



Strategije za učenje 2

Podsticanje samostalnog učenja i mišljenja višeg reda

Ove sedmice vam predstavljamo nekoliko novih strategija i metoda kojima potičemo djecu da analiziraju, porede, uočavaju, zaključuju, rješavaju probleme...

Tu je i nekoliko primjera iz prakse o načinima na koje su strategije inkorporirane u poučavanje određenih sadržaja i/ili koncepata.

Podsjećamo vas na zbirku strategija koje se nalaze na stranici Zajednice za inovativne nastavnike/ce na <https://inskola.com/metode-i-strategije/> a svoje ideje možete sa nama podijeliti slanjem na adresu radmila@coi-stepbystep.ba

Predstavljamo vam:

- Mapu zaključivanja – za i protiv
- Venov dijagram za poređenje
- Činkvinu
- Stratešku igru nazvanu “Igra narandži”

MAPA ZAKLJUČIVANJA - ZA I PROTIV

Opis

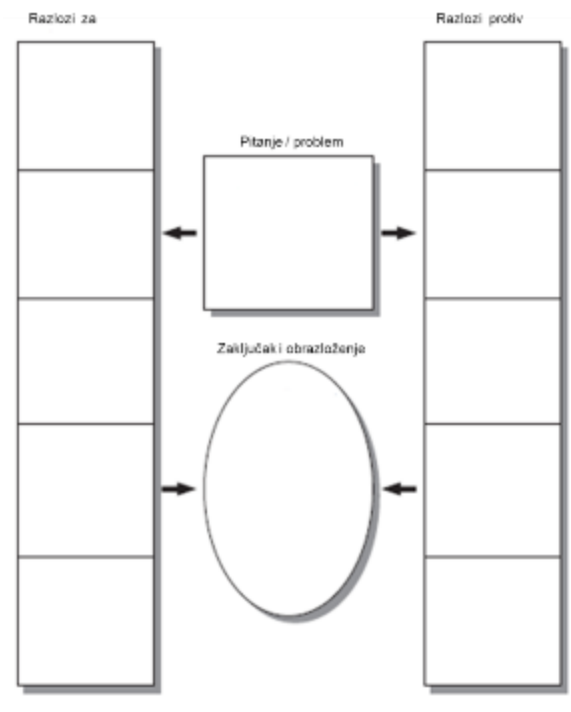
Mapa zaključivanja je jednostavan grafički organizator koji koristimo kada želimo da djeca svoj zaključak ili odluku donesu analizirajući argumente za i protiv, odnosno uočavajući različite perspektive i strane nekog pitanja ili problema.

Procedura:

1. Razgovarajte i identifikujte problem ili pitanje koje izaziva kontraverzu, odnosno pitanje iz kojeg treba proizaći određeni zaključak koji će uticati na naše mišljenje ili postupke.
2. Zatražite od učenika da razmišljaju o razlozima za i razlozima protiv i da svoje ideje bilježe u odgovarajuće rubrike. Ukoliko se radi o starijoj djeci, možete zatražiti da razloge utemelje na nekon citatu ili naučnom izvoru.
3. Učenici pišu zaključak uzimajući u obzir sve prednosti i nedostatke/ slabosti koje su identifikovali.

Ideje:

- Analiza postupaka lika u knjizi/priči, istorijske ličnosti
- Prijedlog za rješavanje određenog problema u prirodi/industriji
- Odluka koju trebamo donijeti – odabir zanimanja, svojstva materijala za izradu nekog predmeta...



