

Primer gradiva za interaktivno tablo pri pouku slovenščine

Learning material for Slovene lesson for an interactive whiteboard

Tatjana Lotrič Komac, Tina Žagar Pernar
OŠ Naklo, Slovenija
tatjana.lotric@guest.arnes.si, tina.zagar1@guest.arnes.si

Povzetek

Avdio-, vizualna in multimedijška tehnologija postaja v zadnjem času vse pomembnejša sestavina sodobnega pouka. Zavedajoč se tega dejstva, se učitelji, ki imamo možnost uporabe interaktivne table, trudimo le-to orodje uporabiti čim pogosteje. Primernost uporabe upravičujejo tudi pretekla spoznanja o možnostih različnih gradiv za različne učne stile in ravni učenja.

Za pouk slovenščine je na voljo le malo oz. skoraj nič obstoječih e-gradiv oz. gradiv za interaktivno tablo, zato smo učitelji slovenščine primorani pripravljati lastno interaktivno učno gradivo. V prispevku je tako prikazan primer učnega gradiva za uporabo z elektronsko tablo, in sicer ob obravnavi prve slovenske komedije, nastale v 17. stoletju. Vključuje že obstoječe spletne povezave ter Smartboardova učna orodja, glavnina gradiva pa predstavlja dejavnosti, ki so plod lastne inovativnosti.

Ključne besede: interaktivna tabla, slovenščina, obstoječa interaktivna učna gradiva, lastna interaktivna učna gradiva

Abstract

Undoubtedly, audio, visual and multimedia technologies are becoming increasingly embedded components of classroom activities. Therefore teachers decided to integrate use of interactive whiteboards as often as possible. During the previous learning process we became aware of different ways of preparing resources for individual learning styles and different levels of learning.

Since almost no existing software for teaching Slovene language and literature is available, teachers are forced to produce their own interactive learning resources. This article represents an example of learning resource for Slovene literature. It is focused on the first Slovenian comedy, dated in the 17th century. It implements some existing links from the Internet and from the Smartboard's lesson activity toolkit, but mostly it focuses on the activities, prepared especially for this specific lesson.

Keywords: interactive whiteboard, Slovene language, existing interactive learning resources, prepared interactive learning resources

1 Uvod

Interaktivna tabla je brez dvoma večpredstavnostno orodje, ki glede na raziskave, osebne izkušnje in odzive učencev se vnaša veliko motiviranost in željo po učenju. Pozitiven odnos tako pri učitelju kot pri učencih, možnost interakcije in aktivnejše udeležbe otrok s posebnimi potrebami, večja raznovrstnost gradiv, primernih za vse učne stile, neslutene možnosti prikazovanja in predvajanja vseh vrst posnetkov, iskanja informacij in lažje doseganje informacijske pismenosti so le nekatere dodane vrednosti, ki jih učitelji opažamo pri delu v razredu. Po drugi strani pa interaktivna tabla od učitelja zahteva tudi veliko znanja, časa in želje po iskanju novih možnosti ter idej. Prevladujoča tujejezičnost od učiteljev slovenščine predvideva še večjo vpetost v samostojno delo in pripravo lastnih gradiv, kar praktično onemogoča številnost gradiv, zagotovo pa učiteljem dolgoročno ponuja veliko znanja in osebnostne rasti, saj ga delo tudi zaradi nujnosti spremljanja tuje literature in objav primerov rabe za učenje drugih jezikov in književnosti še dodatno motivira.

Avtorici prispevka uporablja interaktivno tablo od decembra 2008, in sicer tablo znamke Smartboard. Že v prvem mesecu, ko smo z učenci spoznavali možnosti rabe in ko sva se sami učili osnov, sva ugotovili, da so učenci zelo motivirani, izjemno pripravljeni za delo pred tablo in da so novo orodje hitro sprejeli za svoje, morda celo preveč, saj so bili sprva bolj kot na učne vsebine pozorni na rokovanje s programom in vizualnimi učinki, ki jih orodje omogoča.

