

KOLEGIALNA HOSPITACIJA – Uporaba interaktivne table

Za strokovne delavke enote Najdihojca je bila izvedena kolegialna hospitacija, katere namen je bil predstaviti in ovrednotiti uporabo interaktivne table v vzgojno-izobraževalnem procesu. Pobuda za izvedbo hospitacije je izhajala iz izkušenj, pridobljenih na treh mobilnostih v okviru senčenja na delovnem mestu, kjer smo imeli priložnost opazovati primere kakovostne, premišljene in pedagoško ustrezne uporabe interaktivne table pri delu z otroki. Na podlagi opaženih pozitivnih učinkov na motivacijo, aktivno sodelovanje in usvajanje novih znanj smo želeli tovrstne pristope prenesti tudi v naše okolje ter jih vključiti v vsakodnevno prakso.

Tema dejavnosti: Živali in njihova življenjska okolja

Področja dejavnosti: narava, matematika, gibanje in jezik

Hospitirana dejavnost je bila zasnovana medpodročno in je otrokom omogočala celostno učenje skozi raziskovanje, opazovanje, razvrščanje ter opisovanje živali in njihovih življenjskih okolij. Poudarek je bil na prepoznavanju različnih živali, njihovih značilnosti, življenjskih potreb in okolij, v katerih živijo. Otroci so s pomočjo različnih interaktivnih nalog in tehnik na interaktivni tabli razvrščali živali glede na njihove lastnosti, jih povezovali z ustreznimi življenjskimi okolji ter primerjali njihove značilnosti. Dejavnosti so vključevale elemente matematičnega razvrščanja in urejanja, bogatenje besednega zaklada ter spodbujanje govornega izražanja in sodelovanja med vrstniki.



Med izvedbo smo opazili visoko stopnjo motiviranosti otrok. Njihovo zanimanje se je skozi posamezne dejavnosti stopnjevalo, saj je bila vsaka naslednja naloga zasnovana kot nadaljevanje oziroma nadgradnja predhodne. Otroci so bili večino časa osredotočeni na delo, aktivno so sodelovali ter z veseljem uporabljali interaktivno tehnologijo. V skupini 19 otrok sta se dva otroka med dejavnostjo umaknila in nista več aktivno sodelovala. Na podlagi tega opažanja smo v refleksiji ocenili, da bi bilo smiselno podobne dejavnosti v prihodnje izvajati v manjših skupinah, kar bi omogočilo več individualnega pristopa in še večjo vključenost vseh otrok.

Strokovni delavki, ki sta dejavnost načrtovali in izvedli, sta v zaključni refleksiji poudarili, da interaktivna tabla predstavlja pomembno dodano vrednost pri delu v oddelku. Omogoča večjo raznolikost metod in oblik dela, spodbuja aktivno učenje ter otrokom ponuja dodatne možnosti za raziskovanje in pridobivanje znanja na njim zanimiv in sodoben način. Hkrati sta poudarili, da interaktivna tabla ne nadomešča drugih oblik igre in učenja, temveč jih smiselno dopolnjuje in občasno obogati.

Po zaključku dejavnosti smo izvedli tudi preprosto evalvacijo zadovoljstva otrok z uporabo slikovnih simbolov (»smajlijev«). Večina otrok je izrazila zelo pozitivno mnenje o izvedeni dejavnosti in delu z interaktivno tablo. Le dva otroka sta navedla, da jima je bila dejavnost sicer všeč, vendar se raje vključujeta v dejavnosti z gradniki oziroma kockami. Povratne informacije otrok potrjujejo, da interaktivna tabla predstavlja privlačno in motivacijsko sredstvo za učenje.

Ob hospitaciji smo opazili tudi, da so otroci pri uporabi interaktivne table zelo spretni in samozavestni. Način rokovanja z digitalnim orodjem je primerljiv z njihovo uporabo drugih sodobnih tehnologij, kot so pametni telefoni in tablični računalniki. To kaže na njihovo dobro razvito digitalno pismenost in hkrati potrjuje smiselnost vključevanja sodobnih digitalnih orodij v vzgojno-izobraževalni proces na premišljen, strokovno utemeljen in razvojno primeren način.

