



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

Grant Agreement n°:
2020-1-BG01-KA201-079161



Edukacija nastavnika o upotrebi HUMORA u nastavi



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



"Sadržaji ove publikacije su stavovi autora, a ne Evropske komisije koja je podržala izdavanje ove publikacije. Komisija ne može biti odgovorna za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj."



O PROJEKTU

Projekat HUMOR u nastavi, Ugovor o grantu br. 2020-1-BG01-KA201-079161, je 24-mjesečno strateško partnerstvo koje čine:

- FONDATSIA EVROPEISKI CENTAR OBRAZ IOVANIA CENTRA ZA INOVANJE , Bugarska
- SMART IDEA Igor Razbornik sp Slovenija
- Turk Egitim-Sen Konya 2 Nolu Sube Baskanligi Turska
- JumpIN Hub - Associação para a Inovação e Empreendedorismo, Portugal
- JU OŠ "Stari Ilijas", Ilijaš, Bosna i Hercegovina
- Svetovanje i pri poslovnim pričama, Klara sp Slovenija

Osnovni cilj ovog projekta je poboljšanje socio-emocionalne klime u nastavi jer je ugrožena niskom koncentracijom, lošom motivacijom i dosadom učenika. Razlozi ovog stanja su nedostatak sposobnosti i znanja mnogih nastavnika da motivišu učenike, nezanimljivi sadržaji i lekcije, staromodne nastavne metode i spore obrazovne reforme.

Svi materijali su dostupni za besplatno preuzimanje i korištenje putem web stranice projekta.

<https://humour.erasmus-projects.eu>



KAKO UČE ODRASLI?

Obrazovanje djece je obavezno, formalno i standardizovano. Učenje odraslih je dobrovoljno i sa namjerom. Cilj obrazovanja odraslih je nezavisno, samostalno učenje. Odrasli imaju tendenciju da se opiru procesu učenja koje nije u skladu s njihovim viđenjem njih kao autonomnih pojedinca i učenju koje ne odgovara njihovim potrebama i interesima.

Učenje odraslih je usmjereno na učenika

Ono što djeca uče u školi trebalo bi im biti od koristi kasnije u životu. Kod podučavanja djece, fokus je na predmetu dok kod podučavanja odraslih, fokus je na učeniku. Odrasli se fokusiraju na direktnu primjenu. S obzirom na svoje svakodnevne obaveze na poslu, profesiji, porodici i zajednici, uče da se nose sa pritiscima i životnim problemima sa kojima se suočavaju. S toga, nastavnici odraslih ne brinu samo o gradivu predmeta, već o i potrebama i interesima učenika.

„Andragogija” (obrazovanje odraslih) traži kreatore programa i nastavnike koji su usmjereni na osobu (učenika), a ne samo na gradivo i pomažu ljudima da uče” (Knowles). Međutim, interesi odraslih su njihove stvarne potrebe. A i rješenja koja nude ne rješavaju uvijek njihove probleme. Nastavnik odraslih često mora da uđe u „pregovore o potrebama“ (Bhola) sa učenicima kada podučava o prokuhanj vodi ili uravnoteženoj ishrani, o čistom okruženju, preventivnim zdravstvenim praksama ili malim porodicama. U dijalektičkom procesu pregovaranja o potrebama, potrebe koje osjećaju učenici i potrebe koje vide nastavnici odraslih moraju se spojiti kako bi se postigao konsenzus o “stvarnim” potrebama. Ove stvarne potrebe moraju odgovarati iskustvu odraslih učenika. Ako odrasla osoba stekne utisak da se njegovo iskustvo ne cijeni, osjeća se odbačenim kao osoba. Nova učenja poprimaju značenje jer ih odrasli mogu povezati sa svojim životnim iskustvom. Iskusi edukatori odraslih, stoga, planiraju u programu svog podučavanja pružanje iskustava za učenike, da planiraju i uvježbavaju kako će primijeniti nova saznanja u svom svakodnevnom životu ili dužnostima i kombinuju obuku sa primjenom u realnim situacijama. Radionica tada zaista može postati radno mjesto na kojem nastaju obrazovni materijali ili se evaluiraju.

Učenje odraslih je društveno učenje

Prema Knoxovoj teoriji stručnosti, potrebe za učenjem odrasle osobe proizlaze iz životnih situacija i međuljudskih odnosa. Društvena očekivanja motiviraju i osnažuju odraslu osobu da traži više znanja, bolju stručnost i prikladniji učinak. Učenje odraslih zasniva se na iskustvu, na vlastitom iskustvu učenika i na iskustvu drugih. Ono obično podrazumijeva participativni i kolaborativni element. Odrasli vole da se tretiraju kao “jednaki” u malim grupama kako bi istražili probleme i brige, a zatim poduzeli zajedničku akciju kao rezultat dijaloga i međusobnog učenja putem diskursa. Grupa postaje „kooperativa za učenje“. Grupa pruža mogućnost za međusobno učenje. Unutar grupe nastavnik kao i ostali članovi grupe igraju ulogu fasilitatora. Svi članovi grupe postaju „koagenti“ (Bhola) u učenju.



