

Digitalizacija

Autorice: Danijela Birt Katić, Jadranka Brkić Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Digitalizacija je proces koji uključuje prijenos različitih sadržaja kao što su tekst, fotografije, zvuk i video u digitalni zapis. Upravo zato digitalizacija se smatra načinom zaštite, arhiviranja i dijeljenja stvorenog sadržaja. Važno je istaknuti da digitalizacija treba obuhvatiti stvaranje inkluzivnih okružja u koja bi svi mogli biti uključeni, omogućuje otvorenu komunikaciju te ubrzava proces stvaranja i razmjene znanja (Martinoli, 2019).

O čemu je riječ?

Proces digitalizacije snažno utječe na obrazovanje na svim razinama. Unaprijedio je proces stvaranja novih nastavnih materijala koji se upotrebljavaju u nastavi uživo, online ili hibridno. Motivirati učenike izazov je u svakom vremenu i kontekstu. Smatramo da je korištenje digitalnih alata i aplikacija vrlo poticajno u tom smislu i pokušali smo razmotriti različite aspekte „prelaska na digitalnu tehnologiju” u kontekstu obrazovanja. Potreba za digitalnim materijalima i digitalizacijom obrazovanja posebno je do izražaja došla tijekom pandemije COVID-19. Stoga su ubrzani već započeti procesi, no u ovom trenutku pozornost je usmjerena na one članove zajednice koji nisu mogli ravnopravno sudjelovati i koristiti se svim prednostima digitalizacije.

Isprobajte!

PRIMJER 1:

Prije nego što pročitate proširenu inačicu koncepta Digitalizacija, možete zajedno s učenicima izraditi mapu koncepta. To će vam pomoći da upoznate alternativne vizije i ideje o pojmu digitalizacija, odnosno one koje imate vi i vaši učenici. Ideja koja stoji iza izrade mape koncepta jest to da se učenicima ne nudi značenje koncepta, nego da ga svaki učenik razumije u skladu sa svojom percepcijom. Nakon što pripremite mapu koncepta, možete pročitati njegovu proširenu inačicu na digitclue.net i zajedno usporediti definicije i ideje koje ste imali prije čitanja napisanog koncepta.

Konceptna karta pomaže u procesu izgradnje znanja, učenici će morati razmišljati o tome što već znaju, kako razumiju značenje digitalizacije i možda postati svjesni nedostatka znanja i riječi kojima bi se to objasnilo, pokazujući da katkad uzimamo proces digitalizacije zdravo za gotovo i ne razumijemo ga u njegovoj biti. Konceptna karta može vam pomoći u povezivanju partikularizacije podataka, informacija koje imate o konceptu. Također ga možete nastaviti graditi kombinirajući sadašnje znanje i novostečene informacije. Preporučujemo [Popplet](#) [Concept Maps](#), ali možete se koristiti onima koje su vam najviše poznate ([Mural](#), Power Point, [Coggle](#) ili bilo koji drugi alat za mape uma koji je dostupan na mreži itd.).

PRIMJER 2:

Digitalni tečajevi u obrazovanju

Pitajte studente jesu li i zašto polazili online tečaj. Neka navedu što im je trenutačno korisno i što im je bilo najkorisnije. Razgovarajte o prednostima i nedostacima ove vrste nastave.

Pokušajte pronaći online tečajeve na različitim platformama ([Coursera](#)) i potaknite studente da se prijave. Podijelite ih u skupine. Svaka skupina mora odabrati drukčiji tečaj na temu digitalizacije i njezina utjecaja na obrazovanje. Polaganje različitih kolegija potrebno je kako bi se poslije usporedile razlike i sličnosti u izvođenju i poučavanju odabrane teme. Studenti mogu voditi bilješke dok slušaju tečajeve i dijeliti ih međusobno u skupini. Važno je zabilježiti svoja razmišljanja o digitalizaciji i njezinim učincima na obrazovanje na samom početku, ali i tijekom tečaja. Nakon završetka tečaja, zajedno raspravljajte o bilješkama i razmišljajte o budućnosti obrazovanja. Nakon rasprave poželjno je izraditi digitalni poster o online tečajevima, njihovim prednostima i nedostacima u Canva alatu ([Canva](#), [Piktochart](#)).

PRIMJER 3:

Započnite raspravu s učenicima o pozitivnim i negativnim učincima digitalizacije na njihovo zdravlje. Nakon što zabilježe svoje misli, možete ih podijeliti putem digitalnog alata Mentimeter i razgovarati o tome.

Sljedeći korak može biti zajedničko osmišljavanje društvene igre s temom Kako digitalizacija utječe na vaše zdravlje? U tu svrhu možete se koristiti digitalnim alatom [DeckToys](#). U kreiranju igre zajedno prolazite kroz sve korake, od odabira pozadine i staze do ideje za pitanja ili prepreke koje ćete osmisliti, a igrač ih mora riješiti kako bi se kretao po ploči. Učenici moraju osmisliti zagonetke ili zadatke za igrače koji će odgovoriti na osnovno pitanje igre. Nakon dizajniranja igre možete podijeliti i razviti ideju s učenicima iz drugih razreda.

PRIMJER 4:

Razgovarajte s učenicima o tome kako pretražuju i preuzimaju materijale s interneta kada izrađuju prezentacije ili postere. Primjerice, kada rade plakat ili prezentaciju, preuzimaju li fotografije ili neke druge materijale bez uvida u autorska prava. Jesu li ovi materijali dopušteni za preuzimanje ili je naznačeno pod kojim uvjetima je dopušteno korištenje tih materijala. Istražite zajedno što je licencija Creative Commons.

Razmotrite zajedno pitanja: Smijemo li preuzeti baš sve na internetu? Kako se autorska prava mogu zaštititi u digitalnom okruženju?

[Recite kolegama!](#)

Primjeri koje stvorite sa studentima mogu se u svakom slučaju podijeliti s kolegama u vašem kolektivu, ali željeli bismo predložiti da ih podijelite putem Digital Inclusion Map na mrežnoj stranici DigitClue. D. I. Ondje se nalazi karta svijeta, pa možete unositi vlastite projekte, materijale, ideje, te ostavljati komentare o digitalnoj pismenosti u svojoj zemlji.

[Razmišljajte dalje!](#)

Ovaj dio zamišljen je tako da vas odvede korak dalje, da zajedno s učenicima razmišljate potpuno izvan konteksta u kojem živite i stvarate.

- Razmislite hoće li proces digitalizacije krenuti unatrag. Da se svijet od sada razvija tako da prestanemo upotrebljavati IT tehnologije. Što bi to značilo za njihov svakodnevni život, za njihovo slobodno vrijeme? Kako bi oni to organizirali? Kako

zamišljaju situaciju u kojoj se treba informirati o svijetu bez društvenih mreža, interneta i slično?

- Pokušajte zamisliti da vi i vaši učenici možete koristiti vremeplov i prenijeti se u 1960-e. Možete li zamisliti da razgovarate s ljudima, učiteljima ili učenicima vaših godina i objašnjavate im da će se u budućnosti koristiti bežičnim telefonima i videopozivima kako bi komunicirali s kolegama iz drugih dijelova svijeta.