



Projekt "FLI CREATE"
AKTIVNE METODE
PEDAGOGIKA, OSREDOTOČENA NA UČENCE

17.-19. november 2020
spletno usposabljanje vodi AHE Lodz, Poljska
3. del



Cilji:

Naučiti se uporabljati aktivne metode v izobraževanju

Naučiti se uporabljati skupinsko delo v izobraževalnem okolju

Metode:

Mehke veščine so koristne za vse udeležence in so izjemno učinkovit način za oblikovanje delovne skupine, ki bo dobro sodelovala.

Menimo, da je ta del usposabljanja odličen za pedagoge, ki bi radi izboljšali svojo sposobnost motiviranja učencev.

Integracija - Usposabljanja za učitelje, ki pomagajo prepoznati potencial ljudi in institucije, ki jo predstavljajo, naloge so načrtovane za prepoznavanje prednosti in virov izobraževanja.

Med usposabljanjem bomo uporabljali skupinsko delo, individualno posvetovanje, nevihto možganov (brainstorming), razpravo, medsebojno ocenjevanje.

Vsa srečanja bodo potekala na **Click Meetingu in ZOOMu** (neobvezno, odvisno od odločitve udeležencev), rezultati pa bodo arhivirani na platformi za e-učenje poljske virtualne univerze www.puw.pl.



9.00-09.15 Začetek seje - Pozdrav udeležencev,

9.15-10.30 Predstavitev projektov, ki so jih razvili udeleženci

9.45-11.00 Zaključek usposabljanja in predaja Aniti Teringer

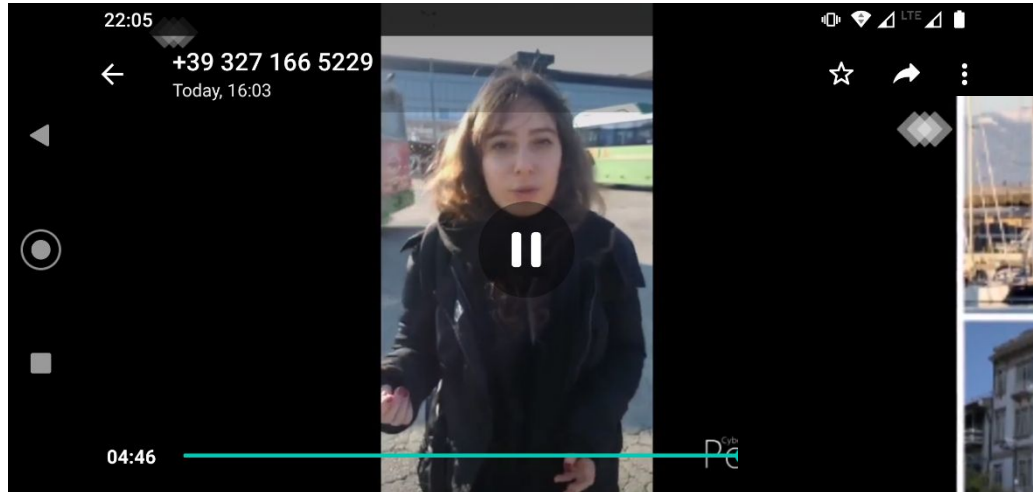


Priložnosti pri metodi ustvarjalnih projektov

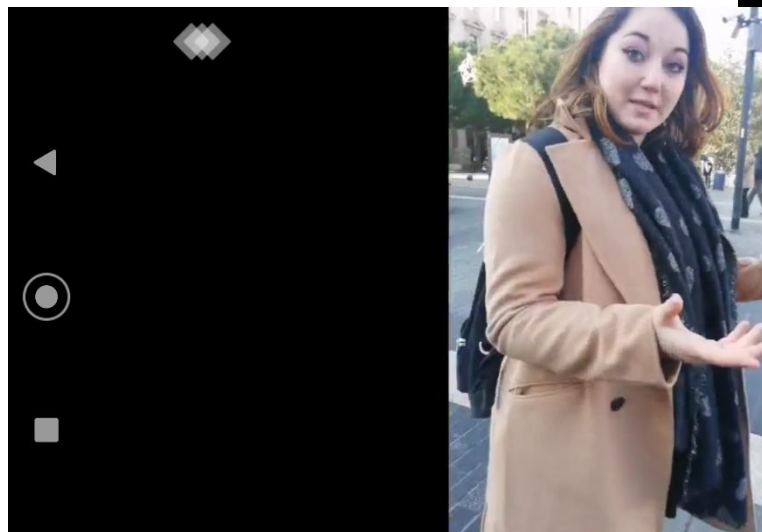
- **Predstavitev dnevne rutine** (Ingrid Peroša) vsem: 05:01
- **Matematika v vsakdanjem življenju** (Špele Povše) vsem: 05:01
- **Predstavitev običajev** (Lorene Štemberger) vsem: 05:03 PM
- **Korejski šamanizem morda danes?** (Dominik Wróblewski) vsem: 05:05
- **Način ustanovitve podjetja** (Małgo Wabińska) vsem: 05:06
- **Alternativni viri energije je moja ideja** (vsi) 05:07



