



AGENCIJA ZA  
MOBILNOST I  
PROGRAME EU



Erasmus+

Ova publikacija odražava isključivo stajalište autora publikacije i Komisija se ne može smatrati odgovornom prilikom uporabe informacija koje se u njoj nalaze.

## REZULTATI ISTRAŽIVANJA - EVALUACIJA PROJEKTA

provedenog s jednim dijelom učenika **2.b razreda OŠ Bedekovčina** tijekom **rujna i listopada 2022. godine** u svrhu prikupljanja povratnih informacija o aktivnostima u sklopu Erasmus+ KA1 projekta "**Škola je fora - zaIGRAJMO se i učimo!**"

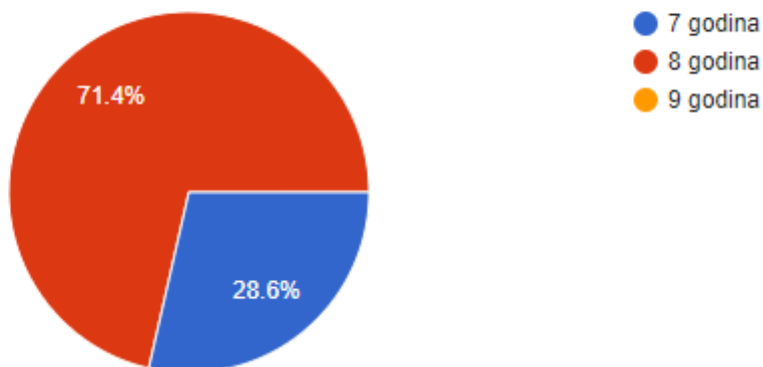
**ANKETU JE ISPUNILO 14 UČENIKA OD UKUPNO 20 UČENIKA.**

### DOB UČENIKA

Anketi su pristupili uglavnom učenici 2.b razreda koji pohađaju izvannastavnu aktivnost *Mali radoznalci* te su velika većina tih učenika osmogodišnjaci (71 %) i sedmogodišnjaci (28 %).

Dob učenika:

14 responses

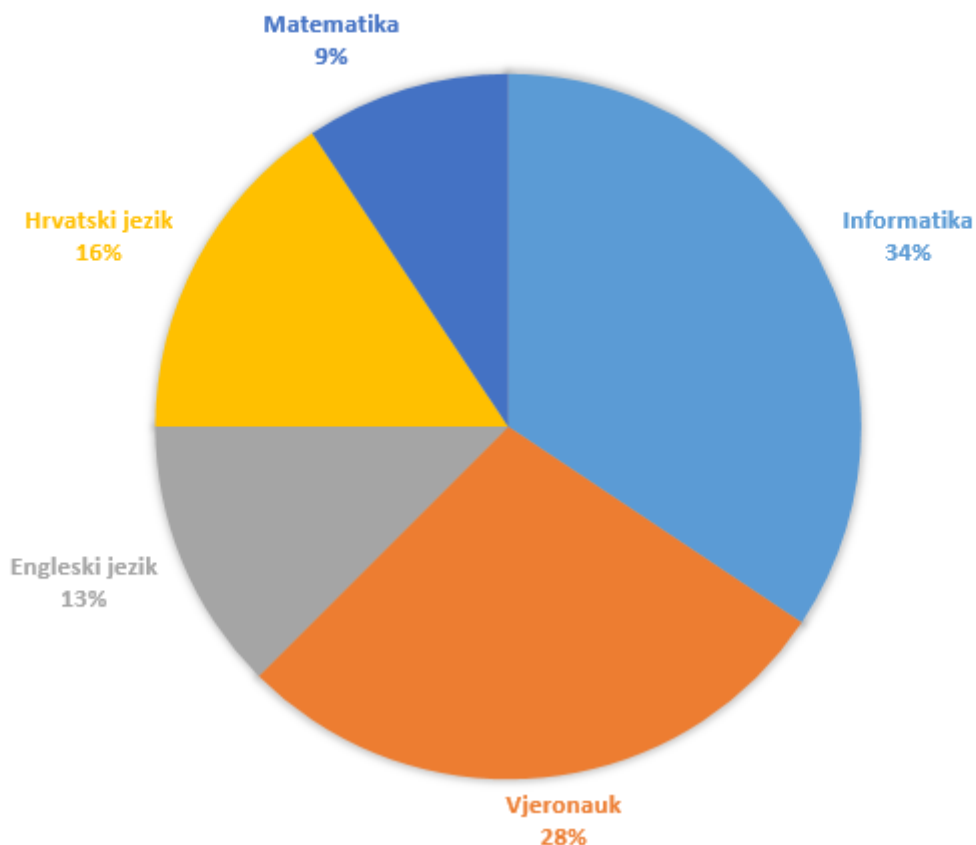


Na pitanje **Koje igre u nastavi najviše voliš?** učenici su zapisivali svoje odgovore te su oni bili sljedeći: slagalice, zagonetke, kvizove, igre s loptom, dodavanje s lopticom i postavljanje pitanja, bingo, igra tišine, ponavljanje gradiva kroz pjesmu, igre dizanja i spuštanja, igre sa zadacima kroz razgibavanje, crtanje, igrokaz u nastavi i izrada štapnih lutki.

