



Mag. Marjana Strgar
Osnovna šola Škofljica

Računalnik namesto pravljic?

Povzetek: Posodobljeni učni načrt (2011) za slovenščino predvideva uporabo informacijsko-komunikacijske tehnologije (IKT) tudi pri književnem pouku, ki naj občasno poteka v spletni učilnici. Seveda morajo biti gradiva, ki jih ponudimo učencem v reševanje, pripravljena premišljeno in estetsko. V članku želim predstaviti, kako sem se sama lotila izdelave gradiva za pouk književnosti v 3. razredu Osnovne šole. Primarna ideja, ki me je ob tem vodila, je bila tretješolcem ponuditi znanje s pomočjo sodobne tehnike poučevanja, ki upošteva otrokovo celostno doživetje pravljice. Seveda je učitelj tisti, ki presoja, kateri je v danem trenutku primeren didaktični pripomoček za doseganje vzgojno-izobraževalnega cilja. **Ključne besede:** Celostno doživljanje, pravljica, informacijsko-komunikacijska tehnologija, e-gradivo. **The computer replaces fairy tales? Abstract:** The revised Slovene language curriculum (2011) envisages the use of information and communications technology (ICT) in the literature class, which may use the virtual classroom as a medium of communication. Teachers have to pay attention to the quality of materials their students have to deal with. The article presents the way I as a teacher prepared the materials for my literature class with third grade students. When I designed the material I primarily wanted my students to understand a fairy tale as a whole world which lies behind. It is obviously the teacher who selects the appropriate didactic tool in a given situation. **Key words:** experience the fairy tale as a whole world which lies behind, fairy tale, information and communications technology, e-materials

Uvod

V zadnjih letih je v mnogih državah prišlo do korenitih sprememb na področju šolstva. Ena izmed novosti je uvajanje informacijsko-komunikacijske tehnologije (v nadaljevanju IKT) v pouk. Zagotovo je tak pouk učencem privlačnejši, kar posredno vodi do boljših učnih rezultatov. To velja tudi za pouk književnosti. Ne več le pravljica v rokah učitelja, pogovor o prebranem, pa morda besedno, likovno, plesno-gibalno ustvarjanje na podlagi prebranega sporočila. Otroško oko je danes z vseh strani obkroženo z najrazličnejšimi avdiovizualnimi vsebinami in če želimo prekriti otroški horizont pričakovanja s pomenskim poljem literarnega besedila, moramo stopiti v korak s časom.

Tak je bil tudi moj namen pri pouku književnosti v 3. razredu, kjer sem pri obravnavi Andersenovega Grdega račka vključila IKT. Moj cilj je bil otrokom predstaviti pravljico na privlačen način, da se

bodo nanjo odzvali senzibilno ob uporabi sodobnih pripomočkov (kamera, računalnik) in dojeli njeno sporočilnost ter jo prenesli v vsakdanje življenje. Učenci naj bi se torej naučili uporabljati sodobne učne pripomočke in se čim bolj vživeli v pravljичno dogajanje.

Marsikdo je ob takšni zasnovi magistrske naloge zmajeval z glavo in si mislil, naj pravljice vendarle ostanejo v knjigah, ne pa na računalniškem zaslonu. Velika motivacija učencev in njihova neizmerna predanost delu ter poustvarjanju ob pravljici pa me je nagovorila, da svojo izkušnjo uporabe IKT delim tudi z bralci te revije.

O IKT je bilo napisanega marsikaj, toda še vedno se najdejo ljudje, ki ne razumejo, kaj sama beseda pomeni. V literaturi najdemo različne definicije pojma IKT. V širšem pomenu IKT predstavlja »sredstva, orodja, sisteme in tehnike oziroma je definiran kot vse elektronske aparature, npr. računalnik, internet, DVD-zapisovalnik, kalkulator, televizija, interaktivni kabelski sistem, teletekst,

multimedijski komunikacijski sistemi itd.« (Šooš, 2011, str. 4).

