

Stručni rad

UPORABA IKT-A U NASTAVI ENGLESKOG JEZIKA

Lea Opravž Ostrelič

Osnovna škola XIV. divizije Senovo

Sažetak

U članku su predstavljeni programi i aplikacije koje koristimo na nastavi engleskog u našoj osnovnoj školi. Uporabom ikt-a sredstava i kvalitetnim međukulturnom suradnjom uspjelo nam je podići motivaciju učenika za učenje stranog jezika, a posljedično se je podigla i razina znanja engleskog jezika.

Ključne riječi: Aplikacije, programi, IKT, engleski, osnovna škola.

1. UVOD

Osnovna škola Senovo manja je seoska škola koju trenutačno pohađa oko 280 učenika. Učenici koji pohađaju našu školu u većini slučajeva slovenske su narodnosti, a imamo i nekoliko učenika imigranata koji su u većini slučajeva iz zemalja bivše Jugoslavije pa i iz Albanije. Njihove su se obitelji u Senovo preselile prije više godina, kada je u Senovu i dalje radio rudnik. A danas, kada je uz rudnik izgrađeno i dosta industrijskih pogona u Senovu, ono je postalo mjesto s nižim socijalnim standardom. Osnovna škola XIV. divizije Senovo je tehnološki vrlo dobro opremljena IKT tehnologijom. Naši učenici imaju na raspolaganju multimedijски vrlo dobro opremljene učionice. Svaka učionica u školi ima interaktivnu ploču s projektorom, računalom i televizorom, a svim učenicima je na raspolaganju i 26 tablet računala, koja po potrebi donosi učitelj u razred. U cijeloj školi na raspolaganju je i besplatna internetska mreža, kako bismo mogli nesmetano koristiti tablete ili pametne telefone u obrazovne svrhe. Nastava informatike, multimedije, a povremeno i drugih predmeta odvija se u računalnoj učionici, gdje je učenicima na raspolaganju 16 računala visokih performansi.

Mi, učitelji naše škole, redovito se educiramo i brinemo za jačanje naših digitalnih kompetencija, jer nam je od iznimne važnosti prenositi znanje našim učenicima. Svjesni smo da je nova tehnologija naša saveznica, učenike motivira, a nama često olakšava posao. Trudimo se i da bi u naš posao (a posebno na odjelu za strane jezike) uveli što više rada s vršnjacima iz cijelog svijeta. Čini nam se kako je važno da su učenici svjesni izvorne, komunikacijske funkcija jezika i da je on koristan alat za dostizanje mnogih ciljeva. Komunikacijsku funkciju jezika dostižemo uključivanjem u međunarodne projekte: na primjer naši učenici sudjeluju u međunarodnim kampovima itd.

2. PROGRAMI I APLIKACIJE PRIMJERNI ZA UPORABU NA NASTAVI ENGLESKOG

U nastavku ću opisati nekoliko računalnih programa i aplikacija koje koristimo pri našem izravnom radu s učenicima. Koristimo ih na sasvim uobičajenim satovima, kada učenicima predstavljamo novo nastavno gradivo, a također i prilikom rada na međunarodnim projektima. Moram još spomenuti da IKT ne koristimo na svim satovima, već samo kad se ukaže potreba ili kada vidimo dobru priliku da bi uporabom IKT-a motivirali svoje učenike, provjerili njihovo znanje ili se povezali s razredom iz inozemstva.

