



Vodič za provedbu

Poticanje metakognitivnih vještina za cjeloživotno učenje



Sufinancira
Europska unija



SADRŽAJ

UVOD

1. DIO: KAKO UNIJETI METAKOGNICIJU U UČIONICU KROZ GAMIFIKACIJU?

Korak po korak: Kako implementirati gamifikaciju u učionici?

2. DIO: KAKO KORISTITI COGNIQUEST RESURSE

3. DIO: DOBRE PRAKSE

Kontekst testiranja

Studija slučaja: Hrvatska

Studija slučaja: Grčka

Studija slučaja: Poljska

Što treba, a što ne treba raditi

Utjecaj na našu ciljanu publiku

4. DIO: NOVI HORIZONTI

Funded by the European Union. The views and opinions expressed are those of the authors and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Executive Agency for Education and Culture (EACEA). Neither the European Union nor the EACEA can be held responsible for them.

Project code: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225

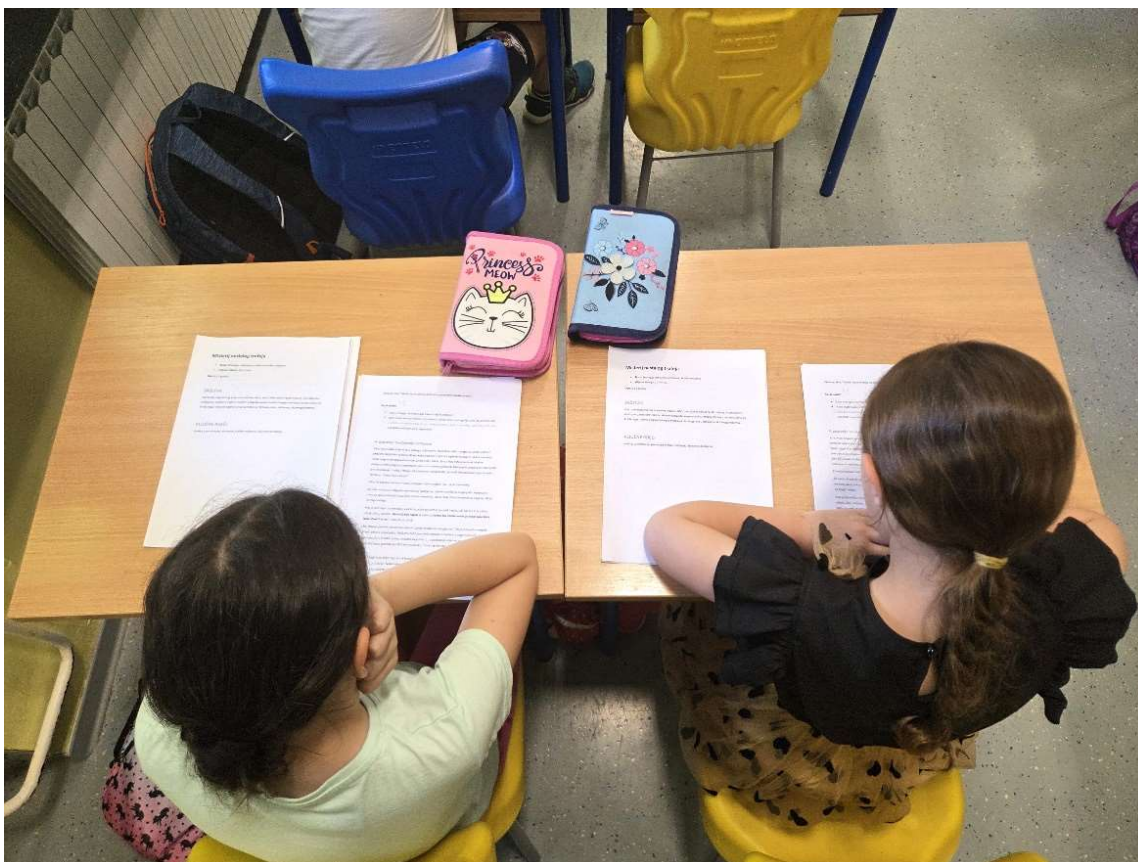
UVOD

Ova jednostavna, ali snažna refleksija obuhvaća srž projekta **CogniQuest**: stvaranje priča i resursa koji potiču učenike da razmišljaju, propituju i postanu svjesniji načina na koji uče, a istovremeno su smisleni i zanimljivi.

„Svidjele su mi se priče jer su mi pomogle razmišljati o tome kako rješavati probleme.“

Učenik 4. razreda, sudionik CogniQuest testiranja

U današnjem brzo promjenjivom obrazovnom krajoliku, pomaganje mladim učenicima u razvoju **metakognitivnih vještina** - sposobnosti promišljanja o vlastitom razmišljanju - važnije je nego ikad. Tijekom protekle dvije godine¹, projekt CogniQuest razmišljao je o procesima učenja i kako se oni mogu poboljšati **pripovijedanjem i učenjem putem igre**, uvodeći metakogniciju na pristupačan, razigran i smislen način.



Vodič za provedbu: Poticanje metakognitivnih vještina

Na temelju zapažanja da učiteljima još uvijek nedostaju metakognitivni nastavni resursi, CogniQuest nudi skup praktičnih, spremnih za korištenje resursa koji imaju za cilj poticanje znatiželje, samosvijesti i dubljeg učenja među učenicima **u dobi od 8 do 12 godina**. Ovi alati utemeljeni su na iskustvu u učionici, razvijeni i testirani **u pet europskih zemalja** - Francuskoj, Belgiji, Grčkoj, Hrvatskoj i Poljskoj.

