



# Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc

3. del: Primeri iz prakse –  
1. in 2. vzgojno-izobraževalno obdobje

# Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc

## 3. del, Primeri iz prakse – 1. in 2. vzgojno-izobraževalno obdobje

Strokovni urednici: Mojca Dolinar in Anita Poberžnik

Avtorice: Mateja Frece, Irena Gole, Nina Jelen, Andreja Klakočar, Vanja Kolar Ivačič, Tanja Müller, Mateja Pintar, Alenka Stegnar, Vesna Turičnik, Polona Vodičar

Strokovni pregled: Eneja Baloh, OŠ Oskarja Kovačiča Škofije in Amela Sambolić Beganović, Zavod RS za šolstvo

Jezikovni pregled: Tine Logar

Izdal in založil: Zavod RS za šolstvo

Predstavniki: dr. Vinko Logaj

Spletna izdaja

Ljubljana, 2023

Publikacija je dosegljiva na: [www.zrss.si/pdf/3.del\\_primeri\\_iz\\_prakse\\_1\\_2\\_VIO.pdf](http://www.zrss.si/pdf/3.del_primeri_iz_prakse_1_2_VIO.pdf)



arnes



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA VZGOJO IN IZOBRAŽEVANJE



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI  
SOCIALNI SKLAD

Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

[COBISS.SI](https://cobiss.si/)-ID [161230851](https://cobiss.si/161230851)

ISBN 978-961-03-0802-7 (PDF)



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav

## Vsebina

---

Priporočila za doseganje ravni digitalnih kompetenc učencev za prvo in drugo vzgojno-izobraževalno obdobje osnovne šole .....	4
Primeri iz prakse za prvo in drugo vzgojno-izobraževalno obdobje osnovne šole .....	7
Soustvarjamo prijazno in varno spletno učno okolje.....	8
Ustvarjanje zgodb s pomočjo digitalne tehnologije.....	24
Uporaba digitalne tehnologije za spremljanje in dokumentiranje učne poti in napredka pri urah dodatne strokovne pomoči – razvijanje časovne orientacije.....	35
Naj živijo ribe (Eko mulci rešujejo svet s pomočjo tehnologije) .....	45
Ful kul cajtn g četrtišolcev .....	55
Republika Slovenija in njena ureditev.....	67
Digitalna ustvarjalnost poustvarjanja proze .....	82
Iščem pozitivno in prepričam v dobro .....	90
Domače branje z Lego story visualizerjem.....	107

# Priporočila za doseganje ravni digitalnih kompetenc učencev za prvo in drugo vzgojno-izobraževalno obdobje osnovne šole

---

Prve korake v razvoj digitalnih kompetenc naredi otrok ob stiku z digitalno tehnologijo že pred vstopom v osnovno šolo. **V prvem vzgojno-izobraževalnem obdobju osnovne šole** se nadaljuje načrtno razvijanje digitalne kompetence na osnovni, prvi, in drugi ravni po DigComp 2.2 (Vuorikari idr., 2022), kjer učenec že izvaja preprosta opravila z digitalnimi tehnologijami v konkretni situaciji ob posnemanju, s pomočjo drugih, vzgojiteljev, učiteljev ali že samostojno. Opredelitev je okvirna in lahko na posameznih področjih sledimo učni skupini z delom na višjem nivoju, če učna skupina izkazuje višjo raven doseganja digitalnih kompetenc.



Na področju **INFORMACIJSKE IN PODATKOVNE pismenosti** učenec prepozna potrebo, da poišče želene podatke, informacije ali digitalne vsebine v digitalnih okoljih. Poišče jih s preprostim iskanjem in svojo pot opiše. Ob tem se uči tudi ponovno dostopati do že najdenih podatkov, informacij ali digitalnih vsebin. Ob iskanju se učenec uči prepoznavati verodostojnost in zanesljivost vsakdanjih virov podatkov, informacij in digitalnih vsebin. Najdene shranjuje za ponovno uporabo in jih preprosto organizira v mape ali drugo preprosto okolje.



Na področju **KOMUNICIRANJA IN SODELOVANJA** učenec v danih okoliščinah prepozna in uporabi preprosta digitalna komunikacijska sredstva in sodelovalna digitalna orodja, deli podatke ali informacije. Ob tem se navaja na preprosto navajanje avtorjev ali virov. Ob pomoči, z uporabo digitalnih tehnologij spozna, kako lahko sodeluje s pobudami v svojem okolju kot državljan. Pri sodelovanju v digitalnih okoljih prepozna digitalno identiteto, pove, kako paziti na svoj ugled, katere osebne podatke mora varovati, prepozna svojo digitalno sled in se spoštljivo vede pri interakciji z različnimi udeleženci.



Na področju **USTVARJANJA DIGITALNIH VSEBIN** učenec prepozna in uporabi preproste načine za ustvarjanje digitalnih vsebin v različnih formatih, da se lahko ustvarjalno izrazi. S spreminjanjem obstoječih digitalnih vsebin lahko ustvari nove po svojih zamislih. Ob tem se uči preprostih pravil navajanja avtorja, virov in uporabe licenc. Spozna in uporabi preproste ukaze za izvedbo enostavnih opravil, kot jih opravlja računalniški sistem.



Na področju **VARNOSTI** učenec prepozna vpliv digitalnih tehnologij na človeka in okolje. Uči se varnega ravnanja z digitalnimi napravami in v digitalnih okoljih. Uči se, na katere osebne podatke je treba paziti, katere podatke lahko deli z drugimi v digitalnih okoljih in kako, kako prepozna tveganje in kako ravna v neprijetnih primerih, na koga se obrne po pomoč in zaščito, kako varuje svojo digitalno identiteto, svojo zasebnost, ugled in tudi ugled drugih. Za socialno vključevanje uporablja preproste digitalne tehnologije. Pri uporabi digitalne tehnologije pazi na svoje zdravje in dobro počutje. Prepozna tudi ustrezno ravnanje z digitalnimi tehnologijami za varovanje okolja.



Na področju REŠEVANJA PROBLEMOV učenec prepozna preproste tehnične težave, spoznava preprosta digitalna orodja in išče preproste rešitve. Spoznava in uporabi preproste načine, da si prilagodi digitalno okolje. Spozna preprosta digitalna orodja in digitalna okolja za ustvarjanje, spreminjanje, izboljševanje obstoječih stvari, ki jih uporabi sam ali v skupini. Opazuje in prepoznava, kje se lahko izboljša na digitalnem področju in kako.

V drugem vzgojno-izobraževalnem obdobju osnovne šole razvijamo digitalne kompetence na srednji, tretji ravni po DigComp 2.2 (Vuorikari idr., 2022), kjer učenec uporablja digitalne tehnologije pri samostojnem reševanju preprostih nalog ali problemov. Opredelitev doseganja stopnje je okvirna in je odvisna od učne skupine in posameznikov ter njihove razvitosti digitalnih kompetenc, čemur prilagajamo učne situacije.



Na področju INFORMACIJSKE IN PODATKOVNE PISMENOSTI učenec opiše, kaj bo poiskal v digitalnih okoljih in zakaj. Ob preprostem iskanju podatkov, informacij ali digitalnih vsebin pojasni, kako jih je našel, kako dostopati do njih in se gibati med njimi. Uporabljene vire ovrednoti, ali so verodostojni, prav tako ovrednoti tudi najdene podatke, informacije ali digitalne vsebine. Zna jih tudi shraniti, preprosto organizirati v strukturiranem okolju in ponovno priklicati, kadar jih potrebuje.



Na področju KOMUNICIRANJA IN SODELOVANJA učenec uporabi običajne oblike interakcije za komuniciranje in sodelovanje. Pri tem se spoštljivo in kulturno vede pri komunikaciji in sodelovanju v različnih družbenih situacijah. Uporabi situaciji primerna komunikacijska sredstva, digitalna orodja ali digitalna okolja. Pri deljenju uporabi običajne digitalne tehnologije za deljenje podatkov, informacij ali digitalnih vsebin. Ob tem upošteva etično ravnanje in uporablja običajen način navajanja virov in avtorjev. Za proaktivno državljanstvo uporabi pripravljene digitalne storitve. Skrbi za svoj ugled in ugled drugih, varuje digitalno identiteto in upravlja digitalno sled.



Na področju USTVARJANJA DIGITALNIH VSEBIN učenec ustvari različne digitalne vsebine v običajnih formatih, značilnih za dokumente, fotografije, videoposnetke ipd. Z digitalnimi orodji spreminja že ustvarjene digitalne vsebine z vključevanjem novih idej, ob čemer z običajnim načinom navaja vire, avtorje in etično uporablja licence. Uporabi in pojasni običajne ukaze za reševanje preprostih problemov z računalniškim sistemom.



Na področju VARNOSTI učenec spoznava vpliv digitalnih tehnologij na človeka in okolje. Varno ravna z digitalnimi napravami in v digitalnih okoljih. S primernim ravnanjem v digitalnih okoljih zavaruje svoje osebne podatke in pozna preproste izjave zasebnosti s strinjanjem z uporabo osebnih podatkov v digitalnem okolju. Etično deli podatke in varuje svojo zasebnost in zasebnost drugih, digitalno identiteto in ugled. Pri uporabi digitalne tehnologije pazi na svojo zdravje in dobro počutje. Z ustreznim ravnanjem z digitalno tehnologijo varuje okolje.



Na področju REŠEVANJA PROBLEMOV učenec prepozna običajne tehnične težave in jih z običajnim reševanjem odpravi. Z običajnim načinom si prilagodi digitalno okolje. Uporabi običajna digitalna orodja in digitalna okolja za ustvarjanje, spreminjanje, izboljševanje obstoječih stvari, ki jih uporabi sam ali v skupini. Spremlja svoj razvoj na digitalnem področju in ga izboljšuje.

## Primeri iz prakse za prvo in drugo vzgojno-izobraževalno obdobje osnovne šole

---

## Soustvarjamo prijazno in varno spletno učno okolje

*Mag. Irena Gole, OŠ Bršljin*

Namen prispevka je predstaviti različne aktivnosti, namenjene učencem od 1. do 6. razreda za ustvarjanje v spletnem okolju in uvajanje varne rabe interneta, ki podpirajo 3. in 4. področje referenčnega okvirja DigComp 2.2 *ustvarjanje digitalnih vsebin* in *varnost*. Sodobna tehnologija je postala del vsakdanjika, zato je pomembno, da delujemo preventivno in učence učimo varne in odgovorne rabe spleta in elektronskih naprav. V prvem vzgojno-izobraževalnem obdobju se aktivnosti začnejo s pogovorom, s katerim dobimo vpogled v aktivnosti učencev na spletu in njihovo poznavanje digitalne tehnologije. Nadaljujemo z različnimi dejavnostmi na področju varovanja osebnih podatkov, pogovori in ogledi animiranih risank, poslušanjem različnih zgodb, izdelavo piktogramov, oblikovanjem družinskih pravil idr. Pri tem učenci razvijajo odnos do digitalne tehnologije ter spoznavajo različne pasti in tveganja na internetu. V drugem vzgojno-izobraževalnem obdobju so dejavnosti namenjene spoznavanju digitalnega odtisa, ustvarjanju novih digitalnih vsebin, smiselnosti spletnih izzivov in primernemu vedenju na spletu. Učenci se naučijo uporabljati sodobne tehnologije za učenje in raziskovanje, si širijo obzorja svojega znanja, ob tem pa se zavedajo nevarnosti na spletu, varnosti njihove identitete, pomembnosti digitalnega odtisa, prepoznavanja možnih digitalnih groženj ter pasti čezmerne uporabe različnih tehnologij. Z vidika razvoja digitalnih kompetenc DigComp 2.2 razvijajo informacijsko in podatkovno pismenost z uporabo virov ([safe.si](http://safe.si), [varninainternetu.si](http://varninainternetu.si), [varniinternet.si](http://varniinternet.si)). Z vidika modela SAMR smo pri didaktični rabi dosegli nadgradnjo učnih aktivnosti. V okviru razvijanja vključujoče poučevalne prakse smo razvijali učenje, ki omogoča socialne izkušnje in socializacijo, pozornost smo namenili čustvom, ki usmerjajo delovanje posameznika, in osnovali učni proces, ki izhaja iz predznanja in zmožnosti mišljenja. Pri delu smo vključili podporo ROID-a, ki je svetoval pri izbiri virov in sodeloval pri izpeljavi učnega procesa.



Področje: družboslovje	Obdobje: 1. in 2. VIO
Tematski sklop: <b>varni na internetu</b>	Število ur: tehniški dan

### Operativni cilji:

#### Učenci:

- presojuje o tem, kako tehnološki in družbeni razvoj vplivata na kakovost življenja ljudi;
- razvijajo spoznavne, emocionalne, socialne spretnosti in strategije vseživljenjskega učenja (digitalna pismenost);
- uporabljajo različne strategije v različnih socialnih situacijah (učne, sodelovanja, reševanja sporov idr.) in jih vrednotijo;
- znajo na primeru predstaviti, utemeljiti svoja stališča in vrednote;
- samostojno načrtujejo dejavnosti za dosego cilja;
- predlagajo, poiščejo in uporabijo različne vire za pridobivanje podatkov;
- razložijo, utemeljijo, kritično presojuje in vrednotijo podatke, sklepe, vire;
- prepoznajo učinkovitost uporabljenih dejavnosti pri raziskovanju, ugotoviti, kaj je bilo učinkovito in zakaj.

#### Učenci razvijajo digitalne kompetence:

- informacijska pismenost (iskanje informacij in virov v digitalnih okoljih, analiza informacij, primerjanje in kritično ocenjevanje verodostojnosti in zanesljivosti informacij ter njihovih virov)
- digitalno komuniciranje in sodelovanje (učinkovita in odgovorna raba digitalnih tehnologij za komuniciranje, sodelovanje ter aktivno digitalno državljanstvo)
- izdelovanje digitalnih vsebin (poustvarjanje in izdelovanje digitalnih vsebin v različnih formatih, navajanje virov)
- odgovorna raba (vzbujanje pozitivnega odnosa ter spodbujanje ustvarjalne in odgovorne rabe digitalne tehnologije) (Redecer, 2018)

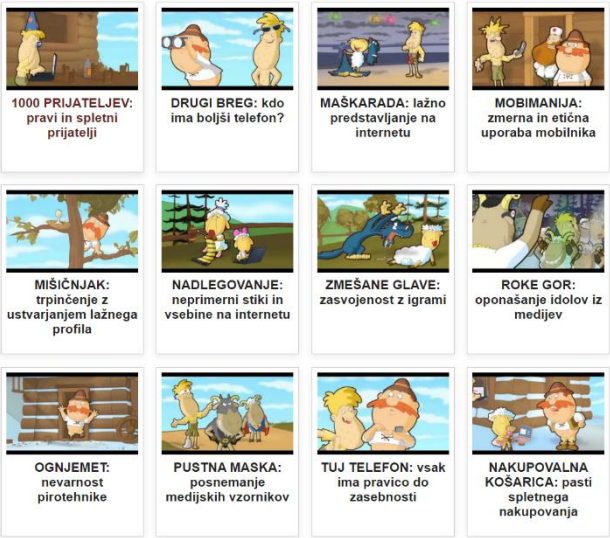

#### Učenci razvijajo prečne veščine:


- kritično mišljenje
- reševanje problemov
- veščine sodelovanja in komunikacije
- metakognitivne veščine
- inovativnost in ustvarjalnost

## Potek dejavnosti



### 1. razred



Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenci v pogovoru podajo svoje izkušnje z digitalno tehnologijo in spoznavajo problematiko čezmerne uporabe interneta in elektronskih naprav.</p> <p>Učenci si ogledajo izbrane animirane risanke in sodelujejo v aktivnem pogovoru ob ogledu (vir: <a href="https://safe.si/video/risanke-ovcesk">https://safe.si/video/risanke-ovcesk</a>).</p> <p>- Mobimanija</p>	<p>Učitelj vodi pogovor s pomočjo vprašanj:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Zakaj največkrat posežemo po telefonu?</li><li>• Koliko uporabljate računalnike, mobilne telefone, tablice in druge naprave?</li><li>• Kaj najraje počnete na internetu oz. telefonu/tablici?</li><li>• Ali imate doma pravilo za uporabo omenjenih naprav?</li><li>• Ali jih lahko uporabljamo med kosilom ali večerjo?</li><li>• Kaj menite o igranju iger na telefonu ali tablici ponoči?</li><li>• Kako se počutite, ko starši rečejo, da ne smete biti na telefonu/računalniku/tablici?</li><li>• Ali poznate pravilo, da naj bi vse naprave (računalnike, telefone, tablice ...) uporabljali največ 2 uri na dan?</li><li>• Kaj bi lahko počeli, namesto da smo na kateri koli napravi?</li></ul> <p>Učitelj vodi pogovor po ogledu animiranih risank.</p> <p>- Risanka Mobimanija prikazuje zmerno in etično uporabo mobilnega telefona.</p>	

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zmešane glave</li> <li>- Pustna maska – govori o tem, da ne smemo oponašati vsega, kar vidimo na spletu, televiziji ali v kinu.</li> </ul> <p>Ustvarjajo piktograme prostočasnih aktivnosti, ki jih izvajamo namesto uporabe mobilnega telefona.</p> <p>Sooblikujejo pravila in izdelajo plakat z družinskimi pravili za uravnoteženo rabo interneta.</p> <p>Izdelajo igre za prostočasne aktivnosti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kdaj so otroci preveč časa na telefonu?</li> <li>○ Ali takoj odložite telefon, ko vam to rečejo starši?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Glavna tema risanke Zmešane glave je zasvojenost z igrami.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kaj menite, kdaj postanete zasvojeni z igrami/s telefonom?</li> </ul> </li> <li>- Risanka Pustna maska govori o tem, da ne smemo oponašati vsega, kar vidimo na spletu, televiziji ali v kinu.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ali poznate kake znane osebe s spleta/televizije?</li> <li>○ Ali ste že kako znano osebo videli v živo? Ali je takšna, kot ste si jo predstavljali?</li> </ul> </li> </ul> <p>Učitelj pripravi kartončke za risanje piktogramov. Poda navodilo.</p> <p>Učitelj vodi učence, da sooblikujejo pravila in izdelajo plakat. Po potrebi jim pomaga pri zapisu.</p> <p>Učitelj pripravi različen material iz katerega učenci izdelajo različne igre, npr. labirint iz odpadne embalaže.</p>	<p><b>Slika 1:</b> Animirane risanke, <a href="https://safe.si/video/risanke-ovcesk">https://safe.si/video/risanke-ovcesk</a></p>  <p><b>Slika 2:</b> Ustvarjanje piktogramov prostočasnih aktivnosti (Lastni vir.)</p> 

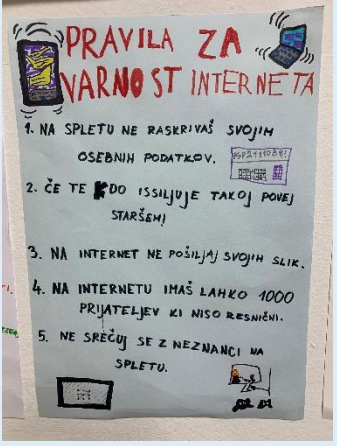
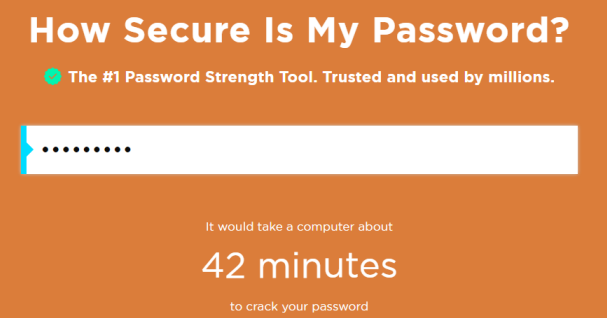
Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenci predstavijo piktograme in plakate.</p> <p>Preizkušajo igre, ogledajo si piktograme in plakate.</p> <p>Evalvacija dela in tehniškega dne.</p>	<p>Učitelj spremlja igro učencev.</p> <p>Učitelj pripravi evalvacijske lističe (Priloga 1) – 2 zvezdici in 1 želja, kjer učenci zapišejo ali narišejo 2 stvari/aktivnosti, ki sta jim bili všeč, ter 1 aktivnost/stvar, ki bi jo želeli izboljšati.</p>	<p><b>Slika 3:</b> Izdelava iger iz odpadne embalaže za prostočasne aktivnosti (Lastni vir.)</p> 

## 2. razred

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenci poslušajo zgodbo Ne vem natančno (Priloga 2) in se ob tem pogovarjajo.</p> <p>Učenci govorijo o svojih čustvih, jih prepoznavajo in jih uprizorijo z obrazno mimiko.</p> <p>Učenci ob posameznih primerih ugotavljajo, katero čustvo bi veljalo za opisani primer.</p>	<p>Učitelj vodi pogovor po poslušanju zgodbe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Na kaj je zajček ponosen?</li> <li>- Zakaj je zajčka strah?</li> <li>- Kako očka opazi, da je z zajčkom nekaj narobe?</li> <li>- Kako očka pomaga zajčku?</li> <li>- Ali vam starši tudi pomagajo, ko vas je strah? Kako vam pomagajo?</li> </ul> <p>Učitelj se z učenci pogovori o čustvih:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Katera čustva poznate?</li> <li>- Kaj storite, kadar se tako počutite?</li> <li>- Ali poznate druge možnosti?</li> </ul> <p>Učitelj predstavi primere. Pri tem je pomembno, da ni nobenega »pravilnega« ali napačnega« odgovora.</p> <p>Primeri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Otrok pogreša svojo starejšo sestro, ki je ni doma, ker je šla s šolo za pet dni na tabor.</li> <li>- Otrok je razbil svojo najljubšo skodelico.</li> <li>- Otrok dobi dolgo pričakovani obisk babice in dedka.</li> <li>- Otrok si sme danes ogledati najljubšo risanko.</li> <li>- Otrok mora k zdravniku in dobi injekcijo.</li> <li>- Otrok vidi, da je en otrok nesramen do drugega.</li> <li>- Otrok je videl grozljiv video na YouTubu.</li> </ul>	<p><b>Slika 4:</b> Kocka čustev (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 5:</b> Uporaba kocke za lažji prikaz čustev (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenci izdelajo kocko čustev.</p> <p>Ogledajo si animirane risanke (vir: <a href="https://safe.si/video/risanke-ovcesk">https://safe.si/video/risanke-ovcesk</a>):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Roke gor: oponašanje idolov iz medijev</li> <li>- Osel: Internet nikoli ne pozabi napak iz preteklosti</li> <li>- 99: Verižna pisma za srečo</li> </ul> <p>Učenci ustvarijo piktograme, s pomočjo katerih prikažejo pravila za varno uporabo spleta.</p> <p>Refleksija dela in tehniškega dne (Priloga 3).</p>	<p>- Otrok pove nekaj, kar ni res (se zlaže, da ni razbil vaze).</p> <p>Učitelj predstavi osnovna čustva ter učencem razdeli predlogo kocke.</p> <p>Učitelj vodi pogovor ob ogledu posamezne risanke. Učenci povedo svoje izkušnje in izkušnje starejših sorojencev, ki jih imajo z uporabo spleta.</p> <p>Učitelj vodi učence pri ustvarjanju pravil varne rabe interneta. Najprej se pogovorijo, nato narišejo piktograme in ustvarijo plakat.</p> <p>Učitelj pripravi refleksijo.</p>	<p><b>Slika 6:</b> Razredna pravila za varno rabo spleta (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 7:</b> Refleksija dela in tehniškega dne (Lastni vir.)</p> 

### 3. razred

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenci preberejo ali poslušajo zgodbo Kaj lahko ljudje vedo o meni? (Priloga 4)</p> <p>Učenci na primerih določijo, katere stvari lahko zaupajo neznancem, npr. ljudem na ulici, katere delijo samo s sošolci, katere samo s prijatelji, katere samo s starši in katerih ne delijo z nikomer.</p> <p>Učenci izdelajo plakat z naslovom Varni internet, kamor zapišejo soustvarjena pravila za varno uporabo spleta.</p> <p>Učenci govorijo poznana gesla in preverijo, ali so varna. Najprej preverijo imena svojih ljubljencev, rojstne datume, nato iščejo zahtevnejša gesla. Poskušajo najti najbolj varno geslo.</p>	<p>Učitelj razdeli lističe z zgodbo ali predvaja zgodbo. Nato vodi pogovor o prebrani zgodbi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kdo se igra na igrišču?</li> <li>- Kako se imenuje njihova igra?</li> <li>- Ali bi morali dovoliti gospe, da se vključi v igro?</li> <li>- Zakaj se mama ježevka razveseli?</li> <li>- Česa smo se naučili iz zgodbe? Česa ljudem, ki jih ne poznamo, ne smemo pripovedovati?</li> <li>- Ali se o tem pogovarjate tudi doma?</li> </ul> <p>Pogovor, katere skrivnosti se ne sme razkrivati na spletu. Pogovor o pomembnosti varovanja skrivnosti.</p> <p>Učitelj vodi pogovor o pravilih. Skupaj presojujejo, kaj se sme in kaj se ne sme početi na spletu.</p> <p>Učitelj na povezavi <a href="https://www.security.org/how-secure-is-my-password/">https://www.security.org/how-secure-is-my-password/</a> preverja gesla, ki jih povedo učenci. Učitelj jih usmerja in jim pove, kakšna je značilnost dobrega in varnega gesla:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• geslo je dolgo vsaj 10 znakov, še bolje, če jih ima 12 ali več,</li> </ul>	<p><b>Slika 8:</b> Pravila za varna rabo interneta (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 9:</b> Kako varno je naše geslo, <a href="https://www.security.org/how-secure-is-my-password/">https://www.security.org/how-secure-is-my-password/</a></p> 

Učenci izdelajo piktograme, s pomočjo katerih prikažejo pravila za varno uporabo spleta.

Učenci samoevalvirajo tehniški dan, nato se o doživetjih pogovorijo v dvojicah in kasneje še v skupinah. Na koncu vsaka skupina predstavi skupne ugotovitve (Priloga 3).

- sestavljeno je iz malih in velikih črk, števil in posebnih znakov, kot so #?!-.,%&@ß,
- na pogled je videti, kot da je sestavljeno naključno,
- lahko si ga je zapomniti,
- za vsako spletno mesto imamo svoje geslo.

Najlažje ga oblikujemo tako, da zapišemo stavek in si nato zapomnimo prve črke besed in ločila iz stavka (vir: <https://safe.si/nasveti/moja-identiteta-in-zasebnost/varna-gesla>).

Učitelj učencem prepusti, da so ustvarjalni, in jih opazuje ter se po potrebi vključi v proces ustvarjanja.

Učitelj pripravi evalvacijski listič in vodi evalvacijo.



