

JUOŠ “Olga Golović” - Nikšić

Upotreba medija u nastavnoj praksi

Radoje Stanić, prof.



24.-26. maj 2013.

- Opis projekta...
- Cilj projekta: Širenje medijske pismenosti, osposobljavanje i podsticanje učenika na samostalan rad, primjena savremenih softverskih programa
Uzrast ciljne grupe: 11 – 14 godina (VI – IX razreda)
Aktivnosti:
 - otvaranje fb stranice „Olga Golović“ na kojoj se prati rad škole
 - ažuriranje sajta škole
 - izrada fb stranica „Oživimo istoriju!“ i „Upotreba medija za demokratsko učešće“
 - izrada PPP

- Priča kako je nagli razvoj računarstva osamdesetih i naročito devedesetih godina prošlog vijeka izmijenio svijet, nije više nikakva novina. Nove tehnologije, mikroprocesori i globalne računarske mreže napravile su od računara uređaj bez koga se ne može zamisliti iole ozbiljniji posao, kao ni svakodnevni život na ovoj planeti. Život pored računara i sa računarom, u stvari, postaje svakodnevica.
- U poslednjih nekoliko godina sa masovnijim korišćenjem računara u školama stvoreni su uslovi za kvalitetnije inoviranje obrazovne tehnologije. Nastava sa multimedijalnom sadržinom postoji u nastavnoj praksi duže vrijeme, ali je termin multimedijalna nastava pedagoška kategorija novijeg datuma. Multimedijски sistem u nastavi izgrađuje se zbog potrebe funkcionalne i tehničke integracije brojnih i raznovrsnih medija u nastavi u sistematične sklopove, odatle i naziv multimedijски sistem.
- Sve više se nameće potreba za savremenom školom i savremenim učiteljima. Postavlja se pitanje kako utiče tehnologija obrazovanja na nastavu i učenje.
- Postavlja se i drugo pitanje: u kojoj mjeri su škole spremne za prihvatanje novih tehnologija i informatike u nastavi. Oba pitanja su ključna za proces učenja, a naročito su aktualna za proces aktivnog učenja.
- Većina psihologa tvrdi da i pored značajnih rezultata, još uvek postoje ozbiljni nedostaci u nastavnom procesu. Prvi takav nedostatak je nedovoljna aktivnost djece u nastavnom procesu, kao i nesamostalnost učenika. Usvajanje znanja u najčešćem slučaju je reproduktivno, učenik reprodukuje znanje koje mu učitelj/nastavnik prenosi. Ako učenik nije pasivan, nego aktivno učestvuje u toku predavanja, učenje će biti mnogo efikasnije.

- Za uklanjanju gore navedenih nedostataka traže se nove metode u nastavi. Jedna od mogućnosti je programirana nastava. Programirana nastava obuhvata programirani (materijal) udžbenik i primjenu mašine za učenje u procesu nastave.
- Programirana nastava bi djelimično uklonila gore navedene nedostatke u tradicionalnoj nastavi. Učenik je aktivan, jer planira proces nastave tako što samostalno radi, može da kontroliše sopstveno usvajanje gradiva. Učenik postepeno, korak po korak, usvaja gradivo, tempo učenja je primjereno sposobnostima učenika.
- Ako je cilj škole da priprema učenike za život, treba učiniti ozbiljne korake, da učenik, koji izlazi iz obrazovne ustanove ima praktična znanja na polju korišćenja računara.

- **Primena softvera u interdisciplinarnim projektima – trendovi u Evropskoj Uniji**
- Projektna nastava
- Značenje projekta je plan, planiranje, pronalaženje, optimalnog rešenja jednog problema. Projektna nastava za upoznavanje sveta akceptira na iskustvo, interesovanje, motivisanost i aktivnost učenika. Nije pretjerivanje, ako kažemo da pedagogija projekta korijenito mijenja nastavu. Nasuprot strategiji koja suštinu obrazovanja vidi u gradivu (učenika prilagođava gradivu), suština pedagogije projekta je da se prema učeniku određuje gradivo. Od najvećih vrijednosti ove metode je da demokratizuje obrazovanje.