Ovaj vodič za implementaciju rezultat je tog zajedničkog putovanja. Namijenjen je edukatorima - posebno onima koji su novi u metakogniciji - koji žele unijeti ovaj pristup u svoje učionice. Koristeći probna iskustva u učionici, povratne informacije učitelja i odgovore učenika, ovaj će vam vodič pomoći da razumijete resurse, vidite kako su korišteni u kontekstu i osjećate se samouvjereno prilagođavajući ih vlastitim nastavnim praksama.

. Pozivamo vas da istražite CogniQuest ne samo kao skup materijala, već kao priliku za **njegovanje refleksivnih, osnaženih učenika**, jednu malu avanturu u isto vrijeme.

Svi projektni resursi dostupni su na mrežnoj stranici projekta:

www.cogniquest.eu

1.dio

KAKO UNIJETI METAKOGNICIJU U UČIONICU KROZ GAMIFIKACIJU?

Gamifikacija, poznata i kao učenje temeljeno na igri, uključuje korištenje elemenata mehanike igre u područjima izvan same zabave. Glavni cilj je angažirati sudionike i podržati ih u razvijanju pozitivnih navika i dosljednom nastojanju da postignu postavljene ciljeve. Prednosti primjene gamifikacije pozitivno utječu na mnoga područja života. Ova se tehnika koristi u trgovini, upravljanju ljudskim resursima, marketingu i osobnom razvoju. Gamifikacija također savršeno funkcionira u obrazovanju, kako za zanimanje učenika za aktivnosti i njihovo angažiranje, tako i za jačanje njihove unutarnje motivacije za poboljšanje rezultata ili dosljednu provedbu planiranih ciljeva.

Uvođenje metakognicije u učionicu putem gamifikacije nije samo inovativna, već prije svega učinkovita metoda podrške razvoju učenika. Zanimljive naracije, dobro osmišljeni alati i vizualna podrška čine učenje zanimljivom avanturom za učenike, a svijest o vlastitom procesu učenja postaje prirodni dio svakodnevnog života. Gamifikacija je moćan alat koji kroz elemente igre angažira učenike i motivira ih na aktivno sudjelovanje. Kombiniranje metakognicije i gamifikacije može donijeti značajne rezultate u učionici, pretvarajući učenje u zabavu i doprinoseći boljem pamćenju, razumijevanju i stjecanju novih znanja i vještina.

Gamifikacija prirodno podržava razvoj metakognicije jer:

- potiče samorefleksiju.
- podržava samostalno postavljanje ciljeva.
- potiče svjesne izbore.
- pruža neposredne povratne informacije.
- uči ustrajnosti.

Korak po korak: Kako implementirati gamifikaciju u učionici?

Uvođenje gamifikacije u učionicu proces je koji zahtijeva promišljeno planiranje i postupnu provedbu. U nastavku slijedi detaljan vodič o tome kako učinkovito primijeniti elemente igre u obrazovanju, angažirati učenike i podržati razvoj metakognicije.

Korak 1: Definirajte cilj i vremenski okvir.

Cilj treba biti jasan, razumljiv i izražen jezikom prilagođenim djeci. Odredite vremenski okvir za gamifikaciju (npr. hoće li pokrivati cijelu lekciju, tematski modul ili će imati neki drugi oblik?).

Korak 2: Osmislite elemente i pravila gamifikacije.

Utvrdite: Za što će učenici zarađivati bodove? Koja će postignuća biti nagrađena posebnim značkama? Hoće li učenici napredovati na više razine? Osmislite izazove/misije i pripremite vizualne materijale potrebne za igru (ploču, žetone, pijune).

Korak 3: Stvorite priču ili narativ za igru.

Osmislite atraktivno okruženje za igru (tj. osmislite temu, predstavite likove i osmislite prostor u kojem učenici mogu bilježiti svoj napredak, značke, bodove i refleksije).

Korak 4: Uključite elemente metakognitivne refleksije.

Ovo je "srce" gamifikacije. Na primjer, koristite skup pitanja koja potiču učenike na razmišljanje:

- Zašto su donijeli određene odluke tijekom igre?
- Kako su te odluke utjecale na daljnji tijek igre?
- Kako mogu donositi bolje odluke u budućnosti?
- Što su naučili o vlastitom procesu učenja?

Korak 5: Uvedite gamifikaciju u učionicu.

Objasnite učenicima što je učenje kroz igru i zašto ćete ga koristiti. Pokažite im da postizanje ciljeva učenja može biti zadovoljavajuće iskustvo koje će proces učenja učiniti zanimljivijim i korisnijim. Ova metoda također pomaže u izgradnji unutarnje motivacije za stjecanje znanja. Kada učitelj odabere edukativnu igru za nastavu, trebao bi uzeti u obzir nekoliko ključnih aspekata. Igra mora biti prilagođena dobi i sposobnostima učenika, imati jasan obrazovni cilj i biti vizualno privlačna. Također je važno osigurati da su pravila jednostavna i lako razumljiva te da je igra zanimljiva i motivirajuća za učenje.

Korak 6: Pratiti i evaluirati implementiranu gamifikaciju.

Imajte na umu da je gamifikacija dinamičan proces.



