



TEHNOLOGIJA, INFORMATIKA I OBRAZOVANJE  
ZA DRUŠTVO UČENJA I ZNANJA

6. Međunarodni Simpozijum, Tehnički fakultet Čačak, 3–5. jun 2011.

TECHNOLOGY, INFORMATICS AND EDUCATION  
FOR LEARNING AND KNOWLEDGE SOCIETY

6<sup>th</sup> International Symposium, Technical Faculty Čačak, 3–5th June 2011.

UDK: 37.018.43

Stručni rad

## UTJECAJ KORIŠTENJA MULTIMEDIJE NA RAZUMIJEVANJE LEKTIRNOG DJELA

Jelena Marić<sup>1</sup>

**Rezime:** Posljednjih desetak godina, između ostalih, imamo izražen i slijedeći nastavni problem: djeca ne žele čitati djela koje za njih propisalo Ministarstvo znanosti obrazovanja i športa. Razgovori, metode kazne ili nagrade, nagovaranja, motivacije, često ne daju rezultate. Učenici koji „vole čitati” ili imaju razvijenu naviku čitanja, redovito čitaju i lektirna djela, a učenici koji „ne vole” čitati ili ne žele, češće ne pročitaju djelo nego što ga pročitaju. Kada se toj skupini učenika postavi pitanje zašto nisu pročitali neku knjigu dobivamo razne odgovore: „Nije mi se dalo”, „Zanimljiviji su mi crtići”, „Igrao/ la sam igrice”, „Nisam stigao/ la zbog drugih obaveza”, „Ne volim čitati”. Pred učitelja se postavlja nov izazov: Kako medij, koji ove godine navršava 556 godina, približiti suvremenom učeniku i zahtjevima suvremene nastave? Nekoliko je mogućnosti, a sve ovise o kreativnosti, volji i spremnosti učitelja da na svojim satovima koriste suvremene tehnologije. Računala i internet su peti veliki medij koji uvelike mijenja navike čovječanstva. Prije njega su to: knjiga, kino, radio i televizija.

**Ključne reči:** multimediji, nastava, učenici, uspjeh, razredna nastava

## INFLUENCE INCREASED OFFICE PRODUCTIVITY USING THE UNDERSTANDING BOOK REPORTS

**Summary:** The last ten years, among others, we have expressed and the following the curriculum problem: children do not want read offenses that for them she personally believes the science education and sports. The talks, methods penalties or awards, coerce, motivation, often do not provide results. Students who "Love read" or have developed habit reading, regularly read and book report offenses, the students who "does not love" read or do not wish, often do not read offense it read. When the students who have now begs the question why they are not read any book we get various answers: "I didn't want to", "cartoons are more interesting", "I played games", "I did not have time to other obligations", "does not love read". Before teachers to sets new challenge: how to media, which this year reaches 556 years, bring modern student and requirements contemporary continue? Several possibilities and all depend on creativity, willingness and readiness to teachers in their own snooze use contemporary technologies. Computers and the Internet

<sup>1</sup> Jelena Marić, dipl. učiteljica, OŠ Braća Ribar, Zagrebačka 8a, Sisak, jelena.maricsk@gmail.com

*are fifth major media which greatly changing habits humankind. Before him have it: Books, cinema, radio and television.*

**Key words:** *multimedia, teaching, students, success, classroom instruction*

## 1. UVOD

Didaktika pred nastavne medije postavlja slijedeći zahtjev: svaki nastavni medij mora biti optimalno iskorišten i u skladu sa svojim funkcionalnim mogućnostima. Iako se princip funkcioniranja računala temelji na poznatim izvorima (slika, zvuk, video i njihova kombinacija), njihova upotreba predstavlja novu kvalitetu. Ako su primjenjeni pravilno, računala u nastavi trebali bi pomoći u stvaranju bogatijeg, dinamičnijeg i kreativnijeg rada s učenicima.

