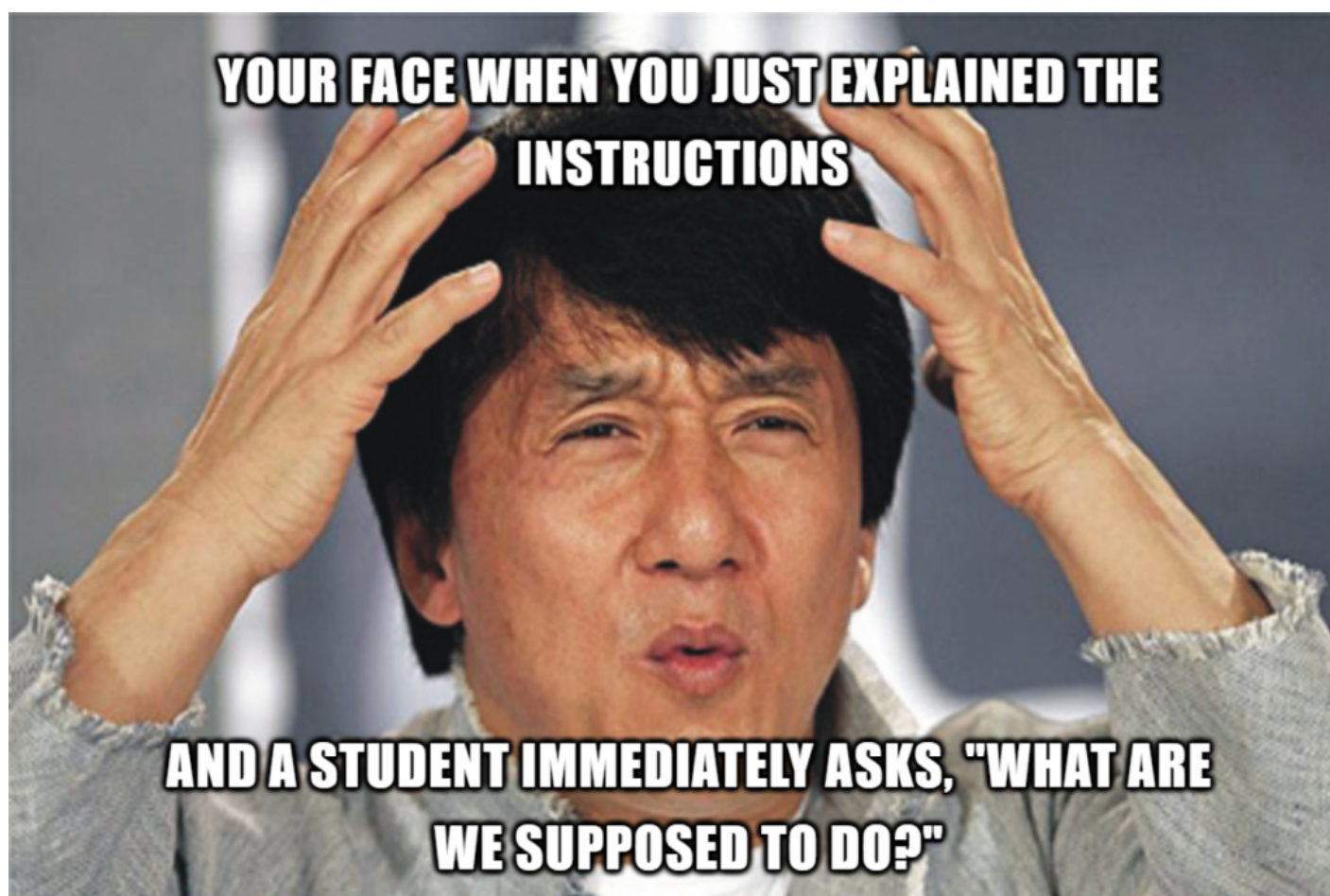




Govoriti jezikom učenika

Ono što sam pokušao svesti pod naslov „Govoriti jezikom učenika“ podrazumijeva više aktivnosti koje imaju zajedničku polaznu tačku: Nastavni sadržaj predstaviti tako da se učenicima čini kao dio njihove svakodnevnice, a ne kao strano tijelo.



Pedagoška uvjerenja

Posao nastavnika nije da iz godine u godinu ponavlja jedno te isto na jedan te isti način. To može i papiga. Plaćeni smo da se interesiramo za učenike, a to podrazumijeva cjeloživotno učenje svega onoga što njih zanima.

