



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

Sporazum o nepovratnih sredstvih n°:  
2020-1-BG01-KA201-079161

HUMOUR  
IN THE CLASSROOM



## Usposabljanje učiteljev o Uporabi humorja v učilnici



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ  
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



*Podpora Evropske komisije za izdelavo te publikacije ne pomeni odobritve vsebine, ki odraža stališča le avtorjev, Komisija pa ne more biti odgovorna za vsako uporabo winformacije, ki jih vsebujejo.*



## O PROJEKTU

HUMOR v razredu Sporazum o nepovratnih sredstvih n°: 2020-1-BG01-KA201-079161, je 24-mesečno strateško partnerstvo, ki ga je sestavilo:

- FONDATSIA EVROPEISKI CENTER ZA INOVATSII OBRAZOVANIE SCIENCE AND CULTURA, Bolgarija
- PAMETNA IDEJA Igor Razbornik s.p. Slovenija
- Turk Egitim-Sen Konya št. 2 Podsedovanje Turčija
- JumpIN Hub - Združenje za inovacije in podjetništvo, Portugalska
- JU OS "Stari Ilijas", Ilijas Bosna in Hercegovina
- Svetovanje in pomoč pri poslovnih storitvah, Klara, Ramšak s.p. Slovenija

Glavni cilj tega projekta je izboljšati socio-čustveno ozračje v razredu, saj ga ogrožajo nizka koncentracija, slaba motivacija in dolgčas študentov zaradi pomanjkanja sposobnosti in znanja učiteljev za motiviranje učencev, nezanimive vsebine inlekcije, staromodne metode poučevanja in počasne izobraževalne reforme.

**Vsa gradiva so na voljo za brezplačen prenos in uporabo preko spletne strani projekta.**

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



## KAKO SE ODRASLI UČIJO?

Izobraževanje otrok je obvezno, formalno in standardizirano. Učenje odraslih je prostovoljno in namerno. Cilj izobraževanja odraslih je neodvisensamoučenec. Odrasli se upirajo učnemu procesu, ki je neskladen z njihovim samopojemom kot avtonomnim posameznikom in ne ustreza njihovim potrebam in interesom.

### Učenje odraslih je v središču

To, kar se otroci naučijo v schoo, bi jim moral biti koristen, toda kasneje v življenju. Učenje otrok je predmetno središče. Učenje odraslih je v središču učenja. Odrasli se osredotočajo na neposredno uporabo. Glede na svoje vsakodnevne obveznosti v službi, poklicu, družini in skupnosti se naučijo soočati s pr essures in problemi življenja, s katerimi se soočajo. Posledično skrb odraslega učitelja ni samo in niti v prvi vrsti logični razvoj predmeta, ampak potrebe in interesi učencev. "Andragogijo (izobraževanje odraslih) poziva k pro gram graditeljem in učiteljem, ki so oseben center, ki ne poučujejo predmeta, temveč pomagajo ljudem, da se učijo" (Knowles). Vendar pa so interesi odraslih njihove resnične potrebe. Ali pa rešitve, ki jih imajo učeči se v mislih, ne rešujejo svojih problemov. Adul t educator mora pogosto začeti "potreb pogajanja" (Bhola) z učečimi se pri poučevanju novih potreb o vrelj vodi ali uravnoveženi prehrani, o čisti okolici, preventivnih zdravstvenih praksah ali majhnih družinah. V dialektičnem procesu potreb je treba doseči soglasje o "resničnih" potrebam, kot jih čutijo učenci, in potrebe, kot jih vidijo odrasli edukatorji. Te resnične potrebe morajo ustrezati izkušnjam odraslih učencev. Če odrasla oseba dobi vtis, da se njegova izkušnja ne ceni, se počuti zavrnjeno kot oseba. Nova učenja prevzamejo pomen, saj so odrasli sposobni, da jih nanašajo na svoje življenjske izkušnje. Izkušeni odrasli edukatorji zato gradijo v oblikovanju svojih učnih izkušenj, da lahko učeče načrtujejo in izkušajo, kako bodo svoja učenja uporabljali v svojem dnevno življenje ali dolžnosti ter združili usposabljanje s prenosom in prijavo. Delavnica potem res lahko postane delovno mesto, kjer se izobraževalna gradiva izpeljejo ali pa se izdeluje ocenjevalni študij.

### Učenje odraslih je socialno učenje

Po Knoxovi teoriji strokovnosti učne potrebe za odraslo osebo izhajajo iz življenjskih razmer in medčlene komunikacije. Socialno pričakovanje motivira in opolnomoči odraslega, da išče več znanja, boljše strokovnost in primernejšo izvedbo. Učenje odraslih temelji na izkušnjah, na lastnih izkušnjah učencev in na izkušnjah drugih. Učne nastavitve odraslih imajo običajno participativen in kolaborativen element. Odrasli se raje srečajo kot enaki v majhnih skupinah, da bi raziskali vprašanja in pomisleke, nato pa skupno ukrepali kot rezultat dialoga in medučevanja z diskursom. Skupina postane "učna kooperativa". Skupina ponuja priložnost za medučno učenje. V skupini imajo vlogo posrednikov učitelj in drugi člani skupine. Vsi člani skupine postanejo »soavtožič« (Bhola) v učenju.

