

Praktični Vodnik za Spletno Izobraževanje

"Skills for High Quality Online
Education"



Ta publikacija je rezultat Erasmus plus projekta Skills for High-Quality Online Education (2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510). Besedilo in slike publikacije se lahko brez predhodnega dovoljenja posameznega partnerja reproducirajo, shranjujejo v sistem za pridobivanje podatkov ali prenašajo v kakršni koli obliki ali na kakršen koli način, elektronsko, mehansko, s fotokopiranjem, snemanjem ali kako drugače, samo v nekomercialne namene in za namene usposabljanja. Pri razmnoževanju navedite izvirno gradivo in avtorje. Za komercialno razmnoževanje in vsa druga vprašanja v zvezi s to publikacijo se obrnite na:

Raquel Lombardi: raquel.lombardi.acss@gmail.com

Različico PDF v portugalskem, romunskem, bosanskem, slovenskem, bolgarskem, turškem in španskem jeziku lahko prenesete z družbenih medijev projekta in družbenih medijev partnerjev.

Financira Evropska unija. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorjev in ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali Izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Evropska unija in agencija EACEA ne moreta biti odgovorni zanje.

Kazalo

Dobre Prakse

1. Nosilci Zapiskov
2. Zagotavljanje sodelovalnega delovnega okolja za študenti
3. Postsinhroni nadzor in povratne informacije
4. Aktivno vključevanje učencev pri sooblikovanju dejavnosti
5. Samonadzor
6. Orodja za ustvarjanje in risanje v razredu
7. Upravljanje s časom (za učitelje)
8. Čas je za oceno / Wiseflow / Googlovi obrazci
9. Internetna orodja zunaj izobraževanja
10. Spletni tečaj eSafety Label eTwinning
11. Popravna šola ARE
12. SELFIE
13. Pristop ADDIE
14. Podpora učiteljem prek spletnih diskusijskih skupin
15. E-knjižnica z učbeniki
16. Izobraževalni projekt "Veselje do praznikov"
17. Gamifikacija za regulacijo učenja in formativno ocenjevanje
18. Canva

19. Spletne platforme za ustvarjanje vsebine
20. Google Drive
21. Platforme za kombinirano učenje in HyFlex
22. Akademija "Učitelji prihodnosti"
23. Uporaba MOOC v šolah
24. Vključevanje študentov z elektronskim medsebojnim pregledovanjem
25. Discord (za izobraževanje)

Bad Practices

1. Oblikovanje, ki ni osredotočeno na študente
2. Učne ure na Whatsapp
3. Napačno ocenjevanje
4. DynEd
5. Elektronska pošta kot sredstvo komuniciranja

Uvod

Kakovost spletnega poučevanja in učenja neposredno vpliva na pridobivanje šolskih kompetenc učencev. Med pandemijo COVID-19 so bile številne šole prisiljene izvajati svoje dejavnosti prek spleta z malo ali nič priprav, kar je povzročilo zmanjšanje kakovosti teh dejavnosti in posledično zmanjšanje možnosti, da učenci pridobijo kompetence, določene v učnem načrtu.

Končni cilj je pomagati učiteljem in učencem pri izvajanju spletnih dejavnosti poučevanja/učenja, ki učinkovito preprečujejo izgubo znanja in izboljšujejo rezultate učencev. To bomo dosegli z zagotavljanjem virov in usposabljanjem učiteljev in učencev za učinkovito izvajanje dejavnosti spletnega poučevanja/učenja.

V tej knjižici bomo opredelili primere dobrih in slabih praks na ravni EU za spletno šolanje, da bi ugotovili, kaj je bilo dobro in kaj ne, ter ponudili podporo učiteljem in učencem za izboljšanje prakse spletnega poučevanja/učenja.

Ta priročnik lahko uporabljajo številni vzgojitelji/učitelji, vendar je najbolj primeren za učitelje otrok, starih od 9 do 15 let.

Dobre Prakse



"Najgloblje besede bodo ostale neprebrane, če učenca ne boste pritegnili k učenju. Ne moreš jim videti v oči, da bi vedel, ali so jo razumeli, zato ... recimo ga pokažite, napišite, predstavite in povežite z dejavnostjo." - James Bates

Nosilci zapiskov

VIRI:

1. [MH Education](#)
2. [OSU](#)
3. [Understood.org](#)
4. [Landmark.edu](#)

OPIS

Zaradi pandemije COVID 19 smo bili prisiljeni prilagoditi naše osebne učne ure na način poučevanja na daljavo.

Ta položaj ima svoje prednosti in slabosti.