Kao dio projekta CogniQuest, pripremljen je niz materijala koji će pomoći učiteljima da uvedu gamifikaciju u svoju svakodnevnu praksu. To uključuje:

- edukativna igra.
- 10 knjiga s pustolovnim temama obogaćenih refleksivnim pitanjima i vježbama.
- obrazovni alati (npr. brainstorming, rad s kontrolnim točkama, rad u parovima, dnevnik učenja, kotač refleksije).
- refleksivne vježbe (npr. vršnjačka procjena, refleksija grupnog rada, izlazne karte, kognitivna pitanja).
- edukativni poster.

Uz ovaj vodič, učitelji mogu pronaći dodatnu podršku u tri druga vodiča za projekte, također stvorena kao dio projekta CogniQuest, sa sljedećim naslovima: 1. Vodič za poučavanje. Uvod u metakogniciju, njezino podrijetlo i potencijali; 2. Praktični vodič. Integracija metakognicije u učionicu; 3. Vodič za stvaranje: Izrada priča s metakognitivnim načelima.

2. dio

KAKO KORISTITI COGNIQUEST RESURSE

Kao dio ovog projekta razvili smo sveobuhvatnu zbirku resursa osmišljenih za podršku djeci u dobi od 8 do 12 godina i obrazovnim stručnjacima u jačanju metakognitivnih vještina, promicanju uključenosti i poticanju samostalnog učenja. Ovi resursi uključuju četiri profesionalna vodiča, igru, niz postera, zbirku vježbi refleksije, niz knjiga sa pustolovnim temama i skup alata spremnih za upotrebu. Zajedno pružaju praktične metode, zanimljive aktivnosti i pristupačne materijale osmišljene kako bi učenje učinili refleksivnijim, personaliziranim i uključivijim za sve učenike, posebno one s različitim potrebama učenja.

Kako koristiti knjige pustolovina

Knjige pustolovina stvorene u ovom projektu spremni su alati namijenjeni djeci u dobi od 8 do 12 godina, s ciljem razvoja njihovih metakognitivnih vještina i podrške samostalnijem učenju. Imaju oblik interaktivnih priča s izazovima i izborima, koristeći gamificirani pristup koji potiče djecu da istražuju kako aktivno uče.

Učitelji, djelatnici koji rade s mladima i drugi obrazovni stručnjaci mogu koristiti ove knjige izravno sa svojim grupama, bilo kao dio strukturirane lekcije ili kao fleksibilan alat za individualni ili rad u malim grupama. Priče potiču djecu da razmišljaju o svojim navikama učenja, identificiraju učinkovite strategije i isprobaju nove pristupe rješavanju izazova. Posebno su korisne u podršci učenicima s različitim potrebama, uključujući one sa specifičnim teškoćama u učenju (SLD), te pomažu u promicanju inkluzivnog i refleksivnog okruženja u učionici.

Knjige avantura također mogu poslužiti kao inspiracija za stvaranje vlastitih priča. Bez obzira želite li prilagoditi sadržaj određenoj temi ili odgovoriti na specifične interese svoje grupe, knjige nude koristan model. One pokazuju kako utkati metakognitivne strategije u uvjerljivu narativu, pokazujući djeci kako likovi promišljaju, planiraju, prate i prilagođavaju svoje učenje kako bi prevladali prepreke.

Testirane u različitim zemljama i kontekstima, knjige su prikladne za učionicu i lako prilagodljive. Osmišljene su da budu fleksibilne, zanimljive i da podržavaju dublje učenje za sve.

Kako koristiti edukativnu igru

Edukativna igra pruža razigrani uvod u metakogniciju, pozivajući učenike u dobi od 8 do 12 godina da razmišljaju o tome kako uče. Kroz interaktivnu igru, djeca istražuju različite strategije učenja dok istovremeno propituju uobičajene "neuromitove" o učenju. Igra potiče učenike da razmišljaju o vlastitim navikama i izborima učenja u zanimljivom, ne-prijetećem okruženju. Ovaj gamificirani pristup čini apstraktne metakognitivne koncepte dostupnima i ugodnima mladim učenicima.

Kako koristiti postere

Šareni, pristupačni poster sluje kao vizualni podsjetnici izloženi po cijeloj učionici kako bi se pojačala metakognitivna svijest. Ovi edukativni prikazi pomažu u održavanju stalne vidljivosti ključnih strategija i koncepata učenja, podržavajući kontinuirano promišljanje o procesu učenja. Učitelji se mogu pozivati na ove postere tijekom nastave kako bi potaknuli rasprave o različitim pristupima učenju. Poster stvaraju podržavajuće vizualno okruženje koje normalizira razgovore o tome kako učimo.

Kako koristiti vježbe refleksije

Zbirka od 30 vježbi refleksije pomaže djeci u dobi od 8 do 12 godina da postanu samostalni i samosvjesni učenici. Ove aktivnosti potiču učenike da razmišljaju o svojim stilovima učenja, prepoznaju što im odgovara i istraže nove strategije za poboljšanje procesa učenja. Vježbe pokrivaju međupredmetne teme poput upravljanja vremenom i planiranja učenja, identificiranja i imenovanja emocija povezanih s učenjem te vježbanja vršnjačkog ocjenjivanja davanjem i primanjem konstruktivnih povratnih informacija. Djeca mogu samostalno ili uz minimalno vodstvo učitelja, radnika s mladima ili roditelja obavljati ove aktivnosti. Ova zbirka nudi praktične vježbe koje

Vodič za provedbu: Poticanje metakognitivnih vještina

pomažu učenicima da razmišljaju o svojim navikama, izgrade bitne vještine i osjećaju veću kontrolu nad svojim učenjem.

