



Co-funded by  
the European Union



Hibridne učne skupnosti

# HLC Guide

Erasmus+ project: 2020-1-DK01-KA226-SCH-094225



Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorja(-ev) in ni nujno, da odražajo stališča in mnenja Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti EACEA.



Co-funded by  
the European Union



## Hibridne učne skupnosti. Oblikovanje za učenje v digitalnih skupnostih

Kriza COVID 19 nas je nenadoma prizadela, več mesecev je bila zaprta cela skupnost, zaprla šole in učence izključila iz pouka. To je sprožilo, da morajo izobraževalne institucije in učitelji hitro razvijati in izvajati alternativne oblike poučevanja po vsej Evropi, ključno orodje pri prizadevanjih za nadaljevanje izobraževalnih dejavnosti pa je postalo spletno izobraževanje. Kriza se je končala kot gigantski laboratorij za testiranje in študij: 1) tehnična zmogljivost, pripravljenost in usposobljenost izobraževalnih institucij, da ponujajo spletno izobraževanje v velikem obsegu in daljšem obdobju 2) pripravljenost učiteljev za in predvsem kompetence pri razvoju in oblikovanju izobraževalnega gradiva in daljših izobraževalnih tečajev, in jih ponujajo kot spletno poučevanje. COVID 19 je tako postal vizualizacija in kartiranje pripravljenosti in usposobljenosti v obsegu, ki ga verjetno mnogi ne bi nikoli mogli financirati niti pripravljene izvajati, če ne bi bilo nesrečnih razmer. Hiter odziv Komisije EU za dodelitev dodatnih sredstev za krepitev digitalizacije v izobraževalnem sektorju je pokazatelj, da šole in učitelji po državah EU dejansko niso bili pripravljeni. Poučevanje, ki ga je več učencev in dijakov ponujalo več tednov in mesecev, je bilo dvomljive kakovosti, težko pa je bilo ohraniti tako raven učenja kot motivacijo med učenci, učenci - in učitelji. To je veljalo tudi za partnerstvo v ozadju tega projekta. Postalo je očitno, da spletno poučevanje ne bi smelo biti:

- učitelji preprosto naložijo in študentom zagotovijo dostop do gradiva, ki so ga pripravili za poučevanje, ki temelji na
- učitelji to gradivo komunicirajo z enakimi pedagoškimi in didaktičnimi metodami in pristopi, ki se običajno uporabljajo v navadnih učilnicah.

Obstajajo pa tudi primeri inovativnega in nagrajevanja poučevanja, ki kaže, da popravno in inovativno digitalno oblikovano učno gradivo ne more samo povečati učnih rezultatov ciljne skupine, temveč tudi zagotoviti priložnost za drugačno načrtovanje poti v šolo.

Ciljna skupina projekta so učitelji, njihovi učenci in njihovi izobraževalni voditelji, cilj pa je: razvoj, izvajanje in prenos inovativnih praks, skupne pobude za sodelovanje, učenje in razvoj digitalne tehnologije v izobraževanju. Profesionalizacija in strokovno izobraževanje v izobraževanju. Razvijanje digitalnih spretnosti učiteljev, učencev in izobraževalnih voditeljev za izboljšanje kakovosti virtualnih učnih dejavnosti v izobraževanju. Strateška in strokovna uporaba metodologij IKT in virtualno sodelovanje.

COVID 19 je povzročil zaprtje izobraževalnih institucij po vsej Evropi in posledice so bile skupne za vse države. Zato je treba najboljše rešitve najti transnacionalno z uporabo najboljših izkušenj po vsej Evropi, ko gre za izobraževanje na spletu med krizo. Ko je prišlo do tega, ni bilo časa za nadnacionalno sodelovanje, saj se je vsaka država osredotočila na reševanje lastnih problemov. Zdaj je prišel čas, da se učimo drug od drugega na evropski ravni - tudi na področju spletnega poučevanja in digitalnega učenja. Poleg tega imata ustanovitev hibridnih učnih skupnosti in razvoj prenovljenega in inovativnega digitalno oblikovanega gradiva velik nadnacionalni potencial. Material se lahko uporablja takoj čez mejo, če je namenjen za nadnacionalno uporabo. Več kot 800 učiteljev in 6000 študentov v partnerskih organizacijah naj bi imelo posredno korist od dejavnosti, ki jih organizira projekt, ali so bile tarče dejavnosti.



## Kazalo

1 Učni načrt - Povzetek.....	8
2 Smernice za metodologijo .....	12
2.1 Zakaj hibridne učne skupnosti? .....	12
2.2 Skupni razvoj spretnosti učiteljev v korakih .....	13
2.3 Oblikovanje HLC - 3 ravni organizacijskega razvoja z uporabo IKT.....	14
3 Smernica za raziskave in raziskave .....	16
3.1 Raziskave na mizi.....	16
3.2 Raziskave .....	16
3.2.1 Ankete za učitelje .....	16
3.2.2 Ankete za študente.....	17
3.3 Okvir 1F: Vprašanja za spletno anketo (jesen 2021) - Razkrivanje kontekstov udeležencev .....	17
3.4 Izid .....	18
4 Udeleženci projekta.....	19
4.1 Esbjerg Realskole, Danska .....	19
4.2 Osnovna šola Olge Meglič, Slovenija .....	19
4.3 Kópavogsbær, Islandija.....	20
4.4 SOSU Østjylland, Danska .....	21
5 Pregled projekta .....	23
6 Poročilo o sintezi.....	24



7 Postopek.....	26
7.1 Teorija oblikovanja & Didaktična načela oblikovanja - pristop in metoda.....	26
7.1.1 Osnovni okvir za pripravo dejavnosti in razvoj načela didaktične zasnove HLC.....	26
7.2 Oblikovanje interakcij - Digitalna tehnologija kot skupni prostor za hibridno sodelovanje.....	27
7.2.1 Premisleke: Digitalne tehnologije v izobraževanju.....	27
7.2.2 Vloga tehnologije pri učenju.....	30
7.2.3 Okvir 1C: Osnovno načelo za digitalno tehnologijo kot skupni prostor: Sodelovalno učenje v HLC z uporabo Microsoft Teams.....	31
7.2.4 Okvir 1D: Načelo didaktične zasnove: Osnovna organizacijska komunikacija in sodelovanje z uporabo Microsoft Teams.....	32
7.3 Izid: Kaj bodo lahko učili? .....	35
7.4 Usklajevanje izobraževalnih standardov – Okvir DigCompEdu .....	36
7.4.1 Izbrani ključni učni cilji (DigCompEdu) za strokovnjake .....	38
7.4.2 Izbrani ključni učni cilji pri učnih dejavnostih dijaka .....	39
7.5 Učni predpogoji in napredovanje (DigCompEdu).....	39
7.6 Povzetek .....	40
8 Rezultati in metode za preverjanje učenja udeležencev .....	43
8.1 Okvir 1B: Osnovno načelo didaktičnega oblikovanja: Skupno oblikovanje učnih dejavnosti v projektu HLC.....	43
8.2 Strokovno sodelovalno oblikovanje za učenje študentov .....	46
8.2.1 Didaktične zasnove strokovnjakov – Skupni pristopi .....	46
8.2.2 Okvir 1E: Osnovna didaktična oblikovalska načela za razvoj skupnih učbenih gradiv .....	49
8.3 Okvir 2: Teoretični model - Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci in učenje prek digitalne produkcije.....	51
8.4 Okvir 3: Okvir za sodelovalno didaktično oblikovanje učiteljev v HLC .....	53



8.4.1 Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah .....	53
8.4.2 Predlagani okvir za sodelovalno didaktično oblikovanje učiteljev v HLC .....	54
8.5 Okvir 4: Organiziranje idej za tečaje/ materiale, ki jih bo skupnost ustvarila skupaj .....	55
8.6 Okvir 5: Predloga za skupinsko delo HLC - Vzpostavitev skupne kulture za virtualno sodelovanje v skupnem prostoru HLC .....	56
8.7 Okvir 6: 6 učnih vrst oblikovanja učnega načrta, ki temeljijo na Areni .....	58
9 Materiali .....	59
9.1 Kaj bodo učili, da dokažejo svoje učenje? .....	59
9.2 Kako vemo, da je poučevanje učinkovito? .....	59
9.3 Jezikovna skupina .....	60
9.3.1 Tečaj 1.....	60
9.3.2 Tečaj 2.....	65
9.3.3 Točka 1.....	68
9.3.4 Točka 2.....	72
9.3.5 Povzetek .....	76
9.4 Skupinska znanost ali matematika .....	77
9.4.1 Tečaj 1.....	78
9.4.2 Tečaj 2.....	84
9.4.3 Točka 1.....	88
9.4.4 Točka 2.....	90
9.4.5 Povzetek .....	92
9.5 Praktični in glasbeni predmet.....	93



Co-funded by  
the European Union



9.5.1 Tečaj 1.....	93
9.5.2 Tečaj2.....	100
9.5.3 Element1.....	105
9.5.4 Točka2.....	107
9.6 Družba in citizenladja .....	109
9.6.1 Tečaj 1/Točka 1.....	109
9.6.2 Tečaj 2 in točka 2 .....	112
9.6.3 Krožna didaktična struktura .....	113
9.6.4 Točka 1.....	123
10 Ocenjevalno poročilo – Pilotni tečaji.....	126
10.1 Ocenjevalno poročilo Jezikovna skupina .....	126
10.1.1 Tečaj 1.....	126
10.1.2 Tečaj 2.....	127
10.1.3 Povratne informacije učiteljev.....	128
10.2 Ocenjevalno poročilo Družba, državljanstvo, tehnološka skupina.....	129
10.2.1 Tečaj 1.....	129
10.2.2 Tečaj 2.....	130
10.2.3 Povratne informacije učiteljev.....	131
10.3 Ocenjevalno poročilo Praktična skupina .....	132
10.3.1 Tečaj 1.....	132
10.3.2 Tečaj 2.....	133



Co-funded by  
the European Union



10.3.3 Povratne informacije učiteljev.....	134
10.4 Ocenjevalno poročilo Znanost ali matematični skupini .....	135
10.4.1 Tečaj 1.....	135
10.4.2 Tečaj 2.....	135
10.4.3 Povratne informacije učiteljev.....	136
11 Sklicevanja .....	138



Co-funded by  
the European Union



## 1 Učni načrt - Povzetek

Učni načrt Hibridne učne skupnosti (HLC) opisuje okvir za razumevanje predvidenih učnih rezultatov projekta za sodelujoče učence – predvsem strokovne učitelje. Predstavlja tudi okvir za učenje in izkušnje, ki bi jih študentje morali pridobiti s sodelovanjem na tečajih, ki so jih oblikovali učitelji v projektu HLC.

Učni načrt opisuje razvoj HLC tako v učnih ciljih kot dejavnostih ter njihov kontekst praktičnih učnih izkušenj, primarne teoretične in načelne premisleke glede izbire, zaporedja in razširjanja učnih vsebin.

Namen je, da je učni načrt izhodišče za skupno razumevanje smeri razvoja v hibridnih učnih skupnostih in posebnih akcijskih navodil. Vendar pa morajo tisti, ki želijo razviti HLC, navdihnjene s tem kurikulumom, vedno upoštevati lokalne izkušnje, kontekste in potrebe.

Pomanjkanje možnosti za fizična srečanja je pomembna omejitev sodelovanja učiteljev v timu. Tako lahko spletno sodelovanje med učitelji posnema dele potrebe po sodelovanju in učenju.

Na podlagi raziskovalnih in oblikovalskih načel iz magistrskega dela (Master in ICT & Learning at Faculty of Humanities, University of Aalborg Danska) Erik Leschly, Thomas Kjølgaard & Anne Veiergang (2020), je projekt HLC ustvaril raziskavo in analizo potreb udeležencev po digitalnih kompetencah. Na podlagi tega je projekt HLC razvil učni načrt v zvezi s kompetencami učiteljev za sodelovanje v hibridnih učnih skupnostih.

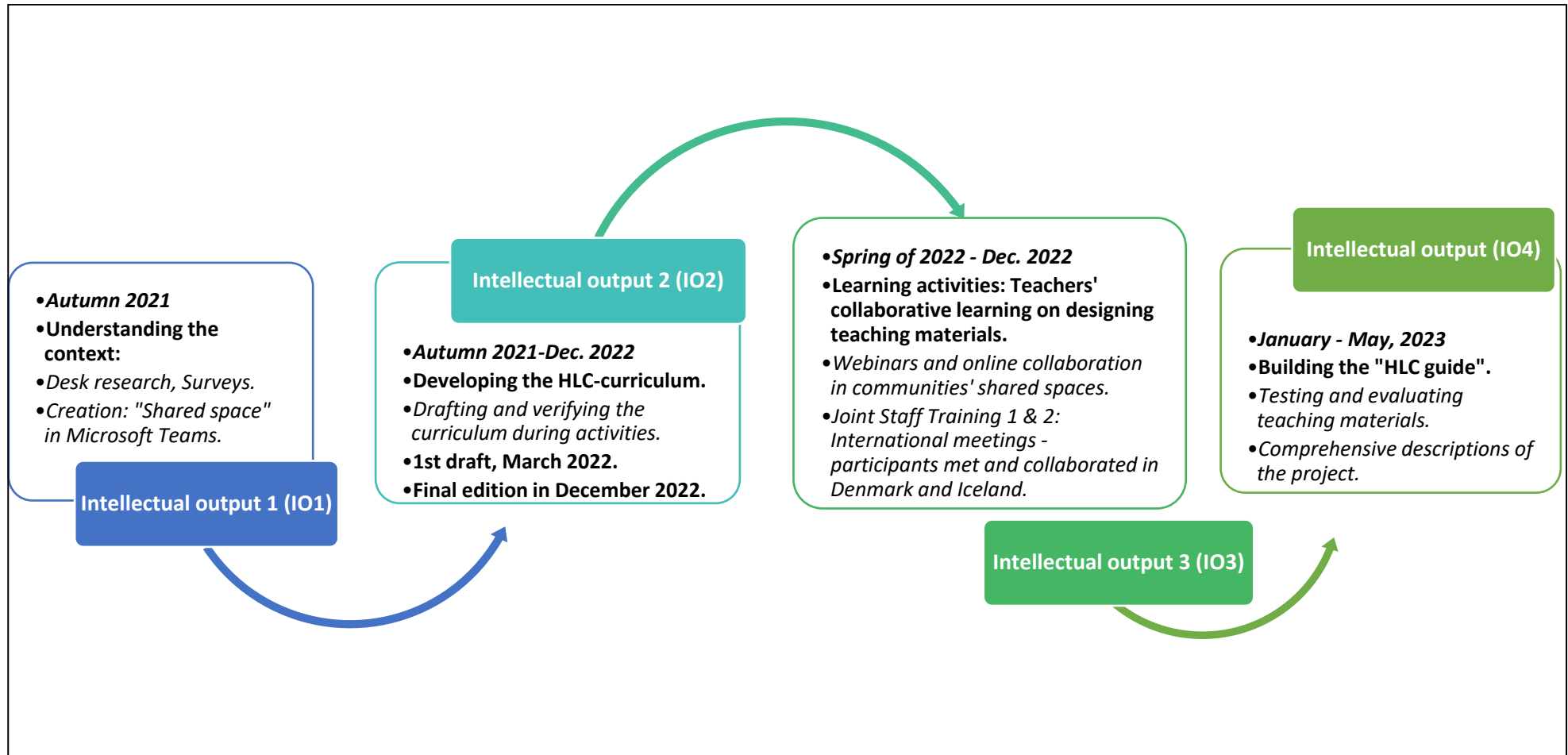
Razvite so bile učne dejavnosti, usmerjene najprej v razvoj digitalnih kompetenc med sodelujočimi učitelji. Ciljna skupina učne skupine so izobraževalni strokovnjaki (sodelujoči učitelj poučuje dijake od 12. do 16. leta starosti).

Ideje in didaktične zasnove učnega načrta so podaljševanje koncepta »poučevanja kot oblikovalske znanosti« (Laurillard, 2012), kjer se didaktika in poučevanje štejeta kot »malleable« področja in ne znanost o humanistiki: Učne dejavnosti morajo biti nenehno oblikovane in ponovno oblikovane tako, da ustrezajo učencem in njihovem kontekstu.

Da bi oblikovalsko znanje konkretizirali v funkcionalno teorijo, kurikulum uporablja »oblikovalska načela« (Bell & Baumgartner, 2002 - »posplošeni okviri za oblikovanje«), ki lahko »obveščajo in tvorijo podlago za oblikovalska prizadevanja«. Ta pristop – oblikovanje "oblikovalskih načel" je metoda za usmerjanje udeležencev v skupno smer, medtem ko se je vrednotenje učnih izkušenj med dejavnostmi projekta spremenilo, potrdilo in nadalje razvilo oblikovalska načela – dokončanje učnega načrta. Glavni rezultat projektnih dejavnosti so različni okviri/ načela oblikovanja v dodatkih kurikuluma, ki predstavljajo različne korake in vidike v zvezi z razvojem hibridnih učnih skupnosti.

Uporabljajo se različni koncepti dejavnosti, ki bralcu morda ne bodo takoj poznani. Model na naslednji strani je pregled najpomembnejših pojmov v njihovem kontekstu.





Model: "Curriculum in context".

Glavni cilj učnih dejavnosti projekta je, da učitelji razvijejo svoje individualne in sodelovalne digitalne kompetence, da bodo vodilni udeleženci v hibridni učni skupnosti: (kot skupnost/ekipa) bodo lahko sodelovali in se skupaj učili v skupnem virtualnem prostoru za razvoj in izdelavo učnih tečajev za svoje študente.<sup>1</sup>

Opisi kompetenc in učni cilji učnega načrta temeljijo na "Evropskem okviru za digitalno usposobljenost edukatorjev" (DigCompEdu) christine Redecker & Yves Punie (2017).

Okvir določa šest področij, na katerih so digitalne kompetence edukatorjev izražene z 22 pristojnostmi.

V projektu je dodatno poudarek na področju učiteljevega »strokovnega angažiranja«: »... uporaba digitalnih tehnologij pri poklicnih interakcijah s sodelavci, učečimi se, starši in drugimi zainteresiranimi stranmi, za njihov individualni strokovni razvoj in skupno dobro organizacije." (Redecker & Punie, 2017).

Dejavnosti projekta HLC so se osredotočale na naslednja področja in kompetence:

#### **Ključni učni cilji pri učnih dejavnostih učiteljev:**

**Področje 1: Strokovno sodelovanje:** »Organizacijska komunikacija«, »Strokovno sodelovanje« in »Odsevna praksa«

**Področje 2: Digitalni viri:** "Izbira digitalnih virov"

**Področje 3: Poučevanje in učenje:** "Poučevanje" in "Sodelovalno učenje"

Primarni poudarek v kurikulumu HLC je najprej na kompetencah učiteljev pri uporabi digitalnih tehnologij za komunikacijo, sodelovanje

in strokovni razvoj. Učitelji s tem razvijajo tudi svoje digitalne kompetence v razredu, tudi z možnimi skupnimi pristopi, ki lahko podpirajo skupno prakso.

#### **Ključni učni cilji pri učnih dejavnostih učencev:**

**Področje 5: Opolnomočenje učencev: uporaba** digitalnih tehnologij za izboljšanje aktivnega sodelovanja učencev.

**Področje 6: Olajšanje digitalne kompetence učencev: omogočanje učencem, da ustvarjalno in odgovorno uporabljajo digitalne tehnologije za informacije, komunikacijo, ustvarjanje vsebin, dobro počutje in reševanje problemov .**

V učnem načrtu so predstavljene osnovne pedagoške in didaktične teorije za učitelje, ki se bodo uporabljali pri učnih dejavnostih za učence in sodelujoče učitelje. Teorija zaslužka L (npr. spletno sodelovalno učenje) se uporablja za opisovanje perspektiv o vlogi digitalnih tehnologij pri učenju.

V učnem načrtu so predstavljeni teoretični premisleki v zvezi z "Digitalnimi tehnologijami v izobraževanju": Kako lahko skupna uporaba redkih skupnih tehnologij učiteljev pomeni "skupni prostor" za sodelovanje (tehnologije kot habitati za skupnosti v praksi in ne kot orodja). Perspektive projekta v zvezi s temi vprašanji pa so pomembne: Projekt se je osredotočal na učenje in organizacijo sodelovalnega učenja učiteljev in študentov . Ni se ukvarjala s številnimi obsežnimi in zapletenimi nalogami, ki bi sledile izvajanju skupnih načel hibridnega sodelovanja v celotni izobraževalni organizaciji.

<sup>1</sup> Upojejo značilnosti 2010. Microsoft Teams peron.



Co-funded by  
the European Union



Učni načrt opredeljuje pogoje didaktične zasnove in predstavlja skupne pristope in načela oblikovanja za didaktične modele sodelujočih učiteljev (temelji na Levinsen & Sørensen, 2014).

Povezava: <https://hybridlearningcommunities.eu/project-results/curriculum/>



Co-funded by  
the European Union



## 2 Smernice za metodologijo

### 2.1 Zakaj hibridne učne skupnosti?

Dobro digitalno sodelovanje učiteljev in izmenjava znanja ne pride sama po sebi, ne glede na to, kako pametni so učitelji tehnoloških rešitev. Veliko poudarka na IT kompetencah učiteljev je približno 1) didaktično aplikacijo, kjer je učitelj v zvezi z učenci. Danske raziskave pomenijo, da je le v manjšem obsegu razvoj kompetenc, ki se izvaja za učitelje s poudarkom na 2) sodelovanje med učitelji. Učitelji pogosto veliko časa načrtujejo in organizirajo poučevanje, ki bo povečalo učenje učencev. Brez smernic, ciljev in skupnega poudarka lahko izmenjava znanja in sodelovanje učiteljev brez težav postane omejena in naključna dejavnost.

Ustvarjanje spletnih skupnosti o učenju samo po sebi ni nekaj novega. Raziskave so se premaknile med dvema polemama:

1. Digitalna tehnologija kot orodja za razširjanje in posedovanje
2. Digitalna tehnologija kot "habitat" za sodelovanje, ki omogoča soustvaščanje, sodelovanje in izmenjavo znanja.

Naše razumevanje tehnologije v tem projektu se najbolj naslanja na »habitat« misli. Raziskave nam povejo, da je nujno vzpostaviti in

Danske raziskave prav tako kažejo, da je krepitev 2) sodelovanja in izmenjave znanja učiteljev, ki bi jih digitalne tehnologije lahko pomagale izboljšati, bistvenega pomena za krepitev 1) razvoja didaktičnih IT kompetenc učiteljev. Ti pogoji vključujejo razvoj IT-spretnosti učiteljev, usmerjenih v digitalno sodelovanje, preprosto zato, ker te kompetence omogočajo sodelovanje v današnji šoli. Bistvena je uporaba digitalne tehnologije, ki jo bodo uporabljali učitelji, ki oblikovanje vsakdanjega življenja. Sodelovanje, praksa in strokovni odnosi morajo biti oblikovani s sodelovanjem prav teh učiteljev. To je v praksi cilj projekta HLC.

vzdrževati spletne učne skupnosti. Potreben je čas in prostor za razvoj in je v celoti odvisen od šolskega konteksta in pogosto deležnikov, ki prevzemajo odgovornost za razvoj: ohranjanje funkcionalnosti, olajšanje in ohranjanje kultur, rutin in napredka v skupnosti, izziv in podpora strokovnim veščinam učiteljev, motivaciji, vrednotam, prepričanjem in ciljem.

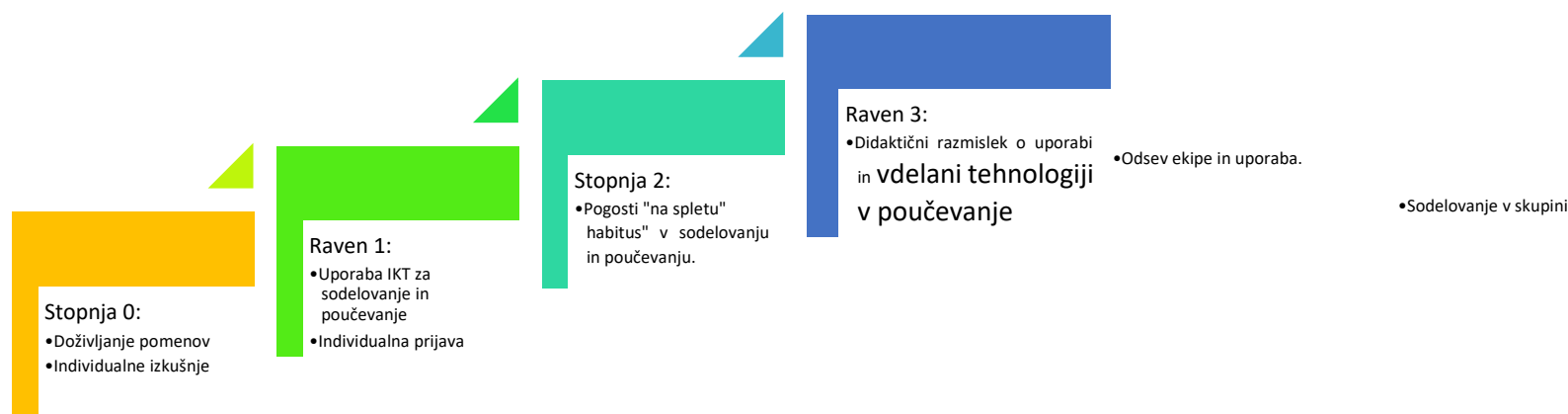


Co-funded by  
the European Union

## 2.2 Skupni razvoj spretnosti učiteljev v korakih

Tehnologija mora imeti smisel za uspeh, zato je treba hibridne učne skupnosti začeti z dejavnostmi ustvarjanja in ustvarjanja identitete na različnih ravneh.

Bistveni element v okviru projekta magistrskega dela je bilo razumevanje razvoja digitalnih spretnosti učiteljev, ki podpirajo hibridne učne skupnosti na štirih ravneh:





Co-funded by  
the European Union



### 2.3 Oblikovanje HLC - 3 ravni organizacijskega razvoja z uporabo IKT

V projektu je razvoj kompetenc učiteljev tesno povezan z razvojem okvira IKT šole in organizacijskega učenja. Projektne faze lahko obravnavamo kot nekakšno »oblikovanje uporabniške izkušnje« (UX). UX je proces oblikovanja v zvezi z IKT za spodbujanje in podporo

vedenja uporabnikov, prijaznost uporabnika, uporabnost, zaželenost itd. interakciji z IKT. Na podlagi poznavanja potreb in praks osebja in šol se v skladu z lastnim kontekstom šole oblikujejo skupni digitalni pedagoški / didaktični cilji, smernice in " oblikovalska načela".



Pomemben vidik je nenehno vključevanje učiteljev in osebja IKT pri oblikovanju njihove skupne uporabe IKT za učenje in sodelovanje ter razvijanje spretnosti učiteljev za skupno uporabo in sodelovanje. Cilj projekta HLC je s sodelovanjem razviti spretnosti učiteljev in skupno

znanje o hibridnem sodelovanju učiteljev, ki ga je mogoče pretvoriti v lokalno zasnovane rešitve in biti v korist učencem.



Co-funded by  
the European Union



Prvi korak v tem razvojnem procesu je preučiti kontekste, spretnosti in potrebe štirih partnerskih šol. To se izvaja z izvajanjem raziskav na mizi in dvema manjšima raziskavama.

## 3 Smernica za raziskave in raziskave

### 3.1 Raziskave na mizi

Namen študije je pridobiti znanje o prednostnih nalogah in uporabi digitalnih tehnologij v izobraževanju na šolski ravni tako na nacionalni kot lokalni ravni. Nacionalni in lokalni pogoji se primerjajo z oceno, kje je posamezna partnerska šola uvrščena. V projektu HLC je poseben poudarek na študentih, starih od 12 do 18 let, zato raziskovalne vsebine obravnavajo to starostno skupino.

Poleg tega je namen raziskovanja pulta preučiti izkušnje partnerskih šol, ki so relevantne za delijo v projektu HLC, kot tudi koristi, za katere partnerske šole upajo, da jih bodo dosegle s projektom HLC.

Ciljna skupina za raziskovanje mize je 1-2 vodja šole iz vsake partnerske šole.

Anketa je predstavljena v besednem dokumentu, kjer morajo šolski voditelji napisati svoje odgovore.

### 3.2 Raziskave

Obstajata dve anketi - ena za zaposlene in ena za študente.

#### 3.2.1 Ankete za učitelje

Namen raziskave je pridobiti znanje o digitalnem sodelovanju učiteljev in IKT osebja ter didaktični / pedagoški uporabi digitalnih tehnologij v razredu. Vključno z delovnimi izkušnjami in digitalnimi znanji.

Ciljna skupina so učitelji in osebje IKT:

**Sosu Østjylland:** Dve-tri ekipe 10. razreda z 6-8 učitelji in 3-5 osebjem IKT.

**Esbjerg Realskole:** Ekipe 10. razreda s 5-6 učitelji in 3-5 ambasadorji IKT.

**Kópavogsbær:** Vsaj ena učna ekipa s 4-6 učitelji in 3-5 zaposlenimi na IKT.

**Osnovna sola Olge Meglic:** Vsaj ena učna ekipa s 4-6 učitelji in 3-5 zaposlenimi na IKT.



### 3.2.2 Ankete za študente

Namen je pridobiti znanje o izkušnjah učencev z uporabo digitalnih tehnologij učiteljev v razredu in z uporabo digitalnih tehnologij učencev za šolsko delo. Vključno s strojno in programsko opremo, ki jo uporabljajo, kot tudi z digitalnimi znanji.

Ciljna skupina so študenti od 12 do 18 let:

**Sosu Østjylland:** 50-80 študentov

**Esbjerg Realskole:** 45-50 študentov

**Kópavogsbær:** Vsaj en razred.

**Onovna sola Olge Meglic:** Vsaj en razred.

### 3.3 Okvir 1F: Vprašanja za spletno anketo (jesen 2021) - Razkrivanje kontekstov udeležencev

#### Poizvedbe v Microsoftovih obrazcih.

#### Vprašanja 1-2 se osredotočajo na izkušnje udeleženca in njihove predmete poučevanja.

- Kako dolgo že udeleženec sodeluje s poučevanjem/učenjem?
- Katere predmete poučuje udeleženec?

