

1. Pedagoške osnove integracije informatičkih tehnologija u vaspitno-obrazovni rad

Informatičke tehnologije možemo posmatrati kao vaspitno-obrazovna sredstva, obrazovnu tehnologiju, izvor multimedijalnih sadržaja i/ili virtuelnog didaktičkog materijala. Informatičke tehnologije (skraćeno IT, a sinonimi: informaciono-komunikacione tehnologije, informacione tehnologije, računarske tehnologije, digitalne tehnologije i drugi nazivi) možemo integrisati (uključiti) u sve oblasti vaspitno-obrazovnog rada kao što smo pre njihovog razvoja koristili audio-vizuelna sredstva i klasične medije i/ili didaktičke materijale. Pri ovoj integraciji moramo poštovati sve pedagoške principe, pravila i metode rada u njihovoj primeni, kao i razvojne karakteristike dece predškolskog uzrasta.

1.1. Principi integracije informatičkih tehnologija u vaspitno-obrazovni rad

Poštujući sve opšte i posebne pedagoške principe, pravila i metode u vaspitno-obrazovnom radu, pri integraciji informatičkih tehnologija u sve oblasti vaspitno-obrazovnog rada treba naglasiti sledeće principe:

1. *Princip postupnosti* od jednostavnog ka složenom, od bližeg ka daljem, od savremenosti ka istoriji, vaspitač uvodi decu u svet nauke i sveta koji ih okružuje.
2. *Princip etike i vaspitne usmerenosti* odnosi se na razvoj preventivne, bezbednosne, zdravstvene – tehnološke i ekološke kulture. Vaspitač u svakom trenutku vodi računa o bezbednosti dece i formira njihovu ličnost prema zahtevima civilizacijskih vrenosti. Etički „princip nad principima” kojim se rukovodi svaki vaspitač i prosvetni radnik glasi: nijedno dete ne sme biti zapostavljeno!
3. *Princip savremenosti* – usled stalnog razvoja informatičkih tehnologija, zastarevanja hardvera i softvera, nužno je pratiti trendove i aktuelnosti u njihovom razvoju. Ovo se postiže stalnim samoobrazovanjem kroz stručno usavršavanje.
4. *Princip fleksibilnosti* – prilagođavanje (podešavanje) hardvera i softvera razvojnim mogućnostima dece, kao i dece i/ili osoba sa smetnjama u razvoju (i/ili invaliditetom) u procesima inkluzije.
5. *Princip igre i kreativnosti* - igra je centralna aktivnost predškolskog detinjstva, dete uči i usvaja znanja kroz igru i igrolike aktivnosti. Dobar vaspitač ostavlja deci dovoljno slobode da izraze svoje kreativne sposobnosti.
6. *Princip očiglednosti* -sve što je moguće, deci treba neposredno pokazati ili posredno prikazati (koristeći sliku, film, i slično). Apstrakcija je suprotnost očiglednosti, ono što deci nismo pokazali, ono što dete nije videlo, ne može ni da zamisli na nivou apstraktnog, misaonog.
7. *Princip integracije* u sve metodičke aktivnosti i korelacije sa svim oblastima vaspitno-obrazovnog rada. Informatičke tehnologije je moguće uključiti u sve oblasti vaspitno-obrazovnog rada: metodičke aktivnosti iz razvoja govora, likovne kulture, muzičke kulture, fizičke i zdravstvene kulture i vaspitanja, formiranja početnih matematičkih pojmova, upoznavanja okoline, inkluzije i rada sa darovitim decom. Istovremeno je moguće postići visok stepen korelacije sadržaja iz različitih, nabrojanih oblasti.

1.2. Pedagoške metode i integracija informatičkih tehnologija u vaspitno-obrazovni rad

Pored opštih pedagoških metoda, pokazivanja, prikazivanja, pričanja, razgovora, diskusije, posmatranja, opisivanja i drugih, pri integraciji informatičkih tehnologija u vaspitno-obrazovni rad koristimo i posebne metode: problemske, heurističke (putem otkrivanja), metode analize i sinteze, kompleksne metode i kombinovane metode. U skladu s vaspitno-obrazovnim situacijama vaspitač će birati odgovarajući metod ili kombinovati više metoda.

- Sintetički ili celoviti metod: materija koja se obrađuje pokazuje se u celini, od početka do kraja, i tako se vežba.
- Analitički ili razdelni metod: složena materija koja se obrađuje uvežbava se u delovima, parcijalno.
- Kompleksni metod ili kombinacija sintetičkog i analitičkog: prilikom primene prvo se koristi sintetički, pa analitički, pa ponovo sintetički metod. Prema pedagoškim autoritetima, ovaj metod je najefikasniji za obuku.
- Problemski metod – vaspitač (namerno) konstruiše problemsku situaciju, čijim rešenjem deci razjašnjava neki problem, koristeći i druge metode.
- Heuristički metod – saznavanje putem otkrića: vaspitač deci postavlja „zamke” da bi deca otkrila rešenje. Rešenja može biti više, vaspitač ne daje „gotove” odgovore, a deca moraju sama da otkrivaju, tragaju, istražuju. Heuristički metod je kreativni oblik problemskog metoda.