- Danas se zna da su računari i Internet su veoma važni faktori za obučavanje odraslih, ali još mnogi sumnjaju da virtuelna stvarnost doprinosi obuci mladih generacija.
- Početkom osamdesetih godina u srednje škole se uvodi nastava informatike.
- Polovinom devedesetih informatika, kao izborni predmet se uvodi u osnovnu školu i do danas ima takav status. U međuvremenu primjena informatike se javlja i u drugim nastavnim predmetima. Različiti obrazovni softveri su sve češći izvori znanja u svakodnevnom obrazovnom radu. Pored izvora znanja, oni imaju i drugu ulogu u nastavi, te je njihova primjena od velikog značaja. Obrazovna tehnologija napreduje. Ova činjenica je podstakla nastavnika da ispita realnu sliku u obrazovanju: da li postoje objektivni i subjektivni uslovi za primenu savremene obrazovne tehnologije, i ako postoje, u kolikoj meri postoje.

Najznačajnije definicije projekta u obrazovanju su:

- C. Nelson i L. Borsing: „Projekat je praktična djelatnost, gdje se stavlja akcenat na zadatak, koji su planirali djeca i rešavaju djeca, na prirodan način. Koristeći razna pomoćna sredstva dolaze do novih iskustava i širih saznanja.”
- K. Hortobagyi: „Projekat je poseban način učenja, gdje u centru stoji jedan zadatak (problem). Zadatak nije samo rešavanje ili odgovor, nego otkrivanje povezanosti, koji postoje i u realnosti za dati problem.”

Naš stav da je obrazovanje uz pomoć projekta: „obrazovna strategija, koja je bazirana na rešavanju problema (tema), koji su učenici izabrali”. Rješavanje problema se može ostvariti pojedinačno ili grupno. Prestaje vezanost za nastavni čas i za razred.

- Rezultat projekta je uvijek mentalni ili fizički produkt, koji se može prikazati, prezentovati.
- Projektna nastava (ostvarivanje cilja projekta) sastoji od sledećih faza:
 - izbor teme
 - izrada plana (definicija ciljeva i zadataka)
 - organizacija
 - sakupljanje podataka
 - obrađivanje teme
 - sastavljanje rezultata u formu, koji se može prikazati
 - vrjednovanje projekta, korekcija
 - prikazivanje produkta - objavljivanje za javnost
 - djelatnost posle zatvaranja projekta

Primjena softvera u interdisciplinarnim projektima

- Softver se može primijeniti u interdisciplinarnim projektima u obrazovanju, kao pomoćno sredstvo.
- Najefektivnije se može koristiti u temama, koji su vezani za geografske sadržaje.
- Softver se može primeniti najefikasnije u sledećim fazama projektne nastave: sakupljanje materijala, obrađivanje teme.

- U skladu sa rastućom demokratizacijom i humanizacijom obrazovanja nastoji se postići formiranje autentične i autonomne, emancipovane i kreativne ličnosti. To je, zapravo, moguće ostvariti pod uslovom da se konstituše takvo vaspitanje i obrazovanje koje je dovoljno fleksibilno, alternativno i polivalentno. U centru interesovanja nije, dakle individua koja uči, već pojedinac koji konstruktivno i stvaralački razmišlja.
- Problem ovog istraživanja je da li računar odnosno multimedijalan softver kao nastavno sredstvo i uopšte kao elemenat nove obrazovne tehnologije, može da se uvede u obrazovanje i vaspitanje dece nižeg školskog uzrasta tj. da li postoje psihološke, intelektualne i motoričke opravdanosti za ovakav vid učenja, i koje su posledice tj., šta je to što savremene obrazovne tehnologije razvijaju kod dece. Akcenat je stavljen na multimedijalnost i interaktivnosti programa.

- **Definicija ključnih operativnih pojmova**
- Nastavna sredstva
- Moderne tehnologije u modernom društvu
- Učenici i računar
- Psihološke i pedagoške osnove primene softvera u nastavi
- Značaj multimedije u obrazovnom procesu
- Kao nova vrsta multimedija u poslednje vrijeme se javljaju CyberSpace ili VirtualReality koja se kao nova tehnologija kompjutera upotrebljava kao istinska simulacija.