Učenje odraslih je aktivno učenje

Učenje odraslih je usmjereno na život. To je učenje kroz rad, primjenu znanja i iskustva, a ako je potrebno i učenje kroz pokušaje i greške. Odrasli ne samo da usvajaju znanja koja je za njih neko pripremio već sami treba da ispitaju situaciju oko njih i daju tvrdnje o njoj. Istraživanje novih ideja, vještina i znanja odvija se u kontekstu iskustva učenika. U okruženjima u kojima se uče vještine, učenici se upoznaju s vještinama, primjenjuju ih u okruženjima iz stvarnog života, otkrivaju kako vještine mogu biti izmijenjene u skladu sa kontekstom, ponovo ih primjenjuju u drugim okruženjima i tako dalje. Odrasli tumače ideje, vještine i znanja kroz svoje životno iskustvo i testiraju ih u stvarnom životu.

Učenje odraslih znači sticanje znanja i kompetencija

Proces učenja u velikoj mjeri doprinosi uspjehu učenja. Ali učenje je više od samog procesa. Proces participativnog učenja koji ne uspijeva pomoći učenicima u sticanju znanja i kompetencija je neuspjeh. Proces participativnog učenja može potrajati duže jer podrazumijeva aktivno uključivanje svih, raspravljanje o svim prednostima i nedostacima, ali ipak mora dovesti do konkretnih rezultata kombinirajući posvećenost i kompetenciju.



KAKO UČE DJECA? BUDUĆA GENERACIJA UČENIKA

Novi vijek je uveo značajne promjene u didaktiku i nastavne metode. Pedagogija dvadesetog vijeka razlikuje se od pedagogije dvadeset prvog vijeka. Od početka dvadeset prvog vijeka došlo je do mnogih promjena u razvoju nacionalnog i svjetskog obrazovanja. Najuočljiviji fenomen je sada internetizacija društva i prodor digitalnih tehnologija u učenje.

Nove nastavne metodologije mijenjaju obrazovna okruženja širom svijeta i podstiču bolje akademske rezultate među studentima. Najveći izazov za svakog nastavnika je privlačenje pažnje svakog učenika i prenošenje ideja dovoljno efikasno da se ostavi trajni utisak. Kao nastavnik, da biste se efikasno uhvatili u koštac s ovim izazovom, trebali biste implementirati inovativne ideje koje čine iskustvo u učionici mnogo privlačnijim za vaše učenike.

Digitalna generacija

U savremenoj školi uočavamo ozbiljne promjene u vezi sa informatikom i uvođenjem multimedija u obrazovno okruženje. Savremeni naučnici – nastavnici, sociolozi, futuristi – govore o novoj generaciji učenika, odnosno školaraca dvadeset prvog vijeka. Ova generacija je “Slijedeća”, generacija Z (teorija generacija koju su razvili Neil Howe i William Strauss), digitalna generacija, društveno-digitalna generacija.

Učitelj postaje fasilikator razvoja djeteta

Tokom časa odvija se dinamična razmjena informacija, znanja i energije između nastavnika i učenika.

Pozitivni stavovi u učenju i zanimanjima i pozitivna energija koju širi nastavnik, stvaraju posebnu pozitivnu duhovnu atmosferu. U savremenoj didaktici je bolje koristiti razvijajuće, pozitivno motivirajuće metode i tehnologije obrazovanja, čime će se stvoriti razvojno okruženje koje je pozitivno za razvoj.

Ovaj naučni pravac u pedagogiji povezan sa društvenim okruženjem i socijalizacijom pojedinca rezultirao je novom disciplinarnom naukom – socijalnom pedagogijom. Bavi se drugim mehanizmima socijalizacije – uticajem, imitacijom, identifikacijom. Zahvaljujući razvoju psihologije, teorija odgoja razvija strategije suočavanja, ponašanja u suočavanju i koncept životnog stila.

Zbog ove promjene u obrazovanju pojavio se niz različitih tehnika podučavanja. Mnoge od ovih tehnika podučavanja zapravo nisu nove! Upotreba tehnologije u učionici je obrazovanju jednostavno dala novi život, omogućavajući nam da pristupimo starim idejama na nove načine.



Naučnici D. Tapscott, D. Oblinger, B. Brdička primjećuju ozbiljne promjene u percepciji i procesu učenja.

Razvoj generacije

dvadesetog vijeka

- Knjige → čitanje
- Trenutni korak, postepeno kretanje
- Pojedinačni zadatak
- Linearni pristup
- Percepcija kroz čitanje
- Nezavisnost
- Dvosmislenost
- Pasivna škola, obavezna
- Diskusija
- Realnost
- Eksterna tehnologija
- Svijest o činjenicama

Nova generacija

- Prikaz— vizuelna percepcija
- Nelinearnost
- Multitasking
- Hipermediji
- Ikonička percepcija
- Povezivanje
- Saradnja
- Škola kao igra
- Upozorenje
- Fantazije
- Interna tehnologija
- Znati pronaći nešto potrebno

Razlike između savremene nastave u školi i nove „društveno-digitalno generacije”

Socio-digitalno učešće

- Fleksibilno korištenje digitalnih medija
- Multitasking
- Intelektualni IKT alati
- Internet pretraživanja
- Socio-digitalno umrežavanje
- Rad na ekranu
- Pravljenje i dijeljenje u grupama
- Proširene mreže
- Kreiranje znanja

