

Образовни рефлексии

Научно-стручно списание за теоријата и
практиката во воспитанието и образованието

1 / 2012



БИРО ЗА РАЗВОЈ НА ОБРАЗОВАНИЕТО

Образовни рефлексии

Научно-стручно списание за
теоријата и практиката во
воспитанието и образованието

ISSN 1409-5270

1/2012

Скопје, 2012 година

Образ. рефл.

стр. 1 - 115 (2012)

За издавачот:

м-р Весна Хорватовиќ, *директор*

Биро за развој на образованието

Уредувачки одбор:

проф. д-р Владо Тимовски

проф. д-р Лена Дамовска

проф. д-р Мито Спасовски

м-р Митко Чешларов

м-р Игор Јуруков

Главен и одговорен уредник:

м-р Игор Јуруков

Секретар:

Фросина Блажевска

Адреса:

Биро за развој на образованието

ул. „Руѓер Бошковиќ“ бр. 20 -

Скопје

www.bro.gov.mk

СОДРЖИНА

доц. д-р Нина Даскаловска: Информатичката технологија, стилите на учење и видовите на интелигенција

м-р Марина Василева: Игрите некогаш и денес: Бабините игри - мост меѓу минатото и сегашноста со обид да се допре иднината

м-р Слаѓана Стаменкова: Училишното планирање како менаџмент процес во образованието

м-р Пецо Ројковски: Улогата и значењето на училишниот курикулум

Добри Јовевски: Classmate компјутерот во креирање стимулативна средина за учење Опис на добра практика

Оливера Трифуновска: Содржини и методски постапки за реализација на моралното воспитание

Виолета Петковска: Примери за практична реализација на часови за ликовно-естетска проценка

м-р Гзим Џамбази: Средината како фактор во проширувањето на курикулумските содржини и нивното рефлектирање врз збогатувањето на знаењата на учениците

ISSN 1409-5270

UDK 37

ПРЕДГОВОР

Почитувани читатели,

„Образовни рефлексии“ по седумнаесет години успешно постоење како списание за теорија и практика во воспитанието и образованието, ја продолжува својата работа сега како научно-стручно списание за теориски и практични прашања од областа на воспитанието и образованието. Концепциската промена е резултат на следењето на современите текови и на потребата од ново научно-стручно списание што е евидентна, пред сè, кај образовните институции и кај наставниците, почнувајќи од оние кои ги воспитуваат децата од најраната возраст па до професорите на факултетите.

Водечка цел на списанието „Образовни рефлексии“ е со структурата и со темите кои ги третира да обезбеди добра комуникација меѓу теоријата и практиката, односно на воспитно-образовните работници да им даде размена на добри практики кои ќе придонесат во развојот на нивната секојдневна работа, а истовремено со нив да ги сподели теориските и научните сознанија, информациите добиени врз основа на научни истражувања и сл. Ставајќи го наставникот во центарот на реализирањето на воспитно-образовниот процес, Бирото за развој на образованието со отвореност и прифаќање на сите добри практики и теории преку своето списание сака да ја унапреди перманентната стручна поддршка и да обезбеди поквалитетно образование. Поради тоа, во списанието се потрудивме да обезбе-

Образовни рефлексии

диме релевантни, стручно издржани и за практиката корисни текстови.

„Образовни рефлексии” ги охрабрува и ги поттикнува сите кои сакаат да бидат дел од научно-стручното списание, да ги изложат своите истражувања, анализи, размислувања за теми од практиката и теоријата од областа на образованието и воспитанието преку текст уреден според критериумите на Бирото за развој на образованието и со тоа да дадат придонес во унапредувањето на образованието и воспитанието во Република Македонија.

Со почит,



м-р Весна Хорватовиќ,
директор

ИНФОРМАТИЧКАТА ТЕХНОЛОГИЈА, СТИЛОВИТЕ НА УЧЕЊЕ И ВИДОВИТЕ НА ИНТЕЛИГЕНЦИЈА

доц. д-р *Нина Даскаловска*

Различниите стилови на учење и различниите видови на интелејенција кои ги поседуваат учениците бараат различни присвојливи и активности кои ќе им помогнат да стекнат знаења и вештини на начин кој најмногу им одговара, но и да им се овозможи да откријат и други стилови и приоди на учење и да развијат и други способности и вештини за да можат да се изградат во сепирани и усвоени личности и професионалци. Во овој труд се разгледуваат можностите кои ги нуди информатичката технологија за постигање на оваа цел и се дава преглед на различниите технолошки алатки кои може да се применуваат во наставата за користење и развивање на различниите стилови на учење и различниите видови на интелејенција.

ВОВЕД

Процесите на учење и резултатите од тоа учење зависат од многу фактори. Според мислењето на многу научници, меѓу поважните фактори спаѓаат стиловите на учење и видовите на интелејенција кои ги поседуваат учениците.

Истражувањата и искуството на наставниците покажуваат дека учениците учат на различни начини и користат различни методи и стратегии за совладување на материјата како резултат на нивната возраст, искуство, когнитивен развој, лични карактеристики и слично. Овие разлики во начинот на кој учениците им пристапуваат на задачите и го совладуваат материјалот се нарекуваат стилови на учење. Важноста на идентификување на стилот на учење на учениците е отсликана во описот според кој „стилот на учење е биолошки и развојно наметнат збир на карактеристики кои прават еден наставен метод да биде одличен за едни, а ужасен за други“ (Dunn and Griggs, 1988: 3). Досега се идентификувани голем број различни стилови на учење кои обично се претставени како дихотомии, како на пр. екстровертни/интровертни, конкретни/апстрактни, активни/интроспективни и слично.

Во 1983 година Хауард Гарднер, кој се спротивставувал на идејата дека постои единствена интелејенција која може да се мери со тест за интелејенција, ја развил теоријата за постоењето на повеќе интелејенции. Тој во почетокот формулирал седум вида на интелејенција (Gardner, 1983), а потоа додал уште два (Gardner, 2003), но листата сè уште не е конечна. Тој смета дека секој човек има уникатен спој на различните видови на интелејенции од кои некои се поддоминантни и истакнува дека тоа е особено важно за образованието бидејќи колку различни интелејенции постојат, толку треба да постојат и различни

Образовни рефлексии

методи во наставата. Теоријата на Гарднер не била широко прифатена меѓу психолозите, но наставниците и педагозите во неа нашле потврда на своите секојдневни согледувања дека учениците размислуваат и учат на многу различни начини и ги поттикнала да развиваат нови приоди со кои полесно ќе ги задоволат потребите на учениците (Kornhaber, 2001: 276).

Покрај користењето на разновидни методи и техники во наставата, еден од начините на кој може да се одговори на потребите на сите ученици е користењето на информатичката технологија бидејќи таа нуди многу различни начини на учење, на проверување на знаењето и комуникација помеѓу учениците и наставниците. Вклучувањето на компјутерите и Интернетот во наставата ќе им овозможи на сите ученици да учат според своите способности и афинитети и ќе им обезбеди поголеми шанси за успешно совладување на материјата и постигнување подобри резултати.

СТИЛОВИ НА УЧЕЊЕ

Терминот *стили* на учење се однесува на општите тенденции и начини на кои учениците учат и по кои се разликуваат еден од друг. Стилите на учење може да се дефинираат како „карактеристични когнитивни, афективни и психолошки однесувања“ кои покажуваат како учениците го сфаќаат учењето и како одговараат на поставените задачи (Keefe, 1979). Учениците кои прифатиле или изградиле одреден стил на учење, го користат за учење на различни предмети и решавање на различни проблеми. Некои ученици сакаат да го видат тоа што треба да го научат, други претпочитаат да го слушнат, а за трети е важно да го поврзат со некакво физичко дејство и слично. Некои ученици може да толерираат нејасности или идеи кои не се во согласност со нивните ставови и знаења, додека други веднаш ги отфрлаат таквите идеи и ставови бидејќи не можат да ги вклопат во својот когнитивен систем (Brown, 2007: 126).

Постојат голем број теории и модели на стилите на учење, како и прашалници со чија помош може да се одреди стилот на учење на учениците. О'Конор сугерира дека за да се разберат моделите на стилите на учење треба да се земат предвид основните сознанија од психологијата во 20 век според кои луѓето ги градат своите односи кон светот врз основа на личните филтри кои ги поставиле, а кои зависат од повеќе фактори како што се возраста, искуството, зрелоста, когнитивниот развој, физиологијата и слично. Но, бидејќи ниту еден човек не може постојано да се префрла од еден филтер на друг, секој човек си гради единствен приод кој го користи за да ги разбере и планира своите активности и интеракции со околината и на тој начин креира свој поглед на светот (O'Connor, 2011).

Образовни рефлексии

МОДЕЛИ НА СТИЛОВИТЕ НА УЧЕЊЕ

Еден од најпознатите модели на стилови на учење е Мајерс-Бригз индикаторот (Myers-Briggs Type Indicator – MBTI) кој се заснова на концептот за типови на личноста на Карл Јунг и кој се применува за одредување на стиловите на учење во различни дисциплини (Montgomery & Groat, 1998). Според овој модел, различните профили на учениците може да се идентификуваат врз основа на четири димензии:

а) *ориентација кон живојот*, според која учениците се делат на екстровеитни и интровертни во зависност од тоа дали се фокусираат на надворешниот свет на луѓето и претпочитаат интеракција со други ученици или на внатршниот свет на идеите и преферираат да работат сами;

б) *перцепција/сфаќање*, според која некои ученици се рационални и практични и се потпираат на детали, факти и процедури, бараат постојаност и преферираат да работат под водство на наставникот, додека други се интуитивни и имагинативни и кај нив поважни се значењето, импресиите и можностите, претпочитаат апстрактно размислување, сакаат да креираат нови теории и сами да го планираат своето учење;

в) *донесување одлуки*, според која едни ученици се објективни, свртени се кон вистината, се потпираат на логично размислување и донесуваат одлуки врз основа на факти и правила, додека други се субјективни, кај нив преовладуваат чувствата, сакаат да бидат пофалени за својот труд и одлуките ги донесуваат земајќи ги во обѕир своите лични ставови и хуманистички принципи;

г) *став кон надворешниот свет*, според која некои ученици преферираат планирање, следење и контролирање на активностите, сакаат специфични задачи со точно одреден рок за нивното завршување и бараат јасност во насоките кои им ги даваат наставниците, додека други реагираат спонтано и лесно се прилагодуваат на околностите, не го сфаќаат учењето многу сериозно, тоа за нив е игра во која треба да уживаат и затоа не сакаат термини за завршување на задачите.

(Felder and Brent, 2005; Montgomery and Groat, 1998)

Според моделот на Фелдер и Силверман (Felder-Silverman Learning Style Model), стилот на учење може да се дефинира преку одговорите на следните прашања:

Каков тип на информација учениците преферираат: *сензорна* (слики, звуци, физички движења) или *интуитивна* (мисли, сознанија, апстрактни теории и модели)?

Каков тип на сензорна информација е поефективна за учениците: *визуелна* (слики, дијаграми, табели, демонстрации) или *вербална* (писмени и усни објаснувања)?

Како учениците сакаат да ја процесуираат информацијата: *активно* (преку учество во дискусии и физички активности) или *мисловно* (преку интроспекција и анализа)?

Образовни рефлексии

Како учениците полесно ја совладуваат материјата: *линеарно* (чекор по чекор во логичка прогресија) или *глобално* (имајќи ја пред себе целосната слика и главните идеи)?

(Felder, 1996; Felder and Brent, 2005)

Во моделот на Колб (Kolb's Learning Style Model) стилите на учење на учениците се идентификуваат според две димензии: начинот на кој ја примаат информацијата (апстрактно размислување или конкретно искуство) и начинот на кој ја процесуираат информацијата (активно експериментирање или интроспективна анализа). Според овој модел постојат четири стилови на учење кои се карактеризираат со четири типови на прашања:

Конкретни/интроспективни ученици за кои е карактеристично прашањето: *Зошто?* Овие ученици сакаат да разгледуваат конкретни ситуации од различни агли, да набљудуваат и генерираат идеи, преферираат работа во групи и се отворени кон нови идеи. Ним им одговараат општествените и хуманистичките науки.

Апстрактни/интроспективни за кои е карактеристично прашањето: *Што?* Овие ученици се повеќе заинтересирани за апстрактни идеи и концепти, може да разберат голем број на информации ако се претставени во организирана, логична форма. Тие претпочитаат да слушаат предавања и да имаат време за размислување. Академските полиња кои одговараат за оваа група ученици се природните и компјутерските науки.

Апстрактни/активни ученици за кои е карактеристично прашањето: *Како?* Овие ученици сакаат да најдат практична примена на идеите и теориите, да решаваат проблеми и да донесуваат одлуки. При учењето преферираат активно да се вклучени во наставата, да експериментираат и да учат преку обиди и грешки. За овие ученици одговараат технолошките и економските науки.

Конкретни/активни за кои е карактеристично прашањето: *Што ако?* Овие ученици сакаат да учат од конкретни искуства, да испробуваат нови идеи, да си поставуваат цели и повеќе се потпираат на интуицијата отколку на логичката анализа. За овој тип ученици одговараат општествените науки како образованието и бизнисот.

(Felder, 1996; Felder and Brent, 2005)

Се разбира дека наставникот не може во секој момент да одговори на потребите на секој ученик, но ако постојано употребува исти методи и форми на работа, дел од учениците ќе бидат мотивирани и успешни во исполнувањето на работните обврски, додека останатите ќе се соочат со проблеми во учењето што ќе доведе до губење на интересот и неуспех во совладувањето на материјата. На пример, ако наставникот преферира класични предавања и индивидуална работа на учениците, стил кој е погоден за интровертните/апстрактните/интроспективните ученици, учениците кои сакаат да експериментираат, да комуницираат и да бидат активно вклучени во наставата ќе бидат во неповолна ситуација и постои голема веројатност да не

Образовни рефлексии

го достигнат својот потенцијал. Затоа, имајќи ги предвид разликите помеѓу учениците, наставниците треба да користат различни методи и форми на работа за да допрат до сите ученици и да обезбедат поволни услови за учење за сите ученици и постигнување на подобри резултати.

Истражувањата за стиловите на учење покажуваат дека при решавањето на задачите различни ученици користат различни вештини и стратегии (Lightbown and Spada, 1993: 40). Но, како што истакнува Скијан (Skehan, 1998: 238), стилот кој ученикот го применува може да биде повеќе резултат на неговиот личен избор отколку на природните способности и афинитети кои ги поседува. Тоа сугерира дека можеби некои ученици не се свесни за своите способности, така што прифаќајќи одреден стил тие ги игнорираат другите начини на кои може да се учи и ја пропуштаат можноста да истражуваат и откриваат нови начини на учење кои може да им користат. Оттука произлегува дека наставата треба да им овозможи на учениците да го користат својот стил на учење, но, исто така, и да ги поттикнува да развиваат позитивен став кон другите начини и стилови на учење преку осознавања и развивање на други вештини и способности.

РАЗЛИЧНИ ВИДОВИ НА ИНТЕЛИГЕН- ЦИЈА

Теоријата за различните видови на интелигенција на Хауард Гарднер (Gardner, 1983) според која луѓето поседуваат повеќе видови на интелигенција извршила големо влијание врз учениците и наставниците. Тој првично наведува седум вида на интелигенција: музичка/ритмичка; вербална/лингвистичка; визуелна/просторна; физичка/кинестетска; логичка/математичка; интраперсонална и интерперсонална. Подоцна додава уште два вида на интелигенција: натуралистичка и егзистенцијална (Gardner, 2003: 7). Тој ги објаснува овие видови на интелигенција на следниот начин:

Лингвистичка интелигенција – интелигенцијата на писател, говорник, новинар.

Логичка/математичка интелигенција – интелигенцијата на логичар, математичар, научник.

Музичка интелигенција – капацитетот за креирање, изведба и уживање во музиката.

Просторна интелигенција – капацитетот за создавање на ментална слика за светот – големиот свет на авијатичарот или навигаторот, или помалиот свет на шахистот или хирургот, како и способност за манипулација на тие ментални слики.

Физичка/кинестетска интелигенција – капацитетот за решавање на проблеми или создавање производи користејќи го целото тело или делови од телото, како на пример рацете или устата. Оваа интелигенција ја покажуваат атлетичарите, танцовачите, глумците, занаетчиите и повторно хирургите.

Образовни рефлексии

Интерперсоналната интелигенција вклучува разбирање на другите луѓе – како да се комуницира со нив, како да се мотивираат, како да се разберат нивните сличности итн. Оваа вештина е особено важна во бизнисот, образованието, медицината, политиката и религијата.

Интраперсонална интелигенција е капацитетот да се разбереш себеси – своите силни страни и слабости, желби, стравови. Пристапот кон сопствениот емоционален живот е важен за интраперсоналната интелигенција.

Најуралсичката интелигенција го вклучува капацитетот да се прават разлики во природата – помеѓу растенијата, животните, облаците, планините и слично.

Егзистенцијалната интелигенција е „интелигенцијата на големите прашања“. Кога децата прашуваат за големината на универзумот, кога возрасните размислуваат за смртта, љубовта, конфликтите или за иднината на планетата, тие се обидуваат да најдат одговор на егзистенцијални прашања.

(Gardner, 2005)

Мареј Лум, наставник во основно училиште во Австралија, ја направил следната табела за да покаже какво значење имаат за учениците првичните седум вида на интелигенција и кои активности одговараат за нив според типот на интелигенцијата која ја поседуваат:

Табела 1. Вид на интелигенција и соодветни активности

Вид	Сака да...	Добар е во...	Најдобро учи преку...
вербална/ лингвистичка	чита, пишува, кажува приказни	меморирање на имиња, места, датуми и детали	зборување, слушање и гледање на информациите
логичка/ математичка	експериментира, решава проблеми, прашува, открива шеми и врски	математика, резонирање, логика и решавање на проблеми	категоризирање, класифицирање, работа со апстрактни шеми и врски
визуелна/ просторна	црта, гради, дизајнира и креира работи, фантазира, гледа слики и филмови, игра со машини	визуелно претставување, насетување на промени, лавиринти, загатки, читање мапи, табели	визуализирање, фантазирање, сликовито меморирање, работење со бои и слики
музичка/ ритмичка	пее, потпевнува, слуша музика, свира музички инструмент, реагира на музика	идентификување на звуци, помнење на мелодии, забележување на ритам и такт	ритам, мелодија, музика

Образовни рефлексии

Вид	Сака да...	Добар е во...	Најдобро учи преку...
вербална/ лингвистичка	чита, пишува, кажува приказни	меморирање на имиња, места, датуми и детали	зборување, слушање и гледање на информациите
логичка/ математичка	експериментира, решава проблеми, прашува, открива шеми и врски	математика, резонирање, логика и решавање на проблеми	категоризирање, класифицирање, работа со апстрактни шеми и врски
визуелна/ просторна	црта, гради, дизајнира и креира работи, фантазира, гледа слики и филмови, игра со машини	визуелно претставување, насетување на промени, лавиринти, загатки, читање мапи, табели	визуализирање, фантазирање, сликовито меморирање, работење со бои и слики
музичка/ ритмичка	пее, потпевнува, слуша музика, свира музички инструмент, реагира на музика	идентификување на звуци, помнење на мелодии, забележување на ритам и такт	ритам, мелодија, музика

Преземено и адаптирано од Pearson Education Polska 2006
http://www.longman.pl/files/materialy_dodatkowe/teachers_club/TC_sample4-6.pdf

Гарднер (Gardner, 1983) смета дека не постојат две лица со ист профил на интелигенција, бидејќи сите луѓе ги поседуваат сите интелигенции, но до различен степен, така што комбинациите кај сите се различни. Тоа сугерира дека исти приоди и активности не одговараат за сите ученици. На пример, за разлика од учениците кај кои доминира логичката/ математичката интелигенција и кои може да имаат корист од комплексни објаснувања, за учениците кај кои е повеќе развиена визуелната/ просторната интелигенција пополезно би било да се користат дијаграми и физички демонстрации (Хармер, 2001: 47). Дејвис (Давис, 1991) смета дека образовните системи традиционално се свртени кон лингвистичката, логичко-математичката и интраперсоналната интелигенција, додека кај повеќето ученици се доминантни просторната, музичката, физичко-кинестетската и интерперсоналната интелигенција. Иако наставниците не можат во секое време да одговорат на потребите на секој ученик во секој момент, имајќи ги на ум различните способности, стилови на учење и различните видови на интелигенција кои ги поседуваат учениците, тие можат да ги насочат учениците кон активности и начини на учење кои најмногу им одговараат и кои ќе им помогнат полесно да ја совладуваат материјата.

Образовни рефлексии

УЛОГАТА НА ИНФОРМА- ТИЧКАТА ТЕХНОЛОГИЈА

Теориите за стиловите на учење и за повеќето видови на интелигенција се особено важни во современиот свет кој се темели на информатичката технологија. Целта на образованието денес не е само стекнување знаења и вештини, туку и развивање на способности за решавање на проблеми, прибирање, анализирање и синтетизирање на информации на начин кој ќе овозможи флексибилно и ефективно функционирање во денешниот свет. Вклучувањето на компјутерите во наставата резултира со промена на улогата на наставниците и учениците и начините на учење. Наставниците веќе не се извор на целото знаење, а учениците само пасивни чинители во наставниот процес. Користењето на компјутерите ги поттикнува учениците активно да се вклучат во наставата и да бидат еден вид истражувачи и организатори на своето учење. Информатичката технологија може да им помогне на учениците да учат во границите на својата зона на комфорт, односно да го користат преферираниот стил на учење и да ги усовршуваат своите природни способности, но и да ги поттикне да развиваат и други способности и вештини и да ги откриваат и развиваат и другите видови на интелигенција кои ги поседуваат.

