



Priročnik dobrih praks

Vir: <https://www.shutterstock.com/image-photo/happy-smiling-boy-glasses-thumb-going-675334717>

Kako uporabiti humor v razredu



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



KLARA S.P.
LEARN TEACH MOTIVATE

ERASMUS+ PROJECT
2020-1-BG01-KA201-079161

PROJEKT:

Humour In The Classroom - "HUMOUR"

KOORDINATOR:

**FONDATSIA EVROPEISKI CENTER ZA INOVATSI OBRAZOVANIE
NAUKA I CULTURA**

Ta publikacija je rezultat partnerskega dela šestih partnerjev - Evropski centър за inovacije, образование, наука и култура, България, SMART IDEA Slovenija, Egitim-Sen Turčija, JumpIN Hub - Associação para a Inovação e Empreendedorismo Portugalska, JU OS "Stari Ilijas" Bosna in Hercegovina in Svetovanje in pomoč pri poslovnih storitvah, Slovenija - v projektu Erasmus + Humour In The Classroom - "HUMOUR" (2020-1-BG01-KA201-079161).

Besedilo in slike publikacije je dovoljeno reproducirati, shraniti v sistem za iskanje ali posredovati v kakršni koli obliki ali na kakršen koli način, elektronski, mehanski, fotokopiranje, snemanje ali kako drugače, brez predhodnega dovoljenja posameznega partnerja v nekomercialne namene in samo za namene usposabljanja. Prosimo, pustite sklic na izvirno gradivo in avtorje, če ga reproducirate. Za komercialno reprodukcijo in vsa druga vprašanja v zvezi s to publikacijo kontaktirajte:

Filiz Ekenler: marerasmus42@gmail.com

Prenosljivo PDF različico v angleščini, bolgarščini, portugalščini, slovenščini, bosanščini in turščini je na voljo na <https://humour.erasmus-projects.eu>

Projekt financira program Erasmus+ Evropske unije. Ta dokument odraža samo stališča avtorja. Vendar pa Evropska komisija in Bolgarska nacionalna agencija ne moreta biti odgovorni za kakršnokoli uporabo informacij, ki jih vsebujejo.

KAZALO

Uvod

- ✓ Kaj je humor? 5
- ✓ Kakšne vrste humorja obstajajo v razredu? 6
- ✓ Kako uporabiti humor v razredu? 6
- ✓ Uporaba prave vrste humorja 7
- ✓ Pozitivne strani humorja 8
- ✓ Negativne strani humorja 9

Uporaba Humorja pri dejavnostih v razredu 10

- ✓ Igranje in smeh, preprečimo ustrahovanje 11
- ✓ 15 šaljivih razrednih iger za študent 14
- ✓ Igre in dejavnosti, da bo učenje v razredu zabavno 19
- ✓ 5 načinov uporabe humorja v razredu 22
- ✓ Kako učinkovito uporabiti humor v učilnici 26
- ✓ Smešno črkovanje in izgovorjava 29
- ✓ Učenje pesmi skozi igro 32
- ✓ Množenje z nasmehom 34
- ✓ Humor kot ledolomilec 36

✓ Naučite se angleščine s karticami: Slap
41

Izboljšanje motivacije/zavzetosti učencev v razredu
44

✓ Classcraft - Vse-v-Enem Platforma za igranje iger v izobraževanju 45

✓ Igrifikacija v izobraževanju 47

✓ Ustvarjanje videa v učilnici 50

✓ Eurekit - Matematične igre 52

✓ APP Milage Aprender+ (poizvedi več)

55

✓ Vključite študente s humorjem 58

✓ Reciklirajmo z nasmehom in rešimo naš planet 62

✓ Simulacija gibanja delcev elastičnega medija 65

(Oscilatorno in valovno gibanje po učnem načrtu)

✓ Slovesna proslava prvega kemijskega razreda 68

✓ Igranje z žogo pri pouku nemškega jezika

71

Books and Training Materials 73

✓ Free Style učenje 74

✓ Knjiga:Humor pri pouku matematike: naloge za razred 78

✓ Delavnica / Usposabljanje - Pedagogija smeha 82

✓ Grozljive zgodbe iz zgodovine Portugalske (zbirka knjig)	84
✓ Vodnik za pedagoge za preprečevanje in reševanje težav z disciplino	87
✓ Prepletena zgodba	92
Spodbujanje ustvarjalnega učenja	96
✓ 10 načinov, kako lahko učitelji naredijo učilnice bolj inovativne	97
✓ 5 inovacij v učilnici brez tehnologije in idej za začetek	103
✓ Okrasitev učilnice - UČILNICE MORAJO BITI PRIVLAČNE, NE MOTEČE	108
✓ Digitalni stripi v učilnici	110
✓ Oživljanje spletnih poukov s humorjem	112
✓ Dodajanje drame lekcijam	115
✓ Drama v razredu	117
✓ Vključite vse vrste inteligence	119
Izboljšanje odnosa učitelja - učenec	122
✓ Deset nasvetov za izboljšanje odnosov med učiteljem in študentom	123
✓ Smisel za humor in odnosi med učiteljem in dijakom pri šoloobveznih otrocih	126

Vir: <https://www.canstockphoto.com/many-kids-play-with-plastic-blocks-in-23792982.html>

KAJ JE HUMOR?

Humor je težnja izkušenj, da izzovejo smeh in poskrbijo za zabavo. Izraz izhaja iz humoralne medicine starih Grkov, ki je učila, da ravnovesje tekočin v človeškem telesu, znano kot humours (latinsko: humor, "telesna tekočina"), nadzoruje zdravje in čustva ljudi. Humor je vzgojno orodje, ki ga je treba pogosteje uporabljati v učilnicah. Kljub temu, kot bomo dokazali v nadaljnjem besedilu, učitelji pogosto niso ustrezno usposobljeni za vodenje pouka s to metodo.

*Humor je premalo razvito orodje,
vendar zelo enostaven za izvedbo
in ima velik vpliv na študente.*

Učinek humorja je kognitivna pristranskost, zaradi katere si ljudje bolje zapomnijo informacije, če jih zaznajo kot humorne.

Poleg izboljšanega spomina je humor povezan z različnimi koristmi, kot so povečano zanimanje, povečana raven energije in zmanjšana negativna čustva, zaradi česar je učinkovito orodje v številnih situacijah.

Za učinkovito uporabo humorja se morate prepričati, da sta vrsta in slog humorja, ki ga uporabljate, ustrezna; to na primer pomeni, da se boste pogosto želeli izogniti humorju, ki je škodljiv za vaše občinstvo, ali humorju, ki je preveč ekstremen.

Za učinkovito uporabo humorja morate poskrbeti tudi, da je količina humorja, ki ga uporabljate, ustrezna ter da sta tudi čas in prikaz vašega humorja ustrezna.

Ne obstaja en sam pravi način za uporabo humorja, saj sta primernost in učinkovitost humorja odvisna od dejavnikov, kot so okoliščine, v katerih ste, ljudje, s katerimi se pogovarjate, in cilj, ki ga želite doseči; na vas je, da to upoštevate, ko se odločate, ali, kdaj in kako uporabiti humor.

KAKŠNE VRSTE HUMORA OBSTAJAJO V UČILNICI?

1. humor, povezan z razrednim gradivom
2. smešne zgodbe (upajmo, da so povezane z vsebino)
3. šaljivi komentarji, samozaničujoči humor, nenačrtovan humor (spontani, nenamerni)
4. šale, uganke, igre besed, smešni rekviziti in vizualne ilustracije
5. primerna/nepripravna uporaba humorja v razredu

Humor je lahko neverjetno orodje v razredu.

Vendar, kot večino stvari v življenju, ga je treba uporabljati zmerno. Preveč humorja je lahko škodljivo, saj lahko spodkopa verodostojnost inštruktorja in povzroči izgubo osredotočenosti na cilje poučevanja. Pomembno je, da to upoštevate pri poučevanju. Če šala ni specifična za to, kar poučujete, ni namenjena izboljšanju učenja ali primerna za občinstvo, učenja ne bo.

Prednosti smešnih zgodb v razredu:

- ✓ Povečanje učenja.
- ✓ Povečanje samomotivacije.
- ✓ Povečanje obiska pouka.
- ✓ Povečanje zmogljivosti testa.

- ✓ Povečanje divergentnega mišljenja.
- ✓ Povečanje zanimanja za učenje.
- ✓ Zmanjšanje tesnobe in stresa pri obravnavi težkega materiala.
- ✓ Ustvarjanje pozitivnega socialnega in čustvenega učnega okolja.
- ✓ Vzpostavitev skupne psihološke vezi med študenti in profesorji.

Samozaničujoč humor je humor kjer sebe ponižuješ.

Včasih smešno, včasih pa preveč izkoriščeno lovljenje komplimentov ali znak nizke samopodobe. Začnite pripovedovati šale in smešne zgodbe. Ko se navadite na zamisel o humorju v učilnici, lahko razmislite o pripovedovanju šal in/ali smešnih zgodb.

Nepričakovan humor bo povečal možnosti, da se bodo učenci odzvali z nasmehi in smehom:

- ✓ Izogibajte se pripovedovanju šal/zgodb, ki jih ne poznate dobro.
- ✓ Ne smejte se lastnim šalam/zgodbam (še posebej, preden jih poveste).
- ✓ Izogibajte se začetnikom, kot je "To je šala" ali "Nisem zelo dober v pripovedovanju šal, ampak ..."
- ✓ Ne pozabite, da je bistvo na koncu, ne nekje drugje v pripovedovanju.
- ✓ Namesto negativnega uporabite pozitiven humor.
- ✓ Spoznajte svoje občinstvo in njihovo občutljivost. Če jih ne poznate, ste morda žaljivi in se tega sploh ne zavedate.
- ✓ Po možnosti prilagodite ali lokalizirajte šale/zgodbe.

Šale, uganke, besedne igre, smešni rekviziti in vizualne ilustracije se povečajo:

- ✓ učenje učencev
- ✓ mnenja, ki so jih oblikovali o razredu in njegovem inštruktorju.
- ✓ načine, na katere bi to lahko vplivalo na njihovo vedenje z in do inštruktorjev.

Učitelji, ki uporabljajo humor, jih študenti na splošno ocenjujejo bolj pozitivno, kateri ponavadi menijo, da uporaba humorja naredi učni proces bolj prijeten.

Humor je lahko učinkovito, večnamensko učno orodje za medicinske sestre pedagogice, da posredujejo vsebino tečaja, zadržijo pozornost študentov, razbremenijo tesnobo, vzpostavijo odnos s študenti in naredijo učenje zabavno.

KAKO UPORABLJATI HUMOR V UČILNICI?

Natančneje, da bi bil vaš humor učinkovit, morate biti pozorni na naslednje stvari:

Vrsta humorja. Na primer, na splošno se boste želeli izogniti humorju, ki je škodljiv in je usmerjen na člane vašega občinstva, ker jih tak humor lahko odtuji.

Slog humorja. Pogosto se boste na primer želeli izogniti humorju, ki je zelo subtilen ali zelo ekstremen, saj je tak humor lahko manj učinkovit kot zmeren humor.

Količina humorja. Pogosto se boste na primer želeli izogniti prepogosti uporabi humorja, ker je to lahko nadležno in lahko izgledate klovnovski.

Čas humorja. Na primer, tudi dober humor lahko na koncu postane neprimeren in neučinkovit, če ga uporabimo v napačnem trenutku.

Dostava humorja. Na primer, tudi dober humor lahko na koncu postane neprimeren in ne učinkovit, če ga podate slabo.

Uporaba prave vrste humorja. Za učinkovito uporabo humorja je pomembno, da ste pozorni na vrsto humorja, ki ga uporabljate. Ko gre na primer za uporabo humorja v izobraževalnem okolju, lahko različne vrste humorja vodijo do izrazito različnih rezultatov:

- ✓ Uporaba pozitivnega humorja je povezana z izboljšanimi učnimi rezultati, sproščenim učnim okoljem, boljšimi ocenami učencev, večjo motivacijo za učenje, izboljšanimi zapomnitvijo informacij in večjim zadovoljstvom študentov.

- ✓ Uporaba negativnega humorja, predvsem pa agresivnega humorja, ki je namenjen določenim študentom ali skupinam učencev, je povezana s slabšimi učnimi rezultati, tesnobnim in neprijetnim učnim okoljem, slabšimi ocenami učencev, večjo motnjo učencev in zmanjšanim zadovoljstvom študentov.

POZITIVNE STRANI HUMORJA

- ✓ Humor zmanjšuje stres v razredu.
- ✓ Humor povečuje ustvarjalnost.
- ✓ Humor zmanjša negativni govor.
- ✓ Humor ustvarja bolj nepozabne lekcije.
- ✓ Humor vodi k temu, da se opravi več dela. Humor je kot predjed.
- ✓ Humor vodi do manj težav z disciplino.
- ✓ Humor ustvarja več študentskega »kupovanja«. Ko uvajate novo temo ali koncept, začnite tako, da študente združite v skupine in jih na majhnih tabli (kot je Pictionary) narišete slike tega, kar že vedo ali mislijo o tej temi.
- ✓ Humor izboljša vaš odnos z družino.
- ✓ Humor ustvarja ekipo in družino.

NEGATIVNE STRANI HUMORJA

- ✓ Neuspešni poskusi humorja
- ✓ Nerazumevanje stopnje razumevanja učencev informacij, ki se poučujejo
- ✓ Žaljiv, nesramen ali sarkastičen humor
- ✓ Preveč se trudi biti smešen
- ✓ Šale o določenih študentih
- ✓ Humor, ki ni povezan s predmetom predavanja
- ✓ Humor, ki je zastarel
- ✓ Smejanje lastnim šalām
- ✓ Humor, ki se zavrne



Vir: <https://www.facebook.com/humourproject/photos/a.115115373735548/115114800402272/?type=1&theater>



Vir: <https://www.teachstarter.com/us/blog/tips-for-teaching-boys-us/>

Uporaba humorja v razrednih dejavnostih

Ime dobre prakse	Igranje in smeh, Preprečimo ustrahovanje
Vir (organizacija, država)	Agrupamento de Escolas de Monção, Portugal
Področje dobre prakse	humor v razredu / šoli
Opis in dokazila	<p>Playing and Laughing, Prevent Bullying, je PRVA izobraževalna igra na Portugalskem, ki je namenjena PRIMARNEM PREPREČEVANJU ŠOLSKEGA USTRAHOVANJA!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cilj je bil združiti koncepte: • IZOBRAŽEVANJE • IGRE • NOVE TEHNOLOGIJE <p>Sestavljen je iz kompleta: družabna igra + digitalna igra (s še 4 igrami)</p> <p>Cilj igre je priti do zabavišnega parka - Preventivnega parka, a da pridete tja, je potrebno odgovarjati na vprašanja, izvajati mimikrijske teste ali dramatizirati situacije na temo, da napredujete v igri in zberete "zelene odtise stopal", ki se nato zamenjajo za zlati ključ, ki omogoča dostop do želenega parka.</p>

Koraki za
implementacijo /
reprodukcijo

Namizna igra:

Družabna igra je sestavljena iz 40 hišic, skozi katere bodo otroci morali iti, dokler ne pridejo do tako imenovanega Parka za preprečevanje šolskega nasilja, v ta namen je ustvarjenih več pravil, ki jih je treba pred začetkom igre prebrati in jih ves čas spoštovati. Na voljo je 6 točk in 1 kocka, s katerimi lahko igra 2 do 6 otrok ali 2 do 12 otrok.

Skupno je sestavljen iz 52 kartic, 30 z vprašanji, ki se nanašajo na temo ustrahovanja, 11 s sporočili, ki vključujejo besede in risbe, ki se nanašajo na problem in 14 s tako imenovanimi »zelenimi odtisi preprečevanja«. Ta vprašanja so na tabli razvrščena v 3 skupine: obarvana skupina, skupina malih zapiskov-sporočil in skupina zelenih odtisov preventive. Tu so tudi zlati ključi, ki edini omogočajo vstop v Preventivni park na koncu.



Novice:

KONSTRUKCIJA ČLOVEŠKE RAZLIČICE NAMIZNE IGRE, KJER SO OTROCI LASTNI IGRALCI IGRE, TAKO BODO PREDSTAVITVE ŠE BOLJ ZABAVNE.



Digitalna igra:


V 2. izdaji tega učnega orodja je digitalna igra pridobljena s pošiljanjem e-pošte s kodo, ki je na koncu knjige pravil, ki je vključena v polje igre »Igrajmo se in se smejmo, preprečimo ustrahovanje«.

Po namestitvi na računalnik ali tablico so vhodna vrata preventivni park, ki otroke z nizom gugalnic samodejno usmeri na igrišče. Štiri od teh zamahov so sestavljene iz iger, povezanih s šolskim ustrahovanjem:

- ✓ Besedna igra;
- ✓ Igra spomina;
- ✓ Igra vprašanj;
- ✓ Igra risanja.

Dostop do teh iger se izvede s klikom na balon v vsakem zamahu (balon 1, 2, 3, 4).



	 <p>Poudariti je treba tudi, da celotno igro spremljajo razlagalne pripovedi in z izbiro ene od iger se začne zabava, povezana z učenjem.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Igra je namenjena otrokom v 1. in 2. ciklu osnovnega izobraževanja, pa tudi staršem, učiteljem, socialnim pedagogom, psihologom, socialnim delavcem, socio kulturnim animatorjem, med drugim tehnikom in ustanovam, ki se ukvarjajo z delom z mladimi za preprečevanje tega. težava.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>ZANIMIVOSTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Like v igri so ročno risali otroci; • Igralna vprašanja so bila oblikovana glede na besedni zaklad otrok; • Omenjeno v 4. letniku portugalskega šolskega priročnika »A Grande Aventura« Texto Editores; • Zmagal na 12. regionalnem tekmovanju IPBragança Poliempreende, 2015 in osvojil častno omembo na nacionalni ravni; • Izšlo je iz Agende IAC (Child Support Institute) 2016; • To je že 2. izdaja igre, ki je bila osvežena.
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://jogobullying.com/</p> <p>https://www.aemoncao.com/news/brincar-e-rir-o-bullying-vamos-prevenir</p> <p>https://www.facebook.com/jogobullying/posts/1870686539757358</p>

Ime dobre prakse

15 šaljivih razrednih iger za študente

<p>Vir (organizacija, država)</p>	<p>avtor Lucie Renard – Bookwidgets - Belgium</p>
<p>Področje dobre prakse</p>	<p>motiviranje študentov z zabavo</p>
<p>Opis in dokazila</p>	<p>Iz neznanega razloga vaši učenci ne poslušajo več. Niso osredotočeni in začnejo govoriti. Obstaja veliko razlogov, zakaj so študenti raztreseni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● To je zadnja ura pouka ● Petek popoldne je ● Učenci se po kosilu utrudijo ● Ponedeljek zjutraj je ● Vsebina je dolgočasna (to se zgodi!) ● Vsebina ni pomembna za vaše študente («zakaj bi se moral tega naučiti?») ● Dolgo časa se pogovarjate brez interakcije ● Učenci so utrujeni ali niso dobro spali ● Soba je prevročna ali prehladna <p>In še veliko več</p> <p>Če opazite, da učenci izgubljajo pozornost zaradi enega od teh razlogov, je čas, da razmislite o zabavni igri v razredu. Interaktivni energizerji za učence so zabavni, vendar morajo učitelji upoštevati tudi, da je starostna razlika med učenci zelo pomembna. Zato sem izbral najboljše primere energizerjev za različno starost, nekateri pa se lahko uporabljajo za katero koli starost. Ne prehitro domnevati, da so vaši učenci prestari za energizer! Zabavne dejavnosti za učence bodo vedno prinesle aktivno spremembo v razred, zato jih z odprtimi rokami sprejemajo skoraj vsi učenci.</p> <p style="text-align: center;">Razredni energizerji za osnovno šolo</p>



Tukaj je 5 zabavnih dejavnosti v razredu za osnovnošolce. So preprosti energizerji in zabavne igre za igranje v razredu. Vedno je dobro začeti dan z motivacijsko dejavnostjo v razredu.

1. "Prrr" and "pukutu"

Ta igra v razredu je bolj primerna za majhne otroke. Prosite vse, naj si zamislijo dve ptici. Eden z imenom "prrr" in drugi z imenom "Pukutu". Če zakličete »prrr«, morajo učenci stati na prstih in komolce premakniti vstran. Ko zakličete »Pukutu«, morajo učenci ostati pri miru in se ne smejo premikati. Če se študent premakne, je diskvalificiran. Ta študent lahko moti druge študente.



2. Buzz

Prosite skupino, naj vstane in se oblikuje v krog. Vsi po vrsti izgovorijo številko, ki se začne z 1, 2, 3 in tako naprej. Seveda obstaja ulov. Pri vsaki številki, v kateri je 4 ali večkratnik 4, mora ta oseba namesto številke izgovoriti BUZZ. Naslednja oseba nadaljuje serijo kot običajno.

Na primer: 1 - 2 - 3 - buzz - 5 - 6 - 7 - buzz - 9 - 10 - 11 - buzz - 13 - buzz - 15 - buzz - 17 - ...

Izberete lahko katerokoli številko, ki bi lahko bila ustrezna, in zamenjate buzz z drugo besedo. Ta igra je odlična pri poučevanju urnikov ali poučevanju, kako težko je delati dve stvari hkrati (razmišljanje, medtem ko poslušate, ko ste na vrsti).

3. Telesne črke

Razdelite razred v majhne skupine (4-5 učencev na skupino). Vsaka skupina si mora omisliti kratico o tem, kar se je do sedaj



naučila. Kratica ne sme biti daljša od števila ljudi v skupini. Če so v skupini 4 osebe, bo kratica imela samo 4 črke.

Ko najdejo akronim, morajo skupine uporabiti svoja telesa za črkovanje črk. Druge skupine se morajo pogovoriti o tem, kaj pomenijo črke.

Nato besede napišete na papir. Podajate jih po učilnici in jih omenjate v nadaljevanju lekcije. S tem energizerjem lahko vidite, kaj so se vaši učenci spomnili, in svojim učencem ponudite orodje, na katerega se lahko vrnete.

4. Rožnati prst

Učitelj pokliče barvo in del telesa. Učenci morajo v sobi najti predmet, ki ima to barvo, in se nato z izbranim delom telesa dotakniti predmeta. Na primer, če učitelj pokliče »rdeč nos«, morajo učenci poiskati rdeč predmet in se ga dotakniti z nosom. Učitelj nadaljuje s klicanjem barv in delov telesa.

Za popestritev lahko tej igri dodate element tekmovanja. Učence, ki prepočasi opravljajo nalogo, lahko prosimo, da se usedejo. Zadnji preostali učenec je zmagovalec.



5. Športna galerija

»Športna galerija« je zelo intenziven primer energizerja. Učitelj izpostavlja različne športne veščine. Učenci jih morajo posnemati vsaj 10 sekund. Čez nekaj časa učitelj pospeši tempo. Nekaj športnih veščin, ki jih učitelj lahko izpostavi:

- ✓ Streljanje v skoku
- ✓ Žongliranje z nogometno žogo

- ✓ Pleše kot balerina
- ✓ Bejzbol udarec
- ✓ Zamah z golf palico
- ✓ Smučanje
- ✓ Serviranje teniške žogice
- ✓ Izstrelitev puščice

Razredni energizerji za srednjo šolo

Vem, da ima veliko učiteljev težave, ko je treba vse narediti v razredu. Včasih še vedno želite svoje učence naučiti veliko stvari, vendar je premalo časa. Razmislite o vključitvi dejavnosti za srednješolce v svoje ure. Prepričan sem, da jim bo ta kratek oddih všeč in da se bodo kasneje osredotočili. Pravzaprav vam bo prihranilo nekaj časa, saj bodo delovali bolje.

6. Laži mi

Ta energizer je zabaven način, da bolje spoznate svoje učence. Ne le osnove, na primer kje živijo ali če imajo brata, ampak resnične zgodbe in anekdote.

Učenci morajo povedati 3 dejstva o svojem življenju. Nekaj, kar se jim je zgodilo. Dva od njih bi morala biti resnična, ena pa laž. Drugi učenci morajo ugotoviti, katera je laž. Presenečeni boste, kakšne nore stvari se dejansko lahko zgodijo! (Ali kako dobro znajo vaši učenci lagati!)

7. Glasbena ruleta s ključnimi besedami

Učitelj naredi kartice s ključno besedo. Ključne besede se nanašajo na lekcijo (lahko uporabite tudi '[Randomness widget](#)' iz BookWidgets namesto kartic). Učenci sedijo v majhnih skupinah s



tablico ali računalnikom. Vi ali eden od vaših študentov izberete kartico. Skupine morajo najti naslov pesmi, ki omenja ključno besedo. Skupina, ki jo najde prva, lahko predvaja svojo pesem na iPadu.

Ta energizer povezuje ključne besede s pesmimi. Učenci si bodo zapomnili vašo lekcijo vsakič, ko bodo slišali pesem, ali pa si bodo zapomnili vaše ključne besede, ko bodo razmišljali o tej pesmi.

8. Pojdi na ta stol

Za to igro v razredu morajo biti učenci prilagodljivi in uravnoteženi. Vsakemu učencu učitelj postavi stol. Vsi stoli naj bodo postavljeni v eno vrstico. Vsak učenec mora stati na stolu. Nato jih učitelj prosi, naj stojijo v določenem vrstnem redu. Na primer: *"Želim, da se organizirate od mladih do starih."* Učenci morajo zdaj zamenjati mesta, ne da bi se dotaknili tal.

S tem energizatorjem se učenci na interaktiven način bolje spoznajo.

Učitelj lahko daje druga naročila,

kot je: »od visokega do majhnega«. ali "od A do Ž." Vsakič morajo učenci zamenjati svoje položaje, ne da bi koga potisnili s stolov. Če želite to narediti bolj zahtevno, lahko nastavite časovno omejitev.

9. Slep umetnik

Ena mojih najljubših iger za študente je zagotovo ta! Učenci naj sestavijo pare. Učenci se med seboj ne vidijo. En učenec prejme risbo, ki ste jo pripravili prej. V idealnem primeru bi morala biti risba nekaj ustreznega za to, kar poučujete.

Učenec, ki drži risbo, mora drugemu učencu dati dobra navodila.

Drugi učenci jo morajo narisati, ne da bi mogli videti izvirno sliko. Če želite popestriti igro v razredu, lahko postavite različne pogoje.

Na primer: *brez spraševanja, risati morate s svojo nepisno roko itd.*

Vas ne zanimajo rezultati?



	<p>Ko uporabite ta energizer kot revizijsko dejavnost, dovolite, da par razloži preostalemu razredu, o čem govori risba.</p> <p>10. Jigsaw - sestavljanke</p> <p>Učence razdelite v štiri skupine. Uporabite štiri prazne sestavljanke, ki so na voljo v trgovinah za umetnost in obrt, in prosite skupine, naj sestavljanke izpolnijo z nečim, kar so se naučili danes. (Risba, citat, besedni oblak itd.) Nato lahko kot revizijo in spodbudo pustite učencem, da drug drugemu rešijo sestavljanke. Uganke lahko oblikujete tudi sami in pustite, da jih izdelajo učenci. To bo vzelo manj časa. Druga možnost je uporaba fotografije in, da naredite sestavljanke jigsaw z BookWidgets.</p>
Koraki za implementacijo / reprodukcijo	Ti energizerji bodo zagotovo izboljšali in vključili učence ter jim naredili manj dolgčas v razredu.
Prednosti za učitelje in študente	<p>Učitelji bodo s svojimi učenci zagotovo dosegli dodatne točke, ker je preprosto zabavno.</p> <p>Učenci se bodo odvrnili od dolgčasa in se zabavali.</p>
Dodatne povezave in viri	https://www.bookwidgets.com/blog/2016/10/15-fun-classroom-energizers-for-students

Ime dobre prakse	Igre in dejavnosti, da bo učenje v razredu zabavno
Vir (organizacija, država)	Corinne Jacob - Blogger
Področje dobre prakse	Motivacija študentov
Opis in dokazila	<p>Kaj naredi dobrega učitelja? Čeprav bo imel vsak posameznik drugačen odgovor, je dober učitelj vsak, ki se počuti doseženega, potem ko je dobro izvedel lekcijo. Ta občutek se pojavi šele, ko ste naredili najboljše, kar ste lahko, in ko ugotovite, da so bili vaši učenci vključeni skozi celotno lekcijo in so se v procesu naučili nekaj novega.</p>



Konec koncev je poučevanje umetnost in zagotovo ni vsaka skodelica čaja (poklic). Nekateri učitelji lahko zanimive lekcije naredijo dolgočasne, medtem ko lahko drugi naredijo najbolj vsakdanje lekcije, ki spodbujajo k razmišljanju! Eden od preprostih in učinkovitih načinov za spodbujanje učenja v razredu in njegovo zabavo je uporaba zabavnih iger in [dejavnosti](#) v razredu! Tukaj je nekaj idej, ki lahko pomagajo.

