

Ustvarjalnost z digitalno tehnologijo pri pouku v 4. razredu osnovne šole

Sodobni pouk ustvarja spodbudno učno okolje, ki v ospredje postavlja učence, njihov glas in njihova zanimanja. V procesu raznolikih učnih priložnosti tako učenci razvijajo različne veščine, kot so ustvarjalnost, samouravnavanje, veščine sodelovanja in sporazumevanja, razvoj kritičnega mišljenja pa tudi veščine, vezane na razvoj digitalne pismenosti. Slednje so v sedanjem družbenem in šolskem okolju vedno bolj aktualne in pomembne, zato je prav, da se učenci z uporabo digitalne tehnologije srečujejo že v nižjih razredih osnovne šole.

V okviru razvoja digitalnih kompetenc učence spodbujamo k sistematičnemu zbiranju in obdelovanju informacij, presojanju verodostojnosti virov in spletnih strani ter k ustvarjanju vsebin različnih zahtevnosti. V razredu oblikujemo spletno okolje, kjer učenci sodelujejo, se medsebojno sporazumevajo in ustvarjajo nove vsebine z različnimi spletnimi orodji. Pri tem pa spodbujamo ustvarjalne in inovativne rešitve zastavljenih problemov (Dolinar, Novak, Vršič, 2016).

Poučujem v 4. razredu in učencem pri pouku omogočam raznolike učne priložnosti, ki vključujejo tudi konkretne digitalne izzive. Učenci jih doživljajo kot smiselne in življenjske. V nadaljevanju predstavljam primere uporabe digitalnih orodij pri pouku slovenščine, naravoslovja in tehnike ter družbe v 4. razredu osnovne šole.

Brošura o zdravem živilu pri pouku naravoslovja in tehnike

Učni sklop in tema: **Človeško telo – Kaj jemo?**

Nameni učenja: ***Učim se opisati pomen hrane v našem življenju.***

Naloga učencev je bila, da si izberejo poljubno zdravo živilo (sadje, zelenjavo, žitni izdelek, mlečni izdelek, mesni izdelek, ribe, jajca, semena in oreške ...) ter raziščejo pomen tega živila v našem življenju. S pomočjo tiskanih in digitalnih virov so ugotavljali, iz katerih snovi je živilo sestavljeno, zakaj je to živilo pomembno v naši prehrani, kako to živilo uživamo, zapisali so tudi zanimivosti o živilu. Svoje ugotovitve so lahko predstavili v obliki plakata, letaka ali brošure, pesmi ali glasbene skladbe, stripa ali družabne igre. Kar nekaj otrok je svoje živilo predstavilo v obliki letaka ali brošure v programu Canva (www.canva.com). To je

digitalno orodje za izdelavo digitalnih plakatov, brošur, vizitk ... Orodje je pregledno in enostavno za uporabo.



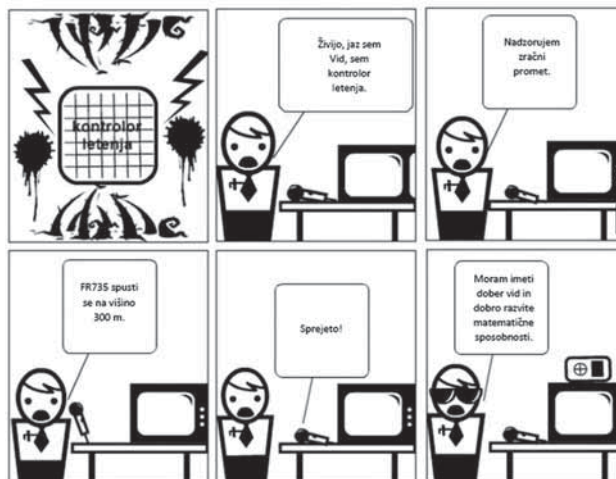
Slika 1: Brošura o zdravem živilu, izdelana v digitalnem okolju Canva.

Opis poklica v stripu pri pouku slovenščine

Učni sklop in tema: **Ko odrastem, bom ... – Opis poklica**

Nameni učenja: ***Učim se opisati poklic z določanjem podtem/ključnih besed in navajanjem bistvenih podatkov.***

Naloga učencev je bila, da si izberejo poljuben poklic, povezan s prometom, saj smo opis poklica združili v medpredmetno zasnovan učni sklop, povezan z družbo. S pomočjo tiskanih in digitalnih virov so raziskovali, katere naloge poklic opravlja, katere pripomočke pri delu uporablja, katera znanja obvlada, kje opravlja svoj poklic, med katere vrste dejavnosti uvrščamo poklic, katera prometna pravila mora poklic poznati, raziskali



Slika 2: Odlomek iz stripa učenca, izdelan v digitalnem programu Stripgenerator.



