



# Завршен настан за мултипликација

## Hi Teachers for a Hi-Class

Еразмус+ Проект (2020-2023)

Hiclass - Hybrid and Innovative Digital  
Aware Class

2020-1-IT02-KA226-SCH-095699

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein"



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Hiclass - <https://hi-class.erasmus.site/>

# Цели на проектот

-Да се направи процесот на настава- учењето поефективно во контекст на мешана и хибридна настава;

-Да се подобрат компетенциите на наставниците за онлајн настава

-Да се подобри клучната компетентност на учениците во развивањето на сопствена методологија за учење на знаење

-Употреба на дигитални технолошки алатки како начин за пристап до обемниот број на информации достапни на Интернет.

## Примена:

- Активно учество на ученици кои од било кои причини не може да следат настава со физичко присуство

- Комплетно онлајн настава

-Задавање на домашна работа во групи



# Партнери



I.I.S. A. VOLTA (Italy) – Coordinator



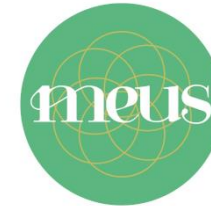
Liceul Teoretic Grigore Moisil Timisoara (Romania)



Agrupamento de Escolas de Pinheiro (Portugal)



SOU Jane Sandanski Strumica (The Republic of North Macedonia)



MARKEUT SKILLS SOCIEDAD LIMITADA (Spain)



DANMAR COMPUTERS SP ZOO (Poland)



# Активности на проектот



- Мобилности со ученици (меѓусебни натпревари)
- Транснационални состаноци

Резултати

1. Профил на Менаџер за дигитални должности
2. Портал за онлајн-наставни методи
3. Платформа во која наставниците ќе учат со помош на нивни колеги наставници



# Мобилност во рамки на проектот:

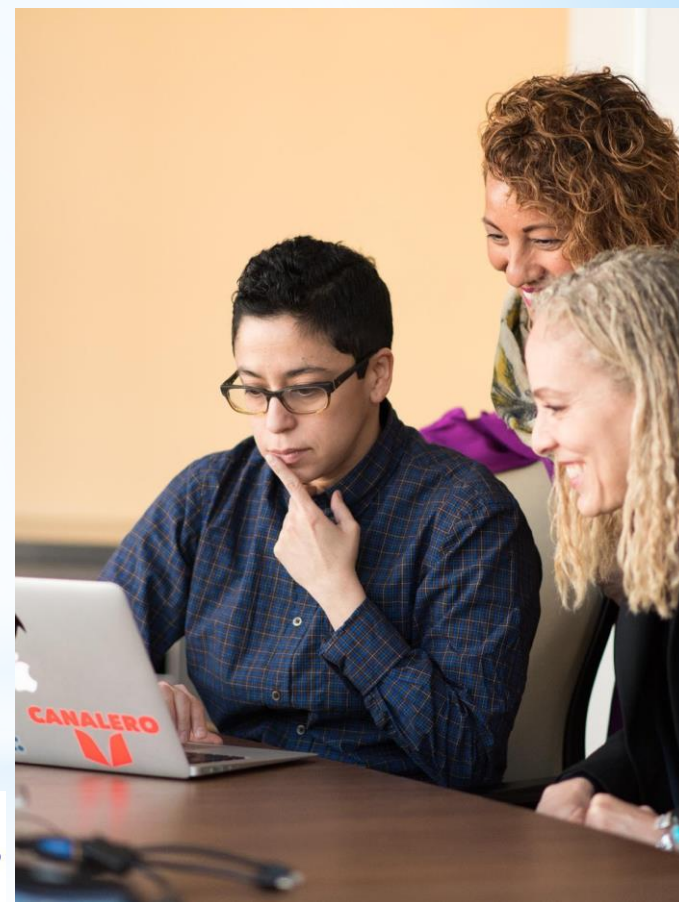
-Мобилности со ученици (15 ученици  
6 наставника во Португалија,  
Романија, Италија)  
Мобилност во нашето училиште  
(30 ученици, 10 наставници вклучени  
во организацијата)

[Мобилност-Hiclass-Mk](#)



# Менаџер за дигитални должности

- Личност за посредување, која ќе ги анализира потребите на наставниците во текот на наставата и ќе посредува помеѓу организациските потреби на училиштето и аспектите на имплементација на планирањата на наставниците
- Личност која треба да планира и управуваат со своите ресурси. Тој треба да соработува со директорот и раководителот на секторите ,да ги спроведе дигитални активности и обуки.



# Ресурси за едукација

Модули:

## A - SELECTION OF DIGITAL SOLUTIONS

(Избор на дигитални решенија)

## B - PLANNING AND MANAGEMENT OF THE DIGITAL LEARNING SOLUTION

(планирање и менаџмент на решението за дигитално учење)

## C - BASICS IN THE DEVELOPMENT OF ONLINE LEARNING TOOLS

(Основи во развоја на алатки за онлајн учење)

## D - EDUCATION WITH DIGITAL TOOLS

(Едукација со дигитални алатки)

## E - ADAPTATION OF CLASSROOMS TO THE DIGITAL

(Адаптирање на класовите за дигитален пристап)

## F - REPOSITORY OF DIGITAL ACTIVITIES

(База со дигитални активности)




## G – GAMIFICATION

(Игри за учење)

## H – OPEN SPACE FOR PEER LEARNING

(Место за заедничко учење)



