



# C.A.L.M.

## NOVI DIGITALNI ALATI I METODE POUČAVANJA

PUČKO OTVORENO UČILIŠTE POREČ

ICT u nastavi

Strukturirani tečaj Prag - Rezultati



**Financira**  
**Europska unija**

## C.A.L.M. Creative Advanced Learning Methods ERASMUS+ KA1



- Projekt EU programa ERASMUS+
- 1. listopad 2020. – 30. ožujka 2022.
- Glavni cilj ovog projekta jest **poboljšanje kvalitete obrazovne usluge POU Poreč-a**
- Specifični ciljevi su edukacija zaposlenika i nastavnika u području kreiranja i upotrebe inovativnih metoda poučavanja, organizacije nastave i razvoju motivacijskih strategija; omogućiti polaznicima efikasnije učenje stranog jezika
- Osiguravanje kvalitetne usluge unutar ustanove za obrazovanje odraslih uključuje **osmišljavanje i provođenje novih metoda poučavanja u programima obrazovanja**, a to je aktivan proces podložan promjenama. Planiranje i implementacija novih metoda zahtijeva nova znanja i kompetencije, kreativnost, istraživanje i evaluaciju, reviziju i povratne informacije svih dionika.



**C.A.L.M.**  
**Creative Advanced Learning Methods**  
**ERASMUS+ KA1**

**ŠTO RADIMO ?**



- **Kroz mobilnost osoblja djelatnice sudjeluju na strukturiranom tečajevima**
  - 1. Mobilnost - PRAG** - kompetencija upotrebe digitalnih alata podučavanja u kombinaciji s tradicionalnim te implementaciju novih metoda u podučavanju stranog jezika
  - 2. Mobilnost - FIRENZA** - kompetencije razvoja motivacijskih strategija, organizacije nastave i upotrebe inovativnih metoda poučavanja.
- Diseminacija usvojenih znanja i vještina: djelatnici i predavači POU Poreča, ustanove za obrazovanje odraslih, mediji, dig.platforme, EPALe...



**C.A.L.M.**  
**Creative Advanced Learning Methods**  
**ERASMUS+ KA1**



**Mobilnost Prag**

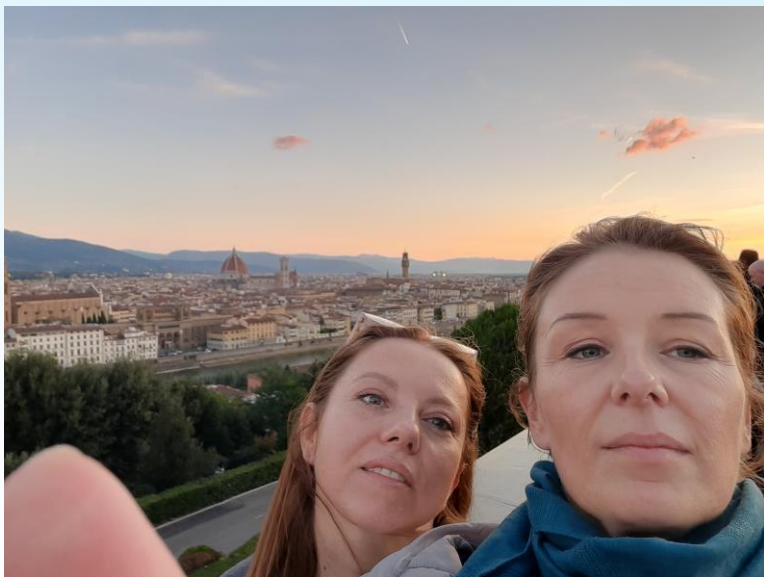
**-ITC International** - Training institute for in-service teachers established by the Czech Ministry of Education

**-ICT in Education** - Korištenje informacijsko -komunikacijske tehnologije (ICT)  
- Ovaj tečaj je za učitelje svih predmeta, koji žele povećati svoje znanje o korištenju tehnologije u učionici. Naučite koristiti otvorene obrazovne resurse, steći nove vještine, stvoriti oglednu lekciju i steći svijest o mogućim nedostacima ICT -a u obrazovanju te ih izbjeći.