Na pitanje **Koje igre koriste vaši učitelji u nastavi (navedite neke primjere)?** učenici su zapisali sljedeće: slagalice, pitalice, bingo, računalne igre, kvizove, igre asocijacije, igre s lopticom za ponavljanje nastavnih sadržaja (koje isključuju nastavu TZK-a), igra tišine, igre gađanja na ploču (u nastavi Matematike) i ostale igre.

Na pitanje **Na kojim nastavnim predmetima učitelji koriste igre na računalu?** najviše učenika je navelo nastavni predmet *Informatika* i *Vjeronauk*, a zatim se navodio *Hrvatski jezik*, *Engleski jezik* i *Matematika*.

### NA KOJIM NASTAVNIM PREDMETIMA UČITELJI KORISTE IGRE NA RAČUNALU?

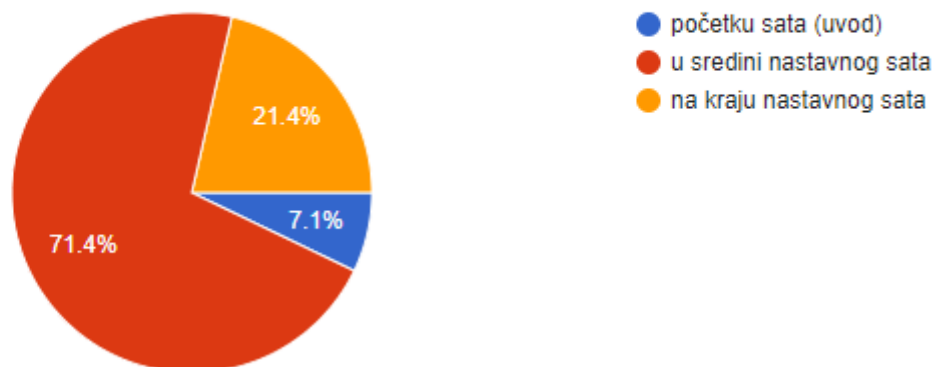


## Evaluacija projekta "Škola je fora - zaIGRAJMO se i učimo!"

Na temelju istraživanja provedenog među učenicima, velika većina njih su mišljenja da se igra u nastavi koristi uglavnom u sredini (71 %) ili na kraju (21 %) nastavnog sata, dok svega 7 % učenika smatra da se igra koristi u uvodnom dijelu sata.

Igre u nastavi učitelji (slagalice, opuštalice, kvizovi, asocijacije) koriste na:

14 responses

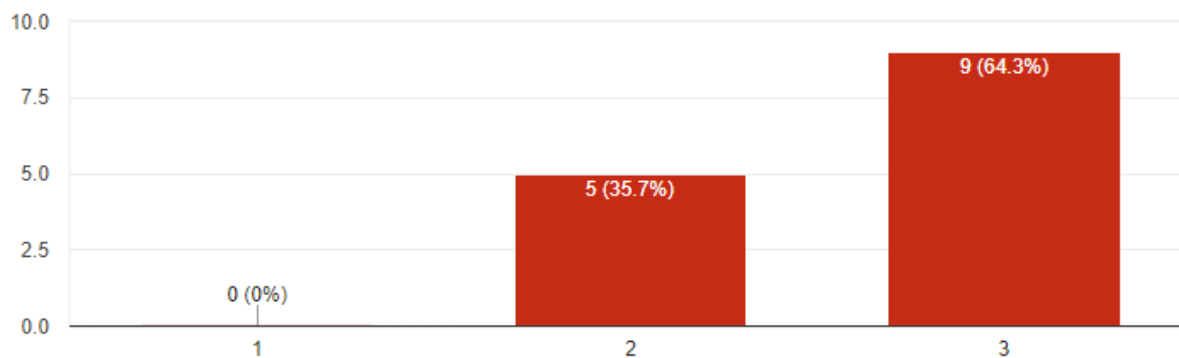


Učenici su na sljedećim pitanjima, tj. tvrdnjama mogli potvrditi svoje slaganje ili neslaganje s napisanim brojevima od 1 do 3.