Školske prakse

- Tradicionalni mediji, e- mail
- Linearnost i slijed
- Čista mentalna izvedba
- Ograničeni sadržaj udžbenika
- lice u lice razgovor, rad bez računara
- Papir i olovka
- Individualni nastup
- Zatvorena razredna zajednica
- Sticanje znanja

Nastavnici imaju dijametralno suprotna mišljenja o tome kako odgovoriti na promjene: od konzervativnih (ostaviti sve kako je, školarce treba učiti kao u prošlom vijeku) do potreba za potpunim restrukturiranjem obrazovnog sistema. Naš stav se zasniva na principu ambivalentnosti, kontinuitetu „tradicija → inovacija“, potrebi za aktivnim istraživanjem fenomena elektronske i vizuelne kulture i proučavanju uticaja vizuelne kulture na ličnost školarca. Digitalne tehnologije mijenjaju naš način života, načine komunikacije, način razmišljanja, osjećaje, kanale utjecaja na druge ljude, društvene vještine i društveno ponašanje.

UNESCO je 2010. godine preporučio sljedeće nastavne strategije za dvadeset i prvi vijek: iskustveno učenje, pripovijedanje, obrazovanje vrijednosti, učenje upitima, odgovarajuća procjena, buduće rješavanje problema, učenje izvan učionice i rješavanje problema u zajednici



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

Grant Agreement n°:
2020-1-BG01-KA201-079161



Neophodno je da nastavnici danas aktivno koriste inovativne nastavne metode. Što bolje strategije i metode podučavanja ima nastavnik, to zanimljivije, raznovrsnije izvodi nastavu, bolje motiviše kognitivnu aktivnost učenika, oblikuje iskustvo rješavanja nestandardnih problema, promoviše dugoročno učenje i postojano usvajanje tehnologije praktične aktivnosti.

Dobar nastavnik stalno usavršava svoje didaktičke sposobnosti, bira i razvija nove metode i tehnologije nastave.



UZROCI I POSLJEDICE DOSADE U UČIONICI

Dosada je jedan od najvećih neprijatelja uspješnog učenja.

Za nadarene učenike, tempo kojim se prelazi gradivo može biti uzrok dosade. Ovi učenici već znaju gradivo i jedva čekaju da nastave dalje. Njihova potreba da se stalno susreću sa nekim izazovima jednostavno nije zadovoljena.

Za druge učenike, uzroko dosade može biti nedostatak interesovanja za temu, ali i vrlo vjerovatno, nedostatak razumijevanja teme. Lako se mogu osjećati izgubljeno ili bespomoćno, ne znajući ni odakle da počnu rad na projektu ili pisanju zadatka. Za ove učenike spas od dosade se može pronaći u poticanju radoznalosti o temi kao i u provođenju dodatnog vremena na objašnjavanju lekcije, dovodeći do tog nivoa razumijevanja koji će donijeti uspjeh.

Šta sve nastavnici rade da izazovu dosadu

Ostavljaju učenike da predugo sjede - Iako je važno jačati koncentraciju vaših učenika dok prate lekciju i dok se fokusiraju tokom samostalnog rada, ako su prisiljeni da sjede predugo, to je već problem. Dobri učitelji su pažljivi i na taj način uče da tačno znaju kada treba da promjene aktivnost i da podignu svoje učenike na noge.

Previše pričaju - učenicima je potreban prostor da dišu ili će se pobuniti i okrenuti vašu učionicu naopačke. Kada nastavnik previše priča, on smara učenike. Tako pokazuje da im ne vjeruje, uči ih da ga ne slušaju i blijedo gledaju. Međutim, što manje i jasnije pričate, to će vaši učenici biti pažljiviji.

Zakomplikuju jednostavne stvari – Mnogi nastavnici pogrešno definišu kako bit strog. Oni misle da svoju nastavu trebaju učiniti složenijom i opširnijom – a to je glavni razlog zašto učenici ne napreduju. Naš posao, ako želimo da to uradimo dobro, je da radimo suprotno. Najefikasniji nastavnici pojednostavljuju gradivo, dijele ga na manje cjeline i izbacuju nebitne činjenice tako čineći da učenici lakše razumiju sadržaj.

Čine zanimljive sadržaje nezanimljivim - Većina gradiva u svim razredima je zanimljiva, ali vaši učenici to ne znaju. U stvari, mnogi pretpostavljaju, na osnovu svog iskustva učenja iz prošlosti, da je svo gradivo dosadno. Vaš je posao da im pokažete drugačije. Vaš je posao da im date razlog da im je stalo do onoga što podučavate. Toliko nastavnika samo priča sa svojim učenicima, zaboravljajući najbitniju stvar, da ih ubjede da to što pričaju je bitno i zanimljivo .

Govore učenicima kako da se ponašanju umjesto da nešto preduzmu po tom pitanju - Nastavnici koji se bore sa održavanjem discipline u razredu, imaju tendenciju da beskrajno govore o ponašanju učenika. Održavaju razredne sastanke, iznova se vraćaju na istu iscrpljujuću temu, na veliku žalost svojih učenika. Učinkovito vođenje odjeljenja podrazumijeva djelovanje. Ne radi se o pričanju.

