 

**Poziv za sudjelovanje u Erasmus+ projektu**

**„Zajedno za jedno u digitalnu tranziciju!**

**u školskoj godini 2022./2023.**

**osoblju Ekonomske škole Velika Gorica**

**Natječaj je otvoren od 1.7. 2022..g. do 8.7. 2022.g. u 24:00.**

**Ciljevi projekta**

1. Prilagođavanje strategije razvoja Škole potrebama novih generacija učenika
2. Usvajanje novih scenarija poučavanja uz primjenu odgovarajućih digitalnih sadržaja i alata
3. Upoznavanje novih načina i oblika upotrebe digitalnih alata za praćenje i vrednovanje učeničkih postignuća

**Ishodi projekta**

1.Ishodi za prilagođavanje strategije razvoja škole potrebama novih generacija učenika

-izraditi novi strateški pristup digitalizaciji škole

-integrirati tehnologiju u kurikulum -revidirati osobne i profesionalne kompetencije

-Identificirati društvene tehnologije koje se koriste u razredu

-izraditi razredni plana prilagođen primjeni IKT-a u nastav

2.Ishodi za usvajanje novih scenarija poučavanja uz primjenu odgovarajućih digitalnih sadržaja i alata

- pripremiti nastavni plan u skladu s učenjem temeljenom na igri

-kreirati e-sigurni razred

- kreirati obrnutu učionicu u razredu

-upravljati aktivnom metodom poučavanja

-obrnuta učionica -upravljati društvenom učionicom putem društvenih mreža

-osmisliti GBL aktivnost u učionici -provesti GBL aktivnost u učionici

-ovladati google alatima u učionici

3. Ishodi za upoznavanje novih načina i oblika upotrebe digitalnih alata za praćenje i vrednovanje učeničkih postignuća

 -prilagoditi digitalne tehnologije potrebama pojedinih učenika

 -primijeniti ocjenjivanje projektnog rada koristeći IKT

 -primijeniti projektno učenje kao metodu učenja usmjerenu na učenika -primijeniti IKT u svrhu praćenja rubrike ponašanja učenika

**Aktivnosti sudionika**

Za planirane petodnevne tečajeve predviđeno je sudjelovanje ukupno 10 osoba – po dvije za svaki tečaj,

„GAMIFICATION - Increasing Student Motivation“

Predavanje o učenju temeljenom na igri (GBL) te prednostima i ograničenjima GBL-a. Strategije učenja i poučavanja za

GBL. Ključne pretpostavke učinkovite GBL učionice. Odabir prave igre za svoj GBL razred. Ključne točke za uspješnu

implementaciju gamifikacije. Kako integrirati informacijske i komunikacijske tehnologije (ICT) u svoj GBL razred. Priprema

GBL nastavnog plana. Osmišljavanje i izlaganje dvije vlastite GBL aktivnosti u učionici.

"STIMULATING CREATIVITY AND INNOVATION/FUTURE CLASSROOM METHODOLOGY OF TEACHING"

Praktične vježbe za jačanje kreativnosti i inovativnosti u učionici. Posjet srednjoj školi i "Future Classroom Labu". Mobilni

uređaji u obrazovanju (praktične vježbe). Posjet školi i predstavljanje inovativnog obrazovnog projekta. ICT kao pokretač

kreativnog učenja i inovativne nastave. Radionica „Strategije aktivnog učenja za poboljšanje digitalnih vještina“. Radionica

„Razgovarajmo o mobilnim uređajima u obrazovanju uključujući praktične vježbe“. Izrada i prezentacija inovativnog

razrednog plana.

"CLASSROOM MANAGEMENT SOLUTION FOR TEACHERS: NEW METHODOLOGIES, EFFECTIVE MOTIVATION,

COOPERATION AND EVALUATION STRATEGIES"

Tehnike za suočavanje s tipičnim problemima upravljanjem razredom i tehnike za njihovo rješavanje. Upravljanje i praćenje

rada u paru i grupi. Studije slučaja: Kako koristiti rubrike ponašanja; Kako održati učenje usmjereno na učenika. Rad na

viziji i misiji imajući na umu upravljanje razredom. Upravljanje „Flipped Classroom“. Kreiranje „Flipped Classroom“

nastavne jedinice. Rad na motivaciji: osnovni pojmovi i ICT alati za privlačenje pažnje učenika i olakšavanje učenja.

Razgovor o osobnim slučajevima u razredu i kreiranje mogućih strategija.

„THE BEST SOCIAL MEDIA AND WEB SOLUTIONS FOR YOUR CLASROOM“

Identifikacija društvenih tehnologija koje se koriste u razredu. Društvene mreže i upravljanje društvenom učionicom.

Društvene video platforme i kako ih koristiti. Prezentacijski alati i blog. Google alati, online kvizovi – grupni rad. Kreiranje esigurnog razreda. Kako potaknuti učenike da budu digitalno pismeni te da društvene mreže koriste na siguran način.

„INNOVATION CENTER FOR TEACHERS: PROJECT – BASED AND STUDENT – CENTERED LEARNING “

Rasprava o temi „Zašto podučavati učenjem temeljenim na projektu?“. Radionica: Vodič za učitelje za učenje temeljeno na

projektu - odrednice dobrog projekta. 4C i što možemo učiniti da ugradimo 4Cs u obrazovnu praksu (komunikacija,

suradnja, kritičko mišljenje, kreativnost). Učinkovita integracija tehnologije u kurikulum: unaprijediti vještine korištenja

otvorenih i digitalnih resursa, podržati razvoj digitalnih vještina i medijske pismenosti, povećati kapacitete za pokretanje

promjena u smislu modernizacije korištenjem ICT-a.

Cijeli projekt sufinancira Europska komisija, a odobrila ga je Agencija za mobilnost i programe EU iz čega su pokriveni troškovi: pripreme, prijevoza, smještaja, prehrane, organizacije tečaja, osiguranja i kulturoloških aktivnosti. Za točnost podataka odgovorna je Ekonomska škola Velika Gorica.

Svim sudionicima mobilnosti izdat će se Europass Mobility dokument s kojim se priznaje internacionalno stručno usavršavanje.

**Kriteriji odabira sudionika**

Natječaj je otvoren za sve članove osoblja EŠVG

Sudionici koji će biti odabrani moraju ispunjavati jedan od navedenih dodatnih kriterija iz područja

aktivnog sudjelovanja nastavnika u radu Škole

1. organizacija i priprema školskih, županijski/međužupanijskih i državnih natjecanja, priredbe škole
2. rad u povjerenstvima škole
3. promocija nastavnika u više zvanje

**Način prijave**

Osoblje šalje

1. Europass CV
2. Motivacijsko pismo
3. prijavu-- popunjen prijavni obrazac – u prilogu

 s naznakom „Natječaj za Erasmus+ „Zajedno za jedno u digitalnu tranziciju!“ u pismenom obliku u tajništvo škole.

Povjerenstvo će odabrane članove za svaki pojedini tečaj predstaviti Nastavničkom vijeću, a Nastavničko vijeće će potvrditi njihov izbor. Rezultati natječaja i odabir polaznika bit će prezentirani Nastavničkom vijeću. Nastavničkom vijeću bit će prezentirana i lista rezervnih kandidata koji idu na tečaj u slučaju da odabrani polaznik neće moći ići na tečaj zbog nepredviđenih okolnosti na koje ne možemo utjecati.