Zaključek

Kolegialna hospitacija je potrdila, da lahko interaktivna tabla ob ustrezni pedagoški uporabi pomembno prispeva k večji motiviranosti otrok, aktivnemu sodelovanju ter kakovostnejšemu doseganju učnih ciljev. Dejavnost je predstavljala primer dobre prakse, ki spodbuja medsebojno učenje strokovnih delavcev, izmenjavo izkušenj in razvoj sodobnih didaktičnih pristopov. Na podlagi pridobljenih ugotovitev bomo uporabo interaktivne table tudi v prihodnje načrtno vključevali v vzgojno-izobraževalno delo ter iskali možnosti za njeno smiselno povezovanje z drugimi področji kurikula.

Dodatno: Povratna informacija vzgojiteljice

Kako je potekala dejavnost z INTERAKTIVNO TABLO

Dejavnosti z interaktivno tablo so vedno potekale v obliki vodenih ali usmerjenih igralnih situacij, pogosto kot del širšega projektnega dela. Potek je bil zasnovan tako, da je maksimalno sodelovanje in preprečeval pasivno sedenje:

- Skupinsko reševanje in sodelovanje: Otroci so k tabli pristopali posamično ali v manjših skupinah, medtem ko so ostali sooblikovali rešitve, spodbujali vrstnike in glasno razmišljali.
- Povezava med gibanjem in digitalnim: Reševanje nalog ni vključevalo le prstov, ampak celotno telo. Otroci so se morali pretegniti, počepniti, se gibati ob tabli in fizično sodelovati z vsebino na zaslonu (vlečenje elementov, povezovanje, razvrščanje).
- Takojšnja povratna informacija: Naloge so bile oblikovane tako, da so otroku ponudile takojšen odziv (zvok, vizualna sprememba), kar je otroke motiviralo za ponovne poskuse in samostojno popraviljanje napak.

Kaj so otroci preko nalog razvijali?

Preko skrbno načrtovanih interaktivnih iger so otroci na igriv način razvijali širok spekter spretnosti in kompetenc:

- Kognitivne sposobnosti in logično mišljenje: Z nalogami razvrščanja (npr. po velikosti, barvi, obliki ali tematiki, kot so kmetija, ekologija in narava), iskanja parov, prepoznavanja vzorcev in reševanja ugank so otroci krepili analitično mišljenje, klasifikacijo in seriacijo.
- Govor in jezikovne spretnosti: Ob reševanju nalog se je razvila bogata komunikacija. Otroci so ubesedovali svoja dejanja, utemeljevali svoje odločitve (zakaj nekaj paše skupaj), spoznavali novo besedišče in razvijali pripovedne sposobnosti ter fonološko zavedanje.

- Gibalne spretnosti in grafomotorika: Z natančnim dotikanjem, vlečenjem elementov z roko in sledenjem linijam na veliki površini so otroci razvijali koordinacijo oko-roka, fino motoriko ter orientacijo na ploskvi (zgoraj, spodaj, levo, desno), kar je ključna podlaga za kasnejše opismenjevanje.
- Socialno-emocionalne veščine: Čakanje na vrsto, medsebojna pomoč pri reševanju težjih izzivov, veselje ob skupnem uspehu in sprejemanje napak kot dela učnega procesa so krepili socialno kohezijo v skupini, empatijo in potrpežljivost.
- Zgodnja digitalna pismenost: Otroci so spoznavali tehnologijo kot orodje za ustvarjanje, raziskovanje in reševanje problemov, ne le za pasivno potrošnjo vsebin, kar oblikuje zdrave temelje za njihov prihodnji odnos do digitalnega sveta.

Zaključna misel: Interaktivna tabla se je izkazala za odlično vezno tkivo med klasičnimi pedagoškimi metodami in sodobnimi pristopi. Ključ do uspeha je bil v tem, da so naloge izhajale iz otrokom znanih tematik in so vedno vključevale element igre, sodelovanja in akcije.

Zapisale: Tjaša Ovniček, Barbara Posavec, Mateja Sušnik, Mirjana Burić