

Izlaganje

Projekt GLAT - Jačanje kompetencija učitelja za inovativno poučavanje korištenjem obrazovnih igara

Sažetak

Predstavit će se aktivnosti projekta GLAT – Games for Learning Algorithmic Thinking koji je sufinanciran Erasmus+ programom. Aktivnosti projekta su usmjerene jačanju kompetencija učitelja za primjenu inovativnih pristupa poučavanju uz pomoć informacijsko-komunikacijske tehnologije (IKT). Naglasak je na primjeni učenja uz pomoć obrazovnih igara (eng. *Game Based Learning*) koje se kombinira s ostalim pristupima (problemsko učenje, projektno učenje, učenje propitivanjem) kako bi se kod učenika potaknulo logičko razmišljanje, kreativnost i razvoj vještina rješavanja problema.

Razvijen je model stručnog usavršavanja učitelja razredne nastave. Cilj usavršavanja je poticanje učitelja da na zabavan i atraktivan način u poučavanje različitih predmeta uključuju elemente za razvoj digitalnih kompetencija, posebno onih koji se odnose na algoritamsko razmišljanje i programiranje. Stručno usavršavanje učitelja u okviru projekta GLAT ima tri modula: 1) Učenje uz pomoć igara i aktivnosti bez upotrebe računala, 2) Problemsko učenje, logičke igre i zagonetke, 3) Igre i alati za učenje programiranja. Osmišljeno je prema mješovitom modelu e-učenja te svaki modul uključuje radionicu i nastavu uz pomoć sustava za e-učenje. Nakon upoznavanja s teoretskim temama i primjerima inovativnih pristupa poučavanju na radionici, od nastavnika se očekuje da primijene stečeno znanje i razviju scenarij učenja i poučavanja za odabrani nastavni predmet te ga izvedu sa svojim učenicima. Nastavnici u sustavu za e-učenje MoD pristupaju materijalima za učenje, komuniciraju s mentorima i dijele svoje utiske o provedbi scenarija u razredu s drugim sudionicima.

U stručnom usavršavanju tijekom trajanja projekta GLAT sudjelovala je fokus grupa od dvadesetak nastavnika s riječkog područja no rezultati projekta nisu namijenjeni samo njima i njihovim učenicima već i svim ostalim učiteljima u Hrvatskoj, ali i šire. Rezultati uključuju razvijen silabus radionica i materijale za stručno usavršavanje koji su upotpunjeni primjerima dobre prakse, uključujući i najbolje primjere scenarija učenja i poučavanja koje su razvili učitelji iz fokus grupe. Svi materijali razvijeni tijekom projekta bit će i nakon njegova završetka javno dostupni na hrvatskom i engleskom jeziku putem mrežnih stranica projekta (<https://glat.uniri.hr>), sustava za e-učenje MoD i različitih portala za objavu i razmjenu digitalnih obrazovnih materijala. Tako će ih moći koristiti svi zainteresirani koji žele razvijati kompetencije za inovativno poučavanje uz pomoć IKT-a i obrazovnih igara.

Ključne riječi: algoritamsko razmišljanje; digitalne obrazovne igre; obrazovanje učitelja; osnovnoškolsko obrazovanje; projekt GLAT.

Presentation

Project GLAT - Activities for improving teachers' competences for innovative teaching using educational games

Abstract

The activities of the Erasmus+ project GLAT - Games for Learning Algorithmic Thinking that promote improvement of teachers' competences for the application of innovative teaching approaches using ICT will be presented. The emphasis is on using Game Based Learning approach in combination with other approaches (problem based learning, project based learning, inquiry based learning) to encourage students' creativity, logical thinking and development of their problem-solving skills.

A model for professional development training of primary junior grade teachers has been developed. The aim of the training is to encourage teachers to include elements for development of students' digital competences, especially those related to algorithmic thinking and programming, in different schools subjects in a fun and attractive way. The training within the GLAT project has three modules: 1) Game based learning and unplugged activities, 2) Problem based learning, online quizzes and logical tasks, 3) Games and tools for programming. It is designed according to the mixed model of e-learning so each module includes a face-to-face workshop followed by online learning. Teachers are first introduced to theoretical topics and examples of innovative teaching approaches at the workshop. Afterwards, they are expected to apply the acquired knowledge and develop a learning scenario for the chosen subject and implement it in the classroom with their students. Teachers access learning materials, communicate with mentors, and share their impressions regarding learning scenario implementation with other participants in the e-learning system MoD.

During the duration of the project, a focus group of twenty teachers from the Rijeka region participated in the GLAT training. The results of the project are not intended only for them and their students but also for all other teachers in Croatia and beyond. The results include workshops syllabus and learning materials with examples of good practice, including the best learning scenarios developed by the teachers from the focus group. All materials developed during the project will be available in Croatian and English language on GLAT website (<https://glat.uniri.hr>), e-learning system MoD and various portals for the publication and exchange of digital educational materials. Therefore, all interested parties will be able to use them for improving competences for innovative teaching using educational games.

Key words: *algorithmic thinking; digital educational games; primary education; project GLAT; teacher education.*