

DEAR V BELTINCIH / Andreja Žalik Kranjec, koordinatorica DEAR, Slovenija / OŠ Bogojina / OŠ Beltinci

Na Osnovni šoli Beltinci smo ponosni, da smo lahko del mednarodnega projekta Erasmus+ KA2 šolska partnerstva z naslovom »Developing English through ART oriented activities – DEAR«. V partnerstvu nas je devet šol iz osmih držav, in sicer iz Cipra, Turčije, Romunije, Hrvaške, Slovenije, Velike Britanije, Portugalske in Španije, šole pa so tako osnovne kot srednje, tako da je starostni razpon učencev zelo širok. Trenutno smo v zaključni fazi projekta.

Namen našega projekta je bilo razvijanje gradiv za pouk angleščine, ki vključujejo umetnost in sodobno komunikacijsko in informacijsko tehnologijo. Namen je torej medpredmetno povezovanje in priprava učnih ur, kjer učenci razvijajo komunikacijo, besedišče, izgovarjavo, slušno razumevanje in podobno s področja jezika, vadijo in utrjujejo s pomočjo IKT ter se obenem še kreativno izražajo ali spoznavajo umetnost. Vključevanje še katerih drugih vsebin, kot na primer eksperimentalno delo ali povezovanje s še drugimi šolskimi predmeti so le še pika na i.

Naša naloga je bila pripraviti 12 učnih ur, in sicer s področja čutila za nižjo stopnjo ter s področja čutila ter čustva za višjo stopnjo. Nastala gradiva so brezplačna ter bolj ali manj priročna in pripravljena za uporabo v razredu, nekatera edino potrebujejo več priprave (npr. eksperimentalno delo, umetniško izražanje). Vsebujejo učiteljevo pripravo, delovne liste in gradiva v powerpointu, slušne in video posnetke ter povezave do interaktivnih nalog, razen tega pa je vsaka učna ura tudi predstavljena v video posnetku. Vsa gradiva lahko pregledate na naši lokalni spletni strani <http://dear.osbeltinci.si/gradiva/> ter na strani projekta <http://arteducation.eu/>, kjer so zbrana vsa gradiva. Vse učne ure tako zajemajo tematike: okolje (environment), družina (family), čustva (feelings), človeško telo (human body), števila (numbers), liki in telesa (shapes and volumes), čutila (senses) in čas (time) ter so za učence od 6 do 18 let. Učne ure in gradiva so različna in lahko primerna za učence od prvega do devetega razreda, posebej priporočljiva pa so za pouk neobveznih in obveznih izbirnih predmetov, še posebej če kot učitelji nimate učbenika ter vam zmanjka idej.



Namesto opisa učnih ur bi raje ponudila ideje za gradiva, ki so že nastala oz. jih je enostavno pripraviti, težave, s katerimi smo se srečevali, ter učinke projekta na učence in učitelje naše šole.

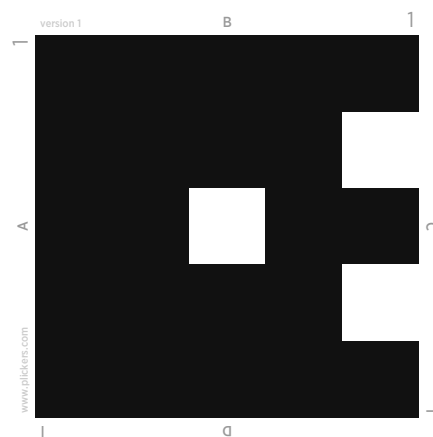
QR KODA

Je priročen način, kako zakrinkati bralno razumevanje v digitalno privlačnejšo obliko. Krajše kose besedila lahko spremenimo v QR kodo in učencem se zdi imenitno, če se lahko z dovoljenjem ukvarjajo s telefonom. QR kode lahko recimo vsebujejo uganke in so nameščene po učilnici/šoli/naselju ter obenem nudijo lov na zaklad.

PLICKERS

Je aplikacija, ki deluje s pomočjo telefona, projektorja in računalnika.