2 Izbira teme

Opisani primer se nanaša na učni sklop obravnave književnosti v 8. razredu, in sicer gre za komedijo Antona Tomaža Linhartar z naslovom *Županova Micka*. Izobraževalni in funkcionalni cilji, ki sva jih s pripravljenim gradivom želeli doseči, so:

funkcionalni cilji:

- učenci glasno berejo krajše dramsko besedilo po vlogah;
- razvijajo recepcijsko sposobnost – govorno poustvarjajo književno besedilo;
- ločijo glavne in stranske književne osebe;
- spoznavajo književne zvrsti in vrste – dramsko besedilo, komedija;
- po ogledu predstave opisujejo svoje doživljanje gledališkega dogodka in prvine gledališke izraznosti ter

izobraževalni cilji:

- učenci poznajo in uporabljajo naslednje strokovno izrazje ter ga znajo opisati: dramatika, komedija;
- pregledno poznajo književnike in njihova dela: Anton Tomaž Linhart.

Gradivo se navezuje na v berilu prebrani odlomek, na doma prebrano celotno delo *Županova Micka* (domače branje) ter na življenje in delo Antona Tomaža Linhartar.

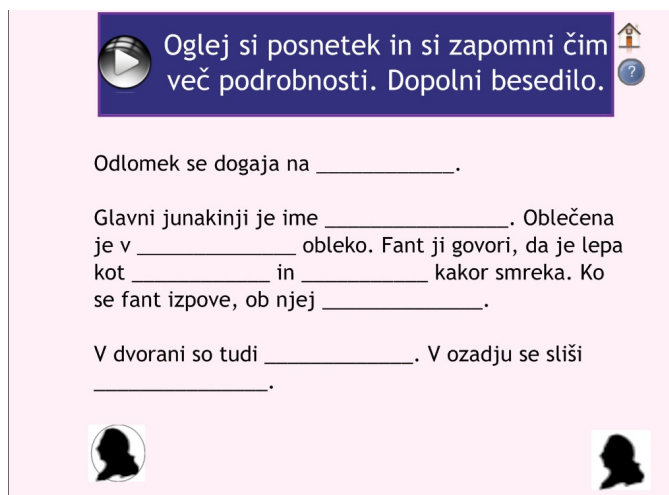
3 Obstoječe povezave in nabor možnosti

Prek podrobnejšega pregleda povezav, avdio in video posnetkov v internetu, vezanih na obravnavano temo, sva se seznanili z možnostmi implementacije že obstoječih virov. Tako sva uporabili video posnetek odlomka iz uprizoritve omenjenega književnega besedila v izvedbi Prešernovega gledališča Kranj, fotografije književnih likov, vzete iz gledališkega lista, avdio posnetek razlage o nastanku komedije in video posnetek o življenju in delu komediografa, objavljena na spletnih straneh gradiv za osmi razred, ki sva jih avtorici pripravili v okviru projekta E-gradiva za slovenščino (podrobneje v prispevku *E-gradiva za slovenščino v osmem razredu*, IS'08, Sirikt 2009).

Nabor že obstoječih virov in gradiv ter ideje za izdelavo lastnih gradiv s spleta so nama služili kot izhodišče za osnovanje večurne obravnave izbrane učne enote.

4 O gradivu

Izhajajoč iz predpostavke, da ima vizualna podoba tovrstnega gradiva na učence večji vpliv, sva izbrali enotno grafično podobo vseh prosojnic in jih opremili tudi z ličnimi usmerjevalnimi elementi (nekateri med njimi so tudi lastne izdelave).



Oglej si posnetek in si zapomni čim več podrobnosti. Dopolni besedilo.

Odlomek se dogaja na _____.

Glavni junakinji je ime _____. Oblečena je v _____ obleko. Fant ji govori, da je lepa kot _____ in _____ kakor smreka. Ko se fant izpove, ob njej _____.

