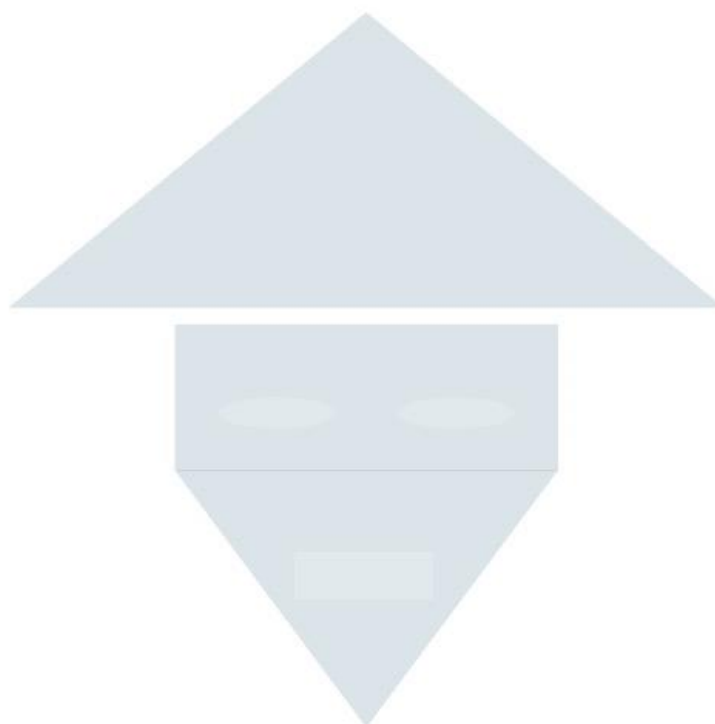




Nastavni plan i program
Pripremili CARDET & AKLUB



NEET SYSTEM
Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



NEET

SYSTEM



Ovo djelo je licencirano pod [Atribucija Creative Commonsa Nekomercijalno-Nema derivata 4.0 Međunarodna licenca](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Sadržaj	
Uvod	2
Dio 1 - Uvodna radionica	3
2. dio – Program osposobljavanja u uporabi	6
Jedinica za učenje 1: Digital Escape rooms u obrazovanju: Definicije, karakteristike i korištenje	6
Jedinica za učenje 2: Upute za razvoj digitalnih escape rooms-a	11
Jedinica za učenje 3: Znanje i tehnička razmatranja za razvoj digitalnih escape rooms-a ..	16
3. dio – Samousmjereno učenje na internetu	19



NEET

SYSTEM

Uvod

Programom osposobljavanja i priručnikom NEET-SYSTEM nastoje se poboljšati vještine edukatora u obrazovanju odraslih koji izravno surađuju s neet-ovcima kako bi se mogao iskoristiti potencijal inovativnih resursa escape rooms-a putem interneta koji će se razviti u sklopu projekta NEET-SYSTEM. Kao krajnji rezultat pomoći će članovima ciljne skupine (NEET populacija) da razviju odabrane ključne kompetencije koje se vrlo vrednuju na europskom tržištu rada te mijenjaju prethodno navedene trendove u svakoj partnerskoj zemlji.

Program osposobljavanja sastoji se od ukupno 40 sati učenja podijeljenog u tri različite faze kako slijedi:

- Faza 1 - posebna uvodna radionica od 5 sati koja će se održati u svakoj partnerskoj zemlji kao priprema za transnacionalni trening;
- Faza 2 - 3-dnevni program osposobljavanja kojim se podupiru edukatori za odrasle kako bi se razvile potrebne pedagoške vještine i kompetencije za osposobljavanje u dinamičnim internetskim okruženjima i uspješno upravljali novim odnosima učenika/učitelja koji su ključni dio partnerstava za uspješno učenje; obrazovanja odraslih kako bi razvili vlastite izvore za učenje putem escape rooms-a na internetu. Ovaj 20-satni program licem u lice bit će predstavljen na transnacionalnom treningu u Velikoj Britaniji u mjesecu 16.
- Faza 3 - sastojat će se od 15 sati samousmjerenog učenja podržanog on-line putem portala za e-učenje.

Program osposobljavanja stavlja značajan naglasak na učenje na internetu i istražuje uloge nastavnika u internetskim interaktivnim okruženjima. U tom pogledu, resursima escape rooms-a NEET-sustava cilj je uvesti širok raspon novih okruženja u proces učenja i kroz postupak osposobljavanja zajamčiti da: tutori rade s novim resursima u netradicionalnim okruženjima za učenje ; uviđaju koristi koje internetsko učenje može ostvariti za rad s marginaliziranim ciljnim skupinama; su svjesni rizika koji se odnose na rad u internetskim okruženjima.

NEET
SYSTEM

Dio 1 - Uvodna radionica

Uvodna radionica bit će predstavljena dvoje sudionika u svim partnerskim zemljama. Ovi sudionici će biti oni koji će prisustvovati treningu u Lancasteru, Velika Britanija, te će podržati nakon toga lokalne obuke isporuke NEETs u svakoj partnerskoj zemlji. Svrha radionica bit će informativna i usredotočit će se na pripremu sudionika za fazu 2, trodnevni 20-satni program osposobljavanja.

