Informacijska družba IS 2006 / Information Society IS 2006
9. mednarodna multi-konferenca / 9th International Multi-Conference
Vzgoja in izobraževanje v informacijski družbi / Education in Information Society
Ljubljana, Slovenija, 13.-14. oktober 2006

Učenje in poučevanje z računalnikom v prvem triletju osnovne šole

Learning and Teaching with ICT in the Primary Level of Elementary School

Ivana Mori

Zavod RS za šolstvo, OE Slovenj Gradec
ivana.mori@zrss.si

Mateja Kovše

Osnovna šola Neznanih talcev, Dravograd
mateja.kovse@guest.arnes.si

Povzetek

Priročnik in DVD Učenje in poučevanje z računalnikom v prvem triletju osnovne šole kažeta učiteljem razrednega pouka na temelju dobre šolske prakse nove smeri na uspešnih poteh do znanja ob vključevanju informacijsko-komunikacijske tehnologije v pouk.

Še vedno je vse preveč učiteljev prepričanih, da se samo z večjim naporom pri učenju dosežejo večji učinki. Dobri didaktični računalniški programi pa niso samo za motivacijo, temveč jih lahko uporabijo z ustrezno organizacijo dela zlasti pri obravnavi novih učnih vsebin.

Z dobro načrtovanim delom so učitelji in učenci presegli uporabo računalnika samo za popestritev učne ure in za igranje igric, ki imajo z učenjem le malo skupnega. Računalnik je postal učno orodje v rokah učencev na poti do znanja tudi na umetnostnem področju.

Zakaj torej likovno ustvarjanje s pomočjo računalnika? Odgovori so naslednji.

Uporaba računalnika pri likovni vzgoji:

- *povečuje interes za likovno ustvarjanje,*
- *omogoča kvalitetne likovne izdelke z relativno enostavnimi računalniškimi programi in*
- *daje možnost brisanja in popravljanja likovnih kreacij.*

Ključne besede: *didaktična uporaba računalnika, učinki uporabe računalnika pri likovni vzgoji, razredna stopnja osnovne šole*

Abstract

The handbook and the DVD Teaching and Learning with Computer at Primary Level of Elementary School are showing new directions of successful ways toward knowledge with multimedia technology.

Too many teachers still believe that only with greater effort more effect can be achieved. However, good didactic programs are not only to be used for motivation; with appropriate organization of work they can also be used for learning new material. Teachers and students have with well planned work outgrew the use of computer merely for making the lesson more interesting or playing computer games, which has little to do with learning. The computer became a learning tool even in the field of art.

So why artistic creating with computer? The answers are following.

Computer use:

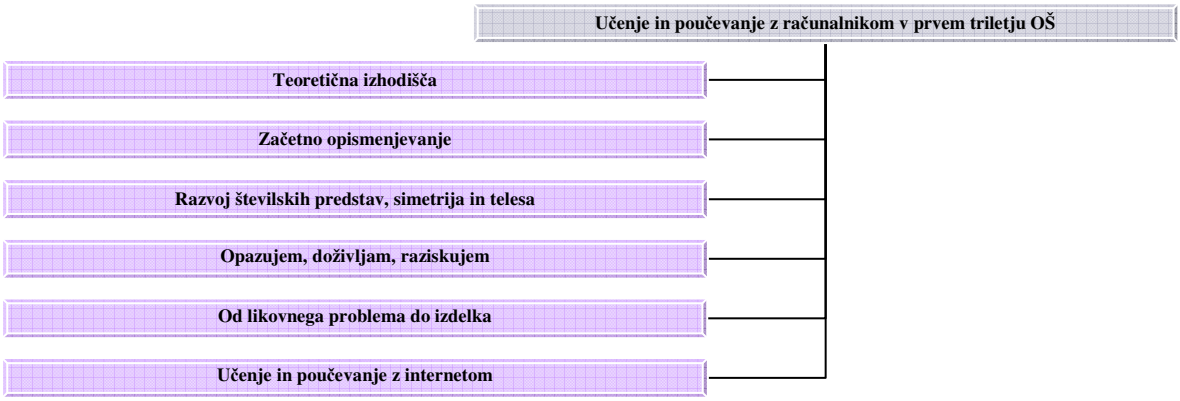
- enlarges interest in art creating,
- enables quality art creations with relatively simple computer programs and
- *enables corrections in art creations.*

