



POVZETKI PRISPEVKOV UDELEŽENCEV 1. POSVETA



SPIP 2019

SODOBNI POGLEDI NA IZOBRAŽEVANJE V PRIHODNOSTI

Meje vključevanja sodobnih tehnologij v vzgoji in izobraževanju

Slovenj Gradec, 16. 5. 2019

ORGANIZACIJSKI ODBOR

Ksenija Uršej, mag. manag. izobr.

Sašo Herlah, univ. dipl. inf.

Igor Jeram, univ. dipl. inž.

Marko Dreu, prof. šp. vzg.

Danijela Herlah, prof. raz. pouka

Nataša Rotovnik Sukič, prof. slov. in soc.



Učiti se  da bi vedeli

 da bi znali delati

 živeti skupaj

 biti

PRVA OSNOVNA ŠOLA SLOVENJ GRADEC

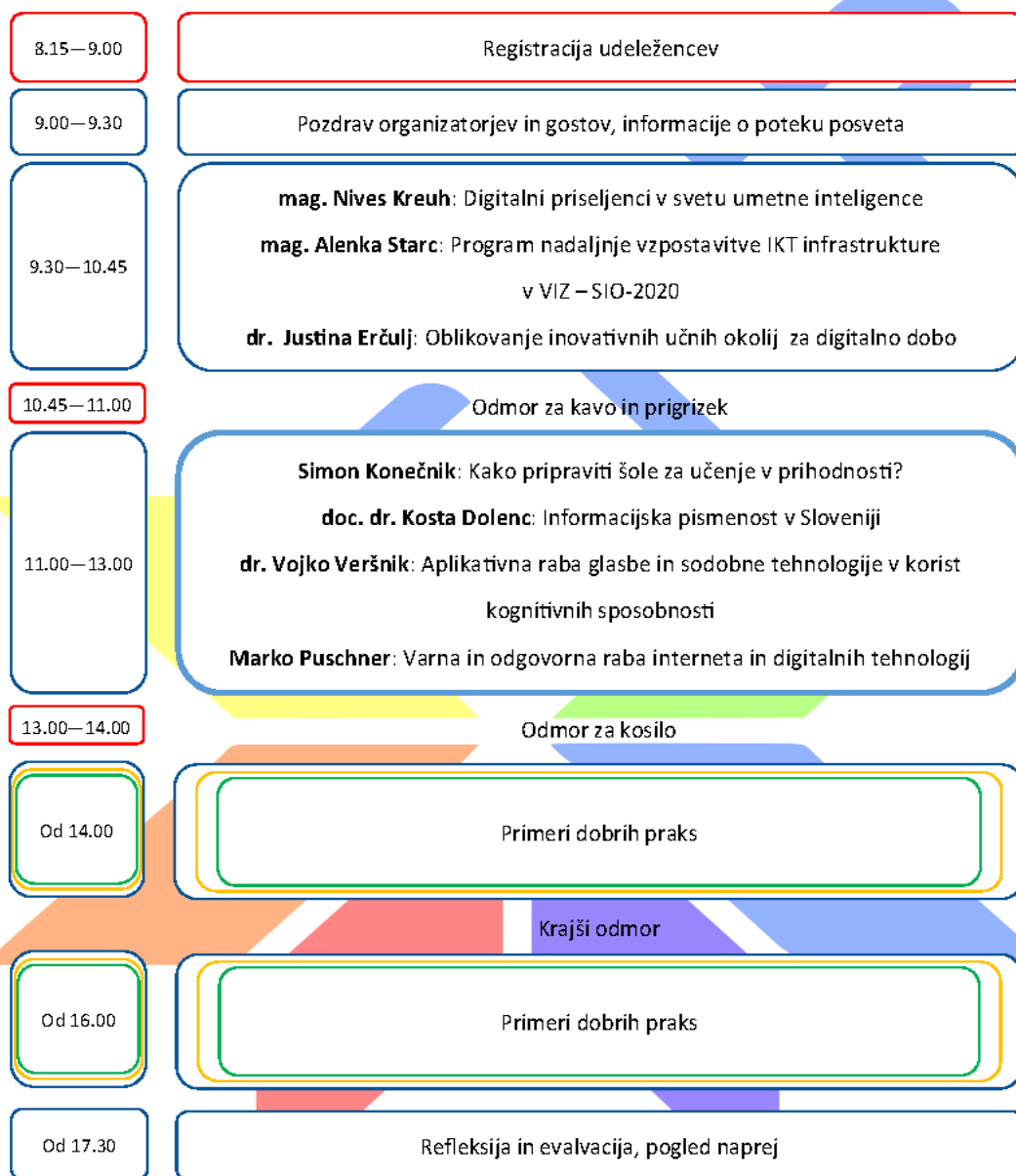
Šercerjeva 7 » 2380 Slovenj Gradec » DŠ: 23083972 » T 02 88 39 920 » F 02 88 39 939 tajnistvo.ossgprv@guest.arnes.si » www.prva-os-sg.si



1. STROKOVNI POSVET

SODOBNI POGLEDI NA IZOBRAŽEVANJE V PRIHODNOSTI

Meje vključevanja sodobnih tehnologij v vzgoji in izobraževanju



Učiti se da bi vedeli

da bi znali delati

živeti skupaj

biti

PRVA OSNOVNA ŠOLA SLOVENJ GRADEC

Šerčerjeva 7 » 2380 Slovenj Gradec » DŠ: 23083972 » T 02 88 39 920 » F 02 88 39 939 tajnistvo.ossgrv@guest.arnes.si » www.prva-os-sg.si

PLENARNI DEL

mag. Nives Kreuh

Zavod za šolstvo RS

Digitalni priseljenci v svetu umetne inteligence

Slovenska država se na načelni oz. strateški ravni zaveda pomena digitalnih tehnologij, ki vse bolj prežemajo in sooblikujejo naše vsakdanje življenje, saj se strateški dokumenti s tega področja postavljajo že od leta 1998. Vlada Republike Slovenije je 7. decembra 2017 sprejela novo Strategijo razvoja Slovenije 2030, v kateri je postavila izziv četrte industrijske revolucije, ki jo zaznamujeta digitalno gospodarstvo in umetne inteligence, zato so sedaj v pripravi tudi Strategija umetne inteligence in Akcijski načrt digitalizacije izobraževanja 2027 ter razpisi za nove projekte na področju digitalnega izobraževanja.

Smo v iskanju novih modelov poslovanja, dela in delovnih mest, kar zahteva razvoj novih znanj in veščin. V veliki meri to počnemo digitalni priseljenci in skušamo razumeti ter opisati generacije digitalnih domorodcev, ki smo jih poimenovali milenijci, generacija x, y, z, gen teh, post milenijci, i–generacija, gen Y–Fi. Kako pa se na področju izobraževanja odzivamo in pripravljamo na te izzive? Rezultati raziskav ICILS, ePIRLS, MENTEP in IKT v izobraževanju nam kažejo sliko stanja uporabe digitalne tehnologije in odnos do uporabe le–te, iz njih pa je moč razbrati, da je imela Slovenija zelo dobre rezultate na področjih, v katera in ko je sistematično vlagala vanje, ter podpovprečne rezultate takrat in tam, kjer sistematičnega vlaganja ni bilo.

Strokovne rešitve, ki so bile v zadnjih letih izdelane evropskem prostoru v podporo učiteljem, šolam, vsem, ki pripravljajo usposabljanja za uporabo digitalne tehnologije, ter odločevalcem, bodo morda pripomogle k temu, da bomo opravili potrebno refleksijo lastnega dela in načrtovali ustreznejše poti za dvig digitalne usposobljenosti izobraževalcev in učencev.

PLENARNI DEL

mag. Alenka Starc

Arnes

Program nadaljnje vzpostavitve IKT infrastrukture v vzgoji in izobraževanju – SIO-2020

V letu 2017 je Arnes začel z izvajanjem štiriletnega Programa nadaljnje vzpostavitve IKT infrastrukture v vzgoji in izobraževanju, ki smo ga krajše poimenovali Slovensko izobraževalno omrežje – 2020 oz. SIO-2020. V okviru programa bomo vzgojno-izobraževalnim zavodom (VIZ) sofinancirali izgradnjo brezžičnih omrežij in nakup IKT opreme.

Operacijo delno financira Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj ter Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport. Operacija se izvaja v okviru Operativnega programa za izvajanje evropske kohezijske politike v obdobju 2014-2020, prednostna os 10: Znanje, spretnost in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost; prednostna naložba 10.3: Vlaganje v izobraževanje, usposabljanje in poklicno usposabljanje za spretnosti in vseživljenjsko učenje z razvojem infrastrukture za izobraževanje in usposabljanje; specifični cilj: Izboljšanje kompetenc in dosežkov mladih ter večja usposobljenost izobraževalcev preko večje uporabe sodobne IKT pri poučevanju in učenju.

Program se bo izvajal skozi tri medsebojno povezane dejavnosti.

Izgradnja brezžičnih omrežij

- Izgradnja brezžičnih omrežij na VIZ bo potekala v naslednjih treh letih (2018-2020).
- Nova omrežja bodo ustrezala enotnim standardom, bodo ustrezno zmogljiva za izvajanje dejavnosti VIZ, načrti pa bodo narejeni tako, da bo pokritost šole čim večja.
- Sredstva, namenjena izgradnji omrežja, bodo odvisna od velikosti in tipa VIZ. Višina sofinanciranja iz ESRR sredstev znaša 62,5 %, lastna sredstva VIZ pa 37,5 %.
- Priporočila za vzpostavitev strukturiranega ožičenja v šoli.
- Izjava VIZ z zavezo o dokupu dostopovnih točk.

Nakup nove opreme (IKT)

- Nakup nove opreme (osebni, prenosni in tablični računalniki, projektorji ...) za VIZ bo potekal v vseh štirih letih (2017, 2018, 2019 in 2020).
- Delež sofinanciranja iz ESRR sredstev znaša 50 %.
- IKT kosovnica – leto 2019: temeljne uporabniške lastnosti odjemalcev IKT in multimedijske opreme za drugo dobavo.

- Priporočila o standardih in normativih programa Računalniško opismenjevanje in informatika za leti 2018 in 2019.

Razvoj e-storitev in e-vsebin

- Razvoj e-storitev in e-vsebin, kjer bomo dopolnjevali obstoječe storitve in razvijali nove.



PLENARNI DEL

dr. Justina Erčulj

Šola za ravnatelje

Oblikovanje inovativnih učnih okolij za digitalno dobo

Digitalizacija je nedvomno posegla v vse pore izobraževanja. Mladi jo sprejemajo kot samoumevno, saj jih spremlja skoraj na vsakem koraku. Ob tem pa se v zadnjem času vse glasneje pojavljajo številni dvomi, ali smo pripravljeni na življenje v obdobju, ko se je razmahnil razvoj umetne inteligence, ko roboti nadomeščajo ljudi pri rutinskih in težkih opravilih in ko se z našimi podatki »igrajo« mnoge korporacije.

