

УЧЕЊЕ У УОБИЧАЈЕНОМ И ДИГИТАЛНОМ ОКРУЖЕЊУ

Немања Д. Вукановић*

Стручни рад doi: 10.7251/NSK1702099V UDK 37.018.43:004.738.5 COBISS.RS-ID 7237400

Резиме

Ослањајући се на научнотеоријске студије, у раду су приказане специфичности учења у уобичајеном и дигиталном окружењу са употребом различитих образовних софтвера. Компаративним приказом апострофирани су специфичности учења у поменутиим условима кроз неколико категорија: комуникација лице у лице, друштвена интеракција, осјећај сигурности, структура ученика, мотивисаност за рад, понављање садржаја и доступност информација, пројектовање и оцјењивање.

Кључне ријечи: *учење, уобичајено окружење, дигитално окружење, онлајн школе, информационо-комуникационе технологије*

Увод

Учење је неизоставан, кључни фактор сваког васпитно-образовног рада, без обзира на то да ли га посматрамо у домену прошлости, садашњости или у оквирима футурологије васпитно-образовног рада. Међутим, чињеница је да се занемарују многа суптилна питања у вези са учењем у 21. вијеку, као што су: самоучење, самообразовање, учење у дигиталном окружењу, емоције и учење, учење засновано на исходима и слично. Учење у уобичајеном (стандардном, традиционалном, устаљеном, обичном, свакидашњем)

* Немања Вукановић, професор разредне наставе и дипломирани педагог; запослен у ЈУ Основној школи „Петар Петровић Његош” у Бањој Луци; Е-пошта: nemanjatb@yahoo.com

окружењу, наспрам учења у дигиталном окружењу, у педагошко-психолошкој литератури наилази на различита супротстављена мишљења. Довођењем у везу ова два феномена у условима нашег васпитно-образовног процеса, те компаративним приказом уобичајених и савремених категорија у настави, долазимо до битних претпоставки које треба да имамо на уму када слиједимо један од поменутих праваца.

Са појавом и увођењем компјутера у образовном систему наше државе, расправе о предностима учења у дигиталном окружењу у односу на учење у уобичајеном окружењу не јењавају. Док у свијету *онлајн* школе нуде многе предности за различите способности и предзнања ученика, *стандардне* школе код нас су и даље актуелне и теже ка томе да учење прилагоде различитим профилима ученика.

Приступу у дефинисању појма учење

У педагошко-психолошкој литератури можемо респектовати различита полазишта у дефинисању појма *учење*. Читаоцима који се баве педагошким и психолошким аспектима учења биће јасно да је ријеч о различитим приступима и погледима на јединствен процес учења, памћења и заборављања. Према томе, учење срећемо као учење условљавањем, учење увиђањем, вербално и моторно учење и друго.

Један дио аутора учење изједначава са стицањем знања (Giesecke, 1993; Kvaščev, 1974; види код: Станковић-Јанковић, 2012). Из ове констатације отвара се ново питање – Шта се подразумева под стицањем знања, а шта под учењем? Да ли је научено оно што се споља види? Да ли смо научили ако доживљавамо и гледамо свијет на другачији начин, или пак једино учимо када читамо. Хоћемо ли рећи да смо научили ако успијемо ријешити једначину или смо научили ако знамо да ћемо добити високу оцјену ако је тачно ријешимо?

У педагошко-психолошким изворима срећемо различите приступе процесу учења. „Когнитивисти у дефинисању учења узимају у обзир размишљање, мишљење, сазнање. Хуманистички приступ доноси ново, холистичко, тумачење човјека, те, уз понашање и размишљање, у дефинисању учења указује на емоције и циљеве, па и интуицију” (Станковић-Јанковић, 2012, стр. 27). Такође, учење можемо посматрати са становишта активног и интерактивног учења. Битно је нагласити да уз активно учење, као супротна категорија, не може стајати пасивно учење. Све промјене које се дешавају код индивидуе настају као резултат свјесне или несвјесне и намјерне или случајне активности. Случајна и ненамјерна активност се не може поистовијетити са пасивним учењем, јер било која промјена не може настати као одраз пасивности. Активно учење је „процес учења који појединац пре-