V nadaljevanju so predstavljene prednosti in slabosti, ki jih prinaša vključevanje sodobne IKT, (predvsem računalnika) v učni proces. Mori (2007) s sodelavci ugotavlja, da delo z računalnikom omogoča pozitivno socialno interakcijo in čustveno rast. Učenci veliko bolje komunicirajo z odraslimi, kadar se učijo z računalnikom. Prav tako je interakcija med učenci zelo dobra, kadar delajo v parih, in pripomore k razvoju pozitivnih čustev ter novih oblik sodelovalnega učenja.

Uporaba računalnika in druge sodobne tehnologije močno prispeva k uspešnemu delu učencev na motivacijskem in intelektualnem področju. Učitelji na podlagi učnih ciljev izberejo ustrezne programe, ki omogočajo, da se učenci učijo v lastnem tempu. Brez dvoma je računalnik pomemben pri ohranjanju daljše koncentracije, individualizaciji učenja in spodbujanju konceptualnega učenja. Nekateri učitelji vidijo računalnik kot sredstvo za izboljšanje učenja pri tistih učencih, ki so zapostavljeni ali dosegajo slabše rezultate. Pogosto omenjajo tudi večjo delavnost in boljše predstavitve dela, kar naj bi bilo povezano z večjo samozavestjo učencev.

Božnar (2004) pa v svojem članku opozarja tudi na slabosti, ki jih prinaša uporaba IKT v izobraževalnem procesu. Oprema IKT namreč ni sposobna empatije in odzivanja na trenutno učno strategijo ali ozračje v razredu, prav tako ne more nuditi topline v medčloveških odnosih in se prilagajati učenčevemu trenutnemu razpoloženju in njegovim problemom. IKT deluje mehansko brez spontanosti povratnih informacij in ne omogoča celostne komunikacije. Kljub omenjenim slabostim lahko rečem, da se je uporaba IKT pri književnem pouku izkazala kot prednost tako na motivacijskem kot tudi na ustvarjalnem področju.

Jedro

V nadaljevanju je predstavljeno, kako sem se sama lotila izdelave »sodobnega« gradiva za pouk književnosti v 3. razredu, pri obravnavi Anderse-novega Grdega račka.

Uvodna motivacija je otroke vpeljala v svet grdega in lepega; različne predmete (glavnik, knjigo, čopič, zobno ščetko, škatlo, kuhalnico ...) smo po lastni presoji razporejali glede na estetski videz

v dve vrečki: v »grdo« in »lepo«. Pri tem so se nekatera mnenja razlikovala. Med predmeti so bile tudi slike živih bitij: ovenelih rastlin, polža, škrbastega starčka in pogovor je stekel tudi o drugačnosti. Preko pogovora smo hitro ugotovili, da ljudje drug drugega ne smemo ocenjevati po zunanjem videzu, prav tako pa tudi ne živali in rastlin. To je bil prijeten uvod v ogled risanke o Grdem račku. Zgodbo so učenci večinoma poznali in po ogledu risanke je na vprašanje, kaj ti je od zgodbe najbolj ostalo v spominu, skoraj polovica tretješolcev odgovorila, da trenutek, ko se je raček spremenil v laboda.

Po ogledu risanke sem otroke preko PowerPoint prezentacije motivirala za nadaljnje poslušanje z zanimivostmi o pisatelju Andersenu. Otroci so ugotovili, da poznajo kar nekaj njegovih pravljic – Kraljična na zrnu graha, Palčica, spomnila sem jih še na Cesarjeva nova oblačila, Deklico z vžigalicami ter Svinjskega pastirja. Sledilo je branje odlomka iz slikanice o naveličani mami raci, ki je že ure in ure presedela na jajcih, pa se eno še vedno ni izvalilo. Odlomek smo prebrali do obiska malih račk na račjem dvoru, kjer se grdemu račku ni godilo najbolje. Učencem ni bilo težko umestiti odlomka v celotno zgodbo – na sam začetek. Ob dveh sličicah, ki sta se hkrati pojavili na interaktivni tabli, so ugotavljali, kaj je bilo prej in kaj kasneje. Še bolj pa smo se v časovno dogajanje poglobili ob letnih časih, ki smo jih nanizali na časovno dogajalno premico (priloga 1). Tako sem otroke vodila k razumevanju in povezovanju vzročno-posledičnega zaporedja literarnih motivov (zaporedja dogodkov), ki je zelo pomembna strategija po branju. Letni časi so bili ključni za razumevanje zgodbe o grdem račku, ki se je več kot eno leto sam potikal po neznanih krajih in kljuboval številnim nevšečnostim. Večina otrok si ni predstavljala, da je dogajanje trajalo tako dolgo časa in da je bila pot od grdega račka do laboda resnično trnjeva.

