



Obrazovni modeli: Finska vs. Hrvatska

Alma Šuto i Ela Veža

Praćenje rada

Kada: 26. veljače 2024. – 1. ožujka 2024.

Gdje: Finska, Helsinki Upper Secondary School of Media Arts

Zašto: Erasmus+ akreditacije AZOO

Tko: Nadica Kunštek, viša savjetnica za informatiku /računalstvo, AZOO
i dvije učiteljice informatike, voditeljice ŽSV-a
Alma Šuto OŠ Zmijavci, Zmijavci i Ela Veža OŠ Trstenik, Split



HELSINKI UPPER SECONDARY SCHOOL OF MEDIA ARTS



**HELSINGIN
MEDIALUKIO**

Osnovne činjenice o Helsinki Upper Secondary School Of Media Arts

najveća srednja škola u Helsinkiju

3 ravnatelja (g. Hyvönen, gđa Outinen, gđa Siltanen)

850 učenika

65 nastavnika

3 nastavnika s posebnim potrebama

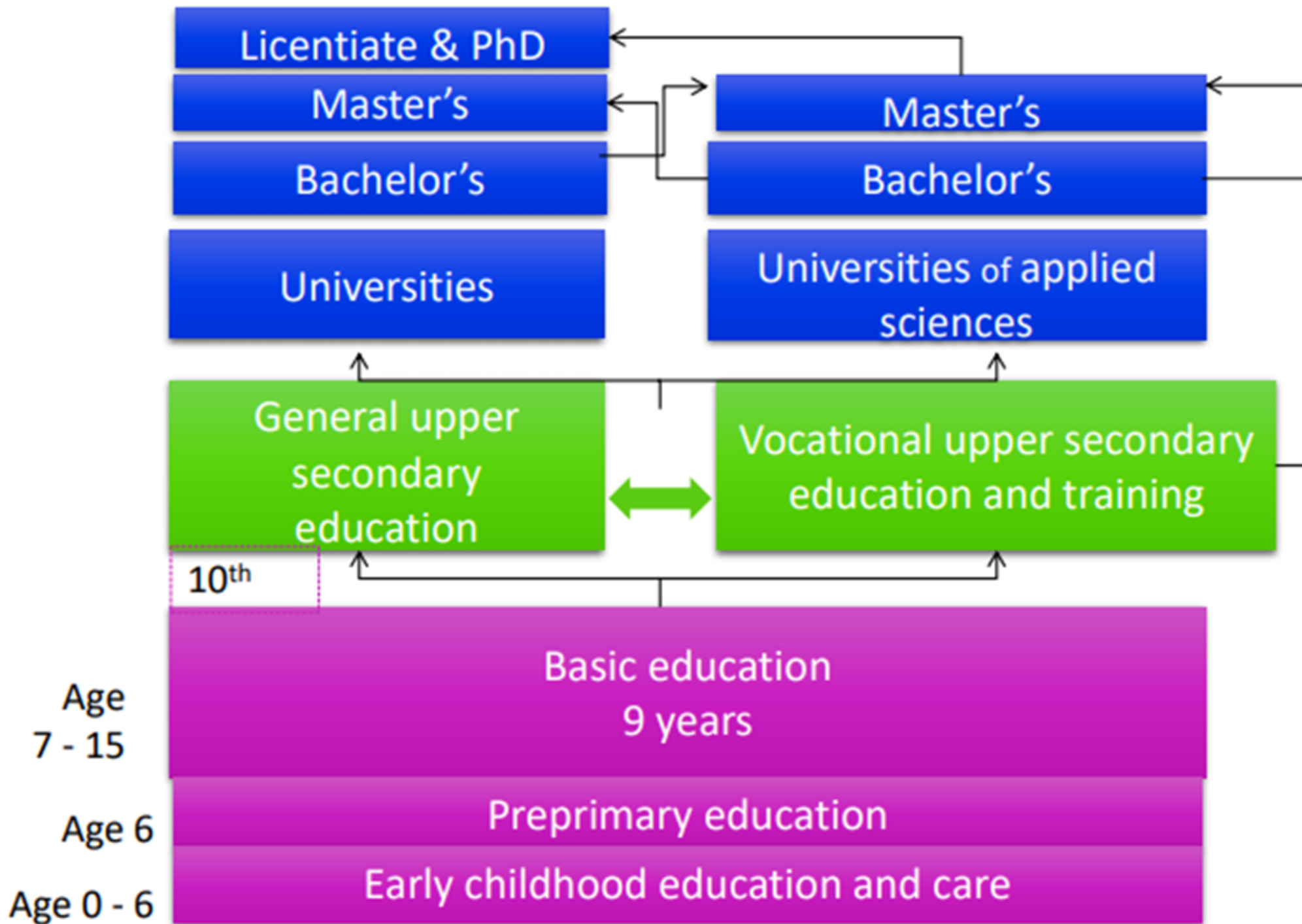
5 savjetnika za učenike

školska medicinska sestra, 2 psihologa, školski socijalni radnik

djelatnik za rad s mladima, sportski trener

