



WORTHY

WORLD WARS TOWARD HERITAGE FOR YOUTH

METODOLOŠKE SMJERNICE





SADRŽAJ

1. DIO OSJEĆANJE PROŠLOSTI KAKO BI SE NAPISALA BUDUĆNOST WORTHY PRISTUP

- 3** POZADINA ZA OKVIR
- 4** METODOLOŠKI UVOD
- 6** PRVI KORAK: ŽIVOTNE VJEŠTINE I
KOMPETENCIJE ZA CJELOŽIVOTNO
UČENJE
- 8** DRUGI KORAK: KLJUČNE RIJEČI I SEMANTIČKA PROVJERA
- 10** TREĆI KORAK: POVIJESNA PETLJA
- 11** POČETAK
- 11** IZVORI

2. DIO KAKO KORISTITI WORTHY PRISTUP KAKO MOTIVIRATI UČENIKE DA UČE POVIJEST, TE KAKO KORISTITI INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE U TU SVRHU

- 13** UVOD
- 14** PREDLOŽENE METODE
- 14** Projekt: „Tragovi rata u mom gradu“
- 15** Rad u grupama
- 16** Interaktivna didaktička igra
- 16** Igra simulacije
- 16** Kviz
- 17** Gluma
- 18** SWOT analiza
- 18** Problemsko stablo
- 20** Preokrenuto učenje
- 21** Suvršnjačko učenje
- 21** Virtualni muzej
- 22** Interaktivna vremenska crta
- 22** Virtualne karte
- 23** „Sada i onda“ - pronađi razlike
- 24** Strip
- 24** Školski izlet - multimedijalni edukacijski put
- 26** Webquest
- 26** Pretraga putem mobilnog telefona
- 27** Rad s izvornim tekstom
- 27** Film
- 28** Gamifikacija

1. DIO

OSJEĆANJE PROŠLOSTI KAKO BI SE NAPISALA BUDUĆNOST

WORTHY PRISTUP

POZADINA ZA OKVIR

Prvi cilj koji slijedi pristup koji mi predlažemo jest da „motivacija“ učenika postane središte obrazovnog projekta. Proces učenja povijesti je konkretan/stvaran i proizvodi dugotrajne učinke na život učenika samo ako osjeća da je dio povijesnog toka, ako je u stanju rekonstruirati putove i ako može prekrajati dio same povijesti. To su razlozi zbog kojih je učenik aktivan u stvaranju nastavnog materijala, ne samo prikupljanjem i klasificiranjem informacija, već analizom činjenica i dinamike, nadilazeći jednostavni kronološki slijed.

Zapravo, okvir uspostavlja opis pristupa učenju koji se može postići samo inovativnim didaktikom. Time se mora prevladati ideja Povijesti kao jednostavnog kronološkog puta i mora se međusobno povezati kodove, jezike, medije i jezične registre. Poticat će se uporaba različitih medija: koristeći i najčešće u životu učenika (poput društvenih mreža) i one specifičnije, poput digitalnih platformi.

Povijest se predstavlja kao „semantički put“. Povijest nije samo skup činjenica koje su se dogodile niti opis tih činjenica, već svi procesi ponašanja i pojave koji generiraju učinke. Učenik bi iz ove premise trebao biti u mogućnosti pronaći različite elemente i interpretacije kako bi razumio što se događa i „napisao“ sadašnjost. Tumačenje povijesti na ovaj način znači istraživanje narativa koji bi mogli uključiti građanstvo u aktivno, uključivo i proaktivno rješavanje sukoba.

Konkretno, proučavanje povijesti Prvog i Drugog svjetskog rata mora se tumačiti kao alat koji pomaže u izgradnji jačih i otpornijih institucija, koje bi trebale biti u stanju mirno rješavati sukobe usredotočujući se na određenu i zajamčenu za sve vrste pravde (u skladu s 16. ciljem održivog razvoja Ujedinjenih naroda). Da bi se postigao ovaj rezultat, predložena didaktika teži jačanju sposobnosti učenika za stvaranje i uživanje u javnim sferama, sposobnost pisanja i poštivanja njegovih pravila. Na taj način proučavanje ratnog razdoblja postaje trenutak društvene izgradnje za budućnost.

U svrhu stvaranja okvira za istraživanje kroz nove medije, potrebno je pustiti učenike da istražuju i definiraju vlastiti identitet i svoja kulturna uporišta, kako bi ih mogli povećati, usporediti i preispitati u nacionalnom kontekstu, sve složenije i složenije. Da bi se postigao taj cilj, predloženi pristup može se tretirati kao smjernica za didaktiku koja prolazi kroz uključivanje razlika i daje važnost kazivanjima manjina ili stranaca.

Pristup se sastoji od procesa koji učeniku daje ključnu ulogu, i kao predmeta učenja i kao autora novog gradiva za učenje. To učeniku pruža mogućnost da razvije autonomiju u stvaranju programa učenja vezanog uz određenu temu, uključujući samovrednovanje.

Naš pristup uklapa se u okvir Globalnog obrazovanja građana. WORTHY pristup fokusira se ne samo na sadržaj i ishod naučenog, već i na proces kako se uči i u kakvom okruženju se uči. Konkretno, metodološki put koji predlažemo fokusira se na sprečavanje nasilnog ekstremizma kroz obrazovanje i promicanje vladavine zakona kroz obrazovanje o globalnom građanstvu.

Okvir uzima u obzir osnovni projekt, njegove ICT proizvode i digitalni razvoj. Točnije, platforma World.Wars.eu omogućuje razvoj jezičnih vještina učenika kroz proces istraživanja i razrade, kako na njihovom materinjem jeziku, tako i na drugim jezicima.

Metodološki pristup temelji se na spajanju različitih generacija u dijalog i stvaranju novih perspektiva za proučavanje povijesti kroz nove tehnologije.

Metodološki okvir promovira novi način učenja, ne samo školski, već onaj koji potiče učenike da pretražuju prostore izvan škole, digitalne ili stvarne, gdje iskustva mogu obogatiti njihov proces učenja.

METODOLOŠKI UVOD

Kako tumačiti i upotrijebiti ove smjernice? Metodološki okvir opisuje proces u koji je učenik uključen, a koji uvodi drugačiji pristup proučavanju povijesti, posebno ratnog razdoblja. Smjernice sugeriraju slijeđenje posebne pedagoške strategije, koja će omogućiti učenicima da razviju vještine i kompetencije za razumijevanje prošlosti, a proizvest će metode za čitanje i poboljšanje sadašnjosti i budućnosti.

Predložena metoda prvenstveno se temelji na mogućnosti za rad s učenikom, polazeći od njegovih tehnoloških vještina i znanja, kako bi se razvile vještine, uključujući one povezane sa svim ostalim životnim vještinama. Nakon toga, rad će biti usmjeren na obogaćivanje značenja ključnih riječi kako bi se učeniku pomoglo da bolje razumije podatke i povezane događaje i narative. Sve ovo kako bi se na kraju završilo s metodom koja kombinira „službenu i institucionalnu povijest“ s različitim vrstama mikro-priča. Ove će mikro priče (nazvane „kolekcije“ na WorldWars.eu) razraditi učenici, koji će integrirati osobna iskustva

I narative u službenu povijest, razrađujući korisne perspektive za tumačenje prošlosti, njenu dinamiku i stvaranje drugačije budućnosti.

Učenik je smješten u središte iskustva učenja. Kako bi se to napravilo, potrebno je razviti didaktičku metodu koja se temelji ne samo na obrazovnom procesu, već i na različitim aspektima osobnog rasta učenika. Svrha je omogućiti učeniku samostalno upravljanje procesom učenja i stjecanja, te razradu novog gradiva za učenje. Ovaj proces učenja i kognitivni proces bit će učinkovit samo ako se dijeli. Naša inspiracija je „... ljudi se međusobno obrazuju posredstvom svijeta“ (Paulo Freire). Dakle, put koji slijedi svaki učenik u pristupu proučavanju Prvog i Drugog svjetskog rata je jedinstven. Mora se podijeliti i usporediti s narativima/putovima drugih učenika kako bi se prikazale različite perspektive istih pojava ili istih perspektiva, ali opisane različitim stilovima/jezicima.

Teoretski se okvir temelji na riječima Edgara Morina, koji je predložio oblikovanje umova, ne punih znanja, ali sposobnih za suočavanje s i upravljanjem globalnih problema, zahvaljujući upravljačkim kriterijima koji uzimaju u obzir složenost tih problema. Da bi to učinili, od ključne je važnosti prevladati usitnjenost znanja, sektorskog i djelomičnog, te učiniti da različiti jezici, tumačenja i istraživačka polja međusobno komuniciraju. Digitalni alat, zamišljen kao aktivna i fleksibilna knjižnica, postaje mjesto za prevladavanje fragmentacija između različitih grana znanja. Stoga ove smjernice uspostavljaju didaktiku koja nije samo interdisciplinarna, već ponajviše „multi-super-disciplinarna“.

Sljedeća se teorijska referenca fokusira na socijalnu pedagogiju, ili „političku pedagogiju“, kako bi rekao Paulo Freire, koji „političku“ misli u njenom aristotelovskom značenju: pedagogiju koja može razumjeti i oblikovati ljudska bića u složenoj društvenoj sferi. Konkretno, proučavanje Prvog i Drugog svjetskog rata, uzimajući u obzir različite nacionalne perspektive, najbolji je scenarij da se učenicima omogući korištenje različitih alata, iskustava i interakcija s različitim narativima. Na taj način svatko može uzastopno poznavati povijest, osjećati je kao nešto što mu pripada i, štoviše, pomoći u pisanju ili izmjenjivanju.

