

# Modul 2

## Metode AKTIVNEGA POUČEVANJA



**FLI**  

---

**CREATE**

vanje z  
in metod”

## Vsebina

<b>Opis modula</b>	<b>4</b>
<b>Učni cilji</b>	<b>6</b>
<b>Rezultati znanja</b>	<b>6</b>
<b>Vsebina modula - Izobraževanje, ki temelji na ustvarjalnosti</b>	<b>8</b>
1. <i>Uvod - Tehnologija ustvarjalnosti</i>	8
2. <i>Projektna metoda</i>	8
2.1 Začetki projektne metode	8
2.2 Uporaba metode ustvarjalnega projekta	11
2.3 Faze in koraki projektnega vodenja	11
2.4 Metoda ustvarjalnega projekta - podpora in usposabljanje za učitelje	19
2.5 Kakšne so prednosti metode ustvarjalnih projektov	20
3. <i>Uvod v metodo simulacije</i>	22
3.1 Uporaba metode simulacije	23
3.2 Kakšne so prednosti simulacijske metode	25
Naloga 2 - Metoda ustvarjalnega projekta	<b>26</b>
<b>Priloge</b>	<b>28</b>

## Opis modula

### Utemeljitev

Na aktivne metode v izobraževanju lahko gledamo kot na alternativo sistemu poučevanja v razredu. Tu predstavljamo korake in faze metod ter navajamo primere uporabe elementov pri načrtovanju izobraževalne dejavnosti. Tradicionalne metode poučevanja na vseh ravneh izobraževanja ne morejo ustrezno zagotoviti bistvenega potenciala intelektualnega napredka v sposobnosti učencev za vključevanje novih idej, znanja in tehnologij. Metoda ustvarjalnih projektov, tako kot nobena druga metoda, daje priložnost za pametno združevanje teorije in praktične uporabe znanja v resničnem življenju. Poleg tega metoda ustvarjalnih projektov omogoča poglobljanje samozavesti učencev, njihovo samouresničevanje, pomaga jim razumeti pomen skupinskega dela. Projektna metoda zaznamuje pomembno vlogo pri sodelovanju v procesu izvajanja ustvarjalnih nalog, oblikuje raziskovalne spretnosti. Ta metoda nima le izobraževalne funkcije, temveč tudi uči, kako se samoizobraževati. Poleg tega predstavljamo simulacijsko metodo, ki bi jo lahko uspešno uporabili skupaj z ustvarjalnim projektom.

### Cilj modula je

- predstaviti aktivne metode poučevanja, primerne za vse predmete in področja izobraževanja
- poudariti vlogo ustvarjalnosti pri razvoju individualnega potenciala učenca

Cilj modula je prispevati k inovativni praksi poučevanja v obrnjeni učilnici. Predstavljamo metode, ki učence aktivirajo, motivirajo, navdušujejo in jim pomagajo razvijati spretnosti, ki so potrebne na trgu dela. Upamo, da bomo posredovali metodološko gradivo v zvezi z metodami poučevanja, osredotočenimi na učence, za razvoj "spretnosti 21. stoletja".

Po zaključku modula bo vsak izobraževalec lahko pripravil scenarij, ki bo temeljil na aktivnih metodah, ki bi jih lahko v sodelovanju s skupnostjo izobraževalne ustanove razvil za zagotavljanje visokokakovostnih učnih praks, osredotočenih na uspeh učencev.

## Aktivne metode v izobraževanju. Koncept.

Če želite izvedeti več o konceptu, si oglejte videoposnetek:



Teaching Methods for Inspiring the Students of the Future (Učne metode za navdihovanje učencev prihodnosti) | Joe Ruhl | TEDxLafayette

<https://www.youtube.com/watch?v=UCFg9bcW7Bk> Last access April 24, 2020

## Učni cilji

### Rezultati znanja

#### *Ob koncu modula bodo udeleženci:*

- poznali projektno metodo in metodo simulacije
- imeli vpogled v glavne značilnosti metode ustvarjalnega projekta in simulacijske metode
- imeli pregled nad možno praktično uporabo metode ustvarjalnega projekta in simulacijske metode v obliki obrnjene učilnice

#### *Rezultati spretnosti*

Ob koncu modula bodo udeleženci znali:

1. bolje razumeti potrebe in značilnosti učencev;
2. opredeliti učne rezultate za učni načrt;
3. opredeliti kontekst učenja in poučevanja;
4. razviti ali prenoviti učni načrt, ki temelji na metodi ustvarjalnih projektov, in hkrati določiti učne cilje in rezultate za predmet;
5. ovrednotiti in izboljšati učne načrte;
6. voditi predmet na podlagi aktivnih metod poučevanja

#### **Kompetence**

Področje 1 - Poklicno udejstvovanje

Organizacijska komunikacija, strokovno sodelovanje, reflektivna praksa

Področje 2 -Digitalni viri,

Izbira, upravljanje, zaščita in souporaba

Področje 3 - Poučevanje in učenje

Poučevanje, usmerjanje, sodelovalno učenje, samoregulativno učenje

Področje 4 - Ocenjevanje

Povratne informacije in načrtovanje

Področje 5 - Usposobitev učencev

Diferenciacija in prilagajanje, aktivno vključevanje učencev

Področje 6 - Spodbujanje digitalne usposobljenosti učencev

Komunikacija, reševanje problemov

# Vsebina modula - Izobraževanje, ki temelji na ustvarjalnosti

## 1. Uvod - Tehnologija ustvarjalnosti

V skladu z metodologijo, ki je opredeljena kot tehnologija ustvarjalnosti in se uporablja v izobraževalnem procesu med poukom, je ustvarjalni projekt kot element te metodologije namenjen subjektu -učencu in ne celotnemu svetu. Projekt je osredotočen na posameznika in vedno nagovarja nekoga. Da bi lahko govorili o projektu, moramo opredeliti problem ali družbeno vprašanje, ki zadeva osebo ali skupino ljudi - prav tako obravnavano kot Subjekt. Cilj projekta je krepitev, izboljšanje subjekta ali njegove resničnosti.

Ta pristop zahteva visoko stopnjo zavzetosti učencev in njihovo pripravljenost za samostojno učenje. Zahteva tudi precejšnjo strast in zavzetost pedagoškega osebja. Projekte lahko predlaga učitelj, vendar jih v največji možni meri načrtujejo in izvedejo učenci sami, individualno ali v skupinah.

