

UNIVERZA V MARIBORU
FAKULTETA ZA NARAVOSLOVJE IN MATEMATIKO
Oddelek za matematiko in računalništvo

DIPLOMSKO DELO

Gregor Nemec

Maribor, 2015

KAZALO

1	UVOD	1
2	Uporaba računalnika v izobraževanju	2
2.1	Zgodovin uporabe računalnika v izobraževanju računalništva.	2
2.2	Pregled aplikacij v izobraževanju računalništva.	2
2.2.1	Sisatemi CAI (<i>ang Computer Assisted Instruction</i>)	2
2.2.2	Sistemi CAA (<i>ang. Computer Assisted assessment</i>).	3
2.3	Prihodnost in smer aplikacij v izobraževanju računalništva.	3
3	Učenje programiranja	3
3.1	Zgodovina programskih jezikov v izobraževanju	3
3.2	Kaj je računalniška znanost?	4
3.3	Kaj je programiranje?	4
3.4	Programske paradigme	4
3.5	Proceduralno programiranje	5
3.6	Objektno orientirano programiranje	5
3.7	Problematika začetkov učenja programiranja	5
3.8	Osnovni koncepti programiranja	6
3.9	Programiranje v OŠ	6
3.10	Programiranje v SŠ	6
4	Spletni portali za učenje programiranja	6
4.1	Predlagane rešitve SPZUP na težave novincev	7
4.2	Prednosti spletnih portalov za učenje programiranja.	7
4.3	Primer sistemske arhitekture spletnega portala za učenje programiranja	7
4.3.1	Analiza programske kode	7

5	Strategije reševanja problemov	8
5.1	Proces reševanja problemov	8
5.1.1	Razumevaje problema	9
5.1.2	Načrtovanje rešitve	9
5.1.3	Preverjanje rešitve	10
5.1.4	Refleksija	11
6	Metode in strategije pri uporabi spletnih portalov	11
6.1	Didaktični pripomočki	12
6.1.1	Pedagoške igre	12
6.1.2	Bogate naloge	12
6.2	Različne oblike pouka	12
6.3	Projektno delo	14
6.4	Učne strategije	14
6.4.1	Aktivno učenje in model aktivnega učenja	14
6.4.2	Učenje na daljavo	15
6.5	Tipi nalog	15
6.5.1	Zapolni prazna mesta	15
7	Kategoriziranje spletnih portalov	15
7.1	Vrsta vsebine	15
7.2	Programski jeziki	16
8	Ovrednotenje izbranih spletnih portalov in njihove posebnosti	16
8.1	Pogoji za ožji izbor spletnih portalov	16
8.2	Določitev Kriterijev	16
9	Možni načini uporabe spletnih portalov pri pouku	16

PREGLED UPORABLJENIH SIMBOLOV IN OZNAČB

1. **IKT** - informacijsko komunikacijska tehnologija

1 UVOD

V svetovnem merilu se pojavlja trend po popularizaciji programiranja ali kodiranja. V zadnjem obdobju so se na spletu pojavili številni portali, kot je na primer *CodeAcademy*, ki ponujajo učenje programiranja.

Testiranje todojev

Testiranje
novega
ukaza!

V večini se učenci prvič srečajo s pojmi programiranja pri izbirnih predmetih *Urejanje besedil*, *Multimedija in Računalniška omrežja*. Dijaki se srečajo s programiranjem v 1. letniku pri predmetu informatike. Posebnost so strokovni programi, katerim je osnova računalništvo. Zanimali nas bodo novinci in njihove težave pri začetnih korakih učenju programiranja. Torej vsi učenci in dijaki, ki se šele srečujejo s programiranjem.

Najprej se je uporaba spletne tehnologije in nastanek spletnih portalov za namen učenja programiranja pojavila v akademskem okolju na posameznih univerzah. Zanimal nas bo razlog za nastanek takšnih okolij na univerzah, zato bomo pregledali literaturo in poskušali ugotoviti, zakaj in kako se na višje šolskem področju uporabljajo spletne tehnologije za poučevanje programiranja.

Izluščili bomo predlagane rešitve za uporabo spletnih tehnologij pri učenju programiranja. Spoznali bomo kaj so osnovni koncepti programiranja s katerimi se srečajo novinci in katere so strategije in metode, ki se pri učenju uporabljajo.

Na podlagi pregledanega bomo določili kriterije in kategorizirali ter ovrednotili spletne portale. Najbolj bojo zanimivi tisti spletni portali, ki ponujajo številne programske jezike, urejevalnik besedil, zaganjanje napisane programske kode in neko obliko odziva, ki uporabniku omogoča odkrivanje napak.

Ogledali si bomo kje se uči programiranja na osnovni (OŠ) in srednji šoli (SŠ). Pri katerih izbirnih vsebinah, predmetih in kakšna je vsebina, ki jo predvideva učni nart. Uporabo spletnih portalov bomo skušali umestiti v pouk OŠ in SŠ tako, da bo njihova uporaba najbolj koristna in smiselna.