Priprema za program osposobljavanja			
Cilj	Cilj je dijela 1. predstaviti filozofiju i osnovne koncepte i terminologiju projekta NEET-SYSTEM sudionicima. Poseban naglasak bit će stavljen i na ulogu edukatora odraslih u osposobljavanju mladih NEETovaca.		
Ishodi učenja			
Po završetku Jedinice za učenje, sudionici će moći:			
Znanja	<ul style="list-style-type: none"> • opisati osnovni cilj i ciljeve projekta NEET-SYSTEM; • opisati karakteristike i potrebe ciljne skupine NEET; • istaknuti važnost projekta za ciljnu skupinu skupine NEET; • raspravljati o pitanjima povezanima s ulogom edukatora odraslih u obrazovanje NEET-a; • opisati osnovne elemente kurikuluma koji će se slijediti tijekom TTE-a; 		
Vještine	<ul style="list-style-type: none"> • pokazati spremnost za sudjelovanje u TTE-u; • razmjena pogleda o sadržaju TTE-a; • učinkovito komuniciranje s drugim sudionicima tijekom TTE-a. 		
Kompetencije	<ul style="list-style-type: none"> • aktivno sudjelovati u TTE; • raditi pojedinačno i u grupama kako bi ostvarili zadaće učenja; • preuzeti odgovornost za ispunjavanje svih zadataka dodijeljenih za svaku aktivnost tijekom TTE-a. 		
Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
A1.1.	<i>Predstavljanje sudionika i prezentacije projekta</i>	Licem u lice	1-2 sata
Pregled sadržaja	Prvi korak: Instruktor pozdravlja sudionike i provodi aktivnost ledolomca kako bi se upoznali. (vidi A1.1_ANNEX 1) – 20 min 2. korak: Nakon toga instruktor predstavlja informacije o programima Erasmus+ općenito, a zatim posebno o projektu NEET-		

	SYSTEM s naglaskom na filozofiju, metodologiju i dostupne alate te potiče raspravu među sudionicima. (vidjeti A1.1._ANNEX 2) –40 min		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			
Aktivnost ledolomca Rasprava			
Potrebni materijali			
Računalo (stolno/prijenosno računalo) Projektor Zvučnici			
Resursi			
PPT prezentacije (A.1.1_ANNEX 1, A1.1._ANNEX 2)			
Metoda procjene			
Nije primjenjivo			
Reference			
Web-mjesto projekta NEET-SYSTEM: https://neet-system.eu/ NEET-SYSTEM Projekt FB stranica: Neet-System Project / https://www.facebook.com/pages/category/Community/NEET-System-Project-257532031614821/			
Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
A1.2.	<i>Ciljna skupina NEET: karakteristike i potrebe</i>	Licem u lice	2-3 sata
Pregled sadržaja	<p>Prvi korak: Instruktor traži od sudionika da razmišljaju o karakteristikama i potrebama ciljne skupine NEET pišući svoje ideje na flipchart. Od svih sudionika traži se da daju svoj doprinos. -40 min</p> <p>2. korak: Zatim instruktor predstavlja informacije o njihovim zajedničkim karakteristikama i potrebama diljem EU-a. Poseban naglasak stavljen je na ulogu edukatora odraslih (metode i komunikacijski pristupi koji se mogu koristiti kako bi se motivirali NEET-ovci i koje prepreke trebaju prevladati u procesu učenja) (vidi A1.2_ANNEX 1) -20 min</p> <p>Treći korak: Nakon toga, instruktor dijeli Matricu ishoda učenja sa sudionicima. Sudionicima daje određeno vrijeme da razmisle o ishodima učenja svake kompetencije i razumiju njihovu važnost za ciljnu skupinu NEET. On/Ona potiče raspravu među sudionicima kako bi odgovorio na pitanja. (vidjeti A1.2 ANNEX 2.) -40 min</p> <p>Četvrti korak: Od sudionika se traži da rasprave o kompetencijama i ishodima učenja te kako se mogu primjenjivati na obrazovne postavke odražavajući sadržaj prethodne prezentacije. Instruktor također potiče sudionike da postavljaju pitanja i/ili izraze svoje misli i ideje. -20 min</p>		

Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)

Predavanje

Rasprava

Potrebni materijali

Računalo (stolno/prijenosno računalo)

Projektor

Flipchart (Flipchart)

Oznake

Resursi

PPT prezentacija (A1.2_ANNEX 1)

Brošure: Matrica ishoda učenja (ANNEX A1.2.)

Metoda procjene

Nije primjenjivo

Reference

- Event MD Studio Team (2. kolovoza 2019.). *61 Ice-Breakers za više angažiranih događaja*. Preuzeto iz: <https://www.eventmanagerblog.com/ice-breakers>
- europska komisija (n.d.). Što je Erasmus? Dostupno na: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en

NEET

SYSTEM

2. dio – Program osposobljavanja u uporabi

Program osposobljavanja tijekom rada bit će trodnevni 20-satni program osposobljavanja kojim se podupiru edukatori za odrasle kako bi razvili potrebne pedagoške vještine i kompetencije za osposobljavanje u dinamičnim internetskim okruženjima. Program će uključivati različite vrste aktivnosti koje su uglavnom prikladne tehnikama osposobljavanja odraslih i nastavnim praksama. Konkretno, uključivat će praktične aktivnosti koje će pomoći učenicima da se uključe u smislena iskustva učenja i bolje razumiju potencijal resursa escape rooms-a i koristi koje internetsko učenje može donijeti za rad s marginaliziranim ciljnim skupinama. Također, omogućit će edukatorima odraslih da rade samostalno i razviju vlastite izvore učenjaputem escape rooms-a na internetu. Naposljetku, navedeni događaj pripremit će sudionike za rad tijekom faze 3, gdje će morati slijediti 15-satno samousmjereno učenje koje će biti podržano putem portala za e-učenje NEET-SYSTEM.

Jedinica za učenje 1: Digitalne Escape rooms u obrazovanju: Definicije, karakteristike i korištenje

Digitalne Escape rooms u obrazovanju: Definicije, karakteristike i korištenje	
Cilj	Cilj obrazovne jedinice 1 je pružiti opće informacije o tome kako se igre mogu koristiti kako bi se transformirala nastavna praksa u obrazovnim okruženjima.
Ishodi učenja Po završetku Jedinice za učenje, sudionici će moći:	
Znanja	<ul style="list-style-type: none"> • opisati koncept igre; • razlikovati igre i escape rooms igre; • prepoznati vrijednost igara u obrazovnim okruženjima u digitalnom dobu. • navesti prednosti gamifikacije u podučavanju i učenju.
Vještine	<ul style="list-style-type: none"> • formulirati načine na koje se igre mogu integrirati u obrazovnim okruženjima prema njihovom predmetu; • planirati lekciju koja će integrirati igre escape rooms tijekom nastave; • dati preporuke o korištenju escape room igre u obrazovnim okruženjima.
Kompetencije	<ul style="list-style-type: none"> • biti motivirani transformirati svoje nastavne prakse koristeći nove načine učenja (escape rooms igre); • integrirati escape room igre u svojim uputama; • razviti mogućnosti učenja koje će poboljšati podučavanje primjenom načela gamifikacije.

Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
A1.1.	<i>Uvod u korištenje igara u obrazovanju</i>	Licem u lice	u trajanju od 2 sata
Pregled sadržaja	<p>Prvi korak: Instruktor pozdravlja sudionike i ukratko predstavlja pregled aktivnosti i ciljeva učenja. – 10 min</p> <p>2. korak: Instruktor provodi brainstorming aktivnosti o konceptu igre i gamifikacije. Od svih sudionika traži se da dostave svoje podatke (vidi A1.1 ANNEX 1.) – 40 min</p> <p>Treći korak: Nakon toga instruktor provodi detaljnu prezentaciju o konceptu gamifikacije i uvodi svoje osnovne elemente (vidi A1.1 ANNEX 2.) – 35 min</p> <p>Četvrti korak: Od sudionika se traži da rasprave o gamifikaciji i kako se može primjenjivati na obrazovne postavke odražavajući sadržaj prethodne prezentacije. Instruktor također potiče sudionike da postavljaju pitanja i/ili izraze svoje misli i ideje. – 35 min</p>		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			
Brainstorming Predavanje Rasprava			
Potrebni materijali			
Flipchart (Flipchart) Oznake Računalo (stolno/prijenosno računalo) Projektor			
Resursi			
PPT prezentacije (ANNEX A1.1., A1.1 ANNEX 2.)			
Metoda procjene			
Aktivnost promišljanja			
Reference			
<ul style="list-style-type: none"> • Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). Bijeg: Okvir za stvaranje obrazovnih escape sobe i interaktivne igre za više / daljnje obrazovanje. <i>Međunarodni časopis za ozbiljne igre</i>, 4 (3), 73-86. • Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Drvo, O., Green, K., Masters, A., i Bourazeri, A. (2016, listopad). Bijeg: okvir za stvaranje aktivnosti uživo, interaktivnih igara za učenje visokog/daljnjeg obrazovanja i razvoj mekih vještina. Dostupno na: https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf • Denning, T., Lerner, A., Shostack, A., & Kohno, T. (2013). <i>Control-Alt-Hack: dizajn i evaluacija kartaške igre za računalnu sigurnost svijesti i obrazovanja</i>. Dostupno na: https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf • Edwards, K. (2009). Tradicionalne igre bezvremenske zemlje: igrati kulture u aboridžina i Torres Tjesnac Islander zajednice. <i>Australski aboridžinske studije</i>, (2), 32. 			

- Schell, J. (2008). *umjetnost igre dizajn: knjiga leća*. Dostupno na: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>
- Prensky, M. (2001). *Zabava, igra i igre: Što čini igre zanimljivim korisnim resursima*. Dostupno na: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafypICnwe>
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Projektiranje obrazovnih igara: Pedagoški pristup, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.

Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
A1.2.	Uvod u escape rooms	Licem u lice	u trajanju od 2 sata
Pregled sadržaja	<p>Prvi korak: Instruktor ukratko predstavlja pregled aktivnosti i ciljeva učenja. – 10 min</p> <p>2. korak: Instruktor predstavlja informacije o Escape Rooms igrama s naglaskom na njihove definicije i karakteristike. On/Ona potiče raspravu među sudionicima kako bi odgovorio na pitanja. (vidjeti A1.2 ANNEX 1.) – 35 min</p> <p>Treći korak: Zatim instruktor provodi aktivnost s karticama za korištenje Escape Rooms u obrazovanju (vidi A1.2 ANNEX 2_FlashcardsActivityInstructions, A1.2 ANNEX 2_Flashcards Board, A1.2 ANNEX_Flashcards) – 45 min</p> <p>Četvrti korak: Nakon aktivnosti s karticama instruktor traži od sudionika da uzmu online kviz i provjere njihovo znanje. – 30 min</p>		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			
Predavanje Rasprava Igra s flashcards Olovke/olovke			
Potrebni materijali			
Računalo (stolno/prijenosno računalo) Projektor Brošure (flashcards) Olovke/olovke Internetska veza (online kviz)			
Resursi			
Prezentacije (ANNEX a1.2 2_FlashcardsActivityInstructions.) Pdf dokument s flashcards (ANNEX 2_Flashcards Odbor, A1.2 ANNEX 2_Flashcards)			

Metoda procjene

Online Kviz

(https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC_azpXCgGKxjz38ixVzISRxlD0hqzBtBQ/viewform)

Reference

- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Ispitivanje korištenja obrazovne escape room za nastavu programiranje u okruženju visokog obrazovanja. Dostupno na: <https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>
- Nicholson, S. (2016). *Pitajte zašto: Stvaranje bolji igrač iskustvo kroz okoliš storytelling i dosljednost u Escape Room Design*. Dostupno na <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Viri iza zaključanih vrata: pregled soba za bijeg objekata*. Dostupno na: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *pobjeći soba igre: Možete li transformirati neugodan situaciju u ugodan?*. Dostupno na: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
A1.3.	<i>Sobe za gamifikaciju i bijeg</i>	Licem u lice	1,5 sati
Pregled sadržaja	<p>Prvi korak: Instruktor ukratko predstavlja pregled aktivnosti i ciljeva učenja. – 10 min</p> <p>2. korak: Instruktor provodi World Café aktivnosti o tehnici gamifikacije u Escape Room Igru. (vidjeti A1.3 ANNEX 1.) – 55 min</p> <p>Treći korak: Od sudionika se traži da rasprave o gamifikaciji i kako se može primjenjivati na obrazovne postavke odražavajući rezultate WORLD CAFÉ aktivnosti. Također predstavlja primjer projektnih resursa sustava NEET-SYSTEM. Instruktor također potiče sudionike da postavljaju pitanja i/ili izražavaju svoje misli i ideje. - 25 min.</p>		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprava, istraživanje, grupni rad itd.)			
Grupni rad			
Rasprava			
Potrebni materijali			
Flipchart (Flipchart)			
Oznake			
Resursi			
PPT prezentacija (A1.3 ANNEX 1.)			
Metoda procjene			

