika (B2C) ili kupaca (C2C). |
| 3. | HIPERLINK | Veza s hipertekstualnog dokumenta na drugo mjesto, usmjerena klikom na istaknutu riječ ili sliku. |
| 4. | 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. |
| 5. | INTRANET | 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. |
| 6. | 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. |
| 7. | 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. |
| 8. | <i>INTERNET OF THINGS</i> (IOT) | 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). |
| 9. | KOLAČIĆ | Tekstualne datoteke s malim dijelovima podataka (tj. korisničkim imenom i lozinkom) koje se koriste za identifikaciju vašeg računala dok koristite računalnu mrežu. |
| 10. | OPERATIVNI SUSTAV | Skup programa koji se pokreće kada uključite računalo te upravlja i pokreće sve ostale programe instalirane na računalo. |
| 11. | OSOBLJE ZA TEHNIČKU PODRŠKU | Osoba za pružanje tehničke pomoći na daljinu sa softverom i računalima. |
| 12. | 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. |
| 13. | PREGLEDNIK | Računalni program koji omogućava čitanje informacija na internetu. |
| 14. | PRIKAZ INFORMACIJE PUTEM INFOGRAFIKE | Prikaz informacija u grafičkom formatu osmišljenom kako bi informacije bile lako vidljive na prvi pogled. |
| 15. | PRISTUPAČNOST | Kvaliteta ili značajka jednostavnog pristupa, unosa ili korištenja nečega. |



| | | |
|-----|---------------------------|--|
| 16. | PRIVATNOST | Ravnoteža između prikupljanja i širenja podataka, tehnologije i prava pojedinaca na privatnost svojih osobnih podataka. |
| 17. | PROFILIRANJE KOLAČIĆA | Korištenje trajnih kolačića za praćenje cjelokupne aktivnosti neke osobe na mreži. |
| 18. | PROVJERA AUTENTIČNOSTI | Čin potvrđivanja da je nešto (tj. identitet, umjetničko djelo ili financijska transakcija) stvarno, istinito ili originalno. |
| 19. | SIGURNOSNA KOPIJA | Kopija informacija koja se čuva na računalu i koja se sprema na odvojenom uređaju. |
| 20. | SIGURNOST NA INTERNETU | Implementacija tehnologija, procesa i kontrola za osiguranje sustava, mreža, programa, uređaja i podataka od <i>cyber</i> -napada. |
| 21. | <i>URL</i> | <i>URL</i> je skraćenica od <i>Uniform Resource Locator</i> . <i>URL</i> je jedinstvena web adresa koju ima svaka web stranica. |
| 22. | ZAŠTITA PODATAKA | Proces zaštite podataka od neovlaštenog pristupa i oštećenja podataka. |
| 23. | <i>WI-FI</i> | Vrsta mreže koja koristi radijske kanale za spajanje na lokalnu mrežu (LAN) ili usmjerivač povezan s internetom. |
| 24. | <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. |

2.3 Pojmovi vezani uz područje KLJUČNIH POJMOVA MEDIJSKE PISMENOSTI

U ovom području možete pronaći 28 pojmova i/ili izraza koje je potrebno razumjeti da bi dobili bolji uvid u ostatak pojmovnika.

| BR. | POJAM | DEFINICIJA |
|-----|------------------------|--|
| 1. | 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. |
| 2. | 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. |
| 3. | DIGITALNA PODJELA | Jaz između ljudi koji imaju koristi od digitalnog doba i onih koji nemaju. |
| 4. | DIGITALNE VJEŠTINE | Niz kompetencija za korištenje digitalnih uređaja, komunikacijskih aplikacija i mreža za pristup informacijama i upravljanje informacijama. |
| 5. | DIGITALNI BLIZANAC (<i>TWIN</i>) | Virtualni model konstruiran da točno odražava fizički objekt. |
| 6. | DIGITALNI OTISAK | Informacije na internetu koje postoje o određenoj osobi zbog njezine <i>online</i> aktivnosti. |
| 7. | 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. |
| 8. | <i>E</i> -AKTIVNOST | Svaka radnja koju netko napravi na internetu. |
| 9. | ELEKTRONIČKO NASILJE | Djelatnost korištenja interneta s ciljem nanošenja štete ili zastrašivanja druge osobe, posebice slanjem neugodnih poruka. |
| 10. | 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. |
| 11. | 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. |
| 12. | KRAJNJI KORISNIK | Osoba koja u konačnici koristi ili namjerava koristiti dobro ili uslugu. |
| 13. | LICEM U LICE (<i>FACE- TO-FACE</i>) | Interakcija koja se događa osobnim kontaktom. |
| 14. | 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. |
| 15. | NEISTINITE INFORMACIJE | Lažne informacije se šire kako bi dovele ljude u zabludu. |



| | | |
|-----|--|--|
| 16. | <i>NETIQUETTE</i> | 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. |
| 17. | <i>OFFLINE</i> | 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. |
| 18. | <i>ONLINE</i> 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. |
| 19. | PRISTRAN | Davanje netočnih rezultata jer dobivene informacije nisu ispravne. |
| 20. | 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 AOL sobi za razgovor. |
| 21. | 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. |
| 22. | 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. |
| 23. | <i>USB</i> | <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> . |
| 24. | VIZUALNO UČENJE | Vizualno učenje je vrsta učenja u kojem učenici radije koriste slike, grafike, boje i karte za komunikaciju ideja i misli. |
| 25. | VJEŠTINE 21 STOLJEĆA | Skup znanja, vještina, radnih navika i osobina koje su identificirane kao izuzetno važne za uspjeh u društvu u 21. stoljeću. |



| | | |
|-----|---|--|
| 26. | VRIJEME NA INTERNETU | Količina vremena koje je osoba provela u povezivanju s mrežom (tj. internetom). |
| 27. | 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. |
| 28. | WORLD WIDE WEB (WWW) | <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. |

