

Kako pridobiti pažnju učenika i aktivno ih uključiti u nastavni sat?

Ključne riječi: funkcijski stroj, presavijanje papira, domino, izrađivanje modela, proširi vijest, ti meni – ja tebi, poveži, pronađi kvadrat, osmisli i zapiši, otpjevaj, otpleši, matematičko pismo, lanac zadataka, spoji kartice, kolo naokolo, postavi pitanje, rad na računalu, računalne igrice

Sažetak: Privući i održati pažnju učenika jedan je od najvećih izazova suvremene nastave. U današnje doba društvenih mreža, interneta, mobilnih telefona i sličnog, kada se sve odvija jako brzo i površno, teško je očekivati od učenika da će njihova pažnja i koncentracija biti održiva 45 minuta ukoliko se nastava odvija klasičnim metodama. Frontalni rad i metode koje su se koristile prije svih ovih pojava bile su dobre za neke prijašnje generacije. Današnji učenici traže nešto više i moramo pokušati ići s njima ukorak. Što nam više puta to uspije biti ćemo zadovoljniji i mi i učenici. U svakodnevnoj „borbi” za njihovu pažnju, spoznala sam da je najbolje rješenje – aktivno ih uključiti u nastavni sat ili se koristiti njihovim „oružjem” – multi medijom.

Aktivnosti učenika mogu biti različite, ovisno o tipu nastavnog sata, temi u nastavnom programu, uzrastu učenika, njihovim sposobnostima i slično. Primjerice:

- Aktivnosti u svrhu otkrivanja novih pojmova kroz zabavu, igru ili praktičan rad. (Funkcijski stroj, Presavijanje papira, Domino, Izrađivanje modela, Proširi vijest...)

- Aktivnosti u svrhu otkrivanja novih pojmova kroz samostalno istraživanje ili suradničko učenje. (Nastavni listići koji vode učenika do novog pojma ili nastavne cjeline, ...)
- Aktivnosti u svrhu utvrđivanja pojmova (Ti meni – ja tebi, Poveži, Pronađi kvadrat, Osmisli i zapiši, Otpjevaj, Otpleši...)
- Aktivnosti za satove ponavljanja. (Matematičko pismo, Lanac zadataka, Spoji kartice, Kolo naokolo, Postavi pitanje, Rad na računalu, Računalne igrice...)

Na predavanju će biti prezentirane neke od navedenih aktivnosti, koje provodim u nastavi, a s kojima imam dobra iskustva.