

Integracija obstoječih e-gradiv v programsko opremo i-table pri slovenščini

Integration of E-Learning Resources into Interactive Whiteboard in Slovene Lessons

Tina Žagar Pernar
OŠ Naklo
tina.zagar1@guest.arnes.si

Povzetek

Vse hitrejši tehnološki razvoj, ki vpliva na vključevanje sodobnih učnih pristopov, temelječih na individualizaciji in diferenciaciji, od učitelja zahteva nenehno prilagajanje, posodabljanje in nadgrajevanje učnih pripomočkov in gradiv. Zaradi želje po ustvarjanju kakovostnih gradiv za pouk in nenehne tekme s časom se učitelji vse pogosteje soočajo s preobremenjenostjo in stresom. Avtorica prispevka opazuje, da so učitelji v praksi še vedno preveč zaposleni z obvladovanjem tehnologije kot take (v zadnjem času predvsem rabe i-table), ne zavedajo pa se korelacij med različnimi tehnološkimi možnostmi in raznovrstnimi v spletu razpršenimi e-gradivi. Izkušnje avtorice kažejo, da bi z različnimi oblikami povezovanja, sodelovanja in iskanja novih poti lažje prišli do znanja in razvoja ter ne nazadnje dosegli boljše rezultate s čim manj stresa in izgorevanja. V ta namen prispevek nakazuje možnosti nadgradnje že obstoječih e-gradiv z interaktivno tablo pri slovenščini, in sicer pri pouku književnosti v 8. razredu.

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

Abstract

Technological development with its influence on modern teaching approaches (which include individualisation and differentiation) demand from teacher much adaption and improvement of learning instruments and resources. Due to strong teachers' wishes to create quality learning materials and due to lack of time teachers confront overtaxing and stress. Author of this paper notices that teachers put much effort into handling with ICT on one hand but on the other hand they are still unaware of correlations between technical possibilities and on-line resources. According to her own experiences the author stresses that collaboration and new ways would lead to better teaching results with less stress and without burning out. In order to point that out this article presents some tips how to integrate already existing interactive learning resources into teaching with interactive whiteboards in Slovene lessons in the 8th grade.

Key words: interactive whiteboard, Slovene language, existing interactive learning resources

1 Uvod

Mnenja, opazna tako v praksi kot tudi v različnih spletiščih, kažejo, da se učitelji v zadnjem času čutijo zasute s sodobnimi tehnološkimi možnostmi, ki jih ponuja razvoj IKT. Pri tem se soočajo z dvema problemoma, in sicer se čutijo precej nekompetentne in preobremenjene. Slednje najverjetneje izvira tudi iz dejstva, da se učenja novih programov, programskih oprem in didaktičnih možnosti lotevajo nekritično, »kampanjsko«, predvsem pa neosmišljeno v odnosu do potreb pri pouku. Iz tega izvira, da njihovo prizadevanje pri sledenju novostim ne ustvarja pogojev za izboljševanje učnega procesa in ne povečuje njihovega zadovoljstva, temveč generira občutke strahu pred zaostalostjo za aktualnimi IKT-smernicami ter občutke preobremenjenosti oz. neosmišljenosti uvajanja novih in novih programov in orodij, kar jih odvrča od nadaljnjega ukvarjanja z novostmi na področju IKT.

Prispevek prikazuje model konkretne modele integracije že obstoječega v spletu objavljenega e-gradiva na i-tabli, pri čemer so jasno izpostavljena načela kakovosti poučevanja, vsestranskega povezovanja, različne učne oblike in strategije ter učiteljeva kreativnost. Kot avtorica e-gradiv za slovenščino v 8. razredu in aktivna uporabnica i-table nakazuje avtorica sožitje obeh omenjenih programskih rešitev, saj se zaveda, da le tako zasnovano delo nakazuje pot h kakovostnemu, bolj dinamičnemu in interaktivnemu pouku. Taka priprava na pouk sicer od učitelja zahteva precejšen vložek znanja in časa, vendar pa je ta precej manjši v primerjavi z vložkom učitelja, ki se povezav med že obstoječimi programskimi rešitvami/gradivi ne zaveda in tako pripravlja podobna gradiva vsakič znova, ne glede na njihovo (ne)učinkovito rabo pri pouku (enkrat v urejevalniku besedil, drugič v obliki e-prosojnic, nato pa še v spletnih učilnicah oz. spet na novo na i-tabli).