2 UPORABA RAČUNALNIKA V IZOBRAŽEVANJU

Po modelu uporabe računalnika v izobraževanju, njegova uporaba pri učenju programiranja spada v primarno področje, saj sem prištevamo aktivnosti s katerimi želimo uporabnike seznaniti z delovanjem in uporabo računalnika oz. sodobno informacijsko komunikacijsko tehnologijo (IKT) [1]. Računalnik je tista učna vsebina, ki jo obravnavamo. Računalništvo v osnovi nastopa v dveh pomembnih področjih [2]:

- kot element splošne izobrazbe,
- kot element ožje strokovne - poklicne izobrazbe oz. usposabljanja.

V današnjem času se računalnik kot element splošne izobrazbe kaže kot velika potreba oz. se zdi znanje njegove uporabe samoumevno. Že pri najmlajših otrocih računalnik vzbuja zanimanje in interes. Računalnik je postal intelektualno orodje in pripomoček v vsaki sferi človekove dejavnosti in je prodrl tudi v šolo. Tako imenovana *računalniška pismenost* postaja nuja in zajema vse to kar bi človek moral znati o računalniku in to, kako je potrebno z njim delati, da bo uspešno živel v družbi, ki je osnovana na informacijah (informacijski družbi) [3].

2.1 ZGODOVIN UPORABE RAČUNALNIKA V IZOBRAŽEVANJU RAČUNALNIŠTVA.

2.2 PREGLED APLIKACIJ V IZOBRAŽEVANJU RAČUNALNIŠTVA.

2.2.1 SISATEMI CAI (*ang Computer Assisted Instruction*)

Računalniško podprt sistem za učenje.

Katere stvari mora nujno posedovati orodje za učenje novincem, da jim je kar se da v največjo pomoč?

Pomembna sta dva glavna cilja na katerih temelji učenje programerjev novincev:

1. Sistemi za učenje, pomagajo izključno učenju programiranja.
 2. Sistemi za pomoč pri programiranju, ko želimo programiranje uporabiti za doseg nekega drugega cilja.
- Novice programming system and language taxonomy - tabela (str. 43).

Skupine programskih orodij, ki so v pomoč novincem so naslednje:

1. mikro svetovi,
2. vizualna okolja za programiranje,
3. okolje za izdelavo modela poteka,
4. okolje za izdelovanje objektov,
5. okolje za risanje in realizacijo algoritmov.

2.2.2 SISTEMI CAA (*ang. Computer Assisted assessment*).

Računalniško podprti sistemi za vrednotenje znanja.

2.3 PRIHODNOST IN SMER APLIKACIJ V IZOBRAŽEVANJU RAČUNALNIŠTVA.

Lahko pogledamo smernice in ugotovimo ali so se zares uresničile? Na hitrer pogled vse kaže da so se.

Spletna okolja za programiranje * Tabele z kriterijami za ocenjevanje, zastarelih orodij! (str. 55)

3 UČENJE PROGRAMIRANJA

3.1 ZGODOVINA PROGRAMSKIH JEZIKOV V IZOBRAŽEVANJU

Uporaba računalništva v izobraževanju je bila deležna številnih sprememb. Sama uporaba računalnika v izobraževanju je tesno povezana z razvojem računalnikov. Začetno obdobje, 1960 letih prejšnjega stoletja so računalniki bili zelo dragi in veliki glavni računalniki (*ang. mainframe*), na njih se je učilo programiranja, a so se uporabljali tudi za druga področja. //-> Terminalska obdobje, Poglej gerliča. V tem obdobju se je za učenje programiranja uporabljal **FORTRAN** ali **assembler**. Programi so bili majhi in enostavi, zaradi fizičnih omejitev takratnega delovnega pomnilnika.

V 1970 so na trg prišli manjši računalniki, ki so bili tudi cenejši in zmogljivejši. V tem času pride v ospredje strukturirano programiranje. Najpopularnejši programski jezik je bil **PASCAL**.

V 1980 so se prvič pojavili samostojni osebni računalniki. Programski jeziki v tem obdobju so bili strukturirani in močnega tipa (*ang. strong type.*). Med te spada **Ada**, **Modul 2**, **ML** in **naj omenimo še Prolog**. V naslednjem desetletji, 1990 so v ospredje prišli objektno orjentirani programski jeziki, kot sta **JAVA** in **C#** [8].

Metode poučevanja računalništva so se prav tako spreminjale. 1960 so računalnike uporabljali samo za poučevanje programiranja. Povdarek pri predmetih programiranja je bil predvsem na detaljih zmožnosti programskega jezika. Programiranje je bilo omejeno le na reševanje enostavnih primerov in povdarek ni bil na reševanju problemov na splošno.