POLAZIŠTA

Učenicima smo dosadni.

Način na koji govorimo je dosadan; muzika koju slušamo je dosadna; svi naši interesi su im dosadni. Ipak, uporno pokušavamo nametnuti sebe kao jedino polazište za svaku uspješnu komunikaciju. Ako naš frontalni pristup ne dosegne do imaginacije učenika, naš je zaključak često

da „djeca ne prate“, a rijetko da je „problem do nas“.

Postavio sam sebi pitanje „da li bih ja smatrao interesantnim nekoga ko mi prenosi znanje onako kako ga ja prenosim učenicima?“. Odgovor je bio „ne“, te sam pokušao, umjesto da nametnem svoje oblike komunikacije, zainteresirati se za njihove.

CILJ I ŽELJENI ISHODI

Cilj prakse je pronalaženje adekvatnog medija komunikacije nastavnog sadržaja i sprječavanje nemotiviranog učenja. Mislim da nijedan učenik osnovne škole nije „lud“ za padežima i „ne mašta“ o glasovnim promjenama.

Međutim, način na koji komuniciramo te informacije učenicima itekako utječe na način kako ga doživljavaju.

Željeni ishod je, stoga, nastavni sadržaj dekodirati iz jezika koji im je stran u jezik koji im je blizak i pitak.

DETALJAN OPIS REALIZACIJE

Prvi korak realizacije ove prakse bila je identifikacija „jezika“ koji je učenicima blizak. U svrhu opisa realizacije, ovdje ću navesti tek nekoliko interesa učenika kojima sam pokušao prilagoditi nastavni sadržaj:

1. Jezik memova (mimova)
2. Medij društvenih mreža (Instagram story kviz)
3. Jezik popularne kulture (Hip-hop, Marvel filmovi)
4. Jezik videoigara (gejmifikacija nastavnog sadržaja)

1. Jezik memova (mimova) – Nakon što sam ustanovio da učenici u slobodno vrijeme koriste Internet memove kao oblik komunikacije, pokušao sam taj medij iskoristiti kao polaznu tačku za motivaciju u nastavi. Učenicima je tako dan zadatak da definicije vezane za gramatiku i pravopis „pretoče“ u meme koji bi bio najadekvatniji za dotičnu definiciju.

2. Medij društvenih mreža (Instagram) – Instagram je neupitno sastavni dio života učenika. Kada sam primijetio da moj Instagram profil veliki broj mojih učenika prati, odlučio sam napraviti hashtag samo za njih (#pitanjazaučenike) pod kojim ću im davati zadatke u obliku ponavljanja nekih od elementarnih znanja nastavnih jedinica koje smo ranije obrađivali.

3. Jezik popularne kulture (Hip-hop, Marvel filmovi) – Na tragu interesa učenika nezaobilazni su elementi i mediji popularne kulture. U jednom odjeljenju primijetio sam da je veliki broj djece priklonjen hip-hop kulturi, a posebice repom kao muzičkom žanru. Unutar repa odlučio sam napraviti paralelu, te s lokalnim hip-hop umjetnicima u Brčkom napraviti hip-hop sedmicu. U drugom odjeljenju ipak primijetio da im hip-hop ne znači toliko kao prvom, ali da su itekako fanovi popularnih superherojskih Marvel filmova, pa sam pokušao jedan segment nastavnog sadržaja povezati sa ovim popularnim

medijem.

4. Jezik (video)igara (gejmifikacija nastavnog sadržaja) – Jedan od ključnih kulturalnih trenutaka savremene učeničke populacije su videoigre. Nakon nekoliko neuspješnih pokušaja da analizirao narativa unutar videoigara povežem s nastavnim programom, odlučio sam se za drugačiji pristup. Uočio sam da mnoge videoigre funkcioniraju po principu samostalnosti, interaktivnosti, otkrivanja i nagrade. Tako sam, koristeći aplikaciju Actionbound, učenicima klasični čas sistematizacije gradiva na kraju školske godine zamijenio aplikacijom (tj. videoigrom) u kojoj oni samostalno i interaktivno kroz razotkrivanje dolaze do zadovoljavajućeg ishoda. Također sam se okušao u klasičnim društvenim igrama, te sam s učenicima započeo razvijanje igre karata koju planiramo plasirati krajem prvog polugodišta 2019/2020 školske godine.

