

МОДУЛ 5 ОСНАЖИВАЊЕ УЧЕНИКА

Опис

Овај модул ставља нагласак на потребу усвајања педагошких стратегија учења које подстичу активно укључивање ученика током процеса учења и промовишу његово/њено укључивање. Основни елементи за оснаживање ученика, препознавање постојања посебних потреба и спровођење стратегија прилагођених тим потребама, идентификовање фактора који утичу на њихову мотивацију и активно ангажовање, промовисање улоге ученичког дигиталног контекста, препознавање значаја једнаке приступачности и инклузије за све ученике, и на крају, увод у активно учење и стратегије усредсређене на ученика биће представљени у овом модулу.

Исходи учења

Након завршетка овог модула, ученик ће/требао би:

Знање:

- Разликује дигиталне педагошке стратегије према дигиталном контексту ученика
- Утврђује дигиталне технологије и стратегије које су погодне за ученике којима је потребна посебна подршка
- Дефинише које дигиталне технологије могу да реше посебне потребе појединих ученика
- Користи дигиталну технологију за визуализацију и објашњавање нових концепата на мотивишући и привлачан начин

Упознат са дигиталним окружењем за учење и активностима који су мотивишући и ангажујући

- **Свестан** принципа који се користе у дизајну за повећање приступачности ресурса и дигиталног окружења
- **Поседује** свеобухватно разумевање значаја персонализованог учења и разликовања наставе
- Свестан основних карактеристика стратегија активног учења, апликација и алата
- **Свестан постојања алата** и метода који се користе за мерење приступачности

Скиллс

- **Развија или указује на алтернативне** или заменске алате или приступе за ученике са посебним потребама
 - Осмишљава принципе за повећање доступности ресурса и дигиталних окружења који се користе у настави.
 - **Припрема различите мапе учења, нивое и брзине учења** при осмишљавању, одабиру и спровођењу активности дигиталног учења.
 - Да организује ученике да се активно укључе у **предметну материју**
- Да примени дигиталне технологије за визуализацију и објашњавање нових концепата на мотивишући и ангажован начин
- Дефинише које дигиталне технологије могу да реше посебне потребе појединих

ученика

- □ Препоручује одговарајуће дигиталне технологије и ресурсе за једнак приступ

Компетенције

- Препоручује одговарајуће дигиталне технологије и средства за равноправан приступ
- Заговара право свих ученика на приступ коришћеним дигиталним технологијама
- процењује подобност мера које се спроводе за побољшање доступности и сходно томе прилагођава стратегије
- Усклађује коришћење дигиталних окружења за учење или активности које су мотивишуће и ангажујуће
- Препознаје да сви ученици имају приступ коришћеним дигиталним технологијама
- Примена нових концепата на креативан начин
- Свест о изазовима садржаним у задацима
- Демонстрација персонализованог учења
- Прилагођава стратегије према потреби
- Примена активног учења са сигурношћу

Садржај

У нитс

1. Приступачност и инклузија

- Дефиниције правила о поступању
- Фактори који утичу на доступност дигиталних технологија и инклузију
- Ученици којима је потребна посебна подршка: потребе, дигиталне педагошке стратегије, алтернативни алати и приступи
- Дигиталне педагошке стратегије које се користе за идентификацију дигиталног контекста за учење
- Принципи осмишљавања / дизајна за повећање приступачности
- Идентификовани алати за повећање приступачности и инклузије
- Мере за обезбеђивање приступачности током учења користећи дигиталну технологију
- Алати који се користе за праћење побољшања приступачности

2. Диференцијација и персонализација

- Увод у упутство за диференцијацију: дефиниција и карактеристике
- Персонализација учења: значење и карактеристике
- Ресурси и алати који се користе за персонализовано учење и диференцирану наставу
- Разлике између две методологије
- Фактори успешне диференциране и персонализоване наставе и изазови
- Начини осмишљавања индивидуалних планова учења путем дигиталних технологија

3. Активно ангажовање ученика

- Дефиниција активног ангажовања и мотивације
- Фактори који утичу на мотивацију ученика
- Увод у стратегије активног ангажовања
- Карактеристике укључивања / енгејџинг дигиталних окружења за учење
- Активности које се користе за активно укључивање ученика (нпр. Технологије манипулације, дизајн игара, квизови итд.)

- Активно учење: кључне снаге и изазови
- Дигиталне технологије и апликације за подршку стратегијама активног учења
- Праћење погодности дигиталних технологија које се користе за активно учење