#### Vprašanja 3-4 so osredotočena na digitalne spretnosti udeleženca.

- Microsoft Teams Collaboration: udeleženci označujejo izjave, ki ustrezajo tem, kar vedo in jih lahko uporabljajo zdaj.
- Digitalne tehnologije v razredu: Katere digitalne tehnologije se uporabljajo pri učencih v razredu?

#### Vprašanja od 5 do 10 so osredotočena na sodelovanje udeleženca s sodelavci.

- Katere tehnologije se uporabljajo v komunikaciji in sodelovanju z najbližjimi sodelavci?
- Razvrščanje tehnologij, glede na to, katere so najpomembnejše pri vsakodnevem komuniciranju in sodelovanju s sodelavci.
- Skupna uporaba tehnologij: V kolikoli meri udeleženci ugotovijo, da s sodelavci v sodelovanju uporabljajo iste programe/tehnologije?
- Izdelava: Kakšen vpliv ima na sodelovanje s sodelavci, ki uporabljajo iste ali drugačne digitalne tehnologije?
- Pomen skupinskega sodelovanja: V kolikoli meri udeleženec pri reševanju svojih učnih nalog prednostno obravnava skupinsko sodelovanje z drugimi učitelji?



Co-funded by  
the European Union



- Možnost sodelovanja ekipe: V kolikšni meri se lahko udeleženec iz različnih razlogov sreča z ekipo/sodelavci?

#### **Vprašanja 11-13 se osredotočajo na vrednotenje učenja med projektom.**

- Evalvacija – sodelovanje v microsoftovih ekipah. Označevanje izjav, ki ustrezajo tem, kar vedo in jih lahko uporabljajo zdaj.
- Ti in digitalna pismenost. Udeleženci so označevali izjave, ki ustrezajo tem, kar vedo in jih zdaj lahko uporabijo.
- Pripravljenost na digitalno tehnologijo: V kolikšni meri se udeležencu zdi zanimivo preizkusiti nove digitalne tehnologije v vaši učilnici?

### 3.4 Izid

V IO1 se pridobiva znanje o izkušnjah in potrebami učiteljev in študentov v zvezi z uporabo IKT za komunikacijo in sodelovanje ter znanjem o digitalnih spretnostih in izkušnjah učiteljev, študentov in voditeljev z uporabo digitalnih tehnologij za sodelovanje in učne dejavnosti.

Ankete razkrivajo individualne potrebe in pričakovanja na lokalni ravni in v vseh organizacijah v zvezi z uporabo IKT v izobraževanju in sodelovanju.

Znanje iz IO1 bo postavilo temelje za pristope uporabe za razvoj prilagojenih in privlačnih učnih dejavnosti z večjo učinkovitostjo v preostalem projektu HLC.

Končno povzetek poročila, ki temelji na raziskavah na mizi in dveh raziskavah, bo podlaga za delo v IO2, kjer se razvija učni načrt za učne dejavnosti projekta.

Povezava:



Co-funded by  
the European Union



## 4 Udeleženci projekta

Povezava: <https://hybridlearningcommunities.eu/partners/>

### 4.1 Esbjerg Realskole, Danska

Esbjerg Realskole je mesto najstarejše zasebne šole Esbjerg s ponosno tradicijo, ki sega več kot 125 let nazaj. Imamo radovedne obete in si prizadevamo biti v čelu, obenem pa cenimo naše tradicije.

Osredotočamo se na izobraževanje in skupnost, ko s pomočjo naših vrednot dobrote, strokovnosti in dialoga.

Smo vsestranska in usmerjena šola z optimistično kulturo in odprtim okoljem, ki sprejema vse večšine, različne poglede in konstruktivne vloške. Skrbimo drug za drugega in skupaj uspemo.

Naše poslanstvo je razviti potencial vsakega otroka in izučiti strokovno močne, nežne in ustvarjalne otroke. Otroke postavimo v središče in ustvarimo varno okolje, kjer izobraževanje poteka s sodelovanjem in razvojem dialoga. Otroci srečajo predane učitelje in pedagoge - ki si vzamejo čas za vse.

Namen vsega, kar počnemo, je ustvariti najboljše okolje za otroke. Vsak dan prinašamo srca k delu in zagotavljamo, da naši učenci uspevajo. Hkrati jih opremimo z visoko stopnjo strokovnosti, ki je značilna za Esbjerg Realskole.

### 4.2 Osnovna šola Olge Meglič, Slovenija

Osnovna šola OŠ Olge Meglič, ki je bila ustanovljena leta 1979, se nahaja v najstarejšem slovenskem mestu, Ptuj. Obiskuje ga skoraj 400 dijakov v starostnem razponu od 6 do 15 let, zaposluje pa okoli 40 učiteljev. Njegova mogočna lokacija v starem mestnem jedru, malo pod gradom, ob mestni knjižnici in v peš oddaljenosti mestnega gledališča Ptuj in Mestnega kina Ptuj, ponuja številne izobraževalne priložnosti. Kot edina šola v središču mesta tesno sodelujemo z našo lokalno skupnostjo.

OŠ Olge Meglič, ki je znana kot »Olgica«, je sodobna šola, v kateri si učitelji prizadevajo, da bi vsakemu učenki omogočili razvoj svojega polnega potenciala. Veliko pozornosti je namenjena ustvarjanju pozitivnega razrednega podnebja, ki ima za rezultat pozitivne odnose in spoštljivo komunikacijo. Nenehno izvajamo sodobne metode poučevanja, ki so bolj v središču študentov, in digitalnih učnih orodij, ki povečujejo angažiranost študentov. Poseben poudarek smo dali tudi



Co-funded by  
the European Union

na formativno oceno, razvoj ključnih kompetenc za vseživljenjsko učenje in transverzalne spretnosti.

Po zaklepanju leta 2020 se posebna pozornost namenja duševnemu zdravju naših učencev, njihovim veščinam socialnega in čustvenega razvoja ter reševanju njihove čustvene stiske. Zato izvajamo različne preventivne dejavnosti, ki se ukvarjajo s telesnim in duševnim zdravjem naših učencev.

Poleg osnovnega šolskega programa našim učencem nudimo več občolskih dejavnosti, neobveznih izbirnih predmetov in pošolskih predmetov.

#### 4.3 Kópavogsbær, Islandija

**Kópavogsskóli je okrajna šola v središču** Kópavogur in se nahaja na Digranesvegur 15. V šolskem letu 2021 – 2022 je **375 dijakov**. Šola je postala multinacionalna, ker je približno 20 % dijakov tujcev.

V anketah poteka **95** učencev **8., 9. in 10.** razreda. Učitelji v teh razredih so **10** vendar v celotni šoli in osebje je približno 80. Šola ima enega računalniškega nadzornika in svetovalca za poučevanje (apart employments). Občina ima tri svetovalce za poučevanje v IT za šole in enega tehničnega direktorja. Delajo kot ekipa in v dobrem obmejevanju z drugimi svetovalci za poučevanje in vodje projektov v občini (Menntasvið Kópavogsbæjar).

V letu 2015 so se politiki v občini odločili, da bodo iPade v vseh šolah v okraju pripeljali za 5. do 10. razred. Ta projekt je potekal 2016 – 2019 in zdaj imajo vse šole 1:1 iPad za učence 3. do 10. razreda. V naslednjih dveh letih bodo imeli vsi učenci v okrožju 1:1 iPad. Vsi učitelji imajo iPad



Naša šola se vključuje tudi v številne projekte, kot so Zdrava šola, Eko šola, FIT pedagogika, Trajnostna mobilnost, Startup Poslovni program, Erasmus+ in še veliko več.

Naša pripravljenost, pogon, ustvarjalnost in odgovorno strokovno delo zagotavljajo kakovostno izvajanje izobraževalnega programa, ki je prilagojen potrebam naših učencev in ki jih pripravlja na nadaljnje življenjske izzive.

V Sloveniji je osnovno in nižje srednješolsko izobraževanje organizirano v enostrukturi devetletni osnovni šoli, ki jo obiskujejo učenci, stari od 6 do 15 let.

za uporabo pri delu in doma. Imajo tudi pc računalnik za učitelje mizo ali prenosni računalnik, ki ga lahko prinesejo domov za delo. Učitelji so zadovoljni s svojim projektom iPad in ne želijo in nazaj po anketi, ki jo je izvedla občina.

Projektor je v vseh učilnicah. Kópavogsskóli ima v lasti veliko stvari, ki jih lahko uporabljate z iPadi, kot so [osmo](#) učno orodje, [Bee-boti](#), [Shero-roboti](#), [makey-makey](#) in tako naprej .

Kópavogsskóli je poudaril, da učitelji in učenci uporabljajo IT v šolskem delu več let. Študenti v tej raziskavi so iPad uporabljali kot učno orodje za lastno uporabo 1:1 za tri do pet let (iPad dobijo za lastno uporabo v 5. razredu). Učitelji in učenci so se z vami odprli možnosti, ki jih ponuja internet. Ti vključujejo dostop do digitalnega pouka prek Googleove učilnice in dostop do različnih možnosti, ki jih ponujajo tablični



Co-funded by  
the European Union



računalniki in aplikacije. V Kópavogsskóli je tudi računalniški laboratorij, kjer se učenci učijo informacijske tehnologije.

iPadi so v zadnjih 5-7 letih prinesli pomembne spremembe v učenju in poučevanju, saj so bili uvedeni v šoli. Raziskave kažejo izboljšano dobro voljo v šoli, večje zadovoljstvo in zanimanje za učenje, večjo prožnost in individualno osredotočenost na učenje ter izboljšano sposobnost učiteljev za zadovoljevanje potreb vsakega dijaka (OECD). Vse to so spremembe, ki izboljšujejo šolsko delo, obenem pa komaj da bi lahko izboljšale rezultate meritev, ki so namenjene ocenjevanju

#### 4.4 SOSU Østjylland, Danska

SOSU Østjylland je izvajalec izobraževanja mladih v sektorju poklicnega izobraževanja in usposabljanja. Šola še posebej ponuja izobraževalne programe poklicnega izobraževanja, namenjene zdravstvenemu sektorju na Danskem. Nadalje razvijamo in nudimo izobraževalne programe učencem 15. in 16. leta starosti na podlagi nacionalnega kurikulumu za 10. razred na osnovni šoli. Ta 10. razred osnovnega izobraževanja se profilira s socialnim in zdravstvenim pristopom – vendar so cilji enaki osnovni osnovni šoli na Danskem. Nudimo različne izobraževalne programe - kot tudi dopolnilno usposabljanje izobraženih članov osebja - za socialne in zdravstvene ustanove za starejše in invalide ter za bolnišnice in psihiatrijo. Nenehno razvijamo inovativno pedagoško in didaktično gradivo za usposabljanje ter organiziramo delovno prakso, tesno pa sodelujejo z delodajalci na tem

tradicionalnega šolskega dela s poudarkom na branju, aritmetiki in sposobnosti za standardizirane teste z več možnostmi izbire.

Spremembe v poučevanju v zadnjih letih v Kópavogsskóli se v glavnem oddaljejo od poučevanja, kjer je učitelj v središču pozornosti v vlogi vodnika in administratorja, kjer učitelj posveča malo pozornosti razlikam v razredu. Študenti so zdaj bolj aktivni na lastnem študiju in se usposabljujejo za sodelovanje in samostojne metode dela pri obdelavi projektov.

področju. Imamo več kot 30 let izkušenj na področju usposabljanja in nadaljnega izobraževanja osebja za nego. Imamo približno 150 zaposlenih in 20 zunanjih strokovnjakov, povezanih z našo dnevno praksi. Leta 2019 je imel kolegij več kot 800 študentov s polnim delovnim časom, približno 2.000 strokovnih negovateljev pa je sodelovalo na krajših ali daljših dopolnilnih tečajih usposabljanja. Naši učenci so stari od 15 do 60 let in imajo več kot 50 različnih etičnih in kulturnih okolij. Nudimo kratke uvajalne programe od 20 do 40 tednov – da jih pripravimo za začetek na glavnih izobraževalnih programih bodisi: • 14 mesecev (Pomočnica za socialno in zdravstveno varstvo) • 32 mesecev (socialna in zdravstvena pomočnica) • Pedagoška pomočnica 24 mesecev. Kriza COVID 19 z vsemi svojimi izzivi nam je jasno pokazala, da moramo biti sposobni združiti fizična učna okolja z



Co-funded by  
the European Union

digitalnimi rešitvami in virtualnimi učnih platformami. Nenehno sodelujemo v evropskih projektih in ni nam težko zagotoviti vpliva rezultatov projektov, tako znotraj kot zunaj naše organizacije. Rezultati naših projektov so neposredno vključeni v izobraževanje v SOSU Østjylland in ker so diplomanti kolegija bodoči negovalci, neposredno uporabljajo svoje nove kompetence na svojih delovnih mestih. Poleg tega je SOSU del več nacionalnih mrež danskih šol za socialno in zdravstveno varstvo, ki prav tako koristijo našim projektnim



rezultatom. Poleg tega je kolegij član več mednarodnih partnerstev in mrež z zainteresiranimi stranmi v številnih evropskih državah in vedno jim poskušamo dati priložnost, da izkoriščajo tudi naš rezultat. Leta 1990 je bilo po celotni Danski ustanovljenih 33 šol za socialno in zdravstveno varstvo. Leta 2015 sta se združila 2 od teh fakultet SOSU Aarhus in SOSU Silkeborg in postala SOSU Østjylland. Danes je kolegij tretja največja šola za socialno in zdravstveno varstvo na Danskem.



Co-funded by  
the European Union



## 5 Pregled projekta

### **IO1:** Esbjerg Realskole

smernicah za metodologijo. Vzpostavitev spletne skupnosti za projektne partnerje in druge zainteresirane strani. Anketa in primerjalna analiza o partnerskih šolah.

### **IO2:** SOSU OSTJYLLAND

Razvijanje in oblikovanje skupnih učnih načrtov, tečajev in učnega gradiva.

### **IO3:** Kópavogsbær

Treniraj trenerje. Razvoj popravnega in inovativnega digitalno oblikovanega materiala Tečaj / učni načrt.

### **IO4:** Osnovna šola Olge Meglič

Preskušanje, prilagajanje in rafiniranje razvitega popravnega in inovativnega digitalno oblikovanega materiala. Razvoj vodnika HLC.

## 6 Poročilo o sintezi

V tem poglavju so povzeti rezultati in zaključki. Prvi oddelek obravnava nacionalni okvir in nato cilja na nacionalni okvir.

V zvezi z nacionalnim kontekstom je enaka slika prikazana v partnerskih šolah. Poudarek na digitalizaciji v šolah ter razvoju digitalnih kompetenc učencev in učiteljev je pogosto odvisen od lokalnega konteksta na šolski ravni. V danskem kontekstu se vse bolj osredotočamo na digitalne tehnologije, tako v raziskavah kot v politiki. Vendar pa se stopnja ekonomske prednostne naloge bistveno razlikuje od šole do šole.

Rezultati iz lokalnega konteksta za vsako partnersko šolo kažejo veliko razliko v tem, koliko tehnologij imajo učenci in strokovnjaki na voljo na njihovi šoli.

V veliki meri učitelji/strokovnjaki že uporabljajo digitalno tehnologijo za poučevanje in komuniciranje z učenci. Uporablja se veliko različnih digitalnih tehnologij, vendar mora biti to, kar je treba uporabiti skupaj v tem projektu HLC, na voljo na pametnem telefonu ali tabličnem računalniku. Tako v Esbjerg Realskole kot OŠ Olge Meglič je visoka raven usklajevanja uporabe digitalnih tehnologij, kjer so bolj razdeljeni pogledi na SOSU in Kópavogsbær.

O digitalnih veščinah večina dijakov v vseh partnerskih šolah verjame v potencial uporabe digitalne tehnologije v učnih procesih. Kaže na pomembnost učiteljev, ki v svoje metode poučevanja vključijo digitalno tehnologijo. Študenti po partnerskih šolah se vidijo kot dobri

pri uporabi digitalne tehnologije za komuniciranje s prijatelji in družino. Učenci uporabljajo digitalno tehnologijo za sodelovanje in komunikacijo za svoja šolska dela in učne dejavnosti. Študenti uporabljajo digitalno tehnologijo za izdelavo videoposnetkov, predstavitev, fotografij, dokumentov itd.

V zvezi s strokovnjaki (učitelji) se večina vidi kot dobra znanja in predpogoji za digitalno pismenost. V razredu vidimo veliko zanimanje in pripravljenost pri uporabi novih digitalnih tehnologij. V nekem obsegu odziv dijaka potrди digitalno pismenost učiteljev. Učenci digitalno znanje učiteljev ocenijo drugače. Tako v Esbjerg Realskole kot OŠ Olge Meglič študentje visoko cenijo uporabo digitalne tehnologije svojih učiteljev. Na splošno kaže na potencial inovativne uporabe digitalne tehnologije.

Učitelji v Kópavogsbær uporabljajo Google Delovni prostor. Tukaj je velik potencial pri učenju koristi uporabe MS Teams za timsko sodelovanje. Esbjerg Realskole, SOSU Østjylland in OŠ Olge Meglič so seznanjeni z uporabo MS Teams. Obstaja velik potencial za izmenjavo izkušenj in znanja v treh šolah uporabe MS Teams.

Kar zadeva strokovno skupinsko sodelovanje, se več kot 90 % vseh učiteljev strinja o pomenu sodelovanja pri izvajanju njihovih delovnih nalog. Poudarja pomen namena projekta HLC.





Co-funded by  
the European Union



Večina učiteljev se zdi zahtevna, da se sreča. V obsegu, v ko je lahko učiteljem težko fizično sodelovati, tehnologija ponuja druge odlične rešitve za sinhrono srečanje z asinchrono ne glede na čas in kraj.

Nekaj IT opreme v OŠ Olga Meglič je ali zamuja ali pa ni dovolj. Na splošno ima vsak študent na voljo pametni telefon ali tablični računalnik. V Esbjerg Realskole, SOSU Østjylland in Kópavogsskóli vsi študenti imajo tudi na voljo računalnik. Nekateri učenci OŠ Olga Meglič doma ne lastijo računalnika in imajo grozno internetno povezavo. Kljub znatnim razlikam v razpoložljivih digitalnih tehnologijah obstajajo tudi prekrivanja v uporabljenih tehnologijah, ki omogočajo sodelovanje med šolami. Tako Esbjerg Realskole kot OŠ Olge Meglič uporabljata MS Teams za sodelovanje z učitelji in učenci . SOSU Østjylland deluje enako, več učiteljev in študentov pa uporablja MS Teams. Esbjerg Realskole uporablja tudi MS Teams za izmenjavo znanja.

Povezava: <https://hybridlearningcommunities.eu/wp-content/uploads/2023/02/Synthesis-report.pdf>

Vse štiri partnerske šole imajo visoko prednost pri razvijanju digitalnih spretnosti tako za učitelje kot za dijake. Vendar pa so šole v tem razvoju na različnih mestih. Velik potencial vidimo pri učiteljih, ki izmenjujejo izkušnje z uporabo digitalne tehnologije v učilnici po partnerskih šolah. Potencial vidimo pri graditvi na kompetencah in izkušnjah študentov ter poudarjamo pomembnost vključevanja digitalne tehnologije v proces učenja študentov. Pravzaprav na ravni, ki zahteva študentske digitalne veščine, ker so motivirane, in zanje je smiselno.

Običajno je, da se tri partnerske šole osredotočijo na ms teams. Velik potencial vidimo pri oblikovanju učnih aktivnosti v projektu HLC, ki je primeren za MS Teams.

Veliko moč in razvojni potencial vidimo v velikem interesu, pripravljenosti in motivaciji za uporabo digitalnih tehnologov, ki jih voditelji, študenti in učitelji kažejo v treh študijah.

## 7 Postopek

### 7.1 Teorija oblikovanja & Didaktična načela oblikovanja - pristop in metoda

»Ideje in didaktične zasnove učnega načrta so podaljševanje koncepta »poučevanja kot oblikovalske znanosti« (Laurillard, 2012), kjer se didaktika in poučevanje obravnavata kot »malleable« področja in ne znanost o humanistiki: V tem smislu morajo biti učne dejavnosti nenehno zasnovane in ponovno oblikovane tako, da ustrezajo učencem in njihovem lokalnemu kontekstu.

Organiziranje znanja v učne procese je zapleteno, npr. prenos znanja iz raziskav v izobraževalno prakso, kjer je treba znanje uporabljati v različnih kontekstih. Didaktične zasnove morajo biti obogatene z izkušnjami, teorijo in raziskovalnim znanjem. Prav tako mora biti znanje o oblikovanju »postreženo« v velikosti in obliki, ki je uporabniku/oblikovalki razumljivo in ustreza potrebam učencev. Torej, da bi oblikovalsko znanje konkretizirali v funkcionalno teorijo, je glavna teza (Leschly, Kjølgaard & Veiergang, 2020) predlagana z uporabo »oblikovalskih načel« (Bell & Baumgartner, 2002): Oblikovalska načela so »posplošeni okviri za oblikovanje« ki lahko »obveščajo in tvorijo

podlago za oblikovalska prizadevanja«. Ta uporaba oblikovalskih načel ponuja prednost, da lahko vsebuje znanje z zelo različnih vidikov, npr.:

- Teorija in znanje iz raziskav v izobraževanju in tehnologiji.
- Lokalno razumevanje učiteljeve prakse in perspektive.
- Partnerji pragmatično znanje o tem, kaj je koristno v razredu.
- Kako prilagoditi didaktično zasnovo specifičnim potrebam.

Znanje oblikovanja je torej razumevanje, ki lahko obvešča in prispeva k praksi in procesom oblikovanja. Načela oblikovanja bi morala nuditi priporočene, koristne rešitve za skupne težave, vendar jih ne smemo dojemati kot omejevalni ali receptivni. Ta pristop – oblikovanje "oblikovalskih načel" je bila metoda za usmerjanje udeležencev v skupno smer, medtem ko se je vrednotenje učnih izkušenj med dejavnostmi projekta spremenilo, potrdilo in dodatno razvilo oblikovalska načela – dokončanje učnega načrta."

V učnem načrtu projekta se kot okvir za raziskovanje, didaktične zasnove in sodelovalno učenje v HLC uporablja naslednja predloga.

#### 7.1.1 Osnovni okvir za pripravo dejavnosti in razvoj načela didaktične zasnove HLC

**Naslov, v katerem je opisano, kateri deli HLC načela zasnove zajemajo**

Povzetek in lastnosti dejavnosti.



Co-funded by  
the European Union



<b>Ciljna skupina</b> Značilnosti učencev? Izkušnje učencev Potrebe šol in učencev.	Znanje in načela o tem se v prvi vrsti ustvarjajo v projektni fazi IO1
<b>Model/načelo: Načelo se nanaša na...</b> Ključni učni cilji Teme Stopnja težavnosti	Znanje in načela o tem se v prvi vrsti ustvarjajo v projektni fazi IO2
<b>Sredstva</b> Čas in sredstva, ki so potrebna Lokalna učilnica (kontekst)	Znanje in načela o tem se v prvi vrsti ustvarjajo v projektni fazi IO3
<b>Kdaj in kako se uporablja načelo?</b> <i>Pedagogika (metode poučevanja).</i> <i>Naloge: vrsta nalog, (poučevanje-) tehnike, ki podpirajo naloge, orodja/vire, interakcijo/ vloge udeleženi itd.</i>	Znanje in načela o tem se v prvi vrsti ustvarjajo v projektni fazi IO3
<b>Kako načelo najbolje deluje?</b> <u>Didaktična struktura:</u> Kaj storiti pred, med in po dejavnostih.	Znanje in načela o tem se v prvi vrsti ustvarjajo v projektnih fazah IO3 + IO4

## 7.2 Oblikovanje interakcij - Digitalna tehnologija kot skupni prostor za hibridno sodelovanje

### 7.2.1 Premisleke: Digitalne tehnologije v izobraževanju

### **Skupna uporaba tehnologije predstavlja skupni prostor za sodelovanje**

Pomanjkanje možnosti za fizična srečanja je pomembna omejitev sodelovanja učiteljev v timu. Tako lahko spletno sodelovanje med učitelji posnema dele potrebe po sodelovanju in učenju.

V kurikulumu HLC ideja o socialnem učenju in sodelovanju učiteljev temelji na konceptu »skupnosti prakse« (Wenger, 1999) in »digitalnih habitatov« za učne skupnosti (Wenger, White & Smith, 2009). Raziskave o oblikovanju okvira za spletne skupnosti o učenju so se zgodovinsko premaknile med dvema »polema« (Wenger et al., 2009):

Pred	Zdaj
<i>Tehnologija kot orodje</i>	<i>Tehnologije kot habitati</i>
Digitalne tehnologije se vidijo kot orodja za iskanje informacij, razširjanje in pridobivanje.	Digitalne tehnologije so edinstveni habitati za ekipo, ki omogočajo soustvarjanje, sodelovanje in izmenjavo znanja.

Teoretično izhodišče tega učnega načrta je blizu "habitat pole": Skupni virtualni prostor za hibridno učno skupnost (posredovan s funkcijami interaktivnosti v, npr. Microsoft Teams) je treba obravnavati in razviti kot habitat in ne le orodje. Raziskave kažejo, da je pomembno, da digitalna tehnologija predstavlja "skupni prostor" (Baym, 2015), če se bo skupnost pojavila prek digitalnih tehnologij. Če naj bi se torej spletna skupnost pojavila med učitelji, morajo uporabiti nekaj skupnih tehnologij, kjer lahko skupina učiteljev razvije svojo skupnost prakse s lastnostimi, povezanimi s »spletno skupnostjo« (Baym, 2015):



Raziskava in raziskava projekta HLC je pokazala razlike med šolami pri uporabi digitalne tehnologije učiteljev za sodelovanje. V vseh šolah pa je bilo videno, da so bili telefonski klici in e-poštna sporočila/izmenjava datotek v veliki meri uporabljeni pri sodelovanju učiteljev in izmenjavi znanja. Te digitalne tehnologije pa ne morejo ustrezno posnemati "skupnega prostora" za učenje učiteljev. Preprosto ne podpirajo učiteljskega (spletnega) učenja, ker se njihovi tekoči intelektualni

diskurz ne vzdržuje v skupnem prostoru. Raziskave in izkušnje kažejo, da je del rešitve uporaba nekaj skupnih tehnologij pri sodelovanju učiteljev. Tako podatki ankete kot dejavnosti projekta HLC so odkrili razlike med šolami in učitelji v smislu njihovega razvoja pri digitalizaciji. Enako z znanjem učiteljev in odnosom do digitalnih tehnologij. Te razlike so bistvene za razpravo v zagonu sodelovanja, saj vplivajo na možnosti učitelja, da vstopi v sodelovanje v hibridnem prostoru. Na podlagi tega so bila razvita načela oblikovanja, ki morajo veljati za npr.



Co-funded by  
the European Union



### 7.2.2 Vloga tehnologije pri učenju

Obstaja veliko razlogov, zakaj je treba razviti poklicne digitalne kompetence učiteljev: tehnologija vse bolj pognja družbeni razvoj in spreminja način življenja.

Tako morajo imeti učitelji možnosti in sposobnosti, da skupaj razmislijo o razvoju tehnologije, da bi se naučili in nadalje razvijali nove učne paradigme ter prispevali k razvoju oblikovanja in oblikovanja komunikacijskih tehnologij znotraj prakse učiteljev (namesto da bi preprosto uporabljali tehnologije na načine, ki si jih tehnologije privoščijo). To se pojavlja zelo redko (Harasim, 2017).

Učenje teorij nam pomaga razumeti, kako se ljudje učijo. Toda teorije oblikujejo tudi, kako vidimo svet in ga s tem oblikujemo (Harasim, 2017). Kolektivno učenje za skupino učiteljev je v središču pozornosti, ko se ukvarjamo z razvojem hibridnih učnih skupnosti. Ko razvijamo učne skupnosti v hibridnem okviru, bi morali uporabiti učno teorijo, ki lahko pomaga vzajemno razumeti, kako potekajo učni procesi in jo je mogoče uokvirjati v virtualnem prostoru.

Linda Harasim (2017) je teorijo »Online Collaborative Learning« (OCL) opisala kot eno od bistvenih perspektiv učenja v 21. stoletju. V OCL digitalna tehnologija predstavlja "učni prostor", kjer poteka interakcija med učencem (in njihovim učiteljem). Medtem ko imajo prostori za fizično učenje različne lastnosti in ugodnosti, enako velja za OCL okolja.

V OCL je forum za razpravo poudarjeno s pomembnimi značilnostmi, ki jih pripisujemo učenju; Različne oblike spletnega diskursa, ki omogočajo asinkozno komunikacijo in s tem sodelovanje in družbeno gradnjo neodvisno od časa in prostora. Zato je poudarek na učenju sodelujočih učiteljev za sodelovanje na spletu.

Za izvajanje načel hibridnih učnih skupnosti v lokalni šoli se lahko načela uporabljajo tudi za, npr. oddelke na posamezni šoli. Vendar pa so tukaj nujni previdnostni ukrepi. Znanje, ustvarjeno med projektom HLC, se nanaša predvsem na skupine sodelovanja učiteljev in njihovega učenja z uporabo med drugim virtualnega sodelovanja na IT platformi. Organizacija sodelovanja celotne izobraževalne ustanove v IT platformi je zelo zapleten izziv.

V projektu HLC so udeleženci iz različnih držav in šolskih kultur sodelovali v minimalni in enostavni hierarhiji z eno vrsto osebja - učitelji. To bi lahko enacili z "oddelkom" z 20 učitelji. Vendar projekt HLC ni obravnaval bistvenih nalog, kot so enotno uporabniku prijazno poimenovanje (Microsoft Teams) spletnih mest, sinhronizacija podatkov, varnost podatkov, IT podpora in številne druge obsežne in zapletene naloge, ki bi sledile izvajanju skupnih načel hibridnega sodelovanja v celotni organizaciji.



