

RURAL SERVICE-LEARNING LAB

CIVENHANCE WP2/A3 Vodič za nastavnike za implementaciju tečaja o ruralnom/udaljenom i e-društveno korisnom učenju



Financira
Europska unija

TABLICA SADRŽAJA

UVOD	3
1. KRATKE UPUTE ZA NASTAVNIKE	4
2. OSNOVNE INFORMACIJE O VODIČU	5
3. NASTAVNI MODULI	6
4. TIJEK TEČAJA	11
5. URUČCI	26
6. LITERATURA	99

UVOD

Projekt **CIVENHANCE Erasmus+ (2024–2027)** – *e-društveno korisno učenje za jačanje akademskog građanskog angažmana u ruralnim područjima* – proizlazi iz zajedničkih iskustava partnera na ranijim projektima posvećenima društveno korisnom učenju (DKU).

U Erasmus+ projektu **Rural 3.0 (2019–2021)** – *Društveno korisno učenje za ruralni razvoj* (<https://rural.ffzg.unizg.hr/>) – uočili smo potencijal DKU-a u odgovaranju na potrebe ruralnih područja i stvaranju održivih rješenja kroz partnerstva s urbanim sveučilištima. Međutim, naišli smo i na prepreke koje su ometale potpunu provedbu DKU-a u akademskom okruženju, poput slabe dostupnosti ruralnih područja, vremenskih ograničenja i troškova putovanja.

S druge strane, Erasmus+ projekt **e-SL4EU (2021–2024)** – *e-društveno korisno učenje za digitalnije i uključivije sustave visokog obrazovanja u EU-u* (<https://e-sl4eu.us.edu.pl/>) – pokazao je fleksibilnost e-DKU pristupa u provedbi, omogućujući **hibridne** ili **u potpunosti mrežne formate** prilagođene različitim kontekstima i razinama studentskih vještina.

Konačni cilj projekta **CIVENHANCE** jest pronaći načine kako primjenom e-DKU pristupa **prevladati prepreke** u ruralnim DKU inicijativama i ostvariti puni potencijal društveno korisnog učenja u **ruralnim zajednicama**.

Dosad su projektni partneri u okviru **CIVENHANCE** projekta prikupili i analizirali primjere dobre prakse iz ruralnih i udaljenih područja koji se odnose na **društveno korisno učenje** i **e-društveno korisno učenje**, a koji odgovaraju potrebama osoba s manje mogućnosti (zbog geografskih, ekonomskih, obrazovnih, kulturnih ili migrantskih prepreka).

Nakon toga je izrađen **Okvir za dizajn ruralnog e-društveno korisnog učenja (e-DKU)** kao dinamičan i evoluirajući model učenja koji nudi detaljno razrađen pedagoški plan posebno osmišljen za projekte ruralnog e-DKU-a u visokom obrazovanju.

Ovaj vodič (preveden na jezike svih partnerskih institucija) predstavlja dopunu mrežnom tečaju: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=667>

Vodič objašnjava strukturu tečaja, njegov sadržaj i metode provedbe tečaja u obliku obuke licem u lice. Nastavnici mogu slobodno prilagoditi strukturu i metodologiju obuke vlastitom iskustvu i mogućnostima sudionika.



1. KRATKE UPUTE ZA NASTAVNIKE

Preporučuje se započeti s pripremom edukacije **najmanje mjesec dana prije** samog održavanja. Osoba zadužena za edukaciju trebala bi razviti **standardizirane postupke pripreme** kako bi se osigurala visoka kvaliteta tečaja.

Glavni koraci u procesu pripreme:

- priprema nastavnika
- priprema prostora za obuku
- priprema materijala
- pozivanje sudionika

Najuspješnije edukacije su one koje su **pažljivo planirane i pripremljene u svakom detalju**.

Priprema nastavnika

Nastavnik bi trebao biti upoznat s prostorom u kojem se edukacija održava. Osoba zadužena za edukaciju trebala bi doći ranije taj dan kako bi napravila potrebne pripreme i provjerila da je sve spremno za sesiju.

Svaki nastavnik ima različite kvalifikacije, iskustva i metode poučavanja. Čak i oni koji su vrlo dobro upoznati s temom moraju se **temeljito pripremiti**.

Nastavnik treba imati:

znanje o sektoru visokog obrazovanja i institucijama u kojima djeluje,
napredno razumijevanje društveno korisnog učenja te iskustvo u provođenju kolegija DKU-a.

Priprema prostora za edukaciju

Prostor za edukaciju i praktične aktivnosti potrebno je provjeriti kako bi se osiguralo:

- dovoljno mjesta za sjedenje,
- ugodni uvjeti (temperatura, rasvjeta, ventilacija),
- dobra vidljivost,
- dostupnost potrebne opreme (računalo, projektor, flipchart, monitor, internetska veza).

◆ Ključni faktori pri postavljanju prostora:

- imati svu potrebnu opremu i materijale (računalo, projektor, internet),
- osigurati dobru vidljivost svim sudionicima,
- pripremiti prostor **dan prije edukacije**,
- provjeriti ispravnost tehničke opreme i raspored stolova,
- unaprijed pripremiti materijale (npr. flipchart, post-it papiriće) kako se ne bi gubilo vrijeme tijekom radionice

2. OSNOVNE INFORMACIJE O VODIČU

Naziv tečaja:

CIVENHANCE laboratorij ruralnog e-društveno korisnog učenja

Cilj tečaja:

Usvojiti nove pristupe digitalnom obrazovanju kako bi se osmislila, razvila, provela i procijenila učinkovita i cjelovita ruralna iskustva e-društveno korisnog učenja za studente i zajednice.

Ciljna skupina:

Sveučilišni nastavnici (visokoškolske institucije) otvoreni za nove metode poučavanja, bez obzira na područje specijalizacije ili duljinu iskustva.

Ishodi učenja:

- prepoznati ključna područja mogućnosti za ruralni e-DKU,
- razjasniti uloge i odgovornosti nastavnika, studenata i partnera u zajednici,
- prilagoditi postojeće kolegije za uvođenje ruralnog e-DKU-a u akademski kurikulum,
- planirati, dizajnirati i provoditi ruralne e-DKU projekte,
- vrednovati i procijeniti iskustva ruralnog e-DKU-a.

Trajanje tečaja:

8 sati

Metode i alati:

Koristi se **participativni i interaktivni pristup** – kombinacija teorije i iskustvenog učenja u skladu s načelima obrazovanja odraslih. Tečaj omogućuje **uzajamnu komunikaciju** između nastavnika i sudionika te razmjenu iskustava i savjeta.

Potrebni materijali i oprema:

- listovi papira za flipchart,
- post-it papirići,
- markeri,
- računalo sa zvučnicima i pristupom internetu,
- projektor.

3. NASTAVNI MODULI

Naziv modula	Trajanje (minute)	Sadržaj modula
Modul 1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim područjima	90	Uvod u tečaj i upoznavanje (10 minuta) Prezentacija o e-DKU-u, ruralnom e-DKU-u (s karticama) i okviru za dizajn ruralnog e-DKU-a (25 minuta) Vježba 1. Četiri stupa ruralnog e-DKU-a (flipchart i samoljepljive bilješke), 5 minuta Prezentacija o 4 klastera okvira za dizajn ruralnog e-DKU-a (5 minuta) Vježba 2. Četiri klastera ruralnog e-DKU-a (flipchart i samoljepljive bilješke), 5 minuta Prezentacija o mrežnim komponentama u e-DKU-u: izazovi i operativni alati (15 minuta) Video o Learning Experience Canvasu (2,5 minute) Video koji prikazuje studentske vlogove (5 minuta) Prezentacija o instrukcijskom dizajnu (7 minuta) Video: igra 57° North koju je razvio Mighty Coconut (2,5 minute) Video: Pristup temeljen na scenarijima (5 minuta) Vježba 3. Instrukcijske tehnike za prikaz digitalnog sadržaja (flipchart i samoljepljive bilješke), 3 minute



3. NASTAVNI MODULI

Naziv modula	Trajanje (minute)	Sadržaj modula
Modul 2 Uloge i odgovornosti nastavnika, studenata i partnera zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju	90	Prezentacija o ruralnim područjima u EU (5 minuta) Vježba 1. Igra pogađanja o ruralnim područjima u EU (5 minuta) Kartice i prezentacija o ruralnim zajednicama, stanovnicima i organizacijama (10 minuta) Vježba 2. Uloge partnera ruralne zajednice (flipchart i samoljepljive bilješke), 5 minuta Prezentacija o ulogama različitih ruralnih partnera (20 minuta) Vježba 3. Pogodi cilj projekta, ulogu partnera zajednice i ishod (flipchart i samoljepljive bilješke), 5 minuta Prezentacija o ulogama studenata i nastavnika u ruralnom e-DKU-u (15 minuta) Vježba 4. Pogodi ulogu studenata u zadanim primjerima (flipchart i samoljepljive bilješke), 5 minuta Prezentacija o sudizajnu koji usmjerava zajednica (20 minuta)

3. NASTAVNI MODULI

Naziv modula	Trajanje (minute)	Sadržaj modula
Modul 3 Uvođenje ruralnog e-društveno korisnog učenja u akademski kurikulum i primjeri dobrih praksi	90	Vježba 1. Igra pogađanja o statistici ruralnih područja (5 minuta) Prezentacija o izazovima u ruralnim područjima (5 minuta) Vježba 2. Napuštanje sela (flipchart i samoljepljive bilješke), 3 minute Prezentacija o inicijativama za ruralni razvoj (10 minuta) Video o pametnim selima (<i>Smart Villages</i>) (3 minute) Video o <i>Living Labsima</i> (3 minute) Vježba 3. Pametna sela i Living Labsi (flipchart i samoljepljive bilješke), 3 minute Prezentacija (s karticama) o partnerstvima visokoobrazovnih institucija s ruralnim zajednicama (3 minute) Vježba 4. Načini na koje sveučilište može surađivati s ruralnom zajednicom (flipchart i samoljepljive bilješke), 5 minuta Prezentacija (s karticama) o prednostima, izazovima i rizicima ruralnog e-DKU-a (10 minuta) Prezentacija o dobrim praksama ruralnog e-DKU-a (20 minuta) Odabrani videozapisi dobrih praksi ruralnog e-DKU-a (20 minuta)

3. NASTAVNI MODULI

Naziv modula	Trajanje (minute)	Sadržaj modula
Modul 4 Planiranje i provedba projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja	90	Prezentacija o analizi potreba u projektima ruralnog e-društveno korisnog učenja (7 minute) Prezentacija o planiranju projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja (25 minuta) Prezentacija o provedbi projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja (22 minuta) Prezentacija o proslavi završetka projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja (10 minuta) Prezentacija o studentskoj refleksiji u projektima ruralnog e-društveno korisnog učenja (20 minuta) Vježba 1. Ključne komponente refleksije, 5 minuta

3. NASTAVNI MODULI

Naziv modula	Trajanje (minute)	Sadržaj modula
Modul 5 Evaluacija i ocjenjivanje u ruralnim projektima e-društveno korisnog učenja	90	Prezentacija o ocjenjivanju i evaluaciji u ruralnim projektima e-društveno korisnog učenja (2,5 minute) Vježba 1. Ocjenjivanje ili evaluacija? (flipchart i samoljepljive bilješke), 2,5 minute Prezentacija o evaluaciji u ruralnim projektima e-društveno korisnog učenja (25 minuta) Prezentacija o evaluaciji utjecaja na zajednicu (15 minuta) Prezentacija o evaluaciji projekta i kvalitete partnerstva (15 minuta) Vježba 2. Dokumentiranje ideje projekta ruralnog e-društveno korisnog učenja (30 minuta)

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim područjima

Introduction of the course and participants	
Trajanje	5 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Kontrolni popis za početak radionice: • Pozdraviti sudionike • Predstaviti voditelje i organizatore • Zašto smo ovdje? • Praktične informacije o edukaciji • Okvir edukacije i metoda rada Svi sudionici trebaju reći svoje ime, fakultet i odjel na kojem rade, svoju poziciju te iskustva s provedbom društveno korisnog učenja. Voditelj treba izračunati vrijeme koje je predviđeno za svakog sudionika, ovisno o ukupnom broju sudionika.
Potrebni materijali	Loptica koju je lako uloviti

Prezentacija o e-DKU-u, ruralnom e-DKU-u i Okviru	
Trajanje	25 min
Opis	Interaktivna prezentacija o e-društveno korisnom učenju, ruralnom e-društveno korisnom učenju i okviru za dizajn ruralnog e-društveno korisnog učenja
Potrebni materijali	Uručak 1.1 i tiskane kartice (ili prezentacija s karticama na računalu)

Vježba 1.1. Četiri stupa ruralnog e-DKU-a	
Trajanje	5 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Voditelj napiše sljedeće rečenice na plakatu, ali izostavi riječi označene kosim fontom i napiše ih na 4 samoljepljive bilješke. Zamoli sudionike da svaku bilješku stave u rečenicu kojoj pripada. Ekosustav u ruralnom e-društveno korisnom učenju gradi se kroz partnerske <i>suradnje</i>. Građanski angažman u ruralnim područjima ima za cilj izgradnju građanskog značenja osnaživanjem <i>ljudi</i>. Promicanje građanskog razvoja i transformativne autonomije jedan je od glavnih <i>ciljeva</i> ruralnog e-društveno korisnog učenja. Ruralno e-društveno korisno učenje nastoji inspirirati učenje kroz područja kao <i>mjesta</i> građanske laboratorije.

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim područjima

Prezentacija o četiri klastera ruralnog e-DKU-a	
Trajanje	5 min
Opis	Interaktivna prezentacija o četiri klastera ruralnog e-DKU-a
Potrebni materijali	Uručak 1.2

Vježba 1.2. Četiri klastera ruralnog e-DKU-a	
Trajanje	5 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Voditelj napiše sljedeće rečenice na plakatu, ali izostavi riječi označene kosim fontom i napiše ih na 4 samoljepljive bilješke. Zamoli sudionike da svaku bilješku stave u rečenicu kojoj pripada. <i>Klaster 3</i> – fokus ovog klastera je uzajamna i na povjerenju utemeljena suradnja. <i>Klaster 4</i> – fokus ovog klastera je digitalno osnaživanje i etička integracija tehnologije. <i>Klaster 1</i> – fokus ovog klastera je građanska relevantnost i kontekstualno usklađivanje. <i>Klaster 2</i> – fokus ovog klastera je situirano i hibridno dizajnirano učenje.

Prezentacija o mrežnim komponentama u e-DKU: izazovi i alati	
Trajanje	15 min + video 1 (2.5min)+ video 2 (5 min)
Opis	Interaktivna prezentacija o mrežnim komponentama u e-DKU: izazovi i alati, iza koje slijede 2 videa Video 1 - Learning Experience Canvas (2.5 min): https://youtu.be/Uk1xevHSsa8?feature=shared Video2 - Studentski vlogovi (5 min): https://youtu.be/TU8FOPdMn_o https://youtu.be/86dAT6rH6aU
Potrebni materijali	Uručak 1.3 , video reproduktor, zvučnici

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim područjima

Prezentacija o instrukcijskom dizajnu	
Trajanje	7 min + video 1 (2.5min)+ video 2 (5 min)
Opis	Interaktivna prezentacija o instrukcijskom dizajnu nakon koje slijede 2 videa: Video1: igra 57° North od Mighty Coconut (2.5 min) https://www.mightycoconut.com/57north Video2: Pristup temeljen na scenarijima (5 min) https://youtu.be/gcm_uiOEIul?feature=shared
Potrebni materijali	Uručak 1.4. , video reproduktor, speakers

Vježba 1.3. Instrukcijske tehnike za prikaz digitalnog sadržaja	
Trajanje	3 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Nastavnik napiše sljedeće rečenice na flipchart. 1. <i>Studenti donose odluke o dizajnu birajući između različitih opcija kako bi odgovorili na specifično tržište prema zadanim kriterijima.</i> 2. <i>Ovaj pristup je koristan za opis složenih procesa, u kojima različiti sudionici izvode različite radnje.</i> 3. <i>Ovaj pristup je koristan za poučavanje postupaka, osobito softverskih postupaka.</i> 4. <i>Studenti uče o alatima, koracima nekog postupka, fazama procesa ili često postavljanim pitanjima o određenoj temi.</i> Zatim nastavnik napiše sljedeći tekst na 4 samoljepljive bilješke i zamoli sudionike da svaku bilješku postave u rečenicu kojoj pripada. • Pristup temeljen na demonstraciji i vježbi • Pristup temeljen na scenarijima • Pristup pripovijedanja (storytelling) • Pristup temeljen na alatima (toolkit approach)

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 2 Uloge i odgovornosti nastavnika, studenata i partnera zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Prezentacija o ruralnim područjima u EU	
Trajanje	5 min
Opis	Interaktivna prezentacija o ruralnim područjima u EU
Potrebni materijali	Uručak 2.1

Vježba 2.1. Igra pogađanja o ruralnim područjima u EU	
Trajanje	5 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Nastavnik napiše sljedeća pitanja na flipchart i zamoli sudionike da pogode: 1. Koje zemlje imaju visoku učinkovitost primarnog sektora, ali manju gospodarsku važnost tog sektora jer sekundarni i/ili tercijarni sektori (industrija, razne usluge, turizam itd.) dominiraju nacionalnom gospodarskom strukturom? • Ujedinjeno Kraljevstvo, Njemačka, Nizozemska, Belgija i Italija • Portugal, Španjolska, Hrvatska i Grčka • Mađarska, Slovačka, Poljska i Latvija 2. Prema vašem mišljenju, u kojim zemljama napuštanje poljoprivrednog zemljišta predstavlja bitan izazov? • Hrvatska, Mađarska, Latvija, Portugal, Grčka i Poljska • Irska, Francuska, Luksemburg, Danska, Češka Republika i Litva • Estonija, Finska, Švedska, Austrija i Slovenija 3. Pogodite: koje zemlje imaju najveći udio ruralnog stanovništva, vrlo mali udio poljoprivrednog zemljišta zbog objektivnih ograničenja i visoku učinkovitost nepoljoprivrednih sektora? • Estonija, Finska, Švedska, Austrija i Slovenija • Bugarska i Rumunjska • Ujedinjeno Kraljevstvo, Njemačka, Nizozemska, Belgija i Italija 4. Prema vašem mišljenju, koje zemlje imaju najveći udio poljoprivrednog zemljišta i najmanje napuštanje zemljišta uz umjeren udio ruralnog stanovništva? • Irska, Francuska, Luksemburg, Danska, Češka Republika i Litva • Ujedinjeno Kraljevstvo, Njemačka, Nizozemska, Belgija i Italija • Hrvatska, Mađarska, Latvija, Portugal, Grčka i Poljska

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 2 Uloge i odgovornosti nastavnika, studenata i partnera zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Kartice i prezentacija o ruralnim zajednicama, stanovnicima i organizacijama	
Trajanje	10 min
Opis	Interaktivna prezentacija s karticama o ruralnim zajednicama, stanovnicima i organizacijama
Potrebni materijali	Uručak 2.2

Vježba 2.2. Uloga partnera ruralne zajednice	
Trajanje	5 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Nastavnik napiše sljedeći tekst na plakat, ali izostavi riječi označene kosim fontom i napiše ih na 7 samoljepljivih bilješki. Zamoli sudionike da svaku bilješku postave u rečenicu kojoj pripada. Zamislite e-društveno koristan projekt učenja u kojem studenti surađuju s ruralnom neprofitnom organizacijom kako bi se suočili s problemom nesigurnosti u opskrbi hranom. Partner iz zajednice može: 1. Identificirati potrebu za zajedničkim vrtom (<i>sudizajner</i>). 2. Poučiti studente o lokalnim uvjetima tla i izazovima u distribuciji hrane (<i>edukator</i>). 3. Osigurati zemljište i alate (<i>pružatelj resursa</i>). 4. Voditi studente u tehnikama sadnje (<i>mentor</i>). 5. Imati koristi od plodova vrta (<i>korisnik</i>). 6. Pobriniti se da projekt poštuje potrebe i raspored lokalnih stanovnika (<i>zagovaratelj uzajamnosti</i>). 7. Pružiti povratne informacije o prinosu vrta i reakciji zajednice (<i>evaluator</i>).

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 2 Uloge i odgovornosti nastavnika, studenata i partnera zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Prezentacija o ulogama različitih ruralnih partnera	
Trajanje	20 min
Opis	Interaktivna prezentacija about roles of different rural community partners
Potrebni materijali	Uručak 2.3

Vježba 2.3. Pogodi cilj projekta, ulogu partnera zajednice i ishod	
Trajanje	5 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Nastavnik napiše sljedeći tekst na plakat, ali izostavi riječi označene kosim fontom i napiše ih na 3 samoljepljive bilješke. Zamoli sudionike da svaku bilješku postave u rečenicu kojoj pripada. Koji su cilj projekta, uloga partnera iz zajednice i ishod? • Studenti na kolegiju o prehrani surađuju s ruralnom nevladinom organizacijom (bankom hrane) kako bi analizirali prehrambene potrebe zajednice i osmislili pakete obroka (<i>cilj projekta</i>). • Banka hrane pruža podatke o korisnicima, skladišnim kapacitetima i logistici distribucije. Oni educiraju studente o sigurnosti hrane i koriste se paketima, dok studenti uče o nesigurnosti u opskrbi hranom (<i>uloga</i>). • Paketi obroka distribuirani su na adrese 200 ruralnih obitelji, a studenti kritički promišljaju o problemima sustavne gladi (<i>ishod</i>). • Studenti urbanog planiranja osmišljavaju plan revitalizacije zajedničkog parka za Odjel za gradske parkove (<i>cilj projekta</i>). • Odjel dijeli informacije o zakonima o zoniranju, proračunima i povratnim informacijama stanovnika. Implementiraju izvedive projekte dok mentoriraju studente o javnoj politici (<i>uloga</i>). • Novi dječji park instaliran, a studenti stječu iskustvo u dizajnu (<i>ishod</i>). • Studenti pedagogije podučavaju učenike o riziku u slabo financiranoj ruralnoj osnovnoj školi kako bi poboljšali čitalačke sposobnosti (<i>cilj projekta</i>). • Škola identificira učenike s poteškoćama u čitanju, osigurava prostor u učionici i dijeli ciljeve kurikuluma. Nastavnici mentoriraju studente, koji stječu iskustvo u podučavanju (<i>uloga</i>). • Poboljšani rezultati testova za 30 djece, a studenti dobivaju ECTS bodove (<i>ishod</i>).

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 2 Uloge i odgovornosti nastavnika, studenata i partnera zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Prezentacija o ulogama studenata i nastavnika u ruralnom e-DKU-u	
Trajanje	15 min
Opis	Interaktivna prezentacija o ulogama studenata i nastavnika u ruralnom e-DKU-u
Potrebni materijali	Uručak 2.4

Vježba 2.4. Pogodi ulogu studenta u sljedećim primjerima	
Trajanje	5 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Nastavnik napiše sljedeći tekst na plakat, ali izostavi riječi označene kosim fontom i napiše ih na 7 samoljepljivih bilješki. Zamoli sudionike da svaku bilješku postave u rečenicu kojoj pripada. • Studenti kopaju gredice i sade usjeve. (<i>Aktivni suradnici</i>) • Studenti primjenjuju lekcije iz biologije o zdravlju tla. (<i>Učenici</i>) • Studenti se sastaju s OCD-om kako bi odlučili o vrstama usjeva prema preferencijama zajednice. (<i>Suradnici</i>) • Studenti vode dnevnik o tome kako im je vrt otkrio probleme s pristupom hrani. (<i>Refleksivni praktičari</i>) • Studenti osiguravaju da vrt poštuje kulturne prehrambene norme. (<i>Etički sudionici</i>) • Studenti educiraju stanovnike kako bi održavali vrt nakon završetka projekta. (<i>Zagovaratelji uzajamnosti</i>) • Studenti se obvezuju na 15 sati volontiranja tijekom 6 tjedana. (<i>Upravitelji vremenom</i>)

Prezentacija o sudizajnu koji usmjerava zajednica	
Trajanje	20 min
Opis	Interaktivna prezentacija o sudizajnu koji usmjerava zajednica
Potrebni materijali	Uručak 2.5

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 3 Uvođenje ruralnog e-društveno korisnog učenja u akademski kurikulum i primjeri dobrih praksi

	Vježba 3.1. Igra pogađanja o statistici ruralnih područja
Trajanje	5 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Nastavnik napiše sljedeća pitanja na ploču i zamoli sudionike da pogode: 1. <i>Koliki je postotak površine EU-a koji se klasificira kao pretežno ruralni?</i> • više od 50% • više od 30% • više od 60% 2. <i>Do 2030. godine predviđa se da će ruralno stanovništvo EU-a porasti za:</i> • 0,6% • 0,5% • 1% • 2% 3. <i>Ruralna područja u EU-u domaćini su:</i> • 60% stanovništva • 50% stanovništva • 90% stanovništva • 40% stanovništva
Prezentacija o izazovima u ruralnim područjima	
Trajanje	5 min
Opis	Interaktivna prezentacija o izazovima u ruralnim područjima
Potrebni materijali	Uručak 3.1

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 3 Uvođenje ruralnog e-društveno korisnog učenja u akademski kurikulum i primjeri dobrih praksi

	Vježba 3.2. Napuštanje sela
Trajanje	5 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Nastavnik napiše sljedeći tekst na flipchart, ali izostavi riječi označene kosim fontom i napiše ih na 4 samoljepljive bilješke. Zamoli sudionike da svaku bilješku postave u rečenicu kojoj pripada. - Napuštena sela često nemaju <i>osnovnu infrastrukturu</i>. - Napuštena sela utjelovljuju <i>kulturnu baštinu</i>. - Napuštena sela stvaraju <i>demotivirajuće čimbenike</i> za nove stanovnike i <i>poticaje</i> za trenutne stanovnike da odu.

