

Aplikacija Genially

u razrednoj nastavi matematike

Melita Pek, Rovišće

Kako su u svakodnevnom životu učenici okruženi novim tehnologijama, nužna je i promjena u načinu poučavanja. Korist primjene IT-a u nastavi matematike je višestruka: dodatna motivacija učenicima za vježbanje i ponavljanje, vrednovanje za učenje te brza povratna informacija učitelju (identifikacija sadržaja koje

treba revidirati). Puno je dostupnih aplikacija koje igrom motiviraju na vježbanje i ponavljanje, što je nužno za usvajanje matematičkih sadržaja – posebice temeljnih znanja matematike u razrednoj nastavi. Jedna od aplikacija je Genially.

Uvod

Genially je aplikacija za kreiranje infografika, postera, kvizova, prezentacija i raznih igrolikih aktivnosti. Jednostavnog je sučelja, a oblikovanje sadržaja ne zahtijeva znanje programiranja. Nudi i velik broj predložaka. Omogućava jednostavno dijeljenje i ugradnju na mrežne stranice. Za korištenje aplikacije, u svrhu kreiranja sadržaja, potrebna je registracija na <https://genial.ly/> – kartica SIGN UP. Za kreiranje novih obrazovnih sadržaja svaki je puta nakon registracije potrebna prijava korisničkim računom – kartica LOGIN. Za rad je dovoljna besplatna inačica koja omogućuje neograničen broj objava te korištenje besplatnih predložaka. U besplatnoj inačici sve kreacije postaju javne, omogućen je *online* pregled i korištenje sadržaja, no nije moguće preuzimanje na računalo. (To i nije manjkavost jer kreacijama svugdje možemo pristupiti *online*.)



Za korištenje postojećih kreacija nije potrebna prijava ili registracija, već poveznica na kreirani sadržaj. Korisnik (autor) svoj kreirani obrazovni sadržaj može podijeliti na nekoliko načina: izravnom poveznicom, ugradnjom na mrežnu stranicu, direktnim dijeljenjem u Google učionici ili na Microsoft Teams. Može podijeliti svoj uradak i kao predložak – REUSABLE – na taj način omogućiti predložak za kopiranje i uređivanje drugim korisnicima aplikacije Genially. Baza postojećih predložaka stalno se povećava pa je besplatna inačica korisničkog računa sasvim dovoljna za korištenje u nastavi. Treba spomenuti i Facebook stranicu Ingenious with Genially (poveznica: <https://www.facebook.com/groups/212366996766496>) gdje korisnici (učitelji) dijele svoje materijale na korištenje. Ovu aplikaciju moguće je povezati ili u nju integrirati drugu aplikaciju po želji.

Rad s digitalnim obrazovnim sadržajima u ovoj aplikaciji može se primijeniti u svim oblicima rada (individualni, rad u paru ili skupini), u svim dijelovima nastavnog sata za učenje, vježbanje i ponavljanje te vrednovanje za učenje (i samostalno, kod kuće). Moguća je i suradnja na izradi materijala, pozivom suradnika putem elektroničke adrese.

Neki primjeri digitalnih obrazovnih sadržaja

U aplikaciji Genially moguće je izraditi: prezentacije, videoprezentacije, interaktivne slike, rotirajuće kartice za samoučenje, okomite i vodoravne infografike, kvizove, popularne igre *escape room*, igraće ploče, kalendare, planere, vodiče, životopise, animirane čestitke, portfolio...

Prezentacija

Korisnik ju pokreće klikom i prati svojim tempom (za prikaz ili za samoučenje).

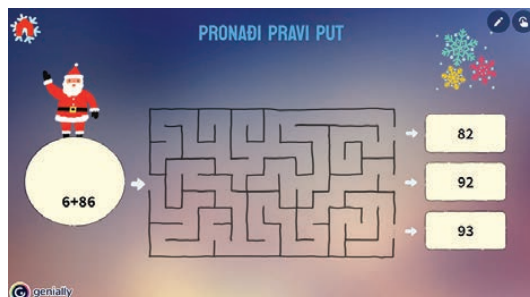


Slika 1. Dio prezentacije Rimske brojke, poveznica: <https://view.genial.ly/61db1d271d0f2b0ded90bb37/presentation-rimske-brojke> (autorica: Melita Pek)

Labirint + kviz

Učenik ga pokreće klikom na poveznicu. Na početku kviza su upute kako "olovkom crtati" put po labirintu. Kviz prati priča (u ovom slučaju put Djeda Mraza). Samo točan odgovor omogućuje prijelaz na sljedeće pitanje. Netočan odgovor omogućuje ponavljanje pitanja, čak više puta. Na kraju kviza je

poticajna pohvala učeniku i mogućnost ponavljanja cijeloga kviza.