дузима свјесно с намјером да схвати, доживи и дјелује на околину и друштво као и да сам себе мијења” (Suzić, 2005, стр. 133), а за интерактивно учење исти аутор наводи да је „процес који резултира релативно перманентним промјенама у размишљању, емоцијама и понашању које настају на основу искуства, традиције и праксе остварене у социјалној интеракцији” (ibidem, стр. 130). Из првог навода можемо извести закључак да се под активним учењем подразумијева учење на бази свјесних и намјерних активности, искључујући оне промјене које настају као резултат несвјесног и случајног. Анализирајући различите дефиниције учења (Крстић, 1988; Andrilović и Ćudina, 1985; Kvašćev, 1974; De Ljuta, 2002; Станковић-Јанковић, 2012) определијели смо се за посљедњу: „Учење је процес који подразумијева релативно перманентне промјене у размишљању, емоцијама и понашању индивидуе које настају на основу њене свјесне и намјерне активности, а може се одвијати на сублиминалном нивоу, односно несвјесно” (Станковић-Јанковић, 2012, стр. 27). Према томе, промјене се дешавају на нивоу несвјесног и свјесног и намјерног, али и свјесног и ненамјерног.

Оно што је најважније у учењу јесте способност концентрисања, односно усмјеравања мишљења ученика. То подразумијева способност фокусирања на одређену активност која се дешава у одређеном тренутку (Vodić за ичење, n.d.). За усмјера-

вање пажње, а тиме и мишљења код ученика потребна је велика инвентивност наставника. Дакле, „поента концентрације у учењу јесте да успијете да елиминирате све оно што одвраћа вашу пажњу у процесу учења” (ibidem, стр. 136). Ученицима је некада веома тешко да своје мисли усмјере ка конкретном задатку, нарочито ако је ријеч о активности која траје дуже вријеме или им је отприје позната.

Учење у уобичајеном окружењу

Оно што традиционалне школе, какве углавном имамо и данас, нуде, то је занемарено у свјетским онлајн школама – социјална интеракција. „Социјални живот дјецe и односи које они успостављају у неформалним групама вршњака, у школи и своме разреду, у породици или другим околностима, битно детерминишу њихову будуће схватање друштва и друштвених (социјалних) односа” (Сузић, 1999, стр. 15). Управо такав социјални живот је оно што је на цијени у нашим школама, али исто тако занемарује се онлајн учење које је у свијету већ одавно постало неизоставни дио васпитно-образовног процеса. Када би нашим ученицима животни пут био предодређен на нашем говорном подручју, тада не бисмо инсистирали на промјени садашњег начина образовања у правцу иновирања учења путем информационо-комуникационих технологија.

Учењем у уобичајеном окружењу школе нуде ученицима директну интеракцију са наставницима и вршњацима, али занемарују комуникационе канале путем интернета. Предавачки рад наставника је несумњиво доминантан. Учење се заснива на томе да предавач представља ученицима своје знање, док се ученици свим силама труде да оно што су чули прибиљеже, упамте и понекад скицирају. Главни наставников циљ је обично *пренијети* знање ученицима. Предавачи током уобичајеног учења веома мало усмјеравају ученике на технике рационалног памћења, а исто тако на ниском нивоу кроз учење прожимају оно што је обиљежило свјетску образовну мисао 21. вијека – информационо-комуникационе технологије.

Мотивација за учење у уобичајеним условима се најчешће заснива на оцјенама, похвалама, казнама и наградама. У учењу се обично занемарују савремени медији, те настава обично бива монотона и једнолична. Мотивисаност ученика некада може проистаћи и из социјалне интеракције коју успостављају са ученицима из одјељења, што учење у *онлајн* школама не може подржати. Некада учење у уобичајеном окружењу код ученика сачува осјећај *сада и овдје*, гдје одлагање извршавања задатака постаје непознаница.

Крећући од претпоставке да су ученици свакодневно ван школе у дигиталној сфери, учење кроз разговор са

наставником и вршњацима, читањем стандардних књига и записивањем у свеске за њих не представља велики губитак. Учење у уобичајеном окружењу, тј. у класичном учионичком простору пружа ученицима фиксиран распоред и тачно утврђен временски период за учење, што је итекако важно за њих и њихове родитеље.

Процјењивање и оцјењивање ученичких радова обично се врши кроз слободне процјене не поштујући строго научно-верификована докимолошка утемељења. Такви поступци захтијевају одлагање извршења, те додатно вријеме и простор.