2 djelatnika za multikulturalna pitanja





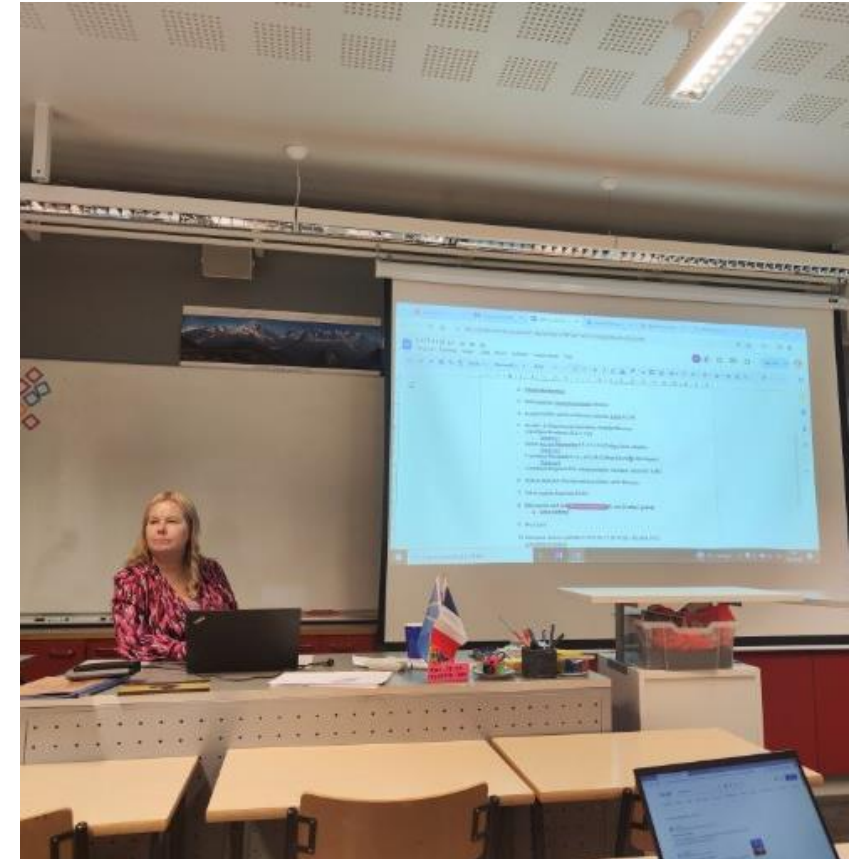
Sloboda izbora!

- Nastavna godina podijeljena na 5 semestara od 7 tjedana
- Učenici odabiru šest predmeta u svakom semestru, uobičajeno, ali mogu odabrati i manje predmeta po semestru
- Škola se pohađa 3 godine, uobičajeno
- Nije neobično pohađati školu 3,5 ili 4 godine
- Rijetko tko školu završi za manje od 3 godine



Nastava

- školski sat 75 min / pauza 15
- preko 40 predmeta za analizu i izradu medija
- Finski i strani jezici
- Povijest i društvene znanosti
- Umjetnost, glazba
- Psihologija
- Programiranje
- Matematika





Oprema škole

- nastavna sredstva i pomagala,
- prostor za učenje,
- prostor za tišinu,
- dnevni boravci,
- školski restoran,
- sportska dvorana,
- dvorana za svečanosti
- knjižnica, ali bez knjižničara,
- najnovija tehnologija,
- knjige i materijale za učenje, besplatni za sve učenike.

