

Tehnologija u poučavanju ljudskih/dječjih prava

Jasmina Kardoš, OŠ „Drago Gervais“ Brešca

Nera Malbaša Kovačić, OŠ „Drago Gervais“ Brešca i OŠ Fran Franković, Rijeka

Karmen Toić Dlačić, OŠ Fran Franković, Rijeka

Sažetak

Da bi se klasična nastava prilagodila potrebama i stilovima učenja današnjih učenika osnovne škole, a ujedno da bi se integrirala znanja iz više područja/predmeta potrebno je uvoditi nove načine poučavanja pomoću informacijsko-komunikacijskih tehnologija. Kroz integraciju predmeta Informatika/Povijest/Građanski odgoj i obrazovanje obradio se nastavni sadržaj o ljudskim/dječjim pravima a koja se temelje na dva dokumenta: Općoj deklaraciji o pravima čovjeka i Konvenciji o pravima djeteta. Obradeni sadržaji propisani su Nacionalnim planom i programom te nisu odstupali od onih koji su trenutno prisutni u nastavi, ali su se razlikovali pristupom sadržaju i načinu prezentacije. Tehnologije koje su se koristile pri poučavanju su Wiki, Cartoon Story Maker, HotPotatoes s naglaskom na suradničko učenje.

Uvod

Poučavanje o ljudskim pravima sastavni je dio cjeloživotnog obrazovanja i sve više pažnje pridaje se vrijednostima poput znanja, solidarnosti, identiteta i odgovornosti [1, str. 14]. Cjeloživotno učenje potiče razvoj kritičkog promišljanja kako samoga sebe tako i svega što nas okružuje te pomaže u osposobljavanju djece i mladih za osjetljivost prema ugroženim skupinama suvremenog društva. U današnje doba globalizacije učenike odgajamo za buduće građane svijeta pri čemu treba „buditi, poticati i razvijati osobni identitet istodobno ga povezujući s poštivanjem različitosti“ [1, str. 14].

Prema Nastavnom planu i programu [2, str. 284] obveznog predmeta Povijest, učenici već u petom razredu osnovne škole „upoznaju temeljne vrijednosti na kojima počiva suvremeno društvo, kritički razmišljaju o svijetu u kojem žive, pripremajući se tako za život u pluralističkom i demokratskom društvu“.

Kako bi učenici osmih razreda kritički pristupili i obradili sadržaj s dubljim razumijevanjem, odlučili smo kombinirati međupredmetne teme Građanski odgoj i obrazovanje te Uporaba informacijsko komunikacijskih tehnologija s predmetima Informatika i Povijest.

Osim što dobro uče u kooperativnim skupinama i vole izrađivati zahtjevnije zadatke, 14-godišnjaci su zainteresirani za tekuće događaje kao i za tehnologiju [3, str. iv]. Prensky navodi kako su današnji učenici ili tzv. „digitalni urođenici“ odrasli uz tehnologiju (računala, mobiteli, videoigre i sl.) te su njome okruženi od samog rođenja [4]. Navikli su ubrzano primati informacije i uživaju u trenutnim zadovoljstvima pa im brzo postane dosadno. Da bismo mi, učitelji, išli u korak s „digitalnim urođenicima“, odlučili smo prilagoditi metodologiju potrebama i stilovima učenja naših učenika. Smisao radionice bio je odmak od klasičnih metoda poučavanja i približavanje e-učenju izvođenjem nastave pomoću informacijsko-komunikacijskih tehnologija.

Opis radionice

Radionica „Tehnologija i ljudska/dječja prava“ realizirana je sa dvije skupine po 16 učenika osmih razreda. Prije same realizacije, učiteljica Informatike upoznala je i pripremila učenike s alatima (Wiki, Cartoon Story Maker, HotPotatoes) u trajanju od 2 školska sata.

