

6 brezplačnikov za pouk slovenščine

6 Free Programs for Teaching Slovene

Tatjana Lotrič Komac

OŠ Naklo, Glavna cesta 47, 4202 Naklo
tatjana.lotric@guest.arnes.si

Tina Žagar Pernar

OŠ Naklo, Glavna cesta 47, 4202 Naklo
tina.zagar1@guest.arnes.si

Povzetek

Informacijsko-komunikacijska tehnologija v razredu sama po sebi še ne spodbuja učenja, zato je ključno, kako jo učitelji znamo in zmoremo vključiti v učni proces. Prispevek se zato osredotoča na to, da bi vse dejavnosti, povezane z uporabo IKT, ponujale možnost interakcije, delovale motivacijsko in bi bile hkrati dobro didaktično premišljene in strokovne. V prispevku je tako nanizanih nekaj brezplačnih, prosto dostopnih, enostavnih programov, katerih priložna funkcija je nadgrajena z učno in didaktično vlogo. Predstavljena je njihova uporaba v različnih fazah učnega procesa, prav tako so nakazane ideje, kako te programe vključiti v obravnavo umetnostnih in neumetnostnih besedil ter jih uporabiti tudi npr. pri urah oddelčne skupnosti, novinarskega krožka, multimedijske delavnice, sodelovalnega dela med učitelji.

Ključne besede: brezplačni programi, slovenščina, interaktivna učna gradiva, ideje za poučevanje

Abstract

The use of ICT in the classroom is not guarantee on its own. It is very important that the teacher implements ICT in learning process reasonably and efficiently. Paper is focused on ICT activities that give possibility of interaction, are motivating and therefore didactically well considered and professional. Authors present some simple free online programs, that are basically used for fun, but in this case upgraded with learning and didactical function. Their role is introduced in different phases of learning process, what is more, the article shows ideas how to integrate them in reading and analysis of fiction or nonfiction texts and also in other segments of

learning and teaching process, such as class teachers' lessons, journalistic club, multimedia club, teachers' cooperative work.

Keywords: free programs, Slovene language, interactive learning resources, ideas for teaching

1 Uvod

Dejstvo je, da informacijsko-komunikacijska tehnologija v razredu sama po sebi še ne spodbuja učenja, zato je ključno, kako jo učitelji znamo in zmoremo vključiti v učni proces. Čas za njeno dejavno vpeljavo je namreč več kot primeren. Današnji učenci, ki jih imenujemo tudi »generacije google«, namreč poznajo in znajo uporabljati številne naprave in programe, svetovni splet ponuja vse več brezplačnih programov, ki jih je moč vključiti v učni proces, učitelji smo vse bolj strokovno podkovani pri rabi različne opreme in programov, šole so precej bolje opremljene, kot so bile pred časom ... Vse to kaže na dejstvo, da si brez IKT ne moremo več zamisliti življenja, niti učenja in poučevanja. Učeči se so vse bolj pripravljeni na to, da jim tehnologija pomaga pri učenju, zato učitelji iz dneva v dan iščemo sveže rešitve, ideje in načine, kako jim približati učno snov ter jih dolgotrajno motivirati za delo in učenje. Znanje je namreč subjektivni konstrukt posameznika, ki poskuša osmisлити svojo izkušnjo v svetu z lastno dejavnostjo in kreativnostjo, zato je za učitelja najlažje in za učenca najučinkoviteje, da je učni proces naravnan tako, da vključuje aktivnosti in zmožnosti, ki jih oba na nek način poznata in uporabljata. Tak kognitivno-konstruktivistični model učenja torej zagotavlja, da učitelj v svoj pouk čim pogosteje vključuje tisto, kar učenec že zna in uporablja, ter ga vodi, da osmišljeno izvede naloge, ki jih sam ne bi bil sposoben.

Gradiv, programov in možnosti za vpeljavo IKT v pouk slovenščine je precej, vprašanje pa je, kdaj jih uporabiti in kako, da jih bomo najbolj izkoristili in didaktično osmislili, hkrati pa zagotovili dinamičen in interaktiven pouk. Hitro se nam namreč lahko zgodi, da so dejavnosti, ki jih načrtujemo z rabo IKT, sicer dobro premišljene, strokovno utemeljene, a posredovane transmissijsko (na primer demonstracijska raba i-table) in s tem povsem didaktično ponesrečene. Avtorici se zato že več let trudita, da bi vse dejavnosti, povezane z uporabo IKT, ponujale možnosti interakcije, delovale motivacijsko in bi bile hkrati dobro didaktično premišljene in strokovne.

