

Socialna vključenost učencev z učnimi težavami z uporabo programa Microsoft Mouse Mischief

Social Integration of Pupils with Learning Disabilities Using the Program Microsoft Mouse Mischief

Tina Pajnik

OŠ Vide Pregarc, Ljubljana
tina.pajnik@gmail.com

Sonja Strgar

OŠ Vide Pregarc, Ljubljana
sonja.strgar@gmail.com

Povzetek

Sodobna družba na eni strani načrtno razvija individualne pristope in diferenciacijo v pedagoških teorijah, v praksi pa kljub temu skozi prikriti kurikulum iz socialne mreže izključuje posameznike, ki so učno neuspešni ali pa imajo nek učni primanjkljaj. Socialni stiki so silno pomembni za mlajše učence, ki jim šola predstavlja prvo izkušnjo sekundarne socializacije. V želji, da bi se tudi socialno šibkejši vključili v mrežo pozitivnih socialnih stikov ter razvijali pozitivno samopodobo, imajo učitelji danes veliko orodij in pripomočkov, s katerimi lahko popestrijo pouk in skozi izobraževalne vsebine pletejo socialno mrežo. S tem namenom so učitelji na osnovni šoli Vide Pregarc v prvem triletnju uporabili izobraževalno tehnologijo na različne načine. V tretjem razredu je bilo izvedenih deset ur z uporabo programa Microsoft Mouse Mischief, kjer so učenci v PowerPoint programu z opcijo Multiple Mouse reševali različne kvize v heterogenih skupinah, ki so omogočale vključevanje učencev z učnimi težavami.

Ključne besede: socialna vključenost z uporabo IKT, Microsoft Mouse Mischief, opcija Multiple Mouse

Abstract

Modern society plans development and differentiation of individual approaches in educational theory, on the other hand through the hidden curriculum excludes individuals, which have a learning disabilities. Social skills and social contacts are

very important for younger pupils. For them school represents the first form of socialization. All children should have opportunity to successfully integrate into society and to develop a positive self-image. Teachers today have a lot of gadgets and tools that can enrich the teaching and facilitate the involvement of the group. Therefore, teachers in primary school Vide Pregarc in the first three classes used educational technology in order to improve the social class structure. The third class had 10 sessions, where the program Microsoft Mouse Mischief was used. Pupils solve quizzes with option Multiple Mouse in heterogeneous groups in order to include pupils with learning disabilities.

Keywords: social integration with educational technology, Microsoft Mouse Mischief, option Multiple Mouse

1 Uvod

Raznolikost prebivalstva prinaša v razrede tudi izziv individualnih značilnosti, s katerimi se sodoben učitelj spopada vsak dan. Otroci s posebnimi potrebami, individualne razlike, socialno okolje ter mnogi drugi dejavniki vplivajo na sodoben pouk. V želji, da bi učitelji čim bolj približali vzgojno-izobraževalni proces vsem otrokom, ne glede na njihovo socialno okolje, učne težave ali vedenjske odklone, se danes ubirajo različne metode v okviru vseživljenjskega učenja. Informacijska tehnologija se je vpletla tudi v pojmovanje znanja in učenja ter ponudila sodobnim pedagogom orodje, s katerim je omogočila vključevanje vseh otrok skozi različne učne stile skozi vse etape učnega procesa. Tehnološko podkovan učitelj v okolju vseživljenjskega učenja lahko uporabi informacijsko tehnologijo zgolj za doseganje kognitivnih ciljev, lahko pa jih uporabi tudi na področju socializacije učencev, kar je vsakodnevni izziv v prvem triletju osnovne šole. Da bi uresničili operativne cilje ter obenem še vplivali na strukturo socialnih stikov učencev, se je na ljubljanski osnovni šoli Vide Pregarc izvedlo deset ur z uporabo interaktivne table ter programa Microsoft Mouse Mischief.