### 7.2.3 Okvir 1C: Osnovno načelo za digitalno tehnologijo kot skupni prostor: Sodelovalno učenje v HLC z uporabo Microsoft Teams

<p><b>Osnovno načelo za digitalno tehnologijo kot prostor v skupni rabi v organizaciji: Sodelovalno učenje v HLC z uporabo Microsoft Teams</b></p> <p>Virtualno/ hibridno sodelovanje udeležencev in izmenjava znanja bi se morala zgoditi v enem "skupnem prostoru" (najmanjših možnih skupnih digitalnih tehnologij). V projektu HLC je bil prostor za sodelovanje mesto Microsoft Teams, organizirano s presledkom/ »kanalom« za vsako posamezno skupnost.</p>	
Ciljna skupina:	Vsi udeleženci projekta HLC so na podlagi svojih učnih predmetov razdeljeni na manjše »učne skupnosti«. Vabljeni na spletno platformo, kjer je vsaki skupnosti dodeljen »skupni prostor« (spletni kanal) za komunikacijo in sodelovanje.
Model/načelo: Načelo se nanaša na...	<p>Večina učiteljev se s sodelovanjem iz oči v oči sreča z ekipo. Sodelovanje iz oči v oči je dojemano kot bistveno, vendar ima virtualno sodelovanje možnost posredovanja delov skupinskega sodelovanja ne glede na čas in kraj. Telefonski klici, SMS in e-poštna sporočila/ skupna raba datotek so običajno v veliki meri uporabljeni v sodelovanju z učitelji. Vendar pa te digitalne tehnologije ne morejo ustrezno pospremiti "skupnega prostora" za podporo učitelju skupnih spletnih učnih procesov; Stalni diskus se ne vzdržuje v skupnem prostoru. Raziskave in izkušnje kažejo, da je del rešitve uporaba nekaj skupnih tehnologij pri sodelovanju učiteljev.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Udeleženci morajo uporabiti eno digitalno tehnologijo za sodelovanje in strokovno izmenjavo znanja – Microsoft Teams.</li> <li>• Vse skupne projektne dejavnosti se izvajajo v okviru skupnega spletnega mesta Microsoft Teams.</li> <li>• Udeleženci uporabljajo funkcije Microsoft Teams v svoji praksi za strokovno komunikacijo in sodelovanje, video srečanja, klepet, izmenjavo datotek in skupno gradnjo za pripravo, oblikovanje / razvoj učni tečajji.</li> </ul>
Lastnosti:	Microsoft Teams je osrednje in skupno orodje, ki ga licencijo vsi udeleženci. Skupno projektno stran gosti en partner (SOSU) s sodelujočimi učitelji kot »gostje« (manj uporabniških pravic).
Kdaj in kako se uporablja načelo?	<p>To so smernice, ki veljajo za zgoraj navedeno ciljno skupino:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ko se uporabljajo funkcije in možnosti skupne tehnologije, se poveča dostopnost drug do drugega in ustvarijo se priložnosti za digitalno podprto izmenjavo znanja in sodelovanje.</li> </ul>



<p>Kako načelo deluje najučinkoviteje?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zahteva in ne izbira: šteje se kot zahteva, da učitelji uporabljajo funkcije Microsoft Teams za digitalno komunikacijo in shranjevanje datotek v skupni rabi, ne pa za izbiro zunanjih/ posameznih digitalnih tehnoloških rešitev.</li> <li>• Jasna dodelitev odgovornosti za funkcionalnost in podporo: Ko osebje šole za IT (ali super uporabnike) ostane obveščeno o morebitnih napakah v tehnologiji, novih priložnostih v tehnologiji in novih učinkovitih načinih za uporabo.</li> </ul>
--	---

#### 7.2.4 Okvir 1D: Načelo didaktične zasnove: Osnovna organizacijska komunikacija in sodelovanje z uporabo Microsoft Teams

<p><b>Načelo didaktične zasnove: osnovno organizacijsko komuniciranje in sodelovanje z uporabo Microsoft Teams</b></p>	
<p>Microsoft Teams je osrednje in skupno orodje, ki ga imajo vsi zaposleni z licenco za to, da jih lahko poznate in uporabljate.</p>	
<p>Vsi udeleženci se morajo naučiti uporabljati različne možnosti interaktivnosti za podporo sinhronega in asinhronega sodelovanja v Microsoft Teams.</p>	
<p><b>Ciljna skupina</b> Značilnosti učencev? Izkušnje učencev  Potrebe šol in učencev.</p>	<p>Vsi udeleženci projekta HLC. Udeleženci so učitelji iz vsake partnerske šole. Ciljna skupina učne skupine je izkušena in zelo motivirana učiteljica, ki učence poučuje okoli 8. do 9. razreda. Za učitelje sta značilna zanimanje in pripravljenost za uporabo novih digitalnih tehnologij v razredu z možnostjo inovativne uporabe digitalne tehnologije. Večina učiteljev se jim zdi zahtevna, da se srečajo in se dogovorijo o pomenu sodelovanja pri izvajanju njihovega poučevanja. Pomembno je, da se naučite izkoristiti priložnosti sodelovanja v tehnologiji, kot je Microsoft Teams. Učitelji v Kópavogsbær vsakodnevno uporabljajo Google Workspace. Esbjerg, SOSU in Olge Meglic so bili bolj seznanjeni z uporabo MS Teams pri organizacijski komunikaciji in sodelovanju učiteljev. To je omogočilo izmenjavo izkušenj in znanja pri uporabi programa Microsoft Teams v treh šolah.</p>
<p><b>Model/načelo: Načelo se nanaša na...</b> Ključni učni cilji Teme Stopnja težavnosti</p>	<p>Učenje, povezano z digitalnimi kompetencami: Primarni cilji učnih dejavnosti so opisani (DigCompEdu) prej: Področje 1: Poklicno sodelovanje: uporaba digitalnih tehnologij za komunikacijo, sodelovanje in strokovno izoblikovanje. 1.1 Organizacijska komunikacija: Uporaba digitalnih tehnologij za izboljšanje organizacijske komunikacije z učečimi, starši in tretjimi osebami. Prispevati k sodelovanju pri razvoju in izboljševanju organizacijskih komunikacijskih strategij. 1.2 Strokovno sodelovanje: Uporaba digitalnih tehnologij za sodelovanje z drugimi pedagogi, izmenjava in izmenjava znanja in izkušenj ter sodelovanje pri inovativnosti pedagoških praks.</p>





	<p>1.3 Odsevna praksa: Individualno in kolektivno preučiti, kritično oceniti in aktivno razvijati digitalni pedagoški pristop in vzgojno skupnost.</p> <p>Udeleženci, ki se učijo na teh področjih, se morajo razviti iz »Raziskovalca« (A2) v »Integrator« (B1).</p>
<p><b>Sredstva</b> Čas in sredstva, ki so potrebna Lokalna učilnica (kontekst)</p>	<p>Vsaka partnerska šola mora dati prednost času (in prostoru) za podporo razvoju osnovnih kompetenc ciljne skupine z uporabo Microsoft Teams.</p> <p>Osnovne kompetence sodelujočega učitelja lahko poučimo iz oči v oči usposabljanje/ vaje. Te procese lahko podpirajo številni videoposnetki in materiali, ki jih ponuja Microsoft: <a href="https://education.microsoft.com/en-us/learningPath/7795c940">https://education.microsoft.com/en-us/learningPath/7795c940</a></p>
<p><b>Kdaj in kako se uporablja načelo?</b> <i>Pedagogika (metode poučevanja).</i> <i>Naloge: vrsta nalog, (poučevanje-) tehnike, ki podpirajo naloge, orodja/vire, interakcijo/ vloge udeleženih itd.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zgodnji dostop in učenje s tem: pred začetkom skupnih učnih dejavnosti bi morali imeti vsi udeleženci nameščen Microsoft Teams na svojih digitalnih napravah. Tako lahko udeleženci raziščejo platformo in hkrati izkusijo "učenje z delanjem", hkrati pa podpirajo prihodnje sodelovanje in komunikacijo.</li><li>• Preden sodelujejo pri dejavnostih projekta, morajo posamezni udeleženci razviti osnovna znanja v skupni tehnologiji Microsoft Teams in imeti to nameščeno na svoji napravi. Učenje udeležencev je mogoče organizirati na več načinov. Znanje lahko upravljate individualno z Microsoftovo učno potjo, vendar bo veliko udeležencev motivirano s skupnim učenjem s skupnim uvodom.</li><li>• Vedeti morajo in biti sposobni vsaj:<ul style="list-style-type: none"><li>○ 1) Nastavitev/namestitev: Podpora pri pridobivanju programa nameščen na različnih napravah - iPad in prenosni računalnik, kot tudi učenje, kako do tega dostopati.</li><li>○ 2) Poznate osnovne funkcije in nadzorno ploščo programa, na primer klepet, video srečanja, obvestila in strukture za skupno rabo datotek.</li><li>○ 3) Spletna socializacija: Naučite se uporabljati osnovna orodja v »klepetu« in za sodelovanje na datotekah v skupnih dokumentih, npr.</li></ul></li><li>• Osredotočiti se na funkcije/ spretnosti in virtualno kulturo skupnosti: Med uvajanjem v funkcije in možnosti digitalne tehnologije je ključnega pomena, da hkrati olajšamo, da se udeleženci učijo/ dogovorijo o skupnih uporabah/ konceptih za sodelovanje/ komunikacijo, razvijajo se v smeri najboljše prakse/ skupne kulture v spletni skupnosti.</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gradnja kulture in sodelovalno učenje bi morale podpirati skupne strukture (npr. skupni dokumenti, modeli ali predloge za naloge), ki jih je zgradila in se jih je skupnost naučila; Skupne strukture (glej okvire) za sodelovanje lahko potencialno dosežejo funkcijo nujnega upravljanja; Spodbujanje skupne usmeritve, skupnega namena in vsebine v skupnih opravilih.</li></ul>
<p><b>Kako načelo najbolje deluje?</b> <u>Didaktična struktura:</u> Kaj storiti pred, med in po dejavnostih.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Medijske ideologije so pomembne: To je bistven vidik vzpostavitve sodelovanja za prepoznavo različnih kompetenc učiteljev, razumevanja in pristopov k uporabi digitalne tehnologije v sodelovanju.</li><li>• Krepitev učnih skupnosti: Učitelji se učijo v svojem družbenem interakciji (tako takrat, ko so skupaj, kot tudi na spletu sinhrono in asinchrono) s pripravo in razvojem poučevanja skupaj - epitome, da so hibridna učna skupnost.</li><li>• Začnete skupaj iz oči v oči: skupine udeležencev/ ekip razvijajo skupno kulturo bolje z učenjem skupaj. Najučinkoviteje je začeti kot skupina skupaj, npr. Udeleženci najdejo skupne učne dejavnosti iz oči v oči in dialog v skupini deluje najbolj poučno: Z organizacijo in združevanjem idej za učne tečaje z uporabo skupnih struktur/ obrazcev za sodelovanje (na spletu in iz oči v oči).</li><li>• Zgodnja podpora začetnikom: Pri sodelovanju z zunanjimi organizacijami iz različnih držav se lahko izzivi pojavijo v sodelovanju na platformi, kot je Microsoft Teams. To še posebej velja, če je tehnologija nova za udeležence, ki imajo le uporabniške pravice kot "gostje", in ne morete biti prisotni, da podpirate tiste, ki so novinci brez spretnosti pri uporabi tehnologije. Frustracije v teh primerih poudarjajo, da se ne moremo zanašati samo na to, da se razvoj posameznega udeleženca pusti svojemu »učenju s tem«.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Udeleženci se morajo najprej naučiti uporabe funkcij, ki podpirajo priložnosti za digitalno komunikacijo in mobilnost v Microsoft Teams za razširitev dosega ciljne skupine v zvezi s komunikacijo, sodelovanjem in izmenjavo znanja.</li><li>○ Sprva: osredotočite se na preproste funkcije in nato na bolj zapletene v učnem procesu. Prav tako se je osredotočanje na funkcijo takoj zanimalo učitelje po uvodu. Zagotovite, da učitelji razumejo, kdaj in kako funkcije programa pozitivno prispevajo k njihovem sodelovanju. Bodite previdni, da učitelji razumejo, v katerih situacijah program ne zagotavlja najboljšega okvira za pozitivno prispevanje k njihovem sodelovanju; Funkcije za skupno gradnjo v storitvi Office 365 (sinhrono in asinchrono) so najbolje podprte v prenosnikih učiteljev, saj imajo na voljo</li></ul></li></ul>



	<p>vse možnosti programa. Tablični računalniki/ mobilne naprave ne podpirajo vseh aplikacij. Vendar mobilne naprave podpirajo strokovno komunikacijo ekipe s sinhronim in asinchronim povečanjem obsega in mobilnosti.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ciljno usmerjen razvoj kompetenc je potreben za razvoj osnovnih kompetenc za novo tehnologijo. Ob upoštevanju tega v organizacijskem okviru bi bilo treba to (osredotočenost na sporazume o kulturi skupnega prostora in razvoja kompetenc) vključiti v dokumente organizacijskega upravljanja in razvojne načrte.</li><li>• Ključnega pomena je pomagati udeležencem, da lahko nadzorujejo obvestila tehnologije, tako da udeležence po nepotrebem ne motijo komunikacije, ki jih ne zadevajo.</li></ul>
--	--

### 7.3 Izid: Kaj bodo lahko učili?

Po sodelovanju v učnih dejavnostih učnega načrta bodo učitelji razvili svoje individualne in sodelovalne digitalne kompetence za vodilne udeležence v hibridni učni skupnosti:

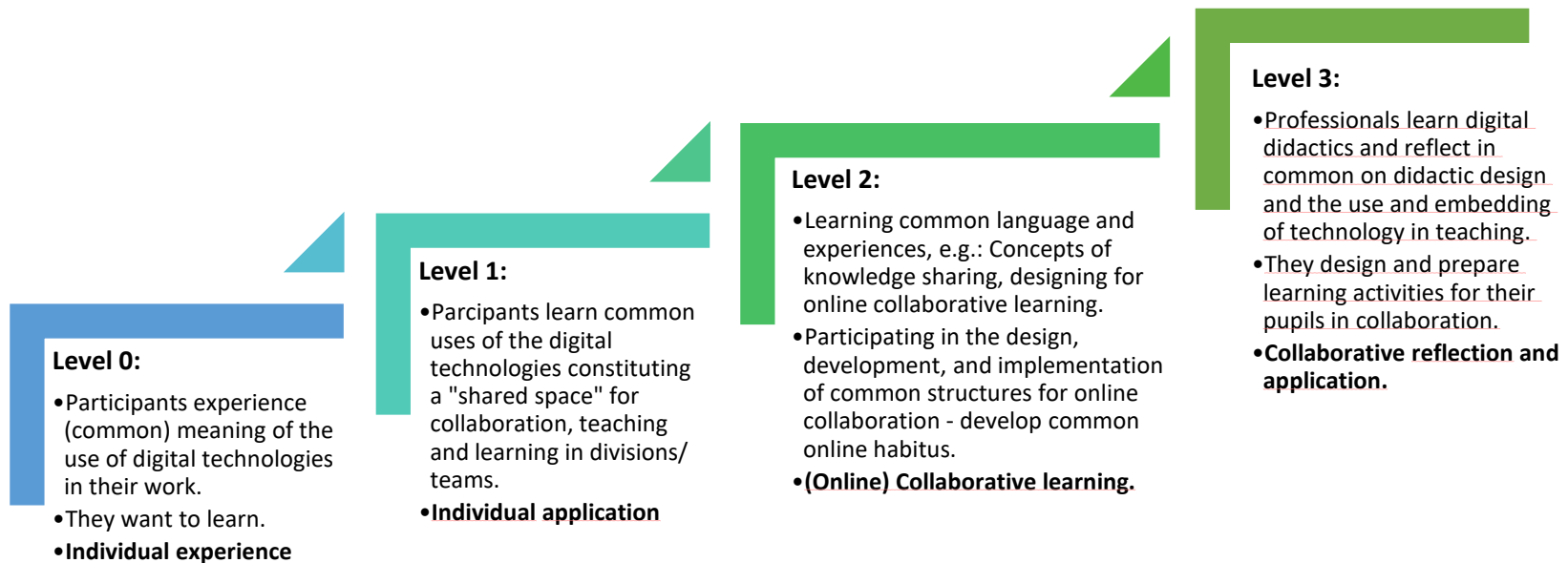
- V skupnem virtualnem prostoru bodo lahko (kot skupnost/ekipa) sodelovali in se učili v skupnem virtualnem prostoru za razvoj in izdelavo učilnih tečajev za svoje študente.<sup>2</sup>
- IKT (tehnična, medijska in spletna orodja) bodo lahko uporabljali na veliko celovitejši, ciljno usmerjen in pristojen način za krepitev učenja svojih učencev z več temami in predmeti.

Razumemo lahko razvoj kompetenc učiteljev, ki podpira hibridno učno skupnost v štirih korakih/fazah (glej spodnji model).

<sup>2</sup> Upojejo značilnosti 2010. Microsoft Teams peron.



Co-funded by  
the European Union



*"HLC-process": The development of digital competencies of the team/ learning community of teachers can be understood in steps/ stages.*

*Point of attention: The participating teachers in the HLC-project were characterized by already having some digital skills in education. However, these skills were linked to the use of different digital educational technologies. Thus, the teachers had differing starting points in learning with the technologies of the project.*

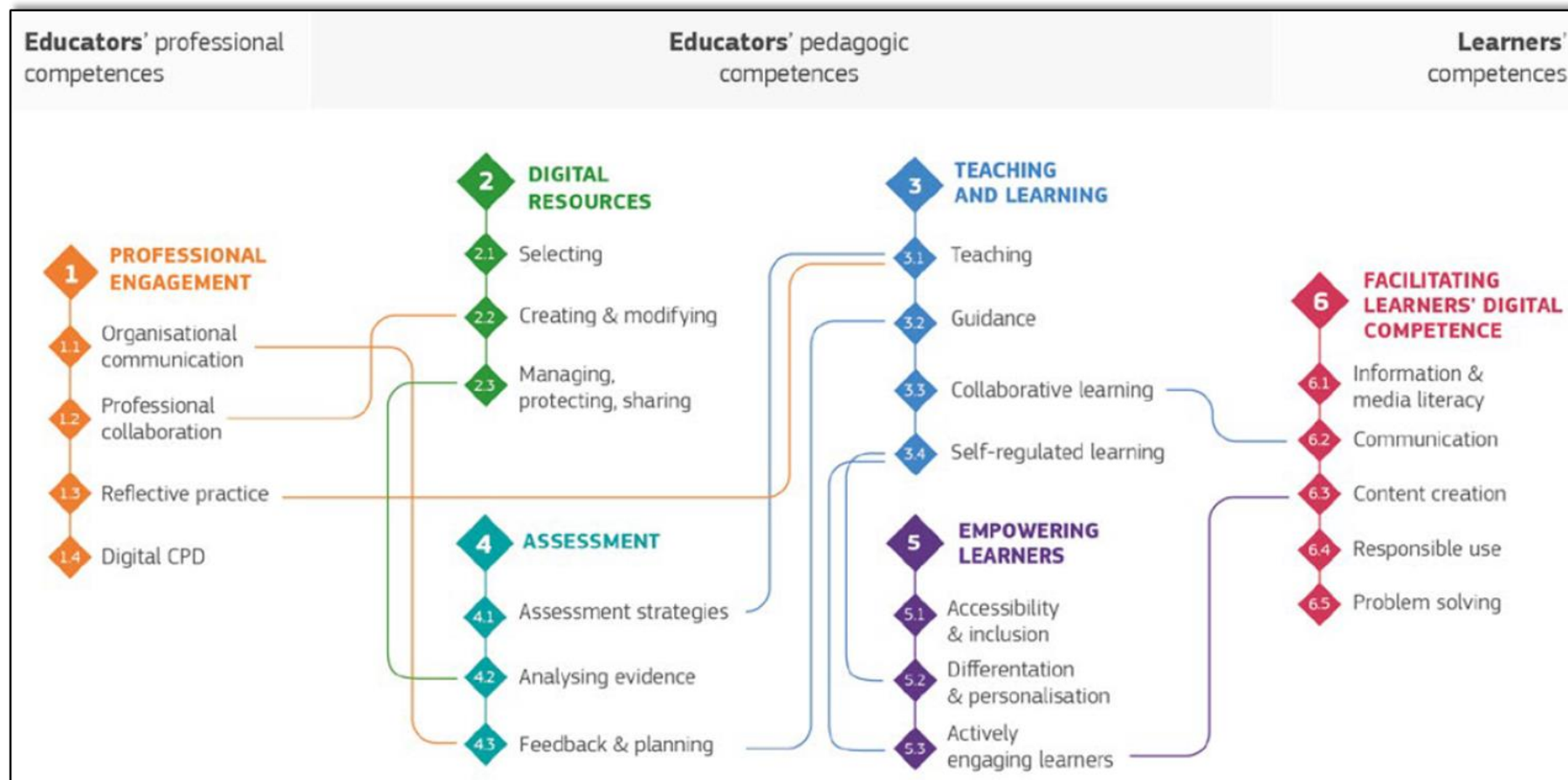
## 7.4 Usklajevanje izobraževalnih standardov – Okvir DigCompEdu

Opisi kompetenc in učni cilji v učnem načrtu temeljijo na "Evropskem okviru za digitalno usposobljenost edukatorjev" (DigCompEdu) Christine Redecker & Yves Punie (2017).

Okvir DigCompEdu razlikuje šest različnih področij, na katerih so digitalne kompetence edukatorjev izražene z 22 pristojnostmi. Področja so osredotočena na različne vidike poklicnih dejavnosti edukatorjev:



Co-funded by  
the European Union



*DigCompEdu Kompetence in njihove povezave (Redecker & Punie, 2017, str. 16).*

V projektu HLC pa je dodatno osredotočenost na razvoj kompetenc učiteljev v okviru področja 1 – učitelja »poklicno angažiranje«:



Co-funded by  
the European Union



"Področje 1 je usmerjeno v širše strokovno okolje, torej na uporabo digitalnih tehnologij pri poklicnih interakcijah s sodelavci, učečimi se, starši in drugimi zainteresiranimi stranmi, za njihovo individualno strokovno izoblikvanje in kolektivno dobro organizacije." (Redecker & Punie, 2017).

Pri delu z digitalnimi kompetencami učiteljev v praksi in izobraževalnih raziskavah je bila pogosto osredotočena na didaktično usposabljanje v razredu in učiteljsko uporabo digitalnih tehnologij z učenci. Danske raziskave (npr. Bundsgaard, Pettersson, & Puck, 2014) kažejo, da je

krepitev digitalnih kompetenc učiteljev za sodelovanje in izmenjavo znanja izven poučevanja predpogoj za izboljšanje razvoja didaktičnih kompetenc učiteljev za uporabo digitalne tehnologije za spodbujanje učenja učencev v razredu. Zato je primarni poudarek v kurikulumu HLC najprej na kompetencah učiteljev pri uporabi digitalnih tehnologij za komunikacijo, sodelovanje in strokovni razvoj. Učitelji s tem razvijajo tudi svoje digitalne kompetence v razredu, tudi z možnimi skupnimi pristopi, ki lahko podpirajo skupno prakso.

#### 7.4.1 Izbrani ključni učni cilji (DigCompEdu) za strokovnjake

Med 22 "DigCompEdu-kompetencami" so se dejavnosti projekta HLC osredotočile na naslednja področja in kompetence:

##### **Področje 1: Poklicna dejavnost:**

1.1 Organizacijska komunikacija: Uporaba digitalnih tehnologij za izboljšanje organizacijske komunikacije z učečimi, starši in tretjimi osebami. Prispevati k sodelovanju pri razvoju in izboljševanju organizacijskih komunikacijskih strategij.

1.2 Strokovno sodelovanje: Uporaba digitalnih tehnologij za sodelovanje z drugimi pedagogi, izmenjava in izmenjava znanja in izkušeni ter sodelovanje pri inovativnosti pedagoških praks .

1.3 Odsevna praksa: Individualno in kolektivno preučiti, kritično oceniti in aktivno razvijati digitalni pedagoški pristop in pedagoško skupnost .

##### **Področje 2: Digitalni viri:**

2.1 Izbira digitalnih virov: Za prepoznavanje, ocenjevanje in izbiro digitalnih virov za poučevanje in učenje. Pri izbiri digitalnih virov in načrtovanju njihove uporabe upoštevajte specifični učni cilj, kontekst, pedagoški pristop in skupino učencev.

##### **Področje 3: Poučevanje in učenje:**



Co-funded by  
the European Union



3.1 Poučevanje: Načrtovati in izvajati digitalne naprave in vire v procesu poučevanja za izboljšanje učinkovitosti učečega se posredovanja. Ustrezno upravljanje in orkestriranje digitalnih učilnih posegov. Eksperimentirati z in razviti nove oblike in pedagoške metode za pouk.

3.3 Sodelovalno učenje: Uporaba digitalnih tehnologij za spodbujanje in krepitev sodelovanja učencev. Da bi učencem omogočili uporabo digitalnih tehnologij kot del skupnih nalog za izboljšanje komunikacije, sodelovanja in ustvarjanja znanja.

7.4.2 Izbrani ključni učni cilji pri učnih dejavnostih dijaka

**Področje 5: Opolnomočenje učencev:**

Uporaba digitalnih tehnologij za izboljšanje aktivnega sodelovanja učencev.

- 5.3 Aktivno vključevanje učencev

**Področje 6: Olajšanje digitalnih kompetenc učencev:**

Omogočanje učencem, da ustvarjalno in odgovorno uporabljajo digitalne tehnologije za informacije, komunikacijo, ustvarjanje vsebin, dobro počutje in reševanje problemov.

- 6.1 Informacijska in medijska pismenost
- 6.2 Digitalna komunikacija & sodelovanje
- 6.3 Ustvarjanje digitalnih vsebin

7.5 Učni predpogoji in napredovanje (DigCompEdu)



Razvoj kompetenc učiteljev je seveda zelo oseben in subjektivni proces. Vendar pa mora učni načrt sprejeti skupen pristop k stopnji usposobljenosti, ki bi jo morale obravnavati učne dejavnosti; Model napredovanja DigCompEdu (Redecker & Punie, 2017).

Napredovanje učiteljev lahko različno obravnavamo na različnih področjih DigCompEduja. Napredovanje učencev v območju DigCompEdu 1 morda ni podobno napredovanju v, npr. Pri oblikovanju učnih dejavnosti pa smo - partnerji - na začetku projekta udeležene učitelje na splošno dojemali kot »raziskovalce« (nivo A2):

- Raziskovalci A2 "se zavedajo potenciala digitalnih tehnologij in jih zanima raziskovanje za izboljšanje pedagoške *in strokovne prakse*. Začeli so uporabljati digitalne tehnologije na nekaterih področjih digitalne kompetence, ne da bi sledili celovitemu ali doslednemu pristopu. Raziskovalci potrebujejo spodbudo, vpogled in navdih...." (DigCompEdu, str.30).

Udeleženci morajo s svojim spletnim sodelovanjem in sodelovanjem pri učnih dejavnostih projekta razviti kompetence "integratorja":

- B1 Integratorji "eksperimentirajo z digitalnimi tehnologijami v različnih kontekstih in za različne namene, ki jih vključujejo v številne svoje *prakse*. Ustvarjalno jih uporabljajo za izboljšanje različnih vidikov njihovega poklicnega sodelovanja. Želijo razširiti svoj repertoar praks. Vendar se še vedno ukvarjajo z razumevanjem, katera orodja najbolje delujejo, v katerih situacijah in digitalnih tehnologijah se prilagajajo pedagoškim strategijam in metodam. Integratorji potrebujejo le še nekaj časa za eksperimentiranje in razmislek, ki ga dopolnjujeta sodelovanje spodbujanje in izmenjava znanja, da postanejo strokovnjaki." (DigCompEdu, str.30).

Nekateri udeleženci bi se morali celo približati ravni "strokovnjaka" (stopnja B2), ki znanje prenesti na druge strokovnjake:

- B2 Strokovnjaki "uporabljajo vrsto digitalnih tehnologij samozavestno, ustvarjalno in kritično za izboljšanje svojih poklicnih dejavnosti. Namensko izberejo digitalne tehnologije za situacije in poskušajo razumeti prednosti in pomanjkljivosti različnih digitalnih strategij. Radovedni so in odprti za nove ideje, saj vedo, da obstaja veliko stvari, ki jih še niso poskusili. Eksperimentiranje uporabljajo kot sredstvo za širjenje, strukturiranje in utrjevanje njihovega repertoarja strategij..." (DigCompEdu, str.30).

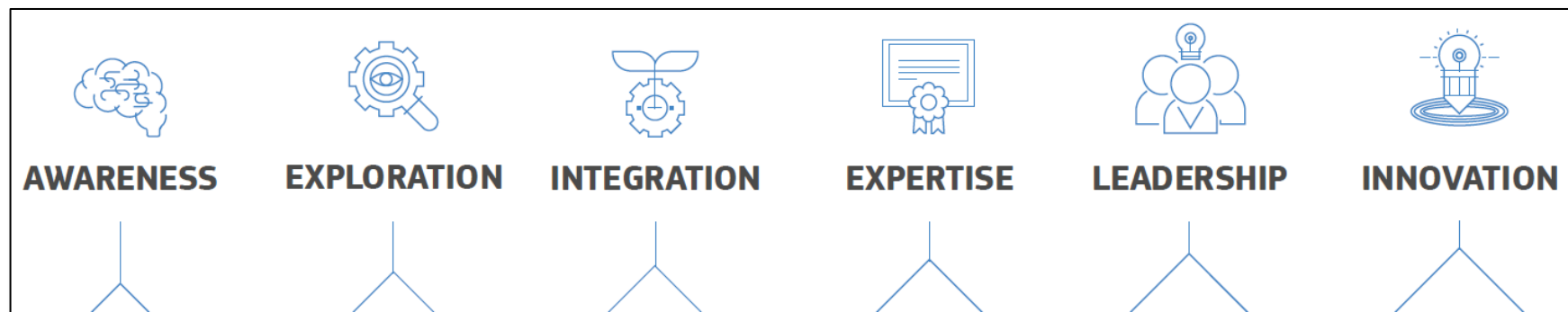
## 7.6 Povzetek

1. Udeleženci in edukatorji v prvi fazi asimilirati nove informacije in razviti bistvene digitalne kompetence za komuniciranje in sodelovanje.





