

Training Toolkit

Vještine za visokokvalitetno
onlineobrazovanje



Co-funded by
the European Union

Ova publikacija je rezultat Erasmus plus vještina za visokokvalitetno online obrazovanje (2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510).

Tekst i slike publikacije mogu se reproducirati, pohranjivati u sustavu za pronalaženje ili prenositi u bilo kojem obliku ili na bilo koji način, elektronski, mehanički, fotokopiranjem, snimanjem ili na drugi način, bez prethodne dozvole pojedinačnog partnera u nekomercijalne svrhe i samo u svrhu obuke. Molimo ostavite referencu na originalni materijal i autore ako umnožavate. Za komercijalnu reprodukciju i sva druga pitanja u vezi sa ovom publikacijom, kontaktirajte:

Raquel Lombardi: raquel.lombardi.acss@gmail.com

PDF verziju koju možete preuzeti na portugalskom, rumunskom, bosanskom, slovenačkom, bugarskom, turskom i španskom možete pronaći na društvenim mrežama projekta, kao i na društvenim mrežama partnera.

Finansirano od strane Evropske unije. Izražena mišljenja i mišljenja su, međutim, samo autora(a) i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Evropske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Evropska unija ni EACEA ne mogu biti odgovorne za njih.

Sadržaj / Moduli

1. Digitalizacija obrazovanja 1.
2. Strategije online podučavanja
3. Web alati za kreiranje obrazovnog sadržaja & 3.
4. Online procjena
5. Motivacija učenika (putem digitalnog portfelja) 4.
6. Zajedničke aktivnosti za roditelje
7. Uobičajene greške u online obrazovanju 6.
8. Upravljanje stresom

Uvod

Digitalno carstvo je duboko utjecalo na obrazovni krajolik, predstavljajući izazove i prilike. Kako obrazovne institucije prelaze na online platforme, potreba za sveobuhvatnom obukom o digitalnim alatima i strategijama nikada nije bila važnija. Iako je bilo neophodno, nagli prelazak na online nastavu često je zahtijevao više dubine i širine kako bi se osigurao besprijekoran nastavak kvalitetnog obrazovanja.

"Priručnik za obuku" rješava ove nedostatke, nudeći holistički pristup online podučavanju i učenju. Obuhvaćajući sedam različitih modula, ovaj komplet alata pruža edukatorima alate, strategije i uvide potrebne za efikasno iskorištavanje moći digitalnih platformi. Od razumijevanja nijansi digitalnog obrazovanja do poticanja motivacije učenika kroz digitalne portfelje, svaki modul je pomno osmišljen kako bi zadovoljio različite potrebe modernih ed

Iako ovaj komplet alata za obuku ima vrijednost za širok spektar edukatora, posebno je prilagođen nastavnicima koji opslužuju učenike od 9 do 15 godina. Zaronite i krenite na transformativno putovanje prema izvrsnosti u online obrazovanju.

Modul 1

Digitalizacija obrazovanja

Partner - SMART IDEJA

Digitalizacija obrazovanja predstavlja promjenu paradigme u načinu na koji pristupamo učenju i podučavanju.

Ovaj modul se bavi transformativnom snagom tehnologije u obrazovanju. Otkrijte osnovne koncepte, prednosti i izazove integracije digitalnih alata u učionicu. Krenite na putovanje koje će vas opremiti znanjem i vještinama za samouvjereno kretanje kroz krajobraz digitalnog obrazovanja.



Co-funded by
the European Union

Digitalizacija of Obrazovanje

Partner:

SMART IDEJA

Poštovani učitelji,

Dobrodošli u modul Digitalizacija obrazovanja. Kako se svijet brzo razvija, tako se razvija i oblast obrazovanja. Ovaj modul je skrojen da vam pruži sveobuhvatno razumijevanje utjecaja digitalnih alata u savremenoj nastavi.

Uz praktične vježbe i pronicljive lekcije, bit ćete osnaženi da iskoristite potencijal tehnologije kako biste poboljšali iskustvo učenja za svoje učenike.

Uronite, istražujte i hajde da zajedno oblikujemo budućnost obrazovanja.



Co-funded by
the European Union

Lekcija 1 - Zagrljaj Digitalizacija u Obrazovanje

Ključne riječi:

digitalizacija, obrazovanje,
Digitalni alati, Google
Drive, Discord, Kahoot,
Google učionica,
Edmodo, Prezi, Padlet

Ciljevi učenja:

- Razumjeti koncept i važnost digitalizacije u obrazovanju.
- Identificirajte razloge i prednosti korištenja digitalnih alata u obrazovanju.
- Upoznajte se s primjerima digitalnih alata koji se koriste u različitim temama.
- Saznajte više o određenim digitalnim alatima i njihovim primjenama u obrazovnom kontekstu.
- Razumjeti upotrebu različitih alata za razvijanje sekvenci lekcija i predstavljanje resursa.



Teorijski dio

Digitalizacija u obrazovanju je trend u nastajanju posljednjih godina. Uz digitalne alate, nastavnici mogu obogatiti svoju metodologiju nastave i efikasnije uključiti učenike. Ovi alati čine učenje zabavnijim i interaktivnijim za učenike i pružaju nastavnicima sredstva da prate napredak učenika i identifikuju oblasti u kojima bi mogla biti potrebna dodatna podrška.

Nekoliko faktora pokreće pritisak na digitalizaciju u obrazovanju. Digitalni alati mogu učiniti učenje interaktivnijim i uzbudljivijim i omogućiti nastavnicima da prilagode svoju nastavu kako bi bolje zadovoljili potrebe pojedinačnih učenika. Oni također nude načine za praćenje napretka učenika i identifikaciju područja u kojima može biti potrebna dodatna pomoć.

Štaviše, digitalni alati mogu eliminirati potrebu za fizičkim materijalima, štedeći vrijeme i troškove. Dostupni su različiti digitalni alati za različite predmete i nastavne kontekste.

Na primjer, GeoGebra i Desmos mogu predavati matematiku; PhET Interaktivne simulacije i Concord Consortium se mogu koristiti za nauku; Duolingo i Quizlet se mogu koristiti za jezike; Google Earth i Vrijeme. Grafika se može koristiti za društvene studije, a Tinkercad i Pixlr se mogu koristiti za umjetnost i dizajn.



Detaljna objašnjenja odabranih digitalnih alata uključuju:

- Kahoot: platforma za učenje zasnovana na igricama koja omogućava nastavnicima da kreiraju kvizove, ankete i interaktivne diskusije. To je popularan izbor za živu interakciju u učionici, podsticanje konkurencije i angažmana učenika.
- Google Drive: Neophodan alat za svakog nastavnika koji je upućen u tehnologiju, Google Drive omogućava kreiranje i upravljanje digitalnim portfolijima za učenike, kao i praćenje njihovih bilješki, zadataka i domaćih zadataka.
- Google učionica: Odličan alat od Google-a koji omogućava nastavnicima da kreiraju i upravljaju digitalnim učionicama, objavljuju zadatke i najave, prate napredak učenika i komuniciraju s roditeljima i starateljima.
- Discord za obrazovanje: Prvobitno aplikacija za ćaskanje popularna među igračima, Discord ima karakteristike koje ga čine odličnim alatom za edukatore. Omogućava kreiranje chat soba za nastavu i korištenje glasovnih i video poruka za komunikaciju sa učenicima u realnom vremenu.

Ostali alati koji se mogu koristiti za razvoj sekvenci lekcija i predstavljanje resursa uključuju Edmodo, Microsoft PowerPoint ili Google Slides, Prezi i Padlet.

Ovi alati mogu kreirati vizuelno privlačne i interaktivne materijale za lekciju, olakšati komunikaciju učenika i objaviti resurse, zadatke i pitanja za diskusiju.



Plan lekcije

Session Breakdown

Praktična aktivnost 1: Iskorištavanje moći Google Drive Cilj: Razumjeti kako se Google Drive može koristiti za pohranjivanje obrazovnih materijala na mreži za lak pristup i poboljšanu digitalnu suradnju i komunikaciju.

Trajanje: Manje od 30 minuta

Praktična aktivnost 2: Prihvatanje Discorda za obrazovanje Cilj: Naučiti kako Discord može pohraniti obrazovne resurse na mreži i promovirati digitalnu saradnju i komunikaciju.

Trajanje: Manje od 30 minuta

Predstavljene teme:

Upotreba Google diska u obrazovnom kontekstu.

Primjena Discorda za obrazovanje.

Razvijene kompetencije: Sposobnost

korištenja Google diska za pohranjivanje i dijeljenje obrazovnih materijala.

Vještina kreiranja i upravljanja Discord serverom u obrazovne svrhe.



Vježba 1 - Korištenje Google Drive

Materijali

Laptop, video projektor,
ekran, Google dokument
(Računar ili
pametni telefon sa
pristupom internetu
i Google nalogom)

U ovoj aktivnosti istražujemo korištenje Google diska za pohranjivanje i upravljanje obrazovnim resursima na mreži.

Ovo će olakšati digitalnu saradnju i komunikaciju unutar vaše učionice.

Uz Google Drive, nastavnici mogu efikasno kreirati i upravljati digitalnim portfolijima za učenike, nadgledajući njihove bilješke, zadatke i domaće zadatke.

Tokom ove aktivnosti koja traje manje od 30 minuta, vodit ćete se do:

Kreirajte poseban folder Google diska za svaku klasu da biste lako pratili i pristupali svim povezanim dokumentima i datotekama. 2.

Pohranite digitalne kopije svojih planova lekcija, radnih listova i drugih obrazovnih materijala na Google Drive za laku distribuciju. 3.

Kreirajte digitalne portfelje za svoje učenike, uključujući šablone za prikazivanje studentskih radova, video zapise, fotografije i još mnogo toga.

Koristite Google dokumente za kreiranje dokumenata na kojima učenici mogu 4. sarađivati u stvarnom vremenu.

Pratite napredak učenika koristeći Google tabele, uključujući domaće 5. zadatke, rezultate testova i još mnogo toga.

Na kraju ove aktivnosti, trebali biste jasno razumjeti kako Google Drive može digitalizirati obrazovanje i učiniti upravljanje učionicama organiziranijim i efikasnijim.



Vježba 2 - Implementacija Discord

Materijali

Laptop, video projektor,
ekran, kompjuter ili
pametni telefon sa
pristupom internetu i Discord
Račun

U ovoj aktivnosti ćemo istražiti korištenje Discorda kao platforme za pohranjivanje obrazovnih resursa na mreži i poboljšanje digitalne saradnje i komunikacije. Discord je više od obične aplikacije za ćaskanje popularne među igračima; takođe omogućava nastavnicima da postave sobe za ćaskanje za nastavu i komuniciraju sa učenicima u realnom vremenu putem glasovnih i video poruka.

Tokom ove aktivnosti koja traje manje od 30 minuta, bit ćete vođeni na:

- Možete postaviti namjenski Discord server za svoj razred, omogućavajući učenicima da lako lociraju i pridruže se sobi za ćaskanje.
- Dodijelite jedinstvene Discord nadimke svakom učeniku kako biste bili sigurni da su svi ispravno identificirani u sobi za ćaskanje.
- Koristite funkcije glasovnih i video poruka za interakciju sa studentima u realnom vremenu, omogućavajući trenutnu povratnu informaciju o napretku učenika ili odgovaranje na pitanja u realnom vremenu.
- Objavite zadatke i najave u sobi za ćaskanje kako biste informisali učenike o aktivnostima na času.
- Povežite se s drugim edukatorima na mreži putem Discorda, njegujući podržavajuću zajednicu edukatora digitalnog doba.

Do kraja ove aktivnosti trebalo bi vam biti ugodno da koristite Discord kako biste olakšali online časove i poboljšali angažman i interakciju učenika.



Konsolidacija znanja

Refleksija: Prihvatanje digitalnih alata u obrazovanju

Nakon što se bavite praktičnim aktivnostima koje uključuju Google Drive i Discord, odvojite trenutak da razmislite o svojim iskustvima.

- Kako se ovi digitalni alati mogu integrirati u vašu nastavnu praksu?
- Koje ste potencijalne prednosti i izazove identifikovali tokom aktivnosti?

Pitanje za evaluaciju:

- Razmišljajući o vašim iskustvima s Google Drive-om i Discord-om, kako vjerujete da bi ovi alati mogli poboljšati vaše nastavne prakse i interakciju sa studentima?

Uzmite u obzir i prednosti i sve izazove na koje ste naišli tokom praktičnih aktivnosti.



Lekcija 2 - Primjer Planovi online lekcija za Različiti predmeti i Dobne grupe

Ključne riječi:

Online učenje, nastavni planovi, digitalni alati, osnovno obrazovanje, srednjoškolsko obra

Ciljevi učenja:

- Navedite primjere onlajn planova časova prilagođenih različitim predmetima i starosnim grupama, fokusiranih na učenike od 9-15 godina.
- Pokažite kako se digitalni alati mogu efikasno ugraditi u lekcije iz matematike, nauke, engleskog jezika, istorije i drugih predmeta.
- Istaknite najbolje prakse za uključivanje učenika od 9 do 15 godina u okruženje za učenje na mreži.



Co-funded by
the European Union

Teorijski dio

Korištenje mješavine interaktivnih digitalnih alata prilagođenih predmetu i starosnoj grupi može poboljšati angažman učenika i rezultate u online nastavi.

Za onlajn lekciju matematike za osnovce, apstraktni koncepti sabiranja i oduzimanja mogu biti konkretniji pomoću digitalnih matematičkih manipulacija i igara.

Alati kao što je Desmos omogućavaju nastavnicima da kreiraju zanimljive virtualne matematičke aktivnosti za uvođenje osnovnih vještina. Obrazovne igre na platformama kao što je Prodigy Math gamiziraju iskustvo učenja, motivirajući učenike da ovladaju matematičkim vještinama. Virtualne manipulacije kao što su digitalni blokovi, šipke i oblici pružaju opipljiva pomagala za učenje kako bi se shvatili apstraktni koncepti.

Online lekcije nauke mogu iskoristiti interaktivne simulacije i praktične projekte. Za učenike srednjih škola koji proučavaju ćelije, PhET simulator omogućava učenicima da vizualiziraju ćelijske strukture i procese kroz interaktivne modele. Učenici zatim mogu primijeniti ovo znanje sarađujući na modelima ćelija koristeći Google Slides. Quizizz nudi zabavan način za procjenu razumijevanja učenika kroz svoje kvizove u stilu igre.

Za časove engleskog u srednjoj školi o Shakespeareu, nastavnici mogu pružiti asinhrona čitanja, video zapise ili podcaste kako bi postavili kontekst.

Diskusije uživo u Zoom sobama za selidbe omogućavaju kolaborativnu analizu tema i likova. Kreativne procjene poput pravljenja TikTok videa motiviraju učenike da sumiraju ključne tačke zapleta na zabavan i relevantan način.

Lekcije istorije mogu koristiti interaktivne vremenske linije i geovizualizacije za prikaz prošlih događaja i društava. Za učenike srednjih škola koji proučavaju rane civilizacije, TimeGraphics omogućava bavljenje hronologijama i promjenama tokom vremena. Grupe učenika tada mogu sintetizirati svoje učenje u zajedničkim Google Slide deckovima na dodijeljenim civilizacijama. Kahoot kvizovi nude interaktivan način za procjenu znanja učenika u formatu igre.



Primjeri sa Discord-om i Google Drive-om: Za

- časove matematike Discord se može koristiti za pružanje digitalnog prostora učenicima za saradnju i diskusiju o matematičkim problemima i konceptima. Studenti se mogu podijeliti u sobe za odlaganje kako bi zajedno radili na problemima za vježbu. Dijeljenje ekrana na Discordu može omogućiti učenicima da objasne svoj rad i razmišljanje vršnjacima.
- Google Drive nudi način da nastavnici digitalno dijele interaktivne matematičke radne listove i zadatke. Uz Google Forms, vježbe iz matematike i procjene mogu se kreirati i automatski ocjenjivati kako bi se pratio napredak učenika. Matematičke manipulacije kreirane na GeoGebri mogu se dijeliti putem Google diska kako bi ih učenici mogli koristiti.
- Discord olakšava naučnu saradnju kroz kanale fokusirane na projekte, eksperimente i diskusije. Učenici mogu dijeliti laboratorijske podatke, analize i rezultate putem teksta, glasa ili video ćaskanja. Google Drive omogućava zajedničko pisanje laboratorijskih izvještaja pomoću Google dokumenata za istovremeno uređivanje. Naučne video zapise možete dijeliti putem Drivea.
- Za časove engleskog, Google Drive omogućava distribuciju materijala za čitanje digitalno. Učenici mogu zajedno komentirati tekstove koristeći Google dokumente. Fascikle dijeljenog diska organiziraju grupne projekte, s historijom verzija dokumenta koja prati doprinose. Discord kanali olakšavaju diskusije o književnosti u stilu knjižnog kluba, a glasovni kanali omogućavaju sesije čitanja naglas.
- Google Drive sadrži skladište istorijskih tekstova, slika, mapa i multimedije. Učenici kreiraju prezentacije o istorijskim periodima putem zajedničkih slajdova. Discord sale omogućavaju analizu primarnih izvora u malim grupama. Učenici zajedno razvijaju historijske narative u Google dokumentima.



Plan lekcije

Session Breakdown

- Uvod u ciljeve lekcije i ključne digitalne alate (5 minuta) 1. 2.
Primjer online lekcije matematike za osnovce (10 minuta)
 - a. Alati: igra Prodigy Math, virtualne matematičke manipulacije
3. Primjer online lekcije nauke za učenike viših razreda osnovne škole (10 minuta)
 - a. Alati: PhET simulacije, Flipgrid video snimci
- Primjer Online lekcija engleskog za srednjoškolce (10 minuta) 4.
 - a. Alati: CommonLit čitanja, Canva prezentacije Primjer
- Online lekcija istorije za srednjoškolce (10 minuta) 5.
 - a. Alati: Timeline JS, Kahoot! kviz
7. Upotreba Google Drive & Discord (10 min) 6.
Diskusija o najboljim praksama istaknutim u primjerima (10 minuta)
8. Zaključak i pitanja i odgovori (5 minuta)

Razvijene kompetencije:

- Sposobnost razvijanja prilagođenih onlajn lekcija za učenike od 9-15 godina iz različitih akademskih predmeta.
- Poznavanje integracije digitalnih alata prilagođenih uzrastu u nastavne planove.

- Razumijevanje najboljih praksi za izradu lekcija prilagođenih višim nivoima osnovne i srednje škole.



Konsolidacija znanja

Refleksija: Implementacija onlajn planova lekcija

Nakon što pregledate primjere online nastavnih planova za različite predmete i starosne grupe, razmislite o tome kako biste mogli usvojiti slične prakse u vlastitom podučavanju.

Razmislite o sljedećem:

- Koji se digitalni alati čine najzahtjevnijim i najrelevantnijim za vaše učenike?
- Kako možete efikasno integrisati ove alate u planove lekcija za svoju predmetnu oblast?
- Koje su vam najbolje prakse za online instrukcije odjeknule?
- Koje izazove predviđate u implementaciji sličnih nastavnih planova?

Pitanje za evaluaciju: Na

- osnovu primjera planova časova, kako biste planirali da iskoristite digitalne alate i najbolje prakse za stvaranje zanimljivih, prilagođenih iskustava online učenja za svoje učenike?
- Koje ključne strategije ili alati su vam odjeknuli i koje biste željeli usvojiti u svom podučavanju?
- Koje izazove biste trebali savladati?



Modul 2

Strategije online podučavanja

Partner - SGIC

Online obrazovanje je od vitalnog značaja za lični i profesionalni razvoj. Da bi se osiguralo uspješno onlajn obrazovno okruženje, moraju se usvojiti različite strategije koje se odnose na različite potrebe učenika, stilove učenja i društveno-kulturni kontekst.

Diverzifikacija nastavnih strategija može stvoriti zanimljivija i personaliziranija iskustva učenja, koja poboljšavaju motivaciju i olakšavaju jednak pristup obrazovanju. Online obrazovanje takođe treba da pruži mogućnosti za razvoj praktičnih i modernih vještina. Usvajanje različitih strategija kao što su učenje zasnovano na projektima, online saradnja i razvoj digitalnih vještina ključno je za uspjeh u današnjem društvu.

Sve u svemu, pristup različitim strategijama za online obrazovanje poboljšava kvalitet obrazovanja i doprinosi razvoju vještina relevantnih za budući uspjeh učenika u sve digitaliziranijem i međusobno povezanom svijetu.



Co-funded by
the European Union

Online Teaching Strategije

Partner:

SGIC

Poštovani učitelji,

Poznavanje specifičnosti online nastave je neophodno za kvalitetno izvođenje nastave u virtuelnom okruženju. Online obrazovanje uključuje niz jedinstvene izazove i mogućnosti u poređenju sa tradicionalnom nastavom u učionici fizičkog. Razumijevanje ovih posebnosti pomaže nastavnicima da prilagode nastavne metode i pruže efektivno i zanimljivo iskustvo učenja za učenike. Nastavnici moraju biti upoznati s internetskom komunikacijom i alatima za saradnju za promovisanje aktivnih diskusija i interakcija među učenicima i između učenika i nastavnika.

Ovaj modul sadrži 4 lekcije tokom kojih ćete se upoznati sa specifičnostima online obrazovanja, sa aspektima koje treba uzeti u obzir prilikom planiranja online aktivnosti.

Također ćete naučiti o načinima prijenosa uspostavljenih metoda na mreži: Flipped Classroom, Inquiry Based Learning, Experiential Learning, Feynam Techniq, Gamification.

Kako bismo osigurali inkluzivni karakter online obrazovanja, razmotrili smo i učenike sa posebnim potrebama kroz predstavljanje primjera specifičnih aktivnosti učenja.

Online obrazovanje se razvija velikom brzinom, stoga je važno biti otvoren za učenje i stalno se prilagođavati. Ponovo procijenite nastavne strategije i poboljšajte ih na osnovu povratnih informacija i tehnoloških promjena.

Sve najbolje!



Co-funded by
the European Union

Lekcija 1 - Specifičnosti Online Education

Ključne riječi:

Online, obrazovanje, daljina, digitalizacija, strategija, sinhroni, asinhroni

Ciljevi učenja:

- Poznavati specifičnosti online škole; Razviti
- strategiju za online predavanje; Poznavati
- pravila koja se tiču sigurnosti na
- internetu; Biti svjestan poteškoća učenika sa posebnim potrebama

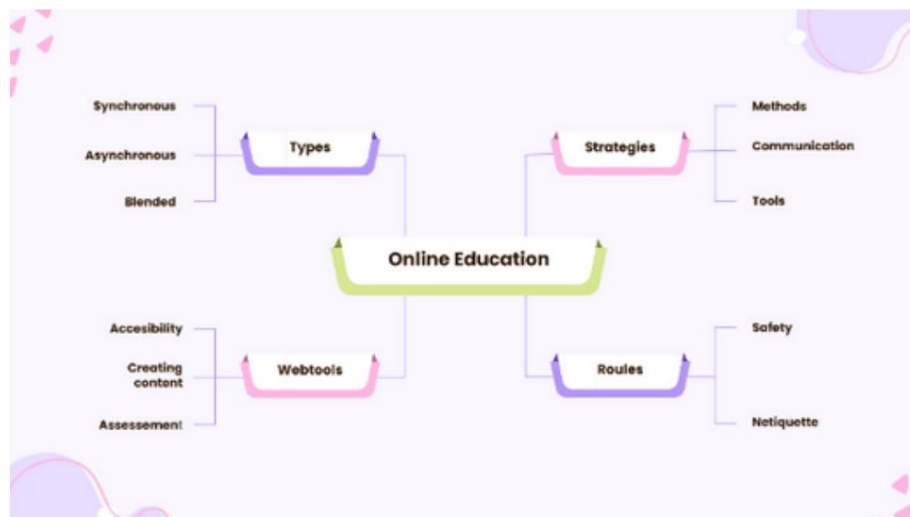


Co-funded by
the European Union

Teorijski dio

Da bi aktivnosti online nastave/učenja bile efikasne i kvalitetne, nastavnici moraju dobro poznavati i razumjeti specifičnosti ove vrste obrazovanja. Razvojem i primjenom odgovarajućih nastavnih strategija, operativni ciljevi formulirani u fazi projektovanja mogu se lako postići.

