

DRUGO SREČANJE TRETJEGA GROZDA ŠOL i-šole

na OŠ dr. Franja Žgeča Dornava

Na OŠ dr. Franja Žgeča Dornava je v sredo, 12. marca potekalo 2. srečanje tretjega grozda šol v sklopu projekta i-šole. Tretji grozd i-šole z vodjem 3. razvojne skupine za Usposabljanje in mreženje Matejem Sužnikom, sestavljamo naslednje osnovne šole:

- OŠ Cirkovce,
- OŠ dr. Franja Žgeča Dornava,
- OŠ Griže,
- OŠ Juršinci,
- OŠ Žetale.

Organizatorji tega srečanja smo z naslednjimi nalogami sledili ciljem grozdenja šol:

1. Pokazali smo primere razvijanja digitalnih kompetenc učencev pri pouku in v razširjenem programu, z omogočenimi hospitacijami pripravljenih učnih ur kot primeri dobre prakse in izkušenj.
2. S prikazom zapisanih vzorčnih učnih scenarijev smo pristopili k skupnemu usposabljanju oz. součenju učiteljev za tvorjenje in prenosljivost učnih scenarijev.
3. S pozivom k dopolnjevanju Načrta razvijanja digitalnih kompetenc učencev, bomo začeli razvijati skupna učna gradiva.
4. Z analizo opazovanih oz. hospitiranih ur smo skupaj ovrednotili potek učne ure in smiselnost uporabe digitalnih kompetenc pri pouku.

V času našega srečanja smo se osredotočili na naslednje cilje:

1. Sodelovanje in povezovanje šol na izbranem področju – razvijanje digitalnih kompetenc vseh udeležencev vzgojno-izobraževalnega procesa.
2. Zagotavljanje optimizacije uporabe digitalnih pripomočkov naše šole.
3. Razširjanje rezultatov dela naših dejavnosti v okviru i-šole drugim šolam in širši javnosti.

Šestnajst udeležencev sodelujočih šol i-grozda je prisostvovalo pri naslednjih urah in aktivnostih razvijanja digitalnih kompetenc učencev:

Razred / Skupina / Predmet	Učna enota	Izbrana digitalna kompetenca	Dejavnosti	Orodje, program
6.a /1. skup. GOS (medpredmetno povezovanje) GOS - MAT	Zdrave prehranjevalne navade	USTVARJANJE DIG. VSEBIN	fotografiranje posameznih faz priprave hrane in dopolnjevanje brošur, plakatov, jedilnih listov	Mobilni telefon, Program Canva
6.a /2. skup. MAT	Pretvarjanje merskih enot	INTERAKCIJA Z UPORABO DIGITALNIH TEHNOLOGIJ, UMEŠČANJE IN POUSTVARJANJE DIG. VSEBIN	pretvarjanje merskih enot v aplikaciji, reševanje kviza	Mobilni telefon, Računalnik, diaprojektor Arnes učilnica, Interaktivni kviz
3.– 5. r. RAP Računalništvo	Igra: Labirint, animacija Semafor	PROGRAMIRANJE	zapis korakov v labirintu, programiranje	Računalniška učilnica, računalniki, orodje Scratch
4., 5. razred RAP Dramski krožek	Urjenje telesne in obrazne mimike z možnostjo samoevalvacije	SNEMANJE, SHRANJEVANJE POSNETKA, PREDVAJANJE	snemanje mimike obraza, telesa in analiza napredka	Tablice

Po opravljenih hospitacijah smo izvedli analizo in evalvacijo videnih aktivnosti ob podrobnejšem pregledu vzorčnih učnih priprav (v nadaljevanju VUZ) po naslednjih elementih vzgojno-izobraževalnih aktivnosti:

- izbira digitalne kompetence glede na učno vsebino,
- motiviranost učencev in raven doseženega znanja ter nivo razvite digitalne kompetence,
- prenosljivost VUZ-a na katero drugo učno področje, razred,
- izzivi v načrtovanju in izvajanju VUZ-ov.

Povzetek evalvacije smo strnili v naslednja spoznanja:

