

Projekt "Razredna maskota"

Project "Class mascot"

Majda Jurkovič

Na področju izobraževanja je vse več sprememb. Ena takšnih večjih sprememb v zadnjem času je tudi uvajanje 9-letne osnovne šole. Z uvajanjem le-te se je posodobil ter na neki način spremenil tudi način poučevanja in dela. V razredih se pojavljajo računalniki, digitalni fotoaparati, tiskalniki, optični čitalniki in ponekod tudi priključitev na omrežje internet. Zastavlja se nam vprašanje kako začeti ter kaj početi z vso to opremo, ko pa vemo, da so učenci šele na začetku svoje poti opismenjevanja, hkrati pa jih računalniška tehnologija zelo privlači. Da pa otroci ne bi igrali le igrice, sem se odločila za on-line projekt razredne maskote. S pomočjo projekta bodo spoznavli maskote sovrstnikov po drugih šolah.

In the sphere of education there are more and more changes. One of biggest changes in later days is initiation of 9-year primary school. This has modernized and in a way changed method of teaching and working. Now we have computers, digital cameras, printers, scanners and somewhere also Internet in class. And now we wonder how to start and what to do with all this, when we know that our pupils are just in the beginning of their education. But in the same time they are attracted by computer technology. I don't want that they would just play games and that's why I decided for on-line project "Class mascot". This will help them to see and get know about the mascots of their coeval from other schools.

Ključne besede

projekt, razredna maskota, sodobna komunikacijska sredstva/stiki na daljavo

Key words

project, class mascot, modern communications/on-line interaction

Uvod

Zastavlja se nam vprašanje, ali je smiselno in zdravo že tako zgodaj vpeljevati računalnik? Na to vprašanje sem iz neposredne prakse dobila več pozitivnih kot negativnih odgovorov.

Smo v času, ko se informacijska tehnologija zelo hitro razvija, zato menim, da je z računalniškim opismenjevanjem treba začeti čim prej, to je na začetku šolanja. Strokovnjaki so prišli do spoznanj, da imajo odrasli težave z učenjem na sploh. Odrasel človek je velikokrat zapet v okove svojih predsodkov in shem in ima zato veliko težav pri povezovanju starega znanja z novim. Njegovo razmišljanje mu na neki način onemogoča novo ustvarjanje. Če želi ustvarjati in biti ustvarjalen, se mora najprej osvoboditi svojega načina razmišljanja in učenja. V nasprotju s tem pa ugotavljajo, da se otroci hitro učijo in napredujejo. Otrok ima izredno bogato domišljijo in veliko sposobnost učenja. Posameznik novega znanja ne dobiva pasivno od okolja, ampak si ga aktivno gradi prek lastnih dejavnosti, saj spoznavni proces temelji na njegovih predhodnih izkušnjah, zato zanje tako starši kot učitelji iščemo možnosti, da bi se računalniško opismenili čim prej. Navidezno se zdi, da računalnik ne more predstavljati kake pomembne vloge za učenje, ker so za otroka v tem obdobju pomembne računalniške igre. Vendar temu ni tako, saj vemo da se otrok pri igri uči, razvija pozornost, sposobnost zaznavanja, pomnjenja in predstavljanja. Tako na spontan način spozna in uporablja osnovne elemente računalnika. Razvija koordinacijo pri uporabi miške, orientacijo na zaslonu, postopoma pa vstopa tudi v svet črk in števk ter prepoznavanja in uporabljanja različnih simbolov. Razvijajo pa tudi sposobnost sodelovalnega učenja.

Na Osnovni šoli Toneta Čufarja se je v šolskem letu 1999/2000 začel projekt uvajanja otrok v 1. razred devetletne osnovne šole. Sama sem se v ta projekt vključila v šolskem letu 2000/2001, hkrati pa poučujem po metodologiji osnovnošolskega programa Korak za korakom Zavoda za odprto družbo Slovenije pod vodstvom mag. Tatjane Vonta. Metode poučevanja se razlikujejo od klasičnih; spodbujajo

nas tudi, da pri svojem delu osmislimo in uporabljamo razredno maskoto. Ena od posebnosti programa je drugačna urejenost učilnice, ki se že na pogled razlikuje od drugih. Učilnica je preurejena v kotičke dejavnosti, ki so sistematično razporejeni po prostoru. Kotički imajo vsebinsko naravnost: bralni kotiček, naravoslovni, likovni kotiček, pisalni kotiček, kotiček za skupna srečanja in matematično-računalniški kotiček.