Osnovno obilježje nastavne tehnologije trebalo bi biti slijedeće:

- komplementarnost (nadopunjavanje učitelja i ostalih izvora znanja)
- simultanost (istovremeno djelovanje na različite receptore)
- efikasnost učenja
- raznovrsnost metodičkih postupaka

Čovjek nije samo biće koje misli, kojemu je potrebno društvo da bi funkcioniralo - čovjek je, prije svega, biće koje se igra. To je osobito vidljivo u djetinjstvu kada je igra sredstvo samoizražavanja. Razvojna psihologija definira igru kao unutrašnju potrebu djeteta za aktivnošću koja je popraćena zadovoljstvom i osjećajem ugone. „Primjenom igre ostvaruje se veći stupanj spontanog i dobrovoljnog rada, lakša komunikacija i osjećaj zajedništva između nastavnika i učenika te učenika i učenika.“ (Dukić, Janković, 2005)

Suvremeno je dijete odmalena okruženo raznim didaktičkim igračkama, ali i video igricama. Dijete je na njih naviknuto, ali je naviknuto i na više podražaja odjednom. Suvremeno dijete često nema od koga usvojiti naviku čitanja knjiga - roditelji su često puta prezaposleni da bi dijete to moglo usvojiti učenjem po modelu. Sa šest ili sedam godina dijete dolazi u školu, uči čitati i pisati, i uskoro pred sobom nalazi izazov zvan lektira.

Lektirna se djela često puta obrađuju na nepopularan način - uz pitanja koja je postavio učitelj i prepričavanje sadržaja. U bilježnicama za lektiru treba paziti na estetiku - rukopis mora biti uredan, čitak, u tu se bilježnicu piše kemijskom olovkom i još uvijek vrijedi pravilo da se djetetu svako lektirno djelo mora svidjeti. Samo letimičan pogled na popis lektirnih djela upućuje da ih je više tematski primjerenih dječacima nego djevojčicama, a često puta su i preteška i nerazumljiva za razred u kojem se obrađuje.

Često puta su tu i roditelji koji „pomažu“ djetetu tako što mu čitaju djelo, ili jednostavno napišu odgovore na pitanja koje dijete prepisuje. Dijete tako stvara naviku da lektira nije njegova zadaća, već zadaća roditelja. „Poznata je činjenica da nam djeca sve manje čitaju, a sve više vremena provode pred televizijskim ekranima, pasivno zabavljeni, ili igrajući nasilne i pretjerano stimulirajuće računalne igre. Mnoga djeca nisu otkrila da čitanje može biti izvor užitka, trajniji i ispunjujući od pasivnog gledanja ili nekreativnog igranja računalnih igara.“ (Velički, 2005.)

Sve navedeno za posljedicu najprije ima strah, zatim nerazumijevanje, nezainteresiranost, dosadu, stvaranje averzije prema čitanju knjiga.

## 2. ODNOS TEKSTA I IGRE - MULTIMEDIJSKA OBRADA

„Multimedija (multimedia) – uporaba računala za prikaz teksta, grafike, videa, animacije i zvuka, koji su svi povezani, odnosno integrirani u jedinstvenu cjelinu.“ (Panian, 2005.)

Kao što se književna djela razlikuju svojim sadržajem, brojem i osobinama glavnih i sporednih likova, o tome „tko priča priču“ (pričanje u prvom licu, sveznajući pripovjedač, ograničeno gledište pripovjedača u trećem licu, dramsko gledište, struja svijesti i unutrašnji monolog), te vremenom i mjestom radnje, tako se i multimedijske obrade književnih djela razlikuju. Na temelju odnosa teksta i igre, možemo ih podijeliti na sljedeći način:

1. Izvorni tekst knjige ili slikovnice koji, umjesto s papira, čitamo s ekrana i koji u sebi ne uključuje gotovo nikakve elemente interaktivnosti
2. Izvorni tekst književnog djela koji u sebi uključuje elemente interaktivnosti i igre
3. Skraćeni tekst književnoga djela s elementima interaktivnosti i igre
4. Računalna igra koja je nastala na temelju poznatog književnog djela, ali se njezin tekst na kompaktnom disku nigdje ne navodi i nije prepoznatljiv
5. Interaktivni tekst na temelju književnoga djela u kojemu korisnik djeluje kao sustvaratelj / suautor.

Hrvatsko tržište je još uvijek siromašno multimedijски obrađenim lektirnim djelima, na hrvatskom jeziku. Jedini zapaženi, izvorni proizvod jest Bulajin projekt *Priče iz davnine* Ivane Brlić – Mažuranić.

Pred učiteljem je nekoliko mogućnosti:

1. učenicima zadati lektirno djelo i obraditi samo književni predložak
2. učenicima zadati lektirno djelo i zadati da sami potraže animiranu ili igranu verziju
3. s učenicima obraditi književni predložak te u sklopu medijske kulture pogledati i animirani i / ili igrani film, s obveznim osvrtom na moguće razlike
4. dopustiti učenicima da samostalno prerade književno djelo i naprave predstavu
5. samostalno kreirati multimedijски sadržaj prema književnom djelu

Sama izrada multimedijskog programa ne bi smjela predstavljati problem, ako je učitelj spretni u radu na računalu. Jednostavni, ali vrlo zabavni programi mogu se napraviti kroz MS PowerPoint, te MS Movie Maker. Postoje programi poput Hot Potatoes™ i Raptivity™, ali za rad u njima potrebno je znanje iz područja programiranja.

