

Josipa Blagus, OŠ BUKOVAC

## **IKT i nogomet u službi produženog boravka**

### **SAŽETAK**

*Produceni boravak je poseban i specifičan dio odgojno obrazovnog procesa. Ciljevi realizacije sadržaja u produženom boravku u skladu su s općim ciljevima osnovnog obrazovanja.*

*Tijekom produženog boravka učenici bi trebali ponoviti naučeno gradivo i napisati domaću zadaću. U želji da im taj dio nastavnog dana bude zanimljiv i oplemenjen različitim aktivnostima započinje se s korištenjem IKT-e u procesima ponavljanja i sistematizacije stečenog znanja.*

*Kako je u produženom boravku dosta vremena posvećeno igri, korištenjem IKT-a kroz igru učenike je lakše motivirati i poticati na istraživački radi i suradničko učenje.*

*Na taj način došlo je i do realizacije ovog projekta kojeg su učenici nazvali „Otkrijmo svjetsko nogometno prvenstvo.“ Kombinirani su različiti načini rad na projektu.*

*Koristeći dobivene upute, učenici su projekt realizirali u potpunosti. Osim što su razvijali digitalne kompetencije, osnažila se veza između učenika tijekom suradničkog učenja te su po završetku projekta sami smislili teme koje bi u budućnosti voljeli obraditi.*

Ključni pojmovi:, projekti u produženom boravku web 2.0 alati, obrnuta učionica, suradničko učenje

### **UVOD**

U ključna područja razvoja učenika u produženom boravku spada i utemeljenje osnova matematičke, logičke i znanstveno tehnološke pismenosti [1]. Tijekom prvog razreda učenici su upoznavali osnove informatičke pismenosti, a tijekom drugog razreda krenuli su ponavljati nastavni sadržaj uz pomoć web 2.0 alata. Učenici su s lakoćom svladali osnove rada na računalu i web 2.0 alata. Pokazalo se da ih ovakav način ponavljanja motivira i da od kuće rado pristupaju sadržajima na internetu te vježbaju i ponavljaju gradivo. Osim nastavnih jedinica učenici su samostalno krenuli u istraživanje tema koje nisu usko vezane za nastavni plan i program te je tako došlo i do realizacije ovog projekta.

## **PRIPREMA I REALIZACIJA PROJEKTA**

Ideja za ovaj projekt nastala je tijekom razgovora između učenika koji su s velikom ljubavlju i interesom prebrajali sličice u svojim albumima, uspoređivali igrače, grupe i države koje se natječu na Svjetskom prvenstvu.

Nogomet je postao završni rad edukacije pod nazivom „Future classroom scenarios“ [3] u organizaciji European Schoolnet Academy-a [2]. Pripremljen je projekt koji je bio u potpunosti izvediv u razredu s postojećom opremom.

Ciljevi projekta su bili razvijanje:

1. komunikacijskih vještina,
2. planiranja i istraživanja,
3. suradničkog učenja,
4. kritičkog razmišljanja,
5. primanja kritika na svoj rad i korištenje istih za unaprjeđenje rada,
6. prezentacijskih vještina,
7. korištenja IKT-a u učenju.