	Prezentacija o inicijativama za ruralni razvoj
Trajanje	10 min + 3 min video + 3 min video
Opis	Interaktivna prezentacija o inicijativama za ruralni razvoj nakon koje slijede 2 videa: Video o pametnim selima (3 min) www.youtube.com/watch?v=ckB71hb0kx0 Video o Living Labs-ima (3 min) https://youtu.be/BWFxBt68hXA
Potrebni materijali	Uručak 3.2 , video reproduktor, zvučnici

	Vježba 3.3. Pametna sela i Living Labsi
Trajanje	3 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Nastavnik napiše sljedeći tekst na flipchart, ali izostavi riječi označene kosim fontom i napiše ih na 2 samoljepljive bilješke. Zamoli sudionike da svaku bilješku postave u rečenicu kojoj pripada. - Pametna sela su <i>ruralne zajednice</i> u kojima se tradicionalne i nove mreže i usluge unapređuju pomoću digitalnih tehnologija, inovacija i boljeg korištenja znanja. - Living Labsi su prostori za inovativna i participativna istraživanja, <i>sociotehničke platforme</i> s dijeljenim resursima.

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 3 Uvođenje ruralnog e-društveno korisnog učenja u akademski kurikulum i primjeri dobrih praksi

Prezentacija (s karticama) o partnerstvima visokoobrazovnih institucija s ruralnim zajednicama	
Trajanje	3 min
Opis	Interaktivna prezentacija o partnerstvima visokoobrazovnih institucija s ruralnim zajednicama
Potrebni materijali	Uručak 3.3

	Vježba 3.4. Načini na koje sveučilište može surađivati s ruralnom zajednicom
Trajanje	5 min
Opis (korak-po-korak, uključujući pitanja za raspravu)	Nastavnik napiše sljedeći tekst na plakat, ali izostavi riječi označene kosim fontom i napiše ih na 4 samoljepljive bilješke. Zamoli sudionike da svaku bilješku postave u rečenicu kojoj pripada. - Sveučilište <i>vođa</i> nastoji unaprijediti zajednicu kroz svoje znanje. - Sveučilište <i>moderator</i> uključuje se u zajednicu organizirajući projekte koji će unaprijediti zajednicu. - Sveučilište <i>suradnik</i> gleda na zajednicu kao na pravog partnera. - Sveučilište <i>oslonac</i> provodi programe za zajednicu samo na izravan zahtjev zajednice.

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 3 Uvođenje ruralnog e-društveno korisnog učenja u akademski kurikulum i primjeri dobrih praksi

Prezentacija (s karticama) o prednostima, izazovima i rizicima ruralnog e-DKU-a	
Trajanje	10 min
Opis	Interaktivna prezentacija (s karticama) o prednostima, izazovima i rizicima ruralnog e-DKU-a
Potrebni materijali	Uručak 3.4

Prezentacija o dobrim ruralnim e-DKU praksama	
Trajanje	20 min + 20 min video
Opis	Interaktivna prezentacija o dobrim ruralnim e-DKU praksama, koju slijede 2 videa Nastavnik bi trebao odabrati videozapise s donjeg popisa prema akademskom području i interesu sudionika: Mobilni STEM laboratoriji na hrvatskim otocima https://www.youtube.com/watch?v=AtPI_Zprj64 Digitalni centri za pismenost na hrvatskim otocima https://www.youtube.com/watch?v=OS0DhZU9M4U Projekti očuvanja kulture u autohtonim zajednicama (Kanada) https://www.youtube.com/watch?v=tci0--ncDOY Online nastava u ruralnim područjima u Španjolskoj, Madrid https://www.youtube.com/watch?v=QUMmPuuxJE Ruralno e-društveno korisno učenje u Sarsini, Italija https://www.youtube.com/watch?v=Y9NhLpgOZCY Ruralno e-društveno korisno učenje u Portugalu: Right to Play https://www.youtube.com/watch?v=BHeSHHHnHrs Ruralno e-društveno korisno učenje u Portugalu: Steps for a Better Society https://www.youtube.com/watch?v=TySy8MAEy5E Ruralno e-društveno korisno učenje u Austriji: Spašavanje ptica https://www.youtube.com/watch?v=0JGQ5IAhS_E Ruralno e-društveno korisno učenje za institucije kulturne baštine u Hrvatskoj https://www.youtube.com/watch?v=Qiz03ogk5q0 Ruralno e-društveno korisno učenje u Melgaçu, Portugal: Walk https://www.youtube.com/watch?v=8f0skoi9Us4 Ruralno e-društveno korisno učenje u Kaunasu, Litva (Linksmadvaris) https://www.youtube.com/watch?v=f3K7dh9d2VY Ruralno društveno korisno učenje u Italiji, Santa Sofia: Via Romea Germanica https://www.youtube.com/watch?v=nXyNwzVnlyc
Potrebni materijali	Uručak 3.5 , video reproduktor, speakers

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 4 Planiranje i provedba projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja

Prezentacija o analizi potreba u projektima ruralnog e-društveno korisnog učenja

Trajanje	2 min
Opis	Interaktivna prezentacija o analizi potreba u projektima ruralnog e-društveno korisnog učenja
Potrebni materijali	Uručak 4.1

Prezentacija o planiranju projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja

Trajanje	10 min
Opis	Interaktivna prezentacija o planiranju projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja
Potrebni materijali	Uručak 4.2

Prezentacija o provedbi projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja

Trajanje	8 min
Opis	Interaktivna prezentacija o provedbi projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja
Potrebni materijali	Uručak 4.3

Prezentacija o proslavi završetka projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja

Trajanje	5 min
Opis	Interaktivna prezentacija o proslavi završetka projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja
Potrebni materijali	Uručak 4.4

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 4 Planiranje i provedba projekata ruralnog e-društveno korisnog učenja

Prezentacija o studentskoj refleksiji u projektima ruralnog e-društveno korisnog učenja	
Trajanje	8 min
Opis	Interaktivna prezentacija o studentskoj refleksiji u projektima ruralnog e-društveno korisnog učenja
Potrebni materijali	Uručak 4.5

Vježba 4.1. Ključne komponente refleksije	
Trajanje	5 min
Opis	Nastavnik napiše sljedeći tekst na flipchart, ali izostavi riječi označene kosim fontom i napiše ih na 3 samoljepljive bilješke. Zamoli sudionike da svaku bilješku postave u rečenicu kojoj pripada. Zamislite ruralni e-društveno korisni projekt učenja u kojem studenti podučavaju djecu. Tijekom refleksije oni: • Napišu zapis u dnevnik o ključnom trenutku s djetetom (<i>opis</i>). • Raspravljaju u grupi zašto su neke nastavne metode djelovale bolje od drugih, povezujući to s obrazovnom psihologijom (<i>analiza</i>). • Planiraju kako primijeniti stečene uvide u svojoj budućoj nastavničkoj karijeri (<i>primjena</i>).

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 5 Evaluacija i ocjenjivanje u ruralnim projektima e-društveno korisnog učenja

Prezentacija o ocjenjivanju i evaluaciji u ruralnim projektima e-društveno korisnog učenja	
Trajanje	2.5 min
Opis	Interaktivna prezentacija o ocjenjivanju i evaluaciji u ruralnim projektima e-društveno korisnog učenja
Potrebni materijali	Uručak 5.1
Vježba 5.1. Ocjenjivanje ili evaluacija?	
Trajanje	2.5 min
Opis	Nastavnik napiše sljedeće rečenice na flipchart, ali izostavi riječi označene kosim fontom i napiše ih na 2 samoljepljive bilješke. Zamoli sudionike da svaku bilješku postave u rečenicu kojoj pripada. • Završno izvješće koje objedinjuje studentske refleksije, povratne informacije partnera iz zajednice i promatranja nastavnika o ukupnom uspjehu projekta je: <i>evaluacija</i>. • Test razumijevanja studenata o potrebama zajednice prije i nakon projekta je: <i>ocjenjivanje</i>. • Rubrika za ocjenjivanje studentskog dnevnika rada i povezanosti s sadržajem kolegija je: <i>ocjenjivanje</i>. • Anketa svih dionika (studenti, nastavnici, zajednica) za određivanje utjecaja projekta i područja za poboljšanje je: <i>evaluacija</i>. • Kontrolni popis za promatranje sposobnosti studenta da surađuje sa zajednicom tijekom e-DKU-a je: <i>ocjenjivanje</i>. • Analiza ispunjava li društveno korisna aktivnost ciljeve učenja i potrebe zajednice je: <i>evaluacija</i>.

Prezentacija o evaluaciji u ruralnim projektima e-društveno korisnog učenja	
Trajanje	15 min
Opis	Interaktivna prezentacija o evaluaciji u ruralnim projektima e-društveno korisnog učenja
Potrebni materijali	Uručak 5.2

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 5 Evaluacija i ocjenjivanje u ruralnim projektima e-društveno korisnog učenja

Prezentacija o evaluaciji utjecaja na zajednicu	
Trajanje	10 min
Opis	Interaktivna prezentacija o evaluaciji utjecaja na zajednicu
Potrebni materijali	Uručak 5.3

Prezentacija o evaluaciji projekta i kvalitete partnerstva	
Trajanje	5 min
Opis	Interaktivna prezentacija o evaluaciji projekta i kvalitete partnerstva
Potrebni materijali	Uručak 5.4

4. TIJEK TEČAJA

MODUL 5 Evaluacija i ocjenjivanje u ruralnim projektima e-društveno korisnog učenja

Vježba 5.2. Dokumentiranje ideje projekta ruralnog e-društveno korisnog učenja	
Trajanje	25 min
Opis	Nastavnik će uputiti sudionike kako dokumentirati ideje za ruralni e-društveno korisni projekt u strukturiranom obliku. Počet će s predajom naslova projekta i područja discipline projekta (područje obrazovanja studenata) prema Erasmus+ ISCED popisu. Zatim mogu odabrati SDG (jedan ili više) na kojem žele raditi. U sljedećem koraku identificirat će potrebe ruralne zajednice koje se mogu zadovoljiti kroz e-društveno korisno učenje. Potreba zajednice definirana je kao razlika između željenog stanja i trenutnog stanja. Zatim će dodati ciljeve društveno korisne aktivnosti i ciljeve učenja. Razmislit će o partnerima iz ruralne zajednice, tipu e-DKU-a (I, II, III ili IV) i tipu tehnološke interakcije (instrumentalni kanal, integrirani kanal, instrumentalni ili integrirani cilj). Zapisat će što će raditi u projektu, kako i zašto. Opisat će aktivnosti refleksije, evaluacije provedbe i proslave projekta. Refleksija osigurava da e-DKU nije samo „aktivnost zbog koje se dobro osjećamo“, već transformativni proces koji potiče intelektualni, osobni i društveni razvoj. Provedba pretvara planiranje u akciju, zahtijevajući pažljivu koordinaciju, etičko uključivanje i predanost uzajamnoj koristi. Evaluacija procjenjuje uspješnost cijelog projekta—uravnotežujući studentsko učenje, utjecaj na zajednicu i kvalitetu partnerstva. Aktivnosti proslave imaju praktičnu i emotivnu svrhu, jačajući vrijednost partnerstva i procesa učenja. Nakon planiranja, sudionici mogu potražiti partnere na CIVENHANCE Match-making platformi.

5. URUČCI

Uručak 1.1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim prostorima

Ruralno e-društveno korisno učenje je nov pristup u Europi.

Pojam „ruralno” nadilazi tradicionalne geografske i demografske klasifikacije. To nije samo prostor s malom gustoćom naseljenosti ili geografski izoliran, već **relacijski i simbolički prostor**, bogat kulturnim, povijesnim i emocionalnim dimenzijama.

Ruralni prostor se percipira i kao prostor ranjivosti – zbog infrastrukturnih nedostataka i društvene marginalizacije – i kao prostor prilika, gdje snažne zajedničke veze, baština i lokalna mudrost pružaju plodno tlo za građanski i obrazovni angažman.

Ruralni prostori nisu „zaostali”, već prostori stvaranja značenja i građanskog potencijala.

Sveučilišta u Europi još se rijetko prepoznaju kao snaga za društvene inovacije u ruralnim područjima, iako mogu ponuditi visokoobrazovane stručnjake koji mogu ubrzati ruralni razvoj.

Nastavnici koji provode ruralno e-društveno korisno učenje mogu povećati relevantnost svojih sveučilišta jer njihovi studenti rade na projektima koji su usklađeni s društvenim potrebama ruralnih područja.

Ruralno e-društveno korisno učenje poboljšava kvalitetu obrazovanja za održivi razvoj. Također potiče partnerstva između sveučilišta i zajednica u ruralnim područjima.

Na ovom tečaju naučit ćete kako povezati visokoobrazovne institucije i organizacije ruralnih zajednica kako bi zajednički radile na razvoju potrebnih znanja i vještina za promjene u ruralnim zajednicama.

Primjeri ruralnog e-društveno korisnog učenja u ovom tečaju dolaze iz različitih sveučilišta – svako s drugačijom poviješću, različitim iskustvima u ruralnom e-društvenom korisnom učenju, različitim obrazovnim sustavima i specifičnim potrebama zajednica koje ovise o lokaciji, politici i ekonomiji pojedinog ruralnog područja.

Kao sveučilišni nastavnik, možete naučiti kako strukturirati smisleno uključivanje studenata, postaviti temelje za aktivnosti ruralnog e-DKU-a, pomoći studentima u planiranju aktivnosti i pružiti naknadnu podršku kako bi zajednica mogla provesti plan.

Na kraju, možete naučiti kako pronaći potencijalne suradnike ili projekte, unijeti svoje znanje u postojeći projekt i pregledati **CIVENHANCE Matchmaking Hub**.

Što je e-društveno korisno učenje?

Općenito, e-društveno korisno učenje je obrazovni pristup unaprijeđen tehnologijom koji povezuje akademsko učenje s društvenom odgovornošću.

To podrazumijeva: aktivnosti u zajednici koje rješavaju stvarne izazove koristeći akademske discipline te osobne, društvene, metodološke i digitalne vještine; refleksiju o iskustvu društveno korisnog rada te učenje kroz sam proces (Culcasi i Cinque, 2025).

Tehnološka dimenzija djeluje na dvije razine:

- **Razina provedbe** (tehnologija kao okruženje za učenje)
- **Razina ishoda** (tehnologija kao alat)



5. URUČCI

Uručak 1.1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim prostorima

Što je e-društveno korisno učenje ?

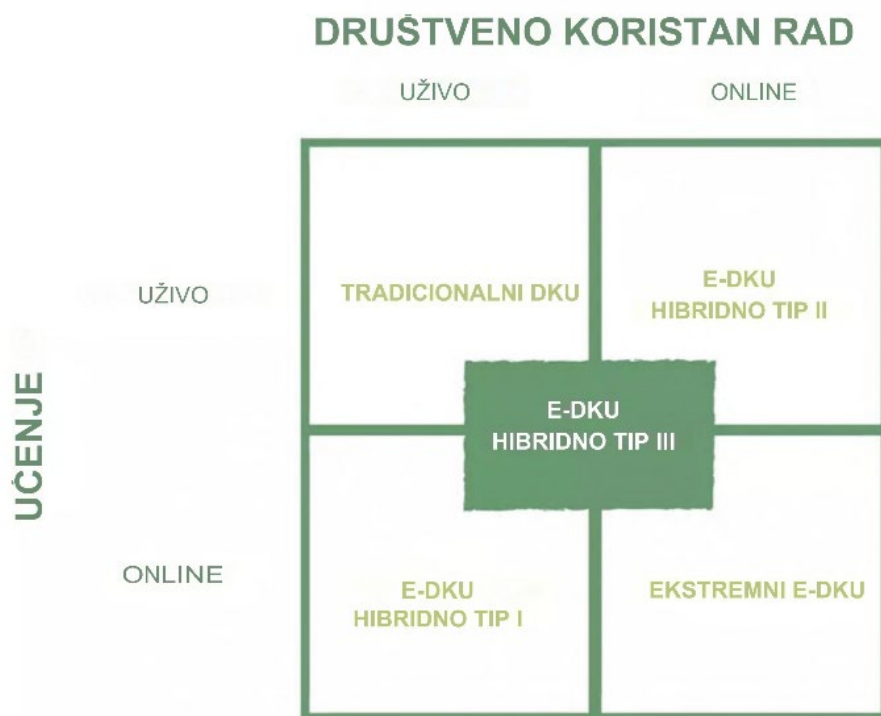
Ako promatramo razinu provedbe (tehnologija kao okruženje za učenje), društveno korisna aktivnost ili nastava se odvijaju djelomično ili u potpunosti online.

U **e-DKU Hibrid Tip I** nastava se odvija potpuno online, a društveno korisna aktivnost uživo.

U **e-DKU Hibrid Tip II** nastava se odvija potpuno uživo, a društveno korisna aktivnost online.

U **e-DKU Hibrid Tip III** kombinira se format, djelomično online i djelomično uživo su i nastava i društveno korisna aktivnost.

Ekstremni e-DKU podrazumijeva da se i nastava i društveno korisna aktivnost odvijaju u potpunosti online.



5. URUČCI

Uručak 1.1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim prostorima

Što je e-društveno korisno učenje ?

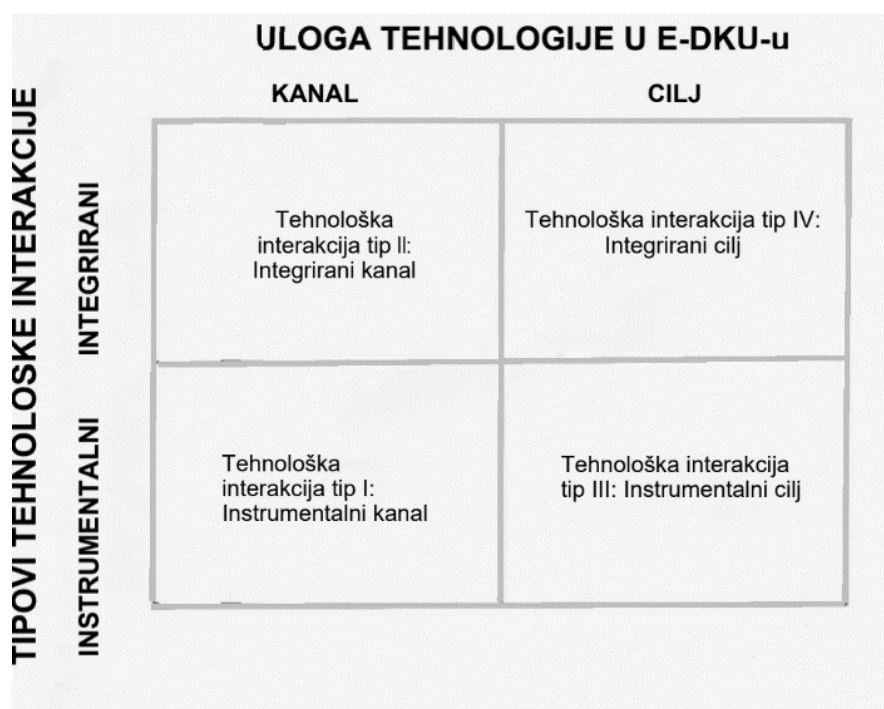
Ako promatramo razinu ishoda (tehnologija kao alat), postoje 4 tipa tehnološke integracije u e-DKU-u:

Tip I – INSTRUMENTALNI KANAL – Tehnologija je jednostavan kanal koji omogućuje doseganje zajednice na daljinu, ali se ne povezuje izravno s ciljevima projekta i učenja.

Tip II – INTEGRIRANI KANAL – Tehnologija je kanal namjerno povezan s ciljevima projekta.

Tip III – INSTRUMENTALNI CILJ – Tehnologija je dio proizvoda projekta, uključujući postojeće digitalne alate i resurse.

Tip IV – INTEGRIRANI CILJ – Tehnologija je krajnji cilj projekta, što zahtijeva visoku razinu stručnosti za razvoj tehnološki inovativnih rješenja.



5. URUČCI

Uručak 1.1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim prostorima

Koji je tip razine ishoda (tehnologija kao alat) u ovom primjeru: kreiranje i širenje putem društvenih mreža specifičnih smjernica za prepoznavanje lažnih vijesti online?

**Tip II – INTEGRIRANI
KANAL**

Koji je tip razine ishoda (tehnologija kao alat) u ovom primjeru: kreiranje AI platforme za povezivanje potreba ruralnih zajednica s ekspertizom koju nude sveučilišta?

**Tip IV – INTEGRIRANI
CILJ**

5. URUČCI

Uručak 1.1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim prostorima

Koji je tip razine ishoda (tehnologija kao alat) u ovom primjeru: korištenje platforme za video pozive za pružanje udaljene psihološke podrške?

**Tip I –
INSTRUMENTALNI
KANAL**

Koji je tip razine ishoda (tehnologija kao alat) u ovom primjeru: kreiranje podcasta, Instagram stranice ili web stranice za prikaz otpornosti žena koje žive u ratnom kontekstu kao dio projekta podizanja svijesti zajednice?

**Tip III –
INSTRUMENTALNI CILJ**

5. URUČCI

Uručak 1.1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim prostorima

Koji je tip razine provedbe (tehnologija kao okruženje za učenje) u ovom primjeru: studenti se tjedno okupljaju u učionici kako bi kreirali interaktivni sadržaj za satove jezika u ruralnoj školi?

e-DKU Hibridni Tip II

Koji je tip razine provedbe (tehnologija kao okruženje za učenje) u ovom primjeru: studenti psihologije pohađaju e-tečaj o savjetovanju, a zatim nude online savjetovanje korisnicima socijalne ustanove?

Ekstremni e-DKU

5. URUČCI

Uručak 1.1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim prostorima

Koji je tip razine provedbe u ovom primjeru: naizmjenična online i uživo nastava za studente arhitekture, gdje oni fizički obnavljaju kuće u udaljenim područjima te istodobno online kreiraju kampanje za podizanje svijesti o održivom dizajnu?

e-DKU Hibridni Tip III

Koji je tip razine provedbe (tehnologija kao okruženje za učenje) u ovom primjeru: studenti se tjedno okupljaju online kako bi učili robotiku i osmislili radionice robotike koje će se održati uživo u ruralnoj školi?

e-DKU Hibridni Tip I

5. URUČCI

Uručak 1.1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim prostorima

Okvir za dizajn ruralnog e-društveno korisnog učenja



Ovaj okvir temelji se na ekosustavnom pristupu visokom obrazovanju (Cooke i sur., 2004; Dalziel, 2015; Finegold, 1999) i obuhvaća 4 strukturne komponente:

- četiri temeljna **stupa**
- četiri skupine **načela dizajna**
- tri sveobuhvatna **cilja**
- **tehnologiju** koja djeluje kao katalizator učenja

5. URUČCI

Uručak 1.1 Uvod u e-društveno korisno učenje u ruralnim prostorima

Okvir za dizajn ruralnog e-društveno korisnog učenja

Četiri stupa okvira za ruralno e-DKU: ljudi, mjesta, partnerstvo i svrha.

LJUDI

Građanski angažman u ruralnim područjima temelji se na aktiviranju različitih ljudskih resursa – od studenata i nastavnika do starijih osoba, lokalnih vođa i marginaliziranih skupina.

Poseban naglasak stavlja se na međugeneracijsku razmjenu, osnaživanje mladih i priznavanje pluralnosti oblika znanja.

Nastavnici nisu samo prijenosnici znanja, već i posrednici i poveznice između obrazovnih institucija i lokalnih zajednica.

Mladi se ne promatraju samo kao korisnici, već i kao aktivni akteri društvenih promjena. Starije osobe, pak, djeluju kao čuvari kulturnog pamćenja, pružajući kontinuitet i identitetsko sidro u razdoblju brzih promjena. Ova zajednička ljudska ekologija zahtijeva uključivu i dijalošku pedagogiju, u kojoj je svaki sudionik sustvaratelj.

MJESTA

Učenje u ruralnom kontekstu temelji se na mjestu i simbolički je nabijeno. Učenje se ne odvija samo unutar zidova sveučilišta, već se raspoređuje kroz bogatu mrežu lokalnih prostora – šuma, tržnica, vjerskih mjesta, javnih trgova, festivala i društvenih centara.