КОРИСТЕЊЕТО НА КОМПЈУ- ТЕРИТЕ СПОРЕД СТИЛОВИТЕ НА УЧЕЊЕ

Компјутерите нудат огромни можности за сите ученици бидејќи постојат неограничен број разновидни активности во кои секој ученик може да биде вклучен според своите способности и афинитети. Тие им овозможуваат сами да одлучат како ќе ги примаат информациите (текст, слика, звук, графички презентации), како да ги организираат и презентираат пред другите, дали ќе учат индивидуално или ќе комуницираат со други ученици, како да го следат својот прогрес (тестови, квизови, блогови, електронски портфолија, електронски дневници). Што е уште поважно, покрај користењето на компјутерите во училиштето, учениците може да ја продолжат работата и надвор од него, без разлика дали се работи за индивидуална работа или работа на проекти, бидејќи Интернетот овозможува комуникација во кое било време и од кое било место.

Поради неограничените можности кои ги нуди информатичката технологија, невозможно е да се наведат сите активности кои одговараат за сите стилови на учење. Овде ќе наведеме некои од начините на користење на информатичката технологија кои може да се користат во и надвор од училиштето.

- За активните, екстровеерните и вербалните ученици одговара користењето на електронска пошта, форуми, групи за дискусии и социјалните мрежи бидејќи тие им овозможуваат да комуницираат со другите, да поставуваат прашања, да разменуваат идеи, да учествуваат во дискусии на различни теми.

- Блоговите, пребарувањето на Интернет, користењето на енциклопедиските колекции, електронските книги, базите на податоци, игрите и активностите во кои се бара решавање на проблеми, инди-

Образовни рефлексии

видуалните проекти, дигиталните портфолија и слично може да им користат на интроспективните, интровертните и аналитичките ученици бидејќи може да работат индивидуално според своето темпо на работа, да размислуваат за тоа што го прочитале и да ја завршат задачата на начин кој ним им одговара.

- На учениците кои преферираат визуелно претставување на материјата од голема полза ќе им бидат програмите кои вклучуваат презентации, цртање, видеоклипови, анимации и слично, како што се PowerPoint, Macromedia Flash, CAD, Photoshop, CorelDraw, Paint, Visual Artwork, Mind Map, Graphic Organizers и други.

- За активните и конкретните ученици кои сакаат да учат преку искуство и експериментирање, активностите како што се Web Quest, Scavenger Hunt, Filamentality, како и образовните мрежи, како на пример The National Geographic Kids Network, Science Toolkit, Personal Science Lab ili Electronic Field Trips, нудат можности за аналитичко мислење, експериментирање, презентирање на резултатите од експериментите користејќи компјутерски програми, учествување во виртуелни патувања и слично.

- Програмираната настава која вклучува тестови и квизови кои нудат можност за проверка на резултатите е соодветна за интровертните и интроспективните ученици кои преферираат организација и структура на материјата која ја учат и кои повеќе сакаат да работат сами отколку да учествуваат во групни активности.

- Мултимедијалните апликации се корисни за глобалните и конкретните ученици бидејќи може да се движат низ материјалот преку користење на линковите кои водат кон други текстови, аудио и видео-записи или графички презентации и потоа да ги синтетизираат различните информации во една целина.

КОРИСТЕЊЕТО НА КОМПЈУ- ТЕРИТЕ СПОРЕД ВИДО- ВИТЕ НА ИНТЕ- ЛИГЕНЦИЈА

(Daskalovska and Ivanovska, 2011) Дејвис (Davis, 1991) истакнува дека компјутерите може да бидат „значајна и суштинска алатка“ ако се комбинираат со видовите на интелигенција кои ги предложил Гарднер. Постојат многу начини за поттикнување и развивање на видовите на интелигенција кои ги поседуваат учениците, но и за развивање на оние видови на интелигенција кои се во латентна состојба и кои може да се развиваат со соодветно користење на компјутерските програми.

Вербална/линџвистичка интелигенција

Во современиот свет да се научи како да се користи компјутер е исто толку важно колку и да се научи пишување и читање. Постојат голем број програми кои им овозможуваат на учениците да пишуваат на компјутер и притоа да користат различни формати, слики и звуци. Пишувањето на компјутер им овозможува на учениците да го преработуваат својот есеј и да развиваат поефективен стил, за разлика од

Образовни рефлексии

пишувањето на хартија кое може да ги обесхрабри да прават поправки, бидејќи тоа значи повторно пишување на целиот есеј (Campbell et al., 2003). Интернетот им овозможува на учениците да го објават тоа што го пишуваат и да го направат достапно на пошироката публика, што влијае мотивирачки да се трудат да го развиваат својот стил на пишување.

Покрај пишувањето, компјутерските програми и Интернетот им овозможуваат на учениците да ги развиваат и способностите за зборување преку користење на програмите за аудио и видеоснимки, конференциски и други врски кои може да се воспостават преку Интернет.

Технолошките алатки кои може да се користат за развивање на оваа интелигенција вклучуваат:

- програми за пишување и организирање текст (Word, Publisher, PowerPoint);
- програми за креирање на разни видови тесктови (поеми, раскази, есеи, писма, статии);
- програми за аудио и видеоснимки;
- електронска пошта;
- форуми за дискусии;
- социјални мрежи;
- енциклопедии, речници, и електронски книги.

Логичко/ математичка интелигенција

Голем број компјутерски програми им овозможуваат на учениците не само да си го проверат своето знаење преку разни задачи и активности со вклучен фидбек, туку и да решаваат разни проблеми, да манипулираат со бројки и податоци, што влијае на развивањето на нивните способности за размислување и решавање проблеми. Освен тоа, Интернетот овозможува споделување на експериментите кои учениците ги прават во училиштето со други ученици од други земји, како и работа на заеднички проекти. За развивање на оваа интелигенција може да се користат следните алатки:

- програми за пресметување и организација на податоци (бази на податоци, Excel, калкулатори, календари);
- програми за видеоснимки, анимации и презентации;
- програми за критичко размислување и решавање на математички и научни проблеми;
- игри кои нудат интелектуални предизвици.

Визуелна/ ѓросџорна интелигенција

Денешните ученици поминуваат голем дел од времето гледајќи телевизија и користејќи компјутер, што придонесува за развивање на визуелната интелигенција. Затоа е логично во наставата да се користат технолошки алатки кои активно ги вклучуваат учениците

Образовни рефлексии

во наставниот процес, како на пример интерактивниот видеодиск (ИВД) или образовните мрежи како што е *The National Geographic Kids Network* кои ги поврзуваат учениците од целиот свет и им овозможуваат да споделуваат експерименти со помош на компјутерски генерирани мапи и табели (Campbell et al., 2003). Постојат голем број програми кои им овозможуваат на учениците да ги презентираат своите проекти во визуелна форма користејќи видеоклипови, фотографии, анимации и слично. Во технолошките алатки кои може да се користат за таа цел спаѓаат:

- програми за дизајнирање, цртање, анимации, креирање графички и табели (CAD, 3D, CorelDraw, Photoshop, Paint, Graph action);
- програми за визуелно организирање на информациите и мултимедија (HyperStudio, Visual Artwork);
- програми за генерирање игри, загатки, мапи.

Физичка/ кинесџејска инџелиенција

За учениците кои најдобро учат преку движење, корисни би биле програмите кои комбинираат физички активности и аналитичко размислување. Тука спаѓаат програмите како што се *Science Toolkit* и *Personal Science Lab* кои ги поттикнуваат да прават експерименти, а потоа резултатите да ги анализираат и претставуваат на компјутер (Campbell et al., 2003). Освен програми, постојат и голем број образовни веб-страници како што е *Electronic Field Trips*, каде учениците имаат чувство дека учествуваат во настаните што ги гледаат и кои може да поттикнат активности надвор од училиштето во кои учениците може да учествуваат. Овие ученици може да се ангажираат во снимање и прибирање на материјали, креирање на презентации, анимации, видеоклипови или кратки програми. Од технолошките алатки за развивање на оваа интелигенција може да се користат:

- игри кои бараат користење на тастатура, глумче, џојстик или други уреди;
- програми кои вклучуваат движење на предмети по екранот;
- програми за анимации;
- дигитални видеокамери;
- програми со виртуелни светови.

Музичка/ ритмичка инџелиенција

За развивање на музичката интелигенција може да се користат програмите кои овозможуваат компонирање на музика која потоа би можела да се користи во мултимедијални презентации. Освен тоа, постојат програми кои им овозможуваат на учениците додека слушаат одредена музика да ги гледаат нотите или да добијат информации за композиторот, времето во кое е компонирана музиката, инструментите и слично. Алатки кои им одговараат на учениците со развиена музичка интелигенција се:

Образовни рефлексии

- звучни и музички фајлови и клипови;
- програми за компонирање музика;
- интерактивни книги со аудиоелементи (песни и инструменти);
- програми за анимации;
- видео и аудиорикордери.

Интерперсонална интелигенција

Информатичката технологија нуди големи можности за учениците кои најдобро учат преку комуникарање. Постојат голем број образовни и социјални мрежи преку кои учениците може да се вклучат во заеднички проекти со ученици од други училишта и други земји. Освен тоа, електронската пошта, блоговите и форумите за дискусии овозможуваат комуникација и разменување мислења и ставови со ученици од целиот свет. Во поново време конференциските врски сè повеќе се користат за поврзување на училиштата и за соработка на разновидни проекти, што позитивно влијае на развивање на комуникациските способности на учениците, а што е многу важно во современиот свет. Компјутерите, исто така, нудат можности за работа во групи, со што се подобруваат вештините на комуникација и соработка. Овде спаѓаат:

- игри кои вклучуваат повеќе од двајца играчи;
- програми кои овозможуваат групна работа и презентирање на резултатите (PowerPoint);
- блогови;
- форуми за дискусии, социјални мрежи;
- конференциски врски;
- проекти преку електронска пошта;
- програми што бараат соработка и групно решавање на проблеми.

Образовни рефлексии

Интраперсонална интелигенција

Учениците кои преферираат да работат индивидуално и според свое темпо на работа може да имаат корист од програмите како што се *Mindmap* и *Inspiration* кои им овозможуваат генерирање и поврзување на идеите на различни начини преку различни апликации, така што тие може да учат на начинот на кој најмногу им одговара. Други програми кои може да се користат за развивање на оваа интелигенција се:

- компјутерски дневници;
- мултимедијални портфолија;
- програми за решавање проблеми;
- блогови;
- индивидуални видеопроекти;
- игри со еден учесник.

Наатуралистичка интелигенција

Учениците со развиена натуралистичка интелигенција најдобро учат преку интеракција со околината. Иако компјутерите не може да ги заменат вистинските искуства во природата, сепак тие може да им помогнат на учениците подобро да ги разберат случувањата во природата и да осознаат како тие може да влијаат врз природниот свет. Освен тоа, компјутерите им овозможуваат да стекнат сознанија за различните аспекти на природата кои инаку би биле невозможни, како на пример истражување на длабочините на морињата и океаните, набљудување на ерупциите во вулканите, стекнување знаења за растителниот и животинскиот свет во различни делови од светот и слично. За овие ученици може да се користат следните технолошки алатки:

- програми за научни експерименти и истражувања;
- фајлови со звуци и слики од природата;
- програми за класифицирање на растенија и животни;
- програми за идентификување на звуци во природата;
- дигитални камери;
- програми за презентации;
- образовни веб-страници.

Егзистенцијална интелигенција

Учениците кај кои доминира егзистенцијалната интелигенција претпочитаат да стекнуваат нови сознанија преку поставување филозофски прашања за светот и сè што се случува во него. Дел од одговорите на своите прашања може да ги најдат во книгите и енциклопедиите, но компјутерите им нудат можност да дискутираат за овие прашања и да ги побараат можните одговори преку комуникација со други ученици, професионалци и научници. За таа цел може да користат:

Образовни рефлексии

- електронска пошта;
- форуми за дискусии;
- конференциски врски;
- образовни веб-страници кои овозможуваат комуникација со експерти.

ЗАКЛУЧОК

Еден од начините за задоволување на потребите на сите ученици е преку користење на информатичката технологија, бидејќи таа нуди многу опции и овозможува комбинирање на повеќе елементи така што учениците со различни афинитети и стилови на учење може да имаат корист од една иста активност. На пример, при изработка на одреден проект, учениците со поразвиена лингвистичка интелигенција ќе го пишуваат текстот, учениците со логичка интелигенција ќе бидат одговорни за организирање на податоците, учениците со визуелна и музичка интелигенција ќе додадат слики, илустрации и звук, а учениците со кинестетска интелигенција ќе обезбедат слики и видеоматеријали и слично. Меѓутоа, треба да се има на ум дека освен тоа што наставата треба да им овозможи на учениците да го користат преферираниот стил на учење за да бидат успешни и мотивирани во учењето, тие треба да се поттикнуваат да ги применуваат и другите начини на учење и да развиваат и други способности за да се изградат во сестрани и успешни личности и професионалци кои ќе можат да одговорат на предизвиците на современиот свет

SUMMARY

Research on learner characteristics has shown that there are many differences among learners. One of them is the style they use for learning and solving problems, so that we can talk about concrete and abstract learners, deductive and inductive learners, analytic and holistic learners, active and reflective learners and so on. Another characteristic is the types of intelligences they possess or are more dominant in relation to the other types of intelligences. In that respect we can differentiate between linguistic, logical, musical, spatial and other types of intelligences. The different learning styles and the different types of intelligences students possess require different approaches and activities which will enable learners to acquire knowledge and develop skills in their preferred way. However, in order to help learners to reach their potential and to become successful in both their personal and professional life, teachers need to encourage learners to discover other ways of learning and to develop other skills and abilities besides those that they already possess. This paper discusses the possibilities that information technology offers for reaching that aim and gives suggestions for using various technological tools in the classroom that will help learners to use and develop different learning styles and different types of intelligences.

Образовни рефлексии

ЛИТЕРАТУРА

1. Brown, H. D. (2007). Principles of Language Learning and Teaching. (5th ed.) White Plains, NY: Pearson Longman.
2. Campbell, L., Campbell, B. and Dickinson, D. (1996). Teaching and learning through multiple intelligences. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
3. Daskalovska, N. & Ivanovska, B. (2011). Information technology and learning styles. VI Balkan Education and Science Congress - Conference Proceedings, p. 1119-1124.
4. Davis, Russel. (1991). Learning How to Learn: Technology, the Seven Multiple Intelligences and Learning. California: ERIC Clearinghouse (ERIC Document Reproduction Service No. ED 338214).
5. Dunn, R. and Griggs, S. (1988). *Learning styles: Quiet revolution in American schools*. Reston, VA: National Association of Secondary Schools Principals.
6. Felder, R. M. (1996). Matters of style. *ASEE Prism*, 6(4), 18-23.
7. Felder, R. M. and Brent, R. (2005). Understanding student differences. *Journal of Engineering Education*, 94/1, 57-72.
8. Gardner, H. (1983). *Frames of Mind*. New York: Basic Books.
9. Gardner, H. (2003). Multiple Intelligences after Twenty Years. Paper presented at the American Educational Research Association, Chicago, Illinois, April 21, 2003.
10. Gardner, H. (2005). Multiple Lenses on the Mind. Paper presented at the ExpoGestion Conference, Bogota Colombia, May 25, 2005.
11. Lightbown, P. and Spada, N. (1998). *How Languages are Learned*. Oxford University Press: New York.
12. Harmer, J. (2001) *The Practice of English Language Teaching* (3rd ed.). Harlow: Pearson Education Ltd.
13. Kornhaber, M. L. (2001) 'Howard Gardner' in J. A. Palmer (ed.) *Fifty Modern Thinkers on Education. From Piaget to the present*, London: Routledge.
14. Montgomery, S. M. and Groat, L. N. (1998). Student learning styles and their implication for teaching. *CRLT Occasional Paper, 10*. The University of Michigan.
15. O'Connor, T. (2011). Using Learning Styles to Adapt Technology for Higher Education. Available at <http://www.indstate.edu/cirt/id/pedagogies/styles/learning.html>.
16. Skehan, P. (1998). *A cognitive approach to language learning*. Oxford: Oxford University Press.

Образовни рефлексии

Прилог

Корисни веб страни:

The Globe Program – Connecting the next generation of scientists

<http://globe.gov/>

Jason Science – Education through exploration

<http://www.jason.org/public/whatis/start.aspx>

National Geographic Education

http://education.nationalgeographic.com/education/?ar_a=1&ar_r=1

The Adventures of Jasper Woodbury

<http://peabody.vanderbilt.edu/projects/funded/jasper/Jasperhome.html>

Electronic field trips

<http://commtechlab.msu.edu/sites/letsnet/noframes/bigideas/b1/b1theor.html>

Music Exploratorium

<http://www.exploratorium.edu/music/exhibits/index.html>

Videoconferencing for learning

<http://www.kn.att.com/vidconf/>

Filamentality

<http://www.kn.pacbell.com/wired/fil/index.html>

Web learning projects

<http://susangaer.com/studentprojects/>

Multimedia projects

<http://www.uis.edu/ITS/iss/projects.html#>

Образовни рефлексии

ИГРИТЕ НЕКОГАШ И ДЕНЕС: БАБИНИТЕ ИГРИ - МОСТ МЕЃУ МИНАТОТО И СЕГАШНОСТА СО ОБИД ДА СЕ ДОПРЕ ИДНИНАТА

м-р Марина Василева

Структурирања на овој труд е трагана во насока на анализа, откривање, креирање, дизајнирање и промоција на квалитетите и педагошката вредност на проектот „Бабини игри“, кој сакаме да го сооделиме со наставниците и авторитетите од македонската просветна дејност. Најнапред ќе се обидеме да ги објасниме целите и активностите на овој проект бидејќи во јавноста често се случуваше дискусиите и дебатите меѓу новинарите или луѓето од различни професии, различно да се толкуваат. Имено, дел од нив тврдеа дека проектот е оживување на заборавени реални игри и учениците играат физички надвор од училишта, а дел дека проектот е иновативно користење на ИКТ во наставата. Овој проект има единствена цел: учениците, со помош на наставниците, да ја покажат својствената креативност и оригиналност, да го зголемят интересот и мотивацијата и да ја развиваат најважната особина на секој ученик, односно идеен современ човек: постојано да учат и професионално да се развиваат почитувајќи го своето културно наследство.

ВОВЕД

Патот од зачетоците на идејата до објавувањето на научните сознанија од спроведените истражувања со години го следеле тешкотии од различен вид. Сега само со едно „нуркање во бунарот“ на Интернет пребарувачите, може да ја изгаснеме својата „жед“ за знаење во неограничени количини. Но, дали нашите ученици својата „жед“ ја гаснат со написи соодветни за нивната возраст или, пак, онлајн се забавуваат со игри кои се креирани за учење?

Според бројни истражувања кои ги реализирале реномирани автори учениците најмногу време одвојуваат за видеоигри кои ги оптоваруваат нивните сетила со мултимедијални светлосни и звучни ефекти, но, исто така, избилуваат и со убивање, крвопролевање, лудо возење кое не може да не остави трага на психата на младите и крвките умови¹. Прашање кое се наметнува како тема за сериозно размислување е: Може ли да го искористиме **комјутерот** во секоја училишта во нашите училишта за да ги насочиме малите детски умови кон тоа дека тој е алатка за учење исто како што чеканот е алатка на ковачот за ковање железо?

¹Prensky Marc., The Digital Game-Based Learning Revolution - 2003 <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch1-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>

Образовни рефлексии

ТЕОРЕТСКИ ПРИСТАП КОН ПРОБЛЕМОТ

Во денешниот дигитализиран свет не е „*невозможна задача*“ секој човек во речиси сите структури на професиите да си ја пронајде сопствената, вистинската, алтернативна приказна за доживотно учење, личен и професионален развој како континуирано надградување. Една огромна *сложувалка*, наречена Интернет, нуди *клик* за откривање на делови (puzzles), со научни достигања од широк спектар, и во широчина и во длабочина. Колку повеќе делови откривате, толку *сложувалката* гради развојно складиште за размислување во која било сфера и облик на лична манифестација на секоја возраст.

Бидејќи клучен поим во овој текст е играта, најнапред ќе се обидеме да го дефинираме поимот **игра** пред и по технолошката револуција, со посебен осврт на поимот **игра во 21 век**, кој се користи кај помладата популација ширум светот. Во најопшта смисла зборот **игра** подразбира рекреативна активност која вклучува еден или повеќе учесници (играчи). Најчесто игрите се играат со уживање и за забава, но може во себе да имаат едукативни и поттикнувачки елементи за учесниците. Низ целата историја луѓето играле игри и ги пренесувале на идните генерации. Тие имале исклучителна улога во опстојувањето на традиционалните и културните вредности, како и обичаите на народите од различни делови на светот. Преку играта се пренесувале и знаењата во зависност од целта која учесниците сакале да ја постигнат. Играта се игра и според правила кои одредуваат што ќе прават учесниците, какви игровни материјали се потребни за реализација и во какви услови се одвиваат активностите на примарната функција на играта за успешно да се одвива.

Според теоријата на Пијаже (1951) за играта и интелектуалниот развој постојат две клучни функции на интелектуалниот процес на развојот на детето: игра и обработка на информацијата како теорија со имитација како учење, односно драма како стратегија на асимилација и имитација како стратегија на помнење.

Овде некаде започнува теоретската заснованост на проектот **Бабини иџри**. Првата клучна функција на интелектуалниот развој на детето, играта – ја реализиравме со оживување на старите веќе заборавени детски игри, како *спирашеија на асимилација*. Втората клучна функција - *имитацијата како спирашеија на помнење* – ја реализиравме со имитација на играта, користејќи ИКТ, како стратегија за помнење, реализирајќи цели од Националниот курикулум. Една Бабина игра - Завор е дигитализирана со компјутер, во соработка со студентите и професорите од ФИНКИ² универзитетот како составен дел на нивното учење. Играта се засидри како стратегија на асимилација во автентични ситуации кои имаа исклучително влијание на социјализацијата и колаборативната соработка меѓу учениците, наставниците и роди-

²Факултет за информатички науки и компјутерско инженерство на Универзитетот „Свети Кирил и Методиј“ - Скопје

Образовни рефлексии

телите со многу училишта од различни региони и средини во Македонија, а потоа и надвор од нашите граници. Тие беа темел за градење мост меѓу минатото и сегашноста, мултикултурната традиција и придобивките на технолошката револуција од 21 век.