Matura

- Najmanje u pet predmeta
- Finski jezik je obvezan
- Polaže se dva puta godišnje (rujan i ožujak)
- Nema usmenih testova
- Jezični testovi imaju razumijevanje slušanja
- Polaganje na računalima - iako nema dostupnog Googlea



MOODLE <https://Kampus.sanomapro.fi>

s a n o m a p r o

Kirjaudu sisään

Yleiset tunnukset **Oppilaitos tai kunta**


TUNNUS TAI SÄHKÖPOSTIOSOITE

SALASANA

Näytä salasana [Unohtuiko salasana?](#)

KIRJAUDU

— tai —

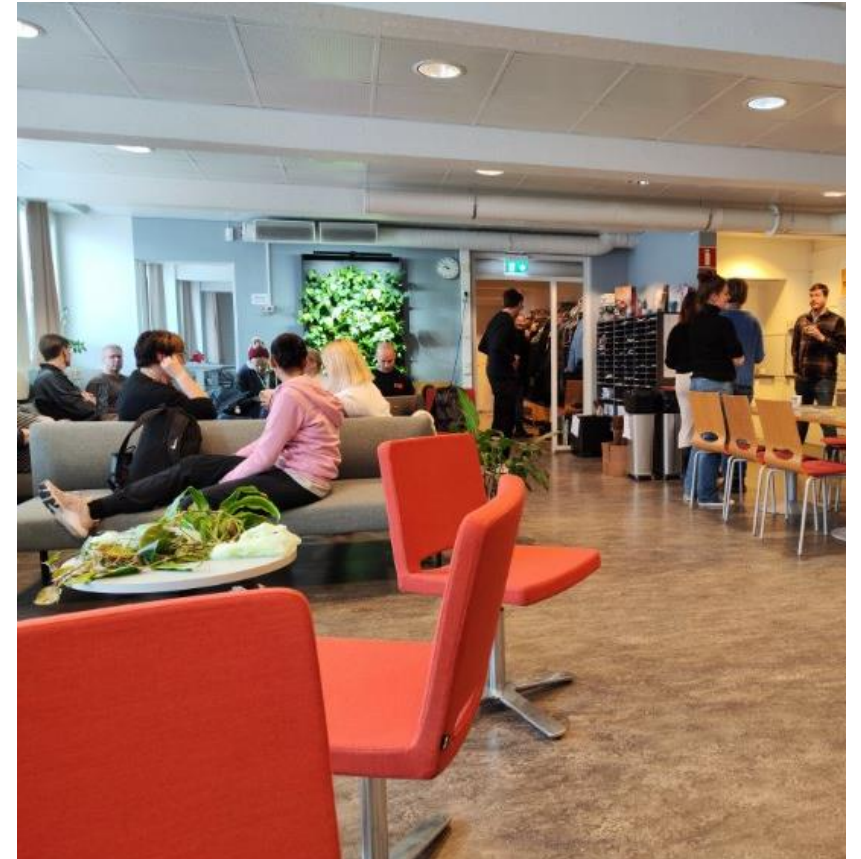
 [Käytä MPASSid:tä](#)

— tai —

[Luo uusi tunnus](#)

Stručno usavršavanje za učitelje/nastavnike u Finskoj

- Kontinuirano usavršavanje sastavni je dio profesionalnog razvoja nastavnika.
- Obrazovni sustav naglašava cjeloživotno učenje i potiče nastavnike da kontinuirano usavršavaju svoje vještine
- Programi kontinuiranog usavršavanja nastavnika u Finskoj pokrivaju širok raspon tema, raznolike nastavne metode, tehnike upravljanja razredom, obrazovne tehnologije te strategije ocjenjivanja
- Programe stručnog usavršavanja provode sveučilišta, ustanove za izobrazbu nastavnika, obrazovne organizacije i profesionalci u obliku radionica, seminara, konferencija, online tečajeva i kroz mogućnost suradnje s kolegama.



