

Igrifikacija i primjena savremenih tehnologija u nastavi kroz istraživačko i aktivno učenje

OBLAST: Matematička i prirodno-naučna pismenost

POLAZIŠTE – ZAŠTO JE PRAKSA PROVEDENA?

- Polazište prakse bila je potreba za primjenom drugačijih i učenicima bližih načina rada koji odstupaju od klasične, tradicionalno organizirane nastave. Poseban potencijal prepoznat je u korištenju **savremenih tehnologija i igrifikacije**, jer takav pristup odgovara interesovanjima učenika i omogućava njihovo aktivnije uključivanje u proces učenja.
- Praksa je osmišljena tako da učenicima omogući veću slobodu u radu, samostalno istraživanje i aktivnije učestvovanje u nastavnim aktivnostima. Posebno je značajno što je pristup bio otvoren za učenike različitih nivoa znanja, uključujući i učenike sa posebnim obrazovnim potrebama.
- Tokom realizacije pokazalo se da su aktivnosti koje se razlikuju od klasične nastave izazvale izraženo interesovanje učenika. Učenici koji nisu bili direktno obuhvaćeni realizacijom također su sa zanimanjem pratili aktivnosti, iskazivali želju da učestvuju i pokažu interes za sadržaje koji se obrađuju.

CILJNA GRUPA DJECE

Kvalitativni opis ciljne grupe

- Praksom su obuhvaćeni učenici različitih nivoa znanja i različitih obrazovnih potreba. Posebna vrijednost pristupa jeste njegova inkluzivnost: **svi učenici mogli su učestvovati**, uključujući i učenike sa posebnim potrebama.
- Učenici su pokazali izraženo interesovanje za aktivnosti zasnovane na igricama i savremenim tehnologijama. Takav način rada omogućio im je veću aktivnost, samostalno istraživanje i veću slobodu u izvršavanju zadataka. U odnosu na uobičajene nastavne aktivnosti, učenici su imali više prostora da sami istražuju i rade.
- Interesovanje nije bilo ograničeno samo na neposrednu ciljnu grupu. Učenici iz razreda u kojima nastavnici nisu direktno provodili praksu također su pratili aktivnosti sa zanimanjem i iskazivali želju za uključivanjem i dodatnim saznanjima.

CILJEVI PRAKSE

Opći cilj

Povećati aktivno i motivirano učešće učenika u nastavnom procesu primjenom igrifikacije, savremenih tehnologija i istraživačkih metoda rada, uz omogućavanje veće samostalnosti i slobode u učenju.

Specifični ciljevi

- podsticati učenike na aktivno uključivanje u nastavni proces;
- povećavati motivaciju za učenje primjenom njima bliskih digitalnih sadržaja;
- razvijati samostalnost u radu i istraživanju;
- omogućiti učenicima da aktivno istražuju i pronalaze informacije;
- razvijati sposobnost korištenja interneta u funkciji učenja;
- primjenjivati igrifikaciju u obradi, ponavljanju i utvrđivanju nastavnih sadržaja;
- omogućiti učešće učenika različitih nivoa znanja;
- uključivati učenike sa posebnim obrazovnim potrebama u zajedničke aktivnosti;
- razvijati interesovanje za nastavne sadržaje kroz savremene metode rada;
- podsticati kreativnije i fleksibilnije načine učenja;
- razvijati odgovornost i samostalnost učenika u izvršavanju zadataka.

MEĐUPREDMETNA KORELACIJA

Njemački jezik i književnost

- Praksa je realizirana i u nastavi njemačkog jezika i književnosti, gdje je primjena drugačijih metoda i digitalnih sadržaja omogućila učenicima aktivnije učešće i samostalnije istraživanje.

Matematika i fizika

- Matematički i prirodno-naučni sadržaji povezani su sa primjenom igrica i savremenih tehnologija. Digitalni pristupi omogućavaju da se sadržaji obrađuju, ponavljaju i utvrđuju na način koji učenicima pruža veću mogućnost aktivnosti i istraživanja.

Tehnički odgoj i informatika

- Ova oblast predstavlja neposrednu osnovu za korištenje interneta i savremenih tehnologija. Učenici su imali priliku da digitalne alate koriste ne samo za praćenje sadržaja već i za samostalno istraživanje i rad.