Aktivnost razmišljanja

Reference

- Nicholson, S. (2016). *Pitajte zašto: Stvaranje bolji igrač iskustvo kroz okoliš storytelling i dosljednost u Escape Room Design*. Dostupno na <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Viri iza zaključanih vrata: pregled soba za bijeg objekata*. Dostupno na: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Pravila igre: Game Design Osnove* [Verzija Google knjiga]. Dostupno iz: https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=UM-xyczrZuQC&oi=fnd&pg=PP13&dq=salen+zimmerman+meaningful+play&ots=2BHIAYeHZw&sig=HNtkW3XSfkKckGbmHJePrDcYFU&redir_esc=y#v=onepage&q=salen%20zimmerman%20meaningful%20play&f=false
- Tang, S., Hanneghan, M., & El Rhalibi, A. (2009). Uvod u učenje temeljeno na igrama. Dostupno na: <http://biblio.uabcs.mx/html/libros/pdf/9/c1.pdf>
- Van Eck, R. (2006). Digitalni game-based learning: To nije samo digitalni domoroci koji su nemirni. *EDUCAUSE pregled*, 41(2), 16.
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *pobjeći soba igre: Možete li transformirati neugodan situaciju u ugodan?*. Dostupno na: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

NEET
SYSTEM

Jedinica za učenje 2: Upute za razvoj digitalnih escape rooms-a

Instrukcijska razmatranja za razvoj digitalnih escape rooms-a			
Cilj	Cilj obrazovne jedinice 2 je pružiti informacije o stvaranju, razvoju i provedbi escape rooms igara stavljanjem naglaska na tehnike pripovijedanja i nastavne strategije. Cilj mu je i pružiti informacije o rizicima i mogućim negativnim čimbenicima povezanim s internetskim učenjem.		
Ishodi učenja Po završetku Jedinice za učenje, sudionici će moći:			
Znanja	<ul style="list-style-type: none"> • opisati karakteristike zanimljivih priča u escape rooms • navesti načela učenja kroz igru; • identificirati uspješne pedagoške pristupe za ugradnju escape room igre u nastavnoj praksi. • opisati rizike koji se odnose na internetsko okruženje; • zaštititi od mogućih negativnih čimbenika povezanih s internetskim učenjem. 		
Vještine	<ul style="list-style-type: none"> • prilagoditi trening kako bi se uveo gamified pristup; • primijeniti učenje bazirano na igrama i stvoriti vlastite escape room igre; • preobraziti svoje nastavne prakse razvijanjem zabavnih, izazovnih i kreativnih digitalnih igara; • poticati interes njihovih učionica za predmet; • razviti kreativne priče uvesti koncept. 		
Kompetencije	<ul style="list-style-type: none"> • eksperimentirati tijekom dizajna nastavne prakse u razvoju pobjeći soba igra narativne; • inkorporirati smislene bijeg soba izazove u svakodnevnom uputama; • riješiti probleme s uputama primjenom načela gamifikacije kako bi se pojednostavio predmet; • uspostaviti zanimljiva okruženja za učenje u svoje učionice kroz korištenje escape room igre. 		
Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
B1.1	<i>Escape rooms Pripovijedanje</i>	Licem u lice	1,5 sati
Pregled sadržaja	<p>Prvi korak: Instruktor pozdravlja sudionike i ukratko predstavlja pregled aktivnosti i ciljeva učenja. – 10 min</p> <p>2. korak: Prvo, instruktor provodi aktivnost s DA i NE flashcards u odnosu na Escape Room priče i traži od sudionika da rade u parovima. Instruktor također potiče sudionike da postavljaju pitanja i/ili izraze svoje misli i ideje. (vidjeti B1.1 ANNEX</p>		

	<p>1_Narrative Dos&Donts_ActivityInstructions, B1.1 ANNEX1_Narratives Dos&Donts_Flashcards, B1.1 ANNEX 1_Narratives Dos&Donts_Flashcard board) – 20 min</p> <p>Treći korak: Zatim, instruktor provodi prezentaciju o tehnikama pripovijedanja koje se mogu primijeniti na razvoj Escape Room priče. (vidjeti B1.1 ANNEX 2.) – 15 min</p> <p>Četvrti korak: Od sudionika se traži da rasprave o tehnikama pripovijedanja odražavajući sadržaj prethodne prezentacije. Njima se također prikazuje primjer projektnih resursa sustava NEET-SYSTEM. – 15 min</p> <p>Korak 5: Nakon aktivnosti s karticama instruktor traži od sudionika da uzmu online kviz i provjere njihovo znanje. –30 min</p>
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)	
<p>Grupni rad Predavanje Rasprava</p>	
Potrebni materijali	
<p>Brošure Olovke/olovke Računalo Projektor Internetska veza (online kviz)</p>	
Resursi	
<p>Pdf Dokumenti - Brošura s DA i NE liste (B1.1 ANNEX 1_Narratives Dos&Donts_Flashcards, B1.1 ANNEX 1_Narratives Dos&Donts_Flashcard odbor) PPT prezentacija (B1.1 ANNEX 2.)</p>	
Metoda procjene	
<p>Online kviz (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdH2pA2ySvTk1qR58hspWaknhhp3ak7brQ5RzEED2p1rHhfhg/viewform)</p>	
Reference	
<ul style="list-style-type: none"> • Howard, J. (2008). <i>Zadataka: Dizajn, teorija i povijest u igrama i narativnim igrama</i>. Dostupno na: https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf • Nicholson, S. (2016). <i>Pitajte zašto: Stvaranje bolji igrač iskustvo kroz okoliš storytelling i dosljednost u Escape Room Design</i>. Dostupno na http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf • Nicholson, S. (2015). <i>Viri iza zaključanih vrata: pregled soba za bijeg objekata</i>. Dostupno na: http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf • Schell, J. (2008). <i>umjetnost igre dizajn: knjiga leća</i>. Dostupno na: http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf • Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). <i>pobjeći soba igre: Možete li transformirati neugodan situaciju u ugodan?</i>. Dostupno na: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ua 	