Ob vseh prednostih nove tehnologije je zato mlade potrebno pripraviti na to, da bodo znali ravnati s podatki, jih kritično presoјati, se odzivati na lažne informacije in na vse več pritiskov na to, »da morajo biti vidni.« Uravnotežiti bomo morali delo z visoko tehnologijo z razvijanjem zmožnosti mladih za sodelovanje, ustvarjalnost, povezovanje ter drugih kompetenc, ki jim bodo omogočile kakovostno vključevanje v družbo.

V prispevku bom predstavila nekaj izzivov informacijske družbe in jih povezala z načeli inovativnih učnih okolij. Ob tem se nam bo ponudila priložnost za premislek, kako jih lahko uresničujemo v šolah.

PLENARNI DEL

Simon Konečnik, univ. dipl. inž.

Šolski center Velenje, Elektro in računalniška šola

Kako pripraviti šole za učenje v prihodnosti?

V zgodovini so se zgodile tri industrijske revolucije. Sedaj smo prešli v četrto, ki se širi izrazito hitreje kot predhodne. Njena vsebina je širša digitalizacija. V kolikor se ob spreminjajočih se tehnologijah in spremembah v družbi v obstoječem sistemu izobraževanja ne bomo odzvali na hiter in spremenljiv način dela, lahko nastane vrzel med izobraževanjem in potrebami delodajalcev po kadrih z novimi znanji. Ob tem ne smemo pozabiti na širši družbeni vpliv.

Sodobno družbo lahko opredelimo kot družbo znanja, v kateri bomo morali dati več poudarka sodelovanju. Velik potencial bi lahko predstavljal »trikotnik razvoja družbe«, ki bi ga pri načrtovanju uvajanja novosti predstavljale skupine: izobraževanje, delodajalci ter raziskave in razvoj. Vzgojno-izobraževalne organizacije bomo morale dati več poudarka timskega delu, ustvarjalnosti, kritičnemu razmišljanju, čustveni pismenosti in kognitivnemu razmišljanju. Na tehniškem nivoju pa bo potrebno mlade izobraževati intenzivneje za nove tehnologije kot tudi vzporedno za vrednote, saj nove tehnologije predstavljajo tudi številne pasti.

Namen predavanja je predstaviti izzive na področju izobraževanja, ki jih prinašajo tehnološke in družbene spremembe. Vsebina bo tudi raziskovanje vloge učitelja v prihodnosti, pri čemer bomo iskali odgovore na vprašanja, koliko učitelji poznamo spremembe, ki jih prinaša tehnološki razvoj, in katere kompetence bodo učitelji v prihodnosti potrebovali za uspešno delo z novimi tehnologijami ter novimi generacijami udeležencev izobraževanja.

Z novimi pristopi moramo mladim pripraviti popotnico, da bodo gospodarji prihodnosti in ne njene žrtve.

PLENARNI DEL

doc. dr. Kosta Dolenc

Fakulteta za naravoslovje in matematiko

Informacijska pismenost v Sloveniji

Sodobne družbe si dandanes ni več mogoče predstavljati brez uporabe informacijsko-komunikacijskih tehnologij (IKT). Prisotne so v vsakdanjem življenju kot vidne ali nevidne in se jih uporabnik niti ne zaveda.

V preteklosti sta bili uporaba in poznavanje informacijskih tehnologij v domeni strokovnjakov, danes pa temu ni več tako. Generacije, ki so bile rojene v svet, v katerem je vse bolj prisotna informacijska tehnologija, so poimenovali s terminom »digitalni domorodci«. Za njih naj bi veljalo, da informacijske tehnologije obvladajo že zaradi same njene prisotnosti. Temu nasprotuje večina raziskav in študij na področju informacijske pismenosti.

V prispevku je prikazano trenutno stanje na področju funkcionalne, matematične in informacijske pismenosti v Sloveniji in Evropi ter stanje informacijske pismenosti v slovenskem šolstvu. Prikazani so tudi nekateri projekti in primeri dobrih praks, s katerimi poskušajo raziskovalci dvigniti raven IKT v slovenskih šolah in družbi nasploh.

PLENARNI DEL

dr. Vojko Veršnik

Tretja osnovna šola Slovenj Gradec

Aplikativna raba glasbe in sodobne tehnologije v korist kognitivnih sposobnosti

Glasba ni samo medij, ki bi v vsakdanjem življenju človeka predstavljal predvsem ali zgolj zabavo, temveč opravlja še mnoge druge pomembne funkcije. Te samostojno ali prepletene med seboj bistveno vplivajo na naše sposobnosti, zdravje, počutje in nenazadnje tudi na družbeno življenje. Glasba ni enoznačna, zato bo njen učinek največji, če bo ciljno naravnana na posameznika. V strokovnem prispevku bodo na podlagi raziskav, deloma tudi avtorjevih, predstavljeni pomen, vloga, moč in vpliv glasbe na vsakdanje življenje, predvsem pa na človekovo kognitivno stanje. Pomanjkanje tovrstnih raziskav na Slovenskem kaže na podcenjevanje pomena in vpliva glasbe v tem kontekstu. Avtorjeva doktorska disertacija je prvo poglobljeno znanstveno raziskovalno delo o glasbenem življenju ljudi v tretjem življenjskem obdobju na Slovenskem, njegovo poklicno področje pa zajema glasbeno vzgojo oseb s posebnimi potrebami, zato bo predstavljenih nekaj učinkovitih primerov aplikativne rabe glasbe, ki pozitivno vplivajo tako na posameznika pri omenjenih populacijah kot tudi na dobrobit širše družbe. K temu lahko bistveno pripomore tudi sodobna tehnologija.

V drugem delu bo prikazanih nekaj primerov dobre prakse, ki so se s pomočjo glasbe, vključevanja uporabe sodobne digitalne tehnologije, nadomestne in dopolnilne komunikacije ter drugih ustreznih pristopov izkazali kot zelo učinkoviti pri učencih z različnimi težavami in motnjami v duševnem razvoju. Predstavljeni primeri lahko služijo kot idejna izhodišča tako za delo z učenci večinske populacije kakor tudi za druga predmetna področja vzgoje in izobraževanja oziroma družbenega življenja nasploh.

PLENARNI DEL

Marko Puschner

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za družbene vede

Varna in odgovorna raba interneta in digitalnih tehnologij

Zdajšnje generacije osnovnošolcev in srednješolcev so se rodile v svet, v katerem svetovni splet oblikuje sodobno družbo in vsakdanje življenje posameznikov. Učenje uporabe sodobnih digitalnih tehnologij se začne že zelo zgodaj in se nadaljuje skozi vse življenje.

V prvem delu predavanja si bomo predstavili osnovna načela varne rabe spleta, ki bi jih moral poznati vsak učenec, dijak, starš in učitelj. Seznanili se bomo z najpogostejšimi tveganji, s katerimi se otroci in najstniki srečujejo pri uporabi družabnih omrežij in aplikacij.

V drugem delu bomo predstavili, kako lahko zaposleni v šolah ustrezna znanja prenašajo učencem in kako se lotevati reševanja incidentov, preden postanejo neobvladljivi.

Zaključili bomo s predstavitvijo dejavnosti Točke osveščanja o varni rabi interneta Safe.si, ki na nacionalni ravni zagotavlja informiranje mladih uporabnikov spleta ter mobilnih naprav. Predstavili bomo, kako se lahko zaščitijo pred tveganji ter varno in odgovorno uporabljajo splet in druge nove tehnologije in kako potrebna je skrb za osveščanje in informiranje staršev, učiteljev in drugih šolskih delavcev.



1. STROKOVNI POSVET

SODOBNI POGLEDI NA IZOBRAŽEVANJE V PRIHODNOSTI

Meje vključevanja sodobnih tehnologij v vzgoji in izobraževanju



Dvorana A: vrtec, 1. triada, 2. triada

14.00

Aleksandra Rožič: Uporaba aplikacije Kahoot v 1. r.

mag. Lidija Podmenik: Zabavna poštevanka

Klaudija Košenina: 25 nasvetov za izdelavo kratkega filma z učenci

Renata Šumah: Raziskovanje številskih izrazov s spletnimi aplikacijami v 3. r.

Ksenija Poklič: Uporaba IKT v drugem starostnem obdobju

Andraž Nabernik: Uporaba sodobne tehnologije pri uri športa – testiranje za športnovzgojni karton

16.00

Jasmina Hudrap: Sodobna tehnologija kot motivacijski pripomoček pri raziskovanju gozdne estetike

Luka Pernek: JabTalk – aplikacija za slikovno komunikacijo otrok z govorno-jezikovnimi motnjami in za vizualno oporo pri obravnavi učne snovi

Katja Jenko: eTwinning za odprto učilnico v svet

Melita Šumnik: Uporaba IKT v prvem starostnem obdobju

Mateja Slemenik: Tudi učenje matematike je lahko zabavno

Aleksandra Rožič, prof. raz. pouka

OŠ Neznanih talcev Dravograd

Uporaba aplikacije Kahoot - kviz v 1. razredu

Z vključevanjem sodobnih tehnologij v vzgojno-izobraževalno delo je dobil učitelj nove možnosti za izvajanje učnega procesa. Odločitev o obsegu in načinu uporabe je odvisna od njega samega. V ospredje stopata učiteljev osebni interes za spremljanje novosti na tem področju in v povezavi z učnim delom ter njegova kritična presoja glede uporabe. Posluh pa mora imeti tudi vodstvo šole, ki učitelje dodatno informira in jim omogoča izobraževanja, spremljanje in preizkušanje novosti ter aktivno sodelovanje in osebno rast.

V okviru projekta Inovativna pedagogika 1:1 sem se udeležila izobraževanja za uporabo aplikacije Kahoot, nato pa pridobljeno znanje prenesla v nove učne izzive svojih učencev.

Z uporabo aplikacije Kahoot so učenci v 1. razredu OŠ utrjevali računanje do 10 in sledili dvema operativnima ciljema:

- poznajo, zapisujejo in berejo števila do 10, vključno s številom 0;
- seštevajo in odštevajo v množici naravnih števil do 10, vključno s številom 0.

Pred izvedbo kviza sem učencem pripravila vprašanja (30 računov seštevanja in odštevanja) in prilagodila vstop v aplikacijo (pomoč računalničarja). Ob frontalnem navodilu so učenci sami opravili registracijo (vpis dodeljene kode in imena). Sledila so navodila in reševanje kviza, spremljanje povratne informacije glede uspešnosti (individualno, skupinsko) ter refleksija.

