



Природна богатства

Изокренута учионица уз употребу дигиталних технологија на часу природе и друштва



Tags

Digitalna kompetencija

Organizacijski oblik nastave

4. razred - Razredna nastava

Vrsta nastavnog procesa

Osnovna vrsta nastave - Redovna nastava

Suradnja škole sa roditeljima i zajednicom te razvoj školskog kolektiva

Aktivnosti sa učenicima

Trajanje

45 минута

Oblasti

Područje prirodnih nauka

Predmet

Природа и друштво

Ključne kompetencije

Digitalna kompetencija

Ciljevi i ishodi učenja i poučavanja

Миркоплан наставе у обрнутом дизајну

1. Идентификација жељених резултата:

Могућност ученика да:

- идентификује природна богатства у Републици Српској (шуме, пашњаци, равнице са плодним земљиштем, руде, минерални извори, природне љепоте) и њихов значај за живот човјека
- идентификује националне паркове и уочи њихов значај и начине заштите
 - прошири знања о Републици Српској

2. Одређивање прихватљивих доказа

- одгледана видео лекција
- дефинисана три питања на основу лекције
- успјешно ријешена укрштеница
- урађене једноставне физичке вјежбе

- успјешно ријешени задаци и групно презентован рад
- најмање 70% успјешности у петоминутној провјери
- афирмативни одговори на чек листи (задовољни ученици)
- успјешно кориштење алата вјештачке интелигенције
- урађен Worldwall квиз

3. Планирање искустава учења и поучавања

- гледање видео лекције
- поступање према задацима за самосталан рад
- рјешавање асоцијације
- разговор о видео лекцији
- организовање група и подјела материјала за рад
- извођење физичких вјежби
- групни рад ученика уз употребу четбот апликација
- извјештавање група
- петоминутна провјера знања
- мјерење темељних квалитета рада ученика у иновативној

настави (чек листа)

Detaljan opis realizacije

Ток и структура иновативног наставног рада

ПРИПРЕМА ПРИЈЕ ЧАСА:

Видео лекција – Ученици на претходном часу добијају кју-ар код (QR code) који их води до јутјуб (YouTube) видеа на коме се налази припремљена лекција (ПРИЛОГ 1) у трајању од десет минута о природним богатствима Републике Српске. Кроз гледање видеа и праћење презентације ученици упознају која све природна богатства можемо

пронаћи на територији Републике Српске. На крају лекције ученици добијају задатке за самостални рад, гдје имају задатак да запишу најмање три питања о ономе што их је заинтересовало или нису разумјели кроз гледање видеа. Одговоре на та питања ученици покушавају пронаћи на интернету користећи алате вјештачке интелигенције ChatGPT или Perplexity, те суштину добијених одговора записују у свеску.

ШКОЛСКИ ЧАС:

1. КОРАК Почетни дио часа – (Прије почетка часа ученици формирају пет група према мјесту сједења, како бисмо смањили буку на самом часу)

Час започиње игром асоцијације (ПРИЛОГ 2), путем платна и видео бима. Ученици се дизањем руке јављају да одаберу оређено поље. Учитељ случајним избором одређује ученика који треба да одабере одређено поље. Прије избора поља ученик ради два чучња, уколико жели да покуша погодити тражени појам потребно је да уради додатна три чучња како би имао могућност да погађа. Након тога по истом принципу бира се други ученик, што понављамо све док не дођемо до коначног рјешења. Ученик који жели да погоди коначно рјешење прије саопштавања одговора треба да уради додатна три чучња. Погађањем асоцијација понављамо гледано о природним богатствима кроз видео лекцију, те кроз коначно рјешење (природна богатства) долазимо до наслова лекције.

Након рјешавања асоцијације разговарамо о гледаној видео лекцији (уз кориштење презентације са видео лекције), ономе шта су научили, шта им је било занимљиво и да ли су имали одређене нејасноће. Кроз дискусију ученици дијеле питања која су поставили путем алата вјештачке интелигенције ChatGPT или Perplexity, односно интернет претраживача Google, те саопштавају одговоре које су добили, а које заједнички процјењујемо и допуњавамо.

2. КОРАК Интерактивни групни рад ученика – По два ученика из сваке групе одлазе до издвојеног стола у предњем дијелу учионице и узимају по један задатак за групни рад и „лозинку за откључавање“ рачунара који се налази на столу у свакој групи.

Сваки задатак за групни рад односи се на једно природно богатство Републике Српске (ПРИЛОГ 3). Прије почетка рада на задацима потребно је да ученици „откључају“ рачунар тако што ће сви ученици из групе урадити једноставне вјежбе обликовања које су приказане на наставном листићу (ПРИЛОГ 4).

Током ученичког рада, учитељ наизмјенично обилази групе и ученицу А.М. и даје по потреби додатна објашњења и помоћ. Рјешења задатака ученици заједнички записују, а приликом рјешавања задатака поред кориштења лаптопа могу користити уџбеник Природе и друштва.

3. КОРАК Групна презентација интерактивног рада – Договором чланова групе ученици заједнички презентују резултате свог рада. Ученици из осталих група пажљиво прате и коригују евентуалне грешке и недостатке, а затим вреднују рад групе.

4. КОРАК Петоминутна провјера знања – Учитељ уз помоћ апликације Plickers покреће провјеру састављену од пет питања (ПРИЛОГ 5) и приказује их путем пројектора. Ученици одговарају на тест подизањем својих кју-ар кодова (QR code). Са сваке стране кју-ар кода налази се по једно слово које одговара понуђеним одговорима, а ученици одговарају тако што га подигну тако да се на горњој страни кода налази слово које се односи на тачан одговор. Учитељ својим мобилним телефоном скенира ученичке одговоре који се приказују на пројектору и на крају сваког питања утврђујемо тачност датих одговора. По завршетку провјере вршимо квалитативну и квантитативну анализу уз помоћ апликације.

5. КОРАК Упознавање и подјела задатака за рад код куће – Учитељи дијели ученицима кју-ар кодове (QR code) који воде до квиза (ПРИЛОГ 6) на апликацији Worldwall, који ученици рјешавају код куће. По испуњавању интерактивног квиза ученици уносе своје име које се позиционира међу резултате. Уколико ученици нису задовољни добијеним резултатима могу понављати играње квиза више пута, а на тај начин боље усвајају учено градиво.

6. КОРАК Осврт на реализоване активности – Учитељ поново уз помоћ апликације Plickers одговарају на питања дескриптивне скале процјене (ПРИЛОГ 7) који се односе на реализацију наставног градива.

Potrebni resursi

4. Материјално-техничка основа наставног рада:

- лаптоп рачунари

- пројектор и платно
- Software:
 - Video editor
 - Youtube
 - MS PowerPoint
 - QR code generator
 - Chat GPT
 - Perplexity
 - Google
 - Plickers
 - Worldwall

Praćenje i procjenjivanje

Уз помоћ едукативне образовне апликације Plickers и примјену персонализованог QR Code

Ideje za domaće zadaće (nastavak aktivnosti) i uključivanje roditelja

Ученици добијају QR code који скенирају код куће и који их води до припремљеног квиза на платформи Worldwall помоћу које понављају учено градиво

Savjeti za druge nastavnike/ce kod realizacije ove lekcije/teme

Топло препоручујем употребу образовне апликације Plickers, која омогућава брзу и једноставну припрему кратких провјера знања, као и њихову примјену и приказ резултата у реалном времену. Овакав вид рада ученицима је посебно занимљив и воле да га користе у раду.

Metode i tehnike

Collections

Priprema za čas - Osnovna škola