Učenci in učitelj morajo opredeliti, KAJ in za KOGA se bo razvijalo kot končni rezultat. Rezultat projekta mora biti odgovor na resnično družbeno ali gospodarsko potrebo in mora reševati problem. Ta metoda nima le izobraževalne funkcije, uči, kako se samoizobraževati, temveč razvija tudi podjetniške in socialne (državljanke) spretnosti, ki so temeljne za pripravo mladih na današnji trg dela.

## 2. Projektna metoda

### 2.1 Začetki projektne metode

V zadnjem času je projektna metoda postala najbolj uporabljano izobraževalno orodje za izvajanje pouka na različnih področjih znanja. Kljub nekaterim trditvam ne gre za novost, njen namen ni nadomestiti ali zavreči tradicionalne modele učenja. Navsezadnje je projektno učenje uporabljal že študent arhitekture iz Rima v 16. stoletju na prvi sodobni Akademiji za likovno umetnost. Že takrat je veljalo za dopolnilno obliko izobraževanja k poučevanju na predavanjih. Od takrat se je opredelitev projekta velikokrat spremenila, vendar so njegovi osrednji deli ostali nespremenjeni. Projektno metodo je "ponovno odkril" in jo kot demokratično in najbolj izvrstno opredelil John Dewey, dodatno pa so jo potrdili ameriški filozofi in pedagogi, ki so mu sledili od začetka dvajsetega stoletja. Zanimivo je, da so jo zelo cenili boljševiki - Deweyev koncept je vneto izvajal prvi ljudski komisar za izobraževanje RFSSR Anatolij Lunačarski. Nazadnje ga je sovjetska oblast označila za nevarnega - spoznali so, da je resnica, ki jo uči ta metoda, svoboda in ne poslušnost. Pomen te metode so ponovno odkrili konec 19. stoletja v Združenih državah Amerike, ki so zaradi širšega dostopa do praktičnega nadaljnega izobraževanja doživele pravo tehnično revolucijo, imena slavnih izumiteljev (Alexander G. Bell, Thomas A. Edison, Nikola Tesla) pa so zasenčili ugledni predstavniki eksaktnih znanosti. Še več, projekt je bil kot nalašč za ameriško demokracijo - prav Alexis de Tocqueville je v svojem temeljnem delu Demokracija v Ameriki razpravljal o tem, zakaj Američani cenijo praktično uporabo znanosti pred teoretično, in uporabno znanost ocenil kot zelo demokratično. Zato je Stillman H. Robinson napovedal, da je projektno metodo mogoče uporabiti za vzgojo človeka "v demokraciji" - z izkušnjami iz industrije in proizvodno naravnane pouka učence uvaja v samostojnost in sodelovanje, za najboljše med učenci pa ustvarja priložnost za napredovanje v družbeni hierarhiji in s tem uresničuje idejo o človeku, ki je sam postal sam svoj človek.

Najpogosteje se predpostavlja, da je izraz "projektna metoda" kot pedagoški izraz prvi uvedel Charles R. Richards leta 1900, vendar je bil uporabljen le v zvezi z ameriškimi učitelji, ki so vodili delavnice o praktičnem nadaljnjem izobraževanju. Širšo opredelitev in razumevanje projektne metode so veliko pozneje predlagali ameriški pragmatični filozofi: John Dewey in William James. Trdila sta, da mora biti vsaka oblika intelektualne dejavnosti usmerjena v reševanje problemov, ki nastanejo kot posledica naših prizadevanj za obvladovanje tega, kar doživljamo. Od tod stališče, da je relativna vrednost človeških idej določena s številom načinov, kako jih je mogoče uporabiti.

Kot je bilo opredeljeno v eksperimentalni laboratorijski šoli v Chicagu, ki jo je osebno vodil John Dewey, vodi pot učenčevega razvoja (osebnostne rasti) skozi izkušnjo, tj. proces pridobivanja izkušenj o svetu, ki ga obdaja, in o sebi. Vodilno načelo tega didaktičnega sistema je bilo "učenje z delom", ki se je izvajalo s sodelovanjem v različnih praksah. Po Deweyju se proces izobraževanja ne more omejiti na preprosto izmenjavo informacij - temveč mora vključevati organizacijo družbenega procesa izkustva, čeprav se učimo moralno misliti in delovati.[1]

Projektno metodo je pozneje na novo opredelil Deweyev učenec, akademski učitelj matematike William H. Kilpatrick. V obsežnem delu Projektna metoda iz leta 1918 je navedel, da je projekt opredeljen kot "namensko dejanje, ki se izvaja s polnim zagonom v družbenem okolju"..<sup>[2]</sup> S tega vidika učenci ne bi smeli začeti s pridobivanjem splošnega znanja, ki se pozneje organizira v širše znanje, temveč obratno - najprej bi se morali seznaniti s teorijo (novostmi) in zmožnostmi v določenih družbenih okoliščinah, povezanih z njihovim vsakdanjim življenjem.

V tem primeru ni bil pomemben praktični vidik ali reševanje resničnih problemov, temveč namen, ki mu je sledila motivacija. Po prvi svetovni vojni se je projektna metoda začela uveljavljati tudi zunaj Združenih držav.

### **Metodologija metode ustvarjalnih projektov na Univerzi za humanistiko in ekonomijo v Lodžu na Poljskem (AHE w Łodzi)**

Pri tradicionalnih metodah poučevanja na vseh ravneh izobraževanja pobuda, priprava in vsebina izvirajo predvsem od učitelja. Projektna metoda je izobraževalni pristop, ki temelji na sodelovanju in pri katerem učenci pridobivajo znanje in spretnosti ob reševanju praktičnega problema. Kot nobena druga metoda projekt omogoča združevanje teorije in praktične uporabe znanja v resničnem življenju. Učencem omogoča razvijanje samozavesti, samouresničevanje, pomaga jim razumeti pomen skupinskega dela. Vključeni so v dejavnost in vrednotenje rezultatov ter imajo nadzor nad svojim učenjem. Cilj projektne metode, ki se izvaja na Visoki šoli za humanistične in ekonomske vede v Lodžu (AHE), je povečati kakovost skupinskega dela in sposobnost študentov za izvedbo projekta v resničnem življenju.