1. Pri pisanju vzorčnih učnih priprav postavimo izhodišče načrtovanja izvedbe pouka v izbiro digitalne kompetence, ki bi jo naj učenci usvojili v določenem obdobju šolanja. Nato v letni pripravi učnega predmeta poiščemo vsebine oz. tematski sklop, ki bi omogočil vključitev digitalnih pripomočkov, orodij in programov za podporo, dodano vrednost in nadgradnjo učnega procesa.
2. Motiviranost učencev pri pouku z vključevanjem digitalnih pripomočkov zagotovo naraste, saj učenci povezujejo uporabo digitalnih pripomočkov z zabavo, igro, ugodjem, povezovanjem z drugimi. Soglasno pa ugotavljamo, da pri uporabi digitalnih naprav za učne namene, učencem pogosto povzročajo težave tisti procesi izvedbe nalog, ki so povezani z znanjem, poznavanjem pojmov, definicij, splošno razgledanostjo, logičnim sklepanjem. Pri teh fazah nalog potrebujejo dodatno vodenje in podporo učitelja. Ekipa učiteljev naše inovativne skupine zato v uvodnih fazah obravnave učnih enot izpelje učenje z iskanjem virov v knjigah, učbenikih, urejanjem zapiskov, izdelavo miselnih vzorcev, plakatov, reševanjem nalog s pisanjem v zvezek. Šele nato sledi delo v digitalni obliki.
3. Po pregledu VUZ-ov in medsebojnih hospitacij lahko trdimo, da zelo hitro najdemo prenosljivost že zapisanega scenarija na svoje predmetno področje in razred, saj temeljne ideje in aktivnosti lahko prilagodimo učnim ciljem. Potrebno je upoštevati le osnovno digitalno pismenost, ki bi jo naj učenci do 5. razreda razvili, usvojili.
4. Kot naš skupen izziv smo sprejeli dogovor, da si podelimo že zapisane VUZ-e med šolami grozda, znotraj inovativnih skupin vsake šole in damo v uporabo ostalim učiteljem na šoli s prošnjo, da nam podajo povratno informacijo o prenosljivosti priprave.

Nekaj utrinkov razvijanja digitalnih kompetenc naših učencev na dan srečanja 3. grozda:



Foto: Izdelovanje brošure »Zdrave prehranjevalne navade« v Canvi.

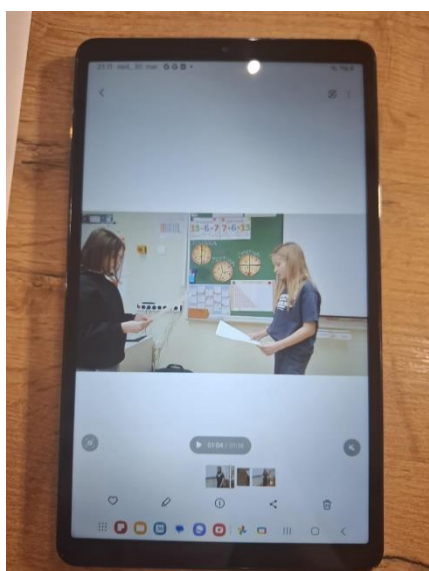


Foto: Pri dramskem krožku so učenci s pomočjo tablice posneli odigrani prizor iz znane pravljice, nato pa so po ogledu vrednotili mimiko obraza, telesno govorico in glas glede na zastavljene kriterije.

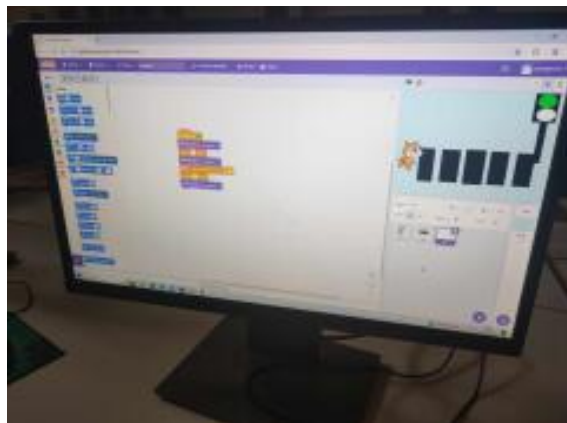
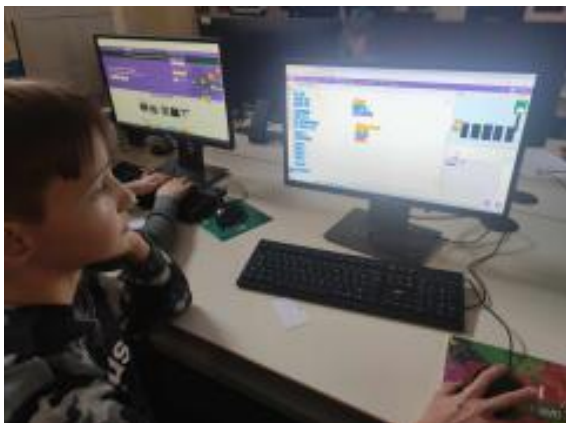


Foto: Programiranje v Rap Računalništvu

Članek zapisala:

Vanja Zebec (koordinatorka projekta i-šole)

Članek dopolnili s fotografijami:

Tjaša Muršič, Simona Perša

Dornava, 1. 4. 2025