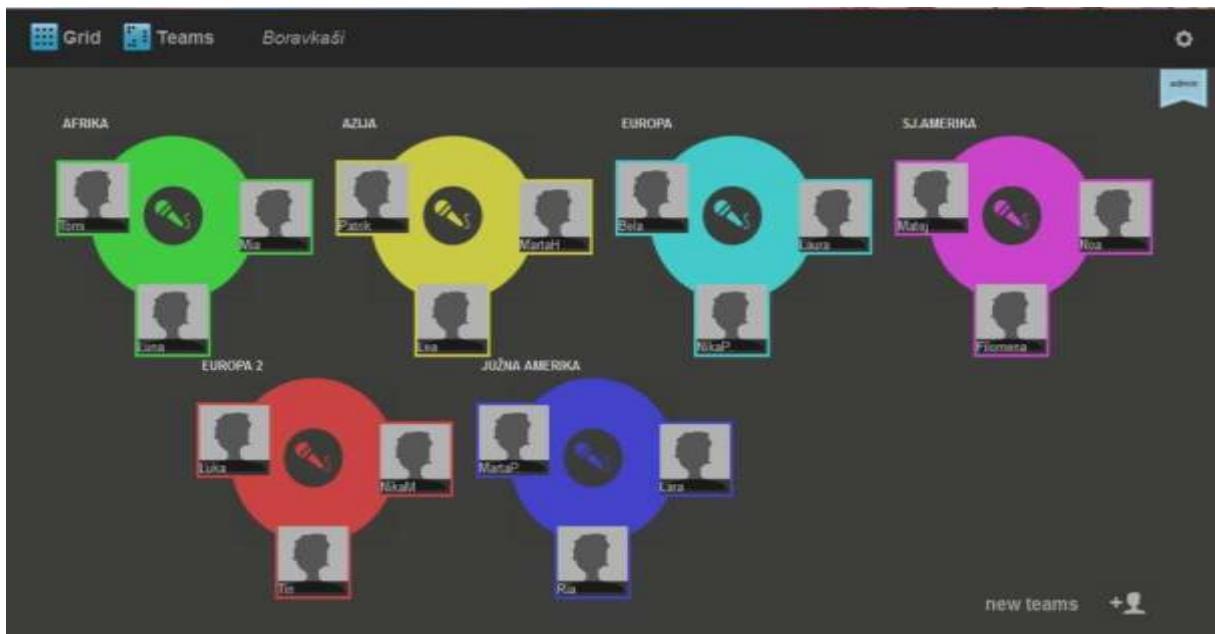
Da bi uspješno odgovorila izazovima razvoja društva znanja i svjetskog tržišta , Europska Unija odredila je osam temeljnih kompetencija za cjeloživotno obrazovanje [4] te su sve provučene kroz ovaj projekt.

Odredile su se etape rada (sveukupno 6) i zajedno se s učenicima odredilo vrijeme trajanja projekta (svibanj, 2014. god.). Projektu su mogli pristupiti svi učenici koji su htjeli te od 26 učenika u produženom boravku pristupilo ih je 18. Razlog zbog kojeg ostali nisu pristupili je tema istraživanja (učenici nisu bili zainteresirani za nogomet).

Prva etapa rada bila je **PLANIRANJE**. Aktivno se diskutiralo o Svjetskom nogometnom prvenstvu, pregledavalo stranice Fifa-e [5], učenici su gledali na YouTube-u [6] filmove o prijašnjim natjecanjima, listali albume sa samoljepljivim sličicama, tražili države sudionice na Google Earth [7] karti i sl. Učenici su pokazali veliki interes za temu te su se dogovorili da će istražiti kontinente s kojih dolaze

zemlje sudionice, upoznati sportaše koji su sudjelovali na prijašnjim Svjetskim prvenstvima, njihovim treninzima i prehrani.

Slika br.1 prikazuje TeamUp [8] aplikaciju uz pomoć koje su učenici podijeljeni u grupe i započeli su s istraživanjem.