### **Opredelitev strukture ustvarjalnega projekta**

V nalogi ustvarjalec opredeli, kaj je gradivo (izhodišče) in kaj je rezultat. Omogoča različne rešitve in interpretacije, pomaga opredeliti, kakšne pogoje mora izpolnjevati novo stanje resničnosti, ki ga mora nastalo delo vsebovati. Področje dejavnosti subjekta (ustvarjalca) je način, kako dokončati delo. Ustvarjalec lahko uporabi različne teorije in koncepte dejavnosti, različne izkušnje in orodja za dokončanje naloge, pomembno je, da izbere rešitev, ki presega standardne. Zgoraj omenjeno delo je lahko ustvarjeno za uporabo tretje osebe, naročnika. V tem primeru je naročnik tisti, ki odloči,



katere zahteve to delo izpolnjuje. Projekt mora vključevati sredstva za pridobivanje informacij o naročnikovih potrebah in pričakovanjih.

Vrednotenje:

Objektivni učinek - kakšen je rezultat? Ali ustreza zahtevam končnega uporabnika? V katerih vidikih se ujema z zahtevami in v katerih ne?

Subjektivni učinek - Kaj se je ustvarjalec naučil? Katere vidike je razvil in česa se je naučil?

---

[1] See Dewey, John (1897) 'My pedagogic creed', The School Journal, Volume LIV, Number 3 (January 16, 1897), pages 77-80.

[2] See Kilpatrick, W. H. The Project Method, "Teachers College Record" 1918, vol. XIX, no. 4.

## ***2.2 Uporaba metode ustvarjalnega projekta***

**Učni cilji**, na katere se lahko osredotočite pri uporabi metode ustvarjalnega projekta, so:

- Izboljšana sposobnost izvajanja projektne dela,
- sposobnost sodelovanja in delovanja v skupinah,
- izboljšane spretnosti komuniciranja in odločanja,
- večji občutek osebne in družbene odgovornosti ter državljanstva na lokalni in globalni ravni.

Učenci oblikujejo dejavnost, ki rešuje problem, izpostavljen pri pouku. Rezultat svojega dela morajo tudi uresničiti. Primer končnega izdelka:

- članek za objavo v časopisih in revijah
- vzpostavitev posebnega spletnega mesta z rezultati raziskave: seznam razvrstitev okolju prijaznih avtomobilov
- oblikovanje ponudb in osnutkov za mestni proračun
- zagotavljanje brezplačnega usposabljanja za podjetja
- zagotavljanje dejavnosti za otroke
- izdelava letakov
- priprava gledališke predstave

Eden od najdragocenejših vidikov tega pristopa je, da temelji na resničnih življenjskih izzivih ali težavah. Od učencev se pričakuje, da razmišljajo o ustvarjalnih rešitvah problema. Pomembno je tudi, da najdemo nekaj subjektivnih rezultatov - kaj smo s tem projektom dosegli za druge ljudi in zase.

## ***2.3 Faze in koraki projektnega vodenja***

V nadaljevanju predstavljamo faze metode ustvarjalnega projekta in navajamo primer uporabe teh elementov pri načrtovanju dejavnosti. Model je prilagodljiv, uporablja se lahko tako dolgoročno kot kratkoročno in se zlahka prilagodi ustvarjalnemu reševanju problemov - še posebej uporaben je pri razvoju in uresničevanju okoljskih projektov. **Metoda je bila razvita kot metoda ustvarjalnih projektov na Univerzi za humanistiko in ekonomijo v Lodžu na Poljskem.**

## Proces

Projekt začnite z jasnim zavedanjem, zakaj ga sploh želite začeti, kakšni so vaši cilji in pričakovani učni rezultati. Vsi v vaši ekipi morajo biti ciljno usmerjeni. Zapišite in opišite, zakaj ste začeli projekt, kaj pričakujete in kako bi to lahko dosegli. Ta dokument je bistvenega pomena za to, da bo razvoj projekta potekal po začrtanih smernicah. Dobro oblikovan izziv vam bo pomagal, da se boste osredotočili na svoje cilje.

Najprej poskusite v enem samem jasnem in jedrnatem stavku oblikovati razlog, zakaj ste se lotili projekta, in kaj želite narediti. Razmislite o vprašanjih, kot so: Kakšen je problem? – Kdo ima problem? - Kakšen je kontekst? - Kakšen je cilj? Razmislite o pričakovanem izidu in razpravljajte o tem, kako ga je mogoče najbolje doseči. Rezultat bo organiziran opis problema in rezultata, skupaj z jasnim razumevanjem ciljev projekta in načina, kako nameravate rezultate doseči najučinkoviteje.

Po opredelitvi izziva lahko začnete raziskovati nove informacije za nadaljnji navdih.

## Koraki:

V pripravljalni fazi učitelj zagotovi teme in vprašanja, ki jih je treba rešiti na določenih predmetnih področjih. Zahtevani viri in oprema za izvedbo projektne metode temeljijo na raziskavah in poznavanju aktualnih vprašanj na določenem področju ter na delu na spletu.

1. Učitelj začne s pogovorom o določeni težavi ali izzivu, na primer na področju dela/sluzbe/zaposlitve - iskanje zaposlitve, selitev na delovno mesto, mobing ali izgorelost.
2. Učenci se nato razdelijo v skupine, se odločijo za določen problem ali izziv, ki se ga želijo lotiti, in pripravijo delovni načrt, v katerem opredelijo, kaj bodo naredili, pri čemer se dogovorijo o rokih.
3. Učenci nato poskušajo najti ustvarjalne rešitve problema, pri čemer iščejo rešitve, ki so nove, nestandardne in koristne za tiste, ki jih problem/izziv zadeva.
4. Učenci svoj načrt izvedejo v praksi.
5. Učenci delijo rezultate projekta z vsemi člani skupine.
6. Učenci ovrednotijo projekt.

Učitelj kot vodja naloge med izvajanjem procesa v prvi fazi deluje kot mentor, ki zagotavlja okvir, teme in vprašanja, ki jih je treba rešiti na določenem področju. V drugi fazi se učiteljeva vloga



spremeni v vlogo usmerjevalca, ki spodbuja učence k postavljanju vprašanj, ustvarjalnosti pri iskanju rešitev, jim pomaga pri povezovanju in premagovanju morebitnih ovir.

