



Silvija Ninković

23.06.2025. 22:54

Pogledano: 76 puta

Mačak Toša u digitalnom svijetu: čas lektire uz Kahoot i AI

Mačak Toša u digitalnom svijetu. Lektira kroz AI i kreativni rad. Na času srpskog jezika spojili smo čitanje, digitalne alate i likovno izražavanje. Učenici su kroz Kahoot kviz provjerili razumijevanje lektire „Doživljaji mačka Toše“.



Tags

Istraživanje i stvaranje

Igra i rad

Aktivnosti sa učenicima

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

Dva školska časa

Oblasti

Umjetničko područje

Digitalni svijet/Područje tehnike i informacionih tehnologija

Jezičko-komunikacijsko područje

Predmet

Srpski jezik i likovna kultura

Ključne kompetencije

Kompetencija pismenosti

Digitalna kompetencija

Kompetencija kulturološke svijesti i istraživanja

Ciljevi i ishodi učenja i poučavanja

Ciljevi časa:

- Učenici povezuju doživljaje iz pročitano djela s vizuelnim izražavanjem.
- Razvijaju kreativnost i timski rad.
- Primjenjuju znanje iz književnosti na likovnom stvaralaštvu.

Ishodi učenja:

- Učenik prepoznaje i opisuje likove, događaje i poruke pročitano književno djelo.
- Učenik izražava svoje doživljaje književno djelo kroz različite oblike kreativno izražavanja.
- Učenik koristi digitalne alate (Kahoot, AI alati) za provjeru znanja i prikaz ideja.
- Učenik sarađuje sa vršnjacima u grupnom radu i doprinosi zajedničkom cilju.
- Učenik učestvuje u refleksiji o vlastitom učenju i doprinosu radu grupe.

Detaljan opis realizacije

Čas je realizovan kao dvočas kroz integraciju srpskog jezika i likovne kulture, sa ciljem razvijanja razumijevanja književno djelo „Doživljaji mačka Toše“ i podsticanja kreativno izražavanja učenika.

I Aktivnosti: Upoznavanje i Kahoot kviz

Nastavnik objašnjava ciljeve časa i ukratko podsjeća na sadržaj djela „Doživljaji mačka Toše“. Učenici odgovaraju na pitanja u Kahoot kvizu koja se odnose na likove, događaje i poruke iz djela. (Kahoot kao interaktivni kviz povećava motivaciju učenika kroz elemente igre i takmičenja. Ovaj vid provjere znanja je vizuelno privlačan i pruža trenutnu povratnu informaciju nastavniku i učenicima, što je u skladu sa principima aktivno učenja i formativne evaluacije.)

Nakon Kahoot kviza, učenici su zajedno sa nastavnikom čitali i komentarisali najzanimljivije i emotivno snažne dijelove teksta. Ovo zajedničko čitanje pomoglo im je da bolje razumiju karakter mačka Toše, njegove postupke i emocije, što je poslužilo kao inspiracija za grupni rad i likovno izražavanje.

II Aktivnosti:

Grupni rad:

Podjela na grupe i zadaci:

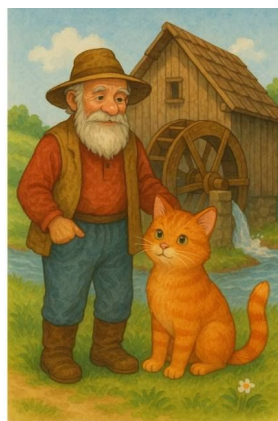
Grupa 1: Crtaju emocije mačka Toše na osnovu ključnih scena. Koriste flomastere, temperu ili pastelinn.

Grupa 2: Prave strip na temu jedne izabrane scene. Osmisljavaju dijalog i raspored panela.

Grupa 3: Modeluju likove iz djela od plastelina, recikliranih materijala i postavljaju ih u scenu.



Grupa 4: Koristi AI alat za generisanje ilustracija na osnovu opisa mačka Toše i događaja iz teksta. Učenici su zajedno osmislili opise koje su unijeli u AI alat i potom birali slike koje najbolje prikazuju njihove ideje.



