

Uporaba programa Slikar in Microsoft Word v učnem procesu drugega vzgojno-izobraževalnega obdobja v osnovni šoli

ICT Literacy by Using Computer Programmes Microsoft Word and Paint with Children in the Second Triennium of Primary School

Božena Opara

Osnovna šola Trzin, Mengeška 7b, 1236 Trzin
opara.bozena@gmail.com

Povzetek

V članku predstavljam izvedbo projektnega učnega dela v okviru medpredmetnih povezav slovenskega jezika, likovne vzgoje in družbe. Predstavitev predstavlja dejavnosti, ki ustrezajo učnim ciljem 4. razreda osnovne šole. Cilj projekta je bil z uporabo računalniške tehnologije napisati fantazijsko zgodbo in jo opremiti s fantazijsko sliko. Učenci so po branju in obravnavi zgodbe V. Pečjaka Drejček in trije marsovčki s pomočjo računalniškega programa Slikar narisali vesoljsko vozilo, ga kopirali v program Microsoft Word in opremili z fantazijsko zgodbo, ki je ustrezala naslovu Drejček in marsovčki potujejo po vesolju. Izdelke so kopirali, javno predstavili, ovrednotili in izdelali razstavo. Vsi učenci so dosegli zastavljene učne cilje.

Ključne besede: Projektno učno delo, računalniška programa Slikar, Microsoft Word, ikona, datoteka, shrani, kopiraj, prilepi, literarno delo, otroški fantazijski svet, poustvarjalno pisanje, likovno ustvarjalna slika, predstavitev in vrednotenje izdelka, razstava, medpredmetna povezava

Abstract

The article presents the realization of project work in context of cross-curricular links of Slovenian language, art education and society education. The presentation represents activities which correspond to the learning objectives of the forth grade of primary school. The project aim was using ICT technology to write a fantasy story and draw a fantasy picture. After reading and hearing stories by Vid Pečjak "Drejček in trije marsovčki" the students have used a computer program Paint and have drawn a spacecraft, they have copied it into Microsoft

Word and equipped it with a fantasy story, corresponding to a story "Drežček in marsovčki potujejo po vesolju" (Drežček and the Martians travel in space). The products were copied, publicly presented, evaluated and exhibited. All students have achieved their learning goals.

Keywords: project work, computer programmes Paint and Microsoft Word, an icon, file, save, copy, paste, literary work, children's fantasy world, reproducing writing, creative art image, presentation and evaluation of the product, exhibition, cross-curricular links

1 Uvod

V osnovni šoli Trzin učenci že od 1. razreda dalje spoznavajo in se urijo v uporabi računalniške tehnologije in računalniških programov. V 4. razredu uporabljamo računalniške programe pri predmetih slovenski jezik, matematika, družba, naravoslovje in tehnika, likovna in glasbena vzgoja. Uporabljamo različna didaktična gradiva, ki jih ponujajo založbe, spletne učilnice. Pogosto na internetnih straneh pregledamo in uporabimo vsebinsko zanimive prispevke, ki ustrezajo učnim ciljem posameznih učnih področij. V zadnje čase smo začeli uporabljati tudi interaktivno tablo. Učenci predstavljajo svoje izdelke (opazovalno, raziskovalno nalogo, govorni nastop, ...) v obliki Power Point predstavitev. Večkrat pišemo neumetnostna in umetnostna besedila v programu Microsoft Word.

2 Projektno učno delo

Projektno učno delo spreminja klasično vlogo učenec učitelj v učnem procesu. Učitelju omogoča, da spodbuja individualne posebnosti, interese in zmožnosti učenca. Učitelj koordinira delo, spodbuja ideje, posreduje nasvete, informacije od ideje do končnega izdelka. Učenci so spodbujeni uporabljati predhodne izkušnje, znanja, veščine v novih situacijah in s pomočjo timskega dela izvesti proces od ideje do izdelka.

3 Informacijsko komunikacijska tehnologija

Informacijska komunikacijska tehnologija (IKT) ima pomembno mesto v procesu izobraževanja. Postaja pomemben dejavnik vseživljenjskega učenja. Omogoča aktivno učenje vsem učencem, ustvarja učeča se okolja in ugodne možnosti učečim se posameznikom.

Vseživljenjsko učenje ima svoj začetek v mladosti, predvsem v formalnem izobraževanju, ki ga izvajajo šole. To so prve priložnosti mladega človeka za pridobivanje veščin in znanj. Raziskave po svetu potrjujejo, da poučevanje z raznovrstnimi mediji povezuje proces percepcije, čustvovanja in mišljenja, kar skupaj povečuje učenčeve izkušnje.

