

Informatikai szakkör

A diákok szakkörének lényege pontosan az, mint a kluboké a felnőtt életben: az emberek bizonyos cselekvésekre, mely érdeklődési körükbe esik, csoportosulnak, és együtt csinálnak valamit és ráadásul rengeteg mindent megtanulnak.

Itt, Iskolánkban az Informatika szakkörön a fő nyomvonal egy Blognak az elkészítése. Ennek apropóján Pl. anyaggyűjtéshez a helyes, biztonságos internetezést tanulják meg, de van anyag, amit nem találnak meg vagy nem is találhatnak meg mert egyedspecifikus, ezért nem tudják begyűjteni az internetről, tehát létre kell hozni. Ezáltal elsajátítják pl .a képszerkesztő és rajzprogram használatát. Megtanulják használni a digitális fényképezőgépet, kamerát, megtanulnak hangfájlokat letölteni, szkennelni, digitalizálni, CD-t másolni, és mindent, ami ezzel kapcsolatos, miközben semmi különöset nem csinálnak, csak egy blogot hoznak létre. Megtanulják a keresőoptimalizálást, a honlapszerkesztő programokat is. Olyan ez, mint ha hozzáfognánk építeni egy házat, és megtanulnánk betont keverni, vakolni, egészen a belső lambériáig és a lakberendezésig, de ha más analógiával szeretnék élni az ismert „kőleves” meséhez is hasonlíthatnám.

A szakkörünk célja:

A diákok ma már természetesnek élik meg a számítógépek jelenlétét, mindannyian rendelkeznek otthon számítógéppel, internetkapcsolattal, nem jellemző rájuk az a rácsodálkozás, ámulat amelyet a számítógép megjelenésének az időszakában tapasztalható volt a részükről. Az informatika szakkörünk egyik előnye az, (beszélgetésünkből kiderült) hogy a diákok szinte kizárólag a számítógép és az internet adta lehetőségeket játékra, zenehallgatásra, filmnézésre, közösségi oldalak látogatására használták, és most ez az ami összeköti a szakkörön résztvevő diákokat , hogy Ők itt nem pusztán számítógépeznek, vagy ahogy diáknyelven mondják „ infóznak”, mert **a számítógépet tudatosan, célok érdekében használjuk.** Sokat segít az, hogy otthon is kipróbálhatják-folytathatják a szakkörön tanultakat. Véleményem szerint ez a legfontosabb dolog amelyet a szakkör céljaként meghatározhatok. Várható eredmény még a diákok **személyiségének a fejlődése** a munkaformák, kirándulások által. Megfigyelhető, hogy a feladatok felbontása magától értetődő, a gyerekek bíznak abban, hogy ha ki-ki elvégzi a maga feladatát, akkor a produktumok egyesítésével a termék valóban létrejön. Egy nagyobb számítógépes feladat elvégzésének valóban a felosztása a legpraktikusabb módja, így a team-munka nem erőltetett

pedagógiai eszközként, hanem mint a munkát előrevivő praktikus megoldás szerepel. Egymás segítése - lévén, hogy mindenki megéli olykor, milyen az, amikor egy hiba miatt a várva várt produktum nem készül el, a számítógépes munka közben nagyon nagy a diákok között megfigyelhető **szolidaritás**. Egymást segítik, tanítják, a társuk hibáját igyekeznek megtalálni és kijavítani. Én tudatosan próbálok kihasználni ezt a potenciált és átmeneti vagy tartós tutor-szerepet osztok egy-egy előrébb tartó diákra. Szerencsés egybeesés, és szintén a számítógépes csapatmunka lényegéből fakadó pedagógiai hatást támasztja alá, hogy a tanár valóban rászorul a diák segítőkre, hiszen egyszerre akár tíz gépen tíz különböző munkafázist kell felügyelnie. A számítógépes munkában ez a tutor-szerep magától értetődő és nem kockázatos: az egymást tanító diákok jól körülhatárolható rész-tudásokat (szöveg megformázása, szkennelés, kép beillesztése stb.) adnak át egymásnak, ahol a feladat világos, és a „megtanítás” sikere könnyen lemérhető. Fejlődik még az **igényesség** is - a számítógéppel dolgozó diákokra általában jellemző, hogy perfekcióra törekednek. Az igényességet egy sor technikai adottság támogatja: a számítógépes munkában érdemes javítani, mert a korábbi tévedés nyomtalanul eltüntethető, e mellett a jó (szép, gondos) megoldás tényleges esztétikai élményt nyújt, a befejezett munka pedig valamiféle hatalom érzetét is kelti (ezt én csináltam, én hoztam létre). A szakkörön fejlődik még a **kreativitás** is hiszen a számítógép számos olyan lehetőséget kínál (rajzoló, szerkesztő programok), amelyek lehetővé teszik a kreatív tevékenységet azok számára is, akik igazi alkotó fantáziával nem rendelkeznek. A dolgok megváltoztatásában, összerendezésében rejlő szabadság komoly alkotó potenciált szabadít fel azokban is, akik korábban nem ismerték az alkotás örömét. A szorongó gyerekeket feloldja a következmények nélküli hibázás lehetősége. A számítógép még rejtett lehetőségei olyan motiváló erőt jelentenek, amelyek a diákokat az **önálló felfedezésre** ösztönzik. Az önállóan szerzett tudás sikerélménye nagyban növeli az önbizalmat és az alkotókedvet. Bátrabbak a gyerekek, mint más iskolai közegben. A szakkörön sikerül őket feloldani, és ezen keresztül sikerül egy kicsit tágítani a tudásukat is. Megerősödik az önbizalmuk, kreatívabbá, határozottabbá válnak.