[ct=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq](https://www.codex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf)

Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
B1.2	<i>Stvaranje smislenih izazova escape rooma</i>	Licem u lice	u trajanju od 2 sata
Pregled sadržaja	<p>Prvi korak: Instruktor ukratko predstavlja pregled aktivnosti i ciljeva učenja. – 10 min</p> <p>2. korak: Instruktor dijeli brošure koje uključuju studiju slučaja o stvaranju smislenih izazova u sobi za bijeg i traži od sudionika da rade u parovima na vježbama brošure. Studija slučaja bit će primjer projektnih resursa NEET-SYSTEM. (vidjeti B1.2 ANNEX 1.) – 50 min</p> <p>Treći korak: Zatim instruktor traži od sudionika da podijele svoje rezultate od rada u parovima s ostatkom razreda. – 30 min</p> <p>Četvrti korak: Od sudionika se traži da rasprave o stvaranju značajnih izazova u sobi za bijeg razmišljajući o prethodnoj aktivnosti. – 30 min</p>		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			
Grupni rad			
Rasprava			
Potrebni materijali			
Brošure			
Olovke/olovke			
Resursi			
Word dokument - Brošure s studijom slučaja (B1.2 PRILOG 1.)			
Metoda procjene			
Aktivnost razmišljanja			
Reference			
<ul style="list-style-type: none"> • López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Ispitivanje korištenja obrazovne escape room za nastavu programiranje u okruženju visokog obrazovanja. Dostupno na: https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf • Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). <i>pobjeći soba igre: Možete li transformirati neugodan situaciju u ugodan?</i>. Dostupno na: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq 			

Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
B1.3.	<i>Instrukcijska razmatranja za dizajn Escape Room Igre</i>	Licem u lice	1,5 sata
Pregled sadržaja	<p>Prvi korak: Instruktor ukratko predstavlja pregled aktivnosti i ciljeva učenja. – 10 min</p> <p>2. korak: Instruktor dijeli brošure koje uključuju praktične primjere i vježbe o nastavnim pitanjima za dizajn igara u sobi za bijeg i traži od sudionika da rade u parovima. (vidjeti B1.3 PRILOG 1.) – 40 min</p> <p>Treći korak: Zatim instruktor traži od sudionika da podijele svoje rezultate od rada u parovima s ostatkom razreda. – 20 min</p> <p>Četvrti korak: Od sudionika se traži da rasprave o dizajnu igara u sobi za bijeg i kako se to može primijeniti na obrazovne postavke odražavajući sadržaj prethodnih vježbi. Instruktor također potiče sudionike da postavljaju pitanja i/ili izraze svoje misli i ideje. – 20 min</p>		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			
Grupni rad			
Potrebni materijali			
Brošure			
Olovke/olovke			
Resursi			
Wordov dokument s praktičnim primjerima i vježbama (B1.3 PRILOG 1.)			
Metoda procjene			
Aktivnost razmišljanja			
Reference			
<ul style="list-style-type: none"> • Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). Bijeg: Okvir za stvaranje obrazovnih escape sobe i interaktivne igre za više / daljnje obrazovanje. <i>Međunarodni časopis za ozbiljne igre</i>, 4 (3), 73-86. • Nicholson, S. (2016). <i>Pitajte zašto: Stvaranje bolji igrač iskustvo kroz okoliš storytelling i dosljednost u Escape Room Design</i>. Dostupno na http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf • Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Projektiranje obrazovnih igara: Pedagoški pristup, <i>IGI Global</i>, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008. • Van Eck, R. (2006). Digitalni game-based learning: To nije samo digitalni domoroci koji su nemirni. <i>EDUCAUSE pregled</i>, 41(2), 16. 			

Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
B1.4.	<i>Rizici i mogući negativni čimbenici povezani s internetskim učenjem</i>	Licem u lice	1.5 sat
Pregled sadržaja	<p>Prvi korak: Instruktor ukratko predstavlja pregled aktivnosti i ciljeva učenja. – 10 min</p> <p>2. korak: Instruktor traži od sudionika da razmišljaju o rizicima i mogućim negativnim čimbenicima povezanim s internetskim učenjem pisanjem svoje ideje na flipchart. Od svih sudionika traži se da daju svoj doprinos. – 30 min</p> <p>Treći korak: Zatim, instruktor provodi prezentaciju o rizicima i mogućim negativnim čimbenicima povezanim s online učenjem. Instruktor također potiče sudionike da postavljaju pitanja i/ili izraze svoje misli i ideje. (vidi ANNEX B1.4 ppt) – 20 min</p> <p>Četvrti korak: Nakon aktivnosti s flashcards instruktor traži od sudionika da ispune vježbu online sigurnost u digitalnom svijetu – 30 min (vidjeti ANNEX)</p>		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			
Brainstorming Predavanje Rasprava			
Potrebni materijali			
Flipchart (Flipchart) Računalo Projektor Tržište Internetska veza (online kviz)			
Resursi			
PPT prezentacija (vidi ANNEX)			
Metoda procjene			
Sigurnost na internetu u digitalnom svijetu (vidi ANNEX)			
Reference			
<p>Riva G., Wiederhold B.K. & Cipresso P. (2015.). Psihologija socijalne umrežavanje Vol.1, Osobno iskustvo u online zajednicama. Walter de Gruyter GmbH & Co KG Place. Dobavljeno iz: https://play.google.com/store/books/details/The_Psychology_of_Social_Networking_Vol_1_Personal?id=8UcnDgAAQBAJ</p>			
<p>wps marketinga (2017.). Vodič za učinkovitu komunikaciju u današnjem digitalnom svijetu. dobavljeno 19. https://blog.wps.com/a-guide-to-effective-communication-in-todays-digital-world</p>			
<p>Sigurnost na internetu. nspcc. prosinca 2019 od https://www.nspcc.org.uk/keeping-children-safe/online-safety/</p>			