Igra nore žoge

Prpravite vprašalnik za igro na podlagi teme, ki ste jo pred kratkim učili v razredu. Razred razdelite v dve ekipe in iz ene od ekip izberite učenca, ki bo odgovoril na prvo vprašanje. Ne dovolite, da bi ekipe med seboj razpravljale o odgovorih, saj je edini cilj preizkusiti razumevanje teme vsakega študenta. Če izbrani učenec odgovori pravilno, lahko vrže žogo v enega od treh papirnatih skodelic, ki je vsak označen s 5, 10 ali 15 točkami, in dobi točke za svojo ekipo. Točke hranite na tabli, da lahko ekipe spremljajo napredek. Nadaljujte z igranjem igre med ekipama, dokler ne postavite vseh vprašanj. Zmaga ekipa z največjim številom točk. Nagrade so lahko kuponi za domače naloge, prosti čas, dodaten čas za računalnik itd.

Naglavni trakovi

Tukaj je zabavna predstava o klasični igri [Hedbandz](#). Namesto naglavnih trakov, kot v Headbanzu, uporabite samolepilne liste, da nanje napišete naključne besede (ustrezne za učni načrt razreda). Prilepite enega od zapiskov na glavo študenta, ne da bi dovolili, da pogleda besedo. Učenec mora ugotoviti, kakšna je beseda na njenem čelu, tako da svoje vrstnike vpraša za namige. Če je beseda na listku "cvet", so lahko namigi "opraševanje", "barvita", "pomlad", "cvetni listi" itd., ki igralcu pomagajo uganiti besedo!

Pikado

Ustvarite ogromno pikado in na vsak del (kos) napišite vsako vprašanje. Ker ustvarjanje deske za pikado vključuje veliko

	<p>matematike, lahko razmislite o zamenjavi aktualnih vprašanj z matematičnimi kvizi in ugankami, da podvojite zabavo! Nato pokličite učence v naključnem vrstnem redu, naj vržejo puščice in odgovorijo na vprašanje, ki ga zadene puščica! Ne omejujte pikado na njenih običajnih 20 "kosov". Prosto upogibajte pravila, da bo dovolj "kosov", tako da bo imel vsak otrok možnost odgovoriti.</p> <p>Monopol v razredu</p> <p>To je lahko priljubljena igra v razredu, ker vam ni treba razdeliti učence v ekipe, da bi jo lahko igrali! Pripravite vprašalnik na določeno temo in naredite lažne valute ter jih enakomerno porazdelite med svoje študente. Dovolite jim, da stavijo svoj denar glede na to, kako samozavestno se počutijo glede vprašanja, ki ga zastavite. Če dobijo pravilen odgovor, obdržijo denar, sicer ga predajo naslednjemu igralcu. Igrajte najmanj tri kroge, tako da se denar poda dovolj velikokrat. Zmaga študent, ki ima na koncu igre največ denarja.</p> <p>Thumb Ball</p> <p>Vzemite svetlo žogico za plažo in nanjo napišite več vprašanj. Nato naj učenci sedijo v krogu. Cilj igre je igrati ulov. Ko učenec ujame žogo, mora odgovoriti na vprašanje, ki se ga dotika s palcem desne roke. Če spusti žogo, jo lahko vržeš nazaj v krog. Nadaljujte z igro, dokler ne odgovorite na vsa vprašanja.</p> <p>Enostavne igre, kot so te, vam ne bodo pomagale le pri vadbi pouka z učenci v razredu, temveč bodo pomagale tudi pri povezovanju razreda! Rada bi slišala še kakšno idejo, da bo učenje v razredu bolj zabavno.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Enostavno z navodili in uporabno v vsakem razredu.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Učitelji in učenci bodo zagotovo uživali v teh hitrih dejavnostih, ki bodo prinesle več zabave v svoje razrede.</p>

Dodatne povezave in viri	https://www.whatihavelearnedteaching.com/games-and-activities-to-make-classroom-learning-fun/
---------------------------------	---

Ime dobre prakse	5 načinov uporabe humorja v razredu
Vir (organizacija, država)	ZDA
Področje dobre prakse	Uporaba humorja za poučevanje
Opis in dokazila	<p>SMEH! Charlie Chaplin je rekel: "Dan brez smeha je zapravljen dan," in ne bi se mogel strinjati z več! Toda ali se smeh res lahko prinese v učilnico? Vsekakor! S temi petimi strategijami se boste vi in vaši učenci v kratkem času smejali in se učili!</p> <p>Kot učitelji imamo veliko strategij, ki jih uporabljamo za motiviranje učencev. Vsak učitelj želi povečati zanimanje in sodelovanje učencev, kajne? Ena od strategij za najboljši doseg tega je uporaba humorja v razredu. Vsakodnevna uporaba humorja v vaši učilnici ima številne pozitivne učinke tako za vaše učence kot za vas. Nekateri vključujejo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ povečanje navdušenja in samozavesti ✓ veselje in sreča ✓ optimizem ✓ pripravljenost tvegati ✓ zmanjšanje stresa <p>Raziskovalci se strinjajo, da otroci, ki se smejijo v razredu, razvijejo močne komunikacijske in kritične sposobnosti razmišljanja, postanejo bolj ustvarjalni in se zlahka spopadajo s stresom. Ko se otroci skupaj smejijo v skupinskih okoljih, gradijo občutek timskega tovarštva in ustvarjajo močno vez s sošolci in učitelji.</p>

Humor je naravni ledolomilec, ki pomaga povezati otroke ne glede na njihove razlike.

Vse to zmanjšuje konflikte v razredu in povečuje pozornost in sodelovanje učencev. Se sliši predobro, da bi bilo res? Ni! Vnašanje humorja v vašo učilnico je preprosto in enostavno. Tukaj je nekaj načinov, ki zlahka prinesejo nekaj hihitanja v naš dan.

5 načinov:

1. Smej se med jutranjim srečanjem

Jutranje srečanje je pravi čas, da prikradete malo humorja in pustite, da se jutro nasmehne! Začnete lahko s smešnimi načini, kako se enkrat na teden pozdraviti. Deljenje smešnih citatov je odličen način za povečanje razmišljanja študentov in spodbujanje smiselnega diskurza. Z izbiro različnih citatov lahko neformalno »izmerite«, kaj se učencem v vašem razredu zdi smešno. Občasno dovolite študentom, da delijo smešne zgodbe, ki so se jim nedavno zgodile. Ob dnevih, ko ni nobenih zgodb, ki bi jih lahko delili, vzamemo naš razred »Humor Log« in si ogledamo čas, ko se je v naši učilnici zgodilo nekaj smešnega.

2. Vodite dnevnik humorja

Se v vaši učilnici ne dogajajo najbolj smešne stvari? Vodite dnevnik o tem! Naš razred humoristični dnevnik nam pomaga ujeti smešne spomine na naše skupno leto. Učenci izpolnijo obrazec, ki preprosto vpraša: "Kaj se je zgodilo in zakaj je bilo smešno?" Učenci zabeležijo datum in svoje ime ter ga dodajo v dnevnik. Ta knjiga je kot nalašč, ko študent potrebuje dober nasmeh! Ta preprosta naloga spodbuja k pisanju, tudi za najbolj zadržane pisce, saj vsi želijo dodati stran v dnevnik humorja.

3. Šala dneva

Če vprašate moj razred, vam bodo povedali, da je naša vsakodnevna šala vrhunec njihovega dneva in kar najbolj pogrešajo, ko so odsotni! Učenci vstopijo v sobo v popolnem pričakovanju, da



preberejo dnevni vic. Na polici hranim majhno košarico z oznako Šala dneva. V notranjosti je dovolj izvodov šale za vsakega študenta. Učenci s kritičnim razmišljanjem poskušajo »rešiti« šalo. Šale in uganke spodbujajo nekonvencionalno razmišljanje, saj spodbujajo več sprejemljivih odgovorov. Ko leto napreduje, učenci radi najdejo veliko »odgovorov« na šalo ter spodbujajo in podpirajo svoje sošolce z vsakim novim odgovorom. Učenci so motivirani za sodelovanje v razpravi o šali, zato svoje jutranje obveznosti opravijo pravočasno. Ko študenti začnejo razumeti kompleksnejši humor v šalah, jih spodbujamo, da poiščejo in delijo šale, povezane z vsebino, ki jo preučujemo, ter ustvarijo svoje.

4. Preberite na glas smešno poezijo in literaturo

Kakšen je boljši način za model primerne humorja, kot da v svoj čas branja na glas vključite smešno poezijo in literaturo? Seznam smešne otroške poezije in literature je neskončen. Vzemite knjigo in jo preberite. Če se nasmehnete, ko obrnete stran, je velika verjetnost, da se bodo tudi vaši učenci! Če menite, da ni dovolj časa za branje smešnih knjig, poskusite v tem času uporabiti nekaj smešnih pesmi. Potrebujete nekaj predlogov za začetek? Poskusite A Bad Case of The Giggles Brucea Lanskyja, Where the Sidewalk Ends Shela Silversteina, Those Darn Squirrels Adama Robina, serijo Amelia Bedelia Peggy Parish in serijo Ramona Quimby Beverly Cleary. Dodatna prednost branja humoristične literature z učenci je, da boste opazili, da se humor in duhovitost razvijata v pisnih delih vaših učencev.

5. Igrajte se z besedami

Igranje z besedami je veččina razmišljanja višjega reda. Duhovit humor v igrah besed spodbuja ohranjanje novih besednih besed in lahko poveča povezavo med novim in prejšnjim učenjem. Pomislite na izjavo: "Plišasti medvedki niso nikoli lačni, ker so vedno polnjeni." Ko se končaš hihitati, spoznaš pametno igro besed. Takšno branje besedne igre od študentov zahteva, da razumejo več pomenov

	<p>besede polnjene, da zgradijo pomen iz konteksta, da si vizualizirajo, da razumejo humor, in se nato nekoliko zahihitajo njeni konotaciji. Veliko se lahko nauči iz enega stavka! Besedna igra se lahko uporablja za učenje večpomenskih besed, homofonov, sinonimov in aliteracije. Poskusite prebrati knjige, kot je The King Who Rained Freda Gwynnea, da boste učence spodbudili k razmišljanju o igrah besed. Ustvarite svoj razredni zvezek besednih besed, skupaj z ilustracijami, ki predstavljajo pisanje vaših učencev. Začnite z igranjem besed v svoji učilnici še danes s to preprosto, a privlačno BREZPLAČNO dejavnostjo o zvijačah jezika. Ima vse, kar potrebujete, da povežete pisanje, aliteracijo in smeh!</p> <p>Humor se lahko učinkovito uporablja v razredu kot učno orodje za spodbujanje pozitivnega učenja. Ne pozabite upoštevati razvojnih stopenj humorja dr. Paula McGheeja, da boste razumeli stopnjo humorja za otroke, s katerimi delate vsak dan. Otrokom različnih starosti se zdijo različne stvari smešne! Če v razred vnesete humor in smeh, se bodo vaši učenci naučili, kaj je primeren humor. Nasmehnite se, smejte, predvsem pa se zabavajte s svojimi učenci vsak dan!</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Teh 5 načinov lahko učitelji enostavno uporabljajo pri vsakodnevnem pouku, da izboljšajo osredotočenost svojih učencev.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Učitelji lahko razbremenijo napetost v razredu z boljšo komunikacijo z učenci, prav tako bodo učenci cenili novo smešno klimo v razredu.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>/</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://minds-in-bloom.com/5-ways-use-humor-classroom/</p>

Ime dobre prakse	Kako učinkovito uporabiti humor v razredu
Vir (organizacija, država)	Nacionalno izobraževalno združenje, ZDA
Področje dobre prakse	Uporaba humorja v razredu (članek)
Opis in dokazila	<p>Ko je Gary Rubinstein, srednješolski učitelj matematike v New Yorku, ki se je ukvarjal s stand-up komedijo, želel svoje učence poučiti o simetriji, jim je pokazal dve sliki filmske zvezdnice Angeline Jolie – eno z odsevanjem leve strani obraza. nazaj na sebi, in eno z odsevno samo desno stranjo.</p> <p>Obe podobi sta si bili izjemno podobni, kar označujeta visoko stopnjo simetrije obraza – domnevno označevalec lepote.</p> <p>Rubinstein je nato pokazal dve podobi sebe, od katerih je vsaka odražala drugo polovico njegovega obraza. Na prvi fotografiji ga je upodobil kot napihnjenega, plešastega in nasmejanega, na drugi pa je izgledal z mehкими ustnicami, z umazano glavo in suh.</p> <p>»Kot vidite,« je povedal razredu, »so si te slike precej podobne, zato mislim, da sem zelo dober.«</p> <p>Njegovi učenci so planili v smeh.</p> <p>Takšni trenutki niso zgolj popuščanje ali odvrčanje od učenja, pravi Mary Kay Morrison, nekdanja učiteljica v razredu in avtorica knjige »Using Humor to Maximize Learning«. Opozarja na raziskave, ki kažejo, da smeh zmanjšuje stres, in pravi, da šaljivi trenutki povečajo zavzetost študentov in pomagajo pri vgradnji učenja v dolgoročni spomin.</p> <p>"Prva kakovost, ki si jo srednješolski otroci želijo pri učitelju, je smisel za humor," pravi Morrison. "Spomnijo se teh učiteljev in s temi učitelji se bodo bolj angažirali."</p> <p>Sledite tem nasvetom, da se bodo smejali in se učili.</p>

Smej se sebi

Pomanjkanje materiala? Pogledj navznoter. Otroci se radi smejiijo svojim učiteljem.

Poleg tega, da se posmehuje svojemu videzu, Rubinstein včasih izigrava podobo o sebi, da je matematični piflar brez dotika, in se pretvarja, da misli, da je "Hannah Montana" trenutno na vrhu lestvice.

Michael Lovorn, nekdanji učitelj K-12, ki zdaj raziskuje humor in poučuje kot docent za izobraževanje na Univerzi v Pittsburghu, je prav tako naklonjen samozavestnemu humorju v razredu. "Če je študentu kaj prav, bi se obnašal, kot da bi plesal, in vsi so bili veselo zgroženi," pravi.

Načrtujte zabavo

Humor ne pomeni hitre pameti. Učitelji lahko v svoje učne načrte vključijo smeh z vključitvijo smešnih materialov, kot so neumne težave z besedami, politične risanke ali satirična literatura.

Barbara N. Miller, ki poučuje podiplomske razrede in tečaje strokovnega razvoja o humorju v razredu, pravi, da lahko patenti za navidezno absurdne izume pomagajo študentom izvedeti več o različnih obdobjih preteklosti. Opozorila je na en patent iz leta 1869 za napravo, ki preperečuje ljudem, da bi pokukali v sosednjo stojnico. "To je smešen način, da začnete iskati nekaj," pravi Miller. "Dobite predstavo o tem, kakšna je bila kultura."

Vključite študente

Morrison pravi, da lahko učitelji naročijo študentom, da svoje znanje pokažejo s parodijskimi pesmimi, ugankami ali smešnimi tviti. Ena srednješolska učiteljica, s katero je delala, je vsakemu od njegovih učencev dala majhen del poglavja družboslovja in jih prosila, naj napišejo vsebinsko vprašanje z uporabo šale, igre besed ali uganke. Učitelj je nato vključil smešna vprašanja v oceno enote. "Otroci so zelo radi opravljali ta test," pravi Morrison.

	<p>Potegnite črto</p> <p>Če ste v dvomih o šali, se ugrznite v jezik. Bolje je, da zamudite nekaj smeha, kot da tvegate, da užalite svoje učence. »Tudi če nameravate, da humor ne bo škodoval, če negativno vpliva na otroka, je neprimeren,« pravi Morrison.</p> <p>Lovorn tudi opozarja učitelje, naj se izogibajo kakršnim koli namigovanjem, ocenjenim z R, tudi če pritegnejo smisel za humor starejših učencev. "Če se boste lotili tega, lahko zelo hitro izgubite avtoriteto, ki ste si jo zgradili," pravi.</p> <p>Ne trudi se preveč</p> <p>Humor ni nekaj, zaradi česar bi morali biti poudarjeni – mora biti lahкотen in zabaven! Zato se ne počutite, kot da bi si morali obuti klovnovske čevlje in se pripraviti. »Ljudje mislijo, da bodo morali postati stand up strip, in to ni res,« pravi Miller.</p> <p>Za Galeet Cohen, srednješolsko učiteljico naravoslovja v Philadelphiji, humor običajno prihaja v obliki igrive zafrkancije med njo in njenimi učenci. Ni pretirano, vendar signalizira, da je njena učilnica prostor, kjer so učenci lahko sami in kjer se je v redu smejati, medtem ko se učijo.</p> <p>"Če ne vlagate v izgradnjo srečnega okolja v učilnici, to ni produktivno," pravi Cohen. »Humor je tako majhen odstotek tega, kar se dogaja. Toda če to odstraniš, preostali del razreda preprosto ne deluje več."</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>To je nekaj načinov, kako izboljšati akademske rezultate z uporabo humorja</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Za učitelje je pomembno, da vedo, kdaj in kako uporabiti humor v svojem razredu, da pritegnejo pozornost svojih učencev in predajo učno snov na nov in zanimiv način. Učenci bodo bolj vključeni v učenje, ko bo klima v razredu bolj sproščena in zabavna.</p>

Dodatne informacije	Obstaja veliko povezav do izobraževalnih knjig in člankov, ki lahko obogatijo učne tehnike.
Dodatne povezave in viri	https://www.neamb.com/work-life/how-to-effectively-use-humor-in-the-classroom

Ime dobre prakse	Smešno črkovanje in izgovorjava
Vir (organizacija, država)	avtorica Alma Salketić “Stari Ilijaš” Primary School, Ilijaš, Bosna in Hercegovina
Področje dobre prakse	Poučevanje angleščine s humorjem Motivacija, pozornost
Opis in dokazila	<p>Svetovni jeziki se razlikujejo na več načinov, v pisanju, branju, izgovorjavi. Nekateri jeziki nimajo črk, drugi jeziki jih imajo, itd.</p> <p>http://esl.fis.edu/grammar/langdiff/english.htm</p> <p>Angleščina se v pisanju zelo razlikuje od bosanščine. V bosanskem jeziku se beseda piše tako, kot se izgovarja, npr. piše se "sreča" (sreča) in beseda se izgovarja "sreča" (sreča). V angleščini se črkovanje besed razlikuje od izgovorjave besede, npr. beseda "srečen" se izgovarja / hæpi /. Zato bosanski študenti pogosto delajo napake pri branju ali pisanju v angleščini.</p> <p>http://ff.unsa.ba/files/zavDipl/17_18/ang/Nihada-Colic.pdf</p> <p>Učitelji angleščine poskušajo učencem pomagati pri premagovanju težav na različne načine in pogosto uporabljajo šaljive vsebine ali metode, da bi se lažje naučili angleške izgovorjave in pisanja.</p>
Koraki za implementacijo / reprodukcijo	<p>Učenje študentov izgovarjanja angleških zvokov / e / in / æ /</p> <p>Glas / e / se izgovarja kot v bosanskem jeziku, glas / æ / pa v bosanskem jeziku ne obstaja. Da bi učencem razložil izgovorjavo tega zvoka, jim učitelj reče, naj odprejo usta, da izgovorijo zvok /a/, vendar namesto da bi izgovorili zvok /a/, izgovorijo glas /e/ v tem</p>

položaju in rezultat od tega je zvok /æ/. Izgovorjava tega zvoka je učencem tako smešna, da jih je na začetku pouka učitelj pritegnil in čakajo na več smešnih stvari in primerov.

Ko učencem razlaga izgovorjavo glasov / e / in / æ /, lahko učitelj uporabi naslednje pare besed:

Mrtev / ded / umrl

Oče / dæd / oče

Postelja / postelja / mesto za ležanje

Bad / bæd / ni dobro

Učitelj učencem pove, da je razlika v pisanju očitna, a če ti zvoki niso pravilno izgovorjeni, je prevajanje smešno in nerodno.

Če se beseda **oče** v stavku To je moj oče izgovori /ded / namesto /dæd/, ko je ta stavek preveden v materni jezik namesto prevoda **To je moj oče**, imamo To je moj mrtev. Tudi, če se beseda **slab** v stavku **On je slab** izgovori /postelja/ namesto /bæd/, ko je ta stavek preveden v materni jezik namesto prevoda On ni dobra oseba, imamo He is a place to lie on.





	<p>Te primerjave so učencem zelo smešne in nato tekmujejo, da bi našli več takšnih parov besed, ki spremenijo svoj pomen, če zvoki v besedah niso pravilno izgovorjeni.</p> <p>Tihi,,h“.</p> <p>V angleščini obstajajo zvoki, ki so "tihan", torej se v besedi ne izgovarjajo (ura se izgovarja / auə /, pošten / onist / itd.)</p> <p>Pogosto se zgodi, da si učenci ta pravila izgovorjave težko zapomnijo, včasih pa jih je dolgočasno ponavljati, zato jim lahko učitelj med poukom pove kakšno anekdoto ali vic o nekaterih pravih zvokih ali izgovorjavi, da jih motivira za nadaljnje delo. Eden od njih je naslednji:</p> <p><i>»Nekega dne sem vprašal svojega učitelja angleščine: »Zakaj prezremo nekatere črke pri izgovorjavi, npr. črka "h" - čast, ura ... itd...?«</i></p> <p><i>Rekel mi je: „Ne ignoriramo jih; veljajo za tiho.“</i></p> <p><i>Bil sem še bolj zmeden.</i></p> <p><i>Med odmorom za kosilo mi je učitelj dal svoje kosilo za na pot in me prosil, naj ga pogrejem v kavarni. Pojedel sem vso hrano in mu vrnil prazno posodo. Moj učitelj angleščine je vprašal: »Kaj se je zgodilo? Rekel sem ti, da mi pogreješ hrano, vračaš mi prazno posodo.«</i></p> <p><i>Odgovoril sem: "Gospod, mislil sem, da je "H" tiho.</i></p> <p>Po takšni šali učenci z veseljem nadaljujejo z delom in pogosto pridejo do novih anekdot o izgovorjavi.</p> <p>Pri poučevanju izgovorjave zvokov in besed lahko učitelj uporablja različne ilustracije, šaljive vsebine in zvočne posnetke (različni poudarki pri izgovorjavi iste besede - britanska in ameriška angleščina)</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Učitelji bodo pritegnili pozornost učencev, tudi tistih, ki jim je pri pouku dolgčas, ker se učenci radi šalijo in poslušajo smešne vsebine.</p>

	Učenci si bodo lažje zapomnili tako pravila kot primere pravil, saj so primeri zanimivi in šaljivi ter bodo motivirani za aktivno sodelovanje pri pouku in samostojno raziskovanje doma.
Dodatne povezave in viri	https://www.pinterest.com/jovanacenejac87/funny-pronunciation/

Ime dobre prakse	Učenje pesmi skozi igro
Vir (organizacija, država)	avtor Ruvejd Bećirović “Srednje” Primary School, Ilijaš, Bosna in Hercegovina
Področje dobre prakse	Poučevanje angleščine skozi igro - Motivacija, pozornost
Opis in dokazila	<p>Otroci se zlahka učijo skozi igro in zabavo. Pesmi, igranje in igre izboljšujejo otrokove spretnosti in jim pomagajo pri učenju tujih jezikov. Pesmi in igre učence sproščajo, ko jih delajo pravilno, jim gradijo in krepijo samozavest. Glasba učencem pomaga jasno govoriti, biti pozoren, si zapomniti, razviti sposobnosti poslušanja, se naučiti novega besedišča, razmišljati in se zabavati. Lahko igra zelo pomembno vlogo v jezikovni učilnici. V nekaj sekundah lahko spremeni vzdušje v prostoru.</p> <p>https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/how-use-songs-english-language-classroom</p> <p>http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-07902006000100004</p>
Koraki za implementacijo / reprodukcijo	Ena od iger, ki se uporabljajo v razredu za učenje angleškega besedišča s pesmijo, je naslednja skupinska igra: Učenci so razdeljeni v 4 skupine. Vsaki skupini je dodeljen en verz iz pesmi/pesem.