### Učenje odraslih je aktivno učenje

Učenje odraslih je v središču življenja. To je učenje z izvajanjem, uporabo in izkušnjami, in če je potrebno po sledi in napaki. Odrasli ne prejmejo le znanja, ki so ga ustvarili tujci, ampak bi morali sami preučiti svojo realnost in iznašati svoja čustva. Raziskovanje novih idej, spretnosti in znanja



poteka v okviru izkušenj učencev. V nastavitvah, kjer se učijo veščine, se učenci seznanijo s spretnostmi, uporabijo te v resničnih življenjskih nastavitvah, redefinišo hoe ta znanja lahko spremenijo z kontekstom, jih ponovno uporabijo v drugih nastavitvah in tako naprej. Odrasli si ideje, veščine in znanje razlagajo skozi medij svojih življenjskih izkušenj in jih preizkušajo v resničnih življenjskih nastavitvah.

### **Učenje odraslih pomeni pridobivanje znanja in kompetenc**

Učni proces v veliki meri prispeva k uspehu učenja. Toda učenje je več kot le učni proces. Sodelujoči učni proces, ki učencem ne pomaga pri pridobivanju znanja in kompetenc, je neuspeh. Postopek sodelovanja lahko traja več časa, ker pomeni aktivno sodelovanje vseh, ki razpravljajo o vseh pro in con's, vendar mora privedi do konkretnih rezultatov, ki združujejo zavezo s pristojnostjo.



## **Kako se otroci učijo? Naslednja generacija učencev.**

Novo stoletje je uvedlo pomembne spremembe v didaktiki in metodah poučevanja. Pedagogika dvajsetega stoletja se razlikuje od pedagogike dvajsetega stoletja. Od začetka 21. stoletja je bilo veliko sprememb v razvoju nacionalnega in svetovnega šolstva. Najbolj omenljiv pojav je zdaj internetizacija družbe in prodor digitalnih tehnologij v učenje.

Nove metodologije poučevanja spreminjajo izobraževalna okolja okoli učitelja in med študenti vozijo boljše akademske uspešnosti. Največji izziv za vsakega učitelja je zavlada pozornosti vsakega študenta in dovolj učinkovito prenesel ideje, da bi ustvarili trajajoč vtis. Kot učitelj, da bi se spopadli s tem izzivom, bi morali izvajati inovativne ideje, ki naredijo izkušnje v učilnici veliko bolj ljubeče za svoje učence.

### **Digitalna generacija**

V sodobni šoli opažamo resne spremembe, povezane z informatiko in uvedbo multimedijev v epoklicno okolje. Sodobni znanstveniki – učitelji, sociologi, futuristi, ki razmišljajo – govorijo tudi o novi generaciji učencev, torej šolarjev dvajsetega stoletja. Ta generacija je "Naslednja", generacija Z (teorija generacij developed neil Hove in William Strauss), digitalna generacija, družbeno-digitalna generacija.

### **Učitelj postane pospešitelj razvoja otroka.**

Med poukom je med učiteljem in dijakom dinamična izmenjava informacij, znanja in energije. Pozitivni odnos v študiju in poklicu, pozitivna energija, ki jo ustvarja učitelj, je določila posebno pozitivno duhovno vzdušje. V sodobni didaktiki je bolje uporabiti bolj razvijajoče se, pozitivno motivirane metode in tehnološke tehnologije izobraževanja, kar bo ustvarilo razvojno okolje, ki bo pozitivno za razvoj.

Ta znanstvena usmeritev v pedagogiko, povezana s socialnim okoljem in socializacijo posameznika, je povzročila novo disciplinsko znanost – socialno pedagogiko. Ukvarja se z drugimi mehanizmi socializacije – vtisom, imitacijo, identifikacijo. Po zaslugi razvoja psihologije se v teoriji vzgoje razvijajo strategije soodločanja, soodločanje z vedenjem in koncept življenjskega sloga.

Zaradi te spremembe v izobraževanju se je pojavilo več različnih učilnih tehnik. Mnoge od teh učilnih tehnik pravzaprav niso nove! Uporaba tehnologije v učilnici je izobraževanjem preprosto dala nov najem življenja, ki nam omogoča, da se na nove načine približamo starim idejam.



Znanstveniki D. Tapscott, D. Oblinger, B. Brdička ugotavljajo resne spremembe v procesu zaznavanja in učenja.

### Razvoj generacije

#### Generacija dvajsetega stoletja

- knjige → branje- Trenutni korak
- , postopno gibanje
- Enotno zadostovanje
- Linearne pristop
- Dojemanje skozi branje
- Neodvisnost
- Nedvoumnost- Pasivna šola
- , kot zahteva ement
- Diskusija
- Realnost
- Zunanja tehnologija
- Zavedanje dejstev

#### Nova generacija

- Prikaz–vizualno zaznavanje
- Nelinearnost
- Multitasking
- Hyper media
- Ikonska dojemanja
- Povezava
- Sodelovanje-
- Šola kot igra- Opozorilo
- Fantazije
- Notranja tehnologija- Vedeti,
- kako najti nekaj potrebnega

### Razlike med sodobno prakso poučevanja v šoli in novo "socialno-digitalno generacijo"

#### Socio-digitalna udeležba

- Prilagodljiva uporaba digitalnih medijev
- Multitasking- Intelektualna
- ICT orodja
- Internetna iskanja
- Socio-digitalno omrežje
- Delo na zaslonu- Izdelava
- in izmenjava v skupinah
- Razširjena omrežja
- Ustvarjanje znanja