EFEKTI; POSTIGNUTI REZULTATI

Jezik memova (mimova) – Pozitivni ishod koji sam odmah primijetio bila je angažiranost učenika u razumijevanju, a ne pukom prepisivanju definicije. Priroda jezika memova u je takva da koncept koji se njima želi izraziti mora biti u potpunosti shvaćen prije no što se isti može „prevesti“ u format memea. Posljedica ovoga su i rasprave između učenika o suštini definicije i u kojoj mjeri ona odgovara jednom predlošku ili drugom.

Medij društvenih mreža (Instagram) – S obzirom da učenicima nisam direktno dao zadatak, nego spontano postavio hashtag na svoj Instagram story, očekivao sam da neće biti zamijećen u mjeri u kojoj jeste. Učenici su odmah počeli da se angažiraju u odgovaranju na postavljena pitanja, što smatram pozitivnim učinkom.

Neobavezna priroda ovoga hashtaga doprinosi tome da učenici svojevrijedno uzmu knjigu u ruku kako bi dali najbolji odgovor. To im je znanje poslije ostalo u jačem sjećanju jer je povezano upravo s tim svojevrijednim pristupom, tj. imali su osjećaj da sami donose odluku da usvoje znanje.

Jezik popularne kulture (Hip-hop, Marvel filmovi) – Na hip-hop radionici učenici su od muzičara koje poštuju i koje slušaju u slobodno vrijeme naučili koje stilske figure koriste tokom pisanja svojih tekstova, te su govorili o ritmu stihova. Kada sam se na časovima nakon radionice dotakao tih nastavnih sadržaja unutar poezije, učenici koji su prisustvovali radionici djelovali su zainteresiraniji, a materija im se činila opipljivijom jer su je vidjeli u primjeni. Na sličan način pristupio sam kompoziciji, odnosno strukturi proznih djela, radeći s učenicima na popularnim Marvel filmovima. Ključna riječ i u ovom pristupu bila je „opipljivost“. Učenici su na osnovu superherojskih filmova shvatili šta znači struktura književnog djela, te su ista ta znanja lakše primjenjivali tokom

rada na tekstovima iz nastavnog sadržaja.

Jezik (video)igara (gejmifikacija nastavnog sadržaja) – Učenici koji su zadatke dobili u obliku igre i koji su samostalno mogli pristupiti rješavanju su, u odnosu na one s kojima sam radio konzervativnim metodama, pokazali veću motivaciju i satisfakciju, te time i temeljnije razumijevanje onoga što je obrađivano.

Jezik memova (mimova) – Preporučio bih upoznavanje s online subkulturama u kojima su učenici aktivni u slobodno vrijeme. Metoda se pokazala uspješnom kod onog segmenta učenika koji razumio koncept memova.

Kod učenika koji se nisu susretali s ovim medijem nastavnik bi mogao pokušati da ih zainteresira za njih uz pomoć učenika koji ih razumiju.

Medij društvenih mreža (Instagram) – Sugestija za ovu metodu je ta da se učenicima ne „zadaje“ zadatak, već da učenici samostalno odluče da pristanu na rješavanje zadataka. Možda bi bolji metoda bio jedan zaseban profil napraviti koji bi bio namijenjen isključivo ovim oblikom motiviranja.

Jezik popularne kulture (Hip-hop, Marvel filmovi) – Nastavnici moraju naravno biti upoznati s popularnom kulturom i sadržajem koji konzumiraju učenici. Metoda se nije pokazala uspješnom kod sadržaja koji nastavnik pokuša „nametnuti“ učenicima.

Jezik (video)igara (gejmifikacija nastavnog sadržaja) – Jedan još efikasniji pristup ovoj aktivnosti bilo bi prepuštanja učenicima da jedni drugima dizajniraju videoigre, te da samim činom programiranja i dizajniranja neminovno usvajaju nastavni sadržaj koji će koristiti. To, naravno, zahtijeva nastavnika koji je jako dobro upoznat sa konceptom dizajniranja igara kako bi im mogao asistirati u tome.

Link za kratki video uradak u svrhu demonstracije pojedinih aktivnosti:

<https://youtu.be/BTsHe9kuS1o>

Tags

NIN

Collections

Nominovane prakse

NIN 2019