2.1 MYSTERY SKYPE

Mystery Skype bio je prvi program koji smo počeli koristiti, još prije nego što je naša škola kupila tablet računala i još prije nego što smo učenicima dozvolili uporabu bežične mreže. Za njegovu uporabu smo računalo povezali s interaktivnom pločom, kamerom i mikrofonom. Mystery Skype je igra koju igraju dva razreda iz različitih dijelova svijeta. Povezuju se putem Skype-a i cilj igre je da samo s postavljanjem »da« ili »ne« pitanja utvrde iz koje zemlje je drugi razred. Iza svega toga naravno stoje oba učitelja (slovenskog razreda i razreda iz druge zemlje) koji se prethodno dogovaraju o točnom datumu i satu zajedničkog »druženja«. Učitelje za igru Mystery Skype nalazimo na portalu Microsoft i Education. Prije nego što stvarno provedemo prvi sat Mystery Skype-a, učenicima prvo objašnjavamo pravila tijekom samog Skype poziva (kada trebaju govoriti, a kada trebaju šutjeti i slušati), kakvo pitanje trebaju postavljati i kako koristiti geografski atlas kojeg ispred sebe mora imati svaki učenik. Kasnije smo umjesto atlasa počeli koristiti i tablet računala, što je veoma skratilo vrijeme koje su učenici potrošili da bi utvrdili iz koje zemlje je drugi razred učenika. A to nikada nije bila samo igra. Sa svakom učiteljicom ili učiteljem iz inozemstva smo se dogovorili za barem još jedan ili dva sata koje smo potom proveli zajedno. Ili smo združili učenike u male skupine koje su imale specifičnu zadaću ili smo im pak dali zadaću da od učenika iz strane države saznaju određene informacije i kasnije ih predstave u razredu.

Tijekom same igre učenici su aktivni. Aktivno slušaju, traže podatke na internetu, atlasu i govore. Time gube strah od govora na stranom jeziku i shvaćaju njegovu praktičnu komunikacijsku funkciju. Aktivni su kako u samostalnom radu tako i u timskom radu. Često se događa da je to samo početak prijateljstva između naših učenika i učenika iz stranih zemalja te da se ova veza koja je počela na Mystery Skype-u nastavi i godinama nakon toga.



Fotografija 1: Mystery Skype u 7. razredu (Foto: Lea O. Opravž)

2.2. KAHOOT I FORMATIVE

Sljedeće aplikacije koje poboljšavaju digitalne kompetencije učenika su Kahoot i Formative. Obje su dosta slične, zato je njihov opis tj. usporedba združena u ovom poglavlju.

Kahoot i Formative su besplatni aplikacije gdje se učenici na zabavan način uče i utvrđuju novo naučeno gradivo. Kahoot je dostupan bez registracije korisnika, a kod aplikacije Formative potrebno je prethodno se registrirati. Mi, učitelji sastavljamo kvizove u koje ne uključujemo samo tekst, već i fotografije, snimke s Youtube-a te ponudimo dva, tri ili četiri moguća odgovora. Alat Formative učitelju nudi upravo sve tradicionalne vrste pitanja i odgovora na koje smo navikli iz škole – esejska pitanja, kratka pitanja i odgovori, točno-netočno, crtanje na listu, odabir odgovora, odabir više pravilnih odgovora... ukratko, bez ograničenja. Za obje aplikacije potrebno nam je računalo, priključeno na interaktivnu ploču i zvučnike. Učenicima je potreban pametan telefon ili tablet računalo, a mogu se pridružiti igri i preko prijenosnog ili stolnog računala. Aplikaciju Kahoot učenici mogu besplatno prenijeti na svoje uređaje, a mogu je igrati i preko web stranice Kahoot. Učenici se pridružuju igri pomoću šifre. Za Formative kviz učenici se pridružuju kvizu na web stranici <https://goformative.com> pomoću specijalne lozinke, koja je za svaki kviz drugačija. Pri Kahoot-u vrijeme koje učenici imaju za odabir svojeg odgovora može biti ograničeno ili pak neograničeno. Učenici čuju ili vide pitanje na interaktivnoj ploči, na svom uređaju biraju samo odgovor. Kao razliku smo primijetili da Formative nema vremenska ograničenja, dok je kod Kahoota to uključeno. Na to možemo gledati kao prednost, budući da vremenskim ograničenjem učenike potičemo na brzo razmišljanje, ili pak kao slabost, jer ovo vremensko ograničenje može utjecati na učenike upravo u suprotnom smjeru. Oba kviza smo već pokušali igrati međudržavno, s udaljenim razredom, istodobno, i možemo potvrditi da radi odlično. Jedina teškoća na koju smo tu naišli je ako na školi ne postoji širokopojasna bežična veza, zbog čega učenika sustav povremeno izbacuje iz igre. Tako da sada ovaj problem rješavamo tako što se za sat Kahoot-a ili Formative-a selimo u učionicu za koju znamo da ima odličnu bežičnu vezu.