Interakcija nastavnik-učenik mora biti trajna čak i iza paravana. Čas se mora planirati i organizirati tako da se na kraju aktivnosti razviju vještine predviđene nastavnim planom i programom.



Nastavnici moraju poznavati vrste nastave, biti sposobni da razviju strategije za kvalitetno onlajn obrazovanje, poznaju i koriste različite vrste web alata, obavljaju onlajn aktivnosti u skladu sa pravilima o sigurnosti na Internetu.

Vrste učenja: Sinhroni

- – obrazovne aktivnosti se odvijaju uz prisustvo učenika i nastavnika u istom virtuelnom prostoru; Asinhroni – obrazovne aktivnosti se izvode
- individualno, učenici prolaze kroz nastavno gradivo svojim tempom; Miješano – sadrži i sinhronu i asinhronu aktivnosti.
-



Strategije

Izrada strategije odnosi se na utvrđivanje oblika izvođenja aktivnosti, izbor odgovarajućih nastavnih metoda, izbor web alata za podršku učenju. Sa strateškog stanovišta, posebna pažnja će se posvetiti komunikaciji i saradnji između nastavnika i učenika, odnosno učenika. U zavisnosti od vrste obuke, koristiće se sredstva interakcije kao što su virtuelne table, virtuelne oglasne table, otvoreni obrazovni resursi itd.

Mora se uzeti u obzir i obuka učenika sa posebnim potrebama, za šta će se koristiti prilagođene i personalizovane metode, kako bi se osigurao inkluzivan karakter obrazovnog procesa. Savremene nastavne metode mogu se uspješno prenijeti i na internet, s tim da se moraju uzeti u obzir posebni uslovi u kojima se aktivnosti odvijaju: učenici koji učestvuju putem mobilnog telefona, učenici čija je pažnja ometena raznim stimulansima, učenici sa posebnim zahtjevima, itd. Web alati koji se mogu koristiti su raznovrsni.

Nastavnik mora biti u stanju da kreira sopstvene resurse, tako da su mu potrebni alati za kreiranje sadržaja i ocjenjivanje. Komunikacija mora biti dvosmjerna. Kako bi se aktivirale aktivnosti, aplikacije se mogu koristiti za nasumično biranje imena učenika koji će obavljati različite zadatke. Na primjer Wheel-of-Names, slična opcija u Wordwall-u, itd.

Pravila

Nastavnici moraju poštovati pravila koja se tiču sigurnosti na Internetu i obrazovati učenike da se zaštite: -Koristiti adresu e-pošte roditelja za registraciju u raznim aplikacijama; - Vodite računa o izvorima odakle dobijaju informacije; -da ne komuniciraju sa nepoznatim osobama; -Ne postavljati slike i lične podatke na društvene mreže; -Za instaliranje antivirusnih programa i drugih zaštitnih elemenata.

Poštivat će se i pravila netiketa u pogledu upotrebe civiliziranog jezika i ponašanja, poštovanja autorskih prava i zabrane emitovanja materijala koji podstiče nasilje ili mržnju.



Plan lekcije

Session Breakdown

1. Vježba Upoznajte se - 20 min.
2. Prezentacija teme – 3 min
3. Rješavanje vježbe "Problemi sa online školom" - 12 min
4. Prezentacija posebnosti online treninga – 7 min
5. Rješavanje vježbe "Šta ako...?" - 10 min
6. Prezentacija elemenata strategije za online nastavu – 8 min
7. Rješavanje vježbe "Razradite strategiju!" – 25 min
8. Rezime – 3 min
9. Evaluacija sesije – 2 min

Vježba Upoznajte jedni druge – Moja priča Učesnici moraju kreirati priču o sebi u trajanju od 1 minuta u kojoj će odgovoriti na sljedeća pitanja: 1. Koje su vam najvrednije stvari u životu?

2. Koja je najluđa stvar koju ste uradili u životu?

Prezentacija teme

Predavač predstavlja temu lekcije: Specifičnosti online obrazovanja

Kompetencije:

Prepoznavanje specifičnosti onlajn obrazovanja; Razrada strategija online nastave.



Co-funded by
the European Union

Vježba 1 - Problemi s online školom

Materijali

Laptop, video projektor, ekran, Google dokument

To je vježba mozganja koja će se održati na početku treninga. Učesnici će navesti poteškoće na koje su naišli tokom online školskog perioda.

Popunjavanje liste će se obaviti u saradnji u Google dokumentu, koji je prethodno pripremio trener i podijelio s cijelom grupom. Na kraju se lista čita i prilagođava (uklanjaju se duplikati, dodaju se itd.)

Bilo bi preporučljivo da svaki učesnik doprinese finalizaciji liste. Svi prijedlozi će se razmatrati bez komentara. Trener će pomoći sa formulacijama, ako je potrebno.

Kako kurs bude napredovao, dokumentu će se pristupati i dopunjavati ga mogućim rješenjima navedenih problema.



Vježba 2 - Šta ako?

Materijali

Laptop, video projektor,
platno, papir,
instrument za pisanje

Ova vježba ima za cilj da senzibilizira učesnike za učenike sa određenim smetnjama u razvoju, da poveća njihovu empatiju prema njima.

Trener daje polaznicima tri zadatka koje treba da urade pojedinačno.

1. Učenici treba da napišu svoje ime na papir, koristeći drugu ruku od one koju obično koriste. Zatim će nacrtati kuću, istom rukom.
2. Učenicima se predstavlja zamučena slika. Moraju detaljno opisati sadržaj slike.
3. Trener će „pročitati“ tekst, a da ne koristi svoj glas. Učenici pokušavaju razumjeti sadržaj prateći usne trenera.

Izvršavanjem ova tri zadatka učenici se stavljaju u kožu učenika sa smetnjama u razvoju, koji doživljavaju poteškoće kroz koje ova djeca prolaze. Na kraju učenici treba da opišu šta su osećali dok su pokušavali da reše zadatke, kakvo je njihovo raspoloženje.



Vježba 3 - Razvijte strategiju!

Materijali

Laptop, video projektor,
listovi, pribor
za pisanje

Učenici moraju izraditi nastavnu strategiju za vođenje onlajn lekcije.

Oni će se odnositi na sljedeće aspekte:

- vrstu obuke, -
- web alate koji se koriste za sinhroni trening; - scenario obuke; - potrebne web alate; - komunikacija sa učenicima i roditeljima; - pravila koja se moraju poštovati.

Učesnici će biti podijeljeni u 4 grupe, na osnovu discipline koja se predaje ili nastavnog područja. Ako nije moguće, oni će biti nasumično grupisani. Vježba se izvodi na kraju treninga, tako da će polaznici već moći da rade nacrt. Jedna od grupa će napraviti strategiju za učenike sa posebnim potrebama. Moguće je, međutim, da ne poznaju previše web alata. U ovom slučaju, oni će samo specificirati vrstu alata (npr. alat za prezentaciju, alat za procjenu, itd.) Skice se mogu praviti pomoću PowerPoint-a, koji svi znaju, ili pomoću drugih aplikacija, kako želite. Vježba se završava obilaskom galerije, pri čemu svaka grupa predstavlja svoju projektovanu skicu na ekranu. Preporučuje se da svi u grupi učestvuju u prezentaciji i da svako nešto kaže.



Konsolidacija znanja

Nadahnite se

- <https://drexel.edu/soe/resources/student-teaching/advice/benefits-of-online-and-virtual-learning/> https://www.youtube.com/watch?v=3kO9_8_JwI0

Tema za razmišljanje

Primjenom dobre strategije, može li online lekcija biti jednako dobra kao lekcija licem u lice?

Sažetak : [https://](https://view.genial.ly/6438691da90e5a00109e3815/horizontal-infographic-diagrams-online-teaching)

view.genial.ly/6438691da90e5a00109e3815/horizontal-infographic-diagrams-online-teaching

Evaluacija

Anketa o mentimetru

Učesnici će odgovoriti na sljedeći zahtjev: "Izrazite jednom riječju svoje mišljenje o ovoj sesiji." <https://www.menti.com/al6yofya6q87>



Lekcija 2 - Preporuke za Online Teaching

Ključne riječi:

Interaktivne metode,
usmjerene na studenta,
preokrenute,
ispitivanje, igra, gamifikacija

Ciljevi učenja:

- Poznavati metodu Flipped Classroom;
- Za prijenos na online, metoda Flipped Class;
- Da poznaje metodu istrage;
- Prenošnje metode istrage na internet;
- Poznavanje metode gamifikacije;
- Za prijenos metode gamifikacije na mreži;
- Primijeniti Flipped Classroom, metode istraživanja i gamifikacije za učenike sa posebnim potrebama.



Teorijski dio

U Vodiču za primjenu otvorenih obrazovnih praksi tokom epidemije koronavirusa (UNESCO, 2020) nalazi se niz preporuka u vezi s online podučavanjem, među kojima:

- Planirati vođenje programa učenja na daljinu; -
Kombinovati odgovarajuće pristupe i ograničiti broj aplikacija i platformi; -
ispitati
fazu pripreme i odabrati najrelevantnija sredstva; - Osigurati inkluzivnost
programa učenja na daljinu. Uobičajene metode potrebno je prilagoditi metodi
online nastave.

Metodika nastave nam pruža dovoljno primjera pristupa nastavnim aktivnostima. Pogledajmo neke dobro poznate modele koji se mogu uspješno prenijeti na internet na inkluzivan način. Razmotrit ćemo slučaj djece sa poteškoćama u učenju.

Preokrenuta učionica

Učenici se upoznaju sa novim sadržajem kod kuće, proučavajući materijale koje im je nastavnik naveo (članci, studije, dokumentarni filmovi, web stranice, itd.). Zatim, tokom lekcije, raspravljaju, primjenjuju naučeno, traže dodatne informacije ako je potrebno, rade zajedno.

Faze:

-Individualni
studij; -Diskusije na temu;
-Praktična primena.



Učenje zasnovano na upitima

Metoda promovira aktivno učešće u nastavi, jer polazi od prirodne želje učenika da saznaju informacije vezane za predmet koji ih zanima.

Faze: -

Formulisanje pitanja; - Faza

istraživanja; -

Prezentacija rezultata; - Faza

refleksije.

https://www.canva.com/design/DAESi-Hozzw/dFAEIyHxWie4o6e1HppSRw/edit?utm_content=DAESi-Hozzw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Gamifikacija

Učenje kroz igru je često korištena metoda i vrlo je popularna među učenicima. Igra (digitalna ili ne) služi kao podrška učenju i istovremeno mu daje smiješan dodir. Često korištene aplikacije za učenje igara su: Kahoot!, LearningApps, Wordwall, StudyStack, Genially, itd.

Gamifikacija uključuje uvođenje dizajnerskih elemenata specifičnih za digitalne igre u obrazovne aktivnosti. Kreira se scenario koji sadrži elemente priče, ponekad i likove, u kojima je učesnik izložen raznim izazovima. On mora riješiti nekoliko zadataka kako bi došao do kraja priče i dobio nagradu.



Plan lekcije

Session Breakdown

1. Energizirajuća vježba – 10 min
2. Prezentacija teme – 3 min
3. Vježba 1. Popunjavanje prve dvije kolone na listu „Znam, želim da znam, naučio sam“ – 30 min
4. Prezentacija Metoda „Preokrenuta učionica“ – 10 min
5. Vježba 2. Prava djeteta – 40 min
6. Prezentacija metode istraživanja – 10 min
7. Vježba 3. Upotreba umjetne inteligencije (AI) u obrazovanju – 35 min
8. Prezentacija metoda gamifikacije – 10 min
9. Vježba 4. Učenje u igri – 30 min
10. Rezime – 7 min
11. Evaluacija sesije – 5 min

Energizer

Sesija počinje matematičkom slagalicom. Svrha vježbe je uklanjanje sekundarnih briga i usmjerenje pažnje učenika na novu sesiju. <https://www.test4exams.com/math-puzzle/solve-the-challenging-math-puzzles-logic-puzzle-1142/>

Prezentacija teme

Predavačica uvodi temu lekcije: Preporuke za online nastavu - Preokrenuta učionica, Učenje zasnovano na upitima, Gamifikacija

Kompetencije:

- Korišćenje metode Flipped classroom u onlajn nastavnim aktivnostima;
- Korišćenje metode učenja zasnovanog na upitima u online nastavnim aktivnostima;
- Upotreba gamifikacije u online nastavnim aktivnostima.



Vježba 1 - Znaj - Želim da znam - Naučeno (KWL)

Materijali

Laptop, projektor

Studenti će morati da popune list „Znam-Želim da znam-Naučio” u odnosu na metode koje će biti predstavljene u naredne dvije sesije, odnosno: preokrenuta učionica, metod istraživanja, gamifikacija, Feynmanova tehnika, iskustveno učenje.

U prvoj koloni će napisati šta znaju o ovim metodama. U drugoj koloni će napisati šta žele da znaju o ovim metodama.

Treća kolona će biti popunjena na kraju dvije sesije posvećene pet nastavnih metoda. Morat će navesti šta su naučili o ovim metodama.

Interaktivni list će biti kreiran unaprijed, koristeći Liveworksheets web alat. Učenici će biti podijeljeni u 4 grupe i zajednički će popunjavati formulare. U svakoj grupi biće izabran vođa, koji će u tri kolone prezentovati ono što je završeno. Podjela u grupe će se vršiti nasumično. <https://www.liveworksheets.com/7-it294185ji>

Trener će tada prikupiti sve listove u pogonu. Bilo bi prikladnije napraviti grupu sa svim učenicima, u Liveworksheets. Na ovaj način će svi interaktivni listovi na kojima će raditi pojedinačno biti sačuvani u grupnom folderu.



Vježba 2 - Dječija Prava

Materijali

Laptop, projektor

Svrha ove vježbe je iskusiti metodu Flipped Classroom.

Grupa nastavnika je heterogena, pa sam odabrao temu od opšteg interesa.

Učesnici će biti podijeljeni u 4 grupe, koristeći Točak imena. Svaka faza će biti ponovo istaknuta, a zatim će trener predstaviti temu vježbe.

Korak 1. Dan prije sesije, svi učesnici će dobiti link na web stranicu Žive demokratije gdje će pronaći studentsku verziju 42 prava djeteta. Tekst koji je dostupan na internetu jer je lako dostupan, neće biti štampan na papiru, čime se postiže cilj zaštite životne sredine.

Tekst je objavljen na nekoliko jezika. https://www.living-democracy.com/_ro/textbooks/volume-5/part-3/documents-and-teaching-material 1/ Učesnici će proučavati materijal, upoznavajući se sa pravima djeteta.

Korak 2. Ovo se radi sinhrono. Formiraju se 4 grupe. Raspravlja se o pravima djeteta, daju se neka pojašnjenja i dodaci. Svaka grupa bira jedno od sljedećih prava: Nediskriminacija, Zaštita privatnosti, Djeca sa smetnjama u razvoju, Zaštita od drugih oblika eksploatacije. Unutar grupa se detaljno razrađuju aspekti koji proizilaze iz ovog prava i na kraju se prikazuju rezultati.

Korak 3. Učesnicima se prikazuje film <https://www.youtube.com/watch?v=-BHtv-XNar4>

Gleda se na plenarnoj sjednici, a zatim se grupe obnavljaju. Svaka grupa će identificirati koja su prava djece povrijeđena, a koji rizik krije upad industrije ljepote u djetinjstvo djevojčica. Na kraju slijedi obilazak galerije. Kreira se Padlet na kojem će predstavnici 4 grupe objaviti svoje zaključke. <https://padlet.com/mariagrecu1/shqoe-l80l15hrhfdmw0yp> Sadržaj zadatka se može modifikovati prema strukturi kreiranih grupa, npr. nastavnici se mogu grupisati po predmetima.



Vježba 3 - Upotreba Umjetna inteligencija (AI) u obrazovanju

Materijali

Laptop, projektor

Uz pomoć ove vježbe, učesnici će iskusiti istraživačku metodu. Jedna od tema od interesa za mnoge aktere u obrazovnom sistemu je kako se AI može koristiti u obrazovanju. Koje su prednosti, a koji rizici korištenja? Predstavljen je kratak video o metodi. https://www.youtube.com/watch?v=t1TID0YjN_U

[v=t1TID0YjN_U](https://www.youtube.com/watch?v=t1TID0YjN_U)

Učesnici su podijeljeni u 3 grupe, nasumično. Prate se faze metode.

1. Formulacija pitanja Učenici

formulišu pitanja kao što su: Šta je AI i kako se može koristiti u obrazovanju?

Koje su prednosti korištenja AI u obrazovanju?

Koji su rizici korištenja AI u obrazovanju?

Kako će AI uticati na budućnost obrazovanja? itd.

2. Faza istraživanja

Svaka grupa vrši neophodna istraživanja, traži informacije o AI i alatima koji se mogu koristiti u obrazovanju. Tražit će i informacije o koristima koje se mogu postići u nastavi, ali i rizicima koji nastaju u vezi s korištenjem AI. U tom slučaju neće biti naznačeni izvori informacija, svaka grupa traži potrebne materijale. Takođe u ovoj fazi će se raditi interpretacije dobijenih rezultata. Svaka grupa će napraviti prezentaciju od nekoliko slajdova u kojoj će prikazati rezultate istraživanja. Može se koristiti bilo koji web alat koji znaju.



Vježba 3 - Upotreba Umjetna inteligencija (AI) u obrazovanju

Materijali

Laptop, projektor

3. Prezentacija rezultata

Obilazak galerije je obavljen, svaka grupa prezentuje napravljeni materijal pred svojim kolegama.

4. Faza refleksije Sada

je važno izvući zaključke i razmisliti o onome što je prezentirano.

Predlagati rješenja i preporuke za postavljene probleme. Linkovi do prezentacija će biti ugrađeni u Google dokument ili na platformu.

Sadržaj zadatka se može modifikovati u skladu sa strukturom kreiranih grupa, na primer nastavnici se mogu grupisati po predmetima.



Vježba 4 - Razigrano Učenje

Materijali

Laptop, projektor

U ovoj vježbi će biti predstavljene različite edukativne igre. Na početku, trener će podijeliti vezu do igre Secret Clues kreirane pomoću aplikacije Genially. Svi učesnici će igrati pojedinačno.

<https://view.genial.ly/644026124cb90f001292022c/interactive-content-secret-clues>

Nakon što se igra završi, voljni učesnici će svaki predstaviti igru koju su prethodno kreirali. Trener će pripremiti i druge utakmice u slučaju da nije pokriven cijeli termin.



Konsolidacija znanja

Nadahnite se

- <https://www.youtube.com/watch?v=BCIxikOq73Q&t=128s>
- <https://www.structural-learning.com/post/a-teachers-guide-to-inquiry-based-learning>

Tema za

razmišljanje Protumačite sliku iz perspektive jednakosti obrazovnih mogućnosti.

<https://www.bu.edu/diversity/resource-toolkit/inequity-equality-equity-and-justice/>

Evaluacija sesije

Trener deli list flipčarta na dva dela, crtajući srećni emotikon sa leve strane, a tužni sa desne strane. Svaki učenik će na postu napisati pozitivan osjećaj o aktivnosti treninga, a na drugom negativan osjećaj i zalijepiti ih na flipčart prema emotikonima.

Za online sesije može se koristiti interaktivna bela tabla: Jamboard, iDroo, objasni sve, itd.

Evaluacija

U ovoj lekciji polaznici treba da kreiraju sledeće rezultate: 1.

Objave na Padlet-u u kojima se otkrivaju prava deca koja su povređena, identifikovana u filmu "Mračna istina o dečijim izborima ljepote"

<https://www.youtube.com/watch?v=-BHtv-XNar4>

<https://padlet.com/mariagrecu1/shqoe-l80l15hrhfdmw0yp>

Grupni rad opisan u vježbi 2.

2. Prezentacije o upotrebi vještačke inteligencije u obrazovanju. Grupni rad opisan u vježbi 3.



Lekcija 3 - Preporuke: Feynman tehnika, Iskustveno učenje

Ključne riječi:

Interaktivne metode,
usmjerene na studenta,
Feynman, iskustveno,
iskustvo

Ciljevi učenja:

- Poznavati Feynmanovu tehniku;
- Za prijenos Feynmanove tehnike online;
- Poznavati metodu iskustvenog učenja;
- Prenošnje metode iskustvenog učenja na internet;
- Primijenite Feynmanovu tehniku i metodu iskustvenog učenja za učenike sa posebnim potrebama.



Teorijski dio

Feynmanova tehnika

Feynmanova tehnika je način na koji bilo koji koncept, ma koliko bio kompliciran, može biti dostupan svakom učeniku.

Korak 1. Odaberite temu za učenje i prikupljanje informacija o njoj, izražene što jednostavnije.

Korak 2. Objasnite tu temu 12-godišnjaku koristeći jednostavne riječi i izraze.

Korak 3. Ponovo pročitajte informacije, a zatim ih revidirajte dodatno pojednostavljajući izraz.

Korak 4. Ista tema je predstavljena drugim ljudima, provjeravajući da li je njihovo razumijevanje koncepata potpuno.

Iskustveno učenje

Najefikasnija metoda učenja je iskustvena jer učenika stavlja u poziciju da doživi određene pojave i procese i razmisli o njima. Ciklus iskustvenog učenja uključuje prolazak kroz četiri faze.

Eksperimentisanje. Učenici se stavljaju u poziciju da imaju direktno iskustvo u vezi sa temom lekcije.

Refleksija. Učenici razmišljaju o svom iskustvu i dijele ga sa svojim vršnjacima.

Analiziranje. Učenici prave generalizacije i izvode zaključke o onome što su iskusili.

Aplikacija. Studenti primjenjuju ishode učenja u različitim kontekstima.



Plan lekcije

Session Breakdown

1. Energizirajuća vježba – 7 min
2. Prezentacija teme – 3 min 3.

Prezentacija metode „Feynman tehnike“ – 20 min 4. Vježba 1.

Ugljenični otisak – 40 min 5. Prezentacija

metode iskustvenog učenja – 20 min. 6. Vježba 2. Bacite kockice!

- 35 min 10. Rezime (KWL) - 20 min 11.

Evaluacija sesije – 10 min

Energizer

Trener predlaže sljedeću igru. Reći će boju. Svi učenici će rukom (ili drugim dijelom tijela) dodirnuti predmet odgovarajuće boje. Zatim će reći drugu boju, nakon čega će se učesnici premjestiti na druge objekte. Igra se nastavlja s drugim bojama. To je zabavna vježba, uključuje kretanje, a može se raditi i online.

Prezentacija teme

Trener uvodi temu lekcije: Preporuke za online nastavu - Feynmanova tehnika i iskustveno učenje.

kompetencije:

- Korištenje metode Feynman tehnike u online nastavnim aktivnostima;
- Korištenje metode iskustvenog učenja u online nastavnim aktivnostima;



Vježba 1 - The Ugljen-dioksida

Materijali

Laptop, projektor

Kroz ovu vježbu polaznici uče kako primijeniti Feynmanovu tehniku u obrazovnim aktivnostima. Istovremeno, produbljuju i problem zaštite životne sredine. Zbog svoje specifičnosti, tehnika se primjenjuje i na djecu sa HZZ-om, svodeći problem na nekoliko osnovnih ideja koje mogu uzrokovati promjenu stava u oblasti zaštite životne sredine. Vježba se izvodi u fazama.

