



Sufinancira
Europska unija

BE-IN: Najbolje inovativne prakse za inkluzivno i emocionalno obrazovanje s ciljem suočavanja s ranim napuštanjem školovanja u Europi



Razumijevanje sadržaja

2. korak

anthro polis



Informacije



Drugi korak je faza razumijevanja sadržaja (razumijevanja značenja osnovnih pojmova). Ovdje se radi o istraživanju ključnih riječi, riječi bez kojih se ne može pretpostaviti razumijevanje teksta.

Učitelj:ica usmjerava razumijevanje dodjeljivanjem kratkog zadatka koji se može izvršiti u kratkom vremenskom razdoblju, a treba ga izvršiti tijekom faze slušanja, čitanja ili gledanja.

Tehnike

- ZADACI S VIŠE IZBORA
- UMNA MAPA / MENTALNA MAPA
- SPAJANJE redaka, dijaloga, riječi, rečenica, odlomaka
- SPAJANJE riječ-slika/definicija
- TRANSKODIFIKACIJA – ispravno razumijevanje i ponovna upotreba usvojenih informacija i specifičnog jezika u nekom drugom kontekstu.

U ovom je slučaju od temeljne važnosti kognitivna uloga vještina razumijevanja. Stoga se prednost daje receptivnim vještinama (slušanje i čitanje) nad produktivnim (pisanje i govorenje) i integriranim vještinama te vještinama usmene recepcije nad pisanim vještinama.

Rječnik i aktivnosti za aktivno i motivirajuće učenje

- Ponavljanje (riječi iz teksta ili videa, stihovi pjesama)
- Vizualizacije na temelju slika s ciljem prepoznavanja ključnih riječi



Unos riječi/tekst koji se očekuje od učenika:ca treba biti kratak.

Jedna od predloženih metoda: korištenje podjele na odlomke ili nizove

Time se smanjuje *filtr anksioznosti* kod učenika:ca s lošim uspjehom i pojačava njihov osjećaj „Ja to mogu”.

Pogledajte nekoliko primjera

Aktivnosti

- Dramsko čitanje i/ili korištenje kartica s bilješkama (eng. *Cue cards*), ili korištenje teksta i slika za objašnjenje nepoznatih riječi. Očekivani unos učenika:ca treba biti kratak kako bi ostali kod *niskog filtra anksioznosti*.

Na primjer: spoji riječi sa slikama, spoji riječi s njihovim značenjem pomoću strelice.

- Aktivno slušanje s pitanjima za razumijevanje te individualno čitanje s pitanjima otvorenog tipa.

Na primjer: analiza likova, mjesta radnje i traženje određenih informacija.



- Konceptualne karte s ključnim riječima (tema se svede na nekoliko ključnih riječi, kao male umne mape) koje se mogu koristiti prije čitanja ili slušanja teksta ili gledanja videa. Ovo je jako produktivno!
- Potražite informacije na webu vezane uz temu i izradite pojmovnike pomoću web alata (npr. Padlet).
- Stvorite digitalne ili papirnate *Flash* kartice uz odgovarajuće aktivnosti, testove, kvizove.

Interakcijske sheme

Individualni rad, *Jigsaw* (metoda slagalice), parovi, male grupe.

Mjesto

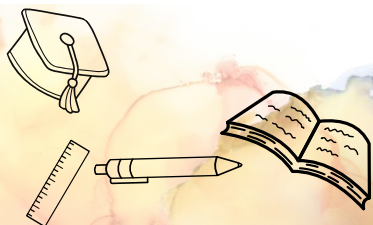
Učionica, laboratorij, gradski trg ako je dostupan i/ili neko drugo mjesto na otvorenom. To ovisi o predmetu i školskom okruženju.



Više primjera i inspiracije

Za više primjera i inspiracije možete posjetiti BE-IN-ovu 6. temu „Okoliš i ja” ili je pogledati na BlendSpaceu.

Također možete pronaći ideju za aktivnosti u primjeru stratificirane jedinice „Remarkable Products”.



anthro polis



SÜDWIND



Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih. (Kod projekta: 2021-1-IT02-KA220-SCH-348DE244)