2 Teoretično ozadje za uporabo programa Microsoft Mouse Mischief

Raznolikost v razredu v prvem triletju se kaže na različne načine: učenci različno sledijo pri pouku, razvijajo individualen tempo dela ter raznolike delovne navade, kar se kaže v (ne)rednem pisanju domačih nalog. Še več, učenci se razlikujejo po besednem zakladu, po zmožnosti koncentracije, po finomotoriki, spominu in po celi vrsti individualnih značilnosti, ki so lahko biološko ali sociološko pogojene.

»Na področju spoprijemanja z učnimi težavami je ozaveščanje učinkov prikrita kurikuluma, tj. učinkov prikrita institucionalnega učenja, nadvse pomembno, nemara celo ključnega pomena.« (Bregar Golobič 2008, 51.) Vsaka učna skupina pod vplivom prikrita kurikuluma razvije svoje vrednote in kriterije, po katerih se strukturira socialna mreža učencev. Če se v nekem razredu v prvem triletju oblikuje znanje kot najvišja vrednota, bodo socialno strukturo v večji meri razvijali učenci, ki so nosilci te vrednote – torej učno uspešni otroci. Na drugi strani pa so lahko vodilne osebe učne skupine tudi prevladujoči nasilneži, ki so postavili nasilje za vrednoto skupine, potemtakem ti pletejo socialno strukturo razreda. Za učitelja je zelo pomembno, s kakšno skupino izvaja vzgojno-izobraževalni proces. S strani učno uspešnih voditeljev bo verjetno dobil več podpore in možnosti za kakovostno delo. V tem

kontekstu se tiho izločajo učenci z učnimi težavami, ki zaradi okoliščin ne zmorejo tempa vodilnih otrok, ki strukturirajo socialno mrežo oddelka. Učitelj bi moral biti še posebej pozoren na otroke s posebnimi potrebami in na otroke, ki imajo status tujca v Republiki Sloveniji, saj velikokrat prav ti izpadejo iz socialne mreže in jih je treba načrtno vključevati na vse možne načine, da bi dosegli enakovreden socialni status z drugimi.

Z namenom, da bi vključili socialno šibkejšo učence, ki so v tem primeru bili tudi učenci z učnimi težavami, so v tretjem razredu osnovne šole potekale skrbno načrtovane dejavnosti pri pouku glasbene vzgoje, spoznavanja okolja in matematike z uporabo interaktivne table ter funkcije Multiple Mouse v programu PowerPoint.

V nadaljevanju je opisan uspešen primer izvedbe ure spoznavanja okolja, ki se je izvajal z učenci 3. razreda v mesecu maju 2011.

3 Priprava na izvedbo

Priprava na izvedbo ure spoznavanja okolja je zajemala dva vidika: tehničnega in didaktičnega.

3.1 Tehnična priprava na pouk

Učilnico je potrebno ustrezno pripraviti. Potrebujemo nekaj strojne in programske opreme.

3.1.1 Strojna oprema

Za izvedbo učne ure potrebujemo:

- računalnik,
- projektor,
- poljubno število mišk in
- USB razdelilnik, ki ima ustrezno število USB vhodov.



Slika 1: Tehnična priprava učilnice

3.1.2 Programska oprema

Poleg omenjene strojne opreme potrebujemo tudi program PowerPoint 2007 ali 2010 in dodatek Microsoft Mouse Mischief.

Najprej v PowerPoint z nekaj preprostimi kliki naložimo dodatek Microsoft Mouse Mischief.

3.2 Didaktična priprava na pouk

Po tehnični pripravi je bilo potrebno vso snov pregledati, sestaviti kviz za preverjanje znanja, ki bo zajemal vsebine celotnega tretjega razreda. Drsnice so bile sestavljene tako, da so zajele pomembnejše naravoslovno-družboslovne vsebine, ki naj bi si jih učenci ob zaključku prvega triletja zapomnili. 38 drsnic je ponujalo štiri možne odgovore, 14 pa je ponujalo samo dva možna odgovora. Vprašanja so bila napisana tako, da se je poved nadaljevala z enim od možnih odgovorov. Vsakič je bil samo en odgovor pravilen, drugi trije pa so bili podobni ali celo zavajajoči. V želji, da bi pokazali svojo hitro odzivnost, učenci velikokrat ne preberejo natančno, kaj se sploh od njih zahteva. Ravno zato so nekatere povedi bile oblikovane nikalno ali pa so bili ponujeni štirje odgovori, ki so namenoma bili zelo podobni.



