

Autor(i):	Željka Winkler, Petra Katarinčić	
Naslov:	Narodni pokret 1903. u zaprešićkom kraju	
Sažetak:	Ovaj SU primjer je dobre prakse vršnjačke edukacije o rezultatima istraživanja lokalne povijesti te suradnje na lokalnoj razini s obrazovnim i kulturnim institucijama. Učenici drugih i trećih razreda hotelijersko-turističkog smjera Srednje škole <i>Ban Josip Jelačić</i>, u suradnji s Muzejom Brdovec sudjelovali su u projektu "120 godina narodnog pokreta u Hrvatskoj" provodeći vršnjačku edukaciju o toj temi učenicima sedmih razreda osnovnih škola zaprešićkog kraja. Učenici su samostalno istraživali povijesne i sekundarne izvore te kreirali <i>Power Point</i> prezentacije, snimili videouradak o događaju, kreirali anketna pitanja u <i>Padletu</i> kojima su aktualizirali temu te su izradili <i>Kahoot</i> kvizove i proveli vrednovanje na kraju predavanja. Učenici koristeći suvremene metode učenja, razvijaju svoje digitalne vještine te jačaju svoje prezentacijsko-komunikacijske vještine.	
Ciljevi:	• istraživanje primarnih i sekundarnih izvora o pobuni protiv mađarizacije u Zaprešiću • izdvajanje relevantnih podataka i zanimljivosti • snimanje videouratka o događaju iz lokalne povijesti • kreiranje prezentacija kojima će popratiti izlaganje • aktualiziranje povijesnog događaj poticajnim pitanjima na aplikaciji <i>Padlet</i> • kreiranje kviza u <i>Kahoot</i> aplikaciji • vrednovanje uz pomoć post-it papirića • razvijanje komunikacijskih i socijalnih vještine	
Ključne riječi:	vršnjačko poučavanje, lokalna povijest, istraživački rad, digitalni alati u nastavi povijesti	
Dob učenika:	16 - 17	
Vrijeme:	priprema:	provedba:
	3 sata	14 školskih sati
Predmeti i ishodi: pokazati povezanost (ne copy paste iz kurikuluma)	interdisciplinarnost (obvezna):	
	• Povijest ○ istražiti i analizirati povijesne izvore o Narodnom pokretu 1903. godine u zaprešićkom kraju i u Hrvatskoj ○ objasniti protumađarske demonstracije 1895. i 1903. ○ odrediti uzroke i posljedice spaljivanja mađarske zastave u Zagrebu 1985. i protumađarske pobune u Zaprešiću 1903.	

- razlikovati pozitivne i negativne posljedice vladavine Khuena Hedervarya i protumađarske pobune u Zaprešiću
- uočiti i analizirati ostavštinu 1903. na povijest zaprešićkog kraja - legenda ili povijesna istina o Jelici Jug
- izdvojiti bitne informacije
- zaključiti o posljedicama narodnog pokreta 1903. na lokalnu i nacionalnu povijest
- Hrvatski jezik
 - analizirati povijesne izvore iz Zavičajne zbirke u Knjižnici Ante Kovačića u Zaprešiću
 - izdvojiti bitne informacije i zanimljivosti
 - pripremiti javni govor
 - napisati scenarij za kratki film
 - glumiti zadane scene te montirati film
- Etika
 - vrednovati ulogu jezika na formiranje identiteta
 - analizirati elemente pripadnosti kolektivnom identitetu
 - kritički promišljati o utjecaju globalizacije
- Informatika
 - kreirati u digitalnom okružju
 - koristiti digitalne tehnologije za postizanje interaktivnosti
- Međupredmetne teme:
 - Uporaba IKT-a:
 - učenik će kritički izabrati određenu digitalnu tehnologiju
 - učenik će samostalno i odgovorno upravljati prikupljenim informacijama
 - Osobni i socijalni razvoj
 - učenik će analizirati vrijednosti svog kulturnog nasljeđa u odnosu na multikulturalni svijet
 - učenik će aktivno sudjelovati i pridonositi školi i lokalnoj zajednici
 - Učiti kako učiti
 - učenik će samostalno odrediti ciljeve učenja, odabrati pristup učenju te planirati učenje
 - učenik će regulirati svoje učenje mijenjajući prema potrebi plan ili pristup učenju
 - Poduzetništvo