V 1970 je reševanje problemov in abstrakcija podatkov postala glavni in najpomembnejši del vseh programerskih predmetov, kar velja še danes. Programi so postali večji, bolj interaktivni in spremenil se je vnos podatkov z tekstovnega v grafičnega. Vsebina predmetov računalništva se je hitro razširjala, kakor so se množili številni programski jeziki [8].

3.2 KAJ JE RAČUNALNIŠKA ZNANOST?

Računalniška znanost ima številne različice definicij, v grobem jo lahko definicijo strnemo v naslednjih trditvah [7].

- Ukvarja z značilnostmi tiskega kar je izračunljivo.
- Je znanost, ki izhaja iz več področij in ime korenine v matematiki, znanosti in inženirstvu.
- ima mnoga podpodročja in je interdisciplinarna z biologijo, ekonomijo, medicino, zabavo.
- Ime računalništvo ali računalniška znanost nas lahko tudi zavede in jo zamenjamo z področjem uporabe računalnika.

3.3 KAJ JE PROGRAMIRANJE?

3.4 PROGRAMSKE PARADIGME

Paradigma je način kako obravnavamo in gledamo na stvari, je okvir v katerem leži naša interpretacija realnosti sveta. Paradigma najpogosteje pomeni vzorec delovanja v znanstvenem ali drugem raziskovanju. Izraz -programske paradigme- je več pomenka, ki povzema mentalne procese, strategije reševanja problemov, povezave med različnimi paradigmami, programske jezike, stil programiranja in še več (Wikipedia: Paradigma) [7].

Povemo lahko, da je programiranje, hevristična paradigma za algoritme ki rešujejo probleme. Programski jezik je način za izražanje programske paradigme.

Programske paradigme so hevristike, ki se uporabljajo za reševanje problemov. Programska paradigma analizira problem, čez specifičen pogled in na ta način formulira rešitev za dani problem, ki ga razdeli na manjše dele med katerimi definira razmerja.

Programske paradigme so na primer proceduralno, objektno orientirano, funkcijsko, logično in istočasno programiranje.

V nadaljevanju bomo spoznali značilnosti dveh programskih paradigem.

3.5 PROCEDURALNO PROGRAMIRANJE

3.6 OBJEKTNO ORIENTIRANO PROGRAMIRANJE

3.7 PROBLEMATIKA ZAČETKOV UČENJA PROGRAMIRANJA

Programiranje je veščina, ki potrebuje veliko vaje, ugotavljajo avtorji v članku [5]. Študenti pridobijo znanje programiranja z veliko programiranja oz. pisanjem kode. Praktični del je zelo pomemben za proces učenja programiranja. [5].

Nekatere osnove težave, katere srečajo programerji novinci [8]:

1. Inštalacija in nastavitve okolja za programiranje.
2. Uporaba urejevalnika besedil.
3. Razumevanje napisanih nalog oz. problemov in uporabe sintakse programskega jezika pri pisanju programske kode.
4. Razumevanje napak prevajalnika.
5. Razhroščevanje.

V preteklosti je bilo razvitih mnogo orodij, ki so nastala ravno z raziskovanja učenja programiranja, vendar mnoga od teh zahtevajo, da študenti pišejo celotne programe od začetka do konca.

Tudi začetniki, ki uspešno premagajo začetne ovire in se lotijo takojšnjega programiranja, imajo zelo slabo napisano in konstruirano programsko kodo. Pomagati novincem, pistati kvalitetno programsko kodo je časovno zelo zahtevno opravilo.

Težave programiranja se stopnjujejo ko se za učenje programiranja uporabljajo Objektno-orjentirani programski jeziki, sej ti zahtevajo visoko stopnjo abstraktnega razumevanja programskih konceptov in so načrtovani predvsem za zahtevne programerje.

3.8 OSNOVNI KONCEPTI PROGRAMIRANJA

V naslednjem odstavku se bomo vprašali kako lahko formuliramo sintakso programskega jezika? In kaj je npr. definicija *kopice*.

V ta namen definiramo mehko idejo po avtorju Hazzan [7], ki je naslednja. Mehka ideja je koncept, ki mu ne moremo pripisati toge, niti formalne definicije. Mehke ideje ni niti možno opisati z točno določeno aplikacijo. Na tem mestu se postavlja vprašanje kako lahko definiramo nekaj kar se odvija po korakih.

Da odgovorimo na zgornji dve vprašanji, lahko povemo, da so pravila sintakse togi orisi pri pisanju programske kode in da so semantična pravila mehke ideje. Opozorimo še na to, da koncepti v računalniški znanosti niso le toga pravila ali samo mehke ideje, temveč skupek obojega. V spodnji tabeli 1 prikazuje primer spremenljivke.

