

MALI ELEARNING RJEČNIK 2

- ELEARNING PLATFORMA

Online tehnologija koja raznim alatima i izvorima omogućuje prenošenje znanja putem platforme. Elearning platforme koriste i edukatori i polaznici, a posebno su korisne jer na jednom mjestu omogućuju prenošenje sadržaja, organizaciju gradiva, zadataka, praćenje napretka, itd.

- LMS

Learning Management System ili Sistem za upravljanje učenjem jest softver koji utjelovljuje sve najvažnije stavke potrebne za uspješno učenje na daljinu. Osim što osigurava platformu za prijenos elearning sadržaja na razne načine poput mikrolekcija, opsežnih programa, blended učenja i sl., omogućuje nam i praćenje napretka odnosno lakšu evaluaciju, izvještavanje, lakšu organizaciju i postavljanje ciljeva. LMS je savršeni spoj platforme za objavu i razmjenu sadržaja te važnih administracijskih aktivnosti vezanih uz učenje na daljinu.

- SCORM

Skup najčešće korištenih tehničkih standarda za postavljanje i normalnu funkciju elearning platforma i LMSa. Pojavom i širenjem elearning-a pojavila se potreba za standardizacijom raznih procesa, a koja omogućuje ponovno korištenje i prilagođavanje određenog sadržaja preko više raznih alata i platforma za učenje na daljinu.

- OFF-THE-SHELF CONTENT/ (UNAPRIJED) DOSTUPAN SADRŽAJ

Određene specifične vještine i znanja potrebna su nam i primjenjiva u raznim sferama života, kao i raznim industrijama. Iz tog razloga elearning pružatelji najčešće nude **gotov, standardizirani sadržaj** koji je već dostupan kada se za njim pojavi potreba.

- BESPOKE CONTENT/ ON-DEMAND CONTENT/ SADRŽAJ PO MJERI

Elearning sadržaj može biti općenit i koristan mnogima u najrazličitijim situacijama, no ponekad smo u potrazi za specifičnim znanjem koje nije toliko često, uobičajeno i lako dostupno. Iz tog razloga pružatelji eLearning sadržaja često izrađuju **sadržaj po mjeri** kako bi sadržaj prilagodili potrebama kompanije i zaposlenika.

- WEBINAR

Ukratko, webinar je seminar u virtualnom svijetu. Sastoji se od svih najvažnijih komponenata seminara poput prezentacija, video i audio sadržaja kojeg voditelj seminara prenosi virtualno, a kojeg sudionici prate i sudjeluju na njemu preko svojih pametnih uređaja u obliku chata, podizanja ruke, anketa i sl.

- **INTERAKTIVNI SADRŽAJ**

Interaktivno učenje još je jedan od pristupa koji potiče angažman polaznika oko sadržaja za razliku od pasivnog i mehaničkog 'upijanja' gradiva. Interakcije sa kojima se susrećemo poput drag and drop elemenata ili već prije spomenutog **Immersive Learninga** podižu klasičan, jednostavniji pristup učenju na višu razinu i potiču nas da aktivno obrađujemo određeni sadržaj.

- **GAMIFIKACIJA**

Alat koji integrira igru u uobičajene procese. U elearning svijetu gamifikacija se manifestira putem raznih aktivnosti kao što su natjecanja, bodovanje, rang liste, značke, nagrade i sl., koje na zabavan način postižu mnogo važnih ciljeva učenja na daljinu. Osim što je odlična motivacija za učenje, gamifikacija dokazano povećava angažman kod aktivnosti koje mnogi u suprotnom smatraju monotonima. Tko ne bi htio spojiti ugodno s korisnim? 😊

- **NANO-SIMS**

Nano-sims metoda učenja fokusira se na svladavanje određenih situacija i izazova u što kraćem vremenskom razdoblju. Ovo je novi oblik **Immersive Learninga** koji se koristi 10-15 minutnim 'on-demand' simulacijama stvarnih životnih situacija koje nas tjeraju da pokažemo naše znanje i vještine na mjestu. Ovakve su simulacije intenzivnije i više fokusirane na specifične predmete i situacije, a efikasne zbog toga što imamo priliku učiti iz prve ruke, odnosno iz vlastitog iskustva.

- **ELEARNING JOURNEY**

Elearning Journey je pristup učenju koji se fokusira na prenošenje znanja i vještina preko duljeg vremenskog razdoblja, dizajniran da se prilagođava našim potrebama koje se u tom razdoblju mijenjaju. Iako se ovaj pristup koristi već spomenutim i postojećim metodama eLearninga poput mikrolekcija, webinarima i sl., krajnji cilj obuhvaća više od svladavanja određenog manjeg gradiva ili programa.

Sretno s učenjem!

HalPet

Ul. Janka Rakuše 1
099 663 7523