Uporaba metode ustvarjalnega projekta



PowerDirector



PowerDirector

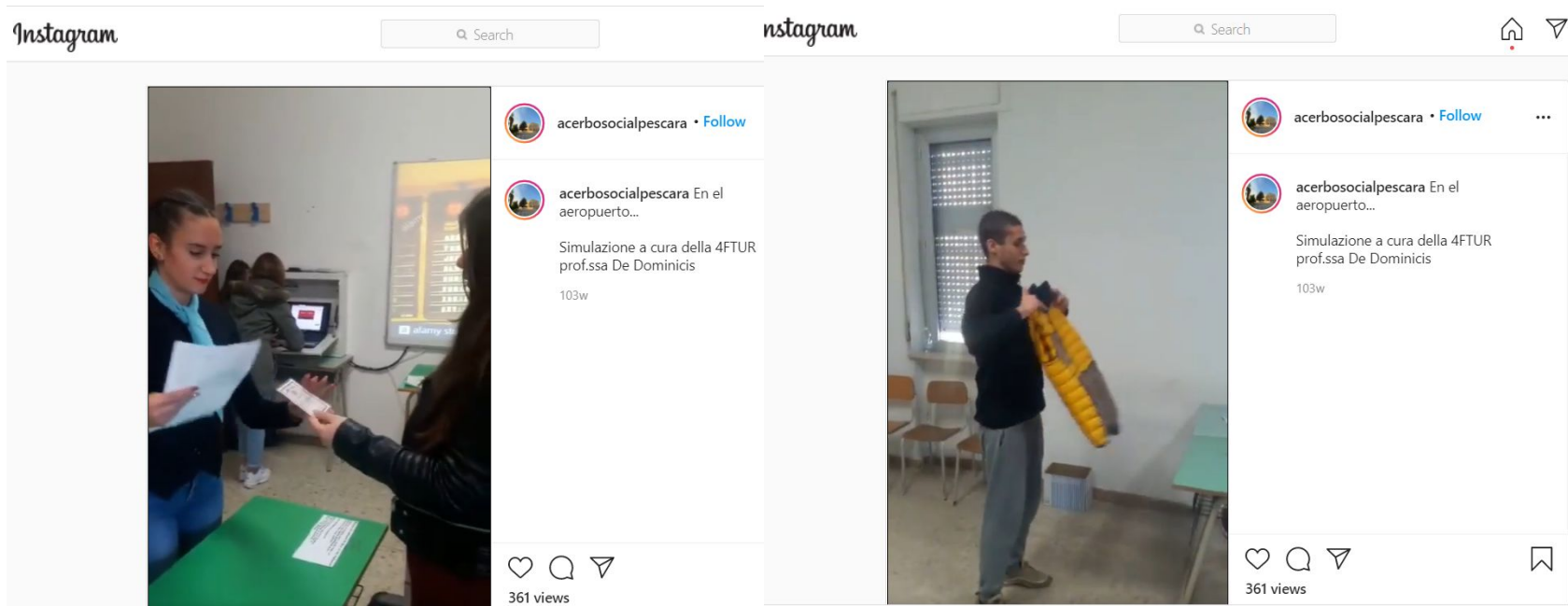


Uporaba metode simulacije

Zaželjeni učni izidi:

- zagotavljanje izkušnje, ki je čim bolj podobna "resničnemu delu"
- pridobivanje znanja in spretnosti z izkustveno prakso
- spodbujanje uporabe kritičnega in vrednotenjskega mišljenja
- razvijanje spoštovanja skupnosti in kulture pri učencih

Uporaba metode simulacije





Vaje o strasti

Naloga 1. (samostojno delo)

Navodilo 1: Zapišite čim več asociacij na besedo "strast" - opredelite, kaj vam ta beseda pomeni, kakšen je njen pomen in vrednost, zakaj jo je vredno razvijati? Svoja razmišljanja objavite v klepetu.