Slika 3: Odlomek iz stripa učencev v programu Storyboardthat.

so pomen poklica za domači kraj in napisali še kakšno zanimivost. Svoje ugotovitve so lahko predstavili v obliki zvočnega ali videoposnetka, intervjuja ali stripa. Kar nekaj otrok je izbrani poklic predstavilo v obliki stripa v programu Stripgenerator, ki se po novem imenuje Stripcreator (www.stripcreator.com). To je digitalno orodje za izdelavo digitalnih stripov. Orodje je enostavno za uporabo in za učence zelo zanimivo.

Strip o prometu pri pouku družbe

Učni sklop in tema: **Promet – Trajnostna mobilnost**

Nameni učenja: ***Učim se raziskati prometno ureditev domačega kraja glede na navade, potrebe in želje ljudi ter ugotovitve predstaviti v obliki stripa, ki spodbuja k večji prometni varnosti in varovanju okolja.***

Naloga učencev je bila, da si izberejo preiskovalno vprašanje, ki se nanaša na uporabo prometnih sredstev v vsakdanjem življenju ljudi našega mesta. Nato so učenci načrtovali preiskavo po korakih, sestavili ustrezen vprašalnik, zbrali podatke, z zbranimi podatki izdelali različne prikaze in nato predstavili svoje ugotovitve v obliki stripa v digitalnem okolju Storyboardthat (www.storyboardthat.com). To je digitalno orodje za izdelavo digitalnih stripov. Orodje je malce zahtevnejše za uporabo, a učencem ponuja raznolike teme in oblike končnih predstavitev.

Didaktični postopki uporabe digitalnih orodij

Učenci posamezna digitalna orodja spoznavajo na različne načine. Računalniška programa Canva in Stripgenerator so učenci spoznali v času izobraževanja na daljavo. V videoposnetku sem jim razložila, čemu sta programa namenjena ter kako se ju uporablja. Na praktičnem primeru sem jim pokazala, kako se izdela preprost plakat oziroma brošura v orodju Canva in kako izdelamo strip z orodjem Stripgenerator. S pomočjo teh dveh izdelkov, ki sta bila primera končnih dokazov, smo nato skupaj v aplikaciji ZOOM izdelali kriterije uspešnosti, po katerih smo izdelke

na koncu tudi vrednotili. Pred uporabo digitalnih vsebin učenci vedno napravijo prostoročni osnutek gradiva. Gradivo pregledam in podam pisne ali ustne povratne informacije. Učenci svoj načrt oziroma osnutek dopolnijo, popravijo in šele nato oblikujejo gradivo s pomočjo računalnika. Sledi vrednotenje, bodisi učiteljsko ali vrstniško, in nato dopolnjevanje izdelkov. Dobra stvar digitalnih orodij je tudi, da učencem ni treba izdelkov delati ponovno od začetka, pač pa lahko popravijo le tiste dele, kjer so po vrednotenju še potrebne izboljšave oziroma dopolnitve.

Program Storyboardthat so učenci spoznali v šoli, frontalno pri pouku družbe. Ker je ena od učenek orodje že poznala, je pomagala pri frontalni predstavitvi tako, da sva skupaj oblikovali delček stripa, najino delo pa so učenci spremljali na projektorju. Sledilo je oblikovanje kriterijev uspešnosti, izdelava osnutka, podajanje pisnih povratnih informacij, dopolnitve in popravki in na koncu oblikovanje končnega stripa v zgoraj omenjenem računalniškem orodju, v računalniški učilnici ter kasneje vrstniško vrednotenje in samovrednotenje.

Učenci so predstavljena digitalna orodja zlahka usvojili, skozi celotni učni proces so bili vsi aktivni in pri delu niso potrebovali mojih dodatnih usmeritev in navodil. V fazi samovrednotenja so povedali, da se jim zdijo digitalna orodja zanimiva, da je učenje na ta način zabavno, smiselno in življenjsko, saj spodbuja njihovo ustvarjalnost in radovednost ter da bodo spoznane programe uporabili še kdaj v domačem okolju. To je dokaz, da uporaba raznolikih digitalnih orodij pri pouku vpliva na večjo ustvarjalnost učencev, zato jih je ob premišljeni izbiri in natančnem načrtovanju smiselno večkrat umestiti v učni proces.

Viri in literatura

Dolinar, M., Novak, N., Vrščič, V. (2021). Smernice za uporabo digitalne tehnologije pri razrednem. Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s https://www.zrss.si/digitalnknjiznica/DtSmernice_razredni_pouk/