Za učence je lahko velik izziv, da si delijo delo in so odgovorni za svoj del.

## **Korak 1 - Priprava**

Ta stopnja odpira prostor za oblikovanje projektnega problema - zamisli za ustvarjalni projekt.

V pripravljalni fazi učitelj ponudi teme in vprašanja, ki jih je treba rešiti na določenih predmetnih področjih. Potrebni viri in pripomočki za izvedbo projektne metode temeljijo na raziskavah in poznavanju aktualnih vprašanj na določenem področju ter na delu na spletu.

### **Izziv**

Učitelj ponudi teme in vprašanja, ki jih je mogoče rešiti na določenih področjih. V tem trenutku učitelj ni predhodnik projekta, temveč je vanj vključen. Učenci izberejo projekt, razpravljajo o tem, kaj morajo vedeti za rešitev problema, in se naučijo potrebnih tehnik in konceptov. Pogovarjajo se lahko o konkretnem problemu ali izzivu, na primer - o iskanju službe, selitvi na delovno mesto, mobingu ali izgorelosti. Cilj tega dela je načrtovanje sprememb, ki jih bo projekt uresničil. Učenci se nato povežejo v skupine, se odločijo za specifičen problem ali izziv, ki se ga želijo lotiti, in pripravijo delovni načrt, v katerem opredelijo, kaj bodo naredili, ter se dogovorijo o rokih za izvedbo. Nato poskušajo najti ustvarjalne, nove, nestandardne rešitve problema, ki bodo koristile tistim, ki jih problem/izziv zadeva.

### **Projektna skupina**

Pri oblikovanju skupine sodelujočih, ki se sporazumevajo in sodelujejo, je treba vključiti del, ko se dogovorijo o medsebojni pogodbi. Opredelijo časovni raspored, tako da vsi poznajo svoje dejavnosti in odgovornosti v projektu in da so vse naloge jasne. Dobra izbira za spletno sodelovanje bi bila uporaba Trella. (Trello je orodje za upravljanje in sodelovanje, ki pomaga organizirati projekte v table. Trello vam pove, kdo dela na čem, omogoča, da imate vse vire na enem mestu, in preprosto spreminja vrstni red opravil na seznamu. Je preprosto, brezplačno in enostavno za uporabo).

Da bi vedeli, kako bo projekt ocenjen, morajo udeleženci določiti merila - kako bodo ocenjevali drug drugega in katere vidike bo upošteval učitelj.

### **Izdelavo podrobnejših podatkov o projektu**

Ko se skupina dogovori o temi, učenci predstavijo naslov projekta, cilje, obliko izvedbe in pričakovane rezultate - glede spremembe v praksi ali predmeta. Po analizi predloga ga učitelj potrди - ali pa tudi ne. Močno spodbuja učence, da v skupinah razpravljajo o elementih projekta, razvijajo načrte in strategije za rešitev problema. Udeleženci lahko sestavijo seznam (individualno ali v skupini) najzanimivejših idej in nato izberejo tiste, ki so vredne, da se jih lotijo pri izvedbi projekta.

## Korak 2 - Izvedba

Projekt se izvaja na osnovi pobude in zamisli učencev - učenci samostojno izberejo orodja za reševanje projektnega problema. Učitelj sicer stalno spremlja in ocenjuje projekt, vendar se vanj ne vmešava in daje učencem prostor za njihovo ustvarjalnost in samorazvoj. Učitelj med procesom deluje kot mentor, ki zagotavlja okvir, teme in vprašanja, ki jih je treba rešiti. Postopoma se njegova vloga spremeni v vlogo usmerjevalca, ki učence spodbuja k ustvarjalnosti in njihovem nekonvencionalnemu načinu razmišljanja. Z napredovanjem procesa mora učitelj vse več odgovornosti prenesti na učence. Za učence je delitev dela in odgovornost za svoj del lahko izziv, vendar morajo izbrati najbolj inovativno in ustvarjalno rešitev. Potrebni viri in oprema za izvajanje projektne metode temeljijo na raziskavah in poznavanju aktualnih vprašanj na določenem področju. Učitelj lahko določi vodje skupin, vendar se morajo učenci sami odločiti, kdo je odgovoren za opremo, in razdeliti naloge med svoje sošolce. V vseh fazah projekta je treba zagotoviti čas za razmislek, da lahko učenci ocenijo svoj napredek.

## Faza iskanja ustvarjalnih rešitev

Ključnega pomena za učitelja je, da nalogo predstavi kot odprt problem, ki daje prostor za številne možne interpretacije in predvideva različne rešitve.

**Primeri ustvarjalnih projektov** Študenti Pedagoške fakultete so izvedli delavnico za otroke v lokalnem vrtcu, na kateri so udeleženci ustvarili zgodbo "Prijatelji ježa", ki je bila objavljena kot radijska igra in knjižica ter podarjena otrokom v lokalni bolnišnici.



1. Delavnica za otroke v lokalnem vrtcu

Rezultati projekta:

Vključevanje lokalne družbe, iskanje sponzorjev, ustvarjanje vzdušja, ki podpira ustvarjalnost in sodelovanje, pridobivanje sredstev za projekt, vzpostavljanje stikov.



2. Skupina študentov se je odločila, da bo obnovila dve sobi v lokalni sirotišnici.

Rezultati projekta: Pridobivanje sponzorjev, ustvarjanje vzdušja, ki podpira ustvarjalnost in sodelovanje, pridobivanje sredstev za projekt, vzpostavljanje stikov. Eden od študentov je začel delati v sirotišnici.



3. Velikonočno srečanje z bolniki Fundacije za rdeče krvne celice

Rezultati projekta: vključevanje lokalne družbe, ustvarjanje vzdušja, ki podpira ustvarjalnost in sodelovanje, pridobivanje sredstev za projekt, vzpostavljanje stikov.

### Korak 3 – Vrednotenje

V tej fazi vsi sodelujoči zbirajo in analizirajo informacije o pričakovanih ali doseženih rezultatih, oblikujejo sklepe in sprejemajo odločitve glede izboljšav. O najpomembnejšem vprašanju morajo razpravljati udeleženci, ki ocenjujejo delovne/osebne koristi.