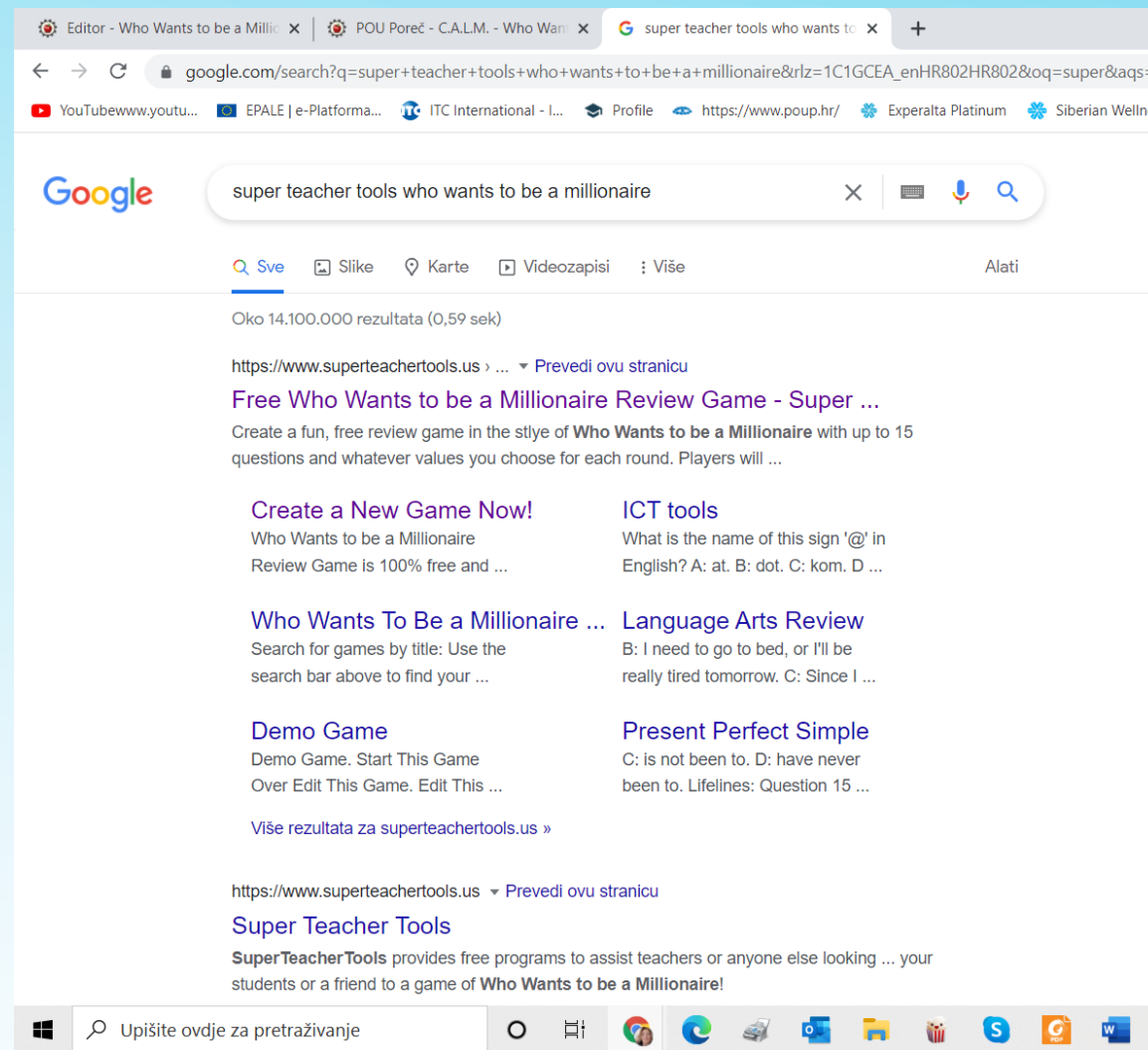


## Super Teacher Tools