V prispevku predstavljata nekaj brezplačnih programov, ki omogočajo vse že prej omenjene dejavnosti in samo naravnost pouka. Predstavljeni programi so prosto dostopni in enostavni za uporabo, večinoma so v prvi vrsti priločasni, ustvarjeni za zabavo oz. spodbujanje komunikacije in kreativnosti uporabnikov spleta, v prispevku pa je njihova vloga nadgrajena z učno in didaktično vlogo.

2 Uporabni brezplačni programi

Predstavljenih bo 6 programov, in sicer s stališča njihove uporabe pri pouku slovenščine, pri čemer se bosta avtorici osredotočili na njihovo funkcijo v različnih fazah učnega procesa, prav tako bodo nakazane ideje, kako te programe vključiti v obravnavo umetnostnih in neumetnostnih besedil.



Slika 3: Primer oblaka besed učenca M. Urbanča

- ob pregledu izdelanih oblakov besed, ki jih učenci ustvarijo ob določenem besedilu, lahko učitelj po eni strani spodbuja kritično vrednotenje, po drugi strani pa lahko učenci že pri izdelavi sodelujejo, si pomagajo in presojujejo narejeno;
- program je uporaben tudi za skupinsko delo, predvsem viharjenje možganov in predstavitev spoznanj/rezultatov skupinskega dela.

2.2 Priprava in izdelava animacij

Programi za pripravo in izdelavo (video) animacij/risank (npr. Go!Animate, ZooBurst) omogočajo izdelavo risank, stripov, 3D-knjig, pri čemer sta (ob razumevanju prebranega besedila) v ospredju vizualna podoba izdelka in učenčeva kreativnost. Učitelj jih pri pouku lahko izkoristi na več načinov:

- v uvodni fazi učnega procesa lahko vnaprej pripravljen animiran izdelek na učenca deluje motivacijsko oz. diagnostično;



Slika 4: Primer risanke za uvodno motivacijo

- poustvarjalno lahko učenci izdelajo svoje animacije/risanke/3D-knjige, s čimer izkažejo tako razumevanje prej prebranega besedila kot tudi poznavanje značilnosti omenjenih medijskih oblik. V večini primerov morajo pri tem upoštevati tudi prenos v druge oblike (npr. pretvorba pogovora v strip ali pretvorba proznega besedila v risanko ipd.);

- lahko pa učenci na podlagi teme obravnavanega umetnostnega ali neumetnostnega besedila oblikujejo svoj animacijski izdelek.



Slika 5: Primer lastnega kreativnega animacijskega izdelka

2.3 Organizacija e-oglasne deske

Programi za ustvarjanje e-oglasne deske »samolepilnih lističev« (npr. WallWisher, LinoIt) omogočajo na eni strani učitelju pripravo predloge za učno uro, na drugi strani pa pripravo nabora nalog/vprašanj za učence:

- v programu LinoIt si lahko tako učitelj izdela e-pripravo za izvedbo ure/dela ure, v katero lahko vnese opombe, navodila za delo, pripne lastne dokumente – iz urejevalnika besedil oz. zvočne in slikovne dokumente - ali vstavi posnetke s spleta;



Slika 6: Primer e-priprave na pouk

- naloge za preverjanje znanja lahko učitelj pripravi že vnaprej (na »samolepilne lističe« npr. napiše vprašanja za razčlenbo besedila) ali
- učenci oblikujejo »samolepilne lističe« sami (npr. vsak učenec na svoj listek napiše eno lastnost izbrane književne osebe);
- program je uporaben tudi za pripravo in izvedbo ure oddelčne skupnosti, saj nam omogoča hitrejši pouk ure, viharjenje, izražanje mnenj ...

Program je še posebej primeren za učitelje, ki nimajo i-table, saj si z njim lahko pomagajo pri organizaciji in izvedbi pouka; spodbujajo večjo interaktivnost, skoncentriranost ključnih informacij o učni snovi na enem mestu. Če pa ima učitelj i-tablo, se lahko uporaba programa nadgradi z orodji i-table.

2.4 Pripovedovanje z Googlom

Uporaben in didaktično zanimiv je tudi program za ustvarjanje zgodb prek iskanja v spletu, in sicer program Google Search Story. Z njim lahko vpišemo šest iskanih gesel, dodamo glasbo, program pa nam bo ustvaril animiran video dobre kakovosti z možnostjo objave na YouTube.