Naglasak stručnog usavršavanja na europskim standardima 21. stoljeća

- poduzetništvo
- učenje kroz igru
- razvijanje ICT vještina i digitalne pismenosti nastavnika kako bi poboljšali svestranost u nastavnim metodama.
- kako poticati radoznalosti i kreativnosti učenika
- razvijanje sudioničkih vještina
- učenje temeljeno na istraživanju



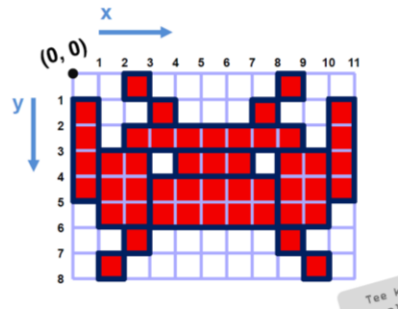
Za kraj

Fleksibilnost i bogatstvo izbora predmeta koje finska škola nudi svojim učenicima ključni su faktori koji doprinose izvrsnosti i inovativnosti njihova obrazovnog sustava.



Na satovima

Piirrä ALIEN SVG:118



KUNKA AIDATA MATKAN KÜESSI!

Matkan kaavut:

$$a_n = a_1 + (n-1) \cdot d$$

$$a_n = a_1 \cdot q^{n-1}$$

$$ax^2 + bx + c = 0$$

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

$$S_n = n \cdot \frac{(a_1 + a_n)}{2}$$

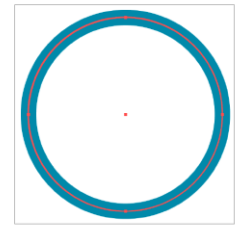
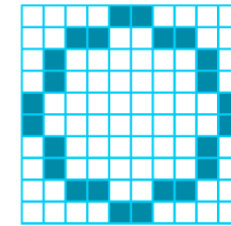
$$S_n = a_1 \cdot \frac{1 - q^n}{1 - q}$$

$$\sigma = s_n = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

$$s_{n-1} = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^{n-1} (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$


Rasteri- eli pistegrafiikka

Vektori- eli viivagrafiikka



Logaritmin laskusäännöt

- $\log_a(x^n) = n \cdot \log_a(x)$
- $\log_a(x) + \log_a(y) = \log_a(x \cdot y)$
- $\log_a(x) - \log_a(y) = \log_a\left(\frac{x}{y}\right)$

(logaritmin summa)

Iz bilješki...

MONIKULMION KULMIEN SUMMA

KULMIO

NELIKULMIO

VIISIKULMIO

KAKSIKULMIOTA 360

KOLMEKOLMIOTA 540

KOLMIKULMIO 3

KAKSI 360

ZBROJ KUTOVA MNOGOKUTA

KUT

ČETVOROKUTAN

PETEROKUT

DVOSTRUKI TROKUT 360

TRI TROKUTA 540

TROKUT 3

DVA 360



Brojevi - Numerot

1	Yksi	Kymmenen	10
2	Kaksi	Kaksikymmentä	20
3	Kolme	Kolmekymmentä	30
4	Neljä	Neljäkymmentä	40
5	Viisi	Viisikymmentä	50
6	Kuusi	Kuusikymmentä	60
7	Seitsemän	Seitsemänkymmentä	70
8	Kahdeksan	Kahdeksänkymmentä	80
9	Yhdeksän	Yhdeksänkymmentä	90
10	Kymmenen	Sata	100

rijesi jednadzbu $2x=10$

Da bismo riješili jednadzbu, trebamo izolirati nepoznatu x . Koji bi bio prvi korak u rješavanju jednadzbe $2x = 10$?

pomnoziti s 2

Zapravo, trebamo podijeliti obje strane jednadzbe s 2 kako bismo izolirali x . Možeš li podijeliti obje strane jednadzbe s 2?

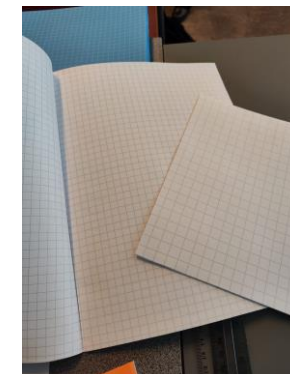
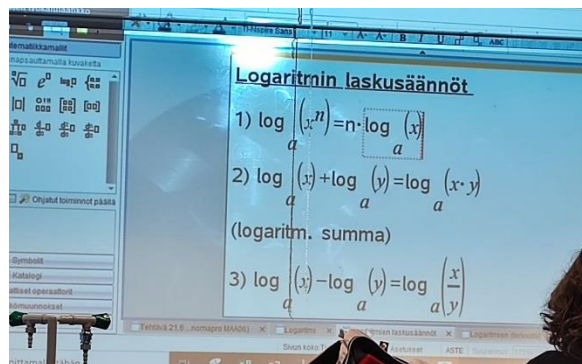
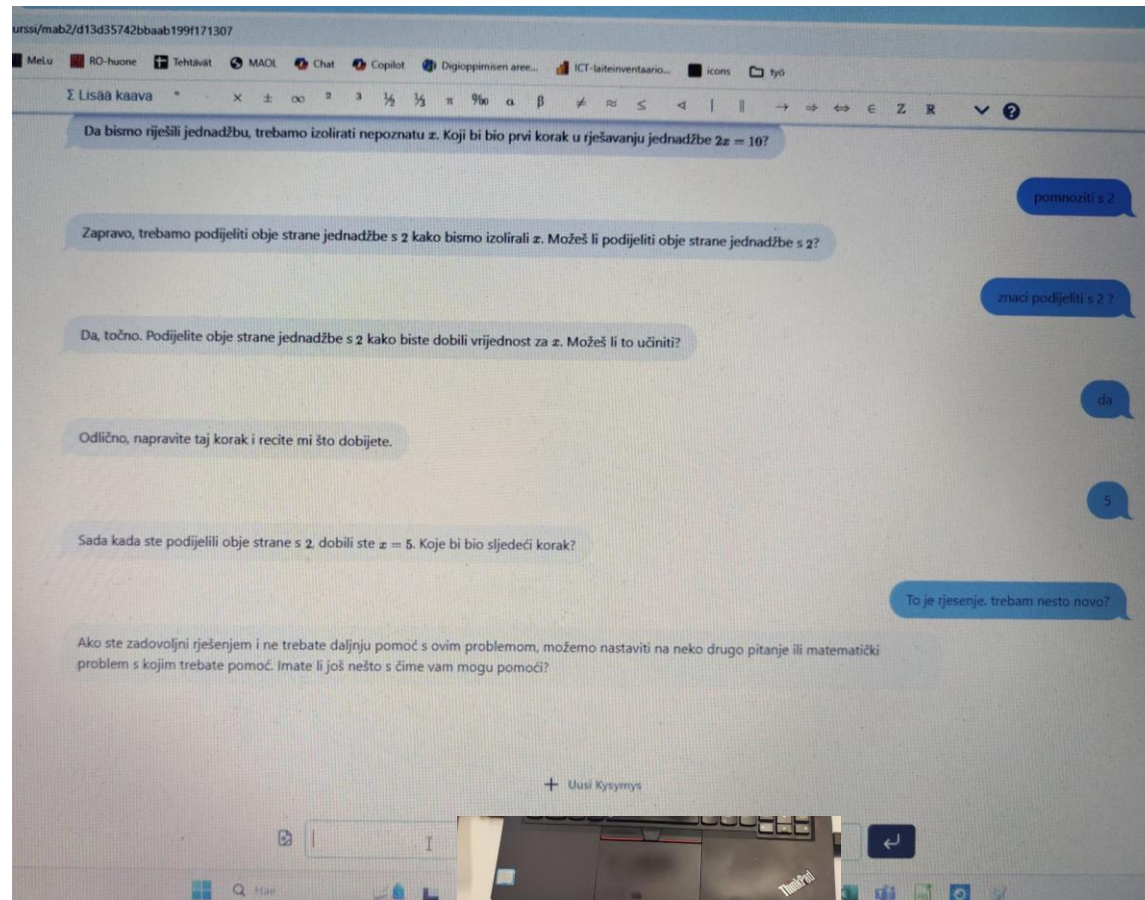
znaci podijeliti s 2 ?