Na kraju kviza učitelji dobivaju povratnu informaciju za svakog učenika, kod kojih je odgovor bio uspješan, a kod kojih ne, tako da to možemo upotrijebiti i za planiranje svojeg daljnjeg rada. Povratne informacije učenici prilikom rješavanja Kahoot-a dobivaju odmah nakon odgovora, dok u Formative-u učenici povratne informacije ne dobivaju odmah, već ih o njima može naknadno obavijestiti učitelj.

Oba alata čine nam se jednostavni za uporabu, kako za učitelja, tako i za učenika. Kahoot je primjereniji za brzo provjeravanje znanja, a Formative je više namijenjen temeljitijem pregledu znanja učenika.

Aplikaciju Kahoot u našoj školi koristimo od 2. do 9. razreda i zbog njene jednostavnosti je vrlo preporučljiva i za mlađe učenike.

Which of the following statements is wrong?
Responsible management...

110

5 Ethics

8

4

2

7 Sustainability

3 Responsibility

6

Skip

0 Answers

▲ ... integrates sustainability, responsibility, and ethics.

◆ ...centers on moral excellence, TBL, and stakeholder value.

● ...is responsible, sustainable, and ethical management.

■ ...is a synonym for responsibility management.

Slika 1: Kahoot (vir: <http://responsiblemanagement.net/kahoot-quizzes-textbook-principles-of-responsible-management/>)

formative

Formative

Superb real-time assessment tool
a fit for BYOD, 1-to-1

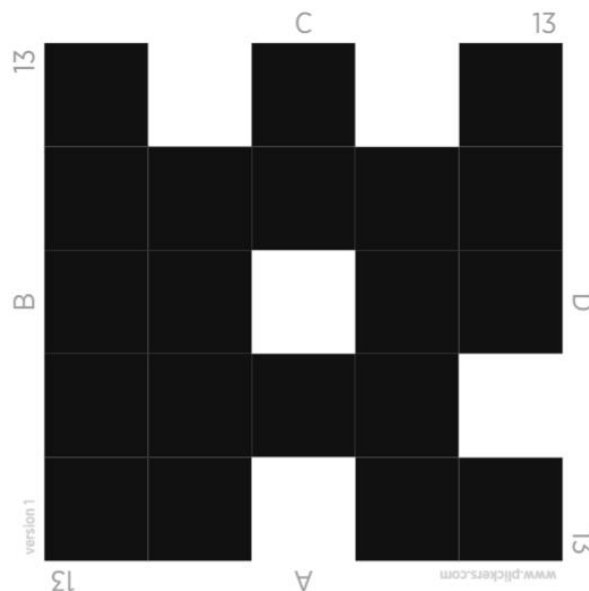
common sense education™

Slika 2: Formative (vir: <https://www.commonsense.org/education/website/formative>)

2. 3. PLICKERS

Plickers je besplatna aplikacija koju koristimo za utvrđivanje znanja ili za razna natjecanja. Mogu sudjelovati samo učenici jednog razreda, a možemo uključiti i pojedince ili razrede iz drugih zemalja. Za Plickers nam je potrebno računalo na kojem je instalirana aplikacija i koje je povezano s interaktivnom pločom i zvučnikom. Učenicima nije potreban pametan telefon ili tablet računalo. Svaki učenik dobiva samo karticu s QR kodom, koje dobivamo kada instaliramo aplikaciju na računalo. Plickers je kviz, jer učitelj postavlja pitanje i kaže dva, tri ili četiri moguća odgovora. Učenici se odlučuju koji je pravilan odgovor i okreću svoju QR karticu tako da je slovo pravilnog odgovora na vrhu njihove kartice. Učitelj potom koristi svoje tablet računalo ili pametni telefon i preko aplikacije Plickers i kamere skenira sve podignute QR kodove učenika. U trenutku dobiva sve njihove odgovore na tabletu. Nakon završenog kviza, učitelj može vidjeti spisak imena učenika i sve njihove točne ili netočne odgovore. Iz ovog dobiva povratnu informaciju o tome kakav je napredak pojedinog učenika i koja su njegova/njena slaba područja.