2 Vsebine

Prikazani model se nanaša na obravnavo književnosti v 8. razredu, in sicer na posamezne vsebine, kot so: Janko Kersnik: *Kmetske slike*, Po Ovidu: *Orfej in Evridika*, France Prešeren, in slogovni postopki.

Izobraževalni in funkcionalni cilji, ki naj bi jih učenci s pripravljenim gradivom dosegli, so tako med drugim tudi:

- učenci glasno berejo/poslušajo krajše besedilo;
- razvijajo recepcijsko sposobnost – govorno poustvarjajo književno besedilo;
- spoznavajo književne zvrsti in vrste – bajka;
- ugotavljajo vrsto slogovnega postopka v književnem delu: opis, oris, poročanje, dvogovor;
- učenci poznajo in uporabljajo naslednje strokovno izrazje ter ga znajo opisati: bajka;
- pregledno poznajo književnike in njihova dela: France Prešeren, Janko Kersnik.

3 Že obstoječa e-gradiva

Predstavljeni model združuje rabo i-table in že obstoječih e-gradiv za 8. razred osnovne šole, ki jih je avtorica pripravila v soavtorstvu s Tatjano Lotrič Komac v okviru projekta MŠŠ. Iz slednjih lahko tako učitelj v pouk prenaša že obstoječe spletne povezave, avdio in video posnetke, kvize, zemljevide, simulacije in animacije, vezane na obravnavane teme, pri čemer osnovno delovno orodje predstavlja i-tabla s svojo galerijo, interaktivnimi elementi, podlagami in nalogami. Na konkretni ravni pridejo tako učenci v stik npr. z besedilom Orfej in Evridika, s

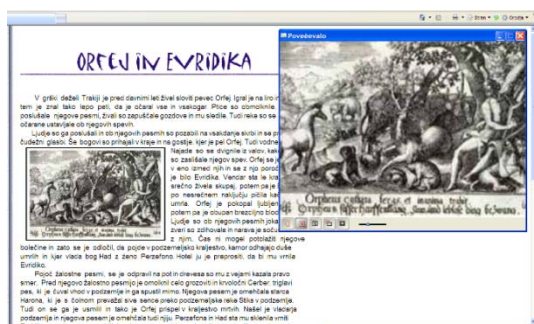
kvizom o grški in rimski mitologiji, z animacijo, s pomočjo katere se seznanijo s slogovnimi postopki, kot zanimivost pa si ogledajo še video oglas na književno temo, ki so ga posneli njihovi vrstniki.

4 Integracija že obstoječih e-gradiv pri delu z i-tablo

Glede na to da so v sodobnem pouku i-table vse bolj prisotne, njihova raba pa še ne povsem osmišljena in povezana z že obstoječimi gradivi, bodo v nadaljevanju prispevka prikazane možnosti smiselne integracije raznovrstnih že obstoječih e-gradiv v programske opreme i-tabel.

Najbolj primarno rabo obstoječih gradiv predstavljajo besedila oz. slike v e-obliki, ki izzovejo pri učencu boljšo predstavljivost. Tovrstna uporaba je sila enostavna, saj učitelj na i-tabli le vstavi povezavo do želenega že obstoječega objekta (slike, besedila, kviza, video posnetka idr.).

Rabo i-table pa lahko učitelj še dodatno osmisli, če že pripravljena spletna slikovna in besedilna gradiva nadgradi z dodatnim vsebinskim opremljanjem in komplementarnimi navodili za delo. Elektronska besedila lahko tako pri slovenščini izkoristimo za podlago, ob kateri steče pogovor o besedilu lažje in bolj nazorno. Npr. besedilo Orfej in Evridika, ki je del e-gradiva Z računalnikom v antiko, lahko učitelj opremi z dodatnimi razlagami manj znanih pojmov, s povečevalom (npr. za sliko) ali z usmerjevalnikom pozornosti, s katerim pozornost učencev lažje preusmeri na pojme, ki naj bi si jih zapomnili.