Posljednja teorijska referenca odnosi se na ulogu pedagogije, u ovom slučaju na pedagogiju povijesti. Pedagogija je uvijek igrala transakcijsku ulogu: morala je tumačiti različite teme psihologije (ono što subjekt misli i osjeća), antropologije (gdje je subjekt, kako oni vide svijet i kako ih drugi vide) i sociologije (kako subjekt sudjeluje u zajednici i kako je mijenja). Pedagogija potrebna u ovom procesu je ona ta koja maksimizira interakciju između različitih predmeta u zajednici koja uči (učitelji i učenici). U ovom se pristupu središnji položaj učenika temelji i na povjerenju koje postoji u obrazovnom odnosu između učenika i učitelja. Povjerenje je obostrano. S jedne strane povećava neovisnost učenika u traganju i razradi materijala za učenje, zahvaljujući upotrebi digitalnih alata koji pojačavaju sposobnost istraživanja i uređivanja novih materijala. S druge strane, učenici znaju da mogu računati na vodiča koji legitimira njihov rad i potvrđuje njihov proces učenja. Veći rizik koji karakterizira ovaj pristup, gdje se perspektive i naracije množe i komuniciraju s priznatom historiografijom, sastoji se u gubljenju znanstvene prirode različitih povijesnih izvora s kojima se konzultira.

Prije nego što objasnimo metodologiju, važno je zapitati se: kakve rezultate očekujemo postići kada odlučimo koristiti gore opisani pristup u proučavanju ratnog razdoblja? Odgovor se može činiti predvidljivim, ali je presudan za ovaj novi put koji ćemo poduzeti: spremni smo predložiti metodu koja jača sposobnost učenika da „osjećaju“ povijest kao nešto što im pripada i da „osjećaju“ važne komponente prošlih narativa koje kroz sadašnjost stvaraju učinke na njihovu i budućnost drugih osoba. Rezimirajući, možemo reći da bi učenik trebao pripadati „živoj povijesti“, da, počevši od složenog povijesnog razdoblja također izgrađenog na nasilju, možemo izgraditi konstruktivno i aktivno građanstvo.



PRVI KORAK: ŽIVOTNE VJEŠTINE I KOMPETENCIJE ZA CJELOŽIVOTNO UČENJE

Naše putovanje započinje postavljanjem temelja za stvarni osobni rast učenika i za zdrav i kritičan pristup učenju. Proces započinje predlaganjem aktivnosti koje pomažu pri vježbanju različitih životnih vještina i zadovoljavaju potrebe za jačanjem nekih kompetencija za cjeloživotno učenje. Ovaj bi se prvi korak mogao smatrati jednostavnom pripremnom aktivnošću, ali zapravo je to prvi pravi korak da se proučavanoj povijesti pristupi na drugačiji način, živo i sa sudjelovanjem.

Životne vještine omogućuju pojedincu pretvaranje informacija, ponašanja i vrijednosti u stvarne sposobnosti / vještine, znajući što i kako učiniti. Stječući i usvajajući na učinkovit način, životne vještine mogu utjecati na način na koji vidimo sebe i druge te na način na koji nas drugi vide, dakle u određenom smislu i na način na koji vidimo svoje podrijetlo.

To je razlog zašto se početak rada sastoji od odabira nekih od ovih životnih vještina i prijedloga kako ih primijeniti u radu s učenicima.

- **Samosvjesnost:** Prva životna vještina mora biti ona koja nam omogućuje da shvatimo što / tko je pojedinac u odnosu na druge, kako sebe doživljava, kako ga drugi vide. Za pedagogiju povijesti ovaj je postupak presudan u omogućavanju učenicima da rade na svom identitetu. „Koje su moja glavna obilježja? Kako prepoznajem sam sebe? Zašto se osjećam drugačije od ostalih? Koja su moja uvjerenja? Čega bih se mogao odreći bez da kompromitiram pravog sebe?“. Sve su to pitanja koja učenici mogu postaviti na različite načine: na primjer, polazeći od načina na koji se predstavljaju na društvenim mrežama, otkrivajući različite načine i alate koje koriste za komunikaciju, pokušavajući ih zatim usporediti s načinima i alatima svojih vršnjaka u sadašnjosti i u prošlosti. Digitalni alat u ovom je slučaju koristan za mjerenje njihovog identiteta, a također i za prikupljanje novih podataka (posebno fotografija / videozapisa koji dolaze iz prošlosti).
- **Kritičko razmišljanje?** Moramo evoluirati iz „sebe“, kako bismo promatrali kako nastaju odnosi između ljudskih bića, kako su se razvijali povijesni događaji i kako ih

se može tumačiti iz različitih perspektiva. U ovom se slučaju predložene aktivnosti sastoje od; počevši od slika pronađenih u digitalnoj knjižnici i izvanmrežno u sjećanjima učenika (i prenesenih na platformu World.Wars.eu), postavljajući im sljedeća pitanja: „Kako se ista činjenica mogla prepričati različitim slikama? Jesu li se

Neki od događaja u ratnom razdoblju također ticali obitelji? Imate li slike / fotografije za usporedbu vašeg pripovijedanja sa slikama koje dolaze s drugih mjesta ili iz različitih perspektiva?". Ovaj prvi korak miče učenike iz njihove zone udobnosti (koju karakterizira osjećaj da je povijest napravljena od samo nekoliko prošlih događaja daleko od njih, koje moraju samo zapamtiti), i gura ih u „živu povijest“ (raste svijest da se prošlost sastoji od različitih trenutaka u kojima su oni ili njihove obitelji nekako sudjelovali), što je lako usporediti i olakšava razvoj kritičkog razmišljanja o događajima i njihovim posljedicama.

- **Emocionalna uključenost:** Proučavanje povijesti, posebno ratnih razdoblja, ima snažan utjecaj na emocije. Suočen sa zločinima protiv čovječnosti, nasiljem suprotstavljenih ideja, različitim nacionalizmima, ili štoviše, suočen s idejom uništenja određenog neprijatelja, učenik obično ponajprije reagira emocionalno. Tada je bitno poraditi na emocionalnom učenju i razumijevanju, ohrabrivati i poticati sposobnost prepoznavanja osjećaja koje osjećaju i obrade kroz kritičko razmišljanje. Ova aktivnost postaje još važnija kada započnemo raditi s osobnim pričama učenika i njihovih obitelji, a još važnija ako povijesno razdoblje nije daleka prošlost. U ovom slučaju nam također može pomoći upotreba društvenih mreža Rad na ponašanju na internetu i reakcijama na objave povezane s Prvim i Drugim svjetskim ratom i njihovim učincima na sadašnjost bi mogao biti vrlo zanimljiv. Neke teme, kao što su apsolutizmi (i njihova razmišljanja o skupinama pojedinaca koje još postoje), ograničenje slobode (koja je granica prihvaćanja slobode govora?), ili odnosi između različitih populacija, nacionalnosti i etničkih skupina, teme su koje su vrlo bliske učeniku, koji se može emocionalno suosjećati i povezati s učenjem povijesti.
- **Empatija:** Potrebno je imati određenu empatiju, osjećaj razumijevanja za ljude koji su, vjerojatno, imali ista iskustva koja bismo doživjeli danas, ali u potpuno drugom razdoblju i s različitim učincima kako bi proučavali „živu povijest“. Ova životna vještina presudna je kako bi se omogućilo učenicima da se stave u središte procesa učenja, potičući ih da „personaliziraju“ svoj proces i „da se druže“ s učenjem povijesti. Moglo bi biti zanimljivo zamoliti učenike da odaberu slike ratnog razdoblja s kojim se osjećaju posebno povezanima i napišu objavu o tome (po mogućnosti u maloj grupi kako bi se ograničile interakcije), promatrajući različite reakcije svojih vršnjaka: neki od njih bi mogli osjećaju bliskosti s objavom, drugi bi je mogli odbiti. Ova vrsta aktivnosti, u kombinaciji s emocionalnim učenjem i razumijevanjem, pomaže učeniku da shvati koliko je sličan, ili nije, osobama koje su davno živjele i kako se te sličnosti tumače, dijele ili odbijaju u zajednici oko učenika danas.
- **Učinkovita komunikacija:** Komunikacija mora biti učinkovita, mora lako postići svoj cilj i mora biti „ekološka“, što znači da ne bi trebala stvarati otpad koji zagađuje odnos među pojedincima. „Kako mogu reći što sam naučio, kako se osjećam? Trebam li reći što osjećam o onome što sam naučio?“. Vježbanje ove životne vještine osnova je za izgradnju aktivnog i konstruktivnog procesa učenja. Kako bi se vježbalo ovo umijeće, moglo bi biti korisno koristiti digitalne alate, tjerajući učenike da pričaju priče kroz različite kanale (na primjer, stvaranje videozapisa koji prikazuje arhivske slike ili obiteljske fotografije). Cilj bi trebao omogućiti učeniku da testira različite elemente komunikacije koji je mogu učiniti istinski učinkovitim.

Te su vještine osnova za razvoj sposobnosti koje se tiču cjeloživotnog učenja. Iz gornjih primjera lako je zaključiti da poboljšanje **digitalnih i / ili jezičnih vještina** postaje presudno za proučavanje povijesti općenito. Štoviše, rad na predloženim vještinama jača **kulturnu svijest i izražavanje**, što se podrazumijeva kao sposobnost uvažavanja važnosti kreativnih ideja, iskustava i emocija oživljenih kroz glazbu, književnost, vizualne umjetnosti i predstave. Proučavanje povijesti, posebno ako je povijesno razdoblje blisko sadašnjosti i posebno je u sukobu, postaje sredstvo i za razvoj nekih specifičnih vještina i za postizanje kulturnog i društvenog rasta učenika.