V dvorani so tudi _____. V ozadju se sliši _____.

Slika 1: Primer usmerjevalnih elementov

V nadaljevanju sva se trudili oblikovati raznovrstne dejavnosti, ki bi vključevale vse sporazumevalne dejavnosti, in sicer branje, poslušanje, gledanje, pisanje in govorjenje, ter različne oblike in metode dela.

Obravnavo v razredu sva začeli z glasnim branjem odlomka v berilu po vlogah in vsebinsko analizo prebranega. V preteklih letih, ko še nisva imeli možnosti uporabe interaktivne table oz. projektorja, sva obravnavo sklenili s poustvarjanjem Linhartovega besedila (tvorjenje, igranje), v tem šolskem letu pa sva učence povabili k ogledu odlomka iz uprizoritve omenjenega književnega besedila v izvedbi Prešernovega gledališča Kranj. Sledila je prva interaktivna naloga, ki so jo učenci rešili pisno na učne lističe, en učenec pa še na tablo. Rešitev smo preverili z že vnaprej pripravljenimi odgovori.

Oglej si posnetek in si zapomni čim več podrobnosti. Dopolni besedilo.

Odlomek se dogaja na odru.

Glavni junakinji je ime Micka. Oblečena je v dolgo roza obleko. Fant ji govori, da je lepa kot roža in dolga kakor smreka. Ko se fant izpove, ob njej poklekne.

V dvorani so tudi gledalci. V ozadju se sliši smeš.

Slika 2: Primer pripravljenih odgovorov

Uporabo tabele sva v naslednji nalogi nadgradili tako, da so učenci prek prepoznave telesnih in statusnih značilnosti likov iz uprizoritve dokazali poznavanje glavnih književnih oseb. Interaktivna naloga je omogočila boljšo vizualizacijo in lažjo identifikacijo z osebami.

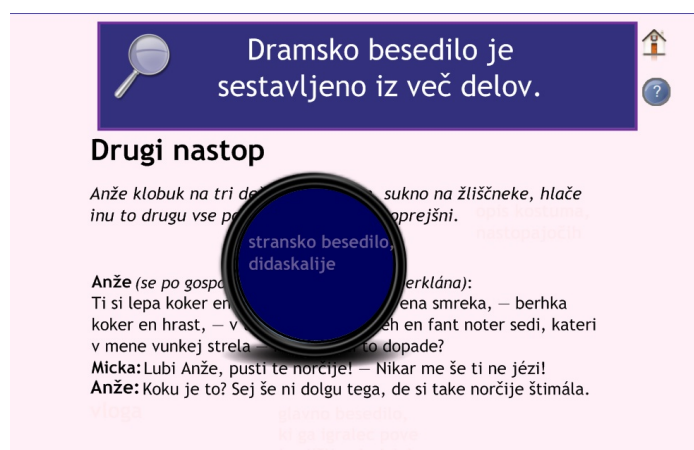
Prepoznaš osebe iz Županove Micke?

4	5	1	3	2
Micka	Anže	Jaka	Tulpenheim	Šternfeldovka
				
	3	1	5	2



Slika 3: Primer interaktivne naloge s takojšnjo povratno informacijo

V nadaljevanju obravnave (naslednja učna ura) sva se poslužili že pripravljenih avdio gradiv in interaktivnih orodij, kot so kviz, naloga povezovanja in odkrivanje-razkrivanje. Za lažjo predstavljivost sva prek navedbe odlomka iz besedila in s pomočjo lupe prikazali posamezne dele dramskega besedila.



Slika 4: Demonstracija dela dramskega besedila z lupo

Prikaza življenja in dela dramatika sva se lotili prek že obstoječega video posnetka. Učenci so med posnetkom beležili ključne podatke, ki so jim lahko bili v pomoč pri preverjanju znanja v obliki družabne igre. Razdelili so se v štiri skupine in po navodilih odgovarjali na vprašanja. Najboljši so si na koncu lahko natisnili priznanje, da obvladajo podatke iz življenja Antona Tomaža Linharta.



