

Stručni rad

# **UČENJE NA DALJINU: MOTIVACIJSKI ALATI ZA PROVJERU ZNANJA IZ POVIJESTI**

Laura Mohorko Kumer, učiteljica slovenskog jezika i povijesti

OŠ Cirkulane-Zavrč

**Sažetak:**

Novonastala situacija koja se odnosi na obrazovanje na daljinu unijela je mnoge promjene u odgoj i obrazovanje. Osim učenika, prilagoditi su se morali i učitelji. Od svih metoda učenja za postizanje željenih ciljeva učenja svakako se ističe metoda interpretacije. Potonju metodu bilo je vrlo teško implementirati tijekom obrazovanja na daljinu. Trebamo biti svjesni činjenice da smo rad na daljinu morali prilagoditi. Učitelji su naročito pri humanističkim predmetima morali paziti da objašnjenja kao takva ne budu preduga i suhoparna. Trebalo je prije svega motivirati učenike. Učitelji su pritom koristili različite suvremene pristupe temeljene na interaktivnim zadacima. Srećom, danas možemo koristiti razne internetske alate odnosno aplikacije, uz pomoć kojih učenicima približavamo nastavno gradivo, lakše ih motiviramo, te gradivo činimo zanimljivijim odnosno ugodnijim za učenje. Ujedno smo dobili priliku da učenici kroz rješavanje zadataka ostvaruju samovrednovanje, provjere svoja znanja i utvrde eventualne nedostatke. Web-aplikacije koje sam koristila pri provedbi nastave povijesti u sklopu rada na daljinu su sljedeće: Quizziz, Wheel of names.com i WorldWall. Riječ je o aplikacijama kojima sam učenicima željela omogućiti provjeru znanja tijekom njihovog rada na daljinu. Naime, sve one pružaju i povratnu informaciju nakon rješavanja, a naročito se ističu prisutnost raznobojnosti i zvučna podloga alata, što privlači pažnju učenika odnosno motivira ih za rad.

**Ključne riječi:** motivacija za učenje, uporaba IKT, „online“ obrazovanje, nastava na daljinu, provjera znanja

# 1. UČENJE UZ POMOĆ IKT-a U NASTAVI POVIJESTI

Informacijsko-komunikacijska tehnologija i e-materijali omogućuju poboljšanje uvjeta za podučavanje povijesnih procesa korištenjem suvremenih oblika školskog gradiva. Razvoj informacijske tehnologije također je imao ogroman utjecaj na nastavu povijesti [1]. Vrijeme obrazovanja na daljinu pružilo je samo jednu mogućnost – ulazak u virtualnu učionicu i rad uz uporabu računala. Već u razredu učitelju predstavlja izazov objašnjavanje gradiva na što zanimljiviji način, tako da učenicima sadržaji budu što zabavniji i prije svega atraktivni za učenje. Današnjim generacijama djece potrebno je mnogo animacije, boja, pokreta i kretanja, jer su to impulsi odnosno poticaji koje dobivaju na svakom koraku. Naravno, uporaba IKT tehnologije također je od velike pomoći pri radu u učionici. Zapravo, učitelji povijesti teško mogu zamisliti nastavu bez inovativne tehnologije učenja: bilo da je riječ o prezentiranju nekog audio-vizualnog sadržaja, filma, isječka iz dokumentarca, kvizovima i vremenskim trakama, virtualnoj šetnji muzejom itd. Povijest je živa stvar, a vizualizacija je vrlo važna u podučavanju o prošlosti.

Didaktičari povijesti slažu se da uporaba informacijske tehnologije u nastavi povijesti potiče kako individualna tako i grupna istraživanja prošlosti, koristeći različite izvore informacija. Zahvaljujući uporabi računalne tehnologije, učenici pitaju, analiziraju, argumentiraju i sami donose zaključke [1]. Pri izvedbi obrazovanja na daljinu učitelji su bili suočeni s novim izazovom. Morali su utvrditi koji bi alat odnosno aplikacija bila funkcionalna za rad među učenicima, a ujedno su, tijekom cijelog razdoblja, na daljinu provjeravali znanje koje učenici dobivaju preko ekrana računala.

