

Učenje, igra i tehnologija: Primjena Kahoota u nastavi engleskog jezika

Opći podaci

- Škola: JU „Osnovna škola Blagaj“
- Nastavnica: Elma Krvavac
- Nastavni predmet: Engleski jezik
- Razred: VI a
- Broj učenika: 14

Cilj i organizacija nastavnog časa

- Nastavni čas realizovan je s ciljem ponavljanja i utvrđivanja upotrebe pridjeva i priloga, kao i njihove pravilne primjene u govoru i pisanju. Čas je organizovan kroz uvodni, glavni i završni dio, uz primjenu različitih oblika rada i nastavnih metoda.

Realizacija nastavnih aktivnosti

- U uvodnom dijelu časa učenici su kroz vođeni razgovor i odgovore na postavljena pitanja aktivirali prethodno znanje o pridjevima i prilogima. Posebna pažnja bila je usmjerena na prepoznavanje i razlikovanje ovih vrsta riječi, kao i na njihovu tvorbu.
- U glavnom dijelu časa realizovane su aktivnosti rada u paru i individualnog rada. Učenici su koristili kartice sa pridjevima, formirali komparativ i superlativ te ih primjenjivali u rečenicama. Nakon toga su iste primjere transformisali u priloge i koristili ih u usmenom izražavanju. Na ovaj način učenici su razvijali komunikacijske kompetencije, povezivali gramatička pravila sa njihovom praktičnom primjenom i dodatno učvršćivali usvojeno znanje.
- Poseban segment časa činila je primjena digitalnog alata Kahoot kroz kviz znanja. Učenici su individualno odgovarali na pitanja koristeći mobilne uređaje, uz mogućnost trenutne povratne informacije o tačnosti odgovora. Ovakav način rada omogućio je praćenje napretka učenika i podstakao aktivno učešće svih učenika u procesu učenja.
- U završnom dijelu časa realizovana je formativna procjena kroz aktivnost „Roll the dice and respond“. Učenici su kroz ovu aktivnost reflektovali o naučenom, iznosili vlastite utiske i osvrtni se na realizovane aktivnosti.

Refleksija učenika

- Na osnovu usmene refleksije u završnom dijelu časa, učenici su iskazali visok nivo zadovoljstva realizacijom časa. Čas su opisali kao zanimljiv i dinamičan, uz ocjenu da je bio manje monoton u odnosu na tradicionalni pristup nastavi.
- Posebno su istakli Kahoot kviz kao zabavan i motivirajući dio časa, koji im je omogućio lakše razumijevanje i pamćenje nastavnog sadržaja. Pozitivno su ocijenili i rad u paru, jer im je omogućio razmjenu ideja i lakše savladavanje zadataka.

Lična refleksija nastavnice

Primjena digitalnog alata Kahoot pokazala se kao efikasan način za ponavljanje i provjeru znanja. Učenici su bili motivisani i aktivno uključeni tokom cijelog časa, što je doprinijelo kvalitetnijem usvajanju nastavnih sadržaja.

Prednosti primjene ovog alata ogledale su se u:

- brzom i jasnoj povratnoj informaciji;
- povećanoj motivaciji učenika;
- aktivnom učešću svih učenika;
- mogućnosti praćenja individualnog napretka.

Plan daljnje primjene digitalnog alata

- Planira se kontinuirana primjena digitalnog alata Kahoot u nastavnom procesu, posebno u fazama ponavljanja i formativnog vrednovanja znanja. Također je planirano kombinovanje ovog alata sa drugim digitalnim platformama u cilju unapređenja nastavnog procesa i obogaćivanja nastavnih aktivnosti.
- Olakšavajuće okolnosti za primjenu digitalnog alata uključuju dostupnost tehničke opreme i zainteresovanost učenika za korištenje digitalnih alata. Kao potencijalni izazovi izdvajaju se tehničke poteškoće i zavisnost od stabilne internetske konekcije.

Prilozi:

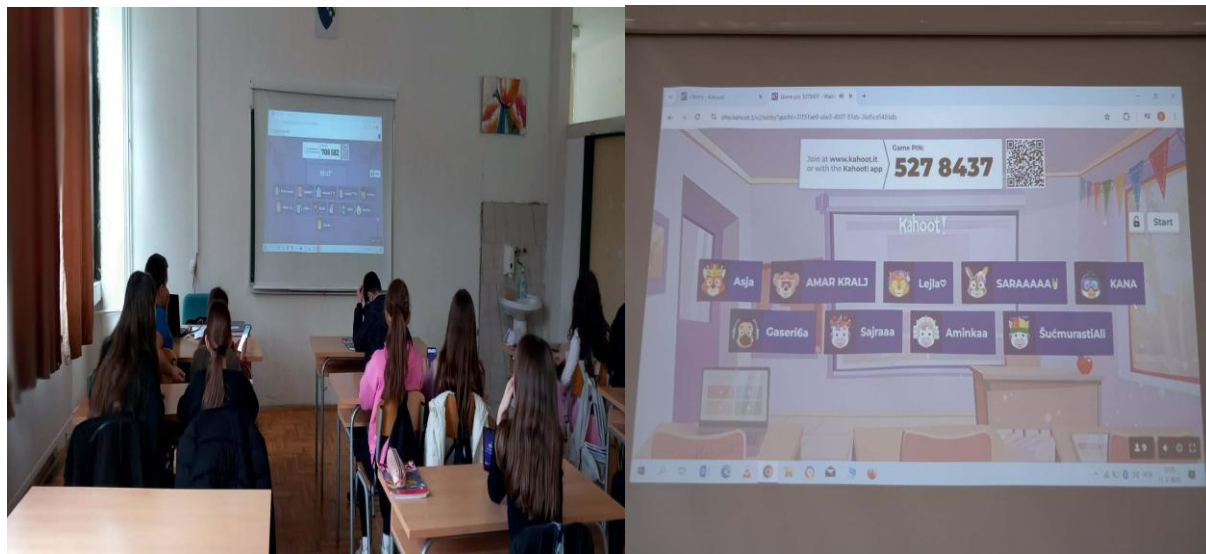


Ul. Pozorišna 13
75 000 Tuzla B&H
Tel. +387 (0)61 141 409
+387 (0)61 146 306
+387 (0)61 139 619
muios@bih.net.ba

MIOS Tuzla
www.ioskole.net



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



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