

Teorija prikaza sastavnica

Općenito

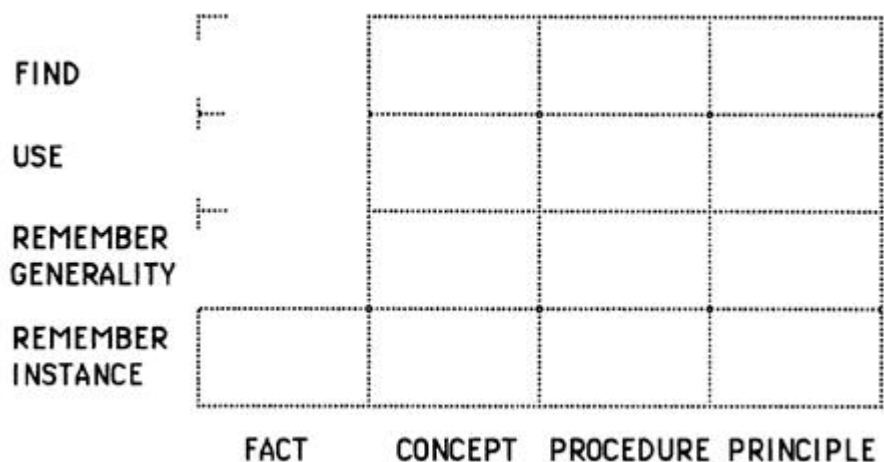
Teorija prikaza sastavnica je jedan od **kognitivističkih instrukcijskih dizajna** koje je uveo **Dave Merrill** osamdesetih godina prošlog stoljeća, čija je izvorna namjera bila **odvojiti sadržaj od instrukcijske strategije**. Na teoriju je u velikoj mjeri utjecala teorija o **uvjetima učenja** autora **Roberta Gagnea**. Prema njegovim riječima,

- *“Teorija prikaza sastavnica bila je pokušaj određivanja sastavnica od kojih bi se mogle konstruirati instrukcijske strategije.”¹⁾*

Osim određivanja tih komponenti, Merrill je predložio njihovu uporabu u svrhu stvaranja korisnih instrukcija.

Što je teorija prikaza sastavnica?

Pod utjecajem **Robert Gagne**-ove teorije **uvjeta učenja**, Merrill se složio da **različiti ishodi učenja zahtijevaju različite strategije učenja**, te je stoga njegova ideja bila predložiti strategije učenja koje su određene ciljanim sadržajem i izvedbom. Merrill je predložio 4 različite **katogorije sadržaja**²⁾:



- **činjenice** (“*proizvoljno povezani dijelovi informacija*”)
- **koncepti** (“*set objekata, događaja ili simbola koji imaju neke zajedničke karakteristike*”),
- **postupak** (“*određeni slijed koraka nužan za učenika kako bi postigao neki cilj*”), i
- **načela** (“*ili predviđanja razloga zbog kojih se događaju neke stvari u svijetu*”),

I 3 različite **katogorije željene izvedbe**³⁾:

- **dosjećanje** (“*pretraga pamćenja u svrhu povratka ili prepoznavanja ranije naučene informacije*”),
 - općenito (“*izjava o definiciji, načelima ili koracima u proceduri*”)
 - određeno (“*točno određena ilustracija objekta, simbola, događaja ili procedure*”)

- **uporaba** ("primjena generalizacije na specifičan slučaj"), i
- **pronalaženje** ("izvod ili izmišljanje nove apstrakcije").

Matrica izvedbi i sadržaja koristi se za **određivanje cilja učenja**. Svako polje matrice predstavlja jednu moguću kombinaciju sadržaja i željene izvedbe. Na primjer, ako je cilj podučiti učenika da upamti činjenice i datume o prvom svjetskom ratu, tada je to polje kombinacije dosjećanja (određenog) i činjenice. Ako je cilj podučiti učenika da prepozna humanističke ideje na renesansnim slikama tada je to polje kombinacije pronalaženja i koncepata.

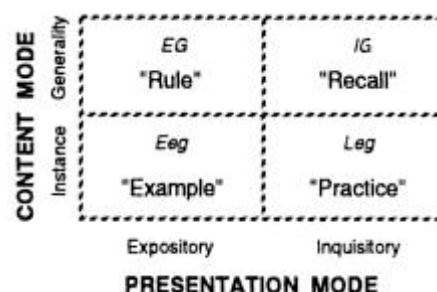
Svaki tako definirani **cilj** učenja je nadalje **karakteriziran** trima komponentama: **uvjetima, ponašanjem i kriterijem**. Merrill je konstruirao tablice koje se odnose na te koncepte za svaki od spomenutih polja matrice (Ipak, u spomenutim tablicama nije odredio razliku između dvije vrste *dosjećanja* koje su spomenute iznad). Primjer jednog reda iz tablice⁴⁾ izgleda ovako:

	CONDITIONS		BEHAVIOR		CRITERION	
	Variable 1	Fixed	Fixed	Variable 2	Fixed	Variable 3
	Given:	of/for:	will :	by:	with:	shown by:
Find Concept	Drawings Pictures Descriptions Diagrams Objects	Referents from unspecified categories	Invent Categories	Sorting and observing attributes Specifying attributes	Untimed high correlation when others use concept	

Primjer interpretacije je sljedeći:

1. (Pod uvjetima kada/Ako) su prikazane slike/cртеži (stupac 1)
2. od/odnose se na neodređene kategorije (stupac 2),
3. učenik će (ponašati se) izmisliti kategorije (stupac 3)
4. opažanjem, određivanjem i sortiranjem karakteristika (stupac 4),
5. bez vremenskih ograničenja, ali visoka korelacija sa drugima kada koriste koncept (stupac 5),
6. koje će pokazati - (stupac 6).