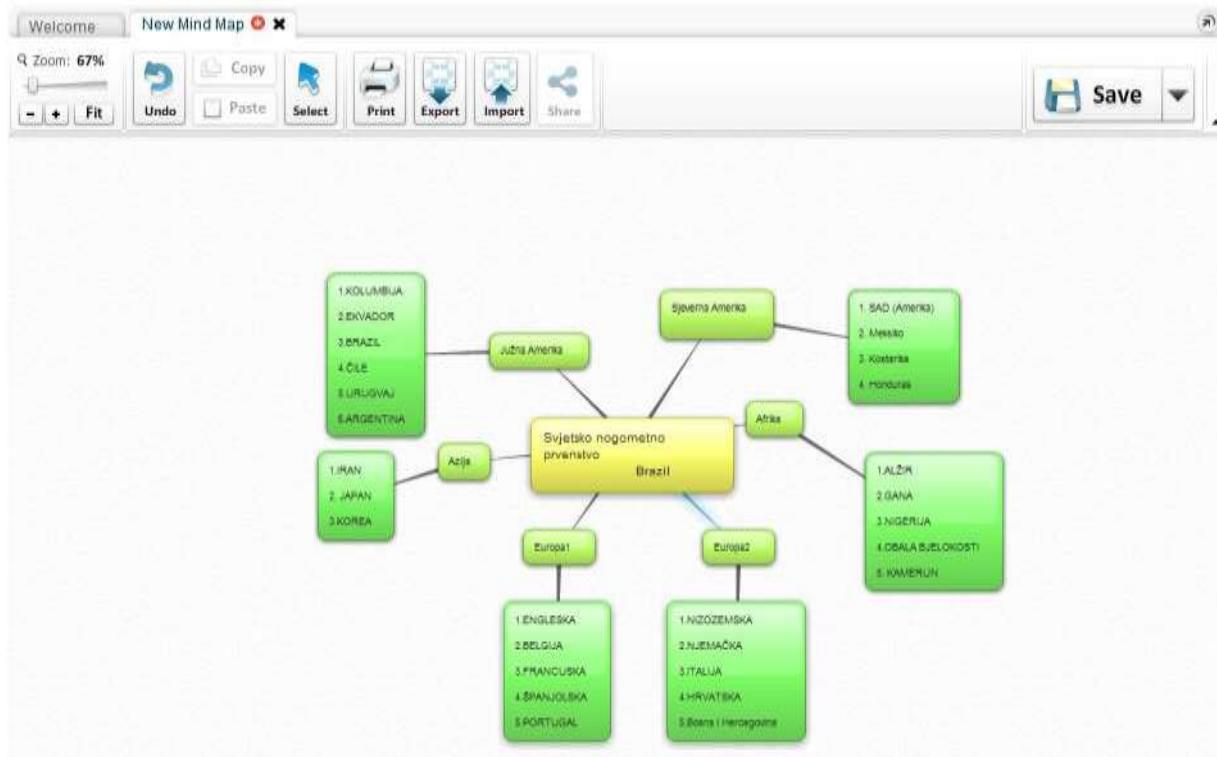
**Slika 1. : TeamUp i podjela učenika**

Nakon ove etape slijedila je etapa **ISTRAŽIVANJA**. Svaka grupa je dobila jedan kontinent koji je istraživala. Zadatak je bio napraviti listu država sa dobivenog kontinenta koje nastupaju na Prvenstvu. Morali su istražiti kako izgleda zastava pojedine države, koliko stanovnika država ima, te pronaći jednu zanimljivu činjenicu i sliku koja opisuje zemlju. Učenici su izrazili želju da bi voljeli prevesti riječi sa hrvatskog na jezik države koje proučavaju. Odabrane riječi su: nogomet, igrač, sudac, gol i svakodnevni pozdravi (dobar dan, dobra večer, doviđenja, kako ste?)

Alati koje su učenici koristili za istraživanje bili su Wikipedia [9], Google [10] i Google prevoditelj. [11]

U etapi **SAŽIMANJA INFORMACIJA**, koristeći web 2.0 alat bubbl.us [12], kako je prikazano na slici br. 2, prikupljene informacije grupirali su na jedno mjesto. Učenici

su to radili u školi nakon izvršavanja obaveza u produženom boravku. Osim sažimanja usmeno su se dogovarali kako će im posteri izgledati te ih skicirali na papiru.