Skušali smo naštetati tudi čim več dogajalnih prostorov iz zgodbe, saj je bilo kasnejše delo po skupinah vezano na to temo. Učenci so naštetili močvirje, led, kmetijo, starkino hišo, pozabili so na jarek z visokim repincem, kjer je gnezdila mama raca, in vodo, kjer so mladički plavali ter se je raček potapljal in verjetno kasneje postal tudi labod.



Naš pogovor je stekel k novim nalogam; zgodbo o prelepem labodu smo skušali nadaljevati in aktualizirati, prenesti v današnji čas. Ideje za nadaljevanje zgodbe so bile naslednje:

- labod se maščuje svojim bratcem in sestricam, ker so ga zaničevali;
- labod se vrne k svoji družini;
- labod se spoprijatelji z drugimi labodi in skupaj odplavajo v širni svet;
- labod si poišče družico in skupaj imata veliko malih labodov.

Ideje za aktualizacijo so se sprva navezovale na drugačne ljudi okoli nas, nato pa smo nizali ideje tudi o drugačnih rastlinah in živalih:

- otroka na invalidskem vozičku sošolci zasmehujejo, ker ne more igrati nogometa;
- rastline v vazi niso marale vrtnice, ker jih je s trnjem bodla;
- iz belega levčka so se vsi norčevali, ker je bil drugačne barve.

Aktualizacija tretješolcem ni bila poznana, zato sem jih morala skrbno usmerjati. Učenci so na vsak način želeli najti srečen zaključek zgodbe, tako kot pri grdem račku, čeprav smo se dogovorili, da lahko v današnji čas prenesemo le del zgodbe.

Po pogovoru smo se razdelili v tri skupine in vsaka je dobila svojo nalogo:

1. poiskati ustrezne slike dogajalnih prostorov in opredeliti, kaj se je dogajalo v njih;
2. zaigrati nadaljevanje pravljice in ga posneti s kamero;
3. zaigrati aktualizacijo pravljice in jo posneti s kamero.

Prva skupina ni imela večjih težav pri izbiranju kolidarskih slik za ponazoritev dogajalnih prostorov celotne pravljice. V ustreznem časovnem zaporedju so jih pritrdili na tablo in jih zapolnili s sličicami oseb, živali in rastlin, ki nastopajo v zgodbi, ter nastalo tabelsko sliko dogajalnih prostorov predstavili sošolcem (priloga 2).

Za nadaljevanje pravljice je druga skupina izbrala vrnitev laboda (grdega račka) domov k svoji družini in maščevanje mačku, ki je v račjaku grozil račku. Skupina si je izmislila tudi rajalni ples ob labodovi vrnitvi in zabavo, ker so mačka vrgli v ribnik. Tretja skupina si je za aktualizacijo Grdega

račka zamislila skupnost tigrov, med katerimi je eden zaradi barve izstopal. Peljali so ga h kralju živali, ta pa ga je zaradi drugačnosti prepodil. Ostali tigri so ga branili in ga peljali k čarovniku. Čarovnik je tigra spremenil v navadnega tigra tako, da si je igralec slekel pulover in postal podoben ostalim tigrom.

Drugo in tretjo skupino smo pri predstavitvi snemali s kamero, si posnetke ogledali ter jih komentirali. Druga skupina je bila ponosna na svoj posnetek, predvsem maščevanje nad mačkom se je vsem zdelo zelo smešno. Sošolci so jih opozorili, da so bili občasno preveč statični in niso vedeli, kdo bi začel s pogovorom oz. plesom. Tudi tretja skupina je izvirno predstavila dogajanje v sedanji čas. Žal je bil pripovedovalec obrnjen stran od kamere in se ga je zelo slabo slišalo. Vsi pa smo pohvalili idejo o čarovniku in preobrazbo belega tigra, ki je svojo spremembo nakazal tako, da je slekel pulover.