#### Šolske prakse

- Tradicionalni mediji, e-mail
- Linearity and sequence
- Pure mental performance
- Limited textbook content
- Off line working, F2F
- Paper and pencil
- Individual performance
- Closed classroom community
- Knowledge acquisition

Učitelji so diametralno nasprotovali mnenjnom o tem, kako se odzvati na spremembe: od konservativnega (zapustiti vse, kar je, je treba šolarjem učiti kot v zadnjem stoletju) do potrebe po popolnem prestrukturiranju izobraževalnega sistema. Naše stališče temelji na načelu ambivalence, kontinuiteti »tradicije → inovacijah«, potrebe po aktivnem ponovnom h fenomena elektronske in vizualne kulture ter preučevanja vpliva vizualne kulture na osebnost šolarca. Digitalne tehnologije spreminjajo naš način življenja, načine komunikacije, način razmišljanja, občutke, kanale vpliva na druge ljudi, družbene veščine in družbeno vedenje.

Unesco je leta 2010 priporočil naslednje strategije poučevanja za 21. stoletje: izkustveno učenje, pripovedovanje zgodb, vrednotno izobraževanje, poizvedovanje, ustrezno ocenjevanje, prihodnje reševanje problemov, učenje zunaj učilnice in reševanje problemov skupnosti



Aktivna uporaba inovativnih metod poučevanja s strani učiteljev je dandanes nujnost. Večja kot so strategije in metode poučevanja učitelja, bolj zanimiva, raznolika je v razredih conducts, bolje motivira študentsko kognitivno dejavnost, oblikuje izkušnje reševanja nestandardnih problemov, spodbuja poglobljeno usposabljanje in enakomerno asimilacijo tehnologije praktične dejavnosti. Dober učitelj nenehno izboljšuje svoje didac tic spretnosti, izbere in razvija nove metode intehnologije poučevanja.



## VZROKI IN POSLEDICE DOLGČASA V RAZREDU

Dolgčas je eden izmed največjih sovražnikov uspešnega učenja.

Za overachievers, je lahko to pacek poučevanja. Ti učenci že vedo gradivo in ne morejo čakati, da se premaknejo naprej. Njihove potrebe po izzivih preprosto ni mogoče izzvati.

Za druge bi to lahko pomenilo pomanjkanje zanimanja za to temo, vendar prav tako pa tudi pomanjkanje razumevanja teme. Zlahka se počutijo izgubljene ali nemočne, ne vedo, kje naj sploh začnejo na projektu ali pisanje nalog. Za te študente se lahko rešitve gibajo od ustvarjanja radovednosti o temi do preživljanja dodatnega časa na lekciji, ustvarjanje ravni razumevanja, ki bo vzreja uspeh .

### Stvari ,ki jih Učitelji počnejo, da povzročijo dolgčas

**Predolgo sedenje - Čeprav je pomembno, da povečate vzdržljivost vaših učencev tako za pozornost med poukom in osredotočanje med** independent delo, če so narejeni za sedenje predolgo, ste prosili za težave. Dobri učitelji so obsežni in se tako naučijo natančno vedeti, kdaj zamenjati prestavo in spraviti svoje učence gor in se gibljejo.

**Preveč govorite** - Študenti potrebujejo prostor za dihanje ali pa bodo izzvali neizgovorjeno upor in obrnili vašo učilnico na glavo. Preveč govoriti je še posebej zaduševanje. Komunicira, da jim ne zaupaš, jih uči, da te ugasnejo in povzroči, da se njihove oči zasteklijo. Bolj ko boste ekonomičen in jedrnat boste z besedami, bolj pa bodo vaši učenci bolj pavšni.

**Da bi preprost, kompleksen - Mnogi učitelji napačno razumeli** oddaj-slišal mandat za bolj strogost. To pomeni, da morajo narediti svoje navodilo bolj zapleteno, bolj vključeno, bolj verbose – kar je glavni razlog, zakaj študenti ne napredujejo. Naša naloga je, če želimo, da to dobro naredimo, da naredimo nasprotno. Najučinkovitejši učitelji poenostavijo, razčlenijo in odrežejo neesencialne vsebine – kar učencem olajša dohajajo vsebine.

**Izdelava zanimive, nezanimiv** - Večina standardnih predmetov na ravni razreda je zanimiva, vendar vaši učenci tega ne vedo. V bistvu mnogi domnevajo, da je na podlagi izkušenj učenja v preteklosti dolgočasno. Tvoja naloga je, da jim pokažeš drugače. To je tvoje delo, da jim daš razlog, da skrbijo za to, kar učiš. Toliko učiteljev samo govori na svojih učencih, pozabljajo najbolj kritičen element: prodaja.

**Govoriti o vedenju, namesto da bi nekaj naredili glede tega - Učitelji, ki se borijo z upravljanjem razreda, se običajno** neskončno pogovarjajo o vedenju. Imajo razredne sestanke. Izmikajo stvari. Znova in znova znova preučujejo isto utrujeno temo, veliko na svoje študente' eye-rolling chagrin. Učinkovito upravljanje učilnic je približno ukrepanje. Gre za doing in sledenje in držanje učencev na odgovornost. Ne gre za pogovor.