Учење у дигиталном окружењу

Телевизија, филмови и компјутерске игре увелико играју битну улогу у образовању младих, па тако учешће дјецe у оваквом окружењу указује да постоји значајан потенцијал за кориштење њихових способности да унаприједи развој и учење.

Дигитално окружење или дигитални контекст је свеприсутан. Појмови у дигиталном добу: дигитална технологија, хај-тек револуција, хај-тек култура, сајбер свијет, ИКТ – информационо-комуникационе технологије, мрежно окружење, Е-учење нас све чешће окружују (Станковић-Јанковић, 2013). Када говоримо о дигиталном окружењу мислимо на окружење:

- радија и телевизије (РТВ);
- компјутера;
- лаптопа;
- паметних телефона (iPod, iPhone);
- таблета.

Са својим iPod и iPhone, компјутерским софтверима (Classroom Management, Kahoot, AWW App – Classroom, Padlet и слично), играма, друштвеним мрежама, текстуалним порукама, имејловима, веб-сајтовима, наши ученици имају приступ новим ресурсима и стичу знања изван традиционалних школских структура и праксе. Постају мање зависни од традиционалних образовних институција, уобичајених и некада јединих извора сазнања, те своја интересовања задовољавају на интернету користећи различите податке и информације.

Све претходно наведено карактеристика је ученика данашњице код којих је евидентно присуство технолошких и дигиталних извора како би се задовољили и одговорили изазовима школе. Како у фокусу интересовања треба да буде ученик, а не школа, потребно је да се школа прилагоди и прихвати своје окружење и временски контекст у коме дјелује како би била на располагању ученицима 21. вијека. Питања као што су приступ и ресурси, обука наставника и професионални развој треба да се систематично сагледају и исто тако ријеше.

Учење у дигиталном окружењу узима све више мјеста. Информатичка

писменост и оспособљеност за самообразовање (ментална кондиција) је оно на чему треба да инсистирају не само наставници информатике, већ и сви остали наставници, педагози, психолози и родитељи, као и друштвена заједница. Двосмјерна мултимедијална комуникација коју омогућује интернет значајно рационализује и обогаћује процес учења. Уз богату комуникацију коју омогућује интернет може се у знатној мјери смањити ниво класичне наставне комуникације која се остварује уз помоћ класичних комуникационих медија или уз директне контакте ученика и наставника.

Рачунари, мултимедијални софтвери и интернет значајно обогаћују васпитно-образовну комуникацију, те омогућују значајније промјене улоге и задатака наставника у савременој школи. Дигитално окружење омогућује наставнику да дио својих функција пренесе на ученике, а да своје вријеме посвети креативним пословима каквих у суптилном наставном процесу има много.

Већ одавно је став школе да се не учи само главом, већ и срцем и рукама. Наиме, ријеч је о томе да није задатак школе да ученици усвоје што већи број информација (чињеница), већ да се утиче на цјеловит развој личности, у којем афективни и моторички развој заузимају равноправно мјесто с когнитивним развојем. Уколико се учење у дигиталном окружењу студиозно осмисли, код ученика ће се јавити за-

довољство, тј. угодне емоције, научиће координирано руковати савременим уређајима, те своја стремљења ка интелектуалном развоју задовољиће кроз јединство текста, слике, звука и покрета.

Налази тангентних истраживања

Наслућујемо да је већ одавно превазиђена телевизија као примарни извор информација. Томе у прилог иду резултати да интернет посједује седам од десет америчких домова (Gonsalves, 2006; види код: Станковић-Јанковић, 2013), 60% петнаестогодишњака у европским земљама има прилику да код куће путем интернета сазнају оно што им је у фокусу интересовања (Wastlau-Schluter, 2005; види код: *ibidem*). Несумњиво је да млади имају могућност кориштења интернета, што иде у корист томе да је учење у дигиталном окружењу могуће организовати у америчким и европским земљама као дио свакодневног процеса учења и сазнања.