**Slika 10:** Piktogrami za varno rabo interneta (Lastni arhiv.)



**Slika 11:** Izpolnjeni evalvacijski vprašalnik ob koncu tehniškega dne (Lastni vir.)



#### 4., 5. in 6. razred

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenci izvedejo aktivnost »viharjenje možganov« ob besedni zvezi digitalni odtis.</p> <p>Učenci sodelujejo v pogovoru in si ogledajo nasvete za varno rabo interneta.</p> <p>Učenci povedo, ali so že slišali za spletne izzive, in jih naštejejo (Sinji kit, momo ...).</p>	<p>Učitelj na tablo ali v spletno učilnico zapiše besedno zvezo »digitalni odtis«. Nato vodi razpravo o digitalnem odtisu (vir: <a href="https://www.varniinternet.si/blog/96-ucna-ura-o-digitalnih-odtisih">https://www.varniinternet.si/blog/96-ucna-ura-o-digitalnih-odtisih</a>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kaj vse lahko izvemo o tebi na spletu?</li> <li>- Kje vse puščamo digitalne odtise?</li> <li>- Ali na spletu počneš kaj takšnega, česar starši ne smejo izvedeti?</li> <li>- Kakšni pa so vaši digitalni odtisi?</li> </ul> <p>Razloži, da je to zbirka vseh sledi, ki jih puščaš med uporabo katere koli elektronske naprave.</p> <p>Učitelj vodi pogovor o spletnih izzivih. Spletni izzivi so lahko nevarni, saj se lahko pri izvajanju poškodujemo ali celo ogrozimo svoje življenje. Lahko pa so tudi pozitivni. Izzivi lahko spodbujajo k branju, učenju, druženju, kjer zahtevajo nekaj vaje in spretnosti za uspešno izvedbo (vir: <a href="https://safe.si/neprimerne-in-nezakonite-vsebine/spletni-izzivi">https://safe.si/neprimerne-in-nezakonite-vsebine/spletni-izzivi</a>).</p> <p>Učitelj predvaja videoposnetek in vodi pogovor po ogledu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zakaj Živa pazi, katere podatke objavi?</li> <li>- Ali objavlja fotografije brez vednosti prijateljev?</li> <li>- Kako se odloči za sprejemanje prijateljev na Facebooku?</li> </ul>	<p><b>Slika 12:</b> Zapisi učencev, kaj je digitalni odtis. (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 13:</b> Kviz v Google obrazcih (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenci si ogledajo videoposnetek Znaš poskrbeti za svojo varnost na spletu (Infodrom; vir: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sGPrSM33qWA">https://www.youtube.com/watch?v=sGPrSM33qWA</a>).</p> <p>Izdelajo spletni kviz (Google obrazci ali Kahoot), s katerim preostale učence opozorijo na digitalni odtis, zakaj ni dobro sodelovati pri spletnih izzivih in kako poskrbeti za varnost na spletu.</p> <p>Učenci samoevalvirajo tehniški dan, nato se o njem pogovorijo v dvojicah in kasneje še v skupinah. Na koncu vsaka skupina predstavi skupne ugotovitve (Priloga 3).</p>	<p>Učitelj predstavi Google obrazce oz. Kahoot in nudi pomoč pri izdelavi kviza.</p> <p>Učitelj pripravi evalvacijski listič in vodi evalvacijo.</p>	<p><b>Slika 14:</b> Kviz, izdelan v aplikaciji Kahoot (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 15:</b> Evalvacija izvedenih dejavnosti (Lastni arhiv.)</p> <div data-bbox="1391 651 2004 986"> <p><b>Evalvacija</b></p> <p>Kaj smo se naučili?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Da pomislimo, preden kaj rečemo.</li> <li>• Da je kdaj bolje molčati.</li> <li>• Da smo prijazni.</li> <li>• Da delimo na spletu po premisleku.</li> </ul> <p>*Zapomnila sem si da, ma vamno gredo 3 znakov, made in velike croke in tšviltke.</p> <p>*Zapomnila sem si, da lahko haspleta napišeš samotisto kar si upaš povedati v #ŽENO.</p> <p>*Zelv delo je video, ber so tudi opozorili, da moramo na spletu biti previdni. *Zapomnil sem</p> <p>*Bil mi je všeč, ker se to lahko zgodi vsakemu.</p>  </div>

### Vloga ROID-A/KID-A

Učitelj ROID je sodeloval pri izbiri virov ter pri izpeljavi dela učnega procesa, ki je potekal v računalniški učilnici.

## Evalvacija

Izvedene dejavnosti prikazuje področje vrednotenja po pedagoškem kolesu, po katerem z učenci razvijamo podajanje lastnih mnenj, razmišljanje in komentiranje, pri tem pa razpravljajo, sklepajo, argumentirajo, odkrivajo, preverjajo in reflektirajo. Model SAMR prikazuje stopnjo uporabe digitalnih tehnologij pri vzgojno-izobraževalnem procesu. Po modelu SAMR smo dosegli stopnjo preoblikovanje – učenci so z uporabo digitalnih tehnologij pripravili kvize. Pri dejavnostih smo uporabljali različne vire, jih vrednotili, se pogovarjali in komentirali spletne aktivnosti, presojali ravnanja v razpravah. Temeljni namen predstavljenih primerov je za odgovorno in etično rabo spleta in digitalnih tehnologij. Aktivnosti, ki smo jih izvajali z učenci, so s samo uporabo digitalnih tehnologij učinkovitejše, nekatere od naštetih pa pomenijo tudi spremembo, ki je zaradi uporabe tehnologij lahko tudi kompleksnejša. Z vidika Evropskega okvira digitalnih kompetenc za izobraževalce (DigCompEdu 6) izpeljane aktivnosti razvijajo odgovorno rabo 6. področja, to je *vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc*.

Dejavnosti vključujejo vsa načela poučevanja vključujoče prakse, saj je učenec v središču in je njegov glas slišan, prepoznava se učenčeve individualne razlike, učenci so načrtno vključeni v sodelovalno učenje, se pogovarjajo o čustvih, izražajo svoja čustva, občutke in zamisli ter zmožnosti vživljanja v občutke drugih, lahko izbirajo naloge različnih stopenj, ki jim predstavljajo izziv in pozitivno čustveno izkušnjo, prav tako razumejo, zakaj se učijo in kdaj bodo uspešni, ter ob vsem tem znajo svoje znanje uporabiti v različnih situacijah, ki jih lahko tudi sami izbirajo.

## Refleksija

Učenci so tehniške dneve zelo dobro sprejeli, bili so motivirani in so pri vseh dejavnostih z veseljem sodelovali. Pri uporabi digitalnih pripomočkov se je treba zavedati, da so nekateri učenci večji uporabe, medtem ko drugi potrebujejo več pomoči učitelja. Pri tem je v veliko pomoč učitelj ROID/KID. Učenci radi ustvarjajo v skupinah, se učijo medvrstniško, se učijo uporabljati sodobne tehnologije za učenje in raziskovanje, si širijo obzorja svojega znanja, ob tem pa se zavedajo nevarnosti na spletu, varnosti njihove identitete, pomembnosti digitalnega odtisa, prepoznajo digitalne grožnje ter za zavedajo pasti čezmerne uporabe različnih tehnologij. Pomembno je, da jih ozaveščamo in z rednimi aktivnostmi delujemo preventivno ter jih učimo varne in odgovorne rabe spleta in elektronskih naprav za življenje.

## VIRI IN LITERATURA

- Budnar, M., Kerin, M., Umek, M., Rztresen, M., Mirt, G. (2011). *Učni načrt. Program osnovna šola. Družba*. Ljubljana: Ministrstvo RS za šolstvo in šport in Zavod RS za šolstvo.
- Redecer, C. (2018). *Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.
- *Risanke Ovce.sk*. Pridobljeno s spleta: <https://safe.si/video/risanke-ovcesk>
- Spletna stran *Safe.si*. Pridobljeno s spleta: <https://safe.si/>
- Spletna stran *Varni na internetu*. Pridobljeno s spleta: <https://www.varninainternetu.si/>
- Spletna stran *Varni internet*. Pridobljeno s spleta: <https://www.varniinternet.si/>

**PRILOGE**

**P1 – Evalvacijski listič v 1. razredu**

**IME:** \_\_\_\_\_



## P2 – Zgodba Ne vem natančno

### Zgodba: **Ne vem natančno**

Zajček nekako ni povsem prepričan. Včeraj mu je njegov stric podaril resnično super obesek za ključe. Videti je tako kot mini mobilni telefon. Lahko celo menjaš slike. Tudi ježku se zdi obesek za ključe res čudovit. To zajčka veseli, saj je obesek potem res nekaj zelo posebnega. Ampak kaj, ko je ježek zdaj mogoče zavisten? Morda ježek celo meni, da mora zajček obesek za ključe deliti z ježkom in muco? Morda ježek želi, da zajček vstavi ježkovo sliko namesto slike avtomobila, ki jo ima zdaj. Morda želi ježek obesek za ključe imeti tudi sam?

Zajček je torej ponosen, vendar pa ga je tudi strah. Vesel je, vendar hkrati ne ve, kaj naj zdaj naredi. Zajček kar na enkrat ne ve natančno, kako se počuti. Očka zajec to opazi in ga vpraša, kaj se dogaja, ko ga zvečer odnese v posteljo. Zajček reče: „Nič, očka.“ Ampak očka pozna sinčka in opazi, da je nekaj narobe. Potem pride zajček z resnico na dan: Pove, da ne ve, kako se počuti in kaj naj naredi. Očka mu pomaga odkriti, kako se počuti in kaj želi narediti. Takoj ko zajček ve, kako se počuti in kaj lahko zdaj naredi, lahko končno mirno spi. Hvala, očka.

### **Kaj narediš, ko ne veš natančno, kako se pravkar počutiš?**

Vir: [https://otroci.safe.si/sites/default/files/10\\_ne\\_vem\\_natančno\\_192.mp3](https://otroci.safe.si/sites/default/files/10_ne_vem_natančno_192.mp3)



### P3 Evalvacija tehniškega dne

## EVALVACIJA TEHNIŠKEGA DNE

Nariši s smeškom, kako ti je bilo danes všeč na tehniškem dnevu.

Opiši svoje delo tako, da narišeš ustreznega smeška (pomoč: smeški s kocke):

Znanje:	Sodelovanje:	Vedenje:	Izvirnost:

Pohvalim lahko:

---

---

Nariši simbol, s katerim prikažeš, kaj si se danes naučil/-a.

#### **P4 Zgodba – Kaj lahko ljudje vedo o meni?**

##### **Kaj lahko ljudje vedo o meni?**

Muca, ježek in zajček sedijo na igrišču in se igrajo novo igro. Igra se imenuje *kaj lahko vedo samo najboljši prijatelji* Pravkar so si jo izmislili. Vsi trije ugibajo stvari drug o drugem, tiste stvari, ki jih lahko vedo samo oni, torej najboljši prijatelji. Pa se vmeša gospa, ki sedi v bližini. Tudi ona želi postavljati vprašanja. Vendar se mucu zdi, da se je to ne tiče, in nenadoma zakriči „Ujemi me!“ ter steče stran. Druga dva stečeta za njo. Veliko kasneje vsi trije razpravljajo: Ali bi morali dovoliti, da se tudi gospa igra? Kaj se sme povedati nekemu drugemu in česa ne? Tedaj reče muca, da tudi ona pravzaprav ne mara, da njena mama babici po mobilnem telefonu pripoveduje stvari o njej, čeprav je njena babica najboljša babica na svetu. In mama ježevka je rekla ježku, da tudi po spletu ne sme drugim povedati ničesar, kar se jih ne tiče. Vsi trije se trudijo razmišljati, kaj bi to lahko pomenilo. Njihova imena? Njihova najljubša igra? Ali morda to, česa jih je strah? Čisto natančno pravzaprav ne vedo niti sami. Zato torej vprašajo mamo ježevko in ona jim razloži, da imajo čisto prav: kako jim je ime, kje stanujejo, koliko so stari in kam hodijo v vrtec, vse to so stvari, ki se drugih ne tičejo. In mama ježevka pohvali vse tri: „Tisto z gospo v parku ste pa res dobro naredili! Zelo ste prebrisani!“ Ta pohvala vse tri seveda razveseli in zelo so ponosni, da so prisluhnili svojemu notranjemu čudnemu občutku in se pravilno odzvali.

##### **Česa se tujcem nikoli ne sme pripovedovati o sebi?**

Vir: <https://otroci.safe.si/zgodbice-trije-prijatelji#Kaj%20lahko%20ljudje%20vedo%20o%20meni>

## Ustvarjanje zgodb s pomočjo digitalne tehnologije

Alenka Stegnar, OŠ Franceta Prešerna, in Tanja Müller, ZRSŠ

Namen prispevka je prikazati različne primere ustvarjanja zgodb s pomočjo digitalnih tehnologij. Učenci spoznajo več načinov uprizarjanja zgodb ter pravljic, prek stripa, primera pripovedovanja videozgodb in klasičnega zapisa zgodbe v digitalni knjigi. Spoznajo strip in ga tudi izdelajo. S kombinacijo slike in besede so izražali motivacijo za ravnanje njihovih književnih oseb. Učni sklop je bil izveden pri predmetu slovenščina, tema pa je medpredmetno povezana z likovno umetnostjo. Po navadi stripe slikamo, tokrat pa smo ga izdelali s pomočjo aplikacije. Izdelavo stripov ponuja veliko aplikacij. Zaradi možnosti izdelave avatarja, enostavne rabe, privlačnih slik in dodatnih funkcij smo se odločili za uporabo aplikacije *Pixton*. Preden so se učenci lotili izdelave stripa, so se seznanili z osnovnimi pravili vedenja in odgovornim ravnanjem z digitalnimi napravami, izdelali so tudi svoje avatarje, iz katerih so oblikovali razredno sliko. V nadaljevanju je sledil priklic predznanja o lastnostih pravljice v skupini. Z uporabo lego kock so postavili različne scene za dogajalni prostor svojih pravljic. S pomočjo tabličnih računalnikov so fotografirali različne postavitve lego kock, s katerimi so prikazali vse faze svojih pravljic. Urejali in izbirali so fotografije. Sledil je vnos fotografij v programu iMovie! Končni izdelek je bil videoposnetek celotne pravljice ob pripovedovanju učencev in animiranim prikazom dogajanja prek lego zgodbe. Prikazan je tudi drugi način izdelave animiranih zgodb, z uporabo Windows Movie Makerja in ročno narisanih premičnih elementov zgodbe in ozadja na papirju. Za digitalni zapis besedila pravljice pa smo izbrali program BookCreator.

Pri izvedbi učnega sklopa smo uporabljali namizne in tablične računalnike. Učni sklop je zastavljen tako, da se v okviru slovenščine in likovne umetnosti učenci digitalno opismenjujejo. Spoznavali so, kako varno uporabljajo naprave in spletni brskalnik. Po klasifikaciji DigCompEdu 6.3 dejavnost razvija digitalne kompetence učencev s področja odgovorne rabe, reševanja problemov in s področja izdelovanja vsebin. Dejavnosti so oblikovane tako, da se učenci izrazijo prek digitalnih sredstev, (po)ustvarjajo in izdelajo digitalno vsebino.



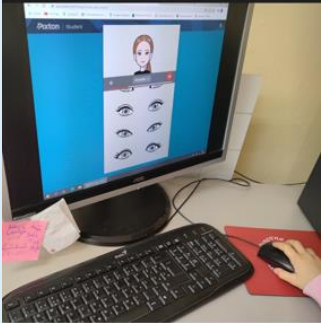
Predmet: slovenščina	Razred: 3.
Učni sklop: <b>tvorjenje umetnostnih besedil</b>	Število ur: 3–4



### Operativni cilji:


#### Učenci:

- razumejo in uporabljajo izraz *strip*;
- kombinirajo sliko in besedo in izdelajo multimodalno besedilo;
- zgodbi dajo ustrezen naslov;
- s kombinacijo risbe in zapisa izražajo motivacijo za ravnanje književnih oseb;
- oblikujejo zgodbo, kjer si dogajanja sledijo;
- s kombinacijo risbe in zapisa (npr. strip) izražajo motivacijo za ravnanje književnih oseb;
- pri oblikovanju izdelka uporabijo preprosta računalniška orodja;
- tvorijo pravljice in pri tem upoštevajo značilnosti te literarne vrste;
- obdelujejo v skupini;
- pri pripovedovanju uporabljajo t. i. "pravljичni ton";
- pri zapisu uporabljajo končna ločila in velike začetnice;
- pri slikanju uporabljajo preprosta računalniška orodja;
- spoznavajo osnove pripovedovanja zgodb skozi slike;
- kreirajo in oblikujejo ideje za scenarij;
- snemajo kratek animirani film;
- upoštevajo bonton pri uporabi spleta in naprav;
- varno priklopijo in izklopijo tablični in namizni računalnik ter se učijo dela z miško in tipkovnico;
- spoznajo pojme varnost na spletu, spletna stran in spletni naslov;
- izkazujejo pozitivno pripravljenost za medsebojno pomoč;
- se učijo kreativnega in učinkovitega reševanja problemov.

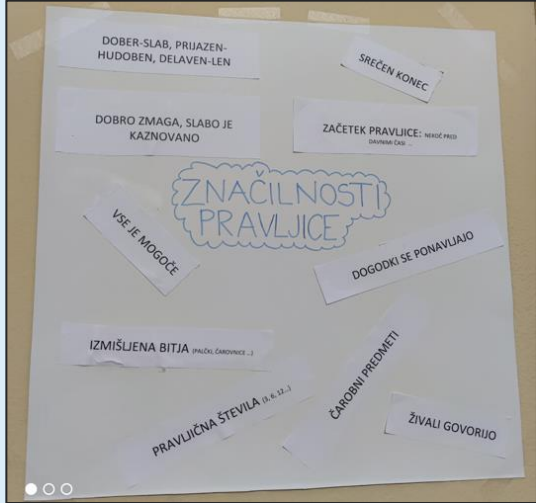
## Potek dejavnosti



Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>UVOD</b></p> <p>Se seznanijo z bontonom pri uporabi računalnikov.</p> <p>Varno vklopijo naprave in odprejo spletni brskalnik.</p>	<p>V programu Pixton ustvari virtualno učilnico.</p> <p>Vodi pogovor o osnovnih pravilih vedenja z digitalnimi napravami in kako z njimi odgovorno ravnamo.</p> <p>Učencem razdeli tablične računalnike oziroma dodeli namizni računalnik in jih vodi ter jim po potrebi svetuje/pomaga.</p>	
<p><b>IZDELAVA AVATARJA</b></p> <p>Se seznanijo s spletnim bontonom.</p> <p>Vpišejo ustrezni spletni. naslov: <a href="https://login.pixton.com/wehkc8">https://login.pixton.com/wehkc8</a></p> <p>V program vpišejo ustrezno geslo.</p> <p>Ustvarijo svoj avatar.</p>	<p>Učencem po potrebi razloži, kako s tipkovnico ustvarijo simbole: poševnica, pika ...</p> <p>Pojasni, da je treba ustvariti avatar – računalniški lik, ki predstavlja učenca.</p>	<p><b>Slika 1:</b> Delo z namiznim računalnikom (Lastni vir.)</p> 


Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
		<p><b>Slika 2:</b> Delo s tabličnimi računalniki (Lastni vir.)</p>  <p><b>Primeri komentarjev učencev:</b></p> <p><i>“Tvoji lasje so predolgi, mislila sem, da je to T.”</i></p> <p><i>“Zares imaš take oči in pogled! Še majica je res podobna tvoji.”</i></p>
<p><b>OBLIKOVANJE RAZREDNE SLIKE IN MEDVRSTNIŠKA POVRATNA INFORMACIJA</b></p> <p>Poiščejo svoj avatar v množici drugih.</p> <p>Svojim sošolcem podajo povratno informacijo o ustreznosti avatarja.</p>	<p>Oblikuje razredno sliko.</p> <p>Podaja povratne informacije.</p>	<p><b>Slika 3:</b> Razredna slika (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Glede na povratne informacije po potrebi avatar nadgradijo ali spremenijo.</p>		
<p><b>PREDSTAVITEV ZNAČILNOSTI STRIPA</b></p> <p>Učenci se razdelijo v skupine.</p> <p>Razrezane dele stripov v skupini sestavijo v smiselno zgodbo.</p> <p>Sestavljenemu stripu dajo naslov.</p> <p>Preberejo/predstavijo sestavljene stripe drugim skupinam.</p> <p>Sošolcem dajo povratno informacijo o ustreznosti naslova stripa in po potrebi naslov spremenijo ali popravijo.</p>	<p>Razreže kratke stripe ali del stripa, ki ga učenci sestavijo v smiselno zgodbo.</p> <p>Vodi pogovor o tem, kaj je strip, poimenuje značilnosti stripa: <i>okvirčki, besedilo v oblačkih, spremno besedilo in kako dopolnjuje sliko.</i></p> <p>Učencem na projekciji prikaže, kako v aplikaciji <i>Pixton</i> oblikujejo svoj strip.</p>	<p><b>Slika 4:</b> Razrezani stripi (Lastni vir.)</p> 
<p><b>SOOBLIKOVANJE KRITERIJEV USPEŠNOSTI</b></p> <p>Sodelujejo in sooblikujejo kriterije uspešnosti.</p>	<p>Pri sooblikovanju kriterijev vodi učence in jih zapisuje na tablo.</p>	<p><b>Kriteriji uspešnosti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dolžina stripa je najmanj štiri okvirčke.</li> <li>• Uporabljam oblačke, ki predstavljajo govor knjiženih oseb.</li> <li>• Dogajanja so jasna in si sledijo.</li> <li>• Strip ima primeren naslov.</li> <li>• Upoštevam velike začetnice in ločila.</li> <li>• Strip je izviren.</li> </ul>

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>INDIVIDUALNO DELO: USTVARJANJE STRIPOV</b></p> <p>Izberejo ozadje in književne osebe, ki bodo nastopale v zgodbi.</p> <p>Preizkušajo funkcije, ki jih ponuja program.</p> <p>Oblikujejo strip in mu dajo ustrezen naslov.</p>	<p>Poda navodila in po potrebi svetuje učencem.</p>	<p><b>Slika 5:</b> Izdelani strip (Lastni vir.)</p> 
<p><b>MEDVRSTNIŠKO VREDNOTENJE</b></p>		<p><b>Komentarji učencev:</b></p>

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Vrnejo se v matične skupine in strip preberejo/pokažejo svojim sošolcem.</p> <p>Sošolcem podajo povratno informacijo in svetujejo popravke.</p>	<p>Učence opomni na zapisane kriterije uspešnosti in jih pozove, da v matičnih skupinah pregledajo izdelke.</p>	<p>“Tvoj strip je dovolj dolg. Zgodba je smešna. Ko sem prebral naslov tvojega stripa, sem mislil sem, da bo strip drugačen. Imaš več oseb, ki nastopajo. V drugem okvirčku si pozabil na veliko začetnico. Kje si našel te velike besede? (t. i. grafične besede) ”</p>
<p><b>IZBOLJŠAVE</b></p> <p>Glede na povratne informacije sošolcev svoj izdelek nadgradijo in popravijo.</p>	<p>Učence opomni na zapisane kriterije uspešnosti in jih pozove, da v matičnih skupinah pregledajo izdelke.</p>	
<p><b>PRAVLJICE</b></p> <p><b>Ugotovitev predznanja</b></p> <p>Oblikujejo plakat za aktivacijo predznanja</p> <p>Učenci najprej v paru podelijo svoje razmišljanje o lastnostih pravljice</p> <p>V skupinah poiščejo prave trditve za opise pravljic</p> <p>Sledi skupinska izdelava plakata, vsaka skupina prispeva nekaj trditvev.</p>	<p>Z učenci povzame prvine in lastnosti pravljic</p>	<p><b>Slika 6:</b> Izdelava plakata (Lastni vir.)</p> 
<p><b>Zbiranje dokazov (delo po skupinah)</b></p>	<p>Usmerja delo učencev, ki sicer poteka samostojno.</p>	

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>Uporaba lego kock in program iMovie!</b></p> <p>Postavijo sceno s pomočjo lego kock in sprejmejo dogovor o književnih osebah.</p> <p>Pripovedujejo prvič zgodbe znotraj posameznih skupin.</p> <p>Fotografirajo posamezne dele pravljice s tabličnimi računalniki.</p> <p>Medvrstniško si pomagajo pri fotografiranju in kritično presojan dobrih posnetkov</p> <p>Pripovedujejo zgodbe drugim skupinam in si dajejo povratno informacijo ob upoštevanju vnaprej določenih kriterijev.</p> <p>Učijo se uporabljati aplikacijo iMovie: rezanje slike, vstavljanje slike, snemanje zvoka, filtri, ...</p>	<p>Nadzoruje in pomaga pri boljši postavitvi kota za fotografijo.</p> <p>Po potrebi nudi pomoč pri rabi programa za fotografiranje</p>	<p><b>Slika 7:</b> Sestavljanje scene za zgodbo (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 8:</b> Urejanje fotografij (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>Animirana zgodba in Windows Movie Maker</b></p> <p>Učenci na papir narišejo svoje književne junake in pravljčno ozadje. Pravljčne junake in druge premične elemente pravljice izrežejo iz papirja.</p> <p>Spoznajo osnove pripovedovanja zgodb skozi slike.</p> <p>Sledi fotografiranje posameznih premikov sličic ob pripovedovanju in ustvarjanje zgodbe v programu Windows Movie Maker.</p> <p><b>Pisanje zgodb in uporaba programa Book Creator</b></p> <p>Uporaba računalnika in zapis zgodbe.</p> <p>Seznanitev s programom BookCreator.</p> <p>Uporaba velike začetnice pri zapisu.</p>	<p>Učencem predstavi in pripravi aplikacijo Windows Movie Maker ter pomaga pri urejanju posnetka.</p> <p>Priprava programa BookCreator, spremljanje dela učencev. Pomoč pri uporabi tipkovnice.</p>	<p><b>Slika 9:</b> Slikovna animacija (Lastni arhiv.)</p>  <p><b>Slika 10:</b> Digitalna knjiga (Lastni vir.)</p> 



Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju

### Vloga ROID-A/KID-A

Učitelj ROID je skozi celoten proces nudil podporo tako učitelju kot tudi učencem. Zagotavljal je, da je v razredih dobra pokritost z WI-FI-signalom. Poskrbel je za delujočo opremo in nudil pomoč pri nastavljanju programov na tabličnih računalnikih. Šolski ROID je svetoval učiteljici pri izbiri ustreznega programa in aplikacije ter izvedel kratko delavnico za uporabo programov in aplikacij.

### Evalvacija

Dejavnosti so zastavljene tako, da se v okviru predmetov slovenščina in likovna umetnost učenci digitalno opismenjujejo. Digitalne tehnologije uporabljajo za ustvarjanje avatarja, stripa, digitalne knjige ter za pripravo ustreznih gradiv (fotografija, zvok) za končno izdelavo posnetka.

Glede na model SAMR lahko dejavnost umestimo kot *obogatitev*, saj je bila aktivnost zaradi rabe digitalnih tehnologij bolj pestra in učinkovita hkrati sprememba, ker so bili cilji lahko kompleksnejši in višji. Program Pixton namreč omogoča, da se učenci podrobneje spoznajo z literarno vrsto in njenimi značilnostmi (npr. ponuja možnost določitve bližine dogajalnega prostora) ter lažje in hitreje opravijo popravke svojega dela. Zaradi rabe digitalnih tehnologij je bila motivacija za delo velika. Pri izdelovanju svojih pravljič so bili bolj kritični in so si prizadevali za pravilno izgovorjavo in izrazoslovje. Spontano so upoštevali vsa pravila javnega nastopanja, izključili vse moteče dejavnike hrupa, sovrstnikom pa so bili v pomoč pri odkrivanju možnosti uporabe različnih programov in aplikacij.

Pri usvajanju učnega sklopa so bili zelo kreativni, zato dejavnosti lahko umestimo v del pedagoškega kolesa, ki predstavlja ustvarjanje. Skozi celotni sklop so s pomočjo digitalnih tehnologij (po)ustvarjali in objavili stripe v razredni spletni učilnici, predstavili svoje zgodbe v digitalni obliki, ogledali so si in tudi drugim učencem in staršem predstavili posnetke svojih pravljič.

Dejavnost je omogočila digitalno komuniciranje in sodelovanje med učenci in učiteljem ter odgovorno rabo digitalnih tehnologij. Po klasifikaciji DigCompEdu 6.3 dejavnost omogoča največ pridobivanja digitalnih kompetenc s področja izdelovanja vsebin, saj dejavnosti od učenca zahtevajo, da se izrazijo prek digitalnih sredstev ter (po)ustvarjajo in izdelajo digitalno vsebino.

Z vidika sedmih načel vključujoče prakse sta pri dejavnosti v ospredju načelo socialne narave učenja (pomoč s podajanjem povratnih informacij in vrednotenje, delo v manjših skupinah) in načelo spremljanja v podporo učenju (soustvarjanje kriterijev uspešnosti, vedo, kdaj bodo uspešni).

## Refleksija

Izvedba učnega sklopa od učitelja zahteva predpripravo. Treba se je registrirati v aplikacijo Pixton in ustvariti virtualno učilnico. Program ima različne možnosti nastavitvev. Učitelj določi enega od treh načinov, na katerega se učenci priključijo v spletno učilnico: z Microsoftovimi računi, z Google računi ali učitelj učencem določi uporabniška imena (npr. Tina5477). Za mlajše učence je najenostavnejša zadnja možnost. V spletni učilnici lahko učitelj ves čas spremlja delo učencev in dostopa do njihovih izdelkov. Za učence nižje stopnje je možno izklopiti njim neprimerne vsebine (npr. orožje, neprimerna oblačila, tobačne izdelke ipd.). Učenci so bili navdušeni nad razredno sliko, ki smo jo oblikovali iz avatarjev. V istem vrstnem redu so se tudi fotografirali in sliko ter fotografijo obesili na vrata razreda. Prav tako so jih navdušili posnetki, ki so nastali ob izdelavi pravljič, saj so jih lahko podelili z drugimi. S strani učitelja je sledila predstavitev dela na roditeljskem sestanku in tudi starši so izrazili podporo tovrstnemu delu pri pouku in osmišljeni rabi digitalnih tehnologij.