Сѐ се зайршале ли каде замина дејската иџра и џаџорџ од нашиџе маала? Во овој напис сакаме да дадеме одговор на трансформацијата на поимот игра и игровните активности на младите во 21 век. Нивниот јазик се разликува од јазикот на возрасните, исто како што се разликува зборот *иџра* за возрасен човек и за тинејџер. Тинејџерот помислува на видеоигра со Play Station, а возрасниот на игра која се одвива на некоја полјанка, а не во соба пред компјутер.

Зошто луѓето играат компјутерски игри? Повеќе автори се обиделе да дадат одговор на ова прашање: фантазија, љубопитност, предизвик, контрола (Мелоун, 1981); динамична визуелизација на правила, реализација на цел, интеракција (Џонстон, 1993); предизвик, ризик (Baranauskas, 1999); конкуренција, предизвик, социјална интеракција, пренасочување, возбуда, фантазија (Garris et al., 2002).

ИГРИТЕ НЕКОГАШ И ДЕНЕС

Академски истражувања за игрите се актуелни насекаде во светот. Членовите на Европскиот парламент, на седница одржана во средината на 2009, се заложиле за заштита на консументите, посебно малолетните, во однос на употребата на игри. Тие целосно ја поддржувале употребата на дигиталните игри во образованието и видеоигрите кои може да го поттикнат учењето и да развиваат вештини како што се стратешкото размислување, креативноста, соработката и критичкото размислување, кои се важни вештини во информатичкото општество. Професорите Маја и Павел Пивец (University of Applied Sciences, Austria) проучиле 85 проекти во кои биле вклучени не само ученици, туку и студенти, стари лица и лица со хендикеп, како и некои проекти кои биле наменети исклучиво за жени. Во својот труд тие ги опишуваат предизвиците со кои се соочувале дизајнерите и инструкторите за успешен дизајн и распоредување на образовните видеоигри. Нивната цел била да обезбедат релевантни насоки за решавање на овие прашања.³

Во нивниот извештај од 2008 година за игрите во училиштата се укажува дека има недостаток на GBL⁴ ресурси, недостаток на специфични резултати од учењето со игри и вистински докази кои покажуваат дека учењето се постигнува. Според нивните истражувања на проектите за игри во училиштата - тие се многу скапи и немаат одржливост, наспроти комерцијалните игри кои се мошне успешни.

³Pivec, P., Pivec, M., (2011). Digital Games: changing Education, one raid at a time, International Journal of Game-Based Learning, IGI PublishInG www.igi-global.com, CranberryBlue R & D, New Zealand, FH JOANNEUM University of Applied Sciences, Austria.

⁴GBL кратенка од англиски јазик – Game Based Learning – Учење врз основа на игра (слоб. превод).

Образовни рефлексии

Нивниот предлог е проектите кои се наменети за дизајнирање на GBL да бидат финансирани од владата или во рамките на компјутерската индустрија. Според нив, добро дизајнирана компјутерска игра ќе се реализира доколку:

- игрите се правилно дизајнирани и наменети;
- се користат во соодветна средина;
- содржат активност соодветна на педагошката рамка.

Нивна препорака е дека GBL не треба да фокусираат само на ангажирање на играчот со забавна игра, туку игрите кои се дизајнираат за ученици да вклучуваат акција и последица, а учењето кое треба да се постигне да биде преку рефлексивност.

Зборот *игра* различно се сфаќа во различни професии, па така интересен е написот на Андру Милер⁵, кој ги дефинира поимите *играње* (Gamification) и игра базирана на учење (Game Based Learning) или GBL, поттикнат од многу блогови, статии и ресурси на оваа тема, во кои се чувствувал недостаток на јасност, како и симплификација, кога станува збор за поимот *игра за образование* и *игра базирана на учење* врзани со ИКТ.

Според авторот, *играње* (Gamification) е процес во кој учењето се заснова на нивоа и потраги на аватари⁶ и стимуланси и со игра се активира и процесот на мислењето и механичкото движење, со цел играчите да решат проблеми и да се вклучат како корисници на играта. Клучна работа е дека *играњето* во образованието претставува усвојување на правила како елементи од овие игри и добивање брзи одговори, награди за точните одговори и повисоки нивоа на учење во училиница. На играњето треба да се гледа како на целосен пакет на учење со промена на парадигмите и методите во наставата. Доколку во училиница повремено се практикува играњето, тоа нема да овозможи да се види степенот до кој едно одделение успеало да стигне во постигањата. Тој пишува дека може да се видат конкретни мини резултати со формативно оценување, но не и целата педагошка структура од дидактички аспект. Како пример за училиште во кое целата структура на учење се заснова на нивоа и потраги на аватари и стимуланси, односно целиот процес на учење е игра - е училиштето од Њујорк⁷ [Quest2Learn](http://www.quest2learn.org/).

Игра базирана на учење или GBL (Game Based Learning)⁸ е гранка на сериозни игри која се занимава со апликации кои ги дефинираат резултатите од учењето. Обично тие се дизајнирани со цел да балансираат меѓу предметот кој се изучува и играта, односно способноста на играчот да ги задржи и да ги примени стекнатите знаења од пред-

⁵Поопширно види <http://www.andrewkmiller.com/>

⁶Лик кој го повторува Вашето движење и се гледате во екранот на компјутерот.

⁷Поопширно види <http://www.q2.org/node/14>

⁸http://en.wikipedia.org/wiki/game_based_learning#cite_ref-7

Образовни рефлексии

метот во реалниот свет. Овие игри често имаат елементи на фантазија во ангажирањето на играчите во активноста учење преку различни приказни. Образовните видеоигри може да бидат мотивирачки за децата и да предизвикуваат процес на развивање на свеста. Повеќето тинејџерски игри може да вклучат многу аспекти на граѓанскиот и политичкиот живот. Успехот на играта врз база на учење на стратегии се должи на активно учество и интеракција, кои се во центарот на стекнување искуство. Авторот посочува дека постојат сигнали дека во сегашните едукативни процеси сè уште учениците и студентите не се доволно вклучени.

Според Пивец (Pivec, 2004) GBL игра базирана на учење е функција која е директно поврзана со дизајнот и квалитетот на содржината која ќе биде вградена во компјутерската игра како потенцијална придобивка. Компјутерската игра ги вклучува играчите во игра во животна средина која ги мотивира и им овозможува на корисниците да се забавуваат и да учат.

СВЕТСКИ ИСКУСТВА

Искусвата посочуваат дека растат афинитетите за игри како алатки за учење кои се повеќе стануваат универзална карактеристика меѓу новата работна сила која е дел од високото образование. Играта базирана на учењето GBL е експанзивна категорија, која од едноставните игровни активности „збор напишан на хартија со молив, преминува во збор за пребарувања и целиот пат води до комплекс на Масовно мултиплеер онлајн образование (ММО), кое како потенцијал го има во себе играњето игри. Исто така, употребата на игри во кои има соработка заради учење им дава можност на учениците да го применуваат стекнатото знаење и да експериментираат, а истовремено добиваат повратна информација во форма на последица или награда, со што се добиваат искуства во „безбедно виртуелен свет“.⁹

Напредокот на разбирање на новиот концепт на овие игри е преку награди кои ги прави индивидуално играчите да се чувствуваат убаво, без разлика дали играта се смета за забавна (од видот Call of Duty која покрај негативните влијанија со убивањето, има позитивни влијанија заради учењето на историјата на Првата и Втората светска војна), или играта е сериозна (како на пример игрите Faa одобрени од Flight Simulator, со кои пилотите учат да летаат). Тоа е процес на човечкиот ум да се разбере нов систем.¹⁰

Добро дизајнирани игри се оние кои ги мотивираат играчите да играат во идеални средини за учење, бидејќи со нив предизвиците од реалниот свет полесно се решаваат со соочување на истите во игровни содржини, каде се градат интерактивни искуства со кои корисниците активно се вклучуваат во процесот на учење. Успешната

⁹ ARNB Kamal, AT Banu, L. Powell, **Game-based Learning** Journal, 2011 - ampublisher.com

¹⁰ Поопширно види Federal Aviation Administration <http://www.faa.gov/>

Образовни рефлексии

игра е базирана на средина за учење во која изборот на акции предизвикува доживување на последици и активности кои водат кон цели кои им овозможуваат на играчите да прават грешки преку експериментирање, но без ризик, односно нудат бесплатна животна средина.

Во литературата често се случува да се преклопуваат значењата на термините *играње* (Gamification) и игра базирана на учење GBL, кои се актуелни во научните трудови и публикации, но и едниот и другиот начин на играње подразбираат ангажман на учениците со кој треба да развиваат критичко мислење за содржините и да ги научат вештините на 21-от век. Значајно е што тие бараат промена на парадигмата на наставник од „мудрец на сцената“ во „водач“. Без оглед на тоа кој наставен метод, наставна форма или каков стил на учење ќе се користи во училищата, играта, секако, ќе им обезбеди можност на учениците да се вклучат во учењето и ќе им овозможи да постигнат успех.

Бројни автори и универзитетски професори ги истражувале од различен аспект влијанијата и ефектите на игрите врз когнитивниот развој на учениците, како и различните состојби од образовен или од забавен карактер. Истражувањето од *Game Based Learning* (2005) се однесува на видеоигрите кои се играат на нинтендо, плејстејшн, односно се истражуваат позитивните и негативните ефекти од игрите со натпреварувачки стил, играње улоги, симулации со градење стратегија на игра, мозаик во образованието.¹¹

Торенте ги проучува популарните образовни игри:¹²

– Според неговите истражувања 2D едукативните игри имаат ниски технички барања. Еден од клучните предизвици кој ја отежнува или спречува примената на игрите за учење е нивната цена. Двајца програмери, Мајкл и Чен, за време на Конференциска седница за програмери на сериозни игри во 2005 година, спровеле анкета со цел да ја проценат просечната цена за развој на сериозните игри во еден проект. Резултатот бил дека повеќе од 52% од проектите имале цена над 100,000 \$.

– За 3D и мултиплеер игрите било поставено прашањето дали целната публика е доволно голема за да се оправда оваа инвестиција. Во некои случаи, најдобар пристап би можел да биде да бараат релативно модерна 3D игра, бидејќи се колебаат дали е исплатлива за

¹¹Поопширно види: Birgit, Mayer, 2005, Game Based Learning <https://css.uni-graz.at/courses/TeLearn/ss05/Presentations/Game-Based Learning.pdf>

¹²Torrente, J.P. Mera, P. Moreno-Ger., (2009) *Coordinating Heterogegeous Game-based Learning Approaches in Online Learning Environments.*, on Edutainment II, 2009-Springer

Образовни рефлексии

една или две генерации. Тие предлагаат за овие игри да се креираат и дизајнираат специјализирани игри, лесни за користење и пишување како алатки, како што се 3D играта Maker™4, со цел да се задржат на разумни нивоа трошоците за развој.

– Мобилните игри може да се играат кога било, каде било и во кое било време. Секој учи според сопствените интереси и потреби, но едноставниот пристап и користењето на сите игри преку мобилните не го решиле главниот проблем за тоа како да се интегрираат и како да се координираат сите алтернативни учења или патеки, односно како да се потврди дека целите на учењето се оствариле.

Студијата на Фенгфенг Ки, професор на Универзитетот во Ново Мексико, дава преглед и синтеза на теориите, методите, како и наодите од квалитативната и квантитативната анализа на истражувањата за компјутерските игри базирани на учење GBL.¹³ Главната цел на истражувањето била мета-анализа за да ја информираат едукативната сфера за четири големи периодични теми во врска со ефикасноста на компјутерски базирани наставни игри кои биле резултат на компаративната анализа на 89 наставни игри. *Заклучокој на автoрој е дека GBL се йоџенцијална алајка за учење со йолема моќ на мошвивација кај ученицијте.*

Веројатно компјутерските игри се мошне привлечни заради основниот елемент кој секоја игра го носи во себе, а тоа е забавата. Таа ги одржува вниманието и мотивацијата на играчите. Но, ако со играта се постигнува учење и развивање на одредени способности и вештини, тогаш расте и самодовербата на корисниците. Главни карактеристики на компјутерските игри (Prensky, 2001) се: забава; игра; правила; цели; интерактивност; резултати; повратни информации; адаптивни; победа во конфликт / конкуренција / предизвик / решавање на проблемот/ интеракција/ застапеност и приказна.

Покрај позитивната страна на компјутерските видеоигри за учење, постои и негативна појава која сè повеќе ги плаши возрасните. Времето кое младите го минуваат пред своите компјутери е драстично зголемено последните години. Овој факт може да се потврди и со едно истражување спроведено во 2007 год. во шест училишта со 87 одделенски наставници, 124 родители и 150 ученици од IV одделение.

Со цел да направиме компаративна анализа со состојбата во 2012 год., спроведовме квалитативно микроистражување во две училници со примерок на 50 ученици, на иста возраст од IV одделение. Прашањата беа колку време поминуваат дневно пред своите домашни компјутери и колку часа дневно играат надвор со другарите/другарките. Ова микроистражување покажа дека секој ученик поминува

¹³Поопширно види: **Fengfeng Ke** A Qualitative Meta-Analysis of Computer Games as Learning Tools, University of New Mexico, USA
<http://eportfolio.lib.ksu.edu.tw/user/T/0/T093000259/repository/Fengfeng-A%20qualitative%20meta%20analysis%20of%20computer%20games%20as%20learning%20tool5.pdf>

Образовни рефлексии

над 5 часа пред *PC*¹⁴ секој ден. Значителен број од учениците по неколку денови воопшто не излегуваат да играат надвор. Еден ученик изјави: *По цел ден седам дена пред PC*¹⁵ *ојќако знам за себе*".

Табела 1. Користење на компјутер во секојдневниот живој сјоред кајтејории

Користење на компјутер дома	Ученици f	%	родители f	%	наставници f	%
Секој ден	86	57,3	69	55,6	74	85,1
Два-три пати неделно	26	17,3	34	27,4	0	0
Еднаш месечно	17	11,3	3	2,4	0	0
Не користам компјутер	21	14	18	14,5	13	14,9
Вкупно	150	100,0	124	100,0	87	100,0

Следна активност на учениците беше да разгледаат линкови од Интернет со образовни игри онлајн и видеоигри со образовна компонента, во училиште, во училница <http://www.mathblaster.com/Age7-9.aspx> и <http://www.ixl.com/>. Учениците љубопитно ги разгледуваа игрите, атмосферата во училницата беше тивка, нема емоции и воодушевување, вниманието им беше кратко. Заклучокот на набљудувачот на оваа активност е дека образовните игри според дадените линкови не ги привлекуваат онолку колку што тој очекувал.

Сакајќи да го избегнеме субјективниот фактор на перцепција од набљудувачот, понудени се нови образовни линкови со бесплатни игри за разгледување за време од една недела. На поставеното прашање: Дали дома ги користевте понудените линкови од едукативните игри?, од вкупно 50 ученици 30 одговорија НЕ, 12 ги отвориле линковите, но играле само неколку минути. Само 8 ученици одговориле дека им се допаѓаат игрите. Еден ученик изјави: *Не се интјересни овие ијри, ќе ги играм само ако во училиштје јшоа се бара од нас, јас ијрам [battlefield 3](#)*¹⁶.

Зголеменото користење на РС е реалност во сите сфери на современото општествено живеење. Следствено на овој факт, се наметнува прашањето за пронаоѓање решение за опасноста од количеството на зрачење кое го предизвикуваат екраните на компјутерите кај деца на различна возраст.

¹⁴Персонален компјутер

¹⁵<http://www.battlefield.com/battlefield3> видеоигра

¹⁶Често користени зборови по ходниците на училишттата од учениците.

Образовни рефлексии

БАБИНИТЕ ИГРИ НЕКО- ГАШ И ДЕНЕС

Алтернативна мисла која провејуваше пред почетокот на идејата за проектот *Бабиниџе иџри* беше: *Може ли образованиеџо од „жива досасада“¹⁷ да џо џреџвориме во забава и џредизвик за сџекнување нови знаења, да џи оживееме заборавениџе џтрадиционални иџри кои се џренесувале од колено на колено, кои во својаџа срж џи носат корениџе и џоџеклоџо на нашиџе еџникуми, да џи врземе со џтехнолоџијаџа и да им џо олесниме џроцесоџ на учење на ученициџе внесуваџќи рекреативни моменти, бидејќи иџраџа џо има џој елементи во себе, да вклучиме исџразување и криџичко мислење во џроцесоџ на сџекнување знаења, учење на џправилаџа на иџриџе, механичка акџивносџ на мускулаџураџа и мулџимеџничка социјализација на учеснициџе од различни реџиони.*

Мултикултурното патување на *Бабиниџе иџри* започна со обид да ги надмине лошите влијанија од сајбер игрите, а играта да биде камен-темелник за остварување на широкитот спектар на цели од наставната програма во соработка со повеќе училишта. Иновативната отвореност кон технологијата беше мотивирана исклучиво со академскиот пристап кој го имавме кон играта.

Проектот *Бабиниџе иџри* е добар пример дека играта може да го дигитализира културното наследство и е имплементабилна за секоја возраст во вид на едукативен круг кој започнува да се врти од: градинка џреџознавање на бои, цифри, букви; основно училиште, јазик (изразување и џворење), маџаџика (алџебра, џеометрија, мерки), природни науки и хемија (џприродни маџеријали, еколоџија), исџорија, музика, менторски пристап (поголемите ученици во улога на учители на помалите ученици), средни училишта – хемија (состав на потребните материјали за игра), компјутерски вештини, универзитети - информатика (програмирање на веб-страници, – Кинект игра итн.

Остваривме соработка со професорите од факултетот ФИНКИ кои ја дизајнираа веб-страницата www.grandmasgames.org. Студенти од овој факултет ја креира [Facebook](https://www.facebook.com/grandmasgames) страницата, каде ги постиравме сите наши активности. На оваа страница распишавме конкурс за цртеж за сите ученици од Македонија, на тема *Бабиниџе иџри*, а победничките цртежи беа поставени на штандот во Вашингтон на Светскиот форум за иновативно користење на технологијата во наставата. Во соработка со факултетот ФИНКИ една *Бабина иџра* е програмирана со КИНЕКТ, каде учениците физички активно учествуваат во едукативна игра со компјутер и користат Xbox¹⁸. Креиравме прирачник за наставниците со подготовки за час за секоја игра за Бабините игри. Снимивме две детски емисии „Бисерчиња-биберчиња“ со МТВ, го

¹⁷Најнова технологија која овозможува мултимедијални ефекти и интерактивност со физички движења на корисниците на игрите.

¹⁸Види краток видеозапис http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Cp4KEJxyiA4

Образовни рефлексии

дигитализиравме културното наследство, а за сите овие активности има кратки видеозаписи на веб-страницата www.grandmasgames.org и на [Facebook](https://www.facebook.com/Grandma'sGames) Grandma's Games (Бабини игри).

Носечките активности на проектот ги имаа учениците од IV одделение, кои беа ставени во улога на истражувачи со WebQuest методот и притоа работеа според точно определени задачи и активности со дадени линкови од Интернет страници, стекнувајќи знаења чекор по чекор. Имено, работеа во групи, подготвуваа презентации и научија да креираат анкетен прашалник, со отворени и затворени прашања, користеа компјутери, печатеа прашалници. Потоа спроведоа истражување (популација на истражување – нивните баби и дедовци), а добиените податоци ги споделија со ученици од други училишта користејќи видеоконференциски врски. Одбраа 12 најпопуларни игри од различни региони на Македонија. Со запознавањето на секоја нова игра, ги учеа правилата на игрите, изучуваа од што се направени потребните материјали за играта, како и средината и условите во кои таа се игра. Забавата која како елемент во себе ја има играта ги мотивираше да цртаат и да пишуваат текстови за песни. Стекнуваа нови знаења од предметите кои ги учеа и развиваа вештини за работа со компјутерите, користеа различна технологија за меморирање на своите активности, флип-камери, дигитални апарати, креираа кратки видеофилмови. Проектот *Бабините иџри* промовираше не само соработка помеѓу учениците и наставниците од различни средини, туку и менторски пристап на постари ученици во улога на наставници кои пренесуваат знаења на нивните соученици.

Играта може да ги интегрира сите предмети и содржини во наставата без разлика на возраста на учениците. Пример: во содржините на предметот природа учениците учат за живата и неживата природа, а потребен материјал за играта *Петкамци* се 5 камчиња со кружна форма. Ако учениците се помали, учат за каменот како дел од неживата природа, ако се поголеми за каменот се истражува во темата *Материјалиите и енергијата во природата*. Во содржините на предметот математика оваа игра е апликативна за собирање и одземање броеви со премин или таблица множење. Камчињата на часот по ликовно образование може да се обојат и на нив да се нацртаат броеви. На часот по македонски јазик може да се нацртаат букви на камчињата, може да се реализираат различни игровни активности, да се препознаваат буквите или да се составуваат зборови. Поголемите ученици може да пишуваат проза или поезија. Активностите на часот по работа со компјутери може да бидат инспирирани од играта Петкамци. На пример, еден ученик внесува податоци во табелата на компјутер со точни одговори додека собираат математика, има забава, нема страв од неточен одговор, а документите се разменуваат по е-пошта со другарчињата од другите училишта. Учениците ментори може да истражуваат за каменото време и да подготват кратка презентација. Пишаниот збор е мошне сиромашен за учениците да ја почувствуваат

Образовни рефлексии

промената додека играат, се забавуваат и учат. Работната атмосфера може да ја видите на краткиот видеозапис на играта *Пейкамци* на линкот подолу.¹⁹

Кај играта *Плочка*, ученици од различна возраст исто играа, а различно учеа надвор во училшниот двор. Некои препознаваа бои, цифри, некои парни и непарни броеви, други ги изучија различните геометриски форми, пресметувањето на периметар итн. Учениците ментори ни одржаа презентација за составот на цементот, каде се игра денес плочката и составот на кредата. Сите 12 игри со видеозаписи од активностите на учениците може да ги разгледате на страницата www.grandmasgames.org²⁰

Многу ученици од различни училишта работеа вредно со нивните наставници, поддржани од своите директори и реализираа многу активности во рамките на проектот Бабините игри. Нивните имиња и активности се поставени на веб-страницата www.grandmasgames.org и на Facebook страната Grandma's Games (Бабини игри). Секој од нив даде свој придонес во активностите кои сакаме да ги наброиме со цел да ја информираме опширно пошироката јавност, бидејќи овој проектот започна со соработка на пет училишта од повеќе градови од нашата држава, но подоцна соработката се продлабочи и надвор од нашите граници, со помош на Microsoft network мрежата на Партнери во учење, која ја користат наставници од сите земји Швајцарија, Хрватска, Црна Гора, Бугарија и др. Со видеоконференциски врски учениците и наставниците стекнуваа виртуелно нови пријателства.