DRUGI KORAK: KLJUČNE RIJEČI I SEMANTIČKA PROVJERA

Drugi korak ovog metodološkog okvira sastoji se od rada na ključnim riječima. U ovom slučaju aktivnosti su podijeljene u dvije različite skupine. S jedne strane postoji analiza, provedena sa učenicima, nekih ključnih riječi koje mogu promijeniti perspektivu kroz koju proučavamo povijest. S druge strane, ovaj metodološki pristup uspostavlja upotrebu nekih ključnih riječi kao sažetka, ali što je još važnije kao oznake, jednostavne oznake za upotrebu u digitalnoj komunikaciji.

Krenimo od ove druge skupine aktivnosti. Izvođenje ključnih riječi iz tekstova vježba je koja se obično koristi u didaktičkim postupcima kako bi se učenicima pomoglo da bolje razumiju glavni sadržaj skripte ili poboljšaju svoje pamćenje i / ili pamćenje koncepata. U ovom se slučaju ključne riječi pretvaraju u metodu za bolje prepoznavanje (i prepoznavanje od strane drugih) određene povijesne naracije. Didaktičke aktivnosti usmjerene na istraživanje i pronalaženje nekih ključnih riječi omogućuju učenicima da lako stvore oznake ili hashtagove, korisne za traženje i usporedbu informacija u digitalnom svijetu.

Nakon rada na životnim vještinama, aktivnosti bi se trebale usredotočiti na istraživanje različitih ključnih riječi naracije, koje bismo mogli dati učenicima, ili koje bi oni mogli pronaći u digitalnom svijetu. Nakon ključnih riječi, sljedeći je korak organiziranje u hashtagove ili oznake, upotrebljive s različitim digitalnim alatima učenika.

U ovom trenutku moglo bi biti korisno zapitati se postoje li neke ključne riječi koje treba preispitati s učenicima kako bismo definirali naš pristup procesu učenja povijesti. Aktivnost koju predlažemo za postizanje ovog cilja je istraživanje sljedećih riječi na internetu, te otkrivanje njihovih različitih oblika značenja i njihovu upotrebu u različitim jezicima. Posebno su značajne sljedeće riječi:

PROŠLOST. Uobičajeno prihvaćanje može se činiti predvidljivim, ali rad koji pokušavamo uspostaviti temelji se na predlaganju nove interpretacije pojma „prošlost“. Prošlost ne znači skup događaja koji su se dogodili proteklih godina, već niz činjenica, pojedinaca, razmišljanja, u kojima je učenik jedan od milijun protagonista. Sukob/rat nije okolnost/trenutak koji je prošao i daleko je od sadašnjosti, već je dio vremena koji je stvorio posljedice koje proživljavamo svaki dan. Prošlost nije sinonim za „tradiciju“, već je spremnik različitih tradicija koje se međusobno susreću i modificiraju do te mjere da vode u sadašnjost.

SADAŠNJOST. Ovo je vrlo neugodna ključna riječ, budući da je „sadašnjost“ općeniti pojam koji se koristi za identificiranje onoga što nije ni prošlost ni budućnost, a za učenike „sadašnjost“ predstavlja rizik da postane „neodredivi trenutak“. Značenje koje predlažemo za ovaj pojam je sljedeće: sadašnjost je trenutak u kojem svatko (uključujući učenike) može „napisati vlastitu povijest / priču“, učenik se mora osjećati kao da točno u tom trenutku (njihova sadašnjost) ima mogućnost obogatiti pripovijedanje o prošlosti. Samo ih na taj način možemo gurnuti u središte kognitivnog procesa, istražujući prošlost i da su svjesni kako će njihovi postupci imati utjecaj na budućnost.

BUDUĆNOST. U okviru koji oblikujemo, presudno je učiniti da se učenici osjećaju odgovornijima za učinke koji karakteriziraju budućnost. Držati učenike odgovornima za nešto znači stvaranje veze između posljedica koje će se dogoditi u budućnosti i odluka donesenih danas. Obično, točno ova veza između uzroka i posljedice, može generirati otuđenje između proučavanja povijesti i cilja koji projekt želi postići stvaranjem aktivnog, uključivog i kritičnog građanstva.

POVIJEST ILI PRIČE. Jako je važno definirati odnos između „službene / institucionalne“ povijesti i osobnih, poznatih, mikro priča, uključujući one usmeno prikupljene, koje učenik može sakupljati i koristiti u aktivnostima učenja. U ovom je procesu ključno da učenik uvidi jedinstveni veliki povijesni tok, koji nije sastavljen samo od događaja kronološki organiziranih i priznatih od strane službene historiografije, već od skupa milijuna informacija, u kojima su naracije koje su donijeli učenici pridonijele dodavanju drugačije perspektive. U tom smislu na naš okvir snažno utječe narativna pedagogija, gdje se proučavanje povijesne pojave može nastaviti samo polazeći od istraživanja sažetka nekoliko paralelnih kazivanja.

POVIJESNI IZVOR. U našem se pristupu izvori informacija množe, bolje rečeno postoji množenje kanala za doseganje tih izvora zahvaljujući digitalnim alatima. To učenici moraju shvatiti, što će im omogućiti da shvate važnost odabira pravog izvora. Digitalnu komunikaciju karakterizira prekomjerna zasićenost informacijama i ključno je da učenik može upravljati tom složenošću, odabirom izvora i obrađivanjem samoevaluacije kroz unakrsnu provjeru informacija o istoj temi.

IDENTITET. Kao i kod svih ostalih izraza, kod „identiteta“ postoji rizik od različitih značenja, te učenici obično koriste taj pojam ne obraćajući previše pažnje na ono što stvarno žele iskomunicirati. Kulturni, etnički, nacionalni, vjerski, spolni, ..., identitet: kao što vidimo postoji nekoliko različitih polja do kojih možemo doći pomoću ove riječi. U ovom je okviru, međutim, važno razumjeti kako učenici definiraju riječ „identitet“ i kako se koristi ovaj pojam: ako se koristi za podcrtavanje razlika, ili kao alat za bolje razumijevanje sličnog i različitog uspoređujući dva identiteta. Samo na taj način možemo razumjeti može li proučavanje povijesti, kao što je to bio slučaj kod proučavanja Prvog i Drugog svjetskog rata, biti korisno za stvaranje novih modela društvene participacije.

EUROPA. U ovom slučaju značenje koje želimo koristiti je prostor zajedničkih iskustava gdje je povijest svake nacije pridonijela izgradnji temeljnog dijela naše sadašnjosti. Europa za nas nije skup zakonodavnih ili ekonomskih postupaka, već zajednička prošlost koja svima postaje zajednička sadašnjost i budućnost.

TREĆI KORAK: POVIJESNA PETLJA

Metodološki okvir završava cikličkim postupkom koji potiče učenike da povećaju svoju svijest o složenosti povijesnih činjenica i njihovoj blizini sa svačijim svakodnevnim životom. Predlažemo metodološki pristup koji omogućuje susret službene historiografije i narativa s nekoliko gledišta i aktivnosti, koje su učenici samostalno iznijeli i pod vodstvom učitelja.

Učenik, suočen s jednom specifičnom povijesnom činjenicom ili unaprijed dogovorenim vremenskim razdobljem, radit će na svojim pripovijedanjima koristeći alate koji im se više sviđaju, kako bi razradio materijal za učenje koji će dijeliti. Svaki didaktički rad organiziran je u 5 koraka:

- 1 ZNAJ:** učenik zna i prepoznaje povijesne pojave, traži njihove izvore, te razumijeva teme uglavnom kroz službenu historiografiju. Ovdje je fokus na stvaranju didaktičkih aktivnosti kako bi ih učinili neovisnima u odabiru povijesne pripovijesti i povezivanju s drugima prema temi, ne samo kronološkim redoslijedom.
- 2 RAZMIŠLJAJ:** to je trenutak za razmišljanje učenika o naraciji koju su pronašli i odabrali. Moraju biti sposobni nastaviti s istraživanjem glavnih elemenata, evaluacijom i identifikacijom ključnih riječi, moraju znati prevladati puki kronološki poredak, pronaći semantičke veze s drugim narativima.
- 3 SPOJI:** Sada je vrijeme da povijesno pripovijedanje obogatimo pričama koje se nalaze u njihovom poznatom kontekstu, slikama, pričama, dokumentima koji bi se mogli umetnuti u općenitiji vremenski slijed. Ovo je trenutak prepoznavanja doprinosa koji učenici sami mogu dati cijelom povijesnom narativu.
- 4 OSJEĆAJ:** Nakon spajanja različitih gledišta i narativa, vrijeme je da povijest shvatimo kao nešto što pripada učeniku: oni moraju biti stavljeni u položaj da „osjećaju povijest“, promatrajući kako je njihov doprinos bio koristan za reprodukciju jednog aspekta prošlosti i kako im prošlost daje važne informacije o tome kako živjeti u sadašnjosti.
- 5 NAPISATI ILI PREPRAVITI:** na kraju ovog postupka treba napisati priču. Učenici se suočavaju s povijesnim narativom obogaćen njihovim gledištem i gledištima drugih učenika. Ovo se također može raditi u malim grupama kako bi se istakla sposobnost učenika za stvaranje zajedničkog pripovijedanja. Skup prikupljenih priča stvorit će novi i cjeloviti narativni tok u kojem učenik može „plivati“ stvarajući novi materijal za učenje, što će predstavljati početak novog procesa, počevši od prvog koraka.