Faza 1. Trener najavljuje temu vježbe: "Ugljični otisak".

Učenici prikupljaju informacije o ugljičnom otisku.

Faza 2. Trener predstavlja tekst napisan jednostavnim jezikom tako da ga 12-godišnje dijete može razumjeti. Tekst će biti dopunjen informacijama koje su učesnici prikupili.

"Naša domaćinstva doprinose emisiji ugljika iz atmosfere, korištenjem energije i fosilnih goriva za grijanje, rasvjetu i pripremu hrane. Da bismo smanjili ovaj ugljični otisak, možemo usvojiti neke mjere kao što su toplinska izolacija doma, korištenje obnovljivih izvora energije, izvori energije i uređaji za uštedu vode i energije itd."

Faza 3. Dobijeni tekst se analizira u potpunosti i identifikuju oni pojmovi koji nisu svima dovoljno jasni. Izraz je dodatno revidiran i pojednostavljen.

Faza 4. Traže se nove informacije kako bi se razjasnili svi pojmovi i koncepti dok ne postanu vrlo jasni. Ako je potrebno, koraci 3 i 4 se mogu ponoviti.

Konačno, ova metoda bi trebala pomoći u boljem razumijevanju teme „Smanjenje vašeg ugljičnog otiska u domaćinstvu“ i identificiranju efikasnijih rješenja za smanjenje emisije ugljika i zaštitu okoliša.

Konačna verzija teksta se postavlja na dijeljeni disk ili na platformu.

Sadržaj zadatka se može modifikovati u skladu sa strukturom kreiranih grupa, na primer nastavnici se mogu grupisati po predmetima.



Vježba 2 - Bacite kockice!

Materijali

Laptop, projektor

Ova vježba će učenike staviti u poziciju da primjenjuju metodu iskustvenog učenja. Za pojašnjenje metode predstavljen je kratak video materijal. <https://www.youtube.com/watch?v=GDchcHORheM>

Oni će učestvovati u ovoj vježbi kao učenici sa posebnim potrebama. Tema vježbe je izračunavanje vjerovatnoće da će se neki događaj dogoditi. Učesnici će koristiti fizičke ili virtuelne kockice sa Classroomscreen-a, kojima će se pristupiti iz odjeljka "Više widgeta". <https://classroomscreen.com/app/screen/w/0636b458-b0d9-45c2-81dd-c1b978307d96/g/2b6a0e0c-adfd-4f37-981a-eba0076cd3dc/s/b8cddbdecb0>

Eksperimentisanje. Učesnici bacaju kockicu 20 puta. Oni će zabilježiti koliko puta se dobije lice od 2 tačke. Ponovite eksperiment, bacajući kockice 40 puta. Zapišite rezultat. Zatim zarolajte 60 puta. Obratite pažnju i na ovaj rezultat.

Refleksija. Učesnici dijele rezultate iskustva. Dobijeni rezultati se upoređuju, donose se zaključci.

Analiziranje. U ovoj fazi, trener će navesti učesnike da uoče da se većim brojem ponavljanja dobijaju identični rezultati.

Aplikacija. Eksperiment se ponavlja, ali za lica s različitim brojem bodova. Na kraju izvode zaključke.

Sadržaj zadatka se može modifikovati u skladu sa strukturom kreiranih grupa, na primer nastavnici se mogu grupisati po predmetima.



Konsolidacija znanja

Inspirirajte se

- https://www.youtube.com/watch?v=tkm0TNFzIeg&list=PLTp9Bu0cTGUwTDYvupbPlnQNvtXBHpE_T <https://www.youtube.com/watch?v=VhhklUuIyAA>

Tema za razmišljanje

Kako mogu nastaviti da učim i razvijam svoje vještine i kompetencije nakon završetka aktivnosti obuke?

Rezime Biće rezime

dve sesije posvećene iskusnim metodama podučavanja/učenja. Učesnici će popuniti treću kolonu interaktivnog lista Znam-Želim znati-Naučio, a zatim će pred kolegama izložiti ono što su napisali.

Evaluacija sesije Trener

će kreirati kviz u Socrative. Učesnici će odgovoriti na 2 pitanja: 1. Kako vam se sviđela današnja lekcija? a) Teško b) Zanimljivo c) Dosadno d) Zadivljujuće 2. Koji dio današnje lekcije niste dobro razumjeli?

Evaluacija 1.

Ocjenjivat će se aktivnost u vježbi Carbon Footprint : prikupljene informacije o karbonskom otisku i doprinos razradi konačnog teksta.

2. Interaktivni list Znam-Želim znati-Naučit će se evaluirati, napravljen kao dio rezimiranja dvije sesije.



Lekcija 4 - Dobre prakse u online nastavi

Ključne riječi:

online nastava, prakse

Ciljevi učenja:

- Znati način vođenja bilješki tokom online aktivnosti;
- Poznavanje metode samokontrole;
- Upoznajte Hyflex metodu
- Upoznati metodu međukolegijske evaluacije;
- Koristiti gore navedene metode za učenike sa posebnim potrebama



Co-funded by
the European Union

Teorijski dio

U ovoj sesiji će biti predstavljena četiri primjera dobre prakse u vezi sa online školom, među onima prikupljenim na evropskom nivou.

Beležnici

Ova vežba je aktivnost organizovana sa ciljem da svaki učenik na kraju časa dobije kvalitetne beleške, koje će mu omogućiti da razume sadržaj koji se predaje. Nastavnik zadaje učenicima da vode bilješke za jednu sekvencu lekcija u dokumentu koji se može dijeliti kao što je Google dokumenti. Izvlače glavne ideje iz lekcije i zapisuju ih u dokument. Na kraju, svi učenici imaju koristi od dokumenta sa bilješkama.

Samonadzor

Samonadzor je efikasna tehnika koja se koristi za poboljšanje upravljanja vremenom. Postavljaju se rokovi za završetak nekih zadataka, odnosno za završetak faza neke aktivnosti. Na taj način učenik može na vrijeme završiti svoje zadatke. Tehnika je vrlo korisna i pri radu na projektima, jer se mogu postaviti rokovi za različite faze, čime se izbjegavaju kašnjenja u završetku aktivnosti.



Teorijski dio

HyFlex

Model HyFlex omogućava studentima da sprovode aktivnosti učenja i sinhrono i asinhrono, bilo da se izvode na mreži ili licem u lice. U ovom hibridnom modelu studenti se odlučuju za jednu od dvije opcije. Nastavnik održava kurseve online ili licem u lice. Učenici koji nisu prisutni mogu učestvovati od kuće povezujući se sa učionicom ili asinhrono prolaziti kroz materijale koje je obezbijedio nastavnik. Tako se svakom učeniku daje mogućnost da odluči o trenutku učenja i da prođe kroz lekciju svojim tempom.

U ovoj sesiji će biti predstavljena četiri primjera dobre prakse u vezi sa online školom, među onima prikupljenim na evropskom nivou.

Notetakers

Ova vježba je aktivnost organizirana s ciljem da svaki učenik na kraju časa dobije kvalitetne bilješke, koje će mu omogućiti da razumije sadržaj koji se predaje. Nastavnik zadaje učenicima da vode bilješke za jednu sekvencu lekcija u dokumentu koji se može dijeliti kao što je Google dokumenti. Izvlače glavne ideje iz lekcije i zapisuju ih u dokument. Na kraju, svi učenici imaju koristi od dokumenta sa bilješkama.

Samokontrola

Samokontrola je efikasna tehnika koja se koristi za poboljšanje upravljanja vremenom. Postavljaju se rokovi za završetak nekih zadataka, odnosno za završetak faza neke aktivnosti. Na taj način učenik može na vrijeme završiti svoje zadatke. Tehnika je vrlo korisna i pri radu na projektima, jer se mogu postaviti rokovi za različite faze, čime se izbjegavaju kašnjenja u završetku aktivnosti.

Elektronsko vršnjačko

ocjenjivanje Ova praksa omogućava studentima da izgrade resurse za ovu vrstu ocjenjivanja. Mogu komentirati različite materijale, recenzirati različite radove, pisati istraživačke radove itd.

Učenici formulišu i predlažu zadatke, šalju ih vršnjacima i oni ih ocjenjuju. Ponekad kolege predstavljaju svoje materijale. Učenje se odvija kroz čestu interakciju između učenika.



Plan lekcije

Session Breakdown

1. Energizirajuća vježba – 10 min
2. Presentacija teme – 3 min
3. Vježba 1. Zapišite sve! - 20 min
4. Presentacija 4 najbolje prakse - 10 min
5. Vježba 2. Ispoštovanje roka! - 10 min
6. Vježba 3. Peer review – 20 min
10. Rezime modula – 10 min.
11. Evaluacija modula 2-7 min

Energizer

Učesnici će morati da dopune sljedeću rečenicu: "Danas se osjećam posebno jer..."

bigfunmuseum.com/en

Presentacija teme

Predavačica uvodi temu lekcije: Dobre prakse u online obrazovanju

Kompetencije:

- Korištenje dobre prakse na inkluzivan način;
- Korištenje recenzije kolega unutar grupe za poboljšanje konačnog proizvoda.



Vježba 1 - Zapišite sve!

Materijali

Laptop, projektor

U ovoj vježbi učesnici će iskusiti primjer dobre prakse koji se može koristiti tokom online škole. Vježba će se izvoditi tokom cijele sesije. 4 učenika će biti nasumično raspoređena da vode beleške o tome šta se dešava tokom sesije.

Iz tog razloga, vježba će se održati prije izlaganja teorijskog dijela. Jedan učenik će voditi bilješke o predstavljenim praksama, drugi o vježbama 2 i 3.

Treći će voditi beleške za učenike sa posebnim potrebama o predstavljenim praksama, a četvrti će voditi beleške o vježbama 2 i 3, ali za studente sa posebnim potrebama.

Bilješke će biti napisane na unaprijed pripremljenom Google dokumentu.

List sa napomenama će biti predstavljen tokom vježbe 3, kada će biti obavljena međuevaluacija. Kolege će napraviti moguće dopune.



Vježba 2 - Ispoštujte rok!

Materijali

Laptop, projektor

U ovoj vježbi će doći do razmjene iskustava. Studenti će predstaviti različite metode upravljanja vremenom u realizaciji aktivnosti postavljanjem rokova, koristeći različite web alate:

Google učionica, Linoit, Liveworksheets, google kalendar, itd. Tada će biti odabrana jedna od opcija i svaki učenik će odrediti rok za završetak aktivnosti.



Vježba 3 - Peer review

Materijali

Laptop, projektor, google dokument

Vježba ima za cilj korištenje kolegijalne recenzije kao metode za prikupljanje povratnih informacija i poboljšanje materijala kreiranih, u ovom slučaju, bilješki koje su imenovani menadžeri vodili tokom cijele sesije.

Vježba će se izvoditi na sljedeći način: Grupe formirane u vježbi 1 se zadržavaju. Bilješke grupe 1 dijele se grupi 2, bilješke iz grupe 2 se distribuiraju grupi 3, itd. Svaka grupa će analizirati primljene bilješke, a odgovorna osoba će ih dopuniti i/ili komentirati.

Na kraju se prezentiraju ažurirane bilješke, zatim se sastavlja konačni obrazac. Na ovaj način će se istovremeno raditi i sumiranje sjednice.



Konsolidacija znanja

Inspirirajte

- se objašnjavajući razliku između HyFlex i hibridnog modela nastave
<https://edtechmagazine.com/higher/article/2022/03/hyflex-hybrid-teaching-models-whats-the-difference-eperfcon>

Sažetak [https://](https://view.genial.ly/644add36d9db6a00116bd691/interactive-content-copy-shqoe-m2)

view.genial.ly/644add36d9db6a00116bd691/interactive-content-copy-shqoe-m2

Evaluacija sesije [https://](https://www.liveworksheets.com/7-ep304124pe)

www.liveworksheets.com/7-ep304124pe

Evaluacija

Metode nastave prebačene na internet

Pripravnici su podijeljeni u 4 grupe. Svaka grupa razvija primjer aktivnosti u razredu na osnovu jedne od predstavljenih metoda. Na kraju, svaka grupa prenosi svoj projekat na Drive ili platformu, prema potrebi.



Modul 3

Web alati za kreiranje Obrazovni sadržaji i online

Procjena

Partner - SGIC

Odgovarajući digitalni alati i vještine su od vitalnog značaja za efikasnu virtuelnu nastavu. Ovi alati poboljšavaju interakciju, pružaju povratne informacije i personaliziraju učenje. Nude brz pristup ažuriranim obrazovnim materijalima, poboljšavajući efikasnost nastave i komunikaciju.

Digitalne vještine čine nastavnike prilagodljivim tehnološkim promjenama. Digitalno okruženje koje se stalno razvija zahtijeva od nastavnika da budu stručni u novim alatima i metodama, osiguravajući visokokvalitetno obrazovanje i pripremajući učenike za tehnološki svijet. Digitalni alati u online nastavi poboljšavaju kvalitet obrazovanja, nude bogate resurse i stvaraju motivirajuće okruženje za učenje.

Nastavnici mogu efikasno komunicirati sa učenicima putem web alata, razvijajući različite online resurse kao što su interaktivne prezentacije i tutorijali. Ovi alati nude interaktivnost i fleksibilnost, čineći učenje na mreži zanimljivijim.



Co-funded by
the European Union

Web alati za kreiranje Obrazovni sadržaj i online ocjenjivanje

Partner:

SGIC

Poštovani nastavnici,

U online nastavi koriste se različite vrste web alata. Oni nastavnicima pružaju raznolik skup funkcionalnosti i objekata za razvoj i implementaciju interaktivnog, personaliziranog i efektivnog iskustva učenja za učenike.

Ovaj modul predstavlja kompletnu web alata koji se mogu koristiti za online komunikaciju sa studentima, za kreiranje obrazovnih sadržaja, za online ocjenjivanje i druge korisne digitalne alate.

Svaka platforma za online učenje ili sistem upravljanja učionicama ima svoje specifične karakteristike i alate za komunikaciju sa učenicima. Naučit ćete kako odabrati prave alate za vaše specifične zahtjeve kursa i kako osigurati jasnu i dosljednu komunikaciju sa studentima kako biste osigurali učinkovito i interaktivno iskustvo online učenja.

Dostupni su brojni digitalni alati koji olakšavaju stvaranje interaktivnog i zanimljivog obrazovnog sadržaja. Ovi alati će vam omogućiti da razvijete vlastite materijale: prezentacije, video zapise i druge edukativne resurse.

Online procjena je pojednostavljena uz brojne dostupne web alate. Online obrazovanje nudi alate za povratne informacije i druge zadatke kao što su uređivanje videa, e-časopisi, snimci i ankete. Različite aplikacije poboljšavaju kvalitet nastave, čineći učenje interaktivnim i zanimljivim. Sve najbolje!



Co-funded by
the European Union

Lekcija 1 - Komunikacijski alati

Ključne riječi:

Ključne reči: tabla,
virtuelna, komunikacija,
oglasna tabla

Ciljevi učenja:

- Za korištenje alata
- Padlet; Koristite virtuelnu tablu
- objasni.everything; Koristite Openboard
- virtuelnu tablu; Koristite iDroo
- virtuelnu tablu; Koristite virtuelnu
- tablu mypencil.app; Za korištenje virtualne table.fi.



Teorijski dio

Web alati su od velike važnosti u online obrazovanju. Nastavnici i učenici moraju razviti digitalne vještine potrebne za korištenje ovih alata. Akteri uključeni u obrazovne aktivnosti moraju biti u stanju komunicirati na mreži, koristiti resurse i kreirati vlastite resurse i evaluirati online.

Padlet je koristan alat za onlajn školsku komunikaciju koji vam omogućava da kreirate oglasne table, postavljate poruke, slike, video zapise, linkove i dokumente i može se koristiti za razmišljanje, vođenje bilješki, prikupljanje nastavnog materijala, izradu umnih mapa i postera.

Virtuelne table su neophodne jer se kroz njih može ostvariti interakcija sa učenicima tokom online časa. Nude mogućnost pisanja teksta, pravljenja crteža, umetanja slika, postavljanja dokumenata. Neki se koriste na mreži, drugi zahtijevaju preuzimanje. Neki imaju uređivač formula, drugi imaju geometrijske alate. Pogledajmo neke virtuelne table kao i neke od sadržaja koje oni nude.



Plan lekcije

Session Breakdown

1. Energizirajuća vježba – 5 min

2. Presentacija teme – 3 min 3.

Presentacija Padlet alata i Openboard virtuelne ploče – 10 min 4. Vježba „Istraži tablu“ – 15 min 5. Rezime – 20 min 6.

Evaluacija – 7 min

Energizer

Sesija počinje igrom: “Naprijed-Nazad-Lijevo-Desno”. Igra se igra u 3 faze.

Faza 1. Trener kaže: Nagnite se naprijed. Svi se nagnju naprijed. Zatim reci Natrag. Svi se naslanjaju. Zatim isto za lijevo i desno. 2. faza.

Ide na isti način, samo što sada učesnici moraju da kažu: „Napred-Nazad-Levo-Desno”. 3. faza. Trener će dati

iste komande, ali se učesnici moraju sagnuti u obrnutom smeru i reći suprotno. Na primjer, ako trener kaže: “Lijevo”, nagnut će se udesno.

Nije potrebno poštovati određeni red u pogledu značenja lukova. To je zabavna igra koja također pruža malo kretanja, odvlači učenike od trenutnih problema i usmjerava njihovu pažnju na kurs.

Presentacija teme

Predavačica uvodi temu lekcije: “Komunikacijski alati”.

Kompetencije:

Izrada virtuelne oglasne table Padlet;

Efikasno korištenje virtuelnih tabli.



Vježba 1 - Istražite ploču

Materijali

Laptop, projektor

Svrha ove vježbe je upoznavanje učesnika sa Padlet alatom i virtuelnim pločama. Formable se dijele u 5 grupa.

Jedna grupa radi sa Padlet-om, 4 grupe rade sa pločom svaka, koristeći pogodnosti koje nudi. Dajem kratak opis alata, navodeći prednosti i nedostatke njegove upotrebe. Sve pišem na tabli/tabli.

Zaključci će biti predstavljeni u fazi sumiranja.



Vježba 2 - Sažmite

Materijali

Laptop, projektor

Svrha vježbe je da se dobije uvid u sadržaje koje nude predloženi odbori, kako bi se u online aktivnostima odabrali najprikladniji za svačije trenutne potrebe.

Svaka grupa će predstaviti instrument podijeljen u prethodnoj vježbi. Na kraju se može organizovati anketa sa željenim alatom.



Konsolidacija znanja

Inspirirajte

- [se https://scoala9.ro/cum-tinem-orele-online-episodul-3-table-virtuale/594/](https://scoala9.ro/cum-tinem-orele-online-episodul-3-table-virtuale/594/)

Tema za

razmišljanje Može li onlajn komunikacija biti jednako efikasna kao i fizička komunikacija? Koje su prednosti i nedostaci?

Učesnici Konsolidacije znanja

će dobiti ovu tabelu koju će popuniti pojedinačno. Na taj način će se objediniti dobijene informacije o prednostima i nedostacima ploča. Tabela će biti napravljena kao interaktivni list u Liveworksheets.

Board	Zahtijeva preuzimanje	Formula urednik	Geometrijski alata	Audio/video snimci	Chat	Collabo-rativ	Mape/periodični sistem elementi
Objasni sve							
Openboard							
iDroo							
my.pencilapp							
whiteboard.fi							



Konsolidacija znanja

Evaluacija sesije

Učesnici će evaluirati sesiju uz pomoć oblaka riječi mentimetra anketa.

Oni će odgovoriti na pitanje: "Kako ocjenjujete današnju sesiju?"

<https://www.menti.com/alfsgfjbq1br>

Evaluacija

Ocenjuje se rezultat dobijen u okviru konsolidacije znanja. To će pokazati u kojoj mjeri su učenici zadržali

sadržajima predstavljenih tabli, omogućavajući im da odaberu pravu ploču prema aktivnostima koje provode u učionici. <https://www.liveworksheets.com/7-us305259eu>



Lekcija 2 - Alati za Kreiranje edukativnih Sadržaj

Ključne riječi:

prezentacija, sadržaj,
canva, genial, livresq

Ciljevi učenja:

- Kreirajte resurse pomoću alata Canva; Kreirajte
- resurse pomoću Genial.ly alata; Kreirajte resurse
- pomoću alata Livresq



Teorijski dio

Nastavnicima su potrebni obrazovni resursi za korištenje tokom online nastave. Ponuda je bogata, ali ponekad moraju kreirati vlastite resurse, prilagođene specifičnostima klase. U tom smislu korisni su web alati koji omogućavaju kreiranje sadržaja. U većini slučajeva, prezentacija se gradi slajd po slajd, umetanjem različitih elemenata: tekstova, slika, simbola itd.

Canva

To je aplikacija koja se koristi za izradu profesionalnih dizajna. Uz njegovu pomoć možete kreirati različite materijale: prezentacije, postere, radne listove, bookmarke, diplome, mape uma, itd. Postoji mnogo šablona koji se mogu koristiti za kreiranje vrlo estetskih materijala. Postoji i mogućnost kreiranja materijala od nule dodavanjem elemenata. Takođe omogućava saradničke prezentacije.

Genial.ly

Uz pomoć Genial.ly aplikacije možete kreirati animirane, atraktivne prezentacije. Korisnicima je na raspolaganju više od 10000 šablona sa odličnom grafikom. Postoji i mogućnost izrade slajdova od nule.

Program se može koristiti za različite vrste kreacija: prezentacije, portfolije, infografike, igre, kvizove itd. To je alat za saradnju, koristan za izradu zajedničkih prezentacija.

Livresq

Livresq platforma se može koristiti za kreiranje interaktivnih lekcija, uređivanje i objavljivanje online digitalnih udžbenika i drugih interaktivnih materijala. Za kreiranje projekta možete koristiti unaprijed definirane predloške ili možete započeti s praznim slajdovima. Riječ je o složenoj platformi koja omogućava različite operacije: umetanje slika, tekstova, video zapisa, audio datoteka, priloga, postavljanje pop-up prozora, umetanje GIF-ova i web objekata, pravljenje kvizova i testova, umetanje proizvoda napravljenih s drugim aplikacijama, rad u suradnji, korištenje materijala kreiranih od strane drugih korisnika, izvoz kreiranih materijala itd.



Plan lekcije

Raščlamba sesije 1.

Energizirajuća vježba – 5 min

2. Prezentacija teme – 3 min 3.

Prezentacija Canva alata – 40 min 4.

Vježba „Kreirajte resurs pomoću Canve“ – 40 min 5.

Prezentacija Genial.ly alata – 40 min 6. Vježba

„Genial.ly interaktivni poster“ – 40 min

ili

7. Prezentacija alata Livresq – 70 min. 8.

Vježba „Kreiraj resurs uz Livresq“ – 90 min. 9. Sažetak –

7 min.

Zapažanje

Kako se tri alata ne mogu predstaviti u jednoj sesiji, u zavisnosti od profila grupe i preferencija, Canva i Genial.ly se mogu grupisati zajedno, ili se može odlučiti samo za Livresq, za koji je potrebno više vremena za razumevanje, budući da je složeniji alat.

