

Stručni rad

PROVJERA ZNANJA U OSNOVNOJ ŠKOLI

Melanija Zavec, prof.

Osnovna škola Breg, Ptuj, Slovenija

Sažetak

Propis o procjeni i ocjenjivanju znanja očekuje od učitelja, da konsolidira i potvrde nastavni materijal prije ocjenjivanja. Nastavnici u školi to imamo na umu i slijedimo propisu. Prije ocjenjivanja koristimo različite načine provjere znanja, pri tome upotrebljavamo diferencijaciju rada i ispunjavamo ciljeve i standarde znanja. Želimo, da ponavljanje i provjeravanje bude što raznovrsnije i zanimljivije učenicima. Predstavit ću samo neke načine, koje koristim u nastavi: kvizove, igru čovječe ne ljuti se, sastavljanje zadatka prema Bloomovoj taksonomiji, govornim nastupanjem, igru pamćenja, uspoređujući dva teksta, s igrom ime, prezime, mjesto ..., pisanjem „podajanke“, dramatizacijom i suradničkim pisanjem. Sve ove načine možemo međusobno i kombinirati ili im dodati i druge načine. Postoji mnogo opcija.

Ključne riječi: propis o provjeri znanja, načini provjere znanja

1. Uvod

Učitelji se moramo pridržavati Propisa o procjeni i ocjenjivanju znanja i napretka učenika u osnovnoj školi. Ovaj propis moramo uzeti u obzir u svim osnovnoškolskim predmetima za legalnu provjeru i ocjenu.

Prije nego što počnemo s ocjenjivanjem znanja, gradivo za učenje mora biti dobro učvršćeno i testirano. To radimo usmeno ili pismeno, naime čitanjem, gledanjem (snimke, filma, emisije), slušanjem, igranjem ili kako drukčije tijekom cijelog razdoblja procjene. Znanje provjeravamo prije saslušanja, da vidimo, koliko učenici već znaju o nekoj temi. Pri korištenju načina provjere moramo imati učitelji na umu, da su učenici različiti. Nastavljamo s tijekom učenja teme i u međuvremenu provjeravamo razumijevanje teme i analiziranje s različitim pristupima. Ponovno provjeravamo nakon razmatranja nastavnog materijala. Kad učenici razumiju i koriste nastavnu tvar, kad su osvojili postavljene ciljeve učenja i standarde znanja iz nastavnog plana, započinjemo s procjenom znanja. Tako dobijemo učitelji povratne informacije o napredovanju učenika. Učenici i roditelji također imaju uvid u stečeno znanje. [1]

2. Načini provjere znanja

Postoje različiti načini za provjeru znanja u nastavi, gdje učitelji uzimamo u obzir unutarnju ili vanjsku diferencijaciju. U obzir uzimamo učenike u svakom razredu. Sposobnosti učenika nisu jednake, njihova razgledanost i njihov raspon znanja je različit, u razredu su učenici s individualnim programom, zato upotrebljavamo razne načine i pristupe. Također koristimo različite načine prema ciljevima ili standardima znanja. Provjera se vrši pojedinačno, u parovima ili u skupinama (homogene ili heterogene skupine). Želim, da rad učenicima bude što zanimljiviji i da su što više motivirani. Predstaviti ću samo nekoliko načina (ima ih mnogo), koje upotrebljavam u svom radu od 6. do 9. razreda. Prilagođeni načini rada mogu se koristiti i u nižim razredima osnovne škole.

Za učenice je popularan način provjere rješavanje kvizova. Upotrebljavam tri načina. Kviz sastavim sama u web aplikaciji. Sastavljam zadatke i pitanja, na koje učenici odgovaraju. Pri tome koristim izborni tip zadaće (a, b, c) ili moraju učenici odgovor napisati/dovršiti sami.

Primjeri:

Koliko rečenica sadrži rečenica? Pokucala je na vrata, ušla u učionicu i pozdravila kolege.

a) jedan b) dva c) tri

Ispišite podređene presavijene rečenice. Pazite na zapis.

Tko kopa drugom jamu, sam pade u nju.

Mojca voli čistiti i kuhati.

Petar je rano ustao, da vidi izlazak sunca.
Uživam u suncu, moru, odmorima.
Dođi ću u utorak, da idemo u grad.

Poveži radnje izražene u rečenicama u obvezujući događaj. Zapiši to.

