

Projekat ONLINEHE

Praktični alat za integraciju elektronskog učenja i podučavanja u proces visokog obrazovanja

Izgradnja kapaciteta nastavnog osoblja, naučnika i istraživača i kreatora studijskih programa sa ciljem integrisanja elektronskog učenja i podučavanja u studijske programe visokoškolskih ustanova.



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



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.
Project Number: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

Modul 5: Osmišljanje i razvoj aktivnosti za elektronsko učenje

Pregled Modula 5

Uvod u proces osmišljanja i razvoja aktivnosti za učenje i podučavanje za onlajn kurseve

- **Teorijski deo:** 3 teme – oko 45'
- **Praktični deo:** grupne aktivnosti po scenariju – oko 45'

Ishodi učenja

Znanje

- Definiše proces osmišljanja aktivnosti za elektronsko učenje
- Prepoznaje najčešće tipove aktivnosti za elektronsko učenje kojima se pribegava u visokom obrazovanju
- Objašnjava kriterijume koji se koriste prilikom odabira alata za aktivnosti za elektronsko učenje

Veštine

- Osmišlja aktivnosti za elektronsko učenje dosledno prateći utvrđen proces
- Odabira adekvatne alate za razvijanje aktivnosti za elektronsko učenje
- Osmišlja aktivnosti za elektronsko učenje pomoću odabranih alata

Stavovi

- Planira razvoj aktivnosti elektronskog učenja
- Deli ideje u vezi sa stvaranjem aktivnosti za elektronsko učenje
- Sarađuje sa kolegama kako bi osmislili aktivnosti za elektronsko učenje

Pregled tema

- **Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme**
- Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje
- Tema 3: Odabir alata za aktivnosti elektronskog učenja

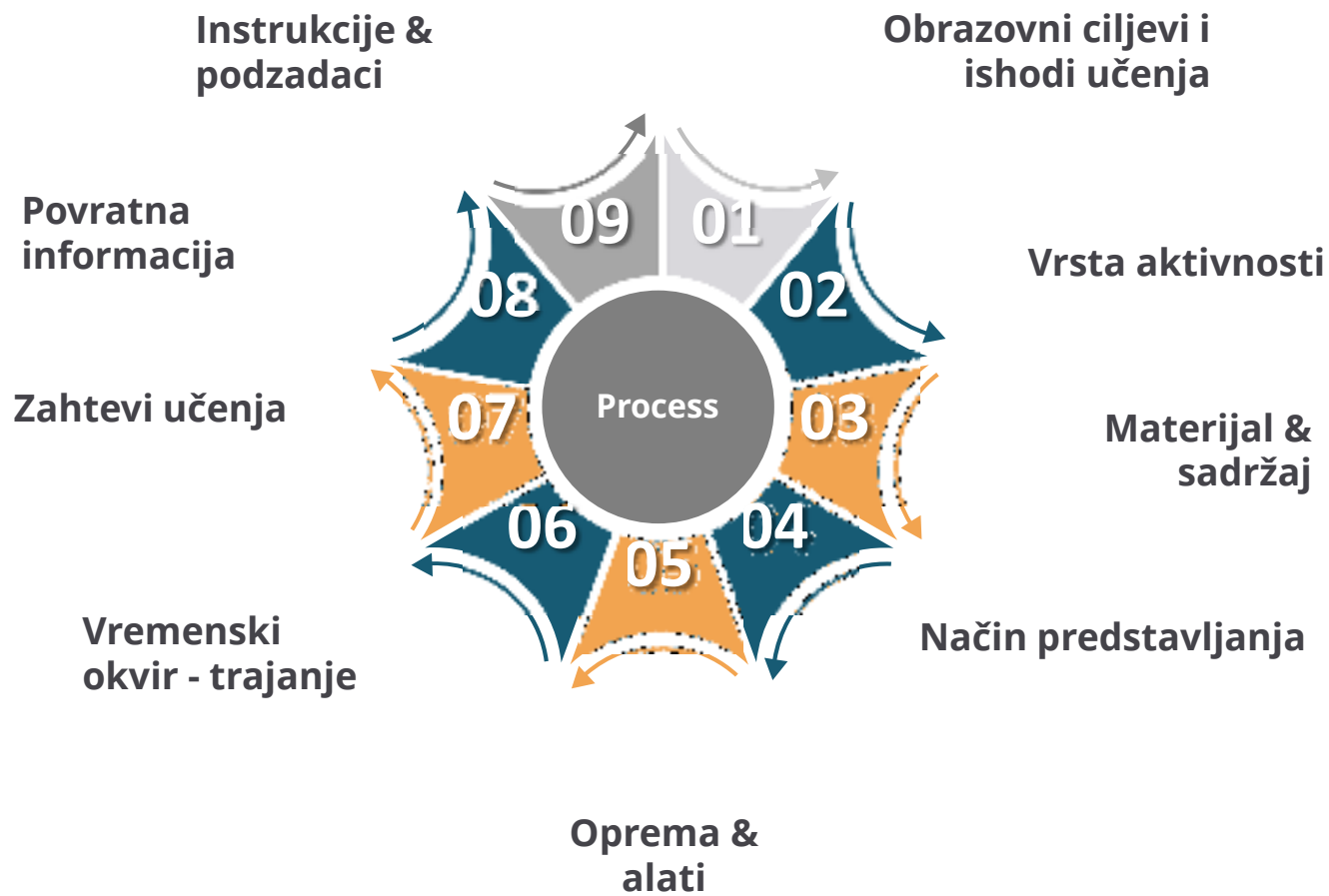
Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme

Anketa na [Mentimeter](#)

Da li pratite određeni proces kada pravite aktivnosti za elektronsko učenje?



Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme



Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme

1. Obrazovni ciljevi i ishodi učenja

Obrazovni cilj = cilj same aktivnosti

- ✓ zagrevanje/pre predavanja
- ✓ predstavljanje sadržaja
- ✓ vežbanje



Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme

1. Obrazovni ciljevi i ishodi učenja

Ishodi učenja= određene veštine/znanja koja će studenti usvojiti

Auditorijum: ko

Ponašanje: šta

Uslovi: pod kojim uslovima/kako

Stepen: u kojoj meri

Primer: Kada **student** završi sa predavanjima **umeće nezavisno i uspešno** da pronađe relevantan materijal u univerzitetskoj biblioteci.

Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme

2. Vrsta aktivnosti učenja

Na primer: studija slučaja, blog, interaktivne prezentacije.



[People vector created by storyset - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/people)

Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme

3. Materijal i sadržaj

- ✓ Od nule
- ✓ Prilagođen

🔍 Creative Commons licenciranje, materijal bez autorskih prava



<https://www.freepik.com/vectors/tiny>Tiny vector created by pch.vector - www.freepik.com

Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme

4. Način prezentovanja

Asinhrono

Radite individualno,
svako u svoje vreme

(na primer, gledate
snimljene
lekcije, komunikacija
putem imejla/foruma)



Sinhrono

Radite zajedno, u isto
vreme

(na primer, veb-
konferencija, čat)

Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme

5. Oprema i alati

- ✓ Uređaji
- ✓ Softveri i aplikacije (e.g., LMS, alat za pravljenje sadržaja, itd.)



[Technology vector created by storyset - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/technology)

Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme

6. Vremenski okvir - trajanje

- ✓ Koliko dugo?
- ✓ Da li je izvodljivo?
- ✓ Da li je fleksibilno, sa rokovima, koliko minuta/sati?



[Woman vector created by storyset - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/woman)

Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme

7. Zahtevi i preduslovi za učenje

- ✓ Prethodne veštine/znanje studenata (na primer, kada su u pitanju digitalne, tvrde i meke veštine)



[Scrum vector created by vectorjuice - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/scrum)

Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme

8. Povratne informacije

- ✓ Kako? (na primer, da li dolaze od nastavnika, putem tehnologije, ili od strane vršnjaka)
- ✓ Na vreme, sa smislenim smernicama
- ✓ Pozitivne + predlozi za dalje napredovanje



[Social media vector created by storyset - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/social-media)

Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme

9. Instrukcije i podzadaci

- ✓ Šta bi studenti trebalo da znaju da bi završili aktivnost?
- ✓ Jasne i precizne instrukcije
- ✓ Podzadaci – koraci (otvorenost za pristup zasnovan na problemu)



<https://www.freepik.com/vectors/people> People vector created by storyset - www.freepik.com

Pregled tema

- Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme
- **Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje**
- Tema 3: Odabir alata za aktivnosti elektronskog učenja

