

Primjena Kahoot kviza u nastavi bosanskog jezika i književnosti

- Škola: Osnovna škola Blagaj
- Nastavnica: Anera Gološ
- Nastavni predmet: Bosanski jezik i književnost

Primjena digitalnog alata Kahoot

- Tokom realizacije nastavnih sadržaja u VII i IX razredu primijenjen je digitalni alat Kahoot kao savremeno sredstvo za aktivno učenje, ponavljanje i formativno praćenje napretka učenika.
- U VII razredu Kahoot kviz korišten je u oblasti gramatike, s fokusom na glagolske oblike. Učenici su kroz pažljivo osmišljena pitanja prepoznavali i razlikovali glagolska vremena: infinitiv, prezent, perfekt, aorist, imperfekat, pluskvamperfekat, futur I i futur II, kao i glagolske pridjeve. Također su uočavali razliku između ličnih i neličnih glagolskih oblika. Pitanja su bila različitog nivoa složenosti, od prepoznavanja do primjene znanja u kontekstu rečenice.
- U IX razredu Kahoot kviz korišten je u oblasti književnosti i historije jezika. Učenici su utvrđivali znanja o razvoju bosanskog jezika, staroslavenskom jeziku, najstarijim pismima – glagoljici, ćirilici i bosančici – kao i o značajnim kulturno-historijskim spomenicima.
- Čas je organizovan tako da učenici individualno pristupaju kvizu putem mobilnih uređaja, dok se pitanja istovremeno projiciraju na platnu i prikazuju na njihovim uređajima. Nakon svakog pitanja uslijedila je kratka diskusija i pojašnjenje, čime je Kahoot korišten ne samo za provjeru znanja već i kao sredstvo aktivnog učenja.
- Poseban značaj imala je motivacijska komponenta aktivnosti. Učenici su kroz bodovanje i rang-listu pratili vlastiti uspjeh, što je dodatno podsticalo njihovu angažovanost i zainteresovanost za nastavne sadržaje.

Aktivnost učenika

- Tokom rada učenici su koristili mobilne uređaje za individualno rješavanje pitanja. Aktivnost je zahtijevala koncentraciju, brzo razmišljanje i primjenu prethodno usvojenog znanja. Nakon pojedinačnih pitanja učenici su učestvovali u kratkim diskusijama, analizirali odgovore i uočavali eventualne greške.
- Fotografije aktivnosti prikazuju učenike tokom rada na Kahoot kvizu, njihovo aktivno učešće i koncentraciju, kao i rezultate kviza prikazane putem rang-liste na projekciji.

Refleksija učenika

- Učenici su pozitivno procijenili primjenu Kahoot kviza. Istakli su da im je ovakav način rada pomogao da lakše zapamte gradivo jer se učenje odvijalo kroz igru. Posebno im se dopala mogućnost da odmah vide rezultate i uoče gdje su pogriješili.
- Učenici su također istakli da im je bilo zanimljivo i uzbudljivo takmičiti se sa drugim učenicima, a izrazili su i želju da se slični kvizovi češće primjenjuju u nastavi.

Refleksija nastavnice

Kahoot se pokazao kao efikasan digitalni alat koji omogućava brzo uočavanje nivoa usvojenosti nastavnog gradiva i pružanje neposredne povratne informacije učenicima.

Posebno su se izdvojile sljedeće prednosti:

- povećana motivacija i angažovanost učenika;
- brza povratna informacija;
- razvijanje takmičarskog duha;
- mogućnost brzog uočavanja grešaka i poteškoća u usvajanju gradiva.

Tokom primjene uočeni su i određeni izazovi, prvenstveno tehničke poteškoće povezane sa internetom i potreba za dodatnim vremenom za pripremu kviza.

Plan unapređenja i dalje primjene

- U narednom periodu planirano je uvođenje diferenciranih pitanja, prilagođenih različitim nivoima znanja učenika, kao i kombinovanje Kahoot kviza sa grupnim radom.
- Kahoot će se nastaviti koristiti kao alat za motivaciju, ponavljanje i provjeru znanja, uz kontinuirano unapređivanje načina njegove primjene u nastavi bosanskog jezika i književnosti.