Vaje o strasti (zapiski v originalu)

Naloga 1. (samostojno delo) Passionfruit. Witold Passion brings fruits. Špela Povše Pistotnik something that drives you Ingrid Peroša passion makes life enjoyable Lorena Štemberger joy motivation Nikolett Hartmann love, enthusiasm, Małgorzata Courage - to follow our passion Mikel Landa drives us to hard work Špela Povše Pistotnik motivation Špela Povše Pistotnik excitement Aneta stimulus to plunge into the sphere you're addicted to of course in a positive way :) Małgorzata self-development - to be open for change De Dominicis Marilia passion is a strong feeling or desire for something Dominik Wróblewski excitement, devotion, suffering Dominik Wróblewski pain, inspiration MILENA CRISTIANO do something with joy olga sabelli PASSION=intensity-devotion-dedication-ardor-joy Sára Ekert motivation, to get a nice environment Klavdija Šavle love, energy, being alive, fulfilling, love, playful... olga sabelli Passion makes you alive Małgorzata involvement annamaria.kacsur mania anastasia high interest, to be keen on smthg annamaria.kacsur devotion pietro minicucci pietro minicucci passion impetuous feeling Maria Partemi passion is rejoice in doing what you like best annamaria.kacsur fire Witold olga sabelli Passion is fury, too. Anger and temper .

Vaje o strasti

Vaja 2. (skupinsko delo)

Navodila 2:

Svojo ekipo predstavite učencem kot "ekipo fantastičnih učiteljev", ki zagotavljajo najboljšo izobrazbo. Poskusite poudariti svoje glavne prednosti in sposobnosti.

GEPŠ
Gimnazija, elektro in pomorska šola Piran

Ginasio e Istituto nautico e elettronico Pirano

naslov/indirizzo:
Bolinška ulica 11, 6330 Piran

telefon/telefono:
05 6713-430

email/posta elettronica:
info@geps.si

FLI
CREATE

DEAR STUDENT, YOU'RE IN THE SPOTLIGHT!

We offer you an unforgettable learning experience, embraced and inspired by energetic, competent and dedicated full-hearted teachers.

COME, YOU WON'T REGRET IT.

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

Na plakatu (v originalu):

Dear Student, you`re in the spotlight! We offer you an unforgettable learning experience, embraced and inspired by energetic, competent and dedicated full-hearted teachers. Come, you won`t regret it.



Vaje o strasti

Vaja 2. (skupinsko delo)

Navodila 2:

Svojo ekipo predstavite učencem kot "ekipo fantastičnih učiteljev", ki zagotavljajo najboljšo izobrazbo. Poskusite poudariti svoje glavne prednosti in spretnosti.

odgovori (v originalu):

Maria Parteni

italian staff. 1. Be open minded 2. wisdom, strenght and fantasy 3. effective communication 4. We think different 5. organization skills. 6. good relation with students 7. Desire to improve ourselves 8. Help the weakest students to reach their goals 9. We are funny 10. Ardor intensity

Sára Ekert

Have fun with passionate, open minded, creative bunch of teachers who has strong beliefs in future generation. Join our interactive environment!
Success and fun are guaranteed! :)



Kreativne vaje

Naloga 1. (samostojno delo)

Navodilo 1: Opišite svoje današnje razpoloženje z metaforo.

Primerjajte se z vodo in njenim stanjem. Začnite z: "Sem kot.."

(naj vam dam nekaj namigov: luža ali morje, dež, nevihta ali megla ali led ali kaj drugega?)