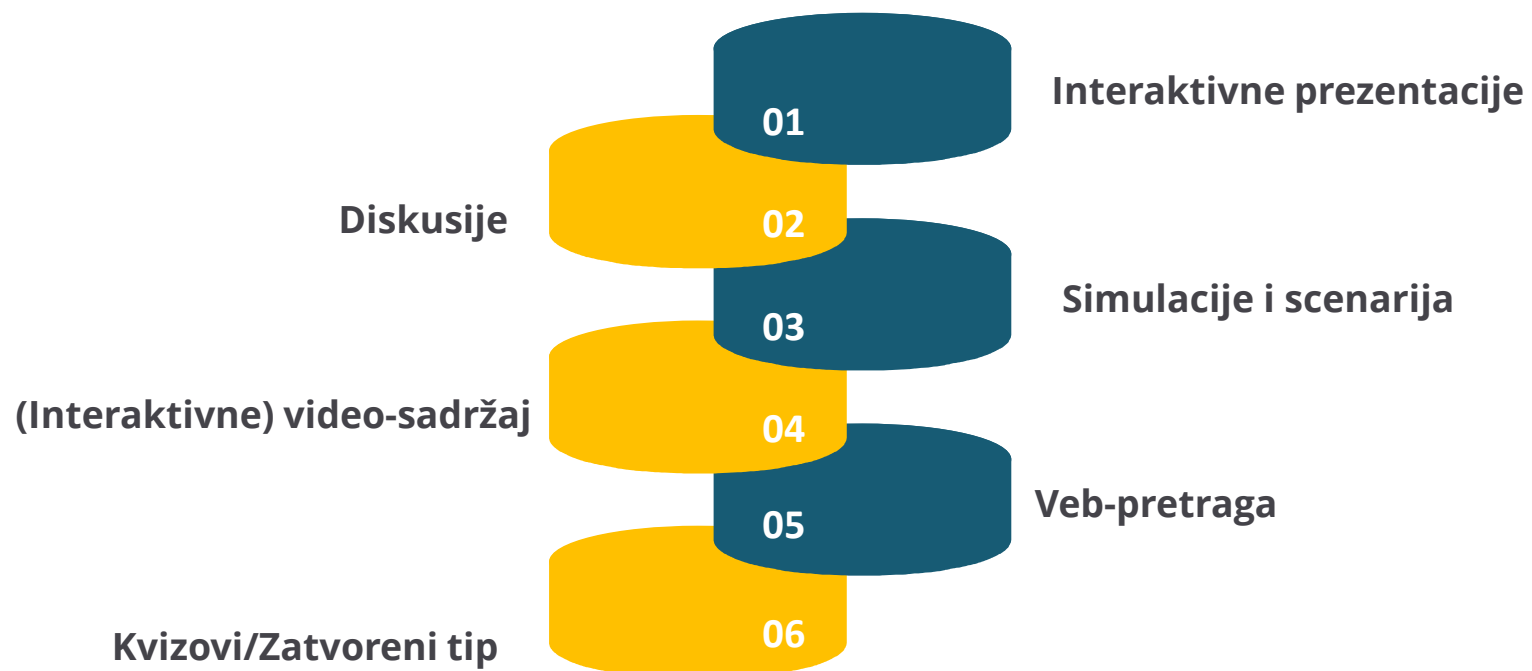
Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

Anketa na [Mentimeter](#)

Odaberite vrstu aktivnosti namenjene elektronskom učenju koju ste koristili.



Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje



Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

1. Interaktivne prezentacije

Kada:

- predstavljanje
- ponavljanje
- praćenje napretka kod studenata (na primer, kviz)

Šta:

- ✓ Jednostavan jezik
- ✓ Repräsentativna grafika
- ✓ Pitanja da se proveri nivo razumevanja/da se razmisli (na primer, anketa)
- ✓ Video
- ✓ Linkovi/dodatne reference



Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

2. Diskusije

Kada:

- Uvod/vežbanje/ponavljanje
- Razvijanje mišljenja višeg reda kod studenata
- Promišljanje
- Veštine saradnje i komunikacije

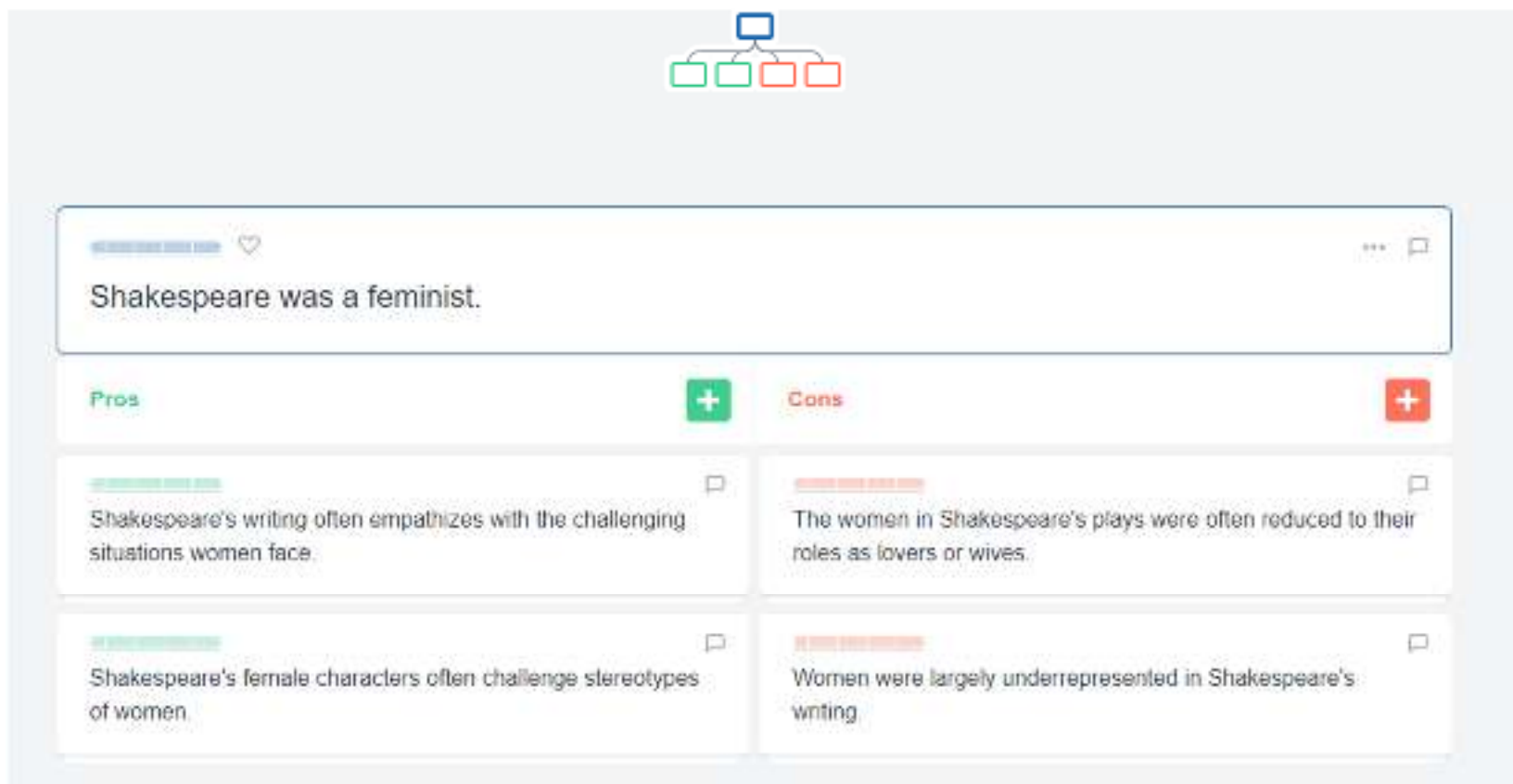
Šta:

- ✓ Pitanja otvorenog tipa
- ✓ Format debate



Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

Na primer: debata na času književnosti uz pomoć [Kialo](#) alata



The screenshot displays the Kialo online debate tool interface. At the top center, there is a small tree diagram with a blue root node and four child nodes (two green, two red). Below this is a main text box containing the statement "Shakespeare was a feminist." with a heart icon on the left and a menu icon on the right. Underneath the main text box, there are two columns: "Pros" on the left and "Cons" on the right. Each column has a green plus sign icon for adding new points. The "Pros" column contains two points: "Shakespeare's writing often empathizes with the challenging situations women face." and "Shakespeare's female characters often challenge stereotypes of women." The "Cons" column contains two points: "The women in Shakespeare's plays were often reduced to their roles as lovers or wives." and "Women were largely underrepresented in Shakespeare's writing." Each point in the columns has a small icon on the right side, likely for deleting or editing the point.

Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

3. Simulacije i scenarija: pristup „Gledaj – probaj - uradi“

Kada:

- Kod vežbanja složenih procesa, ili predmeta zasnovanih na praksi
- Iskustveno učenje
- Kod angažovanja i motivisanja studenata

Šta:

- ✓ Problemi/situacije u stvarnom životu
- ✓ Alati i ponašanja da podsećaju na stvaran život
- ✓ Imerzivni audio-vizuelni materijal (na primer, grafika, audio)



Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

Primeri:

-studenti istražuju osnove električne energije u onlajn laboratoriji za simulaciju

-studija slučaja u medicini (simulacija kako postaviti dijagnozu pacijentu) uz pomoć [Thinglink](#)



Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

4. (Interaktivne) aktivnosti zasnovane na video-sadržaju

Kada:

- Za prezentovanje
- Za ponavljanje
- Za praćenje napretka kod studenata
- Za samo-refleksiju studenata

Šta:

- ✓ Jednostavan jezik i rečenice
- ✓ Manje teksta, više usmenog pojašnjavanja
- ✓ Reprzentativna grafika
- ✓ Pitanja koja teraju na razmišljanje
- ✓ Upotreba glasa i tona
- ✓ Kratki video sadržaji i segmenti unutar videa



Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

Primer.

[Interaktivni video](#) za studente medicine u vezi sa medicinskom terminologijom koji je razvijen pomoću EdPuzzle.

Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

5. Veb-potrage: aktivnosti zasnovane na potrazi i istraživanju pri čemu studenti rešavaju zadatak tako što istražuju zbirku specifičnih Internet resursa.

Kada:

- Za potrebe prezentovanja/prakse
- Za razvoj mišljenja višeg reda kod studenata
- Za samo-refleksiju kod studenata

Šta:

- ✓ Zadaci iz stvarnog života
- ✓ Inovativno
- ✓ Jasna uputstva
- ✓ Dobri resursi



Google Sites



Google Docs

Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

Primer.

- [Veb-potruga o finansijskoj pismenosti](#)

Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

6. Kvizovi/aktivnosti zatvorenog tipa

Kada:

- Za potrebe vežbe/ponavljanja/ocene
- Za samo-refleksiju studenata
- Veštine mišljenja nižeg reda (podsećanje, prisećanje)

Šta:

- ✓ Ne previše lake opcije
- ✓ Precizna pitanja
- ✓ Precizna povratna informacija

Kahoot!



Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

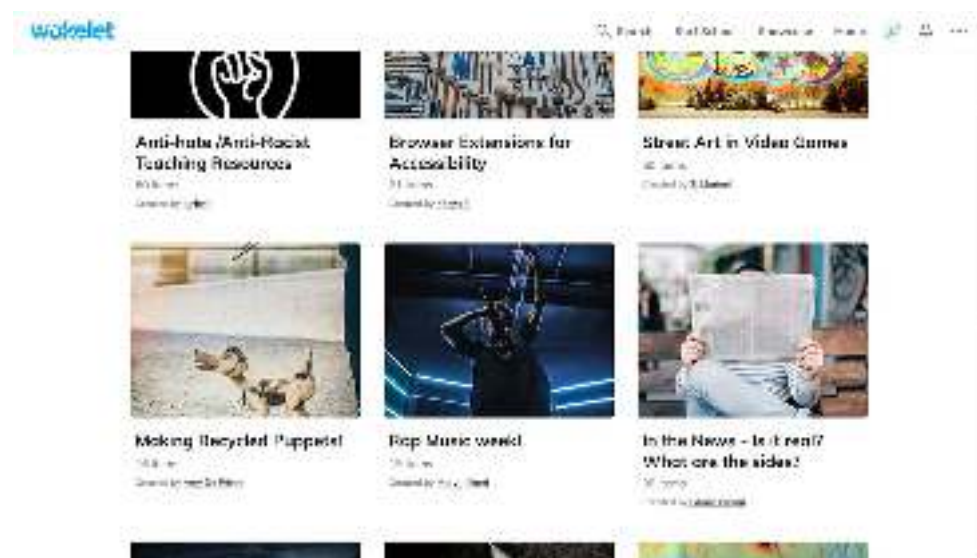
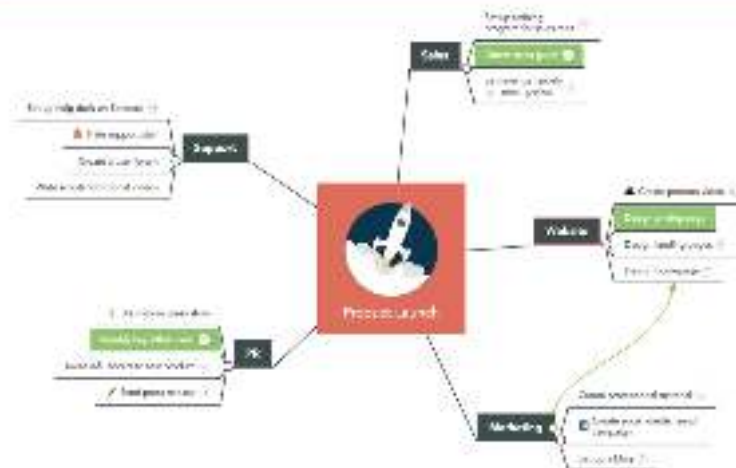
Primeri:

