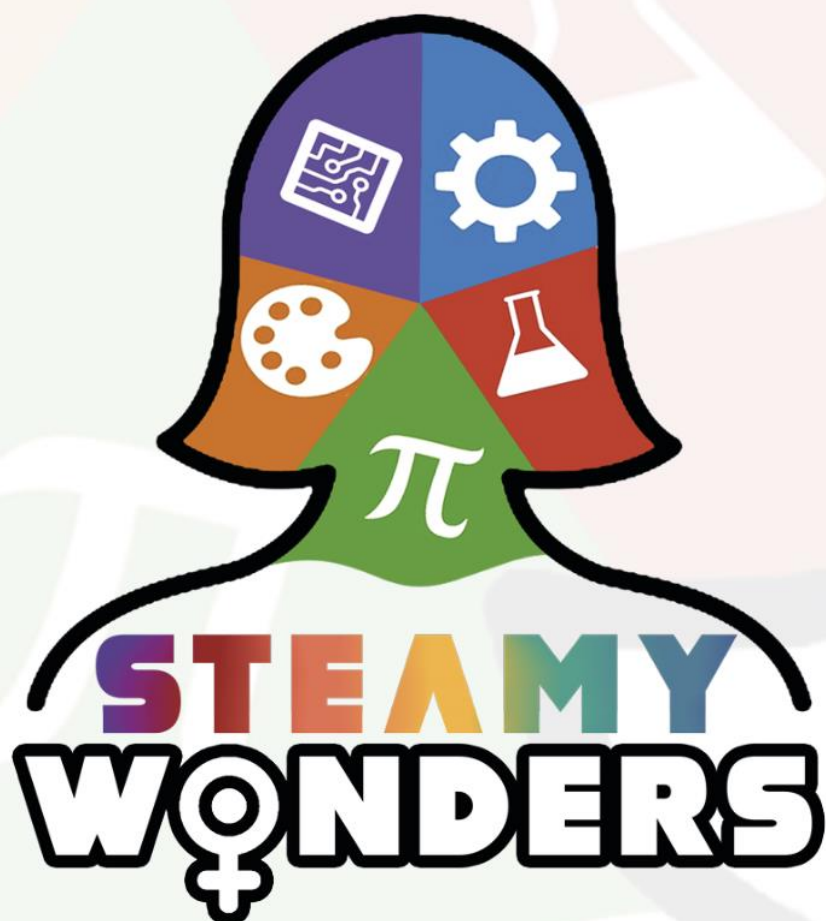


# Priručnik za nastavnike

Umjetnost - Motivacija



## STEAMY WONDERS Priručnik za nastavnike

Cilj ovog kratkog priručnika je pomoći vam, kaoiskusnom treneru ili savjetniku za karijeru, kod korištenja interaktivne infografike STEAMY WONDERS projekta s vašim učenicima. Ako trenutno radite kao djelatnik za edukacije i razvoj unutar veće organizacije ili tvrtke, ovaj će vam priručnik pomoći da uvedete interaktivnu infografiku STEAMY WONDERS projekta na vaše radno mjesto. Prilikom razvoja ove interaktivne infografike fokusirali smo se na pomoć učenicama koje razmišljaju o karijeri u STEAM području, kako bi bile u mogućnosti poboljšati svoje samopouzdanje i vještine potrebne za uspješnu karijeru u tom sektoru.

7 europskih partnera razvilo je pet interaktivnih infografika za svako STEAM područje:

- X Znanost
- X Tehnologija
- X Inženjering
- X **Umjetnosti**
- X Matematika

Svaka od interaktivnih infografika također se bavi sljedećim temama:

- X **Motivacija**
- X Samouvjerenost
- X Planiranje karijere
- X Osobna otpornost
- X Upravljanje karijerom

Kroz projekt STEAMY WONDERS razvili smo paket od 35 interaktivnih infografika kako bismo pomogli ženama da razviju svoje karijere u STEAM području.