Kreatywne vaje

Naloga 2. (skupinsko delo)

Navodila 1:

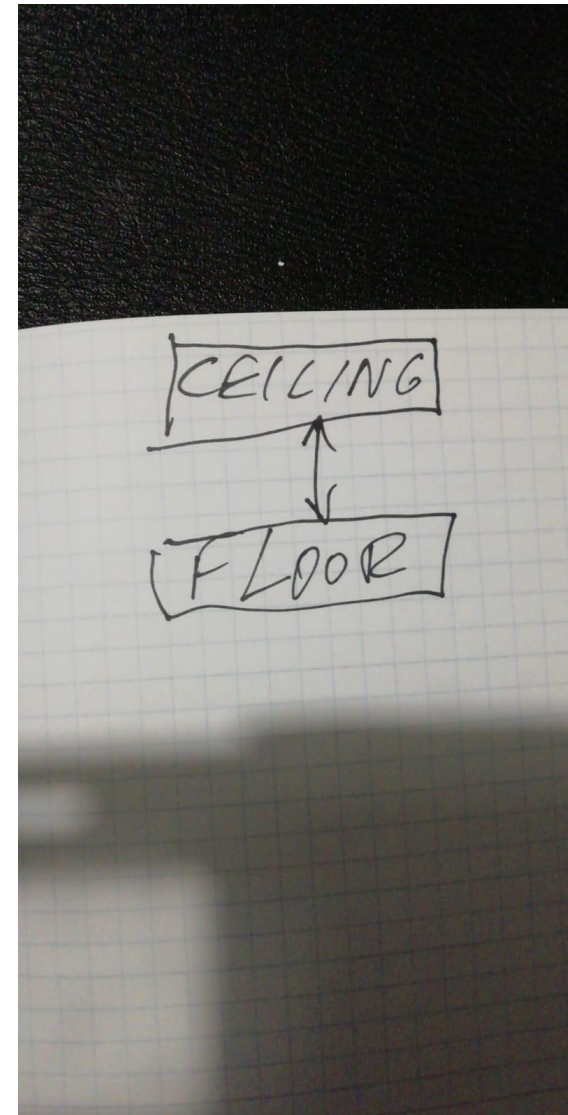
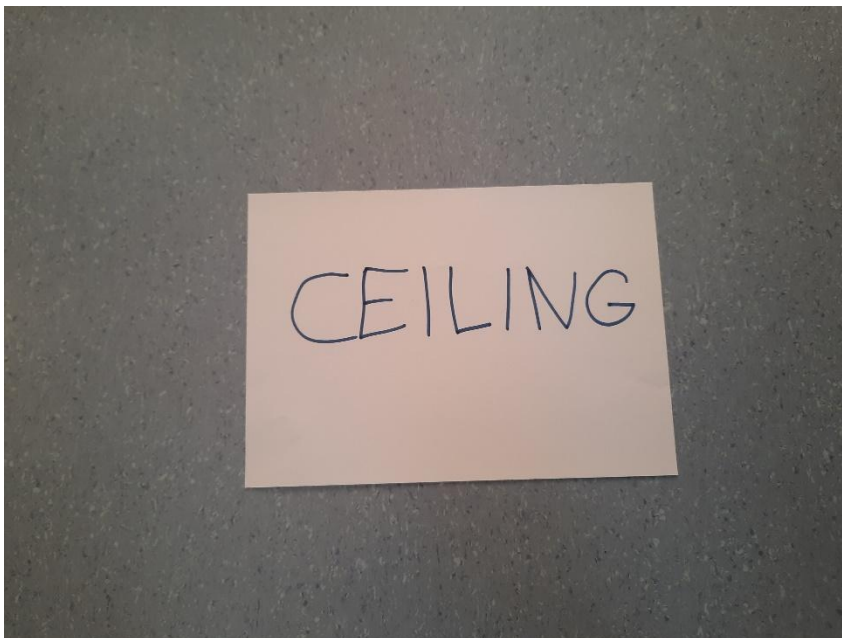
Povežite strop s tlemi z enim listom papirja velikosti A4.

Navodila 2:

Predstavite svojo rešitev/rešitve drugim.

