



HIBRIDNO UČENJE I POUČAVANJE FRANCUSKOGA JEZIKA

Loreana Selišek Butina, prof. savjetnik
Kristina Pirs, prof. savjetnik

Kako **nastavu** učiniti
učinkovitom
i manje stresnom u
okolnostima
pandemije COVID-a 19?



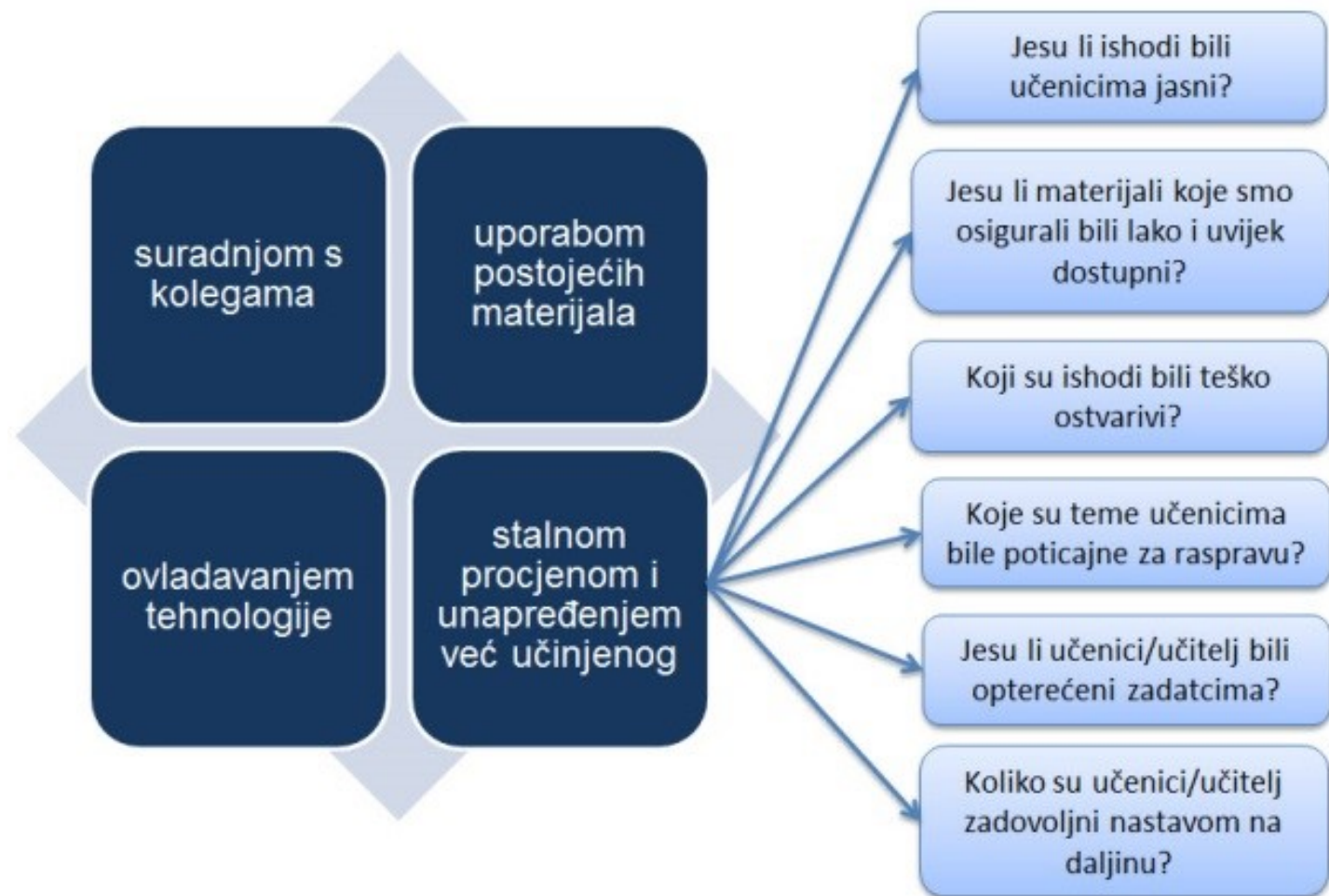
Pri učenju na daljinu važno je primijeniti pravila komunikacije i suradnje u virtualnom okružju:

1. uspostaviti razredna pravila kao i u nastavi uživo,
2. smjenjivati različite tipove aktivnosti,
3. primjenjivati metode aktivnoga učenja.



Hibridno učenje

Održavati online nastavu za učitelja je izazov, ali možemo ga prevladati. Kako?
Savjetima i naputcima:



Razmislite na trenutak na koji način vi volite primati informacije: čitajući, govoreći, gledajući ili stimulirajući osjetila?

Kako se to odražava na način poučavanja, a kako na stvaranje radne atmosfere u razredu?



MULTIMODALNOST?

Taj pojam označava izražavanje refleksivnoga mišljenja kombinacijom riječi i simbola, slika, zvukova, različitih asocijacija i aktivnosti.



MULTIMODALNOST I UČENJE

Poveže li se multimodalnost s učenjem, govori se o **interdisciplinarnom učenju** koje povezuje aktivni pristup, interaktivnost u učenju uz multisenzorne podražaje.



MULTIMODALNOST I UČENJE

Multimodalno okruŹje za učenje uključuje različite načine spoznavanja svijeta, primanja informacija kombinacijom riječi, slika, grafika, zvukova, gesta, pokreta, aktiviranjem svih osjetila.



HIBRIDNA NASTAVA

U hibridnoj nastavi **digitalna tehnologija služi za proširivanje prostora učenja i poučavanja** izvan klasične učionice. Učitelj može dio nastave odraditi i prije nego što kroči u razred – **OBRNUTA UČIONICA**.

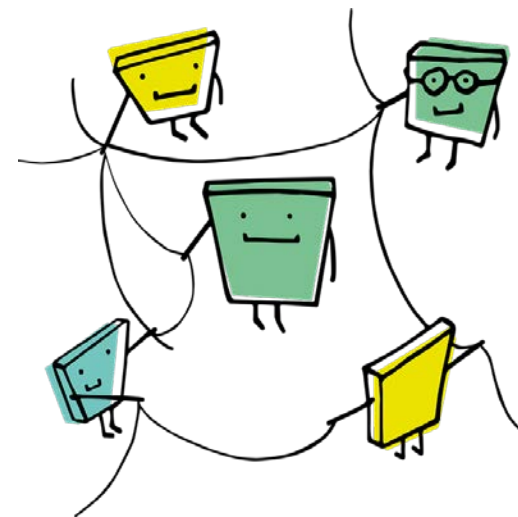
Kako?

Učenicima može **podijeliti materijale** za učenje koristeći OneDrive (dio Office 365 – skole.hr), SharePoint, Dropbox, Google Drive ili u digitalnoj bilježnici OneNote ili u virtualnoj učionici na Loomenu, MS Teamsu, Edmodu , Class Dojo ...



HIBRIDNA NASTAVA

U hibridnoj nastavi učestalo se digitalna tehnologija upotrebljava u pedagoškim pristupima koji se temelje **na igrifikaciji ili na obrnutoj učionici** (classe inversée, flipped classroom).



U čemu je onda razlika između nastave uživo i hibridne nastave?

Razlika je u **planiranju i oblikovanju**, odnosno **kako prilagođavamo sadržaj koji poučavamo**.

Vodimo računa o:

1. zahtjevima/specifičnostima predmeta koji poučavamo (sadržaj)
2. tko su naši učenici (njihova različitost i individualne potrebe)
3. način isporuke (engl. delivery – primjerice, diskusije ili seminari se drugačije provode/predaju online, a drugačije u razredu).



Aktivno učenje u digitalnom okruženju

Prilikom stvaranja materijala, **planiranje aktivnosti i planiranje vrednovanja je izuzetno važno**, ali uvijek prateći kurikulumski krug.





Aktivno učenje u digitalnom okruženju

Koje su to aktivnosti?