Promena uloge nastavnika u modernoj nastavi

- U klasičnoj nastavi uvek je dominiralo aktivno predavanje nastavnika. On je bio jedini i isključivi izvor znanja i on je bio centar obrazovnog procesa, koji je predavao i određivao (sa ocenama) koliko je uspješno učenje. Instrukcije nastavnika su dominirale, on je bio aktivan, a učenici su bili pasivni receptori. Ovaj sistem je sistem zatvorenog tipa i nije elastičan. Ovo je doprinijelo stvaranju srednjeg nivoa u znanju.
- Nova koncepcija učenja se zasniva na novim uslovima. U centru obrazovnog procesa je učenik i zato se program nastave formira prema njegovim mogućnostima. Vrlo je značajno samostalno sticanje znanja učenika, koji pomaže sredina učenja. Ovu sredinu nastavnik osmišljava, organizuje i održava.
- Za vreme učenja učenik samostalno konstruiše svoje znanje i na osnovu toga gradi svoj unutrašnji svijet. Ovo znanje je lično i adaptivno a uspjeh se vidi u praktičnoj primjeni. Ovakvo znanje učenika priprema za uspješno snalaženje u dinamičnom svijetu. Po ovom modelu škola funkcioniše kao otvorena sredina za nova saznanja. Nije više zatvorena, kruta i izolovana sredina, nego otvorena u više pravaca i elastična. Otvoren “hipersvijet” priprema učenika za korišćenje “sajber prostora” i na navigaciju u svijetu “hipermedija”.

Pojam Obrazovnog računarskog softvera (ORS)

- "Softver u oblasti obrazovanja predstavlja intelektualnu tehnologiju i naziva se obrazovni računarski softver (ORS), koji obuhvata programske jezike i alate, određenu organizaciju nastave i učenja, a koji se bazira na logici i pedagogiji." (Nadrljanski)
- Pod pojmom obrazovni računarski softveri podrazumevaju se gotovi kompjuterski programi, koji se mogu koristiti u okviru sadržaja nastave, a koji pomažu i usmeravaju individualnu fazu učenja.

- Upoznavanje rodno­g kraja u RCG je integrisano u predmet „Priroda i društvo“, a posle i u predmetima Istorija i u Geografija (u mnogim razvijenim zemljama postoji predmet Istorija rodno­g mesta i Geografija rodno­g mjesta). Ovaj rad proširuje (skroman) skup nastavnih sredstava koja se mogu koristiti na časovima gde se govori o rodnom mestu. Karta se može modifikovati na željeni način i pomaže bolje usvajanje geografskih pojmova (boje mape, površinske vode, naseljena mesta, broj i nacionalni sastav stanovništva, širinski i dužinski krugovi).

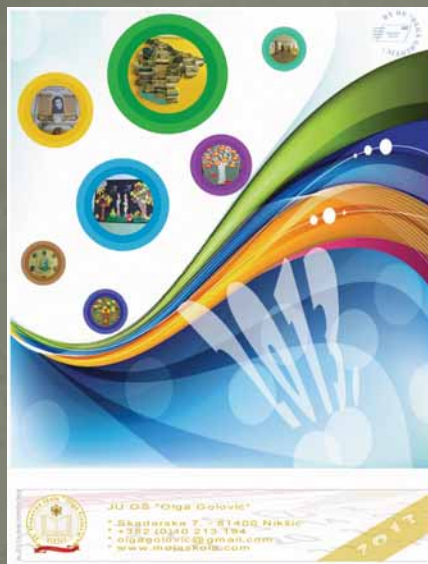
Cilj: projektovanje modela nastave sa primenom multimedijalnih elemenata gde je noseći softver PD u nastavi predmeta Istorija viših razreda osnovne škole radi povećanja efikasnosti nastave kod djece tog uzrasta.

- **H: PRIMJENA SAVREMENIH NASTAVNIH SREDSTAVA POZITIVNO UTIČE NA POVEĆANJE EFIKASNOSTI NASTAVE U OSNOVNOJ ŠKOLI.**
- **H₁: PRIMJENA SAVREMENIH NASTAVNIH SREDSTAVA POZITIVNO UTIČE NA POVEĆANJE NIVOA USVOJENOSTI ZNANJA UČENIKA U OSNOVNOJ ŠKOLI**
- **H₂: PRIMJENA SAVREMENIH NASTAVNIH SREDSTAVA POZITIVNO UTIČE NA POVEĆANJE MOTIVISANOSTI UČENIKA ZA NASTAVNE AKTIVNOSTI U OSNOVNOJ ŠKOLI.**

Mediji (Software)

- VirtualDub nije klasičan program za montažu. On je namijenjen za obradu pojedinačnih video snimaka. Može da spoji više videa u jedan ali samo pod uslovom da su tih više snimaka u potpuno istom formatu i u svemu da se podudaraju tj. da su prethodno nastali sečenjem/komadanjem od nekog videa.
- Sony Vegas
- Macromedia Flash 8 – alat za izradu obrazovnih softvera
- Corel - Ulead video studio 11 plus, pro x5
- Cyberlink PowerDirector.
PowerDirector je jedan od najboljih programa za video montažu za kućnu upotrebu i među takvima je jedan od najmoćnijih.
- Logičan korak između Move Makera i profesionalnih programa za video montažu kao što je na primer Adobe Premiere.