Распишавме конкурс за химна на Бабините игри, па учениците пишуваа и твореа авторски текстови - песни на компјутер, кои си ги разменуваа на е-пошта. Потоа компонираа музика со *комјјуџер*, за на крајот да организираме во училиштата *Бабин угол*, со кој одбравме најдобра пејачка, снимивме химна, учениците ментори монтираа спот за Бабината химна со Windows Movie Maker. Учениците пишуваа драми на компјутер, си ги разменуваа по е-пошта, ги подготвуваа, драматизираа, се претставуваа преку видеоконференциски врски. Пишуваа на компјутер рецепти за бабините традиционални јадења, ги споделуваа и истражуваа на Интернет. Општина Центар организираше настан на плоштадот Македонија на кој учествуваа сите училишта со промоција на македонски традиционални јадења.

ЗАКЛУЧОК

Проектните активности на Бабините игри оставија голем впечаток на академските авторитети во едукативната сфера широм светот за квалитетот на наставата која ја консумираат учениците во Македонија, а истовремено го зголемија авторитетот на сите македонски наставници. Имено, овој проект освои прва награда на државниот конкурс, организиран од *Партнери во учењето*, Microsoft, во Македонија, а со

¹⁹Страницата е дизајнирана од професорите од ФИНКИ факултетот.

²⁰Страницата е дизајнирана од професорите од ФИНКИ факултетот.

Образовни рефлексии

тоа оваа компанија обезбеди учество на Европскиот форум во Москва за иновативно користење на технологијата во наставата.

Бабиниџе иџри освои Прва награда во категоријата Educators choice. Партнерите во учењето, Microsoft, организираат на сите континенти натпревари за најиновативни проекти, кои потоа се натпреваруваат во светски рамки. Глобалниот форум се одржа во Вашингтон, каде во истата категорија освоиме 1st Runner Up.

Сакаме да резимираме дека ако познатите преродбеници оставиле трага во историјата на образованието со своите залагања да го сочуваат културното наследство, тогаш освоената светска награда за активностите на проектот *Бабиниџе иџри* направи вистинска пресвртница во просветно-културниот и националниот живот на сегашната генерација ученици и наставници кои влегоа во историјата на македонското образование.

Имајќи го предвид фактот дека полека, но сигурно технологијата го прегазува традиционалното културно богатство на сите полиња, може да заклучиме дека идејата на проектот *Бабиниџе иџри* може да се имплементира во наставниот план и програмата за сите возрасти на ученици од градинките, основното, средното училиште со примена на Прирачникот за наставниците.

Како препорака, од искуствата и соработката со различни образовни институции, сакаме да посочиме дека универзитетските институции кои се занимаваат со програмирање на образовни видеоигри или апликации за мобилни телефони, може да ги праќаат своите студенти одреден период во училиштата да програмираат заедно со децата за чија возраст имаат задача да креираат апликации или софтвери. Средината ќе им овозможи прагматично да ги согледаат способностите на учениците, да ја почувствуваат психологијата и индивидуалните можности за учење и напредување во стекнувањето знаења. Многу дипломски, магистерски и докторски трудови може да се искористат како бесплатни ресурси во образовните институции. Ако светот се мачи со изнаоѓање решенија за обезбедување средства за креирање образовни е-ресурси, ние може да го понудиме решението на отворање на институционалните порти кон *Иџри наменџи за учење*.

Им се заблагодаруваме на сите институции кои дадоа несебична поддршка во популаризацијата на проектот. *Партнери во учењето*, Microsoft, беа главните организатори на настанот и покровители на учесниците. *Министерството за образование и наука и Министерството за информатичко општествено, УСАИД и ПЕП* проектот помогнаа со финансиска поддршка за печатениот материјал, потоа професорот Владимир Трајковиќ и неговите колеги од ФИНКИ факултетот, МТВ, студиото „Торус“ и познатиот композитор Зоран Џорлев, учениците, наставниците, директорите на училиштата, како и градоначалниците на општините.

Образовни рефлексии

SUMMARY

The structure of this work is based on the direction of analyses, discovering, creating, design and promotion of the qualities and the pedagogical value of a project „Grandma’s games“ which we would like to share it with the teachers and the authorities from the Macedonian educational activity. Above all, we will try to explain the aims and the activities of this project because they were misunderstood by the journalists and the public. Notably, a part of them were talking that the project is a revival of the forgotten children’s games and the children lay outside the classroom, and the others thought that the project is an innovative use of The ICT in the teaching. The intention of this project is with an only aim, the students to increase the interest and motivation with an assistance of their teachers to include their own creativity and originality in developing the most important human characteristic, learning and professional development.

ЛИТЕРАТУРА

1. Bogнар, L. (2002) *Didaktika*, Zagreb: Školska knjiga.
2. Bourgonjon, J., M Valcke, R Soetaert (2010). *Students’ perceptions about the use of video games in the classroom* *Computers & Education*, - Elsevier
3. Bourgonjon, J., M Valcke, R Soetaert., (2009) *Exploring the Acceptance of Video Games in the Classroom by Secondary School Students* *Computers in Education*, 2009 - apsce.net
4. Burguillo, J.C., (2010). *The Impact of Information and Communication Technology (ICT) on Educational Improvement Using game theory and Competition-based Learning to stimulate student motivation and performance*, *Computers & Education*, Elsevier
5. Стојановска. В., (2004), *Дидактички аспекти на соработката маѓу училишната педагогика и наставничката*, Скопје: Форум.
6. Danilović, M. (1998). *Tehnologija učenja i nastave*, Tehnički fakultet „Mihajlo Pupin“ Beograd: Institut za pedagoško istraživanje, Zrenjanin.
7. Dinevski, D., (2011). *ICT and lifelong learning* *Technology*, - eurodl.org
8. Đorđević J. (1981). *Savremena nastava, organizacija i oblici*, Beograd.
9. Ebner, M., (2007). *Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering* - *Computers & Education*, - Elsevier
10. F Paraskeva, F., Mysirlaki, S (2010). *Multiplayer online games as educational tools: Facing new challenges in learning* - *Computers & Education*, - Elsevier
11. Fengfeng, Ke., (2009). *A Qualitative Meta-Analysis of Computer Games as Learning Tools*, *University of New Mexico, USA*
12. Fengfeng, Ke., (2009). *A qualitative meta-analysis of computer games as learning tools*, research on effective electronic gaming in education, eportfolio.lib.ksu.edu.tw
13. Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences. The Theory in Practice*. A Reader: Basic Books
14. Geoff, P. (2004) *Teaching today*, London

Образовни рефлексии

15. Georgescu, D.(2000). *The Reform of Education. A Chance for the Change of Mentality*, Bucharest: UMC
16. Ghaznavi, MR A Keikha, (2011) *Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless* *P Kommers*. sites.google.com, International Education, journal.ccsenet.org, R Van Eck - EDUCAUSE review, 2006 - itu.dk
17. Giroux, H. (1991). *Schooling and the Struggle for Public Life. Critical Pedagogy in the Modern Age*, Minneapolis: University of Minnesota Press
18. Glatthorn, A. A. (1995.): *Content of the Curriculum*, Alexandria, Virginia, Association for Supervision and Curriculum Development ASCD
19. J Huizenga, W Admiraal (2009) *Mobile game based learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game.*, Assisted Learning, Wiley Online Library
20. Kamal, ARNB., AT., Banu, L Powell, (2011). *Game-based Learning* Journal, ampublisher.com
21. Ketelhut, DJ., (2011). *Teachers and game-based learning: Improving understanding of how to increase efficacy of adoption E learning in higher education: some key aspects and their relationship to approaches to study Computers & Education*, Elsevier <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/07294360902839909>
22. Knežević, V. (1986) *Strukturne teorije nastave*, Beograd:Institut za pedagoška istraživanja.
23. Mandić, D., *Informatička tehnologija i obrazovanje*, Beograd: Učiteljski fakultet.
24. Mayer. B (2005). *Proceedings of the 4th European Conference on Games Based Learning* css.uni-graz.at B Meyer - 2010 - academic-conferences.org
25. Mwangi, R. W., C. Mwachhi, R. M. Waweru, L. Nyaga, (2011). *Integrating ICT with Education: Using Computer Games to Enhance learning Mathematics at Undergraduate Level*, Jomo Kenyatta University of Agriculture and Technology, Nairobi, JAGST Vol. 13(1)
26. Pivec, M., O Dziabenko, (2003). *Aspects of game-based learning*. I-KNOW, - i-know.know-center.tugraz.at
27. Pivec, P., Pivec, M., (2011). *Digital Games: changing Education, one raid at a time*, International Journal of Game-Based Learning, IGI PublishInG www.igi-global.com, CranberryBlue R & D, New Zealand, FH JOANNEUM University of Applied Sciences, Austria
28. Prensky, M., (2001). *The digital game-based learning revolution* Digital game-based learning, - marcpremsky.com
29. Prensky, M., (2003). *Digital game-based learning* - Computers in Entertainment (CIE), dl.acm.org
30. Prensky, M., (2005) *Computer games and learning: Digital game-based learning* - Handbook of computer game studies, - itu.dk
31. Robinson, K., (2010) - *Changing Education Paradigms* lecture at event by Royal Society for the ..., - street-therapy.com
32. Robinson, K., (2011) *Out of our minds: Learning to be creative* - books.google.com

Образовни рефлексии

33. Sang, G., M Valcke, J Braak, (2010). *Student teachers' thinking processes and ICT integration: Predictors of prospective teaching behaviors with educational technology* - Computers & Education, Elsevier
34. Sang, G., M Valcke, J Van Braak., (2010). *Factors support or prevent teachers from integrating ICT into classroom teaching: A Chinese perspective* on Computers in Education, 2009 - apsce.net
35. Squire, K., (2002) *Game studies, Cultural framing of computer/video games* gamestudies.org
36. Squire, K.D., (2003) *Video games in education* - Int. J. Intell. Games & Simulation,- Citeseer
37. Straker, L., A Campbell, L Jensen., (2011) *Rationale, design and methods for a randomised and controlled trial of the impact of virtual reality games on motor competence, physical activity, and mental health in...* BMC Public, biomedcentral.com
38. Sung, K. (2011) *Gameplay in Higher Education: The Use of Serious Games vs Traditional Instructional Methods in Learning*, MT Gale etd.auburn.edu
39. Tella, A., (2009). *Information communication technology (ICT) and curriculum development: the challenges for education for sustainable development* Indian Journal of Science and Technology, indjst.org
40. Torrente, J., P. Moreno-Ger, I Martínez-Ortiz (2009) *Integration and deployment of educational games in e-learning environments: the learning object model meets educational gaming*) Technology & Society, 2009 - ifets.info
41. Torrente, J.P. Mera, P Moreno-Ger., (2009) *Coordinating Heterogeneous Game-based Learning Approaches in Online Learning Environments.*, on Edutainment II, 2009 – Springer
42. Tsai, FH., KC Yu., (2011) *A pilot study of comparing the effectiveness in game-based and web-based learning* - 140.122.100.145
43. Vilotijević, M. (1999). *Didaktika*, Naučna knjiga, Beograd: Učiteljski fakultet
44. Wahab, MBHA, (2010) - *Study on the Impact of Motivation, Self-Efficacy and Learning Strategies of Faculty of Education Undergraduates Studying ICT Courses* International Journal of Behavioral Science, - ejournals.swu.ac.th
45. Warburton, S., (2009). *Second Life in higher education: Assessing the potential for and the barriers to deploying virtual worlds in learning and teaching*, British Journal of Educational Technology- Wiley Online Library
46. Адамчевска, С., (1996). *Активна настава*,:Легис - Скопје.
47. Ангелоска-Галевска, Н., (1998). *Квалификациони испитувања во воспитанието и образованието*,: „Киро Дандаро“ - Битола.
48. Василева, М. (2006) *Училишниот курикулум во практика* „Педагошка практика“ стр.49-52,: Педагошки факултет „Свети Климент Охридски“ - Скопје.

Образовни рефлексии

49. Василева, М. (2011) *Книјата, Инјелко и ние*. Иновативно користење на технологијата, „Просветно дело“ – Скопје.

50. Василева, М. (2010) *Елекџронскојо џорџфолио како алџернаџива на џтрансформаџискиџе џромени во водењеџо на џедаџошкаџа докуменџација*, „Педаџошка ревија“, Научно списание за образовни прашања, Скопје: стр.155-161.

51. Василева, М., Јовевски, Д., (2011) *Grandma's Games*. Образование и технологии. Иновации в обучението и познавателното развитите. Годишно научно-методическо списание. Година I. Бургас:проф. д-р. Асен Златаров, стр. 271-272.

52. Василева, М., (2012), *The pedagogical value of the Electronic portfolio in the lower grades teaching*, Bitola, СИТ2012

53. Кимовски, Г., Трајковиќ, В., Давчев, Д., „Virtual Learning System“, In Proc. of the 2001 Information Resources, Management Association (IRMA) Int. Conf., Toronto, Ontario, Canada, May 20-23,2001,pp.427-430

54. Кимовски, Г., Трајковиќ, В., Давчев, Д., „Resource Manager for Distance Education Systems“, In Proc. Of the IEEE Int. Conf. on Advanced Learning Technologies (ICALT) 2001, Madison, Wisconsin, USA, August 6- 8,2001,pp.387-390

55. Трајкович, В., Кимовски, Г., Давчев, Д., (2001). [Project Management within Virtual Universities, Faculty of Electrical Engineering and Computer Science](#), Ss. Cyril and Methodius University, Skopje, Macedonia

Образовни рефлексии

УЧИЛИШНОТО ПЛАНИРАЊЕ КАКО МЕНАЏМЕНТ ПРОЦЕС ВО ОБРАЗОВАНИЕТО

м-р Слаѓана Сџаменкова

„...образованието во основа не е појрошно добро, што е квалифицирано на населението во форма на човечки капишал со расчечки приноси.“

Теодор Шулиц

„Велиме дека образованието е ‘човечко’ затоа што е интегрален дел од човекој, а дека е капишал, затоа што прејствавува извор на идни сајисфакции и приходи.“

Теодор Шулиц

Развојното планирање значи дека станува збор за позитивни квалифицирани промени во училишното живото и работата. Од година во година училиштето го подобрува својото живото, ги асимилира современите достигнувања, поставува нови цели и го одржува нивото на социјалните аспекти.

Концепцијата на развојното планирање се базира на целите кои се резултат на иницијативите и договорите на сите заинтересирани групи.

Во тој механизам со кој се придвижува и насочува енергијата кон заедничката цел доаѓаат до израз и три функции на менаџерската работа: планирање, организирање и контролирање.

На крајот, може да се каже дека најголем дел од особините што прејходно се наведени може да се научат. Може да се констатира дека менаџери се создаваат, а не се раѓаат.

Менаџери се бијат за да се обезбеди нормално извршување на секојдневните работи и процеси, а ресурсите на институцијата, и човечки и физички, да бидат сигурни и заштитени.

ВОВЕД

За да може училиштето да ја оствари својата мисија треба да ги следи промените во општеството, но и самото да ги креира потребните промени. Училиштето како комплексен, сложен, динамичен систем претставува важна општествена институција. Во своето функционирање тоа секојдневно е изложено на критички согледувања и анализи, од аспект на тоа во колкав степен се задоволени различните очекувања, интереси, верувања. Тоа доведува до постојани притисоци однадвор и однатре, чија крајна цел е да се обезбеди квалитет во образованието.

Главна карактеристика на една модерна нација е менаџмент во претпријатијата, а оттаму и во училиштата. Менаџментот се дефинира како универзален процес на ефективно и ефикасно извршување на

Образовни рефлексии

работата со помош на други луѓе и ангажирање на ресурсите за остварување на однапред дефинираните цели на претпријатието, во овој случај училиштето.

Менаџерот треба со плански приод да ги насочи идните активности на училиштето, да развие таква организација која ќе обезбеди ефикасно извршување на активностите, да ги синхронизира и да ги мотивира наставниците, учениците и родителите за ефикасна и корисна употреба на својот труд и да го контролира остварувањето на целите.

Со планот за развој на училиштето се обединуваат идеите на сите, се мобилизираат и обврзуваат сите учесници на заедничка акција кон дефинирање на целите и на тој начин се насочува вкупниот развој на училиштето. Оттука произлегуваат предлозите за проекти, со кои се воведуваат конкретни промени во училиштето и се остваруваат планираните цели.

Планот на развојот на училиштето може да стане основа за односи со јавноста затоа што им дава јасна слика за училиштето на надворешните партнери.

Членовите на која било организација работат поуспешно (поефективно и поефикасно) доколку се исполнети одредени услови. Затоа најголем дел од организациите, вклучувајќи ги и училиштата, се придвижуваат кон флексибилност и промени. Со зголемување на партнерството во менаџментот проблемите полесно се решаваат и промените полесно се прифаќаат. Во оваа смисла станува збор за голем број придвижувања или процеси.

Менаџментот треба да биде ефективен (да ти прави висџинскије работи) и ефикасен (штоа да то прави на висџинскиој начин)¹.

УЧИЛИШНО РАЗВОЈНО ПЛАНИРАЊЕ И МЕНАџМЕНТ

Училишното развојно планирање претставува организиран и систематизиран институциски процес, којшто е континуиран и творечки. Тој се базира на постојно истражување, анализирање и откривање на потребите на училиштето, како и осмислување на начинот со кој тие потреби ќе се задоволат. Во процесот на училишното развојно планирање, училиштата се креатори и реализатори на сопствените промени.

Тоа се совпаѓа со активностите на менаџерите (менаџер-директор) кои можат да се групираат во две групи:

- физички активности на менаџерот кои може да се наречат и активности на комуницирање;
- ментални функции на менаџерот кои се однесуваат на донесување одлуки.

¹Robbins, SP., and Coulter, M., Management, Prentice Hall, Inc., 1996

Образовни рефлексии

Крајната цел на овие менаџерски активности е да се креира опкружување во кое сите поединци (наставници, родители, ученици и др.) ќе партиципираат во остварувањето на целите. Менаџерите треба да создаваат атмосфера со цел да ги охрабрат вработените да се ангажираат во остварувањето на поставените цели. Со тоа се остварува поголем степен на автономија, но тоа значи и поголема одговорност. Ова е и суштината на процесот на децентрализација во образованието.

„Менаџерите се најскапиот ресурс во најголем број на бизниси и ако некој ја намали нивната вредност, тој има потреба најбрзо и постојано да ја дополнува. Потребни се години да се изгради менаџмент- тим, но тој може да биде испразнет за кратко време од лоша влада.“ (John Viljoen: **Strategic management: How to analyse, choose and implement corporate strategies**, Longman professional, Melbourne, 1991, п. 2-3.)

Реализацијата на развојниот план бара време, трпение и ангажирање на поголем број актери во училишниот живот. Процесот на развојно планирање се одвива во повеќе фази и чекори, кои се совпаѓаат со најсаканите квалитети што треба да ги поседува менаџерот.

ФАЗИ ВО УЧИЛИШНОТО РАЗВОЈНО ПЛАНИРАЊЕ И КВАЛИТЕТИ НА МЕНАџЕРОТ КОЈ ГИ СЛЕДИ ОВИЕ ФАЗИ НА РАЗВОЈ

ФАЗИ НА РАЗВОЈ	КВАЛИТЕТИ НА МЕНАџЕРОТ
ФАЗА НА ДИЈАГНОЗА - има за цел да ги идентификува точките на потенцијално подобрување на работењето на училиштето, а со тоа и областите во кои се потребни промените. Тоа се прави преку развој на тимската работа.	Менаџерот треба да биде способен <i>да мисли и да размислува.</i>
ФАЗА НА ФОКУСИРАЊЕ - подразбира одлучување за целите и приоритетите во развојот на училиштето. Во оваа фаза се доаѓа до сликата на посакувани промени кон кои тежи училиштето преку тимска работа.	Менаџерот треба да биде способен <i>да се искажува јасно.</i> Главна физичка постапка е комуницирањето.
ФАЗА НА ПЛАНИРАЊЕ - претставува претходно одлучување за тоа што, кога, зошто, како и кој да направи. Тука се вклучува дефинирањето на целите, политиката и плановите на училиштето, временската рамка, критериумите за успех, начинот на вреднување на процесот и резултатите.	Менаџерот треба да поседува <i>техничка способност</i> за да се оспособи самиот да управува ефективно.