Kako koristiti gotove alate

Ova zbirka od 30 gotovih alata nudi praktične načine za pomoć djeci u jačanju i razvoju ovih vještina. Ovi alati osmišljeni su za samostalno korištenje od strane učenika ili uz minimalno vodstvo učitelja, osoba koje rade s mladima ili roditelja. Zbirka uključuje jednostavne, pristupačne resurse koji podržavaju učenike u organiziranju njihovih rutina učenja, poboljšanju fokusa, upravljanju emocijama tijekom učenja i odabiru najučinkovitijih strategija za različite zadatke. Ovi alati pomažu djeci da aktivno sudjeluju u procesu učenja, čineći ih samopouzdanijima, motiviranijima i samostalnijima.

Zajedno, ovi resursi nude jasan i praktičan način da se djeci u dobi od 8 do 12 godina pomogne u razvoju metakognitivnih vještina. Kombiniranjem teorije, interaktivnih priča, aktivnosti refleksije i alata spremnih za korištenje, CogniQuest kolekcija podržava edukatore i učenike u stvaranju neovisnijih, motiviranijih i uključivijih prostora za učenje. Potičemo vas da istražite, prilagodite i koristite ove materijale kako biste pomogli djeci da postanu samouvjereni učenici koji razumiju i preuzimaju kontrolu nad vlastitim učenjem.

3. dio

DOBRE PRAKSE

Kontekst testiranja

Proces testiranja **knjige o pustolovinama** pokazao se zanimljivim i zabavnim izazovom i za učitelje i za učenike koji su sudjelovali. Izrađeno je 10 knjiga o avanturama kao alat spreman za korištenje za učenike u dobi od 8 do 12 godina, kako bi im se pružila podrška u individualnom procesu učenja razvijanjem metakognitivnih vještina. Knjige pružaju podršku učiteljima u osnovnim školama i drugim obrazovnim stručnjacima u primjeni metakognitivnih strategija u njihovoj praksi. Kako bi se dobila jasna slika o tome koliko će dobro poslužiti potrebama primjene metakognitivnih strategija u svakodnevnom radu učitelja s učenicima, provedena je faza testiranja s učenicima i učiteljima u pet partnerskih zemalja. Testiranje je provedeno s ciljnom skupinom, učenicima u dobi od 8 do 12 godina i s učiteljima koji podučavaju ciljnu skupinu. Proces testiranja bio je podijeljen u tri faze: fazu prethodnog testiranja, fazu testiranja knjiga o avanturama i fazu naknadnog testiranja.

Studija slučaja: Hrvatska

Kako smo pripremili učitelje

Prije početka testiranja, svi učitelji bili su upoznati s metakognicijom i metakognitivnim vještinama putem CogniQuestovih vodiča. U fazi prethodnog testiranja, učiteljima je dan upitnik za ispunjavanje. 5 učitelja iz Osnovne škole Glina sudjelovalo je u početnom anketnom istraživanju. Implementirali su metakognitivne strategije u svojim učionicama i poticali učenike da razmišljaju o svom razmišljanju tijekom nastave. Učitelji smatraju da su učenici uglavnom otvoreni za učenje novih pristupa učenju. Problemi koje učitelji identificiraju kao najizazovnije za učenike su **definiranje strategija, postavljanje ciljeva i planiranje, rješavanje problema i razvijanje procesa razmišljanja.**

Kako smo pripremili učenike

U fazi prethodnog testiranja, učenicima je dan upitnik za ispunjavanje. U početnom anketnom istraživanju sudjelovalo je 55 učenika Osnovne škole Glina. Učenici koji su sudjelovali u anketi bili su u dobi između 9 i 11 godina. Većina njih nikada nije čula pojam „metakognicija“, a oni koji jesu nisu mogli objasniti značenje. Učenici su izjavili da najbolje uče nakon što se vrate iz škole, ali neki od njih kažu ujutro ili nakon ručka. Od metoda učenja uglavnom čitaju naglas, ali i čitaju iz knjiga, pamte i bilježe. Neki od njih kažu da su ove metode učinkovite za njih, ali drugi kažu da ne znaju jesu li učinkovite ili ne.

Faza testiranja pustolovnih knjiga

U fazi testiranja pustolovnih knjiga sudjelovalo je 83 učenika iz 5 različitih razreda, zajedno s 5 učitelja. Osnovna škola Glina testirala je svih 10 pustolovnih knjiga. Pustolovne knjige bile su podijeljene među učenicima tako da je svaki razred testirao 2 pustolovne knjige. Na početku testiranja, učenicima su podijeljene pustolovne knjige. Stariji učenici (11-12 godina) čitali su ih sami, ali mlađim učenicima (8-10) pustolovne knjige su čitane naglas. Bilo je jasno da je i mlađim i starijim učenicima trebalo više vremena za čitanje knjiga nego što je prvobitno planirano (10 minuta). Učenici su mogli pratiti tok pustolovnih knjiga i sudjelovati u zadacima koji su se pojavili. Najzanimljiviji dio za učenike bio je završni dio pustolovne knjige koji je sadržavao različita pitanja, kvizove ili druge zadatke koje je trebalo dovršiti. Učenici su bili vrlo zainteresirani za sudjelovanje u raspravama i izražavanje svojih mišljenja. Također, jako su im se svidjeli i uživali su u mnogim alatima koji su bili predstavljeni na kraju pustolovnih knjiga. Svako testiranje pustolovne knjige trajalo je oko 90 minuta, imajući na umu da je mlađim učenicima trebalo više vremena. To je uglavnom bilo povezano s njihovim čitalačkim sposobnostima i količinom vremena koju su posvetili raspravi i promišljanju na kraju.