1. čitanje sa zadatcima razumijevanja pročitano
2. jednostavni zadatci višestrukog izbora koji odmah daju povratnu informaciju o točnosti
3. jednostavna pitanja koja učenicima mogu poslužiti za međusobnu usporedbu odgovora ili diskusiju
4. mjesečne provjere u obliku kratkih sastavaka/esejskih zadataka ili izvještaja

Aktivno učenje u digitalnom okruženju



5. individualni ili grupni projekti koji se odvijaju u dužem periodu, tijekom nekoliko tjedana

6. e-portfolio/dnevnik učenja/dnevnik čitanja u kojem će se učenik osvrnuti na svoje učenje, a koji može podijeliti s učiteljem

7. forumi za diskusiju koje započinje/organizira i prati učitelj.


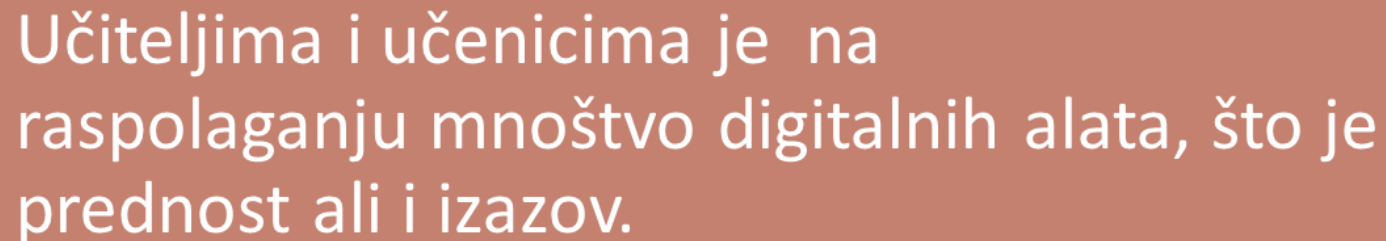
Pritom je važno naglasiti da sve aktivnosti trebaju biti čvrsto vezane **uz planirane ishode.**

Digitalni alati za učenje i poučavanje

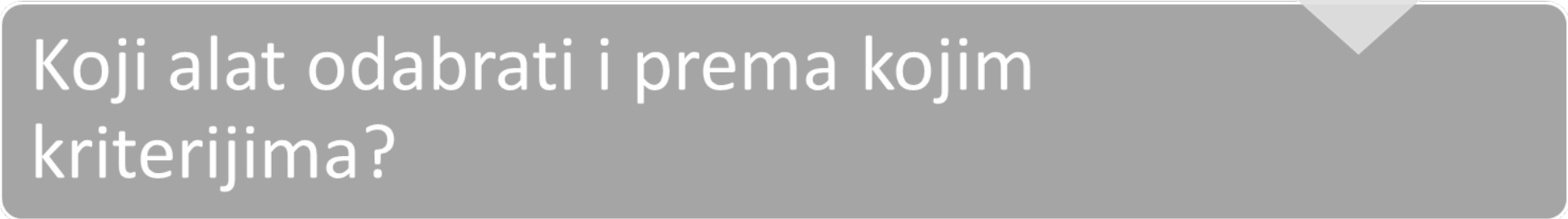
Digitalni alati služe oblikovanju, primjeni, vrednovanju i dijeljenju digitalnih sadržaja.



Učiteljima i učenicima je na raspolaganju mnoštvo digitalnih alata, što je prednost ali i izazov.



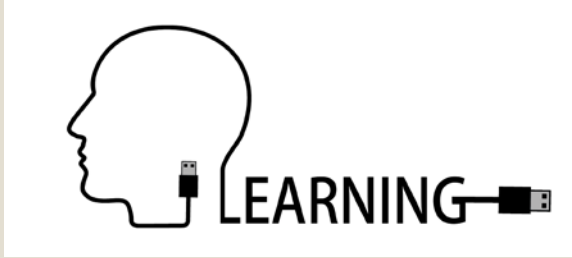
Koji alat odabrati i prema kojim kriterijima?



Digitalni alati za učenje i poučavanje

Digitalni alati učenicima omogućuju:

- ✓ aktivno učenje (učenje igrom, stvaranjem i istraživanjem)
- ✓ istraživanje programa, uređaja i medija
- ✓ učenje na daljinu pomoću videokonferencijske opreme ili online tečajeva
- ✓ suradnju s drugima u digitalnim obrazovnim zajednicama.



Digitalni alati za učenje i poučavanje

Osobine e-učenja koje većina učitelja, učenika i teoretičara ističe kao prednosti su:

- ✓ vremenska i prostorna fleksibilnost
- ✓ interakcija (komunikacija)



Optimalna
uporaba
digitalnih alata





Svrhovita uporaba digitalnih alata

Koristit ćemo one oblike digitalne tehnologije koje učenicima omogućavaju:

- učenje **kroz aktivnosti**
- pridonosi ostvarivanju **odgojno-obrazovnih ishoda**

Tehnologija je samo nastavno sredstvo koje učenicima pomaže u ostvarivanju ishoda, a njena primjena u nastavnom procesu treba biti „nevidljiva”.

Bloomova taksonomija u odabiru digitalnog alata

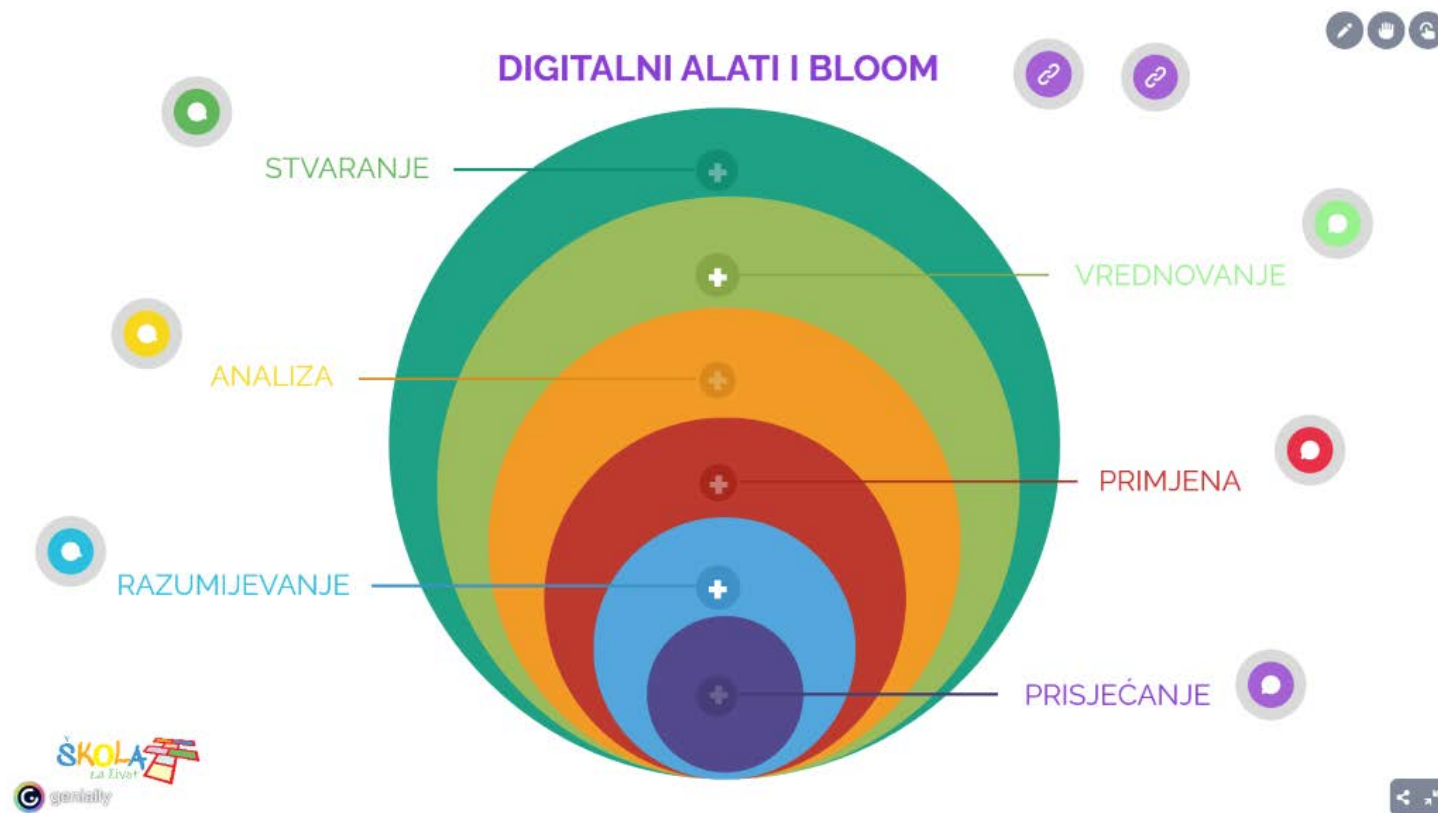
- model koji pomaže učitelju svrhovito planirati upotrebu tehnologije
- jedna aplikaciju ili digitalni alat koristi se za razvijanje različitih razina znanja i vještina
- na interaktivnom kotaču koji je napravljen prema [iPadagogy kotaču](#) (Carrington, A. 2014.) (pristupljeno 18.8.2020.) prikazani su digitalni alati zajedno s aktivnim glagolima i aktivnostima koje su povezane s digitalnim okruženjem