Vprašanja, ki jih je potrebno zastaviti: Kakšne so vrednote in koristi projektne skupine in vsakega udeleženca? Katere spretnosti ste razvili? Katere veščine so bile razvite - osebne in socialne?

## Izboljšave in spremembe projekta

V tem delu si je treba zastaviti pomembno vprašanje: Če bi imeli možnost ponoviti dejavnost, kaj bi naredili drugače?

### Študija primera

Študenti Filološke fakultete Univerze za humanistiko in ekonomijo (AHE w Łodzi) vsako leto zaključijo semester z izdajo revije Kurtyna, v kateri pišejo članke, recenzije, delajo uredniško redakcijo in del revije tudi natisnejo. V sodelovanju in pod nadzorom Mladinskega kulturnega centra v Lodžu si ogledajo predstave na Festivalu gledališč, zbirajo gradivo in se trudijo, da bi svojo nalogo opravili še pred koncem prireditve in komentirali predstave za občinstvo.



#### 4. Vprašanja Kurtyna in študenti Fakultete za novinarstvo pri delu



Zadnji dostop April 24, 2020 <https://www.ahe.lodz.pl/media/5771/kurtyna>

Študenti Fakultete za novinarstvo in družbene medije vodijo informativni kanal AHE TV in vsak teden predstavijo video novice - opravljajo intervjuje, urejajo gradivo in ga objavljajo. Sprejemajo odločitve, delujejo samostojno in prevzemajo odgovornost za rezultate.

**Oglejte si video glasilo:**



5. Video glasilo <https://www.facebook.com/dziksahe/videos/220074732767999>

Zadnji dostop 24. april, 2020

Študenti grafične fakultete se pomerijo na razstavi s svojimi plakati ob koncu leta v galeriji zunaj univerze. Razstava je potekala v središču kreativnih dejavnosti Art Inkubator v Lodžu.

**Oglejte si videoposnetek z otvoritve:**



6. Odprtje projekta razstave plakatov študentov. Zadnji dostop 24. april, 2020  
<https://www.youtube.com/watch?v=pIgC57tT6Jk&t=27s>

#### Korak 4 - Arhiviranje – Natečaj

Arhiviranje projekta na platformi <https://metodaprojektow.ahe.lodz.pl>, ki jo zagotavlja Univerza za humanistiko in ekonomijo v Lodžu (AHE), omogoča dostop do natečaja -

letnega dogodka, katerega cilj je spodbujanje študentov v naslednjih kategorijah:

- Najboljši prosocialni projekt
- Najboljši prosocialni umetniški projekt
- Najboljši podjetniški projekt
- Najboljši projekt za promocijo AHE (Univerze za humanistiko in ekonomijo v Lodžu)

Univerza zagotavlja posebno spletno stran za arhiviranje projektov študentov, predložitev dokumentacije pa je obvezen postopek pred pridobitvijo ocene. Vsak član skupine, ki je odgovoren za projekt, dobi enako oceno.



<https://metodaprojektow.ahe.lodz.pl/> last access April 24, 2020

#### 2.4 Metoda ustvarjalnega projekta - podpora in usposabljanje za učitelje



Univerza (AHE) vsako leto organizira usposabljanje za učitelje, da bi jim pomagala pri uporabi metode ustvarjalnih projektov. Poleg srečanj na univerzi se lahko učijo tudi prek spleta.

Eden od naših glavnih izobraževalnih ciljev je, da bi bili učenci sposobni samostojnega razmišljanja, tako da se bodo tudi zunaj šole dobro pripravljeno soočali s težavami, da bodo svoje znanje in sposobnosti uporabljali v dobro okolja in družbe, da bodo razmišljali ustvarjalno. Za to potrebujejo pozitivne izkušnje, pridobljene med učnim procesom, ki so zanje vir energije in navdušenja.

**Oglejte si zabaven videoposnetek** o učitelju na Univerzi za humanistiko in ekonomijo, ki med poučevanjem angleščine poučuje o oblikah boja s svetlobnim mečem (praktični pristop)

[.https://youtu.be/9M\\_mbkm1hhU](https://youtu.be/9M_mbkm1hhU) last access on April 24, 2020

**Pomen ustvarjalnosti pri projektne delu in dodane vrednosti metode ustvarjalnega projekta**

so:

- razvijanje ustvarjalnosti pri projektne delu
- odkrivanje resničnega potenciala udeležencev (ustvarjalcev in prejemnikov) ter s tem razvijanje navdušenja in interesov (virov in zmožnosti)
- povečanje domišljije in opredelitev vizije lastnega razvoja
- iskanje in ustvarjanje učinkovitejših, inovativnejših načinov reševanja problemov
- preseganje lastnih meja, razbijanje shem, odzivanje na izzive, ki omogočajo kritično razmišljanje
- Večplastnost izkušenj, ki udeležencu omogoča, da opazi različne poglede na pojave in probleme.

## **2.5 Kakšne so prednosti metode ustvarjalnih projektov**

Prednosti te metode v njenem izobraževalnem, socialnem in povezovalnem potencialu so predvsem:

- omogočanje izvajanja izobraževalnih dejavnosti (s kognitivnimi, izobraževalnimi in vzgojnimi cilji ter tudi terapevtskimi cilji v primeru projektov, ki prinašajo čustveno zadovoljstvo),
- razvijanje spraševalnega (načina) razmišljanja, sposobnosti ustvarjalnega, konceptualnega in analitičnega značaja,
- oblikovanje estetske občutljivosti, doseganje čustvenega zadovoljstva,