Učni sklop lahko nadgradimo tako, da vodimo pogovor o avtorskih pravicah in dovoljenjih v zvezi z digitalnimi vsebinami. V uvodu je možno učence povabiti, da svoje predznanje delijo s pomočjo digitalnih tehnologij, npr. z aplikacijo Padlet. Smiselno bi bilo učence podučiti o QR-kodah in njihovem namenu ter v nadaljevanju namesto ročnega vnosa spletnega naslova skenirati kodo.

## VIRI IN LITERATURA

Lipovec, M., et al. (2022). *Digitalček: digitalno opismenjevanje v 1. triletju OŠ*, priročnik učiteljev za učitelje. Ljubljana: Rokus Klett.

Novak, L. (2018). *Formativno spremljanje na razredni stopnji*: Priročnik za učitelje. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

Peršolja, M. (2020). *Formativno spremljanje znanja v praksi*. Domžale: Demago d.o.o.

Schulz, M. C. (2017). *Mulčki: Začetek zgodbe*. Izola: Graffit – Desk d.o.o.

Kocjaničič, N. F., Karim, S., Kosec, M., Prevodnik, M., Rojc, J., Velikonja, A., ... Tomšič Čerkez, B. (2011). *Učni načrt. Program osnovna šola. Likovna vzgoja*. Ljubljana: Ministrstvo RS za šolstvo in šport in Zavod RS za šolstvo.

Ahačič, K., Cestnik, M., Čuden, M., Gomivnik Thuma, V., Honzak, M., Križaj Ortar, M., ... Žveglič, M. (2018). *Učni načrt. Program osnovna šola. Slovenščina*. Pridobljeno s [https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN\\_slovenscina.pdf](https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_slovenscina.pdf)

## Uporaba digitalne tehnologije za spremljanje in dokumentiranje učne poti in napredka pri urah dodatne strokovne pomoči – razvijanje časovne orientacije

Vesna Turičnik, OŠ Šentjanž pri Dravogradu

Ob izvajanju dejavnosti se učenec nauči branja ure in je zmožen s časom tudi upravljati. V aplikaciji pptx, ob podpori učitelja, svojo učno pot spoznavanja časa dokumentira in jo uporablja za spremljanje lastnega napredka ter predstavitev staršem/učitelju/sošolcem o njegovem delu pri urah dodatne strokovne pomoči. Ob zaključku učnega sklopa učno pot analizira, dopolni/spremeni in pretvori v format videoposnetka ter ob tem razvija digitalno kompetenco *izdelovanje vsebin*.

V uvodni uri učenca seznanimo z namenom in načinom spremljanja in dokumentiranja njegovega razumevanja časa v obliki ppt-predstavitve in skupaj z njim oblikujemo predlogo pptx za beleženje njegovega razumevanja časa. Na začetku z uporabo različnih didaktičnih pripomočkov preverimo predznanje učenca s področja razumevanja časovnih pojmov (deli dneva, dnevi v tednu, meseci, letni časi itd.). Učenec ob tem svoje rezultate in razmisleke umesti v pptx. V nadaljevanju učenec, glede na ugotovljeno predznanje, izvaja raznolike dejavnosti za razvijanje časovne orientacije (gibalne aktivnosti, napovedovanje predvidenega časa, merjenje časa, izdelovanje ure, oblikovanje urnika domačih opravil itd.), se ob tem fotografira/snema ter ob zaključku posamezne dejavnosti ob pomoči učitelja izbere dokazila o svojem učenju ter jih umesti v pptx. Ob zaključku učenec ob podpori učitelja pregleda pptx in pripravi končno petminutno predstavitev svoje učne poti ter jo pretvori v videoposnetek za predstavitev pri uri rednega pouka. Tako svoje delo pri dodatni strokovni pomoči povezuje z delom v razredu ter ima možnost svoje dosežke predstaviti sošolcem in učitelju.



Predmet/področje: dodatna strokovna pomoč	Razred: 4.
Učni/tematski sklop: čas	Število ur: 8



### Operativni cilji:


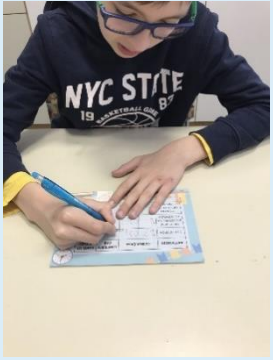
#### Učenci:


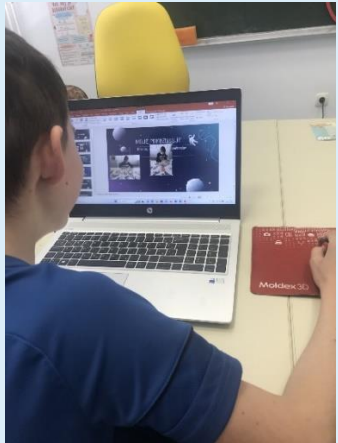
- znajo opisati časovni potek pojavov;
- znajo deliti dan na ure, ure na minute;
- znajo meriti kratkotrajne dogodke;
- spoznajo časovni potek dogodkov;
- uporabljajo osnovne izraze za opredeljevanje dogodkov, kot so: prej, potem, včeraj, danes, jutri, teden, dnevi v tednu, dan, mesec, letni časi, leto;
- znajo naštetih dneve v tednu, mesece v letu in letne čase;
- znajo odčitati čas na uri;
- načrtujejo in izpolnjujejo urnik domačih opravil;
- ob podpori učitelja z uporabo digitalnih tehnologij spremljajo in dokumentirajo potek svojega učenja in napredka;
- z uporabo digitalnih tehnologij ob podpori učitelja pripravijo predstavitev svojega učenja za starše in sošolce.


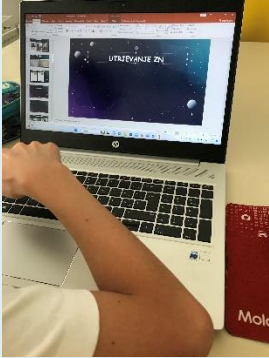

## Potek dejavnosti

Aktivnost učenca	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>Uvod</b></p> <p>Se seznanj z namenom in načinom spremljanja in dokumentiranja razumevanja časa v obliki ppt-predstavitve.</p> <p>Izbere in oblikuje predlogo pptx za beleženje razumevanja časa.</p>	<p>Predstavi namen in način spremljanja in dokumentiranja razumevanja časa.</p> <p>Učencu ponudi več predlog pptx za beleženje njegovega razumevanja časa.</p>	<p><b>Slika 16:</b> Izbira predloge pptx (Lastni vir.)</p> 
<p><b>Predznanje učenca</b></p> <p>Učenec sestavi sestavljanke o poteku dneva in pravilno razvrsti dele dneva.</p> <p>Našteje dneve v tednu in pravilno določi zaporedje: včeraj, danes, jutri.</p> <p>V pravilnem zaporedju k sličicam zapiše mesece v letu in letne čase.</p> <p>Svoje rezultate in razmisleke umesti v pptx.</p>	<p>Preveri predznanje učenca s področja razumevanja časovnih pojmov: deli dneva, dnevi v tednu, meseci, letni časi.</p> <p>Dokumentira učenčev potek učenja (fotografira in snema).</p> <p>Pomaga učencu umestiti rezultate in razmisleke v pptx.</p>	<p><b>Slika 17:</b> Sestavljanke o poteku dneva (Lastni vir.)</p> 



Aktivnost učenca	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
		<p>Slika 18: Meseci v letu (Lastni vir.)</p> 
<p><b>Dejavnosti za razvijanje časovne orientacije in organizacije</b></p> <p>Učenec iz papirja izdela uro in nanjo vpiše potrebne podatke (najprej vpiše ure – brez popoldanskih/večernih ur, nato minute, izraza čez in do).</p> <p>Na uro vstavi kazalec za ure in kazalec za minute.</p> <p>Vadi branje časa na analogni uri in ga hkrati zapisuje v digitalni obliki.</p>	<p>Vodi učenca pri oblikovanju ure.</p> <p>Pripravi predlogo za zapis ure v digitalni obliki.</p> <p>Vodi učenca pri urjenju branja ure.</p>	<p>Slika 4: Izdelovanje ure (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učenca	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenec izvede dejavnosti po navodilu in izmeri trajanje s peščenimi urami (3, 5 in 8 minut).</p> <p>Oceni trajanje, ponovno izvede dejavnosti in čas izmeri s pomočjo štoparice.</p> <p>Podatke vpiše v pripravljeno predlogo.</p>	<p>Pripravi predlogo z dejavnostmi, kamor učenec vpiše podatke.</p> <p>Pripravi peščene ure.</p> <p>Pomaga učencu pri uporabi štoparice.</p> <p>Učencu pomaga po potrebi.</p>	<p><b>Slika 5:</b> Vaja branja na analogni uri in zapisovanje na digitalni uri (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 6:</b> Ocena časa (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učenca	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>V pripravljen urnik domačih opravil vpiše domačo nalogo, svoje obveznosti in želje.</p> <p>Svoje rezultate in razmisleke umesti v pptx.</p>	<p>Učenca spodbudi, da najprej zapiše domačo nalogo, nato preostale šolske obveznosti, kot je npr. učenje, domače branje ipd., ter nato svoje želje.</p> <p>Pomaga umestiti rezultate in razmisleke v pptx.</p>	<p><b>Slika 7:</b> Dnevni načrtovalec (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 8:</b> Umeščanje rezultatov v pptx (lastni vir)</p> 

Aktivnost učenca	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>Utrjevanje znanja</b></p> <p>Učenec rešuje didaktično gradivo na temo usvajanja časovne orientacije (domine, vrisovanje kazalcev, sestavljanje ipd.).</p> <p>Svoje rezultate in razmisleke umesti v pptx.</p>	<p>Pripravi didaktično gradivo in poda navodila za reševanje.</p> <p>Pomaga umestiti rezultate in razmisleke v pptx.</p>	<p><b>Slika 9:</b> Domine (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 10:</b> Umeščanje rezultatov v pptx (lastni vir)</p> 
<p><b>Izdelava filma</b></p> <p>Učenec pregleda in uredi pptx.</p> <p>Analizira svojo učno pot.</p> <p>Pptx pretvori v videoposnetek za predstavitev staršem in sošolcem.</p>	<p>Učencu nudi pomoč pri pregledu in urejanju pptx.</p> <p>Vodi analizo učenčeve učne poti.</p> <p>Učencu pomaga pri pretvorbi pptx v videoposnetek.</p>	<p><b>Slika 11:</b> Pregled in ureditev pptx (lastni vir)</p> 



Aktivnost učenca	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>Predstavitve sošolcem in staršem</b></p> <p>Svoj izdelek predstavi sošolcem in staršem.</p>	<p>Učenca spodbuja in ga opogumlja ter mu nudi oporo pri predstavitvi.</p> <p>Učencu nudi tehnično pomoč pri predstavitvi sošolcem in staršem.</p>	<p><b>Sliki 12 in 13:</b> Predstavitve sošolcem (lastni vir)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

### Vloga ROID-A/KID-A

Učitelj ROID/KID je sodeloval pri izbiri aplikacij glede na namen učenja branja ure in upravljanja s časom. Dejavnosti so vključevale preverjanje predznanja, razvijanje časovne orientacije in organizacije, utrjevanje znanja, izdelavo filma in predstavitve sošolcem ter staršem. Sodeloval je pri oblikovanju in podajanju navodil za učence glede na namen uporabe izbrane aplikacije ter aplikacijo preizkusil pri pouku.

### Evalvacija

Učenec ob zaključku učnega sklopa učno pot analizira, dopolni/spremeni in pretvori v format videoposnetka za predstavitev svojega učenja svojim sošolcem/učitelju/staršem ter ob tem razvija digitalno kompetenco izdelovanje vsebin, zmožnost izražanja z uporabo digitalne tehnologije.

Glede na model SAMR umestimo dejavnost ustvarjanja videopredstavitve učne poti kot spremembo in redefinicijo, saj bi brez uporabe digitalnih tehnologij učenec težko analiziral svoj potek učenja in bi svoje delo težje predstavil staršem in sošolcem.

Z vidika sedmih načel poučevanja je v dejavnosti v ospredju 1. načelo: Učenci v središču (glas učenca je slišan), saj učenec sproti načrtuje svoje učenje (čas, kraj, način učenja) in na različne načine ozavešča, zakaj se nekaj uči in kdaj bo uspešen, ter na svoj način pokaže/prikaže, kaj se je naučil.

## Refleksija

Učencu je bila ideja spremljanja in dokumentiranja njegovega razumevanja časa v obliki ppt-predstavitve in pretvorbe v format videoposnetka všeč. Posledično je bil za delo zelo motiviran. Učenci brez posebnih potreb pogosto sprašujejo mene in učence, ki obiskujejo dodatno strokovno pomoč, kaj delamo pri tovrstnih urah. Menim, da je to odličen način za predstavitev našega dela. Ker učenec kaže zanimanje za veselje, sem pripravila predloge pptx na to tematiko. Kot dobro se je izkazalo, da je učenec imel na izbiro 3 predloge pptx, saj se je tako hitreje in lažje odločil. Prav tako se je kot dobro izkazalo, da sta bila urnik oz. dnevni načrtovalec ter predloga za oceno časa že vnaprej pripravljena in je učenec lahko samo vpisoval podatke. Kot uporabna se je izkazala ura, ki jo je učenec sam izdelal. Le-to je uporabljal skozi vsa najina srečanja. Pripomoček »dnevni načrtovalec« je bil v vsakodnevni uporabi. Učenec ga je vestno izpolnjeval in nosil nazaj v šolo. Ta pripomoček bo zagotovo v uporabi do konca šolskega leta, saj je bil učenec z njegovo pomočjo bolj motiviran za opravljanje šolskega dela. Učencu je bilo še posebej všeč umeščanje rezultatov in razmislekov v pptx. Ker učenec ni posebej več delal z računalnikom, si ni znal najbolje predstavljati, kako bo njegov film videti na koncu. S končanim izdelkom sva bila oba zadovoljna. V primeru da bi bila dejavnost izvedena s starejšim učencem oz. učencem, ki ima mobilni telefon, bi lahko za namen dnevnega načrtovalca uporabljal eno izmed tovrstnih aplikacij. Izvedena dejavnost je primerna za vse učence, usmerjene v izobraževalni program s prilagojenim izvajanjem in dodatno strokovno pomočjo. Njeno zahtevnost stopnjujemo glede na učenčeve veščine uporabe digitalnih tehnologij.

## Viri in literatura

- Bider, I. (2011). Razvijanje časovne orientacije pri učenki z učnimi težavami (Diplomsko delo, Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta. Pridobljeno s [http://pefprints.pef.uni-lj.si/347/1/diplomsko\\_delo-Bider.pdf](http://pefprints.pef.uni-lj.si/347/1/diplomsko_delo-Bider.pdf)
- Grošelj, N., in Ribič, M. (2022a). Lili in Bine 2. Samostojni delovni zvezek za spoznavanje okolja v drugem razredu osnovne šole. Ljubljana: Rokus Klett, d. o. o.
- Grošelj, N., in Ribič, M. (2022b). Lili in Bine 2. Učbenik za spoznavanje okolja v drugem razredu osnovne šole. Ljubljana: Rokus Klett, d. o. o.
- Grošelj, N., in Ribič, M. (2022c). Lili in Bine 3. Samostojni delovni zvezek za spoznavanje okolja v tretjem razredu osnovne šole. Ljubljana: Rokus Klett, d. o. o.
- Grošelj, N., in Ribič, M. (2022d). Lili in Bine 3. Učbenik za spoznavanje okolja v tretjem razredu osnovne šole. Ljubljana: Rokus Klett, d. o. o.
- Kavkler, M., Bregar Golobič, K., Čačinovič Vogrinčič, G., Klug, M., Magajna, L., Pečjak, S., Vernik, H. (2008). Otroci s primanjkljaji na posameznih področjih učenja: navodila za prilagojeno izvajanje programa osnovne šole z dodatno strokovno pomočjo. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s [https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/Drugi-konceptualni-dokumenti/Navodila\\_Primanjkljaji\\_podrocja\\_ucenja.pdf](https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/Drugi-konceptualni-dokumenti/Navodila_Primanjkljaji_podrocja_ucenja.pdf)
- Kolar, M., Krnel, D., Velkavrh, A. (2011). Učni načrt. Program osnovna šola. Spoznavanje okolja. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s [https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN\\_spoznavanje\\_okolja\\_pop.pdf](https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_spoznavanje_okolja_pop.pdf)

PRILOGE

P1 – Dnevi v tednu



P2 – Ocena časa

The worksheet features a table with four columns: 'AKTIVNOST', 'OCENA ČASA', 'IZMERJEN ČAS', and 'KAKO MI JE ŠLO?'. The 'OCENA ČASA' column is divided into two sub-columns, each containing an hourglass icon and a clock face icon. The table contains three rows of activities. The background is decorated with a string of colorful bunting, a large clock in the top right, and various school-related icons at the bottom including books, a globe, and a paper bag.

AKTIVNOST	OCENA ČASA		IZMERJEN ČAS	KAKO MI JE ŠLO?
15 POČEPOV				
PREBEREM KNJIGO MUCA COPATARICA				
HOJA DO UČILNICE IN NAZAJ				

## Naj živijo ribe (Eko mulci rešujejo svet s pomočjo tehnologije)

Nina Jelen, OŠ Ivana Skvarče

Glavni namen projekta je ozaveščanje otrok o skrbi za naš planet – konkretno o ohranjanju rib, oceanov in morskega bioma. Projekt pa zajema tudi druge velike cilje, kot so sodelovanje, razvijanje inovativnosti in kreativnosti ter usvajanje digitalnih kompetenc. V teku izvajanja projekta učenci spoznajo, da lahko sami naredijo veliko dobrega za naš planet, da tudi kot posamezniki lahko prispevajo k izboljšanju trajnostnega ribolova in podnebnih sprememb, hkrati pa ugotovijo, kako pomembno je, da se med seboj povezujejo, delijo ideje in znanje.

Za uvod v projekt uporabimo orodje Nearpod. Orodje ponuja številne aktivnosti. V njem učenci najprej igrajo kviz, kjer izvejo nekaj zanimivosti o oceanih, odgovarjajo na vprašanja, ki preverjajo njihovo predznanje (*Narišite, na kaj pomislite, ko slišite besedo morje. Zakaj so oceani pomembni?*), in vprašanja, ki od njih zahtevajo globlje razmišljanje ter naznanjajo uvod v tematiko (*Kaj bi se zgodilo, če bi nekega dne iz oceanov izginile ribe?*). V Nearpodu si učenci ogledajo video o razlagi posledic izginotja rib, v katerem aktivno sodelujejo tako, da odgovarjajo na vprašanja, ki preverjajo njihovo razumevanje. Učenci po ogledu v skupinah zapišejo čim več idej, s katerimi bi lahko spodbujali trajnostni ribolov. Svoje ideje delijo na plakatih, ki jih izdelajo v orodju Canva, izdelajo pa tudi poučen video s svojimi ilustracijami in pripovedovanjem. Plakate obesijo po šoli, plakate in video delijo po socialnih omrežjih, za učence na šoli sestavijo Forms vprašalnik, s katerim jih želijo ozaveščati o tematiki. Učenci oceane spoznavajo v Minecraftu, kjer si ogledujejo morski biom in pobirajo odpadke iz oceanov. Pridružijo se še akciji World Ocean Day, kjer posvojijo potoček ob šoli in obljubijo, da bodo skrbeli zanj. Digitalne kompetence, ki jih učenci v projektu razvijajo, so kompetence 6. področja *vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc*, predvsem *komuniciranje in sodelovanje ter izdelovanje vsebin*.

Predmet: naravoslovje in tehnika	Razred: 5.
Učni sklop: <b>voda, trajnostni razvoj</b>	Število ur: projektni teden

### Operativni cilji:

### Učenci znajo:


- utemeljiti pomen vode za življenje in napovedati posledice omejenosti vodnih zalog;
- prepoznati in opisati onesnaževalce površinskih voda in podtalnice ter pojasniti posledice onesnaževanja;
- utemeljiti pomen varovanja vode;
- vrednotiti ravnanje oz. odnos ljudi do onesnaževanja in ob tem razložiti, kaj pomeni odgovoren odnos do okolja;
- utemeljiti pomen vode za življenj
- napovedati posledice človekovega nenehnega posega v naravno okolje in vrednotiti učinke;
- utemeljiti pomen trajnostnega razvoja (Vodopivec, 2011).

### Učenci razvijajo digitalne kompetence:

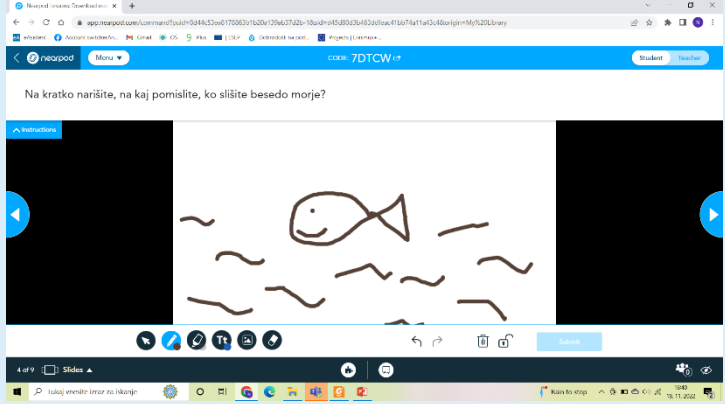
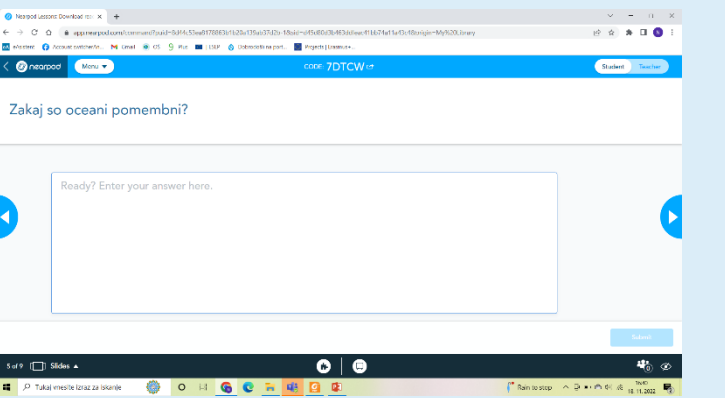
- informacijska pismenost (brskanje, iskanje in izbiranje podatkov, informacij in digitalnih vsebin; vrednotenje podatkov, informacij in digitalnih vsebin);
- komuniciranje in sodelovanje (sporazumevanje z uporabo digitalnih tehnologij; deljenje z uporabo digitalnih tehnologij; sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij);
- izdelovanje digitalnih vsebin (razvoj digitalnih vsebin; umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin) (Redecer, 2018).

**Učenci razvijajo prečne veščine:** reševanje problemov, kritično mišljenje, sodelovanje in komunikacija, inovativnost in ustvarjalnost, metakognitivne veščine, samouravnavanje, reševanje problemov, učenje z raziskovanjem.

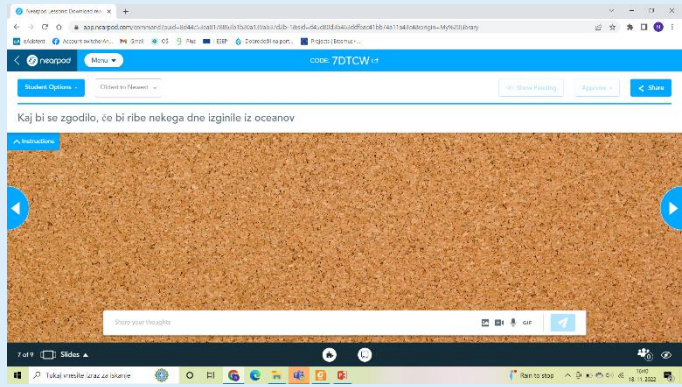
### Potek dejavnosti

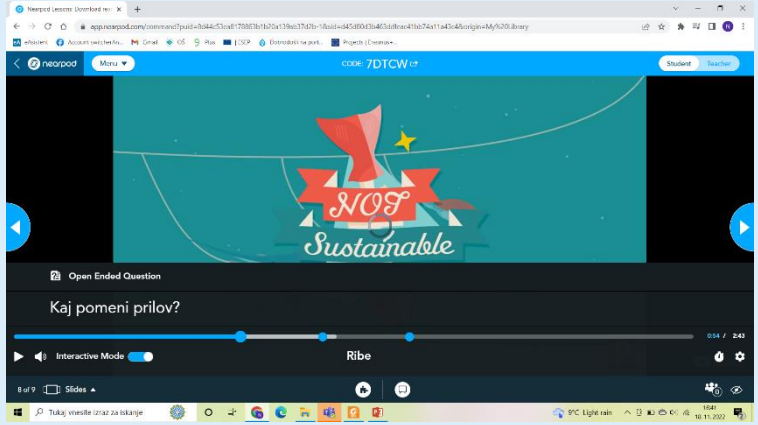
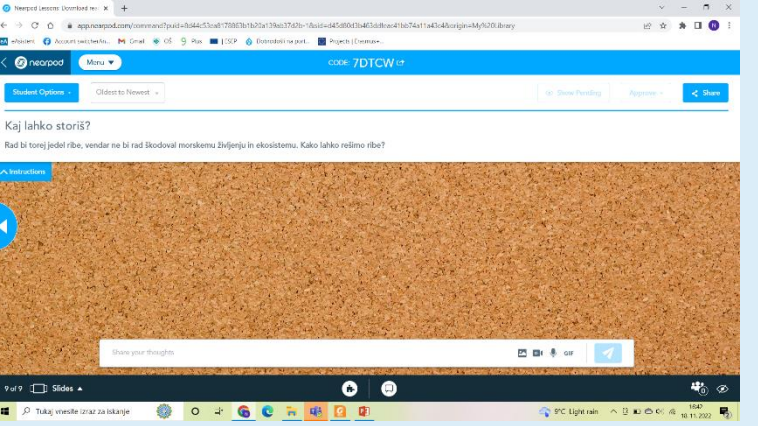
Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenci optično preberejo kodo, s katero se vpišejo v orodje Forms, in odgovorijo na zastavljeno vprašanje.</p> <p>Ko se vpišejo v orodje Nearpod, si lahko najprej ogledajo morskega psa v 3D-animaciji. Lahko ga obračajo, bližajo ...</p>	<p>Učitelj začne uro s fotografijo etikete, ki prikazuje trajnostni ribolov. Učencem z orodjem Forms postavi vprašanje, kaj naj bi ta znak pomenil.</p> <p>Učitelj pripravi dejavnosti v orodju Nearpod. Učence razdeli v skupine in učno uro začne s prezentacijo Nearpoda.</p>	<p><b>Slika 1:</b> Znak mednarodne neodvisne organizacije Marine Stewardship Council (MSC)</p>  <p><b>Slika 2:</b> 3D-animacija morskega psa (Lastni vir.)</p>

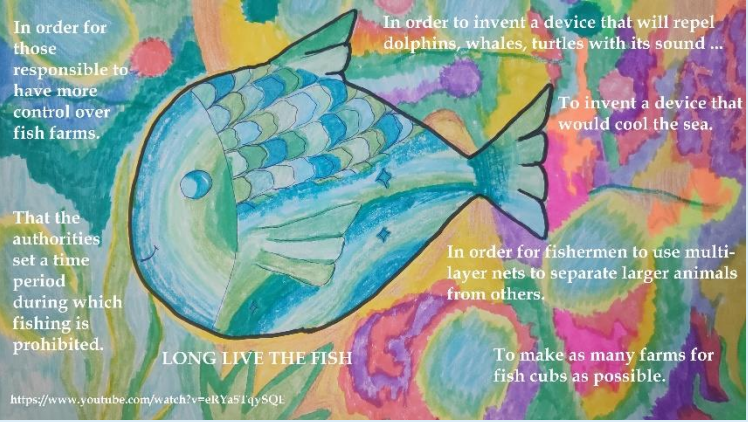

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>V orodju Nearpod učenci najprej igrajo kviz, v katerem odgovarjajo z da ali ne in kjer izvejo nekaj zanimivosti o oceanih.</p> <p><b>Primer vprašanj:</b></p> <p><i>Na tleh oceana je milijon ton zlata. V oceanu živi 94 % vseh živih organizmov na Zemlji. Znanstveniki imajo natančnejše in obsežnejše zemljevide Marsa kot naših oceanov. Najglasnejši zvok v oceanu je bil posledica potopitve Titanika. Voda na dnu oceana je na nekaterih mestih lahko neverjetno vroča.</i></p> <p>Učenci odgovarjajo na vprašaja, ki preverjajo njihovo predznanje o morjih, oceanih.</p> <p><i>Narišite, na kaj pomislite, ko slišite besedo morje. Zakaj so oceani pomembni?</i></p>	<p>Učitelj vodi kviz in učencem pojasnjuje odgovore.</p> <p>Ko učenci končajo z risanjem in vpisovanjem idej, lahko učitelj izpostavi najbolj unikatne/zanimive/natančne risbe in odgovore ter vodi pogovor.</p>	<div data-bbox="1352 188 1921 512" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1944 469 2029 533"><b>Slika 3:</b> Kviz v</p> <p data-bbox="1296 544 1538 571">Nearpodu (Lastni vir)</p> <div data-bbox="1301 651 2042 1026" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1296 1115 1740 1142"><b>Slika 4:</b> Risanje v Nearpodu (Lastni vir.)</p>


Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Odgovarjajo na vprašanje, ki od njih zahteva globlje razmišljanje ter naznanja uvod v tematiko: <i>Kaj bi se zgodilo, če bi nekega dne iz oceanov izginile ribe?</i></p>	<p>Učitelj spodbuja učence, da skupaj razmišljajo, da razmišljajo poglobljeno in širše.</p> <p>Ko učenci zapišejo odgovore, vodi z njimi pogovor o posledicah izginotja rib.</p>	 <p><b>Slika 5: Odgovarjanje na vprašanje v Nearpodu (Lastni vir.)</b></p> 



Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>V Nearpodu si učenci ogledajo video o razlagi posledic izginotja rib, v katerem aktivno sodelujejo tako, da med predvajanjem odgovarjajo na vprašanja, ki preverjajo njihovo razumevanje. V tem delu učenci izvejo, kaj vse vpliva na manjše število rib, kaj pomeni prilov, trajnostni ribolov, in spoznajo etiketo, ki obvešča, da je bila riba ujeta s trajnostnim ribolovom.</p> <p>Po ogledu videa in pogovoru o posledicah izginotja rib učenci odgovorijo še na zadnje vprašanje v Nearpodu: <i>Rad bi torej jedel ribe, ne bi pa rad škodoval morskemu življenju in ekosistemu. Kako lahko rešimo ribe?</i></p> <p>Po ogledu videa v skupinah zapišejo čim več idej, s katerimi bi lahko spodbujali trajnostni ribolov.</p>	<p>Učitelj pregleduje odgovore učencev in preverja njihovo razumevanje videovsebine.</p> <p>Učitelj spodbuja učence k poglobljenemu razmišljanju.</p> <p>Učitelj ima v tem delu močno vlogo motivatorja. Učence prepriča, da nobena</p>	<p><b>Slika 6:</b> Skupinsko razmišljanje v Nearpodu (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 7.:</b> Ogled videa v Nearpodu (Lastni vir.)</p>

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>V orodju Canva izdelajo plakate, s katerimi ozaveščajo druge otroke in odrasle o pomenu rib in odgovornega odnosa do morskih živali in ekosistema. Tako izdelujejo svojo vsebino s pomočjo digitalnega pripomočka.</p> <p>Plakate izobesijo po šoli, lahko tudi po mestu.</p> <p>Izdelajo poučen video, v katerem delijo svoje ilustracije, s katerim ozaveščajo o trajnostnem ribolovu.</p> <p>Plakate in video lahko delijo po socialnih omrežjih, za učence na šoli lahko sestavijo Forms vprašalnik,</p>	<p>ideja ni slaba in da naj razmišljajo zunaj okvirov. Pove jim, da iz čudnih idej včasih zrastejo velike novosti, ki dejansko delujejo.</p> <p>Učitelj učencem pomaga pri uporabi Canve, oblikovanju besedila in nasploh pri oblikovanju plakata.</p> <p>Učitelj vodi učence pri oblikovanju ideje, kako bodo izdelali video, kateri pripomoček bodo uporabili, kakšno besedilo bodo ob videu sestavili.</p>	 <p><b>Slika 8: Poglobljeno vprašanje v Nearpodu (Lastni vir.)</b></p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>s katerim želijo ozaveščati o tematiki in jih seznaniti s tem, kako lahko sami pripomorejo k izboljšanju stanja z ribami.</p> <p>Oceane spoznavajo še v Minecraftu – Education verziji, kjer si ogledujejo morski biom in skupinsko pobirajo odpadke iz oceanov.</p> <p>Učenci se lahko pridružijo še akciji World Ocean Day, kjer posvojijo potoček ob šoli in obljubijo, da bodo skrbeli zanj.</p>	<p>Učence spodbuja in jim pomaga pri uporabi digitalnih pripomočkov: Forms in deljenjem po socialnih omrežjih (na fb in spletni strani šole).</p> <p>Učence povabi v Minecraft svet, kjer rešujejo skupinsko nalogo.</p> <p>Učitelj vodi prijavo na dogodek, učence ozavešča o novostih, z njimi deli novice, ideje in druge aktivnosti.</p>	<p><b>Slika 9:</b> Ideje za izboljšanje trajnostnega ribolova (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 10:</b> Plakati, izdelani v Canvi (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
		<p>Video je dosegljiv na YouTube: Naj živijo ribe/Long live the fish  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eRYa5TgySQE">https://www.youtube.com/watch?v=eRYa5TgySQE</a></p> <p><b>Slika 11:</b> V Minecraft Education verziji pobiramo smeti iz oceana (Lastni vir)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
		<p><b>Slika 12:</b> Potrdilo varuhov vode (lastni vir.)</p> 

## Evalvacija

Digitalni pripomočki so v projektu pokrili več ciljev iz pedagoškega kolesa: razumevanje (Nearpod), uporaba (Nearpod, Minecraft), vrednotenje (Nearpod, Forms), ustvarjanje (Canva, Minecraft Education, video).

Glede na model SAMR projekt dosega četrto stopnjo – **redefinicijo**. Učitelj ima možnost načrtovati aktivnosti, ki jih brez digitalnih pripomočkov ne bi mogel izvesti. Učenci namreč v projektu izdelujejo svoje vsebine – v orodjih Canva, Microsoft Forms, Minecraft Education, izdelava videa, v Nearpodu pa imajo možnost izbire – lahko sodelujejo individualno v skupini, lahko se izražajo anonimno. Skozi celoten proces lahko iščejo informacije na spletu.

Digitalne kompetence, ki jih otroci v projektu razvijajo, so kompetence 6. področja *vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc*, predvsem *komuniciranje in sodelovanje ter izdelovanje vsebin*.

Glede na **sedem načel poučevanja** vključujoče prakse projekt pokriva **2. stopnjo: socialna narava učenja** (učenci so načrtno vključeni v sodelovalno učenje (vrstniško učenje),

učenci delajo v manjših skupinah/v parih z namenom, da bi dosegli namene učenja: učenci s povratnimi informacijami pomagajo drug drugemu doseči kar največ, učenci sodelujejo pri postavljanju pravil delovanja skupine (komuniciranje, spoštljiv odnos itd.) in jih upoštevajo, učenci vrednotijo svoj prispevek in prispevek drugih pri reševanju skupne naloge, učenec zna in zmore poiskati pomoč pri učenju pri osebah v svojem okolju, **5. stopnjo: ustrezna zahtevnost za vse učence** (učenci izbirajo naloge, ki jim predstavljajo izziv in pozitivno čustveno izkušnjo (določena stopnja nadzora nad lastnim učenjem ter občutek aktivne vpletenosti), učenci vztrajajo pri doseganju zastavljenih namenov učenja, kar občutijo kot osebni uspeh in vir zadovoljstva) in **7. stopnjo: zgrajevanje horizontalnih povezav** (učenci povezujejo znanje različnih predmetov in predmetnih področij, učenci znajo znanje uporabiti v različnih situacijah, ki jih lahko tudi sami izberejo, učenci znajo povezovati sprotno učenje v šoli s situacijami, problemi v širšem okolju (družina, lokalna skupnost, mediji itd.), učitelj učencem omogoči, da pridobivajo informacije v širšem lokalnem okolju in v okolje prispevajo svoje ideje, pobude, rešitve, učitelj omogoča, da so starši soudeleženi/vključeni v učenje učenca).

## Refleksija

Pri projektu je zelo pomembno to, da učitelj spodbuja učence, da so kreativni in inovativni, tako to tudi zares postanejo. Kot pri vsaki uporabi digitalnih pripomočkov je treba izhajati iz tega, da so nekateri učenci zelo veščji uporabe, drugi pa potrebujejo več pomoči učitelja. Če bo učitelj prvič uporabljal Canvo z učenci, je priporočljivo, da jim pred tem frontalno prikaže uporabo, nato pa jim pomaga individualno. Zelo dobro je tudi, če si učenci pomagajo med seboj. Učenci so projekt zelo dobro sprejeli, bili so izjemno motivirani, pri vseh dejavnostih so z veseljem sodelovali, prav vsi pa so se trudili pri tem, da so ljudi ozaveščali o kupovanju ribjih izdelkov z ustrezno embalažo, zmanjšanju plastike in skrbi za okolje – kar pa je tudi najpomembnejši cilj tega projekta.

## Viri in literatura

Redecer, C. (2018). *Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

Vodopivec, A., Papotnik, A., Gostinčar Blagotinšek, A., Skribe Dimec, D., Balon, A. (2011). *Učni načrt. Program osnovna šola. Naravoslovje in tehnika*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo in Ministrstvo za šolstvo in šport.

## Ful kul cajtn g četrtušolcev

Mateja Pintar, OŠ Dobje

Namen dejavnosti je pri učencih razvijati zmožnost enosmernega in dvosmernega sporazumevanja pri obravnavi učnega sklopa *vsak dan je kaj novega* v povezavi z razvijanjem digitalne informacijske pismenosti. Skozi faze formativnega spremljanja učenci spoznavajo, kako se pripraviti na poslušanje oz. branje novic, kaj delati med branjem in po branju besedila. Samostojno tvorijo krajša besedila, vrednotijo svojo zmožnost kritičnega branja in pisanja. Na podlagi povratnih informacij načrtujejo, kako lahko svoje zmožnosti še izboljšajo. Dejavnost zajema tudi pregled jezikovnih in slogovnih zmožnosti.

Z anketo (Forms) preverijo svoje predznanje o novici. V skupinah s pomočjo spleta poiščejo, berejo, poslušajo in gledajo novice, povezane z aktualnimi temami (svetovno prvenstvo v nordijskem smučanju Planica 2023, pustovanje itd.). Novice, ki so jih izbrali, kopirajo v skupen dokument v e-zvezek ali vstavijo povezavo za ogled. O zbranih novicah se pogovorijo, jih primerjajo in povzemajo ter skupaj z učiteljem oblikujejo kriterije uspešnosti. Tako obdelujejo in spoznavajo zgradbo novice. Ob tem ozaveščajo in presojujejo uporabo in zlorabo digitalnih tehnologij ter spoznavajo, kakšna je verodostojna novica. V skupini si razdelijo vloge (uredniki, novinarji, fotografi, snemalci). V e-zvezek novinarji samostojno zapišejo pripoved/novico o tem, kar so doživeli, videli ali slišali, snemalci in fotografi pa posnamejo zanimiv dogodek, intervju ali fotografijo. Uredniki vse te prispevke združijo v skupni predlogi, v spletni razredni časopis Ful kul cajtn g četrtušolcev, ki ga objavijo na šolski spletni strani. Pri vseh dejavnostih uporabljajo različno digitalno tehnologijo, ki jim je v podporo pri tvorbi besedil, objavi fotografij in govornem nastopanju ter jim omogoča uporabo znanja v vsakdanjem življenju. Ob tem razvijajo digitalne kompetence informacijske in medijske pismenosti, komuniciranja in sodelovanja ter izdelovanja digitalnih vsebin.

Predmet: slovenščina	Razred:4.
Učni/tematski sklop: <b>vsak dan je kaj novega</b>	Število ur: 9

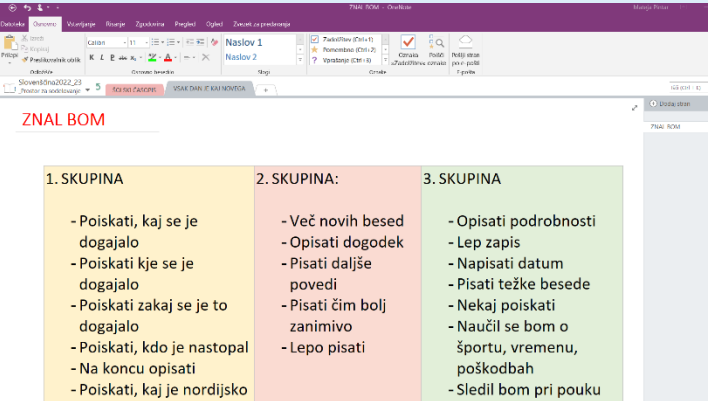
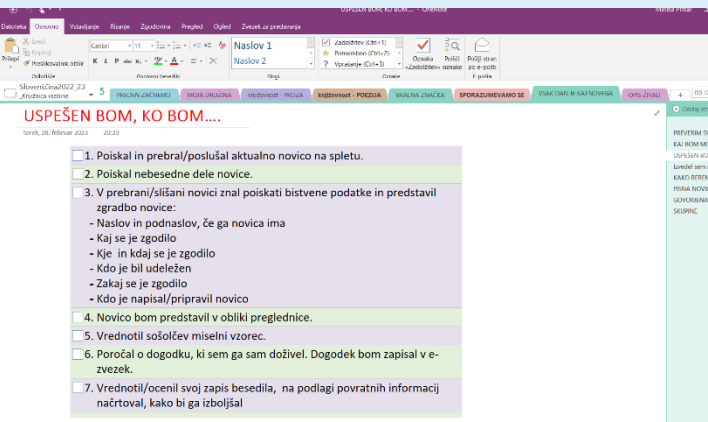
### Operativni cilji:

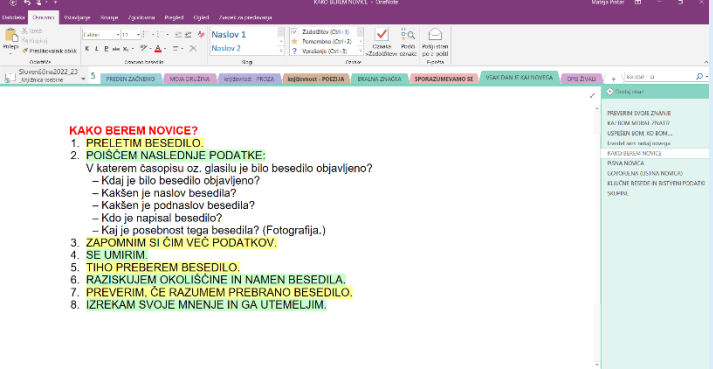
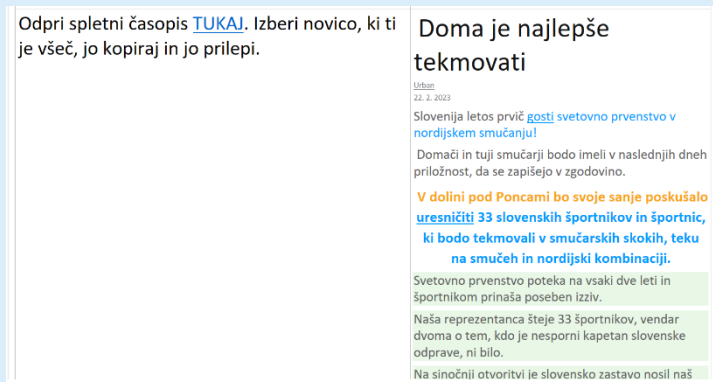
#### Učenci:

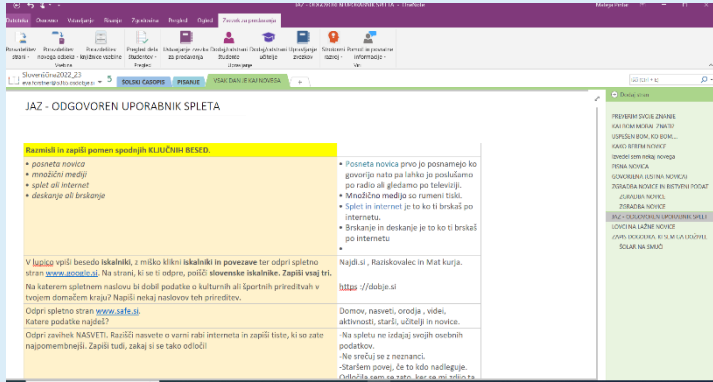

- berejo, razumejo in povzemajo časopisne novice;
- prepoznavajo vlogo nebesednih delov novice;
- predstavljajo značilnosti novice;
- poslušajo/gledajo, razumejo, doživljajo, vrednotijo in povzemajo posneto novico;
- poročajo o dogodku, ki so ga doživeli, in ga zapišejo;
- razvijajo digitalno informacijsko pismenost: iščejo podatke po raznih virih, obdelujejo in uporabljajo podatke prek spleta, ozaveščajo in presojujejo uporabo in zlorabo digitalne tehnologije; so kritični;
- uporabljajo znanje v vsakdanjem življenju.

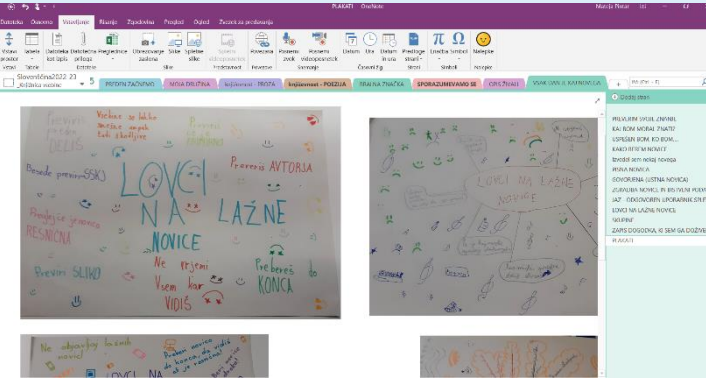


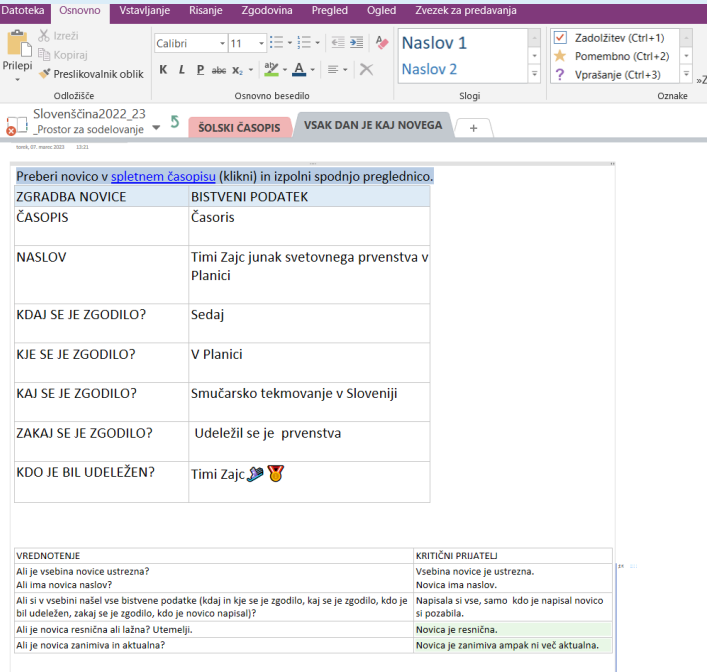
## Potek dejavnosti

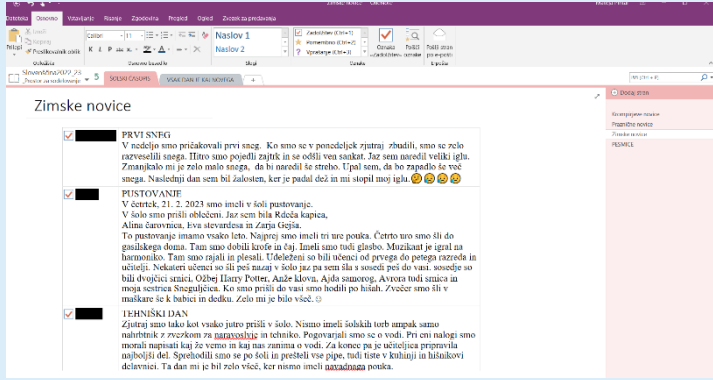
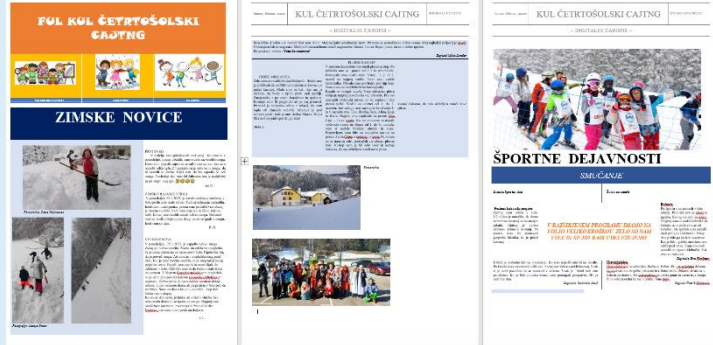
Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>OBLIKOVANJE KRITERIJEV USPEŠNOSTI (1 ura)</b></p> <p>Na lističe zapišejo, kaj se bodo naučili o novici.</p> <p>Razdelijo se v že določene skupine, kjer zapise med seboj primerjajo, o njih razpravljajo in najustreznejše zapišejo v e-zvezek (Class Notebook).</p> <p>Ob zapisanih idejah in usmeritvi učitelja sooblikujejo kriterije uspešnosti.</p>	<p>Učence vodi k razmišljanju s pojmi, ki so vezani na novico.</p> <p>Učence razdeli v že določene skupine, spremlja delo in jih po potrebi usmerja ter jim nudi pomoč pri zapisu v e-zvezek.</p> <p>Glede na zapisane ideje vodi sooblikovanje kriterijev uspešnosti, zapisuje kriterije v knjižnico vsebine v e-zvezku, ki jih nato porazdeli v osebne prostore učencev.</p>	<p><b>Slika 1: Preglednica Znal bom v e-zvezku (Lastni vir.)</b></p>  <p><b>Slika 2: Zapis kriterijev uspešnosti v e-zvezku (Lastni vir.)</b></p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>Usvajanje nove snovi (4 ure)</b></p> <p><b>PREDSTAVITEV IN POVZEMANJE ZGRADBENIH ZNAČILNOSTI NOVICE</b></p> <p><b>1. Kako berem novice? (0,5 ure)</b></p> <p>Seznani se z načinom – koraki uspešnega branja novice.</p> <p><b>2. Izvedel sem nekaj novega (1,5 ure)</b></p> <p>Na spletu samostojno raziskujejo, iščejo in berejo aktualne ter zanimive novice, jih kopirajo, prilepijo v e-zvezek, po branju povzamejo zgradbene značilnosti in bistvene podatke, navajajo vire ter povzetek strukturirajo v obliki preglednice in obnovijo besedilo.</p>	<p>Seznani z načinom uspešnega branja besedila po korakih, ki jih ob soustvarjanju zapiše v knjižnico (besedilo najprej preletijo in poiščejo bistvene podatke, sledi tiho branje, po branju raziskujejo okoliščine in namen besedila, preverjajo razumevanje besedila, izrekajo svoje mnenje, ga utemeljijo).</p> <p>V okolju Onenote Classnotebook pripravi navodila za delo, pomaga pri označevanju, kopiranju in vstavljanju besedila v e-zvezek ter pri navajanju virov, zapiše povratno informacijo.</p>	<p><b>Slika 3: Kako berem novice, zapis po korakih (Lastni vir.)</b></p>  <p><b>Slika 4: Izvedel sem nekaj novega, delo v e-zvezku (Lastni vir.)</b></p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>3. Varna raba interneta (1 ura)</b></p> <p>Ozaveščajo verodostojnost objavljenih novic, tako da odprejo spletni brskalnik Google ter poiščejo slovenske spletne iskalnike.</p> <p>Poiščejo spletni naslov, kjer dobijo podatke o kulturnih in športnih prireditvah v domačem kraju.</p> <p>Ozaveščajo in presojujejo uporabo in zlorabo digitalne tehnologije, tako da odprejo spletno stran <a href="http://www.safe.si">www.safe.si</a>, podrobneje raziščejo nasvete o varni rabi interneta, v e-zvezek zapišejo nekaj primerov odgovorne rabe spleta.</p> <p><b>4. Lovci na lažne novice (1 ura)</b></p> <p>Ob gledanju videoposnetkov, pogovoru in deljenju medsebojnih izkušenj spoznajo, da so novice na spletu lahko tudi lažne.</p> <p>Kritično presojujejo novice in preverjajo njihovo verodostojnost (resnične, lažne novice).</p>	<p>Vodi in usmerja pri iskanju spletnih iskalnikov ter naslovov.</p> <p>V okolju Onenote Classnotebook pripravi preglednico z navodili za delo – Jaz, odgovoren uporabnik spleta (Priloga: Učni list).</p> <p>V okolju Onenote Classnotebook v zasebnem prostoru pripravi preglednico z navodili za delo – Lovci na lažne novice (povezave za ogled videoposnetkov, vprašanja, navodila za izdelavo plakatov, izzivi), plakate vstavi v</p>	<p><b>Slika 5: Jaz, odgovoren uporabnik spleta (Lastni vir.)</b></p>  <p><b>Slika 6: Reševanje nalog v e-zvezkih (Lastni vir.)</b></p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>V skupini izdelajo plakat o odgovornem ravnanju z informacijami na spletu, ga predstavijo sošolcem.</p>	<p>knjižnico vsebine in vodi predstavitev plakatov.</p>	<p><b>Slika 7: Plakati, skupinsko delo (Lastni vir.)</b></p> 
<p><b>Vrednotenje (1 ura)</b></p> <p><b>KRITIČNO PRIJATELJEVANJE</b></p> <p>Glede na kriterije pregledajo sošolčevo povzemanje novice s preglednico in zapišejo vrstniško povratno informacijo glede ustreznosti, zanimivosti, verodostojnosti in uporabnosti besedila ter utemeljijo svoja mnenja.</p>	<p>Spremlja vrednotenje učencev in jih usmerja pri zapisu povratne informacije.</p>	

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju																										
Se seznanijo s povratno informacijo kritičnega prijatelja in učitelja ter svoj izdelek izboljšajo.																												
<p><b>SOUSTVARJANJE ČASOPISA FUL KUL CAJTNG ČETRTOŠOLCEV (1,5 ure)</b></p> <p>Razdelijo si vloge, vsak član je zadolžen za zapis vsaj enega dogodka, preostale vloge si po želji menjujejo (urednik, novinar, fotograf, snemalec).</p> <p>Zapišejo pripoved o tem, kar so doživeli videli ali slišali, dogodek fotografirajo oz. posnamejo, vstavijo zapis v skupno predlogo časopisa.</p>	<p>V prostoru za sodelovanje pripravi preglednico, kamor učenci zapisujejo svojo pripoved, pomaga pri vstavljanju fotografij in videoposnetkov, poda povratno informacijo zapisov.</p> <p>V okolju OneDrive pripravi časopisno predlogo in jo da v skupno rabo z uredniki (lahko urejajo dokument).</p>	<p><b>Slika 8: Vrednotenje sošolčevega izdelka (Lastni vir.)</b></p>  <p>The screenshot shows a Word document with a table of news items and an evaluation section. The news items table is as follows:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ZGRADBA NOVICE ČASOPIS</th> <th>BISTVENI PODATEK Časoris</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NASLOV</td> <td>Timi Zajc junak svetovnega prvenstva v Planici</td> </tr> <tr> <td>KDAJ SE JE ZGODILO?</td> <td>Sedaj</td> </tr> <tr> <td>KJE SE JE ZGODILO?</td> <td>V Planici</td> </tr> <tr> <td>KAJ SE JE ZGODILO?</td> <td>Smučarsko tekmovanje v Sloveniji</td> </tr> <tr> <td>ZAKAJ SE JE ZGODILO?</td> <td>Udeležil se je prvenstva</td> </tr> <tr> <td>KDO JE BIL UDELEŽEN?</td> <td>Timi Zajc 🇵🇸 🏆</td> </tr> </tbody> </table> <p>The evaluation section includes a table for 'KRITIČNI PRIJATELJI' (Critical Friends) with the following content:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>VREDNOTENJE</th> <th>KRITIČNI PRIJATELJI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ali je vsebina novice ustrežna?</td> <td>Vsebina novice je ustrežna.</td> </tr> <tr> <td>Ali ima novica naslov?</td> <td>Novica ima naslov.</td> </tr> <tr> <td>Ali si v vsebini našel vse bistvene podatke (kdaj in kje se je zgodilo, kaj se je zgodilo, kdo je bil udeležen, zakaj se je zgodilo, kdo je novico napisal)?</td> <td>Napisala si vse, samo kdo je napisal novico si pozabila.</td> </tr> <tr> <td>Ali je novica resnična ali lažna? Utemelji.</td> <td>Novica je resnična.</td> </tr> <tr> <td>Ali je novica zanimiva in aktualna?</td> <td>Novica je zanimiva ampak ni več aktualna.</td> </tr> </tbody> </table>	ZGRADBA NOVICE ČASOPIS	BISTVENI PODATEK Časoris	NASLOV	Timi Zajc junak svetovnega prvenstva v Planici	KDAJ SE JE ZGODILO?	Sedaj	KJE SE JE ZGODILO?	V Planici	KAJ SE JE ZGODILO?	Smučarsko tekmovanje v Sloveniji	ZAKAJ SE JE ZGODILO?	Udeležil se je prvenstva	KDO JE BIL UDELEŽEN?	Timi Zajc 🇵🇸 🏆	VREDNOTENJE	KRITIČNI PRIJATELJI	Ali je vsebina novice ustrežna?	Vsebina novice je ustrežna.	Ali ima novica naslov?	Novica ima naslov.	Ali si v vsebini našel vse bistvene podatke (kdaj in kje se je zgodilo, kaj se je zgodilo, kdo je bil udeležen, zakaj se je zgodilo, kdo je novico napisal)?	Napisala si vse, samo kdo je napisal novico si pozabila.	Ali je novica resnična ali lažna? Utemelji.	Novica je resnična.	Ali je novica zanimiva in aktualna?	Novica je zanimiva ampak ni več aktualna.
ZGRADBA NOVICE ČASOPIS	BISTVENI PODATEK Časoris																											
NASLOV	Timi Zajc junak svetovnega prvenstva v Planici																											
KDAJ SE JE ZGODILO?	Sedaj																											
KJE SE JE ZGODILO?	V Planici																											
KAJ SE JE ZGODILO?	Smučarsko tekmovanje v Sloveniji																											
ZAKAJ SE JE ZGODILO?	Udeležil se je prvenstva																											
KDO JE BIL UDELEŽEN?	Timi Zajc 🇵🇸 🏆																											
VREDNOTENJE	KRITIČNI PRIJATELJI																											
Ali je vsebina novice ustrežna?	Vsebina novice je ustrežna.																											
Ali ima novica naslov?	Novica ima naslov.																											
Ali si v vsebini našel vse bistvene podatke (kdaj in kje se je zgodilo, kaj se je zgodilo, kdo je bil udeležen, zakaj se je zgodilo, kdo je novico napisal)?	Napisala si vse, samo kdo je napisal novico si pozabila.																											
Ali je novica resnična ali lažna? Utemelji.	Novica je resnična.																											
Ali je novica zanimiva in aktualna?	Novica je zanimiva ampak ni več aktualna.																											