Vodič za provedbu: Poticanje metakognitivnih vještina

„Učenici su razmišljali o nekim situacijama koje su već iskusili i pokušali su pristupiti problemu na različite načine. Vidjeli su da postoji mnogo rješenja i da se isti problem u različitim situacijama može riješiti drugačije.“ (učiteljica 5. razreda)

„Naučila sam da ponekad trebamo stati, razmisliti i pronaći najbolje rješenje.“
(učenik 5. razreda)

Faza nakon testiranja

. Nakon završetka faze testiranja pustolovnih knjiga, svim učenicima i učiteljima dan je upitnik za ispunjavanje. U ovoj fazi učenici su iznijeli svoje iskreno mišljenje o pustolovnim knjigama. Učenicima su se svidjele sve pustolovne knjige i smatrali su ih lako razumljivima. Svidjeli su im se junaci priče i smatrali su da su razmišljali o svojim izborima u priči. U dijelu rasprave učenici su izjavili da im je priča pomogla razmišljati o tome kako riješiti probleme i pronaći korake do rješenja. Većina ih je rekla da su iz priče naučili nešto novo i da će slijediti korake koje su junaci poduzeli u priči. Učenici bi željeli čitati više ovakvih priča. Učitelji su smatrali da su aktivnosti iz testiranih knjiga pomogle učenicima da postanu još svjesniji svojih strategija razmišljanja i učenja. Analiza priče bila je dio koji je najučinkovitije potaknuo metakogniciju. Učitelji su primijetili da su učenici aktivnostima pristupali drugačije. Koristili su različite metode izražavanja tijekom analize priče. Osim toga, učitelji će u budućnosti nastaviti koristiti slične aktivnosti pripovijedanja kako bi potaknuli razmišljanje, maštu i kreativnost.

„Učenici su aktivnostima pristupili drugačije. Na početku su saželi priču, a zatim su počeli analizirati detalje jedan po jedan. To im je pomoglo da lako rješavaju probleme. Nadam se da će to koristiti u svakodnevnom životu.“
(učiteljica 3. razreda)

„Pustolovne priče su vrlo zanimljive i volio bih ih imati za lektiru.“
(učenik 6. razreda)

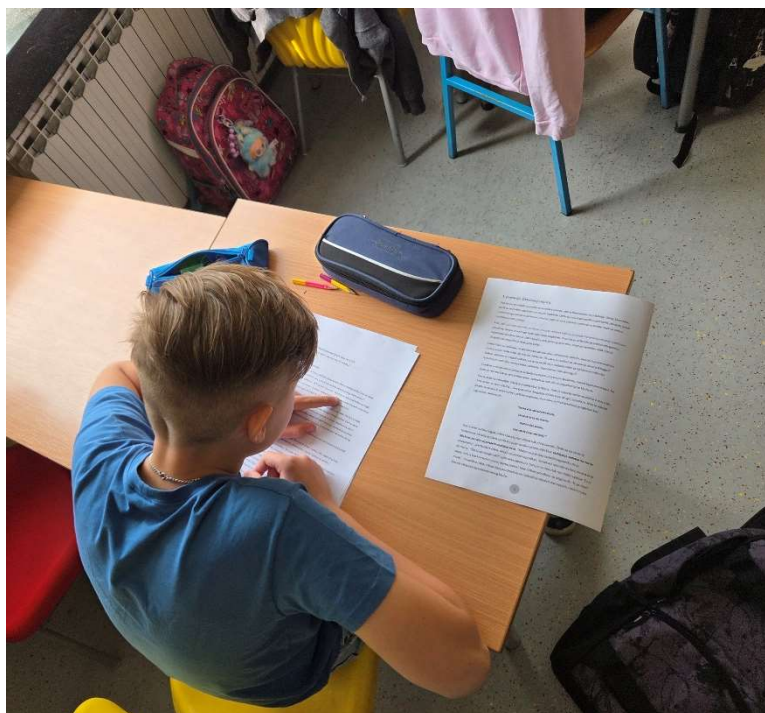
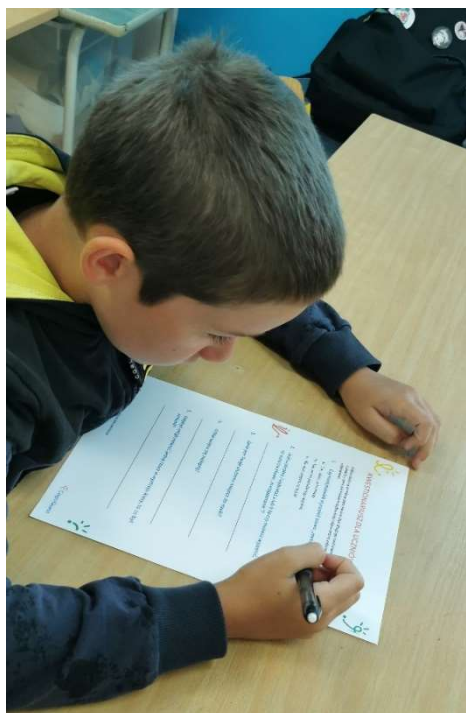
Studija slučaja: Grčka

Faza prije testiranja

Učitelji u osnovnoj školi Arsakeio, koji podučavaju učenike u dobi od 9 do 12 godina, zamoljeni su da ispune upitnik o metakogniciji (koliko su upoznati s pojmom, primjenjuju li relevantne strategije u učionici itd.). Prethodno su bili informirani o toj temi putem **Vodiča za učitelje** kako bi bili spremni sudjelovati u fazi testiranja. Sličan upitnik dan je i učenicima s posebnim naglaskom na njihove navike učenja i kod kuće i u školi. Rezultati su zabilježeni u relevantnom izvješću.