To nisu samo kulise obrazovanja, već aktivni pedagoški čimbenici, protkani sjećanjima, emocijama i identitetom. Ruralni e-DKU treba prepoznati, mapirati i aktivirati te simboličke geografije.

Digitalne tehnologije koriste se kako bi se premostile fizičke udaljenosti, ali bez zamjene utjelovljene, relacijske dimenzije učenja. Tako mjesta postaju građanski laboratoriji, u kojima se osobno i zajedničko, prošlost i budućnost, stapaju u transformativna iskustva.

PARTNERSTVO

Istinski građanski angažman ukorijenjen je u dugoročnim, dijaloškim i uzajamnim partnerstvima. Ta se partnerstva ne ograničavaju na trajanje projekata, već se grade kroz zajedničku prisutnost, sudizajn i suautorstva.

Povjerenje se ne podrazumijeva, već se razvija – kroz poniznost, kontinuitet i zajedničku odgovornost. Partnerstva su najučinkovitija kada postoje posrednici – poput lokalnih edukatora ili kulturnih moderatora koji mogu premostiti institucionalne, tehnološke ili društvene dinamike.

Ruralni e-DKU ne podrazumijeva „eksploatacijske” ili „instrumentalne” oblike angažmana, nego zagovara **istinsku suradnju** utemeljenu na poštivanju lokalnog znanja i autonomije.

SVRHA

Sveobuhvatna obrazovna svrha je **razvoj građanskog obrazovanja i transformativne autonomije**. Uključivanje u ruralne zajednice ima za cilj smanjiti nejednakosti, potaknuti inkluziju i osnažiti zajednice – osobito mlade – da osmišljavaju i ostvaruju alternativne budućnosti.

To uključuje prijelaz s modela ovisnosti na modele **aktivne agencije i održivosti**.

Kulturna baština se ne samo čuva, nego i reinterpreтира kao resurs za izgradnju budućnosti.

Građanski angažman postaje način povezivanja osobnog identiteta s kolektivnom odgovornošću, jačanja pripadnosti uz istodobno poticanje kritičkog mišljenja i inovacija.

Ova svrha usklađena je s težnjama za **socijalnom pravdom, interkulturnim dijalogom i ciljevima održivog razvoja (SDG-ovima)**.



5. URUČCI

Uručak 1.2 Četiri klastera ruralnog e-DKU-u

Okvir za ruralno e-DKU definira **četiri klastera** za sistematizaciju načela dizajna u oblikovanju ruralnih e-DKU aktivnosti. Oni su smjernice za osmišljavanje [ruralnih] e-DKU projekata. To su tvrdnje utemeljene na istraživanjima koje jasno naglašavaju određeni pristup ili zahtjeve koji bi trebali voditi proces dizajna. Odnose se na planiranje procesa [ruralnog] e-DKU-a i čine osnovu svake uspješne ruralne e-DKU prakse. Također služe kao jasna, na dokazima utemeljena referenca za dizajnere obrazovnih iskustava prilikom rada sa svim ključnim dionicima u razvoju kolegija ili projekta.

Klasteri su korisni i za brže i jednostavnije donošenje odluka u različitim fazama projekta: načela dizajna usmjeravaju djelovanje i refleksiju (e-SL4EU Consortium, 2022).

KLASTER 1: Građanska relevantnost i kontekstualno usklađivanje

Fokus: osigurati da je svaki ruralni e-DKU projekt utemeljen na autentičnom usklađivanju obrazovnih ciljeva i stvarnih potreba zajednice.

Načela dizajna:

- **Usklađivanje s lokalnim potrebama** – zajedničko definiranje ciljeva učenja i aktivnosti s akterima iz zajednice (LJUDI), sidrenje u ruralnom području i njegovoj simboličkoj geografiji (MJESTA), konsolidacija kroz partnerstvo temeljeno na povjerenju (PARTNERSTVO) i usmjeravanje prema autonomiji i održivom razvoju (SVRHA).
- **Vrednovanje pluraliteta znanja** – integracija akademskog, praktičnog, tradicionalnog, emocionalnog i digitalnog znanja, tretiranje svih kao jednakih doprinosa u svakoj fazi sudizajna.
- **Izazovi građanskog utjecaja** – korištenje pristupa temeljenih na izazovima u pitanjima relevantnima za zajednicu, poticanje studentskog djelovanja i mjerljivog teritorijalnog učinka.
- **Digitalna dobrobit i građanstvo** – uključivanje kritičkih kompetencija za zdravo i odgovorno digitalno sudjelovanje kao integralni dio građanskog obrazovanja.

KLASTER 2: Situirano i hibridno oblikovanje učenja

Fokus: osmišljavanje obrazovnih iskustava ukorijenjenih lokalno u ruralnim mjestima, ali obogaćenih digitalnim mogućnostima.

Načela dizajna:

- **Mjesta kao pedagoški akteri** – korištenje formalnih i neformalnih prostora zajednice (MJESTA) kao aktivnih konteksta učenja, iskorištavanje njihove emocionalne i simboličke vrijednosti (SVRHA).
- **Namjerna hibridna integracija** – kombinacija nastave uživo i online aktivnosti radi širenja sudjelovanja (LJUDI) i jačanja društvenih veza (PARTNERSTVO), bez kompromitiranja lokalnog identiteta.
- **Kombinirane pedagogije** – integracija iskustvenog, istraživačkog, izazovno utemeljenog ili igrifikacijskog pristupa, prilagođenog lokalnim resursima i kulturama.
- **Digitalna pristupačnost i inkluzija** – usvajanje skalabilnih, višejezičnih i kulturno prilagođenih alata radi smanjenja digitalnog jaza i osiguravanja jednakih prilika za sudjelovanje.



5. URUČCI

Uručak 1.2 Četiri klastera ruralnog e-DKU-u

KLASTER 3: Uzajamna i povjerenjem utemeljena suradnja

Fokus: izgradnja i održavanje autentičnih, pravednih i dugoročnih odnosa.

Načela dizajna:

- **Autentično sustvaralaštvo** – zajedničko planiranje, provedba i evaluacija s fluidnim ulogama i suautorstvom proizvoda i ishoda (LJUDI + PARTNERSTVO).
- **Uravnoteživanje moći i epistemološkog autoriteta** – priznavanje i uključivanje zajednice kao edukatora, smanjenje asimetrija kroz posredovanje i aktivno slušanje (SVRHA).
- **Relacijska održivost** – planiranje kontinuiteta izvan ciklusa projekta, s naknadnim aktivnostima i institucionalizacijom suradnji (MJESTA + PARTNERSTVO).
- **Inovacije vođene zajednicom** – primjena modela poput ruralnih Living Labosa za eksperimentiranje u stvarnim kontekstima i promicanje lokalno ukorijenjenih rješenja.

KLASTER 4: Digitalno osnaživanje i etička integracija tehnologije

Fokus: osigurati da je korištenje tehnologije namjerno, etički odgovorno i korisno za sve dionike.

Načela dizajna:

- **Tehnologija kao posrednik i cilj** – korištenje tehnologije kao alata za suradnju (PARTNERSTVO), kao kurikularnog sadržaja za razvoj inovativnih rješenja (SVRHA) te kao okruženja za učenje (MJESTA).
- **Digitalne kompetencije i građanstvo** – razvoj sposobnosti kritičkog i odgovornog snalaženja u online prostorima, povezivanje digitalnih vještina s građanskim angažmanom (LJUDI + SVRHA).
- **Stalna tehnička i pedagoška podrška** – pružanje mentorstva i pomoći studentima i partnerima iz zajednice za učinkovitu i sigurnu upotrebu tehnologije (PARTNERSTVO).
- **Etička i kreativna integracija** – odabir digitalnih alata u skladu s vrijednostima uključenosti, transparentnosti i socijalne pravde (MJESTA + SVRHA).

Zajednički okvir koji proizlazi iz projekta **CIVENHANCE** ističe ruralni građanski angažman kao obrazovni proces koji je **relacijski, simbolički, uključiv i usmjeren na budućnost**.

On zahtijeva da sveučilišta uđu u ruralne prostore ne kao eksperti, već kao partneri – spremni učiti, slušati i zajedno dizajnirati.

5. URUČCI

Uručak 1.3 Mrežne komponente u e-DKU: Izazovi i operativni alati

Mrežna aktivnost u e-DKU

Kao nastavnik koji nadzire **online aktivnost** u e-DKU hibridni tip II (komponenta online aktivnosti + nastavni dio uživo) ili u ekstremnom e-DKU (100% online), uzmite u obzir sljedeće:

1. **Pristup tehnologiji:** U ruralnim područjima ograničen pristup internetu i zastarjela tehnologija mogu otežati komunikaciju, planiranje i provedbu projekata.
2. **Manje partnera u zajednici:** Rijetka naseljenost može ograničiti broj potencijalnih partnera.
3. **Usklađenost s lokalnim potrebama:** Projekti moraju adresirati specifične potrebe ruralne zajednice kako bi bili učinkoviti. Neusklađenost može dovesti do nezainteresiranosti ili nedostatka učinka.
4. **Zdravstvena i društvena pitanja:** Ruralna područja često se suočavaju s izazovima poput ograničenog pristupa zdravstvenoj skrbi ili starenja populacije, što fokus može preusmjeriti na teme poput telemedicine ili digitalnog osnaživanja.
5. **Dugoročna predanost:** Održavanje e-DKU-a kroz vrijeme može biti teško u ruralnim područjima zbog fluktuacije kadra ili promjenjivih prioriteta zajednice.

Strategije za suočavanje s ovim izazovima obradit ćemo u **Modulu 3** ovog tečaja.

Mrežno poučavanje u e-DKU

Kao nastavnik koji kreira online nastavu u e-DKU hibridni tip I (komponenta aktivnosti uživo + nastavni dio online) ili hibridni tip III (kombinirana aktivnost i nastavni dio), trebali biste unaprijediti **iskustvo učenja** svojih studenata i pojednostaviti proces izrade sadržaja.

U svom dizajnu kolegija imajte na umu:

1. Unaprijediti angažman studenata
2. Podržati različite stilove učenja
3. Omogućiti trenutačnu povratnu informaciju
4. Promicati aktivno učenje i kritičko razmišljanje
5. Prilagoditi dizajn za mobilne uređaje i različite platforme
6. Poticati ponovnu upotrebu materijala i suradnju

Mrežna komponenta u e-DKU

Možete imati koristi od alata poput **Learning Experience Canvas**, koji će vam pomoći osloboditi kreativnost i stvoriti inovativnija i zanimljivija iskustva učenja za studente.

Pogledajte ovaj video kako biste dobili uvid u korištenje ovog alata: <https://youtu.be/Uk1xevHSsa8?feature=shared>

Mrežna komponenta u e-DKU

Kako biste učinkovito potaknuli angažman u kolegiju, interaktivne aktivnosti trebale bi biti usklađene s vašim ishodima učenja i studentima omogućiti izgradnju i primjenu znanja koje će im pomoći u uspjehu na formalnim provjerama te u konačnici u postizanju željenih ishoda učenja.

Kako biste svoj kolegij učinili interaktivnim i privlačnim, možete:

- Dodati pitanja ili skočne prozore uz tekst i slike radi razbijanja dugačkog sadržaja
- Kreirati vizualno dinamične aktivnosti za samoprovjeru i vježbanje primjene znanja
- Izraditi niskorizične formativne provjere (a ne složene ocjenjivane ispite) za praćenje napretka studenata



5. URUČCI

Uručak 1.3 Mrežne komponente u e-DKU: Izazovi i operativni alati

Mrežna komponenta u e-DKU

Uzimajući u obzir ishode učenja vašeg kolegija, studente za koje ga dizajnirate te tip/svrhu vaših aktivnosti, možete odlučiti koji su tipovi interaktivnih sadržaja najprikladniji.

H5P omogućuje kreiranje bogatog interaktivnog sadržaja. Možete:

- Ponovno koristiti postojeći H5P sadržaj (vidi vodič *Reuse H5P content*)
- Stvoriti novi H5P sadržaj (upute dostupne ovdje: <https://h5p.org/documentation/for-authors/the-basics>)
- H5P omogućuje kreiranje interaktivnog sadržaja poput kvizova, interaktivnih videa, zadataka povuci-i-ispusti i scenarija s grananjem, koji pasivno učenje pretvaraju u aktivno iskustvo.
- H5P nudi širok raspon tipova sadržaja, što omogućuje prilagodbu različitim stilovima učenja.
- Jedna od glavnih prednosti H5P-a je mogućnost pružanja trenutačne povratne informacije, što pomaže u jačanju učenja, brzom ispravljanju nesporazuma i povećanju studentskog samopouzdanja.
- Interaktivni alati H5P-a potiču studente na kritičko razmišljanje i primjenu znanja u praktičnim kontekstima.
- H5P je dizajniran da bude jednostavan za korištenje, čak i za nastavnike s ograničenim tehničkim znanjem.
- H5P-ov dizajn prilagođen mobilnim uređajima osigurava dostupnost sadržaja na bilo kojem uređaju.
- H5P je open-source alat koji se lako integrira s popularnim LMS platformama.
- Samostalne interaktivne aktivnosti H5P-a omogućuju studentima da uče vlastitim tempom.

Primjer obrazovnog cilja i odgovarajućeg interaktivnog sadržaja – glagoli

- **Obrazovni cilj:** razlikovati između glagola koji se mogu mjeriti i onih koji se ne mogu mjeriti.
- **Tip interaktivnog sadržaja u H5P-u:** zadatak povuci-i-ispusti s dvije zone (Mjerljivi i Nemjerljivi). Studenti povlače kartice s glagolima u odgovarajuću zonu.

The image shows a digital interface for an H5P activity. It features two main zones at the top: 'Mjerljivi' (Measurable) on the left and 'Nemjerljivi' (Not Measurable) on the right. The 'Mjerljivi' zone contains a single purple button labeled 'Definirati'. Below these zones, there are five buttons arranged horizontally: 'Razumjeti', 'Identificirati', 'Naučiti', 'Cijeniti', and 'Opisati'. These buttons represent different learning objectives or verbs that students can drag into the appropriate zone.

5. URUČCI

Uručak 1.3 Mrežne komponente u e-DKU: Izazovi i operativni alati

Mrežna komponenta u e-DKU

Primjer obrazovnog cilja i odgovarajućeg interaktivnog sadržaja – ekonomija

- **Obrazovni cilj:** definirati ključne pojmove vezane uz ekonomiju.
- **Tip interaktivnog sadržaja u H5P-u:** zadatak „Popunite praznine”, gdje studenti moraju unijeti ispravne pojmove u definicije.

Popunite praznine

Kapitalna _____ je oblik zarade na ulaganje ostvaren preprodajom imovine za više nego što je koštala.

Dobit je višak koji ostane nakon što poduzeće proda svoj proizvod i plati trošak _____.

Špekulacija je kupnja imovine isključivo u nadi da će njezina tržišna cijena _____, što rezultira kapitalnom dobiti.

_____ je proces pri kojem prosječna razina cijena u gospodarstvu raste tijekom vremena.

Provjeri

U tablici niže možete pronaći primjere različitih H5P aktivnosti koje najbolje odgovaraju određenim ciljevima učenja.

Cilj učenja	Moguća H5P aktivnost
Prevedi uobičajene fraze sa španjolskog na engleski	Dijalog kartice sa španjolskom frazom i izgovorom s jedne strane kartice te engleskim prijevodom s druge strane.
Prisjeti se ključnih događaja iz 1812. godine	Vremenska crta koja prikazuje datume ključnih događaja i informacije o njima.
Identificiraj komponente hibridnog solarnog sustava za kućanstva	Povuci i ispusti aktivnost u kojoj je pozadinska slika dijagram koji prikazuje komponente hibridnog solarnog sustava, a svaki dio ima svoju zonu ispuštanja. Povlačne stavke su nazivi komponenti.
Izračunaj nagib pravca zadanog koordinatama dviju točaka	Jednostruki izbor pitanje s koordinatnim grafom koji prikazuje dvije točke. Odgovori uključuju točan odgovor i tri netočna.
Objasni postupak određivanja pH vrijednosti nepoznatog uzorka	Scenarij s grananjem virtualna laboratorijska vježba koja prikazuje korake za određivanje pH uzorka i omogućuje učenicima donošenje odluka koje vode do različitih ishoda.

5. URUČCI

Uručak 1.3 Mrežne komponente u e-DKU: Izazovi i operativni alati

Personalizacija

U sustavu za upravljanje učenjem (LMS) možete kreirati putanje učenja za grupe studenata ili individualne putove učenja te slati povratne informacije studentima u obliku tekstualnih poruka, slika i anketa.

Možete prilagoditi svoje metode poučavanja kako bi najbolje odgovarale preferencijama i sposobnostima studenta. Studenti mogu personalizirati svoje učenje biranjem razina težine, tema, vježbi i radeći vlastitim tempom. Osim LMS sustava (poput Moodlea, Blackboard Lerna ili Schoologya), možete koristiti i mrežne alate poput Padleta ili Seesawa za personalizaciju procesa učenja.

Padlet je digitalno platno za suradnju, dok Seesaw predstavlja multimedijски alat za učenje i komunikaciju koji prikazuje napredak studenta tijekom vremena.

Igrifikacija i dizajn interakcije

Možete koristiti elemente temeljene na igrama u procesu izrade sučelja tečaja (gumbi, obrasci i drugi elementi koji omogućuju studentima navigaciju kroz tečaj). Elementi poput vršnjačkog natjecanja, kvizova ili edukativnih videoigara pomažu studentima u usvajanju novih informacija i testiranju znanja, potiču njihovu angažiranost i motiviraju ih na sudjelovanje u aktivnostima tečaja.

Umjetna inteligencija (UI)

Umjetna inteligencija može potaknuti studente na dublje razmišljanje kroz pitanja refleksije nakon DKU aktivnosti, kao dio pisanja dnevnika rada. UI može pomoći studentima u osmišljavanju projektnih ideja prilagođenih potrebama partnerske organizacije.

Alati poput chatbotova mogu simulirati dionike (npr. „uloga mentora neprofitne organizacije”) kako bi studenti mogli vježbati prezentiranje svojih projekata.

UI se može koristiti za izradu jednostavnih chatbotova za društvene partnere (npr. FAQ bot za web stranicu neprofitne organizacije). Studenti ih mogu dizajnirati i implementirati kao dio svog projekta ili izraditi potpuno funkcionalne aplikacije bez programiranja pomoću UI alata poput [Base44](#).

Studenti mogu koristiti UI za analizu podataka zajednice (rezultati anketa, sentiment na društvenim mrežama i dr.) kako bi generirali korisne uvide za partnerske organizacije. Mogu vježbati komunikacijske vještine kroz igranje uloga u izazovnim situacijama s UI-em (rješavanje sukoba, međukulturna komunikacija).

UI alati za slike, glazbu (poput [SunoAI](#)) ili video mogu pomoći studentima u izradi promotivnih materijala (plakati, kratki videozapisi) za organizacije civilnog društva. Studenti mogu kreirati projekte pripovijedanja (blogove, podcaste) koristeći UI za uređivanje transkripata, generiranje bilješki ili poboljšanje jasnoće sadržaja.

5. URUČCI

Uručak 1.3 Mrežne komponente u e-DKU: Izazovi i operativni alati

Kuracija sadržaja

Kuracija sadržaja odnosi se na prikupljanje informacija iz više izvora, filtriranje najrelevantnijih podataka kako bi se točno zadovoljile potrebe studenata, organiziranje sadržaja radi postizanja logike i strukture te kontekstualiziranje s relevantnim i aktualnim primjerima ili komentarima. Možete zatražiti od studenata da kuriraju članke, slike ili videozapise kako bi izrazili svoje stavove o temi kolegija ili da izrade alat za vrednovanje koji će ih voditi u procjeni izvora pri kuriranju sadržaja.

Primjer kuriranja sadržaja

Na Sveučilištu KU Leuven, [docutubes](#) (kratki filmovi u trajanju od 2 do 7 minuta) koristili su mladi koji su radili u skupinama od tri do četiri osobe kako bi izrazili vlastite ideje o vjerskoj raznolikosti i toleranciji u sklopu projekta RETOPEA. Koristili su različite pristupe, uključujući intervjue s prolaznicima ili osobama na njihovim radnim mjestima, crteže i natpise, istraživanje lokalnih urbanih prostora te snimanje muzejskih izložaka. Dobili su Go-Pro kamere i koristili razne programe za montažu. Besplatni internetski tečaj [Young people and religion: creative learning with history](#) (Mladi i religija: kreativno učenje kroz povijest) razvio je *The Open University* kako bi osposobio nastavnike za uključivanje mladih u učenje o vjerskoj raznolikosti u prošlosti i sadašnjosti putem kreativnog procesa izrade kratkih, autorskih filmova.

Digitalna suradnja

Digitalna suradnja putem alata za pisanu raspravu kao što su Padlet, Slack, TodaysMeet, Socrative, Twilda, Collaborize Classroom ili Scribblar, ili putem alata za usmenu raspravu kao što su Zoom, Google Hangouts i Skype, omogućuje studentima povezivanje s vršnjacima. Takva suradnja osnažuje ih da uče jedni od drugih, istražuju različite perspektive i zajednički rješavaju probleme s kolegama i nastavnicima u virtualnim sobama za rad u manjim skupinama, kroz ankete ili Q&A (pitanja i odgovore) sesije.



5. URUČCI

Uručak 1.4 Instrukcijski dizajn

Morat ćete razviti plan za DKU na svom kolegiju, uključujući teme koje će biti obrađene, trajanje učenja, digitalne zadatke na kojima će studenti raditi te potrebne resurse.

Digitalni zadaci studentima pružaju priliku za interakciju s tehnologijom, istraživanje različitih oblika pismenosti i stvaranje medijskih sadržaja u okviru nastave. Takvi zadaci izvrsni su za razvoj vještina komunikacije, suradničkog rada, kritičkog razmišljanja, vizualne pismenosti, pisanja za širu publiku te kreativnog i društveno angažiranog učenja.

Vlogovi i *moodboardovi* mogu se koristiti kao reflektivni zadaci koji omogućuju veću kreativnost. Oni nastavnicima daju priliku da procijene različite kompetencije (npr. kreativnost, razumijevanje i sl.).

Primjer instrukcijskog dizajna

Na kolegiju Lab 1 studenti preddiplomskog studija *Interactive Media Design* na Sveučilištu primijenjenih znanosti Thomas More morali su provesti društveno korisno učenje s različitim ciljnim skupinama i reflektirati o tome kako se te skupine mogu povezati međusobno i s društvom u cjelini.

Sljedeći vlogovi (na nizozemskom jeziku) predstavljaju njihovu refleksiju:

- Vlog i refleksija o osobama s anksioznošću: https://youtu.be/TU8FOPdMn_o
- Vlog i refleksija o starijim osobama i osjećaju usamljenosti: <https://youtu.be/86dAT6rH6aU>

Sljedeće *moodboardove* izradili su njemački i nizozemski studenti koji su radili u parovima na temu "re-connect": <https://padlet.com/rogerenlea1/y1sg5skzag6ns6m8>

Metode poučavanja za prikaz digitalnog sadržaja

Postoje četiri pristupa za prikaz digitalnog sadržaja:

- Pristup temeljen na alatima (*toolkit approach*) – omogućuje studentima da sami odaberu teme iz niza neovisnih modula, umjesto da uče sekvencijalno.
- Pristup temeljen na demonstraciji i vježbi (*demonstration–practice approach*) – koristi se za poučavanje određenog postupka. Nastavnik najprije demonstrira postupak, a zatim od studenata traži da ga sami isprobaju kroz interakciju sa sustavom.
- Pripovijedanje (*storytelling*) – omogućuje studentima usvajanje informacija kroz narativ, koji sadržaj smješta u realističan kontekst te prikazuje radnje i odluke jednog ili više likova.
- Pristup temeljen na scenarijima (*scenario-based approach*) – za razliku od pripovijedanja, stavlja studenta u ulogu glavnog aktera koji mora odgovarati na izazove donošenjem niza odluka. Za svaku opciju student dobiva povratnu informaciju. Ovaj pristup koristi se za razvoj kognitivnih vještina u određenom području.

5. URUČCI

Uručak 2.1 Ruralna područja u EU

Ruralni razvoj prvenstveno se odnosi na ispunjavanje očekivanja ruralnih građana i poboljšanje njihovog društvenog i kulturnog okruženja, a tek potom na gospodarski i tehnološki razvoj.

Tirziu & Vrabie (2017) razlikuju **5 područja društvenih inovacija u ruralnim područjima**:

- nove usluge u ruralnim područjima
- novi obrazovni tečajevi
- ekološka poljoprivreda
- formiranje lokalnih akcijskih grupa
- elektroničke i društvene inovacije

[Tirziu, A.-M.; Vrabie, C. Living Labs Instruments of Social Innovation in Rural Areas. MPRA, 2017]

Ruralno e-društveno korisno učenje:

- jedinstveno je zbog geografije ruralnih područja i ima izazove i koristi koji se razlikuju od urbanih područja.
- pruža priliku za rješavanje sustavnih potreba ruralnih zajednica, istovremeno nudeći studentima angažirano i cjelovito obrazovanje.

Ruralna područja imaju društvene odnose vrlo slične urbanim i sve su više povezana putem interneta (Brown i Swanson, 2003). Države članice EU imaju slične, ali opet različite socioekonomske, demografske, krajobrazne i klimatske karakteristike.

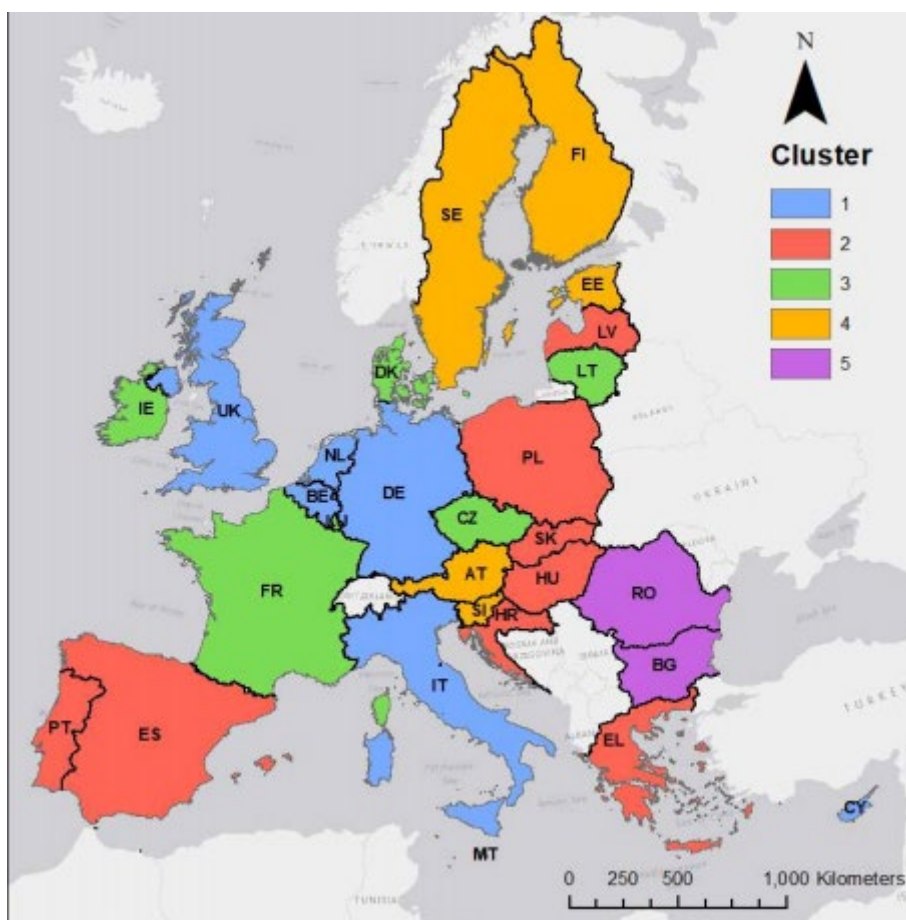
5. URUČCI

Uručak 2.1 Ruralna područja u EU

Poljoprivredni klasteri država članica EU

Tablica 3: Pojednostavljena karakterizacija klastera u EU koje pokreće poljoprivreda na nacionalnoj razini (NUTS 0) u 2015. godini

Situacija 2015	Ruralno stanovništvo	Zaposlenost u poljoprivredi	BDP primarni sektor	Udio poljoprivrednog zemljišta	Napuštanje poljoprivrednog zemljišta
Klaster 1	Nisko	Umjereno	Umjereno	Umjereno	Umjereno
Klaster 2	Umjereno	Visoko	Umjereno	Umjereno	Visoko
Klaster 3	Umjereno	Umjereno	Umjereno	Visoko	Umjereno
Klaster 4	Visoko	Umjereno	Umjereno	Vrlo nisko	Umjereno
Klaster 5	Visoko	Vrlo visoko	Vrlo visoko	Umjereno	Umjereno



5. URUČCI

Uručak 2.2 Ruralne zajednice, stanovnici i organizacije

Pruža priliku za rješavanje sustavnih potreba ruralnih zajednica, dok studentima omogućuje angažirano i cjelovito obrazovanje.

**Ruralno e-društveno
korisno učenje**

One čine ruralno e-društveno korisno učenje raznolikim u različitim državama članicama EU.

**Različite socioekonomske,
demografske, krajobrazne i
klimatske karakteristike**

Vrlo su ponosni na svoju kulturu i prostor te imaju izražen osjećaj zajedništva.

Ruralni stanovnici

5. URUČCI

Uručak 2.2 Ruralne zajednice, stanovnici i organizacije

Odlikuju se ogromnim snagama, društvenom povezanošću i kohezivnošću koje se pretvaraju u snažan osjećaj zajedništva i prijateljstva među stanovnicima.

Ruralne zajednice

One su neformalne u poslovanju, dajući veći prioritet održavanju odnosa i poštivanju tradicija nego usklađivanju s izvana nametnutim standardima prakse.

Ruralne organizacije

5. URUČCI

Uručak 2.2 Ruralne zajednice, stanovnici i organizacije

Ruralni stanovnici

- bliske mreže i odnosi
- ljudi imaju sklonost više vjerovati onima iz regije nego „došljacima“
- svi „znaju sve o tebi“
- odnosi se često temelje na srodstvu ili pripadnosti zajednici
- stanovnici su jedinstveno vješti u neformalnom okupljanju [Holton, 2010; Ganzert, 2010]
- imaju malo škola, organizacija i vođa zajednice, ali zato jake društvene mreže, moguće baš zbog manjka resursa
- izolacija ruralnosti očuvala je tradicionalne kulture

Ruralne zajednice

- imaju manje formalnih organizacija ili institucija nego urbane zajednice
- njihova fizička veličina i financijski proračuni obično su manji
- ukupni broj sposobnih vođa manji je nego u urbanim područjima
- mogu biti i pristupačnije
- moraju posjedovati širi spektar znanja i vještina kako bi pokrili sve potrebe, što ih čini manje sposobnima za napredovanje u usko specijaliziranim područjima

5. URUČCI

Uručak 2.2 Ruralne zajednice, stanovnici i organizacije

Ruralne organizacije

- više su neformalne u načinu poslovanja
- mogu davati veći prioritet održavanju odnosa i poštivanju tradicija nego usklađivanju s izvana nametnutim standardima prakse [Nachtigal i Hobbs, 1988]
- suočavaju se s mnogim istim pitanjima kao i gušće naseljena područja, ali uz ograničenu i često smanjujuću poreznu osnovicu za pružanje usluga i rješenja
- dobrovoljna udruženja često nadomještaju nedostatak institucionalnih kapaciteta u ruralnim zajednicama
- mnoga od njih su relativno nevidljiva
- možda nemaju izravno iskustvo u radu sa studentima

Ruralne organizacije

Partneri iz ruralnih zajednica u e-društveno korisnom učenju obuhvaćaju širok raspon sektora, od kojih svaki odgovara na specifične potrebe i prilike unutar ruralnog konteksta.

Suradnjom s ovim partnerima, akademski nastavnici i studenti mogu doprinijeti razvoju zajednice, a istovremeno unaprijediti obrazovne ishode.

Uspjeh ovih partnerstava temelji se na uzajamnom poštovanju, jasnoj komunikaciji i predanosti rješavanju jedinstvenih izazova i snaga ruralnih područja.

5. URUČCI

Uručak 2.3 Uloge partnera iz zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Partneri iz zajednice djeluju kao **sudizajneri, edukatori, pružatelji resursa, korisnici, mentori, evaluatori i zagovaratelji uzajamnosti**.

Oni osiguravaju kontekst, strukturu i prilike da studenti primijene akademsko znanje na potrebe stvarnog svijeta, dok istovremeno imaju koristi od studentskog doprinosa u rješavanju ruralnih potreba.

Partneri iz zajednice kao sudizajneri u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- surađuju s nastavnicima i studentima na prepoznavanju stvarnih potreba unutar svoje organizacije ili zajednice
- pomažu definirati opseg, ciljeve i rezultate projekta kako bi on bio usklađen s njihovom misijom i prioritetima
- daju doprinos u određivanju što znači značajna usluga, osiguravajući da projekt odgovara autentičnim izazovima, a ne da nameće vanjske pretpostavke

Partneri iz zajednice kao edukatori

- djeluju kao stručnjaci u svom području, nudeći znanje, kontekst i vještine koje nadopunjuju učenje u učionici
- poučavaju studente o povijesti, kulturi i specifičnim pitanjima zajednice, potičući dublje razumijevanje
- mogu pružiti obuku ili orijentaciju kako bi pripremili studente za njihove uloge, osiguravajući učinkoviti doprinos

Partneri iz zajednice kao pružatelji resursa

- osiguravaju potrebne resurse, poput pristupa objektima, podacima ili mrežama, kako bi studenti mogli provesti projekt
- mogu ponuditi i logističku podršku, poput rasporeda, koordinacije prijevoza ili materijala, ovisno o potrebama projekta

5. URUČCI

Uručak 2.3 Uloge partnera iz zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Partneri iz zajednice kao korisnici i suradnici

- imaju koristi od studentskog rada, bilo izravno (npr. podučavanje, izgradnja infrastrukture) ili neizravno (npr. istraživanja, razvoj programa)
- istovremeno doprinose pružanjem povratnih informacija, dijeljenjem rezultata i pomaganjem u evaluaciji učinka projekta, osiguravajući obostranu korist

Partneri iz zajednice kao supervizori i mentori

- često nadziru aktivnosti studenata, nudeći smjernice i osiguravajući da se zadaci obavljaju odgovorno i etički
- mentoriraju studente modeliranjem profesionalnog ponašanja, vrijednosti zajednice i vodstva, čime obogaćuju proces e-društveno korisnog učenja

Partneri iz zajednice kao zagovaratelji uzajamnosti

- osiguravaju da je odnos uzajaman, što znači da i zajednica i studenti imaju koristi
- pomažu uravnotežiti fokus između ciljeva studentskog učenja i utjecaja na zajednicu, sprječavajući eksploataciju ili jednostranu korist
- zagovaraju održive rezultate, potičući projekte koji ostavljaju trajan pozitivan učinak, a ne privremena rješenja

Partneri iz zajednice kao evaluatori

- sudjeluju u procjeni uspješnosti projekta, nudeći uvid u to što je funkcioniralo, što nije i kako buduće suradnje mogu biti poboljšane
- mogu pomoći u mjerenju opipljivih rezultata (npr. broj korisnika) ili neopipljivih koristi (npr. povećana svijest)

Partneri iz zajednice imaju ključnu ulogu u ruralnom e-društveno korisnom učenju.

Njihove uloge mogu se razlikovati ovisno o tome radi li se o nevladinoj organizaciji, školi, državnoj agenciji ili građanskoj inicijativi te o razmjeru projekta.

Suradnjom akademskih institucija i ruralnih partnera mogu se stvoriti snažni i održivi rezultati koji koriste i studentima i zajednici.

Uspjeh ovih partnerstava ovisi o uzajamnom poštovanju, jasnoj komunikaciji i zajedničkoj predanosti poboljšanju ruralnih zajednica.

Pogledat ćemo **uloge, odgovornosti i koristi** različitih tipova partnera iz zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju.

5. URUČCI

Uručak 2.3 Uloge partnera iz zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Nevladine organizacije: lokalne humanitarne udruge, banke hrane, programi stambene pomoći ili grupe za očuvanje okoliša.

Nevladine organizacije u ruralnim područjima mogu pokrivati široka geografska područja s ograničenim brojem zaposlenih, što čini studentski angažman posebno vrijednim. Studenti mogu pomagati u provedbi programa, prikupljanju sredstava ili kampanjama podizanja svijesti.

- **Uloga:** Pružaju prilike studentima da se bave društvenim pitanjima poput siromaštva, gladi ili degradacije okoliša.
- **Odgovornosti:**
 - identificirati potrebe zajednice za projektima e-društveno korisnog učenja (npr. distribucija hrane, stambena podrška) i sudjelovati u su-dizajnu projekta
 - ponuditi stručnost i kontekst kako bi studentima pomogli razumjeti izazove ruralnih područja
 - mentorirati studente u provedbi programa, *outreach* aktivnostima ili prikupljanju sredstava
- **Koristi:** Jačaju kapacitet organizacije da opslužuje široke ruralne populacije s ograničenim resursima.

Agencije lokalne uprave: općinska vijeća, županijski zavodi za zdravstvo, ruralne komisije za planiranje ili hitne službe. Ruralne uprave često se suočavaju s ograničenim resursima, a e-društveno korisno učenje može pružiti dodatne kapacitete za javne usluge.

Studenti mogu pomagati u inicijativama javnog zdravstva, planiranju, pripremi za katastrofe ili prikupljanju podataka.

- **Uloga:** Sudizajniraju i olakšavaju projekte e-društveno korisnog učenja koji poboljšavaju javne usluge i infrastrukturu u ruralnim područjima.
- **Odgovornosti:**
 - osigurati podatke, resurse i pristup pitanjima zajednice (npr. kampanje javnog zdravlja, priprema za katastrofe)
 - nadzirati i voditi studente u projektima usklađenim s prioritetima vlasti
- **Koristi:** Dobivaju dodatne kapacitete za planiranje, istraživanje i opsluživanje širokih ruralnih područja s ograničenim resursima.

5. URUČCI

Uručak 2.3 Uloge partnera iz zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Obrazovne ustanove: ruralne osnovne i srednje škole, centri za rano obrazovanje ili programi za pismenost odraslih.

Ruralnim školama često nedostaje dovoljno resursa ili osoblja, a e-društveno korisno učenje može pomoći u popunjavanju praznina u obrazovnoj podršci.

Studenti mogu podučavati, mentorirati ili razvijati obrazovne materijale za djecu ili odrasle, rješavajući obrazovne nejednakosti koje su česte u ruralnim područjima.

- **Uloga:** Partneri su institucijama visokog obrazovanja radi unaprjeđenja obrazovnih mogućnosti za ruralne učenike i odrasle.
- **Odgovornosti:**
 - organizirati programe podučavanja, mentorstva ili izvannastavne aktivnosti koje vode studenti
 - pružiti povratne informacije o obrazovnim potrebama, poput pismenosti ili STEM podrške
- **Koristi:** Smanjuju obrazovne nejednakosti i podupiru cjeloživotno učenje u ruralnim zajednicama.

Pružatelji zdravstvenih usluga: ruralne klinike, bolnice, mobilne zdravstvene jedinice ili organizacije za mentalno zdravlje.

Pristup zdravstvenoj skrbi često je ograničen u ruralnim područjima, a e-društveno korisno učenje može pomoći proširiti usluge i promicati dobrobit.

Studenti mogu podržavati zdravstvenu edukaciju, pomagati u kontaktu s pacijentima ili provoditi procjene zdravstvenog stanja zajednice.

- **Uloga:** Suradnja sa studentima na poboljšanju zdravstvenih ishoda i pristupa zdravstvenoj skrbi u ruralnim područjima.
- **Odgovornosti:**
 - ponuditi studentima prilike za pomoć u zdravstvenim pregledima, edukaciji ili *outreach* aktivnostima
 - osigurati obuku ili nadzor za studente u zdravstvenim područjima
- **Koristi:** Povećan pristup zdravstvenim uslugama i promicanje dobrobiti zajednice u područjima s ograničenim medicinskim ustanovama.

5. URUČCI

Uručak 2.3 Uloge partnera iz zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Poljoprivredne organizacije: poljoprivredne zadruge, službe za savjetovanje u poljoprivredi ili inicijative za održivu poljoprivredu.

Studenti mogu pridonositi poljoprivrednom obrazovanju, istraživati održive prakse ili pomagati u programima „od farme do stola“, čime su ta partnerstva ključna za sigurnost hrane i gospodarski razvoj.

- **Uloga:** Uključuju studente u projekte e-društveno korisnog učenja koji podupiru ruralna gospodarstva i održivu poljoprivredu.
- **Odgovornosti:**
 - osigurati praktične prilike u poljoprivredi, istraživanjima ili obrazovanju
 - dijeliti stručnost o lokalnim poljoprivrednim praksama i izazovima
- **Koristi:** Jačanje sigurnosti hrane, gospodarske vitalnosti i ekološke održivosti putem studentskih inovacija, poput novih tehnika uzgoja ili marketinških strategija.

Centri zajednice: centri za starije, imigrantski centri, organizacije mladih ili povijesna društva.

Studenti mogu organizirati rekreativne programe, pružati društvo starijima ili očuvati lokalnu povijest i kulturu.

Ovi centri često služe kao društvena središta u ruralnim područjima, ublažavajući izolaciju i jačajući zajedništvo.

- **Uloga:** Djeluju kao središta društvenih i rekreativnih aktivnosti, jačajući koheziju zajednice.
- **Odgovornosti:**
 - ugostiti studentske projekte e-društveno korisnog učenja, poput aktivnosti za mlade, podrške starijima ili kulturnih događaja
 - pružiti uvid u dinamiku zajednice i društvene potrebe
- **Koristi:** Smanjuju društvenu izolaciju i poboljšavaju kvalitetu života u ruralnim sredinama.

Vjerske organizacije: crkve, vjerske humanitarne udruge ili međuvjerske skupine za društvene usluge.

Studenti mogu pomagati u programima pomoći, akcijama prikupljanja hrane ili organiziranju događaja u zajednici.

- **Uloga:** Partnerstvo sa studentima radi pružanja društvenih usluga i jačanja veza u zajednici.
- **Odgovornosti:**
 - organizirati projekte e-društveno korisnog učenja poput akcija prikupljanja hrane, distribucije odjeće ili društvenih događaja
 - ponuditi pouzdan ulaz u zajednicu, koristeći svoj već uspostavljeni položaj
- **Koristi:** Rješavanje neposrednih potreba i jačanje mreža podrške u zajednici

5. URUČCI

Uručak 2.3 Uloge partnera iz zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Organizacije za gospodarski razvoj: udruge malih poduzeća, programi ruralnog poduzetništva ili agencije za razvoj radne snage.

Studenti mogu pomagati u poslovnom planiranju, marketingu ili inicijativama osposobljavanja radne snage za poticanje lokalne ekonomije u ruralnim područjima koja se suočavaju s padom broja stanovnika i ograničenim radnim prilikama.

- **Uloga:** Suradnja sa studentima na jačanju lokalne ekonomije i radnih prilika.
- **Odgovornosti:**
 - ponuditi studentima prilike za pomoć u razvoju poduzeća, osposobljavanju radne snage ili gospodarskim istraživanjima
 - podijeliti znanje o ruralnim gospodarskim izazovima i prilikama
- **Koristi:** Poticanje poduzetništva, stvaranja radnih mjesta i gospodarske otpornosti putem dodatne podrške ekonomskim inicijativama.

Grupe za okoliš i očuvanje prirode: udruge za zaštitu vodotoka, organizacije za očuvanje divljine ili zemljišni fondovi.

Studenti mogu sudjelovati u akcijama čišćenja okoliša, obnovi staništa ili edukativnim kampanjama o održivosti, učeći da su naponi očuvanja ključni za dugoročnu dobrobit ruralnih zajednica.

- **Uloga:** Uključiti studente u napore zaštite i održavanja ruralnih prirodnih resursa.
- **Odgovornosti:**
 - voditi projekte e-društveno korisnog učenja poput čišćenja, pošumljavanja ili praćenja kvalitete vode
 - educirati studente o lokalnim ekosustavima i okolišnim izazovima
- **Koristi:** Očuvanje prirodnih resursa ključnih za život i zdravlje ruralnih zajednica.

Kulturne i umjetničke organizacije: lokalni muzeji, kazališne skupine ili udruge za kulturnu baštinu.

Studenti mogu pomagati u kulturnim događanjima, dokumentirati usmene povijesti ili razvijati umjetničke programe za članove zajednice kako bi očuvali ruralni identitet i ponudili kreativne sadržaje u područjima s ograničenim kulturnim resursima.

- **Uloga:** Partnerstvo sa studentima na očuvanju i promicanju ruralne kulturne baštine.
- **Odgovornosti:**
 - olakšati projekte e-društveno korisnog učenja poput dokumentiranja usmene povijesti, umjetničkih radionica ili kulturnih festivala
 - pružiti kontekst o lokalnim tradicijama i povijesti
- **Koristi:** Jačanje identiteta zajednice i pružanje kreativnih sadržaja u ruralnim područjima, širenje kulturnih programa i napora na očuvanju baštine.

5. URUČCI

Uručak 2.3 Uloge partnera iz zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Sažetak: uloge partnera zajednice u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Definiranje potreba zajednice:** Identificiranje najvažnijih problema i osiguravanje da projekti budu relevantni i imaju utjecaj.
- **Pružanje kontekstualnog znanja:** Ponuda uvida u ruralnu kulturu, povijest i izazove radi produbljenog razumijevanja studenata.
- **Nadzor i mentorstvo:** Vođenje studenata u njihovim aktivnostima, osiguravanje etičkog i učinkovitog angažmana.
- **Olakšavanje uzajamnosti:** Osiguravanje da partnerstvo koristi i zajednici i studentima, poticanje uzajamnog učenja i rasta.
- **Evaluacija učinka:** Suradnja s nastavnicima u procjeni rezultata i prijedlozi za poboljšanja budućih projekata.

5. URUČCI

Uručak 2.4 Uloge nastavnika i studenata u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Uloge studenata u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Studenti su aktivni sudionici u ruralnom e-društveno korisnom učenju koji povezuju akademsko učenje s primjenom u stvarnom svijetu, radeći rame uz rame s partnerima iz zajednice na rješavanju prepoznatih potreba.

Njihove uloge i odgovornosti kombiniraju ulogu **učenika, doprinositelja, suradnika i refleksivnog praktičara**, osiguravajući i osobni rast i korist za zajednicu.

Studenti kao aktivni doprinositelji u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Studenti izvode značajne aktivnosti koje izravno ili neizravno podupiru ciljeve partnera iz ruralne zajednice. To može uključivati zadatke poput podučavanja, izgradnje infrastrukture, provođenja istraživanja ili izrade resursa.
- **Odgovornost:** Dostaviti kvalitetan rad koji poštuje misiju partnera i ispunjava dogovorene ciljeve.
- **Primjer:** U projektu s ruralnom bankom hrane, studenti mogu pakirati i dijeliti obroke ili provoditi ankete među korisnicima radi procjene prehrambenih potreba.

Studenti kao učenici u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Studenti primjenjuju akademsko znanje i vještine na stvarne izazove, produbljujući razumijevanje kroz praktično iskustvo.
- **Odgovornost:** Povezati kolegije sa zadacima u zajednici, postavljati pitanja i tražiti smjernice radi dubljeg uvida.
- **Primjer:** Studenti sestrinstva koriste kliničku obuku za provođenje zdravstvenih pregleda u ruralnoj klinici, povezujući teoriju s praksom.

Studenti kao suradnici u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Usko surađuju s partnerima iz zajednice, nastavnicima i kolegama, održavaju otvorenu komunikaciju i poštuju stručnost i potrebe partnera.
- **Odgovornost:** Aktivno slušati, prilagođavati se povratnim informacijama i graditi povjerenje kroz profesionalnost i pouzdanost.
- **Primjer:** Studenti arhitekture sastaju se s odjelom za parkove u ruralnom gradu kako bi sudizajnirali izgled parka, uključujući povratne informacije stanovnika koje je prikupio partner.

Studenti kao refleksivni praktičari u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Sudjeluju u strukturiranoj refleksiji radi obrade svojih iskustava, procjene osobnog rasta i evaluacije šireg učinka svojih aktivnosti.
- **Odgovornost:** Kritički analizirati svoj doprinos, izazove i naučene lekcije kroz zadatke poput eseja ili prezentacija.
- **Primjer:** Nakon podučavanja u ruralnoj školi, studenti pišu dnevnik ili raspravljaju na nastavi o tome kako je iskustvo oblikovalo njihov pogled na obrazovnu jednakost.

Studenti kao etični sudionici u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Djeluju s integritetom, kulturnom osjetljivošću i poštovanjem prema zajednici, izbjegavajući štetu ili iskorištavanje.
- **Odgovornost:** Slijediti etičke smjernice (npr. povjerljivost, pristanak) i poštovati vrijednosti i dostojanstvo zajednice.
- **Primjer:** Studenti sociologije koji pripremaju radionice za imigrante osiguravaju da materijali budu dostupni i da ne sadrže stereotipe.



5. URUČCI

Uručak 2.4 Uloge nastavnika i studenata u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Uloge studenata u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Studenti kao zagovaratelji uzajamnosti u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Osiguravaju da njihova usluga koristi zajednici jednako koliko koristi njihovom učenju, nastojeći za uzajamnu korist umjesto jednostranog odnosa.
- **Odgovornost:** Fokusirati se na održive rezultate i pitati se: „Kako ovo dugoročno pomaže zajednici?“
- **Primjer:** Studenti biologije koji prate kvalitetu vode za ruralnu okolišnu organizaciju dijele rezultate koji pomažu u zagovaranju.

Studenti kao upravitelji vremenom i predanošću u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Ispunjavaju dogovorene sate i rokove, tretirajući uslugu kao profesionalnu obvezu, a ne usputnu aktivnost.
- **Odgovornost:** Uravnotežiti obveze prema zajednici s akademskim i osobnim odgovornostima, pravodobno komunicirati o mogućim sukobima.
- **Primjer:** Studenti organiziraju radionicu digitalne pismenosti za starije u ruralnoj knjižnici, dolazeći točno na 10 dogovorenih sesija tijekom semestra.

5. URUČCI

Uručak 2.4 Uloge nastavnika i studenata u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Uloge akademskih nastavnika u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Akademski nastavnici u ruralnom e-društveno korisnom učenju djeluju kao **edukatori, moderatori, suradnici i zagovaratelji**.

Oni premošćuju jaz između učenja u učionici i primjene u stvarnom svijetu, potičući razvoj studenata i dobrobit ruralnih zajednica.

Pažljivim osmišljavanjem, podrškom i evaluacijom iskustava u ruralnom e-društveno korisnom učenju, pomažu studentima steći praktične vještine, produbiti razumijevanje nastavnog gradiva i razviti trajnu predanost građanskom angažmanu.

Akademski nastavnici kao dizajneri kurikulumu u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Osmišljavaju kolegije koji povezuju akademski sadržaj s aktivnostima u zajednici, osiguravajući da angažman u ruralnim zajednicama obogaćuje iskustvo učenja i zadovoljava obrazovne ciljeve.
- **Odgovornost:** Razviti partnerstva s organizacijama zajednice radi prepoznavanja potreba i stvaranja projekata koji uravnotežuju akademske i društvene ciljeve

Akademski nastavnici kao mentori u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Pomažu studentima da se snađu u iskustvu, povezujući teorijsko znanje s praktičnom primjenom te potičući refleksiju o njihovom iskustvu.
- **Odgovornost:** Pružiti smjernice i resurse studentima dok surađuju s partnerima iz zajednice, rješavaju izazove i osiguravaju pozitivno iskustvo.

Akademski nastavnici kao suradnici u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Razumiju potrebe zajednice, uspostavljaju i održavaju snažne, respektabilne odnose s partnerima kako bi suradnja bila uzajamna i održiva.
- **Odgovornost:** Promicati etičke prakse, osiguravajući da studentski angažman poštuje dostojanstvo, kulturu i autonomiju članova zajednice.

Akademski nastavnici kao evaluatori u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Procjenjuju akademski napredak i osobni razvoj studenata, kao i učinkovitost pružene usluge i njezine koristi za zajednicu.
- **Odgovornost:** Koristiti povratne informacije studenata i partnera iz zajednice kako bi unaprijedili programe ruralnog e-društveno korisnog učenja i povećali njihov učinak tijekom vremena.

5. URUČCI

Uručak 2.4 Uloge nastavnika i studenata u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Uloge akademskih nastavnika u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Akademski nastavnici kao zagovaratelji ruralnog e-društveno korisnog učenja

- **Uloge:** Potiču studente na razvoj društvene odgovornosti, naglašavajući vrijednost ruralnog e-društveno korisnog učenja unutar institucije, zagovarajući njegovo uključivanje u šire kurikule i institucionalne prioritete.
- **Odgovornost:** Educirati studente, kolege i zajednicu o važnosti ruralnog e-društveno korisnog učenja i njegovom potencijalu u rješavanju društvenih izazova.

Akademski nastavnici kao koordinatori logistike u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Koordiniraju logistiku poput rasporeda, prijevoza i komunikacije između studenata i partnera zajednice, rješavaju sigurnosna pitanja i osiguravaju da sve aktivnosti budu u skladu s institucionalnim pravilima, zakonskim zahtjevima i etičkim standardima.
- **Odgovornost:** Dodijeliti i upravljati resursima za učinkovitu provedbu inicijativa ruralnog e-društveno korisnog učenja.

Akademski nastavnici kao uzori u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Uloge:** Pokazuju entuzijizam, profesionalizam i predanost društvenom dobru, inspirirajući studente da svoje obveze u ruralnom e-društveno korisnom učenju shvate ozbiljno.
- **Odgovornost:** Pokazati studentima važnost refleksije tako što će i sami sudjelovati u njoj, dijeleći uvide o vlastitom učenju i razvoju.

5. URUČCI

Uručak 2.5 Sudizajn koji usmjerava zajednica

- Članovi zajednice na koje dizajn najviše utječe uključeni su tijekom cijelog procesa i izravno doprinose stvaranju rješenja koja odgovaraju njihovim specifičnim potrebama kroz aktivnu i trajnu suradnju.
- To je dizajn „od nas, za nas”, koji stvaraju članovi zajednice za sebe, a ne netko izvana.
- Ovo poštuje načelo „ništa o nama bez nas” i pomiče pristup sudizajn a prema procesu kojim u većoj mjeri upravlja zajednica.
- Članovi zajednice koji imaju poteškoća u korištenju nekog dizajna često imaju i najjasnije ideje kako ga učiniti pristupačnijim. Oni su razvili kreativne načine da izvuku najbolje iz dizajna koji im ne odgovara.
- Usmjeren je na kompleksne potrebe i vrednuje životna iskustva ljudi kao stručnost, poštujući i učeći iz njihovog znanja.
- Kada članovi zajednice s kompleksnim i višeslojnim potrebama dizajniraju zajedno s vama, rezultati procesa imaju veću vjerojatnost da odgovore na raznolike potrebe.
- Aktivnosti sudizajna trebaju biti što je moguće više multimodalne, omogućujući različite oblike izražavanja (govor, pisanje, crtanje, gluma itd.).
- Postoji šest temeljnih elemenata sudizajna:
 1. **Partnerstvo**
 2. **Uključenost zajednice**
 3. **Plan sudizajna**
 4. **Posredovanje**
 5. **Ideje i rezultati**
 6. **Refleksija**

Partnerstvo

Pronađite ljude koji su aktivni sudionici u svojoj zajednici. U svakom koraku nastojte učiniti donošenje odluka što je moguće više suradničkim: tko će biti uključen u sudizajn i na što će fokus biti. Vaša uloga nije biti stručnjak koji zna što dizajn mora raditi, već podržati ono što je zajednica prepoznala, izrazila i zatražila.

Uključenost zajednice

Budući da članovi zajednice najbolje poznaju kontekst i kulturu svoje zajednice, oni mogu pomoći u planiranju odgovarajućih aktivnosti i potaknuti druge članove na sudjelovanje. Oni mogu preuzeti i logistiku planiranja sudizajn a jer su upoznatiji s mogućim prostorima, terminima i lokalnim uslugama.

Plan sudizajna

Zajedničkim radom lakše je razviti aktivnosti koje uzimaju u obzir životna iskustva zajednice. Tako će aktivnosti vjerojatnije zadovoljiti potrebe sudionika i ciljeve projekta. Možete započeti s prijedlogom ideja za aktivnosti zajedno s članovima zajednice, a grupa ih može dalje razvijati. Ili, članovi zajednice sami mogu planirati aktivnosti, uz vašu podršku i povratne informacije.



5. URUČCI

Uručak 2.5 Sudizajn koji usmjerava zajednica

- Postoji šest temeljnih elemenata sudizajna:

1. Partnerstvo
2. Uključenost zajednice
3. Plan sudizajna
4. Posredovanje
5. Ideje i rezultati
6. Refleksija

Posredovanje

Stvorite uvjete i okruženje u kojem članovi zajednice mogu sudjelovati i doprinosti, bilo uživo ili na daljinu.

Koristite pristupe koji potiču veću kreativnost, podržavaju suradnju i nude različite načine sudjelovanja, ovisno o preferiranom načinu izražavanja sudionika.

Pomozite sudionicima da sudjeluju čak i ako sebe ne smatraju kreativnima.

Ideje i rezultati

Podržite članove zajednice u samostalnoj sintezi rezultata sudizajna.

Ovisno o interesu, vještinama i samopouzdanju zajednice, to može biti potpuno samostalan proces ili uz vašu mentorsku podršku.

Aktivnosti sudizajna mogu biti osmišljene tako da potaknu raznolike narative sudionika, kako bi rezultati odražavali njihove prioritete, perspektive i glasove onih na koje dizajn najviše utječe.

Refleksija

Facilitatori iz zajednice imaju vrijedne uvide u proces sudizajna koje vanjski facilitatori neće imati. Važno je dijeliti opažanja, stvarati zajedničko razumijevanje rezultata i dogovoriti sljedeće korake.

Sudizajn koji usmjerava zajednica: primjer 1 (Sudizajn s pružateljima skrbi za djecu: [Co-designing with Childcare Providers](#))

Cilj projekta:

Sudizajnirati digitalne alate koji bi olakšali administrativno opterećenje pružatelja skrbi za djecu, koji su često preopterećeni i nedovoljno plaćeni.

Partnerstvo:

Inclusive Design Research Centre (IDRC) na OCAD Sveučilištu i Bridges Canada, te partnerska zajednica *CoRise Cooperative* (poslovni subjekt u vlasništvu pružatelja skrbi za djecu).

Radionice sudizajna:

Svaka radionica uključivala je 15 pružatelja skrbi za djecu, jednog facilitatora iz zajednice (koji je također bio pružatelj skrbi) i jednog do dva podržavatelja koji nisu bili pružatelji skrbi.

Uključenost zajednice:

IDRC je zamolio partnersku organizaciju CoRise da pronađe pružatelje skrbi za djecu koji bi facilitirali planiranje sudizajna.

Planiranje:

CoRise je surađivao sa svojim pružateljima skrbi kako bi odabrali područja fokusa za sudizajn i suzili ih na dva, na temelju najveće potrebe i preklapanja s potrebama drugih partnera u projektu.

Ideje i rezultati:

Dva identificirana područja fokusa bila su: "hub" koji bi centralizirao sve CoRise digitalne alate na jednom mjestu i alat za praćenje troškova



5. URUČCI

Uručak 2.5 Sudizajn koji usmjerava zajednica

Sudizajn koji usmjerava zajednica: primjer 1 - [Co-designing with Childcare Providers](#) (Izazovi i naučene lekcije)

- Proces sudizajna bio je spor na početku i neujednačen među partnerima, jer je svatko imao svoje rasporede. Zbog toga se skratio vremenski okvir za razvoj alata, što je otežalo zadovoljavanje potreba partnera iz zajednice.
- Moderatori iz zajednice bili su zaposleni pružatelji skrbi, pa je njihovo slobodno vrijeme za sudjelovanje bilo ograničeno, što je otežalo stvaranje uvjeta za njihovo potpuno uključivanje u planiranje.
- Moderatori su često oklijevali davati povratne informacije o planu sudizajna. Davali su ih tek kada su osjećali da aktivnosti spadaju u njihovu domenu. Važno je osigurati prilike da primijene svoja životna iskustva u aktivnostima, prepoznaju njihovu vrijednost i vide kako mogu oblikovati rezultate.

Sudizajn koji usmjerava zajednica: primjer 1 - [Co-designing with Childcare Providers](#) (Učinak)
Kroz sudizajnerske sesije uspjeli su stvoriti:

- svijest o procesu sudizajna i vođenog zajednicom, kako bi partner CoRise mogao nastaviti ili ponoviti postupak u budućnosti
- skice i korisničke tokove za dva digitalna alata koja CoRise može dalje razvijati i nadograđivati u sudizajnu
- sintetizirani popis svih vrsta alata koje pružatelji skrbi žele i trebaju
- principe dizajna koji opisuju kako pružatelji vole koristiti svoje digitalne alate
- zbirku postojećih alata koji su zadovoljavali njihove potrebe

Sudizajn koji usmjerava zajednica: primjer 2 ([Co-designing with kids with complex needs](#))

- **Cilj projekta:** Izgraditi inkluzivno i pristupačno okruženje za kodiranje koje pomaže svim učenicima da budu kreatori svojih digitalnih svjetova, gdje se izražavaju koristeći kod i umjetnost.
- **Partnerstvo:** Inclusive Design Research Centre (IDRC) i Bridges Canada (tvrtka za pomoćne tehnologije).
- **Pristupi sudizajnu:**
 - Učenici s kompleksnim obrazovnim potrebama i teškoćama u učenju, njihove obitelji i nastavnici specijalne pedagogije svi su sudjelovali u sudizajnu.
 - Budući da su imali različite potrebe za pristupačnost i različite dobi, nije postojao jedinstveni pristup koji bi odgovarao svima. Umjesto toga, korištena su **4 različita pristupa**.

Pristup 1: ljetni kampovi kodiranja

- Tijekom prva četiri dana, polaznici su radili s različitim robotima kako bi naučili osnovne pojmove kodiranja.
- Nakon svake sesije, sveučilišni tim procijenio je uključenost, poteškoće i uspjehe sudizajnera.
- Ova kontinuirana procjena pomogla je prilagoditi planirane aktivnosti za naredne dane, pripremiti dodatne materijale ili potrebne potpore.
- Posljednjeg dana kampa polaznici su koristili prototip za razne kreativne aktivnosti, poput crtanja i slikanja.
- Aktivnost je dizajnirana i kako bi se prikupile ideje o tome kako poboljšati prototip da bolje odgovara potrebama polaznika.



5. URUČCI

Uručak 2.5 Sudizajn koji usmjerava zajednica

Sudizajn koji usmjerava zajednica: primjer 2 ([Co-designing with kids with complex needs](#))

Pristup 2: moderirane radionice sudizajna

- Radionice su planirane zajedno s partnerom Bridges.
- Okupljale su učenike, nastavnike i roditelje kako bi radili na specifičnim temama, poput kodiranja za pripovijedanje, kreativno izražavanje ili izvršavanje zadataka usmjerenih na ciljeve.
- Sesije uživo trajale su 3–6 sati, dok su virtualne radionice trajale 1–2 sata.
- U svakoj radionici sudjelovalo je 10–15 sudionika i 3–5 članova sveučilišnog tima koji su moderirali aktivnosti i pružali podršku.

Pristup 3: radionice u školama

- Sveučilišni tim surađivao je s raznim organizacijama i školama diljem Kanade na procesu sudizajna koji je usmjeravala zajednica.
- Planirali su aktivnosti prilagođene kontekstu, sudionicima i dostupnim resursima.
- Radionice su vodili i sveučilišni tim i modertori iz organizacija, poput nastavnika, asistenata i terapeuta.
- Nakon svake sesije sveučilišni tim se sastajao s moderatorima iz organizacije radi povratnih informacija i na temelju toga planirao naredne aktivnosti.

Pristup 4: virtualne sesije kodiranja

- Ove sesije održane su s učenicima iz iste škole u kojoj su se provodile radionice sudizajna pristupa 3
- Sveučilišni tim koristio je Zoom za sesije i pozvao nastavnike da sudjeluju u planiranju svake aktivnosti.
- Svaka sesija trajala je 30 minuta do 1 sat.
- Glavni cilj svake sesije bio je isprobati nove aktivnosti kodiranja s prototipom i pružiti povratne informacije.
- To je također omogućilo učenicima, nastavnicima i roditeljima predah od svakodnevne rutine online nastave.

Sudizajn koji usmjerava zajednica: primjer 2 (Učinak)

Kroz sesije sudizajna omogućeno je i stvoreno:

- **Pristupačno okruženje za kodiranje.**
- **Zajednica sa zajedničkim ciljem:** stvorena je zajednica učenika, nastavnika i aktivista zainteresiranih za pristupačno kodiranje za djecu s različitim potrebama.
- **Nove vještine za djecu:** djeca koja su sudjelovala razvila su vještine koje im mogu pomoći u kodiranju, ali i u životu općenito, uključujući:
 - učenje o smjerovima
 - sortiranje i razvrstavanje predmeta
 - prepoznavanje ponavljajućih obrazaca
 - planiranje i izgradnju slijeda akcija



5. URUČCI

Uručak 2.5 Sudizajn koji usmjerava zajednica

Sudizajn koji usmjerava zajednica: primjer 3 Sudizajn s umjetnicima BEING Studija ([Co-designing with BEING Studio artists](#))

Cilj projekta:

Poduprijeti BEING Studio u osmišljavanju hibridnog prostora koji uključuje online i uživo programe.

Partnerstvo:

Inclusive Design Research Centre (IDRC) i BEING Studio (zajednica umjetnika s intelektualnim teškoćama).

Pristup sudizajnu:

- uvodni online događaj "Think Tank" otvoren svim umjetnicima BEING Studija, na kojem je sudjelovalo 16 umjetnika i facilitatori iz BEING-a i IDRC-a
- nakon toga održane 3 sesije sudizajna
- istraživanje obuhvatilo prostore BEING-a uživo, BEING na Zoomu i BEING online (uključujući web stranice BEING Studio i BEING Home, Instagram i Facebook)

Izgradnja odnosa i povjerenja

- Prije početka planiranja sudizajna, IDRC facilitatori pridružili su se više sesija online događaja Artist Connect koje je organizirao BEING Studio, kako bi stekli osjećaj zajednice, kulture i konteksta BEING-a te ove umjetničke zajednice osoba s invaliditetom.
- Kroz uvodni događaj, sličan prethodnim BEING događanjima, IDRC facilitatori upoznali su umjetnike BEING-a, predstavili projekt BEING Futures i koncepte sudizajna.
- Korištenje poznatog naziva događaja ("Think Tank") pomoglo je u stvaranju interesa za projekt jer je umjetnicima dalo ideju o tome što očekivati.

Vodstvo zajednice

- Prije svake radionice sudizajna, IDRC facilitatori sastali su se s moderatorima BEING-a kako bi pregledali nacrt plana aktivnosti, prepravili ga i čuli povratne informacije od umjetnika-sudionika koje su prenijeli moderatorima BEING-a iz prethodnih sesija.
- Nakon svake radionice održani su zajednički sastanci s moderatorima BEING-a, što je omogućilo IDRC timu da prilagodi i doradi plan sudizajna kako bi bolje odgovarao potrebama sudionika.

Izazovi i naučene lekcije

- Udaljeni sudizajn: bilo je izazovno pronaći kreativne i zanimljive načine dokumentiranja i dijeljenja doprinosa umjetnika tijekom radionica te održavanja kontinuiteta između sesija bez fizičkih artefakata koji bi mogli ostati izloženi u prostoru.
- Upoznavanje zajednice: projekt se odvijao u relativno kratkom vremenskom razdoblju i obuhvatio je ograničen broj radionica, što je otežalo izgradnju dubljih odnosa s zajednicom.
- Uključivanje sudionika između sesija: nije bilo moguće izravno kontaktirati s umjetnicima između sesija, osim asinhrono putem e-maila ili video uputa.

Učinak

- Umjetnici su kroz proces shvatili i izrazili interes za vođenje vlastitih radionica, i online i uživo.
- Istražene su nove ideje o tome kako umjetnici mogu maksimalno iskoristiti potencijale online prostora, podcasta, web sadržaja i društvenih mreža za dijeljenje i prodaju radova te ostajanje povezanim s drugim umjetnicima.
- Prepoznata je važnost nastavka istraživanja kako bi se online učionice mogle oblikovati za različite potrebe.
- Pokrenuta je rasprava vođena od strane umjetnika o tome žele li i kada prodavati svoje radove.

5. URUČCI

Uručak 3.1 Izazovi ruralnih područja

Ruralna statistika

Ruralna i prijelazna područja čine 91 % teritorija Europske unije.

Ruralna područja osiguravaju 43 % bruto dodane vrijednosti EU-a i dom su 60 % njezina stanovništva.

U poljoprivrednom sektoru izravno radi 22 milijuna ljudi.

Više od polovice kopnene površine EU-a nalazi se u regijama klasificiranim kao pretežno ruralne.

Više od 112 milijuna ljudi nastanjuje ta područja.

Do 2030. godine očekuje se da će ukupno stanovništvo EU-a porasti za 2 %, dok će ruralno stanovništvo porasti za 0,6 % (2,8 milijuna).

Ruralna područja suočavaju se s posebnim izazovima koji zahtijevaju specifična rješenja:

- dobna struktura ruralnog stanovništva sve se više naginje prema starijim osobama
- niska stopa nataliteta
- produljenje životnog vijeka
- iseljavanje mlađih, kvalificiranih osoba zbog manjka obrazovnih mogućnosti, slabijih prilika za zapošljavanje, slabijeg pristupa javnim uslugama, prijevozu i infrastrukturi te zbog većeg rizika od siromaštva i socijalne isključenosti

Izvor: Anna Visvizi, Miltiadis D. Lytras, György Mudri, 2019. "Smart Villages: Relevance, Approaches, Policymaking Implications", *Smart Villages in the EU and Beyond*, Anna Visvizi, Miltiadis D. Lytras, György Mudri. doi:10.1108/978-1-78769-845-120191002

Tablica 1. Pametna sela: tipologija izazova i odgovarajuća hitnost djelovanja

Vremenska dimenzija	Status izazova	Bit izazova	Propisano djelovanje	Vrsta djelovanja
Kratkoročna dimenzija	Hitna	Pitanje života i smrti, uključujući sigurnost	Djelovanje potrebno u ovom trenutku	Koje pametne usluge, pružene od koga, kako i pod koju cijenu, mogu se pružiti kako bi se olakšala situacija?
Srednjoročna dimenzija	Hitno	Pitanje blagostanja i kvalitete života	Planiranje i djelovanje potrebno je započeti danas – djelovanje potrebno danas	Koje pametne usluge, pružene od koga, kako i pod koju cijenu, mogu se pružiti kako bi se olakšala situacija?
Dugoročna dimenzija	Vrlo važno	Pitanje kulturne baštine, upravljivosti i cijene nedjelovanja	Planiranje potrebno započeti danas – djelovanje potrebno u bliskoj budućnosti	Koje pametne usluge, pružene od koga, kako i pod koju cijenu, mogu se pružiti kako bi se olakšala situacija?

Izvor: Visvizi i Lytras (2018a).

5. URUČCI

Uručak 3.2 Incijative za ruralni razvoj

Obnova ruralnih zajednica i njihovo pretvaranje u atraktivnija i održivija mjesta moguća je kroz:

- osiguravanje digitalnog pristupa koji može pomoći u održavanju zdravog poljoprivrednog sektora, što zauzvrat može pomoći ruralnim područjima da se odupru depopulaciji i zadrže mlade ljude
- povećanje atraktivnosti ruralnih područja za investitore te osnaživanje poljoprivrednika i drugih lokalnih aktera da iskoriste svoj potencijal

Incijative za ruralni razvoj

Čimbenici koje je potrebno uzeti u obzir:

- lokalni kontekst (infrastruktura, resursi, financijska sredstva, itd.)
- lokalni interesi i potrebe
- vanjski pokretači (financiranje, strateški partneri, ruralne politike, prisutnost poduzeća, itd.)

EU projekti usmjereni na ruralni razvoj fokusiraju se na:

- društvene inovacije (SIMRA)
- poboljšanje ruralnih inovacija kroz mreže (LIAISON)
- razvoj living labosa radi diversifikacije ruralne ekonomije (LIVREUR)
- identifikaciju i promicanje politika, modela upravljanja i praksi koje potiču obostrano korisne odnose između ruralnih i urbanih područja (ROBUST)
- istraživačku i inovacijsku razmjenu osoblja u području društvenih inovacija i poduzetništva u ruralnim područjima, u strukturno slabim regijama (RURACTION)

Ciljevi ruralnog razvoja

- stvaranje okruženja koje omogućuje jednake mogućnosti za stanovnike ruralnih i urbanih područja te čini ruralna područja privlačnima za život
- promicanje otvorenih i suradničkih inovacijskih procesa uključivanjem svih relevantnih dionika

Pametna sela i ruralni Living Labosi

Koncept pametnog sela ima za cilj stvoriti naseljiva sela u kojima ljudi mogu i žele živjeti jer inovativna i međusobno povezana digitalna rješenja poboljšavaju kvalitetu njihova života.

Living labosi su sastavni dio procesa korištenja lokalnih resursa i snaga za budući razvoj ruralnih područja i za jačanje provedbe koncepta pametnih sela.

U središtu pametnih sela i living labosa, kao i ruralnog e-DKU, nalazi se isto načelo — **fokus na ljude**.

Suradnja sa zajednicama čini jezgru koncepta pametnih sela, ali uključivanje ljudi također je ključno za pristupe living labosa.

Zbog toga pametna sela i ruralni living labosi mogu postati **dugoročni partneri zajednice u e-DKU projektima**.

5. URUČCI

Uručak 3.2 Inicijative za ruralni razvoj

Pametna sela su ruralna područja i zajednice koje se oslanjaju na postojeće snage i resurse, ali i razvijaju nove prilike, pri čemu se tradicionalne i nove mreže i usluge unapređuju pomoću digitalnih tehnologija, inovacija i boljeg korištenja znanja.

[European Comission, EU action for Smart Villages, 2017, p.3]

Stvaranje povoljnih uvjeta za poduzetništvo i inovacije predviđa se kao jedan od glavnih pokretača gospodarskog i društvenog razvoja ruralnih područja.

www.youtube.com/watch?v=ckB71hb0kx0

Living labos definira se kao sociotehnička platforma sa zajedničkim resursima, okvirom suradnje i kontekstom stvarnog života, koja organizira svoje dionike u inovacijski ekosustav koji se temelji na reprezentativnom upravljanju, otvorenim standardima te raznolikim aktivnostima i metodama za prikupljanje, stvaranje, komunikaciju i isporuku novog znanja, potvrđenih rješenja, stručnog razvoja i društvenog učinka.

[Westerlund, M.; Leminen, S.; Habib, C. Key Constructs and a Definition of Living Labs as Innovation Platforms. Technol. Innov. Manag. Rev. 2018, 8, 51–62.]

Ruralni living labosi percipiraju se kao ekosustavi u kojima se sve aktivnosti usmjeravaju prema potrebama lokalne ruralne zajednice koja je dio samog living labosa.

Na čelu ekosustava ruralnog living labosa nalazi se misija povećanja inovacijskog potencijala u ruralnim područjima kroz veću osjetljivost na potrebe lokalnih zajednica, gospodarske strukture i resurse.

Ruralni living labosi mogu također doprinijeti očuvanju i promicanju materijalne i nematerijalne kulturne baštine.

Ruralni living labosi teže poboljšanju društvene i okolišne dobrobiti zajednice, a ne nužno ekonomske.

Projekt LiveRUR uspostavio je 13 inicijativa ruralnih living labosa u 11 država članica EU-a s ciljem da se ruralna regionalna ekonomija učini konkurentnijom, otpornijom i poduzetnijom u odnosu na tradicionalne modele vrijednosnih i opskrbnih lanaca.

<https://youtu.be/BWFxBt68hXA>



5. URUČCI

Uručak 3.3 Visokoobrazovne institucije u partnerstvu s ruralnim zajednicama

Visokoobrazovne institucije smještene u ruralnim zajednicama:

- oslanjaju se na studente koji su lokalnog porijekla
- manje su veličine, s manje hijerarhije i jednostavnijom birokracijom, što ih čini pristupačnijima zajednici i omogućuje osobnija i prilagođenija partnerstva
- bolje razumiju važnost lokalne zajednice te ograničenja i mogućnosti tog područja

Visokoobrazovne institucije koje nisu smještene u ruralnim zajednicama:

- i studenti i nastavno osoblje imaju urbano životno iskustvo pa razlika između njih i ruralnog okruženja može biti značajna
- dugotrajna partnerstva stvaraju kapacitet za društveno korisno učenje usmjereno na stvarne potrebe zajednice

Četiri su načina na koje sveučilište može surađivati s ruralnom zajednicom.

1. Sveučilište kao predvodnik zajednice

Ovaj model nastoji mijenjati i unaprijediti zajednicu kroz svoje znanje, istraživačke sposobnosti, a ponekad i kroz politički utjecaj.

2. Sveučilište kao posrednik

Takva sveučilišta surađuju sa zajednicom okupljajući, mentorirajući, organizirajući i razvijajući projekte koji će poboljšati zajednicu.

3. Suradničko sveučilište

Sveučilište vidi zajednicu kao ravnopravnog partnera; obje strane nastoje pronaći načine da na zajednički stol donesu svoje znanje i stručnost.

4. Sveučilište kao podrška

Sveučilište podržava zajednicu u smjeru koji ona sama odabere i uključuje se samo na izravni zahtjev zajednice.

5. URUČCI

Uručak 3.3 Visokoobrazovne institucije u partnerstvu s ruralnim zajednicama

Ova vrsta partnerstva stvara **kapacitet za ruralni e-DKU** koji odgovara na **stvarne potrebe zajednice**.

Dugotrajno partnerstvo

U ruralnim sredinama imaju **priliku razviti čvršće i trajnije odnose** s lokalnim zajednicama.

Ruralno nastavno osoblje

5. URUČCI

Uručak 3.4 Koristi, izazovi i rizici ruralnog e-DKU-a

Koristi ruralnog e-DKU-a

- Manji broj organizacija u ruralnim područjima znači da praktičari društveno korisnog učenja mogu brže procijeniti tko su dionici u zajednici i lakše pristupiti tim skupinama.
- Izbjegavanje birokracije može poboljšati učinkovitost i naglasiti "ljudski faktor".
- Stanovnici lokalne zajednice, studenti, nastavnici i zaposlenici sveučilišta međusobno surađuju u drugačijem okruženju, što stvara snažne odnose.
- Neki članovi zajednice mogu se nazvati "poveznicama" (engl. connectors).
- Studenti često nadomještaju manjak stručnjaka u zajednici.
- Veliki projekti zajednice mogu uključiti studente, pa čak i cijele institucije.
- Zajednice mogu definirati vlastite potrebe za stvarnim razvojem zajednice.

Izazovi ruralnog e-DKU-a

- Logistički i strukturni zahtjevi nekih oblika ruralnog e-DKU-a zahtijevaju veću predanost sveučilišta i značajnu institucionalnu potporu.

Mogući izazovi uključuju:

- prijevoz studenata od fakulteta do zajednice
- udaljenost
- pripremu studenata za rad u ruralnom okruženju
- podršku studentima uključenima u projekte tijekom ljetne ili zimske škole
- pristup internetu radi olakšane komunikacije i partnerstva u projektima
- financijska sredstva za ruralno uključivanje

Razlike između ruralnih i urbanih projekata društveno korisnog učenja

- Niža gustoća naseljenosti u ruralnim područjima nužno rezultira manjim brojem sudionika i rezultata e-DKU projekata, ali ti brojevi mogu imati veći relativni značaj.
- Ruralni e-DKU projekti mogu imati vidljiviji i snažniji učinak nego oni u urbanom kontekstu.
- Ruralni e-DKU više se fokusira na akcije koje zajednica sama određuje, temeljene na osobnim odnosima i povjerenju.
- Izazovi provedbe ruralnog e-DKU-a izraženiji su u velikim sveučilištima koja nisu smještena u ruralnim područjima, u usporedbi s manjim ruralnim sveučilištima.

Rizici u ruralnom e-DKU-u

- Neuspjeh u isporuci projekata troši osobno i profesionalno vrijeme članova zajednice, stvara posljedice za cijelu zajednicu i može nanijeti veću štetu nego potpuni izostanak djelovanja.
- Troškovi propuštenih prilika su viši, jer ne postoje "rezervne opcije".
- Ugled institucija i organizacija u ruralnim sredinama od iznimne je važnosti.
- Loše iskustvo može toliko narušiti reputaciju da otežava buduće partnerstvo.
- Projekt ima potencijal promijeniti cijelu zajednicu.
- Partnerske organizacije u zajednici mogu biti preopterećene zahtjevima e-DKU kolegija.

5. URUČCI

Uručak 3.4 Koristi, izazovi i rizici ruralnog e-DKU-a

Ovaj problem otežava studentima razvijanje čvrstih odnosa s ruralnom zajednicom.

Prijevoz

Velike udaljenosti smanjuju mogućnost redovitog sudjelovanja i izravne suradnje.

Udaljenost

Studentima je potrebno osposobljavanje i prilagodba kako bi učinkovito sudjelovali u ruralnim e-DKU projektima (hibridnog tip I ili III).

Obuka i prilagodba

5. URUČCI

Uručak 3.4 Koristi, izazovi i rizici ruralnog e-DKU-a

Ovaj element pojačava ponos pozitivnim aspektima zajednice i olakšava upoznavanje vanjskih suradnika s potrebama zajednice.

Snažan osjećaj pripadnosti prostoru

To su osobe koje posjeduju iznimno veliko lokalno znanje i prirodnu sposobnost identificiranja kontakata relevantnih za pojedine projekte e-DKU-a.

Članovi zajednice poznati kao “poveznice”

5. URUČCI

Uručak 3.4 Koristi, izazovi i rizici ruralnog e-DKU-a

Povjerenje u ruralni e-DKU

- Odnosi povjerenja imaju veći značaj i drugačiji karakter u ruralnim u odnosu na urbana područja.
- U ruralnim područjima potrebno je veće i dublje povjerenje prije nego što učinkovito učenje kroz e-DKU može započeti.
- Dugoročni odnosi važniji su u ruralnim područjima.
- Nastavnici i osoblje smatraju da je uspostavljanje povjerenja teže u ruralnim sredinama.
- Snažni odnosi u zajednici koji postoje u ruralnim područjima mogu biti dio procesa izgradnje odnosa u e-DKU-u.
- Izgradnja povjerenja i pružanje opcija ruralnim stanovnicima važan je dio uspjeha e-DKU projekta.

Kada studenti ne dolaze, kasne na dogovorene sastanke ili na kraju ne isporuče projekt, posljedice za ruralnu zajednicu iste su kao i za urbanu — no u ruralnim sredinama učinci su često **izraženiji i trajniji**.

Ruralni e-DKU projekti trebaju:

- poštovati i koristiti intimno lokalno znanje te sposobnost neformalne organizacije koju mnogi stanovnici ruralnih zajednica posjeduju.
- adresirati višestruke potrebe i koristiti lokalni ponos kako bi učenje kroz e-DKU bilo što vrijednije za zajednice.
- biti osjetljivi na potrebe ruralnih područja i surađivati s njima na razvoju održivih ekonomskih, društvenih i ekoloških rješenja.

Visoka učilišta mogu podržati organizatore zajednice (npr. LAG-ove), osiguravajući **kontinuitet aktivnosti** i dugoročnu predanost razvoju zajednice.

5. URUČCI

Uručak 3.4 Koristi, izazovi i rizici ruralnog e-DKU-a

Ovo subjektivno, kvalitativno mišljenje iznimno je važno u ruralnim sredinama.

Ugled institucija i organizacija

Ruralne zajednice osobito su zabrinute zbog ovih pitanja, a urbane zajednice u manjoj mjeri.

Gubitak radnih mjesta i iseljavanje mladih

Učinak e-DKU projekata u ruralnim područjima često je vidljiviji i snažniji nego u urbanim okruženjima.

Učinak projekata e-DKU-a

5. URUČCI

Uručak 3.4 Koristi, izazovi i rizici ruralnog e-DKU-a

Ovakve strukture često ne postoje u ruralnim područjima, pa e-DKU nosi veću težinu i rizike nego u urbanim kontekstima.

Redundancije u sustavu

U ruralnim sredinama povjerenje ima veću i drugačiju važnost nego u urbanim.

Odnosi povjerenja

Kako bi razvili održiva ekonomska, društvena i okolišna rješenja, projekti ruralnog e-DKU-a moraju biti usmjereni na stvarne potrebe zajednice i razvijati rješenja u suradnji s njom.

Odgovaranje na potrebe ruralnih područja

5. URUČCI

Uručak 3.5 Dobre prakse ruralnog e-DKU-a

U ruralnim područjima e-DKU poprima inovativne oblike kako bi odgovorio na jedinstvene izazove poput ograničenih resursa, geografske izoliranosti i specifičnih potreba zajednice.

Sljedeći primjeri pokazuju kako e-DKU u ruralnim sredinama može biti inovativno povezujući lokalne potrebe s akademskim ciljevima — bilo putem tehnologije (telemedicina, robotika, solarna energija), očuvanja kulture (pričanje priča, muzejske izložbe, arhivske zbirke) ili djelovanja na okoliš (šumarstvo, praćenje kvalitete vode).

Mobilni STEM laboratoriji na hrvatskim otocima

U udaljenim dijelovima Hrvatske (otok Korčula i poluotok Pelješac) Sveučilište u Zagrebu surađivalo je s lokalnom akcijskom grupom LAG5 u e-DKU projektima tipa I kako bi u lokalne škole dovelo mobilne laboratorije iz područja znanosti, tehnologije, inženjerstva i matematike (STEM). Ti laboratoriji omogućili su učenicima praktične eksperimente, poput programiranja jednostavnih robota, prilagođene lokalnom kontekstu i potrebama učenika.

https://www.youtube.com/watch?v=AtPl_Zprj64

Razmjena poljoprivrednog znanja u Keniji

U ruralnoj Keniji e-DKU projekti tipa III, koje podupire Alliance for a Green Revolution in Africa (AGRA), povezuju studente agronomije sa Sveučilišta Egerton s malim poljoprivrednicima. Studenti zajedno s poljoprivrednicima testiraju održive poljoprivredne tehnike — poput uzgoja otpornog krumpira, usjeva otpornih na sušu ili metoda obnove tla — dok uče tradicionalno znanje o zajednici. Rezultat je dvosmjerni proces učenja koji poboljšava sigurnost hrane i studentima pruža praktične, kontekstualno relevantne vještine.

Ruralne zdravstvene klinike u Indiji

Studenti medicine i sestrinstva s Christian Medical College u Velloreu sudjelovali su u e-DKU projektima tipa III pružajući usluge u privremenim zdravstvenim klinikama u ruralnim selima. Članovi zajednice doprinijeli su identifikacijom prioritetnih zdravstvenih potreba (npr. pothranjenost, skrb za majke) i zajedničkim osmišljavanjem edukativnih aktivnosti, čime su stvoreni temelji za suradničko okruženje učenja.

Centri digitalne pismenosti na hrvatskim otocima

U udaljenim dijelovima Hrvatske provedeni su e-DKU projekti tipa I, poput “Online oglašavanje i web za ruralne poduzetnike”, u kojima su studenti urbanog sveučilišta odlazili u ruralna područja kako bi poučavali digitalnu pismenost – korištenje internetskih alata u poljoprivredi, turizmu i poduzetništvu. Zauzvrat, lokalno stanovništvo dijelilo je svoja iskustva o izazovima poput slabe internetske povezanosti i izoliranosti, a studenti su ta saznanja koristili za razvoj tehnoloških rješenja. Ova razmjena premošćuje digitalni jaz i povezuje akademsko znanje s realnim ruralnim kontekstom.

<https://www.youtube.com/watch?v=OS0DhZU9M4U>

Očuvanje kulture u autohtonim zajednicama Kanade

U ruralnim autohtonim zajednicama Kanade Sveučilište Britanske Kolumbije (UBC) surađivalo je s plemenskim vijećima u e-DKU projektima tipa III u kojima su studenti dokumentirali usmenu povijest Prvih naroda, Métisa i Inuita, tradicionalno ekološko znanje i napore vezane uz revitalizaciju jezika. Studenti su izradili digitalne arhive i obrazovne materijale uz vodstvo zajednice, čime su doprinijeli očuvanju kulture i stekli vještine u antropologiji, medijskoj kulturi i pedagogiji.

<https://www.youtube.com/watch?v=tci0--ncDOY>



5. URUČCI

Uručak 3.5 Dobre prakse ruralnog e-DKU-a

Projekti obnovljive energije u Škotskoj

U ruralnoj Škotskoj studenti inženjerstva sa Sveučilišta u Edinburghu surađivali su s lokalnim zajednicama na dizajniranju i postavljanju malih sustava obnovljive energije, poput vjetroturbina ili mikro-hidroelektrana. Zajednice su pružile informacije o lokalnim energetske potrebama i lokacijama, dok su studenti primijenili tehnička znanja kroz e-DKU projekt tipa III, što je rezultiralo održivim energetske rješenjima i osnaživanjem ruralnih stanovnika.

Praćenje kvalitete vode u ruralnoj Montani (SAD)

Studenti sa Sveučilišta Montana State sudjelovali su u e-DKU projektima tipa III s ruralnim zajednicama u blizini rijeka i potoka.

Provjeravali su kvalitetu vode (pH, mutnoću, prisutnost zagađivača) i surađivali s lokalnim poljoprivrednicima i stanovnicima koji ovise o tim izvorima vode.

Rezultate su dijelili putem radionica u zajednici, pomažući lokalnom stanovništvu da se zalaže za zaštitu okoliša, dok su u akademskom dijelu analizirali povezanost znanosti, politike i ruralnog života.

Telemedicinska obuka u ruralnom Brazilu

Studenti medicine sa Sveučilišta u São Paulu sudjelovali su u e-DKU projektu tipa I postavljajući telemedicinske postaje u udaljenim amazonskim selima.

Obučavali su lokalne zdravstvene radnike korištenju tehnologije u osnovnim dijagnostičkim postupcima i za povezivanje pacijenata s urbanim stručnjacima.

Studenti su stekli praktično iskustvo u pružanju zdravstvene skrbi i kulturnoj kompetenciji, dok su ruralni stanovnici dobili poboljšan pristup medicinskoj skrbi.

Održivo šumarstvo u ruralnom Nepal

Studenti šumarstva sa Sveučilišta Tribhuvan surađivali su s ruralnim nepalskim zajednicama na razvoju održivih šumarskih praksi kroz e-DKU projekte tipa III. Sadili su drveće, pratili napore na pošumljavanju i poučavali lokalno stanovništvo o agrošumarstvu koje povećava prihod (npr. uzgoj ljekovitog bilja). Studenti su u svojim refleksijama istraživali ravnotežu između ekološke zaštite i ekonomskog opstanka, dok su zajednice stekle dugoročne okolišne i financijske koristi.

Programi pričanja priča u ruralnoj Južnoj Africi

Studenti pedagogije sa Sveučilišta u Cape Townu sudjelovali su u e-DKU projektu tipa I odlazeći u ruralna sela kako bi vodili radionice pismenosti za djecu i odrasle.

Inovativan pristup uključivao je snimanje priča lokalnih starijih osoba, njihovu transkripciju u dvojezične knjige te korištenje tih materijala u nastavi. Projekt je dao doprinos očuvanju kulturne baštine, poboljšanju pismenosti i omogućio studentima da steknu praktično nastavno iskustvo povezano sa socijalnom pravdom i jednakim pristupom obrazovanju.

Razvoj mikro-poduzeća u ruralnoj Gvatemali

Studenti poslovne ekonomije sa Sveučilišta Rafael Landívar surađivali su s ruralnim zajednicama Gvatemale na pokretanju mikropoduzeća, poput tkalačkih zadruga ili eko-turističkih inicijativa.

Kroz e-DKU projekte tipa I studenti su pružali obuku iz izrade proračuna, marketinga i razvoja proizvoda, dok su istovremeno učili o tradicionalnim obrtima i dinamici zajednice.

Projekti su ekonomski osnažili stanovnike, a studenti su reflektirali o ulozi poduzetništva u smanjenju siromaštva.



5. URUČCI

Uručak 3.5 Dobre prakse ruralnog e-DKU-a

Ruralna online nastava u Španjolskoj (Autonomno sveučilište Madrid)

U Španjolskoj, u suradnji između Autonomnog sveučilišta Madrid i LAG Galsinma, razvijen je e-DKU projekt tipa II pod nazivom "Suradnja s grupiranom ruralnom školom (GRS) na njezinoj digitalnoj transformaciji". Cilj je bio pomoći učiteljima u organizaciji i digitalizaciji nastave u GRS-u Lozoyuela, selu na sjeveru Madrida, što obuhvaća tri lokacije. Studenti druge godine preddiplomskog studija pedagogije učili su kako organizirati nastavu i prilagoditi ju posebno zahtjevnim ruralnim kontekstima.

<https://www.youtube.com/watch?v=QUMmPuuxJE>

Ruralni e-DKU u Sarsini, Italija

U Italiji, 16 studenata Sveučilišta u Bologni sudjelovalo je u e-DKU projektu tipa I kako bi zadovoljili potrebe ruralne zajednice u Sarsini. Partner im je bila organizacija Il Pagliaio, koja uzgaja domaće životinje, proizvodi mliječne proizvode i džemove, organizira aktivnosti za djecu u prirodnom okruženju, vodi kuću za odmor i organizira događanja za cijelu zajednicu. Njihova je potreba bila organizirati ljetni kamp i planirati nove obrazovne projekte te promicati lokalnu mrežu za kulturne i turističke ciljeve.

<https://www.youtube.com/watch?v=Y9NhLpgOZCY>

Ruralni e-DKU u Portugalu: Pravo na igru

Studenti Visoke škole za obrazovanje – Politehnički institut Viana do Castelo sudjelovali su u projektu "Right to Play" u ruralnom području Deão. Projekt je nadgledala lokalna akcijska grupa Associação Juvenil de Deão (AJD). Svi su sudionici bili studenti treće godine studija za učitelje razredne nastave. Cilj projekta e-DKU tipa I bio je podignuti svijest djece o nejednakostima u pravu na igru u različitim društvenim kontekstima.

<https://www.youtube.com/watch?v=BHeSHHHnHrs>

Ruralni e-DKU u Portugalu: Koraci prema boljem društvu

U Portugalu je 21 student s Visoke škole za obrazovanje – Politehnički institut Viana do Castelo sudjelovao u projektu Steps for a Better Society u ruralnom području Deão (oko 15 km od centra grada Viana do Castelo).

Projekt je vodila Associação Juvenil de Deão (AJD), a cilj e-DKU projekta tipa I bio je oslikavanje zidova prostorija AJD-a prikazima tradicije, povijesti i kulturne baštine Deãoa.

Sudionici su bili studenti prve godine studija za učitelje razredne nastave.

<https://www.youtube.com/watch?v=TySy8MAEy5E>

Ruralni e-DKU u Austriji: Spašavanje ptica

U Austriji je proveden transdisciplinarni, sukreacijski e-DKU projekt tipa II koji je uključivao studente s dvaju sveučilišta: PH Wien (Visoka škola za obrazovanje u Beču) i BOKU (Sveučilište za prirodne resurse i biološke znanosti, Beč), te ruralne partnere PLENUM i EBI Verein.

Studenti su razvili "knjigu ideja" s kreativnim radovima (dječja knjiga o bioraznolikosti, podcasti, "ptičje staze", pjesme i plesovi za djecu). Zamišljeno je da se studentske usluge izravno ponude stanovnicima gradića Woelbling (Donja Austrija, oko 2500 stanovnika). Zbog pandemijskih ograničenja, konačni rezultat bio je zbornik umjetničkih projekata za ruralne zajednice o očuvanju ptica.

https://www.youtube.com/watch?v=0JGQ5IAhS_E



5. URUČCI

Uručak 3.5 Dobre prakse ruralnog e-DKU-a

Ruralni e-DKU za baštinske institucije u Hrvatskoj

Studenti Sveučilišta u Zagrebu sudjelovali su u e-DKU projektima tipa I na otoku Korčuli i poluotoku Pelješcu (oko 550 km od Zagreba).

Radili su s muzejskim i arhivskim institucijama — Muzej Grada Korčule i Zbirni arhivski centar Korčula–Lastovo. Studenti su pomagali u uređivanju i opisivanju muzejskih zbirki, pri čemu su se susreli s izazovima tipičnim za ruralne sredine (npr. neriješeni imovinsko-pravni odnosi u zgradama muzeja). U arhivu su izradili bazu podataka agrarnih sudskih odluka iz 1930-ih, što je danas ključni i najtraženiji materijal u regiji zbog neriješenih zemljišnih pitanja.

<https://www.youtube.com/watch?v=Qiz03ogk5q0>

Ruralni e-DKU u Melgaču, Portugal: Šetnja (Walk Portugal)

U portugalskom Melgaču pet studenata Visoke škole sporta i slobodnog vremena – Politehnički institut Viana do Castelo sudjelovalo je u e-DKU projektu tipa I pod nazivom Walk with the Union of Parishes of Prado e Remoães. Cilj projekta bio je organizirati šetnju dugu 5130 metara za ruralno stanovništvo, uglavnom starije osobe koje su usamljene i izolirane.

Svi su studenti bili na drugoj godini preddiplomskog studija sporta i slobodnog vremena.

<https://www.youtube.com/watch?v=8f0skoi9Us4>

Ruralni e-DKU u Kaunasu, Litva (Linksmadvaris)

Studenti preddiplomskog studija Javne komunikacije na Sveučilištu Kaunas razvili su ekstremni e-DKU projekt posvećen pomaganju skloništu za životinje u selu Linksmadvaris (oko 25 km od Kaunasa).

Studenti su stekli vještine zagovaranja, prikupljanja sredstava i društvenog angažmana, sudjelujući u kampanjama na društvenim mrežama i stvarajući videozapis o važnosti udomljavanja životinja.

<https://www.youtube.com/watch?v=f3K7dh9d2VY>

Ruralni e-DKU u Nizozemskoj

U Nizozemskoj je Rotterdam School of Management (RSM) sa Sveučilišta Erasmus na kolegiju “Learning by Doing: Consulting Social Entrepreneurs” surađivala s ruralnom organizacijom Stichting Schutsluis Alblasserdam (SSA) u ekstremnom e-DKU projektu.

Studenti su savetovali organizaciju o suvremenim izazovima ruralnih društvenih poduzeća.

SSA je provela analizu potreba ciljanih ruralnih skupina, a zauzvrat je dobila integriranu viziju za Alblasserdamsku branu, uključujući analizu troškova i koristi te višefunkcionalnu analizu (kulturnu, društvenu, ekonomsku, ekološku i održivu dimenziju).

Ruralni e-DKU u Slovačkoj

U Slovačkoj je projekt SenSkype uključio studente psihologije u pružanje online savjetodavnih usluga korisnicima socijalne ustanove Viničky.