Možnost nadaljevanja pouka je pozitiven vidik, vendar se včasih učenci lažje zamotijo in izgubijo.

Mnogi učenci težje "gledajo" pouk prek videoprenosa kot v učilnici v živo. Težko se je osredotočiti, občutiti povezanost, obdelati informacije in prepoznati ključne ideje.

Ena od koristnih dejavnosti, ki smo jo razvili, je uporaba beležk pri vsaki učni uri. Glavna naloga zapisovalca je, da si pri vsaki uri dela urejene, čitljive ali natipkane zapiske in da kopijo teh zapiskov posreduje učencem. Odgovornost zapisovalca je, da je redno pozoren pri pouku in da pripravlja zapiske.

Med predavanji bo učitelj študentom dodelil različne dele razlage. Težavnost se lahko razlikuje glede na različne naloge in razlage; tako lahko o učencih zapišete, kaj zmorejo, in jih vključite v proces.

Učenci si zapiske naredijo v skupnem Googlovem dokumentu, tako da lahko do njih vsi zlahka dostopajo.

UGODNOSTI

Študenti:

- Če se nekdo ne more udeležiti ene od lekcij, ima možnost, da si ogleda zapiske.
- Pozorni morajo biti na pravilno zapisovanje.
- S tipkanjem zapiskov se izognemo: kaligrafskim nesporazumom, izgubi zapiskov (ker so shranjeni na spletu) in odpadnemu papirju (okolju prijazno).

Učitelji:

- Prepričajte se, da imajo vsi učenci pravilne zapiske vsake lekcije.
- Popraviti in nadzorovati morajo le en dokument, namesto da bi posebej nadzirali zapiske učencev.

KLJUČNO

Odgovornost zapisovalcev je, da delajo urejene, čitljive ali natipkane zapiske.

Z uporabo beležk učitelji zagotovijo, da imajo kakovostne zapiske o vsaki učni uri.

Poleg tega imajo učenci dostop do pravih in popolnih zapiskov, kadar koli jih potrebujejo.

Je tudi učinkovito orodje za ohranjanje zavzetosti in osredotočenosti učencev.

Vpisane opombe so vedno čitljive in dostopne, saj so shranjene na spletu.

To je tudi okolju prijazna metoda.

TEŽAVE/KLJUČNE BESEDE

Pomanjkanje uporabnih razrednih zapiskov, Papirnati odpadki, Zapiski, Digitalni, Pravilno, Okolju prijazno

Zagotavljanje sodelovalnega delovnega okolja za študente

VIRI:

1. popplet.com
2. explaineverything.com
3. ca.padlet.com
4. info.flipgrid.com

OPIS

Sodelovalno in sodelovalno učenje sta načina poučevanja, pri katerih vrstniki sodelujejo pri učni nalogi s ciljem, da bi vsi udeleženci imeli koristi od interakcije.

Padlet, flipgrid, Popplet, Explain Everything Whiteboard in številne druge so primeri aplikacij, ki jih lahko uporabite za ustvarjanje dejavnosti, pri katerih morajo učenci sodelovati in/ali sodelovati. Ta orodja omogočajo sodelovanje v spletni učilnici in učencem omogočajo opravljanje nalog, interaktivne razprave, skupne dejavnosti in raziskovanje spletnih učnih virov.

Sodelovanje učencev pomaga razviti višjo raven razmišljanja, ustnega sporazumevanja, samoupravljanja in vodstvenih spretnosti. Krepi samozavest, vztrajnost, ohranjanje znanja in odgovornost učencev. Raziskave kažejo tudi, da so aplikacije za sodelovanje za učence izboljšale razvoj mišljenja in komunikacije višjega reda ter okrepile njihove vodstvene sposobnosti.

UGODNOSTI

Študenti

- Razvija avtonomijo učencev.
- Razvija veščine sodelovanja.
- Učencem omogoča večjo vključenost in nadzor nad učenjem, kar jim pomaga postati "vseživljenjski učenci".
- Poveča zavzetost.
- Povečujejo zadržanost, samozavest in odgovornost.

Učitelji

- Aktivno sodelovanje učencev.
- Poveča vključenost učencev.
- Razvijanje in izvajanje interaktivnih dejavnosti, osredotočenih na učence.

KLJUČNO

Ne glede na to, ali učenci in učitelji sedijo v razredu ali se povezujejo na daljavo od doma, lahko zanesljive rešitve za digitalno sodelovanje učiteljem omogočijo, da navdihujejo, učencem pa dajo orodja za učenje. Uporaba teh orodij in aplikacij učencem omogoča skupno delo, ki spodbuja sodelovanje in medsebojno pomoč.

