



Erasmus + K1 – Digital and innovative education

O nama

Projekt pod nazivom "Digital and innovative education" trajao je dvije godine (veljače 2021. do veljače 2023. godine) a tijekom projekta naši učiteljici sudjelovali su na višednevnim stručnim tečajevima u inozemstvu (strukturirani tečaj).

Projekt je pružio mogućnosti za susret s učiteljima iz drugih europskih zemalja te raspravu i usporedbu školskog sustava i pedagogije, metoda poučavanja i učenja kao i budućeg plana poboljšanja rada naše ustanove.

Ciljevi projekta :

- Modernizacija i internacionalizacija škole te razvoj europske dimenzije škole
- Poboljšanje kvalitete škole, nastavnog procesa i metoda rada kao i poboljšanje aktivnosti i postignuća učenika uvođenjem novih inovativnih metoda rada u nastavu i školski kurikulum
- Razvoj socijalnih, digitalnih i jezičnih kompetencija nastavnika kroz usavršavanja u inozemstvu (strukturirani tečaj) te primjena naučenog u školski kurikulum i nastavni proces



**OSNOVNA
ŠKOLA
VRPOLJE**



**OSNOVNA ŠKOLA
VRPOLJE**
Vrpoljačka cesta 153,
22000, Šibenik

ERASMUS + K1 – Digital and innovative education



DNEVNIK IZ PRAGA - ICT in Education 17.1. – 21.1.2022.

IKT u obrazovanju

Učiteljica engleskog i talijanskog jezika Dunja Odak sudjelovala je u strukturiranom tečaju u Pragu u organizaciji ICT International. Tečaj "ICT in Education" (Korištenje informacijske i komunikacijske tehnologije (IKT) u obrazovanju) može značajno doprinijeti dobroj kvaliteti obrazovanja i njegovoj učinkovitosti.

Ovaj tečaj namijenjen je nastavnicima koji žele unaprijediti svoje znanje korištenja tehnologije u nastavi, koristiti otvorene obrazovne resurse, steći nove vještine, izraditi primjer lekcije i steći svijest o mogućim lošim stranama IKT-a u obrazovanju te ih izbjegavati. Uspješnim završetkom ovog tečaja učitelj stjeće vještine i znanja potrebna za kreiranje i implementaciju platformi za e-učenje, ugradnju digitalnih tehnologija u obrazovnu nastavu s obzirom na interdisciplinarni pristup.

*„Svatko je, na neki način,
učitelj; samo što neki rade
napornije da bi bili bolji u
tome.“ Terry HEICK*

Ishodi tečaja

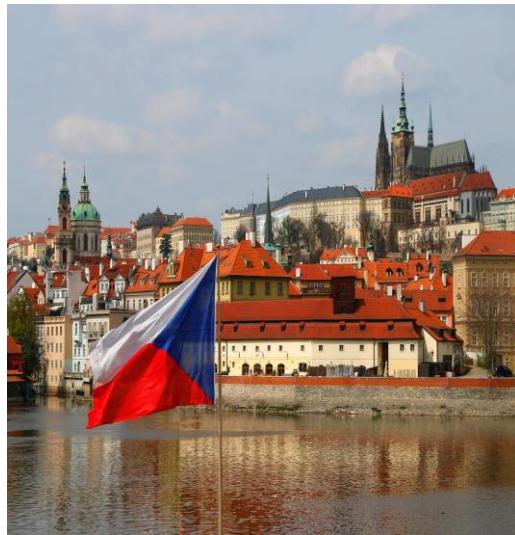
Steći vještine i znanja potrebna za kreiranje i implementaciju platformi za e-učenje, ugradnju digitalnih tehnologija u obrazovnu nastavu s obzirom na interdisciplinarni pristup.

Razvijati ključne kompetencije kao što je kritičko mišljenje putem medija i digitalne pismenosti, promicati korištenje ICT-a za poboljšanje kvalitete



i relevantnosti redovnog obrazovanja na svim razinama.

Steći šire razumijevanje praksi, politika i sustava obrazovanja različitih zemalja, njegovati međusobno poštovanje, međukulturalnu svijest i ugraditi zajedničke vrijednosti obrazovanja i osposobljavanja.