1.3. Pravila primene informatičkih tehnologija i drugih vaspitno-obrazovnih sredstava

Da bi se obezbedila njihova pedagoška vrednost, pri primeni informatičkih tehnologija, kao i drugih vaspitno-obrazovnih sredstava, vaspitač mora slediti sledeća didaktička pravila: odmereno, pravovremeno, potpuno, ekonomično, spretno i kombinovano.

Odmereno korišćenje informatičkih tehnologija ili vaspitno-obrazovnih sredstava – veliki broj sredstava može opteretiti percepciju i zanemariti osnovnu ideju vaspitno-obrazovnog procesa. Prilikom realizacije usmerene aktivnosti vaspitač ne treba da decu pretrpava slikama, spravama, modelima, pomagalima, ili brojnim prezentovanjem putem informatičkih tehnologija. Ovakvo postupanje može skrenuti pažnju dece sa vaspitno-obrazovnog cilja.

Pravovremeno korišćenje informatičkih tehnologija ili vaspitno-obrazovnih sredstava je uslov za sjedinjavanje više percepcija, i trebalo bi ih koristiti uporedo sa tumačenjem određenih sadržaja. Takvim postupkom sjedinjujemo auditivne i vizuelne elemente percepcije predmeta ili pojave. Nepravovremeno prikazivanje sredstava (pre ili posle tumačenja) smanjuje intenzitet doživljavanja i stepen shvatanja materije koju prezentujemo.

Potpuno korišćenje informatičkih tehnologija ili vaspitno-obrazovnih sredstava je uslov da se uoče svi elementi koji ilustruju određeni sadržaj. U tom smislu, treba nastojati da se svako sredstvo zadrži dok se ne iskoristi prema sadržaju koji predstavlja, a ne da se skloni tek što je pokazano. Neiskorišćeno sredstvo dekoncentriše pažnju deteta, ono započne ali ne

završi percepcije koje su neophodne za formiranje određenih predstava i pojmova u sadržaju koji se obrađuje.

Ekonomično korišćenje informatičkih tehnologija ili vaspitno-obrazovnih sredstava je uslov racionalizacije i u tom smislu sredstva ili IT treba pripremiti i rasporediti po logici sadržaja koje obrađujemo. Traženje i pomeranje sredstava u toku obrade sadržaja oduzima vreme i umanjuje efekte rada. Nered u redosledu sredstava znači nered u demonstriranju predmeta i pojava. Sve ovo se može izbeći brižljivom pripremom i planiranjem raspoloživog vremena.

Spretno korišćenje informatičkih tehnologija ili drugih vaspitno-obrazovnih sredstava je uslov racionalizacije, pa treba savladati (sinhronizovati) tehniku pokazivanja, sklapanja, uključivanja, isključivanja, šematskog predstavljanja, izvođenja oglada i slično. Ovo se postiže pripremom i pronalaženjem najpodesnijeg načina pokazivanja (predstavljanja). Najbolje je da vaspitač (student) najkasnije dan ranije obavi pripremu realizacije aktivnosti tako što će proveriti da li je npr. računar ispravan, koji operativni sistem poseduju računari u vrtiću, da li je oprema u vrtiću kompatibilna sa ličnim računarom na kojem je npr. prezentacija kreirana i druge okolnosti.

Kombinovano korišćenje informatičkih tehnologija ili drugih vaspitno-obrazovnih sredstava je uslov za intenzivnije aktivnosti dece. Zbog toga treba izbegavati redanje istovrsnih sredstava: crteža, slika, aplikacija, projekcija na istu temu, jer se tako gubi draž novoga. U njima se pojavljuju isti perceptivni elementi, samo u drugom izdanju. Bolje je kombinovati manji broj sredstava ali tako da se percepcije menjaju: biljka u prirodnom izdanju, crtež, uređaj za ogled, pretraživanje interneta i drugi primeri.

Obezbediti deci stvarna, neposredna iskustva u procesu saznavanja je veoma važno, ali nije uvek moguće. U sve složenijem svetu, uloga informatičkih tehnologija kao obrazovnog sredstva je važna zbog formiranja pravilnih (tačnih) pojmova i zbog pomoći u saznavanju, učenju, razvoju mašte, a kasnije u ličnom formalnom obrazovanju, samoobrazovanju i stručnom usavršavanju. Ovo podrazumeva primenu ideja iz različitih izvora, te stvaranje najboljeg mogućeg okruženja za formiranje pojmova, saznavanje i učenje.