Slika 2. Dio igre Labirint kviz (28 + 3) poveznica: <https://view.genial.ly/61a5de6a36c7d00e03473646/interactive-content-labirint-kviz> (autorica: Melita Pek, prema predlošku Ksenije Lekić)

Kviz + slagalica (engl. puzzle)

I ovaj kviz pokreće se na isti način. Na kraju kviza omogućeno je i crtanje snjegoviča.

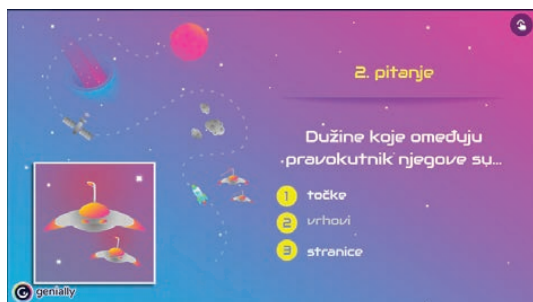


Slika 3. Dio igre Kviz puzzle (28 + 3) poveznica: <https://view.genial.ly/5fc882f46596940cdfa33c8e/game-zimska-matematika-283> (autorica: Melita Pek, prema predlošku Ksenije Lekić)

Kvizovi prema gotovim predlošcima

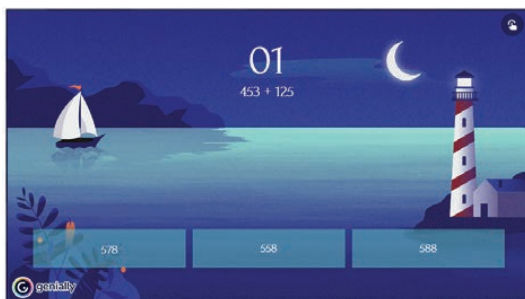
Genially nudi niz predložaka za kvizove. Jednostavnim pokretanjem učenik kreće u rješavanje zadataka. Netočno rješenje zahtijeva ponovno rješavanje, a točno rješenje vodi na sljedeće pitanje.

Kviz pod nazivom Mars je osmišljen kao putovanje raketom (napredak točnim odgovorima na pet pitanja) na Mars. Prigodan je za kratki uvod ili provjeru učinka sata, kao i za samovrednovanje.



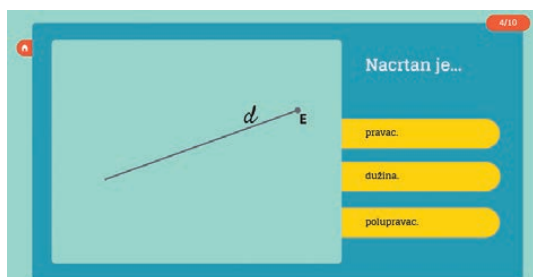
Slika 4. Dio igre Kviz Mars (Pravokutnik i kvadrat) poveznica: <https://view.genial.ly/5e94acb53abe390d98529490/game-pravokutnik-i-kvadrat> (autorica: Melita Pek)

Kviz pod nazivom Jedrilica je osmišljen kao noćno putovanje do svjetionika. U ovom kvizu učenici trebaju u svoju bilježnicu izračunati zadatak pisanim postupkom i potom označiti odgovor. Odmah imaju povratnu informaciju točnosti rezultata.



Slika 5. Dio kviza Jedrilica (Pisano zbrajanje $214 + 322$) poveznica: <https://view.genial.ly/637e19c1081053001393fa37/interactive-content-pisano-zbrajanje-214322> (autorica: Melita Pek)

Kviz z okretanjem kartice (engl. *FlipCard*) ima i zvučne efekte.



Slika 6. Dio kviza FlipCard (Pravac, polupravac, dužina) poveznica: <https://view.genial.ly/63b8333e8d26e2001876fd8c/interactive-content-copy-flipcard-quiz> (autorica: Melita Pek)

Tu su i kvizovi: Tko želi biti milijunaš, Super kviz Marvel, Lego kviz, Točno-netočno, Krstarenje, Ninja, Matematički pirati...