V Sloveniji že drugo desetletje poteka proces prenove izobraževanja z uvajanjem informacijske tehnologije. Splošne cilje IKT razdelimo v tri sklope:

1. Osvajanje spretnosti in znanj sodobnih tehnoloških procesov. Usposabljanje strokovnjakov, ki so načrtovalci nadaljnjega razvoja in uporabnikov, ki morajo obvladati spretnosti za delo s tehnologijo.
2. Potrebno je opredeliti katere vsebine IKT vključiti v učne načrte, na katerih stopnjah jih izvajati in določiti količino vsebin.
3. Tretji sklop razdelimo na dva dela:
 - Izboljšati kvaliteto učnega procesa s pomočjo dosežkov IKT.
 - Spodbujati višje miselne procese (sinteza, analiza, kritična presoja, reševanje problemov, ...), ki bodo spodbujali posameznika za uporabo sodobnih informacijskih sistemov.

Z uvajanjem IKT v izobraževalni proces se spreminja tudi vloga učitelja. Učitelj vstopa v različne vloge, ki imajo učne, vzgojne in psihosocialne funkcije. Pogosto učitelji izvedemo večji del učne teme klasično, nekaj pa ob podpori računalniške tehnologije.

4 Predstavitev dejavnosti

Branje zgodbe: V Pečjak: Drejček in trije marsovčki

Pri pouku **slovenskega jezika** so učenci zapisovali sopomenke, nadpomenke, iskali rime besedam: raketa, vesolje, Zemlja, Mars, potovanje, ... Tvorili daljše povedi, jih povezovali v smiselno celoto. Ustvarjali so v parih, ki so se združevali v skupine. Nastajale so vsebinsko zanimive povedi. V skupini so poskušali povezati nastale povedi v smiselno celoto – zgodbo.

Prebrala sem jim odlomek iz zgodbe Drejček in trije marsovčki., ki je zapisana v obliki dramskega teksta. Odlomek pripoveduje o nočnem obisku marsovčkov pri dečku Drejčku. Tekst so večkrat prebrali po vlogah. Sporočilo zgodbe: Marsovči ponoči obiščejo Drejčka, jih je pritegnilo. Dobili so domačo nalogo, da zgodbo preberejo v celoti. Ogledali smo si posnetek igrane predstave, ki jo je pred leti pripravilo celjsko gledališče. Učenci so bili navdušeni nad igro igralcev, sceno, rekviziti, glasbo, ... Ko so zgodbo prebrali, smo v obliki vodenega razgovora obnovili zgodbo. Opisane dejavnosti so v učnem načrtu za predmet slovenski jezik vključene v tematski sklop: »Razvijanje zmožnost ustvarjalnega dialoga z umetnostnim besedilom. Razvijanje zmožnosti ustvarjalnega dialoga z eno izmed književnih oseb«.

5 Izražanje in utemeljevanje svojega mnenja: Odnosi med ljudmi

Pri pouku **družbe** so v dveh skupinah (zagovor, nasprotovanje) vrednotili odnose v Drejkovi družini, med sošolci, marsovčki, kot bitji iz vesolja. Učenci so soočali različna stališča in jih utemeljevali. Bili so izvirni, ustvarjalni, sproščeni.

Opisane dejavnosti se v učnem načrtu za družbo vključujejo v tematski sklop: »Šola, šolanje. Življenje v šolski skupnost« kot vsebina »Odgovornost do sebe in drugih.

Sodelovanje, socialne interakcije, medsebojna pomoč. Komunikacije, Toleranca«. Tematski sklop: »Način življenja« kot vsebinski sklop: »Bonton, omika, gostoljubnost«.

6 Ustvarjalno pisanje ob delovnih nalogah

Ko so učenci zgodbo prebrali, so pri pouku **slovenskega jezika** samostojno rešili listič z delovnimi nalogami, ki so jih spodbujale k razumevanju in vrednotenju besedila. V dvojicah so analizirali odgovore, frontalni obliki smo oblikovali zaključke.

Dejavnost je sledila ciljem: »Sestavljajo domišljjsko čutne predstave o književnih osebah. Zaznavajo tiste značajske lastnosti književne osebe, ki so razvite v nazorno sliko. Oblikujejo domišljjsko čutno predstavo dogajalnega prostora, ki ga povezujejo z dogajalnim časom«.

V dvojicah so analizirali odgovore, frontalni obliki smo oblikovali zaključke.