Једно истраживање новијег датума на подручју Републике Српске, које је нама мјеродавније за све видове унапређивања учења, указује на чињеницу да од 309 ученика основних школа и 513 ученика средњих школа са подручја Бањалуке њих 99,5% користи компјутер, док 0,4% (3 ученика) не користи овај дигитални медиј (Дуроњић и Прибишев Белеслин, 2012). И овај

резултат још боље указује на потребу обједињавања дјечијих интереса и образовних потреба. Изузетно висок проценат употребе дигиталних медија упућује нас на претпоставку да би процес оспособљавања ученика за додатне вјештине при учењу у дигиталном окружењу прошао без већих потешкоћа када је ријеч о употреби информационо-комуникационих технологија.

Апликативан је и податак „да се у ЕУ земљама, од шесте до девете године полако повећава проценат употребе, а свој највиши врх употребе интернета досеже око 12. године” (Hasebrink, Livingstone, Haddon & Ólafsson, 2009, стр. 17; цитирано код: *ibidem*, стр. 50). На млађем школском узрасту кориштење информационо-комуникационе технологије обојено је мотивима игре и забаве, а рјеђе способношћу учења и самоучења, што нас наводи на закључак да би требало прилагодити захтјеве, то јест узети у обзир психофизички развој ученика разредне наставе при учењу у дигиталном окружењу.

Учење у дигиталном окружењу наспрам учења у уобичајеном окружењу

Породица је најзначајнији контекст за рано учење. Сваки дом данас представља медијски zasiћено окружење. Информациона технологија је дио живота и учења данашњег дјетета и све

већи дио његовог идентитета. Њоме се дјеца повезују са вршњацима, учествују у друштвеним збивањима и тако креирају своју друштвену укљученост и ангажман.

По логици збивања школа би требало да узме у обзир претходна искуства ученика, те да свој васпитно-образовни рад осмишљава на начин који има научно-практично утемељење на предзнању, способностима, особинама и позитивним навикама ученика. Ако је један од задатака савремене школе да се ученик снађе у свијету, онда масовни медији и алати савремене технологије имају потенцијал да помогну сваком дјетету да изађе ван граница породичне атмосфере, традиционалног учења и крене ка путу који ће му омогућити укљученост у савремено друштво.

У образовном систему САД-а учење у дигиталном окружењу по-

стаје популарније из године у годину. Још током 2010. године преко шест милиона студената у САД-у користило је платформу за учење на даљину. Двије године касније више од милијарду људи широм свијета учило је онлајн. До краја 2019. године половина свих обука биће обављена онлајн (Biznis akademija, n.d.).

У прилог поменутих информацијама табеларно ћемо представити однос учења у дигиталном окружењу наспрам учења у уобичајеном окружењу у оквиру сљедећих категорија:

- комуникација лице у лице;
- друштвена интеракција;
- осјећај сигурности;
- структура ученика;
- мотивисаност за рад;
- понављање садржаја и доступност информација;
- процјењивање и оцјењивање.

Табела 1

Компаративни приказ учења у уобичајеном окружењу наспрам учења у дигиталном окружењу

<i>Комуникација лице у лице</i>	
<i>Учење у уобичајеном окружењу</i>	<i>Учење у дигиталном окружењу</i>
<ul style="list-style-type: none"> – Учење у уобичајеном окружењу нуди ученицима интеракцију, како међусобну, тако и са наставником; – У уобичајеним условима не изостају информације добијене невербалним порукама (изрази лица, покрети руке, тијела, начин сједења и слично); – Комуникацијом лице у лице хуманизује се процес учења, те се подстиче развој социјалних и комуникационих компетенција. 	<ul style="list-style-type: none"> – Учењем у дигиталном окружењу комуникација се одвија на релацији ученик – компјутер или неки други дигитални образовни медиј; – Учењем путем дигиталних медија не може се добити информација невербалним порукама (изразима лица, покретом руке); – комуникацијом ученик – компјутер изостаје хуманизација процеса учења, гдје се социјалне компетенције преносе на виртуелни ниво.
<i>Друштвена интеракција</i>	
<i>Учење у уобичајеном окружењу</i>	<i>Учење у дигиталном окружењу</i>
<ul style="list-style-type: none"> – Школске приредбе, секције, одласци на излете и у посјете су незаборавни догађаји у којима ученици непосредно учествују; – Другарство, осјећај заједништва и припадања је оно што се јавља у стварној интеракцији са вршњацима. 	<ul style="list-style-type: none"> – Упознајући културне садржаје и друштвену средину путем компјутера, ученици би занемарили непосредно искуство и учешће, што је неизоставан начин учења у савременој школи; – Дигитално окружење је нешто ка чему треба приступати одмјерено и не дозволити да замијени стварну интеракцију са вршњацима.
<i>Осјећај сигурности</i>	
<i>Учење у уобичајеном окружењу</i>	<i>Учење у дигиталном окружењу</i>
<ul style="list-style-type: none"> – Неким ученицима је потребно одмах одговорити на одређену нејасноћу; – Некима је информација најпозданија кад је чују од предавача, посебно уколико је прате емоције и говор тијела. 	<ul style="list-style-type: none"> – Учећи путем дигиталних медија ученици су принуђени да сами трагају и проналазе сигурне изворе сазнања. У томе су неки веома извјезбани и спретни, те у таквим активностима посебно уживају.