Digitalni
alati
prema
razinama
kognitivnih
procesa

Digitalni alati i Bloom

- o Iako su digitalni alati predloženi za poticanje razvoja samo jedne kognitivne razine, oni se mogu koristiti i za ostale razine.

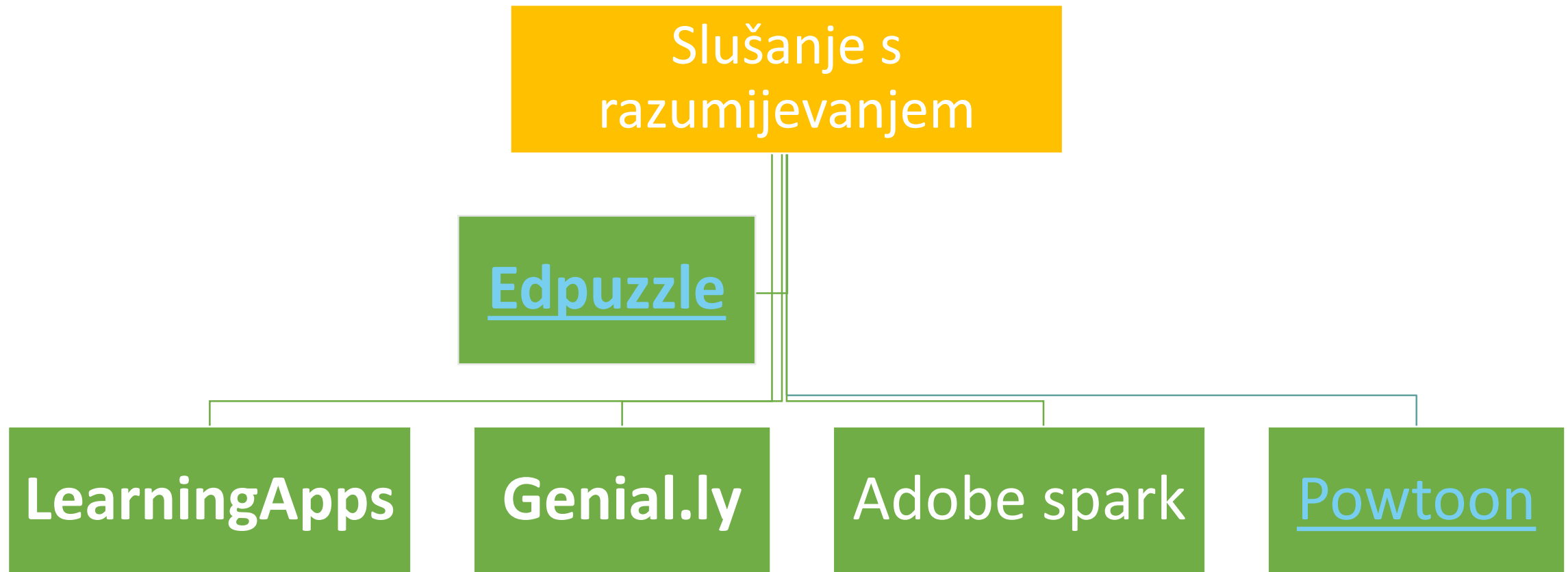


Digitalni alati prema jezičnim djelatnostima – elementima vrednovanja prema kurikulumu FJ

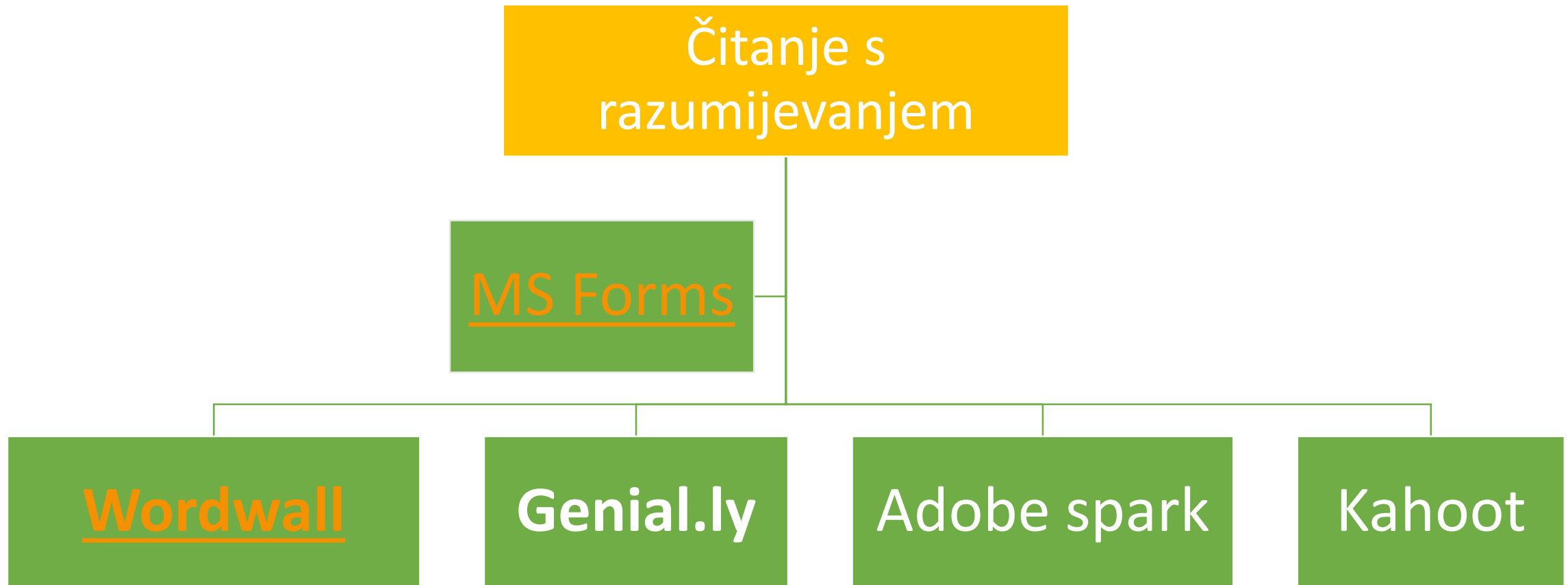
- Razumijevanje slušanjem
- Razumijevanje čitanjem
- Pisanje
- Govorenje
- Jezično posredovanje