Ovaj priručnik pomoći će vam da koristite jednu od ovih interaktivnih infografika u svom radu sa ženama. U ovom kratkom priručniku upoznat ćete se s time što je interaktivna infografika te malo o temi koja se obrađuje u ovoj interaktivnoj infografici, a zatim ćete dobiti uvid u aktivnosti koje su ukomponirane u ovu infografiku te neke smjernice o tome kako ih je najbolje koristiti.



Ovaj kratki priručnik bavi se interaktivnom infografikom koja ima za cilj pomoći učenicama da razviju svoje vještine i kompetencije korisne za područje umjetnosti.

Što je interaktivna infografika?

Interaktivna infografika je zanimljivo i interaktivno obrazovno iskustvo za učenice. Infografika se sastoji od materijala za učenje koji uključuje korisnika u "interakciju" s informacijama. Interaktivna infografika STEAMY WONDERS projekta sastoji se od digitalnih resursa koji su uključeni u poster infografike i mogu se pokrenuti korištenjem QR kodova. Ako kliknete na QR kodove u ovoj infografiki, pronaći ćete niz digitalnih materijala za učenje, uključujući obrazovne videozapise, članke iz *online* časopisa, obrazovne *Escape roomove*, *Digital breakoute*, igrice, kvizove, *WebQuestove*, itd. Na taj se način jednostavan poster može oživjeti i pretvoriti u obrazovni materijal koji možete koristiti s mladim djelatnicama ili učenicama strukovnog obrazovanja.

Korištenjem interaktivne infografike možete osigurati da se učenice koje razmišljaju o karijeri u STEAM području mogu baviti obrazovnim materijalima u bilo koje vrijeme njima odgovara – možda na pauzi za kavu ili kada čekaju početak sastanka ili predavanja. Gdje god učenik može vidjeti infografiku, može pristupiti i materijalima za učenje koji su uključeni u nju. Iz tog je razloga važno da se infografika postavlja na mjesta koja su dostupna učenicima. Za učinkovito korištenje infografike predlažemo da je isprintate i izložite u hodnicima i kantini vašeg radnog mjesta gdje će zaposlenici i učenici imati priliku koristiti se materijalima za učenje. Osim toga, predlažemo da ove infografike podijelite na oglasnim pločama u vašoj zajednici ili u društvenim centrima.

Infografika se također može koristiti po jednostavnom postupku kroz učenje u učionici. O ovoj upotrebi infografike govorit ćemo u ovom priručniku.

Uvod u temu

Ova infografika bavi se temom motivacije u umjetničkom sektoru. Pojedini dijelovi infografike usmjereni su na moguće karijere u umjetničkom sektoru, dok su neki dijelovi infografike



usmjereni na motiviranje učenica da ih se potakne na karijeru u tom sektoru. Umjetničke aspiracije vezane su za talent u određenoj grani umjetnosti, ali mogućnosti zapošljavanja koje se nude u umjetničkom sektoru nisu ograničene na posjedovanje isključivo umjetničkog talenta. Učenice se ovom infografikom trebaju upoznati s mogućim karijerama u umjetničkom sektoru i cilj je motivirati ih da se odluče za nastavak obrazovanja u tom sektoru.

Koliko god se kroz obrazovanje i danas koristi pretpostavka da su poslovi u umjetničkom sektoru i umjetnički poslovi općenito "nestabilni" i "nepouzdana", činjenica je da se kroz umjetnost razvijaju i ključne vještine.

### Upoznavanje materijala

U ovom dijelu pružit ćemo vam kratak uvod u digitalne resurse i aktivnosti koje smo uključili u ovu interaktivnu infografiku, a također ćemo vam dati nekoliko savjeta i sugestija kako se oni mogu koristiti za razvoj ključnih vještina i stavova potrebnim ženama za uspjeh u STEAM karijerama.