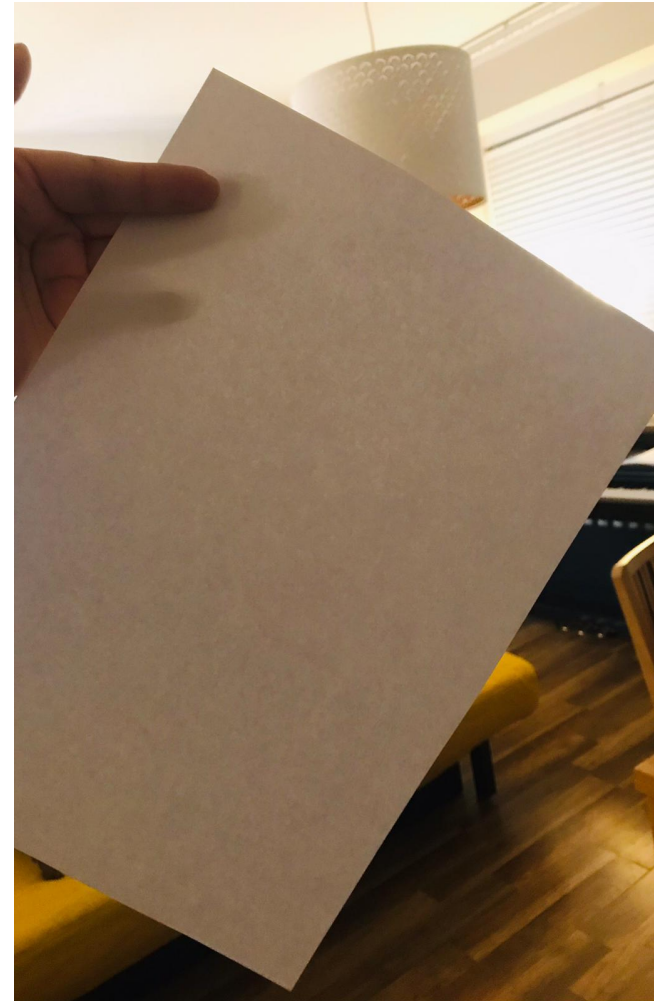
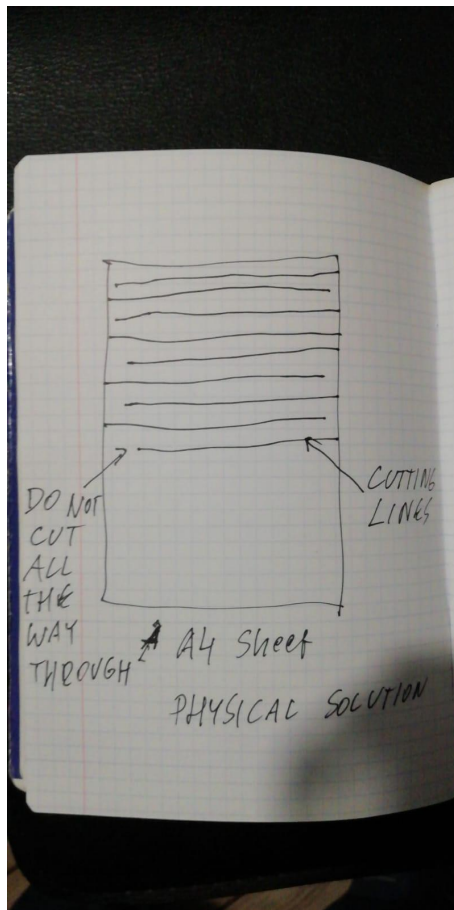
Kreatywne vaje

Naloga 2. (skupinsko delo)