Образовни рефлексии

<p>ФАЗА НА ИМПЛЕМЕНТАЦИЈА - се однесува на реализирањето на планираните активности со ангажирање на потенцијалите со кои располагаат училиштето и опкружувањето. Во оваа фаза клучна е улогата на тимот што го води училиштето.</p>	<p>Менаџерот треба да поседува способност <i>да размислува ѝошироко</i>. Тоа е потребно за да може да го види ефектот од секоја предложена акција во целата организација.</p>
<p>ФАЗА НА ЕВАЛВАЦИЈА - има за цел да ги вреднува резултатите и постигањето, истите да се анализираат и потоа да се предвидат идните потреби за развој на училиштето. Оттука започнува новиот развоен циклус на училиштето.</p>	<p>Менаџерот треба <i>да биде „продавач“</i>. Една сфатена и пренесена идеја треба да биде „продадена“. „Продавањето“ на план на акција е витален дел на комуникацијата и мотивацијата.</p>
	<p>Менаџерот треба <i>да ѝосегува морален инѝеѝриѝеѝ</i>. Неговите претпоставени, како и подредени треба да имаат доверба во него и во неговите акции.</p>
	<p>Менаџерот треба <i>да биде емоѝивно сѝабилен</i>, односно своите чувства треба да ги разграничи од деловните проблеми.</p>
	<p>Менаџерот треба <i>ѝи разбира меѝучовечкиѝе односи и да ѝроникнува во моѝивацијаѝа и однесуваѝеѝо на луѝеѝо</i>. Тоа ќе му овозможи да ги води, а не да ги прогонува своите подредени.</p>
	<p>Менаџерот треба <i>да биде динамичен</i>. Оваа особина е посебно карактеристична за нашата променлива економија. Таа треба да движи напред, да менува, да открива нови траги, да прави поголеми и подобри работи. Обично таа ги одразува разликите меѓу пасивниот менаџер и динамичното раководство.</p>

ПЛАН НА РАЗВОЈ НА УЧИЛИШТЕТО И МОДЕРНОТО РАБОТЕЊЕ НА МЕНАџЕРИТЕ

Планот на развојот на училиштето треба да биде конкретен, јасен и реален. Тоа значи да биде релевантен за даденото училиште и, што е најважно, да биде остварлив. Тој треба да поттикнува и да нуди предизвици. За таа цел треба да ги уважува соодветните потреби на сите интересни групи, да биде заснован на моменталната состојба во училиштето, да се заснова на постоечките ресурси на училиштето и локалната заедница и да биде поддржан од страна на повеќе актери во училишниот живот. Тоа може да се постигне ако планот за развој на училиштето биде усвоен со демократска процедура и транспарентен за сите кои се заинтересирани за животот и работата на училиштето.

Образовни рефлексии

Во такво модерно работење не постои ниту еден фактор кој е толку важен како што е менаџерското работење и раководење на училиштето. Тоа се доминантни активности во работењето на секое модерно училиште. Во текот на работата менаџерот извршува определени активности наречени функции на менаџментот, кои училиштето го движат кон остварување на неговите цели. Разлика треба да се прави само меѓу менаџмент-функциите (планирање, организирање, контролирање и сл.) и организациските функции (маркетинг, сметководство, кадри и сл.).

Причините за вклучување на училиштата во процесот на развојно планирање се многубројни:

- донесување важни одлуки на ниво на училиштето;
- уважување на специфичностите на самото училиште;
- ефикасно и ефективно користење на сопствените ресурси;
- преземање иницијатива и одговорност за сопствениот развој;
- обединување на сите актери во училишниот живот околу заеднички идеи.

Тоа ја илустрира и улогата на менаџерот – директор денес:

- донесува ефикасни одлуки;
- ги предвидува факторите на опкружувањето кои ќе ги создадат главните промени што ќе се случуваат во иднина.

Квалитетот на работата на менаџерот може да дојде до израз и со училишното развојно планирање со кое се постигнува:

- богатство од идеи за развој на училиштето;
- развој на тимска работа;
- развивање на меѓусебната доверба и почит;
- подобрување на климата во училиштето;
- добра комуникација;
- оспособување за евалвација и самоевалвација на училиштето;
- преземање одговорност за унапредување на училиштето

Образовни рефлексии

SUMMARY

Crossing the path with the management challenge of the 21st century, managers must be more innovative, more flexible and above all focused towards the success. Quality becomes more critical, the market factor, which distinguishes the school or a company from all others. Main characteristic of all modern societies is the management of schools/ company. In doing so, the best will be those who will manage to develop an innovative culture, in which the employees will enjoy the changes, but also to be the ones that will manage to develop those very changes. James Houghton from Corning Inc., advocates for the continuous repetition of the following factors: "Quality, quality, quality.....participation of employees".

Management should take into account that all its activities are directed towards the work, to motivate, to synchronize all the factors working in the school, teachers, students, parents, administrative and technical personnel, and for all their activities should be controlled in this direction, to see the effects of that work.

With the work plan, in all schools, firstly performance targets are defined, which lead to development of all shareholders in given activities, project tasks, which is the starting point for changes at all levels of education.

Development plan for education can be a good basis on working with external partners and local municipality. Every member in any organization/ school is working more efficiently if certain conditions are met. It requires everyone to be more flexible in certain alterations, the formation of work teams, and this partnership brings to the ease of overcoming all the problems and their solutions, and changes are accepted better.

Образовни рефлексии

ЛИТЕРАТУРА

1. „Менаџмент“, Шуклев Б., Економски факултет, Скопје, 2004, „11 Октомври“ АД Прилеп.
2. „Менаџмент во училиште“, Констатин Петковски, НИРО „Просветен работник“, Скопје, 1998, стр. 43 - 85.
3. „Управљање и руковођење у образовању“, м-р. Стјепан Станичиќ.
4. „Основи на менаџмент“, Тодор Кралев, ЦИМ, Скопје 1995.
5. „Психолошки погледи на менаџментот“, Исмет Диздаревиќ, Феникс, Скопје, 1998.
6. „Образовен менаџмент“, Гоцевски Т., „Киро Дангаро“ Бишопска, 2003.
7. „Економија на развој“, Ефтимовски Д., Аспира арт, Скопје, 2003.
8. „Stilovi dobrog i lošeg upravljanja“. Adžes, I. (2004). 3. Novi Sad: Adžes.
9. „Обука на училишниот кадар во функција за развивање на компетенции за раководење и управување“, Слаѓана Т. Стаменкова, Скопје, 2009.

Образовни рефлексии

УЛОГАТА И ЗНАЧЕЊЕТО НА УЧИЛИШНИОТ КУРИКУЛУМ

м-р Пецо Ројковски

Овој штруд оџфаќа одредени дидактичко-методски аспекти на можностите за планирање, организирање и реализација на училишниот курикулум.

Училишниот курикулум е значаен поради дидактичката основа на оштите критериуми на сознатиот процес, кој овозможува примена на нови методи и техники на планирање за активно учење и оучување, како и користење на најразлични извори на знаења за моделирање на училишниот курикулум.

За да се согледаат значењето и улогата на курикулумот најнапред треба да се согледа критеријатот за развој на образованието, која претставува основа за целиот образовен систем. Таа е шемелен документ во кој се прикажани вредностите, целите, начелата, образовно-воспитните подрачја, начините на вреднување како и начините на самовреднување на наставниците, а то прикажува и националниот курикулум. Слободно може да констатираме дека националниот курикулум зазема централно место и претставува основа за планирање и организирање на работата на училиштата. Тој треба да биде основа и за усогласување и развој на планирањата на училиштата и на нивните годишни програми.

ВОВЕД

Денес живееме во развиено општество и во сложени општествено-економски односи, во време на промени на општествените и економските односи низ кои минува нашата земја, но кои се воедно резултат на глобалното реструктуирање на светот.

Основното образование е дел од образовниот систем на секоја држава и тоа минува низ реформи и промени.

Критеријатот за развој на образованието во нашиот образовен систем внесе промени кои подразбираат нова законска регулатива и нови стратешки документи. Основни стратешки документи кои беа донесени се Концепцијата за деветгодишно основно образование и новите наставни планови и програми за основно образование. Споменатите документи се донесени врз основа на истражувања за образовните системи на други држави, пред сè во Европската Унија, како и педагошко-психолошките и дидактичко-методските достигнуања во науката и практиката. Концепцијата воведува нов начин на планирање, интегрирање на часовите во т.н. тематско процесно планирање со можност за флексибилност на организацијата и реализацијата на наставата. Исто така, ваквите промени и новиот начин на планирање и организирање на работата во основните училишта влијае на гра-

Образовни рефлексии

дењето училиштен курикулум кој ќе ги опфати сите активности кои се реализираат во училиштето, а се во согласност со пропишаните планови и програми и Концепцијата за основно образование. Оттука, училишниот курикулум има значење за планирањето и реализирањето на наставата, како за реализацијата на редовните и изборните наставни предмети, така и за реализацијата на дополнителната и додатната настава, слободните ученички активности, училишните проекти.

Ваквите промени бараат од наставниците, како организатори и реализатори на воспитно-образовната работа, активно вклучување и следење на сите промени, пред сè во сферата на планирањето, организацијата и реализацијата на наставата. Со други зборови, вработените во училиштата треба стручно и професионално да се усовршуваат и активно да се вклучуваат во изградувањето на годишната програма за работа, односно на училишниот курикулум.

Овој стручен труд нуди одредени дидактичко-методски размислувања за можностите за планирање, организирање и реализација на училишниот курикулум.

Значењето и улогата на курикулумот најдобро може да се согледа преку значењето на националниот курикулум кој произлегува од *Стратегијата за развој на образованието*, а коишто претставуваат основа на образовниот систем. Националниот курикулум е темелен документ во кој се прикажани вредностите, целите, начелата, образовно-воспитните подрачја, начините на вреднување на ученичките постигања, начините на вреднување и самовреднување на наставниците, а го прикажува и националниот курикулум.

Националниот курикулум е насочен и кон развој на ученичките компетенции кои претставуваат главни насоки и показатели на развојот на образовната политика. Доколку училишниот курикулум одговори на предизвиците за развој на општеството значи дека тој ја постигнал целта.

Европската Унија, односно Европскиот парламент во 2006 година одреди осум компетенции врз кои треба да се темели образованието. Тоа се:

- Комуникација за мајчин јазик;
- Комуникација преку странски јазици;
- Математички компетенции и основни компетенции од природно-научното подрачје и технологијата;
- Дигитална технологија;
- Учење на учењето;
- Социјални и граѓански компетенции;
- Иницијативноста и претприемништво;
- Културна свест и изразување.

Со вградувањето на овие компетенции се смета дека Националниот курикулум и наставните планови и програми ќе станат подобри, односно ќе го дефинираат оптималното оптоварување на учениците

Образовни рефлексии

по наставните предмети, што значи дека тие нема да бидат ниту премногу оптоварени ниту недоволно ангажирани.

Исто така, основна претпоставка за квалитетна реализација на националниот курикулум се високите компетенции на носителите на воспитно-образовната работа, односно на вработените во училиштата. За таа цел треба да се изработат системски програми за оспособување на носителите на воспитно-образовната работа (учители, наставници, стручни соработници и директори) за негова реализација.

Националниот курикулум треба да најде свое место и при изработката на учебниците и другите воспитно-образовни средства.

Училишниот курикулум треба да ги опфаќа сите содржини и активности кои се реализираа во училиштето во текот на целата учебна година, а целта на содржините и активностите е остварување на целите и задачите на воспитно-образовната работа и интелектуалниот и физичкиот развој на ученикот.

Ова значи опсежно планирање, утврдување и проверување на работните процеси и делување со конкретни цели, содржински елементи, воспоставување и контролирање на постигањата според глобално поставените цели¹.

Училишниот курикулум треба да претставува базичен документ на училиштето во кој ќе бидат опфатени сите содржини и активности.

Овој курикулум го изработува училиштето и тој треба да биде во согласност со специфичноста на училиштето, неговите карактеристики и одбележја. При изработката на училишниот курикулум покрај специфичностите на училиштето, се нагласуваат и средината во која тоа се наоѓа и работи, краткорочниот и долгорочниот план за работа на училиштето, изборната настава, слободните ученички активности и другите образовни проекти. Во изработката на училишниот курикулум треба да се земат предвид и потребите и интересите на учениците, родителите и локалната средина. Со планирањата се опфаќаат и начелата на индивидуализмот, непристрасноста и традицијата, а за остварување на содржините и активностите битна претпоставка се стручните компетенции на наставниците, квалитетната соработка со родителите и поддршката и помошта на локалната заедница.

Училишниот курикулум се планира и се организира по воспитно-образовни подрачја, тој мора да биде достапен на сите субјекти вклучени во воспитно-образовната работа и претставува документ со кој се предвидува на кој начин училиштето има намера да ги оствари националните стандарди.

Со училишниот курикулум се планира:

¹Vladimir Junić, Školski kurikulum, Filozofski fakultet, Sveučilište u Zagrebu.

Образовни рефлексии

- што ќе се работи – се планираат целите, содржините и активностите во текот на учебната година;
- како ќе се работи – се планираат формите и методите на работа и начинот на организација на содржините;
- како ќе се евалвира напредокот на учениците и наставниците – кои форми и методи на оценување ќе се применуваат и како ќе се вреднува воспитно-образовната работа.

При планирањето на училишниот курикулум потребно е да се имаат предвид општите цели на воспитно-образовната работа, а тоа се:

- да се обезбеди систем на поучување на учениците, да се поттикнуваат за унапредување на своите интелектуални, физички, естетски, општествени, морални и духовни вредности;
- развивање свест кај учениците за чување на материјалното и историско-културното наследство и националниот идентитет;
- да се воспитуваат и образуваат во согласност со културните и цивилизациските вредности, човековите права и правата на децата, а посебно за живеење во мултикултурно општество, за почитување на правата на другите идентитети;
- оспособување на учениците да стекнуваат темелни и стручни компетенции за животот и работата, за општествено-културните промени во општеството, прилагодување кон барањата на пазарот на трудот и компетенции од информатичко-комуникациската технологија;
- учениците да се оспособат за доживотно образование.

Од методолошки аспект при планирањето на училишниот курикулум мора да се имаат предвид:

- активностите на програмата или проектот;
- целите на програмата или проектот;
- кому му е наменета програмата или проектот;
- начинот на реализација на програмата или проектот;
- времето на реализација на активноста;
- деталните трошоци на програмата или проектот;
- начинот на евалвација на програмата или проектот.

Од гореизнесеното може да констатираме дека почитувањето на овие аспекти гарантира успешна организација и реализација на училишниот курикулум.

Исто така, значајно е да се спомене дека при планирањето на училишниот курикулум треба да се почитуваат одредени начела кои ќе гарантираат успешна организација и реализација на курикулумот. Тоа се:

- вклученоста на сите ученици;
- еднакви образовни можности за сите;

Образовни рефлексии

- зачувување на националниот идентитет;
- компетентност и професионална етика;
- демократичност;
- автономија на училиштето;
- педагошки училиштен плурализам;
- индивидуализиран пристап;
- европска димензија на образованието;
- доживотно учење.

За успешно планирање и реализирање на училишниот курикулум треба да се согледа улогата на сите субјекти вклучени во воспитно-образовната работа. Пред сè, треба да се согледа улогата на директорот, стручната служба, наставниците, учениците и родителите. Тие треба да внимаваат на долунаведеното, разработено за секој од нив поединечно.

Улогата на директорот:

- раководител на сите административни - организациски и стручно педагошки активности на училиштето;
- промотор на училиштето;
- се грижи за воведувањето на определени содржини во училишниот курикулум кои ќе ја промовираат специфичноста на училиштето, националните, етичките и мултикултуралните вредности.

Улогата на стручната служба:

- давање помош за унапредување и иновирање на работата на наставниците и евалвација на нивната работа;
- промовирање на стручните دستигања;
- создавање поволна клима за воспитно-образовната работа;
- промовирање нови современи идеи во воспитно-образовната работа;
- воведување истражувачка работа во воспитно-образовниот процес.

Улогата на наставникот:

- давање помош на учениците при стекнувањето на знаењата;
- проширување на ученичките знаења;
- модератор и креатор на училишниот курикулум;
- збогатување и осовременување на содржините во воспитно-образовната работа;
- растоварување на учениците од енциклопедизмот во наставниот процес;
- оспособување на учениците сами да доаѓаат до нови знаења и да истражуваат.

Образовни рефлексии

Улогата на ученикот:

- субјект во воспитно-образовната работа, а не објект;
- предлагање нови содржини во наставниот процес;
- учество во креирањето на своите образовни потреби преку изборната, додатната и проектната настава;
- стекнување знаења за целта и задачите на учењето, а не репродуцирање на нови знаења.

Улогата на родителот:

- вклучување во наставната работа како набљудувач или како активен учесник;
- активно вклучување во воннаставните активности, екскурзии и спортски активности;
- непосредно вклучување во евалвацијата на наставата и на училиштето во целина;
- партнерски однос со училиштето.

Може да заклучиме дека училишниот курикулум претставува базичен документ на училиштето со кој се регулираат сите содржини и активности за квалитетно остварување на целите и задачите на воспитно-образовната работа, односно квалитетна реализација на редовната, изборната, дополнителната и додатната настава, на слободните ученички активности и училишните проекти.

ЗАКЛУЧОК

Училишниот курикулум претставува базичен документ кој го изработува училиштето, а со кој се регулираат сите содржини и активности кои имаат за цел остварување на целите и задачите на воспитно-образовната работа, содржините и активностите што се реализираат и претставуваат негово обележје.

При изработката на училишниот курикулум се нагласуваат специфичностите на училиштето и средината во која работи, а со тоа се утврдуваат и краткорочниот и долгорочниот план за работа во кои се опфатени изборната настава, слободните ученички активности и другите образовни програми и проекти.

При изработката на училишниот курикулум се тргнува од содржините за работа и потребите и интересите на учениците, родителите и локалната средина. Со планирањата се земаат предвид начелата на индивидуализмот, непристрасноста и традицијата, а за остварување на содржините и активностите важна претпоставка се стручните компетенции на наставниците, квалитетната соработка со родителите, како и поддршката и помошта на локалната заедница.

Училишниот курикулум се планира и се организира по воспитно-образовни подрачја и тој мора да биде достапен на сите учесници во воспитно-образовната работа (ученици, наставници, родители и други заинтересирани за животот и за работата на училиштето). Тој претставува документ со кој се предвидува начинот на кој училиштето има намера да ги оствари националните стандарди.

Образовни рефлексии

SUMMARY

The school curriculum is a basic document created by the school. It regulates all contents and activities which intend to accomplish the goals and assignments of the education work. The contents and activities that are realized are in fact a mark or image of the school.

While making the school is and works are established and with that the short-term and long-term work plans of the school are also established through facultative teaching, free student activities and other educational programs and projects.

The making of the school curriculum starts with the contents of the work, in the first place, there are the students' needs and interests, their parents and the local environment. By planning, the principles of individuality, objectivity and tradition are considered and for the realization of the contents and activities very important assumptions are: the professional competence of the teachers, the quality collaboration with the parents and the support and help from the local community.

The school curriculum is planned and organized by educational areas, it must be available to all participants in the educational work (students, teachers, parents and others interested in the existence and the work of the school. It is a document that provides the school intends to accomplish the national standards.

ЛИТЕРАТУРА

1. Стратегија за развој на образованието 2001-2010. Министерство за образование и наука.
2. Vladimir Jurić, Školski kurikulum, Filozofski fakultet, Sveučilište u Zagrebu, 2010, Zagreb.
3. <http://www.os-ravnenjive-st.skole.hr/> Školski kurikulum, ravnenjive, Split, rujan.
4. <http://public.mzos.hr> Nacionalni okvirni kurikulum, predškolski odgoj i obrazovanje, te općeobrazovno i srednoškolsko obrazovanje, Ministarstvo znanosti, obrazovanja i šport, Republika Hrvatska.
5. Vladimir Jurić, Školski kurikulum, predavanja, Filozofski fakultet, Sveučilište u Zagrebu, 2010, Zagreb.
6. Bognar Ladisav, Matević Milan, 2006, Didaktika, Školska knjiga, Zagreb.
7. Vilotiević, Mladen, 2000, Didaktika, predmet didaktike, II izdanje, Naša knjiga, Učiteljski fakultet, Beograd.
8. Европски парламент, 2000, Темелни компетенции за целоживотно образование, Стразбург.

Образовни рефлексии

CLASSMATE КОМПЈУТЕРОТ ВО КРЕИРАЊЕ СТИМУЛАТИВНА СРЕДИНА ЗА УЧЕЊЕ

ОПИС НА ДОБРА ПРАКТИКА

Добри Јовевски

Компјутериите се драгоцено средство за работа и извор на информации за наставниците и за учениците во одделенската настава. Користењето на технологијата веќе не е избор, туку тоа е употреба и преиспитување поинтеграционал за комуницирање, истражување и менување на соопствениите навики. Во тој контекст важни се техничката и педагошката подготвеност на наставниците за иновативна употреба на ИКТ во наставата, со употреба на дигитални содржини и образовни апликации соодветни на наставните програми.

КОМПЈУТЕРОТ ВО НАСТАВАТА

Што е добро учење? Секој наставник на свој начин дава одговор на ова прашање. Но, повеќето од нив даваат слични одговори, и тоа:

– Добро учење е она учење при кое учениците меѓусебно соработуваат и разменуваат идеи.

– Учење преку проекти кои се темелат на реални потреби од непосредното опкружување.

– Воспоставување соработка и поврзување со други наставници и ученици од светот.

– Искусствено учење кое овозможува справување со проблемите и стекнување повисок степен на размислување за наоѓање решение.