Energizer

Sesija počinje kratkim plesnim momentom. Učesnici će pogledati klip i izvoditi poteze koje je napravio lik Čarli Bear, na pesmu „Agadoo“. <https://www.youtube.com/watch?v=QIHPuv3Z3gI>

[v=QIHPuv3Z3gI](https://www.youtube.com/watch?v=QIHPuv3Z3gI) _____ -

Prezentacija teme

Trener uvodi temu lekcije: Predavač predstavlja temu sesije: "Alati za kreiranje obrazovnih sadržaja".

Kompetencije:

Upotreba Canva alata za kreiranje obrazovnog resursa;

Korištenje alata Genial.ly za kreiranje interaktivnog postera.

Or

Koristeći Livresq kreirajte obrazovni resurs.



Vježba 1 - Kreirajte resurs pomoću Canve

Materijali

Laptop, projektor

Svrha ove vježbe je upoznati učesnike sa Canva alatom i omogućiti im da kreiraju obrazovni resurs koristeći ga. U prvom dijelu trener će pokazati kako napraviti prezentaciju, kako dodati različite elemente na slajdove. Također će pokazati kako podijeliti stvorene materijale.

Nakon praktične demonstracije, učesnici će imati zadatak da samostalno kreiraju obrazovni resurs u Canvi. Na kraju slijedi obilazak galerije.



Vježba 2 - Interaktivni poster sa Genial.ly

Materijali

Laptop, projektor

Svrha ove vježbe je upoznati učesnike sa Genial.ly alatom i omogućiti im da s njim kreiraju interaktivni poster. U prvom dijelu trener pokazuje koji se materijali mogu kreirati ovom aplikacijom, zatim će demonstrirati kako napraviti interaktivni poster, kako dodati elemente interaktivnosti. Također će pokazati kako podijeliti stvorene materijale.

Nakon praktične demonstracije, učesnici će dobiti zadatak da samostalno kreiraju interaktivni poster sa Genial.ly. Na kraju se održava obilazak galerije.



Vježba 3 - Kreirajte izvor sa Livresq-om

Materijali

Laptop, projektor

Svrha ove vježbe je upoznati učesnike sa alatom Livresq i omogućiti im da kreiraju obrazovni resurs koristeći ga. U prvom dijelu, trener će pokazati kako napraviti prezentaciju, kako dodati različite elemente za izgradnju resursa: ćelije, tekstove, slike, galeriju slika, video materijale, kako napraviti kviz, kako dodati asistenta.

Također će pokazati kako objaviti stvoreni resurs i kako ga podijeliti. Nakon praktične demonstracije, učesnici će samostalno kreirati obrazovni resurs u Livresqu. Na kraju slijedi obilazak galerije.



Konsolidacija znanja

Inspirirajte se

- <https://www.youtube.com/watch?v=70WNlkwZ0ew>
- <https://www.youtube.com/watch?v=JoEm3wCfrEM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ac7gHgZ0Xbk>

Refleksija

Koji je razlog zašto pravimo obrazovni resurs i koje uslove mora ispunjavati da bi bio što korisniji?

Konsolidacija znanja Biće date

neke dodatne informacije u vezi sa autorskim pravima i Creative Commons licenciranjem. Trener će skrenuti pažnju na činjenicu da se izvor mora navesti za svaki izvor koji se uzima i koristi u kreiranim materijalima.

Rezime Ovo će

biti urađeno u obliku ankete u kojoj će učesnici dati povratne informacije o predstavljenim alatima. Nakon popunjavanja anketa, oni će biti predstavljeni na plenarnoj sjednici.

Pitanja: 1.

Koji od danas predstavljenih alata preferirate?

2. Zašto ste se odlučili za ovaj izbor?



Konsolidacija znanja

Evaluacija sesije

Učesnici će ispuniti interaktivni list „Refleksija sesije“. Morat će popuniti sljedeće izjave:

1. Od završetka ovog zadatka najviše mi se dopalo:
2. Najmanje zanimljivi dio je bio:
3. Naučio sam:

<https://www.liveworksheets.com/7-my305770sn>

Evaluacija

Tokom ove sesije, materijali koje su kreirali studenti će biti evaluirani: 1. Obrazovni resurs kreiran pomoću Canve; 2. Interaktivni poster kreiran pomoću Genial.ly ili 3. Obrazovni resurs kreiran uz Livresq.



Lekcija 3 - preokrenuta učionica, Na osnovu upita Učenje, gamifikacija

Ključne riječi:

Interaktivne metode,
usmjerene na
studenta, preokrenute,
ispitivanje, igra, gamifikacija

Ciljevi učenja:

- Kreirajte interaktivni radni list koristeći Liveworksheets;
- Kreirajte kviz koristeći Quizizz;
- Kreirajte kviz koristeći Learningapps;
- Kreirajte kviz koristeći Socrative;
- Kreirajte interaktivni materijal koristeći wizer.me



Teorijski dio

Nedostatak online sinhronog ocjenjivanja je što se učenici ne mogu vidjeti, pa nema garancije za valjanost rezultata. S druge strane, također moramo preuzeti rizike koji proizlaze iz ove situacije.

Da bismo smanjili ove rizike, dajemo sljedeće preporuke: -Kad god je moguće, koristiti alternativne metode procjene (projekti, debate, portfolio itd.); -Ukoliko se procjena radi putem testa, možete odabrati alate koji omogućavaju postavljanje vremena odgovora; -Ako je moguće, aktivirati opciju za prikaz pitanja po slučajnom redoslijedu; - To treba objasniti učenicima na način da shvate koje su nedostatke i dugoročne posljedice svake prevare koju bi mogli počinuti.

Liveworksheets

Aplikacija omogućava kreiranje interaktivnih listova. Nastavnik kreira materijal u PDF-u ili jpg-u ili png-u i postavlja ga u aplikaciju. Zatim umetnite kutije za odgovore. Učenici pristupaju radnom listu i upisuju svoje odgovore u polja. Za organizaciju aktivnosti, nastavnik kreira registre za svaku grupu/razred učenika. Listovi se dodaju u registre.

Materijali se mogu distribuirati na 3 načina: - Javna veza se distribuira; - Link se šalje u učionicu, direktno iz aplikacije; - List se dodjeljuje cijeloj grupi, ako je prethodno kreiran.

Liste koje su radili studenti mogu se pogledati ili iz registra ili iz poštanskog sandučeta povezanog sa nalogom, gdje ih studenti šalju.



Teorijski dio

Quizziz

Uz ovu aplikaciju, nastavnici mogu kreirati vlastite testove ili koristiti testove koje su kreirali drugi nastavnici. Može se koristiti za kreiranje stavki s višestrukim ili dvostrukim izborom (A/F), kao i za primanje povratnih informacija o učenju, kako u stvarnom vremenu, tako i kao domaći zadatak. Da bi kreirao test, nastavnik mora da popuni dati šablon sa stavkama sa višestrukim izborom, praznim tekstualnim stavkama, anketama, itd. Mogu se koristiti i stavke teleportovane iz testova koje su kreirali drugi korisnici.

Test se može predložiti u tri varijante: igra uživo (može se igrati i timski); Grupa Google učionice je dodijeljena; Vježba se kao solo igra. Odeljenja se mogu kreirati, e-mailovi roditelja se mogu uneti kako bi mogli da saznaju rezultate učenika, mogu se pregledati izveštaji i statistike.

Learningapps

Ovaj alat uključuje nekoliko aplikacija koje se mogu koristiti za kreiranje različitih vrsta aktivnosti: testovi, napomene u video/audio materijalima, zagonetke, rebusi, igre, itd. Također možete kreirati ankete, postaviti kalendar, kreirati virtuelnu oglasnu ploču, itd.

Mogu se kreirati časovi, mogu se pregledati izvještaji, statistike. Stavke se unose u unapred postavljenom formatu. Dijeljenje se može obaviti pomoću linka, koda za ugradnju ili QR koda. Može se integrirati u platformu za e-učenje.



Teorijski dio

Socrative

Uz pomoć ove aplikacije možete kreirati testove, ankete, takmičenja. Prilikom registracije nastavnik dobija prostoriju čiji kod će saopštiti učenicima kako bi mogli pristupiti testu. Test se kreira popunjavanjem unapred postavljenog obrasca, nakon čega nastavnik mora pokrenuti test. Stavke su sa višestrukim izborom, kratkim otvorenim odgovorom ili dvostrukim izborom.

Za rješavanje testa nije potrebna registracija na platformi, pristupa se uz kod. Test se može završiti na tri načina: -Instant povratna informacija - učenik dobija

poruku da li je odgovorio tačno ili ne; --Otvorena navigacija- učenik bira kojim redosledom odgovara; -Teacher Paced - nastavnik može intervenisati sa objašnjenjima dok učenici rešavaju test.

Test se može organizovati i kao takmičenje u svemirskoj trci, u kojem se takmiči nekoliko timova. Postoje i opcije Exit Ticket (za prikupljanje povratnih informacija) i Quick Question (učenici moraju odgovoriti na pitanje). Sve rezultate učenika možete pogledati u realnom vremenu u odjeljku Rezultati.

Wizer.me

Aplikacija se koristi za kreiranje interaktivnih listova. Nudi nekoliko vrsta aktivnosti: stavke sa višestrukim izborom, otvorene odgovore, igre asocijacija, tabele, pretraživanje riječi, itd. Kartice se mogu uvesti i pretvoriti u interaktivne kartice. Mogu se koristiti i kartice iz postojeće biblioteke. Klase se mogu upisati. Evaluacija se može izvršiti automatski ili od strane nastavnika.



Plan lekcije

Session Breakdown

1. Energizirajuća vježba – 5 min.
2. Presentacija teme – 3 min
3. Opšta presentacija alata Liveworksheets, Wizer.me – 20 min. 4. Vježba „Kreiraj interaktivni list“ – 30 min.
5. Pregled Quizziz-a, Learningapps, Socrative alata – 20 min. 6. Vježba "Kreiraj test" - 30 min.
7. Rezime – 17 min. 8. Evaluacija – 5 min

Energizer

Na početku sesije učesnici će odgovoriti na sledeće pitanje: „Ako biste pisali roman, koji bi bio njegov naslov?“

Presentacija teme

Predavačica uvodi temu lekcije: Alati za evaluaciju

Kompetencije:

Korišćenje alata Liveworksheets i Wizer.me za kreiranje interaktivnih radnih listova; Korišćenje alata Quizizz, LearningApps i Socrative za kreiranje kvizova.



Vježba 1 - Napravite interaktivni radni list

Materijali

Laptop, projektor,
pdf radni list

Svrha prve vježbe je da svi učesnici mogu kreirati interaktivni radni list koristeći Liveworksheets ili Wizer.me alate. Trener daje praktičnu demonstraciju korištenja dva alata za kreiranje interaktivnih radnih listova. Zatim se grupa dijeli u četiri grupe.

Učesnici iz prve dvije grupe će kreirati interaktivni list sa Liveworksheets, a oni iz druge dvije grupe će kreirati interaktivni list sa Wizer.me. Zatim oni u grupama 1 i 3, odnosno oni u grupama 2 i 4 dijele svoje karte jedni drugima i rješavaju zadatke.



Vježba 2 - Napravite kviz

Materijali

Laptop, projektor, list sa 5 pitanja za kviz

Kroz ovu vježbu učesnici će naučiti da kreiraju kvizove sa aplikacijama: Quizziz, LearningApps i Socrative. Trener pokazuje kako se kreiraju različite vrste predmeta. Zatim radi kratku demonstraciju kreiranja stavke sa svakom od tri aplikacije. Pokazuje im kako da podijele kviz.

Učesnici su podijeljeni u 6 grupa, svaka grupa kreira kviz sa 3 stavke različitih vrsta i dijeli ga sa svima. Na kraju će se 6 kvizova rješavati zajednički, sa svim učesnicima.



Konsolidacija znanja

Inspirirajte se

- <https://www.youtube.com/watch?v=JRxLIdeMLPw> <https://www.youtube.com/watch?v=HoXIQ-keExs>
- www.youtube.com/watch?v=zaaSVwq6adU

Refleksija

Procenat nastavnika koji koriste web alate u nastavi je prilično nizak. Kako objašnjavate ovu situaciju?

Konsolidacija znanja Učesnici će istražiti

resurse koje su kreirali drugi korisnici u aplikaciji Learningapps. Oni će promatrati različite vrste vježbi i radnji koje se mogu izvoditi s ovom aplikacijom.

Sažimanje

Ovo će biti urađeno u obliku ankete u kojoj će učesnici dati povratne informacije o predstavljenim alatima, navodeći koji preferiraju i zašto. Nakon popunjavanja anketa, oni će biti predstavljeni na plenarnoj sjednici.

Evaluacija sesije Ovo će se

uraditi popunjavanjem izlazne karte u Socrative-u. Učesnici će odgovoriti na dva pitanja: 1. Da li će vam alati koji su danas

predstavljani biti korisni u vašim aktivnostima u učionici?

2. Kako vam se svidjela današnja lekcija?

Evaluacija

Materijali kreirani tokom sesije će biti evaluirani: 1. Interaktivni listovi; 2.

Kreirani kvizovi.



Lekcija 4 - preokrenuta učionica, Na osnovu upita Učenje, gamifikacija

Ključne riječi:

audio-video,
mapa, proširena, igra

Ciljevi učenja:

- Snimci koristeći Flipgrid;
- Kreirajte resurs koristeći EdPuzzle;
- Napravite crtež koristeći Tayasui Sketches;
- Kreirajte igru koristeći Bamboozle;
- Kreirajte mapu koristeći
- MapHub; Kreirajte e-magazin koristeći
- Calameo; Kreirajte portfolio koristeći
- Pearltrees; Snimate sekvencu lekcije koristeći Screencast-
- O-Matic; Napravite anketu pomoću Mentimetra.



Co-funded by
the European Union

Teorijski dio

Postoji veliki broj aplikacija posvećenih jednoj svrsi (snimanje, dopuna video materijala, pravljenje podcasta, itd.). Grupirali smo neke alate pomoću kojih se mogu izvoditi različite operacije i resursi.

Flipgrid

Ovo je platforma putem koje se mogu održavati video razgovori. Ako nastavnik zada zadatak, učenici mogu izraziti odgovore kroz video zapise, a nastavnik ih može pogledati, što skraćuje dosta vremena posvećenog evaluaciji.

Prilikom predlaganja teme nastavnik može ubaciti video materijale, tekstove, linkove itd. Učenici mogu snimati video zapise Flipgrid kamerom. Prijedlozi za korištenje: diskusije o lekcijama, individualizirana podrška, evaluacije, vršnjačka evaluacija, prezentacija eksperimenata, itd.

EdPuzzle

Aplikacija se koristi za dopunu video materijala. Da biste učitali materijal na platformu, unesite URL. Postoji i mogućnost odabira videa sa YouTube-a, direktno iz aplikacije ili za postavljanje vlastitog videa. Nakon učitavanja, materijal se može uređivati rezanjem i uklanjanjem fragmenata iz njega ili dodavanjem glasa (osim materijala preuzetih sa YouTube-a koji ne dozvoljavaju dodavanje glasa). Napomene također mogu biti napravljene.

Taya's Sketches

To je alat koji se koristi za izradu digitalnih crteža. Sadrži kistove, rotring, boje, opcije transparentnosti, mogućnost snimanja ekrana itd. Nastali radovi imaju izgled akvarela, akrila, pastela itd.



Bamboozle

To je platforma koja sadrži više od 1000000 edukativnih igara, vrlo pogodnih za učenje kroz igru. Takmičenja se mogu organizovati, mogu se koristiti i pojedinačno.

MapHub

MapHub je interaktivna mapa u koju možete umetnuti tekstove, slike, linkove itd.

Aplikacija omogućava: -obilježavanje tačaka na karti;

-obilježavanje pojedinih područja na

karti; -dodavanje

slika; -preusmjeravanje na

Google mape.

Koristan je u interdisciplinarnim i transdisciplinarnim aktivnostima. Možete kreirati tematske rute obogaćene informacijama, dokumentarcima, člancima itd.

Calameo

Ova platforma je namijenjena za izdavanje digitalnih časopisa, publikacija, online kataloga. U početku se dokument izrađuje u Word/PowerPointu, a zatim se pohranjuje u PDF formatu i postavlja na platformu. Nakon učitavanja, dokument se može gledati kao online časopis.

Pearltrees

Pearltrees je virtuelna biblioteka u kojoj se mogu čuvati različiti tipovi resursa: tekstovi, slike, linkovi, fajlovi, GIF-ovi, itd. Oni se mogu organizovati u fascikle i mogu im se trajno pristupiti sa različitih uređaja. Može se koristiti i kolekcija druge osobe.

ScreenCast-O-Matic Alat

se koristi za kreiranje video zapisa. Postoje sledeće opcije: snimanje ekrana, uređivanje snimaka, pravljenje snimaka ekrana, dodavanje beleški, itd. Snimci se mogu sačuvati kao video datoteke, mogu se deliti deljenjem linkova.

Mentimeter

Mentimeter je često korišteni alat za kreiranje anketa. Može se koristiti u učionici i za brze, formativne provjere, koje odražavaju nivo znanja učenika u tom trenutku.



Bamboozle

To je platforma koja sadrži više od 1000000 edukativnih igara, vrlo pogodnih za učenje kroz igru. Takmičenja se mogu organizovati, mogu se koristiti i pojedinačno.

MapHub

MapHub je interaktivna mapa u koju možete umetnuti tekstove, slike, linkove itd.

Aplikacija omogućava: -obilježavanje tačaka na karti;

-obilježavanje pojedinih područja na

karti; -dodavanje

slika; -preusmjeravanje na

Google mape.

Koristan je u interdisciplinarnim i transdisciplinarnim aktivnostima. Možete kreirati tematske rute obogaćene informacijama, dokumentarcima, člancima itd.

Calameo

Ova platforma je namijenjena za izdavanje digitalnih časopisa, publikacija, online kataloga. U početku se dokument izrađuje u Word/PowerPointu, a zatim se pohranjuje u PDF formatu i postavlja na platformu. Nakon učitavanja, dokument se može gledati kao online časopis.

Pearltrees

Pearltrees je virtuelna biblioteka u kojoj se mogu čuvati različiti tipovi resursa: tekstovi, slike, linkovi, fajlovi, GIF-ovi, itd. Oni se mogu organizovati u fascikle i mogu im se trajno pristupiti sa različitih uređaja. Može se koristiti i kolekcija druge osobe.

ScreenCast-O-Matic Alat

se koristi za kreiranje video zapisa. Postoje sledeće opcije: snimanje ekrana, uređivanje snimaka, pravljenje snimaka ekrana, dodavanje beleški, itd. Snimci se mogu sačuvati kao video datoteke, mogu se deliti deljenjem linkova.

Mentimeter

Mentimeter je često korišteni alat za kreiranje anketa. Može se koristiti u učionici i za brze, formativne provjere, koje odražavaju nivo znanja učenika u tom trenutku.



Plan lekcije

Raspored sesije 1.

Energizirajuća vježba – 5 min

2. Prezentacija teme – 3 min 3.

Prezentacija alata EdPuzzle – 20 min 4. Vježba

„Kreirajte resurs uz EdPuzzle“ – 30 min 5. Pregled alata

MapHub – 20 min 6. Vježba

"Kreiraj mapu sa MapHub-om" - 30 min 7. Sažetak

– 7 min 8. Evaluacija

– 5 min

Energizer

Na početku sesije učesnici će morati da reše test.

Od njih se traži da pronađu zeca na slici.

<https://greatnews.ro/imaginea-care-a-innebunit-internetul-tu-poti-gasi-iepurele-ascuns-printre-pisici/>

Prezentacija teme

Predavačica uvodi temu lekcije: Drugi korisni alati

Kompetencije:

Kreiranje resursa pomoću alata EdPuzzle;

Kreiranje resursa pomoću MapHub alata.



Vježba 1 - Kreirajte resurs pomoću EdPuzzle-a

Materijali

Laptop, projektor

U ovoj vježbi učesnici će naučiti kako koristiti EdPuzzle alat za kreiranje izvora. U prvom dijelu trener pokazuje kako učitati video u aplikaciju i kako intervenirati na njemu tako što ćete napraviti rezove.

Zatim kreirajte kviz, kreirajte razred i zadajte dobijeni materijal. Zatim će učesnici zauzvrat kreirati resurse sa ovim alatom. Na kraju je obilazak galerije.



Vježba 2 - Kreirajte kartu pomoću MapHub-a

Materijali

Laptop, projektor

Svrha vježbe je naučiti učesnike kako da naprave mapu pomoću MapHub aplikacije.

Na početku trener predstavlja kartu i njene objekte. Zatim se učesnici dijele u 4 grupe. Svaka grupa će kreirati mapu koju će predstaviti na kraju.



Konsolidacija znanja

Inspirirajte se

- <https://www.youtube.com/watch?v=JGSOJrIlydc> https://www.youtube.com/watch?v=QDb7_fhgtJA

Konsolidacija znanja Učesnici će

također istražiti druge korisne, ali asinhronne aplikacije. Oni će dobiti veze do tutorijala o korištenju tih alata. Neizvjesnosti će biti razjašnjene u narednim sesijama.

Sažimanje

Napravit će se mapa uma u kojoj će niz aplikacija biti grupiran po nastavnim područjima.

Learning Domains									
STEM		LANGUAGE & LITERACY		SOCIAL DEVELOPMENT		AESTHETIC & CREATIVE EXPRESSIOS		PERSONAL DEEVELOPMENT	
iDroo	Openboard	Explain everything	Mypencil. app	Explain everything	Openboard	Openboard	Canva	Explain everything	Mypencil. app
White board.fi	Canva	White board.fi	Canva	Canva	Genially	Livresq	Tayasui Sketches	Padlet	Canva
Genially	Livresq	Genially	Livresq	Livresq	Livework sheets	Edpuzzle	Flipgrid	Genially	Livresq
Livework sheets	Socrative	Wizer.me	Learning apps	Quizizz	Learning apps	Screencast -O-Matic	Padlet	Learning apps	Bamboozle
Learning apps	Quizizz	Google Forms	Flipgrid	Edpuzzle	MapHub	MOTOR SKILLS DEVELOPMENT		Flipgrid	Edpuzzle
Edpuzzle	Flipgrid	Edpuzzle	Calameo	Calameo	Bamboozle	Canva	Flipgrid	Calameo	Tayasui Sketches
Screencast -O-Matic	Menti meter	Screencast -O-Matic	Menti meter	Screencast -O-Matic	Menti meter	Screencast -O-Matic	Padlet	Screencast -O-Matic	Menti meter
Pearltrees		Pearltrees		Pearltrees		Pearltrees		Pearltrees	



Konsolidacija znanja

Evaluacija sesije Učesnici

će ispuniti obrazac za povratne informacije kreiran pomoću aplikacije Canva. Moraće da popune sledeće kolone: -Šta mi se dopalo -Šta bih želeo da produbim -Šta mi se nije svidelo

https://www.canva.com/design/DAFhtE7MKic/9BKnoBM353ActAcZnGKqnw/edit?utm_content=DAFhtE7MKic&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Evaluacija M3.

Web alati za online obrazovanje

Svaki nastavnik će kreirati dva izlaza: 1. Resurs napravljen pomoću alata za kreiranje obrazovnog sadržaja; 2. Test napravljen pomoću online alata za procjenu.



Modul 4

Motivacija studenata (putem digitalnog portfelja)

Partner - bolja budućnost

Koncept digitalnog portfolija nadilazi puku kolekciju studentskih radova. To je dinamičan alat koji podstiče razmišljanje, pokazuje rast i služi kao dokaz studentovog putovanja.

U ovom modulu zaronite u zamršenosti kreiranja, održavanja i korištenja digitalnih portfelja kako biste motivirali studente.

Otkrijte kako ova digitalna transformacija može promijeniti igru u praćenju napretka i usađivanju osjećaja postignuća.