- 1.1. Webinar pred "Skupno usposabljanje osebja 1" (delavnice v Esbjergu).
- 1.2. Sodelovanje v spletnih skupnostih pri didaktičnih zasnovah pred, med in po usposabljanju skupnega osebja 1.
- 1.3. "Skupno usposabljanje osebja 1" (5 dni).
2. V naslednjih fazah se uporabljajo, dodatno širijo in strukturirajo svoje digitalne prakse
  - 2.1. Testiranje v lokalni učilnici.
  - 2.2. Webinar 2 pred usposabljanjem skupnega osebja 2.
  - 2.3. Sodelovanje v spletnih skupnostih pri didaktičnih zasnovah pred, med in po "Skupnem usposabljanju osebja 2".
3. Na zadnji stopnji prenašajo znanje in razvijajo nove prakse.
  - 3.1. Testiranje v lokalni učilnici in sodelovanje v spletnih skupnostih – dodelava in objavljane didaktičnih zasnov.
  - 3.2. Webinar 3.
  - 3.3. Izmenjava znanja s sodelavci in »Multiplier dogodki«.





Co-funded by  
the European Union



*Model napredovanja DigCompEdu (Redecker & Punie, 2017, str. 29).*



Co-funded by  
the European Union



## 8 Rezultati in metode za preverjanje učenja udeležencev

### 8.1 Okvir 1B: Osnovno načelo didaktičnega oblikovanja: Skupno oblikovanje učnih dejavnosti v projektu HLC

<b>Osnovno načelo didaktičnega oblikovanja: Skupna zasnova učnih dejavnosti v projektu HLC</b> Učne dejavnosti (med spletnimi seminarji in usposabljanjem skupnega osebja), ki se izvajajo za razvoj kompetenc sodelujočih učiteljev, morajo izpolnjevati naslednje zahteve ...	
<b>Ciljna skupina</b> Značilnosti učencev? Izkušnje učencev Potrebe šol in učencev.	Vsi udeleženci. Sodelujoči učitelji imajo obsežne izkušnje, saj ima 69 % več kot deset let izkušenj pri delu z učenjem. Večina učiteljev poučuje več kot en predmet.



<p><b>Model/načelo: Načelo se nanaša na...</b> Ključni učni cilji Teme Stopnja težavnosti Ključni učni cilji</p>	<p>Sodelovalne dejavnosti, kjer bodo učitelji oblikovali učna gradiva v hibridni skupnosti 1) kompetence učiteljev za spletno sodelovanje/ komunikacijo IN 2) razumevanje in kompetence za uporabo pedagoških/didaktičnih možnosti in možnosti tehničnih, elektronskih in digitalnih orodij v učilnici. Krepitev digitalnih kompetenc učiteljev za sodelovanje in izmenjavo znanja zunaj poučevanja je predpogoj za razvoj didaktičnih kompetenc učiteljev za uporabo digitalne tehnologije za spodbujanje učenja učencev v razredu. Tako se učne dejavnosti projekta osredotočajo najprej na razvoj kompetenc učiteljev za digitalno sodelovanje. Ključni učni cilji projekta HLC za učitelje (DigCompEdu) se osredotočajo na naslednja področja, opisana v učnem načrtu: <b>Področje 1: Strokovno sodelovanje, Področje 2: Digitalni viri, Področje 3: Poučevanje in učenje.</b> <b>Učenje, povezano s šolskimi predmeti: dejavnosti sodelovanja učiteljev bi se morale osredotočiti na skupne predmete/ učne domene ALI oblikovanje interdisciplinarnih projektov med temi predmeti.</b> V projektu HLC se skupnosti oblikujejo okoli 1) Jezik, 2) Znanost &amp; matematika, 3) Praktični/ glasbeni predmeti in 4) Družba/ državljanstvo/ tehnologija. Uporaba digitalnih tehnologij je bistven del študentskega načina dela. <b>Učenje, povezano z digitalnimi kompetencami: Primarni poudarek učnih dejavnosti, ki so jih sodelujoči učitelji oblikovali za svoje učence, so naslednja področja (opisana v učnem načrtu):</b> <b>Področje 5: Opolnomočenje učencev, področje 6: Olajšanje digitalne kompetence učencev.</b></p>
<p><b>Sredstva</b> Čas in sredstva, ki so potrebna Lokalna učilnica (kontekst)</p>	<p>Učne dejavnosti bi bilo treba razviti in organizirati tako, da učitelji sodelujejo pri skupni pripravi in razvoju koristnih učnih tečajev. Za podporo razvoju kompetenc učiteljev za sodelovanje je treba uporabiti dovolj časa. Učitelji pa sodelujejo pri sinhronem in asinkronem učenju – s tem posamezni učitelji organizirajo dele svojega učenja. Kontekst učenja je hibridni: Učitelji se tako učijo v več kontekstih vzporedno med seboj - nenehno individualno razmišljanje, njihova učilnica, sodelovanje s sodelavci v vsakdanjem življenju in spletno sodelovanje z njihovo učno skupnostjo (sinhrono in asinchrono).</p>



<p><b>Kdaj in kako se uporablja načelo?</b> <u>Pedagogika (metode poučevanja).</u> <u>Naloge: vrsta nalog, (poučevanje-) tehnike, ki podpirajo naloge, orodja/vire, interakcijo/ vloge udeleženih itd.</u></p>	<p>To načelo bi bilo treba izvajati v vseh učnih dejavnostih projekta.</p> <p>V rubriki »Okvir za skupno pedagogiko in didaktiko« so pojasnjene osnovne pedagoške in didaktične teorije, ki jih je mogoče uporabiti pri učnih dejavnostih za dijake in sodelujoče strokovnjake.</p> <p><u>Osnovna oblikovalska načela OCL (Bates, 2019):</u></p> <p>Učne dejavnosti udeležencev v hibridni učni skupnosti (zlasti spletnih in asinkronih dejavnostih) bi lahko oblikovali z uporabo treh ključnih faz gradnje znanja prek diskurza:</p> <ol style="list-style-type: none"><li><u>1. Ustvarjanje ideje: Zbiranje različnih misli znotraj skupine.</u> (začne se pri spletnih virih)</li><li><u>2. organiziranje idej: Primerjati, analizirati in kategorizirati različne ideje,</u> ustvarjene z razpravo in argumenti.</li><li><u>3. intelektualna konvergenca: doseči raven intelektualne sinteze, razumevanja in soglasja (vključno s soglasjem o nesoglasju) s skupno gradnjo izobraževalnih gradiv.</u> (Skupno usposabljanje osebja)</li></ol>
<p><b>Kako načelo najbolje deluje?</b> <u>Didaktična struktura:</u></p> <p><u>Najpomembnejši izzivi in njihove rešitve</u> (Evalvacija znanja)</p>	<p>Kaj storiti pred, med in po dejavnostih.</p> <p>Skupne strukture (okviri) za didaktično oblikovanje učbenega gradiva in izgradnjo skupne kulture v digitalnem prostoru so na voljo v dodatku.</p> <p>Izziv je bil, da so vsi udeleženci razumeli namen, njihove vloge in naloge. Udeleženci so sodelovali z zelo zapletenimi nalogami in znanjem z ljudmi, ki jih niso poznali. Imeli so kulturne razlike v skupinskih delih, ki so jih morali razumeti in rešiti v drugem jeziku z uporabo digitalne komunikacije. Tako je več učiteljev težko razumelo, kako prispevati v začetku.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Kulturna komunikacija - nesporazumi se lahko zgodijo.</li><li>-Razlike v angažiranju in delu v skupnosti.</li><li>-Razlike v digitalnih kompetencah udeleženca izpodbijajo komunikacijo/razumevanje in kaj lahko pričakujemo drug od drugega.</li></ul> <p>Vendar pa so izzivi za večino učiteljev premagani, ko se srečajo iz oči v oči v skupinsko delo na didaktičnem oblikovanju. Večina učiteljev se je tega zvelikala zelo zanimivega in nepozabnega. Potem ko so ugotovili, da je skupina imela svoje ideje združene in da so njihove ideje naraščale, so se različni člani skupine lahko nana ali, sodelovali in dodali nove perspektive in ideje za poučevanje, na kar si posamično ne bi nikoli mislili. Delo skupnosti je bilo videti kot zelo nagradno.</p> <p>Pomembna opomba je, da so učitelji svoje sodelovanje strukturirali s skupnimi okviri projekta. Skupne strukture sodelovanja so igrale cameo vlogo, kar so poudarili tudi sami učitelji. Tudi takrat učitelji izražajo potrebe po vodenju v posameznih skupnostih – nadzorniku ali podobno.</p>

## 8.2 Strokovno sodelovalno oblikovanje za učenje študentov

### 8.2.1 Didaktične zasnove strokovnjakov – Skupni pristopi

Sklicevanja na raziskave v naslednjem poglavju temeljijo na Levinsen & Sørensen (2014)

Mrežna družba nadomešča industrijsko skupnost in zahteva, da učenci poleg osnovnih kompetenc razvijajo dodatne kompetence v šoli/ izobraževanju: branje, pisanje in matematiko. Temeljne kompetence dopolnjujejo 3 nove pristojnosti

1. "Digitalne kompetence": informacije, mediji in IT kompetence.
2. Digitalna izobrazba - biti sposoben delovati in delovati v 21. stoletju "Digitalna pismenost" ("spretnosti 21. stoletja")
3. Pristojnost za nadzor pri razvoju lastnih kompetenc.

Te kompetence ustrezajo delom digCompEdu območja 6.1: Olajšanje digitalnih kompetenc učencev; Informacijska in medijska pismenost. Študentski razvoj teh kompetenc (in drugih znanj) je uokvirujen z didaktičnim oblikovanjem učitelja. Torej, kaj je didaktični dizajn?

#### **Didaktično oblikovanje - definicija:**

*"Proces, kjer se na podlagi teorij in o praksi v določenem kontekstu določijo cilji in vsebine, kjer se oblikujejo načrti, programi, koncepti, organizacija in arena za poučevanje in učenje ter kjer se izbirajo o modalitetah, medijih, učnih virih, produktni obliki, predstavitvi in vrednotenju."* (Levinsen & Sørensen, 2014 – lasten prevod)

Ura tega je pogosto veliko bolj zapletena od namere. Oblikovanje ni samo prednačriranje in po vrednotenju. Postopek oblikovanja poteka v učnem procesu kot nenehno odsevno interakcijo s študenti v praksi.

Ideja, da didaktično oblikovanje pred učne procese učencev v poučevanju temelji na (nemško-nordijskem) razumevanju didaktike, kjer je nauk poučevanja in učenja obravnavan kot koncept, ki se ukvarja tako s PROCESOM kot tudi z učencem ACTING v tem procesu. Didaktična zasnova tako vsebuje namero:

- Učiteljica želi nekaj z učenjem dijaka in njihovim poučevanjem.
- Študent želi nekaj s svojim učenjem.

Raziskave kažejo, da tradicionalni didaktični pristopi niso takoj uporabni v praksi integracije IT. To pomeni večjo potrebno, da se učitelji naučijo novih pristopov k didaktičnemu oblikovanju. Pomembne točke na tem področju bi lahko:

- Affordance concept: Affordance is the properties and functionalities of, npr. technological objects that intuitively invite a particular action/ use. Računalniška miška na primer zahteva (vabi), da se premakne in da se pritisnejo gumbi. Nujno je raziskati "ugodnosti", povezane z digitalnimi tehnologijami.
- Web 3.0: Omogoča nova mesta za študentsko akcijo. To bi moral biti osrednji poudarek za šolo! Vsi so lahko pošiljatelji, prejemniki, proizvajalci, udeleženci ali partnerji.

Izziv: Učitelji morajo sodelovati pri odkrivanju lastnosti/ funkcionalnosti digitalnih tehnologij na nove načine. Učitelji ne morejo "kar" asimilirati digitalnih tehnologij v običajno poučevanje šole kot prej. Ta povezava med možnostmi digitalne tehnologije in prakso učiteljev v izobraževanju je bila v zadnjih letih največji izziv v izobraževanju. Hitrejši mobilni internet in vse, kar prinaša priložnosti za komunikacijo in pridobivanje informacij, so vseprisotni v življenju vseh v smislu pametnih tehnologij. Kljub temu je za veliko prakse v šoli in vlogo učitelja značilna »tiskana medijska tehnologija« (knjiga) in učitelj kot strokovnjak, ki (kognitivno) »prenese« znanje na učenca. Ta "strategija prenosa", osredotočena na uporabo in ponavljanje izkušenj, je didaktika preteklosti.

Digitalni mediji, za razliko od knjig/ pisanja, so multimodalni: Lahko komunicirate z zvokom, besedilom, fotografijo, videom in povezavo do drugih vsebin na spletu. Potrebna je nova strategija, pa tudi odrekanje navadam. Osredotočenost na uporabo digitalnih tehnologij v izobraževanju se je tako preusmerila:

Pred	Zdaj
<i>Tehnologija lahko poveča motivacijo študentov, neodvisnost, izmenjavo znanja, sodelovanje, razlikovanje in nove odnose med učitelji in študenti.</i>	<i>Kako lahko digitalne tehnologije olajšajo učne procese in kvalificirajo učne rezultate pri akademskem in interdisciplinarnem poučevanju?</i>

Ta poudarek se zdi drugačen pri predmetih šole. Predmeti lahko uporabljajo iste tehnologije drugače, različne tehnologije pa so koristne pri različnih temah, primerih:

- Pri projektnem delu je digitalna tehnologija bistven del študentskega dela: Iskanje informacij, komunikacije, sodelovanja in predstavitve je vedno bolj zasnovano na IT.

Predmeti in digitalni izzivi:

- Jezik: Mediji in razširjen koncept besedila zavzemajo vse več prostora pri poučevanju. Bi lahko spletno igralni program lahko bil nov medijski žanr? Družbeni mediji zagotavljajo dobre možnosti za delo z jezikom, npr.
- Znanost in matematika: Kakšna bi lahko bila vsebina teh predmetov v prihodnosti, ko aplikacije/programi danes naredijo(?) učenje nekaterih veščin, ki so v matematični praksi nekaterih učencev neusmiljene?
- Glasbeni in ustvarjalni predmeti: Programi/aplikacije zagotavljajo nove možnosti za snemanje, sestavo in produkcijo. Osredotočite se na proizvodnjo namesto reprodukcije.

Didaktika mora učencem omogočiti, da prevzamejo nadzor nad svojim razvojem (npr. zastavljeni cilji za njihovo učenje).

Učitelji morajo vzpostaviti okvir, ki omogoča učencem, da prevzamejo nove naloge in se usposablja za sodelovanje. Ko učenci prepoznajo nekaj novega, se morajo naučiti izposodovanja ciljev za učne procese. To ni nov način obnašanja študentov - deluje kot v igralnih procesih. Izziv je, da učitelj razmišlja o tem pristopu v didaktiki/ okvirni zasnovi:

Razviti IT-integrativne modele, ki se nanašajo na to, kako ljudje igrajo in se med seboj nanašajo v digitalizirani omrežni družbi: udeležba, socialnost, mreženje, sodelovanje, produkcija, založstvo, multimodalnost in globalizacija.

Te kompetence ustrezajo delom območja DigCompEdu 5: krepitev vloge učencev; Aktivno vključevanje učencev.

#### **Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci in učenje prek digitalne produkcije (glej model v dodatku)**

Danske raziskave kažejo, da je digitalna produkcija študentov način učenja, ki izpolnjuje rezultate akademskega učenja, ko proizvodnja temelji na oblikovanju didaktičnega okvira, ki ga oblikuje učitelj, z jasnimi cilji in ocenami. Jasno oblikovanje ustvarja prostor za proces, ki študentom omogoča organizacijo in reorganizacijo procesov ter pogajanja o pomenu v vzajemno raziskovalnem dialogu in razmišljanju, ki olajša njihovo učenje.

Te kompetence ustrezajo delom območja DigCompEdu 6.3: Olajšanje digitalnih kompetenc učencev; Ustvarjanje digitalnih vsebin.

Ko se to zgodi, učenci proizvajajo, da se naučijo zase in za svoje produkcije, ki jih uporabljajo drugi učenci razumeti. To postane za študenta pomenljivo in privlačno dejavnost. Zato niso samo učitelji didaktični oblikovalci; učenci postanejo tudi didaktični oblikovalci za svoje učenje.

#### **Osnovna načela oblikovanja**

- Ko študenti »oblikujejo«, morajo delati z: Izbira podzastavljenih ciljev, akademskih vsebin, delovnih metod, predstavitve, razširjanja in vrednotenja.
- Študent mora pridobiti projektno delo kot obliko dela. Nato lahko učitelj pokaže zaupanje, da lahko učenec ukrepa na podlagi predpisanih določb.
- Vedno se osredotočite na ocenjevalno usposobljenost; lahko dajejo in prejema kritike.



- Mikro-upravljanje je v tem pristopu k učenju nesmiselno.
- ZAHTEVE za študente: Delati morajo v določenem organizacijskem okviru.
- Glavno vprašanje, ki se ga mora učitelj postaviti pri načrtovanju, je: Kako naj postavim didaktični okvirni načrt, ki omogoča učencem, da razvijajo svoje veščine kot didaktični oblikovalci?

### 8.2.2 Okvir 1E: Osnovna didaktična oblikovalska načela za razvoj skupnih učbenih gradiv

<b>Osnovna didaktična oblikovalska načela za razvoj skupnih učbenih gradiv</b>	
Učitelji, ki so razviti za študente v tem projektu, morajo temeljiti na tem načelu in jih upoštevati:	
<b>Ciljna skupina</b> Značilnosti učencev? Izkušnje učencev Potrebe šol in učencev.	Vsi sodelujoči učitelji morajo ta načela sprejeti v svojih didaktičnih zasnovah. Večina učencev je <sup>v<sup>8.</sup>-9. razredu</sup> . Večina učencev po vseh šolah verjame v potencial uporabe digitalne tehnologije v učnih procesih. Učenci se dojemajo kot usposobljeni za uporabo digitalne tehnologije v svoji zasebni komunikaciji.
<b>Model/načelo: Načelo se nanaša na...</b>	Sodelujoči učitelji bodo razvijali, načrtovali in izdelovali izobraževalne materiale in tematske predmete. To bi moralo ustvariti boljše razumevanje in uporabo pedagoških/didaktičnih možnosti in možnosti za tehnična, elektronska in digitalna orodja. Delo v vseh delovnih fazah (webinarji, učenje/poučevanje/usposabljanje ter delo v lokalnih in nadsionalnih hibridnih učnih skupnostih) bo vodilo do gradiv in tečajev: 1) 2 x 4 predmeti v 4 različnih predmetih za študente, ki se uporabljajo in testirajo v vseh 4 partnerskih organizacijah. 2) 2 x 4 tematski izobraževalni tečaji za študente, ki se uporabljajo in preizkušajo v vseh 4 partnerskih organizacijah.
<b>Sredstva</b> Čas in sredstva, ki so potrebna Lokalna učilnica (kontekst)	Glede digitalnih virov – Študentom v različnih državah so na voljo znatne razlike v digitalnih tehnologijah. Če so digitalne tehnologije potrebne za sodelovanje, morajo biti študenti sposobni sodelovati z uporabo svojega pametnega telefona in/ali Ipad / tabličnega računalnika.



<p><b>Kdaj in kako se uporablja načelo?</b> <i>Pedagogika (metode poučevanja).</i> <i>Naloge: vrsta nalog, (poučevanje-)</i> tehnike, ki podpirajo naloge, orodja/vire, interakcijo/ vloge udeleženi itd.</p>	<p><b>Osnovna načela oblikovanja pri delu z digitalnimi kompetencami študenta in/ ali vdelavo digitalnih tehnologij v poučevanje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vdelati digitalne tehnologije za olajšanje učnih procesov in kvalificiranje učnih rezultatov v akademskem in interdisciplinarnem poučevanju. Razviti IT-integrativne modele, ki se nanašajo na to, kako ljudje igrajo in se med seboj nanašajo v digitalizirani omrežni družbi: udeležba, socialnost, mreženje, sodelovanje, produkcija, založstvo, multimodalnost in globalizacija.</li><li>• Digitalna produkcija študentov izpolnjuje študijske učne rezultate, kadar proizvodnja temelji na didaktičnem okvirnem oblikovanju učiteljev z jasnimi cilji in ocenami. Študenti morajo proizvajati, da bi se naučili zase in za svoje produkcije, ki jih uporabljajo drugi učenci za učenje.</li><li>• Glavno vprašanje, ki si ga mora učiteljica postaviti pri načrtovanju, je: Kako naj postavim didaktični okvirni dizajn, ki omogoča učencem, da razvijajo svoje veščine kot didaktični oblikovalci? Ko študenti »oblikujejo«, morajo delati z: Izbira podzastavljenih ciljev, akademskih vsebin, delovnih metod, predstavitev, razširjanja in vrednotenja. Mikro-upravljanje je v tem pristopu k učenju nesmiselno.</li><li>• Pri učenju pri projektno usmerjenem poučevanju: Študent mora pridobiti razumevanje in veščine projektne dela kot obliko dela, preden lahko učitelj pokaže zaupanje, da lahko učenec ukrepa na podlagi predpisanih določb.</li><li>• Vedno se osredotočite na ocenjevalno usposobljenost; lahko dajo/prejmejo konstruktivne kritike.</li><li>• <b>ZAHTEVE za študente:</b> Delati morajo v določenem organizacijskem okviru.</li></ul>
<p><b>Kako načelo najbolje deluje?</b></p>	<p>Učitelji bi morali digitalne tehnologije vključiti v učne procese dijaka. Poučevanje: Oblikovanje poučevanja tako, da od učencev zahteva uporabo digitalne tehnologije za izdelavo videoposnetkov, predstavitev, fotografij, dokumentov itd.</p> <p>Študenti so motivirani z uporabo digitalne tehnologije, in zanje je smiselno.</p> <p>Obstaja potencial za izgradnjo nadgrajevanja izkušenj študentov in digitalnih spretnosti; Digitalne tehnologije uporabljajo za sodelovanje in komunikacijo tako za šolsko delo/ učne dejavnosti kot za zasebno druženje s prijatelji in družino.</p>



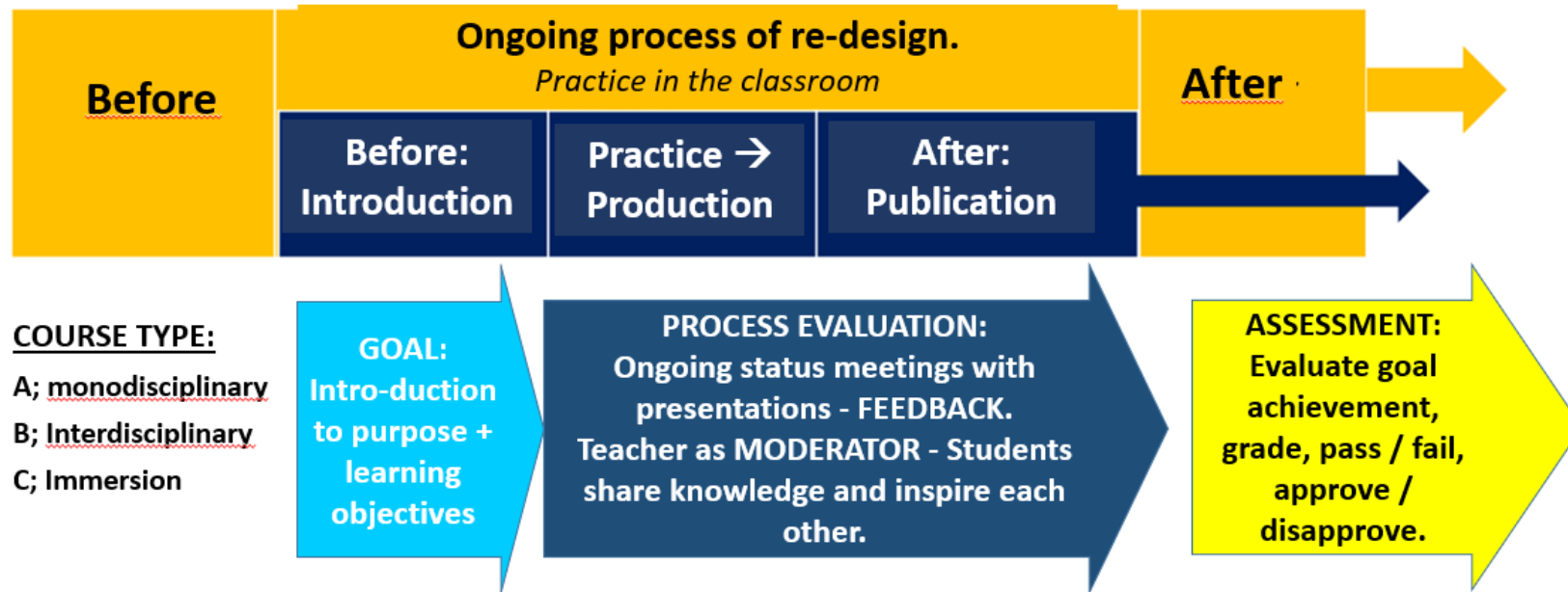
Co-funded by  
the European Union



8.3 Okvir 2: Teoretični model - Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci in učenje prek digitalne produkcije



Teacher and students as didactic designers in 3 phases: BEFORE, PRACTICE, AFTER.  
The teacher sets up a didactic framework - The students work independently in the framework.



Models from: Levinsen & Sørensen (2014) - Edited by Leschly & Kjelgaard.

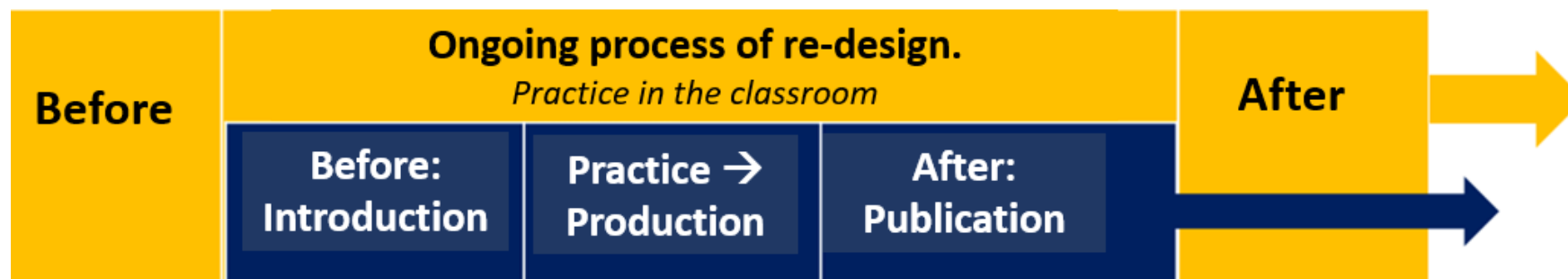


Co-funded by  
the European Union

## 8.4 Okvir 3: Okvir za sodelovalno didaktično oblikovanje učiteljev v HLC

### 8.4.1 Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah

Slika prikazuje časovno povezavo med učiteljevim in študentom kot didaktičnimi oblikovalci;  
Učitelj določa didaktični okvir - Učenci delujejo samostojno v okviru.



Model iz: Levinsen & Sørensen (2014, str. 33) - Uredil Leschly & Kjølgaard

#### **Odnos med učiteljem in dijakom kot didaktični oblikovalec**

(Edited extract from Levinsen & Sørensen (2014))

Ko učenci na podlagi didaktične zasnove okvira učitelja izbirajo cilje, vsebine, organizacijo in uporabo tehnologije, se položaj učitelja spremeni v vodilnega, ki omogoča, podpira in izziva učence, ki temeljijo na teoretično zasnovanem razmišljanju v akciji.

Ko so učitelji in učenci didaktični oblikovalci, lahko proces razdelimo v tri faze s poudarkom. Za učitelja so tri faze:

1. **Pred:** Priprava.
2. **Med:** Praksa v razredu



3. **Po: Vrednotenje**

Za delo učencev se vidijo tri podobne faze, ki so vgrajene v učiteljski praksi v razredu:

1. **Pred: Uvod in načrtovanje**
2. **Praksa/proizvodnja**
3. **Za: Izdelek/predstavitev.**

Učiteljski okvir oblikovanja učencem omogoča tudi včasih tako pripravo, ki leži pred delom v razredu in po delu v razredu z nadaljnjim delom s svojimi produkcijami doma ali v pošolskem programu.