Tabela 1: Prikaz dvojnih, togih in mehkih orisov idej na primeru spremenljivke [7].

	togi orisi	mehki orisi
ime spremenljivke	Pravilo sintakse.	Potreba po imenu spremenljivke. Katero ime spremenljivke je pomembno in zakaj ga je potrebno določiti.
vrednost spremenljivke	Pravila tipa spremenljivke. Rezervacija pomnilnika.	Spremenljivka ima eno vrednost, ki se lahko spreminja s časom.
dodelitev začetne vrednosti	Pravila sintakse.	Pomen dodelitve začetne vrednosti

3.9 PROGRAMIRANJE V OŠ

3.10 PROGRAMIRANJE V SŠ

4 SPLETNI PORTALI ZA UČENJE PROGRAMIRANJA

V začetku nas bo zanimalo kaj so spletni portali za učenje. Spoznali bomo, da poznamo različne kategorije spletnih portalov za posredovanje različnega znanja in veščin. Zanimali

nas bodo predvsem spletni portali, ki učijo znanje programiranja.

Tradicionalni spletni portali v izobraževanju, kot so **moodle**, nikoli niso popolnoma izkoristili zmožnosti uporabe, ki jih ponujajo nove internetne in komunikacijske tehnologije. Večinoma so se uporabljale le kot podaljšana roka obstoječim metodam poučevanja. Uporabljale so se za objavo gradiv in spletno prijavo za oddajo nalog. Takšni sistemi ne zagotavljajo izboljšav kvalitete poučevanja programiranja [5].

Poglejmo primer spletnega portala, ki ga je izdelal avtor [8], in ima naslednje elemente.

1. Spletni portal za programiranja, ki omogoča naloge tipa "Zapolni prazna mesta".
2. Ogrodje za analizo, ki preverja kvaliteto in pravilnost, nalog, tipa "Zapolni prazna mesta".
3. Avtomatski sistem za dajanje povratnih informacij, ki sporoča prilagojena sporočila prevajalnika in formalni odziv študentom in njihovim mentorjem. Poročilo vsebuje kvaliteto napisanega programa, strukturo in pravilnost glede na programsko analizo.

4.1 PREDLAGANE REŠITVE SPZUP NA TEŽAVE NOVINECEV

Pri samem vadenju programiranja je pomembno, da ob težavah, novinci dobijo čimprajšen odziv mentorja. V velikih razredih se to izkaže za zelo zahtevno. Z uporabo spletnih tehnologij so v pomoč prav spletni portali za učenje programiranja. Z njimi lahko razrešimo kar nekaj tegob, ki jih pestijo novince [8].

4.2 PREDNOSTI SPLETNIH PORTALOV ZA UČENJE PROGRAMIRANJA.

Ena od prednosti dela z takšnim sistemom je ta, da novinci niso odvisni od mentorjevih uradnih govorilnih ur, pravtako tako lahko naloge opravljajo kadar koli [8].

4.3 PRIMER SISTEMSKE ARHITEKTURE SPLETNEGA PORTALA ZA UČENJE PROGRAMIRANJA

Primer systemske arhitekture kot so si zamislili avtorji [5]. Slika .. opis slike.

4.3.1 ANALIZA PROGRAMSKE KODE

Dober odziv spletnega portala mora dati poročilo o pravilnosti programa in o kvaliteti [8].

Ogrodje (ang. framework) za analizo programske kode naj bi vsebovalo:

- Sintaktično ali semantično opozarjanje na napake ali napake kompilarja. //To ima vgrajeno veliko spletnih mest.
- odziv na kvaliteto in pravilnost programske kode //Ali ga sistem nima ali je ta pomnankljiv. //Zgornje pomaga predvsem slabim učencem. //Večina sistemov izvaja statično analizo programske kode in tako ni v pomoč kakšne kvalitete je ta koda.
- Formalni odzivi učitelja oz. komunikacija med učiteljem in učencem.

5 STRATEGIJE REŠEVANJA PROBLEMOV

Programiranje je proces pri katerem rešujemo probleme. Reševanje problemov, zato mora biti središče poučevanja računalniške znanosti. Reševanje problemov je zahteven mentalni proces. Če na spletu pobrsamo za strategije reševanja problemov lahko hitro ugotovimo na obstajajo različne strategije. Kot so recimo našteje na strani Wikipedia:Reševanje problemov (*ang. Problem solving*), abstrakcija, analogija, brainstorming, deli in vladaj in mnoge druge. Proces in tehnike reševanje problemov se uporablja v mnogih tehničnih in znanstvenih disciplinah [7].

V nekaterih primerih učenci sami razvijejo strategijo s katero rešijo nek problem. Otroci si na primer sami izmislijo enostavno seštevanje in odštevanje, dolgo pred tem kadar se to učijo pri pouku matematike. Toda brez formalne podpore za učinkovito strategijo reševanja problemov, spodleti še tako inovativnemu učencu tudi pri enostavnih strategijah kot je **preizkus in napaka**. Zato je pomembno, da se uči strategij za reševanje problemov.