Co-funded by
the European Union

Web alati za kreiranje Obrazovni sadržaj i online ocjenjivanje

Partner:

SGIC

Poštovani nastavnici,

Zakoračite u svijet digitalnih portfelja, gdje rad svakog učenika blista na jedinstven način. Ovaj modul je napravljen da vas vodi kroz proces integracije digitalnih portfelja u vaš pristup nastavi.

Uz praktične vježbe i primjere iz stvarnog svijeta, naučit ćete koristiti portfelje kao motivacijski alat, ohrabrujući učenike da preuzmu vlasništvo nad svojim učenjem.

Prihvatimo ovu digitalnu promjenu i zajedno proslavimo prekretnice svakog učenika.



Co-funded by
the European Union

Lekcija 1 - Motivacija studenata kroz digitalno Portfelji

Ključne riječi:

Digitalni portfelji,
Motivacija učenika,
Teorija
samoopredeljenja,
Wizer.me,
Interaktivno učenje,
Online obrazovanje, Nearpod, A

Ciljevi učenja:

- Shvatiti važnost motivacije učenika u procesu učenja.
- Naučiti kako se digitalni portfoliji mogu koristiti za poboljšanje motivacije učenika.
- Upoznavanje sa teorijom samoodređenja i njenom primenom u obrazovanju.
- Da biste razumjeli kako efikasno uključiti Wizer.me u aktivnosti u učionici.
- Istražiti praktične strategije za motiviranje učenika u okruženju za učenje na mreži.



Co-funded by
the European Union

Kviz za predocjenjivanje digitalne pismenosti

Instrukcije:

Za svaku tvrdnju u nastavku ocijenite svoje znanje na skali od 0 do 5, gdje:

- 0 - Nema iskustva
- 1 - Osnovno znanje
- 2 - Umjerena sposobnost
- 3 - Stručno
- 4 - Napredne vještine
- 5 - Stručni nivo

Mogu koristiti online platforme kao što je Google učionica da organiziram lekcije i 1. dijelim materijale. 2.

Poznajem digitalne portfelje i njihove obrazovne aplikacije.

Mogu kreirati online kvizove, ankete i ankete za procjenu učenja učenika. 3.

Znam kako da vodim studente u razvoju njihovih digitalnih portfolija. 4.

5. Mogu koristiti alate za kreiranje multimedije kao što su Canva, Animoto, itd.

6. U stanju sam da personalizujem sadržaj i aktivnosti onlajn učenja za učenike. 7.

Dobro sam upućen u koncepte digitalnog građanstva i promoviram sigurno online ponašanje. 8.

Mogu olakšati kolaborativne aktivnosti online učenja pomoću web alata.

Mogu efikasno pratiti i procijeniti napredak učenika koristeći digitalne alate. 9. 10.

Vješt sam u komunikaciji sa učenicima i roditeljima putem online platformi. 11.

Ostajem u toku sa najnovijim obrazovnim tehnologijama i digitalnim alatima.

12. Mogu da rešim uobičajene tehničke probleme sa kojima se učenici suočavaju tokom onlajn učenja.

Vješt sam u razvijanju zanimljivih video lekcija i podcasta. 13. 14.

Znam kako da onlajn nastavu učinim dostupnim učenicima sa smetnjama u razvoju.

15. Mogu koristiti digitalne alate kao što su Kahoot, Quizlet, itd. za gemificirano online učenje.



Bodovanje:

0 - 20 bodova: Početni - Fokusirajte se na razvoj osnovnih vještina digitalne pismenosti.

21 - 40 bodova: Srednji - Nadogradite temeljna znanja i vještine.

41 - 60 bodova: Stručno - Iskoristite digitalne alate za poboljšano učenje.

61 - 80 bodova: Napredno - Primijenite specijalizirane alate za dublje učenje.

81 - 100 bodova: Ekspert - Podijelite najbolje prakse i mentorirajte druge edukatore.



Teorijski dio

Ovaj modul počinje postavljanjem temelja suštinskim pitanjem: može li u našem digitaliziranom svijetu još uvijek postojati apatija prema učenju? On tvrdi da sa arsenalom onlajn alata koji su na raspolaganju studentima, angažman bi trebao biti norma, a ne izuzetak. Digitalni portfolio je istaknut kao jedan takav alat, nudeći i studentima i nastavnicima dinamičan, opipljiv način praćenja napretka u učenju.

Kao što modul objašnjava, efikasnost digitalnih portfelja povezana je sa širim teorijama motivacije. Oslanjajući se na teoriju samoodređenja (SDT), teorija motivacije postaje centralno načelo diskursa. Ova teorija, sa fokusom na autonomiju, kompetenciju i povezanost, rasvjetljava mehanizme kroz koje motivacija djeluje. Modul naglašava relevantnost ovih psiholoških potreba u okviru obrazovnog konteksta, sugerirajući da zadovoljavanjem ovih potreba nastavnici mogu njegovati okruženje pogodno za intrinzičnu motivaciju.

Modul dalje razjašnjava teorijske osnove pristupa digitalnom portfoliju, pokazujući kako on utjelovljuje principe SDT. Autonomija koju nude portfoliji njeguje osjećaj vlasništva među studentima, dok njihova demonstracija kompetencije usađuje osjećaj postignuća. Kroz zajedničke portfelje može se podsticati osjećaj povezanosti, omogućavajući učenicima da uče jedni od drugih, čime se poboljšava cjelokupno iskustvo učenja.



Teorijski dio

Ipak, modul jasno daje do znanja da kavalirski pristup digitalnom portfelju neće dati željene rezultate. Ovo uključuje postavljanje jasnih ciljeva za korištenje portfelja, pomaganje studentima da kuriraju svoj rad i promoviranje redovnog razmišljanja. Ovisno o namjeni portfelja, bilo da se radi o alatu za razmišljanje, prikazu vrhunskog rada ili praćenju napretka, pružene smjernice će se razlikovati.

Uključivanje redovnog razmišljanja, kako modul naglašava, je sastavni dio podsticanja dubljeg razumijevanja nečijeg procesa učenja.

Modul zatim uvodi praktičnu primjenu teorijskih koncepata o kojima se raspravljalo, uključujući Nearpod, interaktivni alat koji utjelovljuje spoj teorije motivacije i prakse digitalnog portfolija. Kao što modul pokazuje, Nearpod poboljšava iskustvo učenja, promovišući motivaciju i saradnju na način koji je u skladu sa načelima SDT-a.

Ali modul nadilazi granice teorije i praktične primjene, zadubljujući se u šire izazove održavanja motivacije u okruženju za učenje na mreži. Naglašava potrebu za jasnim očekivanjima, izgradnjom zajednice, fleksibilnošću i dosljednim emocionalnim i akademskim prijavama.

Konačno, modul nudi mnoštvo primjera specifičnih za predmet za motivaciju učenika. Od virtuelnih laboratorija u nauci do digitalnog pripovijedanja u jezičnoj umjetnosti, ovi primjeri ilustriraju praktičnu primjenu teorija motivacije u različitim kontekstima učenja. Kako se modul završava, postaje evidentno da je podsticanje motivacije učenika složen, višestruki poduhvat, ali uz pravo teorijsko razumijevanje i praktične alate, to je podvig koji je nadohvat ruke.



Plan lekcije

Raščlamba sesije Aktivnost

1: Personalizacija iskustava učenja sa Wizer.me Aktivnost 2: Kolaborativno učenje sa Wizer.me Aktivnost 3: Korišćenje Wizer.me za učenje istorije i geografije

Cilj: Razumjeti kako se Wizer.me može koristiti za motiviranje i angažiranje učenika kroz personalizirana iskustva učenja i saradnju.

Trajanje: 30-40 minuta.

Prezentirane teme:

- Važnost motivacije učenika Digitalni
- portfoliji u obrazovanju Teorija
- samoopredeljenja Uključivanje
- digitalnih portfolija korišćenjem
- Nearpoda za interaktivno učenje Praktične
- strategije za onlajn učenje Korišćenje Wizer.me-
- a za angažovanje učenika Primeri specifični za
- motivaciju

Razvijene kompetencije:

Sposobnost ugradnje digitalnih portfelja u učionicu.

Razumijevanje teorijskog okvira koji stoji iza motivacije učenika.

Vještine korištenja Nearpoda i Wizer.me za kreiranje zanimljivih materijala za učenje.

Sposobnost osmišljavanja strategija za motivisanje učenika u onlajn okruženju.



Vježba 1 - Personalizacija iskustava učenja sa Wizer.me

Materijali

Računar ili mobilni uređaj
sa internetom
pristup.
wizer.me nalog.

Smjernice korak po korak (vodite učenike na ovaj način):

1. Otvorite svoj web pretraživač i idite na web stranicu wizer.me. 2. Kreirajte nalog ako to već niste učinili. Slijedite upute na web stranici za prijavu. 3.

Kada se prijavite, istražite platformu da biste se upoznali sa njenim karakteristikama.

Odaberite temu koja vas zanima. To može biti bilo šta od predmeta 4. koji učite u školi do ličnog hobija.

Počnite kreirati svoje digitalne materijale za učenje u vezi sa odabranom temom. Ovo 5. mogu biti radni listovi, flash kartice ili drugi resursi. Zapamtite, cilj je napraviti sadržaj prilagođen vašim individualnim potrebama i interesima.

Sačuvajte svoj rad i, ako se osjećate ugodno, podijelite svoje resurse sa svojim 6. kolegama na platformi.

Koristite povratne informacije i izvještaje o napretku koje pruža platforma da biste 7. pratili svoj napredak u učenju.



Vježba 2 - Kolaborativno učenje sa Wizer.me

Materijali

Računar ili mobilni uređaj
sa internetom
pristup.
wizer.me nalog.

Za ovo će biti potrebna grupa učenika ili prijatelja za rad (bilo virtuelno ili lično).

Korak po korak uputstva za učenike:

Otvorite svoj web pretraživač i idite na web stranicu wizer.me. 1. 2.

Prijavite se na svoj račun.

Odaberite grupni projekat na kojem biste vi i vaši prijatelji željeli raditi. Ovo 3. može biti vodič za učenje za predstojeći test, zajednički istraživački projekat, itd. 4.

Započnite kreiranje projekta na wizer.me, vodeći računa da koristite funkcije platforme za poboljšanje saradnje. Na primjer, možete dijeliti resurse, dodijeliti uloge i pratiti doprinose svakog člana.

Kada se projekat završi, podijelite ga sa svojim učiteljem ili 5. širom wizer.me zajednicom.

i Razmislite o iskustvu. Razgovarajte sa svojom grupom o tome šta je dobro funkcionisalo 6. šta bi se moglo poboljšati za sledeći put.



Vježba 3 - Korišćenje Wizer.me za učenje istorije i geografije

Materijali

Računar ili mobilni uređaj
sa internetom
pristup.
wizer.me nalog.

Korak po korak uputstva za učenike:

Otvorite svoj web pretraživač i idite na web stranicu wizer.me. 1. 2.

Prijavite se na svoj račun.

Odaberite historijsku ili geografsku temu koju želite istražiti. Ovo bi moglo biti 3.

Stara Grčka, zastave i glavni gradovi zemalja, itd.

Koristite alate dostupne na wizer.me za kreiranje interaktivnih materijala za učenje. 4.

Na primjer, možete kreirati vremensku liniju grčke istorije, mapu Grčke ili virtuelnu turneju po Grčkoj. 5.

Alternativno, za geografiju, možete kreirati kviz o zastavama i glavnim gradovima, igricu ili pomoćna sredstva za učenje kao što su flash kartice ili varalice. 6. Nakon što kreirate svoje materijale, koristite ih za učenje. Podijelite ih sa svojim vršnjacima za zajedničko učenje. 7.

Koristite povratne informacije i izvještaje o napretku koje pruža platforma da pratite svoj napredak u učenju.



Konsolidacija znanja

Refleksija: Motivacija učenika putem digitalnog portfolija

Kako je Wizer.me utjecao na vaš pristup nastavi i planiranju časova?

Razmotrite karakteristike platforme kao što su prilagodljivi materijali za učenje i alati za saradnju.

Razmislite o uticaju Wizer.me na angažman i učenje učenika. Kako su učenici reagirali na ovaj digitalni alat i koje ste promjene primijetili u njihovom ponašanju u učenju?

Procijenite ulogu Wizer.me u poboljšanju razumijevanja učenika za predmete koje predajete, kao što su historija ili geografija. Koje konkretne prednosti je Wizer.me ponudio u ovim kontekstima učenja?

Evaluaciono pitanje: Na

osnovu vaših iskustava sa Wizer.me, kako vidite da ovaj alat poboljšava vaše buduće strategije podučavanja? Razmotrite i prednosti i izazove na koje ste naišli. Kako možete iskoristiti njegove karakteristike da podstaknete dublji angažman učenika i promovirate okruženje za zajedničko učenje?

Ne zaboravite da uzmete u obzir ne samo uticaj na učenje učenika, već i njegov potencijal u olakšavanju vašeg radnog opterećenja ili poboljšanju vašeg nastavnog procesa.



Lekcija 2 - Kompletan vodič za Student Digital Portfelji

Ključne riječi:

Digitalni portfelji,
transformativno učenje,
studentska
agencija, autentično
ocjenjivanje, cjeloživotne vješt

Ciljevi učenja:

- Shvatite kako digitalni portfelji podržavaju transformativna iskustva učenja za studente
- Prepoznajte potencijal portfolija da povećate studentsku agenciju, motivaciju i dubinu učenja
- Naučite opipljive strategije za implementaciju portfelja kako biste poboljšali procjenu, povratne informacije i praćenje akademskog rasta
- Steknite uvid u to kako portfelji razvijaju vještine iz stvarnog svijeta kao što su digitalna pismenost, upravljanje prisustvom na mreži i tehnološka stručnost



Sveobuhvatna mapa puta za implementaciju portfolija
Potpuni vodič za digitalne portfolije učenika nudi nastavnicima temeljan, dobro zaokružen vodič za uspješnu implementaciju digitalnih portfolija. Tekst koji su napisali stručnjaci Ronnie Burt i Kathleen Morris pruža opsežno pokrivanje osnovnih koncepata portfelja, zaranjajući duboko u teorijske osnove i praktična razmatranja. Ono što je najvažnije, ispituje sve aspekte implementacije portfolija u obrazovanju, od tipova portfelja i odabira platforme do procjene, motivacije i privatnosti.

Sveobuhvatan opseg omogućava čitaocima da steknu integrisano razumevanje portfelja, naoružavajući ih znanjem da sa sigurnošću pristupe implementaciji.

Ne samo da je ovo sveobuhvatan vodič o konceptu i primjeni digitalnog portfelja, već je i skladište mnogih obrazovnih referenci u svakom poglavlju.

Pristupite ovdje: <https://campuspress.com/student-digital-portfolios-guide/>



Isticanje transformativne obrazovne vrijednosti Uvjerljiv vrhunac vodiča je kako ističe ogromnu obrazovnu vrijednost portfolija. Objasnjava kako portfelji neguju studentsku agenciju, promovišu dublje učenje i omogućavaju praćenje akademskog rasta tokom vremena. Takođe je naglašen potencijal portfolija da transformiše procenu i povratne informacije.

Nadalje, tekst pokazuje kako portfelji mogu poboljšati veze između kuće i škole i opremiti učenike vještinama iz stvarnog svijeta. Kroz uvjerljive primjere i diskusiju, čitatelji stječu uvažavanje portfolia kao moćnih alata za angažman, razmišljanje i autentično učenje.

Opremanje nastavnika konkretnim strategijama implementacije Na praktičnom nivou, vodič nudi edukatorima opipljive strategije i savjete za efikasnu implementaciju portfolija. Od odabira platforme do dizajniranja rubrika, upravljanja privatnošću i uključivanja multimedijalnih artefakata, tekst detaljno pokriva kritična pitanja implementacije. Predložci rubrika, modeli procjene i savjeti za kvalitetnu refleksiju pružaju korisne ideje za dizajn portfelja.

Osim toga, ispitivanje motivacije i školske kulture daje čitaocima okvir za podršku uspjehu. Sa svojim pedantnim fokusom na teoriju i praksu, vodič pruža nezamjenjiv priručnik za implementaciju portfolia.



Plan lekcije

Session Breakdown

Plan lekcije (za samoučenje): 1.

Uvod u resurse i portfelje (10 minuta)

Čitanje E-vodiča (35 minuta) 2. 3.

Analiza implementacijskih strategija i primjera (10 minuta)

Razmišljanje o portfolijima u kontekstu učesnika (10 minuta) 4. 5.

Istraživanje platformi i razmatranja privatnosti (15 minuta)

Konsolidacija znanja (15 min) 6. 7.

Zaključak i sljedeći koraci (5 min)

Razvijene kompetencije:

- Sposobnost korištenja digitalnih portfelja kao alata za transformacijsko učenje
- Vještine implementacije portfolija za povećanje studentske agencije, motivacije i ishoda učenja
- Strategije za povišenu procjenu, povratne informacije i praćenje akademskog rasta kroz portfelje
- Kapacitet za razvoj vještina iz stvarnog svijeta kod učenika kroz rad na portfoliju



Konsolidacija znanja

Refleksija: transformativni potencijal digitalnih portfelja Kako je čitanje ovog e-vodiča uticalo na vašu perspektivu implementacije digitalnih portfelja? Razmotrite kako je istakla potencijal portfelja za transformaciju procjene, povratnih informacija i praćenja akademskog rasta.

Razmislite o uticaju koji bi digitalni portfelji mogli imati na motivaciju učenika i dubinu učenja u vašem kontekstu. Koje promjene možete primijetiti u angažmanu učenika i rezultatima?

Procijenite ulogu koju bi portfelji mogli imati u razvoju vještina iz stvarnog svijeta kao što su digitalna pismenost, upravljanje online prisustvom i tehnološka stručnost. Koje konkretne dugoročne prednosti portfelji mogu ponuditi studentima?

Pitanje za evaluaciju: Na

osnovu ovog e-vodiča, kako zamišljate digitalne portfelje koji će unaprijediti vaše buduće strategije podučavanja i okruženje? Razmotrite prednosti u smislu studentske agencije, autentičnog učenja i praćenja akademskog rasta tokom vremena.

Kako bi vam portfelji mogli olakšati opterećenje ili poboljšati vaš pedagoški pristup? Koje izazove u implementaciji treba prevazići?



Modul 5

Saradničke aktivnosti za Učešće roditelja

Partner - SMART IDEJA

Roditelji igraju nezamjenjivu ulogu u obrazovanju djeteta, a njihovo učešće može značajno povećati iskustvo učenja.

Ovaj modul ulazi u sferu zajedničkih aktivnosti dizajniran da premosti jaz između škole i kuće. Shvatite strategije, alate i tehnike da aktivno uključite roditelje, podstičući holističko obrazovno okruženje.



Co-funded by
the European Union

Zajedničke aktivnosti za roditelje Uključenost

Partner:

SMART

Poštovani vaspitače,

Dobrodošli u modul koji vjeruje u moć saradnje. Kao nastavnici, često vidimo dubok uticaj roditeljskog angažmana na napredak učenika. Ovaj modul nudi riznicu aktivnosti i strategija za jačanje veze između vaspitača, učenika i roditelja.

Zajedno, stvorimo kohezivno okruženje za učenje u kojem svako igra svoju ulogu u njegovanju mladih umova.



Co-funded by
the European Union

Lekcija 1 - Zajedničke aktivnosti za roditelje Uključenost

Ključne riječi:

Komunikacija
roditelja i nastavnika,
učesće roditelja,
zagovaranje,
saradnja, digitalni
alati, gamifikacija,
Canva, Google Drive,
Wizer, Quizizz, Kahoot,
Baamboozle,
Plickers, Genial.ly,
okruženje za učenje,
akademski postignuća, k

Ciljevi učenja:

- Razumjeti važnost uključenosti roditelja u obrazovanje i njegov utjecaj na djetetova akademska postignuća.
- Istražiti načine za poboljšanje i održavanje otvorene, efikasne komunikacije sa nastavnicima.
- Naučiti kako aktivno sarađivati sa vaspitačima u podršci djetetovom učenju.
- Razumjeti i naučiti učinkovite načine zagovaranja potreba djeteta u školi.
- Da biste se upoznali s digitalnim alatima kao što su Canva, Google Drive, Wizer, Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers, Genial.ly, itd., i kako ih koristiti za podršku djetetovom učenju.
- Razgovarati i rješavati potencijalne slabosti u saradnji roditelja i nastavnika, te predložiti rješenja za jačanje partnerstva.



Personalizirane staze učenja

Kako bi dodatno prilagodio učenje kontekstu podučavanja svakog učesnika, ovaj modul nudi personalizirane puteve učenja:

1. Lekcija 1 pruža pregled strategija i alata za uključivanje roditelja, primjenjivih na sve predmete i starosne grupe. 2.

Nakon završene lekcije 1, učesnici mogu izabrati da završe vježbe od 3.

Lekcija 2:

- Vježba 1: Primjeri specifični za predmet -
- Matematička vježba 2: Primjeri specifični za predmet -
- Nauka Vježba 3: Primjeri specifični za predmet - Jezici
- Vježba 4: Primjeri specifični za predmet - Istorija
- Vježba 5: Primjeri specifični za predmet/M umjetnosti -

Ove personalizirane lekcije pružaju fokusirane strategije i primjere za uključivanje roditelja u navedeni predmet. Učesnici mogu odabrati lekciju u skladu sa predmetom koji predaju.

Omogućujući učenicima da prilagode svoj put na osnovu akademskog konteksta, modul zadovoljava različite potrebe. Učesnici se mogu efikasno fokusirati na sadržaje koji su najrelevantniji za njihovu nastavnu praksu. Ovaj adaptivni pristup poboljšava primenljivost i uticaj učenja.



Teorijski dio

Ovaj modul počinje istraživanjem fundamentalne važnosti komunikacije roditelja i nastavnika. Naglašava potrebu za redovnom i otvorenom komunikacijom, olakšanom kroz različite kanale kao što su sastanci licem u lice, telefonski pozivi, e-mailovi ili tekstualne poruke. Ova stalna razmjena informacija omogućava roditeljima da budu u toku sa akademskim napretkom svog djeteta i budu svjesni svih oblasti koje zahtijevaju dodatak. Kako modul objašnjava, redovna komunikacija sa nastavnicima vašeg djeteta značajno utiče na pozitivan uticaj roditeljskog uključivanja na akademska postignuća učenika.

Modul zatim prelazi na diskusiju o ulozi roditelja u radu sa nastavnicima kako bi podržali učenje njihovog djeteta. Ovo uključuje praktične aspekte kao što su prisustvovanje roditeljskim konferencijama, volontiranje u učionici ili učešće u školskim aktivnostima. Modul naglašava značaj ovih akcija jer ne samo da pružaju roditeljima dublje razumijevanje akademskog napretka njihovog djeteta, već i daju pozitivan primjer angažmana i posvećenosti obrazovanju svog djeteta.

Nakon toga, modul istražuje kako se roditelji mogu zalagati za potrebe svog djeteta u školi. Pruža metodološki pristup, sugerirajući korake koje roditelji mogu poduzeti ako smatraju da njihovo dijete ne dobija potrebnu podršku u školi. Počinje razgovorom o problemima s nastavnicima, eskalacijom do direktora škole i na kraju kontaktiranjem okružnog nadzornika ako je potrebno. Modul zadržava snažan naglasak na važnosti da ostanete ljubazni i s poštovanjem tokom ovog procesa.

Modul također uvodi različite digitalne alate koje roditelji mogu koristiti da aktivno učestvuju u obrazovnim potrebama svog djeteta. Ističe alate kao što su Wizer i Canva, koji se mogu koristiti za pronalaženje šablona za učenje. Nadalje, modul skreće pažnju na ulogu gamifikacije u obrazovanju, uvodeći igre zasnovane na kvizu kao što su Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers i Genial.ly, te druge alate poput Jigsaw i Blended Play. Modul također promovira Google Drive kao vrijedan alat za praćenje djetetovih bilješki, zadataka i domaćih zadataka.