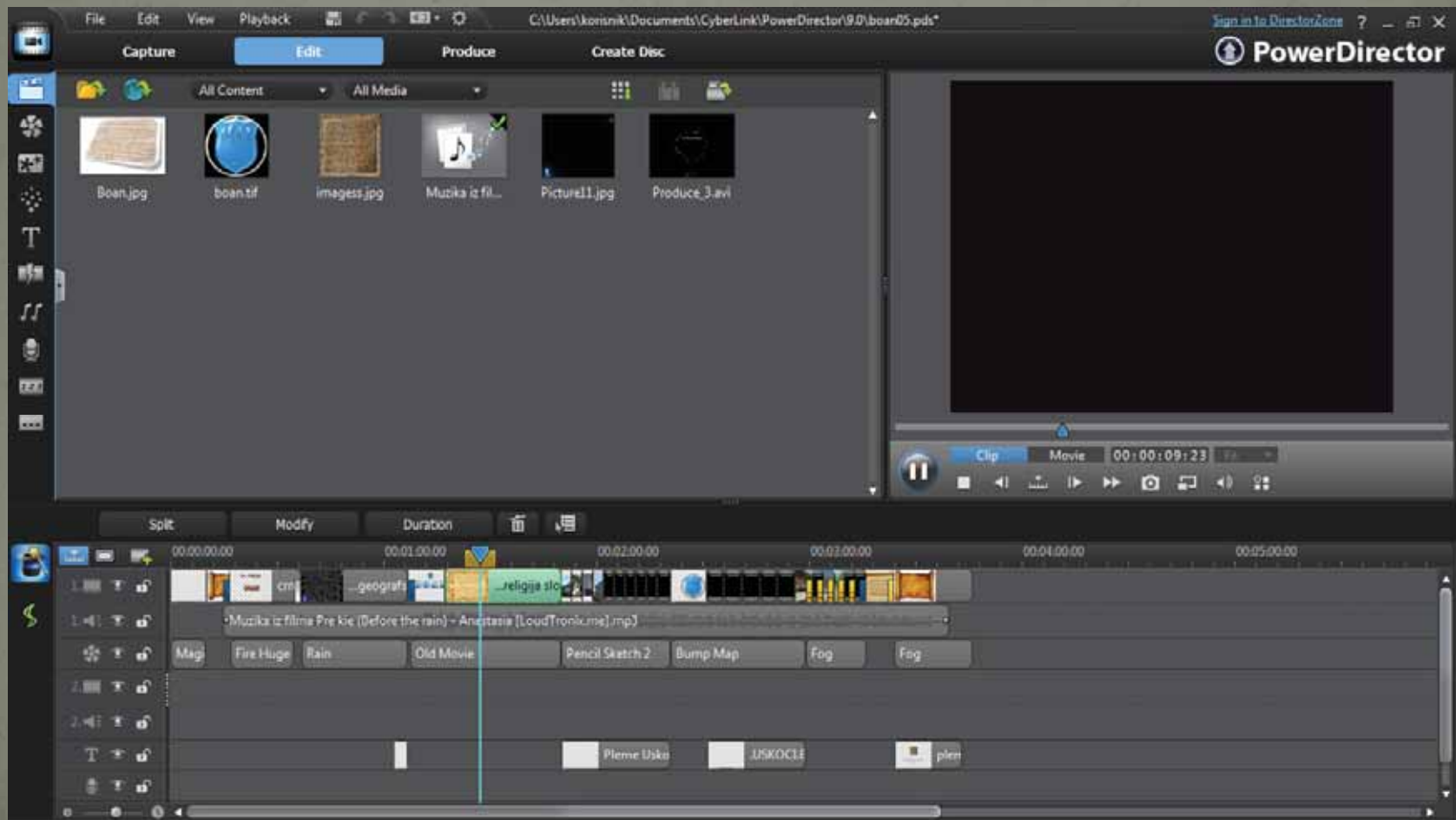
Kalendar 2013.



PowerDirector 01



PowerDirector 02



PowerDirector 03

