

Naslov članka/Article:

UPORABNOST APLIKACIJE NEARPOD PRI PREVERJANJU IN UTRJEVANJU ZNANJA

*Usefulness of Nearpod Application for Testing and Refreshing
Knowledge*

Avtor/Author:

Mojca Kelbič Đajić

DOI:

<https://doi.org/10.59132/geo/2016/1/78-80>

CC licenca



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav



Geografija v šoli št. 1/2016, letnik 24

ISSN 1318-4717

Izdal in založil: Zavod Republike Slovenije za šolstvo

Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2016

Spletna stran revije:

<https://www.zrss.si/strokovne-revije/geografija-v-soli/>



Mojca Kelbič Đajić
Škofijska gimnazija Antona
Martina Slomška, Maribor
mojca.kelbic@gmail.com

Uporabnost aplikacije Nearpod pri preverjanju in utrjevanju znanja

Usefulness of Nearpod Application for Testing and Refreshing Knowledge

Povzetek

V prispevku avtorica predstavi uporabnost aplikacije Nearpod za preverjanje in utrjevanje znanja pri pouku geografije v 1. letniku gimnazije. Predstavi izsledke ankete, ki jo je naredila med dijaki. Ugotavlja, da je inovativna pedagogika lahko uporabna, zanimiva – celo zabavna. Kot strokovnjaki pa moramo presoditi, kdaj jo uporabiti oziroma katere cilje je smiselno realizirati z njeno pomočjo.

Ključne besede: preverjanje in utrjevanje znanja, inovativni pristopi, Nearpod, geografija.

Abstract

In the paper the author presents the usefulness of the Nearpod application for testing and refreshing knowledge during geography lessons in the 1st year of general secondary school. She presents the findings of a survey which she had conducted among the students. She has found that innovative pedagogy can be useful, interesting – and even entertaining. As experts, it is up to us to judge when to use it or which objectives it would be sensible to realize using it.

Key words: testing and refreshing knowledge, innovative approaches, Nearpod, geography.

Uvod

V šolskem letu 2012/13 smo na Škofijski gimnaziji Antona Martina Slomška vpisali prvo generacijo *inovativnega* oddelka. Dijaki imajo na tem oddelku tablične računalnike, ki jih uporabljajo le pri določenih vsebinah. Interni dogovor je bil, da vsak profesor v tem razredu izpelje 30 % svojih ur s pomočjo inovativne tehnologije; takrat, ko sovpada z učnimi cilji.

Cilji projekta Inovativna pedagogika 1 : 1 so:

- zmanjšati digitalno ločnico ter pospeševati digitalno pravičnost in e-vključenost;
- dvig kompetenc 21. stoletja dijakov in učiteljev (kritično mišljenje, ustvarjalnost, sposobnost reševanja problemov);
- izboljšati uspeh in konkurenčnost učencev (različnih ranljivih skupin);
- izboljšati poučevanje in učenje;

- *razviti novo kulturo učenja, podprto s tehnologijo, kjer je učeči v središču* (fleksibilnost, personalizacija, različni učni stili se prepletajo) (Flogie 2014).

S pomočjo aplikacije Nearpod so bili uresničeni vsi segmenti zadnje alineje zgoraj:

- dijaki so s pomočjo aplikacije *razvijali novo kulturo učenja*;
- če želimo uporabljati aplikacije, je nujna *podprtost z inovativno tehnologijo*;
- Nearpod omogoča, da je *dijak* v procesu preverjanja in utrjevanja znanja *v središču*.

Predstavitev aplikacije Nearpod

Aplikacijo Nearpod sem uporabila pri preverjanju in utrjevanju znanja v 1. letniku gimnazije pri učni enoti zgradba Zemlje. Aplikacija omogoča,

Aplikacija Nearpod predstavlja eno od možnosti uporabe inovativne pedagogike in sodobne tehnologije pri pouku.

da pripravimo vprašanja objektivnega tipa, dijaki pa na ta vprašanja odgovarjajo vsak na svojem tabličnem računalniku – lahko pa tudi s pomočjo spletnih telefonov. Pri kreiranju vprašanj sem uporabila tri različne pristope:

UGOTAVLJANJE PRAVILNE TRDITVE:

- Zakaj nastanejo globokomorski jarki?
- Kakšna kamnina je peščenjak glede na sprijetost?
- Kakšna kamnina je lapor glede na nastanek?