Sliki 1 in 2: Primera rabe povečevala in usmerjevalnika pozornosti

Tudi učenci lahko dejavneje oz. nazorneje pristopijo k besedilu, tako da v že obstoječem besedilu na i-tabli npr. označijo primere pesniških sredstev in jih poimenujejo.

ORFEJ IN EVRIDIKA

V grški deželi Trakiji je predavnimi leti živel slovit pevec Orfej. Igral je na liro in ob tem je znal tako lepo peti, da je očaral vse in vsakogar. Ptice so območnikile, da bi poslušale njegove pesmi, živali so zapuščale gozdove in mu sledile. Tudi reke so se očarane ustavljale ob njegovih spevih.

Ljudje so ga poslušali in ob njegovih pesmih so pozabili na vsakdanje skrbi in se predali čudežni glasbi. Še bogovi so prihajali v kraje in na gostije, kjer je pel Orfej. Tudi vodne vile



Najade so se dvignile iz valov, kakor hitro so zaslišale njegov spev. Orfej se je zaljubil v eno izmed njih in se z njo poročil. Ime ji je bilo Evridika. Vendar sta le kratek čas srečno živela skupaj, potem pa je Evridiko po nesrečnem naključju pila kaša in je umrla. Orfej je pokopal ljubljeno ženo, potem pa je obupan brezsilno blodil okrog. Ljudje so ob njegovih pesmih jokali, divje zveri so zdihovale in narava je sočustvovala z njim. Čas ni mogel potolažiti njegove

bolečine in zato se je odločil, da pojde v podzemeljsko kraljestvo, kamor odhajajo duše umrlih in kjer vlada bog Had z ženo Perzefono. Hotel ju je preprostiti, da bi mu vrnila Evridiko.

Pojoč žalostne pesmi, se je odpravil na pot in drevesa so mu z vejami kazala pravo smer. Pred njegovo žalostno pesmijo je omolknil celo grozoviti in krvočni Cerber, triglavi pes, ki je čuval vhod v podzemlje in ga spustil mimo. Njegova pesem je omeščala starca Harona, ki je s čolnom prevažal sive sence preko podzemeljske reke Stiks v podzemlje. Tudi on se ga je usmilil in tako je Orfej prispel v kraljestvo mrtvih. Našel je vladarja podzemlja in njegova pesem je omeščala tudi njiju. Perzeфона in Had sta mu sklenila vrniti

Podčrtaj primer okrasnega pridevka.

Podčrtaj primer poosebitve.

kraljica podzemlja

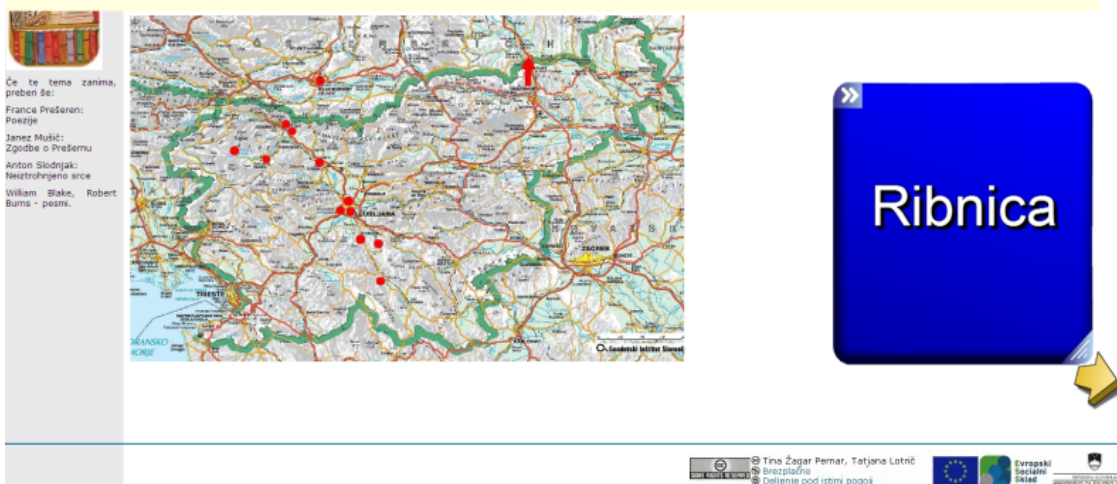
Slika 3: Dopolnjevanje že obstoječega spletnega besedila