U svojim narednim odjeljcima, modul se bavi načinom prevladavanja potencijalnih slabosti u saradnji nastavnika i roditelja. Identificira moguća područja slabosti, kao što su nedostatak jasnih smjernica za komunikaciju i kulturne ili jezičke barijere. Modul predlaže praktična rješenja kao što su uspostavljanje jasnih protokola za komunikaciju, nuđenje usluga prevođenja, pružanje obuke za kulturnu osjetljivost za nastavnike i organiziranje događaja koji slave raznolikost školske zajednice.

Na kraju, modul se završava predlaganjem uspostavljanja pravila komunikacije kako bi se osigurala nesmetana komunikacija između roditelja i nastavnika. Predlaže smjernice za redovnu i proaktivnu komunikaciju, poštovanje privatnosti, profesionalnost i otvorenost za povratne informacije. Modul se završava naglašavanjem primjene ovih smjernica kako bi se podstakao zdrav, produktivan i obostrano koristan odnos između roditelja i nastavnika.



Personalizirani odabir alata i strategija Kada se razmišlja o tome kako aktivno uključiti roditelje u obrazovanje svog djeteta, važno je odabrati alate i strategije prilagođene specifičnom kontekstu.

Nekoliko ključnih faktora bi trebalo voditi ovaj personalizirani pristup:

Uzrast učenika: Razvojna faza i nivo zrelosti učenika mogu odrediti odgovarajuće alate. Na primjer, gejmfikacija kroz Kahoot može biti prikladnija za učenike osnovnih škola, dok srednjoškolci mogu imati više koristi od alata za saradnju kao što je Google Drive.

Predmet: Alati bi trebalo da budu usklađeni sa sadržajem nastavnog plana i programa kako bi pružili smisleno angažovanje. Za nastavu geografije, korištenje MapHub-a za kreiranje interaktivnih virtuelnih obilazaka može biti od uticaja. Za kurs biologije, alati poput PhET simulacija mogu biti prikladniji.

Ciljevi učenja: Željene vještine i znanja koja se razvijaju trebaju poslužiti za odabir alata. Ako je kritičko mišljenje ključni cilj, alati kao što su forumi za diskusiju ili Padlet mogu biti prikladni. Za pamćenje ključnih činjenica, Quizlet flash kartice bi mogle biti bolje prikladne.

Preferencije roditelja: Uzmite u obzir nivoe udobnosti roditelja sa tehnologijom i spremnošću da se angažuju. Omogućite više opcija za prilagođavanje različitim preferencijama, kao što su osobne radionice uz virtuelne zajednice.

Strateškim i personaliziranim pristupom, edukatori mogu odabrati alate i strategije za uključivanje roditelja koji su prilagođeni njihovom jedinstvenom kontekstu. Ovo povećava vjerovatnoću aktivnog učešća roditelja, što na kraju ima koristi od rezultata učenika.



Plan lekcije

Raščlamba sesije Praktična

aktivnost: Canva Flash kartice Cilj: Promovirati

saradnju između roditelja i djece radi poboljšanja njihovog obrazovnog iskustva i njegovanja povezanosti uz podršku njihovom obrazovanju.

Trajanje: 40 min

Predstavljene teme:

Ključna uloga komunikacije roditelja i nastavnika i praktične strategije za njeno održavanje.

Načini na koje roditelji mogu aktivno podržavati učenje svog djeteta, uključujući prisustvo roditeljskim konferencijama, volontiranje i učešće u školskim aktivnostima.

Koraci za roditelje da se zalažu za potrebe svog djeteta u školi.

Koristite digitalne alate kao što su Canva, Google Drive, Wizer, Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers i Genial.ly za podršku učenju i angažmanu.

Strategije za rješavanje i prevazilaženje slabosti u saradnji nastavnika i roditelja, kao što je uspostavljanje jasnih komunikacijskih protokola i rješavanje kulturnih/jezičkih barijera.

Važnost jasnih, uvažavajućih i profesionalnih pravila komunikacije između roditelja i nastavnika.

Razvijene kompetencije: Praktične

komunikacijske vještine: Održavanje otvorene, redovne, pune poštovanja i profesionalne komunikacije sa nastavnicima.

Vještine zastupanja: Sposobnost efikasnog zagovaranja potreba djeteta u školi.

Digitalna pismenost: Razumijevanje i korištenje digitalnih alata i igara za podršku djetetovom učenju.

Vještine saradnje: Sposobnost efikasne saradnje sa nastavnicima i školskim osobljem.

Kulturna osjetljivost: Razumijevanje potencijalnih kulturnih/jezičkih barijera u komunikaciji i načina za njihovo prevazilaženje.



Vježba 1 - Canva Flashcards

Materijali

Laptop, video projektor,
ekran, (računar ili
pametni telefon sa
pristupom internetu
i Canva nalogom)

U ovoj aktivnosti, cilj nam je istražiti korištenje Canve kao alata za kreiranje obrazovnih resursa na mreži. Ovo će olakšati digitalnu saradnju i komunikaciju unutar vaše učionice. Uz Canva Flash kartice, nastavnici mogu osmisliti zanimljive načine za pamćenje informacija naučenih na času.

Tokom ove aktivnosti koja traje manje od 60 minuta, bit ćete vođeni na:

1. Otvorite Canva i odaberite predložak flash kartice.
2. Odaberite predmet koji je u skladu s onim što vaše dijete trenutno uči u školi.
- 3.

Zajedno sa svojim djetetom kreirajte kartice na odabranu temu. Roditelji mogu pružiti sadržaj dok se djeca bave aspektom dizajna, promovišući osjećaj vlasništva i uživanja u učenju.

Koristite kartice za učenje, čineći proces interaktivnim i zabavnim.

Očekivani rezultati:

Roditelji će se upoznati sa digitalnim alatom Canva i načinom na koji ga koriste za podršku učenju svog djeteta.

Roditelji i djeca će imati set flash kartica koje će koristiti za buduće sesije učenja.

Aktivnost će promovirati zabavno iskustvo povezivanja između roditelja i djece, a također će podstaći okruženje za učenje koje podržava.

Na kraju ove aktivnosti, trebali biste jasno razumjeti kako Canva & Flashcards mogu digitalizirati obrazovanje i učiniti pamćenje zabavnim.



Konsolidacija znanja

Refleksija: Saradničke aktivnosti za uključivanje učenika Nakon što se uronite u praktične zadatke koji uključuju korištenje Canva Flash kartica, podstičemo vas da razmislite o svojim iskustvima. Kako se ovi digitalni resursi mogu efikasno ugraditi u vaše pedagoške strategije? Koje ste potencijalne prednosti i izazove uočili tokom aktivnosti?

Evaluacijsko pitanje:

Razmišljajući o vašim iskustvima sa Canva Flash karticama, kako vjerujete da bi ovi alati mogli poboljšati vaše metode podučavanja i stimulirati uključivanje učenika? Ne zaboravite uzeti u obzir i prednosti i sve poteškoće na koje ste naišli tokom praktičnih aktivnosti.



Lekcija 2 - Subject-Specific Strategije za roditelje Veridba

Ključne riječi:

Roditelj-učitelj
Komunikacija, roditeljski
Uključivanje, zastupanje,
Saradnja, digitalno
Alati, personalizirano
učenje, prilagođeni
angažman, akademski
predmeti, primjeri iz
stvarnog svijeta

Ciljevi učenja:

- Obezbedite prilagođene strategije i alate za angažovanje roditelja u određenim
- akademskim predmetima. Demonstrirajte praktične primere korišćenja alata kao što su Canva, Kahoot itd. za učešće roditelja u predmetima kao što su matematika, nauka, istorija itd.



Teorijski dio

Zauzimanje personaliziranog pristupa i prilagođavanje strategija angažmana zasnovanih na akademskim predmetima omogućava značajniju uključenost roditelja. Sljedeći alati mogu se koristiti za pružanje prilagođenih primjera angažovanja roditelja koji su specifični za predmet:

Canva - Ovaj besplatni alat za grafički dizajn nudi prilagodljive predloške poput flash kartica koje se mogu koristiti za objašnjenje matematičkih koncepata kroz vizualne modele. Funkcije poput slika, oblika i teksta omogućavaju nastavnicima da kreiraju demo obrazovne resurse za roditelje.

PhET interaktivne simulacije - Ove besplatne simulacije fizike, biologije, hemije i matematike oživljavaju koncepte kroz interaktivne virtuelne laboratorije i vizualizacije. Nastavnici mogu uključiti roditelje u iskustveno učenje nauke kroz saradnju na simulacijama.

Quizlet - Ova besplatna platforma omogućava nastavnicima da kreiraju interaktivne nastavne setove sa terminima, definicijama i multimedijom. Različiti načini učenja kao što su flash kartice čine vježbanje vokabulara vrlo zanimljivim. Setovi se mogu dijeliti s roditeljima kao personalizirani resursi za učenje jezika.

TimeGraphics – Ovaj web-bazirani alat omogućava izgradnju interaktivnih vremenskih linija sa događajima, slikama, video zapisima i još mnogo toga. Nastavnici mogu razviti impresivne vizuelne istorije kako bi uključili roditelje u istraživanje istorijskih koncepata.

ArtSteps - Ovaj alat omogućava nastavnicima da kuriraju virtualne umjetničke galerije sa slikama, video zapisima, audio vodičima i tekstom. Interaktivni vodiči pružaju roditeljima pristup umjetničkim djelima u različitim stilovima i pokretima.



Plan lekcije

Session Breakdown

1. Uvod u subjekt-specifičan roditeljski angažman (5 minuta)
3. Primjeri matematičkog angažmana - kolaborativne flash kartice s Canvom (10 2. min)

Primjeri naučnog angažmana - PhET simulacije (10 minuta) 4.

Primjeri angažmana u historiji - Interaktivne vremenske trake s vremenskom grafikom (10 minuta)

5. Primjeri jezičnog angažmana - Igre vokabulara s Quizletom (10 minuta)

Primjeri umjetničkog/muzičkog angažmana - Virtualne galerije s ArtSteps (10 6. min)

Diskusija i razmišljanje o prilagođenim strategijama (10 minuta) 7.

Razvijene kompetencije:

- Sposobnost osmišljavanja personaliziranih strategija za angažiranje roditelja zasnovanih na
- akademskim predmetima Vještine u korištenju alata kao što su Canva, Kahoot, PhET, itd. za prilagođeno
- učešće roditelja Kapacitet pružanja relevantnih primjera iz stvarnog svijeta kako bi se demonstrirao efikasan angažman specifičnog predmeta



Vježba 1 - Kreiranje Demo Math Flashcards sa Canva

Materijali

Laptop, video projektor,
ekran, (računar ili
pametni telefon sa
pristupom internetu
i Canva nalogom)

U ovoj vježbi ćete vježbati korištenje Canva za kreiranje demo matematičkih kartica koje se mogu koristiti za uključivanje roditelja u aktivnosti učenja.

Detaljni koraci: 1.

Otvorite Canva i odaberite predložak "Flashcard" 2.

Odaberite koncept matematike koji je relevantan za vaš nastavni plan i program, kao što su razlomci, geometrija, algebra itd.

3. Napravite uzorke kartica koje objašnjavaju matematičke koncepte za roditelje Koristite

4. vizuelne elemente kao što su grafikoni, oblici, brojevine linije itd. da biste demonstrirali koncepte

Dodajte tekst objašnjenja koji sažeto definiše pojmove i koncepte 5. 6.

Napravite 5-10 kartica koje pokrivaju ključne teme koje bi roditelji trebali znati

Koraci za uključivanje roditelja:

Podijelite gotove kartice sa roditeljima kao demo da biste podstakli 1. zajedničko učenje Prikupite povratne

informacije od roditelja o aktivnosti i sadržaju kartice 2. 3.

Koristite povratne informacije da precizirate flash kartice i kao vodič za buduće resurse za angažman

roditelja 4.

Primijenjene Canva vještine za kreiranje demo obrazovnih resursa 5. 6.

Poboljšana sposobnost uključivanja roditelja kroz zajedničke matematičke aktivnosti

Prikupljeni uvid u dizajniranje efikasnih resursa za uključivanje roditelja 7.

Ishodi:

- Primijenjene Canva vještine za kreiranje ciljanih matematičkih resursa za roditelje
- Poboljšane vještine u uključivanju roditelja u koncepte razlomaka
- Poboljšani sadržaj zasnovan na povratnim informacijama roditelja



Vježba 2 - „Energija Skate Park” PhET

Nauka/Fizika Simulacija

Materijali

Laptop, video projektor,
ekran, (računar ili
pametni telefon sa
pristupom internetu)

U ovoj aktivnosti koristićemo PhET simulaciju "Energy Skate Park" za istraživanje koncepata vezanih za energiju.

Detaljni koraci: 1.

Idite na <https://phet.colorado.edu/en/simulation/energy-skate-park> Otvorite simulaciju "Energy Skate Park" 2. 3.

Pregledajte komponente zajedno – rampe, staze, klizačice itd.

Počnite s osnovnom rampom i stazom. Posmatrajte kinetičku i potencijalnu 4. energiju klizača dok se kreće.

Dodajte karakteristike poput površina bez trenja i promijenite gravitaciju. Razgovarajte o tome kako ovo 5. utiče na energiju klizača.

6. Eksperimentirajte s visinama i veličinama rampi. Uporedite kako se mijenja kinetička energija klizača.

7. Koristite trakasti grafikon i tortni grafikon da vizualizirate distribuciju energije.

Vježbajte predviđanje brzine i položaja klizača na osnovu energetske 8. grafikona.

Dizajnirajte svoj vlastiti raspored skejtparka primjenom koncepata kao što je 9. očuvanje energije.

Koraci sa roditeljima:

Nakon što naučite simulaciju/e, podijelite link/e sa roditeljima 1. 2.

Na osnovu gore navedenih koraka, usmjerite roditelje kako to učiniti kod kuće

Ishodi:

- Poboľjšano razumijevanje vrsta i transformacija energije.
- Primijenjene PhET simulacije za interaktivno učenje nauke.
- Zajedničko učenje o ključnim konceptima fizike kroz eksperimente.



Vježba 3 - Izgradnja Engleski vokabular uz Quizlet

Materijali

Laptop, video projektor,
ekran, (računar ili
pametni telefon sa
pristupom internetu)

U ovoj vježbi ćete koristiti Quizlet za kreiranje interaktivnih skupova za učenje vokabulara koji mogu uključiti roditelje u razvijanje rječnika engleskog jezika njihovog djeteta.

Detaljni koraci: 1.

Idite na www.quizlet.com i kreirajte nalog edukatora 2.

Odaberite temu vokabulara relevantnu za vaš nastavni plan i program, kao što su pridjevi, prijedlozi, idiomi itd. 3.

Napravite Quizlet studijski set na tu temu sa 10-15 ključnih pojmova i definicija Uključite relevantne slike za jačanje vizuelnog učenja 4.

5. Omogućite različite načine učenja kao što su flash kartice, učenje, pisanje, sricanje i testiranje

Koraci sa roditeljima:

Podijelite objavljeni skup studija rječnika s roditeljima 1. 2.

Vodite roditelje u korišćenju Quizletovih interaktivnih načina za vježbanje vokabulara 3.

Dobijte povratne informacije od roditelja o aktivnostima i sadržaju skupa vokabulara

Koristite stečene uvide da usavršite svoje resurse i vokabular 4. instrukcije za Quizlet

Ishodi:

- Razvijeni personalizirani resursi za učenje engleskog vokabulara uz Quizlet
- Poboljšana sposobnost uključivanja roditelja u interaktivne aktivnosti izgradnje vokabulara
- Poboljšana vokabularna instrukcija i resursi zasnovani na povratnim informacijama roditelja



Vježba 4 - Učenje Istorija sa TimeGraphics

Materijali

Laptop, video projektor,
ekran, (računar ili
pametni telefon sa
pristupom internetu)

U ovoj vježbi ćete koristiti TimeGraphics da kreirate interaktivne vremenske linije koje mogu uključiti roditelje u učenje koncepata istorije.

Detaljni koraci: 1.

Idite na <https://www.time.graphics> i kreirajte nalog 2.

Odaberite istorijsku temu relevantnu za vaš nastavni plan i program, kao što su drevne civilizacije 3.

Napravite interaktivnu vremensku liniju na temu sa 10-15 ključnih događaja

Dodajte slike, video zapise, tekst i veze kako biste pružili kontekst 4.

5. Ugradite objavljenu vremensku liniju u blog ili web stranicu da biste je podijelili

Koraci s roditeljima:

Vodite roditelje u istraživanju vremenske linije i povezanih multimedija 1. 2.

Ohrabrite roditelje da daju svoje viđenje istorijskih događaja. Dobijte povratne informacije od roditelja o sadržaju aktivnosti i vremenskog okvira 3. 4.

Koristite stečene uvide da poboljšate svoje vremenske rokove i angažman roditelja

Ishodi:

- Razvijeni su zanimljivi resursi vizuelne istorije uz TimeGraphics
- Poboljšana sposobnost uključivanja roditelja kroz interaktivne vremenske okvire
- Poboljšana instrukcija iz istorije i resursi zasnovani na povratnim informacijama roditelja



Vježba 4 - Istraživanje Umjetnost uz ArtSteps

Materijali

Laptop, video projektor,
ekran, (računar ili
pametni telefon sa
pristupom internetu)

U ovoj vježbi ćete koristiti ArtSteps za kreiranje interaktivnih virtualnih umjetničkih galerija koje roditeljima mogu pružiti zanimljiv način da dožive umjetnost.

Detaljni koraci: 1.

Idite na <https://artsteps.com/> i kreirajte nalog za edukatore Sastavite kolekciju slika/videozapisa koji prikazuju različite umjetničke stilove, 2. pokrete, tehnike itd. 3.

Napravite interaktivnu galeriju koristeći impresivne scene, žarišne tačke, audio vodiče itd.

a. Alternativno koristite već napravljenu galeriju poput ove o Van Goghu: b. <https://www.artsteps.com/view/63f3885b2cb3dee2c88568a0>

Koraci sa roditeljima:

1. Podijelite objavljenu galeriju s roditeljima putem direktnog linka
Vodite roditelje u navigaciji kroz galeriju koristeći interaktivne funkcije 2. 3.
Ohrabrite roditelje da ostave komentare o određenim umjetničkim
4. djelima. Dobijte povratne informacije od roditelja o aktivnosti i iskustvu galerije
5. Koristite stečene uvide da poboljšate svoje interaktivne galerije

Ishodi:

- Razvijene zanimljive virtualne umjetničke galerije uz ArtSteps
- Poboljšana mogućnost da se roditeljima omogući interaktivni pristup umjetničkim djelima
- Poboljšana umjetnička instrukcija i resursi zasnovani na povratnim informacijama roditelja



Konsolidacija znanja

Razmišljanje: Prilagođene strategije za roditeljski angažman

Nakon što istražite primjere i alate za roditeljski angažman specifičnih za predmet, razmislite o tome kako bi se oni mogli primijeniti u vašem kontekstu. Kako bi prilagođeni pristup mogao bolje podržati značajnu uključenost roditelja? Koje prednosti i izazove predviđate?

Razmislite kako bi korištenje personaliziranih alata kao što su Canva, PhET, Quizlet itd. koji su usklađeni s vašim predmetnim područjem moglo obogatiti nastavu i saradnju roditelja i nastavnika.

Pitanje za evaluaciju:

Na osnovu konkretnih primjera koji su obuhvaćeni, kako biste zamislili korištenje prilagođenih alata i strategija za efikasnije uključivanje roditelja u vašu predmetnu oblast? Koje ključne prednosti personalizirani pristup može ponuditi u smislu relevantnosti i angažmana? Kako biste mogli prevazići potencijalne poteškoće u implementaciji?



Modul 6

Uobičajene greške na mreži Obrazovanje i kako ih izbjeći

Partner - ADNAN

Tokom pandemije, online učenje je bilo izazov za administratore, nastavnike i učenike. Ova sesija obuke nastavnika ima za cilj postizanje dva cilja: prepoznavanje uobičajenih grešaka u online obrazovanju kroz studije slučaja i uvide iskusnih edukatora, te pružanje praktičnih strategija za nastavnike da ublaže ove greške u svojim online nastavi.

Nastavnici će naučiti pristupe zasnovane na dokazima za dizajniranje efektivnih onlajn lekcija, angažovanje učenika, pružanje jasnih instrukcija, upravljanje diskusijama i procenama, promovisanje akademskog integriteta i podrška različitim potrebama učenja.

Kroz interaktivne aktivnosti i vježbe razmišljanja, ova sesija osnažuje nastavnike da implementiraju najbolje prakse i izbjegnu uobičajene greške za uspješno iskustvo učenja u virtuelnoj učionici.



Co-funded by
the European Union

Uobičajene greške u Online obrazovanju i Kako ih izbjeći

Partner:

ADNAN

(Poštovani) učitelju programa DigiSkills,

Zanima li vas kako efikasno riješiti uobičajene greške s kojima se učenici često susreću u online obrazovanju? Uzbuđeni smo što vas pozivamo da učestvujete u našoj sesiji obuke nastavnika na temu "Uobičajene greške u onlajn obrazovanju: strategije za efikasnu nastavu".

Tokom ove sesije, imat ćete priliku da se uključite u aktivne strategije učenja, kao što su vježbe i pitanja za razmišljanje, kako biste poboljšali svoje razumijevanje teme. Također ćete učiti iz studija slučaja i scenarija iz stvarnog života, te steći uvid od iskusnih edukatora na terenu.

Ne propustite ovu vrijednu priliku za profesionalni razvoj!

Ovaj modul se sastoji od 2 lekcije za koje je izrađen detaljan plan.

Svaki plan lekcije sastoji se od tri osnovna elementa:

- uvod u temu, vježbe,
-
- konsolidacija znanja kao oblik debriefinga.

Modul također uključuje teorijsku pozadinu i dodatne informacije (Inspirirajte se) kako biste proširili svoje znanje.

Svaki element lekcije ima važnu funkciju, stoga postupajte korak po korak. Iskoristite naše prijedloge i budite pažljivi na sve savjete.



Co-funded by
the European Union

Lekcija 1 - Definiranje uobičajenih grešaka u online obrazovanju

Ključne riječi:

Uobičajene greške,
obuka nastavnika,
angažman učenika,
refleksija, samoprocjena

Ciljevi učenja:

- Fleksibilnost, strateško razmišljanje:
- Fleksibilne opcije obuke mogu biti korisne kako bi se učesnicima omogućilo da se prilagode svojim individualnim potrebama.



Teorijski dio

Teorija iza ove lekcije o uobičajenim greškama u onlajn obrazovanju za obuku nastavnika je ukorenjena u principima teorije učenja odraslih i onlajn pedagogije. Kao edukatori, nastavnici igraju ključnu ulogu u osmišljavanju i pružanju efektivnih onlajn instrukcija.

Lekcija prepoznaje da se nastavnici mogu susresti s uobičajenim greškama učenika u online obrazovanju, kao što su tehničke poteškoće, problemi upravljanja vremenom, pogrešno tumačenje instrukcija i akademski integritet zabrinutosti.

Lekcija potvrđuje da ove greške mogu uticati na angažman učenika, ishode učenja i ukupnu efikasnost online nastave.