Primjeri igre bijega iz sobe

Učenicima su zanimljive igre bijega iz sobe (engl. *escape room*) ili potrage za blagom.

Ovdje je primjer igre Tajni agent. Učenik treba riješiti niz zadataka, zapamtiti tajni broj svake skupine zadataka i doći do rješenja kao tajni agent. Tajno treba čitati i rješavati da ga nitko ne vidi.



Slika 7. Dio igre Tajni agent (Oduzimanje dvoznamenkastih brojeva do 100) poveznica: <https://view.genial.ly/5ebd4dfb8e243b0d5a32880e/personal-branding-tajni-agent> (autorica: Melita Pek, prema predlošku Dajane Bičanić Pazman)

Jednog petka učenicima je predstavljena igra bijega iz sobe Zaključani u školi. Tu su trebali rješavanjem izazova pronaći izlaz iz škole na satu ponavljanja množenja i dijeljenja brojem 2. Poveznica na aktivnost: <https://view.genial.ly/6237564acc269a0018085f00/interactive-content-zakljucani-u-skoli> (autorica: Melita Pek).

Velika je motivacija za učenike igra s temom koja ih posebno veseli i zanima, npr. likovi iz aktualnih animiranih filmova. Često ih primjenjujem na satovima ponavljanja nastavnog gradiva.



Slika 8. Naslovnica igre Šumska zimska bajka (Pisano zbrajanje i oduzimanje do 1000) poveznica: <https://view.genial.ly/61d3526c1d0f2b0ded90149d/interactive-content-pisano-zbrajanje-i-oduzimanje-do-1-000> (autorica: Kristina Barić)

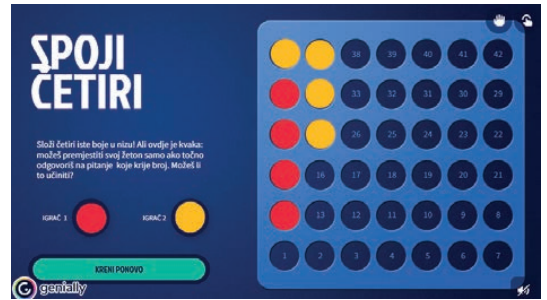


Slika 9. Naslovnica igre Na Divljem zapadu (Pisano zbrajanje i oduzimanje do 1000) poveznica: <https://view.genial.ly/61d2f106019bb20de6e621b3/interactive-content-na-divljem-zapadu-zbrajanje-i-oduzimanje-do-1-000> (autorica: Kristina Barić, prema predlošku Aline Gaillard)

Primjeri ostalih aktivnosti

Genially omogućava različite igrolike aktivnosti. Moguće je zaigrati Kolo sreće, Sudoku, Spoji četiri, zatim Pronađi pravi put i sve druge aktivnosti koje kreativan učitelj može osmisliti. Ovdje su samo neki primjeri.

Igru Spoji četiri mogu igrati dva igrača ili dvije ekipe. Igrač stavlja svoju boju žetona nakon točnog usmenog rješavanja zadatka. Pritom i protivnički igrač kontrolira točnost rješenja. Tko prvi postavi četiri žetona svoje boje u nizu, osvaja bod. Ovdje je primjer igre za tablicu množenja i dijeljenja.



Slika 10. Igra Spoji četiri (Množenje i dijeljenje) poveznica: <https://view.genial.ly/63b965971d37b0001a74f1b4/interactive-content-connect-four> (autorica: Melita Pek)

Učenici uvijek pozitivno reaguju priče iz okoline pa ih je dobro uključiti u igrolike aktivnosti.



Slika 11. Dio igre Pomozi psiću (Oduzimanje 31 – 3) poveznica: <https://view.genial.ly/61a91211f843470e17162ce4/presentation-oduzimanje-31-3> (autorica: Melita Pek)

Moguća je i izrada digitalnih pomagala. Ovdje je primjer kolegice Ksenije Lekić za učenike trećih razreda osnovne škole, Uspoređivanje brojeva do 10 000. Poveznica: <https://view.genial.ly/633431c290a1d70010a7edca/interactive-image-brojevi-do-10-000-usporedivanje-brojeva> (autorica: Ksenija Lekić).

U nastavi matematike Genially zaista može biti koristan. Nije važno igraju li učenici pojedinačno ili u timu, u školi ili kod kuće – pobjednik je uvijek MOTIVACIJA.

LITERATURA

- 1/ <https://www.facebook.com/groups/212366996766496>
- 2/ <https://www.genial.ly/>