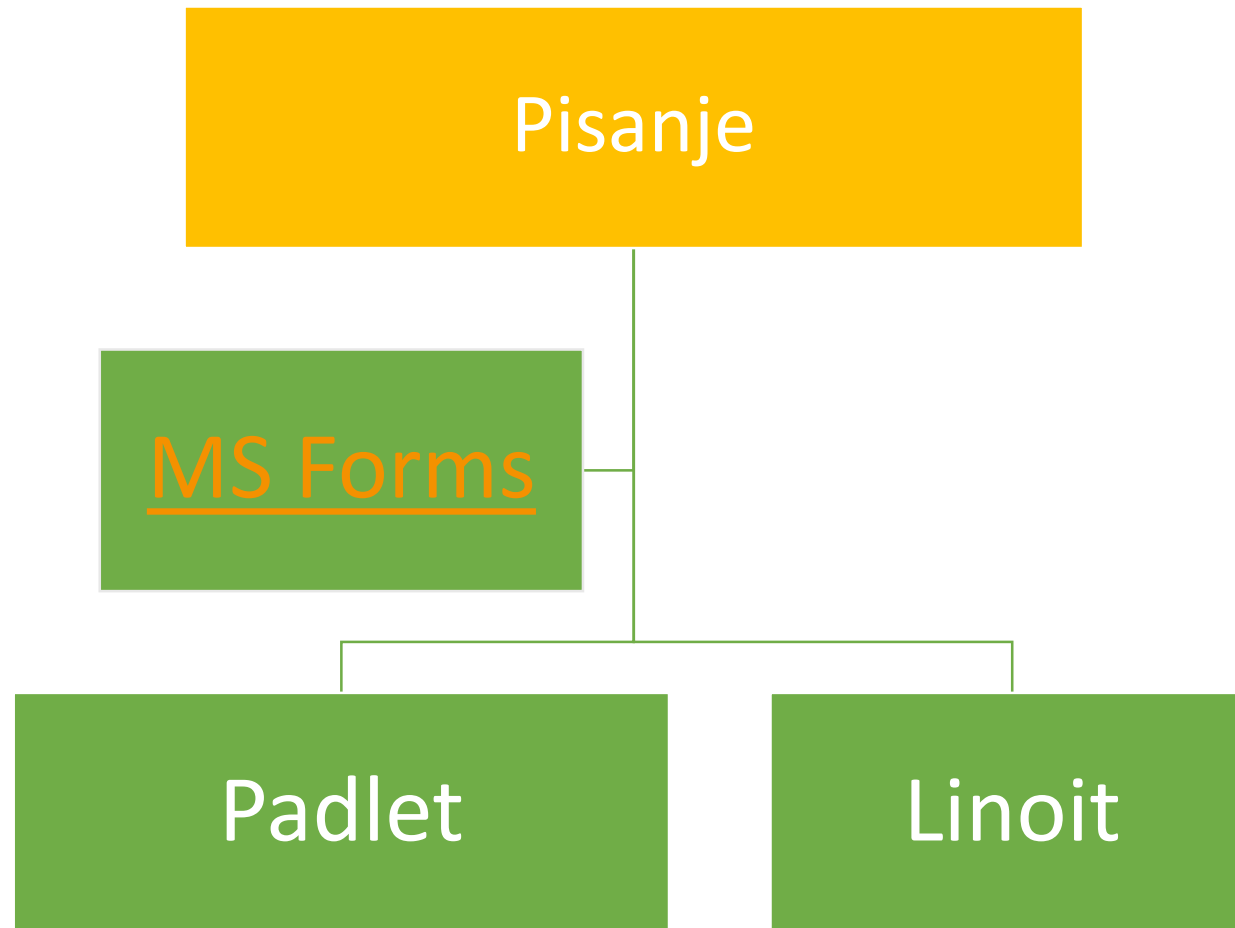
Digitalni alati prema jezičnim djelatnostima – elementima vrednovanja u FJ



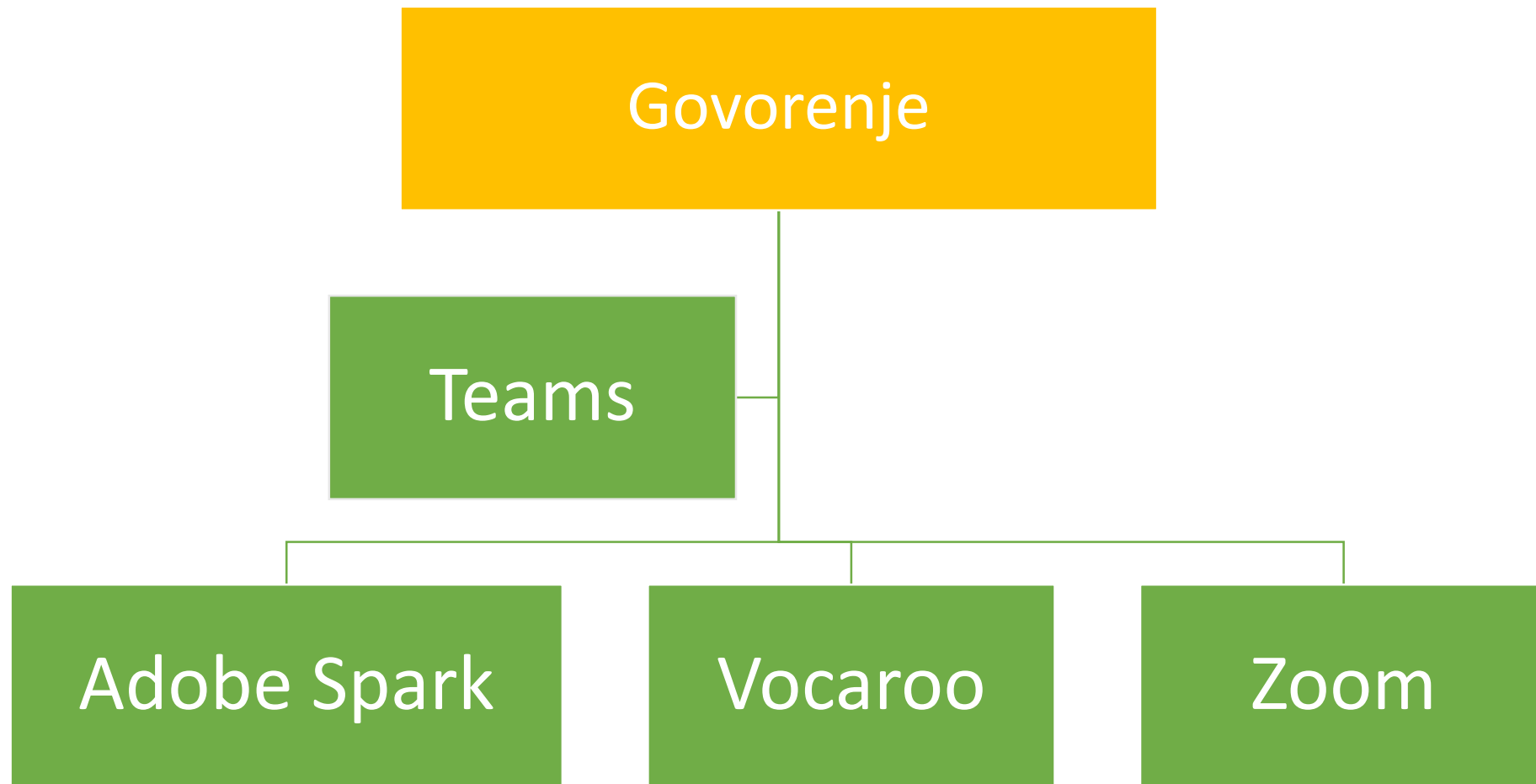
Digitalni alati prema jezičnim djelatnostima – elementima vrednovanja u FJ