Vprašanja se da enostavno in hitro pripraviti, prav tako je možno dodati slikovno gradivo. Vsak učenec dobi kodo za odgovor in jo obrača v skladu s pravilnim odgovorom. S pomočjo telefona ukažete računalniku, katero vprašanje naj učencem pokaže, učenci obrnejo in pokažejo kode, s telefonom pa hitro skenirate razred in nemudoma dobite analizo. Za vsakega učenca torej pokaže, ali je dal pravilen ali napačen odgovor ter odgovore shrani za učiteljevo evidenco.



Opombe:

- Idealen pripomoček za hitro preverjanje znanja.
- Omogoča tiho in hitro odzivnost.
- Dovolj je le en telefon, vendar potrebuje povezavo z wi-fi ali prenos podatkov.
- Zanimiv tako za mlajše kot starejše učence.

- Lahko si natisnete en paket kod, ki ga uporabljate za vse razrede, ki jih poučujete. Ne potrebujete torej ene kode za vsakega učenca, temveč ima vsak učenec v razredu zaporedno številko in torej dobi tisto kodo. Glej sliko – primer kode št. 1, za učenca z zaporedno št. 1.
- Učenci so lahko zmedeni glede tega, kako naj obrnejo kodo. Priporočam, da preverite, kako telefon »skenira« – običajno mora biti pravilen odgovor obrnjen v levo – ter na hrbtno stran kode zapišete črke odgovora, tako da gledajo proti stropu.
- Učenci ne smejo kode med skeniranjem mečkati ali prekrivati s prsti.

KAHOOT

Kahoot je, podobno kot plickers, enostaven za uporabo in z njim lahko hitro pripravimo vprašanja in predlagamo štiri možne odgovore. Za razliko od Plickersa pa tukaj potrebuje vsak učenec svoj telefon za odgovarjanje in vsi morajo biti povezani na wi-fi ali prenos podatkov. Učencem je tak način preverjanja znanja zelo atraktiven, ker ne le da nemudoma nudi povratno informacijo glede pravilnosti odgovora, obenem je možno dodati časovnik, ki razvrsti odgovore glede na hitrost in tako učenci tekmujejo za prvo mesto. Ta ista tekmovalnost seveda lahko tudi odvrne (nekatero) učence.

PADLET

Primeren zbirnik za slikovno in drugo digitalno gradivo (video posnetki, Powerpoint predstavitev). Učenci na en spletni pano nalepijo svoje izdelke, ki so lahko na ogled. Razen tega ga je možno uporabljati tudi za drugačne namene, na primer preverjanje črkovanja ali besedišča. Vsak učenec dobi povezavo na isti padlet in poimenuje svoj okvirček, nato pa piše narek ali odgovore na vprašanja, ki jih pove učitelj. Učitelj tako nemudoma vidi vse zapise vseh učencev in je zato zanimiv način preverjanja znanja.

EASISTENT

Sicer ni del našega projekta, vendar bi rada pohvalila oblikovalce tega pripomočka za učitelje, ker resnično skrajša

čas birokracije, tako da se učitelji lažje posvečamo samemu pouku. Najbolj mi je všeč, da ni treba s sabo nositi dnevnika z redovalnico. Na naši šoli recimo učence v vsakem razredu razdelimo v okoli pet skupin pri pouku jezikov, torej je moralo pet učiteljev vpisovati v eno okence v dnevniku. Razen tega nikoli niso bili na razpolago, torej smo morali resnično sodelovati, da smo pravočasno vpisali ocene, manjkajoče učence in podobno. Z eAsistentom je ta nevšečnost seveda odpravljena. Enostavno se da rezervirati tudi datume za pisna ocenjevanja, tako da se lažje izognemo napakam, saj ima vsak učitelj oddelka pregled v napovedana ocenjevanja. Omogoča tudi zelo enostavno komunikacijo med zaposlenimi, tako da ti ni treba imeti tel. številke/e-naslova pri sebi. Nedavno so dodali še možnost betakomunikacije, kar omogoča lažje obveščanje celotnega kolektiva. Prav tako že obstaja tudi telefonska aplikacija, kar je sicer priročno, vendar ker podobno kot učenci ne smemo uporabljati telefonov med poukom, ni najbolj nujno.