- obvladovanje lastnega intelekta,
- obvladovanje posebnih sposobnosti,
- obvladovanje sposobnosti skupinskega delovanja, sodelovanja in odgovornosti za lastno delo,
- pomen skupinskega dela, ki je prilagojen interesom posameznih članov skupine,
- delitev rezultatov skupnega dela, - oblikovanje demokratičnih navad,
- vzgoja ljudi, ki spoštujejo pravila demokracije in svobodnih volitev,
- oblikovanje moralnih odnosov, - razvijanje eksperimentalne miselnosti,
- razvijanje pripravljenosti za preverjanje nekaterih tradicij, vrednot in prepričanj, ki se prenašajo iz roda v rod,
- soočanje z izzivi in vzorčnimi rešitvami, razvijanje divergentnega mišljenja,
- preseganje lastnih možnosti, razvijanje neodvisnega mišljenja,
- omogočanje vodenja razprave in razvijanje sposobnosti upoštevanja argumentov "za" in "proti",
- človek živi v družbi, ki se uči, znanje pa ni stalno in stabilno, temveč dinamično in nestalno,
- vsakdo lahko uporablja raziskovalne metode,
- ni teoloških, metafizičnih, političnih ali ekonomskih gotovosti, ki bi veljale za dogme in človeku onemogočale preučevanje različnih vidikov obstoja,
- razvijanje kritičnega mišljenja in "izposojanje" nekaterih idej od drugih sošolcev,
- sprejemanje odločitev glede pravic večine in manjšine[1],
- možnost izražanja svojih mnenj, misli, idej ne glede na mnenja in prepričanja odraslih (PDF) Projektna metoda v izobraževalni praksi. Dostopno prek:  
[https://www.researchgate.net/publication/321747866\\_Project\\_method\\_in\\_educational\\_practice](https://www.researchgate.net/publication/321747866_Project_method_in_educational_practice) [zajeto 22. 4. 2020].

### Preberite več osnovnih informacij v videoposnetku:

<https://www.erasmustrainingcourses.com/project-based-learning.html> zadnji dostop 24. april, 2020

[1] Maciej Kołodziejski et al. / University Review, Vol. 11, 2017, No. 4, p. 26-32

### 3. Uvod v metodo simulacije

Uporaba iger vlog in simulacij v visokošolskem izobraževanju ni novost. Primeri se pojavljajo že več kot petdeset let na različnih področjih, na primer na področju prava, psihologije, poslovanja in politike. Obe metodi spadata v širši sklop učnih strategij, ki se pogosto označujejo kot "tehnike aktivnega učenja". Ta oblika poučevanja vključuje tudi skupinske razprave, debate, skupne projekte in prakse. V bistvu lahko vključuje vse metode, ki od študentov zahtevajo, da pomagajo razvijati in uporabljati svoje znanje (Shaw 2010).

Izkustveno učenje, kot je simulacija spodbuja ustvarjalnost študentov. Uporablja se na različnih ravneh poučevanja. Izkustveno učenje spodbuja učenje na višjih ravneh, ki spodbuja sposobnost kritičnega mišljenja in samoizobraževanja[1]. Učitelj lahko metodo uporabi za praktično in teoretično učenje, študenti/dijaki pa se lahko pred vstopom na trg dela usposablajo v simuliranih situacijah. Simulacija je izobraževalna dejavnost, pri kateri učenci izkusijo resnično delovno situacijo z učiteljem kot nadzornikom. Učitelj opredeli scenarij in parametre postopka ter zagotovi, da dijaki/študenti pred začetkom razumejo naloge. Igranje vloge jim omogoča, da pridobijo izkušnje, spoznajo določeno delo in funkcijo ter bolje izberejo poklicno pot v prihodnosti.

Splošni cilj te aktivne metode poučevanja je pridobivanje znanja in spretnosti v interakciji z "realno" situacijo in okoljem.

---

[1] Kreber, 2001

#### 3.1 Uporaba metode simulacije

Pri uporabi simulacijske metode je mogoče doseči naslednje **učne cilje**:

- sposobnost sodelovanja in delovanja v skupinah,
- izboljšane spretnosti pri sporazumevanju in sprejemanju odločitev,
- večji občutek osebne in družbene odgovornosti ter državljanstva na lokalni in globalni ravni.
- večje izkušnje na področju študija in bodoče zaposlitve.

Specifične **učne rezultate**, ki jih lahko pričakujete, so:

- zagotavljanje izkušenj, ki so čim bolj podobne "resničnemu delu".
- pridobivanje znanja in spretnosti z izkustveno prakso
- spodbujanje uporabe kritičnega in ocenjevalnega mišljenja
- razvijanje spoštovanja skupnosti in kulture pri študentih/dijakih

## Faze in koraki simulacijske metode

Na začetku tečaja učitelj pripravi scenarij situacije in nalog, ki jih je treba simulirati v resničnem delovnem okolju. (Učitelj mora poiskati delovni prostor). Učenci se odločijo, ali želijo sodelovati in katero vlogo bodo prevzeli. V primeru AHE je šlo za sodni proces v prostoru pravega sodišča s študenti pravne fakultete v vlogi tožilca, zagovornika, obtoženca in prič. (Sodnik je bil pravi sodnik). Hkrati je bila to odlična priložnost za ocenjevanje dela študentov, saj so morali s svojimi argumenti prepričati sodnika. Srednješolci pravnega oddelka so bili občinstvo - o čemer so se dogovorili vnaprej. Primer je bil dokumentiran (posnet).

## Faza priprave

V pripravljalni fazi mora učitelj razviti scenarij za učno izkušnjo in načrtovati obliko ocenjevanja učenja učencev s simulacijo - to je pogosto bolj zapleteno kot pri drugih metodah. Učenčeva naloga na začetku je, da opravi raziskavo o ozadju situacije, ki jo je treba simulirati. Pri pouku učitelj zagotovi okvirno situacijo in scenarij primera, hkrati pa nadzoruje raziskovanje in dodeljuje gradiva za preučevanje.

Učenci se vnaprej čim bolj pripravijo, vadijo dele simulacije, ki jih je mogoče predvideti, in si tako pridobijo potrebno znanje. Med simulacijo se učitelj in učenci pogovarjajo o poteku razvoja primera ter razmišljajo o svojem delu in izkušnjah.

Viri, ki so potrebni za metodo simulacije, so gradiva na internetu pri pouku in posvetovanja z učiteljem. Sodelovanje učencev bo zagotovilo uspešnost simulacije.

## Študija primera

Na Univerzi za humanistiko in ekonomijo v Lodžu (AHE) je bila simulacijska metoda uporabljena na Pravni fakulteti pri predmetu Pravni postopki.

Na prvem srečanju na univerzi je učitelj predlagal situacijo in naloge, ki jih je treba simulirati v resničnem delovnem okolju. Študenti so se odločili, da želijo sodelovati in katero vlogo bodo prevzeli. V tem primeru je učitelj, ki je odvetnik, študente povabil, naj si ogledajo, kako deluje pravo sodišče. Uredil je izobraževalno situacijo in prosil za dovoljenje, da lahko pouk izvede na sodišču. (Tema simulacije je odvisna od učiteljevega strokovnega predznanja in njegovih poznanstev).