DNEVNIK IZ PRAGA - INNOVATIVE APPROACHES IN EDUCATION 17.1. – 21.1.2022.

Inovativni pristupi u obrazovanju

U razdoblju od 17. do 21. siječnja vjeroučitelj S. Komadina sudjelovalo je na strukturiranim tečaju u Pragu u Češkoj. Ovaj tečaj praktičan je vodič koji

će pomoći poboljšanju kvalitete i učinkovitosti obrazovnog procesa u učionici.

Kroz poticanje kreativnosti, organiziranje projekata, integraciju učenika ili korištenje informacijske i komunikacijske tehnologije kao alata za razvoj kritičkog mišljenja pomoći će u proširenju nastavnog potencijala i motivacije učenika. Nadalje, ovaj tečaj pomoći će u unaprjeđenju vještina korištenja različitih inovativnih metoda i tehnika poučavanja usmjerenih na učenike, poticanju rješavanja smislenih zadataka iz stvarnog svijeta i razvijanju transverzalnih kompetencija.

„Znanje se množi dijeljenjem.“

nepoznat autor

Polaznici su se upoznali s Theoretical module- 21st Century skills i Blended Learning- Flipped Classroom pojmom obrnute učionice. Polaznici su dobili uvid u potrebne sposobnosti za suvremenim oblik učenja i poučavanja,



s naglaskom na nekoliko njih: kritičko razmišljanje, komunikacija (usmena i pismena), suradnja- teamwork, poštivanje različitosti, sposobnost služenja novim tehnologijama, vođenje-liderstvo, kreativnost i inovativnost, cjeloživotno učenje, te profesionalnost, radna etika, te socijalna osjetljivost. Jedan od oblika suvremenog modela poučavanja je i preokrenuta učionica (flipped classroom), u kojoj se kao u blended learning, naglasak stavlja na samostalan rad učenika uz pomoć digitalnih alata van učionice, te se ta stečena znanja koriste u nastavi za savladavanje gradiva.



Study Visit in Dublin: Irish educational system 25. rujna – 1. listopada 2022.

Upoznavanje irskog obrazovnog sistava

Učiteljice A.Petković i Lj.Jelić sudjelovale su na tečaju pod nazivom "Study Visit in Dublin: Irish educational system" u organizaciji Europass Teacher Academy u sklopu K1 Erasmus projekta "Digital and innovative education". Kroz niz predavanja i posjete školama i kulturno - povijesnim znamenitostima učiteljice su pobliže upoznale irski obrazovni sustav,

Te su se upoznale s povijesnim i kulturnim karakteristikama Irske. Na tečaju su sudjelovali učitelji iz Italije, Portugala, Španjolske, Njemačke i Mađarske. Tečaj je počeo s upoznavanjem škole i zemlje svih sudionika, a učitelji su razmijenili ideje i iskustva u radu u vlastitim obrazovnim sustavima. Kroz nekoliko kratkih prezentacija predstavili su prednosti i nedostatke svakog pojedinog obrazovnog sustava.

„Ništa ne razumijete dok to ne naučite na više načina.“ — Marvin Minsky

Ishodi tečaja

Učitelji su posjetili dvije škole DEIS Palmerstown i Primary St.Mary gdje su sudjelovali na različitim satovima svojih kolega. Poslije su ih predstavnici i učenici pojedinih škola proveli po učionicama te odgovarali na njihova pitanja. U sklopu kulturnih aktivnosti posjetili su muzej EPIC gdje su pogledali interaktivnu izložbu o emigraciji irskog stanovništva kroz povijest.



Posjetili su i maleni poluotok na kojem se smjestilo ribarsko naselje Howth gdje su uživali u stazi klifova. Posljedni dan uživali su u "dolini dva jezera" poznatoj pod nazivom Glendalough.

Irski obrazovni sustav

Koncept irskog obrazovnog sustava

Učenici u irskim školama kreću ranije u škole te imaju 2. godine predškolskog obrazovanja. Obavezno obrazovanje im traje od 6. do 16. godine. Školski kalendar počinje 1.9 a traje do 30. 6 uz praznike u trajanju od 1. do 2. tjedna krajem listopada i veljače, Božića i Uskrsa.