INTERAKTIVNA ZGODBA

Učenci imajo radi zgodbe. Berejo jih sicer ne z največjim veseljem, raje jih poslušajo. Predlagam dva načina uporabe zgodbe pri pouku:

INTERAKTIVNO BRANJE – Učenci dobijo zgodbo na listu ali iz učbenika. Vsi vstanejo in hodijo, dokler učitelj ne reče stop. Potem se udobno namestijo in zgodbo preberejo. Zanimivo je gledati, kako se učenci ležejo na tla, se stisnejo ob tople radiator ali naslonijo na steno in berejo. V učilnici jezika je redko tak mir kot ob tej priložnosti. Čez čas jim učitelj veli vstati in zopet hodijo po razredu. Nato učitelj ukaže, naj si izberejo partnerja. Tale menjava je hitra in omogoča naključno iskanje parterjev, tako da ne sodelujejo vedno samo s sosedom. V primeru, da je število učencev neparno, se lahko dajo v eno skupino po tri, ali pa se učitelj pridruži branju. Potem učitelj menjava aktivnosti, npr. glasno berejo drug drugemu, si izberejo nekaj novih besed in jih razložijo sosedu, prevajajo, skušajo dopolniti povedi ali

predvidevajo naslednje besede v povedi. Vsakič seveda z drugim partnerjem. Opazila sem, da je intenzivnost branja v tem primeru boljša kot s frontalnim/individualnim pristopom, ker jih menjava sodelavca prisili k delu.

INTERAKTIVNA ZGODBA – Še raje kot berejo, učenci radi poslušajo zgodbe. Še bolje, če so te zgodbe resnične in se morda nanašajo na resnične osebe. Jaz mojim učencem pripovedujem kar o dogodkih iz življenja moje družine. Ampak, da naredim zgodbo bolj privlačno in jih prisilim k intenzivnemu poslušanju, vsake toliko zgodbo prekinem in ponudim tri možnosti za nadaljevanje. Učenci sicer ne poznajo dogodkov in tudi ni pomembno, so pa zabavni, ko ugotavljajo in pravilno uganejo ali se jezijo, ker niso pravilno uganili. Primer zgodbe, ki je prav tako del učne ure o čustvih:

• Last Christmas my family and I decided to take a short trip. I wanted this trip to be a cultural event. So we decided to go to one European capital. We went to:

- A – Paris
- B – Vienna
- C – Barcelona



Učenci torej dobijo tri možnosti in odločijo se za eno. Ni pomembno, ali uganejo prav ali ne. Če se odločijo za možnost A – vstanejo, B – se dotaknejo nosu s prstom, C – dvignejo roko. Nato se prikaže slika s pravilnim odgovorom.

EKSPERIMENTALNO DELO

Do sedaj sem vedno povezovala eksperimente s poukom kemije ali naravoslovnega predmeta. Nikoli ne bi pomislila, da se tako da poučevati tudi jezik. Pri projektu smo morali razmišljati dosti širše in po možnosti

vkjučiti tudi druge discipline oz. medpredmetno povezovanje. Pravzaprav je že povezovanje angleščine z IKT ter umetnostjo samo po sebi medpredmetno povezovanje, če smo dodali še element kemije, toliko boljše. In ta del nam je zelo dobro uspel, kajti učence smo morali učiti tudi o čutilih. Tako so se nekatere ure nanašale na toplo/hladno in le-te barve, texture in vzorce, ter seveda okuse.

Eksperimentalno delo – SENSES CALLIGRAPHY

Rdeča nit ure so medenjaki. Učenci so najprej spoznali sestavine za peko medenjakov, potem so spoznali še besedišče za čutila, in sicer okuse, vonj, texture in barvo. Torej so se učili jezika. Nato so morali vse sestavine preveriti z vsemi čutili. Sicer nismo vključili zvoka, so pa zato moko/med/cimet/kakav/sladkor ... okušali, preverjali s prsti, vonjali in gledali. Ta del je pritegnil vse učence in vsi so bili aktivni, čeprav bi človek pričakoval, da že vedo, kakšnega okusa/vonj ... je omenjena hrana. V naslednjem delu ure so potem učenci spoznali še nekaj dejstev o kaligrafiji, potem pa so se trudili čim lepše na medenjaku napisati eno besedo o čutilih (npr. sweet, sticky, bitter ...).

