

01.3 NALOGE IN AKTIVNOSTI

Aktivnosti predstavljajo ključni vidik izvajanje eštudija. Raziskava ameriškega ministrstva za izobraževanje, ki je bila objavljena leta 2009, kaže ne samo, da imajo študentje, ki uporabljajo interaktivne vsebine višji rezultat, temveč se bolje odrežejo tudi pri primerjavi kognitivnega razvoja in kakovosti usvojenega znanja (McNamara idr., 2008 v Means idr, 2009).

Podobno tudi priporočila skupine za pripravo učnih gradiv v okviru programa IMPLETUM podarja interaktivnost kot temelj kakovostnega učbenika. Gradivo pri tem opredeljuje interaktivnost kot temeljni cilj sodobnega učbenika. Kratka razlaga načela pove, da študent ne sme biti le pasiven uporabnik informacij učbenika. Učbenik mora z različnimi sredstvi motivirati za aktivno komunikacijo z vsebino in predstavitevami. Odlika sodobnega učbenika, zlasti višješolskega, ni posredovanje, ponavljanje ali povzemanje zapisanih »resnic« iz mnogih drugih virov, temveč uvajanje v samostojni študij in pomoč pri tem. Bolj kot prepisovanje vsebine drugih virov je pomembno zastavljanje relevantnih vprašanj za lastni razmislek in študij drugih virov. Včasih je bolje postaviti vprašanje, kot pa ponuditi prepisan odgovor. Sredstva, s katerimi učbenik spodbuja študenta h komunikaciji z učbenikom, so (1) različni **oporni sistemi**, ki spodbujajo študenta ali pričakujejo njegov odziv, ter (2) različne oblike **preverjanja znanja**. Pri tem gradivo opredeljuje oporne sisteme kot:

- vodenje v nastajanju lastnih zapiskov, različnih miselnih vzorcev in drugih pomagal, ki študentu omogočajo kakovosten študij in osmislitev znanja;
- spodbujanje h kritičnemu razmisleku ob posameznih vsebinah (okviri z besedilom za razmislek, z vprašanjem, navedbo zanimivosti, posebnosti iz prakse iz določene teme);
- uveljavljanje prakse, da predavanje, seminar, vaja temelji na predhodnem študiju določenega poglavja iz učbenika;
- navajanje študenta na zapisovanje lastnih vprašanj in vprašanj za razpravo v študijski skupini;
- navajanje na uporabo IKT-orodij za reševanje različnih vsebinskih študijskih problemov (uporaba spletnih animacij, simulacij ...);
- soočanje študenta z neznanim – navajati študente, da sami sestavijo, poiščejo oz. si izmislijo kakšen (nov) primer, ki bi se ga dalo povezati z določenim teoretičnim znanjem. Cilj je iskanje in prepoznavanje problemov, ki so študentom bolj poznani oz. so jim blizu (Medveš idr, 2009)

Aktivnosti pri izvedbi elzobraževanja poudarja tudi Horton, ki pravi, da so ena bistvenih značilnosti izobraževalnih programov, namenjenih za samostojno učenje. Pri tem izpostavlja tri vrste aktivnosti: (1) absorpcijske aktivnosti (angl. absorb activities), (2) storilnostne aktivnosti (angl. do activities) ter (3) povezovalne aktivnosti (angl. connect activities).

Absorbcijske aktivnosti potekajo po navadi z branjem, opazovanjem, poslušanjem. Primeri takih aktivnosti so predstavitve in prikazi, učiteljevo pripovedovanje zgodb, obiski (muzejev, znamenitosti itn.). Pri teh aktivnostih je udeleženec večinoma fizično nedejaven, mentalno pa dejaven. Posebno primerne so za motivirane udeležence, ki želijo osvežiti ali nadgraditi znanje, saj s temi aktivnostmi pridobivajo informacije in z njihovo pomočjo tudi lahko prihajajo do novega znanja.

Pri **storilnostnih aktivnostih** morajo udeleženci storiti ali napraviti nekaj v povezavi s tistim, o čemer so se učili. Udeleženec lahko vadi določen postopek, se igra ali pa odgovarja na vprašanja. V primerjavi z absorpcijskimi aktivnostmi je priprava in izvajanje storilnostnih aktivnosti zahtevnejša in dražja. Storilnostne aktivnosti uporabljamo, kadar želimo:

- omogočiti udeležencem varno in zanimivo prakso, da bodo sposobni znanje uporabiti v stvarnosti;
- izboljšati motiviranost udeležencev, posebno tistih, ki se jim zdi učenje teorije in konceptov dolgočasno;
- spodbuditi udeležence k absorpcijskim aktivnostim, tako da se s storilnostnimi aktivnostmi prepričajo o uporabnosti znanja.

S **povezovalnimi aktivnostmi** združuje udeleženec tisto, kar se je naučil, s tistim, kar že ve ali je že izkusil pri delu, v življenju. S povezovalnimi aktivnostmi razvijamo zahtevnejše znanje in kompetence. Poglavitni namen povezovalnih aktivnosti je pozneje olajšati uporabo znanja. Primeri povezovalnih aktivnosti so poglobljena vprašanja, udeleženčevo pripovedovanje zgodb, raziskovalne aktivnosti, izvirno delo (Horton, 2006, str. 38 v Bregar idr, 2010)

Podrobneje bomo aktivnosti obravnavali tudi v poglavju [NALOGE IN AKTIVNOSTI](#) ter v sklopu, kjer bomo predstavili enkatere vidike [PEDAGOŠKE METODOLOGIJE](#).