Многу наставници во Република Македонија веќе го применуваат ова во својата секојдневна работа. Во слободното време учениците многу малку ја користат технологијата за едукативни цели. Сè повеќе се на социјалните мрежи: Facebook, Twitter, YouTube, MySpaces, Skype и други. Користењето на овој вид технологии на прв поглед може да изгледа како губење време, но социјалните вмрежувања, дигиталните игри и компјутерските симулации заслужуваат да ги погледнеме од друг аспект бидејќи учениците имаат многу високо мислење за нив. Поради тоа користењето на овие технологии заслужува да се разбере, но и да се прифати од страна на наставниците и да се примени во училиницата. Ваквиот начин на учење е повеќе од забава и овие технологии влијаат на начинот на кој размислуваме и учиме. Така може да се вклучи целокупниот потенцијал на учениците. Дигиталните игри помагаат во креирањето нови начини на кои децата можат да учат и да соработуваат. Ваквиот начин на учење е интересен за младите генерации и тој влијае на обликувањето на начинот на кој размислуваат.

Образовни рефлексии

Следејќи ги современите трендови на подучување наставниците се подготвени да ги прифатат овие технологии како ресурси за реализирање на наставни содржини. Наставниците поаѓаат од тоа дека технологијата е безбедна и корисна алатка која мора да се прифати како можност за учење со повеќе предности и образовна вредност. Притоа треба да се има предвид иднината на технологијата и нејзиното влијание во учењето и наставата. Секако и развојот на образованието во овој правец доведува до тоа да се менува технологијата за да се адаптира на потребите на образовниот процес. Ова значи дека технологијата во воспитно-образовниот процес има реципрочна врска со наставата. Појавата на нови технологии ги насочува наставниците да ги разберат и да ги користат во училницата, а во исто време ова има импликација на технологиите во училницата, директно да влијае врз нив и нивната форма почнувајќи од машина за пишување, телевизija, калкулатор па сè до компјутерот, Kinect и 3Д презентациите на наставните содржини.

Иако претходните технологии имале важно место во наставата и училницата, целите за учење можеле да се постигнат и без нив. Во учењето на 21 век наставниците имаат исклучителен начин да го приближат надворешниот свет кон учениците со користење на компјутерот.

Голем број наставници веќе имаат спроведено одлични наставни практики и се оспособени да создаваат динамична средина за учење. Сите исклучително добри наставни стратегии не може да се замислат без користење на компјутерот. Нагласувањето и зголемувањето на овие стратегии е од клучно значење за ефективен раст на образовниот сектор и за еволуција на образовните практики и пристапи во наставата.

Во процесот на учење учениците се подучувани од страна на наставниците со користење на компјутерската технологија. Значаен дел од образовниот систем во нашата земја се Classmate компјутерите, односно лаптоп за секое дете, преносни компјутери, производ на корпорацијата за информатичка технологија „Интел“ кои се користат секојдневно за реализација на наставните часови по сите наставни предмети од прво до трето одделение. Уште од прво одделение учениците со помош на компјутерот учат и дома, прибираат информации, играат игри и комуницираат со други ученици, како и со наставникот. Едукативните програми, како што се ToolKid и GCompris е корисни и забавни за учениците од најмала возраст. Во училницата компјутерот дава многу можности за креирање стимулативна средина за учење. Од мојата секојдневна работа како наставник согледувам дека учениците со задоволство ја прифаќаат работата со Classmate компјутерите за содржините што се предвидени со наставните програми по сите предмети, така што ги извршуваат поставените задачи на интересен начин со звук, текст, слика и цртеж.

Образовни рефлексии

Училиштата ги подготвуваат учениците за иднината со оспособување за компетентно користење на компјутерите. Новите наставни програми подразбираат обработување на наставната содржина со определени и соодветни софтверски алатки и спроведување на партиципативна методологија на работа (групна работа, тимска работа, индивидуализирана работа, менторирање и сл), нови, флексибилни облици на учење (интерактивно, континуирано, на далечина, learning by doing и др.) и креирање и користење на мултимедијални и повеќејазични дигитални содржини.

Редовната настава во мојата училница е подобрена и збогатена со Classmate компјутерите. На учениците од прво одделение, според нивниот психофизички развој, традиционалната настава им претставува тешкотија. Со употребата на компјутерот се создаваат позитивни услови на лесен начин да се реализираат целите на наставниот план и програмата и се овозможува избор на темпо на учење кое му одговара на секој ученик. Јас започнав со учениците од онаму каде што тие се наоѓаа и од тоа место почнавме да ги развиваме ИКТ вештините затоа што секој ученик има свој индивидуален пат на учење. Ги охрабрувам учениците, заедно работиме чекор по чекор и неверојатно е колку бргу тие учат. Децата се фасцинирани со компјутерите и со помош од наставникот стануваат многу вешти во работата. Почнувајќи од првиот контакт на децата со компјутерите ги препуштам на сопственото перципирање на деловите на компјутерот, ги оставам самите да ги откриваат функциите, во рамките на своите развојни можности и способности. Потоа со моите инструкции, фронтално и индивидуално, ги совладуваат основните вештини за користење на компјутерот, а со негова помош се реализираат часовите и се задоволуваат образовните потреби.

Со програмите ToolKid и GCompris децата најлесно учат како да ги употребуваат најосновните влезни елементи, како што се глумчето и тастатурата, а потоа и мемориската картичка и УСБ-флеш меморијата, како да кликнат, како да го држат и да го влечат глумчето и како да навигираат помеѓу игрите. Рачињата на учениците од прво одделение се многу мали за да ја користат тастатурата, но со помош на овие програми ги научија функциите на Caps Lock, Shift, Space, навигацијата со стрелки, горе-долу, лево-десно и некои симболи. Открив дека децата од најмала возраст многу бргу стануваат вешти во користењето на технологијата.

Иако на почетокот на првото полугодие работевме многу кратко, 5 до 10 минути дневно, резултатите за едно полугодие се забележителни. Тие научија да се логираат со корисничко име и лозинка, да си го напишат своето име и притоа ги охрабрував да ги користат двете раце при работа на тастатурата. При користењето на тастатурата и пишувањето на знаците учениците на почетокот правеа грешки, но научија дека со користење на копчето Delete многу бргу може да се направи корекција на грешката (со бришење како со гумичка) и пов-

Образовни рефлексии

торно правилно да се напише или да се нацрта и тоа на децата им беше многу интересно.

Потоа им беа понудени содржини од едукативните софтвери GCompris и ToolKid со возбудлив формат и на тој начин им беше овозможено да напредуваат со свое темпо и да преминат на повисоко ниво во знаењата и вештините. Изработуваа честитки, од цртежи со едноставни елементи до вметнување на зборови и слики и нивно зачувување со снимање, а потоа и печатење на изработките. Со цел сите ученици да бидат успешни, ги поттикнував на точност во работата, а не на брзина, а брзината кај повеќето ученици се постигна со текот на времето.

Откако децата ги совладаа основните вештини за вклучување, исклучување, работа со влезните уреди, глумчето, тастатурата, УСБ и мемориската картичка, сè стана полесно. Користејќи информациско-комуникациска технологија учениците лесно го изработија првиот ученички проект, „Јас и моето училиште“ користејќи дигитален фотоапарат, со фотографирање на училницата, училиштето и дворот. Потоа користејќи флип камера направија видеозаписи, кратки видеоклипови со прашања од учениците на вработените во училиштето (да одговорот кои се нивните работни задачи) и тоа на училишниот психолог, секретарот, техничкиот персонал, наставниците и библиотекарот. Сите собрани дигитални содржини преку влезните уреди УСБ и мемориската карта ги внесоа во Classmate компјутерот и направија еден краток истражувачки филм кој го презентираа преку ЛЦД проектор. Целта на проектот „Јас и моето училиште“ беше преку истражување и презентирање на собраните информации да се научи за животот во училиштето за полесно вклопување во новата средина на учениците од прво одделение. Продукт од истражувањето на учениците беше видеозаписот преку кој учениците се стекнаа со трајни знаења од предметот *мојата околина* и со вештини од почетната информатичка писменост. Овие видеозаписи може да ги видат родителите на учениците и сите заинтересирани субјекти на социјалната веб-страница YouTube. за прикачување, гледање, споделување и коментирање на видеоклипови, со едноставно впишување на името на проектот на местото за пребарување.

Сега моите ученици, иако се прво одделение, умеат да ги зачуваат фотографиите и видеозаписите во компјутерот и знаат како од нив да направат кратка презентација. Исто така, умеат да ги печатат изработките и учествуваат во одлуката како со нив да ја украсат училницата.

При користење на технологијата во наставата, часовите ги организирам со различни форми на работа и тоа индивидуална, работа во парови, групна работа и тимска работа. Учениците кои индивидуално реализираат одредена задача користејќи технологија, никогаш не ја завршуваат работата во исто време. Така се создаваат „неактивни паузи“ кои се неконструктивен дел од часот и претставуваат губење

Образовни рефлексии

на време. При изработката на моето дневно планирање секогаш имам алтернативни - полесни задачи за учениците кои не можат да ги совладаат содржините и дополнителни кратки задачи за учениците кои повешто ги реализираат зададените задачи. На овој начин надарените ученици ги развиваат своите способности и компетенции на повисоко ниво, а послабите ученици добиваат можност да го искажат своето знаење.

На часовише се засјайени следнише вежби:

- интересни вежби, игри за да се дополни новиот материјал за учениците кои се надарени;
- игриви вежби за да се обезбеди дополнителна практика за следење на останатиот дел од учениците кои заостануваат;
- едноставни кратки вежби за просечниот ученик за обработка на даден материјал.

Овие вежби треба да бидат кратки и да не одземаат многу време, нивото на тежината се назначува за да се даде вистинска смисла на постигањата и да бидат игриви и интересни заради мотивација на учениците.

Со помош на компјутерите учениците ги развиваат когнитивните вештини, јазичните и математичките, ги сфаќаат причинско-последичните врски и односи, решаваат проблеми и креативно се изразуваат. Исто така, се развиваат и емоционалните и социјалните вештини. Стимулативната средина за учење преку користење на Classmate компјутерите уште од прво одделение кај учениците поттикнува позитивни навики, одговорност, самодоверба, компетентност, креативност, оригиналност, индивидуалност, но и соработливост. Добро поставената основа за користење на Classmate компјутерите од најмала возраст, кога работат активности што произлегуваат од наставната програма и кога нивната работа може да се примени на реални проблеми и со конкретна цел, претставува можност за напредна употреба на компјутерите во следните развојни периоди. Компјутерот може да се користи како средство за учење во контекст на концептот за доживотно учење. Познавањето и ефективната употреба на ИКТ од страна на младите и возрасните претставува неопходна вештина за нивна интеграција во општествениот, политичкиот и економскиот живот.

Од суштинско значење за наставникот е да го знае значењето на соработката со другите наставници, истражувањето на новите облици на поучување, како и користењето на компјутерот во наставата. Исто така, многу е важно да ја знае разликата помеѓу традиционалното поучување и современата педагогија. Различните методи може да бидат многу успешни само доколку наставниците кои ги применуваат се запознаени со концептите, правилата на користење, како и предностите и можните тешкотии и се подготвени да се справат со проб-

Образовни рефлексии

лемите кои може да се појават во текот на наставниот процес. Постојат многу примери каде наставниот час е дизајниран на начин да се користи технологијата, но некогаш се јавуваат одредени проблеми од технички аспект или проблеми со Интернет конекцијата. Во такви случаи наставниците треба да имаат алтернативни решенија за реализирање на наставната содржина, како и дополнителни активности кои не ја вклучуваат технологијата во реализацијата на самата содржина. Ова се, всушност, условите за реализација на иновативен час и тоа лични услови и материјални. За успешен иновативен час многу се важни ставовите на наставниците. Наставникот не треба да претставува извор на сите информации и знаења, тој треба да остане во позадината на активностите и да ги контролира учениците на индиректен начин. Иновативниот час кој вклучува технологија, но и кооперативниот и диференцираниот начин на работа не треба да бидат тешка или исцрпувачка задача за наставникот. Овој вид настава може да биде ефективен доколку наставникот има контрола врз активностите и е во состојба да се справи со нивоата на поучувања во наставниот процес. Технологијата му помага во одржувањето на контролата, особено доколку тој поседува повисоки ИКТ компетенции, и тоа:

- вмрежување на компјутерите кои ги користат учениците;
- мониторинг врз работата на учениците од сопствениот компјутер;
- поставување јасни насоки за користење на технологијата;
- посочување конкретни веб-ресурси со методот на WebQuest;
- водечка улога на наставникот, но ненаметливо да делува само од позадина за да ги активира што повеќе сите ученици;
- учениците во центарот на вниманието и вклучени во сите фази: планирање, акција и евалвација.

Задачите кои ги посочува наставникот на сите ученици им даваат шанса да учествуваат во работата на многу различни начини. Тие може да одберат дел од работата според своето претходно искуство, талент и амбиција. Овие методи се надвор од рамките на традиционалното образование, бидејќи се фокусираат на проблемите во секојдневниот живот потпирајќи се на искуството на учениците. Доколку ученикот има дома компјутер може успешно да се вклучи во активностите кои опфаќаат технологија при реализацијата. Доколку ученикот нема компјутер наставникот преку едноставни вежби го интегрира учењето со градење на компјутерски вештини.

Ефикасните техники за организација на учењето се потпираат на адаптација на знаењата и вештините на учениците што, секако, бара голема доза на искуство и теоретски знаења од наставникот.

Добрата организација на учењето бара и флексибилност од страна на наставникот и учениците бидејќи диференцијацијата не смее да биде причина за нивно етикетање или селекција. Секој

Образовни рефлексии

ученик треба да добие обем на работа кој е најоптимален за него во дадено време и за дадена содржина.

И покрај евидентниот интерес на најмалите ученици од 6 до 10 години за користење на Classmate компјутерите и апликациите кои ги содржат забележително е дека учениците помалку напредуваат во природните науки и математиката. Додека општествените предмети полесно се совладуваат и на традиционален начин на подучување, но и на иновативен начин со користење на технологијата. Токму затоа за да се побуди поголем интерес за природните науки и математиката од најмала возраст треба да се посочуваат игровни активности од програмите кои ги има во Classmate компјутерите. Компјутерот на овој начин им помага на учениците да ги ценат природните науки, им помага во разбирањето на светот и ја промовира математиката како креативен и имагинативен процес.

Повратните информации од учениците за степенот на нивните постигања и успехот по сите наставни предмети може да се добие, исто така, на креативен и иновативен начин, повторно преку користење на технологијата. Дигиталните продукти кои се добиваат од работата на учениците претставуваат потврда за нивниот напредок. Секојдневно во формалното оценување треба да се користат програми за кратка евалвација на совладаните содржини.

Во процесот на поучување на учениците и во евалвацијата на нивните постигања добро е да се вклучат и родителите, посебно кога се реализира учење преку проекти каде користењето на технологијата е суштински елемент за активноста. Сите ученици, според своите способности и можности, треба да учествуваат активно во работата и да бидат во можност користејќи технологија да го објаснат и презентираат она што го научиле. Ова има силно позитивно влијание врз интересот на учениците не само за општествените науки, туку и за природните. Родителите стануваат свесни дека учениците имаат позитивно искуство во користењето на технологијата и дека таа се користи ефективно за образовни цели. Ова значи дека технолошките иновации треба да се применуваат за иновации во воспитно-образовниот процес, но и обратно иновациите во воспитно – образовниот процес треба да се користат во унапредување на технологијата и во креирање на инвентивни и креативни програми кои ќе придонесат секој ученик да постигне повисоки нивоа на знаење и вештини.

SUMMARY

Computers are a valuable work tool and a source of information for the elementary school teachers and students. The use of technology is no longer a choice, but a necessity if we want the world to be at our fingertips, and represents a potential for communication, research and a way for us to change our habits. In this context, the technical and pedagogical readiness of the teachers is important for the innovative use of ICT in teaching, with the use of digital content and educational applications appropriate to the curriculum.

Образовни рефлексии

ЛИТЕРАТУРА

1. Бурк Валс, К., Киранџиска, С., Лазаровски Ѓорѓиевска, Т., (2009). Создавање средина на учење за 21 век, Скопје, Проект за основно образование.
2. Intel Corporation, (2009). Intel Learning Series Intel-ов персонален компјутер во училиницата.
3. Ајрулаи, А., Самарџиска, Л., Симоновска, М., Јанакиевска, Г., Димкова, М., Стојковска Алексова, Р., (2011). GCompris – Образовни игри, Скопје.
4. Merényi, Á., Szabó, V., Takács, A.,(2006). 101 ideas for innovative teachers, Budapest,

Веб-страници

<http://www.npro.edu.mk/dokumenti/strategija-mk.pdf>

http://www.soros.org.mk/dokumenti/lzvestaj_Metamorfozis_FIOM_062010.pdf

http://education.mit.edu/papers/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf

Образовни рефлексии

СОДРЖИНИ И МЕТОДСКИ ПОСТАПКИ ЗА РЕАЛИЗАЦИЈА НА МОРАЛНОТО ВОСПИТАНИЕ

Оливера Трифуновска

Во иџрудот се разледува моралот како дел од оишесивената свест, а кој оифака систем на норми, иправила и поими, оценување на своите и иуѓите поспайки, иточна ипроцена и суд дали е нешто добро или не и дали нешто итреба да се одобри или да се осуди.

Сосивен и најважен дел на моралот е иправилното воспийание: културно иоведение, свесна дисциплина на иоведението, работни навикки, работна дисциплина, другарство и иријателство, хуманизам, иаириотизам и иинтернационализам, хумани односи меѓу иоловите и со неиовите форми и методи: метод на убедување, метод на навикнување, метод на иоитикување и метод на иречување.

Воспийанието за моралот како ироактивен ироцес насочен кон ирадење и иодиѓање на моралната свест е нераздовоен дел од севкуиниот оишесивен живот.

Се истакнува дека воспийанието за моралот е ироцес во кој итреба да се осивари иврста иоврзаност и еединство на сите комйоненти на моралната личност. Тој ироцес се реализира иод раководство на воспийувачот, насивникот и друѓи, со иолно и активно учество на воспийаникот.

Формирањето на моралните својства на воспийаникот не зависи само од влијанието на семејството, училиштето и оишесивената заедница, иуку и од неио самиот, од неиовото самовоспийување, заиоашто воспийаникот во иолема мера е итворец на својот морален лик.

Посебен акцент во овој иџруд е сивен на најорливиот ироблем на воспийувачот, насивникот којшто итреба солидно да ии иознава содржините и формиите за реализација на воспийанието за моралот и да ии ирменува во своето ипрактично дејсивување. Тие се мноју важни за ирадење на свесна и морална личност.

ВОВЕД

Моралот е дел од општествената свест како што е: религијата, филозофијата, науката и сл. Тој настанал од човековата практична дејност и практичните човекови односи, од човековото моделирање на светот и претставува посебен дел. Моралот го опфаќа системот од норми, правила и поими за доброто и правилното, практичните морални постапки и однесувања на човекот, оценувањето на своите и туѓите постапки, точна процена и суд дали е нешто правилно или не е, дали нешто треба да се одобри или да се осуди, да се поддржи или спречи. Моралот се искажува со конкретен, практичен и активен однос на човекот кон општеството, кон потесната заедница, кон другите луѓе и кон самиот себе.

Образовни рефлексии

Тие односи се манифестираат во секојдневниот живот и во работата на секој човек. Науката што го изучува моралот се вика ЕТИКА.

Моралот може да се дефинира како збир на сфаќања за доброто и лошото; како систем на општествени обичаи; идеали или насоки кои се формирале во текот на развојот на човештвото, а со кои се регулираат или уредуваат односите на сите субјекти во општеството. Моралот го опфаќа односот на родителите кон децата и обратно, односот на помладите кон постарите и обратно; односот кон задачите и обврските во домот и во работната организација, односот кон општествените вредности. Тој однос може да биде добар или лош. Добриот однос припаѓа на поимот морал, додека лошиот однос припаѓа на поимот неморал. Пр.: морален однос кон татковината е патриотизмот, морален однос кон другите луѓе е хуманоста, разбирањето, сочувството, другарството, пријателството, морален однос кон трудот е почитување на работното време, целосно и квалитетно извршување на работните задачи, почитување на редот и др.

МОРАЛНО ВОСПИТАНИЕ

Составен дел на моралот, а можеби и најважен, кој ја остварува целта на целокупната идеја на моралот е *моралното воспитување*.

Под морално воспитување се подразбира организиран процес за формирање морална личност, односно процес на систематско градење на моралните својства и облици на општествената личност, процес на градење морална свест и процес на вежбање на моралните постапки. Моралното воспитување е процес во кој треба да се оствари цврста поврзаност и единство на сите компоненти на моралната личност. Тој процес се реализира под раководство на воспитувачот, наставникот и други лица, со полно и активно учество на воспитаникот. Воспитаникот е лице кое се воспитува, објект на воспитно делување, но и субјект кој со својата свесна активност учествува во воспитниот процес. Помеѓу воспитаникот и средината постои двојно повратно делување на средината на воспитаникот и делување на воспитаникот на средината.

Токму затоа за да се вклучи во општествениот живот тој мора „да научи да живее во општеството“ и да усвои дел од социјалното наследство, норми, однесувања, општествени сфаќања и др. Во тој процес тој се социјализира и станува општествено суштество. Формирањето на моралните својства на воспитаникот зависи не само од влијанието на семејството, училиштето, општествената заедница и слично, туку и од него самиот и од неговото самовоспитување. Затоа воспитаникот во голема мера е творец на својот морален лик.

Образовни рефлексии

СОДРЖИНИ НА МОРАЛНОТО ВОСПИТАНИЕ

Содржините на моралното воспитание ги опфаќаат моралните вредности, норми, принципи и насоки прифатени во едно општество. Поради широчината и разновидноста на моралните вредности, постојат голем број содржини на моралното воспитание, поради што не може да се направи прецизна и целосна класификација, бидејќи сите содржини меѓусебно се преплетуваат. Содржините на моралното воспитание произлегуваат од задачите, т.е. од тоа што сакаме да формираме кај учениците и нив ги има во рамките на програмите на сите видови воспитание, ги има во сите програми што се реализираат во основните и другите училишта. Примерите што се дадени тука, како содржина на моралното воспитание, треба да се прифатат условно и флексибилно затоа што може да се дополнуваат.