5.1 PROCES REŠEVANJA PROBLEMOV

Vsak osnovni proces, ki se ukvarja z reševanjem problemov, ne glede na znanstveno disciplino, se začne z opisom problema. Vsak problem se navadno zaključi z neko rešitvijo, ki je v nekaterih primerih izražena z **zaporedjem korakov** ali **algoritmom**. V računalništvu algoritem zapišemo z kodo nekega programskega jezika. Zapisan algoritem testiramo tako, da kodo zaženemo, jo izvedemo. Preden pridemo od opisa problema do podane rešitve moramo prehoditi kar nekaj težkih korakov. Na te vmesne korake lahko gledamo kot na procese odkrivanja, zato lahko na reševanje problemov gledamo tudi kot na kreativen, umetniški proces [7].

Splošno priznani koraki reševanja procesov so naslednji:

1. *Analiza problema.* Najprej je pomembno da razumemo kaj je problem in ga znamo identificirati. Če tega ne znamo, ne moremo priti do nobene rešitve.
2. *Alternativne rešitve.* Razmišljamo o alternativnih rešitvah kako bi lahko rešili nek problem.
3. *Izbira pristopa.* Izberemo primeren pristop, kako rešiti problem.
4. *Razgradnja problema.* Problem razgradimo na manjše podprobleme.
5. *Razvoj algoritma.* Algoritem razvijamo po korakih, ki smo jih določili v podproblemih.
6. *Pravilnost algoritma.* Preverjanje pravilnosti algoritma.
7. *Učinkovitost algoritma.* Izračunamo učinkovitost algoritma.
8. *Refleksija.* Naredimo refleksijo in analizo na pot, ki smo jo naredili pri reševanju problema in naredimo zaključek z tem kar lahko izboljšamo za naslednji problem, ki ga bomo reševali.

Točen recept kako se lotiti reševanja ne obstaja. Učencem lahko le pokažemo nekatere metode in strategije, ki jim lahko pomagajo pri reševanju problemov. Poglejmo še nekatere pomembne korake podrobneje.

5.1.1 RAZUMEVAJE PROBLEMA

Razumevanje problemov je prva stopnja v procesu reševanja problemov. Pri reševanju algoritemskih nalog najprej moramo prepoznati, kaj so vhodni podatki in kateri podatki naj bi bili izhodni. Če znamo povedati kaj bodo vhodni podatki, razumemo tudi bistvo samega problema.

5.1.2 NAČRTOVANJE REŠITVE

Novinci se spopadajo z največjimi težavami na začetni stopnji načrtovanja rešitve za nek problem. V nadaljevanju so predstavljene tri strategije, ki jih lahko uporabimo na tem koraku reševanja problema.

Definicija spremenljivk problema: Pri rešitvi problema si pomagamo tako, da ugotovimo kaj morajo biti vhodni in kateri bojo izhodni podatki. S tem razjasnimo problem. V naslednjem koraku definiramo **spremenljivke**, ki so potrebne za rešitev problema.

Postopno izboljševanje (ang. *Stepwise Refinement*): Po tej metodi nas najprej zanima celoten pregled strukture problema in odnosi med posameznimi deli. Zatem se šele poglobimo specifični in kompleksni implementaciji posameznih pod problemov. Postopno izboljševanje je metodologija, ki poteka od **zgoraj-navzdol**, torej od splošnega k specifičnemu. Drugačen pristop je od **spodaj-navzgor**. Za oba pristopa velja da eden drugega dopolnjujeta. V obeh primerih je problem razdeljen na manjše pod probleme ali naloge. Glavna razlika med obema je mentalni proces, ki je potreben za en ali drugi pristop. V nadaljevanju se posvetimo samo pristopu od **zgoraj-navzdol**. Rešitev, ki jo poda **postopno izboljševanje** ima modularno obliko, ki jo:

1. jo lažje razvijamo in preverjamo,
2. jo lažje beremo in
3. nam omogoča, da uporabljamo posamezne pod rešitve tudi za reševanje drugih problemov.

Algoritemski vzorci: Algoritemski vzorci združujejo matematični pogled in elemente načrtovanja. Vzorec podaja načrt na rešitev, s katero se srečamo mnogokrat. Algoritemski vzorci so primeri elegantnih in učinkovitih rešitev problemov in predstavljajo abstraktni model algoritemskega procesa, katerega lahko prilagodimo in ga integriramo v rešitve drugim problemom.