 <p><b>A - Selection of digital solutions</b></p> <p>Open</p>	 <p><b>B - Planning and management of the digital learning solution</b></p> <p>Open</p>	 <p><b>C - Basics in the development of online learning tools</b></p> <p>Open</p>	 <p><b>D - Education With Digital Tools</b></p> <p>Open</p>
 <p><b>E - Adaptation of classrooms to the digital</b></p> <p>Open</p>	 <p><b>F - Repository of digital activities</b></p> <p>Open</p>	 <p><b>G - Gamification</b></p> <p>Open</p>	 <p><b>H - Open space for peer learning</b></p> <p>Open</p>

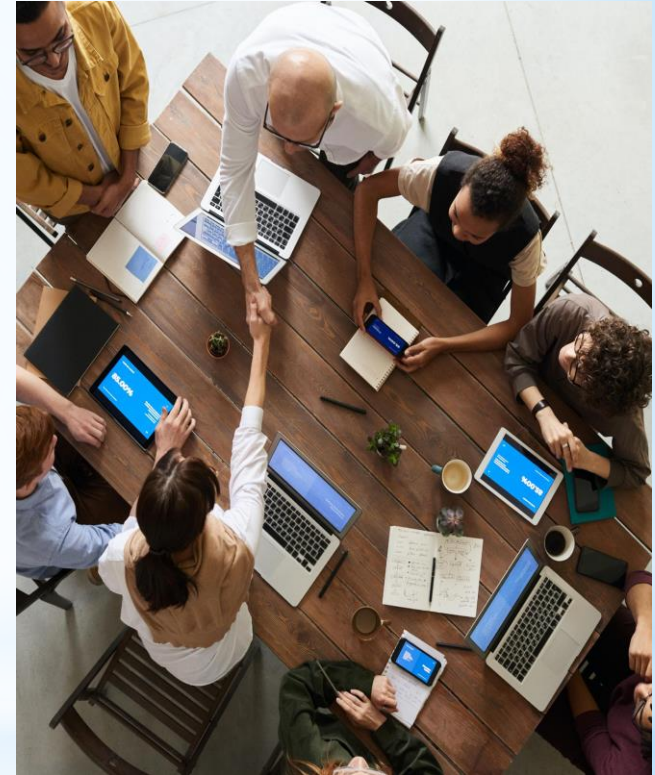
<https://hi-class.erasmus.site/>

# Нови наставни методи

1. Учење преку проекти  
(Project based learning)
2. Работа со когнитивни мапи  
(Coggle-Cognitive maps)
3. Хибридна дебата  
(Hybrid debate)
4. Хибридна лабораторија  
(Hybrid laboratory)

Тимови: 3 до 5 ученици

Еден ученик е online (од дома или во друга просторија)





# Демонстрација - Хибридна дебата



## Чекори:

### 1. Пред-дебата (поставување тимови, улоги, правила)

Се бира еден координатор и еден истражувач (онлајн)

-Се задава темата

2. Дебата ( 2-та тима комуницираат со својот ученик онлајн , кој им праќа релевантни информации , со кои дебатираат на темата)

3. Пост-дебата (Жири комисијата-наставникот ја оценува работата на тимовите преку утврдени правила и прогласува победник)

\* Истражувачот се оценува врз основа на истражување  
Квалитет (доказ е Google документот).

Јасност (на информации).

\* Координаторот се оценува врз основа на:  
Квалитет (во координација на идеите и онлајн истражувањето).

Фокус (непречена и ефикасна интеракција)



# Демонстрација - Учење базирано на проекти

## Чекори:

### 1. Подготовка (поставување тимови, улоги, правила)

Се бира еден координатор на тимот и еден истражувач (онлајн)

-Се задава темата

2. Истражување на темата ( секој тим комуницира со својот ученик онлајн , кој им праќа релевантни информации , со кој се на видео повик-ученикот е дома. Доказ е еден онлајн документ)

3. Презентација (Секој тим презентира, а жири комисијата-наставникот ја оценува работата на тимовите преку утврдени правила и се прогласува победник)

\* Истражувачот се оценува врз основа на истражување  
Квалитет (доказ е Google документот).

Јасност (на информации).

\* Координаторот се оценува врз основа на:  
Квалитет (во координација на идеите и онлајн истражувањето).  
Тимска работа (непречена и ефикасна интеракција)



# Демонстрација -Креирање на КОГНИТИВНИ (умствени) мапи



## ЗА ВРЕМЕ НА АКТИВНОСТА

### Чекори:

1. Учениците се поделени по случаен избор во тимови. Еден ученик е онлајн
2. Им се задава текст за читање и проучување. Текстовите може да се изберат од различни домени: литература, наука и вести.
3. Наставникот го проверува разбирањето, поставувајќи прашања и објаснувајќи ги деловите кои не им се јасни на учениците. Учениците може да користат онлајн помош или да побараат од наставниците да објаснат непознати зборови.
4. По индивидуално читање на текстовите, тимовите дискутираат и ги утврдуваат важните, суштински информации од секое дело.
5. Тимовите ги прават своите умствени мапи за темата. Ученикот онлајн учествува во крирање на мапата, комуницирајќи преку апликацијата за креирање мапи: <https://coggle.it/>
6. Умствените мапи се праќаат на наставникот за евалуација.



# Благодариме на учеството!

Важно!

1. Ве замолуваме да го пополните прашалникот, ќе пристапите преку QR кодот на листот со програма
2. Да го пополните листот со кој искажувате интерес за проектот

\*овие два листа се во папката