Главни содржини на моралното воспитание се:

- а) Културно поведение;
- б) Свесна дисциплина во поведението;
- в) Работни навики;
- г) Работна дисциплина;
- д) Другарство и пријателство;
- ѓ) Човечност и хуманизам;
- е) Патриотизам, интернационализам и космополитизам;
- ж) Хумани односи меѓу половите и подготовка за семеен живот.

а) Културно поведение

Односот на човекот кон себеси, кон другите луѓе и кон работата е определен со степенот на развојот на културата на едно општество. Културното однесување е комплексно и во себе ги содржи елементите на однесување по содржина и по форма. Формата на културното однесување се состои во: начинот на поздравување, зборувањето, држењето, почитувањето на мислењето на другите, уредното и ненападното облекување, уредното и допадливото однесување, неупотребата на лоши и вулгарни зборови, одбегнување караници, тепачки и други непристојни однесувања. Културното однесување значи постоење на смисла за уредност, хигиена, внимателен однос кон предметите, односно одговорно исполнување на правилата на поведението во определени животни ситуации и социјални средини.

б) Свесна дисциплина во поведението

Дисциплината е составен дел на културното поведение. Таа може да се развие под несвесно влијание или демократски метод на воспитанието. Несвесното влијание се пренесува автоматски без да се планира и програмира, додека демократското влијание се остварува кога ученикот своето однесување го определува врз сознанија добиени од факторите што вршеле такво влијание. Тогаш личноста е во ситуација да ги преиспитува своите убедувања и доколку оцени дека не е во право, да ги коригира во иднина. Дисциплината во однесувањето е еден од најважните односи на човекот кон другите луѓе, кон себеси

Образовни рефлексии

и кон работата. Треба да се прави разлика помеѓу привидната и свесната дисциплина. Привидната дисциплина е несвесна и е спротивна на свесната дисциплина. Коменски рекол: „Училиште без дисциплина личи на воденица без вода“.

в) Работни навики

Најважната активност на секој човек, па и на детето е работата бидејќи таа ги опфаќа сите други активности. Децата, по правило, сакаат да работат. Првите желби за работа тие ги изразуваат преку играта, а тоа за нив има карактер на работа. Дете кое покажува природна активност и интерес за игра ќе може полесно да се привикнува на работа. Премиот на играта како активност во работна активност се случува спонтано и постепено во училиштето со примена на соодветни методи и средства за поттикнување кон работата и формирање на свеста за неопходноста од работа.

Во училиштето планирано и осмислено се формираат смислата за работа, работните навики и мотивите за работа. Тој процес се реализира така што може кај учениците да се формираат внатрешни мотиви за работа. Надворешните мотиви кои се даваат во вид на пофалби и награди треба да се трансформираат во самопофалба и самомотивирање. Доколку ученикот не е способен за еден вид работа што му се задава и доколку не постигне успех, се губи мотивот и така не се градат работни навики. Меѓутоа, учениците мора да сфатат дека некои задачи се неопходни и без разлика дали имаат или немаат интерес ќе мора да ги извршуваат. Проблем е како да се создаваат навики кај мрзливите ученици. Мрзливоста се создава со презаштитеност на детето во домот. Перфекционизмот како форма на презаштитеност се изразува како настојување во воспитната практика од децата да се бара да бидат совршени во сè. Доколку тие не ги исполнуваат очекувањата на воспитувачите, се казнуваат или критикуваат или се бара во други ситуации да ги исполнуваат барањата. Претераните желби детето не е во состојба да ги исполни и ако овие ситуации се повторат повеќе пати постои опасност кај него да се формира чувство на неспособност од што се раѓа несигурноста и некои видови неврози.

г) Работна дисциплина

Услов за формирање работна дисциплина е работната навика. Работна дисциплина значи да се почитуваат работните норми и правила и да не се отстапува од нив.

Доследното почитување на работното време и квалитетното извршување на задачите се два основни индикатори на работната дисциплина. Таа се формира постепено, без наметнување, за да не се создаде одбојност кон работата, туку љубов и желба. Почитувањето на работната дисциплина кај индивидуата е форма на гордост, самопочит и достоинство.

Образовни рефлексии

д) Другарство и пријателство

Другарството и пријателството се мошне сложени односи меѓу луѓето. Секој човек има потреба од другари и пријатели со кои воспоставува поблиски односи, од кои бара или дава помош и сл. Другарството и пријателството му се потребни на секој човек за да може да egzистира како социјално суштество.

Другарството се одликува со склоност кон друга личност, со симпатии и пријатни емотивни доживувања (радост, среќа, солидарност, чувство за помош). Тоа е чувство на потреба за дружење за извршување на заеднички работи, толеранција на негативните особини на другарот, солидарност, заемна помош, жртвување на личните интереси за успех на другарот, помош во тешки ситуации, постоење на заеднички интереси, погледи и ставови. Другарството претставува замен однос меѓу две и повеќе личности. Сите членови на тој однос или другари треба да ги почитуваат формите на однесување на сите. Доколку една личност настојува со своите особини да се доближи кон особините на другите, а другите тоа не го прават, значи тука нема вистинско другарство. Спротивни појави на другарството се: егoизам, неискреност, предавство, подмолност и сл.

Повисок степен на другарство е пријателството кое се одликува со повисок степен на усогласеност на интересите, заедничките планови и работи, изедначен поглед на светот, со висок степен на меѓусебна љубов. Пријателството се воспоставува во периодот на адолесценцијата.

ѓ) Хуманизам

Хуманизмот значи да му се помага на секој човек кога е во тешка положба, кога чувствува несреќа, кога не успеал да ги заврши своите работи и не ги остварил своите права. Значи, кај учениците треба да се развива човечноста бидејќи таа претставува основа на хуманизмот. Овие особини се стекнуваат уште од најраната возраст со постојани социјални контакти со своите блиски, со децата на соседите, децата во паралелката, за да се стекне искуство како да се постапува. Во воспитната група во училиштето ќе има и деца кои не се доволно социјабилни, кои растеле изолирано и кај нив не се развило чувство за другарство, пријателство и човечност. Со овие деца наставникот треба посебно да работи за да го надомести тоа што е испуштено во семејството.

е) Патриотизам и интернационализам

Овие длабоки морални чувства претставуваат многу погодна и обемна содржина за морално обликување на личноста, особено за развивање на моралните чувства. Патриотизмот се изразува како љубов кон својата земја, народ, култура, традиција и подготвеноста на личноста да се брани татковината доколку биде нападната.

Образовни рефлексии

Интернационализмот е длабоко и суштинско морално чувство кое се изразува преку почитувањето на сите народи во светот без разлика на која нација припаѓаат и залагањето за национална и социјална слобода на сите.

ж) Хумани односи меѓу половите

Воспоставувањето хумани односи меѓу половите е мошне суптилна и сложена задача. Учениците треба да се запознаат со биолошката градба и функциите на интимните делови на човечкиот организам, за нивното чување и значење. Преку таквото запознавање се формира свест за еднаквоста на мажот и жената. Брачната врска треба да се сфати како резултат на развиена љубов, а не како економска единица, а спротивниот пол да се сфати како една половина од целостта без која нема опстанок и продолжување на човечкиот род. Преку овие содржини се спречуваат многу нехумани односи меѓу половите. Со овие содржини младите се подготвуваат за семеен живот, правилно да ја сфатат својата функција како маж или жена, како брачен другар и како родител.

Содржините за развивање хумани односи меѓу половите системски се реализираат уште од најмала возраст, но ова воспитание најинтензивно е во периодот на адолесценцијата затоа што тогаш се воспоставуваат врските меѓу половите. Подготовката за семеен живот се состои во воспитување на младите за другарство, солидарност, емоционалност, толеранција, меѓусебно разбирање, почитување и сл. Значи, се формираат социјални, морални особини.

Во оваа содржина спаѓа и планирањето на семејството, начинот на организација на животот, прифаќање на обврските и користење на правата, почитување на останатите членови во семејството и сл. Најбитен елемент на оваа содржина е планирањето на членовите на семејството при што се почитуваат економските, културните и другите можности на семејството, за да може на секое новородено дете да му се пружи љубов и услови за нормален развој и егзистенција. Идните родители мора да добијат знаења, умеења и навикви за одгледување на децата до нивното полнолетство.

Оваа содржина има посебно значење во нашата средина, во националните етнички групи каде образовното и културното ниво на родителите е на многу ниско ниво и сè уште има многу семејства со поголем број деца отколку што дозволуваат материјалните и другите услови и потреби.

За да може да се остварат содржините, целите и задачите на моралното воспитание и притоа да се почитуваат неговите принципи, мора да се применуваат и соодветни методи и средства на воспитание кои ќе дадат најголеми резултати. Методите на овој вид воспитание претставуваат начини и постапки со кои се обработуваат содржините

**МЕТОДСКИ
ПОСТАПКИ ЗА
РЕАЛИЗАЦИЈА
НА МОРАЛНОТО
ВОСПИТАНИЕ**

Образовни рефлексии

и кај учениците се формираат моралните особини. Со оглед на широчината и длабочината на моралните влијанија и пораки, постојат различни методи на моралното воспитание.

МЕТОД НА УБЕДУВАЊЕ

За да може личноста да се однесува во согласност со моралните норми и принципи, тие треба да станат нејзини убедувања. Прва фаза во формирањето на моралните убедувања е добивањето морални сознанија. Втора фаза е формирањето на моралното уверување кога личноста е свесна и цврсто верува дека некое морално однесување мора да биде такво и никако поинаку. Моралното уверување се формира кога моралните сознанија стануваат дел од свеста врз која се формира погледот на светот и подготвеноста на личноста во секоја ситуација да се однесува во согласност со своите уверувања. Тогаш се создава мотивот за морална акција, за морално однесување и дејствување. Ова е најтежок метод и бара голема умешност и трпение. Методот на убедување се употребува со повеќе средства како: настава, пример, критика и самокритика, објаснување, предавање и разговори за моралот, формирање на идеали.

МЕТОД НАВИКНУ- ВАЊЕ

За да се зацврстат моралните убедувања и за личноста во животот да се однесува во согласност со нив, треба да се навикнува на таквото однесување. Морални навикни се: пристојно однесување, одржување на редот, хигиената и дисциплината, точноста, исполнителноста, одговорноста, нелажењето и сл. За да се формираат моралните навикни учениците во наставниот процес треба да се ставаат во ситуации да го вежбаат моралното однесување, при што ќе им се овозможува да имаат критички однос кон сопственото морално однесување. Со почестите повторувања моралното однесување станува трајна навика, притоа некогаш е потребна помош и интервенција на воспитувачот, за да не дојде до зацврстување на некои однесувања што не се во согласност со моралните убедувања и норми.

МЕТОД НА ПОТТИКНУ- ВАЊЕ

Суштината на овој метод се состои во давање поддршка на ученикот при некоја морална одлука или морално однесување. Поткрепата може да се даде во вид на: одобрување, пофалба, награда, истакнување како пример, натпревар и сл.

МЕТОД НА СПРЕЧУВАЊЕ

За да се спречат негативните појави во однесувањето на учениците се применува методот на спречување. За тоа се користи: контрола, забрана, наредба, предупредување, замена на мотивот, опомена, казна. Спречувањето кај ученикот предизвикува непријатни чувства како што се: револт, гнев, срам, вина, осуда и сл. Овие чувства може да бидат силен мотив за позитивно однесување. Со спречувањето на учениците им се кажува дека во животот не е дозволено сè и тоа што не е дозволено не смее да се прави, а доколку се прави - следуваат казни.

Образовни рефлексии

ЗАКЛУЧОК

Моралното воспитание на младите има големо значење за општеството, а тоа произлегува од големата важност на моралот. Ако некој нешто не знае, ако не е најголем стручњак во некоја област, тоа може да има одредени негативни последици кои не се толку многу штетни, колку што е штетно ако личноста не е морално воспитана.

Содржините на моралното воспитание се разновидни и многубројни и меѓусебно се преплетуваат. Поради тоа не може во целост да бидат обработени тука, ова може да се смета за издвојување на еден сегмент од сите содржини на моралното воспитание. Но, при работата со младите поколенија, при нивното воведување во моралното воспитание треба да се искористи секоја случка од секојдневието за да им се објасни што во нашето општество го сметаме за морално прифатливо, а што не. Тука, секако, треба да се избегнува „сувопарното морализирање“, а треба да доминира пример на позитивното однесување на наставникот, но и на другите субјекти кои учествуваат во воспитно-образовниот процес. А од методите на моралното воспитание, се разбира, предност им даваме на позитивните методи како што се: убедување, навикнување, поттикнување. Додека методот на спречување, со своите облици, треба да се користи како краен, откако ќе се исцрпат сите претходни начини за да се спречи непожелното однесување на воспитаниците.

Наставниците мора да ги познаваат содржините и методските постапки за реализација на моралното воспитание и да ги применуваат во своето практично дејствување. Од нив зависи успехот на работата, со нив работата станува замислена, целисходна, правилна и насочена. Тие се поврзани во една целина, се надополнуваат и потпомагаат. Затоа треба да ги познаваме сите, а не само некои содржини и форми на реализација на моралното воспитание. Ниту една содржина не треба да се потценува, сите се важни и сите треба да се разработуваат во текот на образовниот процес. Сите содржини и методски постапки на моралното воспитание се значајни за градење на свесна морална личност.

Образовни рефлексии

SUMMARY

Moral education at people has very big importance for society, and that becomes from the great importance of morality. If someone doesn't know something if he's not expert in his area, that can result big consequences that are not very harmful, as harmful as the immoral educated person.

Contents of moral education are various and numerous and interwinte each other. Tha'is why they can'be worked out completely here, this can be considered as allocating a segment from all the contents of moral education. But in the work with young people, with their introduction in moral every event from the everydaylife should be used to explain them what in our society we consider morally acceptable, and what not. Here also „the dull moralizing“ should be avoided, but to dominate an exaple of pozitiv behavior of the educator and of the other subjects who participate in the educational process. From the methods of moral education we give advantage to pozitiv methods such as: persuasion, habbituation encouragement. While the method of prevention with it's forms should be used as the last, after being used all the previous ways to prevent undesireable behavior of studensts.

Teachers must know the contents and for rezlization of moral education and to apply them in their own practical actions. The success from the work depends on them, with them the work becomes meant, purposeful, correct and directed. They are related in one whole. complement and help each other. Therefore we should know all, not just some contents and froms of realization of moral education. No content should be underesitimated, all of them are important and of them should be worked gradually in the educational process. All of the contents and forms of moral education are significant for building a conscios moral person.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гогоска, Л., (1994), Педагогија, Скопје, Звезда.
2. Pedagogija – 2, (1963), Zagreb, Matica Hrvatska.
3. Vukasovic, A., (1990), Pedagogija, Zagreb.
4. Vukasovic, A., (1986), Fenomen odgoja, Pedagogija br. 1, Beograd.
5. Костова, М., (2004), Методика на воспитната работа, Скопје.
6. Бараковска, А., (2005), Педагогија на слободното време, Скопје, Доминант.
7. Procesi i dinamizmi vaspitnog delovanja, (1984), Sarajevo, Branko Rakić.
8. Воспитни крстопати, (1996), списание за теорија и практика, Скопје.
9. Воспитание, (2002), списание за теорија и практика (год. 2, бр. 2), Штип, Педагошки факултет.
10. Lok, Z., (1967), Misli o vaspitanju, Beograd, Prosveta.
11. Концепција за деветгодишното основно воспитание и образование.
12. Педагогија, (2004) (Списание за воспитание и образование), Филозофски факултет, Институт за педагогија, Куманово, Македонска ризница.

Образовни рефлексии

13. Наставен план и програма за основно образование.
14. Komenski, J.,A.,(1968), *Velika didaktika*.
15. Filipović, N., (1980), *Vannastavna aktivnost učenika*, Svijetlost, Sarajevo.
16. Бараковска, А., (2007), Педагогија, Скопје.
17. Концепција за деветгодишно основно воспитание и образование, август 2007, Скопје.
18. Прентон, К.,Јанкуловска, С.,(2009), *Настава и учење на 21-от век*, Скопје.
19. Гордон,Т.,(1998), *Како бити успешан наставник*, Београд, Креативни центар.
20. Gossen,D.,C.,(1994), *Restitucija, Alinea, Zagreb*.
21. Поткоњак,Н.(1989), *Педагошка енциклопедија-2*, Београд.

Образовни рефлексии

ПРИМЕРИ ЗА ПРАКТИЧНА РЕАЛИЗАЦИЈА НА ЧАСОВИ ЗА ЛИКОВНО-ЕСТЕТСКА ПРОЦЕНА

Виолеџа Пејковска

Часовите ѓо естетско проценување се ѓособна мотивација за наставниците и учениците. Содржините и активностите ги анимираат учениците внимателно да следат, активно да учествуваат, да го развиваат својот индивидуален ѓошеницијал за креативност.

Секое ликовно ѓодрачје е конгломерат од ликовни елементи кои ѓо аналитичко-синтетички ѓат доведуваат до заклучок.

Компаративата во изборот на соодветни ликовно-уметнички дела ја ѓраваат наставниците и учениците што за нив ѓрејствавува ѓолем чекор.

Од мојата ѓпрактика ѓримената на вакви ѓроекти ја ѓраваат наставната креативна, осмислена и интегрирана со современиите шекови од секојдневие.

За овие примери се користени само дел од предложените методи и постапки на наставна работа. Наставникот сам одлучува какви и кои прашања ќе ги поставува, примерите кои се дадени се само поттик за подобри и поуспешни решенија. Тоа значи дека наставникот наоѓа сопствено решение за артикулацијата на часот и за изборот на стратегиите, методите, постапките, формите на работа (групна, индивидуална, во парови...). Во изборот на делата во секоја од презентациите се предложени повеќе дела со цел тој да направи сопствен избор според потребите и можностите на учениците, а во согласност со целите на часот. Бројот на презентирани дела зависи од текот на часот и од активностите на учениците.

**ТЕМА: ЦРТЕЖ -
ЛИНИЈА**

Наставни содржини за видовите линии - крива, права, куса, тенка, дебела и насока: хоризонтална, вертикална, коса - II одд.

Упатство за работа

На учениците со помош на избраните дела им се објаснуваат поимите цртеж и линија со цел да ги забележуваат и препознаваат различните видови линии и нивните насоки.

Насочени кон набљудување на ликовниот елемент линија вниманието на учениците оди кон забележување на видовите и насоките на линиите. Доминантна е перцепцијата на линијата, сепак не треба да се заборава и да се поттикне емоционалното доживување на делото и неговото интелектуално разбирање.

Образовни рефлексии

Цели:

- учениците да ги забележат линиите во ликовното дело;
- да ги препознаат и разликуваат видовите линии во ликовното дело: прави, криви, кратки, долги, тенки, дебели;
- да ги препознаат и разликуваат насоките на линиите во ликовното дело: хоризонтална, вертикална, коса;
- да се поттикнува и развива емоционалното доживување на делото (учениците слободно да го искажуваат пријатното или непријатното расположение при гледањето на ликовно-уметничките дела, за допаѓањето или недопаѓањето на делото, да се искажуваат за сопствениот вкус за убаво, грдо, тажно, весело и сл.);
- да се поттикнува и развива интелектуалното разбирање на ликовно – уметничкото дело (да се разговара за мотивот, сижето на делото, разбирањето, неразбирањето итн.).

Пример 1: Видови линии и насоки на линии.

Воведниот дел е емоционална подготовка, мотивирање на учениците и предизвикување интерес за она што ќе следи. На децата им се објаснува дека луѓето многу одамна започнале да цртаат. Кога живееле во пештерите цртале на ѕидовите на пештерите, на карпите, затоа што тогаш немало хартија како денес, а сакале со своите цртежи нешто да претстават. Во тоа време во животот на луѓето важни биле ловот и животните и тоа го претставувале на своите цртежи. Потоа се разговара за тоа со што цртале луѓето на карпите и за тоа на што сè цртаат учениците. Кога цртаат со креда по некој плочник или асфалт таа остава груби линии, потоа кредата ја држат со цела рака, а како кога цртаат со молив или, пак, со перо и туш. Дали има разлики? Така се соопштува целта на часот, а тоа е дека ќе набљудуваат различни цртежи и на нив ќе треба да ги забележуваат видовите линии и насоките на линиите. Потоа да препознаваат и да откриваат со каков материјал е нацртан цртежот, како и тоа дека треба да ги вреднуваат делата според изборот на линиите, материјалот, мотивот.

Главен дел: Се презентира цртеж по цртеж и се води разговор со учениците за она што го забележуваат на цртежот. Разговорот може да започне со она што е фигуративно претставено на цртежот (со мотивот и темата). Вниманието најмногу се задржува на линиите и насоката (како на пример: Со какви линии е нацртана косата на девојката, прави или криви? Дали фустанот е со толку криви линии како на претходниот цртеж? Кои линии се подебели, на рацете или на облеката? Се дискутира и за насоката горе-долу, лево-десно, косо. Се поставуваат прашања: Како ги движиме очите ако ја следиме оваа линија горе долу? Дали овој цртеж е нацртан со молив или со туш? Зошто така мислите? Кога линијата е подебела, кога цртаме со туш - перце или со четка и туш? Зошто? Прашањата се поставуваат во зависност од тоа што е претставено на цртежот и во зависност од линиите претставени на него).

Образовни рефлексии

Кога се разговара, исто така, се настојува децата сè повеќе да се доближат до вистинскиот наслов на цртежот, може да се побара од нив и да предложат наслови, па ако во нивните одговори се забележи само одговор како на пример: Девојка, тогаш бараме и да кажат каква девојка. (Пример: Која сонува со склопени очи.) Освен на сижето се обрнува внимание и на чувствата кои се јавуваат кај децата при гледањето на цртежите.