Sliki 5, 6: Preverjanje znanja z družabno igro

5 Zaključek

Izkušnje ob uporabi gradiva za delo z interaktivno tablo so pokazale, da tovrstno delo prinaša v pouk veliko mero popestritve, omogoča vključevanje že objavljenih virov in gradiv (tudi s spleta) ter povečuje rabo računalnika v razredu. Raznovrstnost dejavnosti, metod in gradiv je v pouk vnesla dinamičnost in širok nabor možnosti aktivnega vključevanja učečih se pri obravnavi sicer razmeroma težko razumljivega besedila (starinski in narečni jezik). Ugotovili sva tudi, da so učenci s pomočjo vizualne podobe bolje razumeli navodila ter si lažje zapomnili posredovane učne teme in cilje.

Kljub številnim prednostim, ki jih omogočajo tako pripravljena gradiva, pa se avtorici zavedava tudi pomanjkljivosti in pasti. Slednje so še posebej izrazite pri predmetih, kot je slovenščina, saj je že pripravljenih gradiv malo oz. skorajda nič, zato zahtevajo od učitelja veliko samoiniciativnosti, znanja in časa, česar pa pri tolikšni obremenitvi učiteljev ne moremo pričakovati čez noč. Prav zaradi tega je velika past pri rabi interaktivne table izdelava gradiv, ki narekujejo še pogostejšo rabo frontalnega načina poučevanja. Po drugi strani pa se je bati tudi nekritične rabe interaktivne table. Dolgoročno lahko s strani učencev pričakujemo upad začetnega navdušenja in s tem zmanjšano motivacijo za delo z interaktivno tablo.

Avtorici prispevka bi si v prihodnje zaradi naštetega želeli več ustreznega izobraževanja in pomoči pri izdelavi gradiv, hkrati pa tudi novo opremo, ki omogoča še večjo interaktivnost. Že pri tem gradivu se je pokazalo, da bi nama zelo dobro služili glasovalni sistemi in prenosne brezžične tablice, saj bi pri nalogah lahko sodelovalo več učencev. Precejšnjo dodano vrednost bi pri tvorjenju omogočile tudi dokument-kamere.

Literatura

Kmecl, M. et al. (2002). *Učni načrt: program osnovnošolskega izobraževanja. Slovenščina*, Ministrstvo za šolstvo, znanost in šport, Zavod RS za šolstvo, Ljubljana.

Dostopno na spletu

MŠZŠ, *Učni načrt za slovenščino*, dosegljivo na:

http://www.mss.gov.si/fileadmin/mss.gov.si/pageuploads/podrocje/os/devetletka/predmeti_obvezni/Slovenscina_obvezni.pdf (7. 6. 2009)

Bell, M. A. *Why Use an Interactive Whiteboard? A Baker's Dozen Reasons!*, dosegljivo na:

<http://teachers.net/gazette/JAN02/mabell.html> (7. 6. 2009)

Kollie, E. (2008) *Projecting Future*, dosegljivo na:

http://www.peterli.com/spm/resources/articles/archive.php?article_id=2034 (7. 6. 2009)

Odlomek iz uprizoritve Županove Micke PGK, dosegljivo na:

http://www.svetizbesed.com/pic/multimedia/sib8/zupanova_micka.mpg (7. 6. 2009)

Zgodovina komedije, dosegljivo na:

http://www.s-sers.mb.edus.si/gradiva/w3/slo8/o21_linhart/linhart_obravnavna_2.html (7. 6. 2009)

Video posnetek o Antonu Tomažu Linhartu, dosegljivo na:

http://www.s-sers.mb.edus.si/gradiva/w3/slo8/o21_linhart/linhart_uvodna_motivacija_4.html (7. 6. 2009)