Kviz se može izvoditi i između različitih zemalja. Oba učitelja se upisuju pod istim korisničkim imenom i istodobno provode kviz. Po našim iskustvima je najbolja kombinacija preko Skype veze. Jedino je potrebno paziti da se ista QR kartica ne dodijeli za dva učenika. Na kraju ponovno dobivamo rezultate sa spiskom imena za sve učenike iz obiju zemalja. Vjerojatno bismo mogli uključiti u kviz i više zemalja, ali za sada to još nismo probali.



Slika 3: Plickers kartica s QR kodom (vir: <http://physiquechimiecollege.eklablog.com/plickers-a122933458>)



Fotografija 2: Plickers kviz v 6. razredu (Vir: Facebook)

2. 4. ADOBE SPARK VIDEO

Adobe Spark Video besplatan je program koji najlakše koristimo na računalu. Namijenjen je obradi videa i kreiranju raznih prezentacija. Prilično je jednostavan za uporabu, budući da na raspolaganju ima različite prethodno podešene prijedloge, gdje s lakoćom možete ubacivati svoje fotografije, dodavati omiljenu glazbu i snimati svoje komentare ili objašnjenja. Na satovima engleskog učenici koriste Adobe Spark Video aplikaciju za izradu raznih projekata ili prezentacija. Za neke učenike je to malo teže, jer nisu navikli na ovakve poslove. Učenik uvijek ima mogućnost napraviti klasičnu prezentaciju zapisima rukom, ili plakat, ali ako neko ipak želi kreirati digitalnu, interaktivnu prezentaciju, nudi mu se sva potrebna pomoć. U prvom redu u razredima imamo uređenu pomoć unutar razreda. To bi značilo da se nakon nastave učenici (učenik s vještinom rada u aplikaciji i učenik kojem je potrebna pomoć) nađu u knjižnici gdje imaju mogućnost korištenja računala te tamo zajedno izrade prezentacije. Ako im ne ide, mogu se obratiti učiteljima ili školskom informatičaru. Učenicima se prezentacije preko Adobe Spark Videa posebno sviđaju, budući da ih mogu dijeliti/objavljivati i na svojim društvenim mrežama.



Slika 4 : Adobe Spark Video (vir: <https://teachingforward.net/social-stories-videos/>)

2. 5. VIRTUAL FIELD TRIPS

Virtualni izleti preko Skype-a su predavanja i prezentacije stručnjaka s određenog područja. Na portalu Mycrossoft i Education nalazi se spisak stručnjaka iz raznih zemalja koji su spremni predstaviti učenicima određenu tematiku ili čak mjesto odnosno izložbu. Ova predavanja uvijek su na engleskom i besplatna su. Odvijaju se tako da se prije predavanja učitelji dogovaraju s izabranim stručnjakom što točno odnosno o čemu će predavati vašem razredu i obavezno ga upozoravaju i na razinu znanja engleskog jezika svojih učenika. Već smo doživjeli da određeni predavači govore previše stručno i prebrzo da bi ih naši učenici mogli razumjeti. Učenici obično prije i nakon virtualnog izleta dobivaju radni list, s kojim provjeravaju svoje znanje i poznavanje date tematike prije i nakon virtualnog izleta. Možemo odabrati razne tematike. Našim učenicima se najviše svidio gospodin Ranjitsinh Disale iz Indije, koji je našim učenicima petog razreda predstavio svoj tematski park s dinosaurima. Gospodin Dizale nas je pozvao putem Skype-a i kada je bio u parku, preko njegove kamere smo svi zajedno posjetili njegov tematski park i saznali puno toga novog o dinosaurima, čuli njihovo glasanje i preko prstiju gospodina Dizala pritiskali smo na tipke na informacijskim pločama i vrištali smo kada smo se zajedno s gospodinom Dizalom vozili vlakčićem po prapovijesnoj Indiji. S učenicima šestog razreda smo na sličan način upoznavali piramide u Egiptu i puno smo naučili o tradicionalnom kulinarstvu Argentine. U sljedećoj školskoj godini idemo još i u Brazil na otkrivanje Amazona.