Kada učitelj sam kreira sadržaje, on ih u svakom trenutku može prilagoditi učenicima s kojima radi.

## 3. PROBLEMI ISTRAŽIVANJA

Ciljevi i zadaci radionice su:

1. Ispitati razlike između eksperimentalne (s računalom) skupine i kontrolne skupine (bez računala) u količini informacija o obrađenoj priči
2. Ispitati razlike između eksperimentalne i kontrolne skupine u procjenama sata i to sljedeće varijable: razumijevanje pročitano, dojam o satu (što im se je, a što nije svidjelo)

## HIPOTEZE

**H<sub>1</sub>**-Eksperimentalna skupina će imati više informacija o pročitanoj djelu od kontrolne skupine, te će postići bolje rezultate na provjeri znanja.

**H<sub>2</sub>**- Eksperimentalna skupina će svoje razumijevanje procijeniti boljim od kontrolne skupine, najviše će im se svidjeti igra (kviz) i film, dok je pretpostavka da se niti jednoj skupini neće svidjeti broj testova koje će morati napisati

## POSTUPAK

Istraživanje koje bi trebalo potvrditi (ili odbaciti) navedene hipoteze, bit će provedeno u dva četvrta razreda. Trajat će mjesec dana na kraju školske godine, a u tom vremenu učenici oba razredna odjela trebala bi pročitati isto lektirno djelo, bit će im prezentirana ideja radionice, bit će upoznati s pravilima i s onim što se od njih očekuje, te će biti proveden tehnički dio radionice (izrada programa te animiranog filma). Sama radionica će trajati dva školska sata u oba razreda.

Nastavni proces temelji se na jednom lektirnom djelu koje je određeno nastavnim planom i programom. Djelo se obrađuje na dvosat.

Sva četiri sata u radionicama obuhvaćaju isto lektirno djelo. Prema ciljevima i zadacima radi se o tipu sata obrade djela i utvrđivanju činjenica, o satu samostalnog rada učenika, ali i o radu u grupama.

Izvor informacija u eksperimentalnoj skupini je računalo i multimedijски programi, a u kontrolnoj skupini zajednička izrada mentalne mape, kombinacija frontalne nastave i rada u grupama, te kviz.

U obje je skupine struktura sata jednaka, samo su nastavna pomagala drugačija. Sat obuhvaća slijedeće etape:

1. pripremne radnje (provođenje testa kako bi se utvrdilo početno znanje učenika, stvaranje problemske situacije, motivacija učenika, utvrđivanje metoda i načina rada)
2. ponavljanje i utvrđivanje činjenica, zanimljivosti, uzročno - posljedičnih veza u djelu (u kontrolnoj skupini razgovorom i zajedničkom izradom mentalne mape, u eksperimentalnoj uz pomoć animiranog filma)
3. grupni rad učenika (provođenje računalne igre u eksperimentalnoj skupini, odnosno vježbanje i utvrđivanje stečenog znanja bez računala u kontrolnoj)

Poželjno je da učenici budu približno jednake kronološke dobi, da žive na istom području što osigurava podjednake socijalne uvjete, da su u istoj školi te tako imaju iste nastavne uvjete (barem što se tehničkog dijela tiče), da su učiteljice približno jednake dobi i nemaju običaj koristiti multimedijске sadržaje na satovima. Važno je napomenuti da u oba razreda nastavni sat ne vode razredne učiteljice, već voditelj radionice, kako bi se izbjegle individualne razlike u načinu izlaganja nastavnih sadržaja.

## 4. RASPRAVA I OČEKIVANI REZULTATI

Smatram kako je korištenje multimedijskih programa na satovima hrvatskog jezika u školi zanemareno, što zbog needuciranosti učitelja, što zbog činjenice da se sadržaji iz književnosti obrađuju po *šablone* - lirskoj pjesmi se određuje tema, vrsta, rima, motivi, broj

stihova i slogova u stihu, a predmetnoj nastavi i stilske figure. Jednostavno rečeno, pjesma se doslovno secira ili rastavlja na proste faktore, bez da učenici znaju zašto to rade i koja je simbolika pojedinog djela.