Faza testiranja

Nakon što su pismeno izjavili svoje sudjelovanje u procesu testiranja Pustolovnih knjiga, učitelji su odabrali priču s popisa na temelju **a)** dobne skupine svog razreda i **b)** metakognitivne vještine koju su željeli ojačati. Nakon što su pažljivo proučili i organizirali način na koji će se priča predstaviti u razredu, podijelili su Knjigu učenicima, dali upute i počeli zajedno raditi na njoj. Odlučili su čitati „naglas“ s učiteljem i učenicima koji su se naizmjenično učili. Istovremeno, sadržaj je bio prikazan i na interaktivnoj ploči u učionici kako bi se olakšali svi profili učenja (npr. poteškoće koncentracije, audiovizualni tipovi). Naglasak je stavljen na zaključke (**Što smo danas naučili i što je dobro zapamtiti**), favorizirajući grupnu raspravu. Odgovarali su na pitanja koja prate svaku priču, a istovremeno su komentirali savjete ili komentare u svakom slučaju. Ono što je privuklo interes učenika, a oni su smatrali zabavnim i opuštajućim dijelom procesa, bilo je korištenje predloženih alata koji slijede nakon završetka svake **Pustolovne knjige**. Cijeli proces testiranja priče trajao je **1 do 2 nastavna sata (45 – 90 minuta)**, a to je bilo određeno duljinom priče u razvoju, tempom čitanja i razumijevanja učenika te vrstom predloženih alata za svaku priču.



„Rasprava koja je uslijedila nakon čitanja priče pomogla je učenicima da razumiju strategije za poboljšanje svojih metakognitivnih vještina. Na kraju su mogli točnije prepoznati što negativno utječe na njihovu koncentraciju. Bio je to proces koji je bio i smislen i ugodan za djecu.“

(učiteljica 5. razreda)

„Svidjelo mi se što junak nije odustao.“ (učenik 5. razreda)

Faza nakog testiranja

Nakon završetka gore navedenog procesa, nastavnici i učenici ponovno su zamoljeni da ispune upitnike u kojima su zabilježili svoja iskustva. To im je dalo priliku da usporede stanje prije i poslije, daju komentare i zapažanja, predlože poboljšanja, ali i da u praksi procijene izrađeni obrazovni materijal. I u ovom slučaju pripremljeno je izvješće o rezultatima.

Studija slučaja: Poljska

Tijek testiranja

Testiranje je provedeno s učenicima dviju osnovnih škola u Słupsku: Osnovne škole br. 5 i Osnovne škole br. 9. Sudjelovalo je šest učitelja i 121 učenik 3. i 4. razreda. Prije istraživanja održan je sastanak s ravnateljima škola, tijekom kojeg su dali svoj pristanak za istraživanje.

Škole su testirale tri pustolovne knjige: Morpheusovo ogledalo, Ikarova krila i Zagonetka izgubljenog ključa. Provedeno je u dvije faze. U prvoj fazi provedene su dvije ankete prije upoznavanja učitelja i učenika s konceptom metakognitivnih vještina. U drugoj fazi, nakon što su djeca upoznata sa sadržajem pustolovnih knjiga, sudionici su zamoljeni da komentiraju priče koje su pročitali.

Sažetak mišljenja učitelja

Učitelji su podijelili svoja razmišljanja o ograničenjima i izazovima primjene metakognitivnih strategija u svojoj svakodnevnoj nastavnoj praksi. Odabrani odgovori prikazani su u nastavku:

Strah od pogrešaka, nedostatak navike refleksije kod učenika i obrazovna kultura usmjerena na ocjenjivanje...

U ovoj dobi djeca tek počinju učiti prepoznavati i imenovati svoje emocije, misli i strategije. Trebaju im mnogi primjeri, podrška i ponavljanje kako bi počeli koristiti metakognitivne vještine. Djeca su uglavnom usredotočena na jednostavno dovršavanje zadatka, a ne na razmišljanje o tome kako uče i zašto uspijevaju ili ne uspijevaju. Zato im često postavljam pitanja poput: „Što ti je pomoglo da dovršiš ovaj zadatak?“ ili „Što ćeš sljedeći put učiniti drugačije?“ – kako bih im usmjerio pažnju na njihove misaone procese. Glavno ograničenje je vrijeme dostupno tijekom nastave. Djeca se također često muče s verbaliziranjem svojih razmišljanja, zbog čega je važno

Vodič za provedbu: Poticanje metakognitivnih vještina

stvoriti prijateljsko, sigurno okruženje i pokazati da je razmišljanje o razmišljanju i zanimljivo i vrijedno.