## 1.1 ZNAČAJ PROVJERE ZNANJA TIJEKOM OBRAZOVANJA NA DALJINU UZ POMOĆ ALATA

Provjera i ocjenjivanje znanja predstavljaju pojmove koje dionici rada u odgojno-obrazovnim ustanovama poznaju već duže vrijeme, iako ih mnogi još uvijek izjednačavaju. Požarnikova naglašava da je provjera znanja sustavno i plansko prikupljanje podataka o tome kako (i ako uopće) netko postiže ciljeve učenja. U međuvremenu, pri procesu ocjenjivanja se postignuću u učenju pripisuje neka vrijednost (ocjenu) [2]. Tijekom obrazovanja na daljinu provjera znanja bila je vrlo

važna. Mi učitelji željeli smo dobiti povratne informacije o usvojenom nastavnom gradivu.

## **2. ZNAČAJ ALATA/APLIKACIJA ZA PROVJERU ZNANJA NA DALJINU I POVRATNA INFORMACIJA**

Povratna informacija koju učenik dobiva tijekom učenja ima formativnu ulogu, jer je učenik nastoji uzeti u obzir u daljnjem učenju. Teoretski, učenik dobiva povratnu informaciju na dva načina:

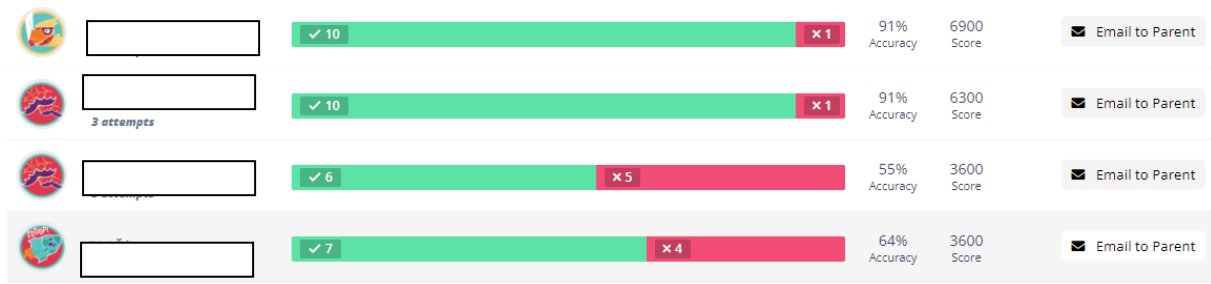
- promatranjem učinaka svojih napora,
- od drugih: učitelja, školskih drugara, vršnjaka itd. [3].

Aplikacije za provjeru znanja koje ću prezentirati pružaju povratne informacije učeniku i učitelju. Za rad na daljinu odabrala sam interaktivna okruženja za učenje koja su bila vizualno privlačna (raznobojna) i ujedno opremljena audio-vizualnim elementima. Učenicima su ponudila povratne informacije. To su okruženja za učenje u kojima smo zajedno rješavali zadatke i međusobno se nadopunjavali. Želim naglasiti da korištenje online alata u nastavi povijesti na daljinu nije ni na koji način zamijenilo učitelja u učionici (iako virtualnoj), već je pružilo opipljivo pomagalo za postizanje ciljeva učenja [1].

### **2.1 QUIZZIZ**

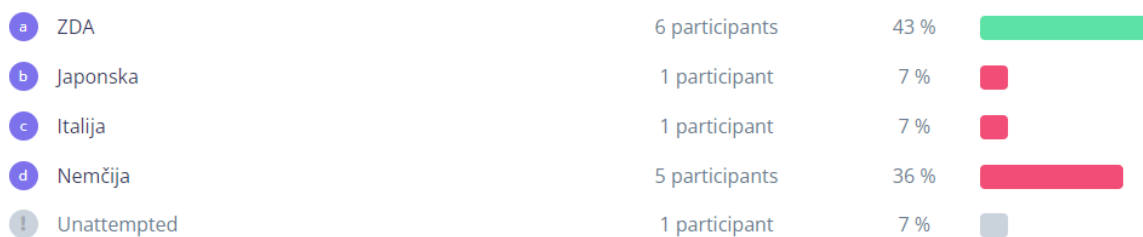
Quizziz predstavlja široko korišten online interaktivni alat koji omogućava učenicima i učiteljima provjeru njihovih znanja. Učitelj sastavlja kviz u sklopu kojeg ima priliku formulirati pitanja i odgovore te ih opremiti vizualnim i zvučnim elementima. Ovdje je važno postavljati pitanja odabira na način koji kod učenika budi više misaone procese. Aplikacija je vrlo kvalitetna, jer učitelj može odrediti i vrijeme rješavanja, što učeniku daje osjećaj odgovornosti čak i na daljinu. Povratne informacije primaju obje strane, kako učitelj tako i učenik. Učitelj najprije postavlja rok za rješavanje zadatka i poveznicu zahvaljujući kojoj će dobiti informacije o učenicima koji su rješavali kviz, koja pitanja su većini učenika stvarala probleme, čak i informaciju o tome na koja su pitanja potrošili više vremena. Učenik dobiva informacije o tome kako napreduje, kako mu ide u