Previše usmjeravaju, premalo posmatraju– Većina nastavnika je u stalnom pokretu – stalno usmjeravaju učenike iz jednog trenutka u drugi. Ovo ne samo da je izuzetno neefikasno, već umanjuje interes za školu. Umjesto toga, oslonite se na oštroumne, dobro naučene rutine kako biste svoje učenike održali budnima, živahnim i odgovornima kroz svaki prelazni i ponovljivi trenutak vašeg dana – dok vi mirno posmatrate sa distance.

Sporo i aljkavo prelaze nastavno gradivo - Dobro podučavanje teži fokusu i efikasnosti u korištenju vremena, pokreta i energije. Časovi prolaze, lekcije ili aktivnosti se redaju. Čim se



ispuni jedan cilj, prelazi se na sljedeći bez odlaganja. Jasno i svrsihodno podučavanje tjera učenike da ostanu na nogama, i zaokupljeni. Nikad im ne bude dosadno.

Ne prilagođavajte se situacijama - Bez obzira na to šta pokušavate da ispredajete do kraja dana, ili koliko se to čini važnim, u trenutku kada primijetite da učenici ne prate i da su preumorni, morate nešto promijeniti. Nikada se ne isplati nastaviti istim tempom. Ponekad sve što vašim učenicima treba je trenutak da protegnu noge ili pozdrave prijatelja. Drugi put ćete jednostavno preći na nešto drugo.

MOTIVIŠITE UČENIKE IZ RAZLIČITIH NASTAVNIH PREDMETA

Najbolje lekcije, knjige i materijali na svijetu neće učiniti učenicima učenje uzbudljivo niti će im probuditi volju da naporno rade ako nisu motivirani.

Motivacija, unutrašnja i ekstrinzična, ključni je faktor za uspjeh učenika u svim fazama njihovog obrazovanja, a nastavnici mogu igrati ključnu ulogu u obezbjeđivanju i podsticanju te motivacije kod svojih učenika.

Iako motiviranje učenika može biti težak zadatak, nagrade su više nego vrijedne. Motivirani učenici su više uzbuđeni da uče i učestvuju. Jednostavno rečeno: podučavanje u razredu punom motivisanih učenika je ugodno i za nastavnike i za učenike. Neki učenici su motivisani sami od sebe, sa prirodnom ljubavlju prema učenju. Ali čak i sa učenicima koji nemaju ovaj prirodni nagon, odličan nastavnik može učiniti učenje zabavnim i inspirisati ih da ostvare svoj puni potencijal.

Kako motivisati učenike?

Ohrabrite učenike

Učenici traže od nastavnika pohvalu i pozitivno ohrabrenje, i vjerovatnije je da će biti ushićeni da uče ako osjećaju da je njihov rad prepoznat i cijenjen. Trebali biste podsticati otvorenu komunikaciju i slobodno razmišljanje sa svojim učenicima kako bi se osjećali važnima. Budite entuzijastični. Često hvalite svoje učenike. Odajte im priznanje za njihov doprinos. Ako je vaša učionica prijateljsko mjesto gdje učenici osjećaju da ih čuju i poštuju, oni će biti željniji učenja. Fraze poput "Dobro urađen posao" ili "Dobro urađeno" mogu puno pomoći.

Uključite ih

Jedan od načina da ohrabrite učenike i naučite ih odgovornosti je da ih uključite u nastavu. Učinite učešće zabavnim tako što ćete svakom učeniku dati zadatak da obavi. Dajte učenicima odgovornost za sređivanje ili ukrašavanje učionice. Zadaajte učeniku da obriše tablu ili podijeli materijale. Ako čitate na času, zamolite učenike da naizmjenično čitaju dijelove naglas. Neka učenici rade u grupama i svakom dodijelite zadatak ili ulogu. Pružajući učenicima osjećaj kao da oni vladaju situacijom, omogućava im da se osjećaju ostvareno i podstiče aktivno učešće u nastavi.

Potičite ih na rad

Postavljanje očekivanja i razumnih zahtjeva ohrabruje učenike da učestvuju u radu, ali ponekad im je potreban dodatni poticaj za rad. Čak i mali podsticaji čini učenje zabavnim i motiviše



učenike da još više rade. Nešto simbolično ili veliko poput pizza zabave u učionici može dodatno motivisati uzorne učenike kao nagrada za dobre rezultate na testu. Nagrade učenicima daju osjećaj da su nešto uspješno uradili i podstiču ih da uvijek sebi postave cilj koji trebaju ostvariti.

Budite kreativni

Izbjegnite monotoniju tako što ćete mijenjati stvari i aktivnosti u razredu. Podučavajte kroz igru i razgovor umjesto da samo ispredajete lekciju. Ohrabrite učenike da se uključe u debatu i učinite nastavnu jedinicu zabavnom koristeći vizuelna pomagala, poput šarenih dijagrama i video zapisa. Možete čak i prikazati film koji odlično dočarava temu lekcije. Vaša učionica nikada ne bi trebala biti dosadna: koristite postere, didaktička pomagala, studentske projekte i teme za svako godišnje doba da ukрасite svoju učionicu i stvorite toplo, stimulativno okruženje.