Slika 2: Primer drsnice z nikalno povedjo in drsnice s podobnimi odgovori

Učitelj si med izdelavo lahko zabeleži pravilen odgovor. Ker vsak otrok želi takojšnjo povratno informacijo, se je pokazala potreba po označitvi pravega odgovora, ki pa med samo predstavitevjo ni viden, dokler vsi udeleženci ne označijo svojega odgovora.

Nato je bilo potrebno drsnice preizkusiti v učilnici tako, da so se projicirale na interaktivni tabli. Dobro je, da se preizkusijo vse možnosti pred samo izvedbo, saj se tako izognemo raznim nepričakovanim zapletom.

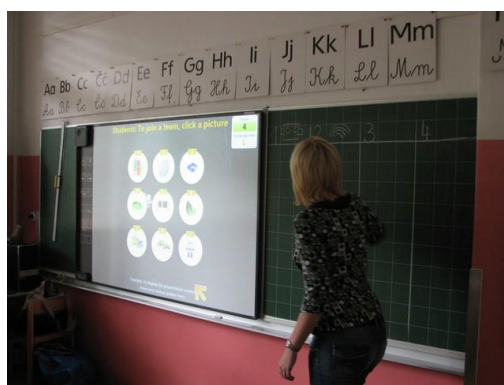
Po preizkusu delovanja pa je bilo potrebno urediti učilnico tako, da bodo skupine otrok lahko reševale kviz z večjim številom računalniških mišk.

4 Izvedba šolske ure

Že sama interaktivna tabla je velika motivacija za izvedbo šolske ure, zato se niti ni bilo potrebno posebej ukvarjati z uvodno motivacijo.

Izbrani so bili štirje učenci, ki so pri zadnjih socialnih igrah izpadli iz socialne strukture, saj se nihče ni želel povezati z njimi. V želji, da bi tudi sami bili deležni močnejše pozitivne

spodbude iz okolja, so bili izbrani, da so po lastni želji oblikovali svojo tekmovalno skupino. Ko se je kviz prikazal, je bilo potrebno nastaviti funkcije za skupinsko reševanje, nato pa označiti učiteljsko miško, ki je vodila kviz in spreminjala projicirane drsnice. Vsaka tekmovalna skupina si je izbrala določen lik, ki je predstavljal sliko miške na interaktivni tabli. Skupine so se imenovale: Robotki, Mavrica, Kapljice in Sestavljanke. Navodila so bila jasna, kratka in konkretna. Prvi primer so učenci rešili za vajo. Ker so v skupinah bili po trije ali štirje učenci, se je lastnik miške vsakič zamenjal, tako da so vsi prišli najmanj desetkrat na vrsto. Program je sam prepoznal tistega, ki je prvi pravilno odgovoril. Vsaka skupina je osvojila točko, če je prva pravilno odgovorila. Program je vselej prikazal pravilen odgovor in ikono zmagovalne skupine, ko so vse štiri skupine označile svoj odgovor. Točke so se seštevale na stranski tabli. Kviz je trajal 60 minut, saj je bilo potrebno analizirati tiste odgovore, ki so se v večji meri pokazali za napačne. Po zaključenem kvizu se je seštelo število točk, tekmovalci zmagovalne skupine pa so prejeli pohvalo.



Slika 3: Seštevaje točk na stranski tabli



Slika 4: Skupine izbirajo določen lik



Slika 5: Zadnja navodila



Slika 6: Primer vprašanja



Slika 7: Zmagovalna skupina

Imamo nekaj predlogov, kako tehnično še izboljšati izvedbo kviza. Naše miške so bile povezane preko USB razdelilca, kar lahko predstavlja težavo. USB razdelilec ima navadno 1,5 metra dolg kabel, prav tako miške. To pa predstavlja problem, saj v kolikor imamo veliko skupin, ki so razporejene po prostoru, mišk do njih ne moremo napeljati. Zato predlagava kot boljšo možnost uporabo brezžičnih mišk. Povezali bi jih z Bluetooth napravo. V takšnem primeru ne bi bili tako zelo omejeni na majhen prostor okrog računalnika.