Razlozi za

Razlozi protiv

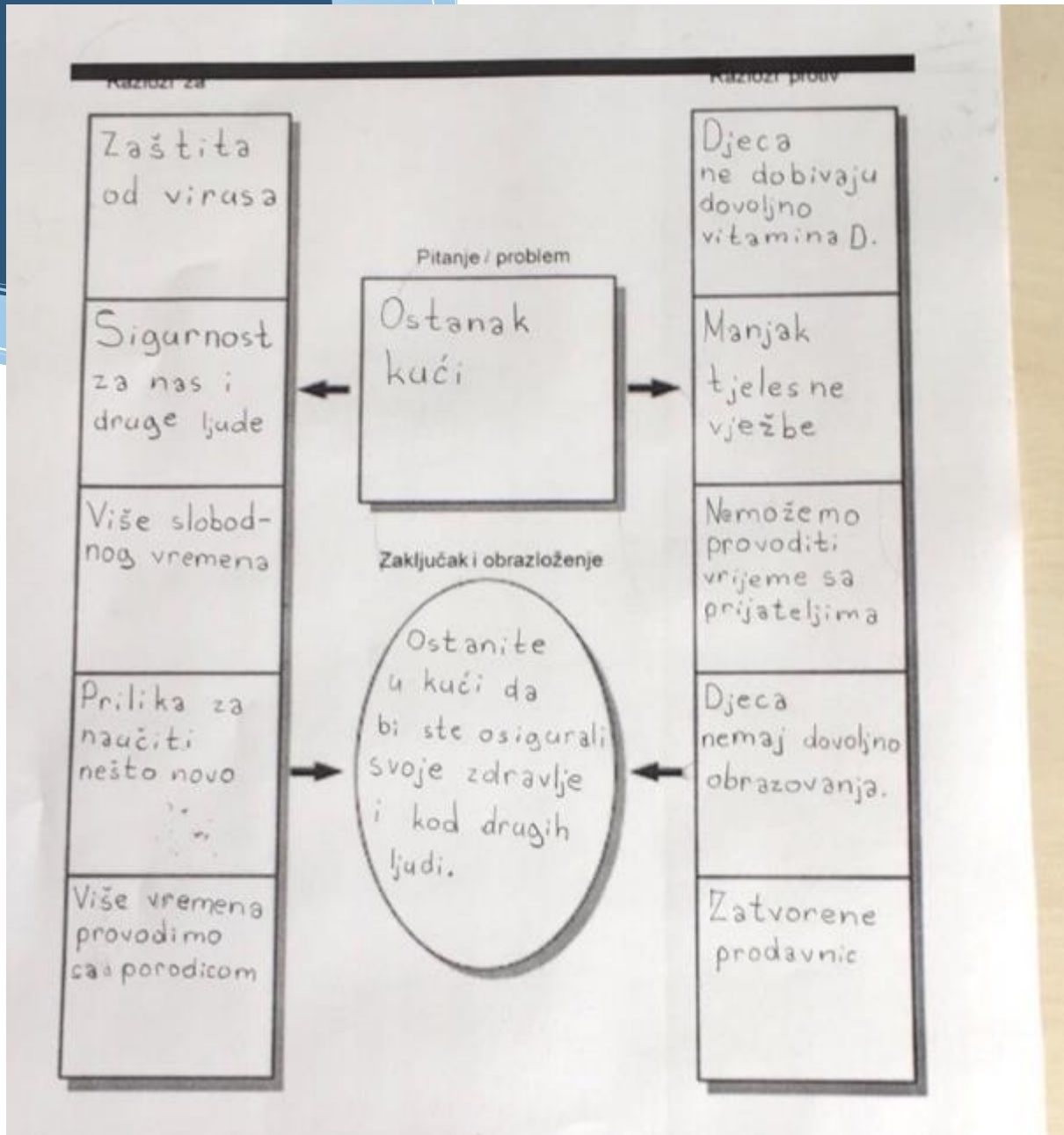
Pitanje / problem

--

Zaključak i obrazloženje

--

Evo primjera rada učenika nastavnice Aide Dolić, koja je za temu imala: Zašto je dobro ostati kod kuće?
U nastavku pogledajte kako je izgledala cjelovito razrađena tema, sa još nekim idejama za aktivnosti.



TEMA: ZAŠTO JE DOBRO BITI KOD KUĆE?