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
		<p data-bbox="1294 347 1928 376"><b>Slika 9:</b> Zapisi učencev o tem, kaj so doživeli (Lastni vir.)</p>  <p data-bbox="1294 852 2007 880"><b>Slika 10:</b> Spletni časopis Ful kul kajtnj četrtošolcev (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju																																																																				
<p><b>SAMOVREDNOTENJE – NAUČIL SEM SE (0,5 ure)</b></p> <p>Glede na kriterije uspešnosti samovrednotijo svoje znanje o novici (pripoved o nečem, kar so doživeli).</p>	<p>Pripravi tabelo za samovrednotenje.</p>	<p><b>Slika 11: Kriteriji uspešnosti (Lastni vir.)</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>😊</th> <th>😐</th> <th>😞</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Znam poiskati aktualno novico na spletu.</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2. Znam poiskati nebesedne dele novice.</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>3. V prebrani/slišani/gledani novici znam poiskati bistvene podatke za:</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>- ime časopisa in datum objave besedila</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>- naslov in podnaslov novice</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>- kaj se je zgodilo</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>- kje in kdaj se je zgodilo</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>- kdo je bil udeležen</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>- zakaj se je zgodilo</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>- kdo je napisal/pripravil novico</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. Novico povzamem v obliki preglednice.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>5. Znam odgovorno ravnati z informacijami na spletu.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>6. Kadar dvomim o resničnosti novice, preverim podatke.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>5. Vrednotim sošolčev povzetek novice v obliki preglednice.</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>6. Na podlagi povratnih informacij načrtujem, kako bi svoj zapis povzemanja izboljšal.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>7. V e - zvezek zapišem pripoved o dogodku, ki sem ga sam doživel.</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		😊	😐	😞	1. Znam poiskati aktualno novico na spletu.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. Znam poiskati nebesedne dele novice.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. V prebrani/slišani/gledani novici znam poiskati bistvene podatke za:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	- ime časopisa in datum objave besedila				- naslov in podnaslov novice				- kaj se je zgodilo				- kje in kdaj se je zgodilo				- kdo je bil udeležen				- zakaj se je zgodilo				- kdo je napisal/pripravil novico				4. Novico povzamem v obliki preglednice.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5. Znam odgovorno ravnati z informacijami na spletu.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6. Kadar dvomim o resničnosti novice, preverim podatke.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5. Vrednotim sošolčev povzetek novice v obliki preglednice.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6. Na podlagi povratnih informacij načrtujem, kako bi svoj zapis povzemanja izboljšal.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7. V e - zvezek zapišem pripoved o dogodku, ki sem ga sam doživel.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	😊	😐	😞																																																																			
1. Znam poiskati aktualno novico na spletu.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																			
2. Znam poiskati nebesedne dele novice.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																			
3. V prebrani/slišani/gledani novici znam poiskati bistvene podatke za:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																			
- ime časopisa in datum objave besedila																																																																						
- naslov in podnaslov novice																																																																						
- kaj se je zgodilo																																																																						
- kje in kdaj se je zgodilo																																																																						
- kdo je bil udeležen																																																																						
- zakaj se je zgodilo																																																																						
- kdo je napisal/pripravil novico																																																																						
4. Novico povzamem v obliki preglednice.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																			
5. Znam odgovorno ravnati z informacijami na spletu.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																			
6. Kadar dvomim o resničnosti novice, preverim podatke.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																			
5. Vrednotim sošolčev povzetek novice v obliki preglednice.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																			
6. Na podlagi povratnih informacij načrtujem, kako bi svoj zapis povzemanja izboljšal.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																			
7. V e - zvezek zapišem pripoved o dogodku, ki sem ga sam doživel.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																			

## Evalvacija

Uporaba digitalnih virov je omogočila izvedbo kompleksnejših aktivnosti, zaradi česar je bilo treba spremeniti načrtovanje in izvedbo dejavnosti. Učenci so pripravili različne prispevke in izdali digitalni časopis ter s tem dosegli 3. stopnjo modela SAMR– *sprememba*.

Ustrezne spletne vsebine so nam nudile podporo pri iskanju verodostojnosti novic. Učenje z uporabo elektronskega zvezka je podpiralo samostojnost pri učenju ter izboljšanje zmožnosti za presojanje zapisanih prispevkov. Z izdelavo/oblikovanjem spletnega razrednega časopisa so učenci dobili priložnost za načrtovanje in ustvarjanje lastnih zamisli.

Učenci so z iskanjem, branjem in povzemanjem aktualnih novic na spletu izkazali informacijsko in medijsko pismenost. Z medvrstniškimi in samovrednotenjem so razvijali digitalno komuniciranje in sodelovanje, z ustvarjanjem in oblikovanjem digitalnega časopisa so razvijali izdelovanje digitalnih vsebin, zelo podrobno pa so se seznanili tudi z odgovorno rabo interneta.

Učenci so z uporabo digitalnih vsebin bili seznanjeni z namenom učenja, svoje učenje so načrtovali, spremljali in vrednotili, na podlagi povratnih informacij so bili seznanjeni glede uspešnosti oz. doseganja ciljev, ves čas so bili v središču pozornosti. S skupinskim delom, medvrstniškimi vrednotenjem izdelkov so si medsebojno pomagali in tako lažje dosegali zastavljene cilje. Znali so se samovrednotiti in s tem pokazati pozitivno predstavo o sebi. Svoje znanje so lahko izkazali na različne načine ter so delali in napredovali v lastnem tempu. Z izbiro vsebine prispevka so lahko izbrali naloge, ki jim predstavljajo izziv, hkrati pa so lahko izbrali ustrezno zahtevnost naloge. Vključeni so bili v soustvarjanje kriterijev uspešnosti, ki so jim bili v pomoč pri vrednotenju sošolčevega izdelka in samovrednotenju. Pisanje prispevkov jim je omogočilo povezovanje različnih predmetov in predmetnih področij.

## Refleksija

Pri obravnavi učnega sklopa *vsak dan je kaj novega* sem se odločila namesto klasičnega zvezka uporabiti e-zvezek Onenote Classnotebook, ker mi omogoča uporabo vseh orodij za pripravo spletnega časopisa: pisanje besedil, vnašanje slik, preglednic in vstavljanje spletnih povezav do aktualnih novic in videoposnetkov. Omogoča izvedbo formativnega spremljanja, raziskovanje, samostojno in sodelovalno delo učencev. Ker je zvezek shranjen v spletu, ga lahko dam v skupno rabo s svojimi učenci za ogled ali urejanje. Vsi zapisi se samodejno shranjujejo, dostopni so kjer koli iz katere koli naprave s spletno povezavo, kar nam omogoča, da lahko učenci delajo tudi doma. Učenci e-zvezek že poznajo, zato z uporabo niso imeli težav. Še vedno pa je imelo več učencev težave z vpisom uporabniškega imena in gesla. Aktivnosti sem načrtovala tako, da so lahko postali drug drugemu vir učenja. Zelo pomembno je, da učence usmerimo, kje poiskati verodostojne in ustrezne novice, prilagojene njihovi starosti (Infodrom, spletni časopis Časoris).

## Viri in literatura

Berc P. D., Kapko, D., Jan, S. (2017). Radovednih pet. *Učbenik za slovenščino v 4. razredu osnovne šole*. Ljubljana: Založba Rokus Klett, d.o.o.

*Učni načrt. Program Osnovna šola. Slovenščina*. (2018). Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS za šolstvo.

[https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN\\_slovenscina.pdf](https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_slovenscina.pdf)

Časoris (2020, Avgust 4). *Lovci na lažne novice* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pgennDqvFOQ>

Safe.si. (b. d.). <https://safe.si/>

Sušnik U. (22. 2. 2023). *Doma je najlepše tekMOVATI*. <https://casoris.si/sport/doma-je-najlepse-tekMOVATI/>



## PRILOGE

### P1: Navodila za oblikovanje kriterijev uspešnosti

Na listke vsak zase zapišite, kaj boste morali znati o novici.

Znal bom:

- 
- 
- 

Ko končate z zapisom, v skupini primerjajte vaše zapise in se o njih pogovorite. Ali so vaši zapisi enaki? Zakaj ne? Izberite tiste, ki so najustrežnejši, in jih zapišite v prostor za sodelovanje v e-zvezku. Predstavite jih sošolcem.

P2 – Učni list: Izvedel sem nekaj novega

IZVEDEL SEM NEKAJ NOVEGA – NALOGE	ODGOVORI
Ali kdaj poslušáš novice? Kje jih navadno poslušáš?	
Ali kdaj bereš novice? Kje jih bereš? Kje pa jih gledáš?	
Katere novice rad bereš, poslušáš ali gledáš? Zakaj prav te?	
Na katera vprašanja odgovarjajo novice? Zapiši jih.	. . . . . . . . .
Preberi spletno novico <a href="#">TUKAJ</a> . Izberi novico, ki ti je všeč, jo preberi, kopiraj in prilepi v prazen prostor.	
V katerem časopisu je objavljena novica?	
Kdaj je bila objavljena?	
Zapiši naslov novice.	
Ali je novica govorjena ali zapisana?	

Kaj si izvedel iz novice? Zapiši.	.
	.
	.
	.
	.
Kdo je napisal novico?	
V katere rubrike so razvrščene novice?	
Katera rubrika je tebi najljubša?	
Ali je novica aktualna? Pojasni.	
Kako imenujemo osebe, ki pripravljajo novice?	
Ali si že kdaj obiskal Planico?	
Poznaš pesem, ki jo opeva?	

P3 – Učni list: Jaz odgovoren uporabnik spleta

Razmisli in zapiši pomen spodnjih KLJUČNIH BESED.	ODGOVORI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• posneta novica</li> <li>• množični mediji</li> <li>• splet ali internet</li> <li>• deskanje ali brskanje</li> </ul>	•
Odpri spletno stran <a href="http://www.google.si">www.google.si</a> . Na strani, ki se ti odpre, poišči <b>slovenske iskalnike</b> . Zapiši vsaj tri.	
Na katerem spletnem naslovu bi dobil podatke o kulturnih ali športnih prireditvah v tvojem domačem kraju? Napiši nekaj naslovov teh prireditev.	
Odpri spletno stran <a href="http://www.safe.si">www.safe.si</a> . Katere podatke najdeš?	
Odpri zavihek NASVETI. Razišči nasvete o varni rabi interneta in zapiši tiste, ki so zate najpomembnejši. Zapiši tudi, zakaj si se tako odločil.	

## Republika Slovenija in njena ureditev

Mateja Frece, OŠ Dobje

Namen učenja je, da učenci med procesom formativnega spremljanja s pomočjo digitalnih tehnologij usvojijo znanja s predmetnega področja družba v 5. razredu, učni sklop *ljudje v prostoru*, natančneje *Republika Slovenija, njena ureditev in simboli*. Celoten proces usvajanja novih znanj, oblikovanje zapisov in povzetkov poteka v elektronskem zvezku (OneNote).

Pri učencih se najprej s pomočjo vprašalnika Forms preveri predznanje in na podlagi odgovorov ustrezno načrtuje učni proces. Nato sledi postavljanje ciljev v prostoru za sodelovanje (OneNote), kjer zapišejo, kaj predvidevajo, da bodo morali znati. Ko so zbrani vsi zapisi, pod vodstvom učitelja oblikujejo kriterije uspešnosti. Kriterije uspešnosti imajo ves čas procesa na voljo, da lahko spremljajo lastno doseganje le-teh. Nato v lastnem tempu spoznavajo ureditev Republike Slovenije skozi različne naloge, ki jih vodijo v iskanje podatkov v učbeniku, v knjigah in na spletu – kdo so aktualni predsednik vlade, predsednik državnega zbora, predsednik države, ministri, spoznajo ustavo Republike Slovenije v stripu ter iščejo podatke o vejah oblasti v Republiki Sloveniji. Oblikujejo zapise in vstavljajo fotografije v e-zvezek.

Med procesom v X-Mind naredijo miselni vzorec, na katerem predstavijo veje oblasti v Sloveniji. Učitelj zbere miselne vzorce učencev in jih vstavi v prostor za sodelovanje, kjer učenci kritično prijateljujejo in na podlagi oblikovanih kriterijev podajajo konstruktivne povratne informacije sošolcem. Po podani povratni informaciji dopolnijo svoj miselni vzorec in ga vstavijo v svoj osebni prostor v e-zvezku. Pri končnem preverjanju z vprašalnikom Forms izkažejo svoj napredek, nato pa samostojno ovrednotijo lastno uspešnost s pomočjo na začetku postavljenih kriterijev uspešnosti in napišejo evalvacijo pridobivanja znanja.

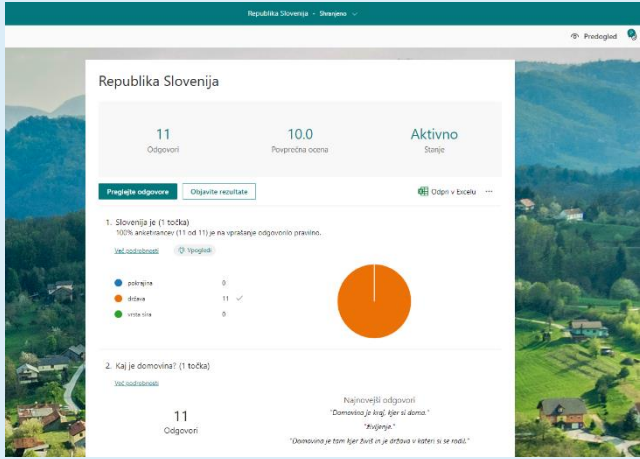
Predmet: Družba	Razred: 5.
Učni/tematski sklop: <b>ljudje v prostoru in ljudje v času (Republika Slovenija)</b>	Število ur: 9

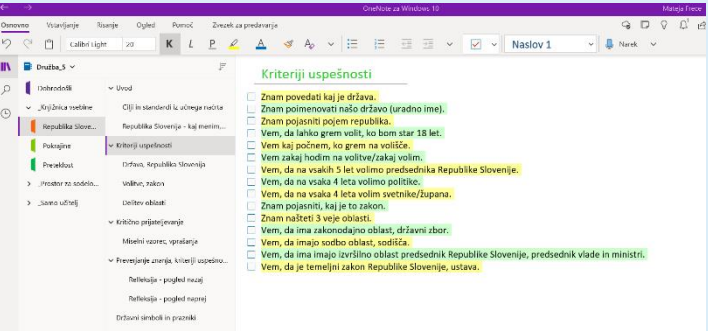
### Operativni cilji:

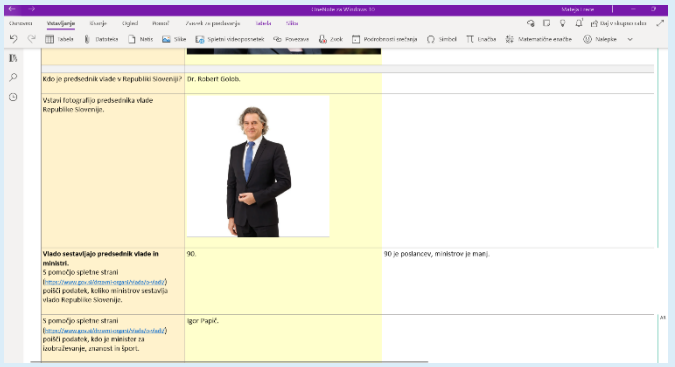

#### Učenci:

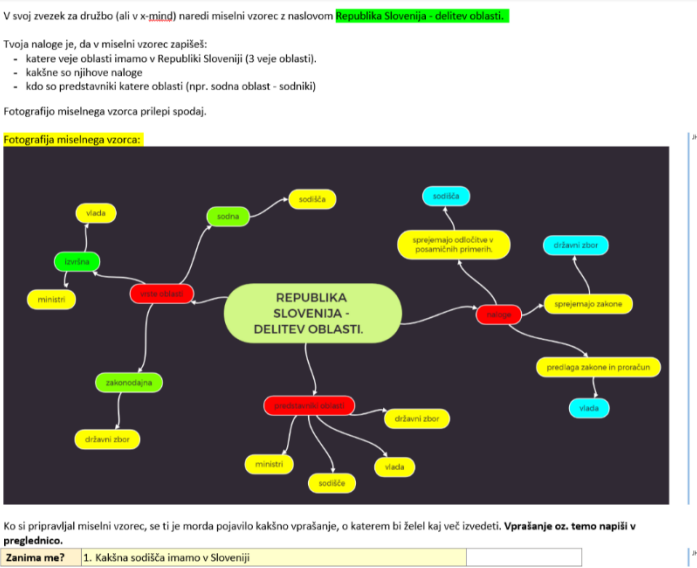
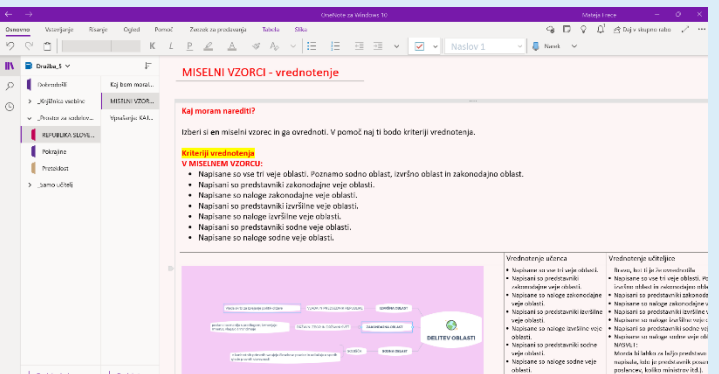
- poznajo organiziranost slovenske države s poudarkom na demokraciji;
- poznajo vlogo in pomen glavnega mesta ter državnih simbolov in državnih praznikov;
- spoznajo, kaj je država in kakšno je njeno delovanje;
- poznajo uradno ime Republike Slovenije in delovanje države;
- prepoznajo slovensko zastavo, grb in himno;
- naštejejo in predstavijo veje oblasti v Republiki Sloveniji (zakonodajna, sodna, izvršilna);
- pojasnijo pojem ustava;
- poiščejo informacije in vire v digitalnih okoljih;
- komunicirajo in soustvarjajo z uporabo digitalnih tehnologij;
- izdelujejo digitalne vsebine
- kritično in odgovorno iščejo aktualne podatke na spletu;
- tehnološko znanje uporabijo v novih situacijah;
- razvijajo veščine sodelovanja, kritičnega mišljenja in kritičnega prijateljevanja.

## Potek dejavnosti

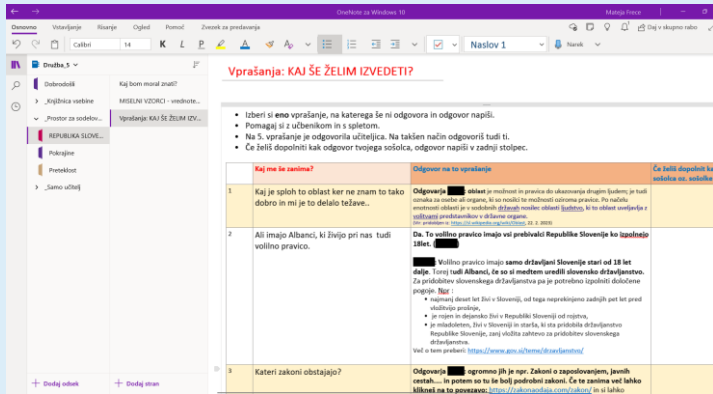
Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>Uvod (0,5 ure)</b></p> <p>Se seznanijo z namenom učenja.</p> <p>Preverjajo predznanje z vprašalnikom. Forms, ki ga imajo naloženega v elektronski zvezek OneNote Classnotebook.</p>	<p>Predstavi namen in jih povabi k reševanju vprašalnika, da preveri predznanje.</p> <p>Pripravi vprašalnik in ga porazdeli v osebni prostor vsakega učenca.</p> <p>Po oddanih vprašalnikih naredi analizo odgovorov in prilagodi nadaljnje delo z učenci.</p>	<p><b>Slika 1: Analiza vprašalnika (Lastni vir.)</b></p> 
<p><b>Postavitev pričakovanj (0,5 ure)</b></p> <p>Ugotavljajo, kaj jim prinaša nova učna vsebina (preletijo naslove, podnaslove, krepko zapisane besede in fotografije).</p> <p>Zapišejo svoja pričakovanja v prostor za sodelovanje: »Kaj menim, da bom moral znati?«</p>	<p>Pred uro pripravi preglednico v prostoru za sodelovanje.</p> <p>Učence povabi k ugotavljanju, kaj vse lahko spoznamo o ureditvi Republike Slovenije.</p>	<p><b>Slika 2: Preglednica v prostoru za sodelovanje (Lastni vir.)</b></p>

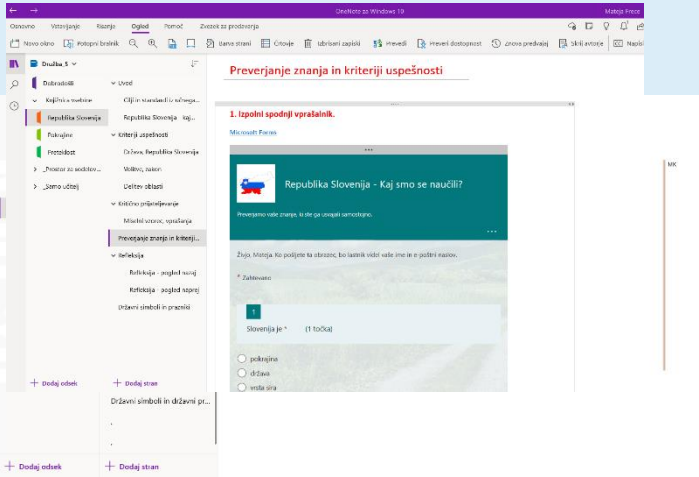
Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>Pregled UN in oblikovanje kriterijev uspešnosti (1 ura)</b></p> <p>Sodelujejo pri pogovoru o zapisih sošolcev v prostoru za sodelovanje.</p> <p>Soustvarjajo kriterije uspešnosti, v njim razumljivem jeziku.</p>	<p>Predstavi jim namene učenja.</p> <p>Pred uro pripravi povzetek ciljev in standardov iz učnega načrta v knjižnici vsebine in pri uri le-te predstavi učencem.</p> <p>Z učenci se pogovori o njihovih zapisih v prostoru za sodelovanje (Kaj menim, da bom moral znati?).</p> <p>V pogovoru z učenci sooblikuje razumljive in enoznačne kriterije uspešnosti.</p> <p>Kriterije uspešnosti zapiše v knjižnico vsebine.</p>	<p><b>Slika 4: Oblikovani kriteriji uspešnosti (Lastni vir)</b></p> 

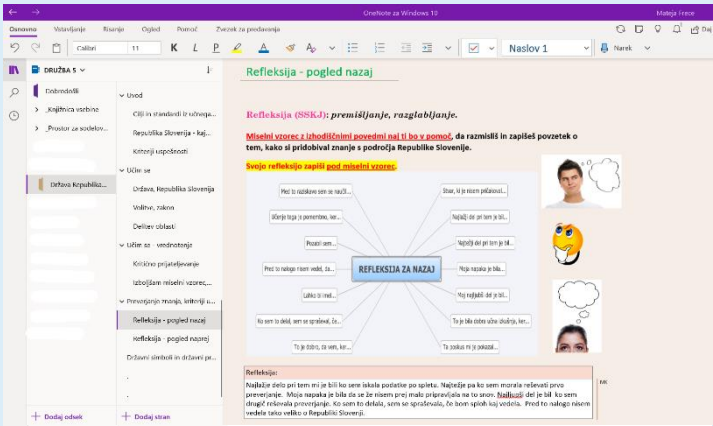
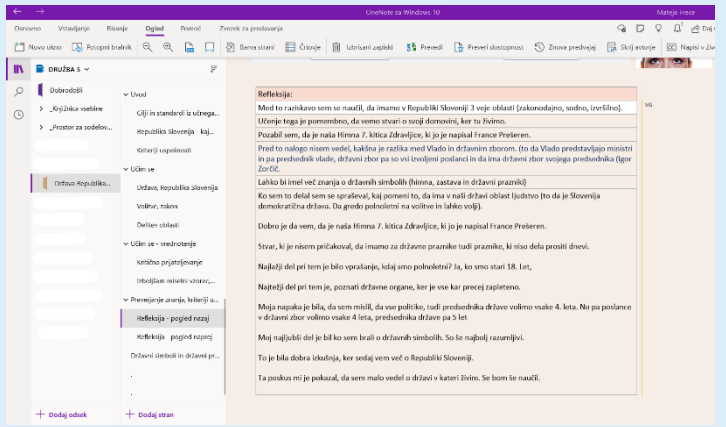
Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>Usvajanje znanja (4 ure)</b></p> <p>V osebni prostori v e-zvezku rešujejo vnaprej pripravljene naloge. Pri reševanju si pomagajo s spletom, učbenikom, knjigami.</p> <p>Teme, ki jih samostojno usvajajo:</p> <p><b>Država, Republika Slovenija (1 ura)</b> Odgovarjajo na vprašanja s pomočjo učbenika in spleta. Na splet so usmerjeni s povezavo, da najdejo zanesljivo pravilne podatke (P1).</p> <p>Odgovorijo na vprašanje »Zanima me?«</p> <p><b>Volitve, zakon (1 ura)</b></p> <p>Odgovarjajo na vprašanja, s pomočjo spleta iščejo fotografije in jih vstavljajo v svoj elektronski zvezek (P2).</p> <p>Odgovorijo na vprašanje »Zanima me?«.</p>	<p>Pred učnimi urami pripravi navodila in naloge v knjižnici vsebine in jih nato porazdeli v osebne prostore učencev.</p> <p>V procesu usvajanja le usmerja učence pri samostojnem učenju, jim podaja ustno in zapisano povratno informacijo.</p> <p>Vsa vprašanja, ki jih učenci postavijo pri zadnjem vprašanju »Zanima me?«, zbira v preglednico (preglednico da učencem po kritičnem vrednotenju miselnih vzorcev).</p>	<p><b>Slika 5: Naloge v osebni prostori vsakega učenca (Lastni vir.)</b></p>  <p><b>Slika 6: Naloge v osebni prostori vsakega učenca (Lastni vir.)</b></p> 