Структура ученика

<i>Учење у уобичајеном окружењу</i>	<i>Учење у дигиталном окружењу</i>
– Уобичајено учење нуди више смјерница од стране наставника и прилагођено је ученику коме су неопходна упутства и константан надзор.	– Учење путем информационо-комуникационих технологија захтијева дисциплинованог ученика који ће самостално слиједити упутства за добијање информација.

Мотивисаност за рад

<i>Учење у уобичајеном окружењу</i>	<i>Учење у дигиталном окружењу</i>
– Демотивација за учењем се јавља када ученици у континуитету уче истим методама и облицима рада, као и уобичајеном материјално-техничком основом.	– Мотивисаност ученика за учење у дигиталном окружењу несумњиво расте уколико су задаци прилагођени њиховом узрасту и претходном искуству, те ако су осмишљени тако да побуђују интерес ученика.

Понављање садржаја и доступност информација

<i>Учење у уобичајеном окружењу</i>	<i>Учење у дигиталном окружењу</i>
– Понављање садржаја при учењу у обичајеним условима захтијева вријеме, додатни труд, велики број књижне и некњижне грађе. Обично, понављање садржаја у таквим условима за собом повлачи и обезбјеђивање посебних услова (учионице, кабинети) и особа (учитељи, наставници).	– Дигитално учење огледа се: бржим доласком до информација, јединством слике, звука и покрета, не зависи од простора и времена (код куће, у школи, у парку и природи), као ни од особа као извора сазнања.

Процењивање и оцјењивање

<i>Учење у уобичајеном окружењу</i>	<i>Учење у дигиталном окружењу</i>
– Уобичајеним процењивањем утроши се много времена, али је комплексније и детаљније; – Ученици обично не добију одмах повратну информацију, па тако слиједи одлагање у савладавању ненаучених садржаја; – Оцјена се изражава на уобичајен начин, бројчано и описно.	– Савремени компјутерски програми омогућују да се процијени знање, схватање и примјена наученог, те да се приступи оцјењивању; – Ученици одмах по завршетку рада добијају повратну информацију о успјешности урађеног. Брзина добијања повратне информације мотивише ученике и упућује их на садржаје које нису довољно савладали; – Компјутерски се постигнуће може изразити симболичким апликацијама, сликама, графиконима, звуком и њиховим комбинацијама.

Учењем „човјеков ЦНС, односно мозак, памти угодне догађаје, информације које преузима уз угодне емоције, а потискује или заборавља информације које је преузео уз неугодне емоције” (Suzić, 2008, стр. 153). Ако узмемо у обзир податак да „са 11–12 година готово сви ученици користе компјутер (818 ученика или 99,4%), често као дугогодишњи корисници” (Прибишев Белеслин, 2012, стр. 80), несумњиво је да им рад за компјутером изазива задовољство – угодне емоције, које би требало усмјерити ка учењу, осавременјевању процеса сазнања и превазилажењу уобичајених начина организације васпитно-образовног рада.

Закључак

Уобичајено окружење је углавном присутно у нашим школама, са свим својим предностима и недостацима: тачан распоред активности, комуникација живом ријечју, извршавање задатака без познавања одлагања, углавном пасивно слушање гдје је циљ *пренијети* знање. Наспрам оваквог учења сусрећемо учење путем радија и телевизије, компјутера, лаптопа, паметних телефона и таблета са образовним софтверима. Ријеч је о информационо-комуникационим технологијама у учењу које су обиљежиле 21. вијек и према којима ће се стријемити у будућности. Такав вид учења значајно га рационализује и обогађује. Учени-

ци треба да уче не само главом, већ и срцем и рукама. Учење треба да буде такво да стимулише на рад, да побуђује спознајни дух код ученика, те да бива подстакнуто мотивом сазнања а не оцјеном или било којим методама спречавања и кажњавања.