Ovaj metodološki ciklus prirodni je završetak putovanja započetog od vještina i sposobnosti učenika, prolazeći kroz semantičku provjeru nekih temeljnih ključnih riječi kako bi se na kraju razradio složeni proizvod, koji će biti polazna točka za nove aktivnosti i istraživanja.



POČETAK

Okvir ovdje dolazi do svog zaključka u svrhu poticanja promišljanja na više razinskoj didaktici, u kojoj je učenik uvijek središte procesa učenja i gdje rast nekih njihovih sposobnosti igra ključnu ulogu u tumačenju proučavanja povijesti na drugačiji način.

Cilj ovih metodoloških smjernica je usmjeravanje cjelokupnog obrazovnog rada koji će se odvijati sa učenicima, stvarajući uvjete za ispravnu uporabu predstavljenih metodologija. Upravo se u tu svrhu kao zaključak pozivamo na dokument naših partnera Niepolomice („Kako koristiti WORTHY pristup, kako motivirati učenike za učenje povijesti i kako u tu svrhu koristiti informacijsku tehnologiju“). Projekt „TRAGOVI RATOVA U MOM GRADU“ zapravo je prvo ostvarenje onoga što smo nazvali „povijesnom petljom“, gdje je od osnovne važnosti pronaći tragove povijesti u vlastitoj povijesti i na mjestima u kojima se živi. U dokumentu (Dodatak 1) možemo pronaći neke operativne alate (gluma, gamifikacija, strip, ...) koji odgovaraju metodološkom pristupu kojeg smo predložili.

Jednostavno moramo započeti ... eksperimentirati i pokušati živjeti priču jer da bismo napisali budućnost moramo osjetiti prošlost.



LITERATURA

- a. E. Morin, *La Tête bien faite*, 1999.
- b. E. Morin, *Enseigner à vivre. Manifeste pour changer l'éducation*, 2014.
- c. P. Freire, *Educação como prática da liberdade*, 2000.
- d. P. Freire - A. Faundez, *Por uma pedagogia da pergunta*, 2002.
- e. K. Jenkins, *Re-thinking history*, 1991.
- f. D. Ragazzini, *La storia digitale*, 2004.
- g. T. Mills Kelly, *Teaching history in the digital age*, 2013.
- h. K. Kee - T. Compeau, *Seeing the Past with Computers*, 2019.
- i. K. Kee, *Pastplay*, 2014.

2. DIO

KAKO KORISTITI WORTHY PRISTUP, KAKO MOTIVIRATI UČENIKE DA UČE POVIJEST, TE KAKO KORISTITI INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE

U TU SVRHU

UVOD

WORTHY pristup (World Wars Towards Heritage for Youth - Svjetski ratovi za baštinu za mlade) podučava povijest Prvog i Drugog svjetskog rata, uzimajući u obzir lokalnu povijest, koristeći moderna tehnološka sredstva. Cilj projekta je povećati uključenost mladih u potrazi za znanjem o povijesti obitelji i lokalne zajednice, posebno tijekom razdoblja dvaju spomenutih sukoba.

Mladi ljudi, istražujući povijest svojih obitelji, imati će priliku pridonijeti poznavanju svoje lokalne povijesti. Biti će potaknuti na upotrebu suvremenih tehnologija: audio-vizualnih medija, mobilnih aplikacija i društvenih medija. Ovaj zanimljiv i moderan pristup želi povećati učenje povijesti. Omogućuje izradu na mobilnom uređaju (pametnom telefonu ili tabletu) ili standardnom računalu, trodimenzionalne predmete, statičke ili dinamičke slike povijesnih artefakata, makete bojnog polja i interaktivne karte, itd., te njihovo dijeljenje putem interneta kroz namjenske platforme.

Prema novom kurikulumu povijesti za osnovne i srednje škole, ključno je pripremiti učenike za život u informacijskom društvu. Učitelji bi trebali stvoriti uvjete da učenici nauče kako pretraživati, organizirati i koristiti informacije iz različitih izvora, te dokumentirati svoj rad koristeći se informacijskim i komunikacijskim tehnologijama. Škola bi trebala stvoriti uvjete da učenici steknu znanja i vještine potrebne za rješavanje problema metodama i tehnikama proizašlim iz IT-a, za programiranje, korištenje računalnih aplikacija, pretraživanje i korištenje podataka iz različitih izvora, korištenje računala i osnovnih digitalnih uređaja, i koristiti ove vještine tijekom nastave, uključujući rad s tekstom, računanje, obradu informacija i predstavljati ih u različitim oblicima.

WORTHY pristup uklapa se u zahtjeve suvremenog obrazovnog sustava postavljenog pred učenika, učitelja i školu. Metode i zadaci izvedeni u okviru projekta omogućit će učenicima da odaberu svjesne i odgovorne izbore dok koriste resurse dostupne na Internetu. Oni će podučavati kritičku analizu informacija, sigurno

pregledavanje u digitalnom prostoru i pomoć u uspostavljanju i održavanju odnosa s drugim mrežnim korisnicima na temelju međusobnog poštivanja. Sudjelovanje u projektu omogućit će provedbu ostalih ciljeva obrazovne reforme, poput individualizacije rada s učenicom prema njihovim potrebama i sposobnostima.

WORTHY metoda može se koristiti i u radu s učenicima zainteresiranim za povijest koji žele produbiti svoje znanje i vještine, kao i s težim studentima, koji su na granici obrazovne isključenosti. Ova metoda može biti privlačna takvim učenicima, može potaknuti njihov interes za korištenjem alata koje svakodnevno koriste, npr. njihov pametni telefon. Ovi interaktivni alati mogu potaknuti aktiviranje u potrazi za informacijama o prošlosti, olakšati i potaknuti učenje. WORTHY metoda angažira razredne skupine sastavljene od učenika koji vole povijest i imaju veće sposobnosti, kao i one koji imaju poteškoće u učenju. Mogla bi pomoći u uklanjanju poteškoća s kojima se suočavaju učenici s obrazovnim problemima.

Alati za modernu nastavu povijesti, pripremljeni u sklopu projekta, mogu se koristiti za podučavanje povijesti Prvog i Drugog svjetskog rata u najvišim razredima osnovne i srednje škole, prilagođavajući metode rada razvojnim potrebama učenika. WORTHY pristup može biti korišten i tijekom standardne nastave, i tijekom izborne nastave. Učenici će ovu metodu lako moći koristiti, samostalno radeći kod kuće.

PREDLOŽENE METODE

Projekt: „Tragovi rata u mom gradu“

Projektna metoda oblikuje razne vještine i omogućuje upotrebu znanja iz različitih područja. Učenikov doprinos ključan je pri izvršavanju zadatka. Prikupljajući potrebne materijale, učenik je angažiraniji i razvija samopouzdanje i kreativnost. Učenici donose vlastite odluke, rješavaju probleme, komuniciraju, raspravljaju, zajedno traže rješenja, razvijaju osjećaj odgovornosti i povećavaju svoj osjećaj samopoštovanja.

Projekt može pratiti ove faze:

- 1) Priprema učenika za rad projektnom metodom i objašnjavanjem metode.
- 2) Odabir teme koja bi zainteresirala učenike.
- 3) Definiranje ciljeva projekta koji će se provjeriti tijekom provedbe projekta.
- 4) Utvrđivanje radnih uvjeta (pojedinačnih ili grupnih), vremena za provedbu, kriterija ocjenjivanja. Utvrđujemo način komunikacije između učenika i učitelja, npr. putem društvenih mreža, individualne konzultacije.
- 5) Provedba projekta; učenici skupljaju, analiziraju, raspoređuju i dokumentiraju svoje aktivnosti.
- 6) Predstavljanje predmeta vezanih za projekt.
- 7) Procjena zasnovana na unaprijed utvrđenim kriterijima.
- 8) Evaluacija projektnih aktivnosti koju provodi učitelj.

Predstavili smo jednu od mogućih tema projekta, tijekom čije se provedbe može koristiti WORTHY

pristup.

Cilj projekta bit će upoznavanje povijesti grada i njegovih stanovnika tijekom Prvog ili Drugog svjetskog rata. Projekt, između ostalog, podrazumijeva pripremu podataka o spomen-mjestima (groblja, spomenici), fotografijama iz obiteljskih arhiva i izjave svjedoka. Učenici će tijekom provedbe projekta steći vještine prikupljanja, biranja i razvijanja materijala. Naučit će obrađivati slike i koristiti se suvremenim alatima koji omogućavaju stvaranje proširene stvarnosti, npr. virtualne mape najvažnijih memorijalnih mjesta, virtualne makete bitaka itd. Učenici mogu tražiti informacije o stanovnicima koji su stradali u ratovima. Moći će se susresti sa svjedocima događaja i snimati njihova sjećanja i priče pomoću audiovizualnih sredstava. Moći će učitati prikupljene informacije i materijale na WorldWars.eu platformu i tako će dijeliti rezultate s drugim učenicima. Ovo će biti prilika za međupredmetnu suradnju učitelja informatike, povijesti, jezika, znanja o društvu i znanja o kulturi.

Učenike možemo podijeliti u dvije skupine. Na ovaj način možemo vježbati sposobnost rada u grupi. Jedna od skupina može snimati trodimenzionalne fotografije. Druga skupina može prikupljati izvještaje svjedoka i snimati audio materijal. Treća će pripremiti materijale za učitavanje na WorldWars.eu platformu. Četvrta će razviti povijesnu pozadinu događaja. Peta će skenirati fotografije. Šesta može pripremiti potrebne informacije o mogućnosti objavljivanja sadržaja na Internetu.