Ishodi radionice

Nakon radionice učenici će moći:

- nabrojati najmanje 3 dječja prava iz Konvencije UN-a o pravima djeteta,
- nabrojati najmanje 3 ljudska prava iz Opće deklaracije o pravima čovjeka,
- identificirati koja su ljudska i dječja prava ugrožena u određenim situacijama (npr. „nevidljiva“ djeca, zlostavljanje muškaraca, uvjeti u kojima djeca spavaju/žive),
- prepoznati i imenovati poznate osobe u borbi za ljudska prava te ukratko opisati na koji način sudjeluju u borbi za ljudska prava,
- osmisliti i kreirati strip pomoću alata Cartoon Story Maker na temu „Gdje djeca spavaju?“ te „Nevidljiva/nepostojeća djeca i djeca vojnici“,
- koristiti alat wiki za kreiranje dokumenta na temu „Zlostavljanje žena i muškaraca“,
- osmisliti i kreirati kviz u alatu HotPotatoes na temu „Poznati u borbi za ljudska prava“.

Opis alata

Cartoon Story Maker [7] besplatni je softver namijenjen učenju stranog jezika i kulturnih običaja. Može se koristiti i u obradi drugih predmeta pa smo ga za ovu priliku koristili s ciljem izrade suradničkog zadatka i kritičkog pristupanja sadržaju. Alat je interaktivan a nudi mogućnost izmjene pozadine, kreiranje dijaloga, uživljanje učenika u autentičnu situaciju i dr.

Wiki je društveni softver za koji Zahirović [8] ističe: „Jednostavnost korištenja wikija čini ga gotovo idealnim alatom za sve oblike suradničkog rada u nastavi.“. Osim suradničkog učenja, wiki omogućuje interaktivno i dinamično učenje te potiče razvoj vještine pisanja.

HotPotatoes [9] je besplatni softver pomoću kojeg se mogu izraditi interaktivne vježbe s višestrukim odabirom, kratkim odgovorima, ispremetanim rečenicama, križaljka, uparivanjem/redanjem i vježbama s ispunjavanjem praznina.

Tijek radionice

S ciljem prisjećanja prethodno usvojenih znanja i motivacije učenika za sadržaj radionice, postavili smo nekoliko motivacijskih pitanja: „Znate li kada je počela borba za ljudska prava?“, „Koji dokument je donesen odlukom UN-a 10. prosinca 1948. godine?“, „Što znate o ljudskim/dječjim pravima?“, „Možete li nabrojati nekoliko primjera kršenja ljudskih/dječjih prava?“. Kratkim raspravom potaknuli smo učenike na izražavanje vlastitog mišljenja, prihvaćanje mišljenja drugih i promatranja iste situacije iz različitih perspektiva [5, str. 80].

Kako bi učenici od pasivnih sudionika postali aktivni i pritom učili jedni od drugih, usmjerili smo se na strategiju suradničkog učenja koristeći raznovrsne metode u središnjem dijelu nastave. Učenici su u manjim skupinama (do 4) zajednički radili na rješavanju problema i izradi zadataka pomoću tehnologije. Ujedno su razvijali odnos pozitivne ovisnosti, individualne odgovornosti kao i vještinu održavanja međuljudskih odnosa [6].

Učiteljica Informatike prethodno je pripremila učenike za rad na potrebnim alatima. Radionica je realizirana sa dvije grupe učenika po dva školska sata. Vodili su je učiteljica Povijesti, Informatike i gostujuća psihologinja.

Učenici su podijeljeni u 4 skupine pri čemu je svaka skupina dobila tekstove i upute za izradu zadatka:

- Skupina 1 (strip) „Nevidljiva/nepostojeća djeca i djeca vojnici“,
- Skupina 2 (strip) „Gdje spavaju djeca?“,
- Skupina 3 (wiki) „Zlostavljanje muškaraca i žena“,
- Skupina 4 (kviz) „Poznate osobe u borbi za ljudska prava“.

Svaka skupina trebala je pročitati zadani sadržaj, te pomoću Konvencije o pravima djeteta i/ili Opće deklaracije o pravima čovjeka doći do zaključaka koja su prava prekršena u pročitanoj sadržaju. Tijekom rada u skupini, učitelji su promatrali i usmjeravali učenike po potrebi, dok su uspješniji učenici postajali timski učitelji a oni slabiji dobivali pomoć od svojih vršnjaka [5, str. 51]. Zaključke je trebalo prikazati i prezentirati pomoću zadanog alata (Wiki, Cartoon Story Maker, HotPotatoes). Skupine su svoje uratke prezentirale na velikom platnu pomoću LCD projektora nakon čega su slijedila pitanja učenika i kratka rasprava među učenicima.