Aplikacija omogoča vpogled v odgovore dijakov profesorju; dijaki pa nimajo vpogleda v rezultate sošolcev. Lahko pa komentiramo rezultate, ki se v statističnem tortnem modelu predstavijo.

SKICIRANJE:

- Skiciraj notranjo zgradbo Zemlje.
- Skiciraj vulkan in njegovo delovanje. V skici uporabi naslednje pojme: astenosfera, litosfera, vulkanski stožec, stranski kanali, lava, magma.
- Skiciraj biološko preperevanje kamnin.

Aplikacija omogoča, da dijakom projeciramo najboljšo skico in jo komentiramo. Lahko pa se odločimo in komentiramo popolnoma zgrešeno skico in se učimo na napakah. Pomembno je, da dijaki ne vedo, od koga je projecirana skica.

NAŠTEVANJE, OPISOVANJE:

- Naštej pozitivne in negativne posledice vulkanskega delovanja.
- Naštej vrste preperevanja kamnin.

Dijaki se lahko spomnijo na zelo raznovrstne posledice vulkanskega delovanja. Ob njihovih zapisih lahko komentiramo, razložimo ali dodamo pomembna dejstva.

Cilji, ki sem jih uresničevala s pomočjo te aplikacije, so naslednji:

- dijak
- opiše notranjo zgradbo Zemlje;
- opiše različne učinke premikanja litosferskih plošč;
- razloži pojav vulkanizma in sklepa na posledice;
- imenuje in prepozna tipične kamnine (v Sloveniji) in jih uvrsti v eno od treh osnovnih skupin;
- prepozna zunanje dejavnike preoblikovanja površja (Učni načrt za geografijo, 2008).

Analiza dela z aplikacijo Nearpod

Aplikacijo Nearpod sem prvič uporabila v šolskem letu 2014/15 in sem prepričana, da nisem izkoristila vseh možnosti, ki jih ponuja. Pred 2. ocenjevanjem znanja sem uporabila klasično preverjanje in utrjevanje, ki sem ga izpeljala s pomočjo delovnih listov, na katerih so bila vprašanja iz testov preteklih let.

Preverjanje in utrjevanje znanje sem pred 1. in 2. ocenjevanjem izpeljala na enak način na inovativnem in običajnem oddelku (v tem so si pomagali s pametnimi telefoni, nekaj tabličnih računalnikov pa sem posodila iz šolskega inventarja). Zanimalo me je, kateri pristop jim je bolj odgovarjal, zato sem se odločila za anketo. V anketi me je zanimalo, kako bi ocenili pristopa, katero preverjanje jim bolj ustreza in s katerimi tremi besedami bi opisali delo z Nearpodom. V anketo so bili zajeti vsi dijaki obeh oddelkov, skupaj 50.

1. S kakšno oceno (če so ocene enake šolskim) bi ocenil/a utrjevanje in preverjanje znanja z Nearpodom?

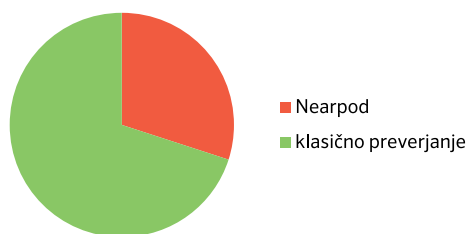
Povprečna ocena 3,5 kaže na to, da so dijaki delo z Nearpodom ocenili kot nadpovprečno uspešno. Dijakom je inovativna tehnologija zelo blizu, saj so ji podvrženi pravzaprav od rojstva in jim je zato zelo domača.

2. S kakšno oceno bi ocenil/a klasično utrjevanje in preverjanje znanja?

Zanimiva je ocena dijakov, ko so vrednotili klasično utrjevanje in preverjanje znanja. Povprečna ocena 4,24 kaže na to, da kljub vsemu še zmeraj najbolj cenijo »smerokaz« delovni list, na katerega se naslanjajo ob učenju. Zato se med besedami, s katerimi so pri četrtem vprašanju opisovali Nearpod, pojavijo tudi: nepraktično, nezanimivo, nenatančno, nezanesljivo ... Prav to pa kaže na **nujnost razvijanja nove kulture učenja**, ki je eden od ciljev Inovativne pedagogike 1 : 1.