**Preveč usmerjanja, opazovanja preveč - Večina učiteljev je v stalnem gibanju – usmerjanje, usmerjanje, držanje in mikroupravljanje učencev iz enega trenutka v drugo.** To ni le izjemno neučinkovito, temveč zavlačuje navdušenje nad šolo. Namesto tega se zanašajte na ostre, dobro učljive rutine, da bodo vaši učenci z vsakim prehodom in ponavljajočim se trenutki dneva ostali budni, živi in odgovorni – medtem ko boste mirno opazovali od daleč.

**Vodenje počasnega, površnega, zdrs-shoda - Dober poučevanje si prizadeva za osredotočenost in učinkovitost časa, gibanja in energije.** Dan krekti in drsi čisto od ene lekcije ali dejavnosti do naslednje. Takoj, ko je izpolnjen en cilj, je na naslednjem brez odlašanja. Selitev





ostro in namensko prisili učence, da ostanejo na prstih, svoje um angažirane. Dolgčas nikoli ne vstopi v sliko.

**Če se ne prilagodite** - Ne glede na to, kaj poskušate stisnil do konca dneva, ali kako se zdi uvozni ant, takoj ko opazite, da glave umrli, morate narediti prilagoditev. Nikoli se ne spleča preoroti. Včasih je vse, kar vaši učenci potrebujejo, trenutek, da si raztegnete noge ali pozdravite prijatelja. Člas boš preisl na nekaj drugega.

## OKREPITI MOTIVACIJO PRI ŠTUDENTIH V RAZLIČNIH PREDMETIH

Najboljše lekcije, knjige in materiali na svetu ne bodo učence vznemirjeni nad učenjem in pripravljene trdo delati, če niso motivirani.

Motivacija, tako intinzična kot eksternična, je ključni dejavnik uspeha učencev na vseh stopnjah njihovega izobraževanja, učitelji pa lahko igrajo ključno vlogo pri zagotavljanju in spodbujanju te motivacije pri svojih učencih .

Motivacija učencev je lahko težka naloga, nagrade pa so več kot vredne. Motivirani učenci so bolj navdušeni nad učenjem in sodelovanjem. Preprosto povedano: Poučevanje pouka, polnega motiviranih učencev, je prijetno tudi za učitelje in dijake. Nekateri učenci so samomotivirani, z naravno ljubeznijo do učenja. A tudi s students, ki nimajo tega naravnega pogona, lahko velik učitelj naredi učenje zabavno in jih navdihne, da dosežejo svoj polni potencial.

### Kako motivirati študente?

#### Spodbujanje študentov

Učenci se zgledajo po odobritvi in pozitivni okrepitvi učiteljev, bolj pa so navdušeni nad učenjem, če čutijo, da je njihovo delo prepoznano in cenjeno. Spodbujati morate odprto komunikacijo in svobodno razmišljati s študenti, da se bodo počutili pomembno. Bodite navdušeni. Pogosto hvalite svoje učence. Prepoznajte jih po prispevkih. Če je vaša učilnica prijazen kraj, kjer se učenci počutijo slišati in spoštovati, se bodo bolj vneli učiti. "Dobro delo" ali "lepo delo" lahko gre daleč .

#### Vključiti jih

Eden od načinov, da spodbujamo učence in jih naučimo odgovornosti, je, da jih vmešamo v učilnico. Naredite sodelovanje zabavno z dajanjem vsakemu študentu delo za opraviti. Dajte študentom odgovornost, da posnemajo ali okrasijo classroom. Dodelite študenta, da izbriše tablo ali razdeli materiale. Če greste skozi branje v razredu, prosite dijake, da naglas berejo odseke. Naredite, da učenci delajo v skupinah in dodelite vsakemu opravilo ali vlogo. Dajanje občutka za lastništvo učencev omogoča, da se počutijo opravljeno in spodbuja aktivno udeležbo v razredu.

#### Spodbude za ponudbo

Določanje pričakovanj in razumne zahteve spodbuja dijake k sodelovanju, včasih pa študentje potrebujejo dodatno spodbudo v pravempostopku. Ponujanje učencem majhnih spodbud naredi učenje zabavno in motivira učence, da se potisnejo. Spodbude se lahko gibajo od majhnih do velikih, ki dajejo poseben privilegij vzornega študenta, do razredne picerije, če se povprečna ocena testa dvigne. Rewards daje učencem občutek za dosežke in jih spodbujajo k delu s ciljem v mislih.



### **Dobi ustvarjalno**

Izogibajte se monotonosti s spreminjanjem okoli strukture vašega razreda. Učite skozi igre in razprave namesto predavanj, spodbujajte študente, da razpravljajo in obogatijo predmetno zadevo z vizualnimi pripomočki, kot so pisane karte, diagrami in video posnetki. Lahko celo prikažete film, ki učinkovito ponazarja temo ali temo. Vaša fizična učilnica nikoli ne bi smela biti dolgočasna: uporabite plakate, modele, študentske projekte in morsko sonal temo, da okrasite svojo učilnico, in ustvarite toplo, spodbudno okolje.

