

# Erasmus+ KA2 za obrazovanje odraslih – zašto prijaviti projekt?



# Potencijalni razlozi za odustajanje



- **Administracija i birokracija**

Pretjerana administracija EU projekata iz drugih fondova (primjerice ESF) s u često opravdani razlog odustajanja od prijave/provedbe projekta. Administracija KA2 projekata je višestruko puta jednostavnija od drugih programa!

- **Projektne provjere**

Pozitivno iskustvo u radu s Agencijom za mobilnost – kao korisnik sredstava do sada smo naišli isključivo na podršku u provedbi projekta.

- **Stope sufinanciranja**

Dobro napisan KA2 projekt s razrađenim budžetom prema našem iskustvu pokriva sve projektne troškove. Vlastita ulaganja mogu postojati u obliku radne snage pri izradi intelektualnih outputa, ali u pravilu KA2 projekti ne stvaraju financijska opterećenja za korisnike.

# Potencijalni razlozi za odustajanje



- ~~• Administracija i birokracija~~
- ~~• Projektne provjere~~
- ~~• Stope sufinansiranja~~

Potencijalni problemi vezani uz provedbu projekata EU ne bi trebali biti razlog za odustajanje od prijave KA2 projekata jer su sve faze projekta (prijava, provedba, izvještavanje) znatno jednostavniji!

# Prednosti KA2 projekata



- ✓ Jantar – IH Split sudjeluje isključivo na projektima za **razvoj inovacija** (trenutno četiri KA2 projekta u provedbi, nekoliko u pripremi);
- ✓ KA2 projekti za razvoj inovacija pružaju izvor financijski sredstava za **research & development** kakav ustanove u RH ne bi mogle samostalno financirati obzirom na omjer prihoda od pružanja obrazovnih usluga i troškova redovnog poslovanja
- ✓ Inovacije u se mogu odnositi i na tehnologiju i na metodologiju. Dobri KA2 projekti imaju balans između inovacija u smislu uvođenja novih tehnologija u obrazovanje i razvoja inovativnih metodologija podučavanja

# Virtual Reality for Language Learning (VR4LL)



# Virtual Reality for Language Learning (VR4LL)



- Broj projekta: 2019-1-HR01-KA204-060781
- Ukupni odobreni iznos financiranja: 283.635 EUR
- Trajanje projekta: 1.9.2019. – 31.8.2022. (36 mjeseci)
- Partneri: Molehill Holdings (Španjolska), International House Sofia (Bugarska), International House Bucharest (Rumunjska), Ustanova za obrazovanje odraslih DANTE (Hrvatska)



[www.vr4ll.com](http://www.vr4ll.com)



<https://www.facebook.com/VR4LL>



<https://www.youtube.com/channel/UCHsNCjW2gc0D8IEPzbgz6gA>



<https://www.linkedin.com/company/vr4ll/>

# Virtual Reality for Language Learning (VR4LL)



- Implementacija Virtual Reality tehnologije u učenju stranih jezika
- Inovacija kroz razvoj tri intelektualna outputa: virtualni svjetovi u kojima se odvija proces učenja, aktivnosti za polaznike unutar virtualnih svjetova, upute za nastavnike
- Dobar primjer inovacije u pogledu tehnologije i metodologije
  - VR je nova tehnologija koja tek nalazi širu primjenu u obrazovanju. Oprema je nedavno postala komercijalno dostupna široj javnosti;
  - Metodologija: total body response, task-based learning, problem-solving, komunikacijske vještine – implementacija vještina 21. stoljeća u obrazovnom procesu





# Next Generation Placement Tests (NGPT)



- Koordinator: Amber IT Solutions d.o.o. (Split, Hrvatska)
- Broj projekta: 2020-1-HR01-KA204-077724
- Ukupni odobreni iznos financiranja: 188.240 EUR
- Trajanje projekta: 1.10.2020. – 30.11.2022. (26 mjeseci)
- Izrada “placement” testova za strane jezike

N\_xt  
Gener\_tion  
Plac\_ment  
Tests

N\_xt  
Gener\_tion  
Plac\_ment  
Tests

**Cilj projekta:** izrada digitalnih, intuitivnih testova za provjeru postojeće razine znanja stranih jezika kod potencijalnih polaznika

<https://nextgenplacement.org/>



<https://www.facebook.com/nextgenerationplacement>



# NGPT – od ideje do projekta



## Zašto su nam potrebni inovativni placement testovi?

- Europski referentni okvir za strane jezike propisuje šest različitih stupnjeva poznavanja jezika koji se savladavaju kroz ukupno 16 obrazovnih modula.
- Većina odraslih polaznika posjeduje neko predznanje stranog jezika kojeg upisuje u našoj ustanovi. Temeljem tog predznanja polaznika upisujemo u jedan od navedenih 16 modula.
- Loša procjena postojećeg znanja dovodi do upisivanja u pogrešan obrazovni program zbog čega polaznik ili odustaje nedugo nakon upisa u obrazovni program ili se dugoročno remeti dinamika cijele grupe što dovodi do lošijeg ostvarivanja ciljeva i ishoda učenja u učionici