1 - ne slažem se s tvrdnjom    2 - djelomično se slažem s tvrdnjom    3 – slažem se s tvrdnjom

Igra u nastavnom procesu učenje čini zanimljivijim nego drugi način rada:

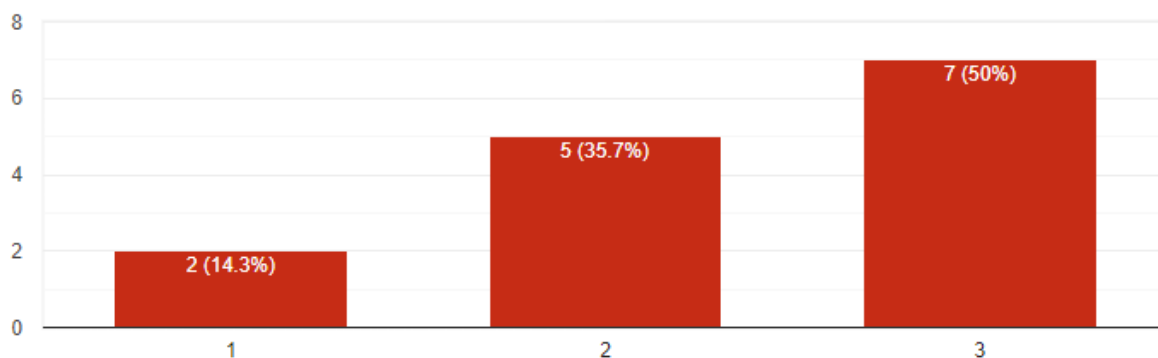
14 responses



*Evaluacija projekta "Škola je fora - zaIGRAJMO se i učimo!"*

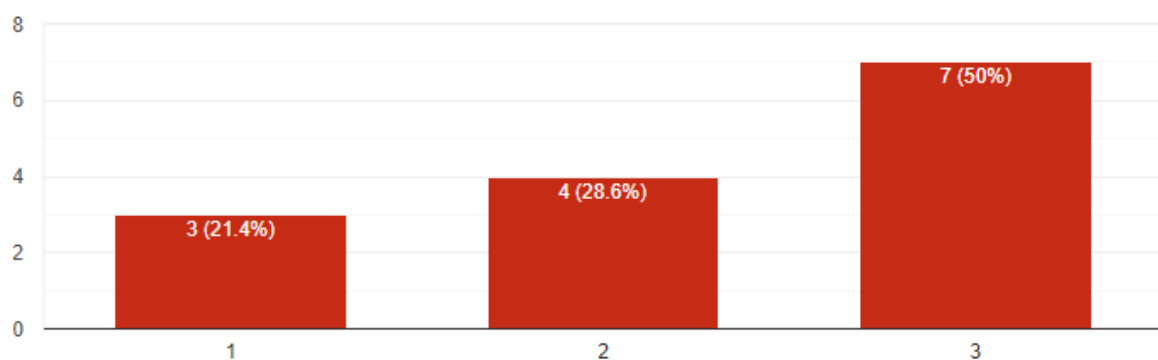
Kada učitelji koriste računalne ili druge igre u nastavi, naučene sadržaje duže pamtim.

14 responses



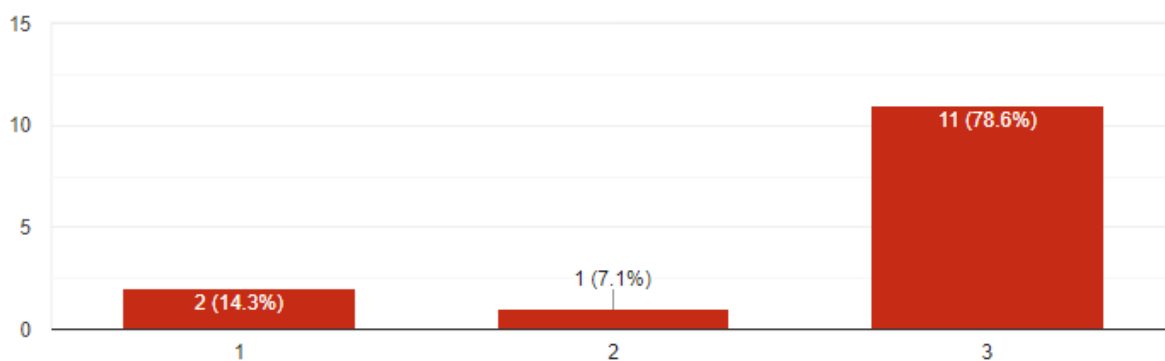
Računalne ili druge igre mi pomažu da bolje razumijem nastavno gradivo.