Učenici sami razmišljaju gdje bi na sličan način mogli odvesti učenike iz stranih zemalja i na ovaj im način predstavili ljepote naše zemlje.



Fotografija 3: Gospodin Dizale iz Indije (Vir: Facebook)

3. ZAKLJUČAK

Mislim da mi, učitelji, učenicima nudimo puno više nego što smo dobili sami u vrijeme našeg školovanja. Živimo u 21. stoljeću, tehnologija je napredovala, a time smo dobili mogućnost predstaviti učenicima gradivo na više načina. Bila bi šteta ako ne bismo koristili tehnologije koja je i našim učenicima tako bliska. Naravno, ona mora biti korisna, ne smije se koristiti prečesto i mora biti strogo nadzirana.

Postoji puno pozitivnih učinaka uključivanja IKT-a u nastavu. Učenici na ovaj način puno dobivaju, posebno pri stranom jeziku. Sama nastava postaje zanimljivija, a učenici su motiviraniji. Puno nauče, a uopće nisu ni svjesni da uče. Već dok ulazim u učionicu s kutijom tablet računala, zasvijetle im oči u očekivanju što će se zanimljivo danas događati. Učenici na ovaj način dobivaju veću mogućnost komuniciranja na engleskom. Istina je da im je prvo potrebno neko vrijeme da se ohrabre i da progovore, a kada shvate da ih osoba na drugoj strani stvarno razumije, otvara im se cijeli novi svijet. Raduju se također kada krenu otkrivati da i učenici iz Brazila i Bangladeša prave gramatičke greške, a prije svega su ponosni na sebe da su se već toliko naučili da oni više ne prave takve greške.

Preko modernih tehnologija u razredu pristupaju ljudima i mjestima na drugim krajevima svijeta, razgovaraju s njima, upoznavaju ih i razumiju, čime se smanjuje i njihova netrpeljivost prema drugim kulturama.

Da zaključimo izjavom Alberta Einsteina: »Jedini izvor znanja su iskustva« (Class VR, 2017). Pitanja koja se pri tome javljaju nama, učiteljima, je kako prenijeti nova iskustva na učenike unutar fizičkih ograničenja same učionice? Odgovor na to mogu ponuditi moderni mediji i tehnologije preko zanimljivih sadržaja koji kod učenika, uz pravilnu uporabu, povećavaju motiviranost, razinu suradnje prilikom nastave, potičući njihovu predstavu i razvijajući kreativnost. S obzirom da je prilikom uporabe ovakve tehnologije uključeno više osjetila, također je i razina pamćenja nastavnog gradiva puno veća nego kod klasične nastave.

4. POPIS LITERATURE

- [1.]Class, VR. (2017). WHITE PAPER: A Guide To AR & VR In Education URL: <http://www.classvr.com/virtual-reality-downloads/> (20. 6. 2020)
- [2.]Dale, E. (1969). Audiovisual methods in teaching. (str 37 – 38). New York. Dryden Press
- [3.]Gerlič, I. (2009). Nove tehnologije in šola bodočnosti. V nova vizija tehnologij prihodnosti, Mednarodna konferenca InfoKomTeh 2009, 283-288. Ljubljana: Evropska hiša.
- [4.]Sulčić, V. (2008). E-izobraževanje v visokem šolstvu. Koper: UP, Fakulteta za management.