MATEMATIČNO RAČUNALNIŠKI KOTIČEK



UPORABA RAČUNALNIŠKE TEHNOLOGIJE

Večina otrok v razredu ima doma računalnik. Skupaj s starši ali starejšimi brati in sestrami vstopajo v svet računalniške komunikacije. Najbolj jih privlačijo različne igrice, kar je tudi razumljivo, saj še ne znajo pisati in brati, so pa zelo dobri bralci piktogramov. Seznanjajo se tudi s svetovnim spletom, saj s pomočjo domačih obiskujejo spletno stran naše šole in druge zanimive spletne strani, ki so jim namenjene. O vsem tem zelo radi poročajo, prinašajo različne pobarvanke in naslove, na katerih se le-te nahajajo.

Zakaj razredna maskota?

Kot sem že omenila, pri pouku na razredni stopnji vedno bolj vključujemo v pouk tudi lutko. Veliko učiteljic uporablja pri delu "razredno" lutko ali "maskoto".



KAJ je z nami poslušal zgodnico in se pogovarjal s knjižničarko.

Delo z lutkami je zelo ustvarjalen proces. lutka ni le igrača oziroma predmet, s katerim se otrok zabava, temveč je zelo dobro pedagoško sredstvo. Otrok se na razredni stopnji še vedno giblje v svetu igre, ki pa žal vsako leto postaja bolj realen. Zato je lutka zelo pomembna za psihoterapijo, duševno zdravje in osebno rast otroka. Razgiba njegov čustveni in domišljijški svet in omogoča, da otrok z besedami izrazi svoja čustva in misli. Njena najpomembnejša naloga pa je, da pri otrocih odpravi psihološko zavoro. Zaradi odraslega otroka pri pogovoru preplavi strah. Če med odraslega in otroka postavimo lutko, se otrok nanjo osredotoči in na odraslega skoraj pozabi.

Otroci in učitelji vključujejo lutko – razredno maskoto v različne dejavnosti, ob vikendih jo otroci odnašajo domov in se z njo igrajo, pogovarjajo, ji razkažejo svoje domače okolje, ob vrnitvi v šolo pa o vsem tem poročajo sošolcem v razredu. Vodijo tudi dnevnik, v katerem izražajo svoja doživetja s sliko, nekateri pa tudi že z besedo in tako na spontan način vstopajo v svet opismenjevanja. Včasih v dnevnik kaj zabeležijo tudi starši in tako poteka tudi komunikacija med šolo in domom.

Zakaj sem se odločila za izdelavo on-line projekta?

- Ker otroci v 1. razredu še ne znajo pisati, zelo dobro pa se izražajo s sliko. Njihov zapis je torej slika. Slike – piktograme, zelo dobro berejo – upovedujejo in jih razumejo. Tako bo ta projekt tudi zanje zanimiv, saj bo poln slik in fotografij, ki lahko povedo več kot sto besed.
- Da bodo učenci, učitelji, starši in drugi, ki jih to zanima, s pomočjo on-line projekta videli ter spoznali različne maskote, njihovo delo in bivanje v kraju, kjer se nahajajo.
- Da se bodo učenci že od začetka začeli zavedati drugačne možnosti komuniciranja s sovrstniki.
- Da se poveča izkoriščenost programske in strojne opreme.

Tema projekta RAZREDNA MASKOTA

URL naslov: <http://www2.arnes.si/~mjurko>

Z razredno maskoto spoznavamo svet okoli nas, se učimo, igramo in premagujemo različne težave.

Potek projekta:

Projekt bo potekal od 10. januarja do konca šol. leta 2000/01.