- [kviz sa H5P](#), [kviz sa Kahoot! iz biologije](#)

Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje

Dodatne aktivnosti:

- ✓ Probijanje leda/timski rad
- ✓ Mapiranje uma
- ✓ Interaktivni radni listovi
- ✓ Pravljenje infografike
- ✓ (mikro)blog



BECOMING GREAT ENTREPRENEURS

Top Traits of the Greats

HEART-DOMINANT PEOPLE

They are... (text partially obscured)

SMARTS-DOMINANT PEOPLE

They are... (text partially obscured)

GUTS-DOMINANT

Pregled tema

- Tema 1: Pregled procesa osmišljanja i pripreme
- Tema 2: Vrste aktivnosti za elektronsko učenje
- **Tema 3: Odabir alata za aktivnosti elektronskog učenja**

Tema 3: Odabir alata za aktivnosti elektronskog učenja

Kako odlučujete koji digitalni alat da odaberete za vaše planirane aktivnosti elektronskog učenja?

Prodiskutujte i pribeležite neke od vaših kriterijuma za odabir na ovoj [Padlet](#) aplikaciji



Tema 3: Odabir alata za aktivnosti elektronskog učenja

Kriterijumi za ocenu dostupnih softvera i pažljivog odabira digitalnih alata

- **Objektivnost**
- **Veštine mišljenja** (nižeg reda ili višeg reda)
- **Nivo pismenosti** (slušanje, pričanje, itd.)
- **Digitalna pismenost** (istraživanje, pravljenje sadržaja, itd.)
- **Interaktivnost sa sadržajem**
- **Pristupačnost** (lak za upotrebu i navigaciju, grafike/linkovi laki za pronalaženje/čitanje)
- **Način predstavljanja** (sinhrono/asinhrono, individualan rad/rad u grupama, prezenter je student/nastavnik)
- **Pomoć** (postoji tehnička pomoć putem čata, linkovi ka spoljašnjim sajtovima, dodatni materijal)

Tema 3: Odabir alata za aktivnosti elektronskog učenja

Kriterijumi za ocenu dostupnih softvera i pažljivog odabira digitalnih alata

- **Praćenje i posmatranje:** (na primer, izveštaji o tome šta studenti vide, koliko vremena troše, itd.)
- **Povratna informacija** (u realnom vremenu ili pripremljena unapred)
- **Multimedija** (ako) visokog kvaliteta
- **Prilagodljivost** potrebama studenata (brzina, usvojene veštine, itd.)
- **Potrebna oprema** (kompjuter, internet veza, itd.)
- **Potrebne veštine** (napredne veštine, učenje kroz uputstvo, jednostavni pokušaji)
- **Deljenje opcija & integracija LMS** (ubacite alat na LMS ili platformu i podelite opcije kao što je link ka sadržaju)

Tema 3: Odabir alata za aktivnosti elektronskog učenja

Primer:

U vašoj aktivnosti, student će biti ko-autori teksta.

Odaberite one alate u okviru kojih:

- Studenti mogu da se snađu i razviju svoje veštine pisanja
- Korisnici mogu da sarađuju/u kom formatu (tekst i glas)
- Ostali korisnici mogu da pristupe sadržaju i podele povratnu informaciju (na primer, nastavnik)
- Korisnici mogu da podele rad u toku ili rezultate
- Pristupačnost je očigledna (lako se koriste)

Kraj Modula 5

Pitanja?



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



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.
Project Number: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434