Povezujte sadržaje koje učenici uče sa primjerima i situacijama iz života

“Kada će mi ovo uopće trebati u životu?” Ovo pitanje, koje se prečesto čuje u učionici, ukazuje na to da učenik ne vidi vezu između onog što uči sa životnim situacijama. Ako učenik ne vjeruje da je ono što uči važno, neće htjeti da uči, pa je bitno pokazati im svrhu i korist od toga. Ako predajete algebru, odvojite malo vremena da istražite kako se ona praktično koristi, na primjer, u inženjerstvu i podijelite to sa svojim učenicima. Zadivite ih dajući im primjere kako algebru mogu koristiti u budućim zanimanjima. Kada oni vide da to koriste i “obični” ljudi u svakodnevnom životu onda će im postati važno. Možda nikada neće biti uzbuđeni zbog učenja algebre, ali ako vide kako im to može biti od pomoći u životu li poslu, možda će biti motivirani da pažljivo uče.

Učinite učenje zabavnim

Ne mora cijeli školski čas biti igra ili dobar provod, ali učenici koji školu vide kao mjesto gdje se mogu zabaviti bit će motiviraniji da pažljivo slušaju na času i rade ono što se od njih traži. Korištenje zabavnih aktivnosti u nastavi može pomoći učenicima da održe pažnju na času i da učionica bude mnogo ugodnije mjesto za sve učenike.



METODOLOGIJA UPOTREBE HUMORA U NASTAVI I NJENA IMPLEMENTACIJA NA SVAKODNEVNIM ČASOVIMA

Osnovni cilj programa edukacije je da se kroz nastavne metode olakša proces učenja u cilju efektivnog sticanja znanja i vještina za upotrebu humora u nastavi. Učenje je aktivan i kontinuiran proces. Uslovi za uspješnu edukaciju leže u stvaranju atmosfere koja:

- podstiče učesnike na aktivnost;
- daje ljudima za pravo da griješe;
- toleriše nesavršenost;
- promoviše otvorenost i samopouzdanje;
- čini da se ljudi osjećaju poštovano i prihvaćeno;
- naglašava samoprocjenu u saradnji.

Proces učenja zasniva se na potrebama učenika, jer su struktura sadržaja i strategija učenja u potpunosti dizajnirani za potrebe učenja. U odabranom konceptu zajedničkog pristupa učenju, učenici aktivno učestvuju u procesu učenja.

Učesnici su u aktivni što dovodi do razvijanja razmišljanje; potiče korištenje strategija učenja; razvija vještine rada sa različitim izvorima; dovodi do svijesti o vlastitom stilu učenja; pogodanoje za individualizaciju treninga.

Strategija zajedničkog učenja i saradnje govori o edukaciji zasnovanoj na radu u malim grupama, sa ciljem razvijanja socijalnih vještina. Svako zajedničko učenje je kroz saradnju. O tome se može govoriti samo kada su prisutni faktori: međuzavisnost između članova grupe; interakcija licem u lice; individualna odgovornost prema zajedničkom cilju; razvoj vještina za rad u maloj grupi; refleksivna diskusija o tome šta je urađeno.

Edukacija uključuje sljedeće faze: pripremu okruženja za učenje, predstavljanje problema koji se trebaju riješiti i teme za istraživanje, raspodjela zadataka, usmjeravanje rada polaznika, donošenje zaključaka i rezime.

Koncept edukacije

Ovaj program edukacije i lekcije se udaljava od onih pedagoških materijala koji nude ograničene ideje koje ne dozvoljavaju razvoj vlastitih vještina i sposobnosti korisnika. Zbog toga je pedagoški materijal ove edukacije osmišljen na fleksibilan način kako bi ga učesnici mogli koristiti na način koji odgovara njihovim specifičnim kontekstima, kapacitetima i ciljevima. Treba napomenuti da se prijedlozi sadržani u ovom programu bave procesima izgradnje strategije koja se koristi u savladavanju dosade i niske motivacije u učionici.

Primarne karakteristike i obaveze za korišćenje alata su navedene u "4Rs Framework1":

1. Ponovna upotreba – ponovna upotreba sadržaja u nepromjenenom obliku
2. Ponavljanje – prilagođavanje, modifikacija ili izmjena samog sadržaja (npr. prevođenje sadržajabna drugi jezik)
3. Miješanje - kombinujte originalni ili revidirani sadržaj sa drugim sadržajem kako biste stvorili nešto novo
4. Redistribucija - podijelite svoje novodobivene sadržaje sa drugima.



Ciljevi programa edukacije:

Povećati motivaciju učenika u različitim predmetima;

Upotreba HUMOR metodologije i njena primjena u svakodnevnoj nastavi.

Upotreba inovativnih digitalnih i nedigitalnih alata.

Program obuke sadrži 5 modula, zasnovanih na istraživanju u okviru prvog projektnog rezultata i dobrim praksama:

Modul 1. Upotreba humora u učionici

Na kraju modula polaznik može:

Koristiti humor u učionici.

Analizirati različite slučajeve i odabrati odgovarajuće aktivnosti

Koristiti humorističke aktivnosti u svakodnevnoj nastavi.