Za razliku od naših učenika imaju puno manje obaveznih predmeta (oko 5), a puno više izbornih predmeta i izvannastavnih aktivnosti. Većina škola počinje sa radom u 9 i traje do 15 ili 16 sati. U većini predmeta nema ocjena već samo praćenje učenika (grupni rad, projektni rad, tjedni zadaci..) u obliku postotka tri ili četiri puta godišnje koje služi kao povratna informacija roditeljima i učenicima.

U škola se obavezno uči i irski jezik koji im je iznimno težak jer samo 20 posto Iraca ga govori, dok se većina stanovništva služi engleskim jezikom. Postoje škole u kojima se nastava održava samo na irskom jeziku takozvani Gaelscoil. Većina škola su katoličke i vjerouauk im je obavezan predmet. Većinu financira država, a dio Crkva koja im ustupi zemljište i prostor za rad.

Osnovna razina školovanje traje im 6 godina i tu im predaje jedna učiteljica. Srednja razina također traje 6 godina, te nakon 3 godine imaju „malu maturu“, a nakon 6. godine polažu državne ispite potrebne za upis na sveučilišta. Neke škole nakon 3. godine imaju „prijelaznu godinu“ gdje učenici sami traže posao, volontiraju u različitim udrušugama ili odlaze na putovanja. U većini škola uniforme za učenike su obavezne, a postoje škole koje su podijeljene po spolu iako ih sve više ima miješanih.



Knjige ostavljaju u školama u ormarićima za knjige. Upisno područje ovisi o željama roditelja, te i za osnovne i za srednje škole se treba predbilježiti čim prije.



Gamification – Igre u nastavi

Sevilla – 16.siječnja – 20.siječnja 2023.

Učenje kroz igru

Učiteljica informatike A.Nevešćanin sudjelovala je na strukturiranom tečaju pod nazivom "Gamification" u organizaciji ProjectLanda u sklopu K1 Erasmus projekta. Projekt je financiran sredstvima EU.

Kao predstavnica naše škole, učiteljica Ana je kroz kratku video prezentaciju provela ostale sudionike tečaja našom školom i upoznala ih s aktivnostima i projektima unutar razrednih odjeljenja.

Na samom tečaju polaznici su sudjelovali u aktivnostima učenja kroz igru, gdje su i sami na par sati postali učenici u Muzeju likovnih umjetnosti, tražeći zadana umjetnička djela istovremeno učeći o španjolskim slikarima.

„Bez obrazovanja, se ne ide nigdje u ovom svijetu.“ -

Malcolm X

Aktivno učenje

Gamifikacija je primjena tipičnih elemenata igre (npr. bodovanje, natjecanje s drugima, pravila igre) na druga područja aktivnosti. Svaki sistem gamifikacije temelji se na skupu pravila tako da osigurava njegov nesmetan rad i osnovne komponente kao

što je sistem nagrade, bodovanja i ljestvice poretka.

Osnova je aktivno učenje, koje je primjenjivo na razrednu i predmetnu nastavu. Potpuno je pogrešna pretpostavka da se gamifikacija u učionici odvija isključivo putem digitalne tehnologije.

Određene tehnike poput „brain break exercise“ primjenjive su svakodnevno, pogotovo u razrednoj nastavi kako bi djeca predahnula od procesa učenja. Ovakva vrsti vježbi ne bi trebala trajati više od 5-10 minuta.

Neke od zanimljivih vježbi su :

- podjela djece u parove, jedan učenik crta na leđa drugog, dok drugi po osjetu crta na list papira što mu je nacrtano na leđima.
- „šijavica“ – učenici podijeljeni u parove istovremeno pokazuju ispruzene prste jedne ruke i pokušavaju pogoditi ukupan zbroj izvikujući rezultat na glas.
- Učenici stoje na nogama, učenici moraju pratiti ritam podizanja i spuštanja dvije olovke svojim nogama.



Učenje kroz digitalne alate

Što se tiče gamifikacije u predmetnoj nastavi, uglavnom se provodi kroz dostupne digitalne alate.

Osim dostupnih i svima poznatim kvizova popit Kahoota, izrada plakata u Canvi postoji bezbroj digitalnih alata dostupnih besplatno za obrazovne ustanove.