<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Ko učitelj izgovori določen verz, skupina, ki je temu verzu dodeljena, dvigne roko ali jo spusti, če je bila že prej dvignjena. Učenec izpade iz igre, ko napačno dvigne ali spusti roko, ker se je odzval, ko učitelj ni prebral njegovega verza.</p> <p>Zmaga skupina, katere predstavnik ostane zadnji.</p> <p>Pomagajte svojim učencem vaditi izgovorjavo. Odlična stvar pri glasbi je, da lahko zraven poješ! To omogoča študentom, da vadijo izgovarjanje besed tako, da posnemajo pevca, da zveni kot domači govorec. To odpravlja kakršno koli ugibanje o tem, kako naj bi besede zvenele. V dobri pesmi lahko uživate vedno znova, kar pomeni, da lahko učenci še naprej, za nenehno učenje prepevajo izven pouka. Ker so številne priljubljene pesmi precej privlačne, jim lahko celo ostanejo v glavi in jim ne preostane drugega, kot da se naučijo besed.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>To je zelo preprost in zanimiv način, da učitelji motivirajo učence za učenje določenega besedišča (npr. igrač, glagolov, delov telesa itd.).</p> <p>Učencem je ta način učenja všeč. V njih povzroča smeh in veselje. Zanimivo je, ko učenec trza in napačno reagira. Drug drugega spodbujata in se skupaj veselita zmage.</p> <p>Učenci so zelo osredotočeni na zapomnitev pesmi, da med igro ne delajo napak.</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://www.etimalta.com/how-to-use-songs-in-a-language-class/</p> <p>https://bridge.edu/tefl/blog/esl-songs-kids-teens/</p>



Vir:

https://www.freepik.com/premium-vector/singing-kids-music-school-kid-vocal-group-children-choir-sing-cartoon-illustration_7020497.htm

<p>Ime dobre prakse</p>	<p>Množenje z nasmehom</p>
<p>Vir (organizacija, država)</p>	<p>avtor Aida Gradaščević “Stari Ilijaš” Primary School, Ilijaš, Bosna in Hercegovina</p>
<p>Področje dobre prakse</p>	<p>Učenje skozi smeh</p>
<p>Opis in dokazila</p>	<p>Pomen učenja na zabaven ali humoren način že desetletja raziskujejo pedagogi, učitelji in drugi strokovni sodelavci, ki delajo z otroki.</p> <p>Študija v reviji College Teaching in nevrologinja Judy Willis v svoji knjigi piše o tem. Na kratko na povezavi: https://www.growthengineering.co.uk/why-fun-in-learning-is-important/</p> <p>Glede na vso kompleksnost matematike in težav, ki jih imajo otroci pri učenju snovi, je treba matematiko narediti zabavno.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Ta dejavnost je dobra in motivirajoča za učence, ki imajo težave pri sprejemanju množenjske tabele.</p> <div data-bbox="555 1256 1305 1989" style="text-align: center;"> </div>

	<p>Pred uporabo je potrebno narediti velik kartonski cvet z 10 (ali več) cvetnimi listi. Cvet je treba preluknjati na sredini in skozi ta del, na katerem se lahko cvet zlahka obrne, prenesti stojalo.</p> <p>Na vsak cvetni list učiteljica prilepi sliko bonbona, ki ga ima v razredu v posebni škatli in vsak cvetni list ima "žep" iz prozorne folije, v katerega so vstavljene naloge za množenje. (Vse druge naloge lahko opravite na ta način.)</p> <p>Učitelji lahko to prakso pogosto uporabljajo pri pouku učencev množenja.</p> <p>Učenci gredo ven pred tablo in obrnejo krog. Izračunajo nalogo, napisano na cvetnem listu, ki se je ustavil na označenem mestu. Če pravilno izračunajo, iz škatle s sladkarijami vzamejo bonbon, katerega slika je prilepljena na isti cvetni list, kot je njihova naloga.</p> <p>Potreben material:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ kartonski krog v obliki rože z 10 cvetnimi listi ✓ plastično ali kovinsko držalo tega kartona ✓ sladkarije v škatli <p>Druge dejavnosti, ki so sestavni del pouka matematike, so tudi dejavnosti in ideje iz naslednjih povezav:</p> <p>https://www.mathsisfun.com/</p> <p>https://mrelementarymath.com/make-math-fun/</p> <p>https://www.pinterest.com/momto2poshdivas/math-fun/</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Prednost za učitelje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - razširi svoje znanje s sprejemanjem novih praks - učencem olajša sprejemanje tabele za množenje in deljenje - naredi ponovitvene ure bolj zanimive - izboljša kompetence učiteljev <p>Prednost za študente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lažje in hitreje bodo sprejeli tabelo množenja in deljenja

	<p>- znanje bo sčasoma avtomatizirano</p> <p>- dolgo se spominjajo takšnih ur in počasi ali nikoli ne pozabijo, kaj so se od njih naučili</p>
Dodatne informacije	/
Dodatne povezave in viri	<p>https://www.mathsisfun.com/</p> <p>https://mrelementarymath.com/make-math-fun/</p> <p>https://www.pinterest.com/momto2poshdivas/math-fun/</p>

Ime dobre prakse	Humor kot ledolomilec
Vir (organizacija, država)	KADINHANI SAĞLIK MESLEK LİSESİ, KONYA, TURČIJA
Področje dobre prakse	MOTIVIRANJE ŠTUDENTOV ZDRAVSTVENE NEGE Z LEDOLOMILCI
Opis in dokazila	<p>Humor pozitivno vpliva na učenje, saj pritegne pozornost učencev in jih spodbudi k poslušanju. Udeleženci pouka so izjavili: »Če moram neskončno poslušati učitelja, ki govori, ne da bi prebil led, se dolgočasim in zaspim, ko učitelj samo z monotonim glasom pove kup dejstev, ko pa so šale integrirane, želim poslušati več«. Navedli so tudi, da jim ledolomilci omogočajo povezavo vsebine s tem, kar že vedo. Strinjajo se, da so strategije lomljenja ledu smešne in jih je mogoče uporabiti za lažje razumevanje. Navedeno je bilo: »Ko začnete s predavanjem, ne začnite s tem, kar boste učili, začnite s tem, kar se dogaja v skupnosti ali v novicah, kar je zanimivo. Drugi so ponovili: »Humor za lomljenje ledu je treba izvajati na začetku lekcije in vmes, zlasti v dvojnih obdobjih, ko se utrudimo«.</p>
Koraki za implementacijo / reprodukcijo	<p>Obdelava novih informacij:</p> <p>Samo dovzetnost učencev za informacije ne izkazuje nujno razumevanja. Dokazuje zgolj sprejemanje in prednost učenja kot dela učenčevega vrednostnega sistema. Ker učenje postane del učenčevega vrednostnega sistema, želi učenec ne le biti v zabavnem razredu, ampak tudi uspešno obdelati vsebino.</p>



"Humor nam daje priložnost, da prebavimo, kar smo se pravkar naučili, in se smejimo, si lažje zapomnimo ali oblikujemo nove informacije." To zato, ker se učenje ne nanaša na sprejemanje in beleženje predpakiranih informacij ter njihovo shranjevanje za kasnejše iskanje; je aktiven proces, s katerim se konstruira pomen in preoblikuje razumevanje. Ustvarjanje pomena je proces, v katerem oseba aktivno gradi svoje znanje z uporabo že obstoječe kognitivne strukture kot referenčnega okvira.

Poenostavitev težkih konceptov

Težki pojmi za učenca postanejo nesmiselni, kar še dodatno oteži obvladovanje zapletenih ali sekundarnih konceptov. Udeleženci so navedli: »Zdravstvena nega uporablja težke besede, a če jih mentor razloži ali odigra v obliki šale, je to smiselno in potem razumemo«. Nadalje so priznali, da se s komično igro vlog poveča sodelovanje učencev: »Spodbujajte učence, da humorno igrajo vlogo, kake snovi, kot je histamin, vplivajo na receptorje, da povzročijo alergijski odziv v telesu. Učenci morajo še naprej dokazovati, kako antagonist histamina obrne učinke histamina. Da bi bila učna vsebina smiselna, ni le uporaba humorja v bistvu, temveč postane nujna smiselna organizacija vsebine, ki jo je treba odigrati. Vzgojitelj mora vključiti humorne dejavnosti, kadar je potrebno razumevanje težkih pojmov, npr. omogočanje učencem, da igrajo mehanizem delovanja ali stranske učinke zdravil na smešen način. Vendar pa mora vzgojitelj vnaprej poskrbeti, da so vsi medicinski izrazi ter njihovi prevodi in prepisi dobro razumljeni. Ko se vsi igralci vlog naučijo svojih vlog, jih lahko prosimo, da se kreativno odločijo, kako bodo odigrali svoje vloge. Animirano, humorno igranje vlog, ki ga izvajajo učenci sami, jim bo omogočilo, da zgradijo lastno razumevanje, kar jim bo morda omogočilo poenostavitev težkih konceptov.

Ustvarjanje smiselnih asociacij

	<p>Sposobnost oblikovanja pravih asociacij vodi k učenju. En udeleženec se je spomnil: »Predavatelj, ki je s smešnim lutkovnim filmom prikazal učinek debelosti na delovanje srca, je s to smiselno povezavo olajšal vsebino.« Udeleženec je še izjavil: »Čeprav smo se glasno smejali; lahko bi smiselno povezali učinek debelosti na srce. Po teoriji asociacije je smiselno asociacijo mogoče doseči z izbiro šaljivih dražljajev, ki so vsebini najbolj primerni in jih učencem posredujemo v obliki filmov ali risanih slik. Teorija obdelave informacij predpostavlja, da so vizualni (smešna slika) in slušni (scenarij) dražljaji kodirani s senzornim registrom kot slike oziroma zvočni vzorci. Ko so informacije kodirane v senzoričnem registru, možgani oblikujejo zaznave, v katerih so informacije kategorizirane in prerazvrščene z diskriminacijo vzorcev z uporabo obstoječega znanja kot referenčnega okvira.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Humor pomaga pri reševanju težav</p> <p>Reševanje problemov je mogoče opredeliti kot vsako situacijo, v kateri so nekatere informacije znane, druge pa potrebne. Učence lahko vključi v iskanje znanja, obdelavo informacij in uporabo idej v resničnih situacijah ter ima potencial, da motivira učence in jim pokaže praktične razloge za učenje. Predavatelj lahko uporablja šaljive strategije poučevanja, da razvija učenčeve sposobnosti razmišljanja in sklepanja, to je: njihovo sposobnost analiziranja situacij, uporabe obstoječega znanja v novih situacijah, prepoznavanja razlike med dejstvi in mnenji ter objektivnega presojanja. Po mnenju udeležencev reševanje problemov zahteva; divergentno in ustvarjalno razmišljanje ter spodbuja povezovanje teorije in prakse.</p> <p>Spodbujajte ustvarjalno in divergentno razmišljanje</p> <p>Ustvarjalnost je temeljna sestavina iskanja alternativ z reševanjem problemov in ustvarja izvirnost. Tipične značilnosti ustvarjalnosti so: tekočnost idej, izdelovanje idej s preseganjem očitnega in vključevanjem novih dimenzij. En udeleženec je predlagal: "Humor nam pomaga ustvarjati ideje ter biti ustvarjalni in domiselni."</p>

	<p>Spodbujajte integracijo teorije in prakse</p> <p>Osnovni namen pospeševanja poučevanja in učenja v izobraževanju zdravstvene nege je omogočiti učencem, da naučeno uporabijo v kliničnih situacijah. Ko so na kliničnem področju, imajo učenci možnost, da prenesejo znanje v praktične situacije, s katerimi se srečujejo. Namen izobraževalnih programov je izdelati sposobnost učenca z aplikativnimi kompetencami.</p> <p>V modelu nacionalnega ogrodja kvalifikacij se uporabna kompetenca nanaša na učenčevo sposobnost, da integrira koncepte, ideje in dejanja v pristen resnični kontekst. Uporabna kompetenca predstavlja praktične, temeljne in refleksivne kompetence.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>Negativni učinki humorja</p> <p>Ugotovljeno je bilo, da so učenci izkusili ne le pozitivne učinke humorja, ampak tudi njegove negativne učinke. Negativni učinek, ki so ga omenili udeleženci, je bil, da neprimerno uporabljen humor ovira učenje. V zvezi z negativnimi učinki sta se pojavili dve podtemi, in sicer: preveč humorja odvrča učence od učenja, rasistične šale pa povzročajo izgubo zanimanja za učenje.</p> <p>Preveč humorja odvrne učence od učenja</p> <p>Uporaba preveč nepovezanega humorja odvrča učence od učenja, zlasti pri učencih, usmerjenih v dosežke, ki se osredotočajo na tisto, kar šteje, in se izogibajo dejanjem, ki izgublajo čas. Udeleženci so se sklicevali na dejstvo, da če se humor uporablja neprimerno, na primer z uporabo preveč humorja, kot pri neusmiljenem nizu šal, ki niso povezane z vsebino, to negativno vpliva na učenje. Z drugimi besedami, učenci izgubijo osredotočenost na cilje tečaja, ker se učitelj bolj osredotoči na šale. Udeleženci so navedli: »Nesposobni predavatelji radi kupujejo čas s serijo šal, dokler se obdobje ne izteče. Takih predavateljev ni mogoče jemati resno. To je posledica dejstva, da predavatelj raje govori o humornih stvareh, kot da se osredotoča na poučevanje vsebine. Udeleženci so še povedali, da je humor dobra</p>




stvar: »Razen če predavatelj ne skriva nesposobnosti, vendarle ko je treba imeti test, isti predavatelj postavlja zapletena vprašanja, katerih nismo bili poučeni. Predavatelji naj vsebine ne zamenjajo z nizom šal, in se naj ne skrivajo za šalami". Posledica tega je, da lahko učenci obiskovanje pouka vidijo kot izgubo časa). To pomeni, da uporaba preveč humorja vpliva na verodostojnost vzgojitelja in lahko vodi v pomanjkanje zaupanja. Učenčevo dožemanje vzgojitelja kot nesposobnega uničuje zaupanje in spoštovanje, kar pa negativno vpliva na čustveno družbeno klimo, potrebno za kredibilnost vzgojitelja. Zaradi pomanjkanja spoštovanja do vzgojitelja se lahko v razredu poveča raven hrupa, ki uide izpod nadzora in izgublja čas, ki bi ga lahko učinkovito izkoristili. To vzdušje ovira učenje in je uničujoče, saj humor ne izpolnjuje svojega namena. Priporoča se ustrezen zmeren humor, saj preveč le-tega zmanjša njegov učinek.

Rasistične šale povzročijo izgubo zanimanja za učenje

Rasizem je oblika predsodkov. Učitelji, ki uporabljajo rasistične šale, ustvarjajo nezaupanje pri učencih. Ko so razlike očitne, postane nezaupanje še večje (The World Book Encyclopedia International, 1995, letnik 16, str.52). Udeleženci so pripomnili: »Predavatelj X rad dela rasistične šale, ki so namenjene določenim rasnim skupinam, in zato ustvarja veliko nezaupanja v učnem okolju. Drugi je izjavil: »Če nenehno dobivate te neprijetne komentarje, zlasti v jeziku, ki ga vsi učenci ne razumejo, se počutimo zelo nespoštovani in demotivirani z zelo nizko samozavestjo«. Rezultati so pokazali, da so udeleženci doživeli rasistične šale, ki so bile usmerjene proti določenim rasnim skupinam. Zaradi teh šal so učenci izgubili zanimanje za predmet in učenje. Učenci se nato oddaljijo od učnih dejavnosti. Humor, ki je namenjen posameznikom ali skupinam, naj bi bil omalovažujoč, na primer usmerjen na določeno rasistično ali etnično skupino. Ta vrsta humorja je razvrščena kot neprimerna, saj žali druge.



Dodatne povezave in viri	https://www.researchgate.net/publication/290428251 The effect of humour on learning in an educational setting
--------------------------	--

Ime dobre prakse	Naučite se angleščine s karticami: Slap
Vir (organizacija, država)	Filiz Ekenler, MAREŞAL MUSTAFA KEMAL ORTAOKULU, KONYA-TURKEY
Področje dobre prakse	Motiviranje učencev za učenje novih besed s smešnimi kartami
Opis in dokazila	<p>Pri poučevanju besedišča, zlasti pri delu z začetniki in mladimi učenci, so kartice odličen način za vadbo. Vaše kartice morajo vsebovati slike in besedne besede v angleščini. Obstajajo številne igre, ki jih lahko igrate s svojimi učenci, da jim omogočite vodeno, ponavljajočo se prakso, ki jo potrebujejo za obvladovanje besedišča. Vendar se je tistih, ki vsebujejo humor, vedno najlažje naučiti.</p> <p style="text-align: center;">Ena naših najljubših iger se imenuje "Slap".</p>
Koraki za implementacijo / reprodukcijo	<p>Učenci naj delajo v parih, vse slike pa naj bodo obrnjene navzgor na mizi med obema partnerjema. Učitelj daje navodila: »Položite roke na glavo. Ko izgovorim eno od besed iz besednjaka, se hitro dotaknite slike. Pripravljeni? Brki! Če ste se ga prvi dotaknili, ga obdržite! Položite roke na ramena! Brada! itd.» To bi morala biti hitra igra in morali bi jo igrati več kot enkrat v lekciji, pri čemer bi porabili le nekaj minut vašega dodeljenega časa za vadbene dejavnosti.</p> <div style="text-align: center;">  </div>

<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Spoznanja, da je olajšanje učenja s humorjem še en zabaven način izobraževanja, ne gre zlorabljati, saj izgubljenega časa ni mogoče povrniti. Preveč humorja je izguba časa in odvrča učence od osredotočanja na cilje tečaja. Uporaba humorja ne pomeni, da učitelj nima discipline in ne more izvajati ustreznega upravljanja ali nadzora v razredu. Odgovornost in pooblastilo za zagotavljanje nadzora in discipline pri pouku ima vzgojitelj ne glede na uporabljeni pristop poučevanja.</p> <p>Zato je treba pedagoške sestre ozaveščati tako o negativnih učinkih kot o učinku odsotnosti humorja. Pri vključevanju šaljivih strategij se je treba držati časovnega razporeda, da zagotovimo učinkovito upravljanje časa. To lahko storite tako, da uporabo humorja načrtujete vnaprej, med pripravo lekcije, da ga učinkovito vključite v vsebino.</p> <p>Učitelji, ki se bojijo uporabe humorja pri poučevanju, se morda ne zavedajo koristi humorja za učenje in tako učencem in sebi onemogočajo možnost ustvarjanja prijetnega učnega okolja, ki s humorjem olajša razumevanje in zadrževanje.</p> <p>Takšni vzgojitelji morajo posnemati tiste, ki so naravnani na humor, in dobiti občutek uporabe humorja. To jim bo pomagalo spoznati, da njihovo delo ni nujno, da je preveč resno in da znajo uporabljati humor in so še vedno primerni in profesionalni. Razume se, da niso vsi vzgojitelji naravnani na humor in da ni mogoče le s humorjem ustvariti ugodno učno okolje. Vzgojitelje, ki niso naravnani na humor, je treba najprej seznaniti s koristmi humorja za učenje.</p> <p>Drugič, pomagati jim je treba pri določanju namena uporabe humorja in kako se lahko humor vključi v vsebino, da se izboljša razumevanje. Pri tem bi lahko bile v pomoč smernice, ki temeljijo na raziskavah.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>Humor se lahko uporabi za dobrodošlo olajšanje v napetem razredu.</p> <p>Humor se lahko uporablja tudi za poudarjanje in razjasnitev pomembnih točk, s čimer se poveča razumevanje in zadrževanje.</p> <p>Humorni dražljaj ljudje zaznavajo ali prepoznavajo različno, zato vsi</p>

	učenci ne morejo prepoznati humorističnega dražljaja, kot ga predstavi vzgojitelj.
Dodatne povezave in viri	https://resilienteducator.com/classroom-resources/teaching-strategies-for-english-teachers/



Vir: <https://k12teacherstaffdevelopment.com/tlb/how-can-teachers-use-laughterhumor-as-a-teaching-resource/>

Izboljšanje motivacije učencev / angažiranosti v razredu

Ime dobre prakse	Classcraft – platforma za igranje iger, vse v enem v izobraževanju
Vir (organizacija, država)	Platforma Classcraft
Področje dobre prakse	Motivacija učencev v razredu
Opis in dokazila	<p>Projekt Class Craft, ki se je začel v začetku junija 2018, je namenjen preoblikovanju učilnic v igre vlog (RPG), da bi povečali motivacijo učencev, hkrati pa poučili, kako delati v timih in izboljšati vedenje v razredu. Program že uporablja na stotine učiteljev v 25 različnih državah, skupaj okoli osem tisoč študentov.</p>

Classcraft, ki ga je ustvaril učitelj fizike Shawn Young, je model "gamifikacije" - izraz, ki se uporablja za uporabo tehnik, značilnih za elektronske igre v resničnih situacijah - v učilnicah: učenci prejmejo ali izgubijo točke izkušenj (XP) glede na to, kaj počnejo med poukom.

Če na primer delate domačo nalogo, dobite najboljše ocene na testih in ne delate nereda, si prislužite točke XP. Po drugi strani pa pozen prihod, motenje učitelja ali ujet pri goljufanju, prinašajo igralcu kazni.

Classcraft je brezplačna spletna igra vlog, ki jo učitelji in učenci igrajo skupaj v razredu. Z uporabo številnih konvencij, ki jih tradicionalno najdemo v današnjih igrah, lahko učenci napredujejo, delajo kot ekipa in pridobijo moči, ki imajo posledice v resničnem svetu. Igra deluje kot plast igerifikacije okoli katerega koli obstoječega učnega načrta in spreminja način življenja razreda skozi celotno šolsko leto.



<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Točke XP šteje program in jih upravlja učitelj discipline s pomočjo spletne aplikacije. Ko dosežejo določeno količino točk, se učenci »povišajo« in pridobijo »veščine«, povezane s poklici, ki so jih izbrali. Bojevniki lahko jedo v učilnici, zdravilci lahko vprašajo, ali je njihov testni odgovor pravilen, čarovniki pa lahko na primer zamujajo v razred.</p> <p>Znaki razreda:</p> <p>Za igranje Classcraft mora vsak učenec izbrati lik izmed treh razpoložljivih: zdravilca, čarovnika ali bojevnika. Vsak ima edinstvene lastnosti in moči ter je zasnovan za različne tipe študentov. Te so med potekom igre prilagodljive in so lahko v spremstvu hišnih ljubljenčkov.</p> <p>Ekipe in strategije</p> <p>Pouk se med letom igra v skupinah po pet ali šest študentov. To spodbuja študente, ki se običajno ne družijo, da sodelujejo in zmagujejo v igri. Vsi člani ekipe imajo koristi od skupnih prizadevanj in se naučijo upoštevati potrebe drugih, preden ukrepajo v igri.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Po vzorčenju 100 učiteljev, ki so lani uporabljali Classcraft:</p> <p>98 % jih je poročalo, da je igranje povečalo vključenost in motivacijo študentov</p> <p>88 % jih je potrdilo povečanje akademske uspešnosti</p> <p>99 % jih je dejalo, da je pozitivno vplivalo na vedenje v razredu</p> <p>89 % jih je ugotovilo povečanje splošne učinkovitosti učilnice</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>Pravila igre:</p> <p>https://gemad.net/component/jdownloads/send/8-pesquisa-operacional-ii/22-regras-classcraft-2019-2</p>

Dodatne povezave in viri	https://www.facebook.com/classcraftgame/ https://www.classcraft.com/pt/overview/ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.classcraft.android&hl=pt&gl=US
--------------------------	---

Ime dobre prakse	Gamifikacija v izobraževanju
Vir (organizacija, država)	
Področje dobre prakse	Motivacija učencev v razredu
Opis in dokazila	<p>Gamifikacija je sestavljena iz uporabe mehanizmov in dinamike iger na drugih področjih za motiviranje in poučevanje uporabnikov na igriv način. V zadnjih letih tako izobraževalni kot poslovni svet vse pogosteje uporabljata to orodje za usposabljanje študentov in osebja. Beseda gamifikacija izhaja iz angleške besedne igre in je sestavljena iz uporabe mehanizmov in dinamike iger v izobraževalno-strokovnem obsegu za motiviranje in poučevanje na igriv način. Ta izraz je leta 2002 skoval britanski programer video iger Nick Pelling, vendar se je začel uveljavljati šele leta 2010. Od takrat je ideja o učenju z igranjem vse bolj prisotna v učilnicah in podjetjih po vsem svetu.</p> <p style="text-align: center;">IGRAFIKACIJA V IZOBRAŽEVANJU</p> <p>Gilles Lipovetsky je že v knjigi <i>The Twilight of Duty</i> (2006) dejal, da za razliko od prejšnjih generacij prvič živimo v »družbi, ki razvrednoti ideal samozatajitve, sistematičnega spodbujanja neposrednih želja«. Zaradi te individualistične revolucije je igrivost postala nepogrešljiv element našega vsakdanjega življenja. In to se ne dogaja le v našem prostem času, je tudi del poslovne sfere in predvsem izobraževanja. Tradicionalna pasivna metoda poučevanja pogosto ne motivira študentov. To povzroča povečanje zgodnjega opuščanja šolanja. Glede na ta scenarij se igra iger (znana tudi kot ludifikacija) predstavlja</p>

	<p>kot zanimivo orodje za vzbujanje zanimanja učencev, ki spodbuja aktivno učenje s preoblikovanjem rutinske in nepriljubljene dejavnosti v dinamično in spodbudno.</p> <p>Med glavnimi cilji igerifikacije so:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Naj bo učni proces bolj zabaven. • Povečajte motivacijo študentov. • Spodbujajte proaktivnost v študiji. • Spodbujajte študenta z nagradami. • Optimizirajte učinkovitost učnega procesa.
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p style="text-align: center;">MEHANIZMI GAMIFIKACIJE</p> <p>Gamifikacija uporablja mehanizme, ekstrapolirane iz iger, da motivira uporabnike. To je način nagrajevanja uporabnika glede na njegov uspeh z, na primer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Točke in uvrstitve <p>Za doseganje ciljev se podelijo točke, ki se kopičijo za spodbujanje konkurence.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raven se dvigne <p>Te omejitve omogočajo uporabniku, da se dvigne na višjo raven, odvisno od njihovega razvoja.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nagrade in darila <p>Za doseg določenih dosežkov se podelijo pokali, čustvene nagrade ali darila.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Izzivi in misije <p>To so individualni ali skupinski izzivi, namenjeni krepitvi vključenosti in občutka pripadnosti.</p>



IZOBRAŽEVALNA ORODJA ZA IGRAČENJE

Trenutno obstaja več orodij igerifikacije, ki so namenjena izobraževalnemu področju, zlasti za zgodnje otroštvo in osnovnošolsko izobraževanje. Med najbolj splošnimi, ki jih je mogoče uporabiti tudi za visokošolsko izobraževanje, izstopajo:

FlipQuiz: omogoča učiteljem, da ustvarijo plošče z vprašanji in odgovori z različnimi ocenami glede na njihovo težavnost. S formatom, podobnim nekaterim televizijskim tekmovanjem, doseže svoj največji potencial pri organizaciji turnirjev z ekipami v razredu.

Socrative: omogoča učiteljem, da izvajajo hitre vprašalnike in organizirajo tekmovanja ekip, zastopanih v privlačnih virtualnih dirkah. Na koncu igre lahko učenci ocenijo sejo z anketo.

Prednosti za učitelje in študente

Igrifikacija v izobraževanju lahko naredi učilnico privlačnejšo, zabavno in posodobljeno. Prav tako se bori proti pomanjkanju zanimanja, zaradi česar se učenci učijo na igriv in naraven način.

Zagotavlja nove učne modele, pri katerih učenci niso povsem odvisni od vsebine ali učnega gradiva. Tri komponente se dopolnjujejo.