AKTIVNOSTI

Priprema i prilagođavanje aktivnosti

- Prilikom realizacije planirane aktivnosti prilagođavane su mogućnostima rada u školskim uslovima. Posebno su modificirane aktivnosti koje su uključivale korištenje interneta, pri čemu su određeni segmenti prilagođeni onome što je bilo moguće realizirati u školi.
- Prilagođavanje nije predstavljalo odustajanje od osnovne ideje prakse, već način da se savremeni digitalni sadržaji i istraživačke aktivnosti usklade sa konkretnim uslovima rada.

Primjena igrice u nastavi

- Centralni element prakse bila je primjena **igrice kao nastavnog sredstva i metode rada**. Učenici su veoma dobro prihvatili ovakav način rada jer je bio usklađen sa njihovim interesovanjima.
- Igrifikacija je omogućila da učenici sadržajima pristupe na drugačiji način, uz veći stepen zainteresiranosti i aktivnog učešća. Istovremeno je otvorena mogućnost da se isti princip primijeni u različitim fazama nastavnog procesa – prilikom obrade novih sadržaja, kao i prilikom ponavljanja i utvrđivanja gradiva.

Korištenje interneta i savremenih tehnologija

- Internet i savremene tehnologije korišteni su kao podrška istraživanju i učenju. Učenici su imali veću slobodu da samostalno istražuju i rade, što je predstavljalo jednu od bitnih razlika u odnosu na uobičajene načine rada.
- Aktivnosti vezane za internet tokom realizacije su modificirane i prilagođene konkretnim mogućnostima škole.

Samostalni rad učenika

- U odnosu na klasičnije oblike nastave, učenicima je omogućeno više prostora za samostalno istraživanje i izvršavanje zadataka. Nastavnik je imao ulogu podrške, dok su učenici u većoj mjeri mogli samostalno birati način pristupa zadatku i istraživati sadržaje.

Inkluzivno učešće

- Aktivnosti su bile otvorene za učenike različitih nivoa znanja i učenike sa posebnim obrazovnim potrebama. Time je omogućeno zajedničko učešće učenika u aktivnostima koje se mogu prilagođavati individualnim mogućnostima.

OSTVARENI ISHODI

Obrazovni ishodi

Primjenom igrica i savremenih tehnologija učenicima je omogućeno da nastavnim sadržajima pristupe kroz drugačije oblike učenja. Posebno je razvijana mogućnost korištenja igrica za:

- obradu nastavnih lekcija;
- ponavljanje nastavnih sadržaja;
- utvrđivanje gradiva;
- samostalno istraživanje;
- povezivanje nastavnog sadržaja sa digitalnim okruženjem.

Funkcionalni ishodi

Praksa je posebno doprinijela razvoju:

- samostalnosti u učenju;
- istraživačkih sposobnosti;
- sposobnosti korištenja interneta u obrazovne svrhe;
- aktivnog učešća u nastavnom procesu;
- snalaženja u digitalnom okruženju;
- sposobnosti samostalnog rada;
- motivacije za učenje;
- fleksibilnosti u pristupu nastavnim zadacima.

Odgojni ishodi

Kroz praksu su podsticani:

- zainteresiranost za učenje;
- inicijativnost;
- samostalnost;
- spremnost na istraživanje;
- aktivno učestvovanje;
- uvažavanje različitih načina učenja;
- uključivanje učenika različitih nivoa znanja i obrazovnih potreba.

Konkretni pokazatelji ostvarenja

- Učenici različitih nivoa znanja mogli su učestvovati u aktivnostima.
- Uključeni su i učenici sa posebnim obrazovnim potrebama.
- Učenici su pokazali veliko interesovanje za igricu kao oblik nastavnog rada.
- Učenici su imali veću mogućnost samostalnog istraživanja i rada.
- Učenici iz drugih razreda, koji nisu bili neposredno obuhvaćeni praksom, pokazali su interesovanje za aktivnosti i želju za uključivanjem.
- Savremene tehnologije i aktivnosti koje odstupaju od klasične nastave pokazale su se posebno prihvatljivim učenicima.

Ul. Pozorišna 13
75 000 Tuzla B&H
Tel. +387 (0)61 141 409
+387 (0)61 146 306
+387 (0)61 139 619
muios@bih.net.ba

MIOS Tuzla
www.ioskole.net


» INTERAKTIVNE OTVORENE ŠKOLE «
MEĐUNARODNO UDRUŽENJE

Međunarodno udruženje "Interaktivne otvorene škole" (MIOS), Tuzla

Prilozi:



Tel. +387 (0)61 141 409; +387 (0)61 146 306; +387 (0)61 139 619/ Reg. br.: 4209639050000

muios@bih.net.ba - www.ioskole.net