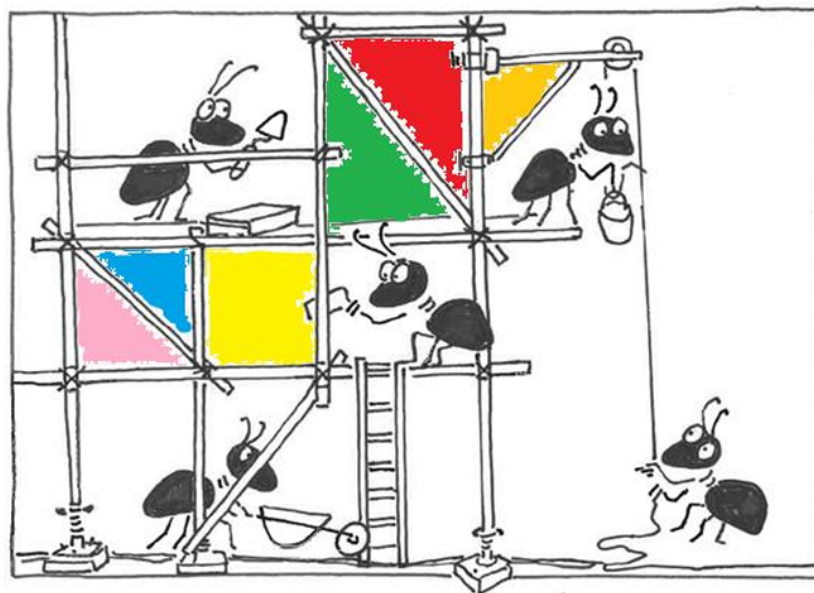




Inovativna nastava na univerzitetu: Co-design i „obrnut razred“ u praksi

Kako promijeniti pasivnu učionicu u prostor učenja kroz saradnju, kreativnost i odgovornost?

Innovation in reverse classroom, the best way to stimulate learning process by co-elaborative work



Jean-Charles Cailliez

Lille Catholic University, April 15, 2024



UNIVERSITÉ
CATHOLIQUE
DE LILLE 1875

Na radionici **prof. Jean-Charlesa Caillieza s Univerziteta u Lilleu** imala sam priliku vidjeti model koji u potpunosti preokreće klasični koncept predavanja. Umjesto da samo slušaju, studenti postaju predavači. Profesor je „jedini student“ koji postavlja pitanja, potiče raspravu i traži da ga nauče.

Rezultat: puna učionica angažovanih ljudi, saradnje i znanja koje se zaista gradi.

Pogledajte njegovu prezentaciju na engleskom:

https://www.youtube.com/watch?v=_tx-QqzpVXo

Kako to izgleda?

Timovi kao laboratoriji znanja

Studenti se dijele u timove od 5–6 članova, svjesno mješovitog sastava (različiti nivoi znanja, spol, vještine, profili).

Profesor daje zajedničku temu za cijeli semestar (npr. „Genetika“ - oblast profesora Caillieza, „Digitalne dezinformacije“, „Kultura i komunikacija“ - moje oblasti).

Unutar te teme, svaki tim dobije različito poglavlje ili podtemu, npr.:

Tim 1: Replikacija / Izvori informacija

Tim 2: Mutacija / Širenje lažnih vijesti

Tim 3: Vakcinacija / Medijska pismenost

Svaki tim kreira svoje „mini poglavlje“, ali kroz rotaciju sadržaja svi na kraju upoznaju i koriguju radove drugih timova. Tako se kolektivno gradi cjelokupno gradivo, a učionica postaje prostor dijeljenja, testiranja i preoblikovanja ideja. Codesign pedagogija nalazi se u samom središtu Cailliezovog modela. Utemeljena je na principima design thinkinga – empatija, eksperiment i iteracija – i pretvara nastavu u proces zajedničkog dizajniranja: studenti i nastavnici zajedno definišu probleme, stvaraju rješenja i reflektuju o procesu. Učionica postaje laboratorij ideja, gdje se greške tretiraju kao prototipovi, a svaka iteracija vodi novom nivou razumijevanja. To je proces u kojem se razvijaju kognitivne i socio-emocionalne kompetencije – saradnja, komunikacija, kreativnost i odgovornost.

Proces rada: istraži ✕ kreiraj ✕ predstavi ✕ reflektuj

Timovi sami istražuju izvore, pišu tekstove, dodaju ilustracije i povezuju ih s konkretnim primjerima. Na svakoj sesiji, jedan ili više timova prezentuje svoj dio, dok ostali postaju „publika-stručnjaci“ koji postavljaju pitanja i bilježe nejasnoće. Zatim drugi tim preuzima njihov rad, dopunjava i ispravlja poglavlje – sve dok ne nastane cjelovito, zajedničko znanje.

Igre i metode koje mijenjaju dinamiku časa

Tokom radionice, prof. Cailliez je predstavio niz didaktičkih metoda koje pokazuju kako se obrnut razred i codesign mogu realizovati u praksi.