Zelo praktično bi bilo tudi poiskati možnost, da program sam beleži in seštevja osvojene točke posameznih skupin, saj bi imeli kot izvajalec kviza manj dela.

5 Zaključek

Vpetost izobraževalne tehnologije v pouk je vsekakor pozitivna izkušnja. Ne samo, da sta motivacija za delo in aktivnost otrok visoka, vidna je tudi odzivnost otrok. Definicije in pojmi so bili zelo dobro usvojeni, zato učenci niso potrebovali veliko časa, da bi izbrali odgovor. Sama finomotorika ni predstavljala težav, saj mnogo otrok že ima izkušnje z računalniki in vodenjem miške tako v domačem kot v šolskem okolju.

Največ težav se je pojavilo pri razumevanju nikalne povedi v kvizu, ki jo je bilo treba nadaljevati in pri natančnem branju. Ker veliko otrok še vedno bere »na pamet«, so pri nekaterih odgovorih zaletavo označevali napačne odgovore, ki pa so bili zavajajoči.

Učenci, ki so se v zadnjih mesecih izkazali za socialno izključene, so dobili možnost zavzeti mesto vodje skupine. Ker so bile skupine heterogeno sestavljene, je bilo moč pričakovati, da bodo skupine izenačene. Vendar se je izkazalo, da sta se za vodstvo borili dve skupini. Zmagala je skupina, katere vodja je bil otrok, ki je v zimskem sociogramu izpadel iz socialne mreže zaradi učnega primanjkljaja. Neverjetno je bilo opazovati vodje skupin, ki so hrepeneli po dokazovanju, saj so imeli možnost preizkusiti se v vlogi voditelja in predstaviti se v enakovrednem položaju.

Po večurni izvedbi podobnih kvizov se je socialna struktura razreda bistveno spremenila. Pri delu v skupinah so zdaj tudi tisti, ki so bili prej prepoznavni kot socialno šibki, prevzemali pobudo in zavzeli mesto vodje v skupini. V želji, da bi si priborili enakovredno mesto v očeh sošolcev, ti otroci potrebujejo veliko več spodbude in različnih pristopov, da se uspešno vključijo v skupino.

Izobraževalna tehnologija lahko popestri pouk, ga naredi zabavnega, zanimivega, privlačnega, vendar vse naštetu ni dovolj. V ozadju se seveda prepletajo tudi določeni cilji, vsebine, metode in oblike, ki učiteljem omogočajo, da posegajo tudi v socialno strukturo razreda in izboljšanje razredne klime. V pedagoški psihologiji se je izoblikoval termin »ekologija razreda«, ki pojasnjuje povezanost med udeleženci vzgojno-izobraževalnega procesa. »Beseda ekologija se ponavadi povezuje z naravo. Vendar so tudi učilnice ekološki sistemi. Okolje, ki ga predstavlja učilnica, in prebivalci tega okolja – učenci in učitelji – so v stalni interakciji.« (Woollfolk 2002, 386.) Vendar se ekologija razreda nadgrajuje z tehnološkimi sredstvi in pomagali, ki učitelju omogočajo sodobne pristope. V ekologijo razreda bi bilo v definicijo smiselno vpeti še tehnologijo, ki z načrtno uporabo lahko poseže tudi na vzgojno-socialna področja, ki v veliki meri postaja izziv sodobnega časa.

Literatura in viri:

Bregar Golobič, K. (2008). Učne težave z vidika prikrita kurikula. *V: Učne težave v osnovni šoli: problemi, perspektive, priporočila*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo

Woolfolk, A. (2002). *Pedagoška psihologija*. Ljubljana: Educy.

Wikipedia, Računalniška miška, dosegljivo na:

http://en.wikipedia.org/wiki/Mouse_%28computing%29#Multiple-mouse_systems (1. 6. 2011)

Microsoft, Mouse – več o programskem dodatku, dosegljivo na:

<http://www.microsoft.com/multipoint/mouse-mischief/en-gb/default.aspx> (1. 6. 2011)