



Azra Vrećić



Profesor razredne nastave



JU OŠ „Sead Čehić“ Grahovo
Mala Kladuša

PEDAGOŠKA UVJERENJA

UVJERENJA, PRINCIPI POLAZIŠTA

Svako dijete je jedinstveno. U radu s djecom nastojim ostvariti pozitivnu i ugodnu atmosferu, te podsticati kreativnost, i želju za učenjem i istraživanjem. Igra je prvi socijalni oblik interakcije djeteta sa svijetom oko sebe. Kroz igru djeca spoznanju svijet oko sebe, upoznaju se sa socijalnim vještinama, savladavaju govor, vježbaju motoričke sposobnosti, jednostavno djeca kroz igru uče. Polaskom u školu, djeca se upoznaju sa novom sredinom, obavezama i aktivnostima. Prisutne su mnoge obaveze i zadaci koje treba izvršiti, a sve je manje vremena za igru. Svako dijete može usvojiti i savladati predviđene sadržaje, uz adekvatan pristup, i metodu i tehniku koja mu najbolje odgovara. Nemoguće je iznaći toliko broj metoda, ali igra je jedinstvena, i kroz igru svi učenici mogu uzeti učešće, i savladati sadržaje prema svojim sposobnostima. Djeca su sama po sebi inspiracija. Svaki novi radni dan je drugačiji od prethodnog. Svaki dan podučavate djecu, ali i ona mnogočemu nauče vas. Vjerujem da svako dijete može uspjeti, ako mu se osigura odgovarajući pristup. U svom radu koristim različite igre, naročito u uvodnom dijelu sata, kao motivaciju. Igre su se pokazale izuzetno uspješnim, jer se zaokupi dječija pažnja, i javi želja za učenjem i istraživanjem. Želim i nastojim da svako dijete prepozna predmet, oblast koja mu najviše odgovara, te nastojim usmjeravati aktivnosti u tom smjeru. Djeca su sama po sebi inspirativna. Ona su jedinstven motiv. Vjerujem da svako dijete može uspjeti. Polazim od činjenice da je svako dobar u nečemu. Nemoguće je da budemo dobri u svim oblastima. Kada bismo na taj način posmatrali svijet, tada bismo svi bili i atletičari, nogometaši, naučnici, itd. Kroz svoj rad, nastojim razvijati početni interes djeteta za određenu oblast, jednostavno ih usmjeravati. Kako je osnovno obrazovanje neophodno, bez obzira na talente, igra se pokazala kao uspješan saveznik u učenju.

Korištenjem igara, podstakla sam dječiju kreativnost, pobudila njihovu želju za učenjem, radom, i istraživanjem. Zajednički se dogovaramo, radimo, i partnerski pristupamo učenju.

S igrama sam krenula kada su učenici (trenutna generacija) pohađali prvi razred. Pokazale su se kao izuzetan pomoćnik u radu. Svi učenici su aktivni, učestvuju u radu, i postižu dobre rezultate. Igre se javljaju spontano, ovisno o nastavnim sadržajima koji se izučavaju. Igre zbližavaju učenike, potiču kreativnost i želju za napredovanjem.

KRATAK OPIS PRAKSE

Inovativna praksa „Igrom do znanja“ nastala je iz jedinstvene želja da se učenicima približi proces učenja i stvori prijatna radna atmosfera za rad i učenje. Prve dječije aktivnosti u odrastanju vezuju se uz igru, i zato bi igra svakodnevno trebala biti prisutna i u učionici. Učenje kroz igru u okviru ove prakse pokazalo se veoma uspješnim jer: učenje više nije monotono, smjenjuju se različite aktivnosti, razvija se želja za učenjem i istraživanjem, razvijaju se socijalne vještine, pripadnost grupi, ekipi, želja za uspjehom.