Uporaba spletne aplikacije Kahoot se mi je zdela primerna, seveda pa sem jo morala ustrezno prilagoditi starostni stopnji in sposobnostim mojih prvošolcev. Takšna oblika dela prinaša izredno veliko motiviranost s strani učencev. Opazila sem izjemno sproščenost pri reševanju kviza in motivacijo za delo. Kot slabost opažam predvsem možnost uporabe aplikacije kot frontalne projekcije na zaslonu v razredu.

mag. Lidija Podmenik

OŠ Primoža Trubarja Laško, PŠ Debro

Zabavna poštevanke

Poštevanke se je treba dobro naučiti in to znanje privedi do stopnje avtomatiziranosti. Učencem lahko poštevanke povzročajo precejšnje preglavice, če pa je delno naučena in ne dovolj utrjena, se hitro pozabi.

Živimo v obdobju digitalnih medijev, k so tablični računalniki in telefoni položeni otrokom v zibelko. Ravno zaradi tega so lahko dobra motivacija tudi za delo v razredu, če jih znamo smiselno uporabiti, a ne vedno in za vsako ceno. S pomočjo interaktivnih nalog je mogoče poštevanke dobro utrditi. Če z učenci to počnemo nekajkrat v šolskem letu, lahko opazujemo njihov napredek in zadovoljstvo ob uspešno rešenih nalogah. Učenci lahko tekmujejo sami s seboj ali z drugimi. Preko interaktivnih nalog se učijo, zabavajo ter dobijo takojšnjo povratno informacijo.

Poslužujemo se interaktivnih nalog, ki so dostopne na spletnem naslovu:

http://interaktivne-vaje.si/matematika/mat_100/racunam_do_100_postevanka_3.html

(pridobljeno, 24. 2. 2019).

Na tej spletni strani je na voljo več različnih tipov nalog, ki se razlikujejo po zahtevnostnih stopnjah. Učenci lahko poljubno izbirajo naloge ter tekmujejo sami s seboj, če jim določena naloga še ne gre, jo zamenjajo z lažjo. Tudi pri dopolnilnem pouku so interaktivne naloge dobrodošle, ker popestrijo pouk. Na začetku učenci potrebujejo malce več vodenja, kasneje pa si med seboj pomagajo in reševanje nalog postane rutinsko opravilo. Nekatere naloge lahko uporabljamo že takoj po učenju posamezne poštevanke, saj lahko izberemo poštevanke števila, ki se ga učimo, učenci in učitelj pa tako takoj dobijo sprotne povratne informacije o znanju.

Klaudija Košenina, prof. raz. pouka

OŠ Primoža Trubarja Laško, PŠ Vrh nad Laškim

25 nasvetov za izdelavo kratkega filma z učenci

Ustvarjanje filma učencem razkrije nove načine učenja in izpopolnjevanja, urijo se v inovativnosti, prilagodljivosti ter estetiki. Oblikujejo nove veščine znanja na področju snemanja, montiranja in spoznavajo različne pristope za ustvarjalno delo. Film je namreč sredstvo, s katerim izražamo svoj pogled, vizijo in dožemanje sveta. Zajema področja besedne, likovne, glasbene, plesne in gledališke umetnosti.

Predstavila bom ideje o sami motivaciji za izdelavo kratkega filma z učenci, o pomembnosti vizije ter scenarija, o delitvi dela in sestavljanja ekipe, o poznavanju in uporabi snemalne opreme, o poteku snemanja posnetkov in zvokov, priporočila bom nekaj računalniških programov, ki so primerni za delo z učenci, pojasnila postavitve časovnice in poskusila navdušiti z idejami za tovrstno delo.

Za izdelavo filma z učenci je potrebno imeti veliko znanja, obvladati je potrebno postopke, poznati snemalno opremo, prav tako pa se je potrebno znati prilagajati skupini. Kot učiteljica razrednega pouka in ljubiteljica montiranja posnetkov sem v razredu na začetku poskusila s preprostim predstavitvenim videom o našem razredu. Z leti sem se naučila tudi, kako oblikovati film od ideje do zaključene celote, da bi učencem čim bolj pomagala pri razvijanju njihovih kreativnih idej.

Želim deliti svoje znanje, ki sem ga pridobila ob delu z učenci, hkrati pa spodbuditi in motivirati učitelje, da bi se lotili izdelovanja filmčkov, ker gre za resnično krasno obliko dela ter sodelovanja z našimi učenci.

Renata Šumah, prof. raz. pouka

OŠ Neznanih talcev Dravograd

Raziskovanje številskih izrazov s spletnimi aplikacijami v 3. razredu

Pristopi k učenju in poučevanju se skozi obdobja spreminjajo in danes ima pri tem veliko vlogo sodobna informacijsko-komunikacijska tehnologija. V razredu imam računalnik, projektor in i-tablo. Ker me je i-tabla omejevala, na voljo je naenkrat le enemu učencu, sem iskala nove rešitve. Tako v pouk pogosto vključujem tudi delo s tablicami. Letos poučujem v 3. razredu in učence sem že seznanila z različnimi spletnimi aplikacijami. Aplikacije mi omogočajo, da si sama pripravim naloge, ki jih potem učenci rešujejo glede na svoje zmožnosti, hkrati pa takoj dobijo povratne informacije.

Vse aplikacije so dostopne na spletu na podlagi spletne prijave. Nearpod je aplikacija, kjer narejena gradiva opremim s kvizi, anketami, vprašanji odprtega tipa, videoposnetki, slikami, risbami, spletnimi vsebinami ali spominskimi karticami. Učenci napredujejo v lastnem tempu, dobivajo povratne informacije.

Plickers je aplikacija za ustvarjanje kvizov. Primerna je za preverjanje, ocenjevanje ali pa le kot zabavno utrjevanje znanja. Na spletu sem si ustvarila učilnico za učence in knjižnico z vprašanji. Učenci odgovarjajo s pomočjo kartic, ki sem jim jih natisnila, njihove odgovore pa posnamem s kamero na mobilnem telefonu.

Kahoot je aplikacija za ustvarjanje kvizov, ki lahko služijo kot preverjanje znanja s takojšnjo povratno informacijo ali pa kot uvodna motivacija.

Socrative je spletna aplikacija, ki omogoča učencem, da preverijo svoje znanje, učitelju pa da povratne informacije o razumevanju učne snovi.

Padlet je spletna tabla ali zid, na katerega lahko pišemo, delimo slike ali posnetke.

Ksenija Poklič, vzg. pred. otrok

VVZ Slovenj Gradec

Uporaba IKT v drugem starostnem obdobju

Strokovne delavke v našem vrtcu uporabljamo IKT kot didaktične pripomočke za lažje in učinkovitejše doseganje ciljev, večjo motiviranost otrok ter za pripravo različnih dejavnosti. V vrtcu imamo možnost uporabe projektorja, interaktivne table, mikro kamere, kamere, fotoaparata in računalnika.

Strokovni delavki v oddelku v vsakem tematskem sklopu načrtujejo dejavnosti, ki vključujejo uporabo IKT. Na ta način otroke seznanjajo z uporabo le-teh, hkrati pa jim omogočajo boljše predstav o njim neznanih stvareh, novih pojmi, pojavih. Usvajajo nova znanja, pridobivajo lastne izkušnje.

V tematski sklop "Kako skrbim za svoj kraj" smo v dejavnosti, v okviru katerih sva si zastavili cilj seznanjati otroke z varnim in zdravim načinom življenja, vključili IKT na naslednje načine:

- S pomočjo projekcije sva otroke z različnimi video vsebinami seznanili s pravilnim ločevanjem odpadkov ter reciklažo. Otroci so s predvajanjem video vsebine dobili boljše predstav o tem, kaj se zgodi z odpadki. Tudi sami smo iz odpadnega materiala izdelali nove uporabne stvari.
- Otroci so po ogledu videa o tem, kako nastanejo oblačila, uporabili mikro kamero, s katero so si ogledali strukturo materialov ter ta vzorec narisali na list.
- Otroci so uporabljali fotoaparat, ob zaključku tematskega sklopa so s pomočjo vzgojiteljice ob albumu s fotografijami naredili refleksijo.

Andraž Nabernik, prof. šp. vzg.

Prva OŠ Slovenj Gradec

Uporaba sodobne tehnologije pri uri športa - testiranje za športnovzgojni karton (tek na 60 metrov)

Športnovzgojni karton je nacionalni program za spremljanje telesnega in gibalnega razvoja otrok in mladine. Meritve na podlagi enotnih merskih postopkov opravi šola pod vodstvom športnih pedagogov pri rednem pouku. Podatki se centralno računalniško obdelajo, vrednotenje obdelanih podatkov pa opravi športni pedagog. V športnovzgojni karton vnašamo dosežke učenca v osmih motoričnih - gibalnih testih ter mere treh telesnih značilnosti. Gibalni test, v katerem učenci tečejo na 60 metrov, je namenjen ugotavljanju šprinterske hitrosti. Za izvedbo testa se uporablja ravno tekališče in štoparica. Učenec štarta z visokim štartom in v čim krajšem času preteče dano razdaljo. Pri merjenju s štoparico, ki ga izvaja športni pedagog, lahko pride do določenih napak, zato smo se odločili, da poskusimo meriti čas posameznega teka s pomočjo sodobne elektronske tehnologije.

Za meritve smo uporabili elektronske fotocelice ter aplikacijo Beam Trainer, ki smo jo prenesli na pametni telefon oziroma tablični računalnik. Trenutno je na voljo podpora za platformo Android. Sistem deluje popolnoma brezžično preko komunikacijskega kanala Bluetooth.

Meritveni sistem sestavljata dve časovni vratci za merjenje časa od začetne do končne točke. Fotocelice temeljijo na osnovi infrardeče (IR) tehnologije, kar pomeni, da pride ob prehodu mimo časovnih vratc do sprožitve žarka in s tem do pričetka merjenja časa. Ob prehodu mimo drugih časovnih vratc pa se merjenje časa zaustavi. Izmerjeni podatki se samodejno shranjujejo v obliki tabele skupaj z imeni učencev in jih ni potrebno zapisovati in obdelovati ročno. Med testiranjem so rezultati vidni takoj. V računalnik se jih lahko pošlje v obliki Excelove preglednice.

Testiranje smo izvedli za vse učence od prvega do petega razreda, ki obiskujejo Prvo osnovno šolo Slovenj Gradec.

Jasmina Hudrap, prof. biol. in gosp.

CŠOD, Dom Ajda

Sodobna tehnologija kot motivacijski pripomoček pri raziskovanju gozdne estetike

Sem učiteljica naravoslovja, zaposlena v CŠOD, kjer je »narava« naša učilnica. Moje poslanstvo je navdušiti učence za raziskovanje narave z vsemi čutili in na tak način poskrbeti za trajnostni razvoj. To se sliši krasno, a vseskozi spoznavam, da v sodobnem času to enostavno ne gre samo na tak način.

Gozd je čarobna palčka, ki začara skoraj vsakega otroka, da ga le-ta doživlja na poseben način. Gozd spodbuja njegove ustvarjalne sposobnosti in brezmejno otroško domišljijo ter omogoča veliko možnosti za razvijanje raziskovalnih dejavnosti. Otrok se z raziskovanjem gozda uči o naravnih pojavih, pridobiva izkušnje z živimi bitji ter spoznava osnovne značilnosti narave.