Modul 2. Poboljšanje motivacije učenika i njihove uključenosti u nastavu

Na kraju modula učesnik je u mogućnosti da:

Zna kako motivisati/uključiti učenike u nastavu

Modul 3. Knjige i materijali za edukaciju

Na kraju modula polaznik je u stanju da:

Analizira različite slučajeve i odabere odgovarajuće materijale

Sprovodi aktivnosti na svakodnevnim časovima.

Modul 4. Podsticanje kreativnog učenja

Na kraju modula učesnik je u mogućnosti da:

Zna kako da podstakne kreativno učenje kod učenika

Analizira različite slučajeve i odabere odgovarajuću aktivnost

Sprovodi aktivnosti u svakodnevnim časovima.

Modul 5. Poboljšanje odnosa između nastavnika i učenika

Na kraju modula učesnik je u stanju da:

Zna kako da poboljša odnos između nastavnika i učenika



UPOTREBA INOVATIVNIH DIGITALNIH I NEDIGITALNIH ALATA

Savjeti za uključivanje tehnologije u nastavni plan i program:

BYOD

je skraćenica za Donesite svoje uređaje. Većina ljudi danas ima pametni telefon ili laptop koji mogu koristiti prilikom učenja. U nastavku ćete naći nekoliko prijedloga koji su inovativni pri učenju. Možete ih koristiti na radnom mjestu ili na sesijama/modulima.

Kahoot

je platforma zasnovana na igricama koja učenje čini fantastičnim. Možete jednostavno igrati postojeći kviz sa onoliko članova koliko želite ili čak igrati ovu igru virtualno. Također je moguće lako kreirati vlastiti kviz koristeći temu koju smatrate važnom i kreirati vlastita pitanja. Ovo bi, na primjer, mogao biti kviz u kojem postavljate pitanja poput: 'Ko je veoma dobar kuhar koji je dobio nagradu za ovo? Ko može tečno govoriti 5 jezika? Tko je vrlo ponosan pradjed?' A zatim navedite nekoliko imena članova vašeg tima da od ponuđenih odgovora odaberu tačne (višestruki izbor). Sve što vam treba je pametni telefon (svaka grupa ili pojedinac) i ekran za projekciju za projiciranje kviza.

Goodreads

vas vodi do najbolje knjige koja vam je potrebna o nekoj temi jer postoji toliko mnogo tema o liderstvu da se možete izgubiti u ogromnoj količini knjiga.

YouTube

vam nudi sve različite vrste videa na različitim jezicima koji mogu dobro poslužiti da se nešto lijepo objasni.

Ted talks

su kratki YouTube video snimci o raznim temama koje vam padaju na pamet (na primjer na mnogim stranicama možete pronaći video na engleskom "Sve što dijelimo" o Danskoj ili "Šta se događa kada se jedni drugima otvorimo i povjerimo").

Udemy/ Kham akademija/ Lynda/ Coursera

su online kursevi o mnogim temama, neki su besplatni, drugi veoma jeftini. Uz ove kurseve učite u opuštenoj atmosferi i za to možete koristiti svoj pametni telefon.

Lumosity

je aplikacija za treniranje mozga i može se koristiti kada pravite malu pauzu kako biste napunili baterije .

Duolingo

je jezička aplikacija za učenje stranog jezika. Možete je koristiti sa kolegama na radnom mjestu ili da virtualno na njoj radite zajedno sa svojim kolegama u inostranstvu.



NEDIGITALNI ALATI

Preokrenuta učionica

Jedna od modernih metodologija koja je postala sve popularnija posljednjih godina. Preokrenuta učionica je pedagoški pristup u kojem se obrću tradicionalni elementi lekcije koju predaje nastavnik – osnovni obrazovni materijal učenici proučavaju kod kuće, a zatim nastave sa tim u školi. Glavni cilj ove metodologije je korisno koristiti vrijeme u nastavi tako što će se, na primjer, više posvetiti pažnja posebnim potrebama svakog pojedinog učenika, razvijati kooperativni projekti ili raditi na specifičnim zadacima.

Učenje zasnovano na projektima

Sa dolaskom novih informacionih i komunikacionih tehnologija u škole, pojavile su se i nove metodologije nastave kao i nove verzije postojećih metodologija, koje su sada revidirane i ažurirane za digitalnu generaciju. Jedan od trenutno najčešće korištenih u nastavi je učenje zasnovano na projektima (PBL).

U svojoj suštini, PBL omogućava studentima da steknu ključna znanja i vještine kroz razvoj projekata koji odgovaraju na probleme iz stvarnog života. Polazeći od konkretnog problema, umjesto tradicionalnog teorijskog i apstraktnog modela, vidi se primjetna poboljšanja u sposobnosti učenika da zadrže znanje, kao i mogućnost razvoja kompleksnih kompetencija kao što su kritičko mišljenje, komunikacija, saradnja ili rješavanje problema.

Kooperativno učenje

“Zajedno jači”. Ovaj koncept je kooperativno učenje, metodologija koju nastavnici koriste da grupišu učenike i na taj način utiču na učenje na pozitivan način.

Zagovornici ovog modela teoretiziraju da rad u grupi poboljšava pažnju, uključenost i stjecanje znanja učenika. Osnovna karakteristika je da je strukturiran na osnovu formiranja grupa od 3-6 ljudi, gdje svaki član ima specifičnu ulogu i za postizanje ciljeva neophodna je interakcija i koordinirani rad.