V razredu nam program lahko služi na različne načine:

- v uvodni fazi učnega procesa lahko tak vnaprej pripravljen video na učenca deluje motivacijsko oz. diagnostično, lahko tudi demonstracijsko;
- podobno ga lahko izkoristimo tudi v fazi ponavljanja in utrjevanja znanja, saj z njim lahko sklenemo učno enoto oz. sklop;
- predvsem pa lahko z njim učence učimo iskati po spletu, in sicer različne tipe informacij – od besedil, fotografij, zemljevidov ipd., ter jih navajamo na selekcijo, saj lahko v videu uporabijo le šest »zadetkov«;
- v fazi poustvarjanja lahko program uporabimo tudi kot enega izmed načinov izražanja na dano temo;



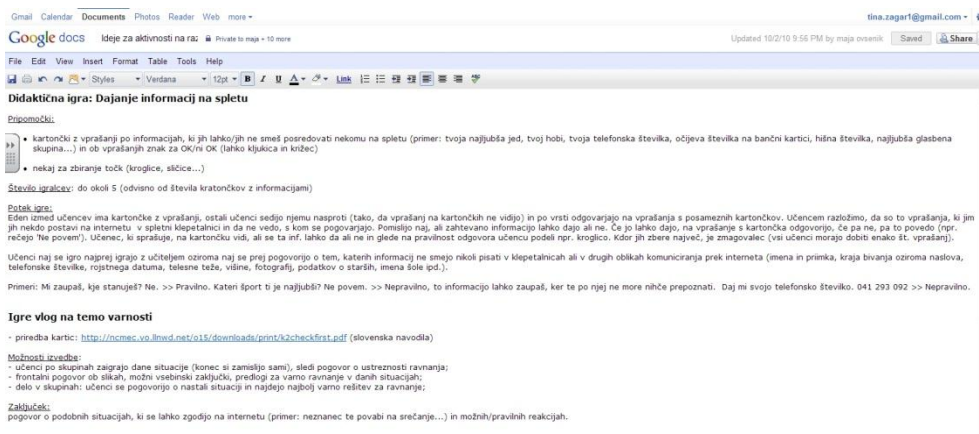
Slika 7: Primer »iskalne zgodbe«

- z njim se lahko ukvarjamo tudi pri izbirnem predmetu televizija, novinarskem krožku ali multimedijски delavnici, saj lahko video z različnimi programi za obdelavo video posnetek še nadgradimo;
- lahko pa razpišemo tudi šolski natečaj in učence povabimo k sodelovanju pri izdelavi najboljše »iskalne zgodbe«.

2.5 Sodelovalno učenje z Google.doc

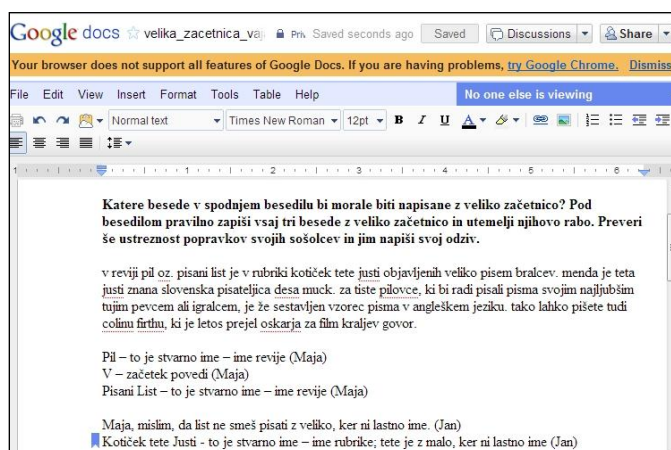
Če učitelj nima na voljo svoje spletne učilnice, lahko sodelovalno učenje v e-obliki steče v kateri od številnih drugih oblik, npr. v obliki e-pošte, sodelovanja v zunanjih forumih ali drugih organiziranih socialnih omrežjih, kot sta Facebook ali Twitter. Ker večina omenjenih orodij skriva v sebi tudi pasti druženja v taki obliki, se avtorici prispevka bolj kot k njim nagibata k rabi orodja Google.doc, in sicer v raznovrstne namene:

- za sodelovalno delo med učitelji v aktivu ali med učenci, ki lahko na tak način vsak s svojo idejo dopolnijo izhodiščno besedilo;



Slika 8: Primer sodelovalnega dela v šolskem aktivu

- v fazi razčlenbe besedila ali utrjevanja/preverjanja znanja lahko učitelj s pomočjo tega orodja v obliki sodelovalnega učenja zastavi naloge za pomensko, besedno, pragmatično, skladenjsko idr. razčlenbe besedila. Pri tem lahko učenci posredujejo svoje odgovore, presojajo odgovore sošolcev in jih vrednotijo;

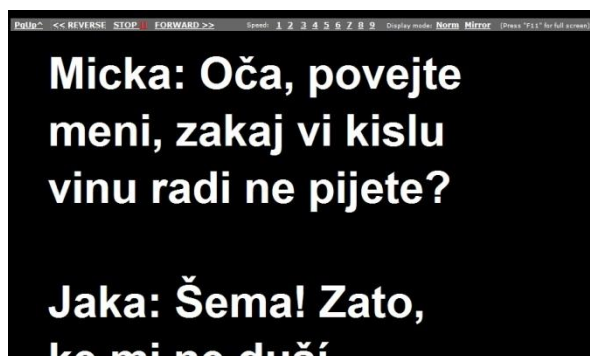


Slika 9: Primer sodelovalnega dela med učenci v fazi utrjevanja znanja

- na ta način lahko učenci tvorijo tudi poustvarjalno besedilo, npr. podajanko, pri kateri napiše vsak le del besedila.

