

Recenzija

R. Dabner, Kompiuterinės leidybos pradmenys. Dizainas ir maketavimas, informacinės technologijos, 9-10 klasės, 2010 m., 128 psl.

Vadovėlis labai aktualus, šiuolaikiško dizaino, perteikiamas naujas požiūris į informacijos pateikimą.

Vadovėlis tinka ugdyti Bendrojoje programoje apibrėžtus mokinių pasiekimus.

Pateikiama medžiaga atitinka Bendrosiose programose apibrėžtas dalyko turinio apimtis nagrinėjamų temų plotmėje.

Vadovėlio informacija suskirstyta labai tolygiai. Pateiktas reikiamos informacijos minimumas.

Informacija pateikta labai lakoniškai ir suprantamai. Atitinka 9-10 klasių mokinių amžių.

Sakiniai nesudėtingi, mintys reiškiamos trumpai ir suprantamai. Netikslumų nepastebėta.

Informacija pateikiama labai lengvu stiliumi, sudaromos sąlygos kiekviename žingsnyje ieškoti ir rasti naujų sprendimų. Turėtų kelti susidomėjimą leidybos klausimais.

Užduotys sudarytos taip, kad nuolatos reikia sieti tai kas žinoma su nauja medžiaga.

Vadovėlis taip parašytas, kad kiekviena užduotį reikia vertinti ne tik mokytojui, bet ir mokiniui. Ypač naudingas yra eksperimentinis metodas, kuris skatina nuolat ieškoti ir mąstyti. Diskusijos, kritinis mąstymas ir problemų sprendimas yra neišvengiamas. Malonu, kad mokoma spręsti pradedant labai nedidelėmis problemomis. Vėliau problematiškumas laipsniškai didėja.

Užduotys nuolat reikalauja pateikti savo požiūrį ir vertinimus. Reikia lyginti kelis to paties darbo variantus, priimti teisingus sprendimus.

Mokiniai turi nuolatinę galimybę gauti grįžtamąjį ryšį ir isivertinti. Grįžtamasis ryšys yra ne tik su mokytoju, bet ir su bendraklasiais, nes numatyta daug darbų aptarimų ir diskusijų.

Apie vadovėlį papildančią II dalį turiu tik netiesioginę informaciją – modulio temų planą. Iš jo aišku, kad I vadovėlio dalis kalba apie pačias dizaino ir maketavimo idėjas, o II dalis apie kompiuterinių programų panaudojimą toms idėjoms realizuoti. Manau, kad tokia atskirtis leidžia labiau koncentruotis pagrindinei idėjai. Kokiomis kompiuterinėmis programomis tai bus padaroma – ne taip svarbu. Modulio temų plane tarp I ir II vadovėlio dalių nėra disonanso.

II vadovėlio dalis papildo I dalį techninėmis detalėmis, pačios technologijos smulkmenomis.

Darbo individualizavimas yra numatytas ir turi labai svarių argumentų. Atskirti reikalavimai patenkinamam, pagrindiniam ir aukštesniajam lygiui. Pastariesiems dviems dar yra būdingas ir projektų metodas.

Yra pateikiama metodinių nurodymų, kurie leidžia mokytojui vertinti darbus pagal pasiekimų lygį. Dalis vadovėlio skirta projektams.

Kopija tikra: Eluspertinio vertinimo skyriaus metodinio
Natalija Dikvidiute' Dabner 2010-07-08

Patarimų, kaip organizuoti grįžtamąjį ryšį nėra, tai ne vadovėlio tikslas. Tai galėtų būti aptarta mokytojui skirtame leidinyje. Tačiau grįžtamasis ryšys atsiranda savaime, kai nagrinėjami ir aptariami mokinių darbai. Manau, kad kai kuriuos vertinimus IT mokytojas galės padaryti su dailės mokytojais (greičiausiai, kad privalės tai padaryti, nes IT mokytojai nebuvo tam ruošti). Šis vadovėlis man pasirodė kaip mokinio ir mokytojo neišvengiamo bendradarbiavimo šaltinis. Čia mokinsys ir mokytojas prie teisingo sprendimo turėtų eiti kartu nagrinėdami ir diskutuodami, aptardami įvairius mokinių ir profesionalų darbus.

Vadovėlis parašytas mums labai neįprasta forma. Jo dizainas taip pat specifinis, pritaikytas keliamiems tikslams.

Vadovėlis mokiniui atveria plačias eksperimentavimo galimybes. Galima sakyti, kad eksperimentas yra pagrindinis metodas, kuriuo mokinsys eina pažinimo keliu.

Tai vadovėlis, kuris verčia mokinį galvoti, reikšti savo nuomonę, ieškoti skirtumų, vertinti, daryti išvadas.

Pradedama nuo pačių fundamentaliausių ir kartu paprasčiausių dalykų, į kuriuos daugelis anksčiau nekreipdavo dėmesio. Vadovėlyje išryškinta šių dalykų svarba ir skiriamas didelis dėmesys, tuo formuojama nauja samprata.