Завршен дел: резиме на работата на часот, извлекување заклучок дека на часот се набљудувале различни цртежи, со различни видови линии и различна насока. Излегува еден ученик - одговорен на групата, ја зема пред себе творбата и на глас ги кажува линиите, видовите и насоките на линиите. Се извлекуваат заклучоци за доживувањата на учениците, како и за разбирањето на делата со споредување, се дава упатство за работа и задачи за следниот час.

ИЗБОР НА ЛИКОВНО - УМЕТНИЧКИ ДЕЛА

1. Цртежи на сидовите на пештерите од предисториската уметност на пештерскиот човек
2. Цртежи на сидовите на пештерите од предисториската уметност на пештерскиот човек
3. Цртежи на сидовите на пештерите од предисториската уметност на пештерскиот човек
4. Едгар Дега „Балерина“
5. Рембрант „Девојка која спие“
6. Леонардо да Винчи „Глава на девојка со склопени очи“ (висока ренесанса) брановити криви линии
7. Рембрант „Две жени со дете кое учи да оди“ (барок) (прави линии со различна дебелина)
8. Винсент ван Гог „Куќи“ прави линии и насока
9. Винсент ван Гог „Дрва“ насока на линија
10. Џексон Полак „Композиција“
11. Едвард Моне „Глава на човек“
12. Едвард Мане „Портрет на госпоѓица Јулија“

ТЕМА: СЛИКАРСТВО

Боја- основни и изведени бои - II одд.

Упатство за работа

Учениците да ги забележат, перципираат основните и изведените бои и да ги перципираат и разберат нивните меѓусебни односи во различни уметнички дела, како и естетски да ги доживеат.

Цели:

учениците да ги забележат боите во ликовното дело;

- да ги препознаат и разликуваат боите во ликовното дело: основни - црвена, сина, жолта; изведени - портокалова, виолетова, зелена;

Образовни рефлексии

– да се поттикнува и развива емоционалното доживување на делото (учениците слободно да ги искажуваат своите емоции за пријатното или непријатното расположение при гледањето на ликовно-уметничките дела, за допаѓањето или недопаѓањето на делото, за личниот вкус за убаво, грдо, тажно, весело и сл.).

Пример 2: Основни и изведени бои

Во *воведниот дел* на часот учениците можат да се потсетат, преку разговор, кои се основните (црвена, жолта и сина) и изведените бои (зелена, портокалова и виолетова), се потсетуваат на некои часови кога употребувале основни и изведени бои, се потсетуваат и на изборот на некои мотиви поврзани со основните и изведените бои. Наставникот преку разговорот им ја соопштува и целта на часот, а тоа е дека ќе набљудуваат уметнички дела на кои се застапени токму овие бои и дека ќе треба да разговараат за изборот на боите и убавината на делата.

Главен дел: Пред да се започне со дискусија за првото дело, од учениците се бара да го набљудуваат. Потоа од нив се бара да се искажат за она што прво го забележуваат на сликата. Вообичаено, тоа е сижето на делото и она што е претставено на него: лица, предмети, животни, нивните односи, време, простор, но тоа не значи дека разговорот не би можел да започне и да тече во обратна насока, односно може да се случи учениците прво да ги забележат боите на сликата и изборот на боите или, пак, разговорот да започне од основното расположение на делото и тоа какви чувства предизвикува кај нив. Како и да е, наставникот според одговорите на учениците одлучува од каде ќе започне анализата на ликовното дело и како ќе се одвива дискусијата. Сепак, она што е особено важно за овој час е изборот на боите во делото, па затоа вниманието на учениците повеќе се задржува и се насочува кон деталите на сликата и кон развивање на способностите за перцепција на основните и изведените бои, како и поврзување на теоретските знаења на децата за боите. Како, на пример, со која боја се обоени панталоните на детето? (Сина) Како се нарекува оваа боја: основна или изведена? Зошто основна? (Затоа што со нејзина помош и со мешање со други бои се добиваат нови бои.) Дали делото е изработено само со основни или само со изведени, или во комбинација. Вниманието на учениците се насочува и кон изборот на боите и изборот на мотивот, дали се соодветно избрани боите за да го претстават мотивот, дали изборот на боите им се допаѓа или не им се допаѓа. Доколку одговорот дека им се допаѓа - зошто? Доколку одговорот дека не им се допаѓа - зошто? Од анализата на деталите и изборот на посебните бои, поврзувањето со изборот на мотивот и предизвикувањето некакво расположение, се преминува кон синтетизирање на воочените најбитни елементи - извлекување заклучок за

Образовни рефлексии

убавината на набљудуваното дело (односно дека убавината доаѓа од изборот на боите, нивните меѓусебни односи, изборот на мотивите и она што се сака да се пренесе). На истиот принцип се сите дела. Според текот и квалитетот на дискусијата наставникот ја следи и ја води на овој аналитичко-синтетички начин и со извлекување процена за убавината на секое дело и од каде доаѓа таа во конкретното дело.

Завршен дел: – Одговорните на групите одбираат повеќе творби со карактеристични обележја за коишто се дискутира и се изразуваат чувствата со споредување и пеење песничка.

Избор на ликовно – уметнички дела

(Избраните дела се поделени во групи според мотивот и темата, започнуваат со животни, па жени во надворешен простор, прослави - игри, ентериер, апстрактни дела.)

1. Франц Марк „Синоцрна лисица“ (дело кое ги содржи сите шест бои: трите основни и трите изведени)
2. Франц Марк „Син коњ“
3. Франц Марк „Мачки, сина и жолта“
4. Пол Гоген „Тахиќанки“ (дело кое ги содржи сите шест бои: трите основни и трите изведени)
5. Пол Гоген „Селанки од Бретања“ (дело кое ги содржи сите шест бои: трите основни и трите изведени)
6. Јан Вермер „Везилка“
7. Петер Бругел „Селска свадба“
8. Петер Бругел „Игра“
9. Винсент ван Гог „Собата на Ван Арлес“
10. Хенри Матис „Хармонија во црвено“
11. Пиет Мондриан „Композиција со квадрати“
12. Роберт Делани „Почит кон Блериот“ (дело кое ги содржи сите шест бои: трите основни и трите изведени)

ТЕМА: ОБЛИКУВАЊЕ ВО ПРОС- ТОРОТ

Моделирање и градење -тридимензионални форми (големо, мало, полно, празно, аглесто, валчесто, едноставно, сложено, разлики меѓу скулпторските дела и делата од применетата уметност)

Упатство за работа

На учениците им се објаснува смислата, намената и функцијата на одредени видови тридимензионални форми кои настануваат во рамките на подрачјето „Обликување во просторот, моделирање и градење“, а тоа во овој случај е скулптурата како чиста уметност и делата од применетата уметност. Тие треба да забележат и да разликуваат: големина, полно-празно, едноставно, сложено, аглесто, валчесто (полн и празен волумен, аглест, валчест волумен). За таа цел на овој

Образовни рефлексии

час се набљудуваат неколку скулптури и дела од применетата уметност.

Цели:

- учениците да препознаат и да разликуваат големина на скулпторските дела (да се прави разлика поголемо, помало; споредување во однос на големината, во однос на просторот каде се поставени);
- да ги разликуваат естетската и функционалната намена на презентираниите дела;
- да се поттикнува и развива емоционалното доживување на делото (учениците слободно да ги искажуваат своите емоции за пријатното или непријатното расположение при гледањето на ликовно-уметничките дела, за допаѓањето или недопаѓањето на делото, за личниот вкус за убаво, грдо, тажно, весело и сл.);
- да се поттикнува и да се развива интелектуалното разбирање на ликовно – уметничкото дело (да се разговара за мотивот, сижето на делото, разбирање, неразбирање итн.).

Пример: Различни форми и волумени - повторување

Во воведниот дел наставникот преку своја замисла за часот ќе ги мотивира учениците и ќе ги подготви за работа, а потоа ќе им ја соопшти целта на часот. (Тоа може да го направи на различни начини: може да води разговор со учениците за претходните практични часови кога работеле во ова подрачје, да разговараат за различните форми и видовите волумени, материјалите со кои работеле - глина, пластелин, дрво, сапун...или, пак, да се разговара за некоја реализирана посета на некои споменици или дела од применетата уметност и што е она што го забележале. Или, пак, наставникот може да им зборува за тоа дека покрај сликарите - уметници кои цртаат, има и уметници кои изработуваат скулптури и различни форми и кои имаат различна намена: некои служат да го разубавуваат просторот и може да бидат поставени во некоја сала и во надворешен простор, како на пример спомениците; други служат за украс и може да бидат помали, некои имаат друга намена, како на пример вазни, садови, маски, накит, украси од злато и други материјали и сл.

Главниот дел се состои од набљудување на избраните дела. Вниманието на учениците се задржува на секое дело, на изгледот, на формата, големината и волуменот (терминот волумен не се употребува, но се употребуваат поимите полно, празно, заоблено, аглесто, едноставно, сложено, издолжена форма, кружна, аглеста, валчеста. Се воочува дали е формата *ошворена*, како на пример на некоја ваза, сад или скулптура која не е затворена од сите страни, *йолна* - обично скулптурите кои се целосно исполнети со материјал внатре не изгледаат празни, *едноставна*, како на пример некоја форма која наликува на јајце, топка, се поврзува со тоа дали ако треба да ја направат од

Образовни рефлексии

глина или пластелин, ќе им биде лесно или тешко (едноставно или сложено за работа), *сложена*, како на пример човечкото тело, главата, се разговара дека тоа е потешко за работа. Се дискутира за допаѓањето или недопаѓањето на презентираното дело, на што ги потсетува, дали го разбираат и сл., за изборот на материјалите, да замислат, на пример, некој споменик изграден од хартија и што би се случило, т.е. дали би можел да стои во надворешни услови. Дали по некое време ќе се уништи?

Завршниот дел е анализа и вреднување на творбите, се избираат повеќе творби со карактеристична форма и волумен, се прави визуелна и тактилна перцепција и на тој начин се повторува наставната содржина.

Избор на ликовно – уметнички дела

1. Едгар Дега „14-годишна балерина“, (бронза) волумен полн, сложен, валчест
2. Алберто Џиакомети: „Човек кој покажува“, издолжена форма
3. Умберто Бочони „Единствени облици на континуитетот на просторот“ сложен волумен, аглест, валчест, полн
4. Драган Поповски-Дада „Брачен пар“ (мермер) волумен: полн, аглест
5. Константин Бранкуси „Муза“ полн, валчест
6. Оноре Даμιер „Чарлс Филипон“
7. Црвена ваза со црни фигури, V и IV век пр.н.е. грчка уметност, применета уметност, волумен празен, валчест
8. Амфориска ваза (стакло) крај на VI век пр.н.е, уметност од Требениште, применета уметност, волумен празен, валчест

Претходно изнесените примери се реализираат со групна форма на работа, а може да се реализираат во природа, во училишта и во компјутерска училница.

SUMMARY

The lessons in aesthetic assessment are a specific motivation to the teacher and student. The contents and activities stimulate the students to be more attentive, to take active part, to develop their individual creativity potential.

Each art area is a conglomerate of art elements which, through analytical and synthetic means, leads to conclusion.

The choice of the relevant art works is made by the teacher and the student, which represents a great advance.

According to my practice, the implementation of such projects makes the instruction more creative, well designed and integrated in the modern everyday trends.

СРЕДИНАТА КАКО ФАКТОР ВО ПРОШИРУВАЊЕТО НА КУРИКУЛУМСКИТЕ СОДРЖИНИ И НИВНОТО РЕФЛЕКТИРАЊЕ ВРЗ ЗБОГАТУВАЊЕТО НА ЗНАЕЊАТА НА УЧЕНИЦИТЕ

м-р Гзим Цамбази

Локалната средина во којашто делува училишето не е доволно истражувана од аспект на можноста да му помогне на училишето во проширувањето и реализирањето на наставниот курикулум¹. Секоја средина се карактеризира со свои специфичности кои може да се искористат со цел да се збогатуваат знаењата на учениците и да се поттикне љубовта кон родниот крај. Образованието, како една од најчувствителните гранки на секое општество, секогаш било мотивирано од развојот на другите гранки, со цел да биде во тренд со општествениот развој. Така било неминовно да се соочи со бројните истребители и промени при што, иста така, било неопходно да се преземаат важни чекори во надминувањето на настаните ситуации. Најголем истребик било застапувањето на новите знаења од науките во општествениот курикулумски содржини и нивната практична реализација, при што средината му ја нудела најнеопходната помош во реализацијата на општествените цели.

ОПШТЕСТВЕНО-ЕКОНОМСКИТЕ, КУЛТУРНИТЕ И НАЦИОНАЛНИТЕ ПОТРЕБИ ЗА ПРОШИРУВАЊЕ НА КУРИКУЛУМСКИТЕ СОДРЖИНИ

Современото општество се карактеризира со брзи и длабоки промени. За успешно снаоѓање и менаџирање на овие состојби, на образованието му се наметнува потребата од стратегија чијашто крајна цел ќе бидат здрави и активни поколенија. Кога зборуваме за образованието како процес, треба да имаме предвид дека секогаш за него се мисли дека заостанува во споредба со другите општествени дејности. Тоа е поради фактот што во образованието секое општество го бара клучот на развојот. Општествено-политичкото организирање претставува многу комплексна појава и затоа денес скоро сите општества се базираат на квалитетни знаења и на личности кои ќе бидат способни да живеат со културните, етничките и јазичните различности. Од овој аспект, образованието сфатено во поширока смисла

¹Curriculum - латински збор, означува живот. Овој поим во некои земји означува наставен план и програма, па според тоа во него се опфатени предметите и содржините што треба да се обработуваат. Кај нас во последно време под наставна програма не се мисли само на содржините што треба да се обработуваат, туку и на целите што треба да се остваруваат, како и начинот на нивното реализирање. Во педагошката литература под овој поим се подразбира планирана интеракција на ученикот со наставните содржини. (Види, L.Bognar M.Matijevic, Didaktika, 1996, Zagreb. стр.126 и 127).

Образовни рефлексии

на зборот, претставува клуч за учење со цел да им одговори на овие потреби.²

Општеството бара неговите граѓани да се оспособуваат за учење и менаџирање на промените за цел живот, како индивидуално, така и преку соработка со другите во контекст на динамичните трансформации.³ Со оглед на фактот дека развојот на науките е многу брз, се наметнува потребата од дизајнирање на пофлексибилни курикулумски содржини коишто во зависност од местоположбата на училиштето ќе придонесуваат за поуспешна реализација на поставените цели. Средината каде што работи училиштето, доколку се анализира од експерти од различни области може да му помогне на училиштето како во проширувањето на курикулумските содржини, така и во обезбедувањето услови за нивно поуспешно организирање и реализирање (фабрики, работилници, јавни институции и др.). Без оглед на развиеноста на средината или нејзината географска положба, таа на училиштето секогаш му нуди можности за реализација на поставените цели. Сите сме свесни дека знаењата не се добиваат само во училишница, затоа средината треба да се искористи со сето она со што располага. Потесната средина каде што функционира училиштето, како: училишниот двор, селото, реката, планината; дејностите на луѓето (како живеат и работат); зошто објектите (фабриките, хидроцентралите) се поставени на тие места, и др., овозможува незаменлива можност за употреба на знаењата и способностите во нови околности што, пак, придонесува во проширувањето на погледот на светот.⁴

При подготвувањето на наставниот курикулум секогаш најголем предизвик претставувала дилемата: *Што треба да учат учениците за да можат да се справат со предизвиците на живото?* Некои мислат дека учениците треба да совладуваат општи знаења, вештини и брзини; други дека е подобро тие да совладуваат специјални знаења и способности за практична работа; додака некои се залагаат и за двете компоненти. За оваа проблематика многу е вложувано и сè уште не може да се даде конечниот и најсоодветниот одговор, затоа што некои практики што се покажале како поуспешни во одреден период, не можат да се констатираат како точни во денешно време. Главна причина за неможноста да се постават одредени норми е брзиот развој на науката и техниката, што ја наметнува потребата за нивно застапување во наставниот курикулум. Знаењата во новите науки, особено техничките и комуникациските се толку брзи и променливи што кај некои од нив знаењата речиси се дуплираат за многу краток период.

²К. Петковски, Прирачник за развојно планирање на училиштето, Скопје, 2004, стр. 17.

³М. Fullaun, Ndryshimet në arsim, Tiranë, 2003, стр. 54.

⁴Ц. Пау, Прирачник за активна настава: Низ детските очи, Скопје, 2004, стр. 5.

Образовни рефлексии

Општеството инсистира наставните курикулуми секогаш да се збогатуваат со нови содржини коишто ќе овозможуваат усвојување на научни факти од страна на учениците, а притоа да се овозможува нивна поврзаност и од нив учениците да ги формираат и развиваат духовните потенцијали и научниот поглед на свет.

За да може училиштето да ја исполни својата мисија, треба да ги следи промените во општеството и развојот на науките, дури некогаш и да поттикнува создавање на промени, затоа што образованието претставува важен сегмент на општеството. Кога општеството поставува законски норми, од една страна, а родителите и јавноста често пати поставуваат барања коишто некогаш се противречни и нереални, од друга страна, доаѓа до зголемување на притисокот врз образованието, коешто излезот го бара во промените. Но, како и да е, овие промени треба да бидат добро планирани, институционални и системски организирани. Поради честата потреба за застапување на новите знаења во постоечките курикулумски содржини, коишто се следат и со нови модалитети на работа, ни се чини дека образованието е пред хаос, дека никој не знае што прави.

За курикулумските содржини секогаш се зборува дека се прептоварени, полни со историцизми и непотребни факти, но, од друга страна, во никој случај не треба да се изостави културното и националното минато коешто претставува основа на развојот на идентитетот на секој поединец, особено настаните и личностите од потесниот крај кои придонеле за подобрување на нашиот денешен живот. Со оглед на специфичноста на нашето општество треба да се инсистира преку културното и историското минато на народите да се развие меѓусебното почитување во денешни околности. Преку почитувањето на другите, што е цел на сите демократски општества, кај учениците ќе се поттикнува афирмацијата на своите индивидуални способности за да бидат корисни во општеството, да бидат свесни дека само почитувањето на способностите и вредностите доведува до придвижување напред на целокупното општество.

При воведувањето на нови содржини треба да се избегнува дидактичкиот материјализам којшто доведува до вербализам и формализам на знаењата.⁵ Ова подразбира отстранување на застарените содржини и нивно надополнување со нови, што значи дека обемот на материјалот што треба да се совлада во одредено одделение не треба да се зголеми прекумерно, затоа што одзема повеќе време и не придонесува за продлабочување на знаењата, за поврзување на теоријата со практиката и го спречува развојот и правилното формирање на концептите. Денес, од многу сложениот и обемен систем на науките, во наставните програми треба да се воведат само тоа што ученикот ќе го подготви за неговото натамошно образување.

⁵N. Zylfiu, Didaktika, Prishtinë, 2004, стр. 117.

Образовни рефлексии

Интересите на учениците, според новите стратегии на образованието, се на преден план, со што се зголемува улогата на средината во проширувањето на курикулумските содржини, а што ќе се одрази врз збогатувањето на знаењата на учениците.

УЧИЛИШТЕТО И ЛОКАЛНАТА СРЕДИНА

Како што спомнавме, локалната средина му помага на училиштето во проширувањето и реализирањето на курикулумските содржини, додека на учениците им овозможува помош во професионалното ориентирање и определување, како најголем проблем со кој учениците се соочуваат. Имено, при реализацијата на наставните содржини надвор од училиштето не се врши само конкретизација на наставата, туку на учениците им се овозможува да се запознаваат со животот и со работата на луѓето во одредена област. Секоја средина има потреба од повеќе видови квалификации, коишто можат да им помогнат на одредена категорија ученици кои ќе бидат идни успешни работници во тие области. Во последно време сведоци сме на неконтролираното определување на учениците за средно образование, додека нивниот број во стручното образование е незначителен. Оваа појава доведува до недостиг на стручна работна сила во одредени области и вишок во други области што, пак, доведува до мигрирање во други средини со цел да се обезбеди работа соодветна на завршеното образование. На оваа проблематика треба да ѝ се пристапи многу сериозно, не само декларативно, затоа што секоја средина има што да му понуди на училиштето и на учениците, со цел тие да станат идни активни граѓани и да даваат придонес во натамошното развивање на средината.

SUMMARY

The local environment where the school operates is not studied enough from the aspect of the possibility to help in the realization of the teaching curriculum. Every part of it is characterized with its features which can be used in order to broaden the knowledge of the pupils and to urge love for their hometown. Education as one of the most sensitive branches of every society has always been challenged by the development of other branches, in order to be in trend with the general development. herefore it has been inevitable to face the various challenges and changes, during which it has been necessary to take some important steps in overcoming these situations. The biggest challenge was the representation of new knowledge of sciences in existing curricula and their pragmatic realization, during which the environment has provided the necessary help in realizing certain goals.

Образовни рефлексии

ЛИТЕРАТУРА

1. К. Петковски, (2004), *Прирачник за развојно ѱланирање на училишњететтот*, Скопје.
2. L. Vognar, M. Matijević, (1996), *Didaktika*, Zagreb.
3. К. Ангеловски, (1985), *Наставничјетт и иновацијетт*, Скопје.
4. M. Fullaun, (2003), *Ndryshimetnëarsim*, Tiranë.
5. N. Zylfiu, (2004), *Didaktika*, Prishtinë.
6. P. Mandic, (1985), *Novacionetnëmësim*, Prishtinë.
7. V. Polak, (1984), *Didacticke inovacije i pedagoška reforma škole*, Zagreb.
8. Ц. Пау, (2004), *Прирачник за активна настава: Низ гејтскиетт очи*, Скопје.

Образовни рефлексии

Научно-стручно списание за
теоријата и практиката во
воспитанието и образованието

Лектура:

Сузана Стојковска

Техничко уредување и коректура:

Светлана Стојчева

Печатница:

АД „Киро Дандаро“ - Битола

Тираж:

100 примероци