Pri tem procesu lahko nastopi težava prepoznavе vzorca algoritma pri novincih, saj ti niso sposobni prepoznati podobnosti med posameznimi algoritmi ali ne znajo prepoznati bistva problema, njihove posamezne komponente in razmerja med njimi, da bi lahko rešili nove probleme. V takih primerih novinci radi ponovno izumijo že njim poznane rešitve, ki bi jih lahko uporabili. Te težave navadno nastanejo zaradi slabe organizacije sistematike znanja o algoritmih.

Proces reševanja problemov z algoritemskim vzorcem se navadno začne z prepoznavanjem komponent, ki vodijo k rešitvi in iskanjem podobnih problemov, na katere še imamo znane rešitve. Zatem prilagodimo vzorec prilagodimo za rešitev problema in ga vstavimo v celotno rešitev. V večini primerov je potrebno vstaviti več različnih vzorcev, da dobimo neko novo rešitev.

5.1.3 PREVERJANJE REŠITVE

Ko imamo pripravljeno rešitev moramo preveriti ali je ta pravilna. Pogled na preverjanje pravilnosti rešitve je lahko teoretične in praktične narave. Razhroščevanje (ang. *debugging*) spada me vrsto aktivnosti, ki nam pomaga pri ugotavljanju pravilnosti rešitve. Splošno velja da proces razhroščevanja, z programom, ki nam pomaga razhroščevati (ang. *debugger*) ali brez

njega, pogloblja razumevanje računalniške znanosti. Z tem ko učenci razmišljajo, kako bodo preverjali ali njihov program deluje pravilno, hkrati v njih poteka miselni proces refleksije o tem kako so implementirali določen program in kako ga bojo morebiti morali spremeniti.

Na nivoju do srednje šole uporabljamo praktične metode ugotavljanja pravilnosti programa, kot je razgroščevanje. Ko želimo znanje pravilnosti delovanja poglobiti se lahko lotimo tudi teoretične analize.

5.1.4 REFLEKSIJA

Refleksija je mentalni proces ali obnašanje, ki nam omogoča da neko delovanje analiziramo in o njem tudi premislimo. Refleksija je pomembno orodje v splošnem učnem procesu, prav tako spada med kognitivne procese višjega reda. Z refleksijo učenec dobi priložnost, da stopi korak nižje in premisli o svojem razmišljanju in tako izboljša veščino reševanja problemov. Refleksivno razmišljanje je proces, ki zahteva veliko časa in vaje. Med procesom reševanja problemov, lahko refleksijo uporabimo na različnih stopnjah.

- *Pred* reševanjem problemom. Ko problem preberemo, in že načrtujemo rešitev, se splača uporabiti refleksijo in razmisliti o tem ali smo morda že reševali podoben problem in temu primeren vzorec algoritma.
- *Med* reševanjem problema. Ko rešujemo problem refleksija služi, kot pregled, kontrola in nadzor. Na primer, ko nastopijo težave pri načrtovanju rešitve ali morda zaznamo težavo ali napako. Temo procesu lahko pravimo **refleksija v akciji**.
- *Po* reševanju problema. Ko že najdemo rešitev, ki deluje, nam refleksija služi kot orodje z katerim pregledamo učinkovitost delovanja. Pregledamo strateške odločitve, ki so bile sprejete med samim načrtovanjem rešitve.

Refleksija je kreativni proces in je pomemben za učenca tako kot za učitelja.

6 METODE IN STRATEGIJE PRI UPORABI SPLETNIH PORTALOV

Primer strategij in metod spletnega portala za učenje **Java**. [8]:

- Scaffolding -> Gradnja študentovega znanja pri katerem pomaga mentorja, z svojim znanjem in izkušnjami.

- Bloomova taskonomija. Zakaj je pomembno vključevanje Bloomove taksonomije in kako jo vključujemo.
- Konstruktivizem: Aktivnost študentov pri gradnji znanja. Učenje z eksperimentiranjem. Problemski pristop.

Kaj od katerih metod predstavlja v uporabi spletnega portala ...:

- Spletni portal -> Scaffolding + Bloom
- Naloge narejene tako, da podpirajo konstruktivno metodo In tudi nekatere slabosti, če jih najdemo v literaturi -> problemski pristop

V naslednjem poglavju sledi pregled tehnik aktivnih metod poučevanja. V poglavju sledi obravnava didaktičnih pripomočkov, oblik pouka, in projektno delo [7].

6.1 DIDAKTIČNI PRIPOMOČKI

Med didaktičnimi pripomočki najdemo številna orodja:

- **pedagoške igre,**
- računalništvo brez računalništva,
- **bogate naloge,**
- miselni vzorci,
- klasifikacija,
- metafore.

V povezavi z spletnimi portali za učenje programiranja nas bodo zanimale le nekatere.