Slika br.2 : Grupiranje podataka

Da bi pobliže upoznali koliku važnost u životu sportaša ima nastup na tako velikoj manifestaciji u posjet je došao trener Lokomotive Tomislav Ivković. To je bila sljedeća etapa, etapa **KONTAKT SA STRUČNJACIMA**. On je učenicima ispričao svoj sportski put, ukazao im na bitne stvari koje su ga definirale kao vrhunskog sportaša te im ispričao svoje doživljaje i anegdote sa Svjetskog prvenstva na kojem je on nastupao. Učenici su postavljali unaprijed pripremljena pitanja vezana za prehranu sportaša, vrstu i dinamiku treninga, na koji način se odlazi na velika sportska događanja i sl. Ova etapa projekta je realizirana u školi u školskoj dvorani kao što je prikazano na slici br. 3.



**Slika br.3: Posjet trenera Tomislava Ivkovića**

Nakon posjeta gospodina Ivkovića učenici su krenuli u izradu svojih radova, tj. u etapu **SURADNIČKOG UČENJA**. Jedan školski sat su se učenici upoznavali sa Lino it sučeljem i uočili na koji način će pristupati svojim pločama i kako će uređivati izgled istih. Svaka grupa je dobila svoj URL na „Lino it“ [13] ploči. Učenici su tijekom zadanog vremena pristupali ploči, stavljali informacije, komunicirali i dogovarali se kako i na koji način će izgledati njihov završni rad. Većim dijelom su ploče uređivali od kuće, međutim na inicijativu učenika ploča se uređivala i u razredu koristeći razredno računalo.

Zadnja etapa projekta bila je **PREDSTAVLJANJE** grupnih uradaka. Učenici su prvo predstavili jedni drugima svoje uratke. Svaka grupa je dobila određenu minutazu u kojoj je trebala istaknuti najbitnije činjenice.

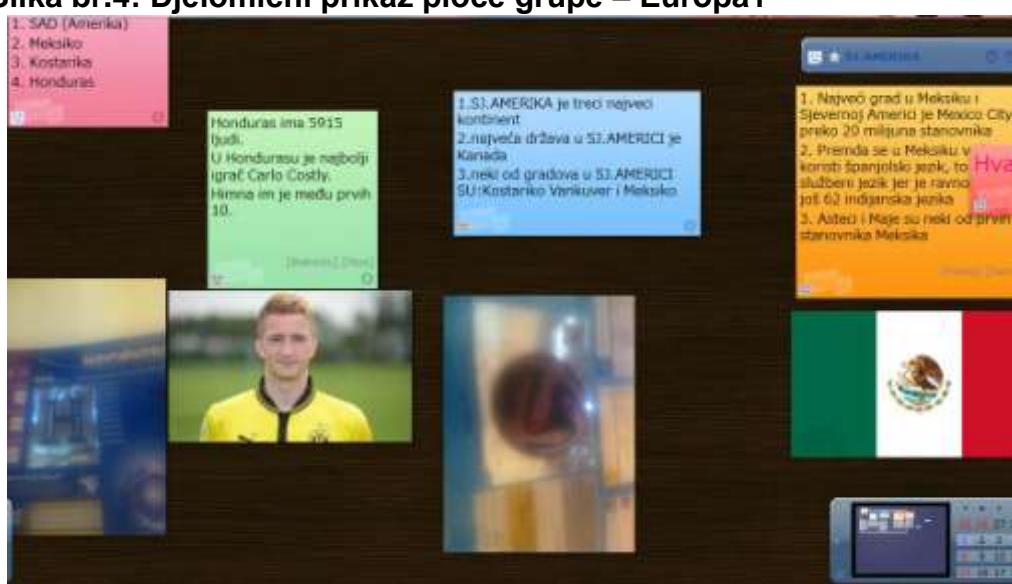
Nakon predstavljanja kolegama, učenici su željeli predstaviti svoj rad i van učionice te je projekt objavljen i na mrežnim stranicama škole.