Poleg tega lahko igrifikacija v izobraževanju razvije nekatere veščine pri tistih, ki jo uporabljajo:

	<ul style="list-style-type: none"> • Ustvarjalnost in avtonomija; • Sposobnost reševanja problemov; • doseganje ciljev; • Skupinsko delo; • Tehnološki jezik; • Občutek nujnosti; • zdrava konkurenca; • Izboljšanje koncentracije.
Dodatne informacije	/
Dodatne povezave in viri	https://www.iberdrola.com/talentos/o-que-e-gamificacao https://www.happycode.pt/blogs/news/gamificacao-na-educacao-o-que-e-e-como-estimula-a-aprendizagem

Ime dobre prakse	Ustvarjanje videa v učilnici
Vir (organizacija, država)	European Center for Innovation, Education, Science and Culture - Bulgaria
Področje dobre prakse	Zabava, ustvarjalnost
Opis in dokazila	<p>Študentje uživajo pri delu na video projektih – navdihujejo ustvarjalnost, omogočajo timsko delo in ustvarjajo končni izdelek, na katerega so študenti lahko ponosni.</p> <p>Vključitev video projektov v učilnico je eden od načinov za zagotavljanje bogate mešane učne izkušnje za študente.</p>

<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Učence razdelite v skupine, da posnamejo film o prebrani knjigi in pripovedujejo elemente zapleta. Ali pa prosite študente, naj namesto pisanja poročila o knjigi ustvarijo video projekt o svojem najljubšem liku ali poglavju. 2. Ustvarite video s pesmijo ali rap, da si učenci pomagajo zapomniti matematične strategije, črkovanje besed ali slovnična pravila. 3. Študentsko napisane pesmi spremenite v umetniško vizualne video posnetke. 4. Igrajte šarade tako, da prosite študente, naj ustvarijo 30-sekundni video. Lahko igrajo besedne besede, ostali pa naj ugibajo, katero besedo predstavljajo. 5. Oblikujte film o zgodovini vaše šole ali skupnosti. Otroci naj to odigrajo. 6. Pripravite segment novic o posebnem dogodku, kot je gostujoči govornik, šolski 5K zabavni tek, projekt za polepšanje ali zbiranje sredstev. 7. Prosite študente, naj se izpostavijo v eno minutnem videu za spoznavanje. 8. Izmisлите si glasbeni video s pesmijo, ki se jo učenci učijo pri glasbenem pouku. 9. Ustvarite kratek dokumentarec, da razložite znanstveni projekt. Videoposnetek je odličen za prikaz sprememb s časovnim zamikom za poskuse. 10. Dovolite študentom, da ponovno poučujejo enoto z uporabo videa. Učenci lahko ustvarijo rekvizite in vizualne elemente, da povzamejo, kaj so se naučili o določeni temi.
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>navdihujejo ustvarjalnost</p> <p>skupinsko delo</p> <p>učne izkušnje</p> <p>Učenje z delom</p>

Dodatne povezave in viri	https://www.imaginelearning.com/blog/2014/01/10-fun-ways-to-use-video-creation-in-the-classroom https://www.edutopia.org/article/student-created-videos-classroom https://animoto.com/education/classroom
---------------------------------	---

Ime dobre prakse	Eurekit - matematična igra
Vir (organizacija, država)	Instituto Politécnico de Bragança – Escola Superior de Tecnologia e Gestão, Portugal
Področje dobre prakse	motivacija učencev za učenje matematike
Opis in dokazila	<p>Prebujanje okusa pri učencih po matematiki je zahtevna naloga za vzgojitelje in učitelje. Za učitelje na vseh ravneh izobraževanja je dokaz, da večina učencev izkazuje strahove in nosi predsodke o naravi matematičnega razmišljanja in posledično o lastni sposobnosti discipline.</p> <p>Uvedba matematičnih iger v učilnico je obetaven prispevek k premagovanju takšnih napačnih predstav, saj se vsi učenci, ne glede na njihovo starost ali izobrazbeno raven, lažje učijo, če lahko to počnejo na zabaven način. Zato igranje iger od zgodnjih stopenj šolske poti spodbuja prijetne interakcije, ki so lahko osnova zdravega in koristnega odnosa z matematiko.</p> <p>Igre EureKit so vir, ki ga lahko uporabljajo vsi učitelji in strokovnjaki za znanstveno komuniciranje, da bi spodbudili vizualizacijo in razumevanje številnih matematičnih konceptov. V ta namen je pomembno, da se učiteljem zagotovi dodatno usposabljanje, ki jim omogoča koristno uporabo tovrstnih orodij in oceno vpliva tega pristopa na dinamiko njihovega razreda.</p> <p>V tem smislu so lahko igre v projektu EureKit – nekatere znane klasike in druge, ki so bile prvotno zasnovane v projektu – dodaten prispevek k podpori učiteljem. Zbirka je organizirana v štiri različne kategorije: abstraktne igre, karte,</p>

	<p>igre štetja in deterministične igre. Na primer, v zvezi s prostorsko/dvodimenzionalno vizualizacijo je mogoče izpostaviti dve igri (med drugimi): spletno igro 3.3.3 (iz družine spletnih iger n, k, p), v kateri najprej zgradite linijo 4 kosov v prostoru in igro Dominarte, v kateri želite povezati karte z enakim številom žogic, vendar prostorsko razporejenih na različne načine.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Igre EureKit so vir, ki je na voljo vsem učiteljem, da bi prispevali k motivaciji in razumevanju širokega spektra matematičnih konceptov. Informacije o vsaki igri so na voljo na spletu, vendar je predlagano, da se učitelji/vzgojitelji udeležijo dodatnih izobraževanj, da bi povečali morebitni donos, ki ga uporaba teh virov zagotavlja v razredu. Različne dejavnosti in storitve, ki se v okviru projekta zagotavljajo skupnosti, vključujejo potujočo razstavo iger, učne delavnice za učitelje predšolskega, osnovnega in srednješolskega izobraževanja ter poletno prakso za študente. Trenutno se načrtuje razvoj rekreativnih dejavnosti, povezanih z matematičnimi igrami za starejšo populacijo (nad 65 let).</p> <p>Na potujoči razstavi je več klasičnih matematičnih iger; na primer igre n, k, p in line, tangram, stolpi Hanoi, skupaj z izvirnimi igrami, zasnovanimi in zgrajenimi v okviru projekta EureKit (Pacheco, Pereira & Fernandes, 2014). Igre so katalogizirane v 4 različnih kategorijah, kot je opisano na www.eurekit.ipb.pt.</p> <p>Družina iger, ki jo je v celoti ustvarila ekipa EureKit, vključuje EureKit, igro s kartami za osebe, starejše od 5 let (Pereira, Fernandes & Pacheco 2015). Ta igra je organizirana v štirih težavnostnih stopnjah, kar ustreza štirim kompletno neodvisnih kart, ki se lahko uporabljajo ločeno ali skupaj, za bolj dinamično igralno izkušnjo. Pri vsaki potezi so igralci dolžni identificirati barve in izvajati številčno bolj progresivno bolj izpopolnjene operacije, ko se raven krova(-ov) v uporabi povečuje, s čimer delujejo na sposobnosti miselnega računanja igralcev.</p>

Na najpreprostejši ravni (I) je mogoče operacije seštevanja in odštevanja povezati z zelo preprostimi množicami. S krovom stopnje II, izračuni so narejeni, povezani z nizi valut in njihovimi zneski v centih in evrih. Operacije, ki jih je treba izvesti s krovom III, že vključujejo množenje, nivojski krov (IV) pa zahteva izračune z delitvami in bolj zapletene algebraične operacije, v katerih je združenih več elementarnih operacij.

Na vseh ravneh igre je mogoče napredovati z izbiro povezovanja kart glede na njihovo barvo in ne glede na rezultate ustreznih algebričnih operacij. Sposobnost prepoznavanja barv je bistvenega pomena za opredelitev strategije, ki jo bodo igralci uporabili, zmanjšanje te sposobnosti pa v tej situaciji kot v mnogih drugih v trenutnem življenju predstavlja pomembno omejitev. Vključevanje te igre v razredne dejavnosti je povezano z naslednjimi vidiki: a) je novost; b) je igra s kartami; c) pravila so lahko razumljiva. Te značilnosti se razumejo kot temeljne, kadar je namenjen motiviranju študenta z uporabo inovativnih materialov/tehnike prenosa znanja.

Opredelitev nalog, ki ustrezajo stopnji znanja in zrelosti študentov, omogoča analizo, kako pravilno se informacije obdelujejo. Tako je pri tem procesu pomembna fleksibilnost nalog, zastavljenih vprašanj in način njihovega uvajanja. Ta način pristopa k temam matematike - prek kompleta kart EureKit - je del realističnega matematičnega izobraževanja, iz angleščine Realistic Mathematics izobraževanje - RME, (Van den Heuvel-Panhuizen & Drijvers, 2014), saj vključuje situacije (igralne trenutke), torej kontekste, v katerih je treba strategije definirati in razumeti, jih uresničiti in izvesti (končni cilj igre: zmaga). Kontekstni problemi in situacije iz resničnega življenja služijo za opredelitev in uporabo matematičnih konceptov, saj lahko učenci razvijejo orodja in matematično razumevanje (Ferreira & Buriasco, 2015).

<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Uvedba igrivega vidika v vsako metodologijo učenja je bistveni prispevek k povečanju zanimanja in motivacije učencev, da postanejo bolj pozorni in vključeni v dinamiko pouka. V konkretnem primeru poučevanja matematike so igre močno orodje za spodbujanje učencev, da se z veseljem učijo, s čimer dajejo pomen pojmom, ki so doslej veljali za preveč abstraktne. Z združevanjem zabave s pedagogiko igra prispeva k razvoju logičnega in prostorskega sklepanja ter zmožnosti koncentracije, izostri sposobnost reševanja problemov, kreativnost, iniciativnost in intuicijo.</p> <p>Redni stik z matematičnimi igrami krepi samozavest in sposobnost interakcije in dela v skupinah ter prispeva h krepitvi znanstvene pismenosti, spodbuja usposabljanje državljanov s veščinami, ki jih zahtevajo poklici 21. stoletja.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>/</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://www.facebook.com/eurekit.ipb/?ref=page_internal https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/14217/1/2016_CME_A_paper_Eurekit.pdf</p>

<p>Ime dobre prakse</p>	<p>APP Milage Aprender+ (poizvedi več)</p>
<p>Vir (organizacija, država)</p>	<p>University of Algarve, Portugal</p>
<p>Področje dobre prakse</p>	<p>Motivacija učencev</p>
<p>Opis in dokazila</p>	<p>Univerza v Algarveju je v okviru projekta programa ERASMUS + razvila aplikacijo MILAGE APRENDER + za izboljšanje mobilnega učenja in motiviranje študentov za inovativno učenje, ki bolje ustreza njihovim trenutnim potrebam.</p>

<p>Opis in dokazila</p>	<p>Njegov pedagoški model temelji na motiviranju učencev z igrifikacijo, spodbujanju avtonomije učencev in različnih učnih stilov s shemo samoocenjevanja in medsebojnega ocenjevanja, spodbujanju bolj interaktivnega učenja, prilagojenega njihovim individualnim potrebam z vključitvijo gradiva in raznolikih pripomočkov, ter zagotavlja, da imajo vsi učenci dostop do skupne kakovostne baze znanja.</p> <p>Trenutno je vpisanih več kot 15.000 študentov in več kot 100 učiteljev se usposablja.</p> <p>S sodelovanjem številnih učiteljev ta skupnost sodelovanja in izmenjave omogoča brezplačno dostopnost virov od 1. do 12. letnika matematike, ki se zdaj začneja širiti na vse predmete, z večjim poudarkom na angleščini in portugalsščini.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Aplikacija MILAGE Aprender+ vključuje značilnosti igrifikacije z vajami na različnih težavnostnih stopnjah, da bi vključili učence na vseh ravneh učenja. Spletna stran projekta MILAGE vsebuje podrobne videoposnetke o delovanju aplikacije in vajah. Aplikacija vključuje tudi sistem samoocenjevanja in medsebojnega ocenjevanja, pregled vsebine za shranjevanje znanja v dolgoročni spomin ter identifikacijo temeljnih korakov pri reševanju vaj.</p> <p>Poleg tega orodja za študente je nastala tudi zaledna aplikacija MILAGE Aprender + Teachers, namenjena šolam, ki želijo biti povezane z razvojem vsebin za poučevanje matematike, kot tudi za druge predmete, ki jih je mogoče vključiti v aplikacijo.</p> <p>Ta projekt, ki ga od leta 2016 podpira DGE (Splošna smer izobraževanja), je namenjen razširitvi učnega okolja tradicionalne učilnice na virtualno učilnico v sistemu mešanega učenja, ki združuje pouk iz oči v oči s spletnimi razredi, da bi ohranjali motivacijo študentov za učenje matematike in drugih disciplin z motiviranjem raziskovanja različnih orodij, podprtih z informacijskimi in komunikacijskimi tehnologijami.</p> <p>Raziskujejo se različna orodja in materiali, vključno z:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ platforma za socialno učenje, ki omogoča povezovanje učencev, učiteljev in staršev; ✓ vsebine z matematičnimi nalogami od 10. do 12. razreda in video posnetki z njihovo ločljivostjo; ✓ uporaba e-knjig in tehnologij razširjene resničnosti; ✓ raziskovanje metodologij igerifikacije ✓ razvoj mobilne aplikacije (APP), ki je na voljo za pametne telefone in tablice. <p>Več informacij o MILAGE Aprender + na: http://milage.ualg.pt/?page_id=739 and https://www.facebook.com/milagelearnplus/</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Uporaba interneta prek mobilnih naprav (pametnih telefonov in tabličnih računalnikov) je v veliki meri pri odpravljanju omejitev učenja, omejenega na kontekst učilnice, in študentom ponuja možnost učenja skozi celotno šolsko obdobje.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>/</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://play.google.com/store/apps/details?id=pt.ualg.milage&hl=pt_PT&gl=US https://www.youtube.com/watch?v=lxCyTKvV7iE https://apps.apple.com/pt/app/milage-learn/id1140872254</p>

Ime dobre prakse	Engaging Students With Humor
Vir (organizacija, država)	<p style="text-align: center;">Članek TED POWERS professor of psychology, Illinois(USA)</p>
Področje dobre prakse	Uvajanje humorja v razred
Opis in dokazila	<p>Verjamem, da lahko občasna, ustrezna uporaba humorja poveča pozornost učencev in ohrani osredotočenost. Skupaj z drugimi (Bobek, 2002; Friedman, Halpern in Salb, 1999; McLaughlin, 2001) sem ugotovil, da humor lahko pomaga ustvariti bolj odprto vzdušje in pomaga pri vodenju učilnice. Študenti poročajo, da obdržijo več informacij iz šaljivih predavanj in razrednih razprav (Berk, 2000) in da lahko humor zmanjša tesnobo, ki jo povzroči opravljanje testa ali kviza (Berk, 2000; McMorris et al, 1997), in je na splošno zabaven za vse, vključno z inštruktorjem.</p> <p>Humor na splošno definiram kot dogodek, ki izzove smeh. Ni omejen na šale ali šaljive zgodbe, ampak lahko vključuje rekvizite, igre besed, kratke zgodbe, anekdote, uganke ali risanke. Lahko je karkoli, kar pri učencih vzbudi pozitiven občutek ter jih nasmeji. Humor pritegne njihovo pozornost in je nepozaben.</p>
Koraki za implementacijo / reprodukcijo	<p style="text-align: center;">Navodila za poučevanje s humorjem:</p> <p>Humor ne sme biti škodljiv ali žaljiv.</p> <p>Humor, ki pospešuje poučevanje, je »konstruktivni humor« (Tauber & Mester, 1994, str. 64) – humor, ki ni sovražen in se ne posmehuje drugim. Ko razmišlja o uporabi humorja, mora inštruktor upoštevati »1) temo, 2) ton, 3) namen in 4) situacijo, vključno s pripovedovalcem in občinstvom« (Nilsen, 1994, str. 930). Humor je nekaj, čemur se lahko smeji vsi.</p> <p style="text-align: center;">Predmet</p> <p>Zdrava pamet in premislek o tem, kaj so vaši učenci morda doživeli, vam lahko pomagata pri odločitvi, katera tema je primerna za humor.</p>

Ton

Nekateri od vas so verjetno slišali študente, ki so govorili o drugem inštruktorju, ki je rekel nekaj takega: »Misli, da je smešen, vendar se izkaže kot kreten«. Preprostega recepta za pravilno podajanje humorja ni (če bi bilo, ne bi bilo toliko grozljivih stand-up stripov).

Namera

Kot večina drugega dela učitelja, je namen dodajanja humorja olajšati učenje. Pred uporabo humorja se je pametno vprašati: »Ali bo ta uporaba humorja odtujila ali spravila v zadrego katerega od mojih študentov?« Če je odgovor "da", poskusite z drugo strategijo, da bi razumeli bistvo.

Situacija

Zavedajte se dinamike med vašo osebnostjo in uporabo humorja ter osebnostmi vaših učencev.

Ne bojte se biti smešni

Ko sem se učil poučevati v podiplomski šoli, so mi rekli, da se učinkoviti učitelji ne bojijo delati norcev pred svojimi študenti, in verjamem v to. Pravzaprav je profesor, ki me je naučil to lekcijo, poskrbel, da je vsak pomočnik učitelja izgubil vsak strah pred zadrego.

Naj bo humor pomemben

Humor v razredu je najbolj učinkovit, če je povezan s koncepti, ki se preučujejo. Humor zaradi humorja bi vas morda v očeh nekaterih učencev naredil za »hladnejšega« učitelja, toda humor, ki izobražuje, vam bo pomagal postati učinkovitejši inštruktor za vse učence.

Odigrajte

Vsi dobri učitelji se soočajo s problemom pomembnih vsebin predmeta, za katere ne obstajajo dobri vizualni (film, video, DVD) ali zvočni primeri. Pogosto stojijo pred razredom in razlagajo raziskavo, koncept ali motnjo. Druga strategija je, da svoje učence vključite tako, da »odigrate«. Ko poučujem nenormalno psihologijo, včasih pokažem različne tehnike terapije za razred tako, da predstavim tako terapevta



kot klienta. Vsebina demonstracije ne bo posebej smešna, toda ob pogledu inštruktorjevih natikačev med stoli in vloge učencev pogosto nasmehnejo ali nasmejejo.

Uporabite posnetke iz filmov ali televizijskih oddaj

Učenje lahko olajšate z uporabo smešnih filmskih ali televizijskih posnetkov, da oživite koncepte tečaja, ali tako, da študente vprašate, ali je bil primer natančen ali ne in na kakšne načine.

Poskusite glasbo

Številne učilnice so danes opremljene z računalniki za multimedijske predstavitve, ki učiteljem omogočajo, da uvajajo teme z glasbo in filmskimi posnetki. Od časa do časa izberite nekaj nepričakovanega ali smešnega.

Upravljanje razreda

Večina učiteljev postane jezna, ko študenti govorijo med poukom ali njihov mobilni telefon zazvoni med predavanjem ali razpravo. Ugotovil sem, da lahko uporaba humorja ustavi moteče vedenje, hkrati pa ohranja pozitivno vzdušje v razredu. Namesto da bi rekli nekaj takega: »Obstaja kodeks ravnanja za naše študente in pričakujem, da ga boste upoštevali«, poskusite nekaj takega, kot je: »Ali me boste prisilili, da napišem vaša imena na tablo?« Ko dam to izjavo, se običajno ustavim in nato z zelo resnim glasom rečem: "in veš, kaj se bo zgodilo s tabo, če dobiš ček na svoje ime."

Testi in kvizi

Nekateri učitelji pri testiranju ne najdejo prostora za humor, ker na primer menijo, da bi to lahko motilo učence (Renner & Renner, 1999). Jaz nisem eden izmed njih. Verjamem, da lahko ena ali dve šaljivi stvari sprostijo študente in olajšajo tesnobo pri testu ter izboljšajo uspešnost (Berk, 2000; McMorris, Boothroyd in Pietrangelo, 1997).

Uporabite sebe kot primer

	<p>Če imate smešno zgodbo, ki vam lahko pomaga razložiti koncept, jo povejte. Učenci se pogosto zdijo presenečeni, da je bil njihov inštruktor nekoč mlad. Takšno samorazkrivanje pomaga ustvariti odprto vzdušje v razredu.</p> <p style="text-align: center;">Uporabite zgodbe in komentarje študentov</p> <p>Ko študent deli šaljivo zgodbo ali komentar, ga vprašajte, ali ga lahko uporabite v prihodnjih semestrih.</p> <p style="text-align: center;">Bodi to, kar si</p> <p>Tako kot Robin Williams ne bi bil tako smešen, če bi poskušal biti kot Bob Newhart (ali obratno), morate najti aplikacijo humorja, ki ustreza temu, kar ste.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Učitelji se naučijo, kako učinkovito vnesti elemente humorja v razred. Učenci bodo bolj vključeni v učenje.</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://www.psychologicalscience.org/observer/engaging-students-with-humor</p>



Vir: <https://keepemthinking.com/2015/01/how-to-use-humor-to-keep-your-students-engaged/>

Ime dobre prakse	Reciklirajmo z nasmehom in rešimo naš planet
Vir (organizacija, država)	Aida Gradaščević "Stari Ilijaš" Primary School, Ilijaš, Bosna in Hercegovina
Področje dobre prakse	Motivacija, pozornost, vključenost
Opis in dokazila	<p>Vprašanje recikliranja je danes eno najpomembnejših vprašanj. Kakovost našega življenja danes in v prihodnosti je vsekakor odvisna od tega, kako ravnamo z odpadki, tako kot družba kot posamezniki. Zanimivo je, da bi vsaj 60 % vseh odpadkov, ki končajo v smetnjakih in s tem na odlagališčih, lahko ponovno uporabili, bodisi s kompostiranjem, bodisi z recikliranjem.</p> <p>Takšni podatki kažejo, kako pomembno je usmerjati otroke in jih učiti o pomenu recikliranja. Veliko vlogo pri oblikovanju pravilnega odnosa do te tematike igrajo načini, kako otroci pridobivajo znanje o recikliranju in pomen tega postopka za prihodnost vseh nas.</p> <p>Na tej povezavi najdemo besedilo, ki pove, zakaj je pravi čas, da začnemo otroke o tem poučevati v šoli.</p> <p>https://www.ecomena.org/teach-children-about-recycling/, in tukaj je 19 dejavnosti, ki jih lahko izvajamo z otroki in jim tako pokažemo, koliko je recikliranje lahko zabavno in pomembno</p> <p>https://www.naturespath.com/en-us/blog/19-activities-kids-learn-recycling/</p> <div data-bbox="593 1541 1262 1854" data-label="Image"> </div> <p>Vir: https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/two-cute-children-recycling-vector-8184085</p>



Koraki za implementacijo / reprodukcijo

Kako otrokom skozi zabaven koncept pokazati pomen recikliranja?

Viri so neizčrpani. Vse in vse iz našega okolja je lahko predmet odlične in zabavne dejavnosti v razredu, ko se učimo o recikliranju. Kaj je bolj pomembno? Vse aktivnosti se lahko izvajajo na vseh ravneh izobraževanja, tudi z učenci invalidi.

Pred nekaj leti (letos ne zaradi Covid-19) so naši učenci na šolskem hodniku zbirali papir v velikih kartonskih škatlah in smo ga čez nekaj časa prodali podjetjem za recikliranje in iz tega denarja uredili kotiček v naši učilnici. Poleg tega pogosto izdelujemo panoje z motivacijskimi stavki o pomenu recikliranja, spodbujamo pa tudi recikliranje z idejami s spodnjih povezav in učne ure spreminjamo v zabavo.

<https://www.weareteachers.com/21-ideas-big-and-small-to-bring-recycling-into-the-classroom/>

<https://www.pinterest.com.au/MumMusingMayhem/recycling-fun-for-kids/>

Ena od idej, ki jo lahko uporabijo učitelji, je aktivnost pri uri recikliranja v glavnem delu ure. Iz kartona naredite koš za smeti iz 3 delov in s tremi luknjami za vstavljanje odpadkov. Škatlo napolnite z različnimi igračkami in predmeti iz okolja, ki so narejeni iz stekla, papirja in plastike.

V istem razredu, si pred praktičnim delom oglejte predstavitev na isto temo in nato vzemite to škatlo in iz nje "slučajno" razsujete predmete.


V učilnici je v tistem trenutku smeh, in nato prosite učence, naj vam pomagajo pobrati predmete, vendar jih spomnite, da je zelo pomembno, da te predmete postavite tja, kamor sodijo: v modri del - papir, v zeleni del - steklo, v rumeni del - plastika.

Učencem se zahvalite za pomoč in jim povejte, da ste ga dejansko namerno razsuli, da bi lahko ponovili način recikliranja.

Potreben material:

-Škatla iz katere sem izdelal koš za smeti s tremi odprtini (zeleno, rumeno in modro)



	<p>Različni predmeti iz stekla, plastike in papirja</p>  <p>Vir: http://www.bbc.co.uk/berkshire/content/articles/2009/07/29/kids_recycling_workshops_west_berkshire_feature.shtml</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Učitelji bi lahko:</p> <ul style="list-style-type: none"> - razširili svoje znanje s sprejemanjem novih praks - Naj bo lekcija na to temo bolj zanimiva - Dobiš idejo za nekaj drugih smešnih dejanj v razredu - izboljšali kompetence učiteljev <p>Prednost za študente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lažje in bolj slikovito ter konkretnije bo sprejeti način recikliranja - znanje o recikliranju je trajnejše - takih delov pouka se dolgo spominjajo
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>Facebook povezava - aktivnosti s starši na dvorišču naše šole, kjer je bila ena izmed aktivnosti izdelava cvetličnega lonca iz starih gum:</p> <p>https://www.facebook.com/photo?fbid=2560227420671506&set=a.2560226077338307</p>

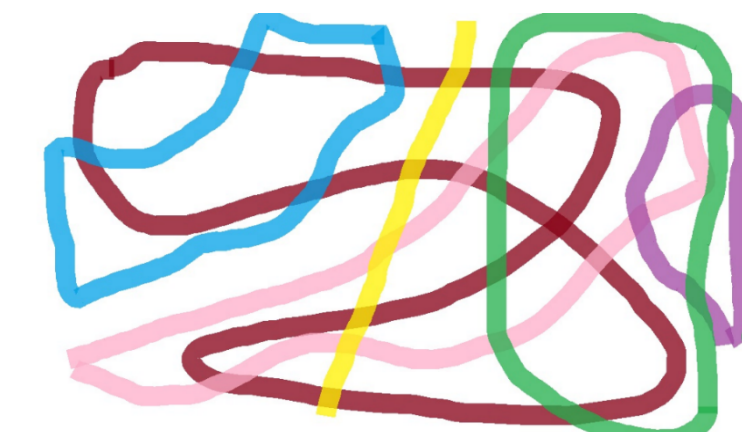
<p>Ime dobre prakse</p>	<p>Simulacija gibanja delcev elastičnega medija (nihajno in valovno gibanje po učnem načrtu)</p>
<p>Vir (organizacija, država)</p>	<p>Jasmina Dizdarević “Stari Ilijaš” Primary School, Ilijaš, Bosna in Hercegovina</p>

<p>Področje dobre prakse</p>	<p>To dejavnost je mogoče uporabiti pri več predmetih: fizika, moje okolje, narava in drugi predmeti, ki preučujejo vsebine o naravi in naravnih pojavih, o toploti in toplotnih pojavih. Zelo učinkovita je kot sproščujoča dejavnost v skupnostnem razredu.</p> <p>Učenje s simulacijo delcev.</p> <p>Motivacija, pozornost, igra</p>
<p>Opis in dokazila</p>	<p>Aktivno sodelovanje učencev pri poučevanju povečuje zanimanje za pouk. V tem primeru so vsi učenci aktivni udeleženci, vsi imajo določene odgovornosti. Vendar so ključni udeleženci tisti, katerih delovanje simulira gibanje delcev po danih poteh. Učenci spreminjajo hitrost gibanja, vzdušje je sproščujoče in veselo. Na nekaterih delih trčijo in vse skupaj spodbuja smeh, pa če si za to razpoložen ali ne. S to dejavnostjo se pri pouku spodbuja pozitivna energija, zabava in humor. Uspešneje in z boljšim razumevanjem usvaja snov.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>V uvodnem delu ure učitelj poleg ponovitve prejšnjega gradiva odpre povezavo, ki predstavlja gibanje delcev (neurejeno in kaotično) pri določeni termodinamični temperaturi.</p> <p>En učenec bo spremenil temperaturne vrednosti, drugi pa bodo predpostavljali, kako se bodo delci premikali, preden bodo povečali ali zmanjšali njeno vrednost.</p> <p>https://www.vacak.cz/data/android/physicsatschool/template.php?s=mf_rozdeleni_rychlosti&l=hr</p>

Koraki za
implementacijo /
reprodukcijo

Učitelj in učenci skupaj pridejo do zaključka, da se delci v plinastih telesih gibljejo neurejeno, in učitelj seznaní učence z uporabo izraza kaotičnost v fiziki za takšno gibanje. V glavnem delu pouka, da bi učencem čim bolj približali te pojave, ki se pojavljajo na mikroskopskem nivoju, jih bodo učenci poskušali »narediti« v makro svetu, v razredu.

1. Na tleh v učilnici so krivolinijske poti že narisane v več barvah, kot na sliki:



Šest učencev bo iz tal izbralo eno barvo, izbrani pa sledilo po navodilih.