Moderatorica:

Majda Jurkovič

Vse šole, ki želijo v projektu sodelovati, pošljejo prijavnico na naslov majda.jurkovic@guest.arnes.si

Starost udeležencev:

- Učenci prvega in drugega razreda devetletne Osnovne šole ter njihovi učitelji in vzgojitelji.
- Učenci prvega razreda osemletne Osnovne šole ter njihovi učitelji.

Cilj projekta: - spoznati življenje, delo in igro različnih maskot, v različnih krajih, ob različnih dogodkih.

Izvedba projekta:

- Razredna maskota bo prinesla v razred veselje in srečo. Izkoristite jo in si skupaj z učenci omislite in izberite igračo, lutko ali predmet, ki bo predstavljal in zastopal vaš razred.
- Izpolnite prijavnico, ki je na naši strani.
- Slikajte se skupaj z vašo maskoto in nam zaupajte, kje ste jo dobili in kako in na kakšen način ste jo oživeli.
- Predstavitev skupaj s prijavnico pošljite po elektronski pošti moderatorici projekta, ki bo to objavila na spletni strani.

- Do konca projekta vsi sodelujoči pripravijo še:

učitelji in vzgojitelji

- predstavijo šolo, razred in opišejo, kako se je maskota uveljavila;
- kaj vse so z njo počeli, kam vse so z njo potovali;
- zapišejo, če so k sodelovanju pritegnili starše in kako so to storili;
- fotografirajo posebne dogodke in mi ob koncu projekta pošljejo tri fotografije;
- izberejo tri najbolj uspele likovne izdelke in tri pisne (če otroci že pišejo – velja predvsem za drugi razred), ki so nastali v času projekta;

učenci

- s pomočjo maskote raziskujejo in odkrivajo posebnosti življenja in okolja;
- rišejo, slikajo ali zapisujejo dogodke z maskoto.

Konec projekta

Do 10. junija pošljite izdelke po elektronski pošti.

Načrt izvedbe projekta

Prvo leto (januar – junij 2001)

Promoviranje projekta na šolah, ki so vključene v projekt 9-letne Osnovne šole, ter drugih šolah, ki imajo spletne strani. Zbiranje in objavljane prispelega gradiva. Dopisovanje med šolami. Konec s predstavitvijo vseh maskot in njihovih dnevnikov.

Drugo leto (september – junij 2002)

Želim premostiti jezikovne pregrade in poleg slovenskih šol privabiti k sodelovanju v projektu različne šole po svetu, ki pri svojem delu uporabljajo razredno maskoto.

Literatura

Mag. JURIČIĆ Đulijana, Napotki za vključevanje v projekte na internetu. ZRSS, Ljubljana 1998.

Učni načrti za delo prvem razredu devetletke, September 1998.

Katalog projektov, MŠŠ in ZRSS, Ljubljana 2000.

Avtorica

Majda Jurkovič, prof. RP, zaposlena na OŠ Toneta Čufarja v Ljubljani kot učiteljica v 1. razredu 9-letne OŠ. V letošnjem šolskem letu sem bila vodja inovacijskega projekta Znanje zmaguje, ki smo ga prijavi pri ZRSS RO, s sodelavci pa pripravljamo še inovacijski projekt Moje mesto – Ljubljana v interaktivni obliki. S projektnim delom na internetu sem se začela ukvarjati po uspešno opravljenem seminarju za multiplikatorje računalniškega opismenjevanja ter ob pomoči in vzpodbudi mag. Đulijane Juričić.

majda.jurkovic@guest.arnes.si

The author

Majda Jurkovič, primary-school teacher, employed in OŠ Toneta Čufarja in Ljubljana as a teacher in first class of 9-years primary school. In this school year I was the leader of innovative project "Knowledge wins" which we had registered by ZRSS RO. Me and my co-workers preparing also another project and it's called My city – Ljubljana. It is in interactive form. After I have well done the seminar for multiplies of RO and with help and stimulation of mag. Đulijana Juričić I started to initiate myself into on-line project.

majda.jurkovic@guest.arnes.si