



4. PROJEKTNI BILTEN

AKTIVNO UČENJE ZA
POBOLJŠANU INTERAKTIVNOST -
ALTII

ERASMUS+ PROJEKT BROJ:
2020-HR01-KA226-SCH-094735

ALTII

Projektni podaci:

Naziv projekta: Active learning through improved interactivity – ALTII

Broj projekta: 2020-1-HR01-KA226-SCH-094735

Trajanje: 1. ožujka 2021. – 28. veljače 2023.

Ciljna skupina: učitelji, nastavnici predmetne nastave, profesori u srednjim školama

Koordinator projekta: Aquilonis d.o.o.



Web stranica

<https://altii.online/>

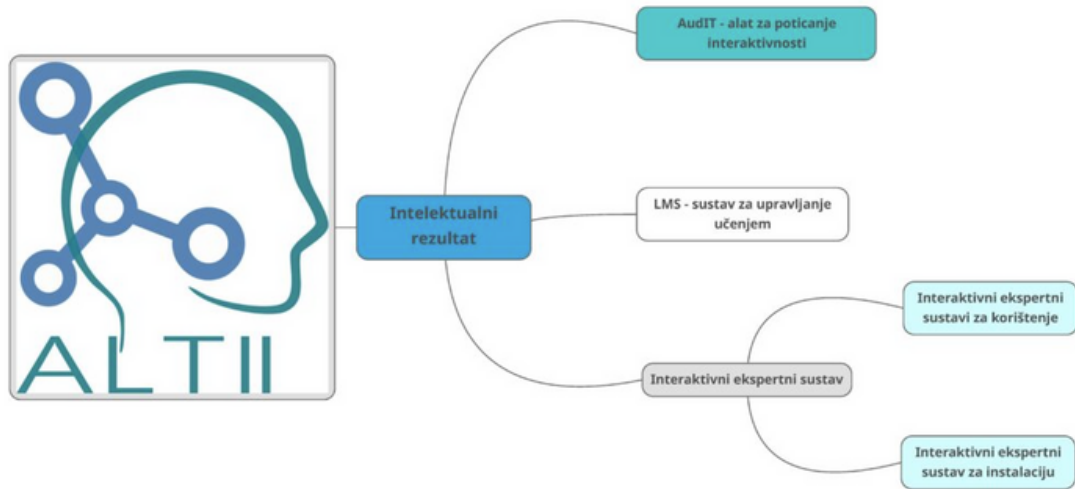
Facebook stranica:

[https://www.facebook.com/](https://www.facebook.com/ALTII-112107737591633)

ALTII-112107737591633



Email: altii@aquilonis.hr



Kao prvi projektni rezultat napravili smo inovativni alat za poticanje interaktivnosti na predavanju – **AudIT**, koji ima svojstva koja se ne nalaze u većini dostupnih alata za provjeru znanja i interakciju. Inovativnim svojstvima kao što je bodovanje unikatnih odgovora, mogućnost da učenik istovremeno odgovara i anonimno i pod svojim imenom, mogućnost da se odgovori usmjeravaju u bilo koju aplikaciju poput umnih mapa i igara bitno će se podići motivacija učenika da aktivno sudjeluju u predavanju.

Kako bi učiteljima olakšali korištenje AudIT-a, konzorcijski partneri izradili su **LMS** (Learning Management System – sustav za upravljanje učenjem) s metodičkim uputama i primjerima. LMS sustav je koncipiran kao materijal za samoučenje i učiteljima će omogućiti dodatnu edukaciju i ideje kako poboljšati interaktivnost na nastavi uz korištenje AudIT-a.

AudIT pratite i interaktivni ekspertni sustavi za korištenje (tekst, snimke, video – koncipirani kao stablo odluke koji će učitelje jednostavno i lako voditi do odgovora) i interaktivni ekspertni sustav za instalaciju.



AudIT je sustav za prikupljanje povratne informacije od publike na predavanju dostupan na URL-u <http://audit.altii.online/> i skeniranjem gornjeg QR koda.