8.4.2 Predlagani okvir za sodelovalno didaktično oblikovanje učiteljev v HLC

(Pojasnila v modelu so lastna urejena prevoda iz opisa modela v Levinsen & Sørensen (2014))

Učiteljski postopek		Študentski proces	
<b>PRED</b>	Tu učitelj načrtuje oblikovanje didaktičnih okvirov za splošno delo dijaka ter vlogo in dejavnost učitelja v fazi prakse. V tej fazi učitelj sodeluje tudi s praktično pripravo fizičnih ali digitalnih prostorov ter s fizičnimi ali digitalnimi materiali, ki morajo biti na voljo učencem.		
<b>MED PRAKSA</b>	V predfazni fazi učencev se učenci s pomočjo učnih ciljev učijo in v ta namen vključujejo.	<b>PRED</b>	Učitelj uvaja učence. Morda so se učenci pripravili preko domače naloge.
	Ko učitelj razmišlja o svoji praksi, medtem ko študenti delajo, to ustvarja priložnost, da učitelj spremeni svojo prvotno obliko v sami smeri in razlikujejo feedforward in povratne informacije neprekinjeno, odvisno od ravni študentov. Zasnova didaktičnih okvirov je tako dinamična, čeprav jo je na splošno mogoče razdeliti na faze, razčlenjene po rokih. Tako učitelji kot učenci imajo zato priložnost, da ponovno oblikujejo v srednji fazi, usmerjeni v	<b>PRAKSA/ PROIZVODNJA</b>	



	prakso, kjer lahko večkrat in reflektivno izkoristijo izkušnje, usposobljene vire za delo ter se naučijo spreminjati in spreminjati svoje znanje in izbire.		
	V postopni fazi učencev učitelj in študent(-i) ustvarjata status in izdelata nove sporazume za osredotočanje študentov. Učitelj tako določa okvir za svojo prakso v razredu in splošni tečaj, ki ga morajo učenci izvrševati. Tečajniki "celoten tečaj je vgrajen v fazo, ki za učitelja pomeni prakso v razredu, kjer učitelj deluje kot vodja procesov in generalni vodja projekta, in posrednik za splošni tečaj študentov.	<b>PO</b>	
<b>PO</b>	V »postopni fazi« učitelj ocenjuje in deli znanje s sodelavci za didaktični razvoj in oblikovanje prihodnjih tečajev.		

#### 8.5 Okvir 4: Organiziranje idej za tečaje/ materiale, ki jih bo skupnost ustvarila skupaj

	Tematski tečaj 1	Tematski tečaj 2	"Monodisciplinarna" točka 1	"Monodisciplinarna" točka 2
<b>Primarna temo/ime + Povzetek ("velikost tvita" 140 znakov)</b>				
<b>Kaj želimo, da se naši učenci naučijo?</b> <i>- ključni učni cilji ali teme</i>				
<b>Sredstva</b> <i>Čas in sredstva so potrebni? Lokalna učilnica (kontekst)?</i>				



<b>Opombe o opravih in vrstah učenja</b>				
<b>Študentski izdelki</b>				
<b>Pedagogika (metode poučevanja) in točke pozornosti.</b>				
<b>Kako lahko vemo, če se naši učenci kaj naučijo?</b> <i>Kako podpreti akademsko šibke in vključiti močne?</i>				

### 8.6 Okvir 5: Predloga za skupinsko delo HLC - Vzpostavitev skupne kulture za virtualno sodelovanje v skupnem prostoru HLC

	<i>Vprašanja za pojasnila/sporazume</i>	<i>Načela (sklepi/točke pozornosti/opombe)</i>
<i>Cilji &amp; naloge:</i>	Kaj morate storiti kot posamezniki, preden se srečate, da nadaljujete sodelovanje kot skupina?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skupni cilji/ cilji?</li> <li>• Posamezne naloge in odgovornosti za člane?</li> </ul>
<i>Naslednje srečanje v skupini:</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Datum in ura - Kdaj je naslednji sestanek skupine?</li> <li>2. Kako začnemo sestanek/ kdo je odgovoren?</li> <li>3. Kaj je ključna točka(-e) na dnevnem redu?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ..</li> <li>2. ..</li> <li>3. ..</li> </ol>
<i>Komunikacija v realnem času (video srečanja v Microsoft Teams)</i>	Prihodnje sodelovanje: Za katere procese uporabljamo komunikacijo v realnem času (video) in kako? Kako lahko naša srečanja preko videa naredimo čim bolj privlačna in produktivna? Kaj naj naredimo, ko imamo tehnične težave?	<i>"Vklopi kamero, ko se srečava."</i> <i>"Sedi v mirnem predelu, utišaj zvok, če..."</i> <i>"Ne prekinjaj."</i> ...

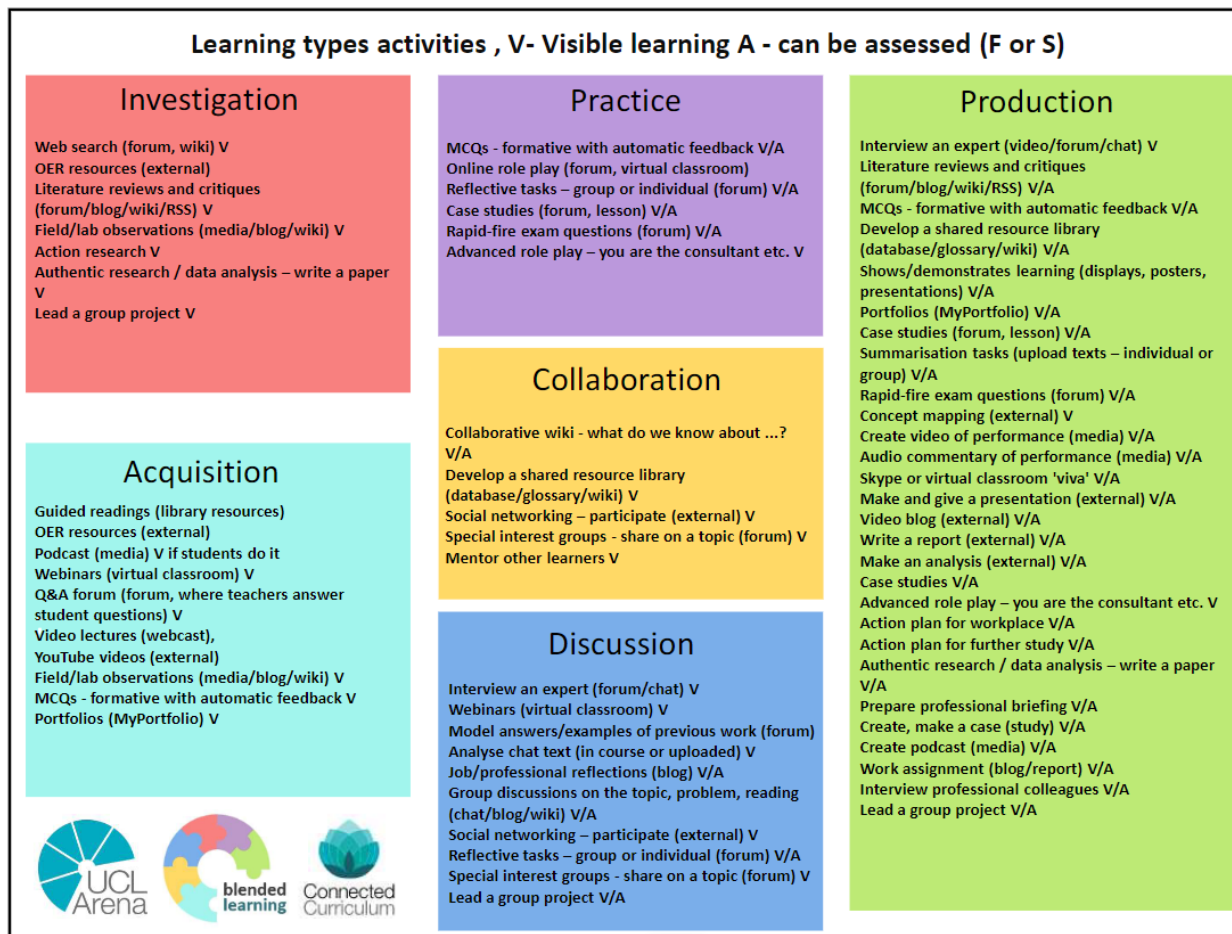




<p><i>Skupna raba datotek (Oblak)</i></p>	<p>Ali se vsi strinjamo, katere materiale/ datoteke moramo deliti in kako bi morali organizirati skupno rabo datotek? Kako lahko ustvarimo skupne delovne dokumente, kjer lahko vsakdo prispeva, ne da bi postal neusmiljiv? Ali bi morali vzpostaviti katerokoli po današnji seji – npr.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Razvoj in organiziranje skupne strukture za izmenjavo datotek v kanalu + Poimenovanje (map) je pogosta skrb...</i></li> <li>• <i>Ustvarite skupne dokumente za vsebino srečanja zgodaj in se povežite z njimi v viru, da zberete vnos skupine za mesta srečanja.</i></li> <li>• <i>Shranite dokumente iz sestankov na skupnem mestu.</i></li> </ul>
<p><i>Asinchronska komunikacija (klepetalnica/forum za razprave)</i></p>	<p>Katere simbole/emoji uporabljamo - za kaj? Kako dolgo post? Kako pogosto? Kako se lahko ukvarjamo s spletnimi razpravami, ne da bi nenehno motili drug drugega z obvestili? Katere naloge lahko zahtevamo, da zaključimo učne procese v ekipi? Razpravljajte o pričakovanih skupine za: Odzivni časi? -Tone/odnos v komunikaciji? -Raven aktivnosti v različnih časih dneva in delavcev?</p>	<p>Nasvet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Uporabite kanale/niti za pokrivanje različnih tem, tako da ni vse obravnavano v eni dolgi niti.</i></li> <li>• <i>Začnite razprave/razprave o temah na dnevnem redu srečanja na forumu za razprave pred srečanjem, da bi imeli dovolj časa za pomembne razprave in izmenjavo izkušenj/izmenjavo idej/zbiranje podatkov.</i></li> <li>• <i>Podpora za določanje obvestil v skladu s potrebami in sporazumi.</i></li> </ul>
<p><i>Organiziranje</i></p>	<p>Kako podpira vzdrževanje sestankov in nadaljnjih uporočitev?</p>	
<p><i>Ustvarjalna/vizualna produkcija (na spletu)</i></p>	<p>Kaj skupina potrebuje? Katere skupne tehnologije bi to lahko podprle?</p>	



8.7 Okvir 6: 6 učnih vrst oblikovanja učnega načrta, ki temeljijo na Areni



Vir: University College London (2017): ABC (Arena Blended Connected) kurikulum design (Spletna stran z materiali delavnice). Univerza v Londonu; Spletni dnevnik skupine za digitalno izobraževanje: <https://blogs.ucl.ac.uk/digital-education/2015/04/09/abc-arena-blended-connected-curriculum-design/>

## 9 Materiali

### 9.1 Kaj bodo učili, da dokažejo svoje učenje?

Učni procesi se obravnavajo kot hibridni v tem, da so se dogajali tako pri posameznem učitelju individualno, družbeno s (spletnim in brez povezave) sodelovanjem v posredovanem skupnem prostoru na spletni platformi, in ne na najmanj skozi prakso v posamezni učiteljski učilnici. Te dejavnosti sodelovanja (HLC) (webinarji, učenje/poučevanje/usposabljanje ter delo v lokalnih in nadnacionalnih hibridnih učnih skupnostih) so primarni kazalniki za razvite digitalne kompetence učiteljev.

S pomočjo dejavnosti projekta so sodelujoči učitelji sodelovali pri idejah za ustvarjanje, razvoj, načrtovanje in izdelavo izobraževalnih gradiv. Vsaka od 4 učnih skupnosti učiteljev je sodelovala pri izdelavi učnih gradiv: 2 "tečaja" in 2 "predmeti".

Zasnovana učna gradiva so se osredotočila na 4 skupne predmete/ učne domene ALI interdisciplinarne projekte med temi predmeti:

- Jezik
- Znanost
- Praktični/ glasbeni predmeti
- družba/ državljanstvo/ tehnologija.

Delo pri oblikovanju teh dejavnosti bi moralo razviti oba učitelja:

1. Kompetence za spletno sodelovanje/ komunikacijo *in*
2. Razumevanje in kompetence za uporabo pedagoških/didaktičnih možnosti in možnosti za tehnična, elektronska in digitalna orodja v učilnici.

Gradiva in izjave učiteljev o lastnih učnih izkušnjah so tako del preverjanja učenja sodelujočih učiteljev s projektno dejavnostjo.

### 9.2 Kako vemo, da je poučevanje učinkovito?

Splošni kazalniki učenja HLC-udeležencev (učiteljev) so:

- Dejavnosti udeleženca virtualnega sodelovanja na njihovih spletnih mestih Microsoft Teams. Z vidika OCL bi lahko opazovali kazalnike učenja v dejavnostih na spletnem forumu (Skupni prostor):
  - Kvantitativne kazalnike: Opazovanje naraščajočega števila sporočil/odgovorov in sklicevanja na prejšnje odgovore.
  - Kvalitativne kazalnike: Izjava o soglasju/nesoglasju med udeleženci. Izboljšano v osebnem razumevanju. Skupno razumevanje. Spajanje ključnih idej.
- Podatki o vrednotenju: Ob koncu usposabljanja skupnega osebja 2 (16. september 2022) je bila opravljena anonimna spletna ocena. 20 udeležencev je odgovorilo na vprašanja o lastnih izkušnjah učenja. (Razpoložljivi podatki: "STJST2, kvalitativna ocena; učenju udeležencev v projektnih dejavnostih").

V zvezi z učenjem učencev: Razvita učna gradiva bodo testirana po zaključku tega učnega načrta, učenci pa bodo nato sodelovali pri ocenjevanju. Tu bodo odkriti njihovi dojemani učni rezultati.

## 9.3 Jezikovna skupina

### 9.3.1 Tečaj 1

#### Pisanje

1. Priprava učitelja pred poukom:
  - Poiščite sliko ali več slik, povezanih s temo lekcije.
  - Nalaganje slik v aplikacijo »Razkrij sliko« (<https://www.classtools.net/reveal/>).
  - Pripravite nekaj vprašanj o slikah.

- Pripravite padlet (<https://padlet.com/>).
  - *Neobvezno: Če ne želite ustvariti skupin naključno, lahko študente združite ali pa naredite skupine pred poukom.*
2. Ko se lekcija začne, odprite aplikacijo Razkrij sliko in prosite učence, da pokličejo določene številke, da razkrijejo sliko. Ko se podoba razkrije, se pogovorite z učenci o sliki (uporabite vprašanja, pripravljena pred poukom). Vprašajte učence, kaj vedo o temi, kaj želijo vedeti o temi, zakaj je ta tema pomembna in kaj se želijo naučiti.
  3. Predstavite dejavnost hoje in pogovora z jasnimi navodili:
    - Učenci se dve minuti sprehajajo v parih ali manjših skupinah v učilnici ali zunaj.
    - Med sprehodom bi se morali pogovoriti o svojih idejah o temi in govoriti o tem, kaj želijo napisati.
    - Po sprehodu svoje ideje pišejo v pripravljenem Padletu.
  4. Če pred lekcijo niste ustvarili skupin, to naredite zdaj. (Predlog: Prosite dijake, da naredijo linijo glede na priimek/ime mame/rojstni dan itd.. Nato vsakemu od njih dodelite številko skupine, ki se začne s prvim študentom v vrstici. Uporabite lahko tudi aplikacijo, kot je <https://www.randomlists.com/team> <https://www.randomlists.com/team-generator> generator.) Naroči študentom, naj v parih/skupinah naredijo Dejavnost hoje in pogovora.
  5. Med dejavnostjo Sprehod in pogovor delite povezavo Padlet z učenci. Po aktivnosti študente prosimo, da svoje ideje napišejo v Padlet. Prikažite padlet na tabli, da si vsi ogledajo in zmerjajo razpravo o idejah študentov.
  6. Dajte jasna navodila za pisanje:
    - Vsak par/skupina mora napisati besedilo o temi.
    - Lahko izberejo vrsto besedila, ki bi ga radi napisali (esej, zgodba, pesem, članek, strip ...).
    - Z različnimi viri jim lahko pomagajo pri pisanju (knjige, članki, internet).
    - Pri uporabi internetnih virov morajo biti KRITIČNI.
    - Iskani, da mora biti njihovo pisanje njihovo delo.
    - Svoje besedilo lahko napišejo v obdelovalnik besed ali v MS Teams.
    - Zavedati se morajo vsebine svojega besedila, besedišča, pravopisa, slovnice, organizacije in kohezije, saj bo njihovo pisanje ocenjeno na teh.

7. Učenci svoja besedila pišejo v parih ali skupinah.
8. Besedila se lahko izmenjujejo med skupinami za ocenjevanje vrstnikov ali jih oceni učitelj, ki prav tako zagotavlja ustrezne povratne informacije.

### Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah v: Tematski tečaj 1 - Pisanje

čiteljski postopek		Študentski proces	
<b>PRED</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poiščite sliko ali številne slike, ki so povezane s temo, in jih naložite v Aplikacija »Razkrij sliko« (<a href="https://www.classtools.net/reveal/">https://www.classtools.net/reveal/</a>).</li> <li>- Pripravite nekaj vprašanj o slikah.</li> <li>- (Če ne želite ustvariti skupin naključno, lahko študente združite ali ustvarite skupine).</li> <li>- Pripravite padlet. <a href="#">Nadzorna plošča   Padlet</a></li> </ul>		

<p><b>MED Praksa</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Odprite aplikacijo Za razkrivanje slik in prosite učence, da pokličejo določene številke, da razkrijejo sliko.</li> <li>- Ko bo podoba razkrita, prosite učence, da razpravljajo o sliki.</li> <li>- Vprašajte učence, kaj vedo o temi, kaj želijo vedeti o temi, zakaj je ta tema pomembna, kaj se želijo naučiti.</li> <li>- Podajte jasna navodila o dejavnosti hoje in pogovora.</li> <li>- (Naredite naključne pare ali skupine. Predlog: Prosite dijake, da naredijo linijo glede na priimek/ime mame/rojstni dan itd.. Nato vsakemu od njih dodelite številko skupine, ki se začne s prvim študentom v vrstici. Uporabite lahko tudi aplikacijo, na primer <a href="https://www.randomlists.com/team-generator">https://www.randomlists.com/team-generator</a>)</li> <li>- Delite padlet povezavo z učenci.</li> </ul>	<p><b>PRED UVODOM</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pokličite določene številke in poskusite ugibati skrito sliko ali slike.</li> <li>- Pogovorite se o sliki ali slikah (lastne ideje, odgovorite na vprašanja učitelja, govorite o ciljnih).</li> </ul> <p>Dejavnost hoje in pogovora:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Učenci se dve minuti sprehajajo v parih ali manjših skupinah v učilnici ali zunaj.</li> <li>- Med sprehodom bi morali razpravljati o svojih idejah in govoriti o tem, kaj želijo napisati.</li> <li>- Po sprehodu svoje ideje pišejo v pripravljenem Padletu.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pokaži učencem, kaj so napisali v Padletu.</li> <li>- Zmerja razpravo.</li> </ul>		

	<p>Dajte jasna navodila, kaj storiti naslednje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vsak par/skupina mora napisati besedilo o temi.</li> <li>▪ Lahko izberejo vrsto besedila, ki bi ga radi napisali (esej, zgodba, pesem, članek, strip ...). Z različnimi viri jim lahko pomagajo pri pisanju (knjige, članki, internet). Morale bi biti KRITIČNE, ko gre za internetne vire.</li> <li>▪ Iskani, da mora biti njihovo pisanje njihovo delo.</li> <li>▪ Svoje besedilo lahko napišejo v obdelovalnik besed ali v MS Teams.</li> <li>▪ Zavedati se morajo vsebine svojega besedila, besedišča, črkovanja, slovnice, organizacije in kohezije, saj bo njihovo pisanje ocenjeno na njih.</li> </ul>		-Razpravljaj o idejah vseh.
		<b>PRAKSA</b> Proizvodnja	- Napišite besedilo v parih ali skupinah.
		<b>PO OBJAVI</b>	- Besedila se lahko izmenjujejo med skupinami za oceno vrstnikov.
<b>PO</b>	- Ocenite njihovo delo in vsakemu paru zagotovite povratne informacije.		* Ta tečaj lahko traja več lekcij za dokončanje.



### 9.3.2 Tečaj 2

#### Video produkcija (Govor)

1. Razred-uvod - Po namigih in uvajanju v temo. Razdeli po skupinah.
2. Priprava v skupini:
  - Razpravljajte o namigih
  - Zapišite ideje na temo
  - Izberite eno ali več idej in naredite projekt-start o **Kakšna** je zgodba v videu? o **Kdo** je del zgodbe?
    - o **Kje je** kraj za zgodbo? Izberite lokacijo
  - Priprava predstavitve o ideji (dialog, skripta)
3. Razpravljanje o razredu
  - Preberite/ poslušajte predstavitev in zapišite vprašanja za druge skupine.
  - Povratne informacije za druge skupine.
4. Nazaj v skupino:
  - Uporabite povratne informacije in naredite svojo idejo na končni skript/ storyboard
  - Poiščite skript, ki ga je odobril učitelj
5. Ustvarjanje videoposnetka:
  - Izberite svoje vloge pri snemanju videa. Kdo je:
    - o Režiser o Camera-man/ -woman o Sound-man/ -woman

- Akterji
  - Izberite lokacijo in ne pozabite imeti dovoljenja. -Zdaj pa snemaj posnetek.
6. Urejanje videoposnetka
- Pogovori se, medtem ko gledaš skozi. Je tvoj video končan?
7. Delite videoposnetke z drugimi skupinami.

Vprašanja za skupine za ocenjevanje vrstnikov:

- O čem se govori? o Kako je predstavljena zgodba? o Kako uporabljajo zvoke? o Kako je bil film posnet in urejen?
- Kako se počutiš?

### Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah v: Tematski tečaj 2 - Govor

Učiteljski postopek		Študentski proces	
<b>PRED</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pripravite temo, ki jo želite, da vaši učenci raziščejo in naredijo video produkcijo v.</li> <li>- Pripravite namige za govor (npr. besedilo, video, igra, slika).</li> <li>- Pripravite nekaj vprašanj o namigih (npr. Kaj je na sliki? Kakšna je tema videa? Poiščite drug način, da si oglejte to temo?)</li> <li>- Dajte jasna navodila in merila o nalogi (zakaj to počnemo, kaj storiti, kako to storiti, vloge znotraj skupin, dolžina, govor; vsebina, izgovorjava, slovnična pravilnost).</li> </ul>		

<p><b>MED Praksa</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predstavite namige.</li> <li>- Razdelite razred v parih ali majhnih skupinah (Osredotočite se lahko na to, kako dobri so pri delu skupaj. Ali želite to izpodbijati ali se osredotočiti na izdelavo zgodb?)</li> <li>- Vpelji video produkcijo: Zgodba:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Naredite kratek načrt za zgodbo (začetek, sredina, konec – modeli pripovedovalcev)</li> <li>✦ Napišite scenarij – kdo bo kaj rekel?</li> </ul>             Slike in zvok:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Naredite story board - kako ga "ustreliti" in kateri zvoki /glasba za uporabo.</li> <li>✦ Kako želite, da se uredi?</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>PRED UVODOM</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- So predstavljeni namigi (beri, glej, igray).</li> <li>- V skupini:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ razpravljati o namigih v parih/skupinah</li> <li>✦ zapišite ideje na temo</li> <li>✦ izberite eno ali več idej in naredite projektni zagon</li> <li>✦ pripravite predstavitev na temo (dialog, skripta)</li> </ul> </li> <li>- Razprava o razredu (Pripravite vprašanja za druge skupine – povratne informacije za druge skupine).</li> <li>- V skupinah:</li> <li>- Uporabite povratne informacije in ...</li> <li>- Naredite zgodbo/ scenarij/ storyboard.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Izberete lahko, kateri del zgodbe in video produkcijo želite, da vaši učenci uporabljajo.</li> <li>- Odobrite projekt in študent naredi video.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spremljajte snemanje videoposnetkov.</li> </ul>	<p><b>PRAKSA Proizvodnja</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ustvarjanje videoposnetka:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Izberite svoje vloge: igralec, kamera, režiser.</li> <li>- Uredite – govorite, medtem ko ga pogledate skozi.</li> <li>- Je tvoj film končan?</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delite videoposnetke z drugimi skupinami.</li> <li>- Vprašanja za skupine za ocenjevanje vrstnikov: <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ O čem se govori?</li> <li>✦ Kako je predstavljena zgodba?</li> <li>✦ Kako uporabljajo zvoke?</li> <li>✦ Kako je bil film posnet in urejen? ▪ Kako se počutiš?</li> </ul> </li> </ul>	<b>PO OBJAVI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Naj študent med seboj razpravlja o video produkcijah (Peer-assessment of the products).</li> </ul>
<b>PO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ovrednotite izdelke v skladu z vnaprej določenimi merili.</li> </ul>		

### 9.3.3 Točka 1

#### Branje

1. Priprava učiteljev pred poukom -Zahteva 4-5 lekcij:
  - Poiščite besedilo. Ne pozabite, da mora imeti določeno dolžino (ne predolgo), saj proces potrebuje čas.
  - Poiščite dobro mesto za Read'n'run. Lahko je v učilnici ali zunaj.
  - Skupinska organizacija:
    - Naključno ali seznanite učence gor
  - Pripravite vprašanje s temo ali besedo na diapozitivu na [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com) ne pozabite odpreti za odgovore učencem.
  
2. Prva lekcija: Znanje študentov na temo/ žanr:

- Učenci najdejo um zemljevid na [www.menti.com](http://www.menti.com) in vstavite iglo igre, ki jo dajete vi. - Brainstorming o žanru ali temo-razumevanje  
Ex.

*"Kaj imaš v mislih, ko pomisliš na...?"*

-Odgovore na miselno karto napišejo na [www.menti.com](http://www.menti.com) - Pokaži zemljevid uma in se pogovori o tem.

### 3. Druga in tretja lekcija: Read'n'Run

-Dobava besedila za vsako skupino

-Vsaka skupina izbere bralca, pisatelja in tekače.

-Postavite bralca pred vrstico s tekači. Na drugem koncu postavite pisatelja z računalnikom.

-Bralec bere vrstico od besedila do tekača

-Tekoč teče k pisatelju, medtem ko si zapomni linijo.

-Tekoč pove zapomnjeno vrstico pisatelju.

-Pisatelj piše (na tabličnem računalniku ali v zvezku)

#### Po Read'n Run: "Zavedanje strategij"

-Preberite besedilo skupaj in primerjajte pisateljevo besedilo z izvirnim besedilom - Govorite o: o Bralna strategija branja, da si tekači zapomnijo o Strategija tekačev, da si zapomnijo med premikanjem o Pisateljevo strategijo poslušati in preoblikovati v pisno besedilo.

### 4. Četrta lekcija: del razumevanja

-Kahoot: Naj učenci ustvarjajo vprašanja z odgovori za Kahoot v manjših skupinah

-Olajšati vprašanja in razpravo o tem, kaj in kako jim uspe.

### 5. Peta lekcija

-Priprava: o Olajšati vprašanja in razpravo o tem, kaj in kako jim uspe.

o Ustvarite Kahoot na <https://kahoot.com/> - shranite pin.

- Igrajte Kahoot na [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) in vnesite pin igre, ki ga učitelj.

- Ocenite v plenumu: navesti besede o tem, kaj so se naučili in kakšno strategijo so uporabili za uspeh

6. Ovrednotenje:

- Ocenite poročilo od Kahoot

- Shranite poročilo za poznejše vrednotenje.

### Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah v: "Monodisciplinarni element 1" – Read'n'Run

Učiteljski postopek		Študentski proces	
<b>PRED</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poiščite besedilo (upoštevajte dolžino (ne predolgo), saj proces potrebuje čas).</li> <li>- Skupinska organizacija (naključni ali par študentov navzgor).</li> <li>- Pripravite vprašanje s temo ali besedo na diapozitivu na <a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a> (Priprava za učitelje). Ne pozabite odpreti odgovorov za učence.</li> </ul>		

<b>MED Praksa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Študentom zagotovite PIN mentimetra.</li> <li>- Brainstorming o žanru ali temo razumevanje (npr. Kaj vam pride na misel, ko pomislite na...?)</li> </ul>	<b>PRED UVODOM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Učenci najdejo miselni zemljevid na <a href="http://www.menti.com">www.menti.com</a> in vstavite iglo igre, ki jo dajete vi.</li> </ul> <p>Znanje študentov na temo/ žanr</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Učenci svoje odgovore na miselno karto napišejo na <a href="http://www.menti.com">www.menti.com</a> (+ game pin)</li> </ul>
	<p>Priskrbite besedilo za vsako skupino.</p> <p>Poiščite dobro mesto za 'Read'n'run. Lahko je v učilnici in/ali zunaj.</p>	<b>PRAKSA Proizvodnja</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Beri'n'run": <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Vsaka skupina mora izbrati: bralca, pisatelja in tekače.</li> <li>✦ Postavite bralca pred vrstico s tekači. Na drugem koncu postavite pisatelja z računalnikom.</li> <li>✦ Bralec bere vrstico od besedila do tekača.</li> <li>✦ Tekoč teče k pisatelju, medtem ko si zapomni črto.</li> <li>✦ Tekoč pove zapomnjeno vrstico pisatelju.</li> <li>✦ Pisatelj piše (na tabličnem računalniku ali v zvezku).</li> </ul> </li> </ul>

	<p>-</p> <p>Lahko naredite svoje Kahoot poudariti razumevanje ali lahko preverite vprašanja študentov in jih dal v Kahoot (<a href="http://www.Kahoot.com">www.Kahoot.com</a>; shranite pin igre).</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ozaveščanje o strategijah:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Skupaj preberite besedilo in primerjajte besedilo pisatelja z izvirnim besedilom.</li> </ul> </li> <li>- Govoriti o:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Bralna strategija branja, da se tekači spomnijo.</li> <li>✦ Strategija tekačev, da si zapomnijo med gibanjem.</li> <li>✦ Pisateljska strategija, da jo posluša in preoblikuje v pisno besedilo.</li> </ul> </li> <li>Del razumevanja:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Kahoot: Naj učenci ustvarjajo vprašanja za Kahoot v manjših skupinah.</li> <li>✦ Igraj kahoota.</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Olajšati vprašanja in razpravo o tem, kaj in kako jim uspe.</li> </ul>	<p><b>PO OBJAVI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ovrednotenje:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Igrajte Kahoot on <a href="http://www.kahoot.com">www.kahoot.com</a> in vnesite pin igre, ki ga učitelj.</li> <li>- Ocenite v plenumu: Dajte besede o tem, kaj so se naučili in kakšno strategijo so uporabili za uspeh.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>PO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ocenite poročilo od Kahoot</li> <li>- Shranite poročilo za poznejše vrednotenje.</li> <li>- Poglejte, kakšno strategijo so nekoč uspeli.</li> </ul>		



## Poslušanje – koleno do kolena

1. Priprava učitelja pred poukom:
  - Pripravite videoposnetke (poiščite videoposnetke z veliko vizualnih prikazov). Predlagani videoposnetki, ki jih je mogoče uporabiti:
    - ✦ [Kenzo World - YouTube](#)
    - ✦ [Toyota. Palli var einn í heiminum. na Vimeo](#)
    - ✦ [Lacoste - Brez časov - YouTube](#)
    - ✦ [Cenelka - YouTube](#)
    - ✦ [Dansk busreklame storhitter - | TV2 Fyn](#) - Naredi pare.
2. Ko se lekcija začne, dajte jasna navodila o dejavnosti od kolena do **kolena**:
  - ✦ Študent št. 1 sedi na stolu s hrbtom obrnjen na zaslon, ki prikazuje video.
  - ✦ Študent št. 2 sedi nasproti njih, obrnjen proti zaslonu s kolena „skoraj se dotikajo“ vrstniška kolena.
  - ✦ Učitelj predvaja pritiščen videoposnetek, ki ga prikazuje na zaslonu.
  - ✦ Študent št. 2 gleda utišani video in opisuje vse, kar lahko vidi (poskuša biti tako opisen, kot je lahko).
  - ✦ Študent št. 1 ponavlja vse, kar so jim povedali. Študent št. 2 ne sme popravljati ali prekiniti študenta št. 1.
3. Med aktivnostjo kolena do kolena učitelj opazuje, kako učenci razlagajo in poslušajo drug drugega.
4. Po aktivnosti ocenite, kako je bila dijakom všeč dejavnost. Predlagana vprašanja: *Kako vam je bila všeč aktivnost kolena do kolena? Kako aktivni ste bili v dejavnosti? Kako bi ocen to lekcijo? Kaj se vam zdi pomembno, ko komunicirate? S katerimi strategijami ste razložili, kaj ste videli?*
5. Evalvacija pri učencih:
  - Oglejte si video skupaj z zvokom in izvedite, kako dobri so bili opisi učencev.
  - Govorite o tem, kako zvok in slike v multimodalnem videu zagotavljajo boljšo skladnost razumevanja.
  - Dajte besede na to, kar so se naučili in kakšno strategijo so uporabili za uspeh.