Lahko rečem, da so učenci zelo dobro dojel sporočilo pravljice, pri delu s kamero in ogledu posnetkov na interaktivni tabli so bili ves čas zelo motivirani. Menim, da so pravljico dojeli celostno, se vanjo vživeli in če se je pri delu v skupinah morda kdo »izmuznil« in ni dokazal svojega razumevanja teme drugačnosti, se je moral dokazati pri individualnem delu v računalniški učilnici. Vsak učenec je samostojno ali s pomočjo računalničarja v brskalnik Google vtikal spletno stran, kjer so ga čakale naloge o Grdem račku (uvodna stran je prikazana v prilogi 3). Pri razlagi so učenci skrbno poslušali navodila, in ko sem jim predstavila vseh šest v tabeli prikazanih nalog, so se lotili dela. Opisane naloge sem predhodno izdelala doma s pomočjo brezplačnega programa Hot potatoes in programov za izdelovanje sestavljanek ter spomina v jeziku JavaScript.

Podrobneje je predstavljena le naloga *Ustvari zaporedje* in je namenjena razumevanju zaporedja dogodkov iz pravljice, pri čemer učenci prepoznajo dogajanje na sličicah ali pa urejajo povedi v ustrezno časovno zaporedje (priloga 4).

Več nalog je na domeni: www.drevopravljic.si. To je tudi stran, kjer so zbrana različna e-gradiva s področja književnosti in so nastala za potrebe moje magistrske naloge. Naj omenim, da smo si so za pravljico vzeli več časa kot po navadi; glede na lastne izkušnje za kakovostno doživljanje in vključevanje sodobnih pripomočkov v pouk

Naloga	Opis	Cilji
Odgovori	S pomočjo programa JQUIZ je izdelanih 10 vprašanj, ki se stopnjujejo po težavnosti.	Učenec odgovarja na vprašanja o pravljici.
Ustvari zaporedje	Sklop štirih nalog je nastal s programom JMIX. Učenci najprej urejajo štiri sličice v ustrezno časovno zaporedje, prav tako tudi štiri povedi. Sledita nalogi z urejanjem osmih sličic in osmih povedi v ustrezno časovno zaporedje.	Učenec ureja sličice in povedi v ustrezno časovno zaporedje.
Zapolni prostor	Pri nalogah tipa dopolnjevanja in vpisa manjkajočih besed v poved (JCLOSE program) si učenci lahko pomagajo z namigi, ki nakažejo rešitve. Tri naloge se stopnjujejo glede na količino prebranega.	Učenec išče ustrezne besede iz pravljice in z njimi smiselno dopolnjuje povedi.
Poišči par	Naloga je oblikovana s pomočjo programa JMATCH; v njej učenci prepoznajo sličico in jo povežejo z ustrezno besedo oziroma povedjo.	Učenec povezuje sličico z besedo ali povedjo.
Sestavi sliko	S pomočjo brezplačnega programa za izdelovanje sestavljanek v jeziku JAVA SCRIPT učenci sestavijo pet sestavljanek različnih dogajalnih prostorov.	Učenec sestavlja podobne dogajalnih prostorov.
Spomin	S pomočjo brezplačnega programa za izdelovanje spomina v jeziku JAVA SCRIPT učenci iščejo slikovne pare z motivi iz pravljice.	Učenec išče slikovne pare.

književnosti dve šolski uri nikakor nista dovolj. To pa je tudi cilj sodobnega komunikacijskega pouka književnosti, ki poudarja »manj je več«. Torej se učitelji tudi pri pouku književnosti lahko brez slabe vesti odločimo, da bomo obdelali manj gradiv, vendar tista kakovostno.