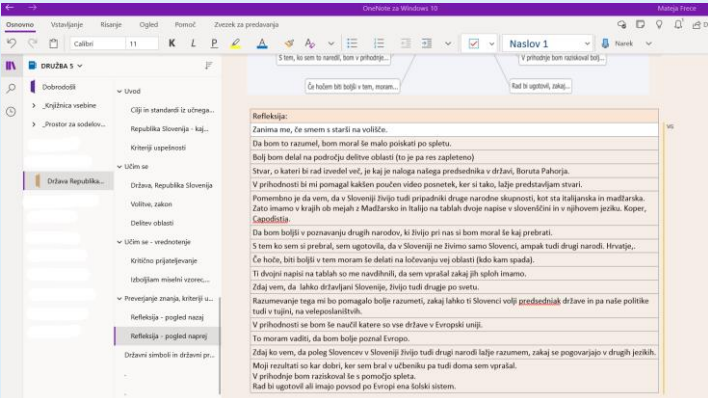
Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>Delitev oblasti (2 uri)</b></p> <p>Po navodilu v aplikaciji Xmind izdelajo miselni vzorec in sliko le-tega vstavijo v svoj osebni prostor (s pomočjo »orodja za izrezovanje«).</p> <p>Odgovorijo na vprašanje »Zanima me?«.</p>	<p>V navodilih za izdelovanje miselnega vzorca poda natančne napotke (napiši, katere veje oblasti imamo, kakšne so njihove naloge in kdo so predstavniki posamezne veje oblasti).</p>	<p><b>Slika 7: Miselni vzorec v aplikaciji Xmind (Lastni vir.)</b></p> 
<p><b>Kritično prijateljevanje in odgovarjanje na vprašanja »Zanima me?« (1 ura)</b></p> <p>Sooblikujejo kriterije vrednotenja, po katerih bodo vrednotili miselne vzorce.</p> <p>V prostoru za sodelovanje izberejo en miselni vzorec ter njegovo ustreznost ovrednotijo s pomočjo kriterijev vrednotenja.</p>	<p>Pred uro zbere vse miselne vzorce v preglednico, ki jo vstavi v prostor za sodelovanje.</p> <p>Z učenci sooblikuje kriterije za vrednotenje miselnega vzorca.</p>	<p><b>Slika 8: Kritično prijateljevanje v prostoru za sodelovanje (Lastni vir.)</b></p> 



Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Ko napišejo vrednotenje, v prostoru za sodelovanje, v zavihku »Vprašanja: Kaj še želim izvedeti?« odgovorijo na vprašanja, ki so jih v prejšnjih urah za posamezno temo napisali učenci.</p> <p>Za domačo nalogo glede na podano vrednotenje dopolnijo svoj miselni vzorec ter ga ponovno postavijo v svoj osebni prostor v e-zvezku.</p>	<p>Preglednico, kjer so zbrana vprašanja, vstavi v prostor za sodelovanje in povabi učence, da pomagajo odgovoriti na vprašanja, dileme ...</p> <p>Preveri dopolnjene zapise učencev ter jih po potrebi usmeri k dopolnitvi.</p>	<p><b>Slika 9:</b> Zbirnik vprašanj in odgovorov v prostoru za sodelovanje (Lastni vir.)</p> 
<p><b>Preverjanje znanja (1 ura)</b></p> <p>Pokažejo domačo nalogo in sodelujejo v razpravi o vejah oblasti v Republiki Sloveniji.</p> <p>Rešijo vprašalnik Forms, ki se nahaja v njihovem osebni prostoru.</p>	<p>Na projekciji pokaže učencem različne miselne vzorce.</p> <p>Pred uro učencem pripravi vprašalnik in jim ga porazdeli v njihov osebni prostor v e-zvezku.</p>	

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>S kljukico označijo, katere kriterije uspešnosti so dosegli.</p>	<p>Prav tako pripravi kriterije uspešnosti in jih porazdeli v učenčeve zvezke.</p>	<p><b>Slika 10: Preverjanje znanja v Forms (Lastni vir.)</b></p>  <p><b>Slika 11: Označeni kriteriji uspešnosti (Lastni vir.)</b></p>

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>Refleksija (1 ura)</b></p> <p>Preberejo ali poslušajo navodila za pisanje refleksije (za nazaj in za naprej).</p> <p>S pomočjo izhodiščnih povedi napišejo refleksijo za nazaj in refleksijo za nadaljevanje.</p>	<p>Pred uro učencem pripravi navodila.</p> <p>Usmerja učence k poglobljenemu razmišljanju o svojem učenju in k razmišljanju za delo v nadaljevanju.</p>	<p><b>Slika 12:</b> Navodila za zapis refleksije (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 13:</b> Primer učenčeve refleksije (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
		<p><b>Slika 14: Primer učenčevega razmisleka (Lastni vir.)</b></p> 

### Vloga ROID-A/KID-A

Računalnikar nam je na šolske računalnike naložil aplikacijo Xmind.

## Evalvacija

Pedagoško kolo: uporaba, ustvarjanje, vrednotenje, analiziranje, pomnjenje, razumevanje se razvijajo s pomočjo elektronskega zvezka OneNote Classnotebook. Ustvarjanje se razvija skozi ustvarjanje miselnega vzorca v aplikaciji Xmind.

Model SAMR: Po modelu SAMR smo dosegli stopnjo *preoblikovanje* – učenci so z uporabo digitalne tehnologije pripravili miselni vzorec na temo »veje oblasti v Republiki Sloveniji«, preostali vrstniki so izdelek kritično vrednotili v prostoru za sodelovanje v e-zvezku.

DigCompEdu: Učencem so med učnim procesom zagotovljena informacijska in medijska pismenost, digitalno komuniciranje in sodelovanje, izdelovanje digitalnih vsebin. Vzpodbuja se odgovorna raba.

Sedem načel poučevanja (vključujoče prakse), OECD: Med učnim procesom so učenci v središču pozornosti. Skozi kritično prijateljevanje se vzpodbuja socialna narava učenja. Čustva imajo ključno vlogo pri učenju, saj je ustvarjeno varno okolje, kjer si učenci upajo tvegati, delajo napake, izrazijo mnenje. Glede na prepoznano predznanje je zagotovljeno prepoznavanje individualnih razlik, ki nadaljnje omogočajo delo v lastnem tempu. Z različnimi nalogami v e-zvezku ter v orodjih Office 365 je zagotovljena ustrezna zahtevnost za vse učence. Celoten učni sklop je nastavljen tako, da se zagotavlja spremljanje v podporo učenju (postavljeni kriteriji uspešnosti, povratna informacija učitelja). Snov je aktualna, saj je povezana z ureditvijo države, kar omogoča izgrajevanje horizontalnih povezav.

## Refleksija

Raba e-zvezka OneNote je smiselna v primerih, ko lahko učenci učne vsebine usvajajo kakovostneje kot v klasičnem zvezku. Če iščejo podatke na spletu in jih dopolnjujejo s fotografijami, je smiselno, da se naloge shranjujejo v e-zvezek.

Kadar govorimo o formativnem spremljanju, je učni proces usvajanja novih učnih vsebin prilagojen posamezniku. Nekdo bo naredil več, nekdo manj, bistvo je, da vsak usvaja znanje v svojem tempu in glede na predznanje, kar nam je s pomočjo e-zvezka še lažje spremljati, saj lahko kadar koli spremljamo delo posameznika (vsak učenčev zapis se proti shrani v e-zvezek OneNote, do katerega ima poleg učenca dostop tudi učitelj).

Učni sklop sem prvič izvedla v času pouka na daljavo ter sem nato tekom dveh zaporednih šolskih let počasi vnašala izboljšave.

Če je v razredu veliko učencev (več kot 15), je treba določiti, kdo bo v prostoru za sodelovanje komu vrednotil miselne vzorce, da ne pride do zmede.

Pri aplikaciji Xmind si je dobro najprej vzeti čas, da sam premisliš korake, da znaš nato učence usmerjati. Če se bodo učenci prvič srečali s to aplikacijo, boste najverjetneje porabili več kot eno šolsko uro, da ustvarijo končni izdelek. Ko sem prvič delala ta sklop, so učenci napisali miselni vzorec v zvezek ter nato fotografijo le-tega vstavili v e-zvezek.

Če ne uporabljate elektronskih zvezkov, se lahko za zbiranje idej oz. odgovarjanje na vprašanje »Kaj menim, da bom moral znati?« uporabi aplikacija Padlet.

Vprašanja oz. naloge lahko vstavite v Word in učencem pošljete učni list z orodjem Dodeljena naloga znotraj MS Teams. Če ne uporabljate niti orodja MS Teams, lahko učni list pošljete tudi po elektronski pošti oz. v Google dokumentih.

## Viri in literatura

Štrukelj, A. (ur.). (2011). *Družba. Učni načrt*. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s [https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN\\_druzba\\_OS.pdf](https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_druzba_OS.pdf)

Verdev, H., Žlender, B. (2019). *Radovednih 5, Družba 5, učbenik*. Ljubljana: Založba Rokus Klett.

## PRILOGE

### P1: Država, Republika Slovenija (Naloga v e-zvezku)

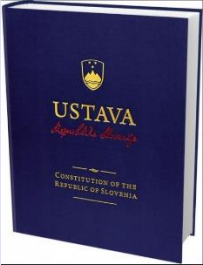
Vprašanje	Odgovor	Povratna informacija (učitelja)
Naštev sosednje države Republike Slovenije in še vsaj 3 druge evropske države.		
Čez koliko let boš polnoleten?		
Kaj pomeni, da je Slovenija DEMORATIČNA DRŽAVA?		
<b>Z zeleno obarvaj</b> pravičen odgovor.	Oblast v Republiki Sloveniji imajo: a) vsi prebivalci države. b) vsi polnoletni državljani. c) vsi, ki so starejši od 15 let.	

Ko si prebral besedilo in odgovarjal na vprašanja, se ti je morda pojavilo kakšno vprašanje, o katerem bi želel kaj več izvedeti. **Vprašanje oz. temo napiši v preglednico.**

Vprašanje	Odgovor	Povratna informacija (učitelja)
Zanima me?		

**P2: Volitve, zakon (Naloge v e-zvezku)**

Vprašanje	Odgovor	Povratna informacija (učitelja)
Kdo je predsednik/predsednica Republike Slovenije?		
Vstavi fotografijo predsednika/predsednice Republike Slovenije.		
Naštej vsaj tri naloge, ki jih opravlja predsednik/predsednica Republike Slovenije.		
Kdo je predsednik Državnega zbora Republike Slovenije?		
Vstavi fotografijo predsednika Državnega zbora Republike Slovenije.		
Kdo je predsednik Vlade Republike Slovenije?		
Vstavi fotografijo predsednika Vlade Republike Slovenije.		
<b>Vlado sestavljajo predsednik vlade in ministri.</b> S pomočjo spletne strani ( <a href="https://www.gov.si/drzavni-organi/vlada/o-vladi/">https://www.gov.si/drzavni-organi/vlada/o-vladi/</a> ) poišči podatek, koliko ministrov sestavlja Vlado Republike Slovenije.		
S pomočjo spletne strani ( <a href="https://www.gov.si/drzavni-organi/vlada/o-vladi/">https://www.gov.si/drzavni-organi/vlada/o-vladi/</a> ) poišči podatek, kdo je minister za izobraževanje, znanost in šport.		

<p>Napiši ime kakega poslanca ali poslanke Državnega zbora Republike Slovenije, ki ga/jo poznaš iz dnevnik, časopisov, pogovora odraslih.</p>		
<p>Kaj meniš, da pomeni to, da vsakdo na volitvah voli <b>tajno</b> in <b>svobodno</b>?</p>		
<p>Kaj je zakon?</p>		
<p>Kaj je ustava?</p>  <p>(Vir: emka.si, pridobljen 13. 5. 2020.)</p>		
<p><a href="https://www.us-rs.si/ustava-v-stripu/">https://www.us-rs.si/ustava-v-stripu/</a> (14. 5. 2020) Na zgornji spletni povezavi se nahaja <b>slovenska ustava v stripu</b>. Preklikaj jo in si izberi <b>3 stripe</b>, ki so ti najbolj zanimivi, ter jih vstavi v okvirček na desni.</p>		

Ko si prebral besedilo in odgovarjal na vprašanja, se ti je morda pojavilo kako vprašanje, o katerem bi želel kaj več izvedeti. **Vprašanje oz. temo napiši v preglednico.**

Vprašanje	Odgovor	Povratna informacija (učitelja)
Zanima me?		



### **P3: Delitev oblasti – navodilo za samostojno delo**

V zvezek za družbo (ali v Xmind) naredi miselni vzorec z naslovom **Republika Slovenija – delitev oblasti**.

Tvoja naloga je, da v miselni vzorec zapišeš:

- Katere veje oblasti imamo v Republiki Sloveniji (3 veje oblasti);
- Kakšne so njihove naloge;
- Kdo so predstavniki katere oblasti (npr. sodna oblast – sodniki).

Za pomoč uporabi učbenik (str. 99) in spletno stran:

<https://kaziprav.wordpress.com/drzava/delitev-oblasti/>

## Digitalna ustvarjalnost poustvarjanja proze

*Andreja Klakočer, OŠ Bistrica ob Sotli*

Namen dejavnosti je priprava na obnovo domačega branja in spodbujanje ustvarjalnosti in inovativnosti pri učencih z uporabo digitalnih tehnologij. Poleg spoznavanja avtorjev in avtoric mladinske književnosti in prvin književnih besedil razvijajo informacijsko in medijsko pismenost ter digitalno komunicirajo in sodelujejo. Učenci so imeli možnost samostojnega dela, dela v dvojici ali v skupini. Dejavnost vključuje tudi utrjevanje in obnavljanje izbranega književnega dela, kjer doživljajo, razumevajo in vrednotijo različna prozna besedila ter poustvarjajo s pomočjo tablic, kjer je poudarek na učni diferenciaciji in individualizaciji.

Učenci so imeli možnost izbiranja med tremi deli slovenskih avtorjev mladinske književnosti za domače branje. Priprava za pisanje obnove knjige je bila zamišljena zelo ustvarjalno. Učenci so delali s pomočjo šolskih tablic, ki jih uporabljajo v šoli. Na Teamsu so v svoji skupini dobili navodila za delo, kjer je bil namen poustvarjanje besedila. Izbirali so lahko med šestimi nalogami. Prva je izdelava TV-oglasa, druga je reportaža, tretja izdelava plakata, naslednja intervju z avtorjem ali s knjižnimi junaki ter zadnja izdelava stripa. Nalogo so si lahko izbrali sami, prav tako način dela, torej individualno, v dvojicah ali v skupinah. Lahko so uporabili različne programe in aplikacije, ki jih že poznajo, tj. Word, PowerPoint, Canva, Clips, Safari. Za predstavitev svojega dela so delili zaslon na interaktivno tablo. Drug drugemu so si podali povratno informacijo. Za preverjanje razumevanja prebrane knjige so rešili kviz v Microsoft Formsu. Izkazali so informacijsko pismenost, ki je od njih zahtevala odgovorno in učinkovito rabo digitalnih tehnologij ter aktivno sodelovanje.

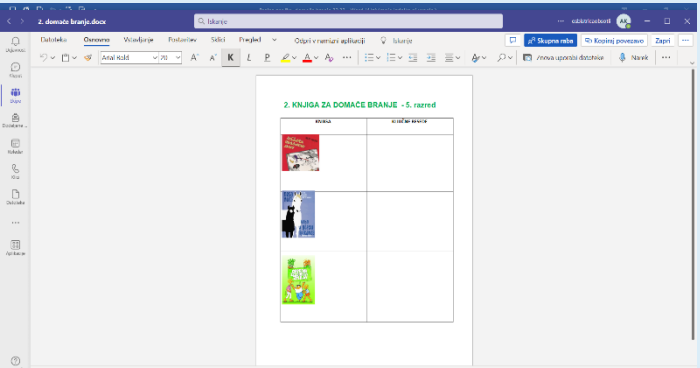

Predmet/področje: slovenščina	Razred: 5.
Učni sklop: <b>raziskujem Slovenijo (književne zvrsti in vrste, proza)</b>	Število ur: 3


### Operativni cilji:

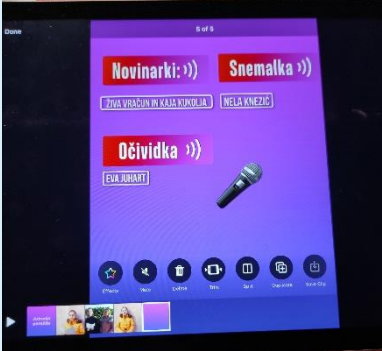
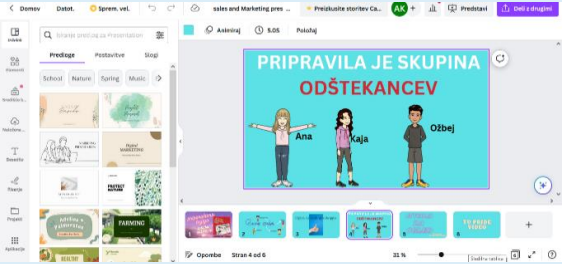
#### Učenci:


- razvijajo recepcijsko zmožnost, tj. zmožnost doživljanja, razumevanja in vrednotenja besedila;
- oblikujejo svoje stališče do ravnanja književnih oseb;
- v umetnostnem besedilu prepoznavajo podatke o poteku dogajanja; podatke, potrebne za sklenitev dogajalnega toka, ki jih besedilo ne ponuja;
- bogatijo besedišče;
- obnovijo besedilo;
- predstavijo svoje mnenje o književnem delu in ga utemeljijo
- razvijajo zmožnost slediti dogajanju na več dogajalnih prostorih/časih hkrati;
- poustvarjajo književno besedilo;
- spoznajo avtorja in njegovo delo;
- razvijajo digitalno komuniciranje in sodelovanje;
- razvijajo inovativnost in ustvarjalnost.


## Potek dejavnosti

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>1. URA</b></p> <p>Učenci obnovijo domače branje v treh skupinah.</p> <p>Zapisujejo književne osebe, prostor in čas.</p> <p>Ob individualnih zapisih z delom v skupini vrednotijo svoj zapis in ga dopolnjujejo.</p> <p><b>2. URA</b></p> <p>Učenci izbirajo med šestimi nalogami. Pred tem so morali prebrati knjigo za domače branje in že tukaj so lahko izbirali med tremi.</p>	<p>Učitelj učencem razloži, kako bo potekala učna ura.</p> <p>Učence razredi v tri skupine glede na izbrano knjigo.</p> <p>Razloži, kje v Teamsu najdejo skupni dokument.</p> <p>Usmerja učence med delom.</p> <p>Naredi evalvacijo dela učencev.</p> <p>Učitelj usmerja učence.</p> <p>Spodbuja jih k novim idejam.</p>	<p><b>Slika 1: Naložena datoteka v Teamsu (Lastni vir.)</b></p>  <p><b>Slika 2: Navodila za skupinsko delo (Lastni vir.)</b></p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>1. TV-oglas: predstavitev knjige nekemu, ki ni knjige prebral</p> <p>2. REPORTAŽA: s terena ali o pomembnem dogodku iz knjige</p> <p>3. IZDELAVA PLAKATA: predstavitev knjige z bistvenimi podatki</p> <p>4. INTERVJU Z AVTORJEM: sestavijo vprašanja, ki so čim bolj zanimiva za gledalce.</p> <p>5. INTERVJU S KNJIŽNIMI JUNAKI: izberejo glavnega ali stranske junake. Vprašanja morajo biti čim bolj smiselna.</p> <p>6. IZDELAVA STRIPA: prestavijo del zgodbe.</p> <p>Učenci poustvarjajo: delo s šolskimi tablicami.</p> <p>Učenci poznajo Word, PowerPoint, Canvo, Clips, Safari. V skupini se odločijo, kaj bodo uporabili.</p>	<p>Poudarja, kar je pomembno pri posamezni knjigi.</p> <p>Po pogovoru z učenci o vsebini se pogovori s vsako skupino in ji svetuje.</p> <p>Predlaga učencem, da gredo pred šolo in poročajo s terena.</p>	<p><b>Slika 3:</b> Učenci ustvarjajo reportažo s tablicami. (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>1. skupina: REPORTAŽA</p> <p>S pomočjo programa CLIPS glede na del vsebine knjige (pobeg deklice s konjem iz Lipice), naredijo novinarsko reportažo v obliki posnetka.</p> <p>2. Skupina: TV-OGLAS</p> <p>S pomočjo programa CANVA naredijo oglas, ki bi pritegnil druge, da bi knjigo prebrali.</p> <p>3. Skupina IZDELAVA PLAKATA</p> <p>S pomočjo PowerPointa izdelajo predstavitev kot dobro reklamo za prebrano knjigo.</p> <p><b>3. URA Predstavitev izdelkov in evalvacija</b></p> <p>Učenci s pomočjo deljenja zaslona predstavijo svoje izdelke.</p>	<p>Usmeri učence na uporabo ene tablice za končni izdelek.</p> <p>Predlaga učencem zapis ključnih besed in bistvenih podatkov.</p>	<p><b>Slika 4:</b> Izdelek prve skupine v Clipsu – reportaža (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 5:</b> Izdelek v Canvi – oglas (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Prva skupina predstavi video, ki je narejen v programu Clips.</p> <p>Druga skupina predstavi svoj oglas v programu Canva.</p> <p>Tretja skupina predstavi svoj plakat o knjigi s pomočjo programa PowerPoint.</p> <p>Učenci naredijo refleksijo.</p> <p>Rešijo kviz v Microsoft Formsu.</p>	<p>Učitelj usmerja pri deljenju zaslona in podaja povratno informacijo.</p> <p>Po predstavitvi spodbudi učence o deljenju pozitivnih in negativnih izkušenj dela v izbrani skupini z izbranim programom.</p> <p>Učence spodbudi, da sami sebe ocenijo, podajo mnenje in povedo, kaj bi oni spremenili.</p> <p>Da navodila, kje najdejo kviz in kako ga rešijo.</p>	<p><b>Slika 8:</b> Izdelek tretje skupine v PowerPointu (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
		<p><b>Slika 9:</b> Kviz v Microsoft Formsu (Lastni vir.)</p> 

### Vloga ROID-A/KID-A

Posodobitev šolskih tablic, da je delo teklo brez zapletov in tekoče.

### Evalvacija

Z vidika modela SAMR je pri primeru bilo *preoblikovanje*, kjer so z uporabo digitalne tehnologije pripravili novo predstavitev in jo kritično vrednotili. Z vidika pedagoškega kolesa so uporabljali programe: Canva – *uporaba, ustvarjanje, vrednotenje*, PowerPoint – *uporaba, vrednotenje*, Clips – *ustvarjanje*, Microsoft Forms – *preverjanje znanja*. Po referenčnem modelu DigCompEdu so razvijali kompetenčna področja *dostopnosti in vključenosti, diferenciacije in personalizacije, informacijske in medijske pismenosti, digitalno komuniciranje in sodelovanje*. Utemeljitev glede na sedem načel poučevanja (vključujoče prakse), OECD. Namen učnega sklopa je poustvarjanje, ki je pri književnosti lahko zelo raznoliko. Vsekakor je glavni cilj spodbujanje domišljije učencev, kjer smo bili zelo ustvarjalni. Pri uporabi s šolskimi tablicami so učenci že zelo spretni, prav tako imajo neverjetno domišljijo, samo priložnost so morali dobiti. Ponovili so vsebino knjige in se pogovorili o poteku dogajanja ter se s tem še bolj pripravili na pisanje strnjene obnove, ki jih je čakala v naslednjih urah. S pomočjo programov PowerPoint, Canva in Clips pa so imeli priložnost, da vsebino ali vsaj del le-te predstavijo na drugačen način,



na njim blizu način. Ti programi že sami po sebi spodbujajo domišljijo, saj imajo ogromno možnosti za uporabo. Ker pa so delali v skupini, sta bila del dela tudi dogovarjanje in prilagajanje, ki sta izjemno pomembna v današnjem času. Učenci, ki so bili spretnejši in imajo tudi na splošno boljši učni uspeh, so bili med delom povsem samostojni. Nekateri so rabili malo spodbude in usmeritve, a ne veliko.

Pri tistih, ki so se odločili za PowerPoint, bi bila mogoče boljša uporaba računalnika, saj so tam lahko hitrejši pri urejanju kot tudi pri pisanju.

Z vidika sedmih načel poučevanja je v ospredju prepoznavanje individualnih razlik učencev ter ustrezna zahtevnost za vse učence, saj le tako lahko omogočimo učencem napredek in nadgradnjo znanja. Kljub majhnemu številu učencev so med njimi ogromne razlike in neupoštevanje teh načel povzroči pri nekaterih stisko, pri drugih pa slabši napredek.

## Refleksija

S samim potekom dela sem zelo zadovoljna, saj so učenci pokazali navdušenje nad načinom dela. Izjemno so se veselili poustvarjanja, saj so lahko uresničili ideje in jih pokazali sošolcem. Naloga je zasnovana tako, da lahko izbirajo med 6 nalogami. To pomeni, da res lahko izberejo, kar jim leži. Ker je bilo več možnosti izbire že med samimi knjigami za domače branje, se je že to izkazalo za dobrodošlo, a tega ne bi izbrala kot stalno prakso, saj želim učence naučiti, da vedno ne bo možnosti izbire. Pri samem izvajanju bi se lahko odločila tudi, da bi delali individualno. A za to bi se odločila v kakem drugem primeru. Pri samem načrtovanju je treba biti pozoren na predznanje učencev, saj so zaradi raznolikosti med njimi ogromne razlike. Primer naloge se lahko izvaja tudi brez tablic, saj je treba upoštevati, da nekateri raje delajo brez ali pa nimajo dovolj predznanja za njihovo uporabo.

S takšnim načinom dela učenci usvojijo ogromno znanja in izkušenj, da si hitreje zapomnijo učno snov. Po koncu ure so spraševali, kdaj še bomo delali tako, kar je dovolj dobra povratna informacija za učitelja, da večkrat izvaja tak pouk.

## Viri in literatura

Ahačič, K., Cestnik, M., Čuden, M., Gomivnik Thuma, V., Honzak, M., Križaj Ortar, M., Poznanovič Jezeršek, M., Rosc Leskovec, D., Žveglič, M. (2018). *Učni načrt. Program osnovna šola. Slovenščina*, Ljubljana: Zavod RS za šolstvo in Ministrstvo za šolstvo in šport.

Redecer, C. (2018). *Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

Muck, D. (2012). *Nebo v očesu lipicanca*. Logatec: GO Partner.

Pregl, S. (2014). *Odprava zelenega zmaja*. Ljubljana: Baletrina.

Dekleva, M. (1992). *Totalka odštekan dan*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.

## Iščem pozitivno in prepričam v dobro

*Vanja Kolar Ivačič, OŠ Bistrica ob Sotli*

Namen prispevka je predstaviti poustvarjalne aktivnosti pri projektnem delu, ki je prepletalo učne cilje slovenščine in družbe. Učenci so s podporo IKT, usmerjeno s strani učitelja in s sodelovanjem v manjših skupinah, iskali, spoznavali in vrednotili pozitivne novice na spletu. Na podlagi teh so oblikovali individualizirani prepričevalni izdelek.

Po prebrani knjigi Vida Pečjaka Drejček in trije Marsovčki za domače branje so poustvarjali in sestavljali prepričevalno vesoljsko odpravo na Mars. Misija te je bila, da prepriča Marsovce, da smo vendarle vredni, da se povežemo, da smo boljši, kot smo bili nekoč. Osredotočili so se na pozitivne novice, raziskovali so, kje jih najdemo na spletu. Seznanili so se s preverjenimi in varnimi viri informacij. Usmerjeni so bili na različne spletne vire, kot so novice o dobrih delih, prijaznosti in skrbi za okolje, na vire, ki so varni in primerni za učence, stare od 9 do 10 let. V nadaljevanju so ustvarjali pisma, plakate in videoposnetke, v katerih so predstavili dobra dela in prijaznosti ljudi na Zemlji ter dokazali, da smo ljudje v osnovi dobri in da smo vredni sodelovanja. Vsak učenec je predstavljal enega člana odprave na Mars in je moral v prepričevalnem izdelku predstaviti svoje argumente za sodelovanje z marsovci. Vključeno je bilo tudi likovno ustvarjanje, pri čemer so učenci na iPadih z digitalnimi pisali oblikovali svoj avatar.

Pri učenju so razvijali digitalne kompetence informacijske pismenosti, kot so zmožnosti brskanja, iskanja in vrednotenja podatkov, informacij ter digitalnih vsebin, in razvijali kompetence na področju izdelovanja digitalnih vsebin, umeščali in poustvarjali so digitalne vsebine ter krepili zavedanje pomena avtorskih pravic in licenc. S pomočjo digitalnih tehnologij so se učili varno in ustrezno uporabljati digitalne vsebine ter so se ustvarjalno izražali. Pri izdelavi digitalnih vsebin so personificirano uporabljali različne digitalne tehnologije, npr. računalniške programe za urejanje fotografij in videoposnetkov ter urejevalnike besedil. Spoznali so, kako se digitalna vsebina shrani in kako jo varno deliti z drugimi. Uporabljali so spletni iskalnik za iskanje pozitivnih novic, spletno okolje Canva ali aplikacijo Clips za oblikovanje prepričevalnega izdelka ter Padlet in Microsoft Teamse z OneNote zvezkom za sodelovanje in deljenje digitalnih vsebin med sošolci.

Predmet: slovenščina, družba	Razred: 4.
Učni sklop: <b>iščem pozitivno in prepričam v dobro</b>	Število ur: 8

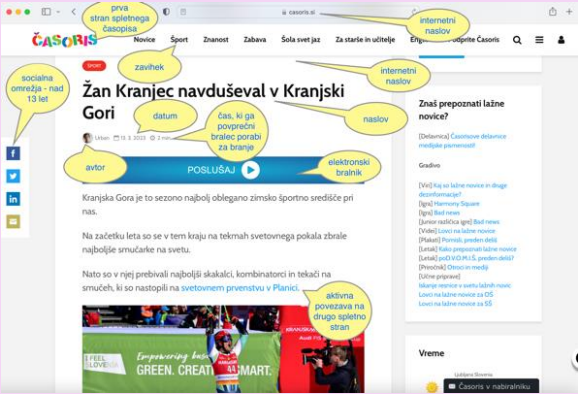
### Operativni cilji:

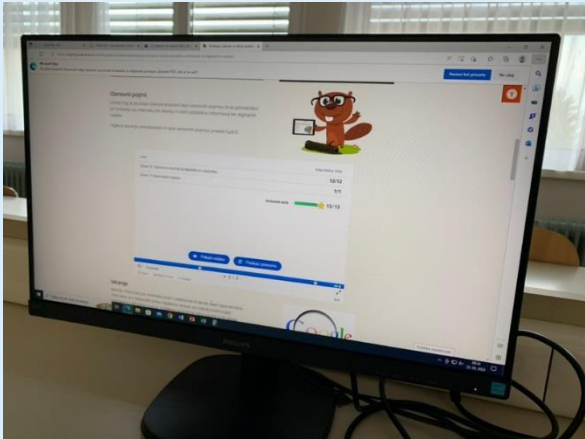
### Učenci:

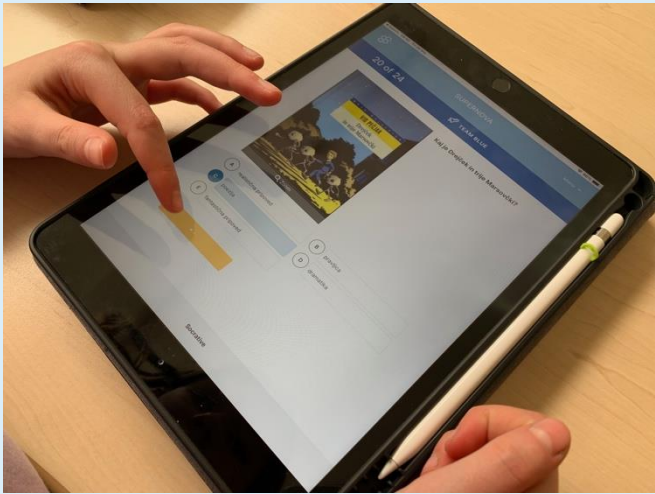
- varno, ustvarjalno in kritično pridobivajo ter zbirajo podatke in informacije s pomočjo enostavnega iskanja v digitalnih okoljih, se premikajo med njimi in jih ustrezno uporabijo;
- s podporo zaznavajo verodostojnost in zanesljivost virov informacij;
- razlikujejo med dejstvi in mnenji ter spoznavajo, da je treba biti kritičen pri sprejemanju informacij, tudi tistih, ki jih dobijo prek medijev;
- raznovrstna neumetnostna besedila, objavljena v digitalnih medijih, ozaveščajo, razmišljujejo in kritično sprejemajo, jih povzemajo, presojujejo in nato utemeljijo svoje mnenje;
- zapišejo, uredijo in predstavijo zbrane podatke, informacije in vsebine na personificiran način; v digitalnih okoljih **prepoznajo**, kako jih na **preprost način** organizirati, hraniti in priklicati;
- prepoznavajo običajne prakse navajanja avtorstva;
- ob novicah prepoznajo uveljavljanje človekovih in otrokovih pravic in dolžnosti;
- poznajo in razumejo temeljne otrokove pravice, dolžnosti in odgovornosti;
- spoznajo vrste sodelovanja in medsebojne pomoči;
- razumejo pomen sprejemanja in spoštovanja drugačnosti;
- raziskujejo družbeno okolje z vidika razvoja in reševanja nekaterih družbenih vprašanj;
- razumejo, kaj vpliva na družbeni razvoj, analizirajo in vrednotijo različne učinke družbenih sprememb (razvoj in napredek, družbene težave);
- spoznajo in uporabljajo različne strategije reševanja različnih medosebnih vprašanj, da razumejo, da kot posamezniki soodgovorno vplivajo na razvoj skupnosti;
- razvijajo sposobnost oblikovanja lastnega mnenja, **za argumentirano izražanje svojih mnenj in stališč** ter spoštovanja drugačnih mnenj;
- **s podporo izberejo** načine, kako spremeniti, preoblikovati, prilagoditi in vključevati nova spoznanja za ustvarjanje novih in izvirnih izdelkov.

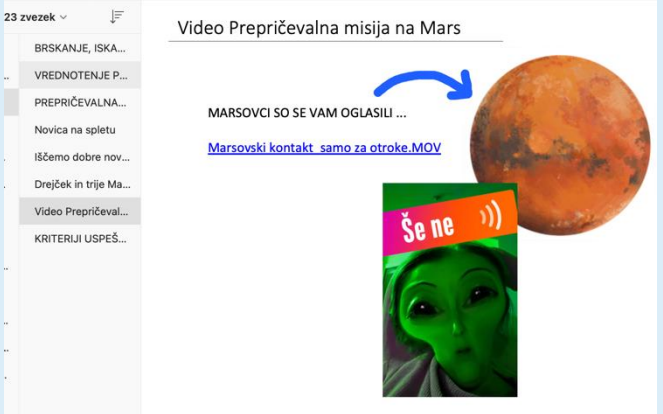
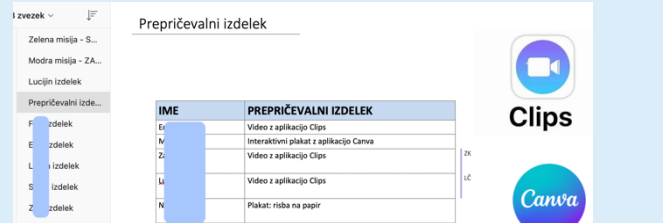
## Potek dejavnosti

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>USVAJANJE NOVIH ZNANJ – NOVICA</p> <p>Učenci izkažejo predznanje o novici. Izberejo trditev sošolca, s katero se najbolj strinjajo.</p> <p>Učenci se pogovarjajo o svojih izkušnjah z branjem/poslušanjem/opazovanjem novic. Izrazijo svoje interese.</p>	<p>Preveri predznanje, izkušnje in interese učencev</p> <p>Postavi odprto vprašanje v aplikaciji Socrative: Kaj je novica?</p> <p>Izvede glasovanje. Izpostavi in komentira zmagovalca.</p> <p>Moderira pogovor: Če bi imeli na voljo veliko novic, kaj bi vas zanimalo? O čem bi želeli izvedeti kaj novega? V čem so si novice podobne? Kaj jim je skupno?</p>	<p><b>Slika 19:</b> Preverjanje predznanja (Lastni vir.)</p>
<p>Spoznavajo značilnosti besedilne vrste.</p>	<p>Učitelj predstavi značilnosti novice.</p>	

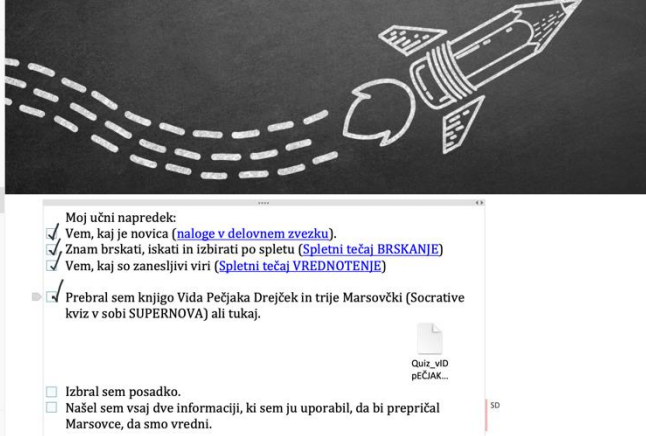
Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Poznajo in uporabljajo različne veščine komuniciranja in sodelovanja, oblikujejo lastna mnenja in stališča, pripravljene so jih izraziti in smiselno zagovarjati.</p> <p>Sprejemajo, vrednotijo in povzamejo novico.</p> <p>Odzovejo se na vsebino, jo primerjajo s svojimi izkušnjami. So kritični do svoje izbire medijev in načinov sporazumevanja ter do ravnanja in sporazumevanja drugih ljudi.</p>	<p><b>Slika 20:</b> Učno gradivo v interaktivnem zvezku (Lastni vir.)</p>  <p>Učitelj podpira učence pri učenju. Dodatno razlaga in tiskano novico primerja z novico na spletu (kaj je zavihek, kako poiščem, kako odpiram razdelke ...). Usmerja jih k praviim rešitvam in osvetljuje morebitne napake.</p>	
<p>RAZVIJANJE DIGITALNIH KOMPETENC – INFORMACIJSKA PISMENOST</p> <p>Učenci spoznajo in se preizkusijo v prvih dveh enotah področja Informacijska pismenost spletnega tečaja <a href="#">Digitalni login</a>.</p>	<p>V interaktivnem zvezku pripravi predlagane vire novic in člankov s pozitivno vsebino.</p>	

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Vodeno brskajo po spletu, iščejo in izbirajo različne podatke, informacije in digitalne vsebine.</p> <p>Vrednotijo podatke, informacije in digitalne vsebine, ki so jih našli na spletu.</p>	<p>Podpira učence pri samostojnem učenju. Usmerja jih k pravilnim rešitvam in osvetljuje morebitne napake.</p>	<p><b>Slika 21:</b> Rešene naloge spletnega tečaja (Lastni vir.)</p> 

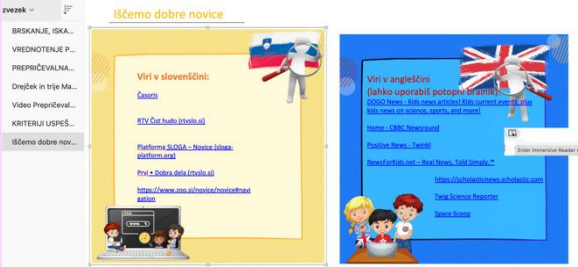
Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>OBNOVA VSEBINE IN IZRAŽANJE MNENJ OB KNJIGI ZA DOMAČE BRANJE</p> <p>Učenci vsebino knjige ponovijo z reševanjem kviza <a href="#">Socrative</a>. Prvič v obliki vesoljske dirke.</p> <p>Kviz rešijo še enkrat, tokrat v miru in samostojno. Vedenje utrdijo s prebiranjem povratne informacije ob vprašanjih.</p> <p>V motivacijskem pogovoru pripovedujejo o svojih izkušnjah s poslušanjem oz. branjem knjige za domače branje.</p> <p>Učenci aktivno sodelujejo v pogovoru v skupinah po trije – kot so bili naključno razporejeni v vesoljski dirki. Iztočnice imajo v zvezku za predavanje – v razdelku za sodelovanje:</p> <p>Kaj v knjigi sem si najbolj zapomnil?</p> <p>Kaj me je navdušilo? Me je kaj zaskrbelo, prestrašilo?</p>	<p>Učitelj povabi učence k reševanju <a href="#">kviza</a>, ki jim ga je pripravil. Kviz objavi v obliki vesoljske dirke. Na nastavitvah označi razporeditev v tri skupine, program naj premeša odgovore in naj učenci takoj dobijo povratno informacijo.</p> <p>Analizira podatke kviza.</p> <p>Kviz dodeli še enkrat. Tokrat v obliki klasične izvedbe. Označi način reševanja z lastnim tempom.</p> <p>Učitelj posluša pogovore in prepoznava mnenja in stališča.</p>	<p><b>Slika 22:</b> Reševanje kviza za preverjanje znanja (Lastni vir.)</p>  <p>Rešeni kviz in izraženo mnenje.</p>

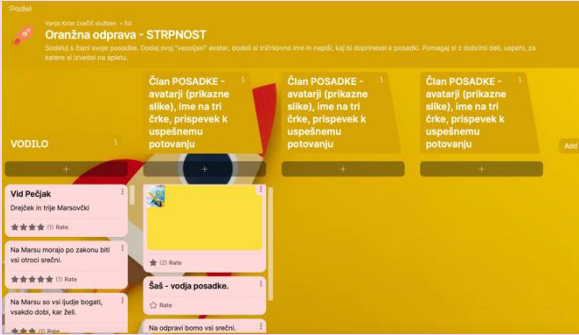

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
Kaj me še zanima?	Glede na slišano učitelj vodi pogovor z učenci o doživetju prebrane knjige	
<p>ISKANJE IN IZBIRA POZITIVNIH NOVIC</p> <p>Učenci si ogledajo <a href="#">posnetek</a>, v katerem Maršovec pripoveduje, kaj vse je na Zemlji narobe, in pojasnjuje, zakaj ne želijo sodelovati z Zemljani.</p> <p>Učenci se odzovejo, izrazijo svoje občutke, mnenje, povedo ideje, kaj bi lahko naredili ...</p> <p>Se odzovejo na napovedano temo – prepričevalna misija na Mars.</p> <p>Predstavijo svoje predznanje o prepričevanju nekoga v nekaj.</p>	<p>Učitelj posname videoposnetek <a href="#">Maršovski kontakt – samo za otroke</a> in ga predvaja.</p> <p>Posnetek nato pripne še v knjižnico vsebine.</p> <p>Vodi pogovor in jih usmeri v cilje aktivnosti – prepričevalna misija na Mars.</p> <p>Moderira pogovor:</p> <p>Zakaj Zemljani ne vemo za Maršovce? Kaj menite, je to res? Kaj ko bi mi to preverili? Kako bi lahko izvedeli, kaj se na Zemlji dogaja?</p>	<p><b>Slika 23:</b> Motivacijski videoposnetek oglašanja Maršovcev (Lastni vir.)</p> 
Učenec zbere končni izdelek – svoj prispevek, v katerem bo prepričal Maršovčke, da so Zemljani dobri, prijazni, zanimivi. Izrazijo svoja pričakovanja do napovedanega izdelka.	Učitelj pripravi in objavi preglednico v OneNote prostoru za sodelovanje.	<p><b>Slika 24:</b> Odločitev učencev za vrsto prepričevalnega izdelka (Lastni vir.)</p> 

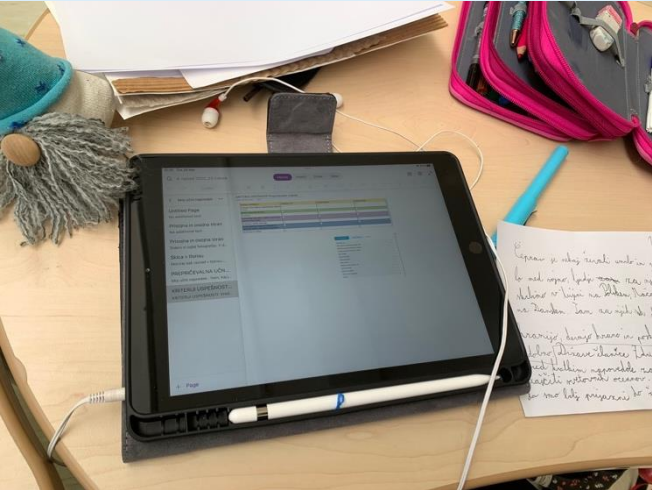
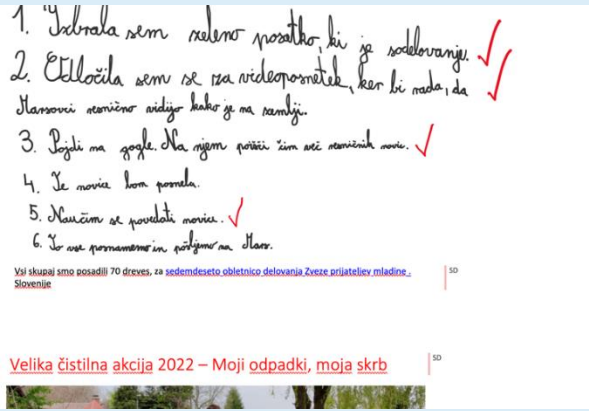


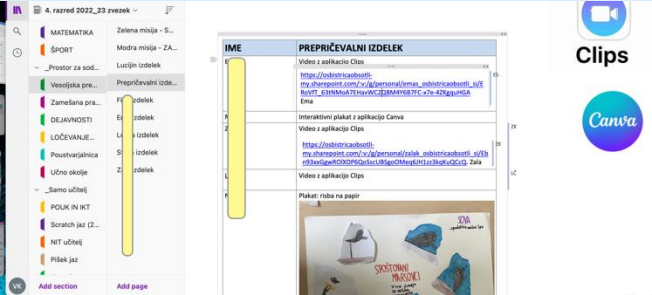
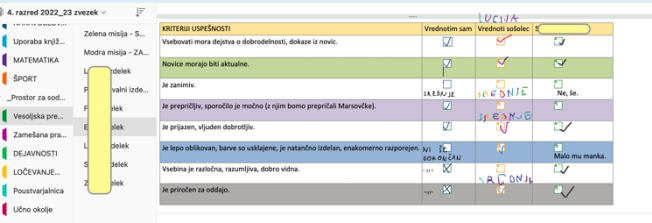
Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Prek pogovora učenci utrdijo in izpopolnjujejo svoje znanje o načelih ustreznega dogovarjanja, sodelovanja in o značilni zgradbi novice.</p> <p>Sodelujejo pri oblikovanju prvega dela učne poti.</p> <p>Na listu papirja ali v interaktivnem zvezku vsak učenec izdelava svojo učno pot.</p>	<p>Vodi pogovor, da ponovijo načela uspešnega sodelovanja in značilnosti novice.</p> <p>Učitelj učencem ponudi dve možnosti, kje lahko ustvarjajo učno pot. Na listu papirja v interaktivnem zvezku.</p> <p>Učitelj zapisuje in preoblikuje predloge za učno pot.</p> <p>Predlogo učencem prerazporedi v individualne razdelke.</p>	<p>Izdelana učna pot v zvezek ali na list pri katerem je dobro viden načrtovan dokaz o učenju (prepričevalno pismo, plakat ali posnet govori).</p> <p><b>Slika 25:</b> Učna pot med ustvarjanjem (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju																																																																											
<p>Učenci sodelujejo pri določanju kriterijev uspešnosti za prepričevalni izdelek.</p>	<p>Učitelj vodi soustvarjanje kriterijev uspešnosti v spletnem okolju Socrative, jih oblikuje in povzame.</p> <p>Porazdeli kriterije uspešnosti v zasebni razdelek za samovrednotenje.</p> <p>Objavi jih preglednici v zvezku za predavanje z dodanim stolpcem za samovrednotenje in dvema za vrstniško povratno informacijo.</p>	<p><b>Slika 26:</b> Predlogi učencev za kriterije uspešnosti (Lastni vir.)</p> <p>(Vote) Kakšen mora biti kvaliteten izdelek?</p> <p>7 Answers</p> <table border="1"> <tr><td>A</td><td>Zanimiv.</td><td>0%</td></tr> <tr><td>B</td><td>Takšen ,da jih bo prepričal.</td><td>0%</td></tr> <tr><td>C</td><td>Mora biti uporabljen.</td><td>0%</td></tr> <tr><td>D</td><td>Mora biti priročen.</td><td>11%</td></tr> <tr><td>E</td><td>Prepričljiv, zanimiv, zgleden, lep...</td><td>44%</td></tr> <tr><td>F</td><td>dober-prijazen</td><td>0%</td></tr> <tr><td>G</td><td>Zanimiv,lep,močan.</td><td>0%</td></tr> <tr><td>H</td><td>Imeti mora dejstvo.</td><td>0%</td></tr> <tr><td>I</td><td>Lep in vljuden.</td><td>11%</td></tr> <tr><td>J</td><td>Z donrimi podatki in novimi ter z dokazi.</td><td>11%</td></tr> <tr><td>K</td><td>Sveže novica, razločno napisano in skicirano.</td><td>11%</td></tr> <tr><td>L</td><td>Mora vsebovat vsebino,sliko in kakšen video.</td><td>0%</td></tr> <tr><td>M</td><td>Prepričljiv in lep.</td><td>11%</td></tr> </table> <p><b>Slika 27:</b> Preglednica kriterijev uspešnosti (Lastni vir.)</p> <p>4. razred 2022_23 zvezek</p> <p>Dobrodošli</p> <p>BRSKANJE, ISKA...</p> <p>VREDNOTENJE P...</p> <p>PREPRIČEVALNA...</p> <p>Digitalni pouk</p> <p>JEDROVNI P... Dreček in trije Ma...</p> <p>RAZREDNA S... Video Prepričeval...</p> <p>GLASBENA U... KRITERIJI USPEŠ...</p> <p>MAT Iščemo dobre nov...</p> <p>Družba</p> <p>KNJIŽEVNA U...</p> <p>LIRIČNA UM...</p> <p>KAKO KAJ NA...</p> <p>NARAVOSLOV...</p> <p>KRITERIJI USPEŠNOSTI Prepričevalni izdelek</p> <p>toris, 28. marec 2023 09:55</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>KRITERIJI USPEŠNOSTI</th> <th>Vrednotim sam</th> <th>Vrednoti sošolec</th> <th>Vrednoti izolec</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Vsebovati mora dejstva o dobrodelnosti, dokaze iz novic.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Novice morajo biti aktualne.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Je zanimiv.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Je prepričljiv, sporočilo je močno (z njim bomo prepričali Marsičke).</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Je prijazen, vljuden, doberljiv.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Je lepo oblikovan, barve so usklajene, je natančno izdelan, enakomerno razporejen.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Vsebina je razločna, razumljiva, dobro vidna.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Je priročen za videti.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	A	Zanimiv.	0%	B	Takšen ,da jih bo prepričal.	0%	C	Mora biti uporabljen.	0%	D	Mora biti priročen.	11%	E	Prepričljiv, zanimiv, zgleden, lep...	44%	F	dober-prijazen	0%	G	Zanimiv,lep,močan.	0%	H	Imeti mora dejstvo.	0%	I	Lep in vljuden.	11%	J	Z donrimi podatki in novimi ter z dokazi.	11%	K	Sveže novica, razločno napisano in skicirano.	11%	L	Mora vsebovat vsebino,sliko in kakšen video.	0%	M	Prepričljiv in lep.	11%	KRITERIJI USPEŠNOSTI	Vrednotim sam	Vrednoti sošolec	Vrednoti izolec	Vsebovati mora dejstva o dobrodelnosti, dokaze iz novic.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Novice morajo biti aktualne.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Je zanimiv.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Je prepričljiv, sporočilo je močno (z njim bomo prepričali Marsičke).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Je prijazen, vljuden, doberljiv.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Je lepo oblikovan, barve so usklajene, je natančno izdelan, enakomerno razporejen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vsebina je razločna, razumljiva, dobro vidna.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Je priročen za videti.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A	Zanimiv.	0%																																																																											
B	Takšen ,da jih bo prepričal.	0%																																																																											
C	Mora biti uporabljen.	0%																																																																											
D	Mora biti priročen.	11%																																																																											
E	Prepričljiv, zanimiv, zgleden, lep...	44%																																																																											
F	dober-prijazen	0%																																																																											
G	Zanimiv,lep,močan.	0%																																																																											
H	Imeti mora dejstvo.	0%																																																																											
I	Lep in vljuden.	11%																																																																											
J	Z donrimi podatki in novimi ter z dokazi.	11%																																																																											
K	Sveže novica, razločno napisano in skicirano.	11%																																																																											
L	Mora vsebovat vsebino,sliko in kakšen video.	0%																																																																											
M	Prepričljiv in lep.	11%																																																																											
KRITERIJI USPEŠNOSTI	Vrednotim sam	Vrednoti sošolec	Vrednoti izolec																																																																										
Vsebovati mora dejstva o dobrodelnosti, dokaze iz novic.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																										
Novice morajo biti aktualne.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																										
Je zanimiv.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																										
Je prepričljiv, sporočilo je močno (z njim bomo prepričali Marsičke).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																										
Je prijazen, vljuden, doberljiv.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																										
Je lepo oblikovan, barve so usklajene, je natančno izdelan, enakomerno razporejen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																										
Vsebina je razločna, razumljiva, dobro vidna.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																										
Je priročen za videti.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																										



Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>V strateškem pogovoru učenci povedo, kako se bodo pripravili na poslušanje oz. branje novic, objav na spletu, kaj bodo delali med njim in kaj po njem. Kaj potrebujejo? Na kaj morajo paziti. Dopolnijo svojo učno pot z zvočnim posnetkom, skico, risbo ...</p>	<p>Vodi strateški pogovor z učenci in jih usmerja pri izdelavi učne poti.</p>	
<p>Iščejo primerne novice, jih berejo, poslušajo, kritično vrednotijo, ali so primerne kot njihov vir.</p>	<p>Učitelj pripravi nabor spletnih strani z novicami in prispevki, ki so primerne otrokom te starosti. Objavi jih v knjižnici vsebine</p> <p><b>Slika 28:</b> Nabor spletnih strani z novicami in prispevki (Lastni vir.)</p>  <p>Učence usmerja na izbiro primerne zahtevnosti in pri tem se pogovarjajo o verodostojnosti novice.</p>	
<p>Učenci izberejo dve do tri novice in si glede na tematiko izberejo vesoljsko odpravo. Njihov vodja</p>	<p>Učitelj pripravi sodelovalno okolje v Padletu za tri misije. Predstavi tri odprave in pojasni način sodelovanja.</p>	<p>Povezave do novic v prostoru za sodelovanje, dodana vrstniška povratna informacija.</p>

