

Pojam marketinga i oglašavanje

ID: 4411132

Jezik: hrvatski - standardni

Materijal recenziran:

Ključne riječi: marketing, mediji, Oglašavanje, neetičnost, subliminalne poruke

Klasa:

Status: Gotov materijal

Datum zaprimanja:

Rok isteka datuma za pregled:

Opis: ◆t oRazred: 4. agroturistički tehničar Nastavna jedinica: Pojam marketinga i oglašavanje Izvorno je materijal izrađen za potrebe agroturističkih tehničara koji se tek u četvrtom razredu susreću sa pojmom marketinga i oglašavanja, no materijal se može koristiti i u nižim razredima srednje škole. Materijal sadrži poveznicu na prezentaciju koja je izrađena u Canvi, a kako sadrži popriličan broj primjera ima i 60 slajdova. Prezentacija je osnova oko koje je baziran blok sat. Materijali sadrže i poveznicu na OneDrive u kojoj se nalaze radni listići te priprema odnosno artikulacija nastavnog sata u kojoj je detaljno opisan nastavni sat korak po korak, slajd po slajd, zadatak po zadatak. Ponekad kada se direktno otvaraju dokumenti u OneDrivu program često zna promijeniti izgled i oblik dokumenta te predlažem da "skinete" word dokument na računalo da ga vidite u izvornom obliku kako treba biti. Materijali sadrže i poveznicu na kviz u Kahootu. Kahoot! je jednostavan i interaktivni alat koji koristi elemente učenja kroz igru. Kod učenika potiče natjecateljski duh te tako povećava motivaciju, a prilagođen je svim uzrastima. Nastavnici koji u nastavi žele koristiti Kahoot! prvo se moraju registrirati na web stranici www.getkahoot.com. Pri registraciji valja odabrati opciju „I'm a teacher“ i navesti ustanovu u kojoj radite. Učenici ne moraju kreirati korisničke račune kako bi pristupili igri. Potrebno je samo u preglednik na uređaju s pristupom internetu (pametnom mobitelu, tabletu ili računalu) otvoriti web stranicu www.kahoot.it. Za one koji ne znaju, nastavnik bira i otvara željeni kviz na računalu te se na zaslonu prikazuju upute za učenike. Oni u svoje uređaje upisuju pin igre te nadimak. Pitanja se prikazuju na velikom zaslonu, a nakon 5 sekundi vidljivi su i ponuđeni odgovori. Svaki je odgovor označen simbolom druge boje i oblika. Učenici na svojim uređajima imaju prikazane samo te simbole (bez teksta) te odabiru ono polje koje označuje odgovor kojega smatraju točnim. Time je pogled učenika usmjeren

prema velikom zaslonu, odnosno učitelju, a njegov uređaji služi mu samo kao „joystick“ i ne odvlači pažnju s učitelja i aktivnosti u cjelini. Kada svi igrači ponude odgovore ili kada istekne vrijeme, na velikom zaslonu prikaže se točan odgovor. Uz njega, povratna informacija uključuje i broj točnih odgovora, rang listu igrača te ukupan broj bodova svakog igrača ili tima, dok je na zaslonima uređaja pojedinih učenika vidljivo je li odgovor koji su ponudili točan ili pogrešan, kao i broj osvojenih bodova, plasman te rang lista prvih 5 učenika.

Kategorija:

Obrazovni sadržaji-> Strukovne škole

Doprinositelji

Ime: Sanja Sulik

Opis: autor

Autor: Da

Registrirani korisnik: Da

Ime: Sanja Sulik

Opis: Osobe ili ustanove koje objavljuju materijal

Autor: Ne

Registrirani korisnik: Da

Ustanova:

Tip: Priprema za nastavni sat

Namjena: učiteljima i nastavnicima

Razina interaktivnosti: srednja razina interaktivnosti

Namjenjena dob:

Age Range: srednjoškolska dob

Learning Time: jedan do tri sata

Description:

Potrebne vještine:

Prilagođenost mobilnim uređajima: ne

Tehničke vještine:

- Nisu unesene

Upute za instalaciju:

Plaćanje: ne

Licenca: Imenovanje (CC BY)

Način pristupa: Potreban login na repozitorij

Napomene:

Verzija: 1.0

Cijena: 0.0

ISBN:

Broj izdanja:

Agencija:

Revizije:

Relevantni materijali van Edutorija:

Namjena pripreme: