

Obraznava umetnostnega besedila – pravljice s pomočjo E – gradiv v 6. Razredu

Treatment of Art Text – Fairytale with a Help of E-Materials in 6. Class

Miroslava Fon

Osnovna šola Ivana Roba Šempeter pri Gorici
miroslava.fon@gmail.com

Povzetek

V 6. razredu osnovne šole učenci spoznavajo umetnostna in neumetnostna besedila. Med umetnostnimi besedil spoznajo pravljico in njene značilnosti, potem pa to znanje nadgradijo tudi s pisanjem lastne avtorske pravljice.

Pri tem delu pa je lahko tako učitelju, kot učencu v veliko pomoč računalnik.

Različni računalniški programi nudijo veliko možnosti za usvajanje, utrjevanje in poglobljanje novih znanj. Poznavanje pravljice so učenci nadgradili tako, da so najprej napisali lastno avtorsko pravljico in jo ilustrirali. Delo so nato nadaljevali s pomočjo nekaterih e- gradiv.

Ključne besede: pravljica, računalnik, računalniški program, e- gradiva.

Abstract

In 6. class of elementary school pupils get in touch with art and non art texts. Among the art texts they get introduced with fairytales and their characteristics and then they upgrade this knowledge with writing of their own fairytale.

At this work a computer is a big help to a teacher, as to a pupil.

Different computer programs offers a lot of possibilities for creation, consolidation and deepening of new notions. The pupils have upgraded the knowledge of fairytales with writing

of their own fairytale and they also ilustrated it. Then they continued the work with several e-materials.

Keywords: fairytale, computer, computer program, e-material

1 UVOD

Besedila, ki jih učenci spoznavajo v šestem razredu se delijo umetnostna in neumetnostna. Med umetnostnimi besedili spoznajo tudi pravljico.

Kaj je pravljica?

Le kdo ne pozna Rdeče Kapice, Sneguljčice, Volka in sedem kozličkov? S pravljico se otroci srečajo že zelo zgodaj. Kot umetnostno besedilo, ki ima svoje značilnosti, pa jo podrobneje spoznajo v 6. razredu.

1.1 Teorija pravljice

Je izmišljena zgodba. Po nastanku jih delimo na ljudske in avtorske. Po vsebini ločimo čudežne, realistične in živalske pravljice.

Značilnosti pravljice:

- podobni začetki in konci,
- kraj in čas dogajanja sta nedoločena (nekoč, za devetimi gorami;...),
- osebe so nedoločene ali imajo izmišljena imena (kralj, Pepelka, ...),
- belo črna oznaka oseb,
- dobro vedno zmaga,
- ponavljanje ljudskih števil,
- ponavljanje besed, stavkov, dejanj,
- pravljичni predmeti,
- pravljичna bitja,
- srečni konci.

1.2 Uporaba e- gradiv

V dobi informacijske tehnologije si življenja brez računalnika skoraj ne znamo več predstavljati.

Z uporabo e – učenja postanejo učni procesi in vsebine zanimivejše. Uporaba interneta, interaktivnih in ostalih virov izobraževalnega gradiva predstavlja možnost učinkovitejšega učenja.

Učitelj mora spodbujati rabo IKT pri učencih, saj jim bo to pomagalo pri iskanju informacij, reševanju problemov in učinkovitejši komunikaciji.

Otroci se z računalnikom srečajo že zelo zgodaj. V glavnem pa je namenjen samo igranju raznih igrice. V šolskem obdobju ga potem uporabljajo pri pripravi seminarskih nalog, pregledovanju spletnih vsebin, elektronski pošti,...

Žal pa je računalnik v glavnem namenjen zabavi in ne učenju.

V tretji triadi kar 70% učencev naše šole izbere računalništvo kot zbirni predmet. Kako pa je z uporabo računalnika v 6. razredu? Učenci le redko uporabljajo računalnik kot učni pripomoček. Uporaba IKT tehnologije pa postaja nuja za sodobnega človeka. Učencem sem na ta način želela predstaviti nekatere računalniške programe, ki jih bodo s pridom uporabljali pri svojem delu in učenju.

V prispevku predstavljam, kako smo s pomočjo računalnika nadgradili poznavanje pravljice.

2 OBRAVNAVA PRAVLJICE

V današnjem času se veliko vlaga v računalniško opismenjevanje tako otrok, kot odraslih. Množično se uporablja internet kot vir različnih informacij. Le redke šole še nimajo opremljenih računalniških učilnic.

Obravnavo pravlјice smo začeli na klasičen način v razredu. Najprej smo prebrali ljudsko pravlјico Železni prstan. Skupaj z učenci smo nato ugotavljali katere so značilnosti pravlјice. Teorijo pravlјice smo napisali v zvezke. S tem pa se naše delo ni končalo. Poznavanje pravlјice smo želeli utrditi in nadgraditi, zato smo naše delo nadaljevali v računalniški učilnici.

2.1 POTEK DELA - 1. URA

Z učenci smo v računalniški učilnici najprej skupaj odprli računalnik in poiskali program Microsoft Word na namizju.

Ta program je namenjen vnašanju in obdelavi besedil. Vneseno besedilo slovnično pregledamo, oblikujemo, vstavljamo slike,... Možnosti imamo veliko.

Nato smo si ogledali nekatere ikone, ki smo jih pri delu potrebovali: npr. velikost črk, oblika pisave, zamik, poudarjeno besedilo,...

Ta način dela zahteva pravilen zapis besed in spretno tipkanje.

Sledilo je navodilo za delo. Učencem sem ustno dala navodila za pisanje – nadaljevanje pravlјice.

Pozorno prisluhni začetni pravlјici. Nadaljuj jo in uporabi elemente pravlјice. Ne pozabi na srečen konec. Pravlјici izberi tudi primeren naslov.

Sledil je zapis začetka pravlјice, ki sem ga glede na to, da nekateri učenci pri tipkanju niso spretni, napisala tudi na tablo.

Nekoč, predavnimi časi je v gozdu živela čarovnica. Bila je dobra, saj je ...

Učenci so nato nadaljevali z zapisom pravlјice. Delo je potekalo zelo različno, saj so nekateri učenci pri tipkanju zelo spretni, nekateri pa so pogosto potrebovali mojo pomoč. dolžina napisane pravlјice je bila temu primerna. Napisano smo se naučili tudi shraniti.

2.2 POTEK DELA - 2. URA

Odprli smo računalnike in poiskali dokumente iz prejšnje ure. Nadaljevali smo s pisanjem in se na koncu nekateri poigrali tako, da so spreminjali pisavo, velikost črk,...

Nekoliko slabše je teklo delo učencem, ki uporabe tipkovnice ne obvladajo dobro. Tem sem po potrebi priskočila na pomoč.

Vse napisano smo seveda shranili.

2.3 POTEK DELA - 3. URA

Delo smo nadaljevali v programu Slikar. To je program, ki omogoča enostavno risanje in obdelavo risb. Izdelave ilustracije smo se lotili tako, da smo izbrali barvo in debelino čete ter ustrezno orodje. Sledilo je risanje. Po potrebi so učenci uporabili radirko.

Narisane dele so nato zapolnjevali z izbranimi barvami.

S programom Slikar so se učenci srečali že v nižjih razredih, zato z delom niso imeli posebnih težav.

Nastale pravlјice smo natisnili in jih razstavili na panoju v učilnici.

2.4 POTEK DELA - 4. IN 5. URA

Delo smo nadaljevali na internetu. Zelo uporabna je stran učiteljska.net, kjer so zbrana gradiva in povezave za posamezne predmete.

Med prispevki, ki so razvrščeni po predmetih poiščemo slovenščino in v iskalnik napišemo iskano temo – pravlјica. Odpre se nam nekaj koristnih povezav.

Wikipedija – prosta enciklopedija, kjer pod naslovom [org/wiki/Kategorija;Slovenske ljudske pravlјice](http://org/wiki/Kategorija:Slovenske_ljudske_pravlјice) najdemo pravlјice razvrščene po abecedi. Pri vsaki je prikazana kratka vsebina, interpretacija,...

Kaj pa , če v Googlov iskalnik napišemo Wikipedija pravlјica? Nekateri učenci so bili navdušeni, saj na strani najdemo značilnosti, oblike, izvor pravlјice, pravlјica v prenesenem pomenu. Stran, ki jo bodo učenci s pridom uporabili pri iskanju raznih informacij.

Stran smo natisnili in jo kasneje kopirali za vse učence. Bila je koristen pripomoček pri učenju.

Naslednja stran, ki smo jo odprli je bila Župca.net. Ogledali smo si pravlјico, ki je sicer namenjena mlajšim uporabnikom, saj je predstavljena v obliki slikic, katere so predstavljene tudi z animacijo. Zanimiv izziv za učence, ki delo z računalnikom dobro obvladajo in bi pravlјico lahko predstavili tudi na tak način.

Za konec smo rešili še križanko Janje Rojc z naslovom Pravlјični junaki, kjer so učenci v prazna polja vpisovali gesla.

3 ZAKLJUČEK

Hiter razvoj komunikacijske tehnologije nam omogoča tudi spremembe v šoli, saj učitelju omogoča, da učencem posreduje nova znanja na drugačen način. Oblike in metode dela mora prilagoditi posamezniku. Učenec mora pri svojem delu pogosto tudi sam poiskati določene podatke, pri tem igra veliko vlogo IKT tehnologija.

Kljub temu, da učenci te starostne stopnje obvladajo delo z računalnikom, so bili nad drugačno obliko dela navdušeni. ponovili in nadgradili so svoje znanje za delo v Wordu.

Predvsem pa so spoznali, da lahko sami s pomočjo računalnika najdejo podatke in informacije, ki jih potrebujejo tako pri pouku , kot v vsakdanjem življenju. S pomočjo raznih e- gradiv pa lahko tudi ponavljajo in utrjujejo svoje znanje.

LITERATURA

Brečko, B. N., Vehovar, V. 2008: Informacijsko-komunikacijska tehnologija pri poučevanju in učenju v slovenskih šolah, Pedagoški inštitut: Ljubljana.

Duh, M. 2001: Računalnik pri likovni vzgoji, Zavod republike Slovenije za šolstvo: Ljubljana.

<http://www.uciteljska.net>.

<http://www.zupca.net>.

<http://www.wikipedia.net>.

Nahtigal, F. 2006: Spoznajmo osebni računalnik, Založba Nahtigal: Cerknica.

Šalamun, B. 1998: Internet za otroke in družino, Moj mikro: Ljubljana.

Silva Trdina: besedna umetnost:2. Literarna teorija, Ljubljana: Mladinska knjiga, 1961.