Sve metode imaju zajednički cilj: osnažiti timsko mišljenje, refleksiju i stvaranje zajedničkog smisla.

Izazov rješavanja problema (Problem-Solving Challenge)

Grupe dobijaju npr. zadatak da osmisle jednodnevnu „pješačku dionicu“ (planinsku stazu) – rješavajući realan problem kroz kreativno razmišljanje. Uslovi se mijenjaju tokom rada („dodajte pristupačnost za ljude sa posebnim potrebama“), što zahtijeva stalnu prilagodbu i dizajnerski način razmišljanja.

Ping-pong metoda (Ping-Pong Method)

Dva tima naizmjenično razvijaju ideje jedni drugih bez dodatnog objašnjenja a iz različitih uglova. Svaka „runda“ mijenja pravac rješenja.

Primjena: jedan tim napiše početak novinskog članka, drugi ga završava bez konteksta. Nakon tri

izmjene, analiziraju kako se značenje promijenilo i gdje je nastala „distorzija poruke“.

Interpretacija slike (Picture Interpretation)

Jedna grupa opisuje sliku koju druga grupa ne vidi. Na osnovu opisa, druga grupa pokušava nacrtati ili protumačiti temu.

Primjena: analiza vizualne propagande – kako se poruke gube i preoblikuju tokom prenošenja, i kako kontekst utiče na percepciju.

Učionički hakaton (Learning Hackathon)

Studenti u kratkom roku (npr. 90 minuta) moraju osmisliti rješenje stvarnog problema.

Primjena: osmisliti digitalnu kampanju protiv govora mržnje koristeći društvene mreže.

Hakaton kombinuje kreativnost, timski rad i praktično učenje pod pritiskom.

LEGO metafora (The LEGO Metaphor)

Učesnici koriste LEGO kockice da simbolično predstave apstraktne ideje.

Primjena: studenti mogu „graditi“ medijski ekosistem – gdje svaka boja ili oblik predstavlja aktera (vlada, novinari, algoritmi, publika).

Ova metoda potiče vizualno modeliranje i sistemsko razmišljanje.

Rotacija uloga (Role Rotation)

Svaki član tima preuzima različitu ulogu (npr. novinar, urednik, čitatelj, PR menadžer).

Cilj: razumjeti kako moć i pozicija oblikuju poruku i interpretaciju.

Refleksivni završni krug (Reflective Debrief)

Na kraju procesa, grupe analiziraju šta su naučile, gdje su pogriješile i šta bi promijenile.

Primjena: zajednička refleksija o etici, pristrasnosti i komunikacijskim strategijama.

Evaluacija i „ispitivanje“

Umjesto klasičnog testa, ispitivanje se dešava kroz proces:

Tokom semestra studenti sami kreiraju pitanja – individualno i grupno.

Pitanja se objavljuju na platformi (npr. Moodle), a ostali glasaju za najvažnija.

Profesor odgovara samo na pitanja s najviše glasova, i koristi ih za dublju raspravu.

Na završnom ispitu kombinuje njihova pitanja i nekoliko vlastitih.

Ocjenjivanje je timsko, uz dodatne bodove kroz vršnjačku procjenu (peer-evaluation).

Svaka sesija završava mini refleksijom:

„Šta nam je bilo najkorisnije?“

„Šta bismo promijenili?“

Negativne opaske profesor koristi za poboljšanje naredne sesije – inovacija kroz iteraciju.

Teorijski okvir

Ovaj pristup se temelji na principima co-design pedagogije i design thinking metodologije, naročito na tri koraka:

Empatija: razumjeti perspektive drugih i krajnje korisnike znanja.

Eksperiment: pokušavati, testirati, griješiti i učiti iz toga.

Iteracija: ponavljati, prepravljati i usavršavati proces.

Ove metode su prilagođene univerzitetskom nivou, ali se mogu uspješno primijeniti i u srednjem obrazovanju – gdje studenti također mogu preuzeti ulogu su-kreatora znanja.

Naučne reference

Zeivots, S., Hopwood, N., Wardak, D., & Cram, A. (2024). *Co-design practice in higher education: Practice theory insights into collaborative curriculum development*. *Higher Education Research & Development*. DOI: 10.1080/07294360.2024.2410269

McLaughlin, J. E., Lake, D., Chen, E., Guo, W., & McKenna, K. (2022). *Design Thinking Teaching and Learning in Higher Education: Experiences across Four Universities*. *PLoS ONE*, 17(3). [Link](#)

Saro, N., Muhiddin, N. I., Syaiful Anwar, N., Abdul Karim, N., & Badrul Hisham, N. A. (2025). *The Impact of Design Thinking on Student Engagement and Team Dynamics in Higher Education*. *IJRISS*, 9(02), 1464-1468. [Link](#)

Lubicz-Nawrocka, T. (2022). *Conceptualisations of curriculum co-creation: "It's not them ... it's us!" Teaching in Higher Education*. [Link](#)

Collections

Objava