

UČENJE U MUZEJU

KREATIVNO RAZMIŠLJANJE

Erasmus+ KA1

Predavač: Furkan Odabaşı

Barcelona

16.05.2022 - 20.05.2022

Irena Čapeta i Tanja Josipović – OŠ o. Petra Perice - Makarska



Erasmus+



Što to znači...?

Učenje u muzeju poučava kako se mogu povezati i primijeniti istraživanja u studijama o posjetiteljima i filozofija obrazovanja, kako bi se omogućilo smisleno obrazovno iskustvo u muzejima.

Kreativno razmišljanje se odnosi na korištenje sposobnosti i vještina za iznalaženje novih rješenja za probleme. Vještine kreativnog razmišljanja su tehnike koje se koriste za sagledavanje problema iz različitih i kreativnih kutova, korištenjem pravih alata za procjenu i razvoj plana.

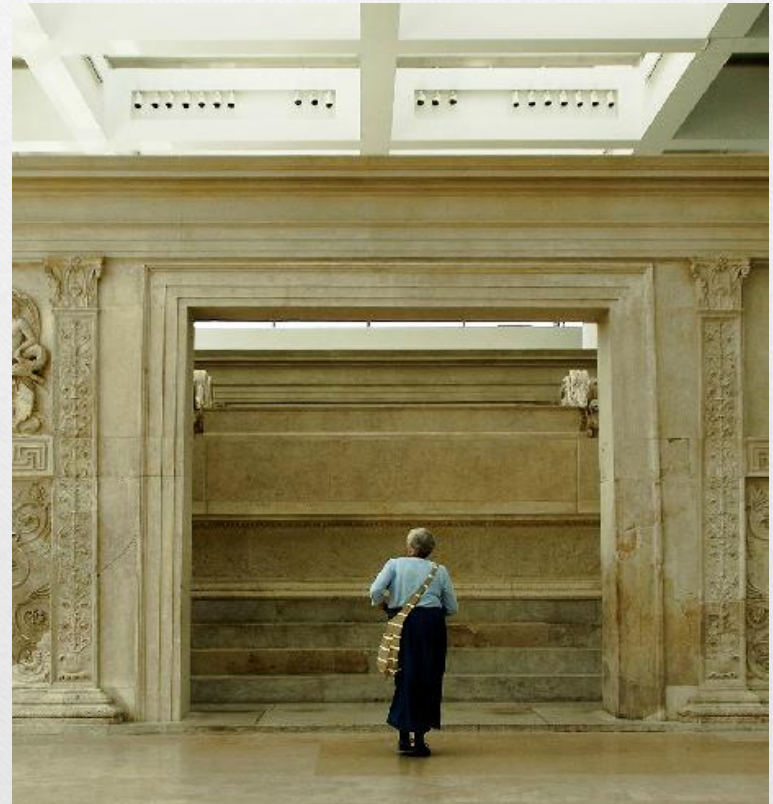


Kratki pregled aktivnosti

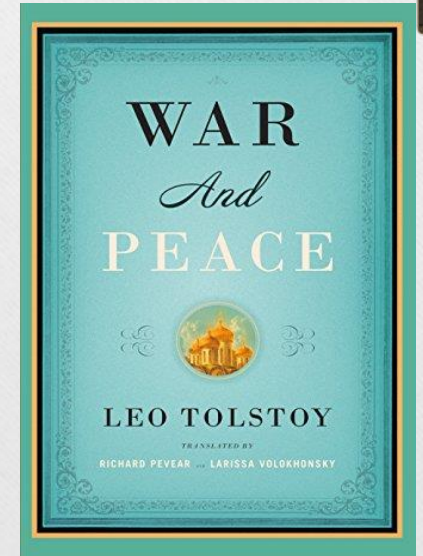
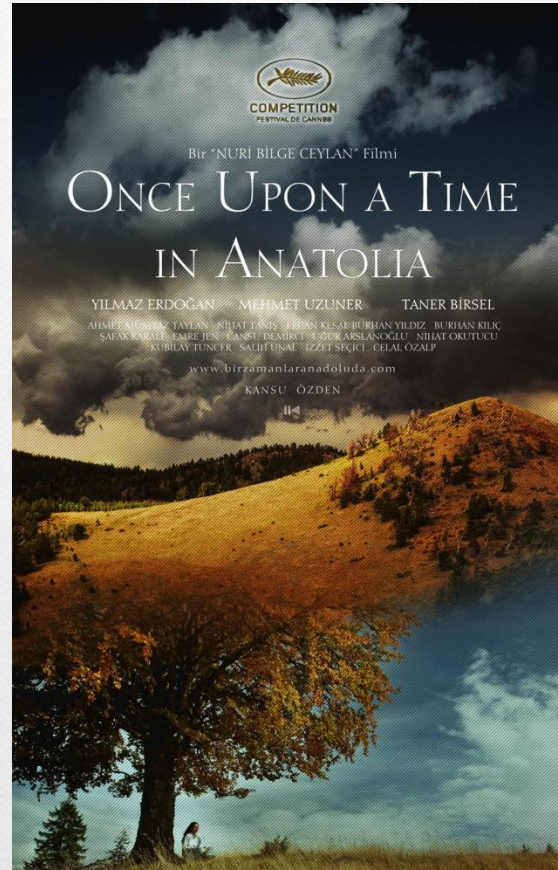
- Poučavanje kreativnog načina razmišljanja
- Osmišljavanje lekcija s fokusom na kreativno razmišljanje i učenje u muzejima povezanim s PBL-om
- Interaktivne aktivnosti koje potiču kreativno razmišljanje
- Poučavanje temeljnih poduzetničkih kompetencija, dizajnersko razmišljanje, kreativno razmišljanje i njegovanje kulturne svijesti
- Osmišljavanje nastavnih planova i razgovor o kreiranim scenarijima učenja
- Interdisciplinarna nastava i učenje
- 7 vrsta kreativnih blokova (što učiniti s njima)
- Dizajniranje ICT materijala za poticanje kreativnog razmišljanja u nastavi
- Implementacija višestrukih inteligencija i stilova učenja u distribuiranom učenju

Ključna pitanja za razmišljanje

- Što za nas znači kultura?
- Je li kultura važna u našem karakteru?
- Kako kulturološke razlike utječu na naše obrazovanje?
- Što za nas predstavlja umjetnost?
- Zašto se bavimo umjetnošću?
- Kakav je naš odnos prema umjetnosti?



Koje je značenje umjetnosti?



Zašto su nam muzeji važni?

Koji su naši omiljeni muzeji i zašto?

- <https://www.youtube.com/watch?v=MHo928fd2wE>



Muzej umjetnosti



Pomorski muzej



Nacionalni muzej umjetnosti Katalonije

Grupni muzejski zadatak u Arheološkom muzeju Katalonije!