Neki su se odmarali zbog dugog hodanja. Uživali su u čavrljanju s drugim planinarima.

Za svaki zadatak dodajem ispravne odgovore i rješenja. Na kraju riješenog kviza svaki učenik procjeni svoje znanje. Označava onoliko zvijezda, koliko misli, da zna za ovu lekciju.










Kad mi učenici pošalju kviz, odmah dobivaju povratne informacije o svom znanju ili neznanju. Tako i sama vidim, što je potrebno objasniti i vježbati, što je potrebno napraviti i dopuniti, da postizemo ciljeve i standarde znanja.

Drugi način je, da napravim kviz Milijunaš (PowerPoint). Napravimo tri do pet grupa učenika (ovisi od broja učenika u razredu). Svaka grupa dobije četiri karte (A, B, C, D). Počnemo s pitanjima. Za svaki odgovor imaju učenici 30 sekundi vremena, da razmisle, što je točan odgovor. Vrijeme odmjeravamo putem internetske veze: <https://www.online-stopwatch.com/>, tako je zabavno. Nakon toga jedan u grupi podiže kartu s pismom, za koje smatraju, da je odgovor točan. Svaka grupa, koja ispravno odgovori na pitanje, dobije jedan bod. Na kraju kviza zbrojimo bodove. Ako dvije skupine imaju isti broj bodova, postavljam im dodatno pitanje. Pobjeđuje grupa sa najviše bodova.

Dosta se kvizova nalazi na raznih web stranicama. Ponekad idemo u računalnu učionicu. Učenicima kažem web mjesto, gdje će riješiti kviz u vezi s predmetom, koji ću provjeriti. Odredim, koliko vremena imaju učenici na raspolaganju, da riješe kviz. Nakon toga šalju kviz na moju e-adresu i sljedeći sat napravimo analizu rada.

Čovječe ne ljuti se je igra, koju učenici jako vole. Napravila sam nekoliko igara, gdje provjeravam različitu temu. Na primjer o: imenici, glagolu, podređenosti, pjesničkom liku, piscu, njegovom životu i djelu, književnom razdoblju ... Učenici naprave bilo koje grupe. Svaka grupa dobiva za igru kocku, ploču s igrom i svaki učenik bira figuru, s kojom će igrati igru. Objasnim im pravila igre i počnu s provjero znanja. Ako im tijekom igre nešto nije jasno, objašnjavam im. Kroz igru vidim napredak učenika. Pri toj igri su učenici vrlo aktivni. Popravljaju, podučavaju i objašnjavaju jedno drugome, što je pogrešno ili ispravno. Na taj način oni također uče jedni druge.

ZAČETEK	1 3 RIMANE BESEDE	2 KAJ JE ANAFORA?	3 POJDI NAPREJ ZA DVE POLJI!	4 2 OKRASNA PRIDEVKA	5 1 PRIMERA
					6 3 PODVOJITVE
22 V KATERI PESNIŠKI FIGURI JE NAPISANA ZDRAVLJICA?	23 PRIMER ANAFORE	24 4 RIMANE BESEDE	25 KAJ JE METAFORA?	26 KAJ JE POOSEBITEV? 	7 2 RIMANI BESEDI
21 POJDI ŠTIRI POLJA NAZAJ!	<p>PESNIŠKE FIGURE</p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; display: inline-block;">KONEC</div>			27 PRIMER METAFORE	8 NADALJUJE NASLEDNJI!
20 KAJ JE PRESTOPNA RIMA?					28 POJDI TRI POLJA NAPREJ!
19 NAVEDI PRIMER EPIFORE		31 POJDI NAZAJ NA ZAČETEK!	30  2 PODVOJITVI	29 3 POOSEBITVE	10 KATERE VRSTE RIM POZNAMO?
18 1 ZAMENJAN BESEDNI RED					11 KAJ JE ZAMENJAN BESEDNI RED?

17	16	15	14	13	12
5 OKRASNIH PRIDEVKOV	KOCKO VRZI ŠE ENKRAT!	2 PODVOJITVI	1 OKLEPAJOČA RIMA	KAJ JE REFREN?	RETORIČNO VPRAŠANJE

Fotografija 1. Igra s pjesničkim sredstvima.