Zaključek

Za konec naj še enkrat poudarim, da IKT lahko izboljša učenje in poučevanje (lažje motiviranje učencev za učenje, ohranjanje daljše koncentracije, individualizacija učenja in spodbujanja konceptualnega učenja), vendar zgolj njena prisotnost še ne pomeni, da bo do izboljšav tudi prišlo. Veliko je odvisno od tega, kakšno programsko opremo izberemo, kaj učenci počno z njo, kako IKT vključimo v pouk, nenazadnje pa tudi od opremljenosti (število računalnikov, strojna oprema ...) in naše usposobljenosti za delo z opremo. Učinkovito vključevanje IKT v pouk zahteva trud, čas, predanost in včasih tudi spremembe v posameznikovem mišljenju.

O kakovosti obravnavanega Grdega račka pričajo same pozitivne izjave učencev po končanem delu, predvsem njihovo ustvarjanje, ki smo ga posneli s kamero ter vključevanje vsakega posameznika v poustvarjalno delo. Uporabljeni IKT je učenecem omogočala dolgotrajno koncentracijo, za delo so bili vse štiri šolske ure motivirani, njihovi izdelki pa kažejo, da je vsak posameznik temo umetnostnega besedila resnično dojel in po svoje doživljal. Seveda je to nevsakdanji način, kako IKT lahko vpliva na razvoj zmožnosti doživljanja pravljice. Verjamem, da bo ta način počasi postajal praksa. ■

Viri in literatura

- Božnar, J. (2004). Vpliv sodobne IKT na spremembo v vzgojno-izobraževalnem procesu. [CD-ROM] Vzgoja in izobraževanje v informacijski družbi. Zbornik 10. Mednarodne multikonference informacijska družba-IS. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.
- Mori, I., Kovše, M. (2007). Učenje in poučevanje z računalnikom v prvem triletju osnovne šole. Priročnik [elektronski vir]. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.
- Ovsenik, M. (2008). Uporaba računalnika pri urah geometrije v 2. razredu OŠ, magistrska naloga. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
- Progress towards the Lisbon objectives in Education and Training



- [2008]. Pridobljeno 23. 3. 2013 na: http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/publ/pdf/educ2010/indicatorleaflet_en.pdf.
5. Računalniški program Hot potatoes in program za izdelovanje sestavljanek ter spomina v jeziku Java Script.
6. Strgar, M. (2012). Informacijsko-komunikacijska tehnologija pri obravnavi pravljic v 3. razredu osnovne šole, magistrska naloga. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
7. Šooš, M. (2011). Edukacija študentov razrednega pouka za uporabo IKT pri didaktiki slikanice, diplomsko delo. Maribor: Pedagoška fakulteta.

Priloge

Priloga 1: Časovna dogajalna premica v Grdem račku

DOGAJALNI ČAS



ŽITO SE JE ZLATILO,
SENO JE BILO
POSPRAVLJENO V
KOPICE ...
MAMA RACA ČAKA NA
MLADIČKE –
RAČEK ZAPUSTI
KOKOŠKO IN MAČKA IN
ODDIDE V ŠIRNI SVET.



LISTI SO PORJAVELI,
MOČNO SE JE
OHLADILO.
RAČEK VIDI JATO
PRELEPIH PTIC, KI
LETIJO V TOPLE
KRAJE. PRI SRCU
MU JE TOPLO.



VODA JE
ZMRZOVALA,
LED JE POKAL.
RAČKA REŠI
KMET IN GA
NESE DOMOV –
BEG IZ HIŠE V
MOČVIRJE MED
LOČJE.