Projekt je trajao dvije godine i bio je u potpunosti online, čime su studenti razvili tehničke i savjetodavne vještine, a kasnije su ih prenosili klijentima ustanove.



5. URUČCI

Uručak 3.5 Dobre prakse ruralnog e-DKU-a

Ruralni e-DKU na Balearskim otocima

Magistri zdravstvenih znanosti i kvalitete života sa Sveučilišta Balearskih otoka razvili su neizravne e-DKU projekte (hibridni tip II) u suradnji s organizacijama Llana Viva i Es Garrover (koja promiče uključivanje osoba s intelektualnim poteškoćama).

Dok Llana Viva prikuplja vunu od lokalnih poljoprivrednika, sudionici iz Es Garrovera čiste i pripremaju vunu za upotrebu.

Studenti su im pružili znanstveno utemeljene informacije o mogućnostima primjene vune u zdravstvu i edukaciji. Projekt je povećao vidljivost vune kao vrijednog i održivog materijala, podigao svijest o njezinoj važnosti za lokalnu ekonomiju i potaknuo izradu online karte proizvođača.

Ruralni e-DKU u stomatologiji, Čile

Prvi e-DKU projekt tipa III proveden je u okviru nastavnog plana studija stomatologije na Papinskom katoličkom sveučilištu u Čileu (PUC).

Cilj projekta bio je povezati tehničko znanje s razvojem vrijednosti i društvene odgovornosti.

Projekt je bio usmjeren na socijalno ranjive zajednice u područjima La Pintana i Puente Alto na jugu Santiaga.

Studenti su provodili terenske posjete radi procjene oralnog zdravlja i potreba zajednice, zatim su osmišljavali edukativne intervencije za smanjenje rizičnih čimbenika među djecom, roditeljima, starijima i njegovateljima.

Ruralni e-DKU u biološkim znanostima, Čile

Drugi projekt proveden je kao e-DKU tipa II u sklopu preddiplomskog kolegija Biološke znanosti.

Studenti su izradili obrazovne videozapise koji prenose znanja o temama povezanim s nastavnim planom čileanskih škola — zarazne bolesti, virusi, COVID-19, cjepiva, ovisnosti, globalne promjene i metaboličke bolesti.

Zajednički partneri bili su ranjive škole Zaklade Belén Educa i njihovi nastavnici prirodoslovlja.

Ruralni e-DKU na La Salle Campus Barcelona, Španjolska

Studenti audiovizualnog inženjerstva s kampusa La Salle u Barceloni sudjelovali su u e-DKU projektu tipa III stvarajući audiovizualne materijale koji prikazuju društveni učinak ruralne Zaklade Marianao — promicanje dobrobiti djece i obitelji, uspjeha u obrazovanju, socijalne uključenosti i razvoja zajednice.

Ruralni e-DKU s osobama s invaliditetom u Španjolskoj

Studenti treće godine Telekomunikacijskog inženjerstva s La Salle kampusa Barcelona surađivali su s Zakladom AIS AYUDA u aktivnosti s osobama s invaliditetom u mjestu Vilopriu (Baix Empordà, Španjolska).

U e-DKU projektu tipa III studenti su organizirali radionice vezane uz tehnologiju i zabavne aktivnosti za osobe s funkcionalnom raznolikošću i njihove obitelji.

5. URUČCI

Uručak 3.5 Dobre prakse ruralnog e-DKU-a

Ruralni e-DKU u obnovi kuća, Španjolska

Studenti treće godine studija arhitekture na La Salle kampusu Barcelona surađivali su s Zakladom VIS u međunarodnom e-DKU projektu tipa III usmjerenom na obnovu i rekonstrukciju kuća u teško dostupnim područjima Bosne i Hercegovine (područje Ljubuškog).

Studenti su sudjelovali u planiranju i provedbi obnove oštećenih objekata u ruralnim i izoliranim područjima.

Ruralno društveno korisno učenje u Italiji, Santa Sofia: Via Romea Germanica

U Italiji je 16 studenata preddiplomskog i diplomskog studija Sveučilišta u Bologni imalo priliku primijeniti i razviti transverzalne vještine kako bi zadovoljili potrebe ruralne zajednice u Santi Sofiji. Prvi partner, Via Romea Germanica, imao je cilj osmisliti inovativne načine za promicanje hodočasničke rute među mladima.

Drugi partner, Auser centar Santa Sofia, pomaže starijima u socijalizaciji i borbi protiv usamljenosti. Cilj projekta bio je povećati aktivno sudjelovanje Ausera, ojačati vezu s lokalnim kontekstom i potaknuti međugeneracijsku suradnju.

<https://www.youtube.com/watch?v=nXyNwzVnylc>

5. URUČCI

Uručak 4.1 Analiza potreba u ruralnim e-DKU projektima

Planiranje ruralnih e-DKU projekata: Analiza potreba kao prvi korak

Planiranje je ključna faza koja postavlja temelje za uspješnu, učinkovitu i obostrano korisnu suradnju između obrazovnih institucija, studenata i partnera iz zajednice. Ono uključuje promišljene, suradničke i strateške korake kako bi se osiguralo da DKU projekt zadovolji i obrazovne ciljeve i potrebe zajednice. U nastavku je prikazan pregled onoga što planiranje u ovom kontekstu obuhvaća.

Analiza potreba

- Procjena zajednice: Uključite partnere iz zajednice kako biste procijenili njihove potrebe, prioritete i izazove. To može uključiti ankete, intervju, fokus grupe ili analizu postojećih podataka.
- Usklađenost s ciljevima zajednice: Osigurajte da projekt odgovara stvarnim, a ne pretpostavljenim potrebama koje je zajednica sama identificirala.
- Kulturalno i kontekstualno razumijevanje: Steknite razumijevanje povijesti, kulture, vrijednosti i socioekonomskog konteksta zajednice kako biste dizajnirali projekt koji je nužan i relevantan.

Možete koristiti alate za provođenje analize potreba u ruralnim e-DKU projektima razvijene u projektu eSL4EU i dostupne na ovoj [poveznici](#), str. 23-27.

5. URUČCI

Uručak 4.2 Planiranje ruralnih e-DKU projekata

Nakon analize potreba, sljedeći korak je:

2. Uspostava partnerstava

- Izgradnja odnosa: Identificirati i uspostaviti odnose s organizacijama u zajednici, nevladinim organizacijama, državnim agencijama ili drugim grupama koje će biti partneri.
- Definiranje uloga i odgovornosti: Zajednički definirati uloge partnera iz zajednice, nastavnika i studenata u fazama planiranja, provedbe i evaluacije.
- Međusobni dogovor: Razviti zajedničko razumijevanje ciljeva, očekivanja i obveza, često formalizirano memorandumom o razumijevanju (MOU) ili ugovorom o partnerstvu.

3. Postavljanje ciljeva i zadataka

- Obrazovni ciljevi: Definirati akademske ciljeve učenja za studente, poput razvoja kritičkog mišljenja, primjene pojmova iz kolegija ili stjecanja praktičnih vještina.
- Ciljevi društveno korisne aktivnosti: Utvrditi jasne ciljeve koji odgovaraju identificiranim potrebama zajednice, poput povećanja pismenosti, unapređenja održivosti okoliša ili podrške zdravstvenim inicijativama.
- Reciprocitet: Osigurati da ciljevi koriste i zajednici i studentima, potičući obostranu korist.

4. Dizajn projekta

- Opseg projekta: Odrediti opseg projekta, uključujući vremenski okvir, razinu i specifične aktivnosti ili rezultate (npr. radionice, istraživanja, događaji, kreiranje resursa).
- Integracija s kurikulumom: Uskladiti projekt s kurikulumom kolegija kako bi društveno korisne aktivnosti nadopunjavale akademski sadržaj.
- Procjena izvedivosti: Procijeniti resurse, vrijeme i vještine potrebne za uspješnu provedbu projekta, osiguravajući realne uvjete za sve uključene strane.

5. Identifikacija i raspodjela resursa

- Ljudski resursi: Identificirati sudionike (studente, nastavnike, članove zajednice) i njihove uloge u projektu.
- Materijalni resursi: Odrediti materijale, financijska sredstva ili alate potrebne za projekt, poput prijevoza, tehnologije ili opreme, i osigurati ih putem institucionalne potpore ili doprinosa zajednice.
- Logističko planiranje: Planirati logistiku, uključujući raspored, prijevoz i pristup mjestima u zajednici, kako bi provedba bila jednostavna.

6. Upravljanje rizicima i etička razmatranja

- Procjena rizika: Identificirati potencijalne rizike (npr. sigurnosne, etičke dileme ili neželjene posljedice) i razviti strategije za njihovo ublažavanje.
- Etičke smjernice: Uspostaviti smjernice za etično uključivanje, poput poštivanja autonomije zajednice, osiguravanja informiranog pristanka i izbjegavanja iskorištavanja ili štete.
- Trening kulturne osjetljivosti: Pripremiti studente i nastavnike za angažman u zajednici s poštovanjem, uključujući obuku o kulturnoj kompetenciji i skromnosti

5. URUČCI

Uručak 4.2 Planiranje ruralnih e-DKU projekata

7. Komunikacija i koordinacija

- Plan komunikacije: Razviti plan kontinuirane komunikacije među svim dionicima, uključujući redovite sastanke, ažuriranja i mehanizme povratnih informacija.
- Koordinacija s partnerima: Osigurati aktivno uključivanje partnera iz zajednice u proces planiranja i da njihov doprinos oblikuje smjer projekta.
- Transparentnost: Održavati transparentnost o ciljevima, rokovima i očekivanjima kako bi se izgradilo povjerenje i usklađenost među svim stranama.

8. Planiranje refleksije i evaluacije

- Prilike za refleksiju: Planirati strukturirane prilike za studente da reflektiraju o svojim iskustvima, povezujući rad u zajednici s akademskim učenjem i osobnim razvojem.
- Metode evaluacije: Osmisliti metode za procjenu utjecaja projekta na zajednicu i studente, poput anketa, intervjuja, fokus grupa ili mjerljivih rezultata (npr. broj osoba kojima je pružena pomoć, kreirani resursi).
- Povratne informacije: Uspostaviti mehanizme za pružanje povratnih informacija od strane partnera i studenata tijekom i nakon projekta radi prilagodbi i budućeg planiranja.

9. Jačanje kapaciteta i održivost

- Fokus na osnaživanje: Planirati projekt tako da gradi kapacitete zajednice za rješavanje vlastitih potreba, umjesto da stvara ovisnost.
- Razmatranje održivosti: Istražiti načine da se utjecaj projekta nastavi i nakon e-DKU iskustva, npr. obukom članova zajednice ili osiguranjem stalnog financiranja.
- Potencijal dugoročne suradnje: Postaviti temelje za dugotrajnu suradnju između obrazovne institucije i partnera iz zajednice.

Planiranje ruralnog e-DKU je sveobuhvatan proces koji zahtijeva pažljivu koordinaciju i predanost suradnji, osiguravajući da projekt bude smislen, etičan i učinkovit za zajednicu i studente.

Možete koristiti alate za podršku pripremi i planiranju ruralnih e-DKU projekata razvijene u projektu eSL4EU i dostupne na ovoj [poveznici](#), str. 28-39, koji pomažu razviti potrebne vještine i strategije za uspješnu provedbu.

5. URUČCI

Uručak 4.3 Implementacija ruralnih e-DKU projekata

Implementacija je faza koja uključuje izvođenje aktivnosti u zajednici, angažman s ruralnom zajednicom i osiguranje usklađenosti projekta s obrazovnim i zajedničkim ciljevima.

To je dinamičan proces koji zahtijeva koordinaciju, prilagodljivost i stalnu komunikaciju među svim dionicima — studentima, nastavnicima i partnerima iz ruralne zajednice.

Pregled implementacije ruralnog e-DKU projekta:

1. Izvođenje društveno korisne aktivnosti

- **Provedba planiranih zadataka:** Studenti, uz vodstvo nastavnika i partnera iz zajednice, obavljaju zadatke ili projekte definirane u fazi planiranja (npr. podučavanje, organizacija događaja, istraživanja, izgradnja infrastrukture, radionice).
- **Primjena vještina i znanja:** Studenti primjenjuju akademske koncepte, vještine i teorije na stvarne situacije, povezujući učenje u učionici s praktičnim iskustvom.
- **Poštivanje vremenskog okvira:** Implementacija slijedi utvrđeni raspored, a zadaci se izvršavaju prema dogovorenim rokovima.

2. Angažman s partnerima iz zajednice

- **Suradnja:** Studenti i nastavnici blisko surađuju s partnerima iz zajednice koji mogu pružiti nadzor, smjernice ili resurse.
- **Poštovanje zajednice:** Sudionici se odnose prema zajednici s poštovanjem i kulturnom osjetljivošću, pridržavajući se etičkih smjernica.
- **Odgovaranje na potrebe zajednice:** Aktivnosti se provode s ciljem zadovoljavanja identificiranih potreba zajednice.

3. Prilagodljivost

- **Odgovor na izazove:** Implementacija može uključivati nepredviđene probleme (logistika, promjene potreba zajednice, dostupnost studenata), zahtijevajući prilagodbu plana bez odstupanja od ciljeva.
- **Fleksibilnost:** Pripremiti se za promjene aktivnosti, rokova ili pristupa na temelju povratnih informacija ili okolnosti.
- **Rješavanje sukoba:** Sukobi ili nesporazumi rješavaju se konstruktivno i suradnički.

4. Praćenje i podrška

- **Nadzor:** Partneri i nastavnici prate rad studenata i pružaju smjernice za etičku i učinkovitu izvedbu.
- **Podrška:** Pružiti pomoć studentima u prevladavanju izazova, razvijajući vještine rješavanja problema i otpornost.
- **Komunikacija:** Održavati otvorenu komunikaciju putem sastanaka, e-mailova ili izvještaja o napretku.

5. URUČCI

Uručak 4.3 Implementacija ruralnih e-DKU projekata

5. Refleksija

- **Kontinuirana refleksija:** Potaknuti studente da reflektiraju o svojim iskustvima tijekom projekta.
- **Strukturirane prilike:** Osigurati vođene aktivnosti refleksije poput vođenja dnevnika, grupnih rasprava ili blogova.
- **Integracija povratnih informacija:** Iskoristiti uvid iz refleksije za prilagodbu projekta u stvarnom vremenu.

6. Dokumentacija i prikupljanje podataka

- **Praćenje napretka:** Dokumentirati provedene aktivnosti, vrijeme i postignute ciljeve.
- **Prikupljanje dokaza:** Prikupiti podatke ili dokaze o utjecaju (ankete, intervjui, fotografije uz pristanak, mjerljivi rezultati).
- **Vođenje evidencije:** Voditi točne zapise radi odgovornosti i buduće reference.

7. Priprema za evaluaciju

- **Priprema za procjenu:** Prikupiti završne podatke, povratne informacije i refleksije.
- **Proslava:** Priznati doprinos svih dionika kroz događaje ili prezentacije.
- **Održavanje učinka:** Ako je primjenjivo, osigurati trajni utjecaj projekta (npr. obuka članova zajednice, prijenos odgovornosti lokalnim dionicima).

Možete koristiti alate za podršku implementaciji ruralnih e-DKU projekata razvijene u projektu eSL4EU i dostupne na ovoj [poveznici](#), str. 40-46.

5. URUČCI

Uručak 4.4 Proslava ruralnih e-DKU projekata

Proslava označava završetak iskustva.

To je trenutak za priznanje, refleksiju i odavanje počasti trudu, postignućima i utjecaju suradničkog rada studenata, nastavnika i partnera iz zajednice. Ova faza nije samo „proslava“ – ona je pažljivo osmišljen korak potvrde obavljenog rada i odavanje počasti e-učenju kroz ruralni društveno koristan rad. Ima praktičnu i emocionalnu svrhu, jačajući vrijednost partnerstva i procesa učenja.

Evo pregleda što obuhvaća faza proslave ruralnih e-DKU projekata.

- 1. Priznavanje doprinosa**
 - Ova aktivnost uključuje prepoznavanje truda, predanosti i doprinosa svih sudionika — studenata, nastavnika i partnera iz zajednice. To je trenutak za izražavanje zahvalnosti za ulogu svakog sudionika u uspjehu projekta.
- 2. Prezentacija rezultata**
 - Proslava često uključuje prezentaciju rezultata ruralnog e-DKU projekta. To može biti kroz prezentacije, izložbe, izvještaje ili demonstracije koje ističu postignuća, poput izgrađenog zajedničkog vrta, dovršenog istraživanja ili provedene radionice.
- 3. Refleksija o učenju i utjecaju**
 - Sudionici razmišljaju o tome što su naučili i kako je iskustvo utjecalo na njih osobno, akademski i profesionalno, kao i kako je koristilo zajednici. To može uključivati grupne rasprave, pisane refleksije ili pripovijedanje priča.
- 4. Jačanje odnosa**
 - Proslava jača veze između obrazovne institucije i zajednice. To je prilika za učvršćivanje partnerstava i pripremu za buduću suradnju.
- 5. Javno priznanje**
 - Proslava se može proširiti izvan neposrednih sudionika i uključiti širu zajednicu, npr. kroz javni događaj, medijsko izvještavanje ili otvorene dane. To povećava vidljivost i utjecaj projekta.
- 6. Svečani ili simbolični elementi**
 - Proslave često uključuju elemente svečanosti — hranu, glazbu, nagrade, certifikate ili ceremonijalne aktivnosti poput sadnje drveta ili otkrivanja ploče. Ovi elementi čine iskustvo nezaboravnim i značajnim.
- 7. Zaključak i tranzicija**
 - Proslava pruža završetak ciklusa ruralnog e-DKU-a i može poslužiti kao prijelaz u buduće faze ili projekte.

Možete koristiti alate za proslavu ruralnih e-DKU projekata razvijene u projektu eSL4EU i dostupne na ovoj [poveznici](#), str. 47-50.

Oni pomažu prepoznati sudionike, postignute rezultate i ishode učenja.

5. URUČCI

Uručak 4.5 Refleksija u ruralnim e-DKU projektima

Refleksija povezuje iskustvo i učenje.

To je namjeran, strukturiran proces kritičkog promišljanja o iskustvu ruralne **društveno korisne aktivnosti** radi izvlačenja značenja, produbljivanja razumijevanja i povezivanja s akademskim, osobnim i građanskim razvojem.

Ovdje donosimo pregled svrhe i sadržaja refleksije u ruralnim e-DKU projektima.

Svrha refleksije

- Refleksija pomaže studentima da iskustvo pretvore u učenje, pretvarajući praktičan rad u značajno obrazovno iskustvo povezivanjem s akademskim konceptima ili vještinama.
- Potiče studente da preispitaju svoje pretpostavke, pristranosti, vrijednosti i emocije, potičući osobni rast i dublji osjećaj identiteta ili svrhe.
- **Refleksija stavlja društveno korisnu aktivnost u šire društvene, kulturne ili etičke okvire, pomažući studentima da uvide kako njihove akcije utječu na pitanja pravde, jednakosti ili dobrobiti zajednice.**
- Refleksija razvija razumijevanje vlastite uloge u zajednici i predanost kontinuiranom angažmanu ili društvenim promjenama.
- Omogućuje studentima da procijene što je funkcioniralo, što nije i kako slične projekte provoditi učinkovitije u budućnosti.

Strukturirane aktivnosti refleksije

- **Vođenje dnevnika:** Redovito zapisivanje iskustava, emocija i uvida tijekom projekta.
- **Grupne rasprave:** Dijeljenje perspektiva sa studentima, instruktorima ili članovima zajednice kako bi se istražili zajednički uvidi.
- **Usmjerena pitanja:** Odgovaranje na pitanja poput „Što ste naučili o sebi?“, „Kako je ovo utjecalo na zajednicu?“ ili „Što vas je iznenadilo?“
- **Kreativni izričaj:** Korištenje umjetnosti, pripovijedanja ili multimedija (npr. fotografije, video, podcasti) za obradu i prenošenje iskustva.

Vrijeme i učestalost refleksije

- **Prije društveno korisne aktivnosti:** Predviđanje ciljeva, izazova ili očekivanja.
- **Tijekom društveno korisne aktivnosti:** Obrada tekućih iskustava i prilagodba pristupa u stvarnom vremenu.
- **Nakon društveno korisne aktivnosti:** Sinteza ukupnog utjecaja i naučenih lekcija.



5. URUČCI

Uručak 4.5 Refleksija u ruralnim e-DKU projektima

Ključni elementi refleksije

- **Opis:** Prisjećanje što se dogodilo tijekom društveno korisne aktivnosti („što“).
- **Analiza:** Istraživanje zašto su se stvari odvijale na taj način, uključujući uspjehe i izazove („pa što?“).
- **Primjena:** Razmatranje kako se stečeni uvidi mogu primijeniti u budućnosti („što dalje?“).

Integracija s ciljevima učenja i uključivanje više perspektiva

- Refleksija povezuje **društveno korisnu aktivnost** s **akademske ciljevima**, bilo da se radi o primjeni teorije sociologije, vježbanju jezičnih vještina ili testiranju inženjerskog dizajna u stvarnom okruženju.
- Često uključuje doprinos studenata, nastavnika i partnera iz zajednice kako bi se dobila cjelovita slika iskustva. Na primjer, partner iz zajednice može podijeliti kako je projekt utjecao na njihovu organizaciju, dodajući dubinu studentskim refleksijama.

Obrada emocija

- Refleksija priznaje osjećaje — ponos, frustraciju, empatiju ili inspiraciju — koji se javljaju tijekom društveno korisne aktivnosti, pomažući studentima da shvate svoje emocionalno iskustvo.

Možete koristiti alate za poticanje kritičkog mišljenja u ruralnim e-DKU projektima razvijene u projektu eSL4EU i dostupne na ovoj [poveznici](#), str. 51-62.

Zapamtite, refleksija je ljepilo koje povezuje iskustvo, čineći ga većim od pukog zbroja dijelova.

5. URUČCI

Uručak 5.1 Ocjenjivanje i evaluacija u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Postoji razlika između **evaluacije** i **ocjenjivanja** u ruralnom e-društveno korisnom učenju, iako se ti pojmovi ponekad koriste naizmjenično u svakodnevnom razgovoru.

Razlika se prvenstveno odnosi na njihov **opseg**, **svrhu** i **fokus**.

U praksi, **ocjenjivanje** je temelj za evaluaciju. Ono prikuplja „što“ (podatke o izvedbi), dok evaluacija tumači „pa što onda“ (ukupno značenje i utjecaj).

Ocjenjivanje u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Definicija:** Ocjenjivanje se fokusira na mjerenje specifičnih ishoda, često na individualnoj ili komponentnoj razini. Obično se radi o prikupljanju podataka kako bi se razumio napredak, izvedba ili postignuće u odnosu na definirane kriterije.
- **Svrha:** Često se koristi za ocjenjivanje učenja studenata ili specifičnih aspekata iskustva (npr. stečene vještine, primijenjeno znanje). Više je dijagnostičko ili formativno, usmjereno na pružanje povratnih informacija za poboljšanje tijekom procesa.
- **Opseg:** Uži i ciljano usmjeren. Odgovara na pitanja poput: „Što je student naučio?“ ili „Koliko dobro je izvršio ovaj zadatak?“
- **Vremenski okvir:** Može se provoditi tijekom cijelog iskustva (formativno) ili u određenom trenutku (sumativno), ali često je kontinuirano.

Evaluacija u ruralnom e-društveno korisnom učenju

- **Definicija:** Evaluacija je šira i holistička, usmjerena na ukupnu učinkovitost, utjecaj ili vrijednost iskustva.
- **Svrha:** Procjenjuje uspjeh cjelokupnog pothvata – učenje studenata, utjecaj na zajednicu i kvalitetu partnerstva. Često je sumativna, s ciljem utvrđivanja jesu li ciljevi ispunjeni i pružanja informacija za buduće projekte.
- **Opseg:** Širok i sveobuhvatan. Odgovara na pitanja poput: „Je li ovaj ruralni e-DKU projekt postigao svoje namjeravane ishode za sve dionike?“ ili „Je li partnerstvo bilo obostrano korisno?“
- **Vremenski okvir:** Obično se provodi na kraju ili nakon ključnih faza projekta.

5. URUČCI

Uručak 5.2 Evaluacija u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Evaluacija je ključna komponenta koja procjenjuje učinkovitost, utjecaj i ishode iskustva za sve dionike – studente, partnere iz zajednice te nastavnike ili institucije. Uključuje doprinos svih ovih dionika, osiguravajući višestruke perspektive.

Ona nadilazi tradicionalno akademsko ocjenjivanje i usmjerava se i na proces učenja i na pruženu uslugu.

Evo pregleda onoga što evaluacija obuhvaća u ruralnom e-društveno korisnom učenju.