Skupaj so pripravili scenarij za učno izkušnjo. Hkrati so učenci pridobivali znanje o pravilih sodnega postopka v sodni dvorani, o dejstvih ali vprašanih v primeru, ki je bil sporen.

Učenci so opisali možne vloge in se odločili, kdo bo prevzel odgovornost za kateri del. Svoje vloge so preizkusili med poukom na univerzi. Na sodišču so bili uspešni pri igranju simulacije.

Po dogodku so na univerzi ocenili simulacijo in razmišljali o tem, kaj so se naučili.

Slika 1. Dva učenca v vlogi strank, neposredno vpletenih v sodni postopek: tožilec in

toženca, ki igrata svoje vloge pred resničnim sodnikom, ki prijazno podpira vzgojni proces. Oba učenca sta v simulaciji uživala, še posebej dekle, ki je vztrajalo, da med prizorom nosi prave ročne lise. Za kamero stoji akademski kolega, ki snema postopek in o simulaciji posname dokumentarni film. Celotna dokumentacija je na voljo na sliki 1.

<https://www.ahe.lodz.pl/news/13275/symulacja-rozprawy-sadowej-w-wykonaniu-studentow-ahe-w-lodzi>



Illustration 1.

<https://www.ahe.lodz.pl/news/13275/symulacja-rozprawy-sadowej-w-wykonaniu-studentow-ahe-w-lodzi>

Last access April 24

Oglejte si videoposnetek simulacije:

<https://www.youtube.com/watch?v=Yfq2qSwJmu8&feature=youtu.be> Last access April 24, 2020

Z igrani vlog in poučevanjem lahko bolje razumete delovanje nekaterih teoretičnih konceptov. Učenje na ta način je veliko bolj zabavno kot poslušanje predavanj.

**Oglejte si videoposnetek:**

<https://www.youtube.com/watch?v=Ua57yXxJscE> Last access April 24, 2020

### 3.2 Kakšne so prednosti simulacijske metode

Simulacija lahko izboljša spretnosti učencev in jim omogoči učenje v resničnem ali uprizorjenem okolju.

Učenci lahko bolje razumejo postopke in probleme, ki so pomembni za predmet, ter se učijo iz izkušenj.

Simulacija omogoča sodelovanje študentov. Namesto da bi sedeli na predavanju, lahko učenci vadijo, kar so se naučili, in se hitro učijo iz morebitnih napak. Učenci razvijajo praktične in miselne spretnosti, vključno z uporabo znanj v praksi, postopke, odločanje, kritično mišljenje in učinkovito komunikacijo. Simulirano učenje je mogoče vzpostaviti na ustreznih lokacijah in ga ponavljati tako pogosto, kot je potrebno. Učenci lahko takoj dobijo povratno informacijo, ki jim omogoča, da natančno razumejo, kaj lahko izboljšajo[1].

---

[1] (Moorthy, Vincent, & Darzi, 2005), (Brooks, Moriarty, & Welyczko, 2010) Retrieved from <https://simulatedtraining.wordpress.com/advantages-disadvantages-of-using-simulation-training/>

## Naloga 2 - Metoda ustvarjalnega

Po prebrani vsebini tega modula odgovorite na vprašanja, ki se nanašajo na vsebino samostojnega učenja o metodi ustvarjalnih projektov in simulacijski metodi.

Vprašanja o metodi ustvarjalnih projektov:

1. Opišite koncept metode ustvarjalnega projekta
2. Dopolnite izjavo: Projekt se začne z...
3. Kaj pomeni izraz poučevanje, osredotočeno na učence?
4. Katere so faze ustvarjalnega projekta?
5. Katera od naslednjih trditev je pravilna? Pri metodi ustvarjalnega projekta verjetno:
  - ne boste videli učiteljev, ki bi predavali
  - ne boste videli kvizov z več možnostmi izbire.
  - ne boste videli domačih nalog
  - morda videli vse zgoraj naštetu.
6. Kateri so dejavniki uspeha pri metodi ustvarjalnih projektov?
7. Kateri so koraki metode ustvarjalnih projektov?
8. Kaj pomeni vrednotenje projekta?

9. Napišite vsaj tri značilnosti ustvarjalnega projekta.

Vprašanja o simulacijski metodi:

1. Opišite koncept simulacijske metode
2. Dopolnite trditev: Simulacija se začne z...
3. Katere so faze simulacije?
4. Kateri so dejavniki uspeha pri simulacijski metodi?

*Oddaja*

- Uporabite priloženo Wordovo predlogo (odgovorite na vprašanja). Velikost: 1-2 strani A4
- Datoteko poimenujte (YourName\_Module\_2) in jo naložite.

*Ocenjevanje*

- Ustvarjalni projekt Metoda 6 točk
- Metoda simulacije 4 točke
- Največ točk, ki jih je mogoče doseči: 10 točk

## Priloge

### 1) Predloga ustvarjalnega projekta za učence (primer)

<b>Leto izobraževanja</b>	<b>Izobraževalni program:</b>	<b>Semester/ocenjevalno obdobje:</b>	<b>Skupina:</b>	
<b>Šola</b>				
<b>Program</b>				
<b>Učitelj</b>				
<b>Ime projekta</b>				
<b>Cilj projekta</b>				
<b>Cilji:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● znanje</li> <li>● znanja in spretnosti</li> <li>● osebne in socialne kompetence.</li> </ul>			
<b>Rezultat projekta</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● gradivo</li> <li>● osebna korist</li> </ul>			
<b>Zakaj je bil projekt izveden na določen način? Pojasnite svojo izbiro</b>				
<b>Inovativni vidik projekta</b>				
<b>Opis vsebine projekta</b>				
<b>Projektna skupina</b>		<b>Ime in priimek</b>	<b>Številka kazala</b>	<b>Vloga v projektu</b>
	1.			
	2.			