Key words: *Learning and teaching with computer, the effects of the use of the computer at art instruction (subject), primary level of elementary school*

1. Uvod

Priročnik in DVD z naslovom Učenje in poučevanje z računalnikom v prvem triletju osnovne šole sta rezultat večletnega timskega dela v razvojnem projektu Didaktični programi v prvem triletju, ki je potekal v okviru Informatizacije slovenskega šolstva na Zavodu Republike Slovenije za šolstvo v letih 2003 do 2005.

Priročnik vsebuje več poglavij od teoretičnih izhodišč do primerov dobre prakse.



Skica 1: Vsebina priročnika

Opisi, pojasnila, kurikularni primeri, skice in slike s katerimi je priročnik bogato in nazorno opremljen, dajejo veliko možnosti za samostojno dopolnjevanje, nadgrajevanje in preoblikovanje ponujenih primerov.

Vsebine in primeri sta avtorici s sodelavci gradili po principu razvijanja in načrtovanja zamisli, pri čemer so upoštevali tri pomembne skupne vidike, in sicer:

- pedagoško-psihološke vidike,
- vidike, ki se nanašajo na didaktiko poučevanja posameznih predmetov prvega triletja osnovne šole,
- širše in ožje didaktične vidike (tudi ergonomske in organizacijske) uporabe računalnika oz. IKT v prvem triletju osnovne šole (iz recenzije Ivana Gerliča, avgust 2006).

V prispevku bova predstavili primer dobre prakse s področja likovne vzgoje – Od likovnega problema do izdelka.

2. Primer dobre prakse

2.1 Od likovnega problema do izdelka

Priprava na likovno dejavnost mora biti doživljajska, saj bo le tako izražanje učencev spontano in veselo. Učitelj mora organizirati spoznavanje likovnih pojmov tako, da ne bo temeljilo na pasivnem sprejemanju učencev. To pa omogoča problemska zasnova pouka – torej problemsko zasnovana likovna naloga in njena realizacija.

Učitelj mora ne glede na to, kako je bil zastavljen likovni problem (ne glede na to, ali mu je bil za izhodišče likovni pojem, likovni motiv ali bila likovna tehnika), učence usmerjati k povezavi pojmov enega likovnega področja z drugimi likovnimi področji in predmeti. Nujno pa je, da je zahtevnost likovnega problema prilagojena starostni stopnji učencev.

Učitelj v okviru načrtovanja pouka določi, kako bo posredoval likovno nalogo z likovnim problemom in kdaj, kako bo pojasnil likovne pojme, pravilno uporabo orodij in materialov in kdaj ter kako bo predstavil likovni motiv.

Učiteljeva dejavnost pri izvajanju učnega procesa bo vidna v delu učencev, v njihovem izražanju in napredku.

Doseženi učni cilji se pokažejo v likovni rešitvi problemske naloge (Medved v Mori Kovše, 2006).

2.2 Likovno ustvarjanje s pomočjo računalnika

Z računalnikom pri likovni vzgoji rešujemo likovne naloge s področja slikanja in risanja, vendar pri tako nastalih likovnih delih govorimo o računalniški grafiki, saj imajo značilnosti grafike – odtiskovanje (možnosti reproduciranja).

Računalnik lahko uporabljamo pri likovni vzgoji:

- kot orodje za reševanje likovno-teoretičnih problemov,
- kot orodje za praktično reševanje likovnih nalog,
- za likovno motivacijo ali vrednotenje.

Računalniška orodja omogočajo učencem spreminjanje posameznih delov lastnega likovnega dela in trajno shranjevanje računalniških grafik. Likovno delo lahko učenci spreminjajo, dograjujejo in iščejo

razne variacije, kar dodatno spodbuja k novim likovnim iskanjem in novim rešitvam (Medved v Mori Kovše, 2006).