14 responses



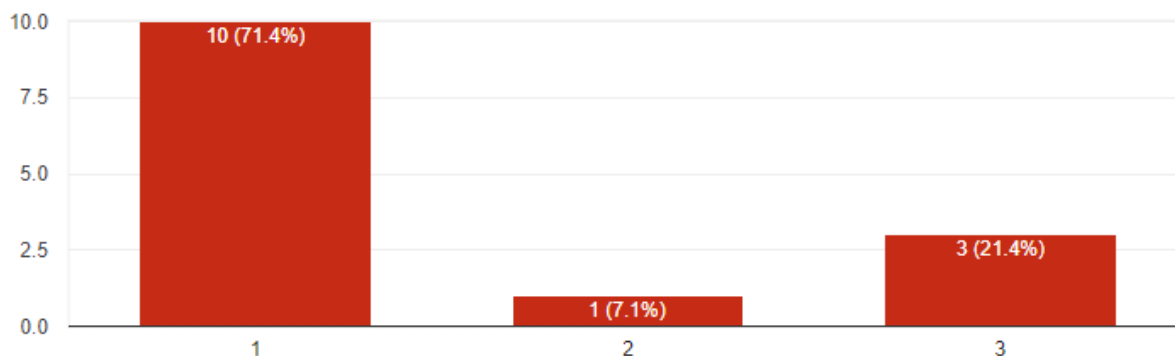
Računalne ili druge igre mi pomažu da lakše zapamtim nastavno gradivo.

14 responses



Lakše bi mi bilo kada bi provjeru znanja pisali pomoću računalne igre (kahoot, quizlet i slično).

14 responses



Na temelju istraženog, učenici 2.b razreda smatraju da **igra u nastavnom procesu učenje čini zanimljivijim nego drugi način rada** s čime se slaže 64 % učenika ili se djelomično slaže 35 % učenika.

S tvrdnjom **kada učitelji koriste računalne ili druge igre u nastavi, naučene sadržaje duže pamtim** se slaže svega 50 % učenika, djelomično ih se slaže 35 %, a čak 14 % se s navedenom tvrdnjom ne slaže.

S tvrdnjom da im **računalne ili druge igre pomažu da bolje razumiju nastavno gradivo** se slaže svega 50 % učenika, 28 % ih se djelomično slaže, a s navedenom tvrdnjom se ne slaže čak 21 % učenika.

Tvrdnja da im **računalne ili druge igre pomažu da lakše zapamte nastavno gradivo** se slaže 78 % učenika, djelomično se slaže 7 % učenika, a ne slaže se 14 % učenika.

Tvrdnja u kojoj stoji da bi im **bilo lakše kada bi provjeru znanja pisali pomoću računalne igre (kahoot, quizlet i slično)** ne slaže se 71 % učenika, djelomično se slaže 7 % učenika, a samo 21 % učenika smatra da bi im taj način pisanja provjere bio znatno lakši. Na temelju čega možemo zaključiti da učenici drugog razreda još uvijek smatraju da im je „klasični“ način pisanja provjere znanja znatno bolji i svrsishodniji.

Za kraj, velika većina učenika je izjavila i napisala da je škola lijepo mjesto i da se u školi vole igrati. Raduju se svim vrstama igara u sklopu svih nastavnih predmeta te su otvoreni i željni za još više igre u radu te bi rado voljeli još više učiti kroz igru.

### **Objava rezultata istraživanja**

Tijekom mjeseca rujna i listopada 2022. godine provedena je evaluacija jednog dijela učenika određenog razrednog odjela (2.b) OŠ Bedekovčina u svrhu prikupljanja podataka, odgovora i stavova učenika koji se tiču korištenja različitih vrsta igara u sklopu redovne nastave. Učenički odgovori jasno pokazuju da se u razrednoj nastavi igre koriste na mnogim nastavnim predmetima koje su prilagođene i primjerene njihovom uzrastu i digitalnim kompetencijama. Učenici se raduju školi i svim vrstama igara kroz koje mogu steći nova znanja, vještine i kompetencije i pritom se i zabaviti. Zaključujemo da igra u nastavnom procesu učenje uistinu čini zanimljivijim nego drugi način rada. Korištenjem igre u nastavnom procesu nastavni sadržaji se bolje razumiju i nauče te se dulje i lakše zapamte. Uz sve dobrobiti i značajke digitalne tehnologije, učenici bi i dalje radije provodili „klasične“ pisane provjere znanja umjesto korištenja i uvođenja digitalnih alata za vrednovanje.

Dobiveni rezultati samo potvrđuju činjenicu da je važnost i odgovornost svakog pojedinca da u učionici stvara plodno okruženje za učenje koristeći u radu što više različitih tehnika i učinkovitih metoda učenja i poučavanja, uključujući igru u nastavni proces kao jedan od važnih aspekata rasta i razvoja u učenikovom obrazovnom i odgojnom smislu.



AGENCIJA ZA  
MOBILNOST I  
PROGRAME EU



Erasmus+

*Ova publikacija odražava isključivo stajalište autora publikacije i Komisija se ne može smatrati odgovornom prilikom uporabe informacija koje se u njoj nalaze.*