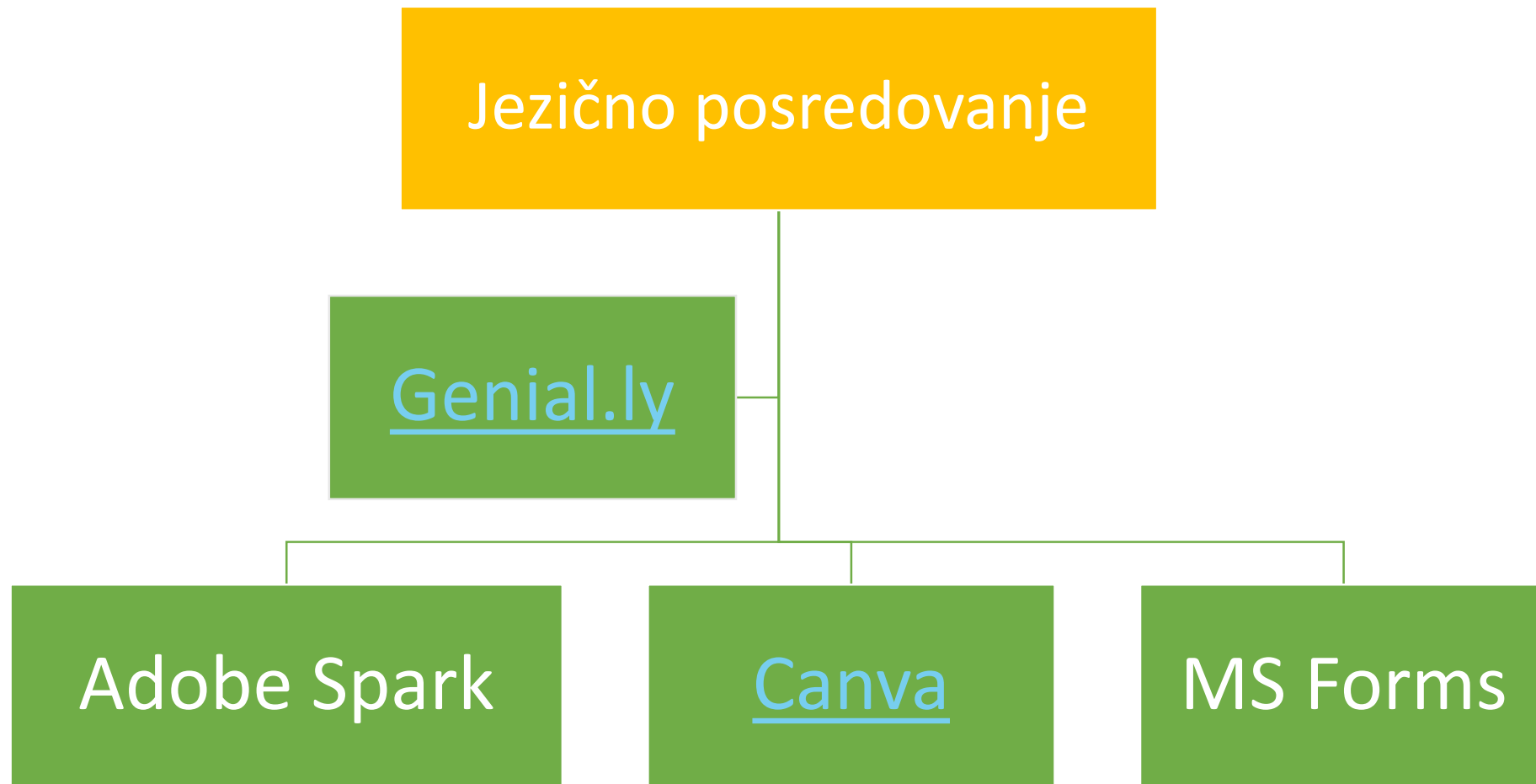
Digitalni alati prema jezičnim djelatnostima – elementima vrednovanja u FJ



Digitalni alati prema jezičnim djelatnostima – elementima vrednovanja u FJ



Digitalni alati prema jezičnim djelatnostima – elementima vrednovanja u FJ



Primjeri digitalni alata pogodnih za sva tri tipa vrednovanja



Office 365

Forms



Pomoću ovog alata moguće je:

- napraviti upitnik (test) za učenike,
- automatski vidjeti odgovore i statistiku,
- postaviti neograničen broj pitanja različitih vrsta: pitanja s višestrukim odabirom, da/ne pitanja ili pitanja s tekstualnim odgovorima,
- odrediti broj bodova, točan odgovor i vrijeme trajanja testa za svako pitanje,
- pristupiti testu putem poveznice ili QR,
- ugraditi ga u Teams.



Office 365



Teams

Pomoću aplikacije Teams učenicima je:

- moguće zadati testove i zadatke i bilježiti ocjene,
- potrebno je unijeti naslov, opis zadatka, dodati prilog, bodove, vrijeme trajanja,
- moguće je direktno koristiti i druge aplikacije primjerice Kahoot, Quizlet, Flipgrid
- moguće je organizirati videokonferenciju (kamera, mikrofoni) sa svim učenicima jednog razreda, grupom učenika ili pojedinim učenikom,
- dijeliti učiteljev ekran.

LearningApps



LearningApps je alat za izradu različitih tipova aktivnosti pomoću gotovih predložaka.

Osim tekstualnih i slikovnih sadržaja, u kviz je moguće ugraditi i video i audio sadržaje.

Učenici pristupaju aktivnosti pomoću QR koda ili poveznice:

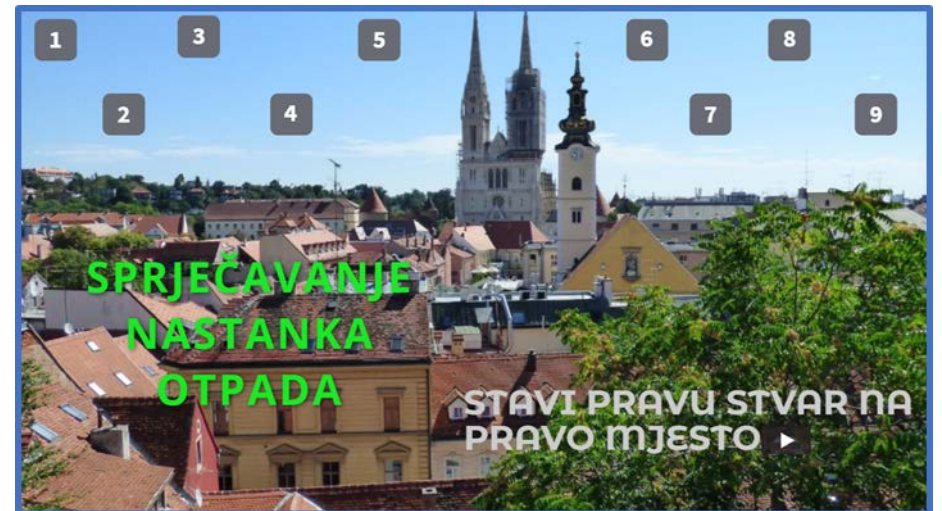
<https://bit.ly/7musique2>



Genial.ly



- Mrežna aplikacija koja omogućuje izradu interaktivnih digitalnih sadržaja, prezentacija, infografika, videosadržaja, vodiča, izvješća, sažetaka, plakata, pozivnica/čestitaka/zahvalnica, kvizova i igara.
- Primjer aktivnosti jezičnog posredovanja u nastavi Francuskoga jezika izrađen u alatu Genial.ly: [Sprječavanje nastanka otpada](#)
- [Video upute : Genial.ly](#)



Adobe Spark



Mrežna aplikacija za izradu videozapisa i grafika, dnevnika učenja, postera, blogova, mrežnih prezentacija.

- potrebna je registracija,
- besplatan je za škole.
- [Adobe Spark Page](#)
- [Adobe Spark Video](#)



Edpuzzle



Izrada interaktivnih videozadataka s dodavanjem pitanja, različitih vrsta odgovora i snimanje glasovnih poruka.

Primjeri aktivnosti slušanja s razumijevanjem s vrednovanjem u poučavanju [Francuskoga jezika](#) ili [Razumijevanje čitanjem](#)

Video upute : [Edpuzzle](#)



Wizer



- Alat za izradu digitalnih radnih listića sa zadatcima različitog tipa
zadatci dopunjavanja, povezivanja, višestrukog izbora, zadatci otvorenog tipa, zadatci za poticanje diskusije, zadatci koji omogućuju snimanje odgovora u obliku audio i videozapisa te zadatci koji omogućuju crtanje i označavanje slika
- Učitelj kreira razredne odjele (u besplatnoj verziji max. 2) kojima se učenici pridružuju registracijom (skole.hr)
- Učitelj može podesiti automatsku povratnu informaciju ili ocjenu (zadtkci zatvorenog tipa)
- Učitelj može napisati ili snimiti povratnu informaciju

Bookwidgets



- Učitelj može izabrati između 40 različitih predložaka zadataka i prilagoditi ih vlastitom sadržaju (radni list, podijeljeni radni list- zadatci u kombinaciji s tekstom koji se može pregledavati na drugoj polovici radnog lista, izlazna kartica, kviz, križaljka...)
- U izradi testa moguće je odabrati 15 različitih tipova pitanja.
- Vrednovanje naučenog (exam mode) uključuje:
izvještaje o vremenu koje je bilo potrebno za odgovor, zajedno s odgovorom,
odbrojavanje vremena u kojem učenik mora dovršiti vježbu,
zaključavanje testa nakon što učenik dovrši vježbu dopuštajući samo slanje vježbe,
zaključavanje testa dok se rezultati uspješno ne pošalju.