Stoga je lekcija osmišljena da pruži nastavnicima dublje razumijevanje ovih uobičajenih grešaka, njihovih osnovnih uzroka i potencijalnih rješenja. Angažiranjem nastavnika u strategije aktivnog učenja, kao što su vježbe i pitanja za razmišljanje, lekcija ima za cilj poboljšati njihovo znanje i vještine u rješavanju ovih izazova u njihovim online nastavnim praksama.

Kroz ovaj pristup, lekcija osnažuje nastavnike da efikasno prepoznaju, adresiraju i spriječe uobičajene greške u online obrazovanju, na kraju promovirajući uspješna iskustva učenja putem interneta za svoje učenike.



Plan lekcije

Session Breakdown

- Započnite lekciju pregledom teme uobičajenih grešaka u online obrazovanju, prikupljajući neke ideje od svojih učesnika koristeći web 2 alat.
- Razgovarajte o potencijalnim posljedicama ovih grešaka na akademski učinak, angažman i ukupne rezultate učenja učenika.



Vježba 1 - Grupa Aktivnost

Materijali

Studije slučaja ili scenariji,
bela tabla

Opciono: pristup alatima
za saradnju na mreži, kao
što su Google dokumenti
ili deljene table za diskusiju
na mreži, za grupni rad.

- Podijelite učenike u male grupe i pružite im studije slučaja ili scenarije koji se odnose na uobičajene greške u online obrazovanju.
- Zamolite ih da analiziraju i razgovaraju o situacijama, identifikuju greške i predlože strategije za njihovo prevazilaženje.
- Potaknite saradnju, kritičko razmišljanje i kreativnost u pronalaženju rješenja.



Vježba 2 - Samo- Aktivnost procjene

Materijali

Upitnik za
samoprocjenu ili kontrolna lista
Pristup alatima za online
ankete ili kvizove

- Dajte učenicima upitnik za samoprocjenu ili kontrolnu listu koji se fokusira na uobičajene greške u online obrazovanju.
- Zamolite ih da razmisle o vlastitim iskustvima učenja na mreži i procijene svoje snage i područja za poboljšanje.
- Ovo može pomoći učenicima da postanu samosvjesniji i preuzmu vlasništvo nad svojim procesom učenja.

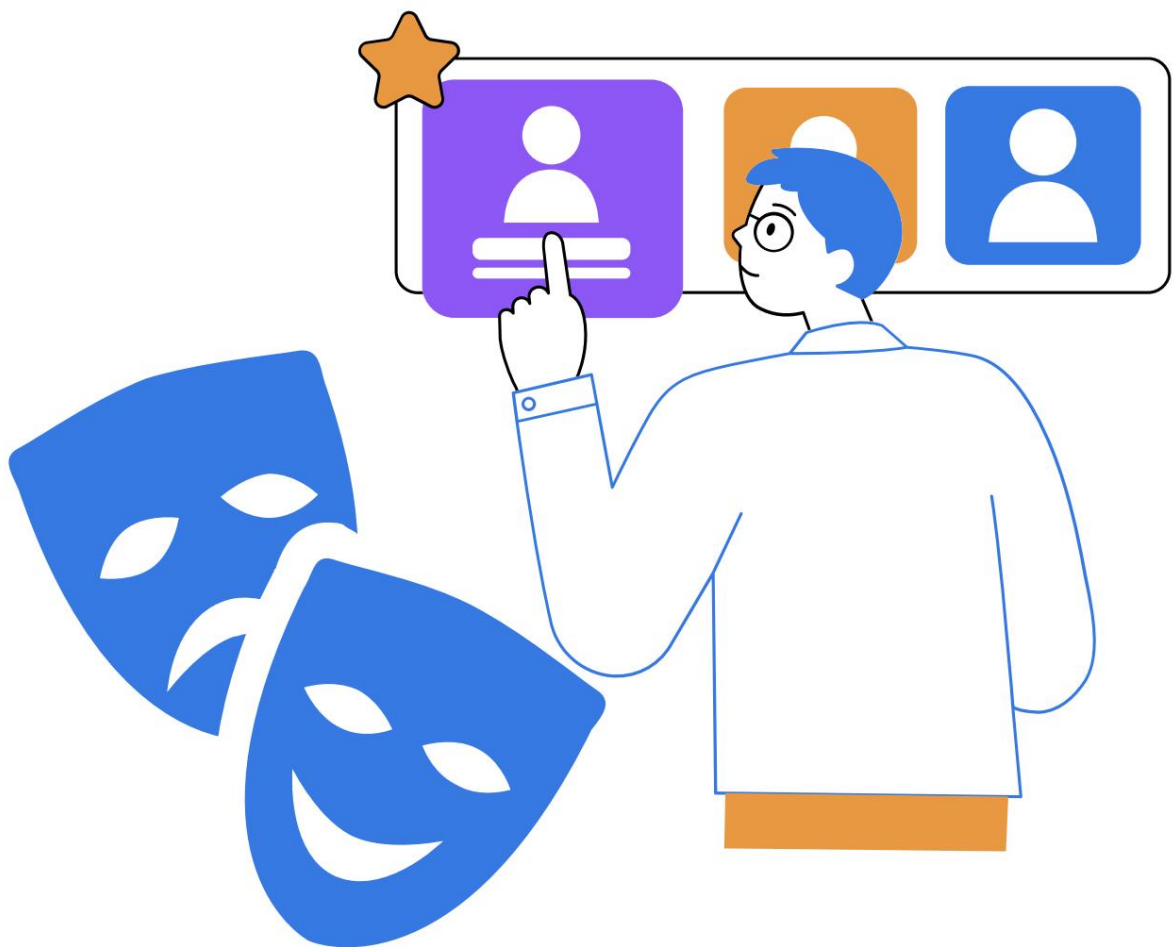


Vježba 2 - Igra uloga Aktivnost

Materijali

Scenariji ili skripte
Opciono: rekviziti
ili kostimi
Opciono: Pristup video
konferencijama

- Dodijelite uloge učesnicima, kao što su onlajn učenik, instruktor i učenik, i neka glume scenarije koji uključuju uobičajene greške u online obrazovanju.
- Ovo može pomoći učenicima da shvate perspektive različitih zainteresovanih strana i uticaj ovih grešaka na ukupan ekosistem onlajn učenja.



Konsolidacija znanja

Get Inspired

Video tutorial koji pokazuje ispravnu primjenu strategija ovdje

<https://youtu.be/CgTcjNYVEAQ> .

Referentni vodič koji opisuje bitnu metodu plana

<https://drive.google.com/file/d/1w5GzTFwF7LLhzirpc7nN7OR3CM0o2AzT/view?usp=sharing>

Primjer za studiju slučaja

https://docs.google.com/document/d/1BclgBnfEqN_c9ywQZ3rtA7EGu37I-4eNINDH-opWJY/edit?usp=sharing

Upitnik za samoprocjenu

https://docs.google.com/document/d/1SjNKPx4CHznCV5P3zQ66IH_zly5GAXBw_bcdNVj0dBcY/edit?usp=sharing

Scenariji za igranje uloga

https://docs.google.com/document/d/1zhCpIUcNt3wzEm8xjzmLyoHBD7qELHgZ_W3tYLXUaSNg/edit?usp=sharing

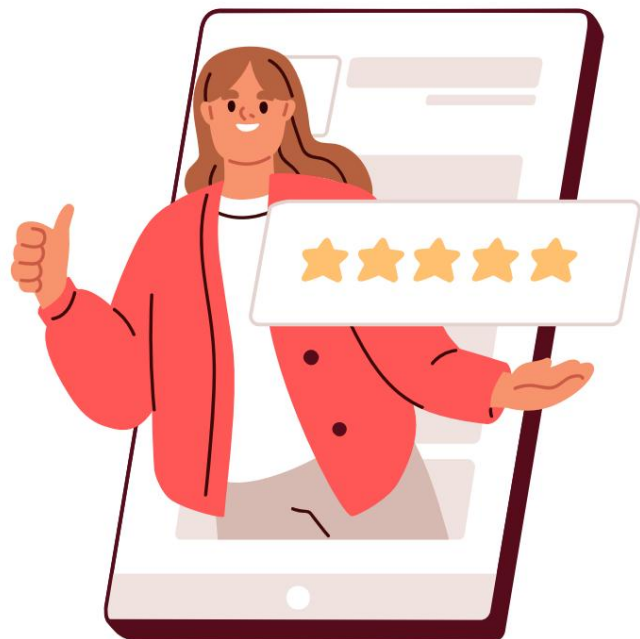


Konsolidacija znanja

- Omogućite učesnicima pitanja za razmišljanje u vezi sa temom, kao što su "S kojim ste se izazovima suočili tokom scenarija i kako ste ih savladali?"
- Podstaknite nastavnike da kritički razmišljaju i razmišljaju o vlastitim iskustvima, uvidima i potencijalnim rješenjima.
- Ostavite vremena učesnicima da podijele svoja razmišljanja s razredom, promovišući diskusiju i vršnjačko učenje.

EVALUACIJA

- Ponudite povratne informacije i smjernice o tome kako poboljšati i izbjeći uobičajene greške u budućim iskustvima učenja na mreži.
- Potaknite samorefleksiju o djelotvornosti lekcije i strategijama o kojima se raspravlja u ublažavanju uobičajenih grešaka u online obrazovanju.



Lekcija 2 - Fokusirajući se na Strategije za izbjegavanje Uobičajene greške

Ključne riječi:

Strategije,
izbjegavanje
uobičajenih
grešaka, rješenja
izazova, politike uključujući stu
SEN

Ciljevi učenja:

- Fleksibilnost, strateško razmišljanje:
- Fleksibilne opcije obuke mogu biti korisne kako bi se učesnicima omogućilo da se prilagode svojim individualnim potrebama.



Co-funded by
the European Union

Teorijski dio

Teorijska pozadina za fokusiranje na strategije za izbjegavanje uobičajenih grešaka u online obrazovanju je ukorijenjena u razumijevanju da efikasna online nastava zahtijeva namjerno planiranje i proaktivne mjere za ublažavanje potencijalnih izazova.

Online obrazovanje predstavlja jedinstvene izazove koji mogu dovesti do uobičajenih grešaka, kao što su tehničke poteškoće, problemi upravljanja vremenom, pogrešno tumačenje instrukcija, držanje dugih predavanja, izazovi u uključivanju učenika u virtuelno okruženje, neprihvatanje pristupa usmjerenog na studenta, neuspješno traženje pomoći i poteškoće u zadovoljavanju različitih potreba za učenjem. Uključujući strategije zasnovane na dokazima, nastavnici mogu stvoriti podržavajuće i inkluzivno okruženje za online učenje koje uspijeva.

Neke ključne teorijske osnove koje informiraju strategije za izbjegavanje uobičajenih grešaka u online obrazovanju uključuju principe dizajna instrukcija, kao što su jasna komunikacija, angažman učenika, upravljanje glasom i govorom, snimanje online predavanja i obezbjeđivanje materijala za samoučenje, fleksibilne politike nastave i ocjenjivanja uključujući studente sa posebnim potrebama i strategijama aktivnog učenja.

Teorije pristupačnosti i inkluzivnog obrazovanja posebno naglašavaju potrebu za pružanjem smještaja i podrške učenicima s različitim potrebama učenja, osiguravajući jednak pristup i mogućnosti za sve učenike.



Plan lekcije

Session Breakdown

- Dobrodošli i pozdravite učesnike
- Pregledajte cilj lekcije: naučiti praktične strategije za izbjegavanje ili ublažavanje uobičajenih grešaka u online obrazovanju
- Zamolite učesnike da podijele svoja iskustva ili izazove s kojima su se susreli u online obrazovanju i ukratko diskutujte kao grupa



Vježba 1 - Zajedničko Greške Brainstorming i Diskusija

Materijali

Bela tabla, flipčart ili druga površina za pisanje
Markeri ili olovke za bilježenje uobičajenih grešaka

- Dajte pregled uobičajenih grešaka u online obrazovanju, uključujući tehničke poteškoće, probleme upravljanja vremenom, pogrešno tumačenje instrukcija, držanje dugih predavanja, izazove u uključivanju učenika u virtuelno okruženje, neprihvatanje pristupa usmjerenog na studenta, propuštanje traženja pomoći i bilo koje druge uobičajene greške uočene tokom uvoda
- Omogućite sesiju razmišljanja kako biste prikupili dodatne uobičajene greške s kojima su se sudionici možda susreli ili uočili u svojim iskustvima online predavanja
- Zabilježite uobičajene greške na tabli ili flipčartu
- Omogućite grupnu diskusiju kako biste dalje istražili uzroke i utjecaje ovih uobičajenih grešaka, te potencijalne strategije za njihovo izbjegavanje ili ublažavanje



Vježba 2 – Strategije za izbjegavanje ili ublažavanje Uobičajena greška

Materijali

Bela tabla ili flipčart za
grupnu diskusiju za
pisanje liste
strategija za referencu

- Uvesti praktične strategije za izbjegavanje ili ublažavanje ovih uobičajenih grešaka, kao što su pružanje jasnih uputa, postavljanje očekivanja, uspostavljanje redovnih komunikacijskih kanala, korištenje interaktivnih nastavnih metoda, promicanje akademskog integriteta i pružanje podrške studentima s različitim potrebama učenja
- Razgovarajte o svakoj strategiji detaljno i navedite primjere kako se ona može primijeniti u online nastavi
- Omogućite grupnu diskusiju kako biste podijelili dodatne strategije ili iskustva u izbjegavanju uobičajenih grešaka u online obrazovanju

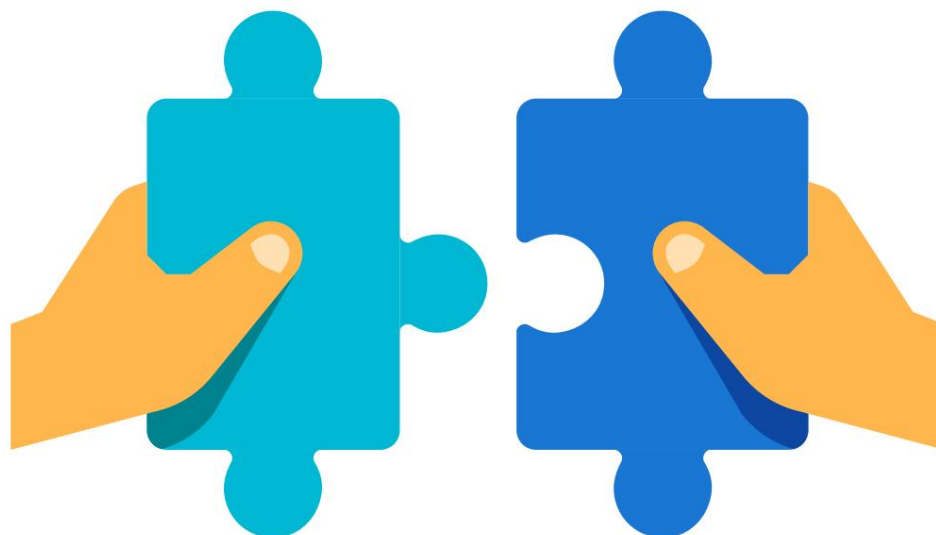


Vježba 3 - Usklađivanje uobičajenih grešaka sa strategijama u Vježbajte

Materijali

Odštampani materijal koji uključuje praznu tabelu sa dve kolone, tabelu koja prikazuje predloženo podudaranje

- Podijelite učesnike u male grupe ili parove
- Podijelite materijal ili radni list uključujući praznu tabelu s dvije kolone. Prva kolona je za uobičajene greške u online obrazovanju. A druga je strategija za njihovo izbjegavanje.
- Uputite učesnike da rade u grupama ili parovima kako bi napravili listu uobičajenih grešaka u prvoj koloni i dali odgovarajuće strategije o kojima se raspravljalo kako bi se izbjegle ili ublažile uobičajene greške u drugom.
- Kružite među grupama kako biste pružili smjernice i povratne
- informacije Nakon vježbe, facilitirajte grupnu diskusiju kako biste podijelili uvide, izazove i strategije koje koriste grupe



Konsolidacija znanja

Get Inspired

Video tutorial koji pokazuje ispravnu primjenu strategija ovdje

<https://youtu.be/N13GteaOOY4>

Referentni vodič koji opisuje bitnu metodu plana

https://drive.google.com/file/d/1WRdmecZvMYDI_tdYfbYxs-T8qVUVD-76/view?usp=sharing

Spisak nekih uobičajenih grešaka

<https://docs.google.com/document/d/1fZPd5Oh3nzfo-dAqQpjGkdTkYr-I4f94/edit?usp=sharing&oid=111790351946405162411&rtpof=true&sd=true>

Lista strategija kako ih izbjeći

https://docs.google.com/document/d/16R6utAWenNPCO2qae_jTIXjRmePS5Ug_W/edit?usp=sharing&oid=111790351946405162411&rtpof=true&sd=true

Prazna tabela sa dva stupca

<https://docs.google.com/document/d/1SYS0KvAd0g4egZqBO1tf7gRQ--mAbPTQXKjXI37NGEs/edit?usp=sharing>

Predloženo podudaranje

https://docs.google.com/document/d/1wzZdGx49aZMYic0T4oJdogUYGtRyfbX_S0sTCTQTM1A/edit?usp=sharing



Konsolidacija znanja

Evo nekoliko pitanja koja vode do razmišljanja

- Kakvo je vaše iskustvo u online nastavi do sada? Koji su bili najveći izazovi s kojima ste se suočili i kako ste ih savladali?
- Po Vašem mišljenju, koje su neke uobičajene greške koje učitelji na mreži često čine? Kako se ove greške mogu izbjeći?
- Kako osiguravate da svi učenici, uključujući i one sa posebnim potrebama?
- U ovoj lekciji smo istražili uobičajene greške s kojima se nastavnici mogu susresti u onlajn obrazovnom okruženju i kako te greške mogu

utiču na efikasnost onlajn učenja i za nastavnike i za učenike.

Kroz zanimljive vježbe, razgovarali smo o strategijama i tehnikama za izbjegavanje ovih grešaka i poboljšanje kvalitete online obrazovanja. Razmišljali smo o sopstvenoj nastavnoj praksi i identifikovali oblasti za poboljšanje kako bismo osigurali da učenici budu aktivno uključeni i podržani u njihovom putu učenja putem interneta. Koristeći tehnološke alate, sarađujući sa kolegama i kontinuirano procjenjujući naše prakse, cilj nam je pružiti učinkovitije i zanimljivije iskustvo online obrazovanja za sve učenike, uključujući i one sa posebnim obrazovnim potrebama.

EVALUACIJA

- Da bi se procijenila efikasnost plana lekcija o izbjegavanju uobičajenih grešaka u online obrazovanju, formativne procjene kao što su zapažanja nastavnika, samoprocjena i vršnjačka procjena mogu se koristiti tokom aktivnosti na času.
- Osim toga, sumativne ocjene kao što su kvizovi ili pismeni zadaci mogu se dati na kraju lekcije.



Modul 7

Upravljanje stresom

Partner - EDUKOPRO

Upravljanje stresom za nastavnike je od suštinskog značaja, posebno kada je u pitanju nastava. Ponekad, biti učitelj može biti stresno i preopterećeno. Stres utiče na ljude na različite mentalne i fizičke načine; međutim, upravljanje stresom može pomoći u smanjenju ovih efekata i olakšati nastavu. Važno je razumjeti kako stres utječe na vas kako biste odredili koje strategije suočavanja najbolje funkcioniraju za vas. Nastavnici moraju biti u stanju da upravljaju svojim nivoom stresa i stresom svojih učenika.

Definicija stresa

Verovatno ste čuli da odrasla osoba izražava svoj stres. Šta ovo implicira? Stres je način na koji naša tijela reaguju na neodoljive ili zastrašujuće situacije. Jeste li znali da stres nije problem samo odraslih? To je tačno! I djeca mogu doživjeti stres. Stres može biti uzrokovan previše domaćih zadataka ili nečim ozbiljnijim, kao što je gubitak nekoga do koga vam je stalo. Mi, nažalost, ne živimo u svijetu bez stresa. Ali ima nade.



Co-funded by
the European Union

Upravljanje stresom EDUKOPRO

Poštovani učitelji,

Nadamo se da vam ide dobro usred vaših predanih napora u našem Digiskills programu obuke. Kao edukatori, razumijemo važnost upravljanja stresom, posebno u zahtjevnoj oblasti nastave. Stoga smo uzbuđeni što vas pozivamo na naš edukativni modul o upravljanju stresom.

Stres utiče na sve nas na različite načine, i psihički i fizički. To može preopteretiti nastavu i ometati našu sposobnost da pružimo najbolju podršku našim učenicima. Međutim, kroz učinkovite tehnike upravljanja stresom, možemo smanjiti utjecaj stresa i učiniti podučavanje ugodnijim iskustvom.

U ovom modulu ćemo istražiti definiciju stresa i njegov utjecaj na naše blagostanje. Identificirat ćemo svakodnevne okidače stresa i naučiti kako ih efikasno upravljati. Štoviše, ući ćemo u tehnike opuštanja kao što su meditacija, vježbe dubokog disanja i progresivna relaksacija mišića kako bismo unijeli mir u naše umove i tijela.

Razumijevanje upravljanja stresom je ključno za našu dobrobit i stvaranje pozitivnog okruženja za učenje za naše učenike. Možemo se kretati kroz izazove bez osjećaja preopterećenosti ili nemoći ovladavajući tehnikama upravljanja stresom. Ovaj modul će vas osnažiti da identifikujete najbolje strategije za vas i da ih uključite u svoj svakodnevni život.

Srdačan pozdrav,



Co-funded by
the European Union

Lekcija 1 - Duboko disanje Vježbajte (disanje trbuhom)

Ključne riječi:

Progressivna relaksacija,
Duboko opuštanje mišića,
Tehnika smanjenja
stresa, Relaksacija,
Grupe mišića,
Demonstracija/model,
Uputstva, Oslobođanje
napetosti, Opuštanje tijela.

Ciljevi učenja:

- "Vježba dubokog disanja (disanje trbuhom)" uvodi studente u praksu trbušnog disanja kao tehnike opuštanja, promovišući smanjenje stresa kroz fokusirano i namjerno duboko udisanje.



Teorijski dio

Teorija iza ove lekcije o uobičajenim greškama u onlajn obrazovanju za obuku nastavnika je ukorenjena u principima teorije učenja odraslih i onlajn pedagogije. Kao edukatori, nastavnici igraju ključnu ulogu u osmišljavanju i pružanju efektivnih onlajn instrukcija.

Lekcija prepoznaje da se nastavnici mogu susresti s uobičajenim greškama učenika u online obrazovanju, kao što su tehničke poteškoće, problemi upravljanja vremenom, pogrešno tumačenje instrukcija i akademski integritet zabrinutosti.

Lekcija potvrđuje da ove greške mogu uticati na angažman učenika, ishode učenja i ukupnu efikasnost online nastave. Stoga je lekcija osmišljena da pruži nastavnicima dublje razumijevanje ovih uobičajenih grešaka, njihovih osnovnih uzroka i potencijalnih rješenja.

Angažiranjem nastavnika u strategije aktivnog učenja, kao što su vježbe i pitanja za razmišljanje, lekcija ima za cilj poboljšati njihovo znanje i vještine u rješavanju ovih izazova u njihovim online nastavnim praksama. Kroz ovaj pristup, lekcija osnažuje nastavnike da efikasno prepoznaju, adresiraju i spriječe uobičajene greške u online obrazovanju, na kraju promovirajući uspješna iskustva učenja putem interneta za svoje učenike.



Plan lekcije

Session Breakdown

- U ovoj lekciji ćemo raspravljati o tehnikama oslobađanja od stresa kao sredstvu za rješavanje uobičajenih grešaka u online obrazovanju.
 - Ključno je razumjeti značaj upravljanja stresom za uspješno online učenje.
- Istražit ćemo potencijalne posljedice zanemarivanja ublažavanja stresa na akademski učinak, angažman i ukupne ishode učenja učenika.
 - Kako bismo ovu temu učinili relevantnom, podijelit ćemo i primjere iz stvarnog života i anegdote koje ističu važnost tehnika oslobađanja od stresa u online obrazovanju.