	▪ učenik će sudjelovati u projektu ili proizvodnji od ideje do realizacije	
Obrazovni trendovi i suvremene pedagoške metode:	Istraživačko učenje – učenici samostalno istražuju povijesne izvore te sekundarne izvore na internetu o narodnom pokretu 1903. Suradničko učenje – učenici zadatak izrađuju u timovima u kojem su podijeljeni zadatci prema vlastitom interesu te sklonostima (jedan učenik više istražuje i bavi se povijesnim činjenicama, druga učenica vodi intervju sa svjedocima događaja (prabake, pradjedovi, susjedi), učenici koji su skloniji kreativnom izražavanju snimaju film o ključnom događaju, učenici spretniji u digitalnim alatima, izrađuju <i>Padlet</i> i <i>Kahoot</i>). Igrifikacija – učenici izrađuju kvizove u <i>Kahootu</i> ili nekoj drugoj aplikaciji, kako bi za vrijeme izlaganja postigli interaktivnosti i veću motiviranosti učenika. Vršnjačko poučavanje – učenici samostalno kreiraju predavanje za učenike osnovnih škola: započinju aktivnošću <i>brainstorming</i> razgovorom o predznanjima, zatim nastavljaju s dijelom izlaganja uz pomoć <i>Power Point</i> prezentacije, prikazuju videouradak koji su sami kreirali te nastavljaju s aktualizacijom teme (usporedba utjecaja mađarskog jezika i engleskog jezika danas na materinji jezik) te ponavljanje uz <i>Kahoot</i> kviz i post-it papiriće. Kreiranje je najviši stupanj znanja te na ovakav način učenici pokazuju visok stupanj kompetencije o zadanoj temi. Istovremeno, učenici nižih razreda pokazuju veći interes kad slušaju druge učenike koji im pričaju o temi.	
Ključne kompetencije:	• komunikacija na materinjem jeziku te prezentacijske vještine • kompetencija suradnje u timu • sposobnost pretvaranja ideja u aktivnosti kroz kreativnost, inovacije i preuzimanje rizika, kao i sposobnost planiranja i upravljanja projektima	
Aktivnosti:		
Naziv aktivnosti:	Opis aktivnosti:	Vrijeme:
Samostalno istraživanje	Učenici istražuju o narodnom pokretu 1903. godine na povijesnim izvorima (Zavičajne zbirka u Knjižnici Ante Kovačića u Zaprešiću) te sekundarnim izvorima na internetu. https://hrcak.srce.hr/216596 https://hrcak.srce.hr/8384 https://hrcak.srce.hr/file/1480	2 sati
Izbor materijala i izrada prezentacije	Učenici analiziraju nađene izvore i izabiru relevantne podatke za naš kraj te izrađuju <i>Power Point</i> prezentaciju koja slijedi tijek događaja te vizualno čini izlaganje atraktivnijim. https://bit.ly/ppt1903 https://bit.ly/ppt1903tim2 izbrisan	2 sata

Snimanje filma	Na temelju istraženih podataka učenici kreiraju scenarij o Jelici Jug koja skida i pali mađarsku zastavu na kolodvoru u Zaprešiću. Nakon snimanja, učenici montiraju materijal u finalni uradak. https://bit.ly/VIDEOjelica	4 sata
Izrada zadataka	Učeninci smišljaju zadatke u digitalnim alatima kako bi učinili vršnjačko poučavanje interaktivnim i zanimljivim učenicima sedmih razreda osnovne škole. Izrađuju pitanje u digitalnom alatu <i>Padlet</i> o utjecaju engleskog jezika danas, je li jednako opasan kao i mađarski nekada. Cilj je navesti učenike na refleksiju o važnosti materijnjeg jezika i pozitivnim i negativnim posljedicama globalizacije. Učenici također izrađuju kviz za ponavljanje u aplikaciji Kahoot. Kahoot kviz kao vrednovanje za učenje https://bit.ly/KahootkvizTim2 Učenička aktivnost za kraj sata AKTUALIZACIJA	2 sata
Diskusija i smjernice za poboljšanje	Učenici pred mentoricama izlažu svoje rezultate te dobivaju usmene smjernice kako poboljšati izlaganje, dodati neka pitanja, dobivaju objašnjenja za neke složenije procese koja im olakšavaju razumijevanje materijala.	1 sata
Vršnjačko poučavanje	Interkativno izlaganje pred učenicima osnovnih škola	3 sata
Rad s darovitima / prilagođenim učenicima	<i>Rad s darovitim učenicima:</i> Učenici koji pokazuju osobit interes ili sklonost za povijest, mogu produbiti temu dodatnim istraživanjem i napisati seminarski ili istraživački rad na temu <i>Utjecaj Narodnog pokreta 1903.</i>	
Vidljivi rezultati	https://bit.ly/ppt1903 https://bit.ly/ppt1903tim2 https://bit.ly/VIDEOjelica Kahoot kviz kao vrednovanje za učenje https://bit.ly/KahootkvizTim2 Učenička aktivnost za kraj sata AKTUALIZACIJA	
Autorski digitalni sadržaji	Učenička aktivnost za kraj sata AKTUALIZACIJA https://bit.ly/SELFevaluation	
Diseminacija (školska, lokalna, državna i, ako	• školska razina ◦ https://bit.ly/webSŠBJJ • lokalna razina	

je moguće, međunarodna razina)	○ https://bit.ly/FBmuzejbrdovec ● državna razina ○ https://bit.ly/EDUTORIJ_SU_1903 ○ https://www.skole.hr/suradnja-skola-zapresickog-kraja/	
Vrednovanje (formativno i sumativno): opis, link ili prilog u folder		
Samovrednova nje sedmaša	Učenici na kraju sata dobivaju <i>post-it</i> papiriće na koje upisuju tri stvari koje su danas naučili.	https://bit.ly/papirici3
Vrednovanje za učenje sedmaša	Pitanja u kvizu <i>Kahoot</i> služe za vrednovanje za učenje kako bi nastavnik mogao nastaviti poučavanje o temi sljedeći puta na adekvatan način.	Kahoot kviz kao vrednovanje za učenje
Samovrednova nje srednjoškolaca uključenih u projekt vršnjačkog poučavanja	Učenici koji su sudjelovali u projektnim aktivnostima na kraju ispunjavaju <i>Google</i> obrazac u kojem procjenjuju što je bilo najvažnije za njihov napredak.	Primjer pitanja: https://bit.ly/SELFevaluation Rezultati: https://docs.google.com/forms/d/17u0eJzCw-c9z82ZP9a87SePgkDx7Qo1tB9SciBkHVTs/viewanalytics
Vršnjačko vrednovanje učenika uključenih u projekt vršnjačkog poučavanja	Učenici prema navedenim kriterijima vrednuju jedni druge za rad u timu.	https://bit.ly/EVALUATIONpeer
Sumativno vrednovanje učenika uključenih u projekt vršnjačkog poučavanja	Nastavnik prema unaprijed zadanim kriterijima sumativno vrednuje učenike za rad na projektnom zadatku.	https://bit.ly/EVALUATIONsumativno