Eden od e-elementov, ki povečajo prostorsko predstavljivost učencev, so zagotovo zemljevidi. Le-teh lahko najde učitelj na spletu ogromno, njihov pomen pa dodatno izkoristi z utrjevanjem ob njih. Na sliki 5 je kot primer tovrstne nadgradnje prikazan primer še dodatno opremljenega zemljevida (vsebuje aktivne točke z dodatnimi informacijami o življenju Franceta Prešerna), ob katerem je moč postaviti interaktiven element iz galerije programske opreme i-table – interaktivno kocko, s pomočjo katere učenci utrjujejo poznavanje pomena mest, povezanih s Prešernom, ter lociranje mest na zemljevidu.



Slika 4: Primer spletnega zemljevida

Poišči kraje, povezane s Francetom Prešernom, in povej, kako so z njim povezani.



Slika 5: Primer integracije spletnega zemljevida v programsko opremo i-table

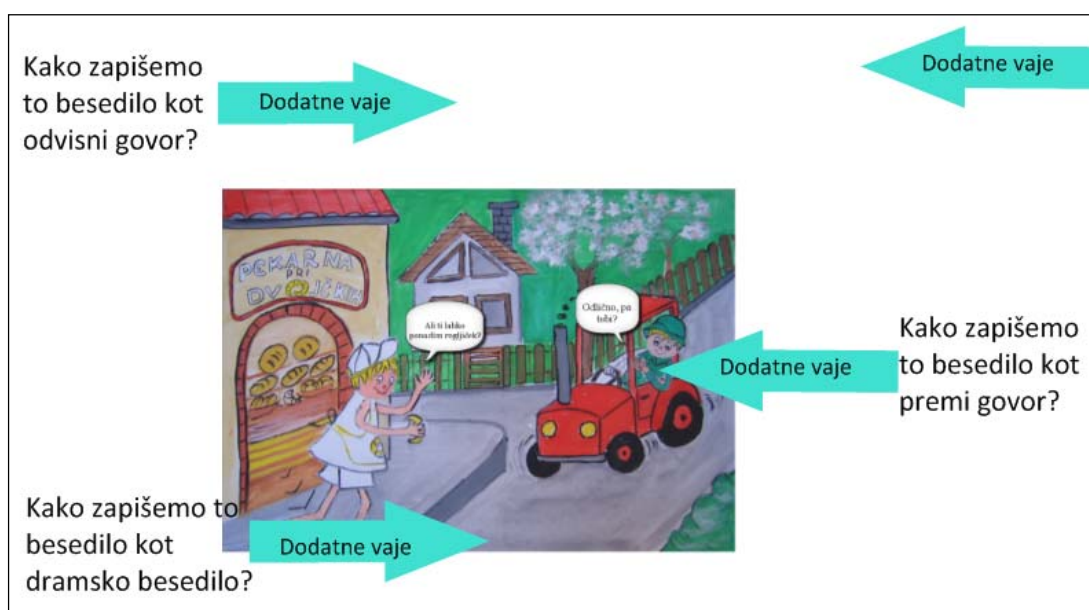
Pri pouku slovenščine so izrednega pomena tudi v spletu objavljeni video posnetki, animacije in simulacije. Sodobne nadgradnje obstoječih programskih oprem ponujajo med drugim tudi možnost prosojnega ozadja, kar pomeni, da lahko učitelj omenjena gradiva poljubno označuje, dopolnjuje, jih primerja med seboj ipd. Na sliki 8 tako vidimo, da lahko npr. učenec ob zaustavitvi pripravljene animacije le-to dopolni z zapisom premege govora ali z zapisom pogovora v dramski obliki.