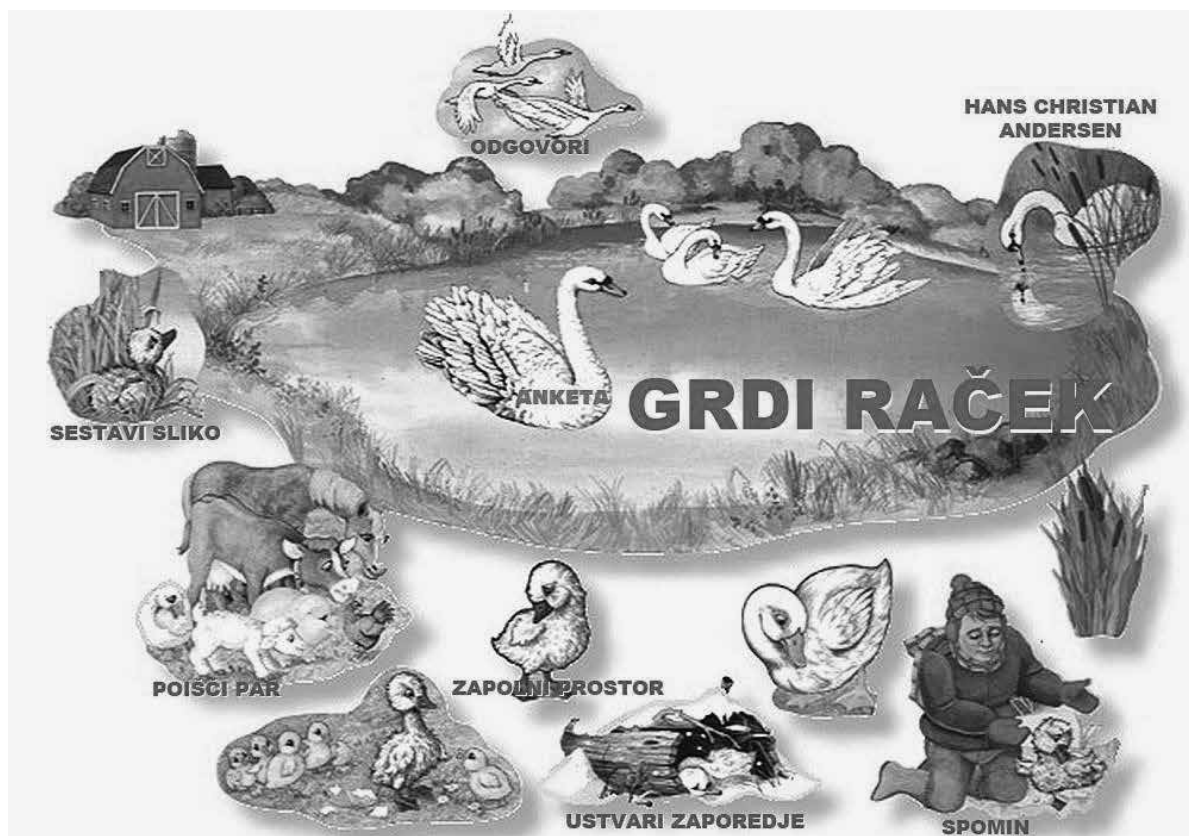


ŠKRJANČKI SO
GOSTOLELI, CVETEL
JE ŠPANSKI BEZEG.
RAČEK SPET
ZAGLEDA PRELEPE
PTICE IN SE JIM
PRIDRUŽI. OTROKOM
SE ZDI
NAJLEPŠI.

Priloga 2: Tabelska slika dogajalnih prostorov iz pravljice



Priloga 3: Aplikacija spletne strani, kjer so učenci izbirali naloge o Grdem račku



Vir: <http://www.thefeltsource.com/FT-The-Ugly-Duckling.html>



Priloga 4: Aplikacija naloge Ustvari zaporedje

KAZALO =>

H. C. ANDERSEN, GRDI RAČEK

OPAZUJ GRDEGA RAČKA IN POSTAVI SLIKE V USTREZNO ČASOVNO ZAPOREDJE.

PREVERI RAZVELJAVI PONOVI POMOČ

The image displays four sequential scenes from the story 'The Ugly Duckling' by Hans Christian Andersen. From left to right: 1. A mother duck swimming with her ducklings in a pond. 2. A single, larger, darker duckling swimming alone in a pond. 3. A beautiful white swan swimming in a pond. 4. A mother duck with her ducklings gathered around a small wooden hut.

Vir: <http://www.e-shopping-center.com/si/castorland-puzzle-sestavljanke-4-v-1-grdi-racek-i2138.shtml>