6.1.1 PEDAGOŠKE IGRE

6.1.2 BOGATE NALOGE

6.2 RAZLIČNE OBLIKE POUKA

Računalniško znanost lahko poučujemo tako, da jo predavamo, vendar to ni v skladu z naprednimi nazori poučevanja aktivnega učenja, ki smo ga do sedaj spoznali. Za uspešno in

koristno učenje se moramo temu pristopu čim bolj izogniti. To velja predvsem za izobraževanje na nivoju **OŠ** in seveda tudi **SŠ**. Kot smo že poudarili v poglavju? je pomemben aktivni pristop v učnem procesu.

Pomembno je tudi v kakšni obliki dela poteka pouk. V nasprotju z frontalnim delom, lahko pouk organiziramo na naslednje načine.

Samostojno delo: Prvi način je morda najenostavnejši za organizacijo dela v učilnici in omogoča aktivno učenje za vse učence. Taka oblika organizacije je primerna predvsem, ko učitelj želi preveriti ali vsi učenci sledijo in znajo uporabljati določeno znanje in veščine, kot je na primer uporaba integriranega razvojnega okolja (*ang. Integrated Development Environment (IDE)*) ali sledenje določenemu algoritmu.

Delo v parih: Razred razdelimo v pare, ti rešujejo programerske ali ne programerske naloge. V primeru programerskih nalog, učenca, ki sta v paru rešujeta programersko nalogo tako da je eden v vlogi **voznika** in drugi v vlogi **navigatorja**. Prvi, voznik ima v nadzoru tipkovnico in miško. Drugi sledi razvojnemu procesu in analizira napredek skupaj z voznikom. Oba seveda zamenjujeta vloge. Programiranje v parih vodi v proces reševanja problemov na dveh nivojih, en nivo predstavlja nalogo kodiranja, drugi predstavlja uporabo strategij pri reševanju problema. Ko so naloge niso programerske in jih ne izvajamo na računalniku, zgubimo nalogo voznika. Kljub temu lahko izvajamo tako obliko pouka, saj lahko sklepamo, da je delo v parih, pri reševanju problemov, primernejše kot v večjih skupinah, kjer obstaja večja možnost, da nekateri učenci dominirajo v skupini in teko druge učence prikrajšajo za sodelovanje.

Skupinsko delo Druga oblika organizacije je delo v skupi ali timu in je primerna v naslednjih primerih:

- a. ko sta potrebna več kot dva učenca za opravilo neke naloge,
- b. Ko učitelj želi izkoristiti raznolikost v skupini,
- c. ko je razred razmeroma velik in si učitelj želi olajšati delo tako da učence razdeli v manjše skupine,
- d. ko želi da so vključeni vsi učenci, a le eden iz posamezne skupine naj bi predstavljal narejeno delo.

Skupinsko delo - sestavljanke (*ang. Jigsaw Classroom*) Po navodilih spletne strani razredne sestavljanke (*ang. Jigsaw classroom*) je oblika organizacije na naslednji način.

1. Učence razdelimo na skupine 5 - 6. Vsak od njih ima nalogo, da predela posamezno nalogo, poglavje, ki je razdeljeno na toliko pod poglavij ko je učencev v skupini. Vsak od njih je odgovoren, da se nauči posamezno podpoglavje in to znanje posreduje naprej drugim učencem.

2. Preden učenci preidejo k poročanju posameznega podpoglavja, se sestanejo z učenci drugih skupin, ki imajo isto nalogo oz. podpoglavje. S tem zagotovimo večjo točnost naučenega.
3. Učenci se vrnejo nazaj v svoje prvotne heterogene skupine, in poučijo svoje sošolce o tem kaj so se naučili.

Učitelj se odloči kaj po končni izdelek, ali bo to napisano kratko poročilo, ali plakat, ali kak drugi pisni izdelek, delo se lahko zaključi tudi brez končnega izdelka.

Kot je razvidno z organizacije dela **sestavljanke** so prednosti ogromne, tiste ki omogočajo kognitivni razvoj in tiste, ki socialnega. Učenje v tej obliki vzpodbuja učenje, poslušanje, sodelovanje in deljenje znanja.

6.3 PROJEKTNO DELO

Preglejmo najprej nekatere lastnosti, ki jih prinaša projektno delo. To lahko poteka tako, da učenci delajo samostojno ali v skupini. Učitelj je tisti, ki vodi proces projektnega dela. Učenec je pri projektnem delu bistveni člen in mu tako omogoča aktivno učenje.

6.4 UČNE STRATEGIJE

6.4.1 AKTIVNO UČENJE IN MODEL AKTIVNEGA UČENJA

Vsak pouk računalništva mora biti zgrajen kot model in bi moral upoštevati naslednja načela:

- Vzpodbujati mora študente z pozitivno naravnanim poukom in omogočati mora okolje kjer študent najde pomoč.
- Pouk računalništva je grajen na konstruktivnih metodah poučevanja in aktivnem učenju.