Poti, kako otroka pripeljemo do novega znanja, je veliko. Veliko je odvisno od kreativnosti samega učitelja. Ena izmed idej, kako pridobiti novo znanje, se uresničuje s pomočjo uporabe sodobnih digitalnih tehnologij tudi pri raziskovanju narave izven učilnice.

Primer dejavnosti »Odkrivanje estetike gozda z uporabo digitalne tehnologije« je zasnovan tako. S pomočjo uporabe pametnega telefona ali tablice otrok odkriva lepote gozda in pridobiva novo znanje. Pri tem vključuje vsa čutila in se uči izkustveno. Otroka na pot raziskovanja popeljemo z različnimi nalogami, ki vključujejo uporabo digitalne tehnologije. Otroci s pomočjo pametnega telefona ali tablice slikajo detajle narave, snemajo zvoke, posnamejo gozdno melodijo, ki jo ustvarijo kot gozdni bend, posnamejo intervju z gozdno živaljo, rastlino ali neživim bitjem ...

Izkušnje dokazujejo, da so z uporabo digitalne tehnologije pri raziskovanju narave učenci bolj motivirani, raje sodelujejo in so bolj aktivni, hitreje obvladajo določeno snov. Učenci tudi pozitivno sprejemajo vključenost le-te v vzgojno-izobraževalni proces raziskovanja narave.

Luka Pernek, prof. slov. in um. zgod.

Tretja OŠ Slovenj Gradec

JabTalk - brezplačna androidna aplikacija za slikovno komunikacijo otrok z govorno-jezikovnimi motnjami in za vizualno oporo pri obravnavi učne snovi

Pri delu z otroki s posebnimi potrebami pogosto naletim na težavo, povezano s časom, ki preteče od spoznanja, da otrok potrebuje nek pripomoček, do trenutka, ko ta pripomoček dejansko dobi. Ker sem mnenja, da je treba ukrepati takoj, se včasih poslužujem pripomočkov s spleta, ki kar čakajo, da jih uporabimo. Strinjam se, da lahko z uporabo nepravilne metode naredimo več škode kot dobrega, zato metodo poskušam preveriti v sferah specialne stroke.

Konkretno bi rad predstavil aplikacijo JabTalk, ki omogoča vizualno in auditivno oporo otrokom z govorno-jezikovnimi motnjami. Po posvetovanju z logopedi iz URI Soča sem ugotovil, da JabTalk ni nič boljši kot program Boardmaker, s katerim v kombinaciji s prilagojenimi komunikatorji delajo na inštitutu, je pa predvsem lažje dosegljiv, enostaven in brezplačen, z možnostjo namestitve na vsako androidno napravo. Princip je enak esencialnemu delu programa Boardmaker, ki je podprt s strani stroke. Res je, da Boardmaker pri zahtevnejših uporabnikih omogoča naprednejšo obliko komunikacije s sistemom jezika, ki vključuje ne le samostalniške in pridevniške besede, temveč tudi glagole, prislove itd. Vseeno pa je JabTalk program, ki ga lahko, ne da bi bila narejena škoda, uporabite ravno za to časovno premostitev. Otrok se bo naučil manualnega upravljanja s tablico kot predhodnico komunikatorja, učitelj pa lahko kategorije, ki jih vnese na podlagi sprotne obravnave učne snovi, uporabi kot vizualno oporo tudi za druge učence v razredu. Tako učenca z govorno-jezikovno motnjo še aktivneje vključimo v učni proces, kar pospeši njegov način komuniciranja in hkrati dvigne otrokovo samozavest in s tem samopodobo.

Katja Jenko, prof. raz. pouka

Druga OŠ Slovenj Gradec

eTwinning za odprto učilnico v svet

Zmeraj sem si želela povezovanja z učitelji v tujini. Iskala sem različne možnosti. Tako sem bila del šolske ekipe v različnih Erasmus/Comenius projektih. Vendar se je tovrstno sodelovanje velikokrat končalo pri denarju oz. pri prijavljanju na razpise. Potem sem se srečala z eTwinningom. Končno sem lahko brez dodatnih stroškov za šolo kot samostojna in neodvisna učiteljica pokukala v svet.

V primeru dobre prakse bom predstavila, kako se z uporabo sodobnih digitalnih tehnologij povezujem z učitelji iz različnih evropskih držav, ki so vključeni v platformo eTwinning in kaj s tem pridobijo moji učenci. Pri tem z drugošolci uporabljam široko paleto IKT: računalnik, tablico, pametni telefon, HUE kamero, i-tablo. Z učitelji iz različnih držav se povezujem preko eTwinning spletne učilnice TwinSpace in družbene spletne strani Facebook (zaprte skupine), poslužujemo se Skypa za videokonference. Seveda uporabljamo tudi oblak, ko v Dropboxu delimo dokumente, saj v Wordu velikokrat nastaja tudi mesečni časopis. Navsezadnje sem z eTwinningom lahko končno povezala vse moje strasti poučevanja: sodobna informacijska tehnologija, delo z otroki, spoznavanje ljudi v širši okolici, širjenje obzorja z dobro prakso iz tujine. Predvsem pa sem si pridobila zavedanje, da tudi tukaj, v Sloveniji, delam dobro.

Kje so meje vključevanja sodobnih digitalnih tehnologij v vzgojo in izobraževanje? Pri eTwinningu mej pravzaprav ni. Vse, kar pride na trg, lahko začneš uporabljati takoj in v danem trenutku lahko izkoristiš prednosti sodobne tehnologije. Na tak način se lahko učitelj v vsakem trenutku profesionalno razvija in je v koraku s sodobnimi trendi.

Melita Šumnik, vzg. pred. otrok

VVZ Slovenj Gradec

Uporaba IKT v prvem starostnem obdobju

Že v najmlajši starostni skupini otrok, starih od 1 do 2 let, nam lahko IKT zelo koristi in olajša delo. Ker je za to starostno obdobje značilno, da otroci hitro usvajajo nova znanja, jim le-ta posredujemo ob zaznavanju s čim več čutili.

V tematskem sklopu »ČUTIM – moje telo« pri otrocih spodbujamo vseživljenjsko učenje tudi z vključevanjem IKT. V prispevku bom ob videoposnetkih in fotografijah predstavila realizacijo ciljev, ki jih načrtujemo s konkretnim preizkušanjem, okušanjem, vonjanjem ter slušnim in vidnim zaznavanjem s smiselno uporabo IKT ob različnih dejavnostih.

S prvim videoposnetkom bom predstavila, kdaj je lahko pri usvajanju zaznavanja vonjev iz okolja uporaba računalnika, interaktivne table in svetovnega spleta smiselna. Po konkretnem preizkušanju čutila za vonj slikovno gradivo otrokom še dodatno okrepi predstavo predmetov, ki jih vonjajo.

Ob drugem videoposnetku bom predstavila dejavnosti, ki sem jih izvedla ob cilju opazovanje samega sebe z zaprtimi očmi. Fotoaparata sem uporabila kot pripomoček za fotografiranje otrok med spanjem. Fotografije sem naslednji dan vključila v dejavnost, pri kateri so otroci opazovali in opisovali samega sebe.

Pri tretjem videoposnetku bom predstavila, kako bistveno je sodelovanje staršev in vzgojiteljice v prvem starostnem obdobju. Z njihovo pomočjo smo prišli do videoposnetkov, ki so pomagali realizirati cilj – dotikati se nečesa znanega na drugačen način.

Ob zaključku našega tematskega sklopa smo uporabili tudi mikrofona, preko katerega so otroci obnavljali dele telesa.

IKT sredstva vzgojitelju in pomočniku vzgojitelja omogočajo, da lahko s pomočjo videoposnetkov naredita samoevalvacijo pedagoškega dela in tako kakovostnejše načrtujeta dejavnosti ter izboljšata timsko delo.

Mateja Slemenik, prof. raz. pouka

OŠ Primoža Trubarja Laško

Tudi učenje matematike je lahko zabavno

Pri pouku matematike večkrat uporabljam spletno vadnico Moja matematika (<https://moja-matematika.si/>), ki je namenjena učencem od 1. do 5. razreda osnovne šole. Največkrat jo uporabljam za utrjevanje snovi in občasno tudi pri usvajanju novih vsebin. Učenci naloge v spletni vadnici radi rešujejo, ker so dobro zastavljene, vseč jim je grafika, dobivajo sprotne povratne informacije o pravilnosti reševanja in lahko svoje dosežke primerjajo z ostalimi učenci v razredu in Sloveniji, ki uporabljajo ta portal.

Poučujem v tretjem razredu in spletno vadnico največkrat uporabljam pri utrjevanju poštevanke, za katero je potrebne veliko vaje do avtomatizacije. Zelo dobro je, da lahko izberem in prilagodim posamezno poštevanke za vsakega učenca posebej ali pa učenec utrjuje poštevanke v celoti. Tako vaje niso nikoli enolične in z vsako dosežem svoj namen ter izpolnim določen cilj. Na koncu dobimo win-win situacijo. Zadovoljstvo učenca, učitelja in staršev.

V letošnjem letu so se skrbniki portala potrudili in ponudili spletno vadnico Dirka (<https://vadnica.moja-matematika.si/matemadirka/>), ki deluje na principu reševanja računov v obliki dirkalnika, ki ga premikaš glede na pravilnost računanja. Naloge so primerne za prvo triado. Za prvi razred je izbira računanja do 10, drugošolcem ponujajo račune s prehodom v računskem obsegu do 20, tretješolci pa se merijo v znanju poštevanke. Učenci si lahko izberejo svoj izgled dirkača in tudi tip dirkalnega avtomobila, kar jim predstavlja dodatno motivacijo.

Vseč mi je, ker nastavitve in izbire niso zahtevne in so tako primerne tudi za učence, ki imajo nižje sposobnosti. Učenci so nad tovrstnim utrjevanjem snovi navdušeni, posebno motivacijo pa jim predstavlja prav primerjava dosežkov s sošolci in drugimi učenci po Sloveniji.



1. STROKOVNI POSVET

SODOBNI POGLEDI NA IZOBRAŽEVANJE V PRIHODNOSTI

Meje vključevanja sodobnih tehnologij v vzgoji in izobraževanju



Dvorana B: 2. triada, 3. triada

14.00

Igor Košak: Učenje izometrije in 3D-tiska v programu SketchUp v 6. r.

Ksenija Rožman: Moji prvi koraki v IKT

Renata Kolman: Kahoot kviz pri družbi

Marijana Pšeničnik: Vključevanje IKT pri pouku slovenščine in nemščine v osnovni šoli

Nataša Himmelreich: Kulturna dediščina domačega kraja skozi objektiv učencev

16.00

Miroslava Minić: Minecraft pri pouku naravoslovja – potovanje skozi celico

Marko Sonjak: Uporaba sodobnih metod poučevanja pri predmetu šport s pomočjo IKT

Vesna Robnik: Z mozaBook-om v ustvarjalni zgodovinski formi
mag. Vesna Burjak: Plickers in Quizlet – spletni aplikaciji za utrjevanje in preverjanje znanja

Veronika Gosak Krebs: Intenzivna raba digitalnih medijev in spreminjajoči se možgani (kaj, kako, zakaj)

Igor Košak, prof. proiz.-teh. vzg. in fiz.