Eksperimentalno delo – SCIENCE THROUGH ART

Učenci so dobili kos papirja premazan z barvilom rdečega zelja. Na ta list so potem s tankimi čopiči risali vzorce (katere so spoznali pri predhodni uri). Ker pa so bili čopiči pomočeni v raztopine različnih snovi iz gospodinjstva, so vzorci spreminjali barvo. Uporabili smo raztopine zobne paste, pomarančnega soka, vinskega kisa, detergenta za perilo, sadnega čaja ipd. oziroma kisle in bazične snovi. Učenci so preko video posnetka spoznali, kako snovi reagirajo z indikatorjem na papirju, zato so glede na barvo spoznali, ali je snov kislina ali bazična ter ali je le blago ali močno kislina ali bazična. Tako smo na zanimiv način povezali kemijo z umetnostjo, učenci pa so ustvarjali in se aktivno učili.

MISTERY BOX

Škatla presenečenja je krasen pripomoček in ni le namenjen majhnim

učencem, temveč se dobro obnese tudi pri večjih. Pri učni uri Senses je učitelj izbral različne (varne) predmete glede na besedišče, ki ga je želel učiti. Tako so se v škatli znašli recimo nož (heavy, cold, blunt, smooth ...), plišasta igrača (soft, warm, light ...), kovinska žogica (round, heavy ...), košček čokolade (sticky, sweet ...) ... Učenci so dostopali do škatle ter z zavezanimi očmi tipali in v detajle opisovali predmet, tako da bi razred lahko ugotovil, kaj to je. Učitelj je učenca usmerjal, obenem pa je na tablo ustvarjal preglednico pridevnikov glede na težo/temperaturo/ texture ...

APLIKACIJE (FEELINGS – MOOD DETECTOR, MOOD SCANNER EMOTION)

Težko je učiti, kako se počutiš, ko ... Veliko enostavneje je ponuditi učencem širok nabor besedišča na zelo atraktiven način. Mobilne aplikacije npr. Mood Detector, Mood Scanner Emotion zahtevajo en telefon z aplikacijo in aktivnost se lahko prične. Vsak učenec skenira svoj prst in telefon mu pove, kako se počuti. Nabor besedišča je pester in vsak sken tudi za isti prst da drugačen rezultat. Učenci se lahko skenirajo večkrat, potem pa se ukvarjajo z besediščem, npr.:

- Besedo za čustvo zapišejo na kartonček.
- Na računalniku poiščejo definicijo za dani pojem.
- Povezujejo besede z definicijami.
- Izmenjujejo kartončke z besedami in si zapomnijo vsaj pet besed.
- Kategorizirajo besede kot nevtralno/pozitivno/negativno čustvo.
- Poiščejo sopomenke.
- Povejo, kaj je povedal sken in kako se počutijo dejansko.

Na podoben način Mood Detector ponuja tudi izbor srečne barve in številke, primerno za začetnike.

IZZIVI

Projekt Erasmus+ nam je ponujal kar nekatere izzive, predvsem na začetku. V primerjavi s Comenius projektom recimo tokrat nismo imeli natančnega programa dela že takoj na začetku. Razen tega smo recimo prijavili triletni

projekt, odobren pa je bil le za dve leti. Tako je naš začetni plan, pripravljen v avgustu hitro propadel, kajti glede na odobrena sredstva, časovni plan in načrt dela, ki smo ga na skupnem sestanku dorekli šele oktobra, smo morali marsikaj prilagoditi. Ena večjih sprememb je bila recimo manj mobilnosti v tujino, kajti tretje leto je bilo črtano v celoti. Razen tega smo namesto v drugem letu izobraževalni obisk gostili že v prvem letu. Od konca avgusta, ko smo izvedeli, da smo dobili projekt do konca oktobra, ko so bili že znani finančni podatki ter smo lahko izvedli skupni sestanek, smo torej precej tavalili. Potem pa smo dorekli natančen načrt in se ga dosledno držali in brez težav splavali. Učenci so bili prvo leto izjemno motivirani in ni bilo nobenega problema najti prostovoljce za pomoč. Tudi kot gostitelji smo se izjemno izkazali in učencem je bilo v veliko vznemirjenje, da se kaj takega dogaja na šoli in lahko sodelujejo. Jaz sem zmeraj pričakovala, da bo bolj vznemirljivo potovanje v tujino, vendar naši učenci uživajo skoraj še bolj kot gostitelji.