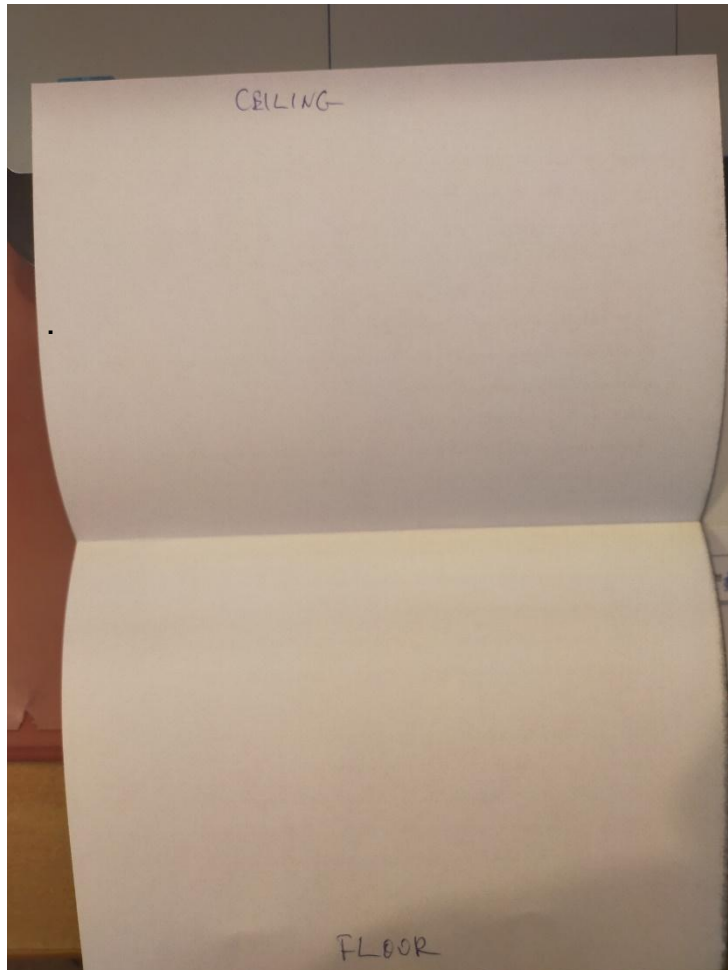
Kreatywne vaje

Naloga 2. (skupinsko delo)



Kreatywne vaje

Naloga 2. (skupinsko delo)





Razprava o aktivnih metodah

1. Kako bi lahko z metodo simulacije spodbudili ustvarjalni razvoj učencev (ustvarjalno razmišljanje in dejavnosti, ustvarjalno reševanje problemov)?
2. Na kakšen način lahko učitelj s projektno metodo učence spodbudi k preseganju ustaljenih vzorcev in razmišljanju zunaj okvirjev? Ali je svoboda pri opravljanju dejavnosti dovolj za dosego cilja?
3. Kakšna je vloga učitelja pri pouku, ki temelji na aktivnih metodah poučevanja?
4. Kako lahko učence navdušimo in jih motiviramo za delo? Kakšne so vaše izkušnje? Katere nasvete lahko delite z drugimi?

Razprava o aktivnih metodah

– učitelji pravijo:

Ker zdaj učimo na daljavo, uporabljamo MS Teams. Tako je najbolj uradno. Na naši šoli imamo dokaj dobro platformo, zato jim odgovarjam prek te platforme.

Za nalogo uporabljam digitalne medije: CANVA (grafika), my air bridge (prenos datotek), platformo za animacijo.

Uporabljam digitalno tehnologijo, tako hitro vzpostavim stik, da učencem zagotovim nekaj pomembnih informacij ali dodam nekaj povezav na dejavnosti v razredu.

Z igrami se naučijo ogromno besed ali pa se lahko med igranjem spletnih iger pogovarjajo.

Naša šola se je odločila, da bo uporabljala dva komunikacijska kanala: zoom in učilnico moodle. V nasprotnem primeru je kaotično za učence in za nas. Včasih z učenci komuniciram prek Messengerja.

To je platforma, ki je bila uporabljena na zadnji delavnici (Zoom).

Razprava o aktivnih metodah

– učitelji pravijo:

Uporabljamo tudi: kahoot, quizzet, menti.com, padlet, linoit,...
na naši šoli poskušamo za razvoj šolskih dejavnosti uporabljati več tehnoloških strategij, kot sta Kahhot ali puzzle. Sicer pa komunicirajo prek Instagrama, (imamo uradni šolski medij, w.app vimeo.com/463183630)

Videoanimacije se pogosto uporabljajo pri obrnjenem poučevanju- učencem jih pošljemo pred poukom.

predvajanje filmov, povezanih z našo temo - ne le tistih, ki so jih posneli strokovnjaki, ampak tudi tistih, ki so jih ustvarili sami; lahko gremo v muzeje ali druge zgodovinske kraje, kjer se učenci lahko neposredno srečajo z obravnavano temo.

Uporabljam tudi powtoons, quizlet. Enkrat sem planirala učno uro na podlagi serije "Moje ime je Earl." Ponovno sem pripravila vaje, povezane s filmom.

Med zaprtjem je bilo na spletu na voljo veliko razstav, zato smo jih lahko "obiskali". V mislih imam spletne muzeje.

Razprava o aktivnih metodah – učitelji pravijo:

Pri pouku smo analizirali trg s pomočjo igre.

Nekoč sem poskušal z učenci igrati Minecraft.

Večinoma v zvezi s skupinskim delom in podobnimi stvarmi, ne s posebnim predmetom.

Z učenci sem igral tudi neko igro, vendar se ne spomnim imena. Uživali so v njej.

Bilo je nekaj primerov čustvene inteligence.

Učence sem razdelil na dva dela, prvega pred drugega, kot viteze na šahovnici; samo tisti, ki pravilno odgovori o določeni temi, naredi korak naprej in na koncu zmaga.