Vadovėlio tekste niekur neužsimenama, su kokia konkrečia programa reikia dirbti. Tik vadovėlio pradžioje 7 psl. yra pasakyta, kokias programas reikia turėti darbui: Adobe InDesign - \$700, QuarkXPress - \$800, Microsoft Publisher (MS Office paketo dalis), Scribus (atviro kodo). Daugelį paprastų eksperimentų galima atlikti ir su kitomis programomis, tačiau pirmiau reikia pabandyti. Manau, kad mokyklos galės parinkti tinkamiausią variantą iš to, ką jau turi, arba gali nesunkiai, o gal ir nemokamai įsigyti.

Blogai, kad dauguma mokyklų neturi jokių leidybai skirtų programų, išskyrus Microsoft Publisher. Kiek ši programa bus tinkama šiam leidybos kursui mokytis – neaišku. Vadovėlyje teparašyta, kad ji paprastesnė, tačiau tuo viskas ir pasibaigia. Ar ji paprastesnė naudojimo požiūriu, ar mažiau galimybių? Svarbiausias klausimas – ar viską, kas bus reikalinga, bus galima atlikti su Microsoft Publisher lygiai kaip su Adobe InDesign ar QuarkXPress? O šios programos itin brangios.

Vadovėlis niekur nemoko dirbti su jokia programa. Tai dar viena priežastis, kodėl jo apimtis nedidelė. Yra kalbama būtent apie dizainą ir maketavimą.

Vadovėlio medžiaga pateikiama labai nuosekliai. Tik 56 puslapyje pradedama dirbti su spalvomis. Kol mokiniai nesuvokė juoda-balto nesiūloma dirbti su spalvomis. Tai būtų itin sudėtinga. Be to, su juoda-balta yra pakankamai daug įdomių ir netikėtų sprendimų, kuriuos, įvedus kitas spalvas, būtų sunku perteikti. Taigi, vadovėlyje einama nuo paprasto prie sudėtingo, be to mokoma kreipti dėmesį į „smulkmenas“ – pasirodo jos yra labai svarbios, kai kalbama apie meną.

Labai pamokantys yra profesionalių darbų pavyzdžiai ir jų nagrinėjimas. Tai nemaža parama, kai reikia suvokti specifines išraiškos priemones, kodėl jos panaudotos.

Mokymo priemonių komplekto pristatyme visiškai nieko neužsiminta apie antrosios knygos paskirtį. Manau, kad II dalies paskirtis turėjo būti itin smulkiai apibūdinta. Tik modulių temų plane galima orientuotis, kam reikalinga II dalis. Aš tik įsivaizduoju, kaip joje bus supažindinama su įvairiomis reikalingomis kursui kompiuterinėmis programomis, bei darbo su jomis pagrindais, nes D. Dabnerio knygos

*Kopija tikra: Elžbieriaus vertinimo skyriaus metkaliminko
Natalija Dikševičiūtė Dikš 2010-07-08*

vertime apie patį darbą su kompiuterinėmis programomis neužsimenama nei vienu žodžiu.

Kokia bus antrosios knygos apimtis, kiek joje bus informacijos? Tuomet, ar pajėgs mokiniai per ribotą laiką viską įveikti? Laiko pasirenkamajam moduliui skirta nedaug – tik 36 val. Per šį laiką reikės ne tik įsisavinti dizaino pagrindus, bet ir kelias kompiuterines programas, paruošti reikiamą informaciją, atlikti projektą, parengti jo pristatymą. Aš įsivaizduoju, kad papildomo laiko projekto atlikimui mokiniai (o ir mokytojas) negaus, nes jo nėra iš kur paimti. Dešimtos klasės mokiniui yra skirtos 32 savaitinės valandos, kurios įskaičiavus 1 val. informacinėms technologijoms yra visos išnaudotos. Reiškia, mokinys greičiausiai turės dirbti papildomai savo laisvalaikio, ar kitų dalykų užduočių sąskaita. Bet tai tik prielaida.

Tai, kad moduliui reikalingos dvi vadovėlio dalys yra trūkumas, nes mokyklos, taupydamos lėšas greičiausiai pirks tik vieną, greičiausiai pigesnę, vadovėlio dalį, likusią turinio dalį palikdamos mokytojui (trūkstamą dalį nupirks tik mokytojui).

Išvados:

Vadovėlis atitinka „Mokyklų aprūpinimo bendrojo lavinimo dalykų vadovėliais ir mokymo priemonėmis tvarkos aprašo“ (Žin., 2009, Nr. 61-2450) penktame punkte nurodytus reikalavimus.

Vadovėlis atitinka būdingus kompiuterinės leidybos modulio turiniui reikalavimus. Vadovėlis labai inovatyvus, neparkrautas, lengvai skaitomas.

Albertas Dinda

2010-07-01

*Kopija tikra: Ekspertinio vertinimo skyriaus
metodiniškai Natalija Ditkevičiūtė
Ditka 2010-07-08*