njegovim nastojanjima i smjernice o tome kako da postupa dalje. Aplikacija može poslati povratnu informaciju i na e-adresu [3].



Slika 1: Povratna informacija za učenika (imena učenika su sakrivena).

7. Evropejci si nove vojne niso želeli. Kljub temu takratnim evropskim politikom nasprotij ni uspelo odpraviti. Nasprotno, v Evropi se je 1. septembra 1939 začela druga svetovna vojna. Za katero državo velja trditev. **Velesila, ki se na vojno ni posebej pripravljala, vodila je izolacionistično politiko do spopadov v Evropi, kar pomeni, da se v vojno vsaj na začetku ni vmešavala.**



Slika 2: Povratna informacija za učitelja.

Sadržaj pitanja: Europljani nisu željeli novi rat. Unatoč tome, tadašnji europski političari nisu uspjeli ukloniti neslaganja. Naprotiv, u Evropi je 1. rujna 1939. započeo Drugi svjetski rat. Označi zemlju za koju vrijedi sljedeća tvrdnja: Velesila, koja nije bila posebno pripremljena za rat, vodila je izolacionističku politiku prema sukobima u Evropi, što znači da se u rat, barem u početku, nije miješala.

## 2.3 WORLDWALL

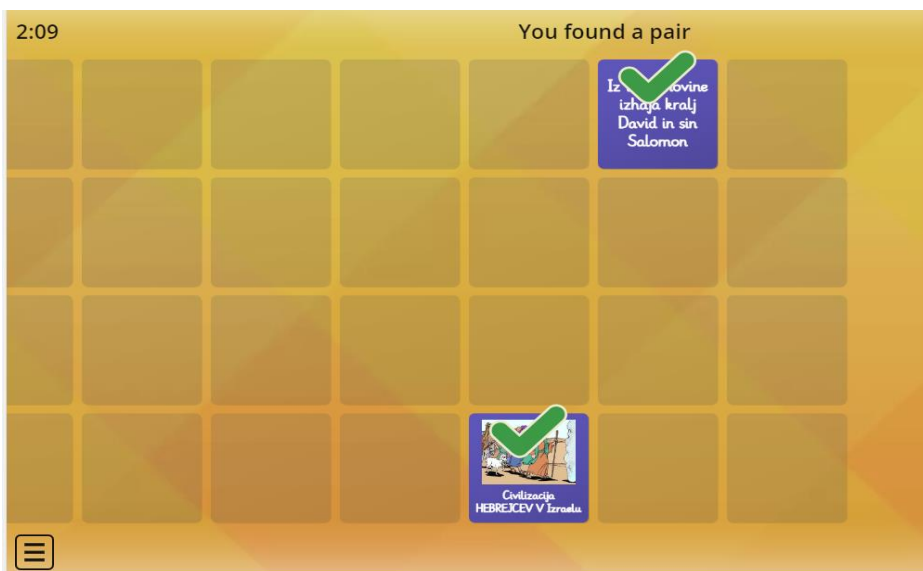
Worldwall predstavlja zanimljivu web-aplikaciju koja pomaže učenicima pri utvrđivanju/ provjeri njihovih znanja na zabavan i inovativan način. Usredotočuje se na interaktivne aktivnosti i pomaže učitelju da preoblikuje nastavno gradivo u različite aktivnosti. Čini se kao da učenici igraju igru, ali kroz tu igru zapravo stječu znanja. Možemo ju koristiti i pri provedbi nastave u učionici. Tako imamo priliku izraditi različite strukture zadataka za provjeru znanja:



Slika 3: Igra pamćenja, miješanje odgovora.

igru pamćenja, igru riječi koje nedostaju, točno/netočno, kviz u obliku igre, čak i zadatke u obliku računalne igre.