Rad u grupama podstiče suradnju, socijalno učenje i razvoj komunikacijskih vještina. Kroz različite umetničke forme učenici izražavaju svoje razumevanje teksta, što doprinosi dubljoj kognitivnoj obradi i razvoju kreativnosti. Modelovanje i crtanje stimulišu finu motoriku i vizuelnu percepciju.

III Aktivnosti: Prezentacija i refleksija

Svaka grupa predstavlja svoj rad pred razredom.

Nastavnik vodi diskusiju sa pitanjima:

Kako ste doživjeli Tošu kao lik?

Koja scena vam je bila najzanimljivija i zašto?

Šta ste naučili kroz ovu aktivnost?

Aktivnosti su realizovane kroz međupredmetnu korelaciju, što je omogućilo učenicima da doživljaj pročitano djelo prenesu u vizuelni jezik i pri tom razvijaju kreativnost, timsku saradnju i prezentacijske vještine.

Čas je zaključen prezentacijom radova, zajedničkom refleksijom o naučenom i razgovorom o porukama koje priča o Toši prenosi. Kroz upotrebu digitalnih alata (Kahoot, AI ilustracija) i likovnog izražavanja, učenici su pokazali visok stepen angažovanosti i razumijevanja.

Prezentacija omogućava razvoj govorno-jezičkih vještina i samopouzdanja. Refleksija je ključna za metakogniciju. Učenici razmišljaju o sopstvenom učenju, što jača njihovu svijest o procesima razumijevanja i izražavanja.

Refleksija nastavnika

Učenici su bili motivisani i uključeni tokom časa, posebno kroz Kahoot kviz koji je podstakao takmičarski duh.

Rad u grupama je omogućio razvoj kreativnosti i timskog rada, omogućivši učenicima da svoje doživljaje teksta izraze vizuelno i taktilno.

Korišćenje digitalnih alata, poput Kahoota, omogućilo je brzu i efikasnu proveru znanja sa povratnim informacijama, što pomaže u prilagođavanju nastavnih metoda.

Ovaj čas pokazuje uspješnu integraciju tradicionalnog književnog obrazovanja sa savremenim tehnologijama i umetničkim izražavanjem, što doprinosi cjelovitom razvoju učenika.



Potrebni resursi

- Kahoot platforma
- Pripremljena pitanja o „Doživljajima mačka Toše“
- Likovni pribor (flomasteri, tempera, pasteli)
- Papir za crtanje i strip šabloni
- Plastelin i radni sto za modelovanje
- Pripremljeni materijali o likovima i scenama iz djela

Praćenje i procjenjivanje

Tokom časa učenici su praćeni kroz:

- Aktivno učešće u Kahoot kvizu (formativna provjera razumijevanja teksta),
- Angažovanost i saradnju u grupnom radu (posmatranjem i bilježenjem),
- Kreativno izražavanje kroz likovne radove (crteži, strip, plastelin),
- Usmenu prezentaciju grupnih radova i učeničku refleksiju na kraju časa.
- Procjenjivanje je bilo formativno, uz povratnu informaciju učenicima o njihovom doprinosu, razumijevanju i kreativnosti. Posebna pažnja posvećena je izražavanju emocija, timskom radu i povezivanju pročitano teksta sa likovnim izražajem.

Ideje za domaće zadaće (nastavak aktivnosti) i uključivanje roditelja

Napiši kratko pismo mačku Toši!

Pisanje pisma mačku Toši pomaže učenicima da se povežu s likom, izraze svoje mišljenje i osjećanja, te kreativno obrade pročitani tekst.

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

Lektira postaje mnogo zanimljivija kada učenici mogu učestvovati aktivno kvizom, crtežom ili pričom iz svoje mašte. AI alati mogu biti odličan saveznik u podsticanju angažovanosti i raznovrsnosti u učenju.

Metode i tehnike

Metoda razgovora

Metoda rada na tekstu

Metoda demonstracije

Čitanje sa razumijevanjem

Collections

Priprema za čas - Osnovna škola

Prosečná ocena

5