### **Nariši povezave z resničnim življenjem**

"Kdaj bom kdaj potreboval to?" To vprašanje, prepogosto zaslišano v razredu, kaže, da študent ni angažiran. Če študent ne verjame, da je to, kar se učijo, pomembno, se ne bo hotel naučiti, zato je pomembno pokazati, kako se predmet nanašanje. Če poučujete algebro, si vzemite nekaj časa za raziskovanje, kako se uporablja praktično na primer pri inženiringu in delite svoje ugotovitve s študenti. Res jih zasukajo s tem, ko jim povejo, da ga lahko uporabijo v karieri. Če jim pokažemo, da predmet vsakodnevno uporabljajo »pravi« ljudje, mu daje nov pomen. Morda nikoli niso navdušeni nad algebro, če pa vidijo, kako to velja zanje, so morda motivirani, da se učijo intenzivno.

### **Naredite stvari zabavne**

Ni treba, da je vse razredno delo igra ali dober čas, vendar bodo učenci, ki vidijo šolo kot kraj, kjer se lahko zabavajo, bolj motivirani, da bodo pozorni in narediti delo, ki je potrebno od njih, kot tisti, ki jo morajo šteti za opravilo. Dodajanje zabavnih aktivnosti v vaš šolski dan lahko pomaga učencem, ki se borijo, da ostanejo angažirani in naredijo učilnico veliko bolj prijazno mesto za vse učence.



## **METODOLOGIJA HUMORJA IN NJENI IZLIVI V VSAKDANJEM POUKU**

Glavni cilj programa usposabljanja je olajšati učni proces z metodami poučevanja, da se uresniči učinkovito pridobivanje znanja in veščin za uporabo humorja v učilnici. Učenje je aktiven in stalen proces. Pogoji za podporo usposabljanju so v ustvarjanju ozračja, ki:

- spodbuja udeležence, naj morajo biti dejavni;
- priznava pravico ljudi do napak;
- tolerira nepopolnosti;
- spodbuja odprtost in samozavest;
- da se ljudje počutijo spoštovani in sprejeti;
- poudarja samooceno v sodelovanju.

Učni proces temelji na potrebam učencev, saj sta struktura vsebine in učna strategija v celoti zasnovani za potrebe učenja. V izbranem konceptu skupnega pristopa k učenju se učeči aktivno udeležijo učnega procesa.

Udeleženci so v aktivnem položaju. To razvija razmišljati; spodbuja uporabo učnih strategij; razvija veščine pri obravnavanju različnih virov; vodi v zavedanje o lastnem učnem slogu; primeren je za individualizacijo usposabljanja.

Strategija za skupno učenje in sodelovanje - gre za usposabljanje, ki temelji na delu v malih skupinah, namenjenih razvoju socialnih spretnosti. Vsako skupno učenje je s sodelovanjem. O njem lahko govorimo le takrat, ko so prisotni dejavniki: soodvisnost med člani skupine; interakcijo iz oči v oči; individualna odgovornost do skupnega cilja; razvoj spretnosti za delo v majhni skupini; refleksivna razprava o tem, kaj je bilo narejeno.

Postopek usposabljanja vključuje naslednje faze: priprava učnega okolja, predstavitev problemov, ki jih je treba rešiti, in naloge za raziskave, porazdelitev nalog, usmerjanje dela pripravnikom, sklepi in povzetki.

### **Koncept usposabljanja**

Ta program usposabljanja in lekcije se oddaljejo od tistih pedagoških gradiv, ki zagotavljajo ročno in končno idejo, ki ne omogočajo nujno razvoja lastnih spretnosti in sposobnosti uporabnikov. Zato je program pedagoško gradivo, ki je zasnovano na prilagodljiv način, da ga lahko učenec uporabi na način, ki se odziva na njihove specifične kontekste, časa, mesta in cilje. Treba je poudariti, da predlogi iz tega programa obravnavajo procese izgradnje strategije, ki po možnosti poudarjajo izziv dolgega in nizke motivacije v razredu.

Glavne značilnosti in zaobvesti za uporabo orodij so določene v "4Rs Framework1":

1. Ponovno uporabi – ponovno uporabi vsebino v svoji nespremenjeni obliki
2. Spremenite – prilagodite, prilagodite, spremenite ali spremenite samo vsebino (npr. prevesti vsebino v drug jezik)
3. Remix - združite izvirno ali revidirano vsebino z drugimi vsebinami, da ustvarite nekaj novega (npr. vsebino vključite v mash-up)
4. Prerazporeditev - delite svoje revizije ali remikse z drugimi.



### **Cilji programa usposabljanja:**

Za izboljšanje motivacije pri študentih pri različnih predmetih;  
Uporaba humour metodologije in njenih izvajanj v vsakodnevni razredih.  
Uporaba inovativnih digitalnih in ne-digitalnih orodij.

Program usposabljanja vsebuje 5 modulov, ki temeljijo na raziskavah IO1 in dobrih praksah:

#### **Modul 1. Uporaba humorja v dejavnostih učilnice**

Na koncu modula je udeleženec sposoben: Uporaba humorja v učilnici dejavnosti

Analizira različne primere in izbere ustrezne dejavnosti

Izvaja dejavnosti humorja v vsakdanjem classes.

#### **Modul 2. Izboljševanje učencev Motivacija / angažiranost v učilnici**

Na koncu modula je udeleženec sposoben: Vedeti, kako motivirati/vključiti študente

Analizira različne primere in izbere ustrezne dejavnosti

Izvaja aktiva vsakdanjem pouku.

#### **Modul 3. Knjige in gradivo za usposabljanje**

Na koncu modula lahko udeleženec:

Analizira različne primere in izbere ustrezne materiale

Izvaja ukrepe v vsakodnevni razredih.