## REZULTATI

Kako se radi o osmogodišnjacima koji su samostalno odradili veći dio projekta postignuti rezultati su izvrsni. Na slici br. 4 i br. 5 moguće je vidjeti djelić odrađenog projekta. Osim što su učenici bolje upoznali svijet u kojem žive, naučili raditi i istraživati informacije uz pomoć IKT-a, oni su bolje upoznali i jedni druge. Ovakvi projekti stvaraju zajedništvo među učenicima, potiču pozitivnu konkureniju i želju da se zadatak završi u zadanom roku po zadanim parametrima. Kroz nogomet i Svjetsko prvenstvo provuklo se kroskurikularno višepredmetno povezivanje prilagođeno uzrastu učenika.



Slika br.4: Djelomični prikaz ploče grupe – Europa1



Slika br.5: Djelomični prikaz ploče grupe – Europa2

## **ZAKLJUČAK**

IKT u nastavi više ne spada u tehnologiju budućnosti već u tehnologiju sadašnjosti.

Prednosti ovakvog načina rada s učenicima nižih razreda vidljivi su u svim etapama nastavnog procesa. Učenici su motivirаниji za rad, rado odrađuju zadatke kod kuće, vode brigu o zadaći te ih je tokom rada potrebno samo manje usmjeravati u ispravnom smjeru kako bi zadržali fokus tokom rada.

Produženi boravak je izvrsno mjesto za projektne zadatke koji razvijaju kreativnost, inovativnost i želju za učenjem kod učenika. Dobro osmišljenim projektima potiču se na razvijanje samostalnosti i odgovornosti prema zadacima, potiče im se samopouzdanje i kreativnost te ih se osposobljava za cjeloživotno učenje.

Mjesta za poboljšanjem u provedbi ovakvog načina rada je najčešće u nedovoljnoj opremljenosti učionica računalima.

Učenje u e-okruženju za učenike nije novost jer su računala, tableti i pametni telefoni dio njihove svakodnevice i oni s lakoćom koriste iste. Zbog toga ih treba poticati da te alate koriste u svim segmentima života, pa tako i u osobnoj edukaciji.

,

## LITERATURA

1. Agencija za odgoj i obrazovanje , rad u produženom boravku,  
[http://www.azoo.hr/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1543:rad-u-produenom-boravku&catid=261:razredna-nastava&Itemid=452](http://www.azoo.hr/index.php?option=com_content&view=article&id=1543:rad-u-produenom-boravku&catid=261:razredna-nastava&Itemid=452), pristupljeno u lipnju 2014. godine
2. European Schoolnet Academy, [www.europeanschoolnetacademy.eu/](http://www.europeanschoolnetacademy.eu/), pristupljeno u lipnju 2014. godine
3. European Schoolnet Academy, Future Classroom scenarios, [www.europeanschoolnetacademy.eu/web/future-classroom-scenarios](http://www.europeanschoolnetacademy.eu/web/future-classroom-scenarios), pristupljeno u lipnju 2014. godine
4. Ministarstvo znanosti obrazovanja i športa, Nacionalni okvirni kurikulum, Zagreb,2010.
5. Federation International of football association, [www.fifa.com](http://www.fifa.com), pristupljeno u lipnju 2014. godine
6. Youtube, [www.youtube.com](http://www.youtube.com), pristupljeno u lipnju 2014. godine
7. Google Earth, [www.google.com/earth/](http://www.google.com/earth/), pristupljeno u lipnju 2014. godine
8. Teamup,<http://wookie.eun.org/wookie/ws/services/wookie.apache.org/widgets/teamup/> pristupljeno u lipnju 2014. godine
9. Wikipedia, [http://hr.wikipedia.org/wiki/Glavna\\_stranica](http://hr.wikipedia.org/wiki/Glavna_stranica)
10. Internet tražilica Google, [www.google.com](http://www.google.com), pristupljeno u lipnju 2014. godine
11. Internet usluga prijevoda, <https://translate.google.hr/>, pristupljeno u lipnju 2014. godine
12. Brainstorm i umna mapa, <https://bubbl.us/>, pristupljeno u lipnju 2014. godine
13. Interaktivna ploča, [www.linoit.com](http://www.linoit.com), pristupljeno u lipnju 2014. godine