Wordwall



- digitalni alat koji sadrži 18 vrsta predložaka (interaktivnih aktivnosti) u besplatnoj inačici, moguće je sačuvati samo pet aktivnosti
- 48 predložaka u inačici (pro) s plaćanjem, moguće je sačuvati bezbroj aktivnosti
- inačica na hrvatskom jeziku (uz primjerice francuski ili engleski)
- pogodan za učenike osnovne škole i srednje škole
- moguće je odrediti vremenski rok izrade aktivnosti, učenik se može registrirati
- omogućuje prikaz točnih odgovora i ljestvicu poretka
- mogućnost izrade nastavnih listića (pro verzija)
- učenik aktivnosti pristupa putem poveznice

Primjeri aktivnosti FJ u digitalnim alatima Wordwall i Voki



- <https://bit.ly/vetements6>

▪ Consigne: Trouver la correspondance. Tapez la réponse correspondante pour l'éliminer.

<https://bit.ly/5activite1> 

Uputa: U internetski preglednik upišite gornju poveznicu.



- [La routine quotidienne d' Antoine](#)

▪ Consigne: Compréhension des écrits ,
pour accéder à l'activité inscrivez ce lien : <http://bit.ly/5activite3>

Primjeri aktivnosti FJ u digitalnim alatima Wordwall, Voki, Bookwidgets i Adobe Spark

- Izlazna kartica:



La tâche finale – Une alimentation saine : 10 conseils bien-être

- Préparer la vinaigrette



- Les 4 groupes d'aliments



Primjeri aktivnosti FJ u digitalnim alatima Wordwall, Voki, Bookwidgets, Adobe Spark, LearningApps

-  Adobe Spark Projektni zadatak - [Les sorties culturelles](#)
-  Bande annonce ["Les vacances du petit Nicolas"](#)
- [Les tâches ménagères](#) 
- [Le virelangue –Ta Katie t'as quitté](#) 

Video lekcije iz Francuskoga jezika u Nastavi na daljinu ožujak-lipanj 2020.

- [Osnovna škola 5. razred](#)
- [Osnovna škola 6. razred](#)
- [Osnovna škola 7. razred](#)
- [Osnovna škola 8. razred](#)
- **L'enseignement à distance :** [Nastava na daljinu Video Tima FJ OŠ](#)

**Kako pripremiti
video lekciju i koji
alat odabrati?**

Video lekcije iz Francuskoga jezika u Nastavi na daljinu ožujak-lipanj 2020. izrađivali su članovi Radne skupine za francuski jezik pri MZO:

Kristina Pirs, prof. savjetnik, voditeljica RS

Loreana Selišek Butina, prof. savjetnik

Tomislava Kraljić, prof. mentor

Anka Marić, prof. savjetnik

Danijela Radić, prof. mentor

Tekstove su čitali Richard Riley i Dorian Riley.



L'enseignement à distance





Nastava na daljinu - Tim Francuski jezik za OŠ

129 pregleda • 8. srp 2020.