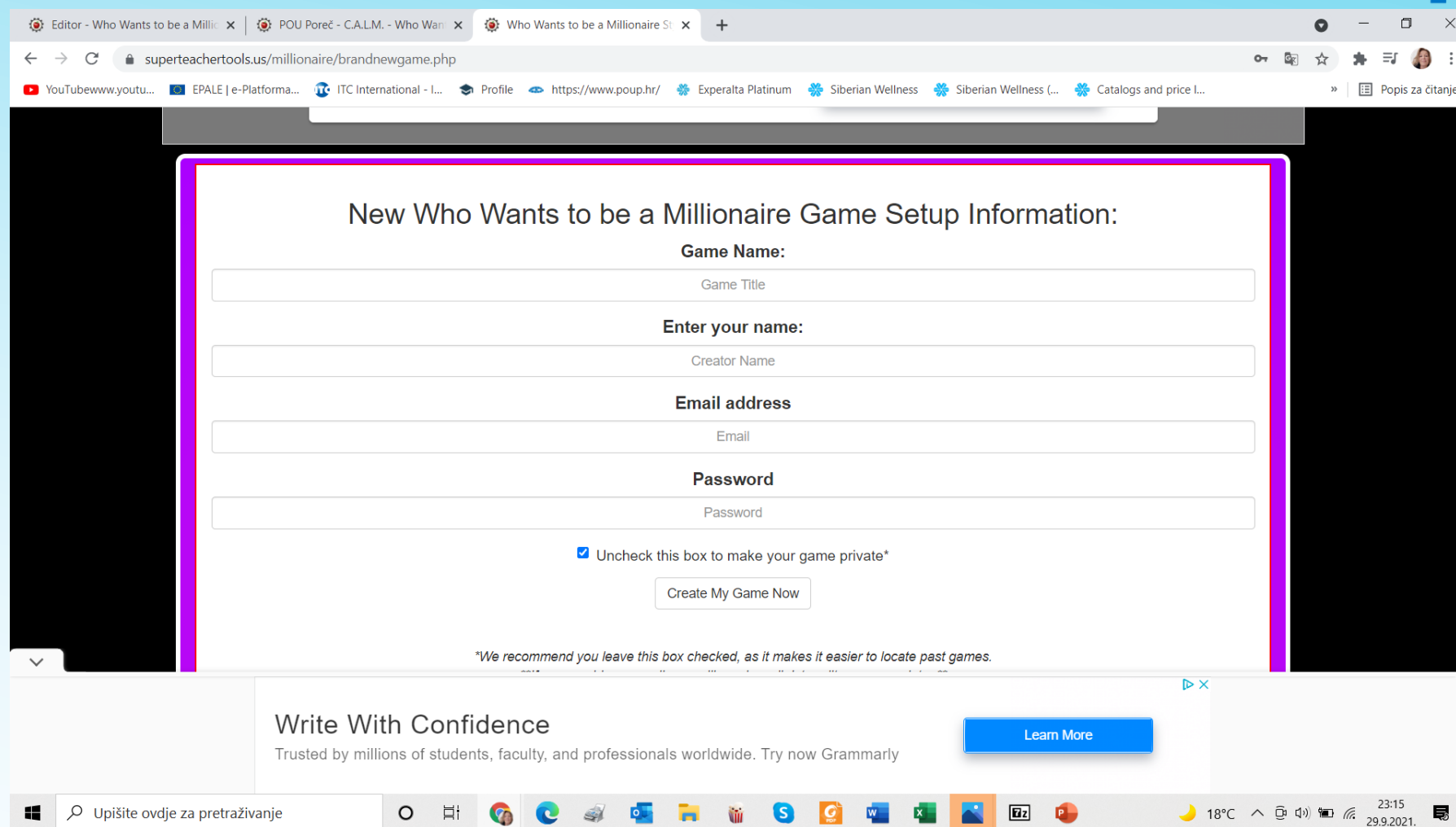
<https://www.superteachertools.us/millionaire/brandnewgame.php>