Slika 6: Primer spletne animacije



Slika 7: Primer interaktivne naloge ob spletni animaciji



Slika 8: Primer interaktivne naloge ob spletni animaciji

Naposled opozarja prispevek še na možnost integracije spletnih kvizov v programsko opremo i-table. Z uporabo glasovalnih naprav se lahko izognemo ključnim problemom spletnih vprašalnikov, povezanih z načinom reševanja; če jih učenci rešujejo frontalno, učitelji namreč nimajo nadzora nad dosežki posameznikov iz učne skupine, če pa kvize

POPOTOVANJE V SVET GRŠKE MITOLOGIJE	
Pred tabo je 36 vprašanj, na katera boš, če si prebral/-a Stare grške bajke, zlahka našel/-la odgovore	
Če v nalogi ni napisano drugače, je pravilen en sam odgovor. Pravilni odgovor označiš s klikom nanj.	
1 vprašanje:	
Kje so prebivali grški bogovi?	
A ?	Na gori Olimp.
B ?	V Atenah.
C ?	V podzemlju (Had).
D ?	V najlepši palači na Kreti.



učenci rešujejo individualno (npr. v računalnici), lahko učitelj sicer ugotovi, kakšni so dosežki posameznikov, a še vedno nima natančnega vpogleda v to, kaj je učenec znal, česa ne, pri katerem vprašanju se je zamudil dalj časa ipd. Vse omenjene pomanjkljivosti spletnih kvizov izginejo, če si pri reševanju pomagamo z glasovalnimi napravami, s pomočjo katerih lahko pripravimo precej natančne analize dosežkov.

Slika 9: Primer nadgradnje spletnega kviza z glasovalnimi napravami

5 Zaključek

V prispevku prikazani model združevanja i-table z že obstoječimi v spletu objavljenimi gradivi nakazuje več izsledkov:

- sorazmerno minimalen časovni učiteljev vložek v pripravo gradiv z IKT, saj učitelj na ta način »reciklira« že izdelana gradiva, ki jih le prilagodi/nadgradi za delo z i-tablo,
- z rabo i-table se posledično poveča interaktivnost, predvsem, če se učitelj zaveda njenih možnosti,
- tako zasnovan pouk je bolj kakovosten in dinamičen, zato so učenci bolj motivirani za delo,
- tudi učenci so z nadgradnjo gradiv, objavljenih v svetu, seznanjeni z njihovim obstojem in z možnostjo njihove rabe v domačem okolju pri samostojnem učenju.

Zdi se, da je v zadnjem času nastalo kar nekaj kakovostnih e-gradiv, ki bi ob nezavedanju zgoraj omenjenih pristopov k pouku z rabo IKT lahko ostala neizkoriščena, saj v razrede vse bolj prodirajo i-table s številnimi interaktivnimi elementi, ki pa so za učitelja slovenščine dostikrat neustrezni (angleščina), ne ponujajo možnosti odprtih odgovorov (glasovalni sistemi) ipd. Omenjene pomanjkljivosti pa učitelj vendarle lahko preseže, in sicer z integracijo vsega, kar je že na voljo, in z lastno kreativnostjo.

Literatura, dostopna 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 (9. 6. 2010)

Bell, M. A. Why Use an Interactive Whiteboard? A Baker's Dozen Reasons!, dosegljivo na: <http://teachers.net/gazette/JAN02/mabell.html> (9. 6. 2010)

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

http://www.peterli.com/spm/resources/articles/archive.php?article_id=2034 (9. 6. 2010)

Kviz o grški mitologiji, dosegljivo na:

http://www.s-sers.mb.edus.si/gradiva/w3/slo8/002_bajka/bajka_uvodna_motivacija_1.html (9. 6. 2010)

Orfej in Evridika, dosegljivo na:

<http://sio.edus.si/stroke/Zgodovina/Z%20racunalnikom%20v%20antiko/orfevr/zgodba.htm> (9. 6. 2010)

Video posnetek - oglas o Kmetskih slikah, dosegljivo na:

http://www.s-sers.mb.edus.si/gradiva/w3/slo8/013_oglasevanje/oglasi_uvodna_motivacija_2.html (9. 6. 2010)

Zemljevid o Francetu Prešernu, dosegljivo na:

http://www.s-sers.mb.edus.si/gradiva/w3/slo8/015_preseren/utrjevanje/france_preseren.html (9. 6. 2010)