

EDUTORIJ

Nastavnička priprema

Zdrave prehrambene navike uz primjenu AI alata u nastavi engleskog jezika (Healthy Eating Habits: Learning with AI)

Osnovni podaci

ID: 4458923

Jezik: hrvatski - standardni

Materijal je recenziran: Ne

Ključne riječi: korištenje AI u nastavi, zdrave prehrambene navike, Healthy eating habits, Digitalni alati u nastavi engleskog jezika

Status: Gotov materijal

Opis: Ovaj materijal osmišljen je kao nastavna priprema za dva školska sata engleskog jezika na temu zdravih prehrambenih navika uz primjenu umjetne inteligencije u učenju. Namijenjen je učenicima 6. razreda te se koristi u svrhu razvoja jezičnih, digitalnih i suradničkih kompetencija kroz suvremene metode rada. Materijal uključuje detaljno razrađene aktivnosti koje kombiniraju rad na vokabularu iz područja prehrane, timski rad te korištenje digitalnih i AI alata (Mentimeter, Crossword Labs, Craiyon, ChatGPT/Copilot i Canva). Učenici kroz vođene zadatke istražuju temu zdrave prehrane, izrađuju digitalne sadržaje te razvijaju kritičko mišljenje o informacijama dobivenim pomoću umjetne inteligencije. Poseban naglasak stavljen je na aktivno učenje, suradnički rad u skupini te kreativno izražavanje na engleskom jeziku. Materijal je primjenjiv u redovnoj nastavi engleskog jezika te se može koristiti i kao primjer dobre prakse integracije digitalnih tehnologija i AI alata u nastavi.

Kategorija:

Obrazovni sadržaji-> Osnovne škole-> 6. razred-> Strani jezik-> Engleski jezik-> C. Samostalnost u ovladavanju jezikom-> OŠ (1) EJ C.6.4. Povezuje osnovne tehnike kreativnoga izražavanja i koristi se njima pri stvaranju različitih kratkih tekstova poznatih sadržaja

Doprinositelji

Ime: Dragana Mihajlović

Uloga: Osobe ili ustanove koje objavljuju materijal

Autor: Ne

Registrirani korisnik: Da

Ime: Dragana Mihajlović

Uloga: autor

Autor: Da

Registrirani korisnik: Da

Edukacijski podaci

Vrsta: Priprema za nastavni sat

Kome je materijal namijenjen: učiteljima i nastavnicima

Razina interaktivnosti: visoka razina interaktivnosti

Namjenjena dob:

Dobni raspon: starija osnovnoškolska dob

Vrijeme učenja: jedan do tri sata

Znanja koja će učenici steći: Učenici će proširiti i primijeniti vokabular na engleskom jeziku vezan uz zdravu prehranu i prehrambene skupine, razlikovati zdrave i manje zdrave prehrambene navike te razumjeti osnovna načela uravnotežene prehrane. Upoznat će mogućnosti primjene umjetne inteligencije u učenju i istraživanju, razvijati vještine oblikovanja jednostavnih uputa (promptova) za AI alate te kritički procjenjivati dobivene informacije. Kroz korištenje digitalnih alata izrađivat će vizualne i multimedijske sadržaje, razvijati komunikacijske i suradničke vještine te povezivati jezična znanja sa sadržajima vezanima uz zdrav način života.

Tehnički podaci

Pristup i licenciranje

Plaćanje: ne

Uvjeti iskorištavanja materijala: Imenovanje - Nekomercijalno (CC BY-NC)

Način pristupa: Potreban login na repozitorij

Verzija: 1

Namjena pripreme

Opis aktivnosti: Učitelj/ica uvodi temu „Healthy Eating Habits” kroz kratki vođeni razgovor o zdravim i nezdravim prehrambenim navikama. Učenici sudjeluju u digitalnoj aktivnosti putem alata Mentimeter (QR kod ili poveznica) u koju unose asocijacije i pojmove vezane uz zdrave i nezdrave prehrabene navike. Za aktivnost koriste laptose. Rezultati se zajednički analiziraju na pametnoj ploči te se ponavlja i proširuje vokabular. Aktivnost potiče aktivno sudjelovanje svih učenika i uvod je u daljnji rad.

Aktivnost: Uvod i aktivacija predznanja (Mentimeter)

Opis aktivnosti: Učenici se dijele u skupine pomoću „AI Food Bingo” kartica. Svaki učenik izvlači karticu s pojmom iz prehrabene skupine (npr. apple, milk, rice, carrot). Učenici zatim pronalaze članove svoje skupine prema pripadajućoj kategoriji namirnica (fruit, vegetables, dairy, protein, grains). Na taj način spontano se formiraju četiri skupine. Učitelj/ica na pametnoj ploči prikazuje poster s jasnim uputama za rad, pravilima i redoslijedom Scavenger hunt aktivnosti. Isti poster svaka skupina dobiva i u ispisanom obliku kako bi im bio stalno dostupan tijekom rada. Učitelj/ica dodatno usmeno objašnjava zadatke, način korištenja digitalnih i AI alata te očekivane ishode aktivnosti. Učenici unutar skupina dogovaraju uloge i način suradnje.

Aktivnost: Podjela u skupine i upute za rad

Opis aktivnosti: Učenici koriste AI alat Craiyon za izradu vizualnog prikaza „Balanced Plate”. Samostalno osmišljavaju i pišu upute (promptove) na engleskom jeziku kako bi generirali željenu sliku. Učenici uspoređuju rezultate, raspravljaju o točnosti i prikladnosti generiranih slika te razvijaju kritičko mišljenje o AI sadržajima.

Aktivnost: „Balanced Plate” – generiranje slike (Craiyon AI)

Opis aktivnosti: Svaka skupina izrađuje tematsku križaljku u alatu Crossword Labs koristeći najmanje 8–10 pojmova vezanih uz dodijeljenu skupinu namirnica. Učenici samostalno biraju vokabular, pri čemu su opisni tragovi (clues) napisani na hrvatskom jeziku, a rješenja na engleskom jeziku. Na taj način učenici aktivno povezuju značenje riječi na materinjem i stranom jeziku te razvijaju vokabular, digitalne kompetencije i vještine suradničkog učenja.

Aktivnost: Izrada tematske križaljke (Crossword Labs)

Opis aktivnosti: Učenici koriste AI alate (ChatGPT ili Copilot) za pronalaženje 2–3 zanimljive činjenice o hrani ili dodijeljenoj skupini namirnica. Dobivene informacije čitaju, analiziraju i po potrebi provjeravaju. Naglasak je na kritičkom vrednovanju informacija i odgovornom korištenju AI alata.

Aktivnost: Fun Facts – istraživanje pomoću AI alata

Opis aktivnosti: Svaka skupina izrađuje digitalni poster ili kratku video-prezentaciju u Canvi na temu „Healthy Eating Habits”. Učenici integriraju sve prethodno izrađene sadržaje (križaljka, slika, Fun Facts) te dodaju kratku poruku o zdravim prehrambenim navikama. Aktivnost potiče kreativnost, timski rad i digitalne vještine.

Aktivnost: Izrada digitalnog proizvoda u Canvi

Opis aktivnosti: Skupine predstavljaju svoje digitalne proizvode ostatku razreda. Slijedi vođena refleksija kroz pitanja: Kako nam je AI pomogao? Što smo morali sami osmisliti? Kako možemo odgovorno koristiti AI u učenju? Učenici razvijaju vještine usmenog izražavanja, argumentacije i samovrednovanja.

Aktivnost: Prezentacija i refleksija