

"EURO" - ANIMIRANI FILM, E-UČENJE U RAZREDNOJ NASTAVI SRBIJE

Slavoljub Hilčenko

Visoka škola strukovnih studija za obrazovanje odgajatelja i trenera, Subotica, Srbija

Sažetak

Euro prolazi kroz turbulencije i pitanje opstanka. Sa druge strane, zemlje Balkana među kojima i Srbija žele pristup Europskoj uniji. Cilj ovog rada je upoznati učenike razredne nastave s novčanim apoenima euro zone, kroz njima atraktivnu animiranu formu. U tom smislu, naš instruktorski tim radi na projektu realizacije animiranog filma kojim na zanimljiv, pristupačan i edukativan e-način, želimo djeci predstaviti kovanice, novčanice i odnose euro monete. Projekt će pored animiranog filma obuhvatiti i interaktivan kviz na kojem će učenici provjeravati svoja usvojena saznanja kao i didaktičko-metodički priručnik namijenjen učiteljima.

Ključne riječi

e-učenje, osnovno školsko obrazovanje, animirani film

1. UVOD

Zahvaljujući kvaliteti i stručno-znanstvenom pristupu u razvoju, e-učenje postaje sve atraktivniji izvor = izbor stjecanja znanja i učenika razredne nastave (npr. www.lilibi.si www.ixl.com www.brainpop.com). Tu prije svega mislimo na spoznaje iz područja kognitivnog mišljenja, principe multimedijalnog oblikovanja nastavnih sadržaja /1/, teorije učenja, principe u izradi animiranih aplikacija ali i maštu, kreativnost i talent web, grafičkih i instruktorskih dizajnera. U ovu posljednju grupu, autor ovih redova, skromno ubraja i sebe, jer baveći se posljednjih godina razvojem interaktivnih-multimedijalnih i animiranih aplikacija za učenje, stekao je solidna iskustva i saznanja. U tom pogledu u matičnoj kući, Visokoj školi za obrazovanje odgajatelja, treća generacija specijalizanata za likovno obrazovanje pohađa seminare iz predmeta Animacije i učenje na računaru i Grafički dizajn. S druge strane, naše aplikacije koriste se u neposrednoj praksi u zemlji i inozemstvu /2/.

Novi Projekt nosi radni naslov "**Euro**" - **kovanice i novčanice**", za čiju smo realizaciju planirali vremenski okvir od 2 godine. Ideju za ovaj Projekt, kao što to često biva, nametne sam život. Naime, zemlje Balkana koje su shvatile

"snagu zajedništva" kao u onoj poznatoj narodnoj priči "Sedam štapova" ("*Djeco moja! Vi ste kao ovih sedam štapova. Bit ćete snažni samo ako budete složni!*") već su ili su na putu da postanu članice Europske unije. U tom smislu Srbija po običaju "*nikad ne propusti priliku da propusti priliku!*" /3/ Kako je "**Novac**" nastavna tema učenika razredne nastave, činilo nam se prigodnim, jer smo i "mi?" u tom procesu, da učenike Srbije, pored nacionalne valute, upoznamo i sa Eurom -monetom Europske unije. Mišljenja o budućnosti Europske unije su podijeljena, ali to nije predmet naše teme. Ukoliko ona i ode u povijest, naš Projekt će u najmanju ruku biti "svjedok jednog vremena", ali je s druge strane "vrlo plastičan", dakle primjenjiv na bilo koju drugu valutu.

2. ANIMIRANI FILM

"Sjajim, zveckam, jesam sitan, al' sam bitan!"

"Od kovanica sam zbir, šušlav vrijedan papir!"

(stihovi za animirani film, autorice Mire Morić, prof.)

Realizacija animiranog filma predstavljat će zaokruženi konceptualni proizvod namijenjen

učenicima i učiteljima nižih razreda osnovne škole u Srbiji, ali i inozemnom tržištu. Pojavit će se u multimedijalnom, interaktivnom i animiranom DVD izdanju i prilagođeno e-učenju preko Interneta. Platforma za razvoj ove aplikacije je Macromedia Flash, dok će zvučni efekti i govorni komentari biti realizirani na platformi Sound Forge™ Pro 10, studija "Čardač".