	3.			
	4.			
	5.			
	6.			
<b>Naloge in roki</b>	<b>Naloga</b>	<b>Rok</b>	<b>Stroški</b>	<b>Odgovorna oseba</b>
	1.			
	2.			
	3.			
	4			
	n			
<b>Predstavitev končnega rezultata/izdelka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Metoda predstavitve</li> <li>● Trajanje</li> <li>● Kraj</li> </ul>			
<b>Ocenjevanje projekta</b>				
<b>Projektna dokumentacija</b>		<b>Metoda dokumentiranja</b>	<b>Odgovorna oseba</b>	
	1.			
	n			

<b>Viri</b>	
-------------	--

Vzorčni časovni raspored		
<b>Urnik (dogovorjen s projektno skupino na prvem sestanku)</b>		
Datum		Dejavnosti
	<b>Sestanek I</b> - organizacijski sestanek Splošni opis projekta, dodelitev nalog	Svetovanje po e-pošti, v živo, telefonu
	<b>Sestanek II</b> - predstavitev projekta, SWOT analiza	Svetovanje po e-pošti, v živo, telefonu
	Izpopolnjevanje projekta, izvajanje projekta	
	Izvedba projekta	
	<b>Sestanek III</b> - zagovor in ocenjevanje projekta s skupino in učiteljem  (10 min - projekt je treba predstaviti na najbolj zanimiv način)	
	<b>Sestanek IV</b> - zagovarjanje in ocenjevanje projekta z drugimi skupinami  (15 min za vsako skupino, projekt mora biti predstavljen na najbolj zanimiv način)  Končne ocene	
<b>Merila za ocenjevanje</b>		

## 1) Vrednotenje in ocena projekta

Ime in priimek: .....

Prvi del: Samoevalvacija

Naloge, ki sem jih opravil samostojno:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Delež mojega prispevka k projektom v odstotkih:

Kaj sem se naučil/a med projektom:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Moja končna ocena je... (1 - 6), ker:

.....

.....

.....

Drugi del: Vrednotenje dela v projektni skupini

Kdo je v projektni skupini:

Ime/Priimek	Opravljene naloge	Odstotek prispevka k projektu	Ocena (1–6)
1.			
2.			



3.			
4.			
5.			

### Samoevalvacija (1-6)

temelji na:

- a) pomembnosti predmeta
- b) pripravi scenarija
- c) razvijanju raziskave
- d) oblikovanju zaključkov
- e) splošna ocena:

Ocena sodelovanja v projektu: sodelovanje, komunikacija, medsebojna pomoč (1-6):

Tretji del: Ocena drugih projektov:

Projekt I

Ime projekta: .....

Predstavitev (privlačnost, berljivost, natančnost)

Vrednost projekta ( -6):

Priprava projekta (1-6):

Dodajte pripombe:



## 2) Vrednotenje in ocena projekta - formativno in sumativno ocenjevanje

Ocenjevanje in ocena projekta

Pri izvajanju projekta je priporočljivo uporabiti dve vrsti ocenjevanja: formativno in sumativno.

Formativno ocenjevanje se uporablja kot del izvajanja projekta. Uporablja se kot orodje za podporo učenčevega sodelovanja, saj mu omogoča, da izrazi svoje potrebe na področju učnega načrta, pa tudi uporabljenih metod in orodij. Tovrstno ocenjevanje naj bi tako učitelju kot učencu pomagalo opredeliti posamezne značilnosti učenca ter ugotoviti področja znanja in sposobnosti učenca, ki mu morda manjkajo. Učitelj, ki učinkovito uporablja rezultate tega ocenjevanja, mora prilagoditi izobraževalna orodja potrebam in pričakovanjem skupine, s katero trenutno dela. Ni nujno, da ta ocena vpliva na končno oceno učenca. Glede na urnik in zahtevnost projekta se lahko formativno ocenjevanje uporabi večkrat, lahko se uporabi po preteku ene tretjine in dveh tretjin časa, predvidenega za projekt.

Uporaba formativnega ocenjevanja v dodiplomskem izobraževanju.

Ocenjevanje lahko poteka v obliki intervjuja ali vprašalnika, ki ga študent izpolni, nato pa se o njem pogovori z učiteljem. V primeru skupine je priporočljivo opraviti skupinsko razpravo z učiteljem. Formativno ocenjevanje lahko vključuje:

1. Ali so bile pri pripravi projekta kakšne težave?
2. Kako se učenec sprijema z raziskovanjem in uporabo virov informacij?
3. Ali učenec sodeluje pri vsaki temi, ki je vključena v modul, prav tako pa zna združevati znanje z različnih področij (teme, pouk, različni predmeti)?
4. Ali ima učenec sposobnost sklepanja in oblikovanja zaključkov?
5. Ali zna učenec svoje znanje uporabiti v resničnem svetu?
6. Ali ima učenec sposobnosti komuniciranja in timskega dela?
7. Ali učenec ve, kam je usmerjen (opredeljeni cilji, učinki)?
8. Ali učenec ve, kaj se želi naučiti?
9. Kakšna je stopnja motivacije in učenčeve vključenosti v projekt?
10. Ali učenci potrebujejo pomoč pri izvedbi projekta? Kakšna pomoč bi bila to?

Učenci morajo pripraviti podroben načrt projekta in njegov časovni raspored. Na podlagi tega je treba pripraviti formativno oceno.

Sumativno ocenjevanje se opravi ob koncu projekta in se uporabi za preverjanje, kateri učni rezultati so bili doseženi in v kolikšni meri. Pri zaključni oceni ni treba preveriti vseh opredeljenih rezultatov, temveč le njihove predstavnike.

Primer sumativnega ocenjevanja v dodiplomskem izobraževanju.

Ocenjevanje mora imeti pisni in ustni del (vstopni obrazec + razprava, v kateri sodeluje celotna skupina). Vključevati mora oceno študenta ter oceno skupine in učitelja. V primeru skupinskega projekta je najbolje predlagati oceno znotraj skupine.

Sumativno ocenjevanje lahko vključuje:

#### I. Znanje in razumevanje

1. Katere vire je učenec uporabil? (količina, kakovost, temeljitost)
2. Kako je učenec uporabil znanje? (ocena kakovosti)
3. Ali je učenec samostojno izbral teorijo iz nabora razpoložljivih virov, ki so opisovali nalogo?
4. V kolikšni meri je učenec pokazal sposobnost sklepanja in oblikovanja zaključkov