Likovno lahko ustvarjamo s pomočjo računalniškega programa Slikar ali programov z Interneta. Eden takih zelo uporabnih in učencem ljubih je tudi ART RAGE, ki ga brezplačno dobimo na naslovu: http://www.ambientdesign.com/artrage.html. Namenjen je likovnemu ustvarjanju (slikanju v različnih slikarskih tehnikah), sledi risarskih in slikarskih orodij so identične klasičnim tehnikam, omogoča pa tudi mešanje barv na sami slikovni ploskvi.

Preden učenci začnejo likovno ustvarjati s pomočjo računalnika, jih moramo ustrezno motivirati s pomočjo zgodbic, pravljic, ugank, iger vlog in podobnega. Usmerimo se na likovno nalogo in izberemo primerno motivacijo. V uvodnem delu, ki poteka v matičnem razredu, se pogovorimo tudi o likovnem motivu. Nato gremo z učenci v računalniško učilnico, kjer v parih ali individualno začnejo s svojim delom. Med delom jih usmerjamo in opozarjamo na likovno nalogo in likovni motiv. Po končanem delu se zopet zberemo v matični učilnici, kjer izdelamo merila za vrednotenje in nato ob razstavljenih delih ob upoštevanju meril izdelke vrednotimo.

Literatura in viri

Mori, I., Kovše, M. (2006): Učenje in poučevanje z računalnikom v prvem triletju osnovne šole. (v postopku izdaje – izšlo bo v mesecu septembru 2006 v Založbi Zavoda RS za šolstvo)

Strokovni življenjepis

Ivana Mori, *rojena 1954, diplomirala na Pedagoški fakulteti v Mariboru s področja opisnega ocenjevanja, devetnajst let je poučevala v osnovni šoli učence od 1. do 4. razreda, sedaj pa je že enajsto leto višja svetovalka na Zavodu RS za šolstvo v enoti Slovenj Gradec. V okviru projekta ZRSŠ Modeli poučevanja in učenja sta z Marijo Smolko izdali priročnik Sodobni pristopi bogatijo tradicionalni pouk, v katerem sta opisali uporabo računalnika pri pouku naravoslovja na razredni stopnji osnovne šole. Je avtorica več strokovnih člankov o uporabi računalnika v začetnih razredih osnovne šole, ki jih predstavlja na državnih in mednarodnih simpozijih o uporabi IKT pri pouku. Vodi ekspertne in razvojne skupine za strokovno uvajanje računalnika pri učenju in poučevanju in za oblikovanje ter izvajanje seminarjev za multiplikatorje o didaktični uporabi računalnika na razredni stopnji osnovne šole. Magistrirala je na Pedagoški fakulteti v Ljubljani na temo Učinki uporabe računalnika pri obravnavi naravoslovne teme. Je soavtorica priročnika Učenje in poučevanje z računalnikom v prvem triletju osnovne šole.*

Mateja Kovše *je profesorica razrednega pouka na Osnovni šoli Neznanih talcev Dravograd. Poučuje dvanajsto leto. Letos začne z drugim krogom devetletke. Je bila ena izmed prvih učiteljic na šoli, ki so začele poučevati v devetletki. Ima naziv svetovalke. Že nekaj let sodeluje z Zavodom RS za šolstvo, OE Slovenj Gradec. Rada se spopada z novimi izzivi, projekti, ki jih tudi preizkuša v praksi. Je ena izmed prvih razrednih učiteljic na šoli, ki je začela uporabljati računalnik pri rednem pouku. Izvaja seminarje za učitelje razrednega pouka o didaktični uporabi računalnika na razredni stopnji osnovne šole. V lanskem letu je sodelovala v ekspertni skupini, ki je izobraževala multiplikatorje in je soavtorica knjige Učenje in poučevanje z računalnikom v prvem triletju osnovne šole.*