2. Njihova naloga je, da se postavijo v vlogo delca (en učenec-en delec).
3. Hkrati se bodo nominirani dijaki začeli počasi premikati po poteh, katerih barvo so izbrali.
4. Drugi učenci bodo definirali temperaturo sistema, od katere je odvisna hitrost gibanja delcev, tj. študenti. Na primer, začetna temperatura je 30 stopinj Celzija. Čez nekaj časa učenci domnevajo, da se temperatura sistema povečuje, in glasno govorijo 40 stopinj. Učenci, ki imajo vlogo delcev - se začnejo hitreje premikati (ker že poznajo, da se s povečanjem temperature sistema povečuje kinetična energija, torej hitrost gibanja delcev). Nato drugi dodajo 60 stopinj nato 90 stopinj ... se približajo temperaturi vrelišča. Zdaj se



	<p>učenci-delci zelo hitro premikajo po poteh, včasih trčijo.</p> <p>Vzdušje v razredu je zanimivo, sproščujoče in veselo.</p> <p>V nadaljevanju ure učenci ponovijo značilnosti elastičnega medija in navedejo primere. Seznanijo se z mehanskimi valovi, njihovimi značilnostmi.</p> <p>V zaključnem delu ure obravnavajo akustiko kot vejo fizike, zvok kot tipičnega predstavnika mehanskega vala. Učitelj učence usmerja k sklepu, kako se zvok širi po elastičnem mediju, kako bolje slišati, če so bližje viru zvoka, kdo prenaša zvok? Delci. Kako? S kaotičnim gibanjem, kot v primeru iz razreda 😊</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Učitelji: Od učiteljev se na splošno pričakuje, da uporabljajo različne metode, orodja in pristope ter jih prilagajajo potrebam učencev. Z uporabo te prakse bodo učitelji izboljšali sposobnosti in veščine, potrebne za ustvarjanje pozitivnega učnega okolja in izboljšali svoje organizacijske sposobnosti.</p> <p>Študentje: Učenci so aktivni udeleženci učnega procesa, ki se učijo na praktičnih primerih in skozi igro. Spodbujamo jih tudi k razmišljanju skozi tri segmente (predpostavka dogodkov, opazovanje in zaključek).</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://www.flickr.com/photos/nicholas_m/3690667128/in/photolist-5wsexx-9JGEgb-6CPjJs-6zJ7mj-nd64X-5hzQa6-NBwss-L7FiH-6ZVshM-9g7qPL-6BuPaG-7URY9m-8pLENB-J7Qby-6C8CKS-4w8RH6/</p> <p>https://www.physicsclassroom.com/Physics-Interactives/Waves-and-Sound/Simple-Wave-Simulator/Simple-Wave-Simulator-Interactive</p> <p>https://www.physicsclassroom.com/class/sound/Lesson-1/Sound-is-a-Mechanical-Wave</p> <p>https://www.geogebra.org/m/WAwKdaqa</p>
<p>Ime dobre prakse</p>	<p>Slovesna proslava prvega razreda kemije</p>
<p>Vir (organizacija, država)</p>	<p>by Selma Bojić-Kovač “Hašim Spahić” Primary School, Ilijaš, Bosna in Hercegovina</p>

<p>Področje dobre prakse</p>	<p>Zanimiv uvod v pouk kemije Motivacija</p>
<p>Opis in dokazila</p>	<p>Prvi razred kemije naj ostane vsakemu dijaku v spominu. Cilj je z izvajanjem določenih poskusov pri dijakih ustvariti pozitivno naravnost in obveznosti, ki jih čakajo. Praktični pouk pri študentih pritegne zanimanje za nekaj novega in drugačnega ter pripomore k ustvarjanju prijetnega delovnega vzdušja v razredu.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Učence v prvi lekciji uvedemo, da se udeležijo demonstracije naslednjih poskusov: »Plesoči medved, rjoveči medved«, »Raketa tablice« in »Semafor« ter jih seznanimo z varnostnimi ukrepi pri delu med poskusom. Že imena poskusov so za študente dovolj zanimiva in njihova pozornost med demonstracijo ne manjka.</p> <p>Za poskus "Raketa na tabletah" so potrebni naslednji pripomočki in kemikalije: škatla šumečih tablet in voda.</p> <p>Postopek:</p> <p>Plastična škatla šumečih tablet je naša »raketa«. V škatlo damo eno šumečo tableto, nalijemo 2-3 ml vode in takoj zapremo z zamaškom. Raketa je postavljena na tla učilnice s pokrovčkom navzdol. Ko se v raketi ustvari dovolj tlaka ogljikovega dioksida, bo raketa vzletela do stropa učilnice.</p> <p>Za eksperiment "Semafor" potrebujemo naslednje pripomočke in kemikalije: Erlenmayerjevo bučko, gumijasti zamašek, dve čajni žlički, čašo, tehtnico, krpo, destilirano vodo, KOH (kalijev hidroksid), glukozo in indigo karmin.</p> <p>Postopek:</p> <p>V Erlenmayer vlijemo približno 250 ml vode, dodamo 8 g KOH in 10 g glukoze. Ko se KOH in glukozo raztopita, na vrh dodajte čajno žličko indigo karmina, da se raztopi ves indikator. Steklenica je zaprta z</p>

	<p>gumijastim zamaškom. Po stresanju pustimo, da raztopina stoji in porumeni. Če se nenadoma trese, postane rdeča. Če se večkrat močno strese, se pojavi zelena barva. Ko raztopina stoji, se po zeleni barvi ponovno pojavita rdeča in rumena barva.</p> <p>Za poskus "Plesoči medved, rubeljski medved" bodo potrebovali naslednje pripomočke in kemikalije: stojalo, kovinski ročaj, vtičnico, ognjevdružno epruveto, gorilnik, žlico, krpo, vžigalice, kalijev klorat, gumijaste bonbone imenovani plišasti medvedki.</p> <p>Postopek:</p> <p>Učenci bodo v epruveto dodali dve žlički KClO₃, epruveto pritrdili na železno stojalo, jo nagnili in segrevali z gorilnikom, dokler se kalijev klorat ne stopi. Dodajte sladkarije, da se stopijo. Ko se bonbon vžge, se pojavi obarvan plamen in gost bel dim. Slišal se bo globok zvok, kot brnenje medveda.</p> <p>Učenci imajo nalogo, da po poskusu v svoje zvezke zapišejo svoje vtise o eksperimentih.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Učitelji bodo izboljšali ustaljeno prakso seznanjanja učencev s kemijo v prvem razredu, učenci pa si bodo ta razred zapomnili za vedno in tisto, kar so videli v tem razredu, povezali s prijetnimi čustvi.</p> <p>Študentje pridobijo trajnejše, uporabnejše znanje, so motivirani in zainteresirani za predmet.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>/</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>Fotografija iz razreda, ki je bil realiziran v letu 2015, eksperiment "Plesoči medved, rubeljski medved"</p>




https://osstariilijas-my.sharepoint.com/:v/g/person/selma_bojic_kovacic_stari-ilijas_edu_ba/EfgVS7SwMnBOjPy8wCLMTvgBBExnmgJoUama2uq88SLQzw?e=s4dVqc



Ime dobre prakse	Igranje z žogo pri pouku nemškega jezika
Vir (organizacija, država)	by Edina Čamdžija "Stari Ilijaš" Primary School, Ilijaš, Bosna in Hercegovina

<p>Področje dobre prakse</p>	<p>Motivacija, zanimanje, aktivnost</p>
<p>Opis in dokazila</p>	<p>Pristop učitelja lahko otroke zelo motivira. Otrokom pokazati, da je učitelju mar za : Motivacija, zanimanje, aktivnost</p> <p>Motivira učence, da se učijo predmeta, ki jim v resnici ni všeč. Zelo dobra in navdihujoča stvar za učence je, da učno uro zaključijo s sporočilom. Pokaže jim, da je učitelju mar in jih vidi kot ljudi, vredne pozornosti. Obstaja veliko orodij, ki jih lahko učitelj uporabi v razredu za motiviranje učencev.</p> <p>Močno orodje, ki učiteljem pomaga dvigniti motivacijo učencev, je Žoga. Pogosto se lahko uporablja, ko se pri pouku tujega jezika učijo nove besede, npr. nemški jezik.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Na začetku lekcije učitelj razloži pravila igranja. Potem se igra začne. Učitelj učencu vrže žogo in reče eno besedo v nemščini, učenec pa prevede v bosanski jezik. Pozneje prevajajo besede iz bosanskega v nemški jezik. Učitelj gre od lažjih k težjim besedam. Posebej pomembno je poudariti, da se včasih žogica vrže hitreje, kar pri učencih povzroči smeh in zadovoljstvo. To igro želijo igrati vsakič, ko imajo lekcijo. Pogosto učenci metanje žoge povezujejo s poukom športne vzgoje, ki je eden izmed najljubših predmetov učencev vseh starosti.</p> <p style="text-align: center;">Črkovalna žoga.</p> <p>Ta igra je tako preprosta kot ABC. Vaši učenci naj stojijo v velikem krogu. Povejte besedo in vrzite žogo enemu od svojih učencev. Učenec pove prvo črko besede in žogico vrže sošolcu, ki mora reči drugo črko, nato pa žogico vrže drugi. Učenci, ki naredijo napako, morajo sestiti in se znova igrati z učiteljem. Zmagovalec je zadnji študent!</p> <p>Zamrzni!</p> <p>Ta igra je idealna za malčke! Vadite besedišče s karticami. Najprej naučite študente pomen besede "Zamrzni!" kot stop. Učenci sedijo v</p>



	<p>Širokem krogu z naborom kartic v sredini. Učenci podajajo žogo po krogu. Povejte jim, da žoge ne morejo zadržati več kot sekundo. Med tem pokrijte oči in recite: "Zamrzni!" Učenec, ki ima žogo, se mora ustaviti in s kupa vzeti kartico. Glede na starost in raven vaših učencev jih prosite, naj besedo izgovorijo ali jo uporabijo v stavku.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Hitrejše sprejemanje novih besed. Boljša motivacija učencev.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>/</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://www.teachstarter.com/au/blog/6-fun-ball-games-and-activities https://busyteacher.org/6824-what-you-can-do-with-a-ball-7-fun-esl-games.html</p> 



Vir: <https://www.teachstarter.com/us/blog/tips-for-teaching-boys-us/>

Knjige in usposabljanje ***Materiali***

<p>Ime dobre prakse</p>	<p>Freestyle učenje</p>
<p>Vir (organizacija, država)</p>	<p>Freestyle učenje Mojca Stojkovič s. p. Slovenia</p>
<p>Področje dobre prakse</p>	<p>Izboljšanje motivacije učencev v razredu</p>
<p>Opis in dokazila</p>	<p>Naša vizija je pomagati učencem KAKO se hitro in trajno učiti ter se zabavati ob učenju z različnimi novimi učnimi tehnikami. Pri skupinskem Freestyle učenju spodbujamo timsko delo, tako si učenci delijo tudi ideje pri pomnjenju snovi in se učijo razvijati svoje skrite potenciale, ki jim pomagajo postati uspešnejši v življenju.</p> <p>Želimo postati prepoznaven partner osnovnih in srednjih šol, ki ponujajo tečaje Freestyle učenja in individualna svetovanja za lažje učenje učencem, ki ga potrebujejo pod strokovnim vodstvom izkušenih učiteljev.</p> <p>Postajamo tudi uspešna inovativna mreža Freestyle učenja v Sloveniji in kasneje v tujini, ki se trži kot franšiza z blagovno znamko Freestyle learning – učenje na zabaven način z uporabo tehnološko naprednih učnih metod in inovativnih naprav, ki naj bi jih uporabljali pri sproščanju (merjenju možganskih valov) in predvsem pri aktivnem učenju.</p> <p>Dodana vrednost naših storitev so navdihujoči učitelji, ki poučujejo študente v motivacijskem okolju, ki zagotavlja trajnostno rast mladih in svoje znanje preko seminarjev prenašajo na druge učitelje. Poleg tega pripravljamo video posnetke s primeri lažjega učenja za vse.</p> <p>Freestyle učenje si prizadeva za zanesljiv in učinkovit pristop k olajšanju učenja otrok in mladostnikov, odnos z učenci pa temelji na medsebojnem zaupanju, dostopnosti in dialogu.</p> <p>Delavnice na teme, kot so:</p>

Oh, sranje! angleški časi

Vsebina tečaja?

Tečaj poteka v skupini (do 10 udeležencev), skupaj 12 šolskih ur v združenih obliki 2 dni ali po dogovoru z udeleženci.

Najpomembnejše je sproščeno učno okolje, ki vas sprejme takšnega, kot ste, in vam ponudi hitre in trajne metode pomnjenja angleških časov in novih besed.

Z lepimi angleškimi pesmimi bomo stopili v sproščen način učenja tujega jezika. Z lahkoto se boste seznanili z angleškimi časi in preprostimi metodami učenja le-teh (npr. she-he-it = shit, ki je dodana v PresentSimple s končnico -z glagolom, vsi Continuous časi so razloženi s tovrnjakom, smešne zgodbe za učenje nepravilnih glagolov,...). Uporabljamo tudi sprostitev in masaže z novimi besedami.

PREDNOSTI

Predvsem pa vas spodbujamo, da s kreativnim razmišljanjem, ki nima meja, osvojite miselni način lažjega učenja tujega jezika. Na zabaven način se boste naučili koristnega znanja angleških časov in smešne asociacije vam bodo ostale v dolgotrajnem spominu.

Naučili se boste besedil svojih najljubših angleških pesmi in spoznali svoj način dvigovanja energije, preden se začnete učiti.

Govorili bomo o možnostih pogovora z angleško govorečimi ljudmi, s katerimi angleščina šele začenja pritekati iz vašega jezika, in kako jih pridobiti za stalen stik. Na koncu bomo obvladali nove angleške besede in ponovili čase z vašo najljubšo angleško glasbo ter se naučili, kako enostavno se je naučiti tujega jezika na zabaven način.

TEHNIKE FREESTYLE UČENJA

Freestyle učenje® temelji na povezovanju miselnega procesa (spomina) in gibanja, za kar je danes vedno manj časa. Večino učnih

metod zavzema ustvarjalno gibanje. Da ga približamo učencem, uporabljamo njihovo najljubšo glasbo in že skačemo po koreografiji iz učne snovi.

Na praktični delavnici vam pokažemo tehnike učenja, ki otroke spodbujajo k ustvarjalnemu razmišljanju o predmetu. S prikazanimi tehnikami otroku omogočimo samostojnost pri učenju in samostojno uporabo teh tehnik tudi kasneje v življenju. Primerne so za učenje snovi, ki jo moramo »napiflati«, še posebej učinkovite pa so pri učenju tujega jezika.

Delavnica poteka s starši in otroki; to spodbuja sodelovanje in komunikacijo, ki jo lahko nato enostavno nadaljujete doma.

UČENJE Z MOŽGANSKIMI KODAMI

Učno snov, ki jo morajo učenci »zapisati«, si zapomnimo z možganskimi kodami (narisanimi znaki, ki predstavljajo zgodbo dane učne snovi), ki se shranijo v dolgoročni spomin. Kode učence opomnijo na besede, ki jih spremenijo v stavke, te pa v končne zaključene informacije. Učenci to metodo imenujejo profesionalne tablete, ker pri testu ne potrebujejo pravih tablet.

KREATIVNO GIBALNO UČENJE

Vsako učno snov, ki jo učitelj želi pokazati, je mogoče prenesti v ples – kreativno gibanje. S Freestyle učenjem premikamo vsebino vseh šolskih predmetov: zgodovina, matematika (definicije), geografija, gospodinjstvo, naravoslovje, družboslovje, slovenščina.

UČENJE V ALFA STANJU

Učenje v alfa stanju je odlično učenje s sproščujočo umirjeno glasbo brez stresa, kjer z vodeno vizualizacijo odstranimo učne blokade in v ospredje postavimo svoje sanje. Naučimo se sprostiti napetosti pred preverjanjem znanja, pokažemo številne praktične vaje, ki pomagajo spoznati, da na uspešnost učenja in poučevanja vplivajo tudi čustva, misli in nezavedni del.

UČNE TEHNIKE

	<p>Delavnica Freestyle Learning je namenjena učencem od 5. do 9. razreda osnovne šole, ki se redno soočajo z zahtevami pisnega in ustnega preverjanja znanja ter NPZ. Dokazano je, da na hitrejše učenje vplivajo smeh, sproščenost, komunikacija in sodelovanje – vsega se lahko naučimo z učenjem Freestyle. Program Freestyle Learning® vključuje metode hitrega učenja, zabavne asociacije in zgodbe, memotehniko, vizualizacijo, metodo ustvarjalnega gibanja, rime, učenje z glasbo.</p> <p>V Freestyle Learning prikazujemo veliko primerov KAKO si zapomniti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vse brez sedenja, ampak s prikazovanjem z gibanjem (tudi za starejše najstnike) • nove tuje besede v angleščini ali drugem jeziku, • smešne zgodbe za formule na FIZ, MAT, KEM. • Angleški nepravilni glagoli na zabaven način • učno gradivo z masažo • katerokoli snov hitreje preko možganskih kod oz. za mladostnike t.i. profesionalni plonks Freestyle učenje • vodeno sproščanje v sproščenem stanju, ki vas pripelje do samozavesti pri pisanju testov ali postavljanju vprašanj <p>Naj vaši najstniki med učenjem znova doživijo nasmeh na obrazu. Učencem na zabaven način pokažemo metode Freestyle učenja in skupaj se naučimo nekaj aktualnega učnega gradiva.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Izboljšanje učnega rezultata z novimi pristopi je vedno dobrodošlo in učenci imajo radi aktivno učenje, namesto da bi sedeli v razredu. Te nove načine je mogoče implementirati pri skoraj vsakem predmetu.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Tako učitelji kot učenci bodo cenili nove načine poučevanja in učenja</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://www.lazjeucenje.si/delavnice-freestyle-ucenja/triki-za-lazje-ucenje/</p>

Ime dobre prakse	Knjiga: Humor pri pouku matematike: Naloge za razred
Vir (organizacija, država)	Projekt: HUMAT - humor pri pouku matematike, Portugalska
Področje dobre prakse	Poučevanje matematike s humorjem
Opis in dokazila	<p>Ta knjiga, Humor pri poučevanju matematike: naloge za razred, je v okviru raziskovalnega projekta HUMAT (Humor pri poučevanju matematike), ki ga je razvila Escola Superior de Educação de Viseu (Portugalska) v sodelovanju z Univerzo Minho (Portugalska), Univerza v Granadi (Španija) in Univerza v Mendози (Argentina), s podporo Politehničnega inštituta Viseu (Portugalska) in CI & DETS.</p> <p>Projekt predvideva dve temeljni ideji. Po eni strani predpostavlja pomen, ki ga ima humor pri ustvarjanju učnega okolja, ki lahko poveča motivacijo za učenje matematike. Po drugi strani pa predpostavlja, da sta razumevanje humorja in učenje matematike dve dejavnosti, ki zahtevata dobre sposobnosti sklepanja. Priznava tudi, da ima raziskovalni pouk matematike, ki temelji na delu učencev z zahtevnimi matematičnimi nalogami, velik potencial za učenje. V tem obsegu se pojavlja ta knjiga matematičnih nalog šaljive narave, ki skušajo izpolniti ti dve funkciji, to je, da učence predisponirajo za učenje in jih napeljejo k razmišljanju o humornih situacijah, ki vključujejo matematične pojme.</p> <p>Za utemeljitev te želje je knjiga organizirana v dva dela. Prva je namenjena kratki predstavitvi pojma humor in drugih sorodnih tem, sprva na splošno, nato pa se osredotoča na izobraževanje matematike. Največji del knjige, drugi del, je namenjen predstavitvi matematičnih nalog na podlagi vinjet ali stripov humorističnega značaja.</p> <p>Predlagane naloge so bile zasnovane za raziskovalni pouk matematike in so zato praviloma odprte narave. Skoraj vedno začnejo s prošnjo študenta, naj opiše predstavljeno situacijo in pove, ali meni, da je</p>

	<p>dobronamerna. Po tej prvi zahtevi se pojavijo druge bolj specifične narave. Izbrane naloge se osredotočajo na več matematičnih tem v osnovnem izobraževanju. Predloge je mogoče uporabiti v dveh okoliščinah. Nekateri so bili mišljeni kot sredstvo za uvajanje novih tem, drugi pa za utrjevanje predhodno naučenega znanja. Način predstavitve nalog omogoča, da jih raziskujemo na različnih izobrazbenih ravneh, pri čemer prilagajamo izjave ali spremstvo učitelja.</p> <p>Naloge lahko ločimo po tem, kaj sprožijo pri učencih. Nekateri poudarjajo afektivni/čustveni vidik, ko poskušajo pritegniti pozornost učencev k učenju zaradi nepričakovane situacije, ki jo predstavljajo. Druge naloge poudarjajo kognitivne in intelektualne vidike. Delo študentov z njimi daleč presega njihovo osredotočanje na učenje in predstavlja izzive, ki izhajajo iz kognitivnih motenj, ki jih prenašajo situacije. Za vsako nalogo sprva ponudimo kratek opis situacije, nato pa razmislimo o didaktični naravi različnih vprašanj, na katere se ta nanaša.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Ta knjiga prevaja predlog za uporabo humorja v učilnici matematike, pri čemer lahko izbirate med dvema. Po eni strani je poudarjen grafični humor v odnosu do besednega humorja učitelja. Po drugi strani pa ta humor želi, da kombinacija čustvenih in kognitivnih funkcij dobro vpliva na učenje matematike.</p> <p>Naloge so zasnovane na odprt način, s humorjem, ki je za študente matematični izziv. Zato imajo naloge značilnosti, ki jih je treba uporabiti pri pouku raziskovalnega značaja, pri katerem je matematična dejavnost učencev pot za učenje. Običajno raziskovalni pouk o matematičnih temah poteka v treh ali štirih fazah: začetek naloge, raziskovanje študentov, razprava in sinteza. Nekateri avtorji, kot so Canavarró, Oliveira in Menezes (2014), razgrnejo zadnjo fazo, pri čemer ločijo kolektivno razpravo, v kateri so glavni protagonisti učenci, od faze »sistematizacije učenja«, kjer učitelj ponovno pridobi</p>

	<p>večji protagonizem, ki vključuje študente v institucionalizacija matematičnega znanja, ki izhaja iz refleksne abstrakcije od opravljene naloge, pa tudi od drugih, ki so bile opravljene prej, in vzpostavlja povezave z drugimi matematičnimi vsebinami.</p> <p>V tej knjigi je predstavljenih 15 matematičnih nalog, od katerih večina izhaja iz nekongruenčnih situacij, ki vključujejo uporabo matematičnih pojmov. To se dogaja na primer pri nalogah "Na napad!", "Ko 2. ni nič posebnega ..." in "Manjši zemljevid". Pri drugih nalogah izkorišča besedne igre, ki vključujejo naravni jezik in matematični jezik, kot pri nalogi »Pravnost«, in jezikovne nejasnosti, kot pri nalogi »Stopnje in stopnje«. Druge naloge izkoriščajo notranja vprašanja v sami matematiki, tako v zvezi s sklepi o sami nalogi, kot v predlogu »Nepravilna pravilnost«, kot v jeziku, ki se uporablja, kot pri nalogi »Prav ali narobe?«</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Humor s svojo subverzivno platjo realnosti želi študente »razorožiti« in jih odstraniti iz morebitnega obrambnega odnosa do matematike, kar sproži občutek dobrega počutja, ko zaznamo smešno stvar. V razredu lahko humorne situacije, ki jih predstavi učitelj, opravljajo dve temeljni funkciji: afektivno/emocionalno funkcijo in intelektualno/kognitivno funkcijo (Banas et al., 2011; Guitart, 2012; Meyer, 2015).</p> <p>Kadar humorna situacija ni neposredno povezana z matematično temo, ki jo je treba poučevati, izstopa afektivno/emocionalna funkcija, ki išče učitelja, da ustvari dobro učno okolje. Nasprotno, kadar je humorna situacija neposredno povezana z matematično temo, intelektualna/kognitivna funkcija izstopa nad afektivno/emotivno funkcijo. V tem primeru ima humor pomembno vlogo pri učenju vsebine, ki se poučuje, bodisi zato, ker je prisotna v neki nalogi, bodisi zato, ker spodbuja razumevanje koncepta ali preprosto zato, ker si olajša zapomnitev katerega koli imena ali ideje.</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	

Knjigo lahko prenesete tukaj:

<https://www.researchgate.net/publication/323497802>

[Humor no ensino da Matemática tarefas para a sala de aula](#)

HUMOR
NO ENSINO DA MATEMÁTICA
Tarefas para a Sala de Aula



Luís Meneses, Helena Gomes, António Ribeiro, Ana Patrícia Martins, João Flores, Flávio Viana, Ana M. Oliveira, Isabel A. Mateus, João P. Bahia, Verónica Delgado

Ime dobre prakse	Delavnica/trening - Pedagogija smeha
Vir (organizacija, država)	Projeto RIR Agora, Portugalska
Področje dobre prakse	Joga smeha; Humor v šolah
Opis in dokazila	<p>Opis usposabljanja</p> <p>Joga smeha je revolucionarna ideja, ki jo je leta 1995 razvil indijski zdravnik dr. Madan Kataria. Trenutno se izvaja v več kot 110 državah in združuje smeh kot obliko vadbe z globokim dihanjem iz joge. Koncept temelji na znanstvenih študijah, da prostovoljni smeh</p>

	<p>zagotavlja enake fiziološke in psihološke koristi kot spontani smeh. Sprva se je začelo z družabnimi klubi smeha, nato pa so ga predstavili številnim šolam v Indiji in drugih državah.</p> <p>Teme pedagogike vaje smeha:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vrednotenje količnika smeha. ✓ Kaj je joga smeha? ✓ Koncept, zgodovina in filozofija. ✓ Povezava med jogo in smehom. ✓ Praktične vaje. ✓ Bollywoodski ples joga smeha. ✓ Prostovoljni smeh proti pristnemu smehu. ✓ Razlika med jogo smeha in humorjem. ✓ Zakaj se morajo naši otroci in mladostniki več smejati? ✓ Prednosti smeha v šolah. ✓ Dinamika joga smeha ✓ blebetanje
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Splošni cilji</p> <p>Delavnica Pedagogika smeha ima splošni cilj:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Spoznajte praktične uporabe joga smeha v izobraževalnem kontekstu ter spoznajte neizmerne koristi, ki jih zagotavlja telesu in umu.

- ✓ Izkusite vadbo joge smeha in meditacije in se naučite, kako se vključiti v to prakso v različnih vsakodnevnih situacijah.
- ✓ Naučite se smejati sami in imejte nekaj praktičnih idej, kako v svoje življenje vnesti več smeha.

Posebni cilji

Pri usposabljanju iz pedagogike smeha mora študent:

- ✓ Prepoznajte svoj koeficient smeha;
- ✓ Uporabite vaje za smeh in globoko dihanje;
- ✓ Izvajajte strategije za več smejanja na dnevni osnovi;
- ✓ Razločiti prostovoljni smeh od pristnega smeha; izvajati dinamiko smeha in meditacije za otroke in mladostnike.

Metodika poučevanja

Za obisk tega usposabljanja v modalitetu e-učenja bo potrebno:

- ✓ Funkcionalni računalnik, opremljen z zvočno kartico, slušalkami z mikrofonom, spletno kamero in internetno povezavo.
- ✓ Brskalnik: Google Chrome ali Mozilla Firefox;

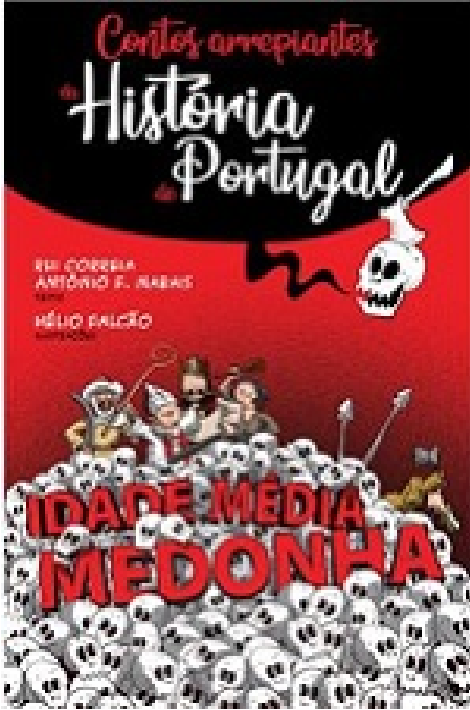
To usposabljanje poteka v načinu e-učenja: metodologija poučevanja, sestavljena iz asinhronih in sinhronih sej. Asinhrone seje ustrezajo obdobju avtonomnega študija; sinhrono seje ustrezajo dejanskim razredom, pri katerih je trener v neposrednem stiku z razredom v virtualni sobi, prek katere komunicira z udeleženci in poenostavlja sejo s pomočjo predstavitev, videov in drugih učnih materialov.