### Što je pokriveno u uvodnom videu?

Da biste koristili ovaj uvodni video s učenicima u grupi, predlažemo da ga koristite kao uvod u aktivnost prije nego što sa svojom grupom učenika krenete na aktivnosti poput rješavanja *Digital Breakout*, *Escape Rooma* ili *WebQuesta*. Korištenje videa na ovaj način pružit će učenicima kratak, ali detaljan pregled teme i početak će učiti neke od ključnih riječi i koncepata koji će im trebati kako bi mogli riješiti materijale učenja temeljene na izazovima koji su dodatno uključeni u interaktivnoj infografici.

### Što je obrađeno u kvizu?

Cilj ovog kviza je utvrditi sklonosti i preferencije učenica za karijeru u umjetničkom sektoru. Kao trener koji radi kao podrška u napredovanju ovih učenica, važno je pripremiti da učenice završe ovaj kviz prije nego počnu koristiti resurse učenja temeljene na izazovima uključene u ovu interaktivnu infografiku. To će vam omogućiti da procijenite imaju li učenice višu razinu kompetencije u nekom tematskom području, a možete i upotrijebiti rezultate ovog testa za usmjeravanje učenica u jedan od STEAM sektora za koji imaju najbolje kompetencije.



Ovaj se kviz temelji na motivacijskom testu. Takav test osobnosti pokušat će motivirati učenice da se više zainteresiraju za umjetnost te ih potaknuti da istraže moguće karijere u umjetničkom sektoru. Ovaj kviz se sastoji od 6 pitanja.

Ovisno o rezultatima učenica prilikom rješavanja kviza, možete ih savjetovati da krenu rješavati aktivnosti učenja temeljene na izazovima iz tog ili nekog drugog STEAM područja. Osim toga, također ih možete savjetovati trebaju li dovršiti resurse učenja temeljene na izazovima samostalno, kao dio male grupe ili izravno uz vašu podršku i upute.

Što je Digital Breakout ili Online Educational Escape Room i kako ga možete koristiti?

*Digital Breakout* ili digitalni *Escape Room* slične su vrste resursa. Oboje su resursi za učenje temeljeni na izazovima prema tome što učenicima postavljaju niz izazova koje trebaju riješiti, koristeći svoje vještine kritičkog razmišljanja, kako bi mogli napredovati na sljedeću razinu i na kraju riješiti cjelokupni izazov koji se postavlja pred njih. To su jedinstveni resursi koji tjeraju učenike da promisle o svom prethodnom znanju i iskustvu, kritički procijene izazove koji su im predstavljeni, rješavaju zagonetke i na kraju riješe niz mini izazova s ciljem napredovanja. Ovi digitalni resursi usmjereni su na učenika i privlačni za učenike svih dobi i sposobnosti. Izrađeni su pomoću *Google obrazaca* i mogu se vremenski ograničiti na način da učenici imaju samo određeno vrijeme za rješavanje zagonetki i izazova koji im se postavljaju. Učenici ili grupe učenika, prate jednu priču ili scenarij tijekom igre, pronalazeći tragove, razbijajući kodove, rješavajući zagonetke i odgovarajući na pitanja. Svrha *Digital Breakouta* je podučiti učenike o određenoj temi ili problemu na privlačan način.

*Digital Breakout* je također osmišljen kako bi motivirao mladu ženu da impresionira svoje roditelje i obitelj kroz pripremu i istraživanje mogućnosti za karijeru u umjetničkom sektoru. Budući da je tema koja se provlači kroz ovu infografiku motivacija, tako je i *Digital breakout* osmišljen da potakne motivaciju i znatiželju.

*Digital Breakout* mogu funkcionirati kao individualna, ali i kao grupna aktivnost. Možete odabrati korištenje *Digital breakouta* u okruženju grupnog rada tako što ćete imati pojedinačne ili male grupe učenika koji rješavaju izazove i razvijaju vlastite kompetencije u vezi s motivacijom i umjetnošću. Ako koristite ove resurse u okruženju za grupni rad, pobrinite

se da ste postavili vremensko ograničenje za dovršetak izazova – to će pobuditi natjecateljski duh kod učenika.