Broj grupa može se povećati ili smanjiti, ovisno o sposobnostima i interesima učenika, odabranoj temi i o prikupljenom materijalu.

Projektna metoda omogućuje individualiziranje rada učenika, uzimajući u obzir njegove strasti i interese. Potiče osobni razvoj učenika, pruža motivaciju i povećava odgovornost za izvršavanje zadatka. Također omogućuje uključivanje učenika s različitim obrazovnim sposobnostima.

Rad u grupama

Metoda potiče različite svrhe: podučava suradnji, poštivanju drugih i kreativnosti. Valja napomenuti da podržava učenje o tome **kako učiti** povijest. Učenici dijele zadatke i objašnjavaju probleme koje njihovi vršnjaci ne mogu shvatiti. Na ovaj način možemo podržati učenika koji teško uči povijest i smanjiti frustracije koje bi mogle obeshrabriti njegov interes za tu temu.

Pri odabiru ove metode odlučujemo o:

- 1) Podijeli u grupe Članovi grupe trebaju se razlikovati u razini znanja i vještina.
- 2) Postavljanju problema / zadatka koje će skupina riješiti.
- 3) Utvrđivanju uvjeta i načina ocjenjivanja zadatka.
- 4) Podjela zadataka, npr. imenovanje vođe grupe, dodjeljivanje pojedinačnih zadataka.
- 5) Određivanju načina na koji bi učenici trebali komunicirati između sebe i s učiteljem koji kao stručnjak provjerava napredak.
- 6) Izvršavanju zadatka od strane grupe.

- 7) Predstavljanje dovršenog zadatka.
- 8) Procjena rada u skladu s prihvaćenim kriterijima.
- 9) Sažetak.

Interaktivna didaktička igra

Pomaže učenicima u produblivanju znanja iz povijesti, a zahvaljujući suvremenim nastavnim metodama pomaže primijeniti stečeno znanje u praksi. Didaktičke igre uključuju intelekt sudionika, njegovu maštu, osjećaje i potiču kreativan stav. Neophodno je da se učenici dobro pripreme. Igra može imati oblik mrežne igre koja prikazuje priču o heroju iz određene regije ili grada. Učenici prikupljaju materijale o životu i aktivnostima glavnog junaka. Igra može biti kviz, računalna igra ili turnir.

Priprema igre može slijediti ove faze:

- 1) Učenici traže osobu koja je imala značajnu ulogu u povijesti regije, mjesta ili lokalne zajednice.
- 2) Pripremanje ključnih pitanja, npr. kakvu je ulogu ta osoba imala u povijesti? Po čemu ih vrijedi pamtiti? Koji su razlozi utjecali na njihove odluke? Kako su se ponašali u danoj situaciji? Koje su bile posljedice njihovih djela? Što bi se dogodilo da su se ponašali drugačije?
- 3) Priprema informacija i razvijanje povijesti toga heroja.
- 4) Razvijanje scenarija za igru.
- 5) igranje.
- 6) Procjena rada učenika.

Igra simulacije

Prikazuje događaj koji se dogodio u prošlosti i bio je važan za povijest „male domovine“. Slično Interaktivnoj didaktičkoj igri (gore) koja prikazuje povijest heroja, učenici su dužni proširiti svoje znanje o određenoj temi analizom izvornih materijala. Priprema igre može slijediti shemu koja je predložena gore.

Kviz

Učenik ili grupa učenika priprema kviz koji će biti objavljen na internetu. Učenici će se koristiti različitim sredstvima za stjecanje znanja, uključujući resurse s interneta. Radeći na pitanjima i odgovorima produbljuju i sistematiziraju znanje o zadanoj temi. Kviz je alat za učenje koji se sviđa učenicima. Natjecateljski element povećava njihovu uključenost i zanimanje za povijest.

Gluma

Ova metoda omogućuje povezivanje znanja s mogućnošću da se nešto iskusi i eksperimentiranja. Kod glume je važno oblikovati osobnost, senzibilnost i izražavanje učenika. Prednost ove metode je prevladavanje straha od javnog nastupa, oblikovanje sposobnosti ispravnog izražavanja i priprema učenika za društvene uloge. Mogućnost rekonstrukcije povijesnih događaja utječe na razvoj osobnosti učenika i povećava interes i znanje na polju povijesti.

Možemo koristiti WORTHY pristup ako se radi o dramskom izražavanju. Učenici mogu koristiti materijale koji su pripremljeni i nalaze se na WorldWars.eu platformi, kao što su: strip, mapa, priča, film ili drugi izvori za rad koristeći dramske metode. Možemo se služiti raznim dramskim tehnikama, uključujući:

- Uživljavanje u ulogu - učenici u parovima vode dijalog s gledišta izabranog lika. Razmatraju prednosti i nedostatke.
- Biti u ulozu - zadatak učenika je naći se u novoj situaciji ili se predstavljati kao druga osoba bez prethodne pripreme.
- Improvizirano predstavljanje - temelji se na osobi ili događaju poznatim studentima. Potrebni su kostimi i predmeti karakteristični za lika kojeg se glumi. U ovom slučaju učitelj može koristiti materijale koji su već dostupni na WorldWars.eu platformi, a koji bi učenici mogli koristiti, ili bi ti materijali mogli nadahnuti učenike i učitelja na stvaranje, npr.: stripa, igre, prezentacije događaja na vremenskoj traci, mape, itd. Povijest, koju su učenici naučili i odglumili, mogla bi se koristiti za stvaranje alata za podučavanje proširene stvarnosti.
- Žive slike - učenici sastavljaju sliku (scenu) i zaustavljaju se na najvažnijem, najdramatičnijem trenutku događaja koji se rekonstruira. Inspiracija može doći iz arhivskih fotografija ili slika. Učenici vježbaju interakciju, koncentraciju i fokusiranje.
- Pismo, dnevnik ili memoari - napisani iz njihove vlastite perspektive ili osobe koja ulazi u ulogu, na primjer: osobe iz prošlosti, protagonista događaja, promatrača, svjedoka itd.

Rezultati se mogu koristiti za izradu, pomoću računalne aplikacije ili web stranice, avatara autora memoara, koji govori o događajima koji se događaju npr. za vrijeme ratova. Ova metoda zahtijeva temeljnu pripremu i prikupljanje izvornih materijala, izjava ili fotografija.

Kod glume se mogu koristiti moderni uređaji za snimanje slika i filmova i njihovo postavljanje na platformu WorldWars.eu.

Učenici mogu promatrati sebe iz druge perspektive i procijeniti svoje snage i slabosti.

SWOT analiza

Tijekom pripreme lekcija vezanih za događaje i heroje koji predstavljaju moralne probleme, može se koristiti SWOT analiza.

Ovom metodom uzimamo u obzir čimbenike koji su pozitivno utjecali na tijek povijesnog događaja, tj. snagu problema i rezultirajuće šanse i problemi koji su se mogli pojaviti u provedbi zadatka, rezultirajuće rizike i posljedice. Primjer problema predložen studentima: napad na generalnog guvernera Hansa Franka, koji se dogodio u šumi Niepołomice 1944. godine. Učenici, na temelju prikupljenih podataka, analiziraju problem ovom metodom koja im omogućuje da steknu dublje znanje o tom događaju. Ova metoda omogućuje pronicljiviji uvid u junake, donesene odluke i njihove posljedice. Zauzvrat, to olakšava stvaranje protagonista, na primjer, igara, drama, stripova itd.

PROBLEM ZA ANALIZIRANJE	
JAKE STRANE	SLABE STRANE
ŠANSE	PRIJETNJE

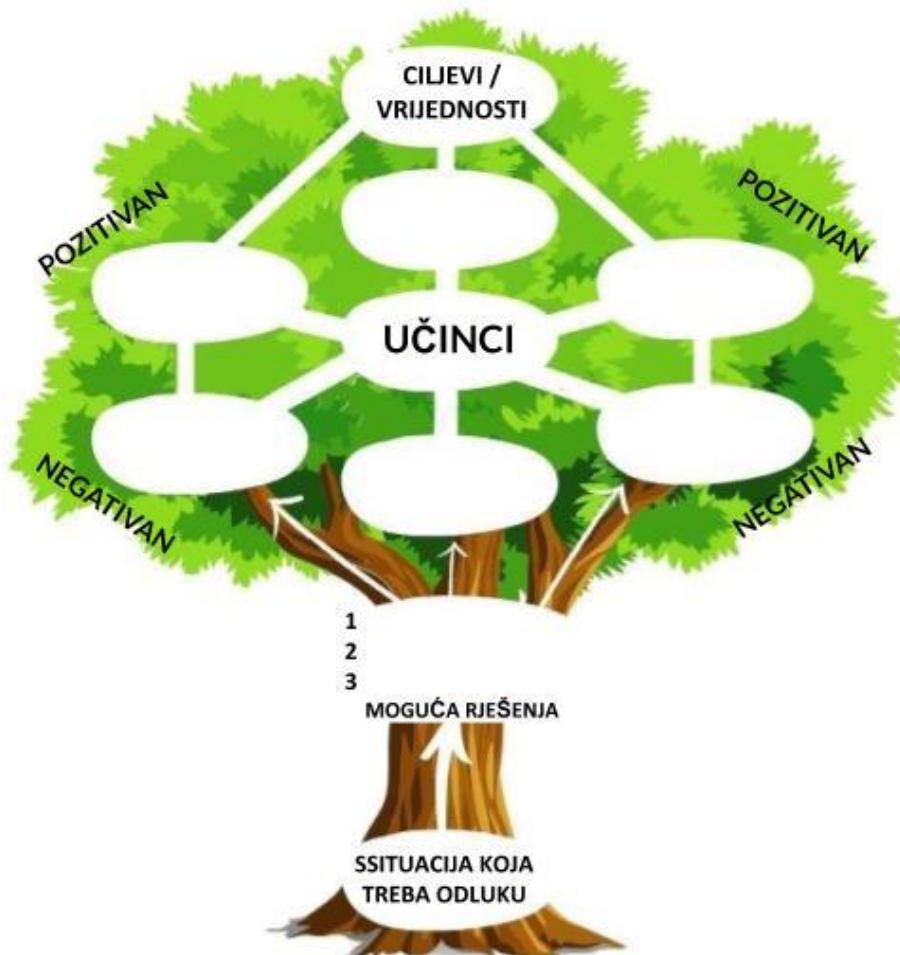
Problemsko stablo

Prilikom pripreme lekcije može se koristiti metoda problemskog stabla koja može pomoći u analiziranju motiva koji su vodili heroje pri donošenju odluka. Na ovaj način možemo prikazati analizirani problem na grafički način. U deblo stabla unosimo problem koji želimo analizirati, npr. „koje metode je Poljska podzemna država mogla koristiti u borbi protiv osvajača tijekom Drugog svjetskog rata?“

Učenici bi u grane stabla unosili predložene metode koje je Poljska podzemna država mogla koristiti u ratnim uvjetima i koje su učinke (pozitivne i negativne) te radnje mogle izazvati.