Sada kada je cilj učenja potpuno utvrđen, potrebno je osmisliti prezentaciju učenja. Prema Merrillu, sva kognitivna građa može i treba biti predstavljena kao niz odvojenih prezentacija sastavljenih od primarnih i sekundarnih oblika prezentacije. **Primarni oblici prezentacije** su:



- objašnjivo⁵⁾ i općenito (**pravila, EG**)
- objašnjivi prikazi slučaja (**primjeri, Eeg**)
- općenitosti koje treba istražiti⁶⁾ (**dosjećanje, IG**)
- slučajevi za istraživanje (**vježba, Leg**)

Merrillovi **sekundarni oblici prezentacija**, dodani kako bi povećali učenje, olakšavaju obradu informacija i dodaju kontekst, te uključuju **preduvjete, pomoći, mnemotehnike i povratnu informaciju**.

Uspješni instrukcijski dizajn bi trebao **sadržavati i primarne i sekundarne oblike prezentacije**. Merrill je predložio osnovne elemente za sva četiri tipa primarnih oblika prezentacije, a oni se temelje na tipu sadržaja koji bi trebao biti naučen⁷⁾. Također, on ih detaljnije opisuje i predlaže praktične primjere jednostavnih kompjuterskih aplikacija za učenje. Čineći to, on ima na umu da *“jedna od primarnih funkcija instrukcija je unaprijediti i voditi aktivno mentalno procesiranje kod učenika”* i da bi učeniku trebalo ponuditi onoliko primjera koliko želi.

Kritike

Veći broj ograničenja ovoj teoriji naveo je sam Merrill⁸⁾:

- Analiza sadržaja **se radije fokusira na (mikro) sastavnice, nego na integrirane cjeline**. Svaka faza instrukcijskog razvoja se odvija nezavisno od ostalih faza.
- Teorija zapravo ne oslovljava **probleme istraživanja znanja**.
- Rezultirajuća instrukcija često **ostaje pasivna** i podučava sastavnice ali ne i integrirano znanje i sposobnosti.
- Instrukcijski dizajner mora izgraditi **svaku prezentaciju iz osnovnih komponenti**.

Ostale kritike uključuju manjak empirijskog dokaza o vezama između unutarnjih procesa i vanjskog ponašanja, premalo objašnjenja unutarnjih procesa i manjak kategorija za kompleksno učenje rješavanja problema⁹⁾. Kasnijih osamdesetih godina, Merrill je predstavio nova razmatranja o teoriji prikaza sastavnica te ju nazvao **teorija komponentnog dizajna**.

Ključne riječi i najvažnija imena

- **Component display theory, categories of content, categories of desired performance, performance-content matrix, primary/secondary presentation forms**
- [Dave Merrill](#)

Literatura

Merrill, M. David. The Descriptive Component Display Theory. In Merrill, M. David, and David Twitchell. Instructional design theory. Educational Technology, 1994.

Learning and ID: Cognitive Apprenticeship and Component Display Theory. Learning and Instructional Design Wiki. Retrieved: 10. March 2011.

Ho, Wenyi. Merrill's Component Display Theory (CDT). Penn State University. Retrieved: 10. March 2011.

An Atomic Meme wiki: Component display theory - eLearning snippets. Retrieved: 9. March 2011.

Merrill, M. D. Instructional transaction theory (ITT): Instructional design based on knowledge objects.

Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory 2: 397–424. 1999.

Pročitaj više

Reigeluth, Charles M. Instructional-Design Theories and models: An Overview of their Current Status. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Hillsdale, New Jersey London, 1983.

1)

Merrill, M. D. Teorija instrukcijske transakcije (ITT): Instrukcijski dizajni temeljeni na objektima znanja, instrukcijski dizajnirane teorije i modeli: Nova paradigma instrukcijske teorije 2: 397–424. 1999.

2)

Merrill, M. David. The Descriptive Component Display Theory. In Merrill, M. David, and David Twitchell. Instructional design theory, p. 112. Educational Technology, 1994.

3) , 4)

Merrill, M. David. The Descriptive Component Display Theory. In Merrill, M. David, and David Twitchell. Instructional design theory, p. 111. Educational Technology, 1994.

5)

Izraz *objašnjivi* se može ugrubo objasniti i kao *govor*, *prisutan*, ili *prikazan*.

6)

Izraz *za istraživanje* se može ugrubo objasniti riječima *sumnjati*, *upitati*, ili *traži vježbu*.

7)

Vidi: Merrill, M. David. The Descriptive Component Display Theory. In Merrill, M. David, and David Twitchell. Instructional design theory, p. 123. Educational Technology, 1994.

8)

Merrill, M. David, Zhongmin Li, & Jones, Mark K. Second generation instructional design (ID2). Educational Technology0: p7-14. 1990.

9)

Spector, J. Michael. Handbook of research on educational communications and technology. Taylor & Francis, 2008.

From:
<https://learning-theories.org/> - **Learning Theories**

Permanent link:
https://learning-theories.org/doku.php?id=hr:instructional_design:component_display_theory&rev=1386879372

Last update: **2023/06/19 15:49**