#### **Modul 4. Spodbujanje ustvarjalnega učenja**

Na koncu modula je udeleženec sposoben: Vedeti, kako spodbuditi ustvarjalno učenje

Analizira različne primere in izbere ustrezne dejavnosti

Izvaja ukrepe v vsakodnevni razredih.

#### **Modul 5. Izboljševanje učitelja - študentski odnos**

Na koncu modula je udeleženec sposoben: Vedeti, kako izboljšati učitelj - študentski odnos

Analizira različne primere in izbere ustrezne dejavnosti

Izvaja ukrepe v vseh razredih.



## UPORABA INOVATIVNIH DIGITALNIH IN NE-DIGITALNIH ORODIJ

### Nasveti za vključitev tehnologije v vaš učni načrt:

#### **BYOD**

pomeni Prinesite svoje naprave. Večina ljudi ima dandanes pametni telefon ali prenosnik, ki ga lahko uporabite za učne dejavnosti. Spodaj boste našli nekaj predlogov, ki so inovativni v smislu učenja. Uporabite jih lahko na delovnem mestu ali v sejah/ modulih.

#### **Kahoot**

je platforma, ki temelji na igrah, ki naredi učenje super. Z lahkoto igrate obstoječi kviz s čim več člani, kot si želite, ali celo igrate to igro virtualno. Prav tako je mogoče enostavno ustvariti svoj kviz, ki temelji na temo, ki se vam zdi pomembna in ustvarite svoja vprašanja. To bi lahko bil na primer kviz, v katerem postavljate vprašanja, kot so: "Kdo je zelo dober kuhar, ki je za to dobil javno ceno? Kdo je sposoben tekoče govoriti 5 jezikov? Kdo je zelo ponosen praded?" Nato pa navesti nekaj imen članov ekipe, ki jih želite izbrati (več možnosti). Za projekt kviza potrebujete le pametni telefon (vsako skupino ali posameznika) in projekcijski zaslon.

#### **Goodreads**

vas vodijo do najboljše knjige, ki jo potrebujete na temo, saj je toliko o vodilnih temah, ki jih lahko izgubite v velikem znesku knjig.

#### **YouTube**

vam ponuja vse različne ki nd videov v različnih jezikih, ki je lahko zelo dobro, da binekaj zelo jasno.

#### **Ted pogovori**

so kratki YouTube videoposnetki o vseh različnih vrstah tem, ki si jih lahko mislite. (na primer na mnogih spletnih mestih lahko najdete videoposnetek v angleščini o "Vse, kar shar e" o Danski ali "Kaj se zgodi, ko se odklenjamo med seboj je segrevanjesrca".

#### **Akademija Udemy/ Kham/ Lynda/ Coursera**

so spletni tečajji o številnih temah, nekateri ae prosti drugi z nizkimi stroški. Večinoma je zelo prilagodljivo učenje in za to lahko uporabljate pametni telefon.

#### **Lumosity**

to je aplikacija za vaje možganov in se lahko uporablja za majhen odmor, da lahko ponovno napolnitebaterijo.

#### **Duolingo**

je jezikovna aplikacija za učenje tujega jezika. Morda bi se ga bilo dobro naučiti za sodelavca na delovnem mestu ali delati praktično skupaj s kolegom v tujini.

## NE-DIGITALNA ORODJA



### **Preklopna učilnica**

Ena od metodologij Mode RN, ki je v zadnjih letih pridobila večjo priljubljenost, Flipped Classroom je pedagoški pristop, v katerem so tradicionalni elementi lekcije, ki jo je učitelj učil, obrnjeni – osnovnošolska izobraževalna gradiva preučujejo učenci doma in nato, delali v učilnici. Glavni cilj te metodologije je optimizirati čas v razredu tako, da ga na primer namenjamo zadostitev posebnim potrebam vsakega posameznega študenta, razvoj kooperativnih projektov ali delo na posebnih nalogah.

### **Učenje, ki temelji na projektu**

S prihodom novih informacijskih in komunikacijskih tehnologij v šole so se pojavile tako nove metodologije poučevanja kot nove različice obstoječih metodologij, ki so zdaj spremenjene in posodobljene za digitalno generacijo. Nae najbolj uporabljaja v razredu trenutno je Projekt-based Learning (PBL).

V svojem bistvu PBL omogoča študentom, da pridobijo ključna znanja in veščine z razvojem projektov, ki se odzivajo na resnične težave. Začenša s konkretnim problemom, inste ad tradicionalnega teoretičnegain abstraktnega modela, vidi pomembne izboljšave v sposobnosti študentov, da obdržijo znanje, kot tudi priložnost za razvoj zapletenih kompetenc, kot so kritično razmišljanje, komunikacija, sodelovanje ali problem solvi ng.

### **Sodelovanje pri učenju**

"Močnejši skupaj". Ta koncept na preprost način sodelujoče učenje, metodologija, ki jo učitelji uporabljajo za združevanje učencev in s tem vpliva na učenje na pozitiven način.

Zastavniki tega modela teorizirajo, da delo v skupini izboljšuje pozornost, vključenost in pridobivanje znanja s strani študentov. Glavna značilnost je, da je strukturirana na podlagi oblikovanja skupin od 3 do 6 ljudi, kjer ima vsaka članica posebno vlogo in doseči cilje, ki jih je treba uskladiti in delati .