Aida Dolić

Kojih se igara možemo igrati? Kojih su se igara igrali vaši roditelji? Ovo su pitanja koje sam postavila svojim učenicima. Često se dešava da čujem kako roditelji nemaju vremena za svoju djecu, što je i opravdano zbog ubrzanog načina života. Roditelji puno rade i obično dolaze kući kasno i umorni. Dešava se da, kada izvedem učenike na igralište i pitam čega bi se voljeli igrati, njihov odgovor bude „da ne znaju ni jednu igru“. Sjećam se, ne tako davno, igrali smo se lastike, klikera, skupljali smo sličice naših najdražih fudbalera... Iskoristila sam ovo vrijeme, kada su i djeca i roditelji u svojim kućama, da se prisjete i nauče svoju djecu nekim zaboravljenim igrama.

Moj cilj je da se djeca i roditelji druže, i da se zabave na jedan kreativan i zanimljiv način. Da ih bar malo odmaknem od video igara, TV-a...

Razne igre pospješuju motoričke vještine, što uključuje jačanje koordinacije pokreta, finu i grubu motoriku, razvijaju emocionalne vještine, djeca osjećaju zadovoljstvo/ugodu koju igra pruža povezivanjem s drugim osobama, građenjem/učenjem osjećaja i njihovog primjerenog izražavanja igranjem različitih uloga, *kognitivne vještine* uključuju razvoj kritičkog razmišljanja, povezivanja uzroka i posljedice, zaključivanje, poticanje mašte i rješavanje problema te kreativnosti.

1. Aktivnost

Zadatak učenika je da na organizer napišu koji su razlozi za i protiv ostanka kući. Zašto je dobro ponekad i boraviti u kući? Postoje razne igre kojih se možemo igrati, pospremiti svoju sobu, iznenaditi mamu sa ručkom... I na kraju kratko obrazloženje, odnosno zaključak na ovu temu.

2. Aktivnost

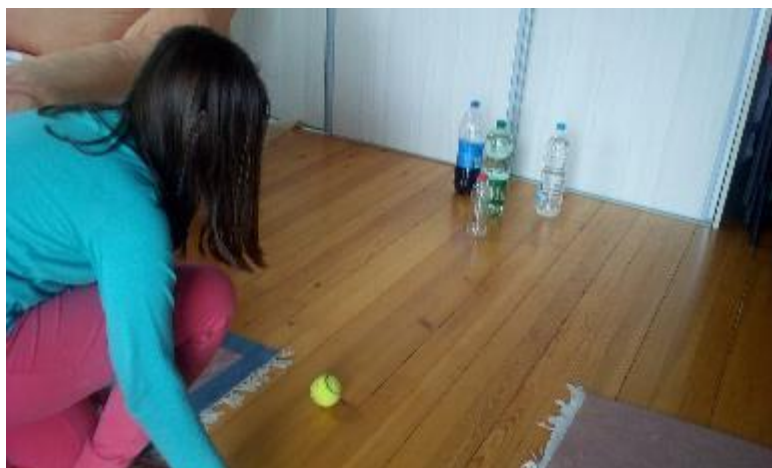
Istražiti i napisati čega se djeca sve mogu igrati u kući. Zadatak je da svako osmisli po jednu igru i predstavi je drugima, kako bismo napravili zbirku igara. Mogu napraviti fotografiju ili prezentaciju.

3. Aktivnost

Pitati roditelje ili druge članove porodice kojih su se oni igara igrali kada su bili mali. Dodaćemo ove igre našoj zbirci.

4. Aktivnost

Napisati kratki sastav na temu: Zašto je dobro ostati kući / Zašto bi trebali ostati kući?