U kontekstu kooperativnog učenja, konačni cilj je uvijek zajednički i bit će postignut ako svaki od članova uspješno obavlja svoje zadatke. S druge strane, individualno učenje usmjerava učenike na postizanje svojih ciljeva bez potrebe da zavise od ostalih kolega iz razreda.

Gamifikacija

Integracija mehanike i dinamike igre u okruženjima u kojim se inače ne igraju igrice, ili gamifikacija, prakticira se dugo vremena. Međutim, u proteklih nekoliko godina, a posebno zbog evolucije videoigara, ovaj fenomen je dobio neviđenu dimenziju i jedan je od najzastupljenijih trendova u EdTech industriji.

Budući da su 80-ih godina prošlog vijeka igre međunarodnog karaktera poput serijala “Carmen Sandiego” ili “Reader Rabbit” stekle svjetsku popularnost, razvoj obrazovnih naslova se stalno povećavao. Ne samo one namijenjene široj javnosti, već, sve češće, one posebno dizajnirane za učenike i određene kurseve.



Učenje zasnovano na problemu (PBL) je ciklični proces učenja koji se sastoji od mnogo različitih faza, počevši od postavljanja pitanja i sticanja znanja koje, zauzvrat, dovodi do više pitanja kako se ide ka složenosti problema.

Primjena ove metodologije u praksi ne znači samo da učenici istražuju, već i da saznanja pretvaraju u korisne podatke i informacije. Prema mišljenju nekoliko edukatora, četiri velike prednosti su uočene upotrebom ove metodologije:

- Razvoj kritičkog mišljenja i kreativnih vještina
- Poboljšanje sposobnosti rješavanja problema
- Povećana motivacija učenika
- Bolja razmjena znanja u izazovnim situacijama

Dizajn razmišljanje

Obrazovanje je oduvijek bilo pogodno za inovacije. Nastavnici širom svijeta neprestano smišljaju nove ideje i metodologije za nastavu koristeći najbolje alate koji su im na raspolaganju.

Dizajn razmišljanje (DT) potiče od industrijskih dizajnera i njihove jedinstvene metode rješavanja problema i zadovoljavanja potreba svojih klijenata. Primijenjen u obrazovanju, ovaj model omogućava da se sa većom preciznošću identifikuju individualni problemi svakog učenika i u njihovom obrazovnom iskustvu generira kreacija i inovacija ka zadovoljstvu drugih, što potom postaje simbiotsko.

Učenje zasnovano na razmišljanju

Osim debate o efikasnosti učenja pamćenjem činjenica i podataka kada se raspravlja o obrazovanju, jedan od aspekata o kojima se najviše govori je potreba da se učenicima pokaže kako da rade sa informacijama koje dobiju u školi. Naučite ih da kontekstualiziraju, analiziraju, povezuju, raspravljaju... Ukratko, pretvaraju informacije u znanje.

Cilj učenja zasnovanog na razmišljanju (TBL) je razvijanje vještina razmišljenja izvan pamćenja, odnosno razvijanje efektivnog razmišljanja kod učenika.

Učenje zasnovano na kompetencijama

Po definiciji, sve metodologije učenja imaju za glavne ciljeve sticanje znanja, razvoj vještina i uspostavljanje radnih navika. Učenje zasnovano na kompetencijama (CBL) predstavlja skup strategija za postizanje ovog cilja.

Kroz alate za ocjenjivanje kao što su rubrike, nastavnici mogu proći kroz nastavni kurikulum bez značajnijih odstupanja, ali fokusirajući ga na drugačiji način, primjenjujući u praksi stvarne primjere, na taj način svojim učenicima prenose opipljiviju dimenziju lekcija.



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

Grant Agreement n°:
2020-1-BG01-KA201-079161



Izvori:

<https://www.intechopen.com/chapters/58060>
<https://www.edsys.in/16-innovative-ideas-make-teaching-methods-effective/>
<https://www.learningliftoff.com/causes-and-cures-for-classroom-boredom/>
<https://www.myenglishpages.com/blog/boredom-enemy-of-successful-learning/>
<https://smartclassroommanagement.com/2012/01/28/8-things-teachers-do-to-cause-boredom/>
<https://www.teachthought.com/pedagogy/improve-student-motivation-ideas/>
<https://teach.com/what/teachers-change-lives/motivating-students/>
<https://www.realinfluencers.es/en/2019/05/09/8-21st-century-methodologies/>
<https://cyc-net.org/cyc-online/cyc01-0104-muller.html>



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

Grant Agreement n°:
2020-1-BG01-KA201-079161



Nastavni materijali za upotrebu humora u nastavi



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



"Sadržaji ove publikacije su stavovi autora, a ne Evropske komisije koja je podržala izdavanje ove publikacije. Komisija ne može biti odgovorna za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj."



Osnovni cilj programa edukacije je da se kroz nastavne metode olakša proces učenja u cilju efektivnog sticanja znanja i vještina za upotrebu humora u nastavi. Učenje je aktivan i kontinuiran proces. Uslovi za uspješnu edukaciju leže u stvaranju atmosfere koja:

- podstiče učesnike na aktivnost;
- daje ljudima za pravo da griješe;
- toleriše nesavršenost;
- promovira otvorenost i samopouzdanje;
- čini da se ljudi osjećaju poštovano i prihvaćeno;
- naglašava samoprocjenu u saradnji.