V okviru sodelovanja je končni cilj vedno pogost in bo dosežen, če bo vsak član uspešno opravil svoje naloge. Po drugi strani pa se je individualno učenje osredotočilo na doseganje svojih ciljev, ne da bi bilo treba biti odvisen od ostalihsošolcev.

### **Gamification**

Integracija mehanike in dinamike iger v ne-ludičnih okoljih, ali gamification, se prakticira že dolgo časa. Vendar pa je pojav v zadnjih nekaj letih in zlasti zaradi razvoja videoignetov zbral razsežnost brez primere in je eden izmed najbolj govorjenih kot trenutni in prihodnji trend industrije EdTech.

Ker so v 80-jih igrah z mednarodnim poklicem, kot je serija "Carmen Sandiego" ali "Reader Rabbit" (glej infografika spodaj) pridobile svetovno priljubljenost, se je razvoj izobraževalnih naslovov dosledno povečal. Ne le tisti, ki so namenjeni splošni javnosti, ampak vedno pogosteje tudi tistim, ki so posebej namenjeni študentom in posameznim tečajem.

### **Učenje, ki temelji na težavah**



Problem-Based Learning (PBL) je ciklični proces učenja, sestavljen iz številnih različnih stopenj, začnša z vprašanji in pridobivanjem znanja, ki pa vodi do več vprašanj v vse večjem ciklu kompleksnosti.

Dajanje te metodologije v praktično e ne pomeni le izvajanje preiskave s strani študentov, temveč jo pretvoriti v koristne podatke in informacije. Po mnenju več edukatorjev so štiri velike prednosti, ki so jih opazili pri uporabi te metodologije:

Razvoj kritičnega razmišljanja in creative spretnosti  
Izboljšanje sposobnosti reševanja problemov  
Povečana motivacija študentov  
Boljša izmenjava znanja v zahtevnih situacijah

### **Oblikovanje misli**

Izobraževanje je že od nekdaj pomembno mesto za inovacije. Učitelji po vsem svetu nenehno iznašajo nove ideje in metodologije, ki jih uvajajo v učilnico, kar najbolje izdelovanje orodij, ki so jim na voljo .

Design Thinking (DT) velja za industrijske oblikovalce in njihovo edinstveno metodo za reševanje problemov in zadovoljevanje potreb svojih strank. Ta model, ki se uporablja za izobraževanje, omogoča, da se z večjo natančnostjo prepoznajo posamezni problemi vsakega dijaka in ustvarijo v svojih izobraževalnih izkušnjah ustvarjanje in inovacije v smeri zadovoljstva drugih, ki potem beco mes simbiotično.

### **Učenje, ki temelji na mislih**

Poleg razprave o učinkovitosti učenja z zapomnitvi dejstev in podatkov, ko razpravljamo o izobraževanju, je eden izmed najbolj govorjenih vidikov, da je treba učencem pokazati, kako delati z informacijami, ki jih morajo uporabljati v šoli. Naučite jih kontekstualizacije, analiziranja, soočenja, preprirov... Skratka, pretvorite informacije v znanje.

To je cilj učenja, ki temelji na mislih (TBL), razvijanje znanja in spretnosti razmišljanja, ki presegajo spomin in pri tem razvijajo učinkovito t namigovanje na del učencev.

### **Učenje, ki temelji na kompetencah**

Po definiciji imajo vse učne metodologije pridobivanje znanja, razvoj spretnosti in vzpostavitev delovnih navad kot njihovih glavnih ciljev. Učenje, ki temelji na kompetencah (CBL), se zanaša na nizstrategij za doseg tega cilja.

Z orodji za ocenjevanje, kot so rubrike, lahko učitelji brez pomembnih odstopanj preučijo akademski kuriulum, vendar ga usmerijo na drugačen način, tako da v praksi uvedejo prave primere in s tem svojim učencem prenesejo bolj oprijemljivo razsežnost pouka.

### **Sredstva:**



<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/cycol-0104-muller.html>





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

Sporazum o nepovratnih sredstvih n°:  
2020-1-BG01-KA201-079161

HUMOUR  
IN THE CLASSROOM

# Gradivo o pouku o Kako uporabljati HUMOUR v izobraževanju



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ  
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



KLARA S.P.  
LEARN TEACH MOTIVATE

*Podpora Evropske komisije za izdelavo te publikacije ne pomeni odobritve vsebine, ki odraža stališča le avtorjev, Komisija pa ne more biti odgovorna za vsako uporabo winformacije, ki jih vsebujejo.*



Glavni cilj programa usposabljanja je olajšati učni proces z metodami poučevanja, da se uresniči učinkovito pridobivanje znanja in veščin za uporabo humorja v učilnici. Učenje je aktiven in stalen proces. Pogoji za podporo usposabljanju so v ustvarjanju ozračja, ki:

- spodbuja udeležence, naj morajo biti dejavni;
- priznava pravico ljudi do napak;
- tolerira nepopolnosti;
- spodbuja odprtost in samozavest;
- daje ljudem občutek, da se ponovnoujemajo in sprejemajo;
- poudarja samooceno v sodelovanju.

Učni proces temelji na potrebam učencev, saj sta struktura vsebine in učna strategija v celoti zasnovani za potrebe učenja. Pri izbranem zaključku skupnega pristopa k učenju se učeči aktivno udeležijo učnegaprocasa.