Da, točno. Podijelite obje strane jednadzbe s 2 kako biste dobili vrijednost za x . Možeš li to učiniti?

da

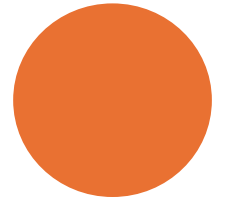
Odlično, napravite taj korak i recite mi što dobijete.

Sada kada ste podijelili obje strane s 2, dobili ste $x = 5$. Koje bi bio sljedeći korak?









Čakula s AI

Inspiracija

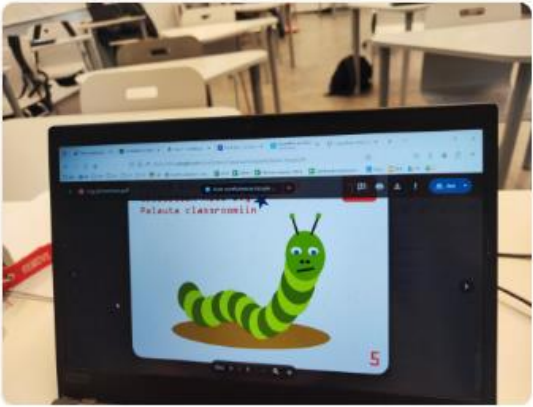




Zadatak

EV  Ela Veža Thursday 5:10 PM      

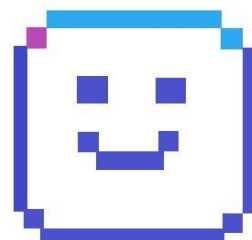
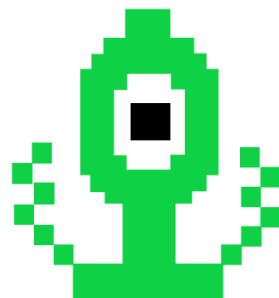
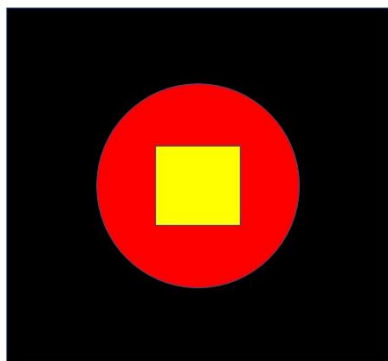
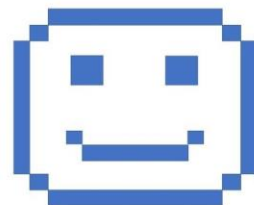
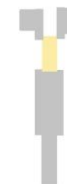
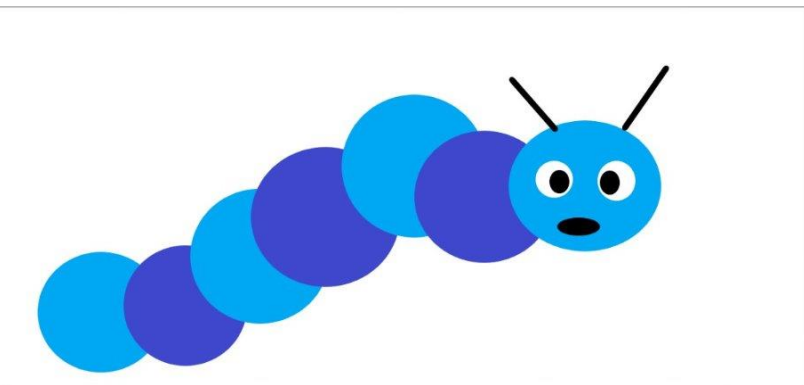
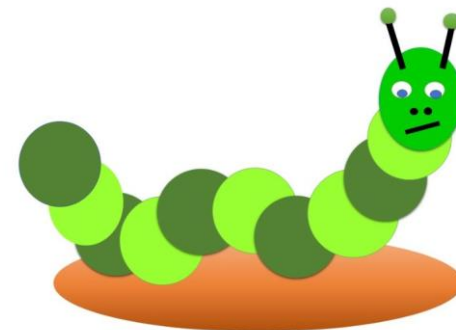
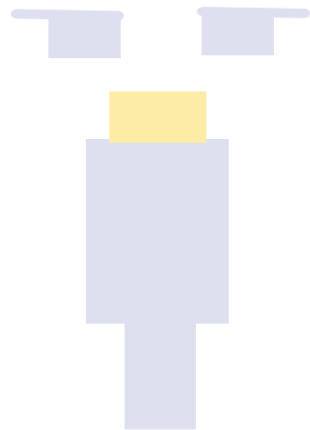
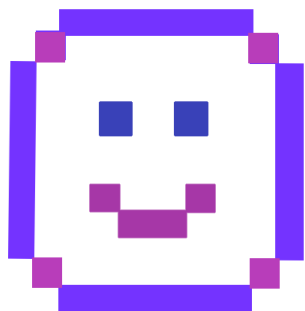
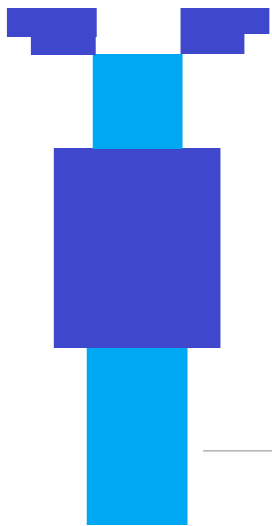
Kako sam napravljen?