Proces učenja zasniva se na potrebama učenika, jer su struktura sadržaja i strategija učenja u potpunosti dizajnirani za potrebe učenja. U odabranom konceptu zajedničkog pristupa učenju, učenici aktivno učestvuju u procesu učenja.

Učesnici su u aktivni što dovodi do razvijanja razmišljanje; potiče korištenje strategija učenja; razvija vještine rada sa različitim izvorima; dovodi do svijesti o vlastitom stilu učenja; pogodanoje za individualizaciju treninga.

Strategija zajedničkog učenja i saradnje govori o edukaciji zasnovanoj na radu u malim grupama, sa ciljem razvijanja socijalnih vještina. Svako zajedničko učenje je kroz saradnju. O tome se može govoriti samo kada su prisutni faktori: međuzavisnost između članova grupe; interakcija licem u lice; individualna odgovornost prema zajedničkom cilju; razvoj vještina za rad u maloj grupi; refleksivna diskusija o tome šta je urađeno.

Edukacija uključuje sljedeće faze: pripremu okruženja za učenje, predstavljanje problema koji se trebaju riješiti i teme za istraživanje, raspodjela zadataka, usmjeravanje rada polaznika, donošenje zaključaka i rezime.

Koncept edukacije

Ovaj program edukacije i lekcije se udaljava od onih pedagoških materijala koji nude ograničene ideje koje ne dozvoljavaju razvoj vlastitih vještina i sposobnosti korisnika. Zbog toga je pedagoški materijal ove edukacije osmišljen na fleksibilan način kako bi ga učesnici mogli koristiti na način koji odgovara njihovim specifičnim kontekstima, kapacitetima i ciljevima. Treba napomenuti da se prijedlozi sadržani u ovom programu bave procesima izgradnje strategije koja se koristi u savladavanju dosade i niske motivacije u učionici.

Primarne karakteristike i obaveze za korišćenje alata su navedene u "4Rs Framework1":

1. Ponovna upotreba – ponovna upotreba sadržaja u nepromjenenom obliku
2. Ponavljanje – prilagođavanje, modifikacija ili izmjena samog sadržaja (npr. prevođenje sadržajabna drugi jezik)
3. Miješanje - kombinujte originalni ili revidirani sadržaj sa drugim sadržajem kako biste stvorili nešto novo
4. Redistribucija - podijelite svoje novodobivene sadržaje sa drugima.



Ciljevi programa edukacije:

Povećati motivaciju učenika u različitim predmetima;
Upotreba HUMOR metodologije i njena primjena u svakodnevnoj nastavi.
Upotreba inovativnih digitalnih i nedigitalnih alata.

Program obuke sadrži 5 modula, zasnovanih na istraživanju u okviru prvog projektnog rezultata i dobrim praksama:

Modul 1. Upotreba humora u učionici

Na kraju modula polaznik može:
Koristiti humor u učionici.
Analizirati različite slučajeve i odabrati odgovarajuće aktivnosti
Koristiti humorističke aktivnosti u svakodnevnoj nastavi.

Modul 2. Poboljšanje motivacije učenika i njihove uključenosti u nastavu

Na kraju modula učesnik je u mogućnosti da:
Zna kako motivisati/uključiti učenike u nastavu

Modul 3. Knjige i materijali za edukaciju

Na kraju modula polaznik je u stanju da:
Analizira različite slučajeve i odabere odgovarajuće materijale
Sprovodi aktivnosti na svakodnevnim časovima.

Modul 4. Podsticanje kreativnog učenja

Na kraju modula učesnik je u mogućnosti da:
Zna kako da podstakne kreativno učenje kod učenika
Analizira različite slučajeve i odabere odgovarajuću aktivnost
Sprovodi aktivnosti u svakodnevnim časovima.

Modul 5. Poboljšanje odnosa između nastavnika i učenika

Na kraju modula učesnik je u stanju da:
Zna kako da poboljša odnos između nastavnika i učenika



Broj poglavlja.	Poglavlje	Link sa sadržajima aktivnosti	Link sa prezentacijama
0	Humor (Teorija)		O humoru u nastavi
1	Upotreba humora u nastavi	Aktivnosti za razgibavanje	Kako djeca uče? Buduće generacije učenika. Uzroci i posljedice dosade u nastavi Šta sve nastavnici rade da izazovu dosadu u nastavi? Humoristične aktivnosti u nastavi
2	Poboljšanje motivacije učenika i njihove uključenosti u nastavu	Aktivnosti za razgibavanje	Poboljšanje motivacije kod učenika
3	Knjige i materijali za edukaciju	Aktivnosti za razgibavanje	Metodologija upotrebe humora u nastavi
4	Poticanje kreativnog učenja kod učenika		Kako potaknuti kreativno učenje kod učenika?
5	Poboljšanje odnosa između nastavnika i učenika	Aktivnosti za razgibavanje	Upotreba inovativnih digitalnih i nedigitalnih alata Poboljšanje odnosa između nastavnika i učenika