Приказан је однос учења у дигиталном окружењу наспрам учења у уобичајеном окружењу, који се темељи на сљедећим категоријама: комуникација лице у лице, друштвена интеракција, осјећај сигурности, структура ученика, мотивисаност за рад, понављање садржаја и доступност информација, процјењивање и оцјењивање.

Ако учење буде плански и систематично организовано, узимајући у обзир позитивне стране учења и у једном и у другом окружењу, створиће се услови који ће дјеловати подстицајно на ученикову личност и њихов лични сазнајни пут.

Литература

- Andrilović, V. i Čudina, M. (1985). *Psihologija učenja i nastave*. Zagreb: Školska knjiga.
- Biznis akademija (n.d.). На веб-сајту: http://www.biznis-akademija.com/B.Akademija-e-Learning-vs.-tradicionalno_589_50_. Очитано: 10.03. 2016. године.
- De Ljuta, A. (2002). *Mentalna beležnica – tajna pamćenja: metode super pamćenja: kako položiti ispit*. Београд: Vedes.

- Дуроњић, Т. и Прибишев Белеслин, Т. (2012). Истраживачки простор: Методолошки оквири истраживања дигиталне писмености. У научној монографији: *Интернет култура дјеце и младих у Републици Српској* (стр. 35–51). Бања Лука: Факултет политичких наука.
- Кваšчев, Р. (1974). *Primena teorija učenja na oblast nastave i vaspitanja*. Beograd: Filozofski fakultet.
- Крстић, Д. (1988). *Психолошки речник*. Београд: Вук Караџић.
- Прибишев Белеслин, Т. (2012). Дигитално одрастање ученика и образовање у постинформатичко доба. У научној монографији: *Интернет култура дјеце и младих у Републици Српској* (стр. 71–84). Бања Лука: Факултет политичких наука.
- Станковић-Јанковић, Т. (2012). *Учење учења и емоције у настави*. Бања Лука: Арт принт.
- Станковић-Јанковић, Т. (2013). Социјалне компетенције и учење у дигиталној цивилизацији. У зборнику *Технологија, информатика и образовање* (стр. 111–119). Бања Лука: Филозофски факултет.
- Сузић, Н. (1999). Интеракција као вид учења и поучавања. У књизи: *Интерактивно учење* (стр. 9–44). Бања Лука: Министарство просвјете Републике Српске и УНИЦЕФ.
- Suzić, N. (2005). *Pedagogija za XXI vijek*. Banja Luka: TT-Centar.
- Suzić, N. (2008). Emocije i afektivni stilovi u nastavi. *Pedagogijska istraživanja br. V-2*, 153–165. Zagreb: Hrvatsko pedagogijsko društvo.

Nemanja Vukanović

STUDYING IN TRADITIONAL VERSUS DIGITAL SURROUNDING

Using scholarly studies as a starting point, this paper displays specific features of studying in traditional surrounding, as opposed to studying in digital surrounding utilizing various educational software programmes. By means of comparison method, we emphasize the specificities of studying in the aforementioned conditions through several categories: face-to-face communication, social interaction, sense of security, student structure, motivation, repetition of contents and information availability, and assessment and grading.

Key words: *studying, traditional surrounding, digital surrounding, online schools, informational-communication-technologies.*

Немања Вуканович

ОБУЧЕНИЕ В ОБЧНОЙ И ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Опираясь на научно-теоритические исследования, эта работа представляет специфичность обучения в традиционных и цифровых средах, с использованием разных образовательных программ. Сравнительное представление подчеркивается в специфике обучения в этих условиях для нескольких категорий: общение лицом к лицу, социальное взаимодействие, чувство безопасности, структура студентов, мотивация к работе, повторение содержаний, доступность информации, а также анализ и оценка.

Ключевые слова: обучение,общая среда, цифровая среда, школы онлайн, ИКТ.