6. Po lekciji ocenite svoje delo in vsakemu paru zagotovite povratne informacije.

### Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah v: Točka 2 – Koleno do kolena

čiteljski postopek		Študentski proces	
PRED	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pripravite videoposnetke (poiščite videoposnetke z veliko vizualnih vtisov).               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Predlagani videoposnetki: <a href="#">Kenzo World - YouTube</a></li> <li><a href="#">Toyota. Palli var einn í heiminum</a></li> <li><a href="#">Lacoste - Brez časov - YouTube</a></li> <li><a href="#">Cenelka - YouTube</a></li> <li><a href="#">Dansk busreklame storhitter   TV2 Fyn</a></li> </ul> </li> </ul>		
MED Praksa	-Naredi pare.	PRED UVODOM	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Opazujte, kako učenci razlagajo in poslušajo drug drugega.</li> </ul>	<b>PRAKSA Proizvodnja</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Študent št. 1 sedi na stolu s hrbtom obrnjen na zaslon, kjer je video.</li> <li>- Študent št.2 sedi nasproti njih, obrnjen proti zaslonu s kolena "skoraj dotika" kolena svojih vrstnika.</li> <li>- Študent št.2 gleda utišani video in opisuje vse, kar lahko vidijo (poskuša biti tako opisno, kot so lahko).</li> <li>- Študent št. 1 ponavlja vse, kar so jim povedali. (Št. 2 ne sme popraviti ali prekiniti ponovitve.)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Naredite oceno, da ocenite, kako je bila študentom všeč dejavnost. (npr. Kako vam je bila všeč aktivnost kolena do kolena v lekciji? Kako aktivni ste bili v dejavnosti? Kako bi ocenili to lekcijo? Kaj se vam zdi pomembno, ko komunicirate? Katere strategije ste uporabili, ko ste pojasnili, kaj ste videli?)</li> </ul>	<b>PO Publikacija</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ovrednotenje.</li> <li>- Oglejte si video skupaj z zvokom in izvedite, kako dobri so bili opisi od študenta št.2.</li> <li>- Govorite o tem, kako zvok in slike v multimodalnem filmu zagotavljajo boljšo skladnost v razumevanju.</li> <li>- Ocenite v plenumu: Dajte besede o tem, kaj so se naučili in kakšno strategijo so uporabili za uspeh.</li> </ul>
<b>PO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ocenite njihovo delo in vsakemu paru zagotovite povratne informacije.</li> </ul>		



### 9.3.5 Povzetek


### Organizing ideas for the courses/ materials the community will create together

	Thematic course 1	Thematic course 2	“Monodisciplinary item 1”	“ Monodisciplinary” item2
Main theme/ name + Summary (“tweet size” 140 characters)	Writing Write about a topic	Speaking Video production	Reading Read and run	Listening Knee to Knee
What is it we want our students to learn?  - key learning objectives or topics	<ul style="list-style-type: none"> <li>- to be able to talk and write about a certain topic</li> <li>- to be able to collaborate</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- to speak and collaborate with the purpose to make a video production</li> <li>- to make a storyline – planning and coordinate a video production</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- to be able to understand the text (reading, listening, writing, speaking)</li> <li>- to get to know more about a topic presented</li> <li>- to be able to put words (understand) how they learn</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- to be able to describe in their own words what they see on a screen</li> <li>- to listen carefully and then be able to communicate what they have heard (listening and speaking comprehension)</li> </ul>
Resources  The time and resources needed?  The local classroom (context)?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- space inside and/or outside</li> <li>- the activity requires several lessons to be completed</li> <li>- ICT (PC, laptops, or tablets)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- space inside and/or outside</li> <li>- the activity requires several lessons to be completed</li> <li>- Apps: Video Maker/ Capcut/Movie Maker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- space inside and/or outside</li> <li>- ICT (PC, laptops or tablets)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- space inside (chairs to sit on)</li> <li>- the activity requires several lessons to be completed</li> <li>- projector and screen</li> </ul>

#### 9.4 Skupinska znanost ali matematika

### 9.4.1 Tečaj 1

#### Vaje v microsoftovih ekipah

1. Nekdo iz skupine napiše kratko sporočilo pod "objavo" skupini. Ostalo se odziva na sporočilo.
2. Nekdo drug iz skupine ustvari in deli Wordov dokument s skupino. Poimeni dokument "Uvodne vaje" Dokument je dat pod »datoteke«.
  1. Vsi iz skupine morajo odpreti dokument, da lahko vsi iz skupine sodelujejo v dokumentu.
  2. Skupaj v skupini boste napisali definicijo splošnega znanja.
  3. Povejte mi (učitelj) prek klepeta v Teams, ko končate. Potem pogledam tvoj dokument in komentiram.
  4. Svojo definicijo morate kvalificirati na podlagi mojega komentarja (učitelja) in odgovoriti na moj komentar (učitelj), ko končate
3. Videokonferenciranje: začnite video konferenco s skupino. Govori o tem, kako to storiti. To lahko na primer storite pod »objave« ali »Razpored srečanja«, ki bo načrtovano v kratkem. V šoli se morate uvesti na različne kraje in začeti srečanje.
  1. Tukaj boste poskusili različne funkcije, ki so na voljo v "sejni sobi" – Dvignite roko, klepet, zapis itd.
  2. Ko ste poskusili vse me povabite (učitelja) na srečanje.
4. Digitalna pismenost: Kako združiti prizadevanja v naši ekipi? Simboli in sporazumi.  

  - Strinjate se s skupino o tem, kako uporabljate simbole. Strinjate se s skupino o tem, kako prikazujete, če je skupina videla sporočilo.
  - V skupini se dogovorite, kako pogosto morate gledati na svojo ekipo.
  - Zagotavlja, da se razumemo.

- Izogibajte se bolečim komentarjem

Vedno se strinjate po vsakem srečanju (tako fizika kot na spletu) • Kdo naredi kaj?

- Kdaj je treba končati?
- Kdaj se boš spet srečala?
- Je treba še kaj dogovoriti?
  - Sporazume zapišite v dokument, ki ga imenujete Pravila skupine. Dokument je dat pod datoteke.

Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah tematskega tečaja 1 - "Vzpostavitev hibridnih učnih skupnosti v Microsoftovih ekipah"

**Učiteljski postopek**

**Študentski proces**

<p><b>PRED</b></p>	<p>Ustvarite spletno skupnost v M.S. Teams za študente. Naredite kanale za vsako skupino. Naj sodelujejo hibridno.</p> <p>Ciljev:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Študenti se morajo seznaniti s tehnologijo in jo uporabljati v drugih situacijah.</li> <li>• Študenti se naučijo prednosti HLC.</li> <li>• Študenti pridobijo vpogled v svoj učni proces. Vključno s pridobivanjem izkušenj o sodelovanju in njegovem vplivu na njihovo proizvodnjo/predstavitve in lastno proces učenja)</li> </ul>		
<p><b>MED Praksa</b></p>	<p>Majhna opravila prikazujejo različne funkcije skupin. Pridobitev: Učitelj jim pove, kaj naj naredijo in kako naj to storijo.</p>	<p><b>PRED Uvod</b></p>	<p>Microsoft Teams Spletna komunikacija Simboli Izrazite se na spletu Kaj to pomeni? Kaj pišeš? Varna jasna, spodobna in prijazna komunikacija.</p>



	<p>Gradnja skupnega digitalnega izhoda Sodelovanje: Projekt majhne skupine z uporabo hibridnih forumov za učenje.</p>	<p><b>PRAKSA</b> <b>Proizvodnja</b></p>	<p>Učenci vadijo z uporabo različnih funkcij v ekipah, ki podpirajo in širijo svoje učenje. Učenje z delanjem in refleksijo skupaj.</p>
--	---	---	---

Sodelovanje: Ko učitelj dodeli domačo nalogo, morajo učenci komunicirati v ekipah za reševanje.

## PRAKSA Proizvodnja

Domača naloga v obliki matematične naloge, kjer morajo učenci za dokončanje naloge uporabiti ekipe.

Digitalna pismenost: Kako naj (učenci) združimo moči v naši ekipi? Simboli in sporazumi.

- Strinjate se s skupino o tem, kako uporabljate simbole. Strinjate se s skupino o tem, kako prikazujete, če je skupina videla sporočilo.
- V skupini se dogovorite, kako pogosto morate gledati na svojo ekipo.
- Zagotavlja, da se razumemo.
- Izogibajte se bolečim komentarjem

Vedno se strinjate po vsakem srečanju (tako fizika kot na spletu)

- Kdo naredi kaj?
- Kdaj je treba končati? Kdaj se boš spet srečala?
- Je treba še kaj dogovoriti?

Zapišite svoje sporazume v dokument, ki ga kličete Pravila ekipe. Dokument je pod datotekami v HLC-Teamu.

	<p>Ocena HLC:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kako je študentu spletna komunikacija tam HLC?</li> <li>- Kako se uporabljajo simboli?</li> <li>- Se učenci izražajo jasno, spodobno in prijazno?</li> <li>- Ali uporabljajo HLC sinhron in asinchron?</li> </ul>	<p><b>PO</b> <b>Publikacija</b></p>	<p>Skupnost (HLC) Evalvacija v MS obrazcih s študenti. Ocena študentov</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ali uživam v skupinskih delu?</li> <li>- Sodeloval sem pri odločanju, ko smo začeli z delom.</li> <li>- Dobro poslušam druge.</li> <li>- Aktivno sem sodeloval v pogovoru.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se odzivata na sporočila drug drugega?</li> <li>- Ali lahko sodelujejo v dokumentu?</li> </ul>		<p>Opravil sem svoje delo na projektu. Naj ocenijo sebe in svoje delo.</p>
<p><b>PO</b></p>	<p>Ocena smernic / Ocena učiteljev</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obresti/dejavnost             <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Koliko je komuniciranje na MS Teams?</li> </ul> </li> <li>• Neodvisnost             <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Osredotočena</li> <li>▫ Ali delam brez podpore?</li> </ul> </li> <li>• Pobudo             <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ So pripravljeni na nove naloge</li> <li>▫ Želi izboljšati</li> </ul> </li> <li>• Sporočilo             <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Vljuden</li> <li>▫ Odgovoren</li> <li>▫ Želite pomagati drugim</li> </ul> </li> </ul>		

## 9.4.2 Tečaj 2

### Prostornina in merjenje – projektni tečaj

#### 1. del: Ustvarjanje polja

1. Ustvarite Brainstorm z uporabo PADLET za vsako skupino.

#### **Kakšno škatlo želijo učenci ustvariti za uporabo v učilnici?**

Skupna raba idej iz vsake skupine v skupinah (metoda HLC iz 1. Pred začetkom pokažite slike različnih posod.

2. Učitelj naredi uvod v matematični program GeoGebra: Kako narisati prismno mrežo v GeoGebri:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Q4rKMO4sHoo>
3. Narišite eno prizem iz idej iz vsake skupine.
4. Narišite prismno mrežo svoje škatle na kartonu, jo izrežite in naredite škatlo.
5. Izračunajte območje in prostornino škatle, ki so jo naredili.

#### 2. del: Oblikovanje bazena

1. Na vrtu si lahko oblikujete bazen in teraso za družino. Bazen potrebuje najmanj 15.000 litrov, globina pa največ 1,7 metra. Površina terase mora biti največ 30 m<sup>2</sup>. Z geoGebro ustvarite rešitev. Pred začetkom postopka učitelj pokaže drugačno variacijo bazenov.
2. Naredite brainstorm v skupinah HLC v odprtem Word dokumentu, in učitelj daje pripombe, da bi zagotovili, da so učenci ustvarjalni in iščejo boljše rešitve.
3. Pripravite ustno predstavitev, ki vključuje rezultate izračunov in različnih osnutkov.



4. Naredite predstavitev za razred.
5. Evalvacija in povratne informacije/povratne informacije v skupinah HLC. Kako lahko učenci izboljšajo zasnovo bazena in terase?

**Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah tematskega tečaja 2 Obseg in merjenje – Tečaj oblikovanja.**

Učiteljski postopek		Študentski proces	
<b>PRED</b>	<p><b>Iznašajte skupine</b> D razdelite razred v izbrane skupine in ustanovite spletne skupnostiza njihovo skupinsko delo. Naj delajo hibridno.</p> <p>Predstavi zgodbo.</p> <p><b>Začetni dogodek/ledolomec</b> Pokaži učencem znan predmet/kanister kot koš že v učilnici. V: Koliko vode misliš, da lahko prilegamo v ta koš? Potem pa se pogovori o pouku. V: Kako lahko izračunamo prostornino? Študenti morajo raziskati, da bi ugotovili, kako izračunati obseg. V: Kaj moramo izmeriti za izračun glasnosti z uporabo formule, ki ste jo našli? Sprožilni dogodek, ki vodi v raziskovanje, vodi v integracijo raziskanih, kar vodi do odločitve. Učitelji morajo podpirati skupine.</p>	<b>PRED</b>	<b>Uvod</b>
<b>MED Praksa</b>	Podpirajte jih s fizičnimi in spletnimi povratnimi informacijami (ekipami) in z uporabo vrst abc učenja.	<b>PRED</b>	Brainstorming: Učenci bodo brainstorm v skupinah in uporabljajo Padlet.

	<p>Stalna formativna ocena procesa. Vrednotenje rezultatov strokovnega učenja študentov. Vrednotenje njihovega sodelovanja in sodelovanja. Ocena uporabe tehnologije -&gt; HLC. Delite in razmislite z ekipo (učitelji).</p> <p><i>Difuzija inovacij</i> Kako se počutim na poti? Kako je biti učitelj v tem procesu? Natančno delite dileme/negotovosti, ki se lahko pojavijo v novem pristopu in neznanem učnem položaju.</p>	<p><b>PRAKSA Proizvodnja</b></p>	<p>Študentje morajo nenehno ovrednoteti svoje skupine na podlagi samoosmislevanja in na odziv s povratnimi informacijami in povratnimi informacijami. Poleg tega skupine med postopkom in po predložitvi sprejemajo odzive učiteljev z povratnimi informacijami in povratnimi informacijami.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kam grem? (Kakšni so cilji?)</li> <li>2. Kako grem? (Kakšen je napredek pri doseganju cilja?)</li> <li>3. Kam naprej? (Katere dejavnosti je treba izvajati za boljši napredek?)</li> </ol>
		<p><b>PO Publikacija</b></p>	
<p><b>PO</b></p>			

### 9.4.3 Točka 1

#### Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah v 1.

Učiteljski postopek		Študentski proces	
<b>PRED</b>	<p>Naredite urnik, kdaj mora vsak študent narediti svojo predstavitev.</p> <p>Pripravite delovni list za študenta, da ga odpelje domov pred svojim obratom.</p> <p>Pripravite svojo predstavitev, da pokažete igro.</p>		
<b>MED Praksa</b>	<p>Predstavite igro in kot uvod. Imajo brainstorm v razredu, kjer učenci dajejo ideje za opisne stavke, ki se lahko uporabljajo.</p> <p>Opomni učence, ko se bliža njihov obrat in poskrbite, da so delovni listi na voljo.</p> <p>Bodite na voljo za rezervo in navodila.</p>	<b>PRED Uvod</b>	<p>Učenci poskusijo igro z učiteljem kot vodilno.</p> <p>Učenci morajo razmišljati o tem, kaj se lahko reče, da bi opisali predmete med možgansko nevihto.</p> <p>Potem sodelujejo v igri, ko vodijo njihovi sošolci.</p> <p>Ko so na vrsti, jim je na vrsti delovni list, ki pojasnjuje opravilo.</p>



	<p>Sprožite igro, če je potrebno.</p> <p>Če je potrebno, pomagajte pri redodržanju med igro.</p>	<p><b>PRAKSA Proizvodnja</b></p>	<p>Doma:</p> <p>Učenec mora najti posodo, se odločiti, kako jo opisati, in vaditi.</p> <p>Učenec lahko zaprosi za pomoč učitelja v razredu.</p>
	<p>Bodite na voljo za študente, ki potrebujejo pomoč pri iskanju pravo besedo itd.</p>		
	<p>Dajte in prejemanje povratne informacije in povratne informacije za vas.</p> <p>Če je potrebno, imajo razredno oceno.</p> <p>Opomni in pripravi učenca, ki bo naslednji.</p>	<p><b>PO Publikacija</b></p>	<p>Učenec prinese posodo v šolo in poskrbi, da ostane skrita pred sošolci.</p> <p>Dijak stoji pred učilnico s svojo posodo skrito pred pogledom na ostale razrede.</p> <p>Študent nadaljuje opisovanje enega vidika svoje posode in naj razred ugane nekajkrat.</p> <p>Študent opisuje njihovo posodo en po en vidik in pusti, da razred ugiba vmes, dokler ne uganejo zabojnika.</p> <p>Povratne informacije in vrednotenje, kot je potrebno.</p>
<p><b>PO</b></p>	<p>Ocenite proces in svojo raven smernic in vključenosti ter se prilagodite za naslednjič.</p>		

#### 9.4.4 Točka 2

#### Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah v 2.

Učiteljski postopek		Študentski proces	
<b>PRED</b>	<p>Pripravite delovni list za opravilo.</p> <p>Naslednje priprave se lahko opravijo v okviru 1.</p> <p>Učence razdelite v skupine po dva-štiri.</p> <p>Predstavite skupine Microsoft Teams in ustvarite kanale za skupine.</p> <p>Preverite, ali imate dostop do vseh skupinskih kanalov.</p>		

<b>MED Praksa</b>	Vpelji nalogo.  Biti na voljo za pomoč skupinam pri nalogah, ki jih morajo izpolniti v šoli.	<b>PRED Uvod</b>	Poslušaj uvod.  Preberite delovni list in dokončajte opravila, ki jih je treba opraviti v razredu.  Doma: Poiščite primeren zabojnik, se slikajte in naložite v ekipe.
	Spremljajte skupine. Prepričajte se, da imajo načrtovano srečanje in spremljajte njihovo spletno komunikacijo.	<b>PRAKSA Proizvodnja</b>	Skupinsko srečanje: izračunajte prostornine vsakega vsebnika. Naložite izračune in pripravite predstavitev v razredu.
<b>PO</b>	Opravite predstavitve skupine.  Opravite oceno v razredu.  Naredite oblikovno oceno udeležbe, razumevanja in intelektualne realizacije naloge vsakega študenta.	<b>PO Publikacija</b>	Predstavite svoje posode in izračune v razredu.  Dajte in prejemanjate povratne informacije in povratne informacije za vas.  Oceni.
	Oceni		

#### 9.4.5 Povzetek

##### Rezultati

Učenci so doživeli, da so jim pomagali digitalni prostor in priložnosti. Lahko bi ugotovili, kako ga hitro uporabiti, in so mislili, da ima smisel zanje. V glavnem, ko so jo uporabili pravilno. Učenci so našli način dela razburljivega in želeli več uporabljati digitalni prostor in možnosti. Učenci so imeli radi odprte naloge, vendar moramo spodbujati njihovo ustvarjalnost, ker še vedno iščejo najbolj naporne načine za reševanje problema.

**Hibridna - HLC metoda** deluje. Študentsko učenje se širi, »prostor« pa se združi in ni le analogno ali samo digitalno. Izkusimo velik potencial. Metoda zagotavlja boljšo priložnost za povratne informacije in povratne informacije učiteljev. Vidimo bolj kvalificirane odzive študentov. Metoda HLC je primerna tudi za izdelavo različnih učnih dejavnosti.

##### Navodila učiteljev

Ti vodniki so točke pozornosti, na kar mora biti učitelj pozoren pri uporabi gradiva. Točke pozornosti podpirajo gradivo in bi morale zagotoviti najboljše možno učenje za učence.

**Začetne vaje: Učenci morajo poskusiti različne funkcije in** začetne vaje. Pravila skupine: Določiti je treba jasna pravila in sporazume skupine.

**Spletna komunikacija v skupinah HLC dobro deluje, ko dijake oder in vodi** učitelj.

**Uporaba simbolov deluje dobro, če imajo učenci nalogo, da se dogovorijo o pravilih** in uporabi simbolov v svoji skupini.

**Bodite pozorni, da je vedno nekdo v skupini, ki ne naredi veliko, in ni vsakdo enako dober v** sodelovanju.

**Naj bodo učenci bolj kreativni z določitvijo jasnih meril, tako da ovira enostavno** rešitev. Ustvarite naloge, ki prisilijo študente, da razmišljajo zunaj polja. Učitelj lahko učence navdihne tako, da z besedami, slikami in videoposnetki pokaže druge ustvarjalne rešitve.

**Tekoči proces: Nenehno je delo za ohranjanje** odličnega skupinskega dela. To zahteva smernice in ocenjevanje procesov.

## 9.5 Praktični in glasbeni predmet

### 9.5.1 Tečaj 1

#### Telesna vzgoja - "ZAKAJ delamo fizično?"

Učenci naredijo kratek video v skupinah (3-4) o športu in razumejo namen nekaterih fizičnih izobraževanj, ki jih prejmejo. Videoposnetek lahko pošljete drugim študentom iz drugih držav, odgovarjajo pa z odzivi in povratnimi informacijami.

Predstavitev tečaja za študente.

Urnik kaže, da morajo učenci razmisliti pred snemanjem videa.

<b>kontrolni seznam učencev</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Zakaj si ga izbral?</li><li>- Kako jo boš pokazal?</li><li>- Ozadje o športu?</li><li>- Kakšne so fizične koristi in zakaj je pomembno za vas/vaše telo (odvisno od razredne ravni študenta)?</li> <li>- Kakšno opremo potrebujete?</li></ul>
---------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Govoriš v angleščini ali v lastnih jezikih?</li> <li>- Odločite se, s kakšnim digitalnim urejanjem boste uredili.</li> </ul>
<b>Vloge</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Videografer</li> <li>- Igralec</li> <li>- Glasovna omejevala</li> <li>- Urejevalnik</li> </ul>
<b>Manuscriptmodel kontrolni seznam</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Uvod:</b></li> <li>- Uvod, kjer pojasnite ime vašega športa</li> <li>- Povejte ozadje športa</li> <li>- <b>Praktično prikazovanje:</b></li> <li>- Pokaži šport. Kako to narediš?</li> <li>- Benifits fiziološka/anatomija</li> <li>- <b>Izhod:</b></li> <li>- Izjava, ki si jo želite zapomniti</li> </ul>

Učenci začnejo snemati video in nato urejati.

Končno je treba videoposnetek naložiti v Teams, tako da si lahko učenci vidijo videoposnetke drug drugega. Vse jih lahko vidite skupaj ali v skupinah in nato daste povratne informacije.

## Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah v: Tematski tečaj 1

približno

Študentski proces

<b>PRED</b>	<p>Učitelj mora samo učiti starost in časovni razpon pouka. In učitelj lahko izbere, ali gre za šport na splošno ali za določen šport f.x. nogomet in nato skupinam razdeli različne dele nogometa.</p> <p>Narediti skupine na 3-4 študenti</p> <p>Ustvarjanje predstavitve o projektu, vključno s predstavitvijovideo, vlogami v skupinsko delo (določanje vlog v skupinsko delo)</p> <p>V uvodu lahko učitelj rekomment različne aplikacije f.x. Capcut in IMovie, vendar lahko učenci uporabljajo druge aplikacije, če so bolj zaupni pri uporabi druge.</p> <p>Ustvarjanje hibridnega prostora za komuniciranje za vsako skupino</p> <p><b>Naredite urnik za učence-kontrolni seznam:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Zakaj si ga izbral?</li><li>- Kako jo boš pokazal?</li><li>- Boackground o športu?</li><li>- Kakšne so fizične koristi in zakaj je uvoznik za vas/vaše telo (odvisno od razredne ravni študenta)?</li><li>- Kakšno opremo potrebujete?</li><li>- Govoriš v angleščini ali v lastnih jezikih?</li></ul>		
-------------	--	--	--



	<p><b>Vloge:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Videografer</li> <li>- Igralec</li> <li>- Voiceover - Urejevalnik</li> </ul> <p><b>Manuscriptmodel kontrolni seznam:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Uvod:</b></li> <li>- Uvod, kjer pojasnite ime vašega športa - Povejte ozadje vašega športa - Praktično <b>prikazovanje:</b></li> <li>- Pokaži šport. Kako to narediš? - Benifits fiziološka/anatomija - <b>Iztok:</b></li> <li>- Izjava, ki si jo želite zapomniti</li> </ul>		
<p><b>MED Praksa</b></p>	<p>Vodite brainstorming</p>	<p><b>PRED UVODOM</b></p>	<p>Brainstorming na subjctcs med šolskim letom</p>

	<p>Nadzorovati skupinsko delo in dati povratne informacije tako v hibridni sobi kot osebno</p> <p>Pred snemanjem preverite maniscrips učencev</p>	<p><b>PRAKSA</b> <b>Proizvodnja</b></p>	<p>Organiziranje skupinskih del in iskanje vlog</p> <p>Uporaba hibridne sobe</p> <p>Izpolnite model maniscrupta – učenci dajejo povratne informacije drug drugemu. Povratne informacije bodo v hibridni sobi s komentarji.</p> <p>Preden nadaljujete, se prepričajte, da bo učitelj preveril manikrip.</p> <p>Rokopis za vade</p> <p>Snemanje videa</p>
			<p>Odločite se, s kakšnim orodjem bodo uredili</p> <p>Urejanje videoposnetka</p> <p>Nalaganje filma v skupine</p>

	<p>Naložite videoposnetke drugim partnerjem v HLC v MT.</p> <p>Organizirajte videoposnetke iz drugih šol in dajte videoposnetek lastni šoli-študijski skupini.</p> <p>Poiščite, koliko skupin lahko govori angleško zaradi prevoda povratnih informacij.</p> <p>Pred ocenjevanjem s študentom se bomo na spletu predstavili civilni skupnosti in začeli diskusijo o temi, še preden bodo evalvacijo naredili drug drugemu.</p> <p><a href="https://www.commonsense.org/education/uk/digital">https://www.commonsense.org/education/uk/digital</a></p>	<b>PO OBJAVI</b>	<p>Pokaži videoposnetek razredu</p> <p>Podajte povratne informacije o enem videu iz druge šole in ga pošljite učitelju v ekipah.</p>
<b>PO</b>	Ocenite projekt		

Pro's	Con's
V tem tečaju lahko vklopiš različne teme	Veliko časa je potrebno za celotno pot.

	To je zelo velik tečaj – morda prilagoditi osredotočiti na majhne dele športa
	Ocena po vsej državi morda ne bo delovala, ko bo ta tečaj na spletni strani?

## 9.5.2 Tečaj2

### GPS-teči

Za to smer boste potrebovali:

Vi in vsaka skupina učencev boste potrebovali telefon z aplikacijo GPS

Del 1: Preden začnete

1. Prenesite GPS aplikacijo f.x. Turf Hunt, Find2Learn
2. Ustvarite objave v aplikaciji. Odvisno od razpoložljivega časa lahko naredite primerno število objav. V tem tečaju smo naredili 10 primerov, vendar je odvisno od vaše okolice od vaših šolskih objektov in vašega časa, ki je na voljo. Primer je na spodnjem seznamu.

2. del: Začnimo

1. Prepričajte se, da bodo učenci prenesli aplikacijo, kako jo uporabljati. Vpelji se, če je potrebno
2. Razdelite učence na skupine

3. Učenci začnejo tek in učitelj spremlja učence med tekom
4. Učenci nalagajo slike, videoposnetke in druga gradiva, medtem ko rešujejo objave

Del 3: Po teku

1. Prepričajte se, da so vsi študentje v okviru vprašanj v end. Pogovor o slikah, videoposnetkov in drugih materialih

Rezultat tega tečaja

Ta tečaj se lahko uporablja, ko si vaši učenci želijo aktivnega odmora od poučevanja in ko želi učitelj preveriti študentov izid od poučevanja.

