

DIGITALNA TEHNOLOGIJA U PROCESIMA UČENJA I POUČAVANJA TE U RAZVOJU PRIRODOZNANSTVENE PISMENOSTI

doc.dr.sc. Jasminka Mezak

Digitalna tehnologija

- pomoć pri razumijevanju pojava u prirodi
- dijete se pomoću različitih simulacija, igara i sličnih aplikacija upoznaje s promjenama i pojavama u prirodi
- dijete može prepoznati, razumjeti i bilježiti promjene i pojave u stvarnom kontaktu s prirodom

Suvremene metode učenja i poučavanja

- CARNet-ov pilot projekt E-škole (2015.)
- izrada digitalnih obrazovnih sadržaja
- izrada scenarija učenja i poučavanja
- CARNet-ov E-laboratorij - centralno mjesto za istraživanje, testiranje i odabir digitalnih alata koji se mogu koristiti u nastavi (<https://e-laboratorij.carnet.hr/>)
- projekt “Škola za život” - kurikularn pristup
- kod učenika se potiče kritičko mišljenje, istraživačka nastava i razvijaju kompetencije rješavanja problema

NACIONALNI KURIKULUM



- Nacionalni kurikulum za osnovnoškolski odgoj i obrazovanje (2017)
- Sadržaji učenja i poučavanja definirani prema Nacionalnim dokumentima za 7 područja kurikuluma te za 7 međupredmetnih tema

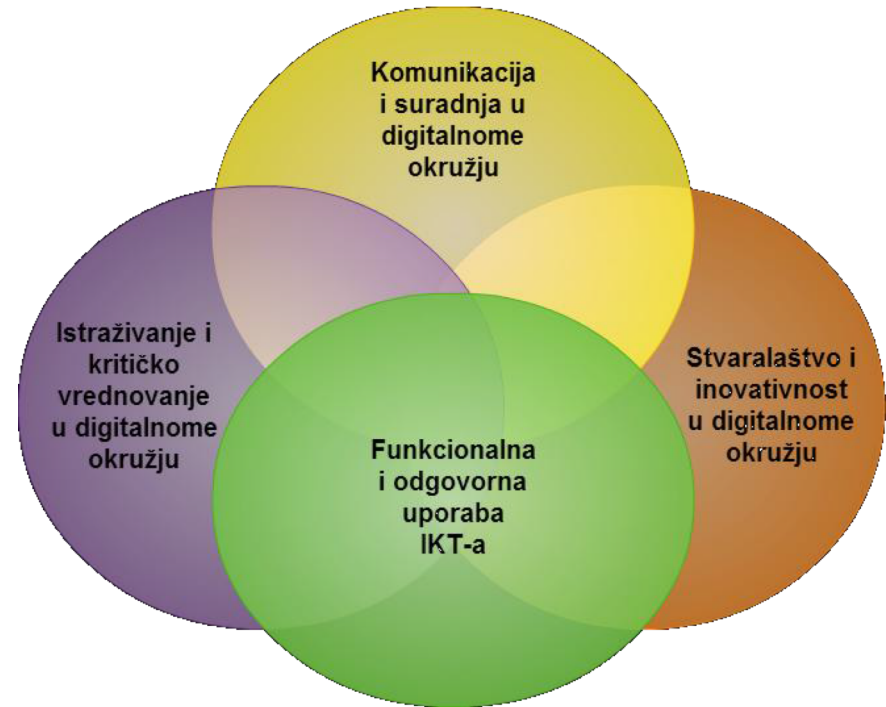
Međupredmetna tema UPORABA IKT

„Međupredmetna tema Uporaba Informacijsko komunikacijske tehnologije obuhvaća učinkovito, primjereno, pravodobno, odgovorno i stvaralačko služenje IKT u svim predmetima, područjima i na svim razinama obrazovanja.”

<https://mzo.gov.hr/UserDocImages//dokumenti/Obrazovanje/NacionalniKurikulum/MedupredmetneTeme//Me%C4%91upredmetna%20tema%20Uporaba%20informacijske%20i%20komunikacijske%20tehnologije.pdf>

Domene Međupredmetne teme

- četiri međusobno povezane domene
- nadograđuju se jedna na drugu
- lako se mogu povezati sa sadržajima različitih predmetnih područja



Digitalna tehnologija u nastavi

- pobuđuje dinamičnost nastave
- potiče kreativnost u nastavi
- sadržaje poučavanja čini atraktivnijim i zanimljivijim za učenike
- pozitivno utječe na povećanje motivacije za učenje
- potiče intelektualnu aktivnosti učenika neprekidnom interakcijom i brzom povratnom informacijom

Digitalne igre

- Igranje i igra dio su dječjeg života, a upravo u igrama mjesto, prostor i priroda igraju glavnu ulogu u određivanju pravila i interakcija za savladavanje igre.
- široko rasprostranjeni pristup digitalnim informacijama, komunikaciji i geoprostornim tehnologijama potaknuli su razvijanje niza aplikacija koje predstavljaju varijacije igara u stvarnom svijetu ili su na neki drugi način povezane sa stvarnim svijetom.

Digitalne igre i stvarni svijet

- Igre povezana sa stvarnim svijetom na način da uključuju 3D virtualne svjetove, u kojima igrači istražuju prostor i prirodu
- Interaktivne igre u stvarnom svijetu koje uključuju vještine istraživanja i donošenja zaključaka poput CluedUp i Geogames

Digitalna tehnologija u nastavi

Učitelji bi trebali:

- oblikovati nastavne situacije koje omogućuju učenje igrom, stvaranjem, otkrivanjem, istraživanjem
- koristiti tehnologiju za prezentaciju apstraktnih sadržaja
- koristiti tehnologiju za demonstriranje onog što se ne može provesti u školskom okruženju
- interes djece usmjeriti za razvijanje kompetencija predviđenih kurikulumom