Namijenjen je korištenju na predavanjima, bila ona uživo ili virtualna, ili drugim događajima gdje je važno brzo prikupiti povratnu informaciju od publike. AudIT se može koristiti u jednoj od dvije uloge: ulozi predavača ili ulozi publike. Uloga predavača znači da korisnik može otvoriti virtualno okruženje za prikupljanje i prikazivanje podataka koje šalje publika. Uloga publike znači da korisnik može pristupiti otvorenom virtualnom okruženju i poslati podatke kao odgovor na pitanje koje je postavio predavač.

Slobodno isprobajte i koristite AudIT.

Ako ga isprobavate samostalno, morat ćete otvoriti dvije kartice preglednika, jednu kao predavač, a drugu kao publika kako biste mogli isprobati sve oblike interakcije.

Upute su dostupne na:

<http://audit.altii.online/documentation/manualHR.pdf>



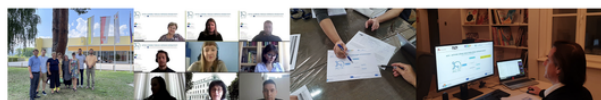
Kako bi učiteljima olakšali korištenje AudIT-a, konzorcijski partneri izradili su LMS (Learning Management System – sustav za upravljanje učenjem) s metodičkim uputama i primjerima.

LMS sustav je koncipiran kao materijal za samoučenje i učiteljima će omogućiti dodatnu edukaciju i ideje kako poboljšati interaktivnost na nastavi uz korištenje AudIT-a.

LMS sadržava preko 40 primjera dobre prakse koji se mogu preuzeti i koristiti u nastavi. Osim primjera dobre prakse, sadrži i lekcije koje bi zainteresirane trebale podučiti:

1. kakva pitanja postavljati učenicima,
2. koliko ih često postavljati,
3. kako konstruirati pitanja da otkriju neznanje, rupe u prethodnom znanju, nerazumijevanje novog ili nesposobnost primjene znanja.

LMS



Erasmus+
AGENCY FOR
MOBILITY I
PROGRAMME EU
Project No. 2020-1-HR01-KA226-SCH-094725

Programme Erasmus+
Project: Active learning through improved interactivity
Project Address: ulica Petra Preradovića 10, 10000 Zagreb
Key action: Cooperation for innovation and the exchange of good practices
Action: Strategic Partnerships
The most impactful field: Strategic Partnerships for school education
Project Start Date: 1-09-2021
Project End Date: 28-02-2023
Project Number: 2020-1-HR01-KA226-SCH-094725

Available courses

Active learning through improved interactivity - project outputs
Video

Teacher: ALTII LMS



AudIT pratite i interaktivni ekspertni sustavi za korištenje (tekst, snimke, video – koncipirani kao stablo odluke koji će učitelje jednostavno i lako voditi do odgovora) i interaktivni ekspertni sustav za instalaciju.

Glavna je svrha interaktivnog ekspertnog sustava da korisnici lako i brzo pronadu potrebne informacije u dokumentaciji projekta.

U sklopu projekta održane su završne konferencije na kojima su članovi projektnog konzorcija zainteresiranoj javnosti predstavili projektne rezultate.

30.1.2023. održana je Završna konferencija u Estoniji

16.2.2023. održana je Završna konferencija u Hrvatskoj

23.2.2023. održana je Završna konferencija u Sloveniji

Završne konferencije okupile su preko 150 zainteresiranih sudionika koji su s velikim interesom pratili predstavljanje projektnih rezultata. Osim predstavljanja projektnih rezultata, domaćini su sudionicima osigurali i zanimljiva predavanja kako bi ih potakli da i oni sami budu interaktivniji u svom radu.

Sudionici završnih konferencija, osim o intelektualnim rezultatima projekta, mogli su saznati više o:

- Aktivnom učenju
- Najvećim izazovima u obrazovnom sustavu
- Interaktivna nastava ili aktivno učenje?
- Smjerovima razvoja



Bilten izradio:
Aquilonis d.o.o.

Ovaj projekt je financiran uz potporu Europske komisije. Ova publikacija odražava samo stajališta autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.