OŠ Šalek

Učenje izometrije in 3D-tiska s programom SketchUp že v 6. razredu

Ljudje svet zaznavamo prostorsko, zato je smiselno, da učenci hitro spoznajo, kaj je 3D in kako lahko oblikujejo oziroma predstavijo 3D-informacije.

V učnem načrtu je 3D-modeliranje kot operativni cilj pri pouku tehnike in tehnologije opredeljeno šele v 8. razredu osnovne šole, kjer je kot temeljni standard znanja opredeljeno, da naj bi učenec znal narisati predmete v projekciji z roko in računalniškim grafičnim orodjem. Sam menim, da je to prepozno, zato učence s 3D-modeliranjem s pomočjo SketchUp-a seznanim že v 6. razredu.

V 6. razredu učenci izdelajo stojalo za svinčnike po določenih merah. Ko stojalo izdelajo, jih v eni šolski uri seznanim z osnovami programa SketchUp, nato pa v treh šolskih urah narišejo risbo izdelka. Pri kreiranju samostojnega izdelka iz lesa najprej narišejo skico, izdelajo prototip izdelka in nato risbo v SketchUp-u popravijo, da ustreza prototipu ter izdelajo končno projektno dokumentacijo.

V 7. razredu uporabljam SketchUp kot pomoč pri usvajanju znanja risanja v pravokotni projekciji. Učenci dosegajo boljše rezultate in dosežejo višji nivo znanja zaradi izboljšane prostorske inteligence.

V 8. razredu rišejo zahtevnejše in kompleksnejše modele ter spoznajo še dodatne funkcije programa SketchUp.

Menim, da je za učence bolje, da se čim prej spoznajo s programom SketchUp, saj poznavanje le-tega izboljša prostorsko inteligenco, je nezahteven za uporabo, omogoča 3D-tiskanje, je v osnovi brezplačen in ne zahteva močne strojne opreme. Glede na to, da na svet gledamo tridimenzionalno, je tudi prehod iz 3D na 2D (v 7. razredu) in nato nazaj iz 2D na 3D (v 8. razredu) s pomočjo SketchUp-a bistveno lažji.

Ksenija Rožman, prof. zgod. in soc.

OŠ Mokronog

Moji prvi koraki v IKT

Učitelj z vsaj desetimi leti izkušenj dela v osnovni ali srednji šoli se spominja izpita iz multimedije na fakulteti. Osnovno znanje je obsegalo pisanje v wordu, snemanje govora, oblikovanje animacije in še kakšna naloga se je našla.

Le desetletje kasneje pa se v okviru službe srečujemo z novimi programi in aplikacijami ter »težavo«, da znajo nekateri učenci bolje od nas rokovati z novo komunikacijsko tehnologijo. Definitivno potrebujem kakšen obnovitveni tečaj znanja, še bolj pa izobraževanje o novitetah. Storimo to sami. Zakaj pa ne? S kakšnim namenom? Izobraziti sebe in omogočiti napredek še učencem, katerim bomo znanje posredovali. Njihovo življenje bo še v večji meri vključeno v nove dosežke tehnologije.

Predstavila bom dve lastni izkušnji. Pred kratkim sem se srečala z nalogo, da predstavim svoje enoletno delo na inovativen način. Učenci so predlagali izdelavo filma v obliki okrogle mize. Tako sem se na njihov predlog seznanila z Movie Maker-jem. Naslednje leto sem se odločila oblikovati plakat v programu Publisher, učenci pa so v istem programu oblikovali koledar.

Prvi koraki so bili zanimivi. Pregledala sem nekaj video posnetkov na Youtubeu, nato sem šla k sodelavcu računalničarju, zbirala gradiva in nato ... vadila. Po korakih vas bom seznanila z obema programoma, ki sta uporabna pri delu z učenci, pri izdelavi uvoda ali sinteze lastne učne ure.

Renata Kolman, prof. raz. pouka

Prva OŠ Slovenj Gradec

Kahoot kviz pri družbi

Kot razredna učiteljica v 5. razredu se pogosto spopadam s problemom, kako pouk učencem popestriti, ga narediti bolj zanimivega, aktivnega, da od njega odnesejo čim več znanja, informacij, izkušenj in veščin.

Uporaba sodobne digitalne tehnologije pri pouku je eden izmed načinov, da to tudi dosežem. V pouk zato vključujem e-gradiva in vsebine, ki učence dodatno motivirajo za delo in učenje ob različnih dejavnostih ter v različnih fazah vzgojno-izobraževalnega procesa.

Pri različnih predmetih sem zato v samo delo bolj načrtno in bolj pogosto začela vključevati delo na tabličnih računalnikih, računalnikih, kjer učenci samostojno, v parih ali po skupinah iščejo, zbirajo, urejajo različne podatke in informacije, ki si jih na tak način lažje zapomnijo, utrdijo in ponovijo učno snov.

Najbolj od vsega pa moje učence letos motivirajo kvizi, ki jih ob različnih vsebinah in sklopih predmetov vključujem v pouk. Ob teh kvizih ponavljajo, utrjujejo snov na njim zelo zabaven način, saj jih delo s programom Kahoot zelo pritegne in se ga vedno znova razveselijo. Samostojno, v parih ali skupinah tekmujejo v reševanju nalog kvizov in se tako tudi veliko naučijo. Sami večkrat izrazijo željo, da bi bilo teh kvizov pri pouku še več, sama pa vem, da je tak način dela za popestritev in v podporo vsem ostalim oblikam sodobnega pouka.

Marijana Pšeničnik, pred. uč. slov. in nem.

OŠ Neznanih talcev Dravograd

Vključevanje IKT pri pouku slovenščine in nemščine v osnovni šoli

Družba 21. stoletja ima vedno večje zahteve glede uporabe in vključevanja informacijsko-komunikacijske tehnologije v vsakdanje življenje. To se odraža tudi pri vzgojno-izobraževalnem delu v osnovni šoli.

Danes so šole večinoma ustrezno opremljene za izvajanje takega pouka (računalniki, interaktivne table ...), učitelje spodbujajo, da uporabljamo IKT, a je od vsakega posameznega učitelja odvisno, koliko bo te pripomočke vključeval v svoje delo.

Kot učiteljica se zavedam, da uporaba moderne tehnologije pri pouku ni sama po sebi zagotovilo za uspešno delo. Je pa nujen predpogoj oz. pripomoček, ki tudi pri poučevanju maternega in tujega jezika učence motivira, jih vodi k znanju ter krepi njihovo samopodobo. Učenci so pri takem učenju bolj aktivni, samostojni, spoznavajo svoj proces učenja in hkrati popravljajo tudi svoje napake. IKT je učencem v pomoč pri govoru, poslušanju, branju in pisanju (učenci poslušajo posnetek, iz internetnih zapisov iščejo bistvene podatke, se posnamejo, komunicirajo s sošolci, vrstniki iz tujine, se navajajo na kritično sprejemanje informacij ...). Učitelj je v vlogi mentorja, jim svetuje ter nudi ustrezno povratno informacijo. Takšno delo učencem omogoča lažje vključevanje v sodobno družbo, v kateri se brišejo meje med državami in kontinenti. Učenci s pomočjo IKT spoznavajo druge jezikovne kulture, krepijo solidarnost ter strpnost, razvijajo medvrstniško pomoč ter oblikujejo odnos do maternega jezika in lastne identitete.

Nataša Himmelreich, prof. lik. umet.

OŠ Mokronog

Kulturna dediščina domačega kraja skozi objektiv učencev

Kulturna dediščina ima izjemen pomen za oblikovanje naše kulturne in s tem tudi nacionalne identitete. Je del nas, del okolja in družbe, v kateri živimo. Obdaja nas povsod. Cerkev, stara kmečka hiša, kipi, kužno znamenje, mlini, gradovi, kozolci, freske ... dediščina, ki se prenaša na rodove, ki prihajajo.

Muzeji so ustanove, ki imajo glavno vlogo pri ohranjanju predmetov, šola pa je tista, ki lahko učence vzpodbudi in pomaga razumeti pomen ohranjanja in zavedanja naše kulturne dediščine.

Vsi učitelji imamo poslanstvo, da pri svojem predmetu učence seznanjamo z vrednotami dediščine in jih vpletemo v učni proces.

Z učenci smo pri izbirnem predmetu likovno snovanje oblikovali projektno delo, v katerem so se učenci najprej seznanili s kulturno dediščino domačega kraja. V Registru nepremične kulturne dediščine so poiskali stavbno dediščino in jo kot naslednji korak dokumentirali tako, da so jo fotografirali. Pri fotografiranju so morali biti pozorni na celoto objekta, njegove poškodbe in tudi na detajle. Zbrane fotografije smo skupaj pregledali in določili, ali je na fotografiji profana, sakralna ali arheološka stavbna dediščina. S pomočjo računalniškega programa Inkscape in zbranih fotografij smo nato izdelali digitalne razglednice. Te smo klasično razvili in jih uporabili pri šolskem projektu Postcrossing. Postcrossing je šolski projekt pošiljanja in prejemanja razglednic s celega sveta. Na ta način učenci pošiljajo svoje avtorske razglednice. Naša šola v tem projektu sodeluje že več let.

Miroslava Minić, prof. mat.

OŠ Dobje

Minecraft pri pouku naravoslovja – potovanje skozi celico

Pri spoznavanju zgradbe rastlinske in živalske celice učenci običajno narišejo celico, označijo njene dele ter primerjajo rastlinsko in živalsko celico. Ugotavljajo, kakšne naloge opravljajo posamezni deli celic. Delo opravljajo posamično, z risanjem ali pa učitelj predstavi model celice in frontalno razloži snov.

Da bi povečala vključenost učencev in spodbudila timsko delo pri usvajanju omenjene snovi, sem poskusila v pouk vključiti sodobno tehnologijo. Za izdelavo samih modelov rastlinske in živalske celice sem uporabila Minecraft.

Učence sem razdelila v dvojice in dogovorili smo se, da pretvorijo dvodimenzionalne risbe njihovih celic v 8-bitne 3D-predstavitve celic. Vsak model je moral imeti pot, po kateri lahko drugi učenci "potujejo" skozi celice in si jih ogledajo. Vsak del celice je moral biti označen z znaki ali informacijskimi bloki Minecraft. Primer upodobitve celice in njenih delov s pomočjo sodobne tehnologije je vključeval tudi določene kriterije. Naloga učencev je bila, da najprej s pomočjo risbe naredijo model z lego kockami. Nastale so majhne zgradbe, ki so predstavljale celični dele (jedro, citoplazmo, mitohondrije, membrano, kloroplaste, celične stene, vakuolo). Potem so predstavitev prenesli v program in opisali funkcije teh delov.