Konstruktivizem je kognitivna teorija, ki preučuje naravo procesov učenja. Po tem principu naj bi učenci konstruirali novo znanje na osnovi preurejanja in izpopolnjevanja že obstoječega znanja. Znanje se gradi na obstoječih mentalnih strukturah in na odzivu, ki ga dobi učenec iz učnega okolja. Mentalne strukture so grajene korak za korakom, ena za drugo, seveda s to metodo lahko pride tudi do sestopanja ali slepih koncev. Proces je povezan z Piagetovim mehanizmom asimilacije [7].

Pri **aktivnem učenju** je najpomembnejše to, da učenci z lastno aktivnostjo ugotovijo, sami za sebe kako nekaj deluje. Sami si morajo izmisliti primere, preiskusiti lastne veščine in reševati

neloge, ki so jih že ali jih še podo spoznali. Učenje je aktivno usvajanje, je gradnja idej in znanja. Za učenje mora biti posameznik aktivno vključen v gradnjo svojih lastnih mentalnih modelov.

Model aktivnega učenja je sestavljen s štirih korakov [7].

- **Sprožilca** Je naloga, ki predstavlja izziv za uvod v novo tematiko. //Gerlič -> Motivacija.
- **aktivnost** Študenti izvajajo aktivnost, ki jim je bila predstavljena v sprožilcu. Ta kora je lahko kratek ali lahko zavzame večju del učne ure. To je odvisno od vrste sprožilca in izobraževalnih ciljev.
- **diskusija** sledi po koncu aktivnosti, kjer se zbere zelo razred, neglede na obliko dela. V tem koraku študenti izpopolnijo koncepte in ideje, kod del konstruktivnega učnega procesa.
- **povzetek** je lahko izračen v različnih oblikah, kot so zaogrožene definicije, lahko so miselni vzorci ali povezav med temami, ki so jih obravnavali študenti in med drugimi temami, ki se navezujejo nanje.

Ko se ta model izkaže za primerne, ga lahko uporabimo v številnih učnih urah v različnih variacijah.

6.4.2 UČENJE NA DALJAVO

6.5 TIPI NALOG

6.5.1 ZAPOLNI PRAZNA MESTA

Tip nalog začenniku ponuja ogrodje programa, del programske kode, na katerem dijak usvoji novo znanje in/ali lahko uporablja že pridobljeno znanje.

7 KATEGORIZIRANJE SPLETNIH PORTALOV

7.1 VRSTA VSEBINE

Po hitrem pregledu izbranih spletnih portalov lahko ugotovimo, da je

7.2 PROGRAMSKI JEZIKI

8 OVREDNOTENJE IZBRANIH SPLETNIH PORTALOV IN NJIHOVE POSEBNOSTI

8.1 POGOJI ZA OŽJI IZBOR SPLETNIH PORTALOV

8.2 DOLOČITEV KRITERIJEV

Pri vrednotenju spletnih portalov bomo upoštevali naslednje kriterije,

- število programskih jezikov,
- zahtevano predznanje uporabnika,
- interaktivna povratna informacija,
- problemski pristop,
- jezik spletne strani.

9 MOŽNI NAČINI UPORABE SPLETNIH PORTALOV PRI POUKU

LITERATURA IN VIRI

- [1] Martina Fefer, *Uporaba informacijske-komunikacijske tehnologije v osnovnih šolah s prilagojenim programom*, Univerza v Mariboru - Fakulteta za naravoslovje in matematiko, Maribor, 1999. Pridobljeno 4.4. 2016, iz <http://student.pfmb.uni-mb.si/~dgunze/diplomske/d2/s6.html>.
- [2] Gerlič, Ivan, *Sodobna informacijska tehnologija v izobraževanju*, DZS, Ljubljana, 2000.
- [3] Klemenčič M., *Uporaba računalniškega programa "Postani matematični mojster" pri pouku matematike.*, Pedagoška fakulteta, Ljubljana, 2011.
- [4] Anthony Robins, Janet Rountree, and Nathan Rountree, "Learning and Teaching Programming: A Review and Discussion" v *Computer Science education*, vol 13, No. 2, 2003, pp. 137 - 172.
- [5] S.C. Ng, S.O Choy, R. Kwan, S.F. Chan, "A Web-Based Environment to Improve Teaching and Learning of Computer Programming in Distance Education", *ICWL'05 Proceedings of the 4th international conference on Advances in Web-Based Learning*, 2005
- [6] L. Ma, J. D. Ferguson, M. Roper, I. Ross, M. Wood, "A web-based learning model for improving programming students' mental models", v *Proceedings of the 9th annual conference of the subject centre for information and computer sciences*, HE Academy, 2008 pp. 88-94.
- [7] O. Hazzan, T. Lapidot, N. Ragonis, *Guide to Teaching Computer Science*, Springer, 2011.
- [8] Nghi Truong, *A web-based programming environment for novice programmers*, Queensland University of Technology, Australia, 2007.