Jedan od načina provjere je, da učenici sastavljaju zadatke drugim učenicima preko Bloomovoj taksonomiji (zapamti, shvati, primijeni, analiziraj, procijeni, kreiraj). Dajem im primjer, s kojim si pomognu, da sastave zadatke na nižim i višim razinama znanja. Onda počnu sastavljati zadatke. Najviše puta rade u paru, jer im je tako lakše. Svaki par napravi tri zadatke. Kad svi parovi sastave sve, počinju davati zadatke ostalim parovima. Prvi par dodjeljuje zadatak drugom paru. Dajemo im 30 sekundi, da razmisle. Vrijeme odmjeravam sama. Ako drugi par učini zadatak nepotpuno ili netočnim, ispitivač ga dovršava ili ispravlja. Nakon toga drugi par dodjeljuje zadatak trećem paru i tako sve dok svi parovi ne dođu na red. Tada započinjemo s drugom i trećom rundom zadataka.

U ovom načinu se parovi mogu natjecati jedan s drugim. Ako par dobro obavi zadatak, dobiva bod. Ako par, kojem ste dali zadatak, ne napravi zadaće ispravno i nadopunjujete ga, dobiva vaš par pola boda. Na kraju zbrojimo bodove i dobijemo pobjednički par. Ako imaju dva para isti broj bodova, postavljamo im dodatno pitanje, dok ne dobijemo pobjednički par.

Primjeri:

Iz teksta usporedite dvije književne osobe. Recite dvije razlike i dvije sličnosti.

U šest rečenica recite odlomak teksta. Pri tome ne smijete propustiti nijednu bitnu stvar.

Učenici svoje znanje provjeravaju z govornim nastupanjem. Predstavljaju opis mjesta, države, opis i oznaku osobe, opis uređaja, opis igre, sporta, intervju (u paru), opis života osobe i još mnogo toga. Prije govora dobivaju upute za rad (usmeno i pismeno) i objasnim im kriterije izvedbe. Posljednji govor održali su na daljinu putem video konferencija.

Primjer upute za opis uređaja:

- imenovati uređaj, koji ćete opisati i zašto ste ga izabrali (uvod);
- za koji je zadatak / rad uređaj namijenjen;
- koji su njegovi dijelovi, kako djeluju i koja je njihova uloga;
- kakvo iskustvo imate u korištenju opisanog uređaja;
- pridržavajte se odgovarajućeg vremena koraka;
- budite objektivni, nemojte objavljivati svoja mišljenja i emocije;
- ako želite, pokažite koju sliku ili fotografiju uređaja;
- što ste naučili od uređaja, gdje ste našli podatke o uređaju (zaključak).

Govorite knjižno, dobro formulirajte rečenice, govorite slobodno, jasno, glasno, razumljivo i tekuće. Prije nastupite ispred svojih roditelja, brata ili sestre, bake ili djeda. Snimite se, ako želite. Prije nego što započnete, pogledajte nekoliko savjeta i primjera govora. Dodala sam im web adrese o samouvjerenjima, kako se riješiti treme ... Učenici su na kraju u bilježnicu zapisali svoje mišljenje o nastupanju i napravili snimku svog nastupa.

Svi dobro poznajemo igru pamćenja i pravila igre. U ovoj igri se mijenja samo to, da svaki uzme jednu plavu i jednu zelenu kartu. Kartice za igru možemo napraviti sami. Na primjer: napravimo parove pravopisnih riječi (ispravna i pogrešno napisana riječ ili greška u rečenici), sinonima – antonima – pod-riječi, upitnika za niz ovisnika, sastavljajući rečenice ili poslovice itd. Druga opcija je izrada sličica (pjesnik, rodna kuća, rodni kraj, njegova djela, spomenik ...). Igra može biti otežana tako, da učenici trebaju imenovati i objasniti riječi ili sličice, koje su otkrili. Još je izazovnije pronaći troje riječi ili sličice. Učitelj izabere različit broj karata. To ovisi od učenika i razreda, u kojeg hodaju. Igru igraju u paru, može i u skupini. Pobjeđuje onaj, koji pronađe najviše parova ili grešaka.

DAN	LETALO	OČALA	ŠALA
NOĆ	AVION	NAOČNIKI	VIC
JOKATI SE	KAMION	ZANIMIV	SUMNIČITI
SMEJATI SE	TOVORNJAK	DOLGOČASEN	ZAUPATI

Tablica 1. Dio igre pamćenja o sinonimima i antonimima.