Učenci so si medsebojno pregledali nastale modele in ocenili:

- natančnost oz. to, ali so vsi deli celice vidni in predstavljeni v modelu,
- samo predstavitev – potovanje skozi celico, prikaz zgradbe, funkcij,
- gradnjo in posebnosti v povezavi s celico, ustvarjalnost in sodelovanje učenca.

Pri delu smo uporabljali gradiva iz šolske knjižnice, šolski učbenik, dvodimenzionalne risbe rastlinskih in živalskih celic, lego kocke, učenci so imeli dostop do e-učbenika, ogledali smo si tudi zanimive vsebine na spletu.

Marko Sonjak, prof. šp. vzg.

OŠ Črna na Koroškem

Uporaba sodobnih metod poučevanja pri predmetu športna vzgoja s pomočjo IKT

Moderna tehnologija ima v današnjem času velik vpliv na naša življenja. Vedno več se uporablja tudi v vzgoji in izobraževanju, saj lahko na tak način približamo učno snov otrokom, rojenim v svet, ki ga poganja tehnologija.

Predstavil bom poučevanje s pomočjo informacijsko-komunikacijske tehnologije pri pouku športa, in sicer primer dobre prakse z uporabo štirih aplikacij (Coach Tactic Board, Hudl Technique, CŠOD Misija in Mentimeter). Vse štiri aplikacije pri pouku športa trenutno uporabljamo v veliki meri in izkazale so se kot zelo uporabne.

Coach Tactic Board – ponuja pregled nad igriščem. Uporabljamo ga za načrtovanje ure, razlago vaj, poučevanje o taktiki posamezne igre in njenem poteku. Učenci uporabljajo aplikacijo tudi za načrtovanje izdelave poligonov zase in za druge učence.

Hudl Technique – odlična aplikacija za analizo izvedenega gibanja, elementa ali vaje. Uporablja se tudi pri predstavitvi pravilne izvedbe.

CŠOD Misija – z njeno pomočjo smo organizirali športni dan, kjer so otroci sami, brez pomoči učiteljev, raziskovali celotno dolino. Aplikacija jih je vodila na sam cilj, vmes pa je ponujala tudi veliko možnosti za medpredmetno povezovanje.

Mentimeter – uporabljamo ga predvsem pri evalvacijah učne ure, dogodka ali pa samo kot vodilo pogovora na neko temo, saj sodelovanje poteka anonimno in učenci z lahkoto in brez pomislekov izražajo svoje mišljenje.

Otroke pripravljamo za svet, v katerem igra digitalna tehnologija pomembno vlogo. Že sedaj, v njihovi mladosti, predstavlja velik del njihovega življenja in zato je prav, da jo vključimo tudi v vzgojno-izobraževalni proces.

Vesna Robnik, prof. zgo.

ŠC Slovenj Gradec, Srednja šola Slovenj Gradec in Muta

Z mozaBook-om v ustvarjalni zgodovinski formi

Učenci med učno uro zgodovine ob uporabi spletne aplikacije mozaBook niso samo spoznavali novih učnih vsebin, ampak so tudi bogatili besedni zaklad ter ustvarjalno raziskovali. Tako smo pri pouku uresničevali cilj tako imenovanega vseživljenjskega (procesnega) učenja.

Izvedba takšne oblike učne ure omogoča premik k usvajanju zahtevnejših učnih ciljev, kot sta razvoj kritične presoje in usposabljanje za samostojno učenje. Pri tem sem si pomagala s strategijama:

- **AKTIVNO UČENJE** - učenci aktivno sodelujejo in so izkustveno vključeni v proces učenja. Cilj je spodbuditi jih k dvema vidikoma – delati stvari in razmišljati o stvareh, ki jih raziskujejo pri uri s pomočjo virov.
- **ASOCIATIVNO UČENJE** - besedno učenje višje taksonomske ravni – tvorjenje asociativnih zvez, povezave med znanimi in neznanimi pojmi. Cilj je razumevanje in hitrejše pomnjenje informacij.

Interaktivne naloge, ki se skrivajo znotraj aplikacije mozaBook, so narejene tako, da se ob kliku na določen objekt (interaktivni gumb) sproži določeno dejanje (naložijo se videoposnetki, odpre se dodatno slikovno gradivo, naložijo se interaktivne naloge itd.). Aplikacija mozaBook je zasnovana tako, da vsi učenci sodelujejo pri procesu igrifikacije. Učitelj pri tem deluje le kot mentor, ki skrbi, da so vsi učenci, ne glede na predznanje, interese in predispozicije, vključeni v proces igrifikacije.

S pomočjo refleksije sem ugotovila, da so učenci takšen način raziskovanja in spoznavanja novega učnega znanja in dela sprejeli bolje kot pa tradicionalne oblike poučevanja, saj so se učili na nezaveden in zabaven način. Z ustreznim stopnjevanjem, osebnim stilom poučevanja ter s sodelovanjem učencev sem dosegla zmagovito kombinacijo znanja, razumevanja, pomnjenja, zabave, spoštovanja in strpnosti.

mag. Vesna Burjak

OŠ Črna na Koroškem

Plickers in Quizlet - spletni aplikaciji za utrjevanje in preverjanje znanja

PLICKERS je spletna aplikacija, kjer učenci skozi kviz utrjujejo in preverjajo svoje znanje. Učenci imajo posebne kartice, na katerih so oznake od A do D. Učitelj na tablo projicira vprašanja in možne odgovore A, B, C in D, učenci pa kartico pravilno obrnejo ter dvignejo v zrak. Učitelj z mobilno napravo prebere vse odgovore in takoj dobi rezultate za vse učence (takošnjo povratno informacijo). Učitelju se na njegov uporabniški naslov shranijo vsi rezultati za vsakega učenca posebej za cel mesec. Rezultate lahko tudi natisnemo. Učitelj si mora ustvariti račun za kreiranje kvizov, učenci pa dobijo zgolj vsak svojo kartico.

QUIZLET je spletna aplikacija, pri kateri učenci v naključno izbranih skupinah (določi jih računalnik) sodelujejo pri utrjevanju znanja ter hkrati kot skupina tekmujejo proti drugim skupinam. Učenci se znotraj skupin lahko večkrat zamenjajo (naključno jih izbere računalnik), tako imajo možnost večkrat ponoviti/utrditi učno snov, pojme, ki jim še ne gredo dobro. Za tekmovanje med skupinami, morajo biti v Quizlet prijavljeni vsaj štirje učenci (tekma med dvojicama).

Učitelj si ustvari račun in sestavi različne kvize, učenci pa se prijavijo v quizlet live, vpišejo se s kodo in svojim imenom. Če želimo malo tekmovalnosti, hkrati pa razvijati sposobnost dela in sodelovanja v skupini, je Quizlet prava aplikacija.

Učiti se  da bi vedeli

 da bi znali delati

 živeti skupaj

 biti

PRVA OSNOVNA ŠOLA SLOVENJ GRADEC

Šercerjeva 7 » 2380 Slovenj Gradec » DŠ: 23083972 » T 02 88 39 920 » F 02 88 39 939 tajnistvo.ossgprv@guest.arnes.si » www.prva-os-sg.si

Intenzivna raba digitalnih medijev in spreminjajoči se možgani (kaj, kako, zakaj)

Thomas Edison je že leta 1913 zapisal, da bodo knjige v šolah kmalu zastarele. Petdeset let kasneje se je pojavila TV. Kasneje računalnik. Napovedovali so o novih možnostih, ki bodo učenje v šoli postavile na glavo. Kljub vsemu pa danes vemo, da učenje samo s pomočjo računalnika ne funkcionira. V tem so si zdaj že enotni in se strinjajo celo največji zagovorniki računalnika.

Dejstvo je, da so digitalni mediji del naše kulture. Zvišujejo produktivnost, lajšajo nam življenje in so nenazadnje pomemben del socialnega sveta. Ne more in ne sme iti za to, da bi se bojevali proti digitalnim medijem, vemo pa tudi, da imajo digitalni mediji visok potencial za odvisnost ter dolgoročno škodujejo telesu (stres, nespečnost, prekomerna teža) in predvsem umu.

Naši možgani so najbolj plastičen, najbolj fleksibilen organ, usmerjen v nenehno samooblikovanje. Vedno se spreminjajo, učijo, kar pomeni, da pušča neizpodbitne sledove za seboj tudi čas, preživet z digitalnimi mediji.

Če upoštevamo nevroznanost in razvoj delovanja možganov, lahko z gotovostjo rečemo, da življenje digitalnega domorodca zagotovo ne more imeti nečesa, nobenih posledic.

Biti programirani ali programirati? Zakaj je torej nadzor nad tem in posledično samonadzor tako pomemben? Kaj se zgodi, če ga izgubimo, in zakaj digitalni mediji lahko prispevajo k njegovi izgubi?

Kaj torej storiti? Na kaj biti pozorni? Čemu se upreti, kaj razumeti in kako implementirati digitalno tehnologijo v našo šolo, kajti le-ta je v širšem kontekstu najpomembnejši dejavnik zdravlja, in nasprotno, ali je zdravje najpomembnejši dejavnik umske zmogljivosti?



1. STROKOVNI POSVET

SODOBNI POGLEDI NA IZOBRAŽEVANJE V PRIHODNOSTI

Meje vključevanja sodobnih tehnologij v vzgoji in izobraževanju



Dvorana C: 3. triada, srednja in višja šola

14.00

Tamara Oblak: Vključevanje sodobnih digitalnih tehnologij v pouk športa – aplikacije VideoDelay, Actionbound in Edpuzzle

Polona Krajnc: Vključevanje aplikacije Socrative v pouk slovenščine

mag. Gordana Kurmanšek: Razvijanje bralne pismenosti in preverjanje znanja pri geografiji

Luka Urisk: Uporaba oblačnih storitev za učinkovitejšo organizacijo dela

Mateja Frece: Oblak 365 v podporo formativnemu spremljanju

16.00

Staša Slapnik: Pouk in digitalna tehnologija

mag. Mateja Verdinek Žigon: Aktivno pridobivanje znanja

mag. Janja Razgoršek in Karmen Grudnik:

Obrnjeno učenje in videokonferenčni način izobraževanja na Višji strokovni šoli Slovenj Gradec

Petra Ramšak: S spletnimi orodji do bolj zabavnega pouka

mag. Petra Vačovnik: Z i-učbeniki do novih znanj

Tamara Oblak, prof. šp. vzg.

OŠ Črna na Koroškem

Vključevanje sodobnih digitalnih tehnologij v pouk športa - aplikacije VideoDelay, Actionbound in Edpuzzle

Tehnologija se hitro razvija, postala je velik del našega vsakdana. Z namenom stopiti v korak s časom, uvajati nove načine poučevanja in pouk narediti kakovostnejši ter zanimivejši jo večkrat uporabljam pri pouku. Uporaba tehnologije omogoča doseganje višjih in kakovostnejših ciljev, občasno pa tudi doseganje ciljev, ki brez njene uporabe ne bi bili mogoči. Predstavila bom tri aplikacije, ki so se pokazale kot dobra praksa pri urah športa.