Za boljše razumevanje sveta mladih sem poskušal igrati igre - preprosto biti v tem svetu.

Razprava o aktivnih metodah – učitelji pravijo:

Za začetek smo imeli klepet o igrah, nato pa smo začeli strokovno analizirati trg.

Mislím, da lahko igre povečajo tudi samozavest učencev, izboljšajo socializacijo, vodenje in skupinsko delo.

Po mojem mnenju učenci ne razumejo, kako deluje e-učenje. Zdaj so se razmere spremenile, kot je dejala Aneta. Toda marca ali celo junija so učenci izpuščali pouk in so želeli početi druge stvari, npr. igrati igre, iti ven, se dobivati po spletu s kolegi.

Še vedno slišim pripombe, npr. gospod, ali nam lahko poveste, kaj moramo narediti ali kako to zares deluje.

Na podlagi izkušenj iz prejšnjih semestrov sklepam, da veliko poljskih študentov ni bilo pripravljenih na spletno učenje.



Razprava o aktivnih metodah

– učitelji pravijo:

Za stike z učenci uporabljam šolsko platformo. Včasih uporabljam whatsapp.

Powtoon - platforma za ustvarjanje preprostih animacij.

Razmišljamo o različnih možnih načinih, kako bi pri urah uporabili video igrice. Glavna težava pri tem je, da težko povežemo video igre z našimi specifičnimi predmeti (fizika, matematika ...). Preizkusili smo Minecraft z nekaterimi nalogami, povezanimi s skupinskim delom, in izkušnja je bila odlična. Zdaj moramo kot oddelek razmisliti o tem, kako bi Minecraft povezali s pravimi šolskimi predmeti (morda nekaj ustvarjalnih srečanj v oddelku).

Mislim pa tudi, da ta zaprtost negativno vpliva na našo ustvarjalnost in intelektualno sposobnost učencev.



Naloga za oddajo—do 31. januarja 2020

Naloga 1. (samostojno delo)

Predstavite situacije in naloge, ki jih je treba simulirati v resničnem delovnem okolju.

Naloga 2. (skupinsko delo)

Navodila 2:

Svojo ekipo predstavite učencem kot "ekipo fantastičnih učiteljev", ki uporablja metodo obrnjenega razreda s spletnim orodjem Canva.

Merila za ocenjevanje: nalogi sta ocenjeni pozitivno, če sta oddani.



Dodatne ideje o vplivu pop kulture na mlade in odrasle 😊

Internet ponuja platformo za široko izbiro ustvarjalnih storitev, od kuratorstva, predstavljanja, promocij in ustvarjanja vsebin do bolj tehničnih spretnosti kodiranja. Bloganje je le eden od primerov novih priložnosti za mlade podjetnike na področju digitalnih medijev. Razvijanje bloga, kanala na YouTubu ali stalna dejavnost na družbenih medijih, osredotočena na določeno temo, lahko seveda razširi vaša obzorja in spretnosti.



Dodatne ideje o vplivu pop kulture na mlade in odrasle 😊

Nekateri ključni podjetniški trendi v pop kulturi so:

Digitalni mediji

Industrija iger na srečo in e-šport

Umetnost in prodaja blaga

Glasba in ples

Turizem popkulture



Dodatne ideje o vplivu pop kulture na mlade in odrasle 😊

V Evropi je približno 446 milijonov "gamerjev" (igralcev igrlic). Velikim igralnim studiem z milijonskimi sredstvi se pridružujejo posamezniki in majhna neodvisna podjetja, ki ustvarjajo uspešne igre z uporabo nove programske opreme za razvoj iger.

E-šport je svetovni fenomen za gledalce, igralce in oglaševalce. Prihodnje leto naj bi njegov prihodek presegel 2 milijardi evrov.



Dodatne ideje o vplivu pop kulture na mlade in odrasle 😊

Blogerji/vlogerji niso nujno zvezdniki. Svojo strast in zgodbe delijo z drugimi, da bi ustvarili lastno občinstvo.

Blogerji ustvarjajo in urejajo stalne povratne informacije, kar je ključna poslovna spretnost.

Ustvarjalci blogov raziskujejo in razvijajo uporabne ali zabavne vsebine. Ustvarjajo blagovno znamko in s trženjem svoje blagovne znamke gradijo bazo strank.



Hvala za vaše aktivno delo!