Po završetku radionice, učenici su imali priliku iskazati dojmove o radionici popunjavanjem evaluacijskog listića.

Atmosfera radionice

Slika 1. Kreiranje kviza u HotPotatoes-u



HotPotatoes i poznati u borbi za ljudska prava – kreacija (slika 1.) i prezentacija (slika 2.).

Slika 2. Prezentacija kviza



Slika 3. Osmišljavanje i kreiranje stripa



Izrada stripa (slika 3.) u Cartoon Story Maker-u te prezentacija (slika 4.).

Slika 4. Prezentacija stripa

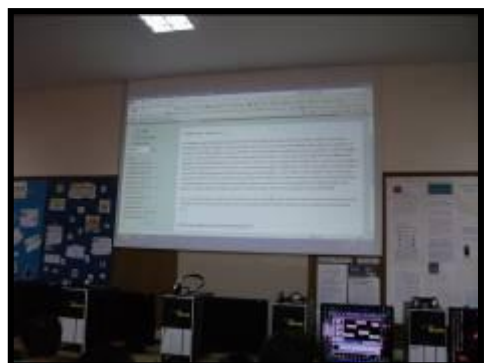


Slika 5. Prezentacija wiki dokumenta



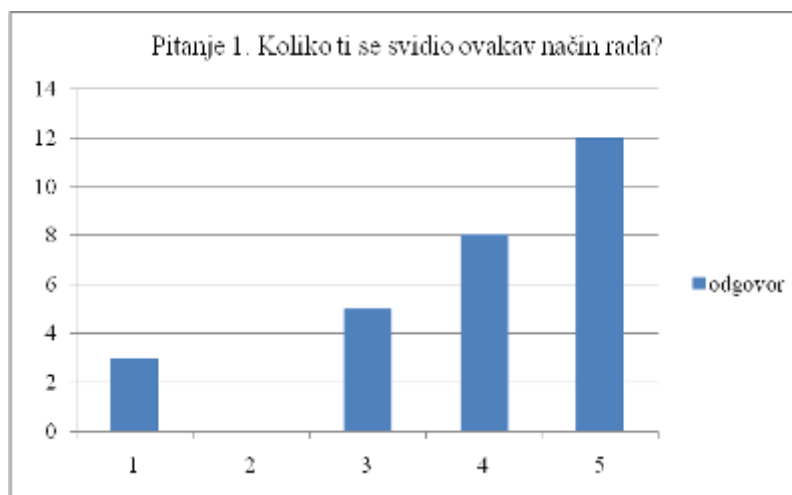
Prezentacija wiki dokumenta „Zlostavljanje muškaraca i žena“ (slika 5. i 6.).

Slika 6. Izgled wikija

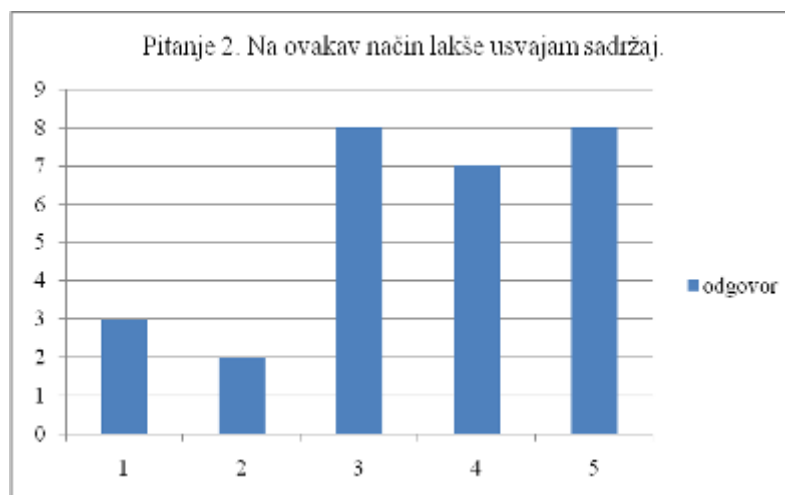


Evaluacija radionice

Naglasak radionice stavljen je na korištenje tehnologije u nastavi (obradi sadržaja) a ne sadržaj sam po sebi. Zanimali su nas dojmovi učenika vezano uz korištenje različitih alata pa smo osmislili kratak upitnik. Učenici su trebali zaokružiti u kojoj mjeri se odgovor na pojedino pitanje odnosi na njih (od 1 - „uopće se ne slažem“ do 5 - „slažem se u potpunosti“). Prikazani su samo odgovori vezani uz korištenje tehnologije.