Vježba 1 - Predmet: Društvena klasa

Materijali

(Za ovu lekciju o oslobađanju od stresa kroz duboko disanje nisu potrebni materijali).

Razred: 4.-9

Tema lekcije: oslobađanje od stresa

Opis

Nastavnik/moderator ima sve učenike da stoje sa dovoljno prostora između sebe ili sede u stolici. Dajte učenicima sljedeće upute: 1.

Stanite uspravno sa stopalima u širini ramena.

2. Blago opušteno ruke i šake 3. Tijelo je opušteno.

4. Zatvorene

oči 6. Udahnite polako i duboko kroz nozdrve, zamišljajući kako se balon polako naduvava (postaje veći/veći/raste) i držite se nekoliko sekundi.

7. Polako izdahnite kroz usta, zamišljajući kako se balon lagano ispuhuje (postaje manji, smanjuje se); duvajte usta kao da gasite svijeću.

8. Savjet: Stavite ruku na donji dio trbuha i pomičite je gore-dolje kako biste bili sigurni da ne dišete kroz prsa.

9. Uradite ovo najmanje deset puta. Raspitajte se kod učenika o tome kako se njihova tijela osjećaju nakon vježbe.

(Da li izgledaju opuštenije/smirenije? Da li imaju lakši osjećaj? Odlično?

Umorni?)

Ekstenzija: Vježbajte sa razredom nekoliko puta dok im ne bude ugodno duboko disati. Ohrabrite učenike da samostalno vježbaju (npr. dok čekaju u redu za nešto, sjede u autobusu za školu, prije spavanja, itd.).

Učenici treba da nauče prijatelja ili člana porodice tehnici dubokog disanja.

Učenici će automatski preći u način dubokog disanja i opuštanja kada razviju ovu naviku.



Vježba 2 - Predmet: Fizičko vaspitanje, Class Community

Materijali

Imati vizuelna pomagala poput dijagrama ili ilustracija ljudskih mišića može biti od pomoći učenicima da identifikuju i vizualiziraju mišićne grupe tokom v

Ocjena: Ova aktivnost je prilagodljiva svim nivoima.

Progresivna relaksacija je tema lekcije (duboka mišićna relaksacija)

Cilj je da učenici nauče duboku relaksaciju mišića kao jednostavnu tehniku za smanjenje stresa.

Prijedlog:

Nisu potrebni materijali. (Savjet: Pokažite učenicima dijagrame/ilustracije/modele ljudskih mišića u pripremi za vježbu kako biste im pomogli da identifikuju/vizualiziraju mišićne grupe.)

Sadržaj: Nastavnik/facilitator uvodi koncept opuštanja kao sredstva za smanjenje stresa. Obavijestite učenike da će sudjelovati u aktivnosti koja će im pomoći da se opuste zatezanjem i oslobađanjem različitih mišićnih grupa u njihovim tijelima. Učenici mogu sjediti ili ležati na leđima (u zavisnosti od prostora).

U pripremi za njihovo učešće, demonstrirajte/modelirajte svaki korak za učenike.

Zatim, za svaki smjer, dvaput pročitajte i modelirajte sljedeće upute svojim učenicima:



1. Podignite obrve i naborajte obrve. Pokušajte da podignete obrve do linije kose. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite.
2. Napravi tužno lice. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite.
3. Zatvorite oči što je moguće čvršće. Zatvorite usne i povucite uglove usta unazad. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite.
4. Ispružite oči i usta koliko god mogu. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite. Osjetite toplinu i mir na svom licu.
5. Ispružite ruke ispred sebe. Čvrsto stisnite šaku. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite. Osjetite toplinu i mir u svojim rukama.
6. Ispružite ruke u stranu. Pretvarajte se da vam se ruke guraju o nevidljivi zid. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite.
7. Savijte laktove i skupite mišiće nadlaktice. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite. Osjetite kako napetost u vašim rukama nestaje.
8. Podignite ramena. Pokušajte da podignete ramena do ušiju. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite.
9. Nagnite se od naslona stolice (ili od poda). Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite.
10. Izvijte leđa. Gurnite ga na naslon stolice (ili na pod). Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite. Osjetite napetost u leđima.
11. Napnite trbušne mišiće. Zadržite 5 sekundi prije opuštanja.
12. Zategnite mišiće zadnjice i kukova. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite.
13. Zategnite mišiće bedara tako što ćete noge pritisnuti što je moguće bliže. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite.
14. Gležnjeve približite tijelu što je više moguće. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite.
15. Savijte nožne prste koliko god možete. Zadržite 5 sekundi... a zatim se opustite. Osjetite kako napetost u vašim nogama nestaje.
16. Zategnite svaki mišić u svom tijelu. Zadržite deset sekundi... a zatim se opustite. Dozvolite cijelom tijelu da se osjeća teško i mirno. Nekoliko minuta mirno sjedite (ili mirno ležite) i uživajte u osjećaju opuštenosti.



Konsolidacija znanja

Get Inspired

Webografija <https://www.edutopia.org/sites/default/files/resources/stw-glenview-stress-reduction-activities.pdf>

Slike

- <https://www.emag.ro/kit-2-roboti-dash-dot-cu-aplicatie-wonder-workshop-cu-bluetooth-dash02/pd/DM63H4BBM/>
- <https://in.pinterest.com/nanoo962016/%D8%AA%D8%B5%D8%A7%D9%85%D9%8A%D9%85-%D9%84%D9%84%D9%81%D9%88%D8%AA%D9%88%D8%B4%D9%88%D8%A8/>
- https://pngtree.com/freepng/hand-drawn-cartoon-thinking-light-bulb-gradient-illustration_5368197.html
- https://www.freepik.com/free-vector/woman-checking-giant-check-list_4105860.htm#page=3&query=evaluation&position=0&from_view=keyword



Konsolidacija znanja

- Dajte nastavnicima pitanja za razmišljanje u vezi sa temom, kao što su "Koji su neki izazovi s kojima ste se suočili u onlajn obrazovanju i kako ste ih prevazišli?" ili "Koje strategije možete implementirati da biste izbjegli uobičajene greške u online učenju?"
- Ohrabrite učenike da kritički razmišljaju i razmišljaju o vlastitim iskustvima, uvidima i potencijalnim rješenjima.
- Ostavite vremena učenicima da podijele svoja razmišljanja s razredom, promovirajući diskusiju i vršnjačko učenje.

EVALUACIJA

- Kada je u pitanju prevencija stresa i upravljanje stresom, učesnici treba da se upoznaju sa modulom i smatraće ga korisnim. Modul treba smatrati vrijednim pažnje i bitnim za učesnike, te im omogućiti da počnu obrađujući pažnju na najveće izvore stresa i nauče kako ih izbjeći. Ako otkriju da su predložene metodologije i alati laki za primjenu, to će im biti način da nauče kako ne postati žrtva stresa i ne doživjeti sagorijevanje.
- Modul treba da bude dobro osmišljen i da pokrije najveće probleme sa stresom i izvore stresa koje doživljavaju učesnici i treba da ponudi njihove pozitivne reakcije. Vježbe trebaju odgovarati potrebama za opuštanjem i ugodnim okruženjem, a metodologije trebaju biti jednostavne za korištenje. Ako polaznici prepoznaju važnost ove teme, bit će im lakše primijeniti modul i vježbe u njemu



Lekcija 2 - Upravljanje stresom i opuštanje Tehnike u Učionica

Ključne riječi:

Progresivni mišić
Opuštanje, vođeni
Slike, krug zahvalnosti,
Upravljanje stresom
Tehnike, opuštanje
Vežbe, Duboko
Disanje, svesno
senzorno istraživanje,
Negovanje zahvalnosti,
Dobrobit, učionica
Aktivnosti protiv stresa
Redukcija



Co-funded by
the European Union

Teorijski dio

Upravljanje stresom je ključno u okruženju učionice kako bi se podržalo dobrobit učenika, promovirala pozitivna atmosfera učenja i optimizirao akademski učinak. Ova teorijska pozadina istražuje osnovne principe i teorije vezane za metode opuštanja za upravljanje stresom u učionici.

Reakcija opuštanja je fiziološko stanje dubokog odmora koje se suprotstavlja efektima stresa na tijelo i um. Aktivira parasimpatički nervni sistem, koji potiče opuštanje, smanjuje broj otkucaja srca, snižava krvni pritisak i smanjuje napetost mišića. Reakcija opuštanja je kamen temeljac različitih metoda opuštanja za upravljanje stresom.

Autonomni nervni sistem (ANS) igra ključnu ulogu u odgovoru organizma na stres. Ima dvije grane: simpatički nervni sistem (SNS) i parasimpatički nervni sistem (PNS). SNS aktivira reakciju tijela "bori se ili bježi", dok PNS pokreće reakciju opuštanja. Angažiranjem PNS-a kroz metode opuštanja, učenici mogu uravnotežiti efekte stresa.

Metode opuštanja za upravljanje stresom prepoznaju zamršenu vezu između uma i tijela. Stres i anksioznost se često manifestuju fizički; obrnuto, tehnike opuštanja usmjerene na tijelo mogu pozitivno utjecati na mentalna i emocionalna stanja. Um ga prati promovišući opuštanje kroz tijelo, ublažavajući stres i podstičući osjećaj blagostanja.

Kognitivno-bihevioralni pristupi naglašavaju ulogu misli, emocija i ponašanja u upravljanju stresom. Tehnike opuštanja zasnovane na kognitivno-bihevioralnim principima fokusiraju se na identifikaciju i promjenu negativnih misaonih obrazaca, jačanje samosvijesti i promoviranje adaptivnih strategija suočavanja. Ovi pristupi osnažuju učenike da upravljaju stresom i aktivno razvijaju otpornost.

- <https://www.nccih.nih.gov/health/relaxation-techniques-what-you-need-to-know>
- <https://www.mayoclinic.org/healthy-lifestyle/stress-management/in-dubine/relaxation-tehnika/umjetnost-20045368>



Plan lekcije

Session Breakdown

- Dobrodošli i pozdravite učesnike
- Pregledajte cilj lekcije: naučiti praktične strategije za izbjegavanje ili ublažavanje uobičajenih grešaka u online obrazovanju
- Zamolite učesnike da podijele svoja iskustva ili izazove s kojima su se susreli u online obrazovanju i ukratko diskutujte kao grupa



Vježba 1 -

Progresivni mišić Relaksacija za stres

Menadžment

Materijali

Stolice ili udobna
sedišta za studente
(ako već nisu obezbeđena)

Okupite učenike u krug ili neka se udobno smjeste za svoje stolove. 1. 2. Objasnite učenicima da ćete ih voditi kroz vježbu opuštanja pod nazivom Progresivna mišićna relaksacija (PMR), koja pomaže u smanjenju stresa i napetosti u tijelu.

Uputite učenike da sjede ispravljenih leđa i ravnih stopala na 3. spratu.

Počnite tako što ćete učenike navesti da duboko udahnu i dok izdišu, 4. ih ohrabrite da oslobode svaku napetost koju možda drže u svojim tijelima.

Počevši od ruku, uputite učenike da čvrsto stisnu 5. šake i zadrže nekoliko sekundi. Zatim ih zamolite da oslobode napetost i puste im ruke da se potpuno opuste. Ohrabrite ih da obrate pažnju na osjećaje napetosti i opuštenosti. 6.

Prijeđite na sljedeću grupu mišića, ruke. Uputite učenike da podignu ruke, čineći mišiće zategnutim i napetim. Zadržite nekoliko sekundi, a zatim ih vodite da oslobode napetost i puste im ruke opuštene i opuštene.

Nastavite napredovati kroz različite grupe mišića, uključujući 7. čelo, obrve, oči, obraze, vilicu, ramena, grudi, stomak, zadnjicu, noge i stopala. Za svaku mišićnu grupu, neka učenici napnu mišiće, kratko zadrže, a zatim potpuno oslobode napetost.



Vježba 1 -

Progresivni mišić Relaksacija za stres

Menadžment

Materijali

Stolice ili udobna
sedišta za studente
(ako već nisu obezbeđena)

1. Dok vodite učenike kroz svaku mišićnu grupu, podsjetite ih da se usredotoče na kontrast između napetosti i opuštanja. Ohrabrite ih da obrate pažnju na fizičke senzacije koje doživljavaju tokom vježbe.

Nakon što prođete kroz sve mišićne grupe, uputite učenike da nekoliko puta duboko udahnu i opuste cijelo tijelo. Ohrabrite ih da oslobode preostalu napetost i da uživaju u osjećaju opuštenosti koji se širi njihovim tijelima.

Odvojite trenutak da učenici mirno sjednu, primjećujući kako se njihova tijela osjećaju 3. nakon vježbe. Dozvolite im da razmisle o svim promjenama u njihovom nivou opuštenosti ili razlikama koje su možda

primijetili. 4. Otvorite govornicu za kratku diskusiju, omogućavajući studentima da podijele svoja iskustva ako se osjećaju ugodno. Alternativno, možete ih zamoliti da zabilježe svoje iskustvo ili nacrtate sliku koja predstavlja njihovo stanje opuštenosti.

Podsjetite učenike da je PMR tehnika koju mogu koristiti kad god se 5. osjećaju pod stresom, preopterećeni ili im je potrebno opuštanje. Ohrabrite ih da to praktikuju samostalno, kod kuće ili u drugim situacijama u kojima bi im moglo pomoći smanjenje stresa



Vježba 2 - Vođeno Slike za Stres Menadžment u Učionica

Materijali

Udobno sjedenje za studente (stolice ili stolovi)

Prigušiva svjetla (ako je dostupna) ili alternativno osvjetljenje za stvaranje mirne

atmosfere Opciono: tiha pozadinska muzika ili zvuci prirode za poboljšanje iskustva opuštanja (npr. nježna

instrumentalna muzika)

Opciono: Pisanje pribora i dnevnika za učenike da zabilježe svoja razmišljanja (ako žele)

1. Započnite stvaranjem mirnog i ugodnog okruženja u učionici. Prigušite svjetla, ako je moguće, i smanjite ometanja.
2. Okupite učenike u krug ili neka se udobno smjeste za svoje stolove. Objasnite učenicima da ćete ih voditi kroz vježbu opuštanja 3. koja se zove vođena slika, koja će im pomoći da upravljaju stresom i da se osjećaju mirnije. 4.

Uputite učenike da zatvore oči i nekoliko puta duboko udahnu kako bi opustili svoje tijelo i um.

5. Vodite učenike da zamisle mirnu i spokojnu lokaciju. Možete predložiti primjere kao što su plaža, šuma, vrt ili vrh planine. Ohrabrite ih da koriste svoju maštu i stvaraju živopisne mentalne slike. Podstaknite učenike da uključe svoja čula u vizualizaciju. 6. Ohrabrite ih da primjećuju boje, zvukove i mirise na njihovoj zamišljenoj lokaciji. Na primjer, "Zamislite zvuk nježnih valova, toplinu sunca na vašoj koži i miris svježeg cvijeća."



Vježba 2 - Vođeno Slike za Stres Menadžment u Učionica

Materijali

Udobno sjedenje za studente (stolice ili stolovi)

Prigušiva svjetla (ako je dostupna) ili alternativno osvjetljenje za stvaranje mirne

atmosfere Opciono: tiha pozadinska muzika ili zvuci prirode za poboljšanje iskustva opuštanja (npr. nježna

instrumentalna muzika)

Opciono: Pisanje pribora i dnevnika za učenike da zabilježe svoja razmišljanja (ako žele)

Podstaknite učenike da istraže svoje zamišljeno mjesto. Podstaknite ih da 1. prošetaju, dodirnu predmete i potpuno se urone u iskustvo.

Tokom vizualizacije, uputite učenike da oslobode svaku napetost ili 2. brige koje možda nose. Ohrabrite ih da zamisle kako se ova negativna osjećanja oslobađaju i zamjenjuju dubokim osjećajem opuštenosti i smirenosti.

Dozvolite učenicima da ostanu na svom mirnom mjestu nekoliko minuta, uživajući 3. u spokoju i spokoju koje pruža.

Polako vratite učenike u sadašnji trenutak laganim 4. vođenjem njihove svijesti natrag u učionicu. Ohrabrite ih da još nekoliko puta duboko udahnu i polako otvore oči. 5.

Nakon vježbe dajte nekoliko trenutaka učenicima da razmisle i podijele svoja iskustva ako se osjećaju ugodno. To se može učiniti kroz kratku diskusiju ili tako što ćete im omogućiti da zabeleže svoje misli u dnevnik. 6.

Podsjetite učenike da ovu tehniku vođenih slika mogu koristiti kad god se osjećaju pod stresom ili preopterećeni, i ohrabrite ih da je praktikuju samostalno izvan učionice.



Vježba 3 – Zahvalnost

Krug za stres

Menadžment u Učionica

Materijali

Stolice ili udobna
sedišta za studente
(ako već nisu obezbeđena)

Možete početi tako što ćete okupiti učenike u krug ili ih 1. udobno smjestiti za svoje stolove.

Možete li objasniti učenicima da ćete se uključiti u krug zahvalnosti 2. gdje svako može podijeliti nešto na čemu je zahvalan?

Započnite vježbu tako što ćete podijeliti nešto na čemu ste zahvalni, kao što je 3. osoba, iskustvo ili čak jednostavno zadovoljstvo.

Ohrabrite učenike da odvoje trenutak i razmisle o nečemu na čemu su 4. zahvalni.

5. Krećući se po krugu, pozovite svakog učenika da izrazi svoju zahvalnost naglas. Naglasite da je svačija zahvalnost vrijedna i da nema tačnih ili pogrešnih odgovora. 6.

Ohrabrite učenike da navedu konkretne detalje o tome na čemu su zahvalni i zašto je to važno za njih? Na primjer, umjesto da kažu: "Zahvalan sam za svoju porodicu", mogli bi reći: "Zahvalan sam za svoju porodicu jer me podržavaju i vole bezuslovno." 7.

Poštujte izbor svakog učenika ako želi da svoj red zadrži privatno. Niko ne treba da se oseća pod pritiskom da

učestvuje 8. Nakon što svaki učenik podijeli, pozovite razred da prizna i cijeni kolektivnu zahvalnost. To se može učiniti jednostavnim pokretom poput nježnog klimanja glavom ili tihog "hvala". 9.

Ako vrijeme dozvoljava, možete ponoviti krug zahvalnosti kako biste učenicima dali dodatne prilike da izraze zahvalnost.

10. Završite vježbu naglašavanjem pozitivnog utjecaja zahvalnosti na mentalno blagostanje i ohrabivanjem učenika da njeguju naviku zahvalnosti u svakodnevnom životu. Objasnite da fokusiranje na pozitivne aspekte života može pomoći u smanjenju stresa i poboljšanju ukupne

sreće 11. Ohrabrite učenike da praktikuju zahvalnost van učionice tako što će voditi dnevnik zahvalnosti, u koji mogu redovno zapisivati stvari na kojima su zahvalni.

Podsjetite učenike da mogu ponovo posjetiti krug zahvalnosti bilo kada u 12. budućnosti, bilo kao razred ili pojedinačno, kako bi se podsjetili na pozitivne aspekte svog života.



Konsolidacija znanja

Nadahnite se

Progresivno opuščanje mišiča

<https://www.verywellmind.com/how-do-i-practice-progressive-muscle-relaxation-3024400>

Svesni senzorni

<https://www.happify.com/hd/use-sensory-experiences-to-build-mindfulness/>

Zahvalnost

https://greatergood.berkeley.edu/article/item/gratitude_activities_for_the_classroom

<https://www.colorincolorado.org/gratitude>



Konsolidacija znanja

Vježba dubokog disanja: Moguća

pitanja: Kako ste se osjećali pri dubokom disanju? Kada biste mogli koristiti duboko disanje u svom svakodnevnom životu za upravljanje stresom?

Svesno senzorno istraživanje: Moguća

pitanja: Šta ste primetili tokom vežbe svesnog senzornog istraživanja? Kako možete primijeniti svjesnost i senzornu svijest izvan učionice?

Krug zahvalnosti:

Moguća pitanja: Šta ste najviše cijenili u učešću u krugu zahvalnosti? Kako možete razviti naviku zahvalnosti u svom svakodnevnom životu?

Aktivnost na kraju lekcije Neka

učenici razmisle o jednom zaključku svake vježbe i da ga zapišu ili podijele sa partnerom. Ohrabrite ih da razmisle o tome kako mogu ugraditi ove tehnike u svoj svakodnevni život kako bi upravljali stresom i promovirali dobrobit.

EVALUACIJA

Nastavnici mogu najbolje da inkorporiraju ove vježbe tako što

- će: Pružiti jasna uputstva i modelirati vježbe za učenike.
- Omogućavanje varijacija i prilagođavanja na osnovu uzrasta i potreba učenika.
- Stvaranje sigurnog okruženja sa podrškom u kojem se učenici osjećaju ugodno sudjelujući.
- Podsticanje redovne prakse u učionici i izvan učionice kako bi se ojačale prednosti upravljanja stresom i blagostanja.



SAŽETAK

„Priručnik za obuku“ projekta DigiSkills je pomno osmišljen da unapredi veštine nastavnika u svetu digitalnog obrazovanja koji se brzo razvija, obuhvatajući različite aspekte integracije tehnologije u učionici.

- Modul 1 bavi se digitalizacijom obrazovanja, bacajući svjetlo na njegovu transformativnu moć i podstičući edukatore da iskoriste digitalne alate za postizanje pedagoških ciljeva.
- Modul 2 usmjeren je na strategije online nastave, opremajući nastavnike nijansama virtuelne pedagogije, podstičući razumijevanje dinamike učenja na mreži i njegujući vještine za inkluzivnu digitalnu nastavu.
- Modul 3 pruža mapu puta za web alate za izradu obrazovnog sadržaja i online provjere, jačajući digitalno samopouzdanje i stručnost nastavnika.
- Modul 4 naglašava suštinu motivacije studenata putem digitalnih portfolija, ohrabrujući studente da postave mjerila, razmisle o prekretnicama i iskoriste tehnologiju kako bi unaprijedili svoje akademsko traženje.
- Modul 5 podstiče saradničke aktivnosti usmjerene na uključivanje roditelja, jačajući savez između roditelja i nastavnika u zajedničkoj misiji holističkog razvoja učenika.
- Modul 6 skreće pažnju na preovlađujuće zamke u online obrazovanju, nudeći pragmatična rješenja da ih se zaobiđe i njegujući robusno digitalno nastavno okruženje.
- Modul 7 dotiče ključnu temu upravljanja stresom, usmjeravajući edukatore da razaznaju pokretače štetnog stresa i opremajući ih strategijama za upravljanje i ublažavanje njegovih efekata.

Izražavamo našu srdačnu zahvalnost za vaše aktivno učešće u ovoj inicijativi obuke.

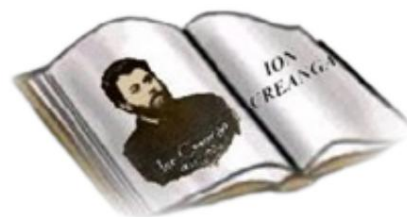


Co-funded by
the European Union

Finansirano od strane Evropske unije. Izražena mišljenja i mišljenja su, međutim, samo autora(a) i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Evropske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Evropska unija ni EACEA ne mogu biti odgovorne za njih.

Razmotrite okoliš prije štampanja.

<https://digitalskills.edukopro.com/>



Co-funded by
the European Union