NASLOV

Inovativna primjena igara u učenju i poučavanju
Igrom do znanja

OPIS PRAKSE

Primarni cilj mi je bio stvoriti pozitivnu radnu atmosferu. Potaknuti učenike da rade, uče, istražuju, i da se zabave. Većina učionica posjeduje osnovnu tehničku opremljenost, koja pruža minimalne uslove za rad. Da bih učenicima približila proces učenja, podstakla želju za radom i napredovanjem, spontano se javila ideja da u rad uključim igre. Prva igra koja je zauzela mjesto u mom radu, i postala naš prepoznatljivi znak jeste „Lovac“. Počela sam je primjenjivati u prvom razredu (2013.) godine, i postala je naš neizostavni dio nastavnog procesa. Radi se o jednostavnom projektu, koji ne zahtjeva veliku tehničku pripremu, niti sredstva. Može se organizirati kroz sve razrede u razrednoj nastavi, i učestvuju svi učenici. Šta će lovac loviti ovisi o nastavnom času, jedinki, i cilju koji želimo ostvariti. Ukratko na tabli se ispišu brojevi (ako se primjenjuje na času matematike) daci se podijele u parove, i traže na tabli određeni pojam prema zadanom zadatku. -Učitelj: „Ulovite proizvod brojeva 7 i 8“. Na zadani znak učenici odlaze pred tablu i traže rezultat, osvajaju poene, i vježbaju tablicu množenja. Igra se može realizirati kroz sve etape časa.

Igra kviza- „Izazov“

Ovaj kviz ima za cilj da motiviše učenike, potakne želju za radom, igrom, učenjem, i takmičenjem. (Opis u nastavku). Predstaviti ću primjenu igara kroz dva nastavna časa. Čas matematike, Nastavna jedinica : Osobine sabiranja-komutativnost (obrada) i čas Prirode. U radu su primjenjene igre „Lovac“, igra „Pronađi svoj par“, te igra „Pišem za tebe“

Čas Prirode- Nastavna jedinica Biljke (ponavljanje) Primjena igre „Lanac biljaka“, te kviza „Izazov“

DETALJAN OPIS

1. POLAZIŠTA

Ono što je prethodilo ovoj praksi, bila je jedinstvena želja da se učenicima približi proces učenja i ostvari prijatna radna atmosfera za rad i učenje. Prve dječije aktivnosti u odrastanju vezuju se uz igru, pa sam pokušala da igru uvedem i u učionicu. Učenje kroz igru pokazalo se veoma uspješnim, iz više razloga:

- Učenje nije monotono
- Smjenjuju se različite aktivnosti
- Razvija se želja za učenjem, istraživanjem
- Razvijaju se socijalne vještine, pripadnost grupi, ekipi, želja za uspjehom

CILJ I ŽELJENI ISHODI

Cilj: Približiti djeci, proces učenja, uključiti zabavu u nastavni proces, ostvariti međusobno potpomaganje, izgraditi pozitivan stav o važnosti zajednice. Konkretno kroz dva nastavna časa cilj je bio da učenici iz Matematike, utvrde stečeno znanje o pisanju i čitanju brojeva, savladaju Zakon komutacije, da samostalno otkriju primjenu zakona, i uče jedni od drugih. Cilj realiziranog časa iz Prirode bio je proširivanje znanja o biljkama, utvrđivanje i ponavljanje znanja, te sposobnost primjene učenih znanja u praksi.

Ishodi:

- Učenici su ponovili brojeve do miliona
- Samostalno su uočili zakon komutacije
- Uvježbali su tehniku sabiranja do miliona
- Usvojili su nove sadržaje
- Razvijali su kreativnost i kritičko mišljenje
- Razvijali su osjećaj za urednost, i preciznost
- Proširili su svoja znanja o biljkama
- Razvijali su socijalne vještine
- Kroz grupni oblik rada gradili su zajedničku kooperaciju,
- Kroz igru su predstavili svoje vještine i znanja

2. DETALJAN OPIS REALIZACIJE

Za realizaciju časova, i primjenu igara neohodno je dosta kreativnosti, mašte i didaktičkih materijala. Prije same realizacije prethodila je tehnička priprema, koja nije suviše zahtjevnost, tako da se na ovakav način nastavni časovi mogu održati i s minimumom nastavnih sredstava i pomagala. Održavanju časa matematike prethodila je priprema brojeva za lov, brojeva za parove, izrada tabele za takmičenje (Prilog 2.). Za čas Prirode prethodila je priprema pitanja, ilustracija, tabla kreda, tabela uspješnosti (Prilog 2.)