Simmonds, R. (2019) Što svaki mladi profesionalni bi trebao znati o društvenim medijima. dobavljeno 19. <https://rossimmonds.com/young-professional-social-media/>

Sveučilišta Maryville (2019.). Ultimate Guide to Professional Communication for Young Adults in the Digital Age. dobavljeno 19. <https://online.maryville.edu/online-bachelors-degrees/communications/guide-to-professional-communication-for-young-adults/>

povjerenika za sigurnost e-sigurnosti. Tvoj digitalni ugled. dobavljeno 19. <https://www.esafety.gov.au/young-people/your-digital-reputation>

Primijenjeni obrazovni sustavi. Što je digitalno građanstvo (i kako ga podučavate)? dobavljeno 19. <https://www.aeseducation.com/career-readiness/what-is-digital-citizenship>

Kako biti profesionalni na društvenim medijima! (2016) <https://www.youtube.com/watch?v=VynmGy6GLEs>



NEET
SYSTEM

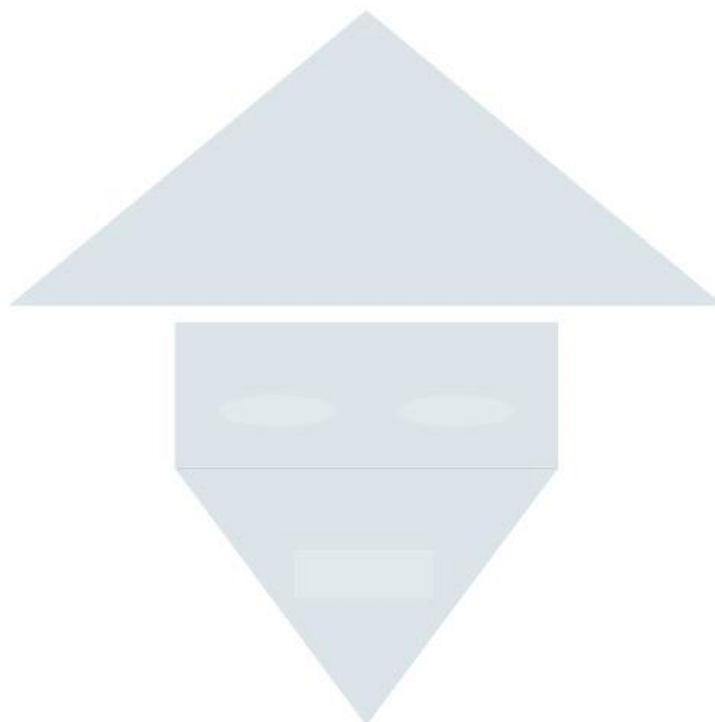
Jedinica za učenje 3: Znanje i tehnička razmatranja za razvoj digitalnih escape rooms-a

Know-how i tehnička razmatranja za razvoj digitalnih escape rooms			
Cilj	Cilj je jedinice za učenje 3 pružiti informacije o metodologiji i tehničkom razvoju digitalnih igara u sobi za bijeg.		
Ishodi učenja Po završetku Jedinice za učenje, sudionici će moći:			
Znanja	<ul style="list-style-type: none"> • opisati postupak razvoja digitalne escape rooms pomoću softvera Google Forms; • odrediti osnovne funkcije softvera Google forms i kako se mogu primijeniti tijekom razvoja digitalnih igara u sobi za bijeg; • navesti prednosti korištenja Softvera Google Forms za razvoj digitalnih escape rooms igara. 		
Vještine	<ul style="list-style-type: none"> • primijeniti različiti skup pitanja za stvaranje digitalnih escape room igara; • stvoriti multimedijske prikaze sadržaja predmeta u obliku digitalnih escape rooms igara; • pružiti povratne informacije ovisno o odgovorima učenika; • podijeliti online digitalne escape room igre s kolegama i / ili studentima. 		
Kompetencije	<ul style="list-style-type: none"> • stvoriti digitalnih escape room igra svoju nastavu koje će uključivati najmanje 3 izazova; • prilagoditi digitalne escape room igre sa sadržajem predmeta; • vrednovati postignuće učenika kroz digitalne igre escape room. 		
Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
C1.1	<i>Metodologija za stvaranje Digitalnih Escape Room igara</i>	Licem u lice	1 sat
Pregled sadržaja	<p>Prvi korak: Trener pozdravlja sudionike i ukratko predstavlja pregled aktivnosti i ciljeva učenja. – 10 min</p> <p>2. korak: Trener predstavlja jedan primjer sobe za bijeg razvijenu u NETT SYSTEM projektu – 30 min</p> <p>Treći korak: Zatim instruktor traži od sudionika da podijele svoja iskustva i pitanja u vezi razvoja escape rooms-a. – 10 min</p> <p>Četvrti korak: Od sudionika se traži da rasprave o izazovima u escape rooms metodologije odražavajući prethodne vježbe i prezentaciju. – 10 min</p>		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			