Što će učenice postići?

Rješavanjem izazova u ovom *Digital breakoutu* učenice će postići sljedeće ishode učenja:

Znanje	Vještine	Stavovi
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Činjenično poznavanje održivog zapošljavanja u sektoru umjetnosti.</li> <li>• Teorijsko poznavanje osobnih kompetencija potrebnih za uspjeh u ovom sektoru.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Razgovor o mogućnostima umjetničke karijere u nacionalnom kontekstu.</li> <li>• Samoprocjena osobne prikladnosti za karijeru u ovom sektoru.</li> <li>• Samoprocjena nedostataka vještina za uspješnu karijeru u umjetnosti.</li> <li>• Razgovor o tome kako stvoriti vrijednost i iskoristiti vještine u umjetnosti.</li> <li>• Procjena mogućnosti samozapošljavanja u umjetnosti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spremnost za procjenu vlastite motivacije za nastavak karijere u umjetnosti.</li> <li>• Svijest o važnoj ulozi koju žene imaju u umjetnosti.</li> <li>• Otvorenost za istraživanje mogućnosti karijere u umjetnosti.</li> <li>• Spremnost podijeliti naučeno s drugim kolegama u struci.</li> </ul>

Pitanja za ispitivanje:

Nakon što učenice na vašoj radionici završe *Digital Breakout*, možete im postaviti sljedeća pitanja u neformalnoj grupnoj raspravi čime možete procijeniti što su naučili:

- Mislite li da se održiva karijera u umjetničkom sektoru može uspješno ostvariti?
- Koje mogućnosti karijere postoje u umjetničkom sektoru?
- Kako možete stvoriti vrijednost i unovčiti vještine u umjetnosti?
- Koje su glavne grane umjetnosti?
- Koje su inspirativne žene u povijesti umjetnosti koje su imale veliki utjecaj na tebe?

Što je WebQuest i kako ga možete koristiti?

*WebQuest* je aktivnost usmjerena na istraživanje u kojoj se većina ili sve informacije koje učenici koriste mogu pronaći na internetu. *WebQuestovi* su osmišljeni tako da dobro iskoriste vrijeme učenika, da se oni mogu usredotočiti na korištenje informacija, a ne na njihovo traženje, te da potaknu kritičko razmišljanje učenika na razinama analize, sinteze i evaluacije. Svaki *WebQuest* ima šest dijelova koji se smatraju vitalnima. To uključuje uvod, zadatak, proces, resurse, evaluaciju i zaključak. Kako bismo podržali učenike u pristupu informacijama na koherentan način, spojili smo dijelove procesa i resursa na način da svaki korak u procesu prati niz korisnih poveznica (resursi) za podršku učenicima u tom procesu. *WebQuestovi* predstavljaju scenarij u kojem skupina učenika poboljšava i razvija svoje znanje i istraživačke vještine dok rješavaju zadane izazove. *WebQuestovi* postavljaju učenicima izazove, a zatim im nude poveznice na pouzdane izvore na internetu gdje mogu pronaći informacije potrebne da riješe izazove. Pružajući učenicima ove poveznice, cilj *WebQuesta* je razviti dublje razumijevanje teme koja se obrađuje među učenicima jer se od njih traži da pregledaju informacije iz različitih izvora, analiziraju sadržaj i zatim sami donesu mišljenje o temi. *WebQuestovi* također traže od učenika da razviju vlastite projekte ili aktivnosti, tako da preuzmu odgovornost za svoje učenje.

*WebQuestovi* su osobito korisni za poticanje učenika da procijene svoje kompetencije, sposobnosti i prilike za karijeru u STEAM sektorima jer omogućuju autentično iskustvo učenja. Pod ovim podrazumijevamo da se učenicima predoči stvarni scenarij ili problem s kojim se mogu suočiti u svom svakodnevnom životu, te im se pruža podrška u pronalaženju rješenja za rješavanje tog problema. To znači da je njihovo iskustvo učenja utemeljeno na razvoju praktičnih načina rješavanja problema s kojima se susreću pa se samim time i njihova rješenja mogu primijeniti u stvarnom svijetu.