Usposabljanje bo teoretično-praktično in vključuje aktivno sodelovanje študentov pri vseh predlaganih aktivnostih. Zajel bo

	predstavitev in razpravo o specifičnih temah, povezanih s področjem, ter razpravo in analizo praktičnih primerov.
Prednosti za učitelje in študente	Inovativna delavnica, ki vam omogoča pridobivanje igrivih orodij za vsakdanje: omogoča delo in spodbujanje lastne samozavesti ter spoznavanje novih oblik komunikacije in reševanje vsakdanjih situacij. Predvideva se pridobivanje veščin, ki omogočajo razvoj notranjega otroka in posledično vse to gojijo in hranijo pri otrocih, za katere so odgovorni za vzgojo. Ciljna publika: starši, vzgojitelji, učitelji, tehniki vzgojno-izobraževalne akcije, defektologi in vsi, ki jih področje vzgoje in izobraževanja zanima.
Dodatne informacije	Delavnica Pedagogika smeha je namenjena učiteljem, pedagogom, psihologom, pedagoškim tehnikom in staršem.
Dodatne povezave in viri	https://www.institutocriap.com/formacao/workshop-pedagogia-riso https://www.riragora.pt/

Ime dobre prakse	Grozljive zgodbe iz zgodovine Portugalske (zbirka knjig)
Vir (organizacija, država)	Rui Correia e António F. Nabais, Portugalska
Področje dobre prakse	Uporaba humorja v razredu
Opis in dokazila	Ni naključja med tem, kaj namerava to delo povzročiti otrokom, in vplivom, ki ga pouk Ruija Correie ustvari v življenju njegovih učencev. Grozljive zgodbe iz zgodovine Portugalske so pravzaprav podaljšek njegovega načina bivanja v učiteljskem poklicu, ki mu je leta 2019 prinesel nagrado Profesor leta v okviru Global Teacher Prize Portugal - velja za Nobelovo (portugalsko) Izobraževanje. Po nacionalnem priznanju je učitelj zgodovine iz Caldas da Rainha izzval, da napiše to zbirko kratkih zgodb, za kar se je takoj odločil, da bo naredil s štirimi rokami, s pomočjo drugega učitelja: Antónia

	<p>Fernanda Nabaisa, profesorja portugalščine, književnosti in latinščine. Združuje ju isti pogled na poučevanje in "ljubezensko razmerje", ki ga gojijo več kot tri desetletja prijateljstva. V zakonu se to preprosto ni zgodilo, "ker je ovirala spolna usmerjenost", priznavajo. V ostalem zagotavljata, da sta ogledalo drug drugemu. So zgodbe iz srednjega veka, zelo portugalske epizode in "odbojne, nesrečne, temne, sluzaste, gnusne, grozljive, umazane, smrdljive, formodske, blatne, brutalne, gnusne in ki so včasih celo neprijetne". Na naslovnici ni bilo prostora za vse pohvale tem zgodovinskim časom na Portugalskem, vendar podčrtano na zadnji platnici te knjige, ne pozabi, da je država imela tudi otroštvo. Grozljive zgodbe o zgodovini Portugalske torej prikazujejo napake, strahove in smešne situacije, ki jih je ta država delala v svojih zgodnjih letih.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Ta zbirka knjig vsebuje zgodbe, ki se jih avtorji sami, ki so navdušeni nad umetnostjo pripovedovanja, niso zavedali ali pa bi jih videli šele, ko bi jih našli. "Kot podoba našega prvega kralja, ki je podoba, ki sem jo imel že od otroštva, razbojnika," pravi António Fernando Nabais. Vse povedano s humorjem, kot ljubitelja dobrega smeha, ki sta oba avtorja – še posebej v učilnici.</p> <p>Humor in pomoč dveh likov, mladih sodobnikov Terese in Manuela, ki se pojavljata zgodba za zgodbo, z drznimi komentarji vsakega posebej. Ohranili so imena otrok Antónia Nabaisa in obraze otrok Ruija Correie – ilustriral Hélder Falcão. Kar povesta v tej knjigi, je mešanica tega, kar sta oba učitelja slišala od svojih učencev v dolgih desetletjih poučevanja.</p> <p>Te knjige se lahko uporabljajo v učilnicah (pri pouku zgodovine), da podprejo vsebino zgodovine s humornim pristopom k zgodbi.</p>

	
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Z obravnavo zgodovine Portugalske s humornim pogledom in pristopom te knjige omogočajo, da študente vključijo in jih motivirajo, da se naučijo več o lastni zgodovini.</p> <p>Običajno študentje dojemajo predmete zgodovine kot dolgočasne in komaj interaktivne, zato so te knjige uporabno orodje za učitelje, da najdejo bolj privlačen način za pripovedovanje!</p> <p>Poleg tega lahko knjige uporabljate tudi izven šolskega okolja, pri starših, bratih in sestrah doma!</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>/</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://www.facebook.com/Contos-arrepiantes-da-Hist%C3%B3ria-de-Portugal-108057694268225/</p>

<p>Ime dobre prakse</p>	<p>Vodnik za pedagoge za preprečevanje in reševanje težav z disciplino</p>
<p>Vir (organizacija, država)</p>	<p>KNJIGA avtorjev Marka Boynton in Christine Boynton</p>

<p>Področje dobre prakse</p>	<p>Razvijanje pozitivnih odnosov med učiteljem in študentom</p>
<p>Opis in dokazila</p>	<p>Vsi se želimo počutiti skrbno in cenjeno s strani pomembnih ljudi v našem svetu. Študentje niso nič drugačni. To znanje je močno orodje v arzenalu, ki vam je na voljo, ko oblikujete svoj disciplinski načrt v razredu. Kot učitelj v razredu imate veliko moč nad svojimi učenci preprosto zaradi dejstva, da nadzorujete njihovo usodo do šest ur in pol, vsak dan, pet dni v tednu. Ko študenti začutijo, da jih cenite in skrbite zanje kot posameznike, so bolj pripravljeni ugoditi vašim željam.</p> <p>Pregled raziskave kaže, da imajo avtorji veliko povedati o pozitivnih odnosih s študenti. Thompson (1998) pravi: »Najmočnejše orožje, ki je na voljo srednješolskim učiteljem, ki želijo spodbujati ugodno učno klimo, je pozitiven odnos z našimi učenci« (str. 6). Canter in Canter (1997) trdita, da se vsi lahko spomnimo razredov, pri katerih se nismo preveč trudili, ker nismo marali svojih učiteljev. To bi nas moralo spomniti, kako pomembno je imeti močne, pozitivne odnose z učenci. Kohn (1996) gre še korak dlje in pravi: »Otroci bodo bolj spoštljivi, če jih spoštujejo pomembni odrasli v njihovem življenju. Večja je verjetnost, da jim je mar za druge, če vedo, da jim je mar zanje« (str. 111).</p> <p>Marzano (2003) navaja, da se bodo študentje upirali pravilom in postopkom ter posledičnim disciplinskim ukrepom, če ni temelja dobrega odnosa. Nadalje trdi, da so odnosi morda pomembnejši na osnovnošolski in nižji stopnji kot na srednji šoli. In po Zehmu in Kottlerju (1993) nam študentje nikoli ne bodo zaupali ali se odprli, da bi slišali, kaj imamo povedati, razen če začutijo, da jih cenimo in spoštujemo.</p> <p>Sporočanje pozitivnih pričakovanj</p> <p>Obstaja več tehnik, ki jih je mogoče uporabiti za doseg tega cilja. Spremljajte, kako kličete študente. Poskrbite, da boste vsem učencem omogočili sodelovanje pri pouku. Poskusite povečati čas čakanja med</p>

tem, ko študentu postavite vprašanje in nadaljujete, tako da sami odgovorite na vprašanje ali pokličete drugega študenta. Dajte učencem namige, ki jim bodo pomagali pri uspehu pri pouku. Učencem neposredno povejte, da verjamete, da so sposobni delati dobro. Vaše prepričanje vanje bo navdihnilo njihov uspeh.

Pozovite vse študente pravično

Ko pokličete študente, je treba upoštevati več stvari. Najprej morate spremljati pravično priložnost za odziv. Učitelji, ki sledijo, pogosto odkrijejo, da pogosto kličejo majhno število učencev in dopuščajo le malo možnosti, če sploh, študentom, za katere imajo nizka pričakovanja, da odgovorijo. Če ne prepoznate določenih študentov, lahko sporočite nizko stopnjo zaupanja v njihove sposobnosti. Posamezni študenti se lahko »zaprejo vase« in verjamejo, da ne pričakujete, da bodo znali odgovoriti na vaša vprašanja. To sporočilo se še poslabša, ko ti učenci vidijo, da so drugi redno poklicani.

Povečajte obdobja zamude pri spraševanju študentov

Povečanje latence (Kerman et al., 1980) je še ena tehnika, s katero lahko sporočite, da imate pozitivna pričakovanja od študenta. Zakasnitev je čas, ki preteče med trenutkom, ko študentu daste priložnost za odziv, in trenutkom, ko priložnost za odzivanje prekinete. Kerman in sodelavci (1980) pojasnjujejo, da je količina časa, ki ga damo študentom, da odgovorijo na vprašanja, neposredno povezana s stopnjo pričakovanj, ki jih imamo do njih. Učencem damo več časa, ko smo prepričani v njihovo sposobnost odgovoriti na vprašanje. Nasprotno pa manj časa namenjamo študentom, v katere malo zaupamo. Ko nad dijaku, ki se muči z odgovorom, hitro obupaš, je vsem v razredu jasno, da ne pričakuješ, da bo prišel do pravega odgovora.

Dajte namige za pomoč študentom pri odgovarjanju na vprašanja

Pozitivna pričakovanja sporočate tudi tako, da svojim učencem dajete namige. Kerman in sodelavci v svojem delu o pričakovanjih učiteljev



(1980) poudarjajo, da učitelji običajno bolj »poglobijo in preoblikujejo« študente, od katerih imajo visoka pričakovanja, in manj za učence, od katerih imajo nizka pričakovanja. Pomembno je, da vsem študentom sporočimo, da imamo visoka pričakovanja za njihov uspeh, in eden od načinov za to je, da vsem študentom, še posebej neuspešnim, damo več namigov.

Povejte študentom, da so sposobni delati dobro

Drug način za sporočanje pozitivnih pričakovanj študentom je ta, da jim neposredno poveste, da so sposobni delati dobro. Ko svojim učencem poveste, da ste prepričani, da lahko obvladajo težko nalogo ali izboljšajo svoje vedenje, posredujete zelo močno sporočilo. Študenti bodo pogosto trdo delali in se primerno obnašali, da bi dokazali, da je vaše zaupanje vanje upravičeno. Vsak otrok mora imeti v svojem življenju vsaj eno pomembno odraslo osebo, ki verjame, da zmore dobro. V idealnem primeru bi otroci to slišali od svojih staršev, a žalostna resnica je, da ni vedno tako. Učitelji imajo edinstveno priložnost in privilegij, da številnim učencem dnevno sporočajo, da verjamejo vanje. Kakšno darilo, da si lahko v življenju enega študenta, ti ta pomembna odrasla oseba.

Popravljanje študentov na konstruktiven način

Popravljanje in discipliniranje učencev zaradi neprimerne vedenja je nujen in pomemben del dela vsakega učitelja. Ni pa nujno, da je to negativen del vašega dela. Pravzaprav lahko dejansko zgradite pozitivne odnose, ko popravljate učence. Če temu ne verjamate, pomislite le za trenutek na učence, ki ste jih imeli v preteklosti, ki so se vrnili v šolo, da bi vas obiskali. Pogosto vas skozi leta obiskujejo učenci, ki so bili najzahtevnejši in s katerimi ste morali preživeti največ časa. To je posledica pozitivnih odnosov, ki ste jih razvili z njimi. Cilj popravljanja študentov bi moral biti, da razmislijo o tem, kar so storili, da jim je žal, da so vas razočarali, in da se v prihodnosti bolje



odločijo. Ne bi smelo biti, da odidejo z mislijo: »Sovražim svojega učitelja.

Razvijanje pozitivnega ponosa v razredu

Če ga učinkovito uporabljamo, je lahko ponos izjemno močna sila pri razvijanju pozitivnih odnosov med učiteljem in študentom (Kerman et al., 1980). V mnogih učilnicah so dijaki ponosni na to, da z obnašanjem dosegajo visoko raven. V drugih učilnicah se razvije drugačna vrsta ponosa, ko učenci sebe vidijo kot najslabše, kar so lahko. Ponos, ki ga razvijajo študenti, pomaga oblikovati identitete, ki poganjajo njihovo vedenje. Ko prepoznate uspehe študentov, se zmanjša verjetnost spodbujanja negativnega ponosa in poveča verjetnost razvoja pozitivnega ponosa. Kot učitelj v razredu bi moral biti vaš cilj pomagati učencem, da so ponosni na svoje dosežke in pozitivno vedenje in ne na negativno vedenje.

Izkazovanje skrbi


Izkazovanje skrbi je eden najmočnejših načinov za izgradnjo pozitivnih odnosov z učenci (Kerman et al., 1980). Ko vaša dejanja in besede sporočajo, da vam je iskreno mar za svoje učence, je večja verjetnost, da bodo želeli dobro delati za vas in z veseljem prihajati v šolo. Skrb spodbuja tudi preventivni pristop k disciplini, saj je večja verjetnost, da vam bodo učenci, ki se počutijo skrbno, želeli ugajati z upoštevanjem vaših želja in politik. Tragedija je, ko učenec zmotno verjame, da učitelju ni mar zanj ali mu ni všeč. V večini primerov je učiteljem vseeno, vendar ne storijo stvari, ki neposredno sporočajo to dragoceno sporočilo. Slika 1.7 navaja nekaj strategij, s katerimi svojim učencem sporočite, da vam je mar zanje.

Strategije, ki vam pokažejo skrb

- Pokažite zanimanje za osebno življenje svojih študentov
- Pozdravite učence pri vhodnih vratih, ko vstopijo v učilnico
- Pazite in se dotaknite študentov, ki kažejo močna čustva
- Iskreno poslušajte študente

	<ul style="list-style-type: none"> • Sočustvujte s študenti <p style="text-align: center;">Preprečevanje in zmanjševanje frustracij in stresa</p> <p>Frustracija in stres, ki sta v učiteljskem poklicu neizogibna, sta velika sovražnika naših najboljših namenov. Zehm in Kottler (1993) navajata nekatere zunanje vzroke stresa za učitelje, kot so težki učenci, jezni starši in kolegalno kritiziranje. Frustracija ima lahko uničujoč učinek na odnose med učiteljem in študentom, saj povzroča, da učitelji sprejemajo neracionalne odločitve. Običajno veste, kdaj ste razočarani, in lahko hitro prepoznate znake in simptome. Kot vzgojiteljica ni vprašanje, ali boste razočarani ali pod stresom, ampak kdaj boste in kako se boste s tem spopadli.</p> <p style="text-align: center;">Tehnike preprečevanja/zmanjševanja frustracij in stresa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Predvajajte mehko, sproščujočo glasbo • Pokažite plakate mirnih destinacij • Spremenite svoje učne načrte • Peljite svoje učence na sprehod • Prosite sosednjega učitelja, naj za nekaj časa vzame težkega učenca • Učencem dodelite čas za samostojno branje • Počistite svojo mizo • Poiščite sodelavca za potrditev • Delite dolžnosti osebja • Delite strategije frustracije
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Slediti več preprostim korakom, ki jih je mogoče enostavno izvajati v vsakdanjem pouku</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Učitelji se bodo bolj zavedali vedenja in narave svojih učencev, učenci pa bodo občutili angažiranost svojih učiteljev do njih.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>Iz nje se je dobro naučiti, a žal ni zastonj, lahko pa jo najdete v knjižnici ali si jo izposodite v knjigarni.</p>

Dodatne povezave in viri	http://www.ascd.org/publications/books/105124/chapters/Developing_Positive_Teacher-Student_Relations.aspx
--------------------------	---

Ime dobre prakse	Prepletena zgodba
Vir (organizacija, država)	avtor Mirela Stomornjak "Srednje" Primary School, Ilijaš, Bosna in Hercegovina
Področje dobre prakse	motivacija, pozornost
Opis in dokazila	<p>Pri nas je ena zgodba, ki nobene generacije v šoli ni pustila ravnodušne. Vsi poznajo to zgodbo in vsi se je z veseljem spomnijo. Imenuje se Prepletena zgodba in jo je napisal Branko Ćopić.</p> <p>Upamo, da bo zgodba, prevedena v angleščino, prav tako smešna kot v našem jeziku.</p> <p>PREPLETENA ZGODBA (Branko Ćopić)</p>  <p>(Ta zgodba je doživela potres, zato je v njej vse prepleteno. Vsako besedo poskušajte vrniti na pravo mesto.)</p> <p><i>Hrib je pravkar prišel izza sonca in postelja je skočila iz prostranega starca, nataknila noge na copate, glavo na klobuk in odprla hišo pri vratih.</i></p>



- Glej, sinoči je tla dobro zmočila! - so začudeno zarenčali brki, obrnjeni proti starcu, zato je hitel po stopnicah skozi hitro dvorišče, pregнал hlev iz krave in rekel:

- Rogati travnik, pojdi paš v zeleno kravo, pa bom dal noge pod cesto, pa bom šel v gozd prinesiti drva.

Starec je položil ramo na sekiro in pomežiknil z babico na oko.



- Babica, skuhaj štiri lonce v jajcu, dokler se delo ne vrne od starca. Današnje kosilo bo starca sladko pojedlo.

Cesta se je razplamtela po starcu in s svojim širokim prahom dvigala oblake čevljev. Tega so se nekateri vozovi ustrašili, zato so v teku prevrnili konje, uzda pa je spustila kočijaža in mu bobnala travo po hrbtu.

Dogodek je ta nenavadni starček prestrašil in si raztegne polje čez noge ter teče hitreje kot hrib čez zajca. Končno, ko se mu je vrgel pred oči, mu je strah škripal iz zob in glava se mu je dvignila na lase: iz bližnjega volka je štrlel okrvavljen gozd!

- Vau, zdaj je melona pobrala moj stari! Obseden z norim starcem, naš strah skače čez hlače in trga trn ter teče hitreje kot polje čez svetlečo zvezdo.

Pred babico ga je pričakal zvesti prag.

"Torej sveti volk, nedelja je v gozdu!" Zakričala je govorica z hrapavim starcem.



	<p>Hiša se prestraši, skoči v babico in zaklene ključ od vrat, ubogo drevo pa se povzpne na starca in se zgoraj z rokami zagradi za vejo, pričakuje, da se bo dvorišče zaletelo v volka.</p> <p>http://www.pjesmicezadjecu.com/bajke-i-price-za-djecu/izokrenuta-prizica-branko-copic.html#ixzz6mQQbqt69</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Samo besedilo zgodbe je šaljivo, zato je pouk tako osredotočen. Prva naloga po branju besedila je, da učenci ponazorijo dogodek, ki je nanje pustil poseben vtis.</p> <div data-bbox="762 667 1098 1032" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="603 1059 1257 1442" data-label="Image"> </div> <p>Druga naloga: Učitelj vpraša učence: Kako bi izgledala ta zgodba, če ne bi bila zasukana/prepletana? Poskusite tako povedati. Je še smešno? Zakaj?</p> <p>Tretja naloga: Učitelj učencem da nalogo, naj povedo preprost življenjski dogodek ali izkušnjo, vendar tako, da se poigrajo z vrstnim redom besed v stavku. Ali bodo stavki imeli svoj prvotni pomen? (Študentje radi na »zvit« način povedo, da jih je mama poslala v trgovino po mleko; torej</p>

	<p>v zvitnem vrstnem redu tako, da jih je trgovina poslala na mleko in čokolado za mamo ...) Poleg tega se spomnijo res smešnih dogodkov in jih pripovedujejo.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Humor in šale so pozitivna sredstva, s katerimi je mogoče izboljšati učno in socialno klimo v razredu (tudi vaši introvertirani učenci z veseljem govorijo in sodelujejo pri teh urah).</p> <p>Humor je tudi negativno orodje, če se uporablja za sam humor (naloga je bila, da učenci vidijo, kako pomembno je spoštovati pravopisne in slogovne norme pri oblikovanju stavkov in pravilnem posredovanju informacij).</p> <p>Humor pomaga pri komunikaciji, gradi optimizem, zmanjšuje stres in sprošča.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>/</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>B. Čopić: "Prepletena zgodba" (https://www.youtube.com/watch?v=rwKaUIAMV-I)</p>



Vir: <https://proudtobeprimary.com/classroom-management-examples/>

Spodbujanje kreativnega učenja

Ime dobre prakse	10 načinov, kako lahko učitelji naredijo učilnice bolj inovativne
Vir (organizacija, država)	Robyn D. Shulman Forbes
Področje dobre prakse	Spodbujanje ustvarjalnega učenja
Opis in dokazila	<p>Po podatkih Nacionalnega izobraževalnega združenja v delu, ki ga je napisala Dawn Dupriest z naslovom "Ustvarjalnost v razredu," trdi: "Ali obstaja kaj bolj zadovoljujočega kot narediti nekaj ustvarjalnega? Odeja, spletna stran, okras, izum? Otrok, se spomniš ponosa, ki si ga občutil, ko si staršem pokazal LEGO stvaritev ali pravilčno hišo ali celo blatno pito? Ustvarjalnost sodi povsod, ne samo v otroške igre in obšolske dejavnosti. Vključuje vsa vaša čutila in ustvarja nova znanja, ki prej niso obstajala. Učenci vseh starosti se morajo učiti z ustvarjanjem – pomaga sintetizirati informacije ter v njihovo izobraževalno izkušnjo vnašati veselje in pomen."</p> <p>Za ustvarjanje inovativnega, odprtega, ustvarjalnega in zaupanja vrednega mesta za učence, da rastejo, tvegajo in se počutijo udobno v lastnih vzorcih učenja, lahko učitelji izvedejo nekaj ključnih dejanj, da ustvarijo bolj inovativno in podjetniško učilnico.</p> <p>Sposobnost učencev, da se povezujejo, rastejo in inovirajo ne samo z vsebino razreda, ampak tudi drug z drugim, svetom okoli sebe in z mano, je bila kultura, ki sem jo razvil v razredu.</p> <p style="text-align: center;">10 NAČINOV INOVACIJE:</p> <p>1. Miselnost</p> <p>Sprememba razmišljanja, razpoloženja in splošnega vzdušja v razredu se začne z učiteljem. Učitelj nastavi ton razreda od trenutka, ko učenci vstopijo v stavbo. Če so učitelji navdušeni nad svojo vsebino, jim bodo učenci sledili. Učitelji morajo imeti strast do predmetov, ki jih poučujejo. Vendar pa je učiteljeva miselnost glede tega, kako</p>

oblikovati in podajati vsebino, ključnega pomena za inovativen učni proces. Večina učiteljev je bila usposobljena za izobraževanje izključno z vidika učitelja. Da bi spremenili to vrsto poučevanja in naredili učilnico bolj inovativno, morajo razmišljati tudi o svojih učencih kot o vodjah – delujejo kot vodniki in ne poučujejo vsebine in prosijo študente, naj posredujejo informacije na standardiziranem testu.

2. Samorefleksija

Samorefleksija v razredu je način, da se učitelji ozrejo nazaj na svoje strategije poučevanja, da odkrijejo, kako in zakaj so poučevali na določen način in kako so se njihovi učenci odzvali.

Pri tako zahtevnem poklicu, kot je poučevanje, lahko samorefleksija učiteljem ponudi ključno priložnost, da vidijo, kaj je uspešno in kaj neuspešno v njihovi učilnici. Učitelji lahko uporabijo reflektivno poučevanje kot način za analizo in vrednotenje lastnih učnih praks, da se lahko osredotočijo na to, kar deluje. Uspešni učitelji priznavajo dejstvo, da se lahko strategije poučevanja, izvajanje in iskanje uspeha vedno izboljšajo.

3. Postavljajte odprta vprašanja

Odprta vprašanja so vprašanja brez odgovorov iz učbenika. Ko vzgojitelji postavljajo odprta vprašanja, so lahko različni odgovori in stališča. Odgovori študentov lahko privedejo do močnega sodelovanja, vznemirljivih pogovorov, novih idej in spodbujajo vodstvene sposobnosti. Ta praksa lahko tudi pomaga študentom, da spoznajo potencial, ki ga nikoli niso našli v sebi. Z odprtimi vprašanji se lahko povežejo tudi s svojim življenjem, znotraj drugih zgodb ali z dogodki v resničnem svetu.

4. Ustvarite prilagodljiva učna okolja

Pri različnih učnih metodah je za učitelje bistveno, da razmislijo o tem, kako uporabiti svoj prostor v učilnici. Na primer, ko lahko učitelji z lahkoto premikajo pohištvo po razredu, lahko ugotovijo, da je to



ključna spremenljivka za izboljšanje učenja učencev. Ker se je poučevanje razvijalo, mora prostor učilnice omogočiti učencem načine za samostojno delo, interakcijo s svojimi vrstniki in zagotavljanje področja sodelovanja. Številne učilnice so danes še vedno polne, natrpne, glasne in nimajo prostora za enostavno gibanje, te povzročajo vrzel v komunikaciji in vodijo do ovir, ko se morajo učenci osredotočiti.

Učni prostori morajo biti tekoči in zagotavljati fleksibilnost za podporo individualnemu učenju, sodelovanju, neodvisnemu razmišljanju in skupinskim razpravam.

5. Osebnost je pomembna: ustvarite prostor za vse učence

V knjigi Susan Cain, *Quiet: The Power of Introverts in a World That Can't Stop Talking*, je ena od kritičnih razlik med introverti in ekstroverti ta, da ekstroverti običajno pridobivajo energijo iz družbene interakcije, introverti pa energijo iz tihih prostorov in čas za samo razmišljanje in odražanje.

Zato, kadar se učilnica osredotoča samo na skupinsko delo – ki poudarja razprave v celotni skupini, majhne skupine, ki sodelujejo, zbiranje povratnih informacij med vrstniki (vse to zahteva veliko socialne interakcije), lahko ekstroverti v razredu rastejo in pridobivajo energijo, medtem ko se lahko introvertirani učenci zlahka izčrpajo zaradi pomanjkanja motivacije za sodelovanje.

Tudi če se projekt osredotoča samo na tiho razmišljanje ali individualno raziskovanje, se bo verjetno zgodilo nasprotno. Introverti lahko potem uspevajo in cvetijo, tako da se ekstraverti počutijo nemirne in izgubljene. Prav tako se lahko zlahka razdražijo ali zaidejo v težave, ker poskušajo pritegniti pozornost, se pogovarjajo, se pritihotapijo na družbena omrežja in postanejo moteči.

Če je le mogoče, lahko učitelji učencem ponudijo možnost dela v skupinah ali samostojno. Ekstroverti lahko nekatere projekte dokončajo sami, introverti pa se lahko odločijo za sodelovanje – oba



načina poučevanja sta ključnega pomena za izpolnjevanje potreb različnih učencev.

Učitelji, ki zagotavljajo dejavnosti, ki najbolj pritegnejo, navdihujejo in ohranjajo ljubezen učencev do učenja, se bodo bolj verjetno potrudili, uživali v procesu in dosegli pozitivne rezultate.