Aplikacija VideoDelay omogoča zamik posnetega gibanja. Izvedemo gibanje, ki ga aplikacija snema in z določenim zamikom predvaja, da si gibanje lahko ogledamo. Aplikacija je zelo uporabna za samovrednotenje, saj je naša predstava gibanja večinoma drugačna kot dejanska izvedba.

Actionbound je zanimiva aplikacija, s katero rešujemo naloge različnih tipov: vprašanja, kvize, ustvarjamo fotografije, videe in zvočne posnetke, tekmovanja. Učenci rešijo eno nalogo, nato dobijo naslednjo. Tako so ves čas v pričakovanju, kaj sledi. Naloge lahko opravljajo samostojno ali v skupinah. Učitelj za vsakega učenca ali skupino vidi, koliko časa so potrebovali, kaj so fotografirali in posneli, katere naloge so rešili in kako uspešno. Predstavila bom primer uporabe aplikacije pri uri športa v telovadnici in uporabo aplikacije na športnem dnevu.

Edpuzzle je spletna storitev, s pomočjo katere lahko v videoposnetek vključimo svoj zvočni posnetek, pomembne informacije, vprašanja in kvize. Uporabna je za samostojno učenje tako med uro športa ali kot domača naloga pred naslednjo uro. Lahko jo uporabljamo tudi takrat, ko učenec dalj časa manjka pri pouku in mora sam nadoknaditi zamujeno snov.

Polona Krajnc, prof. slov.

OŠ Črna na Koroškem

Vključevanje aplikacije Socrative v pouk slovenščine

Spletne vsebine in aplikacije močno zaznamujejo sodobno družbo. Digitalna pismenost danes predstavlja pomembno komunikacijo, iskanje odgovorov na raznovrstna vprašanja, izobraževanje na daljavo, preverjanje informacij, iskanje podatkov itd. Sodelovalno učenje z mobilnimi napravami se je pri pouku slovenščine izkazalo za dobro, saj so učenci za samostojno delo zelo motivirani, izboljšal se je tudi odnos med učenci.

Učitelj s pomočjo aplikacije Socrative hitro in preprosto postavi vprašanja, izbira lahko med tremi različnimi tipi vprašanj – možnost izbire kratkega odgovora, odločajo se med pravilnimi in napačnimi odgovori in izbirajo odgovore med vnaprej pripravljenimi odgovori (a b c č ...). Vprašanja morajo biti zastavljena zelo natančno, jasno in razumljivo. Lahko se zgodi, da so za učence nekatere naloge prelahke za druge prezahtevne, njihovi odgovori pa pravilni, vendar napačno zapisani zaradi nenatančnega upoštevanja navodil zapisovanja.

Učenci s pomočjo aplikacije na telefonu oz. tablici vstopijo v »učiteljevo spletno sobo« in začnejo z reševanjem. Zanje ne potrebujejo računa.

Aplikacija omogoča takojšnjo pravilno povratno informacijo, morebitno dodatno razlago in utemeljitev pravilnega odgovora. Prednost te je, da učenci individualno ali v skupinah delajo po svojim zmožnostih, skupaj razmišljajo in podajajo odgovore oz. k delu stremijo za skupno doseganje cilja. Z lastno aktivnostjo preverijo predznanje, razumevanje in usvojeno snov. Učitelju aplikacija na sodoben način omogoča hitro (takojšnjo) preverjanja znanja in ugotavljanje razumevanja določene snovi.

Namen predstavitve primera dobre prakse je predstaviti po en primer umetnostnega in neumetnostnega besedila z uporabo aplikacije Sokrative pri pouku slovenskega jezika in književnosti in kdaj to uporabiti.

mag. Gordana Kurmanšek

Prva OŠ Slovenj Gradec

Razvijanje bralne pismenosti in preverjanje znanja pri geografiji

Predstavljen bo primer dobre prakse uporabe IKT kot didaktičnega pripomočka za razvijanje bralne pismenosti in preverjanja znanja pri pouku geografije. Učenci v primerjavi s preteklostjo manj berejo, njihove bralne navade so slabše, posledica tega pa je slabša bralna pismenost in zato tudi večje težave pri učenju, tako pri doseganju ciljev višje kot tudi nižje taksonomske ravni. Opažamo, da se z uporabo digitalnih tehnologij motivacija za branje izjemno poveča.

Poudarek primera dobre prakse bo na vzročno-posledičnem povezovanju znanja o naravnem in družbenem okolju s pomočjo učenčeve lastne aktivnosti ob uporabi tabličnega računalnika. Besedilo je multimodalno, kar pomeni, da so v besedilo vključena tudi slikovna gradiva in ustrezne video vsebine, ki ga pojasnjujejo. Učenec išče bistvene podatke v besedilu, si o besedilu postavlja vprašanja in nanje odgovarja, prepozna vzročno-posledično povezanost informacij, podatke utemeljuje in oblikuje hipoteze.

Učenci prehajajo s stopnje lastnega predznanja do pridobitve novih informacij ter uporabe le-teh v novih situacijah. Vsak učenec ob branju besedila sproti zbira dokaze o učenju. Znanje, ki ga je učenec usvojil, je na koncu šolske ure preverjeno s pomočjo aplikacije Quizzizz ali spletnega testa, ki ga naredimo s pomočjo Microsoft Office 365 s storitvijo Forms. Učitelj takoj dobi povratno informacijo o uspešnosti učenja posameznega učenca in tako lažje načrtuje nadaljnje delo.

Luka Urisk, mag. posl. inf.

ŠC Slovenj Gradec, Srednja šola Slovenj Gradec in Muta

Uporaba oblačnih storitev za učinkovitejšo organizacijo dela

Dobra organizacija je ključna pri vsakem delu, tudi pri delu učitelja. Če upoštevamo trend vedno večje birokratizacije, je zato zelo pomembno, da se že v osnovi znamo dobro oz. primerno organizirati.

Primer dobre prakse je zasnovan na večletni in vsakodnevni uporabi programa Microsoft OneNote. Zapiski v OneNote zvezek so lahko tako službene kot zasebne narave. Oba namena je mogoče enostavno ločiti bodisi na podlagi ločenih zvezkov bodisi na podlagi ločenih uporabniških računov. Ob ustvarjanju zapiskov v elektronskih zvezkih je nepogrešljivo tudi dodajanje terminskih zapisov v koledar v oblaku.

Na podlagi teh omenjenih rešitev je mogoče izvesti skoraj popoln prehod s papirnate osnove v elektronsko vodeno dokumentacijo. Razlog za željo po takšnem prehodu je osnovan na preteklih izkušnjah – uporabi rokovnika za beleženje tako besedilnih kot tudi terminskih zapiskov. Takoj ko rokovnik ni pri roki, se ni mogoče dogovoriti za nov termin ali zapisati pomembnega podatka. Ker je danes pametni telefon skoraj vedno pri roki, je rešitev le še vprašanje uporabe le-tega. V praksi to pomeni, da se nov zapis v izbrani napravi shrani v oblaku. Do tega in tudi vseh ostalih zapiskov lahko nato dostopamo s katerokoli drugo napravo.

Dobro poznavanje in spretna uporaba programa OneNote za lastno organizacijo, po možnosti v navezavi s koledarjem ter sinhronizacijo preko oblaka, je ključnega pomena, če želi učitelj kasneje prenesti uporabo teh rešitev še v učilnico.

Mateja Frece, prof. raz. pouka

OŠ Dobje

Oblak 365 v podporo formativnemu spremljanju

Elektronski zvezek in aplikacije Oblaka 365 smo na Osnovni šoli Dobje v pouk uvedli smiselno in z namenom motiviranja učencev ter dviga kakovosti poučevanja. Za delo potrebujemo le računalnik oz. pametno napravo, uporabniški račun za Microsoftov Oblak 365 ter internetno povezavo.

Aplikacije, ki jih največ uporabljamo, so: elektronski zvezek Class Notebook, spletne ankete Forms, interaktivne predstavitve Sway, PowerPoint, Word. V prvi vrsti jih uporabljamo za formativno spremljanje, kjer učenci postavljajo cilje, kriterije, dodajajo datoteke, v katerih dokumentirajo svoje znanje, ga vrednotijo, kritično prijeteljujejo in vrednotijo svoj napredek, urejajo dokumente v skupni rabi.

E-zvezek predstavlja e-učilnico, ki je učencem dostopna kadarkoli, kjerkoli in ni nikoli zaklenjena. E-zvezek v Oblaku 365 ustvari učitelj ter ga poimenuje (npr. Slovenščina 5). Ko je zvezek ustvarjen, vanj doda učence. Le učenci, ki so v skupni rabi (dodani v e-zvezek), lahko dostopajo do vsebin. Vsak posamezen e-zvezek je sestavljen iz treh razdelkov:

- knjižnica vsebine, kjer učitelj dodaja in ureja gradiva, učenci jih lahko le berejo;
- prostor za sodelovanje, kjer so aktivni vsi učenci (vsi lahko dodajajo, pišejo, spreminjajo in vidijo izdelke vseh);
- tretji razdelek je osebni prostor (interni zvezek) vsakega učenca, kjer do zapisov dostopata in jih urejata le učenec in učitelj, ki je ustvaril zvezek.

Učenci s pomočjo tehnologije postanejo aktivni, samostojni in odgovorni za svoje znanje. V e-zvezku na različne načine pridobivajo nova znanja, učiteljeva vloga je le moderacija, usmerjanje, dajanje napotkov.

Na konkretnih primerih bo udeležencem predstavljena izvedba učnih sklopov iz različnih predmetnih področij po načelih formativnega spremljanja v e-zvezku.

Staša Slapnik, prof. lik. umet.

Ekonomska gimnazija in srednja šola Radovljica

Pouk in digitalna tehnologija

V času, ko sodobna tehnologija s svetlobno hitrostjo vedno bolj in bolj prodira v pore našega življenja, se spopadamo s pozornostjo in animiranjem naših učencev pri pouku. Klasičen pouk že zdavnaj ni in ne more biti več to, kar je bil včasih. Tekom desetletja poučevanja na srednji šoli opažam, da se dijaki z veseljem lotevajo projektov, ki jim omogočajo samostojno delo. Izdelki so kvalitetni, vzgojni problemi se skrčijo na minimum. Opažam, da imajo veliko težo tudi izdelki, ki niso v namen sami sebi. Opažam tudi, da večina srednješolcev, za katere pravimo, da so tehnološko podkovani, v drugem letniku srednje šole ne zna v brskalniku poiskati osnovnih informacij. Njihovo znanje poznavanja tehnologije je tako omejeno le na različna socialna omrežja, kot sta Snapchat in Instagram, ter online igre.