### Predlogi opravi

Opravilo 1	Katere vaje bi lahko naredili za izgradnjo mišic? Naredite kratek videoposnetek, kjer izvajate vajo	
Opravilo 2	Kakšno vajo bi lahko naredili, da bi se vaše telo sprostilo? Naredite majhen videoposnetek, kako to počnete	
Opravilo 3	Naredite ta tabata-vadbo	Povezava do dela tabate (4min): <a href="#">4-Minutna fat burning workout  </a> <a href="#">Tabata za začetnike - YouTube</a>

Opravilo 4	Slikajte mesto, kjer se vam zdi sproščujoče	
Opravilo 5	Imaš srčni napad, kaj lahko narediš, da se pomiriš?	
Opravilo 6	Katere vaje lahko naredite, da bi srce bitje zelo hitro? In zakaj je pomembno, da telovadiš svoje srce?	
Opravilo 7	Zelo pomembno je, da stvar o vašem duševnem zdravju – način dela, ki je čeprav mindfulnes. Poiščite mesto, kjer boste sedeli in biti tiho za 1 min.	
Opravilo 8	Naredite 3 vaje za raztezanje in jih fotografirajte	
Opravilo 9	Zakaj je pomembno biti fizično aktiven vsak dan?	
Opravilo 10	10-krat spravi žogo v košarkarski obroč. Koliko časa je trajalo zate?	

## Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah v: Tematski tečaj 2

Učiteljski postopek		Študentski proces	
PRED	Prenesite aplikacijo in dajte opravila na "zemljevid"		
	<p>Prepričajte se, da imajo študenti aplikacijo in vedo, kako jo uporabljati</p> <p>Naredi skupine (2&amp;2)</p> <p><b>Predlogi opravil:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Katere vaje bi lahko naredili za izgradnjo mišic? Naredite kratek videoposnetek, kjer izvajate vajo</li> <li>- Kakšno vajo bi lahko naredili, da bi se vaše telo sprostito? Naredite majhen videoposnetek, kako to počnete</li> <li>- Naredite ta tabata-vadbo</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Slikajte mesto, kjer se vam zdi sproščujoče</li> <li>- Imaš srčni napad, kaj lahko narediš, da se pomiriš?</li> <li>- Katere vaje lahko naredite, da bi srce bitje zelo hitro? In zakaj je to pomembno?</li> <li>- To je zelo pomembno, da stvar o vašem duševnem zdravju – to lahko storite, čeprav mindfulness. Poišči kraj, kjer boš lahko sedel in 1 min odnehal.</li> </ul>		
<b>MED Praksa</b>	Učencem predstavite aplikacijo	<b>PRED UVODOM</b>	Prenos aplikacije (država odloči čarovnijo aplikacijo)
	Spremljanje študentov v praksi	<b>PRAKSA Proizvodnja</b>	Naredite gps-run in rešite opravila z videoposnetki ali slikami
		<b>PO OBJAVI</b>	Nalaganje slik/videoposnetkov to Ekipe



PO	Govori o vprašanjih, zato vsi razumejo vprašanja. Govorite o študentskih slikah in videih.		
----	---	--	--

### 9.5.3 Element1

#### Physical izobraževanje – "Video zakasnitev"

Program imenovan "VLC media player" je prost za uporabo in ima dobro funkcijo, ki je uporabna v P.E.class. To je časovna zamuda, ki zagotavlja študentom takojšnje vizualne povratne informacije po vaji.

Nastavite prenosnik in zunanjo spletno kamero in jo usmerite na področje, kjer bodo študenti naredili vajo.

Navodila za nastavitev prenosnika:

1. Uporaba predvajalnika predstavnostnega predvajalnika VLC v prenosnem računalniku
2. Odpri »Mediji«
3. Izberite »Naprava za zajemanje«
4. Izberite želeno napravo za zajem videoposnetkov, ki je priključena na prenosni računalnik (za boljše kote uporabite zunanjo kamero)
5. Prilagodite »Predpomnjenje« za zakasnitev videoposnetka v ms (čas zakasnitve videoposnetka)
6. Izberite »Predvajaj«

Ta vrsta povratnih informacij je zelo koristna za študente, ker lahko vidijo svoje gibanje z drugega vidika. Pri naslednjem koraku se lahko prilagodijo in popravijo. Besedne povratne informacije so tudi zelo pomembne, vendar je za študenta, da se vidijo nastopajo, je še več. Učitelj lahko doda verbalne povratne informacije po videu ali med njim.

VLC media player je dobro orodje za to delo, ker videoposnetki niso shranjeni v računalniku. S tem prihranite shranjevanje računalnika, lahko deluje dolgo časa in ni težav z zasebnostjo. Učitelj samo pretaka vsebino in ne snema.

### Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah v: Točka 1

Učiteljski postopek		Študentski proces	
<b>PRED</b>	<p>Učitelj mora vedeti, kako uporabljati program Predvajalnik predstavnosti VLC in funkcije zakasnitve videoposnetka</p> <p>Fotoaparati, prenosni računalnik mora biti pripravljen</p> <p>Izberite vaje za študente za snemanje</p>		
	<p>Uvod v to, zakaj učitelj uporablja video zakasnitev – orodje za povratne informacije, študent lahko d samo gibanje z videnjem lastnega gibanja</p>	<b>PRED UVODOM</b>	
	<p>Podajte povratne informacije študentu</p>	<b>PRAKSA Proizvodnja</b>	<p>Naredite vajo Ne pozabite iti k učitelju, da bi dobili povratne informacije</p>
	<p>Ponovno podaj povratne informacije To se lahko konča, dokler se študentin učitelj ne dogovorita za dokončanje</p>	<b>PO OBJAVI</b>	<p>Adsamo gibanje in poskusite znova</p>

PO

#### 9.5.4 Točka2

##### Gps-tek

S tem GPS tekom lahko hkrati združite interaktivnost, gibanje in učenje.

Kot učitelj lahko definirate lastne strokovne vsebine in jih lahko uporabljate pri vseh predmetih. Za uporabo zagona GPS morate pripraviti opravila ali vprašanja v računalniku. To lahko storite na različne načine, na primer kot večkratno izbiro ali kot prosto besedilo.

Na zemljevid morate vneti različna opravila, pri tem pa iskati, kje sta začetna in ciljna vrstica. Po tem je tek pripravljen.

Vaši učenci morajo imeti: • mobilni telefon

- Podatki.
- Aplikacija.
- Časovni raspored za tek.

Izberete lahko ,run' v skupinah ali posameznih.

### Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah v: Točka 2

Ičiteljski postopek		Študentski proces	
MED Praksa	<p>Namestite aplikacijo f.x. Find2Learn, Turf Hunt, Teach OUT Učitelj mora vedeti, kako uporabljati program.</p> <p>Učitelj naredi delovna mesta. Bodite pozorni na čas in razdaljo.</p>		
	Če je to mogoče, sledite postopku skupin v aplikaciji.	<b>PRED UVODOM</b>	Namestite aplikacijo.
		<b>PRAKSA Proizvodnja</b>	Če študent najde objavo, ki je preveč difficult rešiti, morajo zapomniti/napisati poštno številko do učitelja, vendar še naprej izvajati tek.

		<b>PO OBJAVI</b>	Spremljajte vse ostale učence razreda in učitelja.
<b>PO</b>	<p>Sledil sem napačnem odgovoru od študenta.</p> <p>Ali pa skozi vse objave na velikem zaslonu v učilnici in dobili učenci odgovoriti znova</p>		

## 9.6 Družba in citizenladja

### 9.6.1 Tečaj 1/Točka 1

#### "Kdo sem jaz?"

##### **HLC-pomembnost (Študentsko učenje):**

- 1) Opolnomočenje učencev: uporaba digitalnih tehnologij za izboljšanje personalizacije in aktivnega vključevanja učencev.
- 2) Aktivno vključevanje učencev.
- 3) Olajšanje digitalne usposobljenosti učencev.
- 4) Ustvarjanje digitalnih vsebin.

##### **Osredotočiti:**

- Študent preiskuje in opiše lastno identiteto. Izdelujejo individualno predstavitev z uporabo digitalnih tehnologij. Vsebina sta obe pisna, vizualna, glasbena/ avdio.

### **Ozadje & namen:**

- Ljudje v Evropi so izpostavljeni skrajnim in polarizirajo zamislivim na političnem programu identitete. S tem, ko študentom dovolimo, da pregledajo in odkrijejo lastno identiteto in odkrijejo identitete drugih, želimo študente pripraviti kot demokratične državljane; Zavzemi stališče na podlagi obveščenosti, ne pa da tečeš z lažnimi pripovedmi ali izkrivljenimi političnimi agendami.

### **Predmeti in trajanje:**

- Identiteta se razvija s časom in z zelo različnimi izkušnjami in idejami, bi se lahko tečaj razširil na veliko število poučevanja preiskovanci - torej potencialno dolgo trajanje.

### **Točka 1: Za učence smo razvili osnovna vprašanja v »predlogi«.**

- Želeli smo, da učenci...
  1. Raziščite njihovo ozadje/ preteklost (družina/ etnična/ kulturna/ nacionalna) in delite → vzore
  2. Razmislite o svoji sedanosti (prijatelji, interesi) in prihodnjem življenju (izobraževanje, poklic) → svoje misli o svojih prihodnjih načrtih
  3. Razmislite o pomenu nacionalne in/ ali evropske identitete, → svoje misli o tem.
  4. Ustvarjalno si delajte za vizualizacijo tega znanja → samoportret.
- Da bi študentom podprl razumevanje naloge, sem tudi sam napolnil nekatere dele predloge, da bi učencem pokazal, kako.

Učiteljski postopek

Študentski proces

<p><b>PRED</b></p>	<p>1. korak = Koliko ur? Npr. 8-10 učnih ur 2. korak = Katere cilje želim doseči?</p> <p>Študent mora preiskati lastno identiteto in način učenja – opisati sebe in svoje možnosti za svojo prihodnost.</p> <p>Učenci vadijo tri jezike, materni jezik, angleščino in tretji jezik (nemščina, španščina, francoščina ali drugo)</p> <p>3. korak = Katere cilje bodo študenti dosegli na koncu tega tečaja?</p> <p>Odgovorite na vprašanja v opisu projekta in ga sestavite v videoposnetek (iMovie, Instagram, TikTok, Snapchat in druge aplikacije).</p>		
<p><b>MED</b> <b>Praksa</b></p>	<p>Naj razmislijo, kaj je identiteta. Dajte ga v besedni oblak: <a href="https://wordart.com/">https://wordart.com/</a> ali na druge načine. Naj mislijo nase.</p>	<p><b>PRED</b> <b>UVODOM</b></p>	<p>Učenci pišejo odgovore o tem, kaj je identiteta in potem drug drugemu povejo.</p>
	<p>Če jim želite dati opis projekta in jim povedati vse korake. Pomembno je, da učitelj sodeluje kot raziskovalec in ne kot strokovnjak, ki ima vse odgovore. Podpirati jih pri njihovem razvoju in razmišljanju lastne lastne identitete ter poznati in sprejemati druge.</p>	<p><b>PRAKSA</b> <b>Proizvodnja</b></p>	<p>Učenci odgovarjajo na vprašanja iz opisov projekta in delajo na svojem projektu. Zapišejo vse in morajo na diapozitivih svojega portreta vzeti video ali predstavitev.</p>
	<p>Poslušajte njihovo predstavitev in jim podajte povratne informacije, kako je bilo.</p>	<p><b>PO OBJAVI</b></p>	<p>Študenti pokažejo svoj video drugim ali svojo predstavitev in vidijo razlike med seboj in ugotovijo, ali v njihovem projektu kaj manjka. Dodatne naloge: napišite pismo babicam in babicam o sebi in starih starših, če lahko.</p>

PO	Pomislite, kako je šlo in smo dosegli svoje cilje. Kaj bomo naredili z učenci? Delajte naprej pri razumevanju sami identitete v naslednjem projektu.		
----	--	--	--

#### 9.6.2 Tečaj 2 in točka 2

#### Učitelj in študent kot didaktični oblikovalci v 3 fazah - 2. tečaj

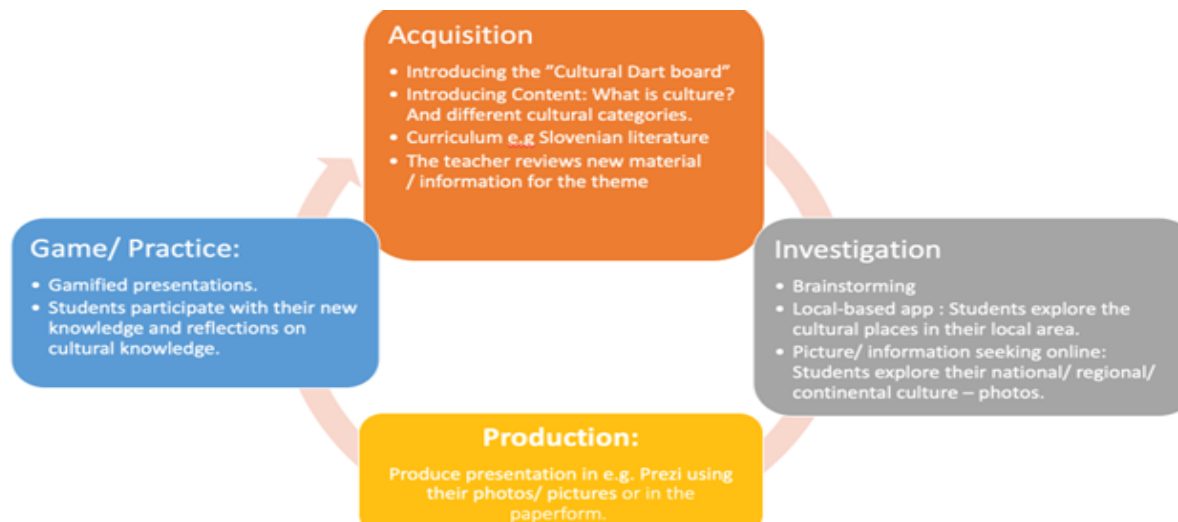
##### Hibridne učne skupnosti – Predmeti: Družba, državljanstvo & tehnologija, Opis projekta:

##### Opis projekta: »V čem sem del?« (Razumevanje kulture)

*Povzetek: Študenti raziskujejo kulturo; Svoje in druge ljudi. Povezani elementi se uporabljajo tako za individualne kot za procese socialnega učenja. Pristop učitelja k tej temi je s krožno didaktiko; v spodnjem modelu. Postopek je mogoče večkrat ponoviti. Da bi se globoko vnesli v predmet, je treba študente uvesti z novimi perspektivami/ vsebinami o vsaki rotaciji. Ker se ukvarjamo s kulturnim znanjem, je vsebina zelo odvisna od lokalnega konteksta učitelja. Namen gradiva je podpreti učitelja in učence, da kategorizirajo svojo preiskavo. Študentska struktura svoje kulturno znanje z dajanjem na "Kulturno dartboard"*



### 9.6.3 Krožna didaktična struktura



#### DEL 1 - PRIDOBITEV:

S pomočjo npr. predstavitevnih diapozitivov in "kulturne table za dostavo" se učenci predstavijo v:

1) Različna razumevanja kulture:

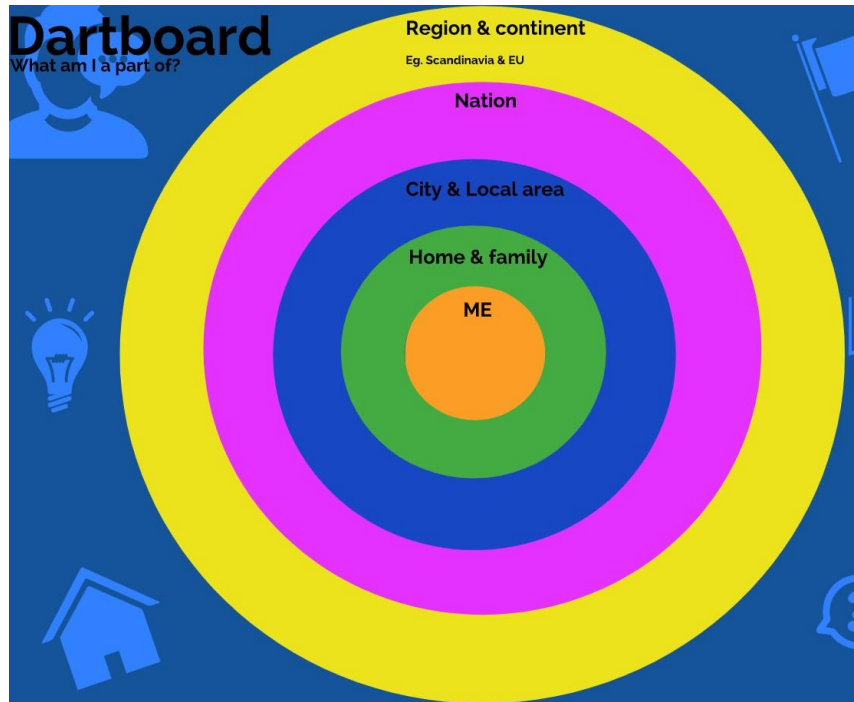
-Kultura kot vrednote, norme, navade, rituali in znanje, ki dajejo skupini značilen značaj in kolektivno identiteto.

- Kultura kot proces: znanje, pomeni in vrednote, ki jih ljudje delijo in se pogajajo znotraj socialnih skupnosti.

- Kulturne dejavnosti ustrezajo potrebam ljudi: npr. gastronomija - potrebo po prehrani. Moda - potrebe po oblačilih. Arhitektura - potrebe po stanovanju. 2) Koncepti, ki bodo pomagali strukturira preiskovalno učenje študentske kulture:

"Plasti" kulture	Kulturne kategorije
------------------	---------------------

<ul style="list-style-type: none"><li>• Individualne plasti: jaz, moj dom in moja družina.</li><li>• Lokalno mesto in lokalno območje.</li><li>• Nacionalni/ nacionalni regionalna &amp; celinska; Npr. Skandinavija &amp; EU</li></ul>	<p>Jezik in nacionalna kultura.</p> <p>Narava je okvir za življenjske razmere in kulturo ljudi.</p> <p>Umetnost v eni ali drugi obliki tvori bistven element v vseh človeških kulturah.</p> <p>Šport, igra in telesne aktivnosti/športi - pomemben vir učenja in razvoja ljudi.</p>
---	---



**Del 2- PREISKOVALNA DEJANJA:**

**Brainstorm - Kaj vam pomeni beseda kultura?**

Podatki o učitelju: Učenci imajo 5 minut časa, da zapišejo, kaj jim pomeni kultura.

Po: Učitelj in učenci razmišljajo o študentskih mislih.

Študentska naloga: Zapišite vse, kar vam pride na misel, kaj je kultura in kaj vam pomeni; Na papirju ali v digitalni obliki.

### **Lokalna aplikacija**

Informacije o učitelju: Uporabite aplikacijo za učenje, ki temelji na lokaciji . Npr., Turfhunt, Find2learn, TeachOUT.

Načrtujte pot in poiščite nekaj mest v vašem območju/ mestu. To je aktiven način, da učenci pridobijo več lokalnega kulturnega znanja.

- Primer objave v dejavnosti bi lahko bil: "Zdaj stojite pred mestnim nogometnim stadionom, kaj pomeni mestna nogometna reprezentanca mestu in vam?" ... "Slikajte se na stadionu za predstavitev kasneje." Postavite učence v ekipe in jim dovolite, da odgovorijo in skupaj najdejo novo znanje.

Študentska naloga: prenesite lokalno aplikacijo v telefon. Odidite s svojo skupino in se odzovete na vse postanek na turneji.

### **Slika in informacije, ki iščejo na spletu:**

Podatki o učitelju: Učenci raziskujejo nove informacije v različnih kulturnih kategorijah in s tem pridobivajo nova znanja. Informacije, ki jih najdejo, "vstavijo" svojo tablo v obliki ključnih besed/ zapiskov in slik.

Študentska naloga: Raziščite nove informacije in pridobite nova znanja o kulturi. Uporabite kroge z dartboarda in pomoč besedo za navdih. Vstavite ključne besede iz vseh informacij, ki jih najdete na dartboardu.

## **3. del – PRODUKCIJA – Izdelava posameznih kulturnih daskah Za nart**

### **- Izpolnite svoje znanje o kulturi.**

Informacije o učitelju: Učenci v materinem jeziku pišejo o lastni kulturi in kulturi okoli sebe. To je lahko pisanje v digitalni različici ali papirnati različici. Študenti uporabljajo tudi svojo puščico za izpolnjevanje ključnih besed iz kulturnega znanja. Isto papirno/ digitalno različico je treba uporabiti vsakič, ko študent pridobi nova znanja.

Študentska naloga: Vzemite Dartboard in izpolnite vsa znanja, ki jih imate zdaj o lastni kulturi in kulturi okoli sebe.

Vsakič, ko ste pridobili novo znanje, mora biti zapisano v dartboard.

#### Del 4 – GAMIFICATION – Izmenjava kulturnega znanja

**Konec raziskovalnega učnega procesa učencev je gamificirana dejavnost, kjer učenci v interakciji uporabljajo kulturno dartno tablo.**

Dejavnost se lahko izvaja v razredu pri mizah z majhnimi "dartboardi" ali na prostem z večjimi "dartboardi", sestavljenimi na primer v šolskem dvorišču. V skupinah se učenci "igrajo", kjer izmensko mečejo predmet na tablo, ki bo pristala na eni od plošč. Učenci se nato izmenjujejo in izmenjujejo posamezna kulturna znanja iz te plasti med seboj. Sodelujejo v dialogu o kulturnih razlikah in podobnostih ter skupaj razmišljajo o svojem novem znanju.

Po skupinski dejavnosti se učenje in razmišljanja skupin lahko delita na plenarnem zasedanju v razredu.

Didaktični proces: Pred, med in po.

Učiteljski postopek

Študentski proces

<p><b>PRED</b></p>	<p>Poiščite učne cilje iz učnega načrta za tečaj, ki je za razred pomenen. Načrtuj uvodno lekcijo. V ustrezni aplikaciji – TurfHunt/ Locatify, Find2Learn, TeachOUT ali podobno, pripravite objave/ opravila/ lokacije v dejavnosti, ki temelji na lokaciji.</p> <p>Premisleke: Pri izbiri vsebine poučevanja je bistveno preučiti, katera podobmočja ustreznih predmetov poučevanja so vključena in obseg tega predmeta; Katere (npr. lokalne ali nacionalne) vsebine, v katerih bi morale biti kategorije predmet skupne preiskave in osredotočenosti (npr. v učni dejavnosti na lokaciji) pred posameznimi preiskavami študentov?</p>		
<p><b>MED Praksa</b></p>	<p><b>1. Predstavitev vsebine: Kaj je kultura in po možnosti različne kulturne kategorije.</b> <b>Možganska nevihta:</b> Učenci imajo 5 minut časa, da zapišejo, kaj jim pomeni kultura. Učitelj zbira zdrse papirja in na tablo napiše vse besede.</p> <p><b>Razprava:</b> Učitelj vodi pogovor z vprašanjem, ali so vsa društva pravilna, kaj točno pomeni, zakaj je ta določena beseda kulturno društvo itd.</p>	<p><b>PRED Uvedba in pridobitev</b></p>	<p><b>Učenje s pomočjo pridobitve:</b> Učenci poslušajo in opazujejo. <b>Preiskave:</b> Refleks/ brainstorm – kaj pomeni kultura (zame)?</p> <p><b>Učenci razmišljajo o tem, kaj jim pomeni kultura in vsa društva napišejo na kos papirja.</b></p> <p><b>Razpravo:</b> Postavite vprašanja, da bi razumeli. Učenci morajo v pogovoru, komentiranju, prepoznavanju napak itd.</p>

## 2. "Kulturna tabla"

**Učitelj:** Predstavitev kulturnih plasti in kategorij (diapozitivov/ plakata/ pudla).

Učitelj učencem poda predloge in uvode (kaj pomeni določena barva ali krog).

Prepričajte se, da bodo učenci razumeli pomen 1) koncept kulture in 2) delitev na plasti in kategorije, ki se uporabljajo na dartboardu.

### **Razpravo.**

Učence sem moral usmerjati skozi vsak krog in barvo, pri tem pa natančno razložiti, kaj so potrebovali za pisanje v vsakem krogu.

### **Igranje kulturnega dart boarda:**

Skupaj smo določili pravila igre in potem je bila moja vloga, da vodim, postavljam vprašanja, poslušam in pazim na čas, da ne bi predolgo tekli.

**Ker:** pomembno je, da učitelj podpira preiskavo in proizvodnjo študentov s sodelovanjem kot

## PRAKSA Preiskava in Proizvodnja

**Študent:** poslušaj in opazuj, vprašaj.

**Diskusija:** Moji učenci so imeli veliko vprašanj in težko razumeli, kaj morajo napisati v vsakem krogu, kako celo izpolniti vsak krog v skladu z navodili.

**Domača naloga:** Učenci so nato doma zaključili s tablo, ki sledi navodilom, z izdelavo svojega (risba, povečevanje, uporaba računalnika itd.).

### **Igranje:**

To ni bila klasična igra pikado. Najprej smo se dogovorili, kako bomo igrali. Uporabili smo papirnato kroglo. En študent je bil dodeljen, da pride pred odbor. Dal je dasko na tla in žogo spustil na dartboard. Na krogu, kjer je bila vstavljena, je povedal, kar je napisal. Drugi učenci so poslušali in primerjali z lastnim pisanjem. Potem smo tudi na glas primerjali, še posebej, kaj je to, da imajo v

raziskovalec in ne kot strokovnjak. Namesto da bi imel vse odgovore, bi moral učitelj podpreti učence pri njihovi preiskavi, razmisleku in razvoju njihove kulturne identitete ter vedeti in sprejeti kulture svojih sošolcev.

**Dodatno opravilo:**

*Raziskovanje in spoznavanje rojstva slovenskega jezika in literature*

NAŠ CILJ: povezati izraz kultura v naših raziskavah o rojstvu npr. slovenske književnosti in jezika.

**3. Dejavnost na podlagi lokacije**

Učitelj opazuje učence, medtem ko se "igrajo". Učitelj se mora osredotočiti na opazovanje znakov interdisciplinarnih učnih meril in specifičnih meril za predmet.

Učitelj podpira dialog dijaka s sodelovanjem v dialogu in podajo povratne informacije in podajanje povratnih informacij.

**Primer za slovensko literaturo:**

Skozi aplikacijo TeachOUT učenci spoznajo srednjeveške spomenike in stavbe, zlasti samostane, njihov pomen in kakšne aktivnosti so se v njih v srednjem veku potekale. Spoznajo in raziskujejo pomen samostanov kot centrov kulture, izobraževanja. Bili so zdravstveni centri, kjer so bile knjige napisane ali celo tiskane, kjer so gojili zdravilne

in kaj jih naredi drugačne. Potem je prišel še en študent in tako naprej, dokler nismo pogledali vseh krogov in jih primerjali med seboj. Če se je zgodilo, da je žoga pristala na istem krogu kot prej, je bila spet vržena.

**Študentov:**

Raziskovanje in spoznavanje rojstva slovenskega jezika in literature.

In kar je najpomembnejše - z rojstvom slovenskega jezika dobimo tudi začetek slovenske književnosti. Zasluge za to so duhovniki in samostani.

**Učenje skozi preiskavo**

Lov na travo/ Poučevanje/ foto turneja: Učenci raziskujejo kulturne kraje na svojem lokalnem območju. Učenci fotografirajo, da predstavljajo kulturne kraje/ koncepte za svojo predstavitev.

Slika/ informacije, ki iščejo na spletu: Študenti raziskujejo svojo nacionalno/ regionalno/ celinsko kulturo – poiščite fotografije, ki to predstavljajo za svojo predstavitev.

**Učenje prek digitalne proizvodnje**

Ustvarite predstavitev z uporabo njihovih fotografij in slik v primerih Prezi, Power Point, Google Diapozitivov ali urejevalnika videoposnetkov.



rastline itd. Danes so pomembni, ker so v hiši muzeji,  
knjižnice z najstarejšimi knjigami.

		<p><b>PO</b> <b>Odsev skozi gamificirane predstavitve.</b></p>	<p><b>Učenje skozi prakso:</b> Gamified predstavitve. Učenci sodelujejo s svojim novim znanjem in razmišljanji o kulturnem znanju.</p>
<p><b>PO</b></p>	<p>Pomislite, kako je bilo in ali smo dosegli svoje cilje?  Kaj bomo naredili z učenci?  Uporablajaj znanje o kulturi, razvoju slovenskega jezika in književnosti, igri Poučevanje in širokem pomenu besede kultura na drugih področjih.</p>		

9.6.4 Točka 1

# Template: Storyboard for digital production

**Task:**  
Describe your identity - video production




>> 0 >> 1 >> 2 >> 3 >> 4 >>

## Working questions #1


### What do I Like?


### My personal Identity



- Who are your role models/idols – and why are they important?
- What's your favorite song? And why?


>> 0 >> 1 >> 2 >> 3 >> 4 >>

Scene/ sequence # \_\_\_\_

Short description: Sequence of events in the scene...  ↓

Short description: The use of real sound? Dialogue?  
Voice over/Speak? Music? In this scene...  ↓

 Sketch HERE  ↓



**Working questions – #2**  
**How others perceive me?**  
**My Social Identity**

- What do I like to do when with my family?
- What do I like to do when with my friends?

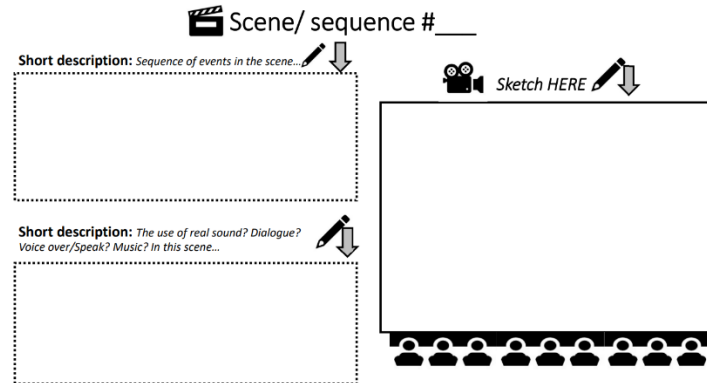
>> 0 >> 1 >> 2 >> 3 >> 4 >>

Scene/ sequence # \_\_\_\_

Short description: Sequence of events in the scene... ↓

Short description: The use of real sound? Dialogue? Voice over/Speak? Music? In this scene... ↓

Sketch HERE ↓



**Working questions – #3**  
**To what and to whom do I belong?**  
**My collective Identity**

- What does it mean to be [nationality] for me?
- What does it mean to be part of Europe for me?