1. Evaluacija ishoda studentskog učenja, refleksije i osobnog razvoja

- Procjenjuje se koliko su studenti ostvarili obrazovne ciljeve iskustva ruralnog e-društveno korisnog učenja, na koji način povezuju svoja iskustva iz zajednice sa širim društvenim pitanjima ili akademskim konceptima, njihovo kritičko razmišljanje, građanska odgovornost, rješavanje problema ili znanje specifično za disciplinu. Često uključuje i osobne vrijednosti.
- Metode mogu uključivati strukturirane aktivnosti refleksije, dnevnike, prezentacije, rasprave ili pred- i posttestove kako bi se izmjerile promjene u razumijevanju ili vještinama.

2. Evaluacija utjecaja na zajednicu

- Procjenjuju se opipljive i neopipljive koristi koje su pružene partnerskoj organizaciji ili krajnjim korisnicima. To može uključivati mjerenje kvalitete e-DKU aktivnosti, broja ljudi na koje je utjecalo ili održivosti rezultata.
- Povratne informacije partnera iz zajednice (npr. ankete, intervjui) često se koriste za ocjenjivanje učinkovitosti i usklađenosti s njihovim potrebama.

3. Evaluacija kvalitete projekta i partnerstva

- Analizira se koliko je dobro funkcionirala suradnja između obrazovne institucije i organizacije u zajednici. To uključuje komunikaciju, uzajamnu korist (reciprocitet) i logističku koordinaciju.
- Može obuhvaćati evaluaciju je li projekt ispunio dogovorene ciljeve i jesu li se obje strane osjećale poštovano i cijenjeno, uz identificiranje snaga, slabosti i područja za prilagodbu u budućim iteracijama na temelju povratnih informacija dionika.

Evaluacija koju provode akademski nastavnici

- Fokusira se na ocjenjivanje učinkovitosti iskustva u postizanju obrazovnih ciljeva, poticanju razvoja studenata i dobrobiti zajednice.
- Za razliku od ocjenjivanja (koje često mjeri izvedbu studenata prema specifičnim kriterijima), evaluacije koje provode nastavnici su šire, jer razmatraju ukupni uspjeh programa i njegovih komponenti.
- Nastavnici obično provode evaluacije u ključnim trenucima – na sredini projekta radi prilagodbi i na kraju radi donošenja zaključaka. Proces je reflektivan i iterativan.

5. URUČCI

Uručak 5.2 Evaluacija u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Evaluacija koju provode akademski nastavnici

- **Pregled studentskih refleksija:** procjenjuje se dubina pisanih ili usmenih refleksija studenata, kao i dokazi kritičkog mišljenja, povezanost između e-DKU aktivnosti i sadržaja kolegija te osobni razvoj.
- **Promatranje angažmana studenata:** evaluira se interakcija studenata s partnerima iz zajednice, vršnjacima i zadacima – razina sudjelovanja, inicijativa i profesionalnost – kako bi se utvrdilo ostvaruje li iskustvo svoje namjeravane razvojne ishode.
- **Povratne informacije partnera iz zajednice:** prikupljaju se radi analize jesu li studentski napori zadovoljili potrebe zajednice i je li partnerstvo bilo obostrano korisno.
- **Usklađenost s ishodima učenja:** koliko se iskustvo društveno korisnog učenja uklapa u akademske ciljeve kolegija.
- **Učinkovitost programa:** nastavnici mogu koristiti ankete, fokus grupe ili intervju sa studentima i partnerima kako bi procijenili strukturu ruralnog e-DKU-a, logistiku, relevantnost za kurikulum i opće zadovoljstvo, a sve s ciljem unapređenja budućih verzija.
- **Kvalitativne i kvantitativne mjere:** kombiniranje mjerljivih rezultata (npr. broj odrađenih sati, završenih projekata) s kvalitativnim uvidima (npr. studentska svjedočanstva, povratne informacije partnera) daje cjelovit prikaz uspješnosti iskustva.

Evaluacija koju provode studenti

Ona obuhvaća ocjenjivanje i njihovih ishoda učenja i utjecaja njihove aktivnosti na zajednicu.

Ovaj proces često kombinira refleksiju, samoocjenjivanje i povratne informacije kako bi se izmjerio osobni rast, razvoj vještina i učinkovitost njihovog doprinosa.

Evaluacija je obično kontinuirana: studenti reflektiraju prije, tijekom i nakon aktivnosti kako bi pratili svoj napredak i utjecaj projekta.

Nastavnici mogu usmjeravati ovaj proces, ali perspektive studenata su ključne.

Evaluacija koju provode studenti

- **Refleksivni dnevnik ili eseji:** studenti procjenjuju kako je iskustvo oblikovalo njihovo razumijevanje gradiva, osjećaj građanske odgovornosti ili osobne vrijednosti, povezujući aktivnosti u zajednici s akademskim konceptima.
- **Samoocjenjivanje:** studenti ispunjavaju ankete ili rubrike, ocjenjujući svoj timski rad, komunikacijske vještine, sposobnosti rješavanja problema ili koliko su dobro ostvarili ciljeve projekta.
- **Ishodi projekta:** studenti procjenjuju opipljive rezultate svoje aktivnosti, poput broja ljudi kojima su pomogli, pruženih resursa ili učinjenih poboljšanja.
- **Grupne rasprave ili prezentacije:** studenti zajednički procjenjuju kolektivni utjecaj svog rada, predstavljajući svoja otkrića kolegama ili nastavnicima, raspravljajući o uspjesima, izazovima i naučenim lekcijama.
- **Povratne informacije partnera iz zajednice:** studenti prikupljaju evaluacije koje mogu biti neformalne (razgovori) ili formalne (ankete članova zajednice u kojima ocjenjuju studentski doprinos).
- **Povezanost s ishodima učenja:** često se procjenjuje koliko je ostvarena aktivnost bila usklađena s ciljevima kolegija.

5. URUČCI

Uručak 5.2 Evaluacija u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Evaluacija studentskih ishoda učenja u ruralnim e-društveno korisnim projektima

Evaluacija studentskih ishoda učenja u ruralnim e-društveno korisnim projektima obično se provodi pomoću **alata za ocjenjivanje**, gdje se prema jasnim kriterijima može dodijeliti bod ili ocjena. To ih čini prikladnima za ocjenjivanje studentske izvedbe na strukturiran, mjerljiv način, što je potrebno kako bi studenti dobili ECTS bodove za učenje koje proizlazi iz aktivnog angažmana u zajednici.

Evo pregleda odabranih alata.

1. Refleksivni dnevnici

- **Svrha:** Studenti redovito pišu bilješke u kojima razmišljaju o svojim iskustvima, izazovima, naučenim lekcijama i stečenim uvidima. Nastavnik procjenjuje studentsko učenje, osobni razvoj i sposobnost povezivanja e-DKU aktivnosti s akademskim konceptima ili širim društvenim pitanjima.
- **Primjer:** Nastavnici koriste rubrike za ocjenjivanje dubine refleksije, povezanosti s ciljevima kolegija, kritičkog mišljenja ili kvalitete pisanja. Bodovi se mogu dodijeliti za dokaze o samosvijesti (npr. 0–5) ili povezivanje aktivnosti s akademskim sadržajem (npr. 0–10).

2. Portfelji

- **Svrha:** Studenti prikupljaju artefakte (npr. fotografije, pisane refleksije, projektne rezultate) u portfelj, koji se zatim holistički procjenjuje kako bi se dobio sveobuhvatan prikaz studentskog rada i razvoja kroz vrijeme.
- **Primjer:** Portfelj koji uključuje plan projekta, fotografiju dovršene aktivnosti i refleksivni sažetak može se ocjenjivati prema potpunosti, organizaciji, kvaliteti refleksija i dokazima o učenju. Primjerice, 20 bodova za uključene artefakte, 30 bodova za analizu, itd.

3. Liste opažanja

- **Svrha:** Procjenjuje se sudjelovanje i ponašanje studenata tijekom aktivnosti, komunikacija, suradnja s drugima, kao i specifične radnje ili vještine (npr. točnost, suradnja, rješavanje problema).
- **Primjer:** Liste se mogu kvantificirati dodjeljivanjem bodova za opažena ponašanja (npr. 5 bodova za točnost, 5 za pokazanu kulturnu osjetljivost, 5 za timski rad). Ukupni rezultat odražava izvedbu tijekom aktivnosti.

4. Pred- i post-ocjenjivanja

- **Svrha:** Mjere promjene u znanju, vještinama ili stavovima studenata prije i nakon iskustva, putem anketa ili kvizova. Rezultati se uspoređuju kako bi se procijenio napredak.
- **Primjer:** Ankete u kojima studenti ocjenjuju svoje razumijevanje problema zajednice (npr. siromaštvo, održivost) na skali od 1 do 5 prije i poslije projekta.

5. URUČCI

Uručak 5.2 Evaluacija u ruralnom e-društveno korisnom učenju

Evaluacija studentskih ishoda učenja u ruralnim e-društveno korisnim projektima

5. Samoocjenjivanje i vršnjačka ocjenjivanje

- **Svrha:** Studenti reflektiraju o vlastitom doprinosu ili procjenjuju trud svojih kolega, čime se potiče odgovornost i samosvijest. To može uključivati ocjenjivanje vlastitog napretka u područjima poput liderstva ili empatije.
- **Primjer:** ocjenjivanje prema potpunosti ili promišljenosti koristeći rubriku. Vršnjačke ocjenjivanja mogu ulaziti u ocjenu grupnog projekta, s prosjekom ili ponderiranjem (npr. 0–10 bodova za svaku ocjenu timskog rada).

6. Popisi ciljeva

- **Svrha:** Na početku studenti definiraju osobne ili akademske ciljeve za iskustvo ruralnog e-društveno korisnog učenja. Kasnije procjenjuju svoj napredak prema tim ciljevima, pružajući alat za samousmjerenu evaluaciju.
- **Primjer:** Početno postavljanje ciljeva može se ocjenjivati prema specifičnosti i relevantnosti (npr. 10 bodova), a naknadno ocjenjivanje napretka prema dokazima o trudu ili ostvarenju (npr. 20 bodova).

7. Studije slučaja ili prezentacije

- **Svrha:** Studenti analiziraju svoje iskustvo i predstavljaju rezultate, povezujući ih s ciljevima kolegija. Time se procjenjuje njihova sposobnost sinteze i jasnog izlaganja naučenog.
- **Primjer:** Nastavnik koristi rubriku za evaluaciju sadržaja (npr. 20 bodova za analizu), izvedbe (npr. 10 bodova za jasnoću) i povezanosti s ciljevima ruralnog e-društveno korisnog učenja (npr. 20 bodova za relevantnost).

8. Dnevnici aktivnosti ili evidencije sati

- **Svrha:** Prate količinu i dosljednost studentskog doprinosa, često kao polaznu točku za daljnju evaluaciju. Studenti bilježe sate provedene u radu i obavljene zadatke, što se može pregledati zajedno s kvalitativnim ocjenjivanjem.
- **Primjer:** Evidencija koja bilježi „3 sata podučavanja starijih osoba osnovama računalnih vještina” ili „4 sata razvijanja društvene kampanje za organizaciju iz zajednice.”

Možete koristiti alate za evaluaciju ishoda učenja studenata u ruralnim e-DKU projektima razvijene u projektu eSL4EU i dostupne na ovoj [poveznici](#).

5. URUČCI

Uručak 5.3 Evaluacija utjecaja na zajednicu

Shvatite ovaj proces kao **suradnički proces** s partnerima iz zajednice.

Dobra evaluacija koristi **kvantitativne i kvalitativne mjere** kako bi se prikazala potpuna slika utjecaja ruralnog e-društveno korisnog učenja na zajednicu. Postoje dva načina mjerenja utjecaja ruralnog e-DKU-a na organizaciju partnera iz zajednice (OCD): **prije i poslije** (pred-post pristup) ili **retrospektivno**.

Razumijevanje svrhe evaluacije – može se koristiti, na primjer, za:

- podršku institucionalizaciji ruralnog e-društveno korisnog učenja,
- predstavljanje uspješnih priča upravi sveučilišta ili fakulteta,
- pravdanje financiranja ili dokazivanje potrebe za novim sredstvima,
- predstavljanje postignuća,
- povećanje vidljivosti koristi ruralnog e-društveno korisnog učenja za zajednicu,
- razvoj programa ili aktivnosti ruralnog e-društveno korisnog učenja,
- identifikaciju „što funkcionira”,
- razumijevanje utjecaja koji ruralni e-DKU donosi zajednici.

Tripartitni model evaluacije

Model uključuje tri glavna elementa:

- **Resursi** (ljudi, financije, infrastruktura),
- **Aktivnosti** (što se konkretno provodi u sklopu ruralnog e-društveno korisnog učenja),
- **Ishodi** (znanja, uvidi, promjene).

Model također identificira dvije široke domene utjecaja na krajnje korisnike: **zadovoljenje potreba, kvaliteta života**. Lau i Snell (2021) također su pripremili **Upitnik za povratne informacije o utjecaju na zajednicu**, koji možete pronaći u [na ovoj poveznici](#).

Koraci evaluacije utjecaja društveno korisnog učenja na zajednicu



5. URUČCI

Uručak 5.3 Evaluacija utjecaja na zajednicu

Ovaj proces sastoji se od nekoliko koraka, od kojih je prvi **planiranje** – identificirajte zašto želite evaluirati utjecaj, za koga je evaluacija namijenjena i osmislite evaluaciju na temelju tih odgovora.

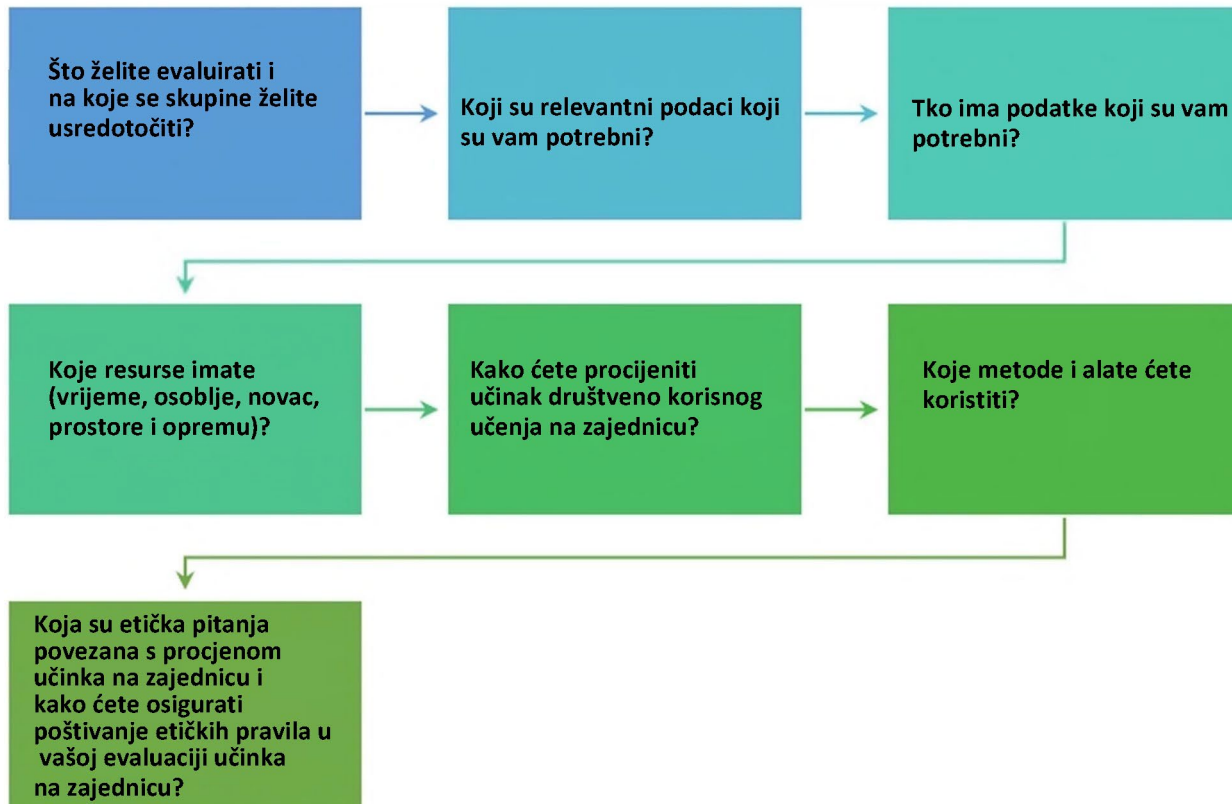
Nakon što uspostavite odgovarajući dizajn evaluacije, potrebno je prikupiti relevantne podatke i analizirati ih kako biste izvukli korisne informacije i donijeli zaključke.

Razmislite o tome kako će se proces i rezultati komunicirati među sudionicima, dionicima, drugim organizacijama, grupama i financijerima.

U završnom koraku, aktivno koristite nalaze iz evaluacije kako biste naučili što dobro funkcionira i identificirali područja koja je potrebno poboljšati.

Ovo je najvažniji razlog evaluacije utjecaja na zajednicu.

Pitanja za oblikovanje evaluacije učinka na zajednicu



5. URUČCI

Uručak 5.4 Evaluacija kvalitete projekta i partnerstva

Evaluacija kvalitete projekta i partnerstva u ruralnim e-društveno korisnim projektima osigurava da društveno korisno učenje ne bude samo jednokratna aktivnost, nego smislen, uzajamno koristan proces koji donosi dobrobit svim uključenima.

Ona pomaže identificirati snage, područja za poboljšanje i utvrditi usklađenost iskustva s temeljnim principima društveno korisnog učenja: povezivanje akademskog učenja s građanskim angažmanom. **Evo pregleda odabranih alata.**

1. Evaluacija projekta

- **Ciljevi:** Jesu li postignuti namjeravani ishodi učenja (za studente) i ishodi aktivnosti (za zajednicu)?
- **Utjecaj:** Koji je bio vidljiv učinak na studente, zajednicu ili problem koji se rješavao? To može uključivati kvalitativne podatke (npr. refleksije sudionika) ili kvantitativne podatke (npr. broj odrađenih sati, isporučених resursa).
- **Provedba:** Koliko je dobro projekt bio izveden u smislu logistike, planiranja i usklađenosti aktivnosti s obrazovnim i društveno korisnim ciljevima?
- **Povratne informacije zajednice:** Smatraju li partneri iz zajednice da je projekt učinkovito odgovorio na njihove potrebe?

Alati za evaluaciju projekta

- **Alati za mjerenje ishoda:** kvantificiraju izravni utjecaj. Prate se specifični pokazatelji, često u suradnji s partnerom iz zajednice, kako bi se procijenili opipljivi rezultati.
- **Primjer:** Brojanje broja sudionika na radionici koju su organizirali studenti.

2. Evaluacija kvalitete partnerstva

- **Suradnja:** Koliko su dobro partneri surađivali? Jesu li uloge i odgovornosti bile jasne i obostrano korisne?
- **Komunikacija:** Je li postojala učinkovita, otvorena i dosljedna komunikacija između svih strana tijekom projekta?
- **Uzajamna korist:** Je li partnerstvo služilo interesima i obrazovne institucije i zajednice?
- **Povjerenje i poštovanje:** Je li odnos bio izgrađen na povjerenju, kulturnoj osjetljivosti i poštovanju stručnosti i potreba svakog partnera?
- **Održivost:** Je li partnerstvo dovoljno snažno da podrži buduće projekte?

Alati za evaluaciju kvalitete partnerstva

- **Obrasci za povratne informacije:** omogućuju brzo i ciljano prikupljanje podataka putem kratkog obrasca sa skalama ocjenjivanja i otvorenim pitanjima, koji se koristi na kraju iskustva. Na primjer, obrazac s pitanjima: „Koliko ste zadovoljni partnerstvom?” i „Koji je bio najvrjedniji ishod?”
- **Fokus grupe:** prikupljaju kvalitativne povratne informacije od partnera iz zajednice kako bi se detaljno istražila njihova stajališta i iskustva. Moderator vodi raspravu s malom grupom, postavljajući otvorena pitanja poput: „Što je dobro funkcioniralo?” ili „Kako bi se ovo moglo poboljšati?”
- **Intervjui s partnerima iz zajednice:** evaluiraju utjecaj i kvalitetu pružene usluge iz perspektive zajednice. Partneri sudjeluju u vođenom intervjuu, ocjenjujući aspekte poput pripremljenosti studenata, korisnosti projekta i komunikacije.

Možete koristiti alate za evaluaciju kvalitete projekta i partnerstva u ruralnim e-DKU projektima razvijene u projektu eSL4EU i dostupne na ovoj [poveznici](#).



6. LITERATURA

1. CIVENHANCE. (2024-2026). *e-Service Learning for boosting academic civic engagement in rural areas* (Project No. 2024-1-SK01-KA220-HED-000245367). <https://civenhance.eu/>
2. Culcasi, I., Cinque, M., Manasia, L., & Ianos, G. (2023). e-Service-Learning for more digital and inclusive EU Higher Education systems: a new e-SL Design Framework. *RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje- Servicio*, 16, 159–182.
3. Culcasi, I., Cerrillo, R., & Cinque, M. (2025). Fostering digital well-being through (e-Service-Learning: Engaging students in responsible and inclusive digital practices [Manuscript submitted for publication]. *Behavioral Sciences*.
4. Chartier, O., E. Salle, K. Irvine, M. Kull, D. Miller, E. Nieto, L.O. Vestergård, J. Potters, E. Slätmo, B. Zomer and F. Iadecola (2021), 'Long-Term Vision for Rural Areas: Contribution from SHERPA science-society-policy platforms, *SHERPA Position Paper*. <https://doi:10.5281/zenodo.4557440>
5. Elliott, G. (2018), 'Widening higher education participation in rural communities in England: An anchor institution model', *International Review of Education* 64, no 1: 65-84. <https://doi.org/10.1007/s11159-017-9696-4>
6. ENRD (2018), 'Smart Villages – how to ensure that digital strategies benefit rural communities orientations for policymakers and implementers'. https://enrd.ec.europa.eu/sites/default/files/enrd_publications/smart-villages_orientations_digital-strategies.pdf
7. Price, L., J. Deville and F. Ashmore (2021), 'Enhancing Digital Skills in Rural Areas'. *CORA Policy Brief 3* (Lincoln University, UK). https://ruraldigital.eu/wp-content/uploads/2021/12/211201_CORA_Policy-Brief_3.pdf
8. Randall, L., Vestergård, L. O. & Wøien Meijer, M. (2020). Rural perspectives on digital innovation: Experiences from small enterprises in the Nordic countries and Latvia. *Nordregio Report 2020:4*. <https://nordregioprojects.org/innovation-outputs/>
9. Stoecker, R., N. Holton and C. Ganzert (eds) (2016), 'The landscape of rural service learning, and what it teaches us all' (Michigan: State University Press).
10. Vinekar, V., W. Tellis, and E. Langran (2011), 'Using ICT and Service Learning in Rural Senegal', *Issues in Information Systems* 12 no 1: 464-472. <http://digitalcommons.fairfield.edu/business-facultypubs/29>
11. Visvizi, A., M. D. Lytras and G. Mudri (2019), 'Smart Villages: Relevance, Approaches, Policymaking Implications', in: A. Visvizi, M.D. Lytras and G. Mudri (eds), *Intelligent Villages in the EU and Beyond (Emerald Studies in Politics and Technology)* (Emerald Publishing Limited), 1-12. <https://doi.org/10.1108/978-1-78769-845-120191002>
12. Zastoupil, G. J. (2021), 'Social Change in Rural Communities: A Pilot Study of Liberating Service Learning with Rural Higher Education', *Journal of Community Engagement and Scholarship* 13, no 2. <https://doi:10.54656/DQRT3631>

O PROJEKTU I AUTORIMA

Ovaj priručnik za akademske nastavnike izrađen je kao dio projekta CIVENHANCE (E-Učenje za Poticaj Akademskog Građanskog Angažmana u Ruralnim Područjima).

Broj projekta: 2024-1-SK01-KA220-HED-000245367

„Financirano od strane Europske unije. Stavovi i mišljenja izraženi u ovom materijalu su isključivo stavovi autora i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili Slovenske akademske udruge za međunarodnu suradnju (SAAIC). Ni Europska unija ni tijelo koje dodjeljuje sredstva ne mogu biti odgovorni za njih.“

Autori (abecednim redom):

Alzbeta Brozmanova Gregorova, UNIVERZITA MATEJA BELA V BANSKEJ BYSTRICI, Slovakia

Irene Culcasi, LUMSA UNIVERSITY of Rome, Italy

Zuzana Heinzova, UNIVERZITA MATEJA BELA V BANSKEJ BYSTRICI, Slovakia

Tomislava Lauc, SVEUCILISTE U ZAGREBU, Croatia

Nives Mikelic Preradovic, SVEUCILISTE U ZAGREBU, Croatia

Joan Navarro Martín, UNIVERSITAT RAMON LLULL FUNDACIO, Spain

Berta Paz Lourido, UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS, Spain

Michela Trombetta, LUMSA UNIVERSITY of Rome, Italy

Ioana Livia Zagrean, LUMSA UNIVERSITY of Rome, Italy

Ova publikacija licencirana je pod licencom Creative Commons Attribution 4.0 International <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Listopad 2025

CC BY 4.0 International



Co-funded by
the European Union