SVIĐA MI SE



NE SVIĐA MI SE



PODIJELI



SPREMI



Škola za život

PRETILAČNIK

Izrada video lekcija pomoću PowerPoint prezentacije



PowerPoint prezentacija je dio Office 365 paketa



Jednostavna za izradu



Brza za izradu

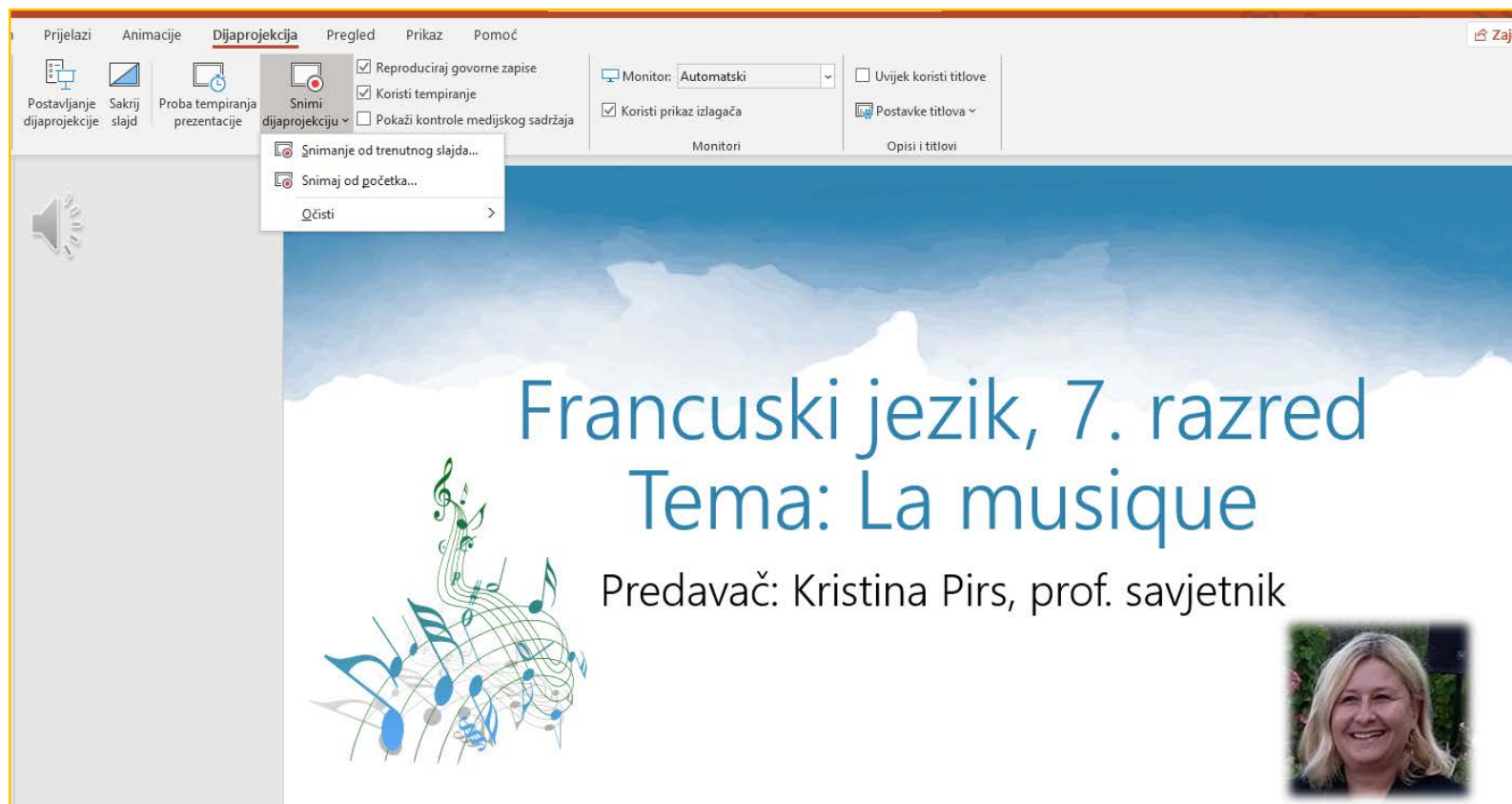


Interaktivna

Izrada video lekcija pomoću PowerPoint prezentacije



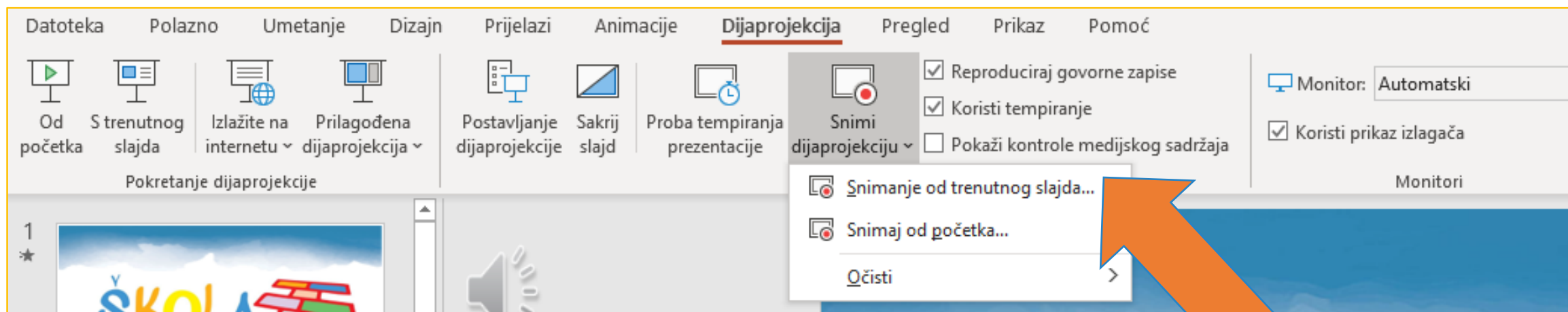
Provjerite imate li u svom pregledniku izbornika Dijaprojekcija ili snimi dijaprojekciju?



Izrada video lekcija pomoću PowerPoint prezentacije



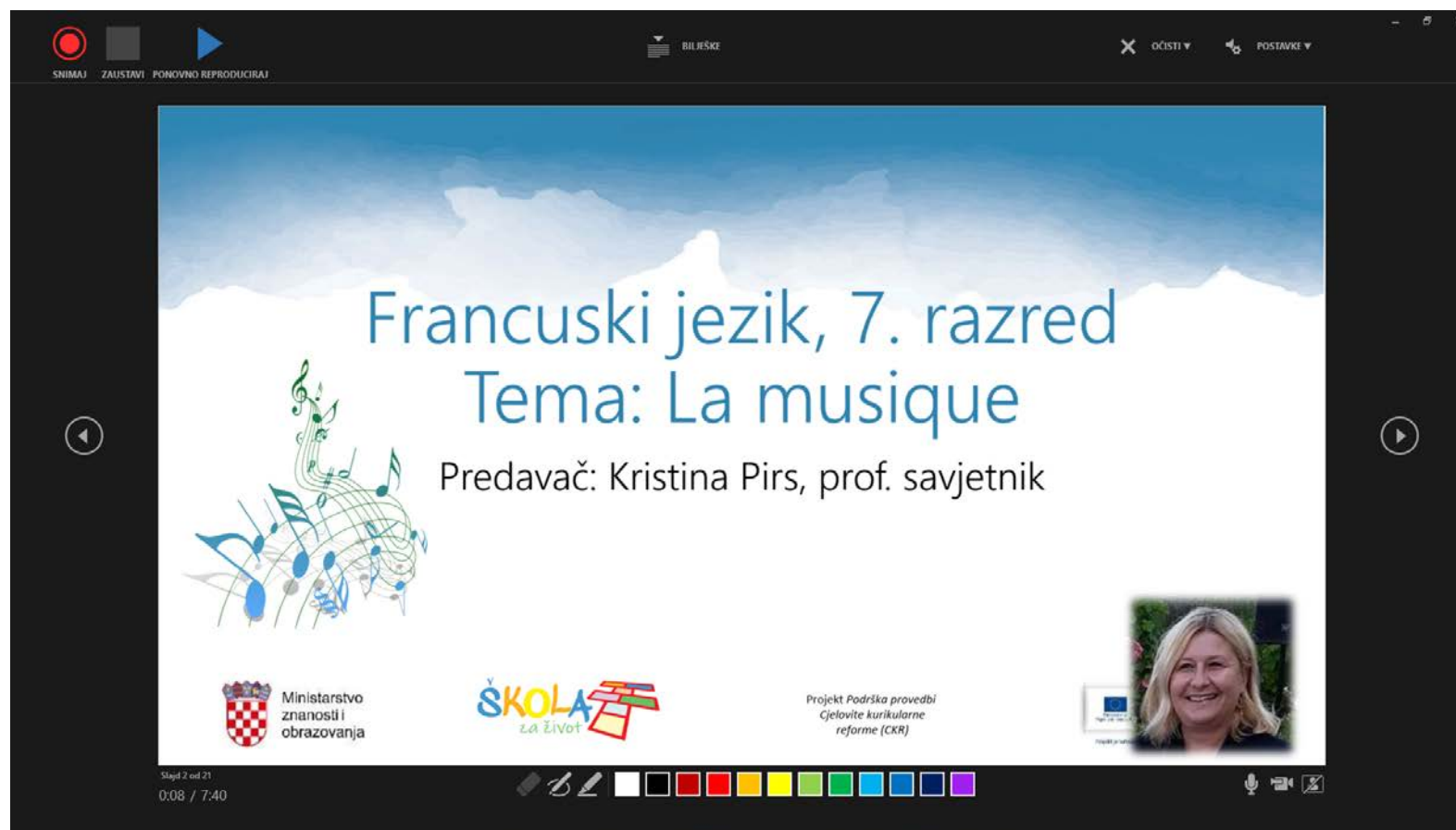
PowerPoint je dio paketa Office 365 kojeg ste preuzeli na računalo korisničkim podacima skole.hr i traka izbornika ovako izgleda:



Izrada video lekcija pomoću PowerPoint prezentacije



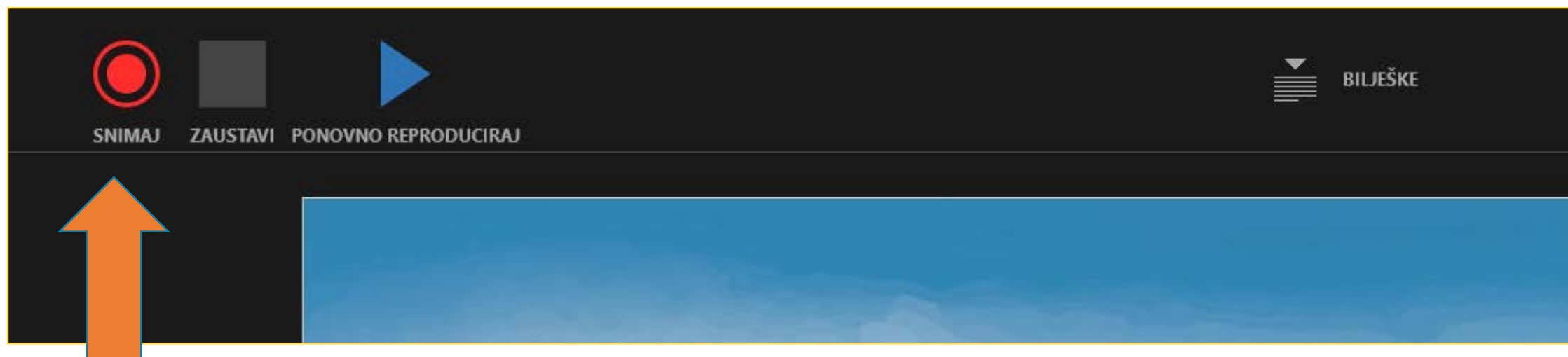
Prezentaciji je potrebno dodati govor, snimku i bilješku