Scribblemaps je aplikacija u kojoj učenici mogu samostalno mapirati na slijepim kartama određena zemljopisna područja i označavati kulturne znamenitosti određenog područja.

Genially – platforma za izradu interaktivnog animiranog sadržaja – odličan primjer primjenjiv u svakom predmetu, izrada Escape room sadržaja – učenici kroz nekoliko „soba“ rješavaju zagonetke i odgovaraju na pitanja, kako bi na kraju pobjegli dešifrirajući završnu zagonetku.

Aktivnosti vezane uz gamifikaciju se mogu provoditi i izvan učionice. Učenici tako mogu uz posjetu muzeju umjetnina, dobiti mali fragment slike koje moraju pronaći unutar samog muzeja. Pobjednik je onaj tko pronađe sve.

U ovakvim tipovima aktivnosti izričito je važno utvrditi pravila igre koje se učenici moraju pridržavati inače samo učenje gubi smisao. Bit igara u nastavi je samostalno ili u grupi doći do rješenja zadataka, raspoređujući zaduženja svakog pojedinog učenika unutar određene grupe.

Sudionici tečaja su po povratku svojim domovima i školama došli obogaćeni sa nekim novim idejama i aktivnostima koje će moći primjeniti u nastavi, ali i novim kontaktima za buduću suradnju među školama polaznicama tečaja.

ERASMUS DANI 2022

ERAMUSDAYS u OŠ Vrpolje

ErasmusDays su održani su od 13. do 15. listopada 2022. u svijetu i diljem Hrvatske. Uspjeh Erasmusa, pozitivni učinci koje već 35 godina donosi pojedincima, ustanovama i društvu u cjelini, proslavljen je na ukupno oko 6300 događanja u 58 zemalja, a u Hrvatskoj je obilježen s rekordnim 221 događanjem!

Učitelji i učenici koji su sudjelovali na mobilnostima odgovarali su na pitanja drugih učenika, te su kroz prezentacije, digitalne razglednice i videofilmove predstavili svoje dojmove i doživljaje s putovanja.

Naš događaj je prijavljen i na međunarodnoj Erasmus karti Erasmus dani 2022

[https://www.erasmusdays.eu/
event/erasmus-days-os-
vrpolje/](https://www.erasmusdays.eu/event/erasmus-days-os-vrpolje/)

Više o samoj mobilnosti učitelja i učenika naše škole ali i kako smo obilježili Erasmus dane možete pogledati na našoj padlet stranici na sljedećem linku :

[https://padlet.com/vrpoljeskola/erasmus
-dani-2022-eeg15wdxu0hbs6io.](https://padlet.com/vrpoljeskola/erasmus-dani-2022-eeg15wdxu0hbs6io)





Radionice i aktivnost u našoj školi

Učiteljice i učenici OŠ Vrpolje te PŠ Perković kroz radionice su tijekom školske godine primjenili naučeno projektom Digital and Innovative Education.

Učenici su tako provjeravali svoja znanje kroz digitalne alate Kahoota, gdje su samostalno ili u timovima prikupljali bodove točnim odgovorima kako bi završili na podiju u Top 3.

Osim samog sudjelovanja u kvizu, učenici su se okušali i u izradi svojih vlastitih kvizova putem iste platforme.

Niži razredi su se okušali u digitalnom escape roomu, gdje su rješavajući zagonetke zadane teme dešifrirali traženi pojam.

*„Ništa ne potiče dječji um kao
što to čini igra.“*

Učenici su osim korištenja nekih novih digitalnih alata, iskusili i dio kulture ostalih zemalja koje su sudjelovale u projektu i to kroz prezentacije i kratka videa učenika koji su iste zemlje posjetili za vrijeme trajanja projekta.

Tako su naši učenici kroz oči svojih vršnjaka doživjeli sve čari i ljepote Španjolske, Portugala i drugih zemalja....

Da ne bih sve ostalo samo na digitalnoj tehnologiji, učenici su se prisjetili i nekih starih igara poput šijavice – poticanje matematičkih vještina ali i jezičnih sposobnosti (talijanski jezik).