U krošnji stabla učenici bi opisali ciljeve i vrijednosti kojima su se vodili donositelji odluka. Koristeći ovu metodu, učenici bi mogli raditi ili u grupi ili samostalno, naučili bi složene procese donošenja odluka, detaljno analizirajući problem koji im se postavlja. Učitelj bi objasnio i komentirao ideje i sumnje koje se pojavljuju, a oni bi saželi rješenja koja su iznijeli učenici.

Situacija koja zahtjeva odluku			
Moguća rješenja			
Da		Ne	
Pozitivni učinci	Negativni učinci	Pozitivni učinci	Negativni učinci
Ciljevi / vrijednosti		Ciljevi / vrijednosti	



Učitelj može koristiti SWOT analizu, ili problemsko stablo kako bi predstavio zadatak, npr. kreiranje igre, stripa, filma ili intervjua. Također se može koristiti kao metoda sažimanja lekcije pomoću alata koji su već pripremljeni i stavljeni za preuzimanje na internetskoj platformi, kao što su: strip, intervju, film ili igra.

Preokrenuto učenje

Ova metoda omogućuje učenicima da uče novi sadržaj vlastitim tempom i na osobni način. Učestali problem s kojim se učitelj suočava je kako potaknuti zanimanje za temu lekcije kod što veće grupe ljudi - za one kojima je povijest strast, one kojima treba više vremena za svladavanje problema o kojima se raspravlja na satu i druge koji nisu zainteresirani za lekciju ili im je dosadno.

Preokrenuto učenje i upotreba digitalnih alata ovdje mogu pomoći. Učenikov zadatak je upoznati se s predmetom ili problemima o kojima će se raspravljati tijekom sljedećeg sata. Upoznaju se s problemima kod kuće, a zatim tijekom nastave, pod vodstvom učitelja, produbljuju i učvršćuju svoje znanje. U ovoj metodi možemo koristiti WORTHY pristup. Suvremeni alati i računalna tehnologija, koje svakodnevno koriste mladi, čine učenje zanimljivijim, privlačnijim, a time i učinkovitijim.

Primjer lekcije preokrenutog učenja:

- 1) Prvi je korak formuliranje problema kojem će se baviti tijekom sljedeće lekcije.
- 2) Definiranje ciljeva lekcije i što se od učenika očekuje kod kuće i na što će se usredotočiti tijekom lekcije. Učenicima treba dati dovoljno vremena da se pripreme za lekciju i nauče metode i pravila koja će se primjenjivati tijekom lekcije.
- 3) Priprema multimedijских materijala: prezentacija, fotografija, filmova, intervjua, interaktivnih mapa, stripova itd., koje učitelj mora učitati na internetsku platformu. Alternativno se mogu koristiti materijali koje pripremaju i dijele drugi učitelji. Učenici će, koristeći multimedijске alate, imati priliku učiti o povijesti, koristeći WorldWars.eu arhivu predmeta.
- 4) Na temelju tih materijala učenici će pripremiti odgovore na pitanja koja je formulirao učitelj. Oni također mogu samostalno tražiti druge materijale i koristiti društvenu zajednicu za dijeljenje poveznica s drugim studentima.
- 5) Tijekom lekcije učitelj provjerava kako su se učenici snašli u zadatku i koliko su dobro razumjeli temu.
- 6) Učitelj dijeli razred u skupine u kojima učenici raspravljaju o materijalima, produbljuju svoje znanje i konsolidiraju stečene informacije i vještine.
- 7) Tijekom lekcije učenici mogu koristiti materijale dostupne na mrežnoj platformi putem pametnog telefona, tableta ili stolnog računala.
- 8) Provjera stečenog znanja može se obaviti putem kviza na internetu i pruža priliku za pripremu rasprave, SWOT analize ili problemsko stablo, tj. može se koristiti za provođenje sljedeće lekcije.

Promijenjena metoda učenja može biti učinkovit alat za podučavanje povijesti u svakoj obrazovnoj fazi. Zbog individualizacije rada, učenik se priprema za nastavu vlastitim tempom. Metoda preokrenutog učenja alternativa je tradicionalnom modelu učitelj / učenik - ovdje je učenik taj koji postaje stručnjak.

Korištenje suvremenih interaktivnih alata može povećati interes učenika u većoj mjeri od tradicionalne pripreme teme ili zadatka pomoću udžbenika. Bit će to prirodni izvor stjecanja znanja u 21. stoljeću, dobu digitalne tehnologije, gdje se koriste različiti izvori informacija koji istodobno uključuju nekoliko osjetila.

To ih može nadahnuti za razvoj sličnih materijala, učenje programa ili digitalnih alata koji se koriste za stvaranje tih materijala. To će, pak, poslužiti za povećanje interesa učenika za povijest i povijesnu baštinu, uključujući lokalnu baštinu.

Suvršnjačko učenje

Metoda koja zahtijeva grupni rad učenika tijekom kojeg mogu razmjenjivati informacije i vještine. U ovoj metodi ne koristimo udžbenik, već mrežne resurse. Učenici razmjenjuju informacije putem društvenih mreža, koristeći tako način na koji svakodnevno komuniciraju. U ovoj metodi će WORTHY pristup biti prikladan. Učenici mogu koristiti predmete s WorldWars.eu platforme, zajedno s društvenom Zajednicom. Oni također mogu stvarati svoje predmete. Komunikacija među ljudima sa sličnim iskustvom povećati će šanse za stjecanje i učvršćivanje željenog sadržaja i vještina. Ova metoda pomoći će uključiti sve studente, kako one koje zanima povijest, tako i one manje zainteresirane za tu temu. Korištenje suvremenih tehnologija povećati će atraktivnost procesa učenja.

Metoda suvršnjačkog učenja prvenstveno oblikuje vještine koje su poželjne u današnje vrijeme: timski rad i odgovornost za dodijeljene zadatke. Povećava uključenost učenika, oblikuje sposobnost raspravljanja, izražavanja mišljenja i poštovanja prema tuđem radu.

Učitelj može koristiti ovu metodu tijekom predavanja ili u izvannastavnim aktivnostima. Učenik može koristiti pametni telefon, računalo ili tablet kako bi tražio izvore na internetu.

Faze rada:

- 1) Definiranje objekta.
- 2) Podjela u grupe i dodjeljivanje zadataka.
- 3) Određivanje vremena potrebnog za izvršavanje zadatka.
- 4) Priprema učenika za odgovore na pitanja ili rješavanje problema - tijekom lekcije ili kod kuće.
- 5) Radeći u skupinama, učenici raspravljaju o onome što su naučili radeći na problemima.
- 6) **prezentiranje.**
- 7) Sažetak i procjena.

Virtualni muzej

Virtualni muzej prijedlog je koji će od učenika zahtijevati upotrebu aplikacija instaliranih na prijenosnim uređajima, npr. pametni telefon ili tablet koji mogu skenirati objekte u 3D-u. Mogu skenirati suvenire, predmete i spomenike. U sljedećem koraku stvorili bi virtualni muzej koristeći prikupljeni materijal. Učenici bi koristili skener ili pametni telefon / tablet za digitalizaciju slika, neobjavljenih izvora i dokumenata. Nakon dodavanja svojih predmeta na WorldWars.eu, oni tada mogu stvoriti Zbirke predmeta. Na taj način bi se stvorio virtualni muzej memorabilija iz Prvog i Drugog svjetskog rata vezan uz regiju ili temu. Sadržao bi videozapise i intervjue sa svjedocima događaja, makete bojnih polja i virtualne mape s prikazom tijeka povijesnih događaja. Također u ovom slučaju, možemo podijeliti zadatke između učenika.

Učitelj bi na satu mogao koristiti virtualni muzej, npr. tijekom predavanja.

Vrlo važan aspekt nastave povijesti je kronologija događaja koja učenicima često stvara probleme. Alat koji pomaže u rješavanju ovog problema je vremenska crta, odnosno grafički prikaz događaja poredanih kronološkim redoslijedom. Ova se metoda može koristiti za različite teme i u različitim fazama nastave. Ovaj alat možemo primijeniti u tradicionalnoj ili interaktivnoj verziji, koristeći digitalne alate za stvaranje vremenske crte. Učitelj može koristiti unaprijed pripremljene vremenske linije, ili može uključiti učenike da naprave svoje.