Istodobno, učitelji su vrlo pozitivno ocijenili obrazovne materijale – knjige s pustolovinama popraćene skupom alata i vježbi. Naglasili su da su im ovi alati olakšali rad s djecom i da su učenici željni uključiti se u nove metode učenja. Učitelji su primijetili da vješta primjena metakognitivnih strategija poboljšava sposobnost učenika da apsorbiraju sadržaj učenja i podržava razvoj novih vještina, čime se učenje olakšava. Također su izrazili spremnost da ove obrazovne materijale uključe u svoju svakodnevnu praksu.

Sažetak mišljenja učenika

Većina anketiranih učenika nije imala predznanje o konceptu metakognicije prije čitanja pustolovnih knjiga. Također nisu mogli objasniti metakognitivne strategije koje podržavaju proces učenja.

Tek su uvodni satovi provedeni prije rada s pustolovnim knjigama upoznali učenike s ovom temom.

Pitanja u anketi na koja su učenici odgovarali bila su usmjerena na priču i njezin metakognitivni pristup. Djeca su na ta pitanja odgovarala odabirom prikladnog emotikona kako bi izrazila svoje osjećaje.

Čak 80% učenika odgovorilo je da bi voljeli ili željeli čitati više sličnih priča. Velika većina dala je najviše ocjene svim pitanjima, što ukazuje na to da su pustolovne priče i prateći zadaci primljeni vrlo pozitivno.

U nastavku su neki odabrani odgovori učenika trećeg razreda:

Priča o ključevima mi se jako svidjela: bila je zanimljiva i bilo ju je sjajno slušati.

Voljela bih seriju knjiga o avanturama Sare, Maxa i Olivije.

Vodič za provedbu: Poticanje metakognitivnih vještina

Jako mi se sviđa jer uživam u zagonatkama. Želim još ovakvih priča.

Želim još ovakvih priča jer su super.

Što treba, a što ne treba raditi

- Odvojite vrijeme za odabir prave priče (Knjige avantura) za svoje učenike i pripremu iste.
- Nemojte se osjećati prisiljenima dovršiti proces u vremenu predloženom za svaku priču. Svaki razred je drugačiji i ima svoje potrebe. Vrijeme je okvirno.
- Predložite učenicima da naglas pročitaju knjigu avantura. To će pružiti više prilika za češće rasprave tijekom procesa kako bi učenici mogli izraziti svoje mišljenje ili rješenja problema.
- Uključite učenike koji se bave sustavnim učenjem i dajte im zadatke koje mogu izvršiti.
- Proučite vodič(e) koji prate projekt. To će vam pomoći da se osjećate sigurnije u ono na čemu ćete raditi sa svojim učenicima.
- Nemojte odbacivati ideje svojih učenika. Ne postoji točan ili pogrešan odgovor ili ideja. Razgovarajte s njima.

Podijelimo naša iskustva!

"Naučio/la sam se nositi s raznim problemima."
(učenik/ca 6. razreda)

"Sve je bilo savršeno!"
(učenik 6. razreda)

"Moglo bi biti više slika."
(učenik 5. razreda)

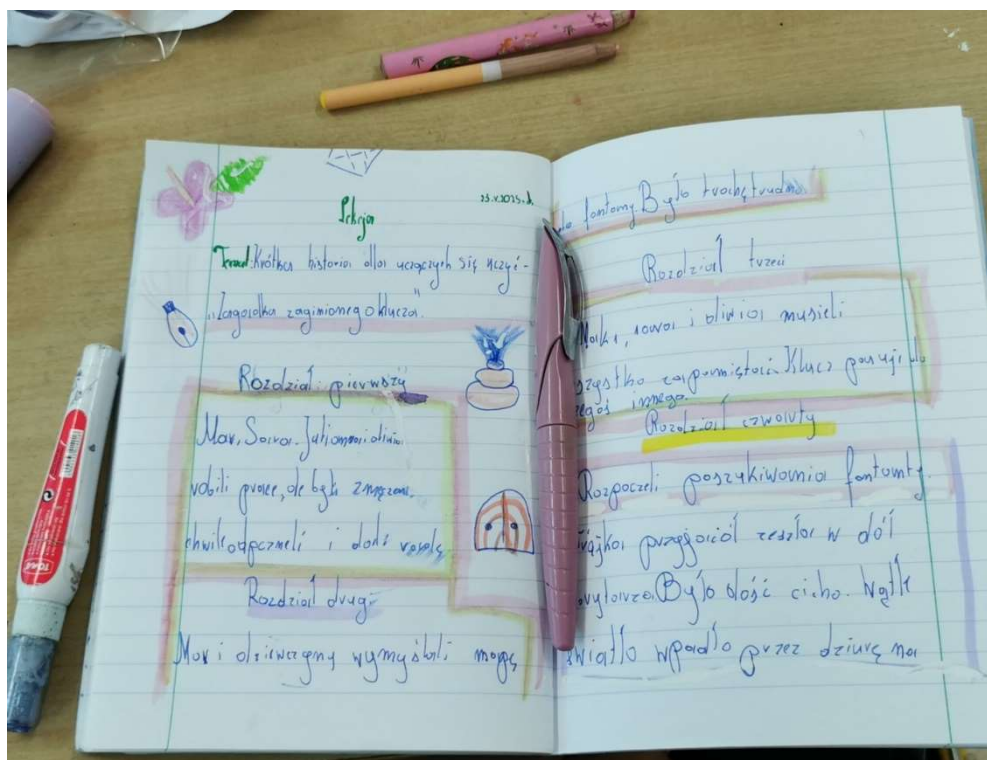
"Bila je to lijepa i zanimljiva priča"
(učenik 4. razreda)