*WebQuestovi* također omogućuju učenicima da razmisle o vlastitim vještinama i kompetencijama te da utvrde kako se ono što su naučili kroz *WebQuest* može asimilirati u njihov vlastiti skup vještina i koristiti za poboljšanje njihovog napredovanja u karijeri.

Ovaj *WebQuest* osmišljen je za stvaranje mentalne karte koja predstavlja konkretne planove za karijeru u umjetničkom sektoru. Kroz nekoliko zadataka, učenika se vodi kroz korake kako

bi kao konačni rezultat imala jasnu sliku o tome koja je za nju moguća umjetnička karijera i koje korake treba poduzeti za to.

*WebQuestovi* najbolje funkcioniraju kao aktivnosti u malim grupama. Kod rješavanja *WebQuesta* koji je ugrađen u ovu interaktivnu infografiku, bilo bi idealno da učenici rade u grupama od 2-3 osobe. Prilikom razvoja *WebQuesta* nismo propisali vremensko ograničenje za dovršetak izazova. Ovisno o dostupnosti učenika koji ispunjavaju ovaj izazov, slobodni ste postaviti prikladno vremensko ograničenje koje je realno za učenike s kojima radite.

Kako bi dovršili izazov, učenici trebaju imati pristup internetu, pristup prijenosnom ili stolnom računalu, pametnom uređaju i ispisanu kopiju *WebQuesta* kako bi sami mogli rješavati izazove i korake u procesu. Učenici bi trebali surađivati na ovom zadatku neovisno o vašim uputama. Stoga je važno da nadzirete što oni rade, ali da se ne upuštate u to kako rješavaju izazove. Kroz *WebQuest*, učenici bi trebali razviti vlastito razumijevanje obrađenih tema, stoga je važno da imaju dovoljno prostora i slobode da samostalno pronađu smisao o temu.

Što će učenici postići?

Rješavanjem izazova u ovom *WebQuestu*, učenice će postići sljedeće ishode učenja:

Znanje	Vještine	Stavovi
<ul style="list-style-type: none"><li>• Teorijsko poznavanje osobnih kompetencija potrebnih za uspjeh u karijeri u ovom sektoru.</li><li>• Teorijsko znanje o važnosti brige o sebi, otpornosti i motivacije pri radu u umjetnosti.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Procijeniti mogućnosti samozapošljavanja u umjetnosti.</li><li>• Razviti plan obrazovanja i karijere.</li><li>• Istražiti uspješne ženske uzore u umjetnosti.</li><li>• Riješiti izazove kako biste izgradili otpornost pri planiranju karijere u umjetnosti.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Otvorenost za uključivanje u ženske mreže u umjetničkom sektoru.</li><li>• Spremnost na samovrednovanje kako bi se identificirale vještine i kompetencije potrebne za uspjeh u umjetničkoj karijeri.</li></ul>





Pitanja za ispitivanje:

Nakon što učenice u vašoj radionici završe izazove u sklopu *WebQuesta*, možete im postaviti sljedeća pitanja u neformalnoj grupnoj raspravi čime možete procijeniti što su naučili:

- Koliko vam je kviz o karijerama u umjetnosti pomogao da jasnije upoznate ideju vaše umjetničke karijere?
- Osjećate li se motiviranom i zainteresiranom za karijeru u umjetničkom sektoru?



# STEAMY WONDERS

**CALLIDUS**  
USTANOVA ZA OBRAZOVANJE ODRASLIH

 **spectrum**  
RESEARCH CENTRE

 **bfi**

 **FH  
B**

 **jait@k**

 **SYNTHESIS**  
CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION

 **ALK**



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-HR01-KA2020-077758