Iz grafikona je vidljivo da se većini učenika svidio rad u kojem su imali priliku koristiti informacijsko-komunikacijske tehnologije ($\bar{x}=3,83$; $N=28$).



Učenici su procijenili da podjednako usvajaju sadržaj pomoću ili bez tehnologije ($\bar{x}=3,48$; $N=28$).



Većina učenika se uglavnom ili u potpunosti slaže da je učenje pomoću tehnologija zanimljivije i zabavnije ($x=3,69$; $N=27$) što dodatno potvrđuju svojim komentarima u općem dojmu o radionici.



Učenici su podijeljeni u mišljenju vezano uz vrijeme koje su imali na raspolaganju za izradu zadatka ($x=3,59$; $N=28$).

Učenici su imali priliku slobodno izreći mišljenje o općem dojmu o radionici pa navodimo neke njihove komentare: „Super je“, „Svidjelo mi se“, „Zabavno je i obrazovno“, „Edukativno“, „Masu toga se nauči“, „Bilo bi dobro da često radimo nešto slično, učenje uz stripove i križaljke je zabavno“, „Zanimljivo, korisno bi bilo organizirati ovakve radionice s vremena na vrijeme“ i sl.

Zaključak

Radionica se pokazala zanimljiva i sadržajem prilagođena dobi učenika. Odabrane tehnologije su izazovne i zanimljive učenicima što se vidjelo tijekom same realizacije a potom i iz evaluacije učenika. Učenici su s lakoćom koristili zadane alate te pokazali inicijativu i kreativnost prilikom izrade (koristili su sve mogućnosti određenog alata).

Nedostatak radionice leži u činjenici da su dva školska sata nedovoljna za kvalitetniju izvedbu zadataka te bi ubuduće trebalo planirati barem još jedan školski sat.

Učenici većinom tehnologiju doživljavaju kao izvor zabave, što učitelji mogu upotrijebiti za poticanje i motiviranje učenika na usvajanje znanja pomoću tehnologija. Pritom trebaju imati na umu potrebe i razvojnu dob učenika, te u skladu s time prilagoditi sadržaje i metode. Zadaci trebaju biti jednostavni, s jasnim uputama kako bi se učenike potaknulo na daljnje istraživanje s ciljem produblivanja sadržaja.

Korištenje tehnologije u nastavi učiteljima nudi brojne mogućnosti suradnje (npr. korelacije, integrirani dan, terenska nastava, školski projekti, suradnja među školama i dr.) što doprinosi unaprjeđenju kako kvalitete poučavanja tako i pozitivnog ozračja među učiteljima i učenicima.

Popis literature

1. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa. *Nacionalni okvirni kurikulum*. Zagreb, 2008.
2. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa. *Nacionalni plan i program za osnovnu školu*. Zagreb, 2006.
3. Razvojne smjernice za učenike od 11 do 14 godina. *Dijete, škola, obitelj, broj 27, 2011*.
4. Prensky, M. Digitalni urođenici, digitalni pridošlice. *Edupoint, 40(V)*, 2005. Preuzeto 23.11.2010. s <http://www.carnet.hr/casopis/40/clanci/3>.
5. Mattes, W. *Nastavne metode: 75 kompaktnih pregleda za nastavnike i učenike*. Zagreb, Ljevak: 2007.
6. Srinivas, H. *Collaborative Learning - 44 Benefits of Collaborative Learning*. (The Global Development Research Center, bez datuma). Preuzeto 21.3.2011. s <http://www.gdrc.org/kmgmt/c-learn/44.html>.
7. Cartoon Story Maker. (Languages online, bez datuma). Preuzeto 27.5.2011. s <http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/cartoon/>.
8. Zahirović, V. *Upotreba wikija u nastavi*. (2010). Preuzeto 27.5.2011. s <http://www.carnet.hr/ela/alumni/izdvajamo/wiki>.
9. Hotpotatoes. (bez datuma). Preuzeto 27.5.2011. s <http://hotpot.uvic.ca/>.