„Sviđale su mi se priče jer su mi pomogle razmišljati o tome kako rješavati probleme.“ (učenik 4. razreda)

„Sviđaju mi se junaci i kako su si međusobno pomagali.“
(učenik 3. razreda)

Utjecaj na našu ciljanu publiku

Pustolovne knjige izvrsni su alati koji mogu pomoći i učenicima i učiteljima u radu na metakogniciji i razvoju metakognitivnih vještina. One osnažuju učenike da razumiju i reguliraju vlastite misaone procese te postanu učinkovitiji i samostalniji učenici. Metakognitivne vještine ključne su za učenike kako bi postali otporni učenici koji će se učinkovito nositi s izazovima, zastojsima i neuspjesima, promatrajući ih kao prilike za rast i razvoj. Zaključno, željeli bismo istaknuti, kroz iskustvo učitelja naše škole, da pustolovne knjige kao alat za poboljšanje mašte, jezičnog izražavanja i metakognitivnog razmišljanja učenika nude učiteljima praktične i kreativne ideje za njihovu upotrebu. Kroz aktivnosti temeljene na radnji i izborima likova, učitelji mogu njegovati aktivno sudjelovanje djece, samoregulaciju i kritičko razmišljanje. Za učenike čitanje dobiva novu dinamiku jer na iskustven i ugodan način njeguju i učvršćuju svoje metakognitivne vještine, jačaju svoju maštu, a njihovo razmišljanje postaje zrelije i svjesnije.



4. dio

NOVI HORIZONTI

Projekt CogniQuest postavio je snažne temelje za integraciju metakognicije u osnovnoškolsku nastavu na razigran i održiv način. Razvijana tijekom dvije godine kroz ovu europsku suradnju - svaki partner doprinosi svojim lokalnim uvidima i pedagoškim snagama - ova inicijativa predstavlja značajan korak naprijed u stvaranju **dostupnih, visokokvalitetnih resursa koji učenike stavljaju u središte vlastitog učenja.**

Jedna od najvećih snaga CogniQuest-a leži u njegovoj sposobnosti **premošćivanja jaza** između teorije i prakse u učionici. Nudeći besplatne, prilagodljive alate izravno usmjerene učenicima, projekt popunjava značajnu prazninu u osnovnoškolskom obrazovanju: **nedostatak zanimljivih, dobi primjerenih materijala** za razvoj metakognitivne svijesti.

Štoviše, rezultati govore sami za sebe. U učionicama diljem Europe, učenici su počeli pokazivati stvarne promjene u ponašanju i načinu razmišljanja:

„Nakon aktivnosti, nekoliko učenika pokazalo je primjetnu promjenu u načinu na koji pristupaju rješavanju problema. Neki su počeli jasnije izražavati svoje misli prilikom odgovaranja na pitanja, a poboljšala se i njihova spremnost da zastanu, razmisle o svojim pogreškama, a zatim pokušaju pronaći rješenja. Taj stav pratila je veća koncentracija i usmjereno razmišljanje u tom procesu.“

Učiteljica 6. razreda, Osnovna škola Arsakeio, Patras

Ove riječi potvrđuju da čak i kratke intervencije mogu potaknuti **duboke i trajne kognitivne promjene** kada su metakognitivni alati dobro osmišljeni i smisleno implementirani.

Ali ovo je tek početak.

Učitelji i stručnjaci za obrazovanje, poput onih u Saint-Nazaireu (Francuska), već grade na temeljima CogniQuesta. Razvijaju nove materijale, slijedeći **igru CogniQuest**, i vode regionalne radionice za ugradnju metakognitivnih strategija u nastavne planove

Vodič za provedbu: Poticanje metakognitivnih vještina

i programe. Ovo lokalno širenje svjedoči o prilagodljivosti projekta i njegovoj sposobnosti da inspirira šire obrazovne inovacije.

Doista, provedba metakognicije ne može se promatrati kao samostalna radionica. To je **dugoročno putovanje** i za učenike i za edukatore. Zahtijeva vrijeme, praksu i podržavajuće okruženje. Dvomjesečno razdoblje testiranja potvrdilo je to: uvođenje refleksivnih navika učenja samo je prvi korak prema transformaciji načina na koji učenici **misle, uče i rastu**.

Gledajući unaprijed, zamišljamo CogniQuest kao **živi projekt** – onaj koji se nastavlja razvijati, podržan kreativnošću i uvidima strastvenih učitelja. Uz prave uvjete, vjerujemo da ovaj pristup može **promijeniti kulturu učenja** u učionicama diljem Europe i šire.

Nadamo se da će vas ovaj vodič ne samo opremiti za primjenu CogniQuest alata, već **će vas i potaknuti da ih dalje razvijate**, prilagođavate svom kontekstu i sudjelujete u stvaranju sljedećeg poglavlja ovog zajedničkog putovanja prema refleksivnom, osnaženom učenju.



CogniQuest je projekt koji vodi pet europskih organizacija s ciljem pružanja podrške učenicima u razvoju njihovih metakognitivnih vještina, vještina učenja za učenje i kompetencija za cjeloživotno učenje kako bi se prilagodili promjenjivim tendencijama na tržištu rada.

Otkrijte više izvora o metakogniciji na internet stranica projekta:

www.cogniquest.eu



«Financira Europska unija. Međutim, izraženi stavovi i mišljenja pripadaju samo autorima i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili Izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornim za njih.

Šifra projekta: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225»



**Sufinancira
Europska unija**