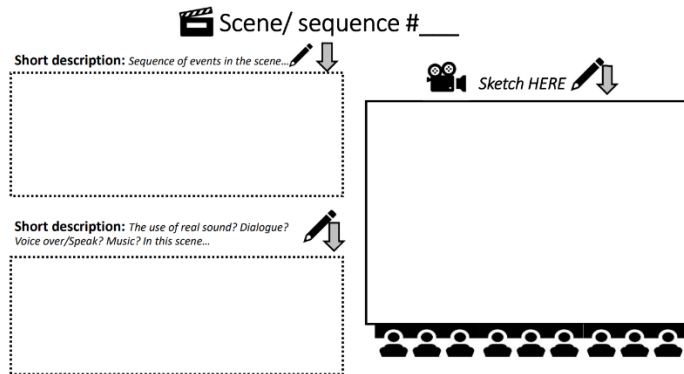
>> 0 >> 1 >> 2 >> 3 >> 4 >>

Scene/ sequence # \_\_\_\_

Short description: Sequence of events in the scene... ↓

Short description: The use of real sound? Dialogue? Voice over/Speak? Music? In this scene... ↓


Sketch HERE ↓





## Working questions – #4 My personal identity and my future

- What is most the important (in life) according to me?
- What are my strengths?
- My future; Where do I want to go? E.g., future education? My dream job? Will I have a family? Kids? Where do I want to live?
- Make a self-portrait (show what you learned about yourself).


>> 0 >> 1 >> 2 >> 3 >> 4 >>

 Scene/ sequence # \_\_\_

Short description: *Sequence of events in the scene...*  ↓

Short description: *The use of real sound? Dialogue? Voice over/Speak? Music? In this scene...*  ↓

 Sketch HERE  ↓



## 10 Ocenjevalno poročilo – Pilotni tečaji

Sodelujoči učitelji so v svojih razredih preizkusili dva tečaja. Pilotna faza je bila februarja in marca 2023. Ankete so bile naložene skupinam skupin MS Teams<sup>26</sup>.

Zbrali smo odgovore 288 dijakov in 15 učiteljev.

### 10.1 Ocenjevalno poročilo Jezikovna skupina

#### 10.1.1 Tečaj 1

Udeleženci so dobili dve različni anketi. Ena za učenca in ena za učitelje. Skupaj smo zbrali odgovore 63 dijakov: 29 iz OŠ Olge Meglič, 18 iz Esbjerg Realskole, 16 iz SOSU Østjylland in 0 iz Kópavogsbær. Bili so 4 odgovori učiteljev.

Študentom je bil tečaj 1 všeč. Povprečna ocena je bila 3,81 (1-ne na vse, 5-veliko).

Učenci se naučijo nečesa novega, vendar ne veliko, v 3,33 (1-nič, 5-veliko). 22% študentov se nauči nič novega ali zelo malo med tečajem 1. 66,7 % dijakov, ki so se srečali s podobnim pristopom učitelja med šolskim poukom.

78 % študentov ne bi spremenilo 1. tečaja. 22 % predlaga:

Rezultati so ločeni za vsako skupino in vsak tečaj. Surovi podatki so na voljo v MS Teams.

Ocenjevanje so opravili partnerji iz OŠ Olge Meglič.

Najljubša dejavnost učencev je bila »hoja in pogovor« (41 %), sledili so ji »razkriti slike« (27 %) in »pisanje nalog« (22 %). L vzhodna priljubljena je bila "uporaba Padlet" (10 %).

Motivacija za učenje med tečajem 1 je bila dobra. Povprečna ocena študentov je bila 3,81 (1-revna, 5-odlična).

Povprečna ocena za dožemanje študentov za učni izid je bila 3,63. 14 % študentov se je počutilo slabo ali nekoliko nad slabo učno razplet. Učenci prepoznajo pomen IKT v šoli. Povprečna ocena je bila 3,83 (1-ne na vse, 5-a lot).

"Več fizičnih aktivnosti, ko se nekaj naučiš."

"Naredi nekaj stvari zunaj, ali pa pojdi ven skupaj v parih. Na splošno nekaj zunaj."

"Več časa, več strukture, več informacij pred pisanjem."

"Ja, zabavno se je naučiti veliko različnih stvari."

"Več časa za nalogo. - Struktura ni bila posebej dobra, saj bi lahko pridobili znanje o žanru, na primer z indijske spletne strani."

"Naredite več teh razredov"

#### 10.1.2 Tečaj 2

Skupaj smo zbrali odgovore 27 študentov: 26 iz OŠ Olge Meglič, 1 iz SOSU Østjylland 0 iz Esbjerg Realskole in 0 iz Kópavogsbær. Učitelji so odgovorili na tri odgovore.

Študentom je bil tečaj 2 res všeč. Povprečna ocena je bila 4,22 (1-ne na vse, 5-veliko).

Študenti se naučijo nekaj novega med tečajem 2, v 1-nič (1-nič, 5-veliko). 22% študentov se ne nauči nič novega in 44% študentov se je veliko naučilo.

81 % dijakov, ki so se srečali s podobnim pristopom učitelja med šolskim poukom, drugi niso.

70 % študentov ne bi spremenilo 2. tečaja. Drugih 30 % je imelo nekaj predlogov:

"Vse".

"Več mačje slike"

Najljubša dejavnost študentov je bila »ustvarjanje videa« (59 %), sledile so ji »video priprave« (30 %). Priljubljene dejavnosti l vzhoda so bile »urejanje videa« (7 %) in »razredna razprava« (4 %).

Motivacija za učenje med tečajem 1 je bila odlična. Povprečna ocena študentov je bila 4,41 (1-revna, 5-odlična). 78 % študentov je bilo zelo motiviranih.

Povprečna ocena za dožemanje študentov za učni izid je bila 3.89. 48 % učencev je čutilo odličen učni izid.

Učenci prepoznajo pomen IKT v šoli. Povprečna ocena je bila 4,48 (1-ne, 5-a lot).

### 10.1.3 Povratne informacije učiteljev

Učitelji opisujejo svoje izkušnje:

"Koleno do kolena:

-Učenci so našli svoje strategije za: komuniciranje in poslušanje razumevanja

-učenci so ugotovili, da zvok in slike v multimodalnem filmu zagotavljajo boljšo skladnost pri razumevanju

-Učencem je bilo zabavno, ker je "igra" drugačna od običajnega poučevanja."

"V učilnici je bilo enostavno uporabljati digitalne devije. Dala je nekaj novih pogledov na to, kaj je mogoče in kako vključiti digitalna orodja."

"Tečaji so bili zelo podrobni. Navodila za korak za korakom so naredila izkušnje pilotiranja izjemno enostavne za učitelja."

"Odlična, poučna in navdihujoča."

Kaj se je učitelj naučil med pilotiranjem:

"-Hodil sem naokoli in poslušal, medtem ko so učenci govorili. Naučil sem se, da učenci pri komuniciranju v drugem jeziku uporabljajo različne strategije.

-Naučil sem se, da je vizualizacija pomembna za številne študente in zahteva koncentracijo in besedišče, da jo pojasnijo mali filmi"

»Odlično je uporabljati digitalna orodja kot način za spreminjanje v poučevanju/učilnici.

Didaktično orodje je zelo uporabno v učilnici."

"Lahko sem uporabil nekaj novih aplikacij, ki jih prej nisem uporabljal."

"Naučil se je veliko novih metod in poučevanja."

Težave:

"Samo to, da lahko 22 študentov, ki govorijo v isti sobi, naredi veliko hrupa - če je tako, lahko študente razvijete v skupine."

"Pri načrtovanju smo se osredotočili na platforme in orodja, do kateri so imeli vsi dostop v domači državi. Osredotočili smo se na izdelek. Izkušnje so mi povedale, da bi moral biti poudarek na načrtovanju in digitalnem sodelovanju na tem, kako komunicirati, kako razvijamo hibridne in na procese."

"Nobena."



»Zelo težko sem sam naredil material. Težko se je naučil narediti predstavitev in video.«

Kaj bi učitelji spremenili:

"Ne bom ga uporabila kot eno dolgo lekcijo, ampak jo razčlenila v majhnih delcih in uporabila, ko bo ustrezala učenju."

"Ne."

"Nič."

"Imeti več učiteljev med celotnim procesom. Zelo zahtevno je bilo, da ni bilo drugih učiteljev v Esbjergu in v celotnem tednu na Islandiji."

Priporočila drugim:

"Nimajo vsi učenci besednjak, ki bi natančno pojasnil, kaj vidijo. Lahko jim daste besedo banka (seznam besed), da izboljšajo svoj besednjak v svojem prostem govoru."

"Priporočam, da preizkusite nove stvari in nove načine ter se osredotočite na to, kaj je vaša organizacija izbrala za uporabo kot medije.

Ves čas poskušamo z novimi stvarmi, uporaba didaktičnih orodij pa bo v učilnici pomagala biti jasna.«

»Pred preizkusom tečajev v razredu natančno preberite navodila in spoznajte tudi vse nove aplikacije, če še niste seznanjeni z njimi.«

"Projektu, kot je ta, vedno reci da. To je bila fantastična in poučna izkušnja."

## 10.2 Ocenjevalno poročilo Družba, državljanstvo, tehnološka skupina

### 10.2.1 Tečaj 1

Udeleženci so prejeli dve različni anketi. Ena za študente in ena za učitelje. Skupaj smo zbrali odgovore 20 študentov: vsi odgovori so prišli

iz OŠ Olge Meglič in noben iz SOSU Østjylland, Esbjerg Realskole in Kópavogsbær. Bilo je 5 odgovorov učiteljev.

Študentom je bil tečaj 1 všeč. Povprečna ocena je bila 4,05 (1-ne na vse, 5-veliko).

Učenci senaučijo nekaj novega, v 4,45 (1-nič, 5-veliko). Vsi učenci so označili odgovore od 3-5, kar pomeni, da so se vsi naučili nekaj novega, 55% se je veliko naučilo.

85 % učencev se je srečalo s podobnim pristopom učitelja med šolskim poukom.

Učenci so za izdelavo videoposnetkov uporabljali različne programe/aplikacije. 45% uporabljeni iMovie, 25% Cap Cut in 30% uporablja nekatere druge programe/aplikacije.

74 % študentov ne bi spremenilo 1. tečaja. Drugi so imeli nekaj predlogov:

"več uporabe IKT"

"Ni mi bilo všeč snemanje videa o sebi"

"Ni mi bilo všeč snemanje videa o sebi"

### 10.2.2 Tečaj 2

Zbrali smo 36 odgovorov študentov, ki sodelujejo v pilotni fazi. Odgovore je zagotovilo 18 dijakov iz Esbjerg Realskole in 18 iz OŠ Olge Meglič in noben iz SOSU Østjylland in Kópavogsbær.

Študentom je bil tečaj 2 všeč malo manj kot 1. tečaj. Povprečna ocena je bila 3,47 (1-ne, 5-a lot).

Učenci so se med 2. tečajem naučili nekaj novega. Povprečna ocena je bila 3,33 (1-nič, 5-a lot).

Motivacija za učenje med tečajem 1 je bila dobra. Povprečna ocena študentov je bila 4,4 (1-revna, 5-odlična).

Povprečna ocena za dojetanje študentov za učni izid je bila 4,2 (1- revna, 5-odlična). Vsi učenci so izbrali odgovore od 2 do 5, nihče pa ni izbral 1 (slabo učni izid).

Učenci prepoznajo pomen IKT v šoli. Povprečna ocena je bila 4,2 (1-ne na vse, 5-a lot).

55,6 % dijakov med šolskim poukom ni nikoli naletelo na podoben pristop učitelja.

Učenci so mislili, da jim bo tudi delo na terenu koristilo pri razumevanju določenega zgodovinskega obdobja, namesto da bi le predavali v učilnici. Povprečna ocena je bila 3,67 (1-ne, 5-a lot).

Motivacija za učenje je bila dobra, v ocenah 3,47 (1- revna, 5-odlična). Njihovo dojetanje učnega izida je bilo dobro. Povprečna ocena je bila 3,61 (1- revna, 5-odlična).

Študentjese tudi prepoznali, kako pomenska je uporaba IKT v šolah.  
Povprečna ocena je bila 3,92 (1-ne na vse, 5-a lot).

94,4 % študentov ne bi spremenilo 2. tečaja. Drugi so imeli nekaj idej:

"več spletnega izobraževanja"

"več spletnih kvizov (kot je Kahoot...)"

### 10.2.3 Povratne informacije učiteljev

»Iz tega projekta sem se veliko naučil. Večinoma na področju vključevanja novih (digitalnih) oblik poučevanja. Dal pa sem jim tudi veliko svobode, da se učijo in ustvarjajo svoje naloge, zato sem bil le vodnik.«

"Pozitivna izkušnja. Tako jaz kot učenci smo uživali, da smo bili del projekta. V tem primeru pa samo izbor projekta."

"Testiranje materialov je bilo zame malce krot. Naši osnovni izobraževalni tečaji so kratki tečaji, ki trajajo približno 5 mesecev. V februarju-marcu nisem imel predvidenega poučevanja ustrezne študentske skupine. Zato tudi v tem obdobju ni bilo mogoče preizkusiti in ovrednoteti s študenti.«

"Ta izkušnja je bila res dobra in zanimiva."

"Dobro je šlo in študent je dobro sodeloval."

Učitelji so se naučili nekaj novega: "Da so učenci sposobni veliko več, kot si mislim."

"Dobri govori o razlikah v razredu. Njihov pristop k uporabi digitalnih sredstev je močan in dostop do njih je enostaven. Ne rabijo časa, da se seznanijo z novim orodjem. Pomembno je, da aktiven sodelujeta tudi v procesu."

"Naučil sem se, kako druge države opravijo svoje delo v šoli glede šolskih nalog in ocenjevanja svojih učencev."

"Veliko sem se naučil o mojih učencih."

Težave: "Največji problem, ki sem ga imel, je bil, da sem učence motiviral, da naredijo video o sebi, saj se nočejo snemati in ga potem pokazati nikomur."

"Brez težav. Pomembno je, da ste dokazano, da preživite čas in se vključite v razpravo o tem, kako je mogoče razumeti kulturo, sicer bo za študente izziv, da bodo še naprej potekali. Čas za polno pot je dolg, ampak očitno, da daje največ... vendar je izziv imeti čas za celoten potek. Zato je dobro, da je mogoče izbrati naloge in tečaj prilagoditi lastnemu razredu"

»Materiale sem testiral jeseni leta 2022, vendar so te skupine študentov zdaj napredovale v izobraževanju. Zato z njimi ne morem oceniti.«

"Prišel sem tako pozno in potreboval sem čas, da sem se zanesel v projekt. Prav tako je bilo težko leto v poučevanju v šoli pri nas, tako da je bil čas res omejen za vse projekt, zaradi drugih težav. Prav tako je bilo veliko kadrovskih problemov in premožnih osebja, ki so naš načrt izvlečejo iz okna."

En učitelj bi se spremenil: "Način organiziranja projekta."

"Upam, da so nekateri drugi učitelji imeli dobre izkušnje z pilotiranjem."

"Mogoče se bolj osredotočite na učenje učencev, kako narediti dober video."

Kaj bi učitelji priporočali drugim:

"Naredite tečaj več dni, namesto da bi ga zmleli v en dan. Dajte prednost, vključno z aktivnim delom tečaja. Zaradi časa je bilo to izvlečen." In

"Bodite prepričani, da imate čas, da imajo tudi priložnost, da pridobijo novo znanje preko find2learn."

»Ne bojte se študentom dati težke naloge, ki jih lahko naredijo in uporabljati digitalne tehnologije, kar lahko pogosto olajša in bolj zanimivo lekcijo.«

"Priporočam sodelovanje pri delu v programu Erasmus. Veliko se boste naučili."

### 10.3 Ocenjevalno poročilo Praktična skupina

#### 10.3.1 Tečaj 1

Udeleženci so prejeli dve različni anketi. Ena za študente in ena za učitelje. Skupaj smo zbrali odgovore 43 dijakov: 26 iz OŠ Olge Meglič, 15 iz Esbjerg Realskole, 2 iz SOSU Østjylland in 0 iz Kópavogsbær. Učitelji so odgovorili na 2 odgovora.

Študentom je bil tečaj 1 všeč. Povprečna ocena je bila 4,28 (1-ne, 5-veliko).

Študenti se naučijo nekaj novega, vendar ne veliko, v 3,05 (1-nič, 5-veliko). 23% študentov se nauči nič ali zelo malo med tečajem 1.

58% učencev je to, da med šolskim poukom nikoli ni naletelo na podoben pristop učitelja. Niti med učenjem na daljavo ali spletnim izobraževanjem med zaklepanjem covid-19.

88% študent uporablja Cap Cut aplikacijo za izdelavo video, 9% uporablja iMovie in en študent uporablja drugo aplikacijo.

Motivacija za učenje med tečajem 1 je bila dobra. Povprečna ocena študentov je bila 3,91 (1-revna, 5-odlična).

Povprečna ocena za dojetanje študentov za učni izid je bila 3.53. Skoraj 21 % študentov se je počutilo slabo ali nekoliko nad slabo učno razplet. Morda so bolj vajeni različnih učilnih strategij.

88 % študentov ne bi spremenilo ničesar o 1. tečaju. Drugih 12 % je imelo nekaj predlogov:

"Drugi niso govorili angleško."

"Za projekt smo imeli zelo malo časa. Mislim, da bi bile naše izkušnje in projekt boljši, če ne bi bili tako hiteti.«.

"Različni člani ekipe"

"Video"

"Spremenili smo kontekst, da bi bili več o starejših in dejavnostih v starejše"

### 10.3.2 Tečaj 2

Zbrali smo 30 odgovorov študentov, ki sodelujejo v pilotni fazi. Vse odgovore so zagotovili učenci OŠ Olge Meglič.

Študentom je bil tečaj 2 bolj všeč kot 1. tečaj. Povprečna ocena je bila 4,4 (1-ne na vse, 5-a lot).

Učenci se med 2. tečajem niso naučili ničesar novega. Povprečna ocena je bila 2,77 (1-nič, 5-a lot).

63 % učencev se je v času pouka srečalo s podobnim pristopom učitelja.

62,5 % študentov ne bi spremenilo 2. tečaja. Drugih 37,5 % študentov je imelo nekaj idej:

"Več razdalje med točkami in več točkami."

Učenci prepoznajo pomen IKT v šoli. Povprečna ocena je bila 4,12 (1-ne na vse, 5-a lot).

Vsi učenci so uporabili Turf Hunt aplikacijo krzno to vajo.

Motivacija za učenje je bila dobra, v ocenah 4,17 (1-revna, 5-odlična).

Medtem ko so učenci odgovorili, da se niso naučili ničesar novega, je bilo njihovo dojetanje o učnem izidu dobro. Povprečna ocena je bila 3,67 (1-revna, 5-odlična). Ker so učitelji uporabili znano temo in poskušali uporabiti drugačno metodo poučevanja.

Študentjese tudi prepoznali, kako pomenska je uporaba IKT v šolah. Povprečna ocena je bila 4,33 (1-ne na vse, 5-a lot).

"Dlje"

"Več vaj"

"Daljša razdalja med točkami"

"Voda na koncu"

"Več točk za obisk"

"Različna vprašanja"

"Da bi aplikacija delovala brez težav"

### 10.3.3 Povratne informacije učiteljev

"Bilo je malodrugачe, kot sem navajenih. Študenti običajno ne uporabljajo telefonov med mojimi p.E. razredi. Bilo je nekaj novega in vznemirljivega za oba, moje študente in jaz. Kot učitelji se moramo naučiti uporabljati IKT v našo korist. In študenti se morajo naučiti, kako pravilno uporabljati svoje pametne telefone ali tablične računalnike v izobraževalne namene, razen samo igre na srečo in drsenje po drugih družbenih straneh."

"Bilo je zelo dobro. To je bilo enostavno narediti s študenti in učenci so radi uporabljali tehnologijo"

Nekateri učitelji so se naučili nekaj novega: »Urejanje videoposnetkov in kako motivirati dijaka z uporabo aplikacij na svojih telefonih.«

Drugi so se naučili "nič novega".

Težave:

"Bilo je nekaj običajnih tehničnih težav z TurfHunt."

»Težava je bila v tem, da se je veliko dijakov osredotočilo na izdelavo videoposnetkov in ne na vsebine in za učenje predmeta. Veliko energije je bilo na videu."

Priporočila drugim učiteljem:

"Ne bojte se uporabljati IKT v vaših razredih. Najprej načrtujte in poskusite doma, vendar vključite svoje študente v prve korake za povratne informacije in "tehnično podporo".

"Prepričajte se, da imajo vsi učenci kaj delati, medtem ko drugi urejajo video, da se vsako telo nekaj nauči."

## 10.4 Ocenjevalno poročilo Znanost ali matematični skupini

### 10.4.1 Tečaj 1

Udeleženci so prejeli dve različni anketi. Ena za študente in ena za učitelje. Skupaj smo zbrali odgovore 20 študentov: vsi odgovori so prišli iz Esbjerg Realskole in noben iz SOSU Østjylland, OŠ Olge Meglič in Kópavogsbær. Bili so 4 odgovori učiteljev.

Študentom je bil tečaj 1 všeč. Povprečna ocena je bila 3,55 (1-ne na vse, 5-veliko).

Učenci se naučijo nekaj novega, vendar ne veliko, v 2,65 (1-nič, 5-veliko). 45% študentov se nauči nič ali zelo malo med 1. tečajem.

60 % dijakov, ki so se med šolskim poukom srečali s podobnim pristopom učitelja.

90 % študentov ne bi spremenilo 1. tečaja. Drugih 10 % je imelo nekaj predlogov:

"Samo mislila sem, da je dolgočasno in da nimamo dovolj časa, da bi opravila svojo nalogo in iz tega razloga mi tudi ni bila všeč. Menil sem tudi, da potrebuje strukturo na način, da bi pritegnil pozornost predvsem zame, ker mi le ni pritegnila pozornosti, ker mi je bilo tako dolgčas in se mi zdi kot nekaj, kar sem se naučil v 2. razredu"

"če je bilo v daljšem obdobju, ker mislim, da je bilo prepozno časa za vse to"

### 10.4.2 Tečaj 2

Zbrali smo 49 odgovorov študentov, ki so sodelovali pri pilotnem fazi. Odgovore je zagotovilo 17 študentov iz Esbjerg Realskole in 32 iz OŠ Olge Meglič in noben iz SOSU Østjylland in Kópavogsbær.

Študenti morajo za vse vpletene določiti nekaj pravil o spletnih skupnostih. Povprečna ocena je bila 3,95 (1-ne na vse, 5-a lot). Niti en študent ni mislil, da ne pomaga določiti nekaterih pravil.

Motivacija za učenje med tečajem 1 je bila dobra. Povprečna ocena študentov je bila 3,55 (1-revna, 5-odlična).

Povprečna ocena za dožemanje študentov za učni izid je bila 3,25 (1- revna, 5-odlična). Vsi učenci so izbrali odgovore od 2 do 4, a noben ni izbral 1 ali 5.

Učenci prepoznajo pomen IKT v šoli. Povprečna ocena je bila 3,75 (1-ne, 5-a lot).

Študentom je bil tečaj 2 bolj všeč kot 1. tečaj. Povprečna ocena je bila 4,06 (1-ne, 5-a lot).

Učenci senaučijo nekaj novega, medtem ko na 2. tečaju. Povprečna ocena je bila 3,65 (1-nič, 5-a lot).

73 % dijakov se je v času pouka srečalo s podobnim pristopom učitelja.

Študentje so mislili, da je brainstorming v spletnih skupinah HLC koristno. Povprečna ocena je bila 4,27 (1-ne, 5-a lot).

Motivacija za učenje je bila dobra, v ocenah 3,96 (1-revna, 5-odlična). Njihovo dojetje učnega izida je bilo dobro. Povprečna ocena je bila 3.86 (1-revna, 5-odlična).

Študent je tudi prepoznal, kako pomenska je uporaba IKT v šolah. Povprečna ocena je bila 4,14 (1-ne na vse, 5-a lot).

89,8 % študentov ne bi spremenilo 2. tečaja. Drugih 10,2 % študentov je imelo nekaj idej:

"V tem tečaju sem potreboval nekaj, kar bi mi lahko dalo motivacijo za tečaj"

"Mogoče malo več razlage"

"Mogoče, da lahko imaš malo skupino, ne veliko skupino, ampak tudi ne malo skupino, ker če so skupine prevelike, tega ne moreš ugotoviti, saj je morda manj nalog kot udeležencev v skupini."

"več kvizov v telefonih"

"prijazno in udobno"

#### 10.4.3 Povratne informacije učiteljev

"To je bila res dobra izkušnja, kjer so mi potrdili, da je pristop k poučevanju s hibridnim pristopom res dober."

"Bilo je zelo zanimivo, saj se je razlikovalo od običajnega dela."

"Prišel sem pozno v projekt, vendar se je vse počutilo zelo lepo organizirano."

"Zanimiva in zabavna."

Učitelji so se naučili nekaj novega: »Da morate biti potrpežljivi, dokler se učenci ne počutijo samozavestno v pristop. Ampak tudi koliko možnosti imate kot učitelj s hibridnim pristopom. To velja za razlikovanje in niviranje nalog in skupinskih sestav. Učitelju daje tudi zelo dober in viden občutek za učne rezultate učencev in zagotavlja dobre pogoje za povratne informacije in povratne informacije."

"Naučil sem se, da učenci zelo dobro sodelujejo na spletu."



"Nova orodja za poučevanje, ki jih bom uporabljala v prihodnosti in drugačen pristop k izobraževanju fizike v drugih državah."

"Premisliti iz škatle in poskusiti nove stvari."

Učitelji niso zaznali težav.

"Nekaj se naučiš vsakič, ko preizkusiš tečaj, in tukaj je pomembno, da učitelj odseva, ocenjuje in redesignira."

"Morda bi malo prilagodil nalogo, da bi bila za učence bolj zahtevna."

"Težko rečem, odkar sem se pridružil kot nadomestek, so moje izkušnje zelo dobre."

Kaj bi učitelji priporočali drugim:

"Vsekakor bi priporočil hibridni pristop k uvajanju tehnologije v učne situacije."

»Da nalogo prilagodijo lastnim željam, a še vedno ohranijo del, kjer študentje sodelujejo v skupinah in na spletu.«

Učiteljska pomoč.

## 11 Sklicevanja

Bates, A.W. (2019): Poučevanje v digitalni dobi – druga izdaja. Vancouver, B.C.: Tony Bates Associates Ltd. Pridobljeno iz

<https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>

Baym, N.K. (2015). Osebne povezave v digitalni dobi. Polity press

Bell, P. & Baumgartner, E. (2002): Kaj bomo naredili z oblikovalskih načeli? Načela oblikovanja in načelna praksa oblikovanja. Dokument, predstavljen na letnem srečanju ameriškega izobraževalnega raziskovalnega združenja, New Orleans.

Bundsgaard, J. Pettersson, M. & Puck, R (2014): Digitale kompetencer - It i danske skoler i et internationalt perspektiv. Aarhus Universitetsforlag

Harasim, L. (2017): Učna teorija in spletne tehnologije – druga izdaja. Routledge. <https://www.routledge.com/Learning-Theory-and-Online-Technologies-2nd-Edition/Harasim/p/book/9781138860001>

Leschly, Kjølgaard & Veiergang (2020): Magistrska naloga: Didaktična oblikovalska načela za hibridne poklicne učne skupnosti - Ko digitalne tehnologije širijo timsko delo učiteljev, 2020. (Ublcation na voljo samo v danskem)Splet : [https://projekter.aau.dk/projekter/da/studentthesis/didaktiske-designprincipper-til-hybride-professionelle-laeringsfaelleskaber--naar-digitale-teknologier-udvider-laerernestteamsamarbejde\(1063d4f5-31b8-4532-821b-f10a39de20bf\).html](https://projekter.aau.dk/projekter/da/studentthesis/didaktiske-designprincipper-til-hybride-professionelle-laeringsfaelleskaber--naar-digitale-teknologier-udvider-laerernestteamsamarbejde(1063d4f5-31b8-4532-821b-f10a39de20bf).html)

Redecker, C. & Punie, Y. (2017): Evropski okvir za digitalno usposobljenost <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fcc33b68-d581-11e7-a5b9-01aa75ed71a1/language-en>

Laurillard, D. (2012): Poučevanje kot oblikovalska znanost - gradnja pedagoških vzorcev za učenje in tehnologijo. Routledge

Levinsen, K.T. & Sørensen, B.H. (2014): Didaktisk design – digitale læringsprocesser [Didactic design - digital learning processes]. Didaktikserien (Ta publikacija je na voljo samo v danščini, za angleški uvod avtorjev, poglejte tukaj: <https://vbn.aau.dk/en/publications/teachers-learning-design-practice-for-students-as-learning-design> )

University College London (2017): ABC (Arena Blended Connected) načrt kurikuluma (Spletna stran z materiali delavnice). Univerza v Londonu; Spletni dnevnik skupine za digitalno izobraževanje: <https://blogs.ucl.ac.uk/digital-education/2015/04/09/abc-arena-blended-connected-curriculum-design/>

Wenger, E. (1999): Skupnosti prakse - Učenje, pomen in identiteta. Cambridge University Press

Wenger, E. White, N. & Smith, J.D. (2009): Digitalni habitati: stewarding tehnologija za skupnosti. CPsquare.