3. Katera oblika preverjanja in utrjevanja misliš, da te je bolj pripravila na test?

Katera oblika preverjanja in utrjevanja te je bolj pripravila na test?



Aplikacija omogoča, da pripravimo vprašanja objektivnega tipa, dijaki na njih odgovarjajo na tabličnih računalnikih ali pametnih telefonih.

zabavno zanimivo inovativno

novotrajno, nenatančno, kreativno, nepregledno, učinkovito, nezanesljivo, ustvarjalno, hitro, nezanimivo, drugače, poučno, neefektivno, podobno, prehitro, redni, priložnosti, testu, gradnja, znanje, zanimivo, prebrskano, cool, drugače, podobno, neefektivno, poučno

Glede na rezultate prvih dveh vprašanj je logična posledica tudi rezultat »glasovanja« za Nearpod ali za klasično preverjanje. Morda pa je takšen rezultat tudi posledica osnovnošolske prakse, kjer so močno uveljavljeni t. i. predtesti.

4. **Izberi 3 besede, s katerimi bi najbolje opisal preverjanje z Nearpodom.**
wordle 1: Katere besede najizraziteje opisujejo delo z Nearpodom?

Svoja priporočila in zadržke glede uporabe Nearpoda pri preverjanju in utrjevanju znanja predstavljam v tabeli spodaj.

Priporočam, ker ...	Imam zadržke, ker ...
- sem prepričana, da s pomočjo te aplikacije razvijamo novo kulturo učenja, podprto z inovativno tehnologijo;	- uporaba moderne tehnologije pri vseh dijaki hkrati lahko povzroči zaplete pri povezavi s spletom;
- dijak je v središču – pred nalogo je sam in mora uporabiti svoje znanje;	- aplikacija zna delovati »muhasto« in lahko izpademo pred dijaki nevešči;
- pri komentiranju njihovih rešitev in izdelkov niso izpostavljeni;	- dijaki lahko dojamejo preverjanje in utrjevanje znanja kot inovativno zabavo;
- je dijakom blizu in morajo uporabiti znanje, če želijo slediti navodilom;	- je za dijake enkratna izvedba – nimajo osnove, s pomočjo katere bi se pripravljali za ocenjevanje znanja;
- ne potrebujemo veliko znanja inovativne tehnologije, da ga uporabimo;	- jo težko uporabljamo pri vseh učnih temah.
- je za dijake in profesorje tudi ustvarjalno;	
- je povratna informacija takojšnja.	

Zaključek

Menim, da nas sodobna tehnologija sooča z novimi izzivi. Kot profesorji smo izpostavljeni dejstvu, da se nam na spletu ponuja nešteto koristnih in manj koristnih aplikacij, ki jih lahko uspešno uporabimo pri svojem delu. Kot strokovnjaki na svojem profesionalnem področju smo izpostavljeni (samo)učenu uporabe inovativne tehnologije, kar nas pogosto spravlja v slabo voljo. Prepričana sem, da se z odločnostjo in pozitivno naravnostjo lahko lotimo tudi tega, če v tem vidimo smisel. Predvsem je pomembno, da najdemo podlago za delo z inovativno tehnologijo v učnih načrtih. Kajti naša naloga je uresničevati predpisane cilje iz učnega načrta in vsi si močno želimo, da dijaki te cilje usvojijo. Gotovo močno izpostavljena beseda **zabavno** (glej *wordle* zgoraj), ni spodbudna. Utrjevanje in preverjanje znanja bi moralo biti v prvi vrsti resno delo. Mislim, da je pomembno, da se dijakom skušamo približati s pomočjo sodobne tehnologije. Ob tem pa je morda še pomembneje, da sodobno tehnologijo uporabljamo smiselno in takrat, ko nam ta pomaga do uresničevanja učnih ciljev.

Literatura

1. Flogie, A., 2014. Inovativna pedagogika 1 : 1 v luči kompetenc 21. stoletja. <http://www.slomskov-zavod.si/index.php/projekti/inovativna-pedagogika-1-1>.
2. Učni načrt, Geografija, Gimnazija; splošna, klasična, ekonomska gimnazija, 2008.

Sodobno tehnologijo smiselno uporabljamo takrat, ko nam pomaga do uresničevanja učnih ciljev.