RAZGLED POSTAVA I OSMIŠLJAVANJE ZADATKA



PUTOVANJE U PROŠLOST KROZ VIRTUALNE NAOČALE



Planiranje zadatka za učenike: Escape room, QR code, wordwall



Dodjela potvrda

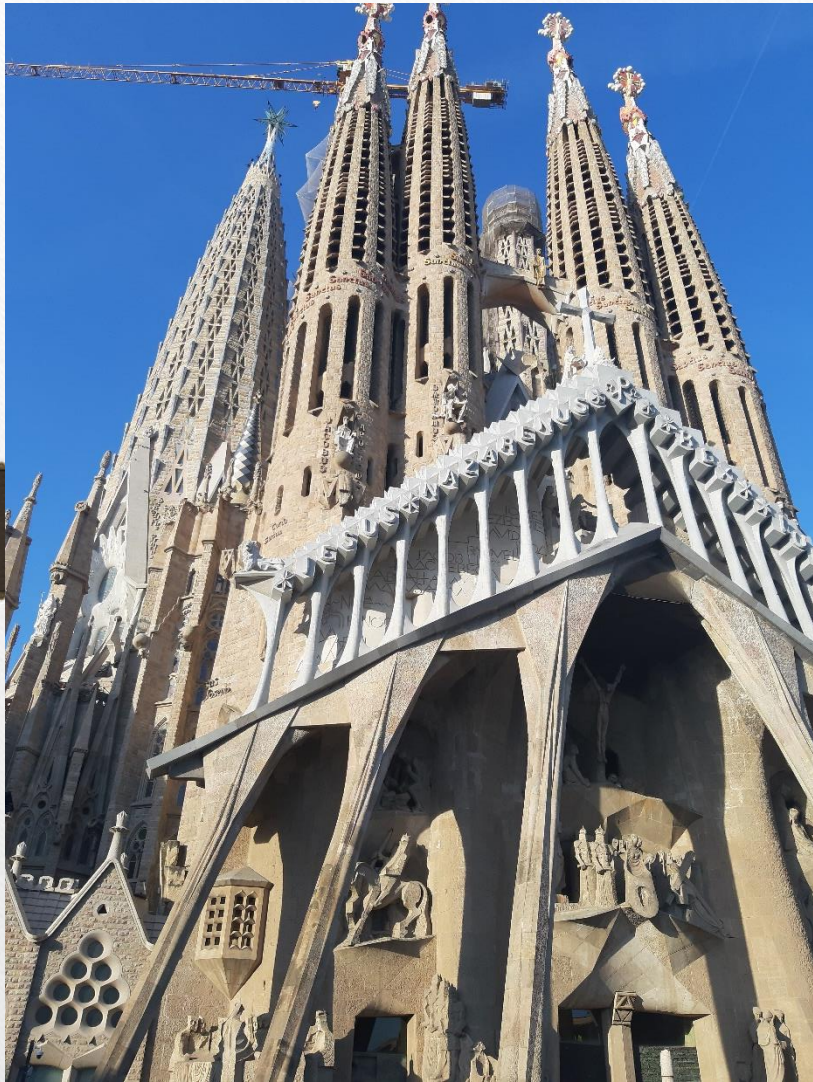






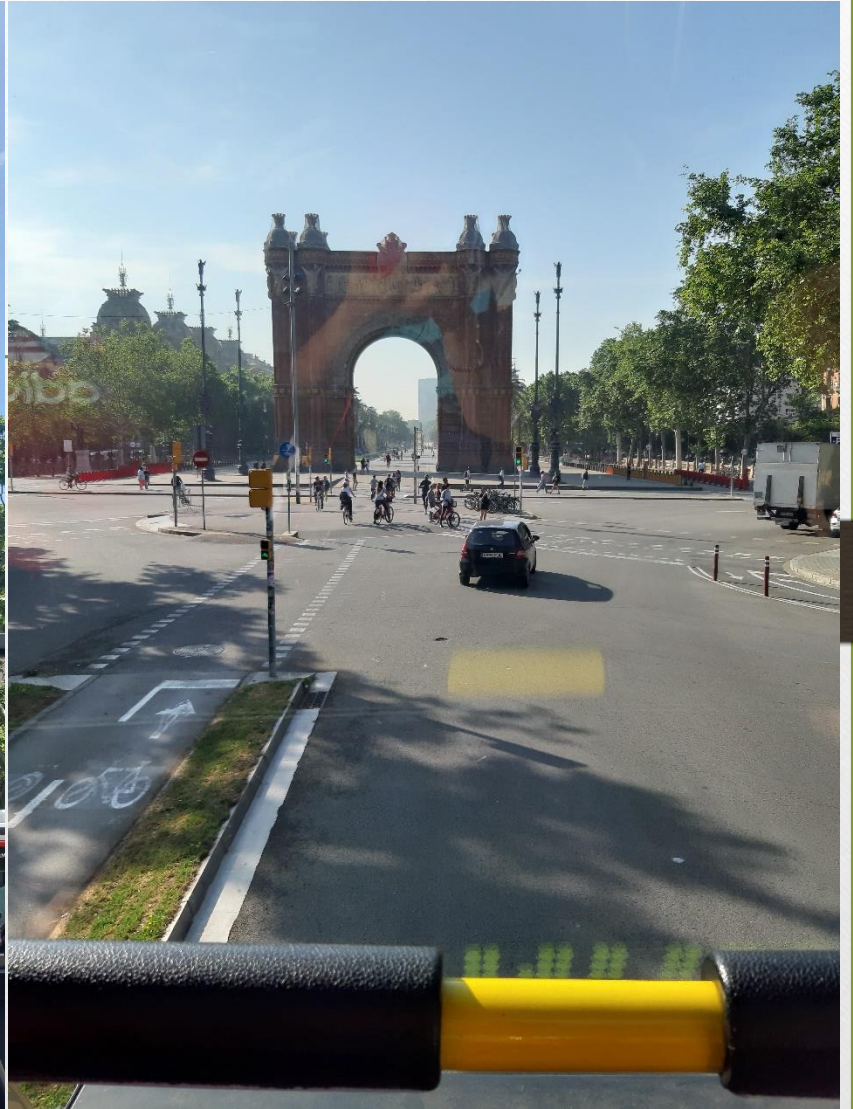


















Pokušaj ulova jackpota





Erasmus+



Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+

HVALA NA POZORNOSTI!