7 Risanje in pisno sporočanje z uporabo računalniškega programa Microsoft Word in Slikar

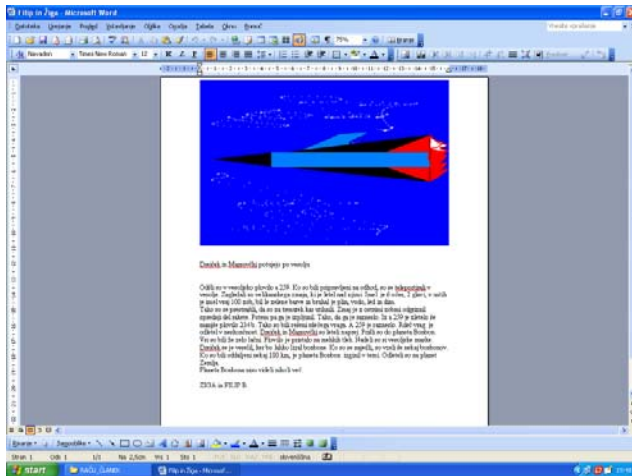
Učenci so ustno obnovili prebrano zgodbo. S postavljanjem vprašanj sem jih vzpodbujala, da so se osredotočili le na bistvene dogodke. Podrobneje so analizirali potovanje na Mars.

Napoved dejavnosti: **Risanje vesoljskega plovila in pisanje fantazijske zgodbe z naslovom: Drejček in marsovčki potujejo po vesolju.** V računalniški učilnici smo ponovili in pregledali programska okna in orodne vrstice v programu Slikar. Demonstrirala in razložila sem, kako uredijo, izrežejo in kopirajo risbo v program Microsoft Word. V programu Microsoft Word smo ponovili potek shranjevanja in kopiranja slike in besedila. Učenci so ob odprtem programu na zaslonu, ubesedili postopek dela po fazah. Ponovili in utrdili so že prej omenjene učne cilje. Napisali so zgodbo.

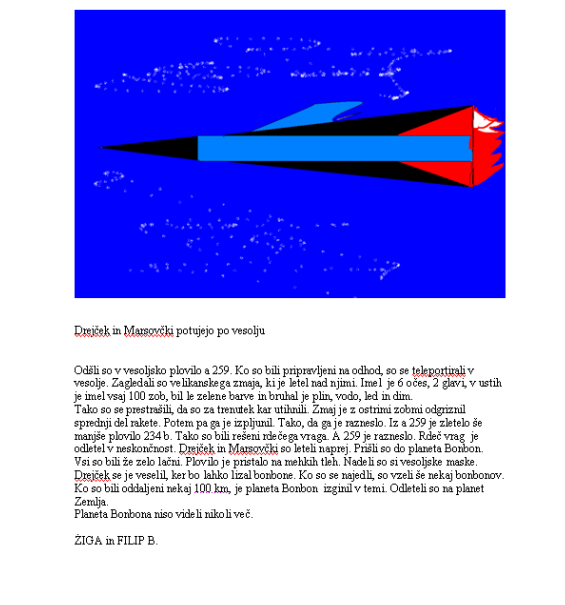
Izdelke so shranili, natisnili in ovrednotili. Pohvalili smo vse izvirne zamisli pri risanju vesoljskega plovila in vsebine zgodb.

Učno sposobnejši učenci so napisali daljšo zgodbo in besedilo uredili v programu Microsoft Word. Učno šibkejši učenci so sodelovali v paru z učno sposobnejšim učencem.

Končane izdelke so shranili in natisnili.



Slika 4: Pod sliko v programu Microsoft Word napišejo fantazijsko zgodbo z naslovom Drežček in marsovčki potujejo po vesolju.



Slika 5: Natisnjen in javno predstavljen izdelek.

8 Zaključek

Vsi učenci so dosegli zastavljene cilje. V vseh etapah dela so bili aktivni, ustvarjalni, samostojni. Ob delu v skupini so doživljali uspehe.

Za obliko projektnega dela sem se odločila, ker vzpodbuja vsakega učenca ne glede na njegove psihofizične sposobnosti.

Omenjena oblika dela učitelju omogoča, da vodi etape dela, vzpodbuja učenčeve ideje, njegovo ustvarjalnost, iznajdljivost v novih situacijah. Predvsem pa motivira vsakega posameznika, da povezuje znanja in veščine z vseh predmetnih področij.

Pri delu smo sledili učnim ciljem, ki so zapisani v UN slovenskega jezika, likovne vzgoje, družbe za 4. razred osnovne šole.

Viri

<http://lopes1.fov.uni-mb.si/is2002/gerlic.pdf>

Pinterič, U. in Grivec, M. (2007). Informacijsko komunikacijske tehnologije v sodobni družbi: Multidisciplinarni pogledi. Nova Gorica: Fakulteta za uporabne družbene študije

Rebolj, V. (2008). E-izobraževanje skozi očala pedagogike in didaktike. Radovljica: Didakta

Bezjak, J. (2006). Drugačna pot do znanja: projektno učno delo BJ - od ideje do izdelkov. Ljubljana: Somaru