6. Uporabite Iskanje težav

Namesto reševanja problemov lahko učitelji pomagajo učencem pogledati na svet tako, da poiščejo vrzeli, ki jih je treba zapolniti z iskanjem problemov. Iskanje problemov je enakovredno odkrivanju problema. Učitelji lahko uporabijo iskanje problemov kot del pomembnejšega problematičnega procesa kot celote, ki lahko vključuje oblikovanje in reševanje problemov skupaj. Iskanje problemov zahteva intelektualno in domiselno vizijo, da se poišče, kaj bi morda manjkalo ali bi bilo treba dodati nečemu pomembnemu. S to strategijo lahko učitelji študentom omogočijo, da poglobljeno razmišljajo, postavljajo kritična vprašanja in uporabljajo ustvarjalne načine za reševanje problemov.

7. Naj učenci tvegajo in ne uspejo

Študenti morajo videti, da odrasli v svojem življenju poskušajo marsikaj in večkrat neuspešno, vendar še naprej poskušajo. Učenci morajo doživeti neuspeh pri učenju.

Ko učitelji zagotovijo resnične projekte, ki učencem delajo težave in jih je treba rešiti, ponujajo platformo, da se učenci učijo iz neuspeha, poskusijo znova in znova, da bi na koncu našli uspeh.

V svojem prispevku iz leta 2017 »Učenje iz napak« psihologinja Janet Metcalfe navaja, da je izogibanje in ignoriranje napak v šoli klasično pravilo v ameriških učilnicah. Ko študentom ne dovolimo, da ne uspejo, najverjetneje zaviramo ne samo rast posameznega študenta, ampak zaviramo tudi celoten izobraževalni sistem.

S tem, ko študentom omogočimo reševanje resničnih problemov, neuspeh in poskuse znova, študentom sporočamo, da je njihov glas



pomemben. Imamo veliko vprašanj, ki jih je vredno obravnavati in jih lahko damo študentom v vpogled in mnenje.

Pedagogija, ki temelji na odkrivanju in raziskovanju, je veliko bolj vznemirljiva kot spominjanje datumov, informacij in opravljanje testov. Vnaprej določeni odgovori na izpitu v tradicionalnem izobraževalnem okolju lahko študente zadržijo na načine, ki jih ne moremo izmeriti.

8. Razmislite o modelu obrnjene učilnice

Ko učitelji uporabljajo model obrnjene učilnice, se tradicionalni vrstni red poučevanja in dogodkov v razredu obrne. Običajno si študentje lahko ogledajo gradivo za predavanja, berejo besedilo ali opravljajo raziskave kot domačo nalogo, preden pridejo v razred. Čas, preživet v razredu, je rezerviran za dejavnosti, ki lahko vključujejo medvrstniško učenje, skupinske razprave, samostojno učenje, pa tudi angažirane razprave ali skupno delo. Po podatkih mreže Flipped Learning Network je 71 % učiteljev, ki so obrnili učilnico, trdilo, da so se ocene izboljšale, medtem ko je 80 % poročalo o izboljšanem odnosu učencev kot rezultatu. Prav tako je 99 % učiteljev, ki so obrnili učilnico, izjavilo, da bodo naslednje leto spet obrnili učilnice.

9. Povabite podjetnike in inovatorje v učilnico

Z uporabo tehnologije kot prizorišča za komunikacijo in doseg, lahko učitelji povabijo podjetnike v svoje učilnice na različne načine. Učitelji se lahko s klikom na gumb obrnejo na različne voditelje prek spletnih mest družbenih medijev, kot sta LinkedIn ali Twitter. Povabite te voditelje v svojo učilnico bodisi preko interakcije v živo ali prek virtualnih sredstev, kot je Skype. Učitelji bodo morda presenečeni, koliko ustvarjalnih inovatorjev se želi vrniti – in vračanje mladosti je lahko eden od najbolj izpolnjujočih načinov, kako lahko uspešen ustanovitelj naredi razliko. Če na primer spremljate razred Dona Wettricka, boste videli številne inovatorje in podjetnike, ki so bili in še naprej sodelujejo z njegovimi študenti. Kaj je najslabše, kar se lahko zgodi, če vprašaš? Ne veliko.

	<p>10. Uporabite proces oblikovanja razmišljanja</p> <p>Proces oblikovanja razmišljanja je niz strukturiranih strategij, ki identificirajo izzive, zbirajo informacije, ustvarjajo potencialne rešitve, izpopolnjujejo ideje in preizkušajo rešitve.</p> <p>V procesu je pet faz: odkrivanje, interpretacija, ideja, eksperimentiranje in evolucija.</p> <p>Za vsako fazo lahko učenci in učitelji sledijo naslednjemu vzorcu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Imam izziv. Kako naj pristopim k temu? ✓ Nekaj sem se naučil. Zdaj, kako naj si to razlagam? ✓ Vidim priložnost. Kaj lahko ustvarim? ✓ Imam idejo. Kako ga lahko zgradim? ✓ Poskusil sem nekaj novega. Kako naj se razvije? <p>Vse te strategije so načini za oblikovanje inovativnosti in navdih za ustvarjalnost v razredu. Učitelji lahko začnejo z enim novim projektom, da vidijo, kako stvari potekajo z njihovimi učenci, medtem ko jih ponavljajo, se učijo in gradijo. Inovacije so nujna sprememba, ki jo danes potrebujemo v šolah, in lahko se začne pri vas.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Za razmnoževanje ni posebnih korakov. Izvajanje teh taktik je odvisno od tem, ki jih poučujete, in vaših zmožnosti – vendar prosimo le, da sledite navodilom v prejšnjem razdelku.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Učitelji imajo koristi od bolj angažiranih učencev, učenci pa se bodo bolj zabavali pri učenju na nove načine.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>/</p>

Dodatne povezave in viri	https://www.forbes.com/sites/robynshulman/2018/11/19/10-ways-educators-can-make-classrooms-more-innovative/?sh=4d0126e47f87
--------------------------	---

Ime dobre prakse	5 inovacij v učilnici brez tehnologije in idej za začetek
Vir (organizacija, država)	Kyle Wagner Getting smart
Področje dobre prakse	Inovacije za učilnico
Opis in dokazila	<p>Ko ljudje razmišljajo o prihodnosti učenja, si predstavljajo slušalke z umetno inteligenco in virtualne zaslone na dotik, ki lebdiyo nekaj centimetrov od obrazov študentov; globalne ekipe, ki jih upravljajo študenti, ki komunicirajo na pol sveta v digitalnih vmesnikih, ki prevajajo vsebino v njihov materni jezik.</p> <p>Katere slike vam pridejo na misel, ko razmišljate o prihodnjem učenju? Je napol AI, napol človek? Sestavljate virtualne resničnosti, ki obstajajo preprosto tako, da pritrdite slušalke ali dvokliknete vgrajeno slušalko?</p> <p>Za večino od nas je takšna prihodnost svetlobna leta stran. In še tako harmonično, kot se sliši (in kolikor je vreden danes razprave), v resnici ne obravnava realnosti, s katero se srečujemo vsak dan. Medtem pa v naših učilnicah potrebujemo strategije za vključevanje učencev s težavami in orodja, ki učencem omogočajo, da prevzamejo in poglobijo svoje učenje.</p> <p>To lahko vključuje visoko zmogljivo tehnologijo ali pa tudi ne.</p> <p>Webster's definira inovativnost kot "uvod v nekaj novega;" ali "izvajati spremembe." Pogosto za inovacije ne potrebujemo neomejenega financiranja ali modnih visokotehnoloških igrač. Le razmišljati moramo drugače. Tukaj je pet preprostih inovativnih učnih izkušenj</p>



brez tehnologije, ki bodo vam in vašim učencem pomagale razmišljati drugače in izboljšala učenje.

Inovacija #1: Izstopiti iz časovnega razporeda, da bi razširili perspektivo študentov in spodbudili inovativno razmišljanje.

Urniki pogosto omejujejo inovacije na 45-minutne intervale, vendar inovacije dejansko ne delujejo tako. V resničnem svetu se inovacije dogajajo na presečišču kulture, ki ceni ustvarjalnost in oblikovalsko razmišljanje, ter neformalnega pogovora v kavarni ali edinstvenega odziva na izzive, s katerimi se sooča lokalna skupnost (bodisi s strani podjetij ali članov skupnosti). Odstop od urnika omogoča študentom, da razmišljajo na enak način.

Primer 1: Dan oblikovalskega izziva. Združite učence po razredih, da se lotite težav, ki obstajajo v šoli. Morda je to dolga vrsta v kavarni ali pretirana količina zavržene hrane. Morda je to promet, ki se zaradi ene vstopne ceste ustavi za miljo. Dogovorite se o težavi, ki jo bodo učenci obravnavali, in naj učenci oblikujejo rešitve v skupinah mešanih razredov. Naj bodo intervjuji, ankete in raziskave sestavni del procesa. Na koncu dneva zberite učence, da predstavijo svoje rešitve na šolski razstavi.

Primer 2: Dan inovacij. En dan, posvečen inovacijam, kjer študenti vodijo dnevni red. Študenti izberejo inovacijo na izbranem področju zanimanja, od stroja Rube Goldberg do fuzijskih obrokov. Organizirajte učitelje, da nudijo podporo učencem glede na njihovo strast in strokovno znanje. Na dan inovacij imajo študenti en cel dan za izdelavo prototipa. Ob koncu dneva svoja dela razstavljajo v različnih prostorih, ki se razprostirajo po šoli.

Inovacija #2: Ustvarjanje izzivov pri oblikovanju prilagodljivega prostora.

Kako 'inovacijam prijazna' je vaša učilnica? Ali so bili študenti vključeni v njegovo prvotno zasnovo? Včasih sprememba povišja



skupaj z reorganizacijo prostora odpira možnosti za bolj ustvarjalno razmišljanje in globlje sodelovanje. Tukaj je nekaj novosti, ki jih lahko raziščete v tej smeri:

Primer 1: Prenova učilnice. Študente razdelite v različne oblikovalske ekipe. Vsaki ekipi predstavite izziv popolne »preobrazbe« razreda ali jih razvrstite v skupine glede na njihov interes. Razdelite označevalnike, papir za flipchart in/ali prostor za tablo in učenci naj začnejo predstavljati svoj dizajn. Ob koncu dodeljenega časa naj učenci predstavijo svoj načrt in kako je najbolj primeren za učenje. Ekipa, ki prejme največ glasov, lahko uresniči svoj načrt in v preobrazbo vključi ves razred.

Primer 2: Vrtovi učilnice. Svojo učilnico spremenite v urbani rastoči prostor. Obvestite študente, da je bil vaš razred zadolžen za pridelavo zelišč za lokalno kavarno/trgovino, ki jo vodijo študenti (glejte inovacijo št. 3). Študentom zagotovite proračun in parametre prostora. Učenci raziskujejo različne rastoče sisteme in svoje ideje predstavijo razredu. Ko pridelate zelišča, jih zapakirajte in prodajte v študentski trgovini.

Inovacija št. 3: Vzpostavitev poglobljenih izkušenj skupnosti.

Učenja in inovacij ni treba omejiti na štiri stene naših šol/učilnic. Pravzaprav so na splošno šolski zidovi tisti, ki omejujejo naše sposobnosti kreativnega razmišljanja. Z nekaj lokalnimi povezavami in podporno administracijo, lahko ustvarite poglobljene učne izkušnje, ki vplivajo na lokalno skupnost.

Primer 1: Lokalna vajeništva. Vsak mesec v Yunnan na Kitajskem trideset srednješolcev odpotuje iz svojega kampusa v Šanghaju, da bi živeli v vaškem mikro-kampusu, oddaljenem več kot 200 milj. Poleg sirarskih mojstrov in drugih obrtnikov se udeležujejo lokalnih vaj. Komunicirati morajo izključno v kitajščini in vsak dan pisati o svojih izkušnjah. Čeprav potovanje 200 milj morda ne bo izvedljivo, razmislite o tem, kakšen je prazen prostor v vaši skupnosti, da



raziščete to idejo. Obrnite se na skupnost svojih staršev in preverite, ali so morda pripravljeni deliti trgovino.

Primer 2: Terensko izobraževanje. Večini od nas ni treba iskati daleč, da bi našli lokalni izliv, mokrišče ali strugo. Kdaj ste nazadnje s študenti obiskali te prostore? Potopitev študentov v osrednjo raziskavo o ohranjanju lokalnih divjih živali ali zmanjšanje strupenosti njihovih vodnih poti bo povečala njihovo angažiranost in jih spodbudila k oblikovanju inovativnih rešitev za resnične probleme. Znanstvene šole Teton na primer, opravljajo čudovito delo pri vključevanju študenta v ta "mesta" - na podlagi izkušenj.

Inovacija št. 4: Ustvarjanje podjetij za šole/učilnice, ki jih vodijo študenti.

Ste nervozni, da bi učence peljali izven šole za en teden? Začnite z majhnim in v šolo vnesite resnični svet, tako da učencem zagotovite resnične vloge in poklice odraslih.

Primer 1: Študentska kavarna. Kdo je na vaši šoli zadolžen za malico in prigrizke? Bolj verjetno ne gre za zunanjega ponudnika storitev. Kaj pa, če bi študentom naložili to odgovornost? Če imate odprt kuhinjski prostor, si vzemite prosti čas in naj učenci pripravijo svoje najljubše dobrote. Prav tako bi lahko vodili kavarno iz svoje učilnice in učencem naložili sprejemanje in dostavo dnevnih naročil učiteljev in administrativnega osebja. Wellesley je odličen primer, kako to lahko izgleda v univerzitetnem okolju, vendar je vsekakor možnost tudi za K-12 (pomislite na One Stone).

Primer 2: Popravila, ki jih vodijo študenti. Ena inovativna šola na Floridi omogoča študentom izpostavljenost inženirstvu v svoji prvi delavnici, ki jo vodijo študenti. Učenci prinesejo svoja poškodovana oblačila, plišaste živali, igrače, torbe in elektroniko, da jih popravijo vrstniki mojstri. Če imate v šoli nekaj prostega prostora, ga spremenite v kiosk in tako to omogočite tudi svojim učencem. Ko

	<p>Študenti postanejo bolj spretni pri delu, začnite pobirati pristojbino za druge šolske stroške ali za preusmeritev nazaj v posel. Nekaj dobrih idej najdete tukaj.</p> <p>Primer 3: Ustanovitev podjetja. Razvoj malih podjetij študente izpostavlja priložnostim in izzivom, s katerimi se podjetniki vsakodnevno srečujejo. Študenti se morajo ukvarjati z negotovostjo, spreminjati izdelke glede na povpraševanje na trgu in se odločiti, kako bodo razširili svoje poslovanje. Real World Scholars in Ed Corps zagotavljata velikodušna sredstva za učilnice za ustvarjanje lastnih izdelkov in podjetij, ki jih vodijo študenti, poleg virtualne tržnice, na kateri jih lahko prodajajo. Učenci so izdelali vse, od mila do igrač. Obiščite njihovo spletno mesto, če želite izvedeti, kako začeti s svojo učilnico.</p> <p><u>Inovacija #5: Vzpostavitev časovnih obdobj v lasti študentov.</u></p> <p>V resničnem svetu se inovacije pogosto zgodijo, ko so ljudje 'izključeni'. Predpostavka je preprosta: ko podjetja zaposlenim zagotovijo fleksibilen čas, občutijo večji občutek lastništva pri svojem delu in posledično dosegajo boljše rezultate.</p> <p>Primer: 20 % časa/genialna ura. Ko je Google Želel povečati ustvarjalnost in lastništvo, je svojim zaposlenim namenil 20 % dneva, da se ukvarjajo z dejavnostjo po lastni izbiri, pod pogojem, da je to nekako koristilo podjetju. Preboji, kot sta Gmail in AdSense, so bili neposredna posledica tega novega »prostega časa«. Šole so sledile zgledu s programi, kot so "genialne ure". V okviru genialnih ur so učenci ustvarjali ročne izdelke, razstavljali in obnavljali računalnike ter izdelali profesionalne dokumentarne filme za objavo na youtube. Če želite kar najbolje izkoristiti teh 20 % časa v svoji učilnici, si zagotovite čas za srečanje z učenci, da se prijavijo, si zastavijo cilje in predstavijo njihov napredek.</p>
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Nekatere dejavnosti so lahko zelo koristne pri izboljšanju razrednih dejavnosti in bodo zelo koristne za učni rezultat.</p>

Prednosti za učitelje in študente	Učitelji bodo svoje učence vključili v nekaj novega in zanimivega, učenci pa bodo bolj ustvarjalni in bolj vključeni v učni proces.
Dodatne povezave in viri	https://www.gettingsmart.com/2017/10/5-tech-free-classroom-innovations/

Ime dobre prakse	Okrasitev učilnice – UČILNICE MORAJO BITI PRIVLAČNE, NE MOTEČE
Vir (organizacija, država)	European Center for Innovation, Education, Science and Culture - Bulgaria
Področje dobre prakse	Motivacija, pozornost
Opis in dokazila	<p>Prikazi študentskega dela lahko pomagajo študentom, da občutijo večji občutek odgovornosti za svoje učenje in povečajo njihov spomin na vsebino predmeta.</p> <p>Učilnice so lahko tretji učitelj – za starši in učiteljem –, ki vidi okolje kot bistveno za podporo učenju. Ideja je komaj nova; pristopa, kot sta Reggio Emilia in Montessori, ga postavljajo v ospredje pedagogike in dajejo učilnicam vidno vlogo pri oblikovanju načina učenja učencev.</p> <p>Nedavne študije so pokazale dokaze o vlogi, ki jo imajo učilnice pri učenju: študija iz leta 2014 je na primer pokazala, da mladi učenci brez opravil preživijo več časa v učilnici, ko so bile stene učilnice zelo okrašene, medtem ko raziskave o prilagodljivih učilnicah kažejo, da optimiziranje fizičnih značilnosti učilnic kot so svetloba, barve in možnosti sedenja, lahko izboljšajo akademsko uspešnost za kar 16 odstotkov.</p> <p>Stene učilnice morajo biti tople in živahne, vendar ne prenatrpane – naj bo 20 do 50 odstotkov stenskega prostora praznega, preostanek pa zapolnite z delom učencev, navdihujočimi slikami in učnimi pripomočki.</p>

Koraki za
implementacijo /
reprodukcijo

Prikaži študentsko delo. Učenci ne čutijo le večje odgovornosti za svoje učenje, ampak tudi bolj verjetno, da si bodo bolj zapomnili snov (Barrett et al., 2015).

Predstavljajte navdihujoče vzornike. Objavljanje slik – ter kratkih zgodb ali citatov – z junaki in voditelji lahko učencem pomaga pridobiti večji občutek pripadnosti in stremljenja, zlasti če so predstavljeni njihovo ozadje in interesi. Prizadevajte si za vključevanje, vendar se izogibajte simbolnim ali stereotipnim predstavljanjem – lahko škodujejo samozavesti študentov (Cheryan et al., 2014).

Izogibajte se neredu. Naj bo vsaj 20 odstotkov prostora na steni praznega in pustite dovolj prostora med zasloni, da ne bodo videti neorganiziran. Uprite se skušnjavi, da bi še naprej dodajali okraske – boljše jih je zamenjati, kot pa dodajati več (Barrett et al., 2015).

Vizualni pripomočki – kot so sidrne karte, zemljevidi in diagrami – so v redu. Plakati, ki okrepijo lekcijo, namesto da jo odvrnejo od nje, lahko spodbudijo učenje učencev. Vendar ne pozabite odstraniti tistih, ki niso več koristni (Carney & Levin, 2002; Bui & McDaniel, 2015).

Izogibajte se prikazovanju rezultatov ali ocen študentov. Številni učitelji uporabljajo podatkovne zidove za motiviranje učencev in čeprav lahko veljajo za uspešne, so lahko negativne za učence s težavami, kar vodi v občutek sramu in demoralizacije (Marsh et al., 2014).

Pustite naravno svetlobo. Ne prekrivajte svojih oken z okraski, razen če imate težave z bleščanjem ali zunanjimi motnjami. Učenci, ki so v svojih učilnicah izpostavljeni bolj naravni svetlobi, so boljše od vrstnikov, ki dobijo manj naravne svetlobe, pri matematiki in branju (Cheryan et al., 2014). Če nimate oken, lahko zagotovitev, da je soba dobro osvetljena, poveča dosežke (Barrett et al., 2015).

Uravnotežite barve sten. Ni vam treba vztrajati pri štirih belih stenah – poskusite imeti eno samo posebno steno pobarvano v svetlo barvo, ostale pa utišane (Barrett et al., 2015).

Prednosti za učitelje in študente	Boljše izvršilne funkcije, ki vključujejo veščine, kot so spomin, pozornost in samoregulacija. Izboljšana akademska uspešnost.
Dodatne povezave in viri	https://www.edutopia.org/article/dos-and-donts-classroom-decorations https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0022096518300390 http://exclusive.multibriefs.com/content/classroom-decorations-should-motivate-then-educate/education

Ime dobre prakse	Digitalni stripi v učilnici
Vir (organizacija, država)	European Center for Innovation, Education, Science and Culture - Bulgaria
Področje dobre prakse	Humor, zabava, ustvarjalnost, angažiranost
Opis in dokazila	Izdelava digitalnih stripov v učilnici daje študentom možnost, da vadijo stroge akademske veščine na edinstven, zabaven in privlačen način. Poleg tega je dajanje študentom možnosti izbire, kako kreativno izraziti svoje razumevanje, eden najbolj inovativnih in pomembnih načinov uporabe izobraževalne tehnologije. Učenci lahko ustvarijo digitalne stripe, da vadijo sintetiziranje informacij, povzemanje, vizualizacijo prebranega, ustvarjanje dialoga in zaporedje pripovedi. Strip uporabljam predvsem za tri namene: povzeti knjigo ali zgodbo s pomočjo diagrama zapleta, ustvariti časovnice ali ustvariti strip, da pokažem razumevanje teme.
Koraki za implementacijo / reprodukcijo	Kot pri vsakem razrednem projektu, je končni uspeh projekta odvisen od kakovosti predhodnega načrtovanja, ki ga vključuje. Očitno bo načrtovanje videti drugače, če boste dali študentom možnost, da ustvarijo povzetek romana z uporabo diagrama zapleta, v primerjavi s tem, da bi študenti ustvarili časovnico v znanosti ali zgodovini. Če pričakujete, da bodo učenci ustvarili zanimiv dialog iz neumetnostnih

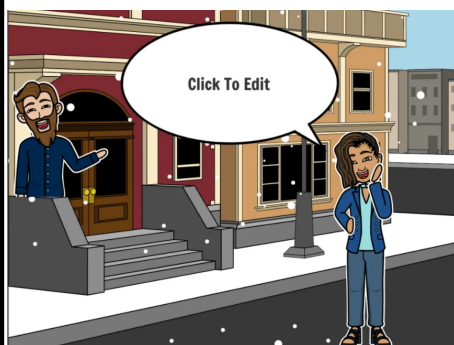
informacij, ki jih preberejo, bodo veliko bolj uspešni, če jih boste najprej naučili mini lekcijo na to temo.

Pomemben korak pri načrtovanju je tudi izdelava osnutka papirja.

Načrtovanje učencem pomaga pri delu z idejami, učitelju pa omogoča, da da učencem povratne informacije o vsebini njihovega dela, preden se osredotočijo na nianse ustvarjanja svojih stripov. V fazi priprave imam študente, da načrtujejo, kako organizirajo informacije, in se osredotočijo na to, da je njihova vsebina najboljša, preden skočijo v tehnični program. Ko začnejo snemati svoje stripe, želite, da skrbijo le za dizajn, ne za vsebino.

Čeprav ni nujno, da vnaprej ustvarite stripovske predloge za študente, bo to pomagalo študentom, ko prvič uporabljajo program.

Predloge pomagajo študentom organizirati svoje ideje, različne vrste predlog pa spodbujajo uporabo različnih akademskih veščin, vključevanje različnih informacij in na koncu različne končne izdelke.



Ne glede na to, ali vnaprej ustvarite predloge ali učence naučite, kako jih naredijo sami, bodo predloge zagotovo izboljšale splošno kakovost njihovih stripov.

Prednosti za učitelje in študente	<p>Učenje študentov, kako ustvariti digitalne stripe, jim daje še eno orodje, s katerim lahko na ustvarjalen način izrazijo svoje razumevanje teme. Poleg tega se študentje popolnoma navdušijo pri ustvarjanju digitalnih stripov in pri tem se bodo naučili tudi nekaj uporabnih veščin urejanja.</p> <p>Ko so objavljene, je tudi odlična ideja, da študenti naložijo svoje digitalne stripe v svoje digitalne portfelje, da lahko razmišljajo o procesu in svoje delo delijo s svojimi družinami.</p>
Dodatne informacije	/
Dodatne povezave in viri	<p>https://newedtechclassroom.com/how-to-make-digital-comics-in-the-classroom/</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=p_KA0Jix7Tc</p>

Ime dobre prakse	Oživljanje spletnih poukov s humorjem
Vir (organizacija, država)	European Center for Innovation, Education, Science and Culture - Bulgaria
Področje dobre prakse	Humor, zabava, ustvarjalnost, angažiranost
Opis in dokazila	<p>Izziv za inštruktorje, ki poučujejo spletne tečaje, je naučiti uporabljati humor za ustvarjanje zanimivih in vabljivih virtualnih učnih okolij, hkrati pa zmanjšati morebitne pasti humorja kot učne naprave.</p> <p>V spletni tečaj je mogoče vključiti široko paleto humorja, vključno s smešnimi citati, šalami in risankami, v tem razdelku pa identificiramo vire za iskanje pedagoškega humorja. Pri odločanju, katero gradivo uporabiti za spletni tečaj, inštruktorjem močno priporočamo, da upoštevajo smernice za pedagoški humor, omenjene v prejšnjem razdelku.</p>

**Koraki za
implementacijo /
reprodukcijo**

V pouk lahko vnesemo humor na več načinov, v tem delu pa ponujamo predloge za uporabo pedagoškega humorja pri spletnih predavanjih in izpiti.

Umestitev in trajanje humorja, uporabljenega v spletnih modulih predavanj, sta ključnega pomena za potek pouka. Kratke, preproste šale so najbolj primerne za uvod in prehode, daljše pa je najbolje uporabiti na koncu. Uvodi lahko vključujejo smešen podnapis, fotografijo ali ilustracijo z dodanim napisom, preoblikovan citat ali pretirane cilje enote.

Na primer, uvod v modul raziskovalnih metod bi lahko vključeval uvodno šalo (npr. »Današnje predavanje bo eksperiment – polovica vas bo dobila prave informacije, druga polovica pa placebo.«) ali seznam raziskovalnih vprašanj. Je treba še odgovoriti z resničnimi in izmišljenimi predmeti (npr. Ali je depresija posledica pitja Pepsi Blue?).

Humor lahko študentom omogoči kratek »miselni premor« od spletnega predavanja, inštruktorji pa lahko uporabijo prehode za ponazoritev koncepta s tematičnimi tangentami ali samozaničujočimi zgodbami.

Drugi avtor na primer v module predavanj vključi funkcijo delovanja, imenovano Frank's Rants, kot priložnost za uporabo humornih osebnih primerov in komentarjev za razširitev predhodno obravnavane teme predavanj. Z jasnim prepoznavanjem tangente študenti prepoznajo, da je klepetanje ločeno od predavanja. Kljub temu, ker nagovarjanja tangencialno krepijo teme tečaja, tangente še naprej služijo kot priložnosti za poučevanje.