Matematika

- Učenici su na samom početku časa upoznati s izvođenjem igre „Lovac“. (Prilog 1.) Na tabli su prethodno ispisani brojevi u skupu do milion, te su učenici podijeljeni u grupe **par nepar**. (Naizmjenično se određuje par, nepar, par, nepar, a zatim jedan par izaziva nepar). Nakon izazova đaci zauzimaju poziciju na jednom kraju učionice, i love traženi broj: Primjer 1. „Ulovite mi broj 710235. Učenici odlaze pred tablu, traže i zaokružuju broj. Ko prvi pronađe nastavlja u sljedeći krug. Da bi se aktivnost odradila potrebno je između 5-7 minuta. Pobjednik igre ima prednost u sljedećoj igri, npr. može birati prvi s kim igra. Slijedi aktivnost „Pronađi svoj par“
- Dok je trajala aktivnost „Lovac“ svakom učeniku je dodijeljen po jedan broj. Nakon takmičenja đaci broj prepisuju u svoju svesku, a potom ga vraćaju u kutiju. Sveske drže otvorene i kreću u šetnju po učionici, da pronađu svoj par. Naime po dva učenika imaju broj koji završava s istom cifrom (npr, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, ili 9). Cilj je pronaći broj koji završava kao i onaj koji je dodijeljen. Nakon pronalaska broja učenici sjedaju u paru, te imaju novi zadatak, da svom broju dodaju, odnosno da saberu svoj i broj svog prijatelja. Cilj aktivnosti je da se podstiče međusobna saradnja, i da učimo

jedni od drugih. Nakon računa vršimo uporedbu rezultata i izvodimo zaključak. Slijedi aktivnost usvajanja sadržaja, uvježbavanja istih, kroz igru.

- S ciljem da se učenici međusobno potpomažu, i povedu računa o svojoj urednosti, međusobno si zamjene sveske. Krećemo s radom, ali na način da umjesto u svoju učenik piše u svesku od svog prijatelja. Kako će sveska služiti prijatelju, onda se učenici maksimalno zalažu da pišu uredno, lijepo i pregledno. Ova aktivnost polučila je isključivo pozitivne rezultate.

- Kada smo objasnili aktivnost „Pišem za tebe“ prelazimo na uvježbavanje. Učenicima objasnim sadržaj rada, naslov lekcije, zajednički izvodimo zaključak o svojstvu komutacije u sabiranju. Nekoliko primjera zajednički uradimo (služeći se udžbenikom), zabilježimo svojstvo u svesku, a potom krećemo s uvježbavanjem i primjenom svojstva komutacije u radu.

- Kako su se učenici izmjestili, i sačinili novi par za rad, krećemo s vježbanjem. (Prilog 3. Fotografije aktivnosti). Na tabli je nacrtana tabela u koju će se upisivati rezultati. Prvi par izlazi pred tablu, i svakom se dodijeli po jedan broj. Svoj broj zapisuju na tablu, a istom dodaju (saberu) broj prijatelja. (Prilog 6. Priprema za čas matematike). Nakon sabiranja rezultati se upisuju u tabelu na drugoj pomoćnoj tabli. Paralelno s učenicima, ostali đaci pišu primjere u svoje sveske. U radu se primjeti želja za uspjehom, neizostavno je bodrenje od strane ostalih učenika, te podsticanje na rad. Aktivnost se ponavlja dok svaki par ne odradi po jedan primjer. Nakon rada, pregledamo tabelu, i uočimo rezultate.

- Zajednički izvodimo zaključak o radu, analiziramo aktivnosti.

Realizacija časa Prirode

Nastava iz predmeta Priroda, učenicima je nadasve zabavna, i puna izazova, naročito ukoliko se u blizini škole nalazi zelena površina, livada, rijeka, šuma. Općepoznato je da učenici najbolje uče putem praktičnih radova, kada su aktivni akteri aktivnosti.

Za vrijeme ponavljanja, utvrđivanja, sadržaja, koristim aktivnost, odnosno igru kviza „Izazov“ (Prilog 5. Objašnjenje kviza)

Organizaciji časa prethodila je tehnička priprema, koja zahtjeva malo više truda. Bitno je da su učenici od ranije upoznati s pravilima kviza. Prvo izvođenje će biti složenije, i treba mu pristupiti s manjim obimom zadataka, ali kad se učenici naviknu na ovakav sistem rada, obim se može i proširiti.