2.6 Prikazovalnik besedil

Učencem v veliko pomoč je pri igranju dramskih besedil orodje, ki deluje kot televizijski boben za besedilo (npr. Cueprompter). Vanj se enostavno vnese del izbranega besedila, ki se posledično vrtil na projekciji zaslonske slike. Z nastavitvijo ustrezne smeri vrtenja, hitrosti in možnostmi ustavljanja in prevrtavanja je delo učencev močno olajšano. Pri igranju prizorov, ki zaradi takojšnje oz. hitre uprizoritve, katere cilji so bolj povezani z razumevanjem obravnavanega besedila in poustvarjanjem, ne zahtevajo memoriranja na pamet, je prednost orodja očitna.



Slika 10: Prikazovalnik besedila

Orodje lahko s pridom izkoristimo tudi pri razvijanju bralne zmožnosti – učenci lahko obravnavana besedila (umetnostna ali neumetnostna) občasno berejo na ta način. Učitelj lahko na ta način preveri zmožnost glasnega branja neznanega besedila (zaradi sprotne prikaza vnaprejšnja priprava na branje, ki se je učenci radi poslužujejo ob branju v učbeniku, ni možna).

3 Zaključek

V prispevku je nakazanih nekaj programov za bolj pester in dinamično zasnovan pouk, ki jih avtorici poleg drugih uporabljata pri pouku slovenščine. Skupaj z i-tablo, glasovalnimi napravami, brezžično tablico ter programi, kot so: Audacity, eJournal, MowieMaker, Paint ..., avtorici tako upoštevajo v učnem načrtu zapisana priporočila dosledno vpeljujeta IKT v pouk slovenščine, saj se zavedata, da bodo učenci tudi v nadaljnjem procesu šolanja in pri svojem delu potrebovali znanja in zmožnosti s tega področja. Seveda se moramo pri uporabi programov in orodij zavedati ne le njihovih prednosti, ampak tudi pomanjkljivosti. Smiselno je, da jih pri pouku ne uporabimo le enkrat, saj moramo precej časa nameniti seznanjanju učencev s programom. Pri tem moramo upoštevati tudi dejstvo, da so nekateri učenci računalniško zelo slabo opismenjeni, zato bi zelo zahtevne naloge že v začetni fazi rokovanja s programom še upočasnile učni proces.

Avtorici sta v tem šolskem letu pri uporabi omenjenih programov prišli do naslednjih zaključkov:

- za učence so predstavljeni programi privlačni, dodatno jih motivirajo;
- opaziti je bilo, da jih uporabljajo v svojem prostem času, v višjih razredih osnovne šole tudi za šolsko delo (seminarske naloge, zapiski, sodelovalno učenje ...);
- zaradi šibkega računalniškega predznanja nekaterih učencev je nujno sistematično IKT-opismenje;
- pri tem je nujna postopnost in prilagoditev predznanju učencev;
- kot učinkovita se je izkazala vpeljava največ dveh novih orodij/programov v enem šolskem letu na generacijo. Tolikšen delež je namreč še sprejemljiv s stališča deleža časa, posvečenega učni snovi.

Tudi v bodoče bosta avtorici sledili zastavljenim smernicam, vendar se bosta pristopa k učenju tako programov kot orodij lotili še bolj sistematično. Pripravili bosta spletno učilnico v okolju Moodle, ki bo po generacijah predvidevala učenje posameznih programov in orodij.

Tako bodo učenci sistematično gradili svoj portfolio, lahko se bodo kadar koli vračali v učilnico in obnovili znanje, pregledali svoje izdelke ter izdelke sošolcev ipd.

Literatura in viri:

http://www.mss.gov.si/fileadmin/mss.gov.si/pageuploads/podrocje/os/devetletka/predmeti_obvezni/Slovenscina_obvezni.pdf (8. 6. 2011)

<http://worditout.com/> (8. 6. 2011)

<http://www.tagxedo.com/> (8. 6. 2011)

<http://goanimate.com/> (8. 6. 2011)

<http://en.linoit.com/> (8. 6. 2011)

<http://www.cueprompter.com/> (8. 6. 2011)

<http://www.youtube.com/user/SearchStories> (8. 6. 2011)

<http://www.scribd.com/doc/7764737/Google-Generation> (8. 6. 2011)

http://www.questia.com/googleScholar.qst;jsessionid=82E6F240E58189F794D59C6146E9AD6E.inst3_2a?docId=5001999639 (8. 6. 2011)