Eden izmed večjih izzivov je bilo tudi predpisano medpredmetno sodelovanje, torej uporaba umetnosti ter računalništva. Glede obeh imamo sicer dobre strokovnjake na šoli, vendar smo bili pri marsičem omejeni. Umetniška dela smo recimo lahko uporabljali le starejša od 80 let, zaradi zaščite avtorskih pravic. Vseeno smo se kar dobro znašli, saj smo raje učencem predstavljali različne tehnike umetniškega izražanja – slikanje, risanje, izrisovanje vzorcev s praskanjem, fotografija, arhitektura, upodabljanje umetniških del z igro, pisanje rap pesmi ali podobnega pesništva, pisanje in poslušanje zgodb, kaligrafije, modeliranja in še kaj.

Tudi IKT nas je omejeval. Največjo težavo nam je predstavljal del, kjer smo si zastavili, da bomo pripravili interaktivne naloge za učence, tipa povleci, primerjaj, poveži s sliko ipd. Taki programi namreč niso zastoj. Ali so precej zastareli (hot potatoes). Ali če se prijaviš, si lahko prijavljen omejen čas, potem vse gradivo izgubiš

(avdio QR kode). Uporabniškega imena in gesla tudi ne moreš javno deliti z vsemi uporabniki. Našli smo celo program, kjer lahko brez težav ustvariš krasna gradiva, katerih potem ne moreš izvoziti in objaviti. Povsod je bila torej nekakšna nepremagljiva ovira. Prav zato smo se torej raje ukvarjali z aplikacijami kot plickers ali kahoot.

UČINKI PROJEKTA

Moram reči, da v celotnem trajanju projekta ni bil problem najti sodelavcev. Tako učenci kot učitelji so vedno bili pripravljeni sodelovati. Na sestankih smo si razdelili dela in naloge in vsak je res pravočasno in kakovostno pripravil svoj del. V času, ko je naša šola gostila študijski obisk, so pripravili raznovrstne delavnice in vzorčne učne ure in kljub nepopolnemu znanju jezika so suvereno izvajali pouk z učenci in učitelji iz tujine. Žal tega ne moremo ravno pravično nagraditi s točkami za napredovanje niti z avtorskim honorarjem, kajti

pravilniki so kar nepravilno zastavljeni. Vseeno moram reči, da je vzdušje na šoli prijetnejše kot pred projektom in sodelavci se dobro razumemo, z nekaterimi smo si zaradi projekta dosti bližje. Razen tega so učitelji pripravili koristna gradiva, ki jim bodo na razpolago za pouk v prihodnje, pomembne pa so tudi komunikacijske veščine, ki so jih lahko razvijali ter druga znanja, kot primerjava med šolskimi sistemi, predmetniki, metode dela in še veliko drugega.

Tudi vsi sodelujoči učenci, predvsem tisti, ki so se udeležili študijskega obiska v tujini, so izjemni. V primerjavi z vrstniki iz tujine so se mi zdeli dosti bolj samozavestni, sproščeni, komunikativni, spretni in iznajdljivi. Niso imeli domotožja, niso se neprimerno obnašali, pa čeprav jih je zeblo, so bili lačni, so morali dolgo časa čakati ali so bili utrujeni. Kajti vse to smo bili. A smo jih dobro pripravili, da to niso

počitnice, temveč delovni obisk in da bo naše ugodje drugotnega pomena. Prav tako smo jim rekli, da ne predstavljajo le naše šole, temveč našo državo in da je odnos do dela in obnašanje, ki ga bodo pokazali zelo pomembno. Moram reči, da kot ambasadorji Slovenije zelo dobro predstavljamo, ker smo o naših ljudeh in državi slišali samo lepe stvari.

Opazila sem tudi, da se zaradi mednarodnega povezovanja krepi tudi nacionalna identiteta. Toliko bolj smo ponosni na naše uspešne športnike, domače praznike in tradicije, raje pripravljamo in uživamo domače jedi in smo ponosni, da smo Slovenci.

Kljub neprijetnostim, ki jih prinaša zahtevno in odgovorno mednarodno sodelovanje, nam ni žal časa, ki smo ga vložili v projekt, kajti izkušnje so neprecenljive in upam, da bomo imeli še kaj podobnih priložnosti.

