

# Mobilni telefon na školskom času

**Kako zainteresovati učenike za programiranje?** Pružili smo im priliku da napišu programe za uređaj koji predstavlja jednu od osnova njihovog svakodnevnog života – mobilni telefon

 Katarina Aleksić



**O**zbiljnu prepreku za uspešnu realizaciju nastavne teme „Programiranje“ u VIII razredu već godinama predstavlja nizak nivo matematičkih znanja učenika i sama priroda nastavnog predmeta Informatika i računarstvo – predmet je izborni, ocena ne ulazi u prosek pa učenici ne osećaju istu odgovornost prema nastavnim zahtevima kao kod obaveznih predmeta. Posledice su lako uočljive u vidu bezvoljnosti učenika da rešavaju (teške) zadatke za koje ne vide

svrhu u svakodnevnom životu i u niskom nivou postignuća učenika. Zdrav razum kaže da bi nastavni sadržaji morali da budu relevantni za vreme u kome učenici žive i da bi morali da imaju jasnu upotrebnu vrednost. Nastavnik je obavezan da prevede obrazovni doživljaj učenika iz sfere „ne umem, ne mogu, ne želim“ u „svako može da nauči“.

**Sveprisutni mobilni**  
Posmatranjem tehnoloških navika mojih đaka uočila sam

da je mobilna tehnologija u velikoj meri prisutna u njihovim životima i da ona **jeste** sfera njihovog interesovanja. Pretpostavila sam da bi programiranje mobilnih aplikacija moglo da probudi unutrašnju motivaciju za nastavu programiranja. Kako su za potrebe funkcionisanja pametnih mobilnih uređaja dizajnirani novi operativni sistemi i aplikacije, upoznavanjem učenika s kreiranjem mobilnih aplikacija potencijalno bih jače povezala školu sa stvarnim svetom i

dešavanjima u njemu. Možda bih čak i uspela da usmerim učenike da nastave školovanje i izaberu buduće zanimanje u jedinjoj sigurnoj sferi koja će preživeti na tržištu rada.

Polazeći od ovih pretpostavki sproveda sam malo istraživanje kroz koje sam htela da saznam da li učenici osmog razreda poseduju pametne mobilne uređaje i žele li da se okušaju u programiranju mobilnih aplikacija na časovima Informatike i računarstva. U istraživanju je učestvovalo 68 učenika iz tri

odeljenja osmog razreda. Utvrdila sam da 79% njih poseduje i koristi pametni mobilni telefon i da 93% tih telefona radi na operativnom sistemu *Android*. Što se tiče pristupa Internetu, 51% učenika koji poseduju smartfon ima neprestan pristup svetskoj mreži, dok ostalih 49% sadržajima sa Interneta pristupa preko *Wi-Fi* konekcije.

Kao sredstvo za učenje na školskim časovima, pametni mobilni telefon (svoj ili svog para) volelo bi da koristi 94% ispitanih učenika. Njih 88% izrazilo je želju da postanu kreatori tehnologije, odnosno da se oprobaju u programiranju mobilnih aplikacija.

### **Programeri na delu**

Kao odgovor na potrebe učenika i procenu značaja industrije mobilnih aplikacija, osmislila sam časove koji učenike uvode u ovu oblast programiranja. Odabrala sam besplatnu *online*

platformu *AppInventor2* namenjenu izradi mobilnih aplikacija za *Android* mobilne telefone i uređaje. Sadržaji realizovanih časova mogu se pogledati na [nusicbg.org/display/Sophia/mobapps.php](http://nusicbg.org/display/Sophia/mobapps.php).

Završnu aktivnost na prva dva časa predstavljala je prava oluja ideja. Učenici su iznosili ideje o mobilnim aplikacijama koje bi se mogle kreirati upotrebom predstavljenih komponenta i njihovih ponašanja. U ovim aktivnostima oni su uočavali veze između nastavnog sadržaja i stvarnog života, razmenjivali mišljenja, iznosili stavove, planirali izradu mobilnih aplikacija koje bi bile korisne drugim učenicima...

Aplikacije koje su učenici samostalno kreirali bavile su se temama iz fizike, hemije, muzičke umetnosti, engleskog jezika... Neke od njih mogu se preuzeti s [1drv.ms/1nxg85J](http://1drv.ms/1nxg85J) i instalirati na bilo koji *Android*

## **U svetu i vremenu u kome živimo, programiranje treba posmatrati kao produžetak pisanja. Sposobnost da programiraju omogućava mladim ljudima da pišu tekstove 21. veka – interaktivne priče, igre, animacije i simulacije**

mobilni uređaj. Izradom ovih aplikacija jasno je pokazana i promovisana veza između informatičkih znanja i ostalih školskih predmeta. Novostečene informatičke kompetencije omogućile su osmacima da funkcionalizuju ono što su na časovima informatike i drugih nastavnih predmeta naučili.

U svetu i vremenu u kome živimo, programiranje treba posmatrati kao produžetak pisanja. Sposobnost da programiraju omogućava mladim ljudima da pišu tekstove 21. veka – interaktivne priče, igre, animacije i simulacije. Pored usvajanja matematičkih i računarskih ideja, deca uče strategije za rešavanje

problema, dizajniranje projekata, komuniciranje i produkciju ideja. Da ne naglašavam da informatička znanja obezbeđuju neophodnu širinu – pripremaju učenike za različite profesije. *Anthony Salcito*, potpredsednik *Microsoft*-ovog obrazovnog programa, kaže da će učenici koji počnu rano da programiraju naučiti šta je sve moguće kada je reč o stvaranju, ne samo korišćenju, tehnologije i da će steći osnovne veštine potrebne za uspeh u bilo kom poslu 21. veka.

*Katarina Aleksić je nastavnica informatike u OŠ „Branislav Nušić“. Tekst smo realizovali u saradnji sa British Council-om*

# Beograd sluša Naxi radio!

**Naxi**  
**Radio**  
**96.9fm**  
[www.naxi.rs](http://www.naxi.rs)