Tvoj današnji zadatak je da pokušaš odgonetnuti način na koji možeš napraviti ovaj crtež. Otkrit ćemo da je napravljen uz pomoć jednog programskog jezika, ali vi ne morate nužno tako. Sretno!









- 1 `<rect x="100" y="200" width="300" height="300" fill="black" />`
- 2 `<circle cx="250" cy="350" r="100" fill="red" />`
- 3 `<rect x="200" y="300" width="100" height="100" fill="yellow" />`

Basic-coding-with-game-theme-in-javascript



Harjoitus: tee kuva, jossa on

1 Musta neliö
300x300
yläkulma (100,200)

2 Punainen ympyrä
säde=100
keskellä

3 Keltainen neliö
100x100
keskellä



Suorakulmio ja ympyrä tehtiin näin.

```
<rect x="50" y="100" width="200" height="200" fill="blue" />  
<circle cx="200" cy="300" r="150" fill="green" />
```

3



1 `<rect x="100" y="200" width="300" height="300" fill="black" />`

2 `<circle cx="250" cy="350" r="100" fill="red" />`

3 `<rect x="200" y="300" width="100" height="100" fill="yellow" />`

Piirrä kuvan kaltainen mato
Repliin Mato. Palauta
linkki ja koodi 
classroomiin



4p
TT1

5

Osnove računske grafike - vrednovanje

BODOVANJE

1. Prva vrsta elemenata na slici 1
2. Tekst u redu 1
3. Izgled po redu 1
4. Boje po redu 1
5. Oblikovanje koda I jasnoća 1

Pisteytys

5p
TT3

1

Kuvassa oikeanlaisia elementtejä

1 p

2

Teksti ok

1 p

3

Asettelut kunnossa

1 p

4

Värit kunnossa

1 p

5

Koodin muotoilu ja selkeys

1 p



Kiitos!!

- <https://bit.ly/HRvsFIN>

Hvala na pažnji!!!



Odaberite glazbu za kraj

Sibelius



Samu Haber