Ovo didaktičko-nastavno sredstvo obuhvatit će:

1. animirani film iz dva djela u trajanju od ≈ 14 min,
2. interaktivni kviz (sa 10-20 pitanja) i
3. didaktičko-metodički priručnik.

Realizacija projekta odvijati će se kroz sljedeće faze:

1. osmišljavanje idejnog projekta,
2. formiranje instruktorskog tima (skup stručnjaka za izabranu oblast),
3. pisanje scenarija i knjige snimanja,
4. realizacija 1. i 2. djela animiranog filma,
5. komponiranje i sinkronizacija slike&zvuka,
6. projektiranje i razvoj interaktivnog kviza,
7. pisanje didaktičko-metodičkog priručnika,
8. testiranje, korekcije i optimizacija aplikacija i
9. implementacija u praksi.

U proteklom periodu (od 01.9. 2011. do 01. 3. 2012. god) završen je rad na prvom dijelu animiranog filma u trajanju od 6 min 45s (4649 frame-ova i rezoluciji 1024 x 768 piksela) (slike br. 1 i 2). Animirani film se zaustavlja nakon scene predstavljanja kovanica od strane avatara, kada mogu uslijediti pitanja učenika i dodatna objašnjenja učitelja. Klikom mišem na sliku ekrana, film se nastavlja (slika br. 3).

Pored obrazovne poruke, upoznavanja sa kovanicama eura, vrijednostima pojedinih apoeni i međusobnog odnosa kroz komparaciju, animirani film eksplicitno ili implicitno sadrži i poruke o štednji, gramzivosti, a prije svega o "mjeri", predstavljeno kroz lik kasice-prasice. Ona ujedno upućuje na nastavak gledanja drugog dijela animiranog filma ili rješavanje kviza (slika br. 4).



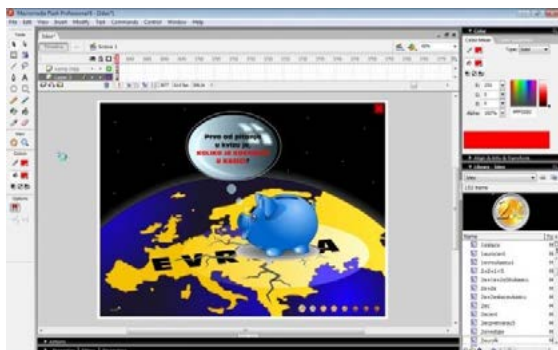
Slika br. 1: Scena iz prvog djela animiranog filma "Euro"



Slika br. 2: Scena iz prvog djela animiranog filma "Euro"



Slika br. 3: Avatar predstavlja kovanice. Radno okruženje platforme Flash Macromedia



Slika br. 4: Lik kasice-prasice nosi poruku o štednji i daljem kretanju kroz aplikacije)

3. KVIZ

Kviz će obuhvatiti niz zadataka koji neće biti samo jednostavna reprodukcija viđenih sadržaja u animiranom filmu, već će svojom formom i načinom rješavanja (metodom pokušaja i pogrešaka i direktnom manipulacijom animacije) poticati i mišljene funkcionalnog karaktera (slika br. 5).

Kroz animirane sadržaje na sceni (kotrljanja, dodavanja- oduzimanja kovanica, novčanica ili znakova (+, -, =, ≠, <, >)), učenici će aktivno tragati za rješenjima zadataka.

Zadaci će biti sljedeći:

- Koliko euro ima kovanica, a koliko novčanica?
- Upiši sve vrijednosti kovanica i novčanica, od najmanje do najveće!
- Koji je zbir svih kovanica, a koji novčanica?
 - Kolika je razlika zbira svih novčanica i kovanica?
 - Koliki je zbir svih kovanica i novčanica zajedno?
 - Izbaci uljeza!
 - Koje su prave boje novčanice?
 - Vrijednosti na kovanicama i novčanicama su se izmiješale, ispravi to!
 - Koliko najmanje kovanica zamjenjuje novčanicu od 5 eura, a koliko najviše?
 - Koji znakovi nedostaju ili su suvišni da bi zadatak bio točan? (...)