The screenshot shows a Google search page with the following content:

- Search bar: "super teacher tools who wants to be a millionaire"
- Results: "Oko 14.100.000 rezultata (0,59 sek)"
- Result 1: <https://www.superteachertools.us> - **Free Who Wants to be a Millionaire Review Game - Super ...**  
Create a fun, free review game in the style of **Who Wants to be a Millionaire** with up to 15 questions and whatever values you choose for each round. Players will ...
- Result 2: **Create a New Game Now!**  
Who Wants to be a Millionaire Review Game is 100% free and ...
- Result 3: **ICT tools**  
What is the name of this sign '@' in English? A: at. B: dot. C: kom. D ...
- Result 4: **Who Wants To Be a Millionaire ...**  
Search for games by title: Use the search bar above to find your ...
- Result 5: **Language Arts Review**  
B: I need to go to bed, or I'll be really tired tomorrow. C: Since I ...
- Result 6: **Demo Game**  
Demo Game. Start This Game Over Edit This Game. Edit This ...
- Result 7: **Present Perfect Simple**  
C: is not been to. D: have never been to. Lifelines: Question 15 ...
- Link: [Više rezultata za superteachertools.us »](#)
- Result 8: <https://www.superteachertools.us> - **Super Teacher Tools**  
**SuperTeacherTools** provides free programs to assist teachers or anyone else looking ... your students or a friend to a game of **Who Wants to be a Millionaire!**

<https://www.superteachertools.us/millionaire/brandnewgame.php>



Editor - Who Wants to be a Millio... x POU Poreč - C.A.L.M. - Who Wan... x Who Wants to be a Millionaire St... x +

superteachertools.us/millionaire/brandnewgame.php

Game Name:  
Game Title

Enter your name:  
Creator Name

Email address  
Email

Password  
Password

Uncheck this box to make your game private\*

Create My Game Now

*\*We recommend you leave this box checked, as it makes it easier to locate past games.*

Write With Confidence  
Trusted by millions of students, faculty, and professionals worldwide. Try now Grammarly [Learn More](#)

Upišite ovdje za pretraživanje

18°C 23:15 29.9.2021.

# Vraćamo se klasičnim nastavnim metodama

• • •

• • •

• • •





## Suvremene metode i oblici poučavanja

- **Razlike između metoda poučavanja i tehnika učenja.**
  - Tehnike učenja** su alati koji omogućuju razumijevanje i shvaćanje sadržaja: mnemotehnike, flash kartice, sažetci, bilješke, vizualno razmišljanje itd.
  - Metode poučavanja** temelje se na teoretskim osnovama koje uključuju različite tehnike ili procedure koje učitelji koriste za prijenos znanja, procedura i vrijednosti te za lakši razvoj učeničkih vještina.
- **Izbor metoda i oblika rada u nastavi bitno je pitanje suvremenog nastavnika.**
- **Za razliku od onih tradicionalnih metoda u kojima je učitelj, više – manje, prenositelj znanja, a učenici pasivni slušači i primatelji tih znanja, suvremene nastavne metode omogućuju **aktivno uključivanje** učenika u nastavu, čime do izražaja dolazi njihovo stvaralaštvo, u čemu je zapravo i cilj suvremene nastave.**



## Aktivno učenje

Aktivno učenje je sve što učenik radi na satu povezano s gradivom, osim slušanja, gledanja i zapisivanja (Felder&Brent, 2009.).

Aktivno učenje je učenje pri kojem učenik misli o onome što radi. (Bonwell&Eison, 1991.).

### ZAŠTO ORGANIZIRATI AKTIVNO UČENJE U RAZREDU? (1)

Uspoređena su postignuća učenika tradicionalnog nastavnog procesa u kojem dominira poučavanje nastavnika s postignućima učenika u nastavi baziranoj na aktiviranju učenika. Istraživanjem je dokazano da pozornost učenika počinje slabjeti svakih 10-20 minuta.