Grupni rad			
Predavanje			
Rasprava			
Potrebni materijali			
Računalo (stolno/prijenosno računalo)			
Projektor			
Brošure			
Olovke/olovke			
Resursi			
Priručnik o SUSTAVU NEET			
Metoda procjene			
Aktivnost razmišljanja			
Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
C1.2.	<i>Korisnički priručnik za Google obrasce</i>	Licem u lice	u trajanju od 2 sata
Pregled sadržaja	<p>Prvi korak: Trener ukratko predstavlja pregled aktivnosti i ciljeva učenja. – 10 min</p> <p>2. korak: Trener slijedi upute priručnika u odjeljku "Kratki korisnički priručnik za Google obrasce" i predstavlja korak po korak kako izraditi i urediti Google obrasce. Polaznici prate proces na svojim računalima. - 90 min</p> <p>Treći korak: Presentacija stvorenih obrazaca i kvizova – 20 min</p> <p>Četvrti korak: Rasprava i rješavanje problema. – 10 min</p>		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			
Demonstracije			
Potrebni materijali			
Računalo (stolno/prijenosno računalo)			
Projektor			
Pristup internetu			
Gmail račun			
Resursi			
Priručnik o NEET sustavu			
Metoda procjene			
Razvoj proizvoda (Escape Rooms Igra)			
Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost

C1.3.	<i>Razviti svoju vlastitu digitalnu escape room igru</i>	Licem u lice	4.5 sati
Pregled sadržaja	<p>Prvi korak: Trener ukratko predstavlja pregled aktivnosti i ciljeva učenja. – 10 min</p> <p>2. korak: Trener slijedi upute priručnika u odjeljku "Stvaranje izazova escape room u Google obrascima" i predstavlja korak po korak kako izraditi i urediti Google obrasce.</p> <p>Sudionici u parovima prate proces i pripremit će vlastitu escape room. Trener će koristiti Priručnik gdje je cijeli proces opisan korak po korak i zajedno će svi sudionici proći kroz proces - 20 min</p> <p>Treći korak: Zatim instruktor traži od sudionika da podijele svoje rezultate od rada u parovima s ostatkom grupe – 20 min</p> <p>Četvrti korak: Prezentacija stvorenih obrazaca i kvizova – 20 min</p> <p>Peti korak: Rasprava i tehničko rješavanje problema. – 20 min</p>		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			
Grupni rad			
Rasprava			
Potrebni materijali			
Računalo (stolno/prijenosno računalo)			
Projektor			
Pristup internetu			
Gmail račun			
Resursi			
Priručnik o NEET sustavu			
Metoda procjene			
Razvoj proizvoda (Digital Escape Room Game)			
Reference			
<ul style="list-style-type: none"> • Heikkinen, O., & Shumeyko, J. (2016). <i>Dizajniranje sobe za bijeg s iskustvom piramidalnog modela</i>. Dostupno na: https://core.ac.uk/download/pdf/45600683.pdf • López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Ispitivanje korištenja obrazovne escape room za nastavu programiranje u okruženju visokog obrazovanja. Dostupno na: https://ieeexplore.ieee.org/jel7/6287639/8600701/08658086.pdf • Nicholson, S. (2016). <i>Pitajte zašto: Stvaranje bolji igrač iskustvo kroz okoliš storytelling i dosljednost u Escape Room Design</i>. Dostupno na http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf • Nicholson, S. (2015). <i>Viri iza zaključanih vrata: pregled soba za bijeg objekata</i>. Dostupno na: http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf • Selinker, M., & Snyder, T. (2013). <i>puzzle obrt: krajnji vodič o tome kako izgraditi svaku vrstu puzzle</i>. Puzzlewright Press. • Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Projektiranje obrazovnih igara: Pedagoški pristup, <i>IGI Global</i>, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008. 			

- Google podrška (n.d.). Kako upotrebljavati Google obrasce. Dostupno iz: <https://support.google.com/docs/answer/6281888?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=en>
- Porter, D. (2016, 28. srpnja). *Google Obrasci cijeli tutorial od početka do kraja - Kako koristiti Google obrasce* [Videodatoteka]. Dostupno iz: <https://www.youtube.com/watch?v=LxfPLPI0wM>



NEET

SYSTEM

3. dio – Samousmjereno učenje na internetu

Tijekom ovog dijela obuke svi sudionici će morati proučiti resurse programa osposobljavanja i primijeniti ono što su naučili tijekom zadatka s uputama. Nastavni zadatak uključivat će odabir područja kompetencija njihova interesa i primjenu nastavnih i tehničkih vještina kako bi se razvila najmanje 2 izazova u escape rooms dovršenjem 15-satnog rada na temelju matrice ishoda učenja projekta NEET-SYSTEM. Konkretno, njihovi zadaci će uključivati:

Dizajn, stvaranje i razvoj Escape Rooms Izazova			
Cilj	Cilj je dijela 3.		
Ishodi učenja			
Po završetku Jedinice za učenje, sudionici će moći:			
Znanja	<ul style="list-style-type: none"> definirati koncept digitalne escape room igre; opisati metodologije, strategije i pristupe uputama u pogledu razvoja digitalnih escape room igara; popisati neke uspješne tehnike pripovijedanja za stvaranje digitalnih escape room igra; navesti neka načela učenja kroz igru. 		
Vještine	<ul style="list-style-type: none"> primijeniti načela učenja usmjerenog na igru za stvaranje digitalnih escape room igri; koristiti Softver Google forms kako bi razvili digitalne escape room igre koje uključuju različite vrste pitanja i vježbi; uključiti multimedijske prikaze na svoje digitalne escape room igre kako bi se poboljšala razumijevanje koncepta; podijeliti digitalne escape room igre 		
Kompetencije	<ul style="list-style-type: none"> Razviti zabavne, izazovne i kreativne digitalne escape room igre za četiri razine: uvodni, srednji, napredni i stručni, ovisno o razini kompetencija kojom će se baviti. 		
Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
3.1	<i>Dizajn, izrada i razvoj resursa soba za bijeg za uvodnu razinu (nije obavezno)</i>	Online	3-6 sati (uključujući samousmjereno učenje, dizajn i razvoj)
Pregled sadržaja	Izazov escape room-a za uvodnu razinu koja će biti proizvedena će uključivati: <ul style="list-style-type: none"> ishode učenja koje treba postići uvodna pripovijedanja izazov u formatu bogatom medijima, npr. čestitka poruka temeljena na priči 		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			