Učenici će stvaranjem interaktivne vremenske crte:

- moći smjestiti događaje u vremenski okvir,
- sistematizirati znanje,
- olakšati sinkronizaciju događaja iz lokalne, nacionalne i svjetske povijesti,
- omogućiti uočavanje odnosa između događaja,
- pomoći u predstavljanju lokalne povijesti u širem povijesnom kontekstu,
- predstaviti pojedinca i njegov utjecaj na lokalne, nacionalne, europske i globalne događaje,
- pomoći u izgradnji povijesnog narativa,
- razviti sposobnost sinteze znanja,
- razviti znatiželju i samostalnost učenika u procesu učenja kroz prikupljanje, analizu i odabir izvora.

Učenici (u skupinama ili pojedinačno) mogu izvršavati zadatke na unaprijed stvorenoj vremenskoj crti ili je mogu sami pripremiti. Vrijedno je zapamtiti da ne treba stvarati velik broj slajdova, treba stvoriti kronološku pripovijest i predstaviti je kao dio većeg narativa, npr. povijest pojedinca u pozadini povijesti Poljske, svijeta ili epohe.

Faze rada na vremenskoj osi:

- 1) Definiranje teme.
- 2) Učenik istražuje. To može biti samostalan rad uz podršku učitelja ili uz pojačanu uključenost nastavnika.
- 3) Traženje izvora koji se mogu smjestiti na vremensku crtu: slike, audio ili video zapisi, karte itd.
- 4) Odabir izvornih materijala.
- 5) Digitalna obrada prikupljenih materijala.
- 6) Priprema interaktivne vremenske crte.
- 7) Objava.

WorldWars.eu platforma omogućuje dodavanje vremenskih crta u arhivu pomoću jednostavne Google proračunske tablice (pokreće je alat Timeline JS razvijen od strane Knight laba). Nastavnici i učenici mogu koristiti WORTHY alat (Timeline JS) koji će im pomoći u pripremi i objavljivanju njihove interaktivne vremenske crte.

Virtualne karte

Učenici će u WORTHY okviru moći kreirati virtualne karte na kojima mogu biti predstavljeni bitke i ratovi, s posebnim naglaskom na mjesta od velike važnosti za povijest te regije. Na karti možemo prikazati ne samo točno mjesto, već i priložiti sliku mjesta (npr. bojište), te daljnje informacije za širenje povijesnog konteksta (tijek događaja, ljudi koji su imali važnu ulogu ili bili su povezani s poviješću regije itd.). Nakon klika na zanimljivo mjesto, pojavit će se kratke informacije ili detaljne informacije, fotografija,

biografija ili neki drugi izvori. U slučaju virtualnog mapiranja, može se koristiti jedan od mnogih alata dostupnih na Internetu, npr. StoryMap <https://storymap.knightlab.com/> ili Google My Maps <https://www.google.com/maps/about/mymaps/>

Učitelj može podijeliti zadatke među učenicima.

- 1) Odabir teme.
- 2) Izvršenje, skeniranje ili preuzimanje potrebnih izvornih materijala.
- 3) Obrada materijala.
- 4) Pripremanje karte pomoću alata na internetu.
- 5) Postavljanje potrebnih podataka na kartu, npr. fotografije, biografije ili informacije u širem povijesnom kontekstu.
- 6) Objavljivanje karte na internetu
- 7) Sažetak rada.

Učitelji koriste karte tijekom svakog predavanja. Naizgled je riječ o jednostavnoj didaktičkoj pomoći, ali učenici često imaju problema s lociranjem događaja na karti. Interaktivna karta koju bi učenici izradili pomogla bi im da se bolje orijentiraju u prostoru i razumiju tijek događaja. Korištenje i stvaranje interaktivnih karata ojačalo bi interes mladih za povijest, uključujući lokalnu povijest.

Google My Maps može se stvarati u suradnji s drugima i kontinuirano dodavati u nekoliko lekcija tijekom školske godine. Suradnički element omogućuje učenicima pristup i rad na karti s različitih računala / tableta i na različitim mjestima. Kada su učenici spremni objaviti svoju kartu na kojoj su surađivali, oni mogu lako zalijepiti poveznicu u kreator predmeta na WorldWars.eu kako bi njihova karta bila objavljena. Oni mogu nastaviti dodavati svoje karte u budućnosti; ugrađena verzija u WorldWars.eu Archive automatski će prikazati najnoviju verziju. Pogledajte alat (Google My Maps) za više informacija o načinu korištenja ovog alata i objavljivanju rezultata u WorldWars.eu arhivu.

„Sada i onda“ - pronađi razlike

Korištenje multimedijских alata olakšava prezentaciju promjena koje su se tijekom vremena dogodile na određenom mjestu. Kako bi se to napravilo, osoba treba fotografije koje bi učenici mogli pronaći u obiteljskim zbirkama i arhivima. Bilo bi potrebno napraviti suvremenu fotografiju istog prostora iz iste perspektive. Kompilacija fotografija pomoću multimedijskog alata, npr. Juxtapose <https://juxtapose.knightlab.com>, služio bi za prikaz promjena pomicanjem klizača. Nakon što su vidjeli prezentaciju njihovih vršnjaka, učenici bi mogli pokušati objasniti zašto se predstavljeno mjesto promijenilo s vremenom, što se promijenilo i jesu li te promjene bile korisne. To bi olakšalo pokazivanje utjecaja dramatičnih događaja, poput ratova.

Učenici mogu razgovarati s roditeljima ili bakama i djedovima o povijesti date fotografije, njenom autoru i mjestu koje ona predstavlja. Bila bi to izvrsna prilika za razgovor i ojačala bi veze između mlađih i starijih generacija. Učenici bi na taj način učili o lokalnoj povijesti.

Strip

Strip ili grafički roman može igrati važnu ulogu u poučavanju povijesti. Danas mladi žive u stvarnosti vizualizacije i kratkih, kulturnih načina komunikacije. Stripovi mogu pomoći u razumijevanju često teških i složenih događaja i procesa. Vizualizacija događaja ne samo da će lekciju učiniti privlačnijom, već će i kroz analizu slike učenici dugo pamtiti predstavljeni sadržaj.

Ovo će biti nov i zanimljiv način učenja povijesti. Korištenje stripa potaknuti će kreativnost i zanimanje učenika kroz snažan utjecaj slike. Možemo podučavati korištenje umjetnosti za vizualizaciju događaja, osjećaja i zvukova. Neovisna potraga za znanjem i njegovo korištenje za stvaranje stripa oblikuje sposobnosti korištenja, sintetiziranja i generaliziranja informacija. Možemo oblikovati timski rad na ovaj način. Stvarajući stripove, koristeći informacijsku tehnologiju, učenici će prikupljati informacije, dizajnirati i razvijati dijaloge. Oni također mogu procijeniti projekt. Bitna će biti značajna podrška učitelja.

Faze rada:

- 1) Odabir povijesti - produblјivanje znanja o događaju, junaku i mjestu opisane priče, tako da prikazani događaji budu u skladu s povijesnim izvorima.
- 2) Odabir programa / aplikacije za stvaranje stripa. Istraživanje mogućnosti koje nudi program / aplikacija.
- 3) Priprema scenarija stripa. Odabir ključnih događaja, osoba i mjesta. Važno je zadržati uzročno-posljedičnu vezu između događaja. U ovoj se fazi iznose dijalozi i donosi se odluka tko će ispričati priču i iz koje perspektive (protagonist, zapisi svjedoka dok se događaju događaji ili iz perspektive prolaska godina).
- 4) Isticanje stranica u stripu: kako rasporediti pojedine scene, kako pisati dijaloge, koje zvukove i slike koristiti.
- 5) Crtanje stripa pomoću grafičkog programa / aplikacije.
- 6) Sažetak.

Školski izlet - multimedijalni edukacijski put

Školski izleti su metoda podučavanja povijesti koja se učenicima sviđa. Pomažu u stjecanju novih znanja putem izravnog kontakta sa spomen-mjestima. Omogućuju zapažanja i iskustva koja ni najzanimljivija lekcija u učionici ne može pružiti. Uz to, učenici imaju priliku saznati nepoznate informacije i proširiti svoje interese.

U provedenim anketama učenici navode putovanja kao najzanimljiviji i najučinkovitiji način podučavanja povijesti. Putovanja omogućuju učenicima da vizualiziraju mjesta. Kasnije će to iskustvo moći koristiti prilikom rada s WORTHY metodom.

Izravna iskustva u kontaktu s povijesti potpunija su i trajnija od informacija dobivenih na nastavi. Oni mogu nadahnuti učenike za stvaranje projekata pomoću računalnih tehnologija. Putovanje pruža ne samo kognitivne, već i obrazovne mogućnosti - razvija maštu, percepciju i osjetljivost. Oblikuje sposobnost planiranja, podjele posla i suradnje s drugima. Uči poštivanju nacionalne baštine. Oblikuje kognitivnu aktivnost učenika, razvija njihov interes za stvarnost koja ih okružuje. Može poslužiti za pripremu interaktivnog obrazovnog puta ili za otkrivanje povijesti mjesta povezanih s Prvim i Drugim svjetskim ratom uz upotrebu virtualne karte.

Priprema za put

- 1) Definiranje svrha.
- 2) Odabir mjesta.
- 3) Priprema alata, npr. interaktivna karta s odabranim tematskim točkama.
- 4) Implementacija programa obilaska.
- 5) Sažetak.