Uključivanje aktivnog učenja jednom ili dva puta tijekom nastavnog sata povećava uključenost učenika u učenje.



## AKTIVO UČENJE:

- omogućuje memoriranje bitnog, pojašnjava koncepte i razvija vještine
- daje češću povratnu informaciju učenicima o njihovom napretku tijekom učenja
- izlazi u susret različitim stilovima učenja učenika
- omogućuje učenicima da misle i progovaraju o sadržaju koji uče
- omogućuje vježbanje bitnih vještina za učenje, npr. suradnju u učenju kroz rad u paru ili grupi
- povećava samopouzdanje učenika kroz razgovor s drugim učenicima
- stvara osjećaj zajedništva u razredu kroz povećanu interakciju učenik-učenik i učitelj-učenik
- nastavniku daje direktnu povratnu informaciju o stupnju usvojenosti, razumijevanja ili nerazumijevanja i pogrešnim koncepcijama koje treba ispraviti.



**Aktivne metode podučavanja** su naširoko poznate kao najkorisnije za razvoj vještina 21. stoljeća ili kao ključne metode potrebne da bi se svladali izazovi nepredvidive budućnosti.

Neki od najpoznatijih i najkorištenijih resursa u školama su "**preokrenuta,,(obrnuta) učionica**, projektno orijentirano učenje, učenje temeljeno na istraživanju, **igrifikacija**



FLIPPED CLASSROOM  
obrnuta učionica  
GAMIFIKATION - IGRIFIKACIJA



[insertlearning.com/signup](https://insertlearning.com/signup)



Pučko otvoreno učilište Poreč

[insertlearning.com/signup](https://insertlearning.com/signup)

Prije radionice polaznici su imali zadatak na poveznici

<https://insertlearning.com/v1/share/a70kk3kl>

Za ovu poveznicu potrebna je instalacija besplatnog Chrome proširenja.

Upotreba je naizgled beskrajna, ali jedna stvar gdje se InsertLearning može koristiti je izgradnja vokabulara. Učitelji mogu kliknuti na riječ iz rječnika, ostaviti definiciju ili drugi uvid ili dodati ljepljivu bilješku u koju mogu ugraditi bilo što (na primjer, igricu Quizlet koju su prethodno kreirali). Učitelji također mogu koristiti ovaj alat sa svojim čitateljima dodavanjem audio isječka nastavnika koji čita članak. Što je najvažnije, nastavnici mogu koristiti InsertLearning za ispitivanje učenika. Dobri čitatelji uvijek razmišljaju o onome što su pročitali, a ispitivanje učenika tijekom čitanja pomaže učenicima da kritičnije razmišljaju o onome što su pročitali. Učitelji također mogu voditi rasprave na bilo kojoj stranici na kojoj učenici mogu odgovoriti i vidjeti odgovore drugih u stvarnom vremenu.





# OBRNUTA UČIONICA

## **Kako je nastala obrnuta učionica?**

Za njen nastanak zaslužni su učitelji kemije Jonathan Bergman i Aaron Sams, koji su 2012. napisali knjigu "Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day". Oni su još 2007. isprobali ovaj pristup tako što su snimili svoja predavanja i stavili ih online kako bi učenicima bili dostupni u svakom trenutku. Učenici su kao domaću zadaću prije dolaska u školu trebali pogledati jedan video. Zatim su cijeli nastavni sat iskoristili za pomoć učenicima oko dijelova koji im nisu sasvim jasni.

- **korištenje mehanizama i elemenata igara u neigrajućim kontekstima**

Igrifikacija kao takva prisutna je kroz povijest u raznim kontekstima, no s pojavom računalnih igara postala je zanimljiva kao metoda postizanja motivacije i angažmana učenika, studenata, kupaca, zaposlenika...