Izrada video lekcija pomoću PowerPoint prezentacije



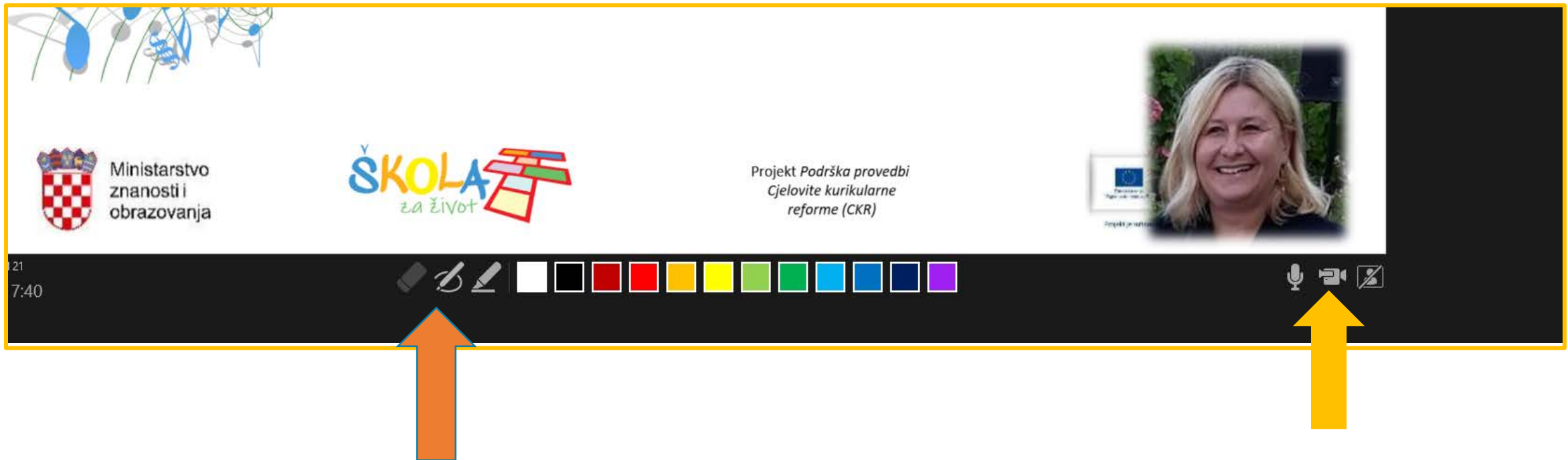
Prezentaciji možemo dodati bilješke, uključiti kameru te snimiti slajd po slajd



Izrada video lekcija pomoću PowerPoint prezentacije



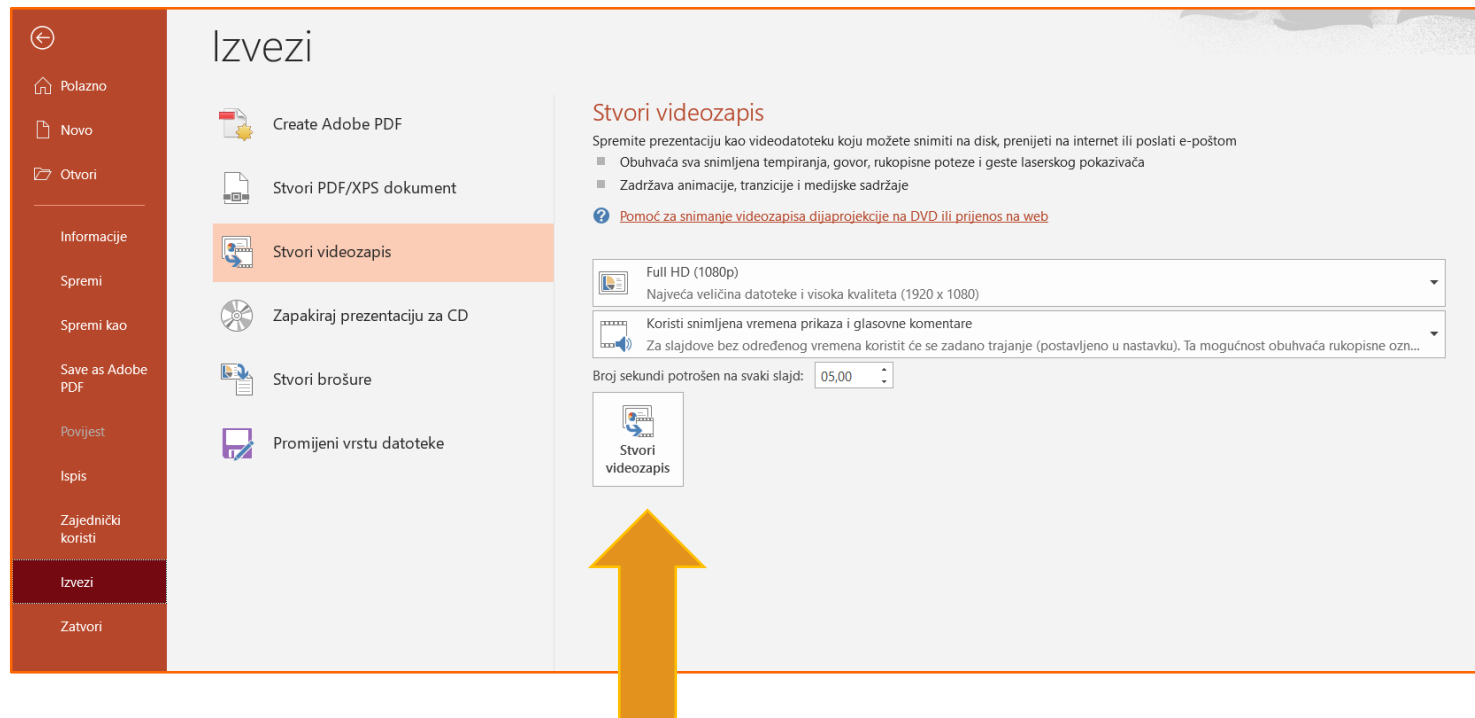
Prezentaciji je potrebno dodati govor, snimku i bilješku



Izrada video lekcija pomoću PowerPoint prezentacije



- Na kraju je potrebno stvoriti video zapis, preuzeti ga na računalo u MP4 formatu i podijeliti s učenicima.



- https://skolazazivot.hr/wp-content/uploads/2020/06/FJ_kurikulum.pdf
- <https://usdla.org/>
- Loomen - Virtualna učionica za francuski jezik, Tema: Digitalna tehnologija u učenju i poučavanju
- Loomen - Virtualna učionica za francuski jezik, Tema: Kurikulumsko planiranje poučavanja i pripremanje za sljedeću školsku godinu Knjiga: Jezično posredovanje
- Loomen - Virtualna učionica za francuski jezik, Tema: Vrednovanje
- Loomen - Virtualna učionica za francuski jezik, Tema: Vrednovanje pomoću IKT
- Metodički priručnik Francuski jezik SŠ 1. razred 140 sati
- Metodički priručnik Francuski jezik OŠ 5. razred 105 sati

Literatura i webografija

Literatura i webografija

- Carrington, A. (2014.) [iPadagogy Wheel](#) (pristupljeno 21. veljače.2020.)
- Bergmann, J., Sams, A. (2012) [Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day](#)
- CARnet, [ICT EDU](#) (pristupljeno 3. ožujka 2020.)
- Felicia, P. (2009.) [Digitalne igre u školama](#), priručnik za učitelje, (pristupljeno 25. 2. 2020.)
- Halden I. (2017.) [Gamification vs Games-Based Learning: What's the Difference?](#) (pristupljeno 21. 2. 2020.)
- Kapp, K. M., The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education, 2012.
- Kralj, L. (2015) [Poticanje kreativnosti i inovativnosti primjerenim odabirom zadataka](#), Pogled kroz prozor
- Medica Ružić I., Dumančić M., [Igrifikacija u odgoju i obrazovanju](#), (pristupljeno 21.2.2020.)
- Petersen, P. (2015.) That's how much I can do!: Children's agency in digital tablet activities in a Swedish preschool environment. Nordic Journal of Digital Literacy, 10(3), 145–169.
- Sokol G., (2018.) [Minecraft Education Edition dostupan učenicima i učiteljima](#) (pristupljeno 21. veljače 2020.)
- Teachthought (2017.) [14 Brilliant Bloom's Taxonomy Posters](#) (pristupljeno 21.siječnja 2020.)
- Tomaš, S. (2018.) [Digitalne tehnologije kao potpora praćenju i vrednovanju](#) (pristupljeno 31. ožujka 2020.)
- Walsh K. (2015.) [8 Examples of Transforming Lessons Through the SAMR Cycle](#) (pristupljeno 12.2.2020.)
- Whitton, N. (2018.) [Playful learning: tools, techniques, and tactics](#), Education and Social Research Institute, Manchester Metropolitan University, Manchester, UK (pristupljeno 25.2.2020.)

HVALA NA POZORNOSTI I SUDJELOVANJU!