Udeleženci so v aktivnem položaju. To razvija razmišljati; spodbuja uporabo učnih strategij; razvija spretnosti pri obravnavanju različnih virov; vodi v zavedanje lastnega učnega sloga; primeren je za individualizacijo usposabljanja.

Strategija za skupno učenje in sodelovanje - gre za usposabljanje, ki temelji na delu v majhnih skupinah, namenjeno razvoju socialnih spretnosti. Vsako skupno učenje je s sodelovanjem. O njem lahko govorimo le takrat, ko so prisotni dejavniki: soodvisnost med člani skupine; interakcijo iz oči v oči; odgovornost za skupni cilj; razvoj spretnosti za delo v majhni skupini; o tem, kaj je bilo narejeno.

Postopek usposabljanja vključuje naslednje faze: priprava učnega okolja, predstavitev problemov, ki jih je treba rešiti, in predmete za raziskave, porazdelitev nalog, usmerjanje dela pripravnikom, sklepe in povzetke.



## Koncept usposabljanja

Ta program usposabljanja in lekcije se oddaljejo od tistih pedagoških gradiv, ki zagotavljajo ročno in končno idejo, ki ne omogočajo nujno razvoja lastnih spretnosti in sposobnosti uporabnikov. Zato je program pedagoško gradivo, ki je zasnovano na prilagodljiv način, da ga lahko učenec uporabi na način, ki se odziva na njihove specifične kontekste, zmogljivosti in cilje. Treba je poudariti, da predlogi iz tega programa obravnavajo procese izgradnje strategije, po možnosti izziv dolgčasa in nizke motivacije v razredu.

Glavne značilnosti in zaveze za uporabo orodij so določene v "4Rs Framework1":

1. Ponovno uporabi – ponovno uporabi vsebino v svoji nespremenjeni obliki
2. Spremenite – prilagodite, prilagodite, spremenite ali spremenite samo vsebino (npr. prevesti vsebino v drug jezik)
3. Remix - združite izvirno ali revidirano vsebino z drugimi vsebinami, da ustvarite nekaj novega (npr. vsebino vključite v mash-up)
4. Prerazporeditev - delite svoje revizije ali remikse z drugimi.

### Cilji programa usposabljanja:

Za izboljšanje motivacije pri študentih pri različnih predmetih;  
Uporaba humour metodologije in njenih izvajanj v vsakodnevni razredih.  
Uporaba inovativnih števk in ne-digitalnih orodij.

Program usposabljanja vsebuje 5 modulov, ki temeljijo na raziskavah IO1 in dobrih praksah:

### Modul 1. Uporaba humorja v dejavnostih učilnice

Na koncu modula lahko udeleženec:  
Uporaba humorja v dejavnostih učilnice  
Nalyzes različne primere in izberite ustrezne dejavnosti  
Izvaja dejavnosti humorja v vsakodnevni razredih.

### Modul 2. Izboljševanje učencev Motivacija / angažiranost v učilnici

Na koncu modula lahko udeleženec:  
Vejte, kako motivirati/zaključiti študente  
Analizira različne primere in izbere ustrezne dejavnosti  
Izvaja ukrepe v vsakodnevni razredih.

### Modul 3. Knjige in gradivo za usposabljanje

Na koncu modula lahko udeleženec:  
Analizira različne primere in izbere ustreznemateriala  
Izvaja ukrepe v vsakodnevni razredih.

### Modul 4. Spodbujanje ustvarjalnega učenja

Na koncu modula lahko udeleženec:  
Vedeti, kako spodbuditi ustvarjalno učenje  
Analizira različne primere in izbere ustrezne dejavnosti  
Izvaja ukrepe v vsakodnevni razredih.



## Modul 5. Izboljševanje učitelja - študentski odnos

Na koncu modula lahko udeleženec:

Vedeti, kako izboljšati odnos med učiteljem in študenti

Analizira različne primere in izbere ustrezne dejavnosti

Izvaja ukrepe v vsakodnevni razredih.

Poglavje e Nr.	Poglavje	Povezava vsebine	Povezava predstavitev
0	Humor ( teorija )		<a href="#">O humorju v učilnici</a>
1	Uporaba humorja v dejavnostih učilnice	<a href="#">Energizers</a>	<a href="#">Kako se otroci učijo?</a> <a href="#">NASLEDNJAGENERACIJA UČENCEV.</a> <a href="#">Vzroki in posledice dolgčasa v razredu</a> <a href="#">Stvari Učitelji storiti, da povzroči dolgčas</a> <a href="#">Uporaba humorja v dejavnostih učilnice</a>
2	Izboljševanje učencev Motivacija / angažiranost v učilnici	<a href="#">Energizer</a>	<a href="#">izboljšanje motivacije študentov</a>
3	Knjige in gradivo za usposabljanje	<a href="#">Energizer</a>	<a href="#">Metodologija humorja</a>
4	Spodbujanje ustvarjalnega učenja		<a href="#">SPODBUJANJE USTVARJALNEGA UČENJA</a>
5	Izboljševanje učitelja - študentski odnos	<a href="#">Energizer - Glasbeni stoli</a>	<a href="#">Uporaba inovativnih digitalnih in ne-digitalnih orodij</a> <a href="#">Izboljšanje odnosa med učiteljem in študentom</a>