Lektirna djela ili romani općenito, također imaju dobro uhodanu shemu: navedi autora, naslov djela, tko je glavni lik, ostali likovi, opis glavnog lika, kratak sadržaj djela, najsimpatičniji lik, najzanimljiviji dio djela, najljepši citat. I tako osam godina, prosječno osam lektirnih djela po školskoj godini. Na ovaj način daroviti učenici, kao niti oni kreativni ne mogu doseći svoj maksimum, niti iskoristiti svoje potencijale.

Pretpostavka je da se rezultati inicijalnog stanja neće znatno razlikovati između dvije skupine. Učenici su jednake dobi, samostalno su čitali djelo i prije radionice učiteljice njima nisu razgovarale o djelu.

Isto tako, nakon radionice, smatram da će nešto bolje rezultate postići eksperimentalna skupina, dakle ona skupina kojoj je sat lektire prezentiran na drugačiji način. Bit će motiviraniji na satu na kojem se potiče grupni rad, ali i snalažljivost i samostalnost u radu. Igre su zamišljene na takav način da učenici moraju povezati već ranije pročitana djela s današnjim lektirnim djelom.

Pri utvrđivanju smislenosti nastave uz pomoć računala ispitale bi se dvije osnovne postavke:

1. napredak u učenju (obrazovni efekt) za koji sam pretpostavila da bi trebao biti veći nego u klasičnoj nastavi
2. interes (motiviranost) učenika za nastavu uz pomoć računala

Kako bi dobiveni rezultati bili što vjerodostojniji, na sličan način bi se moglo obraditi nekoliko lektirnih djela u školskoj godini, i to u više razrednih odjela od prvog do osmog razreda. Učitelji mogu sami osmisliti multimedijске programe, a mogu se iskoristiti dijelovi animiranih i igranih filmova.

## 5. ZAKLJUČAK

Umjesto učenja napamet djeci se na vrlo jednostavan i popularan način može približiti stvarnost, ali i obraditi lektirno djelo. Djeca vole kada se na nastavne satove uvodi nešto novo i drugačije. Svi su složni da im je uvijek najzanimljivija igra, neovisno o tome kako se nastavni sadržaj prezentirao.

Treba imati na umu da su djeca ipak samo djeca, i usprkos tome što znaju postavljati zanimljiva pitanja, znaju mnogo toga, još uvijek vole igru u svim mogućim oblicima. Učitelji bi trebali osvijestiti da se današnje dijete razlikuje od onoga prije petnaest godina i da je sve teže biti dobar učitelj. Djeca se brže mijenjaju, nastavni sadržaji se mijenjaju kao i nastavne metode, a učitelji ostaju isti. Računalo je u nastavi potrebno, ono nije sredstvo kojim se „trebaju baviti mlađe kolegice“.

„Nikada prije nije postojao medij koji je apstraktne predodžbe mogao pretočiti na tako konkretan način, kao što to može računalo. On to čini poput najboljeg učitelja, držeći djecu stalno na izazovnoj granici vlastitih mogućnosti učenja, neprestano im razvijajući osjećaj vlastite kompetentnosti.“ (Cvetković- Lay, Sekulić- Majurec, 1998.).

## 6. LITERATURA

- [1] **Armstrong**, T.: Višestruke inteligencije u razredu, (2006) Educa, Zagreb
- [2] **Bluman**, Allan G.: Elementary statistics, a step by step approach (2004), MC Graw-Hill, United States
- [3] **Cvetković- Lay**, J., **Sekulić- Majurec**, A.: Darovito je što ću s njim? (1998) Alinea, Zagreb
- [4] **Mejovšek**, M.: Metode znanstvenog istraživanja u društvenim i humanističkim znanostima, (2008) Naklada Slap, Jastrebarsko
- [5] **Moomaw**, S., Hieronymus, B.: Igre čitanja i pisanja, (2008), Ostvarenje, Buševac
- [6] **Velički**, V.: (2005.), Književna djela u multimedijskoj obradi i recepcija interaktivnog teksta (na primjerima iz dječje književnosti), (doktorska disertacija), Filozofski fakultet sveučilišta u Zagrebu
- [7] **Pastuović**, N.: Eduklogija- integrativna znanost o sustavu cjeloživotnog obrazovanja i odgoja, (1999) Znamen, Zagreb
- [8] **Rosandić**, D.: Metodika književnog odgoja i obrazovanja, (2005) Školska knjiga, Zagreb