Online učenje Samo-tempom učenja			
Potrebni materijali			
Računalo (stolno/prijenosno računalo) Pristup internetu Gmail račun			
Resursi			
NEET-SYSTEM Priručnik za trening stručnjaka za korištenje digitalnih escape room igri u obrazovnim okruženjima			
Metoda procjene			
Razvoj proizvoda (Digital Escape Room igre)			
Reference			
NEET-SYSTEM Priručnik za trening stručnjaka za korištenje digitalnih escape room igre u obrazovnim okruženjima			
Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
3.2	<i>Dizajn, stvaranje i razvoj resursa soba za bijeg za srednju razinu (nije obavezno)</i>	Online	4-8 sati (uključujući samousmjereno učenje, dizajn i razvoj)
Pregled sadržaja	Escape Room Izazov za intermediate level koji će biti proizveden će uključivati: <ul style="list-style-type: none"> • ishode učenja koje treba postići • uvodna pripovijedanja • izazov u formatu bogatom medijima, npr. • čestitka poruka temeljena na priči 		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			
Online učenje Samo-tempom učenja			
Potrebni materijali			
Računalo (stolno/prijenosno računalo) Pristup internetu Gmail račun			
Resursi			
NEET-SYSTEM Priručnik za trening stručnjaka za korištenje digitalnih escape room igri u obrazovnim okruženjima			
Metoda procjene			
Razvoj proizvoda (Digital Escape Room igre)			
Reference			
NeET-SYSTEM Priručnik za trening stručnjaka za korištenje digitalnih escape room igri u obrazovnim okruženjima			

Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
3.3	<i>Dizajn, stvaranje i razvoj resursa escape rooms za naprednu razinu (nije obavezno)</i>	Online	4-8 sati (uključujući samousmjereno učenje, dizajn i razvoj)
Pregled sadržaja	Escape Room Izazov za naprednu razinu koja će biti proizvedena će uključivati: <ul style="list-style-type: none"> • ishode učenja koje treba postići • uvodna pripovijedanja • izazov u formatu bogatom medijima, npr. • čestitka poruka temeljena na priči 		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			
Online učenje Samo-tempom učenja			
Potrebni materijali			
Računalo (stolno/prijenosno računalo) Pristup internetu Gmail račun			
Resursi			
NEET-SYSTEM Priručnik za trening stručnjaka za korištenje digitalnih escape room igre u obrazovnim okruženjima			
Metoda procjene			
Razvoj proizvoda (Digital Escape Room Igre)			
Reference			
NEET-SYSTEM Priručnik za trening stručnjaka za korištenje digitalnih escape room igre u obrazovnim okruženjima			
Aktivnosti Kod	Naslov aktivnosti	Vrsta aktivnosti	Vrijeme učenja za aktivnost
3.4	<i>Dizajn, izrada i razvoj resursa soba za bijeg za stručnu razinu (izborna)</i>	Online	4-8 sati (uključujući samousmjereno učenje, dizajn i razvoj)
Pregled sadržaja	Escape Room Izazov za stručnu razinu koja će biti proizvedena će uključivati: <ul style="list-style-type: none"> • ishode učenja koje treba postići • uvodna pripovijedanja • izazov u formatu bogatom medijima, npr. • čestitka poruka temeljena na priči 		
Metode isporuke sadržaja (predavanje, rasprave, istraživanje, grupni rad itd.)			
Online učenje Samo-tempom učenja			
Potrebni materijali			

Računalo (stolno/prijenosno računalo)

Pristup internetu

Gmail račun

Resursi

NEET-SYSTEM Priručnik za trening stručnjaka za korištenje digitalnih escape room igre u obrazovnim okruženjima

Metoda procjene

Razvoj proizvoda (Digital Escape Room Igre)

Reference

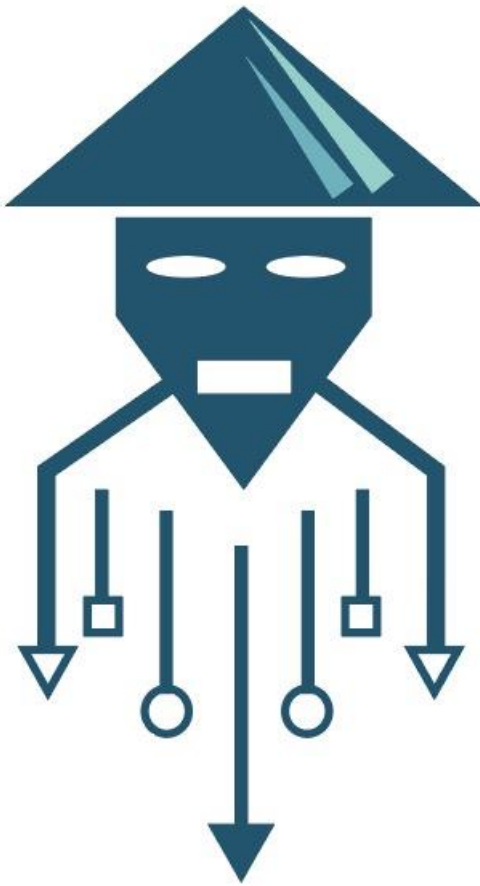
NEET-SYSTEM Priručnik za trening stručnjaka za korištenje digitalnih escape room igre u obrazovnim okruženjima

Svi sudionici morat će predati svoj rad partnerstvu kako bi dobili svoje certifikate. Rok za ovaj zadatak bit će određen nakon završetka treninga koji će se održati u Velikoj Britaniji.



NEET

SYSTEM



NEET SYSTEM



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034