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>bo <a href="#">Maš, modra misija zaupanja</a>, <a href="#">Miš, zelena misija sodelovanja</a> ali <a href="#">Šaš, oranžna misija strpnosti</a>.</p> <p>V skupni prostor prilepijo povezave do izbranih virov.</p> <p>Podajo povratno informacijo sošolcem na isti misiji v obliki zvočnega posnetka, znaka ali zapisa.</p>	<p><b>Slika 29:</b> Eden od treh pripravljenih Padletov za misije (Lastni vir.)</p> 	<p><b>Slika 30:</b> Prilepljene povezave do novic v prostoru za sodelovanje (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 31:</b> Povratna informacija sošolcu glede izbranega vira (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p><b>USTVARJANJE PREPRIČEVALNEGA IZDELKA</b></p> <p>Učenec po poslušanju oz. branju besedila s spleta izdela povzetek, pred snemanjem in oblikovanjem pa načrt za izdelavo. Povzetek in načrt sta v strukturirani obliki (v obliki miselnega vzorca, pojmovne mreže, preglednice, opornih točk) na listu papirja. Načrt fotografirajo in ga vključijo v učno pot.</p>	<p>Učitelj usmerja učence pri tvorjenju povzetka informacij in podatkov ter pri izdelavi načrta.</p>	<p><b>Slika 32:</b> Načrt za izdelavo na listu ob kriterijih (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 33:</b> Dopolnjena učna pot v interaktivnem zvezku (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenec individualno ustvari prepričevalno sporočilo v obliki pisma, plakata ali videoposnetka, ki ga bodo odnesli na Mars.</p> <p>Nato ob kriterijih uspešnosti samovrednoti svoj izdelek. Način izbire sam, lahko doda tudi zvočni posnetek, nekaj besed ali znak. V razdelku za sodelovanje ustvari novo stran, prilepi preglednico za vrednotenje v njo ter doda še povezavo do izdelka oz. izdelek.</p>	<p>Učitelj vzpodbuja in usmerja aktivnosti ter nudi individualno pomoč.</p>	<p><b>Slika 34:</b> Dopolnjena preglednica z oddanimi izdelki po samovrednotenju (Lastni vir.)</p> 
<p>Učenec ovrednoti vsaj dva izdelka sošolcev.</p> <p>Znotraj skupine se učenci dogovarjajo o uspešnosti, podajajo vrstniško povratno informacijo. Ob kriterijih vrednotijo tudi vljudnost izrečenega, zapisanega, okoliščinam in besedilni vrsti ustrezno izbiro jezikovnih prvin ter pravorečne oz. pravopisne in slogovne ustreznosti.</p>	<p>Učitelj usmerja učence, da se lažje organizirajo pri podajanju vrstniške povratne informacije.</p>	<p><b>Slika 35:</b> Vrstniško vrednotenje (Lastni vir.)</p> 
<p>Glede na povratno informacijo popravijo oz. nadgradijo izdelek.</p>	<p>Učitelj vzpodbuja učence pri popravkih, nadgradnji izdelkov.</p>	

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenci sodelujejo, se dogovarjajo in sestavijo prepričevalno misijo na Mars v Padletu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodelijo si tričrkovno ime,</li> <li>• naslikajo prikazno sliko, svoj vesoljski avatar z digitalnim pisalom v aplikaciji Tayasui Sketches School in jo pripnejo v svojo vrstico v Padletu,</li> <li>• pripnejo prepričevalni izdelek,</li> <li>• dodajo še kaj, kar se jim zdi pomembno.</li> </ul> <p><b>Slika 36:</b> Sodelovalno delo učencev (Lastni vir.)</p> 	<p>Učitelj vodi podporo in vzpodbuja njihovo delo.</p>	<p><b>Slika 37:</b> Padlet zelene misije (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 38:</b> Padlet modre misije (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
Vsaka skupina učencev predstavi svojo posadko in vsebino svoje odprave sošolcem.	Učitelj predvaja Padlete s posadkami na zaslonu.	<p><b>Slika 39:</b> Predstavitve posadke in prepričevalnih izdelkov (Lastni vir.)</p> 
Vsaka posadka, skupina učencev, izbere smer gibanja v virtualni aplikaciji in navidezno odleti v virtualno vesolje.	Odpri aplikacijo Night Sky z navidezno resničnostjo vesolja.	
Svoj dokaz o učenju – prepričevalni izdelek učenec odda v dodeljeno nalogo.	<p>Učitelj dodeli nalogo prek Teamsa, doda opisne kriterije, ki izhajajo iz standardov znanja predmetov slovenščina in družba ter ciljev projektnega dela ter skupnih kriterijev uspešnosti.</p> <p>Vsakemu učencu ovrednoti oddani dokaz o učenju.</p>	<p><b>Slika 40:</b> Učiteljevo vrednotenje dokaza o učenju (Lastni vir.)</p> 



## Vloga ROID-A/KID-A:

Pri prikazanem pedagoškem pristopu je treba zagotoviti primerno število tabličnih in namiznih računalnikov, jih posodobiti in namestiti potrebne aplikacije. Zagotoviti je treba varne nastavitve spletnega iskanja in brezhibno delovanje internetne povezave. Ker na večini področij digitalnih kompetenc za državljane dosegam 7 ali 8 raven digitalnih kompetenc, sem to naredila sama.

## Evalvacija

V prikazanem učnem pristopu sem uspela s podporo digitalne tehnologije dejavnosti usmeriti v učenca. Vsak posameznik je bil aktivno in osmišljeno vključen v učni proces, saj so aktivnosti izhajale iz resničnega življenja in vodile v reševanje problema na ustvarjalen način. Izkazali so potrebo po aktualnih, zanesljivih in pozitivnih informacijah ter potrebo po izražanju svojega mnenja, občutkov prek digitalnih sredstev, po poustvarjanju in izdelovanju digitalne vsebine v različnih formatih. Opolnomočili so se za izražanje svojega mnenja, ki temelji na resničnih podatkih in informacijah, zavedajoč se avtorskih pravic in nujnosti navajanja virov. Podpirala sem raznolikosti učencev, saj so imeli možnost na lasten način, z lastnim tempom in različno podporo vrstnikov in učitelja raziskovati dobre informacije o ljudeh. Sooblikovali so lastno učno pot. Z možnostjo izbire različnih novic ter obliko prepričevalnega izdelka, prilagojenega ravni zmožnosti, zanimanjem ter učnim potrebam vsakega posameznega učenca, je bila zagotovljena personalizacija. Zagotovila sem enake možnosti vsem učencem z namenom, da se neenakosti med njimi ne bi poglobljale. Omogočila sem varno znano učno okolje in prilagoditve za učence, ki to potrebujejo. Z uporabo enakih šolskih naprav sem zagotovila dostopnost digitalnih tehnologij vsem, vključno tistim s posebnimi potrebami (uporaba potopnega bralnika za slabovidnega učenca in učenko s skotopičnim sindromom). Vzpodbujala sem sodelovanje učencev pri raziskovanju novic, preizkušanju različnih možnosti ali rešitev, razumevanju povezav in iskanju ustvarjalnih rešitev. Raba digitalne tehnologije je bila smiselna. Po modelu SAMR je namreč raba v prvem delu učnih aktivnosti na najvišji stopnji redefinicije, saj brez iskanja podatkov in informacij na spletu ne bi imeli aktualnih, raznolikih, a otrokom prilagojenih virov. V drugem delu, kjer so sestavljali posadko z prepričevalnimi izdelki, je vključevanje tehnologije na stopnji spremembe, saj so s pomočjo digitalnih tehnologij lažje in učinkoviteje iskali informacije, imeli možnosti za boljšo vizualno predstavitev vsebine ter pregledno okolje za sodelovanje in izmenjavo idej s sošolci in učiteljem. Spletna orodja in okolja sem s pomočjo pedagoškega kolesa izbrala na stopnji analize in vrednotenja v prvem delu za raziskovanje in vrednotenje novic, člankov in objav. Za izdelavo prepričevalnega izdelka sem prešla na stopnjo uporabe. Učenci so po DigCompEdu razvijali predvsem 1. področje digitalnih kompetenc *informacijska in medijska pismenost*, to je brskanje, iskanje in izbiranje podatkov, informacij in digitalnih vsebin ter vrednotenje le-teh. Nadgrajevali so tudi kompetence na 3. področju, *izdelovanje digitalnih vsebin*.

## Refleksija

Učenci so dosegli pričakovane učne dosežke in bili nad poukom in svojim prispevkom navdušeni. Bili so aktivni, zavzeto so izvajali zahtevne naloge, izbirali lastno učno pot. Na primer, slabovidni učenec je poiskal svoj vir, zunaj predlaganih, spletni časopis, ki je namenjen slabovidnim in njihovim dogodkom. Deklica, ki ima težave s pisanjem in si je najprej izbrala pismo, si je ob povratnih informacijah premislila in je naredila plakat. Pri načrtovanju je treba vedeti, da so bili moji učenci večji ravnarja s tabličnimi računalniki iPad in uporabe aplikacij Socrative, Clips ter Canva. Znano jim je spletno okolje Teams in zvezek za predavanja s povezavo do OneNota, ki ga suvereno uporabljajo za interaktivni zvezek. Ravno tako že poznajo elemente formativnega spremljanja (sooblikovanje kriterijev uspešnosti in podajanje vrstniške povratne informacije).

Naslednjič bi edino razmislila, katere naprave bi uporabljala na kateri stopnji in pri katerih učencih. Učenci so imeli večje težave s tipkanjem besedila in oblikovanjem vsebin na iPadih. So pa lažje in hitreje dajali povratno informacijo sošolcem, ker so se lahko posneli. Tudi snemanje in oblikovanje filma je bilo lažje. Za učence, ki so izdelovali plakat, bi bilo bolje, če bi jim omogočili uporabo namiznih računalnikov ali prenosnikov, ki imajo miško.

Vodeno iskanje pozitivnih novic je torej omogočalo razvijanje digitalnih kompetenc, saj je učence seznanjalo z verodostojnimi in kakovostnimi informacijami, kar vodi k opolnomočenju učencev za kritično presojanje vsebin na spletu v prihodnje. Imeli so možnost ustvarjalne in etične obdelave pridobljenih informacij. Ob pozitivno naravnanih vsebinah in v vzpodbudnem učnem okolju so se počutili bolje in optimistično.

## Viri in literatura

Ahačič, K., Cestnik, M., Čuden, M., Gomivnik Thuma, V., Honzak, M., Križaj Ortar, M., ... Žvegljč, M. (2018). *Učni načrt. Program osnovna šola. Slovenščina*. Pridobljeno s [https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN\\_slovenscina.pdf](https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_slovenscina.pdf)

Budnar, M., Kerin, M., Mirt, G., Rztresen, M., Umek, M. (2011). *Učni načrt. Program osnovna šola. Družba*. Pridobljeno s [https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN\\_druzba\\_OS.pdf](https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_druzba_OS.pdf)

Carretero, S., Vuorikari, R., Punie, Y. (2017). DigComp 2.1. *Okvir digitalnih kompetenc za državljane. Osem ravni doseganja kompetenc in primeri rabe*. Pridobljeno s <https://www.zrssi.si/pdf/digcomp-2-1-okvir-digitalnih-kompetenc.pdf>

Carrington, A. (2018). *Pedagoško kolo*. Pridobljeno s <https://designingoutcomes.com/pwslv5/>

Center UL za uporabo IKT v pedagoškem procesu (b. d.). *SAMR model za identifikacijo ravni integracije IKT v pedagoškem procesu*. Pridobljeno s <https://digitalna.uni-lj.si/samr>

Novak, L., Nedeljko, N. (2020). Principi učenja in poučevanja v spodbudnem učnem okolju na razredni stopnji. *Razredni pouk*, Številka 1, str. 7–12. Pridobljeno s [https://www.zrssi.si/wp-content/uploads/2023/02/RazredniPouk\\_st1\\_2020\\_NR.pdf](https://www.zrssi.si/wp-content/uploads/2023/02/RazredniPouk_st1_2020_NR.pdf)

Novak, L., Vršič, V., Nedeljko, N., Dolgan, K., Dolinar, M., Kerin, M., ... Podbornik, K. (2018). *Formativno spremljanje na razredni stopnji: priročnik za učitelje*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

Pečjak, V. (2003). *Drejček in trije Marsovkci*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Redecker, C. (2018). *Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev*. Pridobljeno s <https://www.zrssi.si/pdf/digcompedu.pdf>

Sušnik, U. (2023). *Žan Kranjec navduševal v Kranjski Gori*. Časoris. Pridobljeno s <https://casoris.si/sport/zan-kranjec-navduseval-v-kranjski-gori>

## Domače branje z Lego story visualizerjem

Polona Vodičar, OŠ Vranksko

Namen dejavnosti je, obravnava domačega branja v 4. razredu. Učenci ob književnem pouku razvijajo digitalne kompetence, socialne veščine, preverjajo lastno znanje in se medvrstniško vrednotijo. Pri različnih oblikah dela delajo samostojno, v parih in manjših skupinah. Razvijajo informacijsko in medijsko pismenost, izdelujejo digitalne vsebine in se učijo odgovorne rabe spletnih forumov.

Za osnovno analizo književnega besedila in preverjanje razumevanja književnega prostora, književnih oseb, dogajanja itd. smo uporabili spletno aplikacijo Kahoot in kviz H5P v Moodlovi spletni učilnici. Učenci so se po uvodnih dejavnostih razdelili v skupine, kjer so s pomočjo lego kock predstavili dogajanje v zgodbi. V skupini so se dogovorili, kateri del zgodbe bo kdo izmed članov predstavil s kockami in ga tudi oblikoval. Nato so zgodbo s pomočjo sestavljenih kock obnovili in fotografirali. Fotografije so prenesli na računalnik, kjer so s pomočjo brezplačnega spletnega programa Lego story visualizer samostojno oblikovali strip. Pred izdelavo stripa smo skupaj oblikovali kriterije uspešnosti. Izdelali so strip, v katerem so predstavili dogajanje zgodbe. Stripe smo objavili v forumu spletne učilnice, kjer so morali medvrstniško ovrednotiti vsaj tri izdelke sošolcev po kriterijih uspešnosti. Nato so prebrali komentarje in na podlagi povratne informacije svoj strip izboljšali.

Nato smo se naučili oblikovati predstavitev v PPT in izdelati videoposnetek, na podlagi katerega so nastale zvočne knjige. Namen dejavnosti v sklepni fazi je priprava skupinskih zvočnih knjig in priprava učencev na govorni nastop. S preoblikovanim govorom so predstavili obravnavano književno besedilo.


Predmet: slovenščina	Razred: 4. razred
Učni sklop: <b>književnost: prvine književnega besedila, razvijanje recepcijskih zmožnosti</b>	Število ur: 10 ur

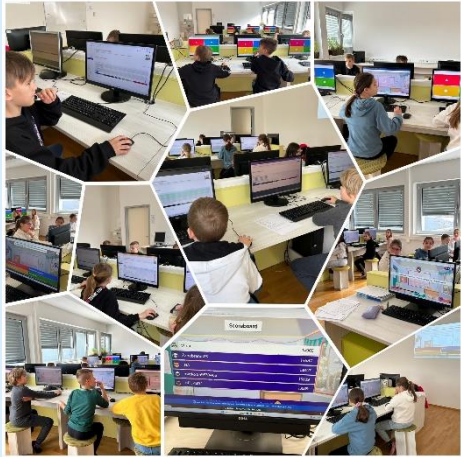

### Operativni cilji:

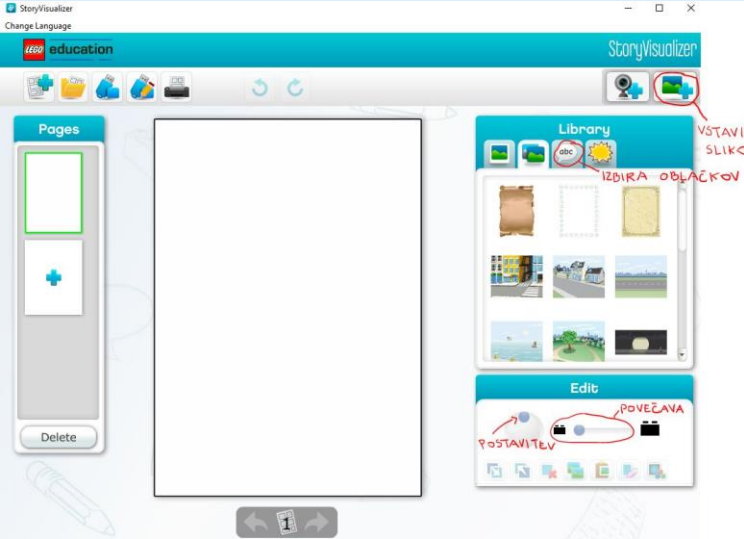
#### Učenci:


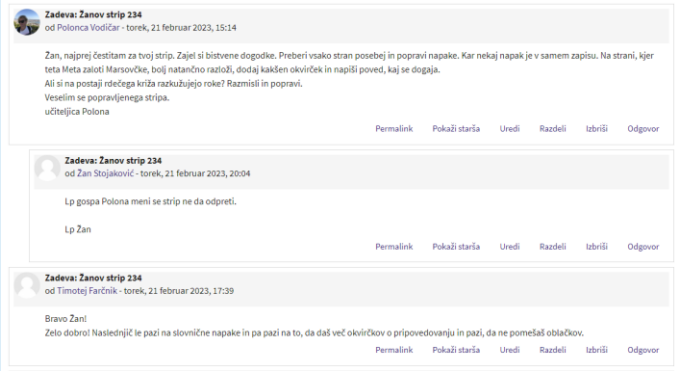
- razumejo značaj in ravnanje književne osebe, ki doživlja take dogodivščine, kot bi si jih želeli sami;
- ubesedujejo svojo domišljijsko predstavo dogajalnega prostora in časa;
- obnovijo glavne dogodke in jih umestijo v časovno premico (Ahačič, 2018);
- preoblikujejo krajše umetnostno besedilo v multimodalno besedilo;
- razvijajo veščine medvrstniškega vrednotenja;
- komunicirajo z uporabo digitalnih tehnologij;
- razvijajo veščine sodelovanja v spletnih forumih (Redecker, 2018);
- razvijajo prečne veščine kritičnega mišljenja in reševanja problemov.



## Potek dejavnosti

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Uvod</p> <p>Učenci sodelujejo v pogovoru o Marsovčkih.</p> <p>Učenci si v parih predstavijo svoje primere.</p> <p>Učenci sodelujejo v pogovoru o knjigi za domače branje.</p>	<p>Učitelj učence navduši in motivira z vprašanji pred branjem:</p> <p>Kdo so Marsovčki? Kje bi živeli? Kako bi bili videti? Kakšen značaj bi imeli?</p> <p>Učitelj poda navodilo učencem, da si v parih predstavijo svoje predstave. Pare nekajkrat zamenjamo, pomembno je, da ima vsak učenec v oblikovanju novega para drugega sošolca. Nekaj parov glasno predstavi svoje predstave. Predstave o Marsovčkih tudi narišejo.</p> <p>Predstavitev navodila za branje knjige Vida Pečjaka: Drejček in trije Marsovčki.</p>	<p><b>Slika 1:</b> Predstave otrok o Marsovčkih (Lastni vir.)</p> 


Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenci berejo knjigo po delih.</p> <p>Učenci v prvem tednu po branju doma v šoli preverijo razumevanje prebranega s pomočjo kviza v aplikaciji Kahoot. Po branju v drugem in tretjem tednu prikažejo razumevanje prebranega s pomočjo kviza oziroma stolpca v Moodlovi spletni učilnici. Vse tri dejavnosti rešujejo učenci individualno.</p> <p>Učenci so razdeljeni v naključne skupine po 4 oziroma 5 članov, kjer s pomočjo lego gradnikov sestavijo oziroma prikažejo glavne dele prebranih zgodb. Njihova naloga je, da se v skupini dogovorijo, kateri del zgodbe bo vsak član predstavil.</p>	<p>Knjigo učenci berejo tri tedne. V prvem tednu preberejo prva tri poglavja, v prihodnjih dveh tednih po dve naslednji poglavji.</p> <p>Učitelj pripravi kviz, v Moodlovi spletni učilnici z vtičnikom H5P, v aplikaciji Kahoot, s katerim preveri, kako učenci razumejo prebrano besedilo.</p> <p>Učitelj pripravi kviz tudi za drugi in tretji teden.</p> <p>Učitelj učence časovno omeji pri sestavljanju scen za posamezne dele prebrane zgodbe na 15 največ 20 minut.</p>	<p><b>Slika 2:</b> Reševanje kviza v Kahootu in spletni učilnici (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 3:</b> Delo z lego gradniki (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Fotografirajo svoje izdelke in jih skupaj ob učiteljevem vodenju prenesejo na računalnik.</p> <p>V programu Lego story visualizer oblikujejo strip.</p> <p>Sooblikujejo kriterije uspešnosti.</p>	<p>Učitelj učence vodi, kako se fotografije prenesejo na ustrezno strežniško mesto na računalniku.</p> <p>Učencem predstavi program Lego story visualizer in poda osnovne informacije za delo. Predstavi osnovne ukaze.</p> <p>Skupaj z učenci oblikuje kriterije.</p>	<p><b>Slika 4:</b> Navodila za uporabo programa (Lastni vir.)</p>  <p>Kriteriji uspešnosti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- V strip so vključeni oblački z besedilom, ki dopolnjujejo sliko.</li> <li>- Na nekaterih delih je na fotografijah podano dodatno pojasnilo z opisom dogajanja.</li> <li>- Zgodba poteka smiselno in je razumljiva.</li> <li>- Dogodki si sledijo v ustreznem časovnem zaporedju.</li> <li>- Predstavljeni so glavni dogodki.</li> <li>- V oblačkih je pravilen zapis besed in povedi, v katerih so upoštevana pravopisna pravila.</li> </ul>

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Učenci oblikujejo stripe v programu lego story visualizer.</p> <p>Končane stripe učenci objavijo v forumu razredne spletne učilnice, kjer mora vsak učenec ovrednotiti in podati medvrstniško povratno informacijo vsaj trem svojim sošolcem.</p>	<p>Učitelj spremlja delo učencev v programu lego Story Visualizer.</p>	<p><b>Slika 5:</b> Delo s spletnim programom Lego story visualizer (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 6:</b> Delo v forumu v spletni učilnici (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>V naslednji uri učenci na podlagi povratnih informacij popravijo svoj strip.</p> <p>V skupinah izberejo strip, ki je najbolj ustrezal kriterijem.</p> <p>Skupaj zapišejo zgodbo v zvezek. Celotna skupina zapiše enako zgodbo.</p>	<p>Poda navodilo za objavo v forumu. Učencem, ki imajo težave, pomaga pri objavi. V skladu s kriteriji vsakemu učencu poda povratno informacijo z namenom izboljšave.</p> <p>Učence med delom usmerja, spremlja, jim svetuje.</p> <p>Učitelj med delom usmerja učence.</p>	<p><b>Slika 7:</b> Stripi (Lastni vir.)</p>  <p><b>Slika 8:</b> Predstavitev stripov (Lastni vir.)</p>  <p><b>Kriteriji uspešnosti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zgradba besedila,</li> <li>- ustrezno časovno zaporedje dogodkov,</li> <li>- pravopisno pravilen zapis,</li> <li>- čitljiv zapis.</li> </ul>



Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>V PowerPointu izdelajo predlogo in pripravijo prezentacijo za izdelavo zvočne knjige, ob učiteljevi pomoči se posnamejo.</p>	<p>Učitelj poda navodilo za delo v skupinah. Skupaj z učenci oblikujejo merila uspešnosti za zapis zgodbe.</p>	<p>Slika 9: Delo v skupini, zapis zgodbe (Lastni vir.)</p> 

Aktivnost učencev	Vloga učitelja	Dokazi o učenju
<p>Predstavijo svoje zvočne knjige.</p>	<p>Učencem nudi oporo in pomoč pri izvedbi predstavitve in samem snemanju.</p> <p>Z učenci učitelj posluša in si ogleda končane zvočne knjige.</p>	<p><b>Slika 10:</b> Snemanje učencev (Lastni vir.)</p> 

### Vloga ROID-A/KID-A

Vloga ROID-a je bila pred samo izvedbo in med izvedbo zelo pomembna. Na vse računalnike je ROID namestil brezplačne programe Lego story visualizer, med samo izvedbo pa je nudil podporo tako učitelju izvajalcu kot učencem pri prenašanju fotografij s telefona in nameščanju ter shranjevanju na strežniška mesta. Večino ur, ki smo jih izvedli v računalniški učilnici, je bil na razpolago in se je po potrebi tudi vključil v samo delo. Pomoč je bila zelo dobrodošla pri predstavitvi shranjevanja na strežniška mesta tako fotografij kot stripov, ki so še bili v fazi nastajanja.

## Evalvacija

V prikazanem primeru gre z vidika modela SAMR za *obogatitev* aktivnosti, cilj dejavnosti je ostal enak, vendar pa je zaradi uporabe tehnologije višji in kompleksnejši. Učenci so spoznali spletni program, pri delu z njim so bili zelo samostojni, saj je namenjen mlajšim učencem in ima jasne ukaze. Učenci bodo lahko program uporabili tudi pri aktivnostih pri drugih predmetih. Smisel programa Lego story visualizer je tudi v tem, da ga lahko učenci uporabijo pri drugih predmetih za razlago snovi, pripravo besedilnih nalog ipd. Učenci so se naučili ustreznega komuniciranja v spletnem forumu, spoznali in seznanili so se s PowerPoint predstavitevjo in spoznali, kako na preprost način pripravijo videoposnetek.

V predstavljenem primeru gre z vidika DigCompEdu 6 za preiščeno vključevanje dostopnih digitalnih tehnologij v proces poučevanja. Z učenci smo komunicirali v sodelovalnih digitalnih okoljih, v spletnem forumu spletne učilnice, kjer so se učili ustrezne komunikacije in vrednotili delo sošolcev v manjšem, njim primernem forumu. S pomočjo digitalnih vsebin in orodij so usvajali zastavljene cilje in pridobivali digitalne kompetence.

V prikazanem primeru sem skrbela za socialno naravo učenja. Učenci so sodelovali v skupinah, kjer so imeli jasno določene naloge, in s tem so prevzemali odgovornost za lastno delo in delo celotne skupine. Vsak je napredoval glede na njegove individualne zmožnosti in skupini prispeval svoj del.

Aktivnost je bila učinkovita, prav vsi učenci so izdelali svoj strip, sodelovali v spletnem forumu, sodelovali pri pripravi zvočnih knjig in bili pri tem tudi uspešni. Ves čas je delo otrok spremljal učitelj, učenci so bili med delom samostojni, a hkrati jim je bila nudena podpora. Spoznali so nova orodja in nove programe, ki jih bodo v prihodnje lahko uporabili tudi pri drugih predmetih. Nad svojimi izdelki so bili zelo navdušeni.

Pri uporabi programa Lego story visualizer je treba učence podpreti pri uporabi navodil v angleščini, prednost programa je, da so vsi ukazi zelo nazorni in primerni za mlajše učence. Pri zapisu šumnikov načeloma ni težav, razen pri č.

## Refleksija

S potekom dela sem zadovoljna, ravno tako z izdelki otrok. Kot zelo dobro se je izkazalo to, da so učenci delo Vida Pečjaka brali v treh delih. Tako smo lahko bolj natančno obravnavali posamezne dele, se o njih pogovorili in bolj sistematično doživeli samo dogajanje. Več časa smo lahko namenili obravnavi vsebine zgodbe. Zagotovo se bom v prihodnje lotila vsaj enega domačega branja na podoben način. Lego kocke so že same po sebi motivacijsko sredstvo, ravno tako jih pritegnejo delo z računalnikom in drugačne oblike dela od običajnih. Učenci so imeli jasno določen cilj, ki so ga prav vsi uspešno realizirali. Nekateri so si program prenesli na domače računalnike in stripe ustvarjajo tudi doma.

## Viri in literatura

Ahačič, K., Cestnik, M., Čuden, M., Gomivnik Thuma, V., Honzak, M., Križaj Ortar, M., ... Žvegljč, M. (2018). *Učni načrt. Program osnovna šola. Slovenščina*. Pridobljeno s [https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN\\_slovenscina.pdf](https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_slovenscina.pdf)

Novak, L., Nedeljko, N. (2020). Principi učenja in poučevanja v spodbudnem učnem okolju na razredni stopnji. *Razredni pouk*, Številka 1, str. 7–12. Pridobljeno s [https://www.zrss.si/wp-content/uploads/2023/02/RazredniPouk\\_st1\\_2020\\_NR.pdf](https://www.zrss.si/wp-content/uploads/2023/02/RazredniPouk_st1_2020_NR.pdf)

Redecker, C. (2018). *Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev*. Pridobljeno s <https://www.zrss.si/pdf/digcompedu.pdf>