Bolj dodelan humor, kot je pretiravanje (npr. sezname najboljših desetih, izmišljeni eksperimenti) ali povezave do povezanih spletnih strani za humor, je najbolj primeren za zapiranje enot. Na primer, zapirala za modul predavanj o nenormalni psihologiji so lahko vrsta »novih« motenj, zbirka pretiranih citatov znanih terapevtov ali seznam navidezni nenormalni knjig o psihologiji. Ko uporabljamo bolj

	<p>dovršen humor, študente pogosto prosimo, da dodajo svoje prispevke z objavo idej na deski za razprave.</p> <p>Čeprav humor morda ne bo bistveno zmanjšal anksioznosti pri testu ali izboljšal uspešnosti (McMorris Boothroyd in Pietrangelo, 1997), menimo, da je občasna uporaba humorja pri izpitih ustrezna pod določenimi pogoji. Najprej je treba študente vnaprej opozoriti, da bo v izpitu vključen humor (npr. izbira "e" je vedno šala in nikoli pravilen odgovor). Drugič, dodatek humorja ne bi smel ovirati sposobnosti učencev, da opravijo test v dodeljenem času. Priporočamo več pristopov za vključitev humorja v spletne izpite.</p> <p>Vadbeni kvizi in izpiti ponujajo odlično priložnost za vključitev humorja, ne da bi to negativno vplivalo na ocene študentov. Drugi avtor na primer po vsakem modulu tečaja uporabi vadbeni kviz z 10 točkami. Približno dva elementa v vsakem kvizu sta preoblikovana z uporabo besed ali pretiravanja, da bi "odigrali" prejšnji element. Na primer, naslednja točka »Evolucijski psihologi verjamejo, da je narava pomembnejša od negovanja« je »Evolucijski psihologi verjamejo, da bo narava premagala negovanje v 271.876 krogih evolucije«.</p> <p>Za inštruktorje, ki pri izpitih pri predmetih dobro uporabljajo humor, obstaja več pristopov za dodajanje humorja testom z več izbirami. Prvič, k izbranim predmetom je mogoče dodati dodatno motečo motnjo (npr. izbira »e«), kot je šala na račun inštruktorja. Drugič, imena, ki se pojavljajo v predmetih, je mogoče preoblikovati tako, da vstavite ime inštruktorja ali ustvarite izmišljena imena. Tretjič, lahko dodate »končni« element z nastavitvijo »Preizkus je končan in vi ...« s smešnimi motečimi tarčami, ki so namenjeni študentom, inštruktorju ali tečajju. (Glej Berk, 2000 za dodatne strategije za dodajanje humorja v izpite z več izbirami.)</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Povečajte zanimanje in pozornost učencev, olajšajte odnos med študentom in učiteljem, zagotovite učencem »miselni premor« ali spodbujajte razumevanje in ohranjanje koncepta.</p>

Dodatne informacije	Čeprav je pedagoški humor koristen, se morajo inštruktorji zavedati, da je humor lahko socialno mazivo ali dražilec. Humor, ki je poniževalni ali zasmehovalni, nima mesta v izobraževalnem okolju, medtem ko se »prekomerni« humor lahko zdi, da je moteč, nadležen ali nepotreben. Tudi če je humor ustrezno uporabljen, lahko povzroči preveč dobrega, da študenti snov dojemajo kot neresno, inštruktorja pa obravnavajo kot šaljivega in ne učenjaka.
Dodatne povezave in viri	https://radicalpedagogy.icaap.org/content/issue8_2/shatz.html

Ime dobre prakse	Dodajanje drame lekcijam
Source (Organization, country)	European Center for Innovation, Education, Science and Culture - Bulgaria
Področje dobre prakse	Zabava, motivacija
Opis in dokazila	Uporaba dramskih dejavnosti in metod pri poučevanju lahko prispeva k zabavnemu in vznemirljivemu učnemu okolju ter lahko naredi tudi strašljive ali dolgočasne vidike učenja bolj dostopne in privlačne. To bi lahko pomenilo, da učitelji dajejo večji poudarek 'delanju' in ne pomnjenju, kar omogoča učencem, da se ukvarjajo s temo na bolj sodelovalni in praktičen način z branjem scenarijev, pripovedovanjem zgodb in igranjem zgodovinskih dogodkov ali celo znanstvenih in geografskih procesov!
Koraki za implementacijo / reprodukcijo	IGRANJE VLOG Ena najpreprostejših oblik drame je igra vlog. Otroci imajo radi igro vlog in se je navadno udeležujejo, ko se igrajo sami ali s prijatelji. Igra vlog v razredu ima lahko opazne koristi že od zgodnjega otroštva. Na primer, en klasičen primer igre vlog vključuje otroke, ki igrajo »trgovino« kot del pouka matematike, ki temelji na denarju ali decimalni številki. Dejavnost uporablja dramo na vsakdanji način in

omogoča otrokom, da se naučijo in na zabaven način udeležijo prejšnje lekcije, ki so se jih naučili o denarju.

Igra vlog ima v razredu različne namene in se lahko uporablja v povezavi z vsemi vrstami lekcij, da otrokom omogoči boljše razumevanje predmeta. Zgoraj je še en primer, kako je mogoče dramo vključiti v druge predmete, kot je znanost. Ta primer kaže, kako lahko gibanje otrokom resnično pomaga razumeti, kako se molekule premikajo in integrirajo med seboj.

Lekcija otrokom in učencem omogoča poglobljeno razumevanje in jih spodbuja, da ohranijo več informacij.

Ponovna uprizoritev zgodovine

Zgodovina je tudi tema, ki jo lahko močno okrepimo z močjo drame. Zgodovina sama po sebi je pogosto precej dramatična in nekatere zgodbe, ki se jih naučimo v učnem načrtu, so potencialno tako zabavne kot katera koli fikcija. Ta blog na Guardianu obravnava številne načine, kako lahko koristi zgodovini.

Zato ima lahko izkoriščanje moči drame za konec pouka zgodovine veliko korist. Od ponovne uprizoritve zgodovinskih dogodkov z rekviziti, do organiziranja iger kvizov z učenci kot začetniki, do tega, da otrokom celo dovolite, da poučujejo dele razreda – drama ima lahko izrazito pozitiven vpliv na zgodovino.

Angleščina

Seveda, tema, ki je na več načinov najbližja drami je angleščina, in jezik lahko ima posebej koristi v tej vlogi.

Od igranja iger v razredu, do pridobivanja učencev, da pišejo dialoge za zgodbe, do gledanja ali enodnevnih izletov na ogled filmov, predstav, glasbenih predstav ali dram – uvajanje in spodbujanje otrok, da uživajo in sodelujejo v drami v vsej njeni raznolikosti je dobra stvar. Z uporabo povezav angleščine z dramo in tudi njeno vsestranskostjo lahko spodbudite ljudi, da v večji meri cenijo obe temi in morda celo nadaljujejo z večjimi stvarmi v eni ali obeh, pravi Ken Clarke iz

	americanacademy.co.uk. Trdi, da je videl veliko odličnih glasbenih gledaliških igralcev iz takšnih začetkov.
Prednosti za učitelje in študente	Orodje, ki učencem pomaga razviti govorne sposobnosti, poslušanje in razumevanje.
Dodane informacije	Za učitelje je treba na dramo gledati kot na orodje, prav tako kot na predmet. Lahko ima opazne koristi v učilnici in zunaj nje, lahko je fantastično sredstvo za učenje ter je tudi privlačen in zabaven.
Dodatne povezave in viri	https://www.theedadvocate.org/how-teachers-can-integrate-drama-into-other-lessons/

Ime dobre prakse	Drama v učilnici
Source (Organization, country)	European Center for Innovation, Education, Science and Culture - Bulgaria
Področje dobre prakse	Zabava, motivacija
Opis in dokazila	Poučevanje predmetov z vodenjem dramskih metod in pristopov lahko učencem pomaga tudi pri pridobivanju kreativnih veščin reševanja problemov in jim nudi platformo za spraševanje in odgovarjanje na vprašanja in ideje, ne da bi bili ves čas podvrženi pisnim dejavnostim. Z delom v skupinskem delu lahko dramske tehnike v razredu razvijejo tako verbalno kot neverbalno komunikacijo, tako da jim zagotovijo prostor za vadbo svojega glasu in govorico telesa, pa tudi gradijo sodelovanje, ki lahko pomaga učencem, da se počutijo manj izolirane, in jih spodbudi, da si pomagajo v učnem okolju.
Koraki za implementacijo / reprodukcijo	Dramo in druge ustvarjalne pristope k učenju je mogoče zagotoviti na nešteto različnih načinov za različne namene. Tukaj je le nekaj preprostih metod, ki jih lahko uporabite, ko razmišljate o uporabi drame v razredu:

	<p>Dramsko ogrevanje: Učitelji bi lahko razmislili o ogrevanju, ki temelji na gledališču in drami, da bi učencem pomagali, da se sprostijo in se osredotočijo na lekcijo, ki je pred nami, ali pa preprosto ustvarijo vzdušje. Ogrevanje je lahko zabaven in spodbuden način za olajšanje učenja učencev, ne da bi skočili na glavo v trigonometrijo ali obalno erozijo! Ogrevanja za dramsko igro so koristna tudi pri krepitvi spretnosti ustvarjalnega razmišljanja, kar je lahko še posebej koristno, če vaš učni načrt ne daje veliko prostora za ustvarjalne predmete. Na srečo je na internetu na tisoče brezplačnih virov, ki vam lahko pomagajo.</p> <p>Monologi: Monologi študentom omogočajo tudi, da stopijo v čevlje ključne osebe ali utelešajo entiteto. Eden od načinov za to je lahko spodbujanje študentov, da napišejo monolog z uporabo prve osebe z vidika osebe ali subjekta, ki ga preučujete. To zagotavlja nov način razumevanja teme, uprizoritev monologa svojim vrstnikom pa bo prav tako pomagala razviti njihove predstavitvene sposobnosti in samozavest pri pogovoru o temi.</p> <p>Ponovna uprizoritev zgodovine: Ponovna uprizoritev zgodovinskih dogodkov je še en priljubljen način gledanja dogodkov in obdobjev v zgodovini z različnih strani, poleg tega pa spodbuja timsko delo in sodelovanje med vašim razredom. Dodeljevanje vlog lahko mladim daje občutek smiselnosti, medtem ko je gledališki element manj pod pritiskom, ker ni treba nastopati pred občinstvom. Morda boste ponovno uprizorili slavno bitko (varno!) ali potovanje ali celo preizkušnjo, če imate dovolj velik prostor, da se lahko vaš razred varno premika, je učilnica vaš oder!</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Pomagajte študentom, da pridobijo ustvarjalne veščine reševanja problemov in jim nudijo platformo za spraševanje in odgovarjanje na vprašanja in ideje, ne da bi bili ves čas podvrženi pisnim dejavnostim. Z delom v skupinskem delu lahko dramske tehnike v razredu razvijejo tako verbalno kot neverbalno komunikacijo, tako da jim zagotovijo</p>

	<p>prostor za vadbo svojega glasu in govornice telesa, pa tudi gradijo sodelovanje, ki lahko pomaga učencem, da se počutijo manj izolirane, in jih spodbudi, da si pomagajo v učnem okolju.</p>
Dodatne informacije	<p>Vsi učitelji ne bodo imeli dramskih izkušenj in misel na vključitev teh metod v poučevanje se nekaterim morda zdi zastrašujoča naloga. Vendar pa vključevanja drame v učilnico ni treba doseči z najbolj ekstravagantnimi učnimi načrti ali z obsežnimi in dolgotrajnimi projekti in vsekakor ni uprizoritvena umetnost. Včasih lahko že najmanjša dejavnost naredi velik vpliv.</p>
Dodatne povezave in viri	<p>https://pragueyouththeatre.wordpress.com/2018/10/23/drama-in-the-classroom-why-should-we-consider-incorporating-drama-into-the-school-curriculum/</p>

Ime dobre prakse	Vključite vse vrste inteligence
Source (Organization, country)	Filiz Ekenler, Hamidiye İmam Hatip Ortaokulu, Konya-Turkey
Področje dobre prakse	Kognitivni učinek
Opis in dokazila	<p>Študentje lahko ponudijo veliko različnih daril. Da bi se učenci bolj vključili v nov koncept, jim dovolite, da uporabijo svojo najmočnejšo inteligenco, da se lotijo tega. Z drugimi besedami, kadar je le mogoče, dajte učencem možnost izbire, kako se učijo in dokazujejo svoje znanje. Če od študentov zahtevate, da povzamejo lekcijo, ne silite vseh, da napišejo odgovor na esej ali odstavek.</p> <p>Če študentom omogočite nekaj izbire, jih boste lahko bolj vključili. Če morajo vsi napisati odstavek, lahko izgubite nekaj študentov, ki ne uživajo v pisanju. Če pa morajo vsi napisati in izvesti pesem, lahko izgubite učence, ki ne uživajo v petju pred sošolci. Če pa ponujate različne možnosti, lahko študentje izberejo, kaj jim najboljše uspeva, in to se sliši zabavno. To vključuje ves razred, ne le nekaj učencev.</p>



Koraki za
implementacijo /
reprodukcijo

Študentom lahko dovolite:

- ✓ Ustvarite pesem, da poudarite pomembne točke lekcije.
- ✓ Narišite sliko, da ponazorite, kaj so se naučili ali se jim je zdelo najbolj zanimivo.
- ✓ Pred razredom pripravite hitro, eno minutno predstavitev.
- ✓ In seveda preprosto napišite odgovor na esej (ker so študenti, ki uživajo v tem!);
- ✓ Izpolnjevanje križank z besednimi besedami
- ✓ Igranje iger, kot so Scrabble, Scrabble Junior ali Boggle
- ✓ Pisanje kratkih zgodb za glasilo v razredu
- ✓ Pisanje člankov za šolski časopis
- ✓ Pisanje pisma uredniku kot odgovor na članke
- ✓ Pisanje državnim predstavnikom o lokalnih vprašanjih

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Uporaba digitalnih virov, kot so elektronske knjižnice, namizno založništvo, besedne igre in obdelava besedil ✓ Ustvarjanje pesmi za razredno knjigo poezije ✓ Svoje izvirne pesmi prijavijo na pesniški natečaj ✓ Poslušanje pripovedovalca ✓ Preučevanje navad dobrih govorcev ✓ Pripovedovanje zgodbe razredu ✓ Sodelovanje v debatah
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Olajša razumevanje • Pomagajte pri reševanju problemov • Olajšati obdelavo novih informacij • Poenostavite težke koncepte • Ustvarite smiselno povezavo <p>Z uporabo teorije več inteligentnosti v razredu učitelji upoštevajo različne vrste učencev, ki jih imajo v razredu, okrepijo vse vrste inteligence pri vsakem učencu in omogočijo individualen učni proces, ki bo na koncu vsakemu učencu omogočil, da izkoristiti svoje specifične sposobnosti in pokaže znanje.</p> <p>Predstavitel tem z uporabo teorije več inteligenc, ki uporablja različne poti in orodja za preučevanje informacij, lahko zelo pozitivno vpliva na učno izkušnjo naših študentov. Vključitev na primer igre vlog, skupnega dela, slikovnih ugank ali izletov omogoča učno izkušnjo, ki ne bo le omogočila različnim vrstam učencev učenja, temveč bo obogatila razumevanje teme vsakega posameznika.</p> <p>Dajanje našim študentom priložnost, da odkrijejo in razvijajo svoje različne inteligence, ima lahko vrsto koristi za naše študente; od</p>

	<p>spodbujanja novih talentov do bolj vključenih in aktivnih učencev; razvijanje njihove sposobnosti prepoznavanja in, kar je še pomembneje, vrednotenja svojih individualnih prednosti; ali jih usmerja, da postanejo samozavestni in uspešni na svojem področju.</p>
<p>Dodatne informacije</p>	<p>S pomočjo pri reševanju problemov pomaga učencem, da:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spodbujati ustvarjalno in divergentno razmišljanje • Spodbujati integracijo teorije in prakse
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://www.acornhouse.school/2016/11/26/multiple-intelligences-classroom/</p>



Vir: <https://www.gettingsmart.com/2016/05/5-ways-to-engage-shy-studentsinquiry-based-learning-blog/>

Izboljšanje odnosa med učiteljem in študentom



Ime dobre prakse	Deset nasvetov za izboljšanje odnosov med učiteljem in študentom
Vir (organizacija, država)	Social Education 59(1), 1995, pp. 27-28 National Council for the Social Studies (Article)
Področje dobre prakse	Izboljšanje odnosa učitelj-učenci
Opis in dokazila	<p>Lee Morganett</p> <p>Učitelji družboslovja imajo enako verjetnost, da bodo imeli težave z motivacijo učencev kot učitelji na drugih vsebinskih področjih. Čeprav v tem članku ni moj namen razpravljati o težavah, ki vodijo v pomanjkanje motivacije, bi rad predlagal nekaj razlogov, zakaj imajo učitelji pri motiviranju učencev morda zdaj več težav kot prej.</p> <p>Eden od virov motivacijskih težav izvira iz težav v ameriški družbi, ki jih najdemo v pre mnogih ameriških družinah. Revščina, ločitev, enostarševske družine in disfunkcionalne družine včasih povzročijo situacije, zaradi katerih mladi osredotočajo svoj čas in pozornost na osebne težave in ne na predmete v razredu.</p> <p>Drug vir motivacijskih težav lahko paradoksalno izvira iz uspeha v javnem šolskem sistemu. Prizadevanja, da bi v šoli obdržali čim več učencev, so bila delno uspešna (Bracey 1991). To je povzročilo, da so v šoli ostali učenci, ki bi naenkrat bodisi šolo opustili ali pa bi bili odstranjeni. Čeprav je cilj, da čim več učencev ostane v šoli, vsekakor vreden, lahko vodi do tega, da bo v razredu več učencev, ki nimajo občutka za usmeritev in namen, ter s tem nizko stopnjo motivacije za učenje.</p> <p>Deset nasvetov:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Čim prej spoznajte učence poimensko. <p>Študentje bodo to cenili. Morda boste želeli razdeliti informativni list na prvi razredni seji. Na listu lahko študente vprašate za njihovo ime,</p>

ime, po katerem bi se raje imenovali, kje živijo, zanimanja ali hobije, uspešno izkušnjo, cilje, kraje, ki so jih obiskali, zaposlitev s krajšim delovnim časom itd.

2. Spoznajte nekaj osebnih stvari o vsakem študentu.

Eden od načinov za doseg tega je uporaba prej opisane ankete.

Druga dejavnost je izkoristiti čas na začetku in koncu pouka, po testih, pred počitnicami ali po počitnicah samo za pogovor in poslušanje študentov. Študente povprašajte o njihovih vikendih, ciljih in željah ter mnenjih o lokalnih, nacionalnih in svetovnih dogodkih. To, o čemer govorite, je verjetno manj pomembno kot dejstvo, da ste bili dovolj zainteresirani, da ste vprašali in poslušali.

3. Izvedite razpravo o analizi vrednot o nekem aktualnem dogodku ali temi.

Pri tej dejavnosti je pomembno upoštevati določena pravila.

Prepričajte se, da ko kdorkoli govori, vsi poslušajo govorca. Učenci lahko postavljajo vprašanja, da bi pojasnili, kaj učenec govori, vendar tega ne morejo izpodbijati ali se z njim ne strinjati. Drugi učenci se lahko odzovejo s svojimi mnenji in jih podprejo, ne morejo pa se med seboj neposredno ne strinjati.

4. Po potrebi navedite pozitivne komentarje.

Včasih smo zaradi težav, ki se pojavljajo, tako zaposleni ali razočarani, da pozabimo opaziti in komentirati pozitivne stvari, ki jih učenci počnejo. Učitelji lahko prepoznajo trud, sodelovanje in vedenje pomoči. Pozitivne komentarje je mogoče dati tudi o stvareh, kot so nova pričeska, srajca, par čevljev ali dober glas.

5. Bodite pozitivni in navdušeni pri poučevanju.

Večina učencev se težko motivira, če učitelj ni motiviran. Ko izkazujemo svoje zanimanje in veselje do poučevanja, to kaže, da uživamo v razredu in pomeni, da uživamo z učenci. To bi moralo okrepiti odnos učitelj-učenci.

6. Učencem pokažite, da vas ne le zanimajo, ampak tudi, da vam je mar zanje.

Kako lahko to storite? Vzemite si čas za individualni pogovor s študenti. To lahko storite tako, da določite cilj individualnega pogovora z vsakim študentom vsak teden ali kadarkoli je praktično. Lahko jih vprašate, kako jim gre z vsebino in veščinami na tečaju, ali pa raje naredite pogovor bolj osebni.

7. Izogibajte se uporabi groženj in kazni.

Če učenci naredijo nekaj, kar je moteče, uporabite postopek časovne omejitve namesto kazni. Po uporabi postopka časovne omejitve se obvezno usedite s študenti in se pogovorite z njimi. Vadite aktivno poslušanje. To pomeni, da jih vprašajte, kako se počutijo glede tega, kar se je zgodilo. Dajte jim priložnost, da se rešijo vseh frustracij in občutkov.

8. Ne izbirajte priljubljenih.

Nekate študente je enostavno lahko imeti rad, druge pa ne. Vendar moramo biti prepričani, da nekateri učenci zaradi naših občutkov do njih ne bodo deležni posebnih privilegijev, drugi pa ostrejšega ravnanja. Ko imamo naloge ali odgovornosti, ki jih moramo izvesti, se prepričajte, da vsem študentom omogočite sodelovanje.

9. Ustvarite podporno okolje v razredu.

Namesto da bi učenci tekmovali med seboj za ocene, priznanje in/ali uspeh, naj učenci sodelujejo pri izvedbi neke naloge ali projekta. V procesu ocenjevanja ocenite tako na individualnih kot skupinskih dosežkih.

10. Ustvarite okolje, kjer vprašanja in odgovore, tudi napačne odgovore – spodbujate in cenite.

Učenci se naučijo več in več sodelujejo, ko se počutijo udobno s postavljanjem in odgovarjanjem na vprašanja. Toda učenci ne bodo postavljali ali odgovarjali na vprašanja, če mislijo, da jim bo

	<p>neprijetno. Spodbujajte in prepoznajte učence, ko postavljajo vprašanja in odgovarjajo nanje.</p>
Koraki za implementacijo / reprodukcijo	<p>Te hitre nasvete in tehnike lahko učitelji enostavno izvajajo v svoji učilnici.</p>
Prednosti za učitelje in študente	<p>Učitelji se bodo naučili novih pristopov ali nadgradili obstoječe, za lažje povezovanje z učenci.</p> <p>Dijaki bodo učitelja prepoznali kot osebo, ki ji zaupa, kar jim bo z motivacijskega vidika koristilo.</p>
Dodatne informacije	/
Dodatne povezave in viri	<p>https://www.socialstudies.org/sites/default/files/publications/se/5901/590107.html</p>

Ime dobre prakse	<p>Smisel za humor in odnosi med učiteljem in dijakom pri šoloobveznih otrocih</p>
Vir (organizacija, država)	<p>Ken Price - Faculty of Education University of Tasmania, Hobart, Tasmania February 2005</p>
Področje dobre prakse	<p>Uporaba humorja v razredu</p>
Opis in dokazila	<p>Vlogo humorja v izobraževanju mnogi učitelji priznavajo kot pomembno orodje pri oblikovanju in izvajanju poučevanja, obvladovanju vedenja, osebnem spopadanju s stresom in ohranjanju entuziazma v zahtevnem poklicu. Mnogi učitelji vidijo, da njihova uporaba humorja izhaja iz njihove osebnosti in izkušenj in ne iz kakršnega koli formalnega ali dobro opredeljenega razumevanja humorističnih procesov.</p> <p>Zdi se, da je to stališče posledica več dejavnikov: teorija humorja ni dobro zastopana v izobraževalnih publikacijah, njena stopnja prepoznavnosti med pedagogi kot formalno področje študija ni visoka in do neke mere se izobraževanje vidi kot usklajeno na delovni konec</p>

	<p>kontinuuma delo-igra (s humorjem, ki je usklajen na koncu igre). Jezik, ki se uporablja za opis otroških dejanj, včasih povezuje humor neposredno z antisocialnim ali ignorantskim vedenjem, na primer "ne poskušaj biti smešen z mano", "nehaj se šaliti", "se ti zdijo takšne stvari smešne?", "to je samo šala" in podobni komentarji.</p> <p><u>Raziskovalna naloga je sestavljena iz naslednjih tem:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Osnove, kaj je humor v znanstvenem pogledu ✓ Socialne funkcije humorja <p>Humor ima številne družbene funkcije, med drugim deluje kot mehanizem za obvladovanje, socialno mazivo in deluje kot modifikator komunikacije. Nekateri bi trdili, da humor dejansko predstavlja edinstveno obliko komunikacije sam po sebi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pomen humorja v šolskem poučevanju in učenju <p>Pogosto vprašanje humorja v izobraževanju je, ali humor izboljša učno uspešnost ali ne. Odgovor seveda ni tako preprost kot vprašanje in je odvisen od številnih dejavnikov. Povzetek raziskav Zillmana in Bryanta (1983, str. 188-190) ostaja pomemben. Ugotovili so, da kakršna koli posploševanja o vplivu humorja na učenje zahtevajo kvalifikacijo in da se posamezniki razlikujejo glede sprejemanja humorja v izobraževanju.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Raziskave o humorju pri otrocih
<p>Koraki za implementacijo / reprodukcijo</p>	<p>Preučevanje humorja in razvoja smisla za humor pri otrocih je potekalo z več vidikov. Po eni strani so raziskovalci razvoja otrok videli razvoj humorja kot del širšega razvojnega procesa, ki ga otroci opravijo. Po drugi strani pa so raziskovalci humorja videli otroka v razvoju kot mehanizem za razjasnitev narave in značilnosti samega humorja.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lestvice smisla za humor

	<p>Različnost v razumevanju samo tega, kaj pomeni humor (v psiholoških krogih in širši javnosti), kaže na težave pri poskusu merjenja konstrukta smisla za humor. Vsak poskus, da bi to storil takoj, vključuje nekatere definicije in predpostavke o naravi humorja ali vsaj o komponenti, ki se meri.</p> <p>✓ Interakcija med študentom in učiteljem smisel za humor</p> <p>Delo Wanzerja in Frymierja (1999) razkriva nekaj pomembnih vpogledov v odnos med odnosom do učenja in podobnostjo smisla za humor učitelja in študenta. Je eno redkih del, ki ugotavlja, da smisel za humor študenta in učitelja ne delujeta neodvisno, da bi vplivala na klimo v razredu ali na odnos do učenja. Namesto tega obstajajo dokazi, da lahko na klimo v razredu vpliva podobnost (ali drugače) smisla za humor študenta in učitelja. To področje je vredno raziskovanja, saj učilnico in odnos do učenja spušča na individualno raven in ne na raven skupine. Za učitelje v razredu, ki delajo z učenci v starostnem obdobju obveznega šolanja, je to ključnega pomena. Morda je manj pomembno za ljudi, ki poučujejo večje skupine, recimo v predavalnem okolju, saj je manj možnosti za obravnavanje študentov na individualni ravni.</p> <p>To je le nekaj tem, ki so na hitro razložene. V tej raziskovalni nalogi so razložene metode o tem, kako uveljaviti humor, kakšne so koristi in nevarnosti in še veliko več.</p>
<p>Prednosti za učitelje in študente</p>	<p>Učitelji bodo na splošno imeli koristi od znanja, ki je združeno v prispevku, ko ga bodo brali in preučevali. Je dobro poznan, je malo razloženih neposrednih izvedb.</p>
<p>Dodatne povezave in viri</p>	<p>https://eprints.utas.edu.au/21273/1/whole_PriceKenJohn2005_thesis.pdf</p>



HUMOUR project is distributed among 6 partners from 5 different countries:

- Европейски център за иновации, образование, наука и култура, България
- SMART IDEA Slovenia
- Turk Egitim-Sen Turkey
- JumpIN Hub - Associação para a Inovação e Empreendedorismo Portugal
- JU OS "Stari Ilijas" Bosnia and Herzegovina
- Svetovanje in pomoč pri poslovnih storitvah, Slovenia



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



KLARA S.P.
LEARN TEACH MOTIVATE

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

ERASMUS+ PROJECT
2020-1-BG01-KA201-079161