DREVA	GRAD RUSKA	PLANI NA BILKA	ŽIVOTINJA	PREDMET	BOJOW

VENNOV DIJAGRAM

Opis

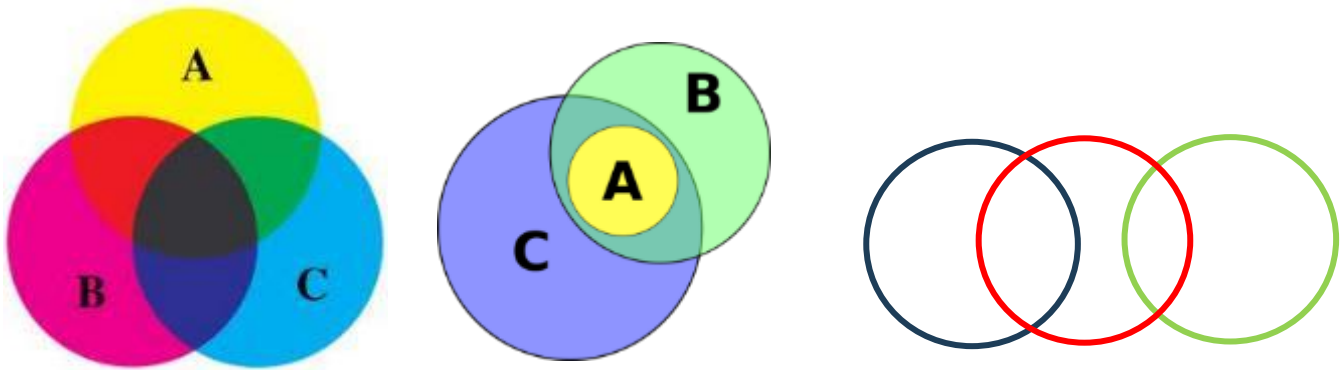
Vennov dijagram je način grafičkog prikazivanja sličnosti i razlika između dva ili više pojmova, koncepata, likova i sl. Crtamo ga u formi dva (ili više) kruga koji se djelimično preklapaju.

Procedura:

- Učenici prvo trebaju saznati što više o pojmovima koje porede kako bi mogli uočiti sličnosti i razlike
- Nakon crtanja krugova, u dio koji se preklapa upisuju zajedničke karakteristike, a u vanjske dijelove specifičnosti ili osobenosti pojmova koji se porede
- Na kraju donosimo zaključak o uzajamnom odnosu ova dva pojma

Ideje:

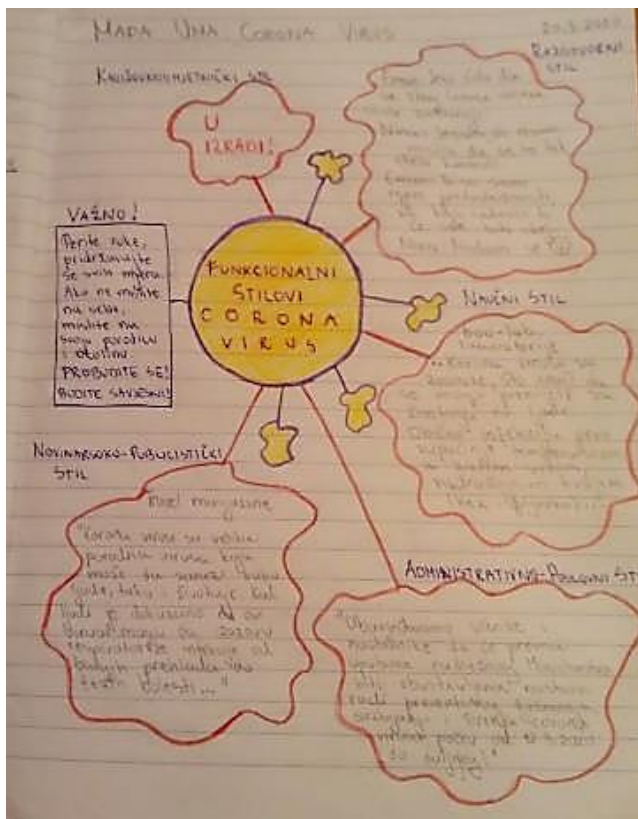
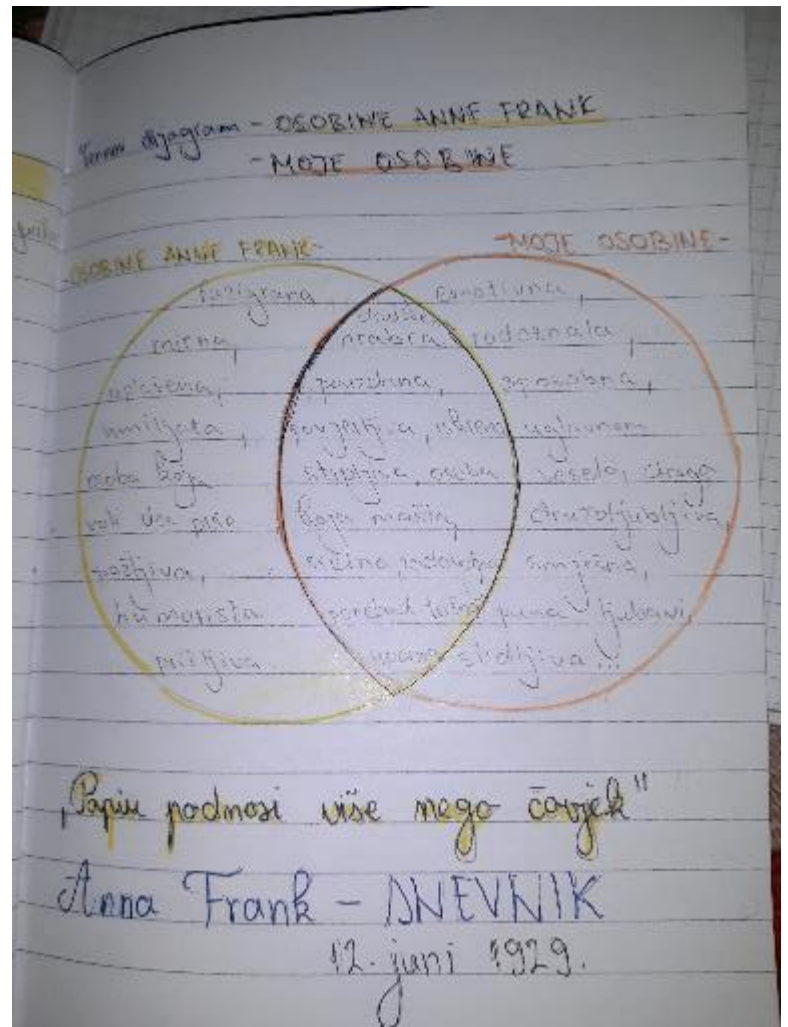
- Ova aktivnost može biti veoma jednostavna za mlađi uzrast – uporedi dvije životinje ili voćke, ali može biti i složenija zahtjevajući poređenje dva složenija koncepta poput historijskih perioda, dva različita književna djela, pravca i sl.
- Možete razvijati i dječiju maštu i kreativnost tako što ćete napraviti kartice sa mnoštvom različitih pojmova. Djeca izvlače nasumično dvije kartice (ili to radi neka aplikacija) sa naizgled nepovezanim pojmovima (npr. kornjača i čekić). Zadatak je da pronađu što više sličnosti među pojmovima.
- Vennov dijagram može imati mnoštvo krugova koji se međusobno preklapaju, ili niz krugova koji se povezuju...



PRIMJER IZ PRAKSE

Evo jednog primjera iz prakse nastavnice Asime Brodlić, mag. bosanskog jezika i književnosti na temu Korona virus. Ova integrisana tema je bila prilika za obradu književnog djela Dnevnik Ane Frank, i razgovor o životu u izolaciji.

Koristeći Vennov dijagram, djeca su poredila život Ane Frank i svoj život u izolaciji, što im je pomoglo da bolje razumiju Anina osjećanja i poziciju, razviju empatiju i, na kraju, uporede Anu i sebe.



Pored toga, nastavnica je koristila **MAPU UMA** – strategiju za organizaciju veće količine informacija prema određenim kategorijama, kako bi djeca promišljala o funkcionalnim stilovima jezika, i davali primjere kako se o korona virusu može pisati na različite načine.