Učenici mogu prikupljati materijale dok su na toj lokaciji (videozapisi, fotografije, audio itd.) i objavljujati te predmete na WorldWars.eu kada se vrate na nastavu, dodajući kontekst i opis svojim prikupljenim materijalima.

Webquest

WebQuest je moderna metoda didaktičkog rada koja se kroz mogućnosti koje nudi informacijska tehnologija usredotočuje na pronalaženje informacija i njihovo tumačenje kako bi izvršila zadatak. Na internetu je dostupna ogromna količina informacija. U WebQuestu „učitelj“ će unaprijed odabrati web stranice ili druge resurse, obično na internetu, koje učenici moraju koristiti za dovršavanje zadatka. To može uključivati arhivu WorldWars.eu. Zatim se to znanje obrađuje računalima i odgovarajućim aplikacijama.

WebQuest metoda pruža dobar način za uključivanje učenika u određeni problem. Omogućuje im razvijanje vještina u grupnom radu i međuljudskoj komunikaciji te podučava prikladnom i ispravnom korištenju Interneta. Također razvija maštu i oblikuje kreativni stav.

Rezultati koje studenti proizvode mogu biti u elektroničkom obliku ili izvan mreže. Na primjer, mogli bi objaviti svoj rad putem jednostavne web stranice ili bloga (npr. Blogger)

WebQuest treba sadržavati:

- Uvod** - Angažirati učenike i informirati ih o predmetu / temi WebQuesta, obično uz neke zanimljive činjenice ili izjave.
- Zadatak** - Kratki opis izazova s kojima se student suočava u WebQuestu.
- Proces** - objašnjava strategije koje bi učenik trebao primijeniti za izvršavanje zadatka.
- Resursi** - web stranice, videozapisi, dokumenti itd. koje će učenici koristiti za izvršavanje zadatka.
- Evaluacija** - Objašnjenje kako će se ocjenjivati rad učenika.
- Zaključak** - Sažeti izvršeni zadatak i potaknuti učenike na razmišljanje o procesu i rezultatima.

WebQuestovi povećavaju suodgovornost, pobuđuju predanost, pa shodno tome, učenici rado izvršavaju zadatke postavljene pred njima, željni postizanja najboljih rezultata.

Faze rada kod WebQuest metode:

- 1) Formuliranje zanimljive i nadahnujuće teme.
- 2) Priprema WebQuesta i objavljivanje na internetu, na primjer, na blogu ili kreatoru WebQuesta.
- 3) Predstavljanje učenicima kriterij ocjenjivanja.
- 4) Uvod u temu - pružanje informacija o kontekstu problema koji se istražuje.
- 5) Opis zadatka i procesa - objašnjenje uloge učenika, primjeri izvora informacija (web stranice, dokumenti, karte, ikonografija, citiranje stručnjaka) i oblik u kojem će učenici predstaviti svoja postignuća. To može biti prezentacija, film, interaktivna karta, vremenska crta itd.
- 6) Traženje i razrada podataka od strane učenika i stavljanje ih na raspolaganje drugima, npr. putem web stranica. Možemo formulirati problem za individualnu ili grupnu pripremu.
- 7) Predstavljanje rezultata.
- 8) Procjena rada u skladu s postavljenim kriterijima.
- 9) Procjena.

Primjeri WebQuestova: <http://www.euquests.eu/>

Traženje koristeći mobilni telefon

Traženje je vrsta igre koja se temelji na otkrivanju baštine mjesta i stvaranju neoznačenih staza kojima se može lutati koristeći informacije sadržane u savjetima.

Igra se pomoću mobilnog telefona. Sastoji se od lutanja po određenom području i rješavanja zagonetki. Ako se unese ispravno rješenje, aplikacija prikazuje upute kako doći do sljedećeg odredišta. Svako traženje vodi do skrovišta blaga - digitalnog koda kojeg kada unesete potvrđuje prolazak cijelom rutom. Aplikacija koristi GPS sustav i karte za navigaciju. Neke aplikacije rade i izvan mreže, koristeći karte koje se mogu preuzeti.

Cilj potrage je razviti osjećaj identiteta s određenom regijom, potražiti jedinstvenost na zanimljivim, ali i posve uobičajenim mjestima te promovirati jedinstvena mjesta koja se ističu krajolikom, prirodom ili kulturnom baštinom. To je atraktivna metoda koja kombinira učenje i traženje rješenja s tjelesnom aktivnošću.

U ovoj fazi podijelimo učenike u timove i predložimo temu:

- Prvi tim priprema fotografsku dokumentaciju mjesta do kojih bi igrači trebali doći.
- Drugi tim priprema zadatke.
- Treći tim priprema povijesnu pozadinu mjesta, tj. uvod u igru.

Tijek igre:

- 1) Priprema traženja - tema, mjesto.
- 2) Podjela razreda na grupe.
- 3) Definicija pravila - svrha, vrijeme, mjesto sastanka.
- 4) Provedba igre.
- 5) Sažetak.
- 6) Procjena.

Rad s izvornim tekstom

Rad s izvornim tekstom tradicionalna je metoda rada s učenicom, koja se često koristi tijekom predavanja povijesti, jezika, znanja o društvu i znanja o kulturi. Učenici sami pretražuju, analiziraju i obrađuju informacije. To su važne vještine koje se kasnije provjeravaju tijekom vanjskih ispita.

Rad s izvornim tekstom može pomoći u razvijanju sposobnosti za analizu i sintezu informacija i razumijevanje pojmova. Korištenjem ove metode možemo raditi na razvijanju aktivnosti učenika kojeg predmet manje zanima, ali i nadarenog učenika. Korištenjem izvornog materijala mogu se izvoditi sljedeće vježbe: rekonstrukcija povijesnih događaja, studija slučaja, analiza problema na temelju izvornih materijala, simulacija događaja, pregovori na temelju povijesti povijesnih sukoba, i ostalo. Kako bismo rad s izvorom učinili zanimljivijim, možemo pomoću digitalnih alata stvoriti bazu podataka s tekstovima i dodati zvuk u odabrani tekst. Možemo dodavati glazbu, fragmente sjećanja, govore itd.

Za pripremu baze podataka izvornih tekstova može se koristiti SoundCite - <http://soundcite.knightlab.com>.

Film

Stvaranje filmova još je jedan atraktivan alat za implementaciju programskog sadržaja i pomoć učenicima pri stjecanju vještina za rad na povijesnim izvorima.

Samostalni rad na kratkom filmu čiji je sadržaj povijest koja se temelji na događajima iz Prvog ili Drugog svjetskog rata. Tema filma može biti, na primjer, povijest istrebljenja židovske zajednice tijekom Drugog svjetskog rata. Ideja koja stoji iza projekta, osim podučavanja i popularizacije povijesti i sudbine židovske zajednice tijekom Drugog svjetskog rata, jest uključivanje mladih pod nadzorom učitelja u rad na filmu. Temeljila bi se na pouzdanim povijesnim izvorima iz tog doba.

Učenici će biti uključeni u:

- 1) Ideja - povijesni događaj koji će biti inspiracija za film.
- 2) Tema - formulacija teme filma na temelju povijesti u odabranom povijesnom razdoblju.
- 3) Projekt - način prezentacije teme, vrsta fotografija, upotreba odgovarajućih tehnika, način montaže filma.

- 4) Sudjelovanje u projektu - učenici i nastavnici:
 - a) dodjeljivanje dužnosti,
 - b) skupljanje izvornih materijala, fotografija i filmskih snimaka,
 - c) rad na tehničkoj obradi i konačnom učinku,
 - d) naslov filma,
 - e) rezultati rada - predstavljanje filma, rasprava, debata.
 - f) korištenje filma u nastavi povijesti u školi.

Gamifikacija

Gamifikacija znači upotrebu mehanizama igre koji pokreću na djelovanje, povećavaju angažman ili jednostavno čine dosadne, ponavljajuće i monotone aktivnosti ugodnijima. Zahvaljujući njoj, učenici se dobrovoljno javljaju izvršavati zadatke.

Učitelj koji se odluči raditi pomoću gamifikacije trebao bi:

- 1) Definirajte ciljeve i vještine koje će steći učenik.
- 2) Navesti radnje koje će pomoći učeniku da razvije ove vještine.
- 3) Grupirajte radnje prema težini, tako da su izazovi s kojima se učenik suočava sve teži. Svaka bi razina trebala ponuditi izazove različitih poteškoća, tako da svi mogu prikupiti potreban broj bodova.
- 4) Odredite broj bodova za svaku razinu potreban za prelazak na sljedeću razinu.
- 5) Sljedeća razina ostaje nedostupna sve dok sudionik ne skupi potreban broj bodova.
- 6) Pripremite kriterije ocjenjivanja i objasnite ih svakom učeniku.
- 7) Sudionik „pobjeđuje u igri“ kada sakupi sve bodove, uključujući konačni nivo.

Primjerice: „Povijest moga grada za vrijeme Drugog svjetskog rata“. Prva faza uključivat će prikupljanje osnovnih podataka, ikonografskih materijala učenik student može predstaviti u obliku prezentacije. Druga se faza može sastojati od pripreme vremenske crte, također uz upotrebu IT alata. Nakon završetka prve dvije faze, treća bi mogla biti usmjerena na produkciju kratkog filma, stripa ili intervjua. Složenost zadataka ovisila bi o vremenu posvećenom provedbi teme ili dobi učenika.

PROJEKTNO PARTNERSTVO



udruga za rad s mladima



World Wars Toward Heritage for Youth (2018-1-IT02-KA201-048492) financiran je uz potporu Europske komisije. Ovaj dokument odražava stavove autora; Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu ovdje sadržanih podataka.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

www.worthy-project.eu