Slika br. 5: Zadatak interaktivnog kviza

4. DIDAKTIČKO - METODIČKI PRIRUČNIK

Priručnik će pored općih naznaka o animiranoj formi kao izražajnom sredstvu i utjecaju na rezultate učenja kod djece, tehničkim karakteristikama aplikacije, učiteljima ponuditi i model nastavnog sata(i) za realizaciju ove tematske cjeline. On će se odnositi na organizaciju, metodiku rada, korelaciju sa drugim predmetima, artikulaciju sata(i), oblike i metode rada, potrebna tehnička i nastavna sredstva, ciljeve i ishode ove nastave. Priručnik će biti obujma ≈ 20-25 stranica.

5. ZAKLJUČAK

Forma e-učenja koju zagovaramo je sama po sebi atraktivna ali iz višegodišnjeg iskustva i rada s djecom, smatramo da će dati najbolje rezultate (kada su u pitanju specifične teme poput izložene) kroz interakciju sa praktično-manipulativnim, situacijsko-problemskim i funkcionalnim učenjem.

Ono što nam predstoji u narednom periodu je realizacije cjelokupnog projekta i šira implementacija animiranog filma u odgojno-obrazovne ustanove Srbije, kako bi prikupili mjerljive podatke o njegovoj kvaliteti i primjenjivosti, a zatim razvijali čitav niz sustava izloženog modela učenja (slika br. 6).

"Zapravo, ... naš cilj je da istovremeno unesemo više didaktičke raznovrsnosti u radu učitelja, da ih educiramo za primjenu suvremenih medija i metoda rada, a da djeci pružimo interaktivno učilo koje će poticati i njihovo funkcionalno mišljenje" /4/.



Slika br. 6: Drugi dio animiranog filma "Euro" koji je u fazi pripreme i realizacije

Bilješke

- /1/ Mayer, R. E. (2005): The Cambridge Handbook of Multimedia Learning, New York: Cambridge University Press.
- /2/ <http://podium.gyldendal.no/lilibi/solska-ulica-1-2/matematika>, pristupljeno 14. 01. 2012.
- /3/ <http://www.glas-javnosti.rs/node/119726/print>, pristupljeno 16. 02. 2012.
- /4/ Hilčenko, S. (2011a): The Animated Movie as a Didactic Model in Learning Mathematical Concepts in Kindergarten (An Example Preview), SirIKT 2011, Interlacing Education and Research with ICT, Kranjska Gora, Zbornik radova str. 353-358, Slovenia

Literatura

1. Hilčenko, S. (2011b): Reflections of a Teacher about the Study of Geometrical Shapes Through an Animation Movie in Primary School (Year 1 to 4), "International Year of Youth", May 5th and 6th 2011, Faculty of Education/University of Education, Maribor, Slovenija and Elementary School Ruše, Slovenia 2011. Beiträge zum "Internationalen Jahr der Jugend", Internationale monographie, Austria: Forschung und Wissenschaft, Erziehungswissenschaft, Band 11, LIT, seite, 64-69
2. Hilčenko, S. (2011c): Model lesson purpose of the example of animated film developed as a learning resource for primary school, University of Rzeszow, The Institute of Technology, Department of Didactics of Technology and Computer Science, VIIIth International Scientific Conference, Edukacja-Technika-Informatyka, Iwonicz Zdrój, Scientific Annual No/2/2011/Part 2, str. 191-198, Poland
3. Popović, V., Hilčenko, S. (2011d): Experiences in Evaluating Educational Software at Faculty of Education in Sombor (Iskustva u vrednovanju obrazovnog softvera na Pedagoškom fakultetu u Somboru), ISKANJA naučno-stručna, revija za edukaciju, str. 150-163, Zavod Republike Slovenije za šolstvo, Sovenija, Leto 29, števika 39, 40

"EURO" - THE ANIMATED MOVIE, E-LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOLS IN SERBIA

Slavoljub Hilčenko

College of Education Science, Subotica, Serbia

Abstract

Euro passes through the turbulences and the survival calamities. On the other hand, there are states on the Balkan's and amongst them Republic of Serbia, that want accession to the European Union. The purpose of this article is to show how pupils in elementary schools can be introduced with the Euro currency, coins and paper bills, throughout the application of an attractive animated form. Thereby, our instructional team works on the project of realization a movie that presents paper bills and coins of Euro money, as well as relationships, in an interesting, available and instructive manner. Besides the animated movie, the project will comprise a didactical and methodical teacher's guidebook and an interactive quiz that will enable pupil to check their knowledge.

Keywords

e-learning, elementary education, animated movie