2.4 Pojmovi vezani uz područje MULTIMEDIJE/KOMUNIKACIJE

U ovom području možete pronaći 20 pojmova i/ili izraza povezanih sa multimedijom i komunikacijom.

| BR. | POJAM | DEFINICIJA |
|-----|--------------------------|---|
| 1. | DATOTEKA | Zbirka povezanih podataka ili programskih zapisa pohranjenih kao jedinica s jednim imenom. |
| 2. | 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. |
| 3. | 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. |
| 4. | 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. |
| 5. | MULTIMEDIJA | Integracija dvije ili više vrsta informacija (tekst, slike, audio, video, animacija, itd.) u jednoj aplikaciji. |



| | | |
|-----|-------------------------------------|---|
| 6. | 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. |
| 7. | 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. |
| 8. | PREGLEDNIK OBJEKTA UČENJA | Prostor za pohranu digitalnih resursa za učenje, svojevrsna digitalna knjižnica. Omogućuje učiteljima da dijele, upravljaju i koriste obrazovne resurse. |
| 9. | PREGLEDNIK SADRŽAJA | Baza podataka digitalnog sadržaja s povezanim skupom tehnika upravljanja podacima, pretraživanja i pristupa koji omogućuju pristup sadržaju neovisan o aplikaciji. |
| 10. | 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. |
| 11. | SADRŽAJ NA ZAHTJEV | Isporuka prilagođenog sadržaja na društvenim mrežama, elektroničkoj pošti, web stranici, blogu itd. |
| 12. | 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 određižnog računala. |
| 13. | TELEKONFERENCIJA | Dvosmjerna elektronička komunikacija između dvije ili više grupa na odvojenim lokacijama putem audio, video i/ili računalnih sustava. |
| 14. | VIDEOKONFERENCIJA | Videokonferencija je sastanak između dvije ili više osoba koje se nalaze na različitim lokacijama, a to je omogućeno korištenjem video i audio monitora. |
| 15. | 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. |
| 16. | VIRTUALNA SKUPŠTINA | Virtualna skupština škole može se odvijati u stvarnom vremenu ili se može unaprijed snimati. |
| 17. | 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. |



| | | |
|-----|----------------------------|---|
| 18. | <i>VODCAST ILI VIDCAST</i> | Metoda objavljivanja video/digitalnih snimaka na internetu za preuzimanje i/ili reprodukciju na mobilnim uređajima i osobnim računalima. |
| 19. | <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> . |
| 20. | <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. Webinar se često arhiviraju i radi asinkronog pristupa na zahtjev. |

2.5 Pojmovi vezani uz ALATE

U ovom području možete pronaći 12 pojmova i/ili izraza koji se odnose na alate/strategije i objekte koje mogu koristiti nastavnici, učenici itd.

| BR. | POJAM | DEFINICIJA |
|-----|------------------------------------|---|
| 1. | ADAPTIVNA TEHNOLOGIJA | Stvaranje prilagođene verzije već postojeće tehnologije za osobe s određenim invaliditetom. |
| 2. | ALAT ZA DIGITALNU VIZUALIZACIJU | Misaoni procesi se pojačavaju kada se pronađu načini povezivanja vanjske percepcije s unutarnjim mentalnim procesima korištenjem grafičkih pomagala. |
| 3. | 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. |
| 4. | AUTORSKI ALAT | Alat koji pomaže u stvaranju digitalnog sadržaja. |
| 5. | 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. |
| 6. | 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. |
| 7. | DIGITALNI ALAT | Programi, web stranice ili online resursi koji mogu olakšati dovršavanje zadataka. |



| | | |
|-----|-------------------------------|---|
| 8. | DODIRNA PODLOGA (TOUCHPAD) | Instrument, koji je obično dio tipkovnice prijenosnog računala i omogućuje korisniku da pomiče i upravlja pokazivačem na zaslonu računala dodiranjem prsta. |
| 9. | E-KNJIGA | Knjižna publikacija koja se nudi u digitalnom obliku, uključuje tekst, slike ili oboje, čitljiva na ravnom zaslonu računala ili drugim elektroničkim uređajima. |
| 10. | SOBA ZA ČAVRLJANJE | Područje na internetu gdje ljudi mogu komunicirati i raspravljati jedni s drugima. |
| 11. | USLUGA POMOĆNE TEHNOLOGIJE | Svaka usluga koja izravno pomaže osobi s invaliditetom u izboru, kupnji ili korištenju pomoću tehnološkog uređaja. |
| 12. | UREĐAJ POMOĆNE TEHNOLOGIJE | Svaka tehnologija koju koriste osobe s invaliditetom za obavljanje funkcija koje bi inače za njih mogle biti teške ili nedostupne. |

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?q=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://acr1.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