Da bi se učenici opustili čas započnemo igrom „Lanac biljaka“. To je jednostavna aktivnost, u kojoj svaki učenik izgovori naziv jedne biljke, sljedeći učenik govori neku novu biljku i tako redom. Kada dođemo do posljednjeg učenika u odjeljenju, počinjemo iz početka. Cilj je da se jedna biljke pomene samo jednom. Učenici prate, slušaju jedni druge, i upoznaju se s različitim biljnim vrstama. Kada neko ponovi biljku koja je ranije izgovorena, gubi pravo učešća. Igra se odvija relativno brzo, te se za kratko vrijeme dobije pobjednik. Kao nagradu, pobjednik prvi bira karticu za grupni rad. Učenici se dijele u grupe, tako što će svaki izvući po jednu karticu sa slikom biljke. Formiramo 2 grupe, i ponavljamo pravila. Na tablu se postavljaju zadaci a na pomoćnoj se pripremi tabela uspjeha.

Učenik koji je u prvoj igri pobijedio, odlučuje da li će njegova ekipa odgovarati prva ili druga. Članovi grupe si međusobno dodijele brojeve, te nakon razbrojavanja krećemo sa izazovom. Na tabli su poredane kartice s brojevima od 1-24. Svaka kartica krije po jedno pitanje vezano za nastavnu oblast. Iz prve grupe ustaje učenik pod rednim brojem 1. i bira jedan broj s table (po izboru). Zatim izaziva učenika iz suprotne ekipe, da odgovori na pitanje koje se krije na kartici. (Učenik može biti izazvan samo jednom). Izazvani učenik sluša pitanje i ima priliku da ponudi odgovor. Ukoliko ne ponudi odgovor, tada izazivač može da odgovori. Ukoliko nijedan ne ponudi tačan odgovor, slijedi dogovaranje u grupi. Nakon dogovaranja, predstavnik grupe daje odgovor. Grupa će dobiti 1 poen, ako odgovori izazvani član samostalno, a ako grupa pomogne onda će dobiti pola boda. U toku rada, učenici se međusobno potpomažu, rade jedni s drugima i uče jedni od drugih. Bitno je napomenuti da se pitanja zapisuju u ekipi na zajednički obrazac, te se kroz igru, razgovor, ponavljaju i utvrđuju sadržaji. Kada svi učenici završe sa učešćem u kvizu, zbrajaju se rezultat i uspješnija ekipa bira po svom izboru 4 broja s pitanjima, dok ekipa koja je izgubila bira jedan. Odabrana pitanja će služiti za završnu provjeru cijelom odjeljenju. Učenici na postavljena pitanja daju odgovore u pismenoj formi, i na taj način dobijemo povratnu informaciju o uspješnosti aktivnosti.

3. EFEKTI; POSTIGNUTI REZULTATI

Kako sam ranije napomenula, u svom radu koristim različite aktivnosti, u vidu igara da bih učenike motivirala i podstakla na rad, učenje i izučavanje. Igre imaju izuzetno pozitivan efekat na učenike, jer samim učešćem u igri učenici postaju kreatori časa. Nisu samo posmatrači, već realizatori. Podstiče se međusobna saradnja, razvija se osjećaj pripadnosti ekipi i grupi, uvježbavaju se pređeni sadržaji i u svajaju novi. Nakon realiziranih časova učenici su bili sposobni da :

- Samostalno primjene zakon komutacije u rješavanju zadataka
- Da usavrše tehniku sabiranja u skupu do miliona
- Da primjene stečena znanja u praksi
- Da vježbaju preciznost
- Izražena je kreativnost
- Utvrđeni su rezultati iz oblasti Biljaka
- Sposobni su da znanje primjene u praksi
- Razvijen je pozitivan odnos prema ekologiji
- Podstaknuta je ljubav prema prirodi i zajedništvu
- Dodatni komentari i sugestije drugim nastavnicima koji bi željeli implementirati vašu ideju

Želim napomenuti da s ove aktivnosti mogu primjenjivati već od prvog razreda, naročito igra „Lovac“. Područje rada se proširuje, kao se proširuje obim nastavnih sadržaja. U prvom razredu se mogu loviti brojevi, kad se uči brojnost skupa, ili uvježbava tehnika sabiranja pa s elovi npr. zbir brojeva 2 i 5, u drugom razredu proširuje se brojnost skupa, u narednom se može loviti tablica množenja. Mogućnosti su zaista velike, sve ovisi o kreativnosti nastavnika. Igra se može uspješno primjeniti u nastavi bosanskog jezika (lovimo štampana, pisana slova, latinična ili ćirilčna, vrste riječi is l.) Jednom kada igre postanu vaš saveznik, ideje će se same nizati, a ono što je najvažnije učenici će učiti, i zabaviti se.