Riječ je o atraktivnoj aplikaciji kojom učniku možemo pružiti povratnu informaciju zahvaljujući zvučnim efektima/efektima boja, a ujedno mu kroz igru omogućiti utvrđivanje znanja iz pojedine nastavne jedinice.



Utrjevanje in ponavljanje: PRAZGODOVINA IN PRVE CIVILIZACIJE\_Laura  
Mohorko Kumer

Slika 4: Otkrivanje prvog para.

## 2.4 WHEEL OF NAMES.COM

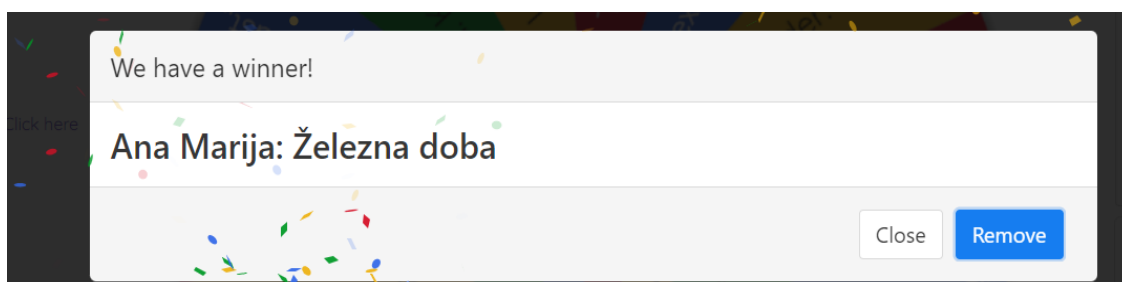
Interaktivni alat »kotač imena« odnosno Wheel of names [4] možemo koristiti pri provjeri ili utvrđivanju znanja.

Na ovaj način možemo osvježiti monotonu nastavu preko ekrana računala, a učenik nikad ne zna kada će zapravo doći na red. Učenici su u stalnom očekivanju hoće li doista doći na red za odgovaranje. Sama sam pripremila utvrđivanje napisavši imena i pitanja na kotač. Zatim smo zavrtjeli kotač te je nakon zaustavljanja bilo moguće pročitati označeno ime učenika i pitanje. Otkrila sam da sam i ovdje mogla uključiti

međuvršnjačko vrednovanje, budući da se učenici međusobno nadopunjuju, savjetuju jedni druge pri odgovaranju i nude međusobno ohrabrenje. Učenici tijekom izvedbe uklanjaju svoja imena s popisa na način da svatko dođe na red samo jednom. Alat sadržava vrlo zanimljive zvučne efekte i svaki učenik postaje jednom »pobjednik«.



Slika 5: Točak imena i pitanja.



Slika 6: Učenik koji dođe na red postaje "pobjednik".

### 3. ZAKLJUČAK

Rad na daljinu donio je učiteljima mnogo poteškoća u poticanju motivacije kod učenika. Morali smo koristiti nove nastavne metode i načine učenja kako bismo ih motivirali te pobudili interes odnosno privukli njihovu pažnju. Željeli smo provjeriti njihova dosadašnja znanja i uključiti ih u proces dobivanja povratnih informacija, koje su učenicima omogućile da saznaju kakvim znanjima raspolažu i gdje su prisutni problemi. Unatoč preprekama u obrazovanju na daljinu, učitelji su došli do novih saznanja odnosno spoznaja i znanja koje sada rado koriste prilikom rada u razredu, obogaćujući tako provedbu nastave.

### 4. IZVORI I LITERATURA

[1] Potočnik, D. (2017). Sodobne učne metode pri pouku zgodovine. *Annales. Series historia et sociologia*, svezak 27, broj 4, str. 843.

[2] Marentič Požarnik, B (2012): Psihologija učenja in pouka. Ljubljana, DZS, str. 260.

[3] Zavod RS za školstvo (2016): Formativno spremljanje v podporu učenju. Povratna informacija. Ljubljana, Zavod RS za školstvo.

[4] Dostupno na internetskoj adresi: <https://wheelofnames.com/> (pristupljeno 3. 10. 2021.).

[5] Dostupno na internetskoj adresi: <https://quizizz.com/admin> (pristupljeno 8. 10. 2021.).

[6] Dostupno na internetskoj adresi: <https://wordwall.net/myactivities> (pristupljeno 28. 10. 2021.).