## KLJUČNI POJMOVI SLOBODA

- „**Sloboda neuspjeha**“ – mogućnost pogrešaka bez stvarnih negativnih posljedica;
- „**Sloboda eksperimentiranja**“ – istraživanje i pronalaženje novih strategija i načina prikupljanja informacija ili rješavanja problema;
- „**Sloboda preuzimanja različitih identiteta**“ – sagledavanje problema iz različitih perspektiva;
- „**Sloboda utrošenog vremena**“ – mogućnost intenzivne aktivnosti ili relativne neaktivnosti pri čemu pojedinac može stati i razmisliti o svojim odlukama, odnosno može sagledati uzročno-posljedične veze

IGRIFIKACIJA S CILJEM  
DA SE POSTIGNE...

STANJE



- Jedan od ključnih principa igara je da igrače uvedu u mentalno stanje zanosa, „očaravajuće obuzetost“, stanja u kojem je pojedinac izrazito fokusiran na tekući zadatak.
- Težina izazova prilagođena mogućnostima.
- Ograničeno vrijeme može aktivnost učiniti zanimljivima.
- Učenici se moraju fokusirati na zadatke kako bi ih uspješno obavili u zadanom vremenskom okviru.



Gemification - web aplikacije koje možete koristiti kako bi uveli metodu igrifikacije

CLASS DOJO



**ClassDojo**

GOOSECHASE.APP



EDPUZZLE



**edpuzzle**





**Plickers** je besplatan, pristupačan i privlačan obrazovni alat koji koriste milijuni učitelja diljem svijeta kako bi procijenili svoje učenike i prikupili trenutne rezultate u učionici.

Platforma Plickers dizajnirana je s pristupačnošću kao glavnim prioritetom, što znači da je savršena za veliku većinu obrazovnih postavki. Učenici odgovaraju na pitanja držeći jedinstvene kartice, tako da nema potrebe za studentiskim uređajima ili računima, a sesije se čak mogu preuzeti i izvan mreže ako internetska veza nije dostupna.

Kao učitelj, imat ćete pristup besplatnom Plickers računu. Oni su dizajnirani za individualnu upotrebu, što će vam omogućiti da stvorite prilagođeno online okruženje koje je prilagođeno vašem vlastitom jedinstvenom rasporedu nastave.



<https://edpuzzle.com/open/kamosow>

Polaznici su imali za odraditi jedan kratki zadatak - Pristupiti aplikaciji Edpuzzle <https://edpuzzle.com/open/wehdaca> i odraditi jedan kratki probni zadatak.

Ovu aplikaciju nije potrebno instalirati jer je zadatak kreiran kao Otvoren razred.

Uz aplikaciju Edpuzzle, učenici mogu imati koristi od preokrenutog učenja gdje god krenu! Kao učitelj, Edpuzzle vam omogućuje da bilo koji video bude vaša lekcija.

Edpuzzle je web-bazirani alat za uređivanje online videozapisa i dodavanje interaktivnog sadržaja za ciljanje specifičnih ciljeva učenja.



edpuzzle



# Novi početak za bolje sutra

[www.mobilnost.hr/erasmusplus-ess/](http://www.mobilnost.hr/erasmusplus-ess/)



## ERASMUS+ PROGRAM

*Erasmus+ mi je  
unaprijedio život!*



[https://www.youtube.com/watch?v=5zb7r5iZHr0&list=PLMcevd7pbnW\\_OLyby6N42Ciwo3Y57Mb7&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=5zb7r5iZHr0&list=PLMcevd7pbnW_OLyby6N42Ciwo3Y57Mb7&index=2)

[https://www.youtube.com/watch?v=hM9Wf5nqjdl&list=PLMcevd7pbnW\\_OLyby6N42Ciwo3Y57Mb7&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=hM9Wf5nqjdl&list=PLMcevd7pbnW_OLyby6N42Ciwo3Y57Mb7&index=1)



**HVALA NA PAŽNJI !!!**



Anita Pilat

[Anita.pilat@poup.hr](mailto:Anita.pilat@poup.hr)

091/ 43 22 648



Ova publikacija izražava isključivo stajalište njenih autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom prilikom uporabe informacija koje se u njoj nalaze.



Pučko otvoreno učilište Poreč