Tam kjer je to le mogoče, uporabljam frontalno podajanje znanja le kot usmerjanje in povezovanje učnih vsebin. Pri pouku tako najprej pobrskamo po lastnem znanju, nato preverimo, kaj lahko najdemo na spletu. Znanje nadgradimo tudi z brskanjem po knjižnem gradivu.

Kot primer dobre prakse bi navedla izvajanje predmeta Izražanje s sliko in zvokom. Gre za strokovni predmet programa Medijski tehnik. Pri tem predmetu se dijaki samostojno učijo snemanja in montaže v programu Audacity s pomočjo online video tutorialov. Ko osvojijo osnovna znanja, preidemo na vaje, s katerimi se naučijo sestaviti vnaprej posnete posnetke. Nato sledi izdelava izdelkov, in sicer dijaki poiščejo svojo idejo, jo posnamejo in sestavijo v smiselno celoto. Naredijo reklamo, jingel, radijsko igro, obvestilo o izklopu telefona pred začetkom filmske predstave itd. Najboljši izdelki so praviloma predstavljeni širši publiki.

mag. Mateja Verdinek Žigon

ŠC Ravne na Koroškem, Srednja šola Ravne

Aktivno pridobivanje znanja

V primeru dobre prakse opisujem uporabo sodobnih tehnologij pri predmetu, ki ga poučujem v prvih letnikih vseh programov srednjega strokovnega izobraževanja.

Obravnavamo različne teme, kot so: samopodoba, učenje učenja, stres, komunikacija, bonton, reševanje konfliktov.

Program je razdeljen na 35 ur, ki se izvajajo enkrat tedensko po eno uro pouka. Metode in oblike dela so čim bolj raznolike, aktivne, ustvarjalne, izhajajo iz učencev. Program vključuje individualno delo, delo v dvojicah, poudarek pa je na skupinskem delu. Pri tem uporabljam sodobno učno tehnologijo, saj je dijakom obravnavanje učne snovi v teoriji večkrat dolgočasno.

Osredotočila se bom na dva primera. Pri obravnavanju učne snovi stres, kjer je ena izmed metod, kako zmanjšati vpliv stresa na nas, spoznavamo osnove dihanja in umirjanja z vodeno meditacijo. Na njim dobro poznani spletni strani YouTube najdemo in zavrtimo posnetek vodene meditacije in jo tudi praktično izvedemo v razredu. Ura je izredno dobro sprejeta in naslednjo uro kar nekaj dijakov poroča, da so doma poiskali še nekaj posnetkov in jih preizkusili. Drugi primer je pri obravnavanju učne snovi učenje učenja, kjer se pogovarjamo o učnih stilih. Najprej individualno rešijo test, s pomočjo katerega izvedo, kateri je njihov prevladujoči učni stil. Potem jim podam navodilo, da s pomočjo svojih pametnih telefonov na spletu najdejo tehnike in metode, ki so primerne za njihov učni stil. V primeru, da kdo nima pametnega telefona, lahko uporablja računalnike v razredu. Najprej so začudeni, da lahko v okviru pouka uporabljajo telefone, nato pa se vedno zavzeto lotijo izvajanja naročene naloge.

mag. Janja Razgoršek in Karmen Grudnik, univ. dipl. ekon.

ŠC Slovenj Gradec, Višja strokovna šola

Obrnjeno učenje in videokonferenčni način izobraževanja na Višji strokovni šoli Slovenj Gradec

Metodi obrnjenega učenja (flipped learning) ter videokonferenčni način izobraževanja povezujeta učenje v živo in učenje na daljavo.

Pri metodi obrnjenega učenja predavatelj udeležencem izobraževanja ne predstavi snovi na klasičnem predavanju, ampak pred učno uro ustrezno pripravljeno predavanje v video obliki naloži na splet in udeleženec izobraževanja ga pogleda oziroma preuči do naslednje kontaktne ure.

Potek izvedbe na Višji strokovni šoli Slovenj Gradec: izbor teme/poglavja opravi predavatelj strokovnega področja in pripravi PowerPoint predstavitev vsebine z ustrezno animacijo. Predavatelj IT področja odloča o izbiri ustreznega računalniškega orodja, izvede snemanje in montažo videoposnetka ter objavi posnetek na portalu YouTube. Bistvena prednost obrnjenega učenja je v tem, da si udeleženec izobraževanja lahko ustvari sebi prilagojen tempo učenja.

Pri videokonferenčnem načinu izobraževanja predavatelj IT področja izbira med videokonferenčnimi sistemi visoke kakovosti, kot je LifeSize, ali med bolj razširjenimi videokonferenčnimi sistemi, kot sta program Skype in Spletna videokonferenca VOX. Predavatelj strokovnega področja sodeluje pri izbiri teme in pripravi vsebin videokonferenc (medpredmetno sodelovanje). Na Višji strokovni šoli Slovenj Gradec izvajamo videokonference informativne narave, izobraževalne videokonference, uporabljamo pa jih tudi v promocijske namene. Pri videokonferencah je potrebno določiti dnevni red in cilje, začetek, konec in časovno omejitev.

Sodelovanje predavatelja strokovnega področja in predavatelja IT področja omogoča pripravo kakovostnih izobraževalnih gradiv in uporabo inovativnih metod. Raziskava med študenti Višje strokovne šole Slovenj Gradec je pokazala, da je vpeljava obrnjenega učenja in videokonferenc zaželena in učinkovita oblika posredovanja vsebin. Oba pristopa sta tudi odlična podpora študiju na daljavo in mednarodnemu sodelovanju z izobraževalnimi in gospodarskimi institucijami.

S spletnimi orodji do bolj zabavnega pouka

Digitalna tehnologija je povsem preplavila naša življenja, še vedno pa je, razen pri pouku IKT, v šolski pouk vključena le v majhni meri. Učitelji smo tisti, ki bomo morali poskrbeti, da digitalizacijo v zadostni meri in na pravilen način vključimo v proces izobraževanja. Zadostna mera pomeni, da je potrebno del klasičnega poučevanja zamenjati s poučevanjem s spletnimi orodji, pravilen način pa, da morajo spletna orodja in vire uporabljati tako učitelji kot pomoč pri poučevanju, kot tudi učenci pri samostojnih seminarskih in projektnih nalogah, predstavitev in drugih oblikah učenja.

Vprašanja, s katerimi se soočamo učitelji, so: kje najti digitalna orodja, s katerimi bomo pri pouku dosegli zastavljene cilje, katera orodja izbrati, kako in kje se naučiti njihove uporabe, pri tem pa igrajo veliko vlogo tudi stroški uporabe orodij.

V predstavitvi dobre prakse bo prikazana uporaba spletnih orodij Canva in Padlet. Predstavljen bo primer, kako so dijaki pripravili atraktiven turistični letak in izdelek delili na virtualni oglasni deski. Ko so bili na e-deski objavljeni vsi izdelki, so letake ocenili z eno do petimi zvezdicami. Delali so v dvojicah, za delo so potrebovali računalnike z dostopom do interneta in 2 do 3 šolske ure časa. Modelno učno uro lahko izvedemo v osnovni ali srednji šoli, dijaki lahko delajo samostojno ali v dvojicah, primerna pa je za pouk geografije, zgodovine, slovenščine, umetnosti, turizma in ostalih predmetov. Letak je lahko samostojen izdelek ali pa podlaga za ustno predstavitev. Uporaba omenjenih orodij je preprosta, brezplačna in prosto dostopna na spletu, zato je ustrezna za delo v šolah.

mag. Petra Vačovnik

ŠC Ravne na Koroškem, Srednja šola Ravne

Z i-učbeniki do novih znanj

Interaktivni učbeniki so v naš prostor prinesli novo izkušnjo tako za dijaka kot tudi za učitelja. Splet nam ponuja ogromno elektronske opore, ki pa pogosto nima tako strokovnega ozadja kot s strani ZRSŠ priznani in odobreni učbeniki. I-učbenik lahko le delno enačimo kot e-učbenik, saj v njem prevladujejo i-učni gradniki z visoko stopnjo interaktivnosti. Pomembno je, da znajo dijaki dejstva, veščine in znanje smiselno uporabljati v novih kontekstih in različnih situacijah znotraj enega ali več različnih področij. I-učbenik mora biti zasnovan tako, da učencu nudi različne izkušnje, taksonomsko raznovrstne naloge in mu omogoča razvoj procesnih ciljev, saj ga spodbuja k utemeljevanju, pojasnjevanju, razvrščanju.

Angleščina v srednješolskem izobraževanju ima na voljo neznatno število e-gradiv. Predstavila bom primer dobre prakse na osnovi uporabe 'I-packa', ki ga uporablja aktiv anglistov na naši šoli. 'New English File' je skupek gradiv, ki učitelju nudijo celotno podporo. Priprave, snov, pravila, testi, kvizi, vaje, slušno in video gradivo je na voljo učiteljem pri vodenju ure. Prikazala bom možnosti, ki jih ta učbeniški set ponuja in kako to vpliva na usvajanje novih znanj, ponavljanje snovi, vsakdanjo rabo jezika, angažiranost in motivacijo dijakov. Ta vrsta digitalne tehnologije, ki služi kot odlična opora pri poučevanju, je izjemnega pomena, saj je na vsakem koraku v skladu z nivojem znanja dijakov in spremlja nenehen razvoj učnega procesa.

Učiti se  da bi vedeli

 da bi znali delati

 živeti skupaj

 biti

PRVA OSNOVNA ŠOLA SLOVENJ GRADEC

Šercerjeva 7 » 2380 Slovenj Gradec » DŠ: 23083972 » T 02 88 39 920 » F 02 88 39 939 tajnistvo.ossgprv@guest.arnes.si » www.prva-os-sg.si



1. STROKOVNI POSVET

SODOBNI POGLEDI NA IZOBRAŽEVANJE V PRIHODNOSTI

Meje vključevanja sodobnih tehnologij v vzgoji in izobraževanju



Donatorji

VABO, d. o. o.

Moduli SG, d. o. o

EUROCITY, d. o. o.

Tovarna meril Kovine, d. d.

Tiskarstvo in knjigoveštvo Grešovnik, d. o. o.

Grammer Automotive Slovenija, d. o. o.

Slikar in grafik Milan Unkovič, s. p.

Zavarovalnica SAVA, d. d.

Telemach Mercator center Slovenj Gradec
(partner MACHPRO telekomunikacije, d. o. o.)

Prevozi, MIKI d. o. o.

Reklame Kašnik, Boštjan Kašnik, s. p.

KOROŠKE PEKARNE, d.d.

Učiti se da bi vedeli

da bi znali delati

živeti skupaj

biti

PRVA OSNOVNA ŠOLA SLOVENJ GRADEC

Šercerjeva 7 » 2380 Slovenj Gradec » DŠ: 23083972 » T 02 88 39 920 » F 02 88 39 939 tajnistvo.ossgprv@guest.arnes.si » www.prva-os-sg.si