Znanje provjeravam i uspoređujući dva teksta u cijelosti ili samo ulomak teksta. Učenici uspoređuju dva ili tri poznate ili nepoznate tekste. Taj način možemo izvesti usmeno ili pismeno. Na primjeru uspoređujemo dvije poznate pjesme.

Učenici napišu zaobljeni tekst:

- koje vrste su obje pjesme (lirske, epske), izbor objasnite;
- u čemu su tekstovi slični i različiti u obliku (imajte na umu mačice i rime), istaknite jednu sličnost i jednu razliku;
- u čemu se tekstovi razlikuju ovisno o temi i poruci, istaknite jednu sličnost i jednu razliku;

- navedite tri sredstva poezije i ispisujte primjer iz svake pjesme;
- koja vam se pjesma najviše sviđa i zašto (opravdajte to podacima iz pjesme).

Provjeravanje imenice s igrom ime, prezime, mjesto ... Učenici naprave tablicu u bilježnicu, ponove pravila igre i brojanje bodova. Moraju paziti na velike ili male inicijale, inače ne dobivaju bodove.

IME U MUŠKOM RODU	PREZIME U NAZIVNIKU	MJESTO U TUŽITELJU JEDNINE	BILJKA U MESTNIKU JEDNINE	ŽIVOTINJA U MNOŽINI	PREDMET U ŽENSKOM RODU DUALA
Klemen	Kovič	Krapinu	o krumpiru	kokoši	kameri

Tablica 2. Igra za provjeravanje imenice.

Učenici pišu „podajanko“ u skupini poput detektivske priče. Svaki član grupe priču nadograđuje tako, da pisac nastavlja tamo, gdje je prestao pisati njegov prethodnik. U priči opisuju karakter i ponašanje književnih ličnosti, koje se pojavljuju (zašto književne osobe čine bilo što). Ponašanje osoba kritički je ocijenjeno. Priču pregledaju, možda je opšte poboljšaju, nešto poprave, dodaju. Nakon toga podijele si uloge i zadače, naprave scenu, frizure, pripreme odjeću, vježbaju tekst ... Kad su spremni za dramatizaciju, razredu igraju svoju detektivsku priču.

Sličan način je suradničko pisanje u skupini. Učenici odabiru naslov priče ili pjesme, onda se dogovore o sadržaju priče / pjesme. Svaki u grupi piše jedan odlomak / jedan kit. Početak / prvi kit piše voditelj, glavni dio ili drugi i treći odlomak / drugi i treći kit pišu drugi i treći član. Zaključak / zadnji kit piše četvrti u grupi. Zatim zajedno pročitaju priču / pjesmu i rasprave o sadržaju. Pregledaju relevantnost sadržaja, originalnost, karakteristike priče / pjesme i jezičnu točnost. Isprave, što je potrebno i naprave ilustraciju. U razredu pročitaju priču / pjesmu i pokažu ilustraciju. Onda pitaju svoje razrednike za mišljenje, kako bi napravili svoju priču / pjesmu još boljom (prijateljski kritičari) i to naprave.

Postoje još mnogo načina provjere znanja: uz pomoć e-materijala, e-udžbenika, s puno mrežnih zadataka, s radnim listovima i bilježnicama, dopunjavanjem različitih tablica, sastavljanjem misaonih obrazaca, plakata itd.

3. Zaključak

Načine možemo kombinirati (sastavljanje zadatka i čovječe ne ljuti se) i dodati im nove načine (radni list ...). Mogućnosti je mnogo. Nastavnici moramo neprekidno ažurirati i prilagođavati načine modernom vremenu. Prema učenicima, koje podučavamo, moramo planirati unaprijed. Svrha učenika je biti aktivan, da ponavljaju nastavni materijal, ponavljaju kroz igru, zabavljaju se uz učenje, surađivati jedni s drugima, ne raditi sa otporom i pri tome postići ciljeve i standarde znanja. Nastavnici se trude, rad mora biti dobro osmišljen ali to nije uvijek lako.

4. Popis fotografija i literature

[1.]Pravilnik o preverjanju in ocenjevanju znanja ter napredovanju učencev v osnovni šoli (2013). Ur. I. RS, št. 52 (18. 4. 2020).

[2.]Fotografija 1. Igra s pjesničkim sredstvima. Vlastiti izvor.

[3.]Tablica 1. Dio igre pamćenja o sinonimima i antonimima. Vlastiti izvor.

[4.]Tablica 2. Igra za provjeravanje imenice. Vlastiti izvor.