ČINKVINA

Opis

Činkvina je zabavna strategija za sumiranje i sažimanje znanja, pomaže nam da složimo veći broj činjenica u formu koja podsjeća na poeziju. Sposobnost sažimanja informacija ili poimanja složenih misli, osjećaja i uvjerenja u nekoliko riječi je važno umijeće. Ono zahtijeva da dobro promislimo o onome što znamo, i predstavimo to na kreativan način. Naziv činkvina potiče od talijanske riječi pet, i predstavlja pjesmu od pet stihova.

Postupak

- Pojasnite djeci pravila i način pisanja činkvine i dajte im svoj primjer
 - Uradite zajednički jedan primjer
- Dajte djeci da napišu koliko god žele činkvina na zadate pojmove

Ideje

- Činkvine se mogu pisati na konkretne ili apstraktne pojmove, u zavisnosti od ciljeva i sadržaja. Tema činkvine može biti i ljubav i sumporna kiselina, i renesasnsa i metal, i prijateljstvo i lik iz priče, i sunce i krvotok 😊

Upute za pisanje pjesama od pet stihova:

1. Prvi stih je opis teme u jednoj riječi (najčešće je to imenica).
2. Drugi stih je opis teme u dvije riječi (dva pridjeva)
3. Treći stih sadrži tri riječi koje opisuju radnju (najčešće tri glagolske imenice)
4. Četvrti stih je fraza od četiri riječi koje izražavaju osjećaje u vezi sa temom.
5. Peti stih je sinonim kojim se u jednoj riječi ponovo sažima bit teme.

More
osunčano, razigrano
pjeni se, talasa, mami
plavetnilo koje te zove
smiraj

Kako napisati pjesme od pet stihova popunjavanjem praznih mjesta:

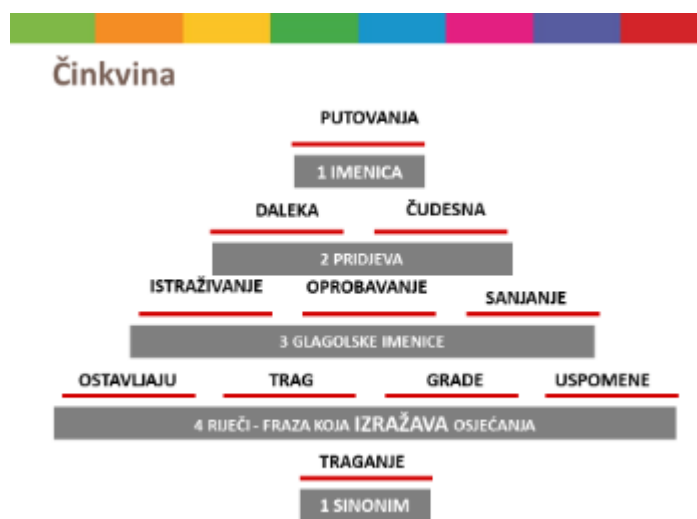
Naslov (najčešće imenica)

Opis (najčešće pridjev)

Radnja (najčešće glagolske imenice)

Osjećaji (fraz)

Ponavljjanje suštine



Evo izložbe činkvina učenika i učenica iz OŠ „Sveti Sava“ iz Doboja



STRATEŠKU IGRA NAZVANA “IGRA NARANDŽI”

Igra narandži ili Orange game je vrlo popularna kooperativna problemska igra. Idealna je za igranje u porodičnom okruženju, posebno ako vas je više. Cilj igre je da svaka osoba prikupi par **identičnih** predmeta (loptice različitih boja ili bilo šta drugo) ili voćki, prebacujući predmete iz ruke u ruku učesnika. Kreće se sa onoliko parova identičnih predmeta ili voćki, koliko je učesnika, sa izuzetkom jednog učesnika koji ima samo jedan predmet/voćku. Predmeti se izmješaju, tako da svi imaju različite predmete u rukama.

Pravila:

- U jednoj ruci se može držati samo jedan predmet
- Predmet možete dodati u praznu ruku neposrednog susjeda u krugu.
- Cilj nije pojedinačna pobjeda u krugu već ukupno rješenje problema u što kraćem vremenu.

Pogledajte kako to izgleda na: <https://www.youtube.com/watch?v=WforXEBMm5k>