## Implementacijom projekta postićemo:

- Pобољшanje procesa procjene predznanja polaznika
- Povećanje motivacije polaznika i bolje postizanje ciljeva i ishoda učenja (kao rezultat upisa u odgovarajući obrazovni program)
- Smanjeno odustajanje polaznika

# NGPT – od ideje do projekta



## Analiza tržišta i postojećih rješenja

- U našem slučaju olakotna okolnost, obzirom da testiramo 500+ polaznika godišnje te redovito pratimo/testiramo nove proizvode u cilju poboljšanja poslovnih procesa
- Postojeća rješenja: većinom testovi u papirnatom obliku, potpuno linearni bez ikakve adaptacije temeljem “ponašanja” polaznika za vrijeme testiranja
- Ocjena razine predznanja i preporuka upisa u program temelji se isključivo na ukupnom broju točnih/pogrešnih odgovora (isključivo kvantitativno, ne i kvalitativno)
- Postoji nekoliko digitalnih rješenja (npr LinguaSkill – Cambridge Assessment English, LevelTest – Parson) koji se reklamiraju kao “adaptivni” ali istraživanjem tih rješenja brzo dolazimo do zaključaka:
  - testovi dostupni isključivo za engleski jezik
  - cijena testova neprikladna za široku uporabu
  - proces “napredovanja” kroz test i dalje linearan, ne postoje ispravni matematički algoritmi koji ispravno odlučuju kako se test treba ponašati obzirom na odgovore polaznika
  - procjena znanja i predlaganje razine i dalje isključivo kvantitativno

# NGPT – od ideje do projekta



## Intelektualni outputi i elementi inovacije

- IO1: baza podataka zadataka odnosno pitanja koja se mogu pojaviti na ispitu, uključujući i sadržaj baze (2.400 pitanja različitih razina za šest stranih jezika)
- IO2: algoritam koji temeljem odgovora polaznika osigurava istinsku adaptaciju testa prema polazniku tijekom ispitnog procesa, kao i kvalitativnu analizu rezultata
- IO3: online platforma koja omogućava dostupnost testa u digitalnom obliku putem bilo kojeg uređaja spojenog na internet

NGPT su istinska inovacija u odnosu na sve druge placement testove dostupne na tržištu!

**Napomena: inovacija ne mora nužno biti nešto što nikada ranije nije viđeno nigdje u svijetu, ali mora biti inovativno na razini partnerskih zemalja!**

# NGPT – od ideje do projekta



## Odabir partnera

- Zemlje istočne Europe (Srbija, Bugarska, Rumunjska, Češka, Slovačka, Poljska) te Španjolska i Italija imaju slične obrazovne politike kao Hrvatska pa uglavnom čine bolje partnere za KA2 projekte
- Poželjno tražiti partnere među ustanovama s kojima već postoji neka vrsta suradnje jer je manja šansa problema u komunikaciji i kolaboraciji
- Mogućnost pronalaska partnera i putem specijaliziranih web stranica (npr. School Education Gateway ili EPALE)
- Partneri moraju imati određene ekspertize neophodne za uspješnu provedbu projekta:
  - Amber IT Solutions: informatička tvrtka specijalizirana za izradu softverskih rješenja u sektoru obrazovanja – razvoj softverskih komponenti projekta
  - Jantar, BS Pisa, Blackbird: škole stranih jezika s dugogodišnjim iskustvom provedbe ispita vanjskog vrednovanja znanja, odabira i implementacije placement testova, te izrade ispita stranih jezika relevantnih za projekt
  - Molehill: upravljačka uloga u školama stranih jezika diljem EU, uvelike doprinosi diseminaciji i učinku projekta
- **Važno je dobro obrazložiti odabir partnera u projektnoj prijavi!**

# Remote Theatre



- Koordinator: International House Bucharest
- Broj projekta: 2020-1-RO01-KA204-080056
- Ukupni odobreni iznos financiranja: 178.406 EUR
- Trajanje projekta: 1.10.2020. – 31.1.2023. (28 mjeseci)
- Izrada kazališne izvedbe putem interneta u svrhu učenja stranih jezika



[www.vr4ll.com](http://www.vr4ll.com)



<https://www.facebook.com/remotetheatre>

# City Stories – Cultural Treasures for Language Learners



- Koordinator: International House Brno
- Broj projekta: 2020-1-CZ01-KA227-ADU-094205
- Ukupni odobreni iznos financiranja: 113.743 EUR
- Trajanje projekta: 1.3.2021. – 28.2.2023. (24 mjeseca)
- Izrada *Digital Escape Room* aktivnosti za učenje stranih jezika