TEŽAVE/KLJUČNE BESEDE

Učenci bolj sodelujejo pri nalogah, kar povečuje njihovo odgovornost in izboljšuje ohranjanje znanja.

Skupno delo, veščine sodelovanja, sodelovanje, aktivna udeležba, višja raven razmišljanja.



Postsinhroni nadzor in povratne informacije

VIRI

1. [MH Education](#)
2. [Understood.org](#)
3. [Landmark.edu](#)

OPIS

Ko delate na daljavo, je komunikacija še toliko bolj pomembna. Pomembno je, da redno preverjamo potrebe naših učencev in smo pripravljeni biti prilagodljivi in se odzvati na njihove težave.

Ko niste skupaj v razredu, ni tako enostavno preverjati čustvenega in telesnega počutja učencev. V poučevanje in učenje je treba vključiti čas za zmanjševanje socialne izolacije ter podpiranje občutka povezanosti in pripadnosti.

Učence spodbujamo, da nas kontaktirajo, če imajo težave z vsebino, tehnologijo ali urniki.

Da bi ustvarili podporno spletno skupnost, ostajamo povezani 20 minut po sinhronih spletnih srečanjih, da imajo učenci možnost stopiti v stik z nami, deliti svoja mnenja ter pridobiti individualni nadzor in povratne informacije.

Vsi vemo, da je učenje družabno. Vzpostavljanje te vezi z učenci pozitivno vpliva na njihov proces pridobivanja znanja.

UGODNOSTI

Študenti

- Če po predavanjih ostanejo na voljo nekaj dodatnih minut, lahko študenti komunicirajo z učiteljem v bolj zasebnem okolju.
- Motivacija in predanost se bosta povečali.
- Podpira jih spletna skupnost, ki jim je v oporo.

Teachers:

- Zagotavljanje podpore za izboljšanje učnega procesa je del naših dolžnosti kot učiteljev; ta praksa nam to omogoča.

KLJUČNO

Da bi ustvarili podporno spletno skupnost, ostajamo povezani 20 minut po sinhronih spletnih srečanjih, da imajo učenci možnost stopiti v stik z nami, deliti svoja mnenja ter pridobiti individualni nadzor in povratne informacije.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

With this kind of practice, we avoid the isolation students may feel in an online learning environment.

Povezovanje, komunikacija, motivacija, nadzor, povratne informacije, povezanost in spodbujanje.

Aktivno vključevanje študentov pri sooblikovanju dejavnosti

VIRI:

1. es.liveworksheets.com/
2. wizer.me/
3. arvr.google.com/tourcreator/
4. quizlet.com

OPIS:

Aktivno učenje pomaga učencem, da postanejo "vseživljenjski učenci".

Pri aktivnem pristopu k učenju ne gre le za vsebino, temveč tudi za proces. Ta pristop razvija avtonomijo učencev in njihovo zmožnost učenja ter jim omogoča večjo vključenost in nadzor nad učenjem.

Spodbujajte študente k sooblikovanju učnih dejavnosti. Če učencem omogočite, da spremenijo naloge, ki jim jih določijo učitelji, in prilagodijo učno okolje, priporočena orodja in vire ter delovne odnose, bo to povečalo njihovo zavzetost in spodbudilo samoregulacijo.

Učenje s produkcijo in sooblikovanjem, pri katerem morajo učenci izdelati izdelek, ki ga določi učitelj, učenca ne bo motiviralo z odzivom učitelja, temveč s produkcijo javnega izdelka.

Produkcija lahko vključuje: pisanje bloga, razvijanje modelov ali artefaktov, video ali avdio predstavitve, e-portfolije, načrtovanje konceptov in pisanje.

Primeri aplikacij, s katerimi lahko učenci ustvarjajo ali sooblikujejo dejavnosti, so: Quizlet, interaktivni delovni listi (Wizer. me, Live Worksheets) in podobno.

UGODNOSTI

Študenti

- Aktivno vključevanje učencev.
- Spodbuja samoregulacijo.
- Razvija avtonomijo učencev in njihovo sposobnost učenja.
- Aktivno sodelovanje učencev

Učitelji:

- Aktivno sodelovanje učencev.
- Poveča vključenost učencev.
- Razvijanje in izvajanje interaktivnih dejavnosti, osredotočenih na učence.
- Vloga učitelja je, da učenca usmerja in spremlja njegov učni proces.
- Učitelju pomaga ustvariti nepozabne dejavnosti v razredu.

KLJUČNO

Z vključevanjem učencev v sooblikovanje učnih dejavnosti in njihovim aktivnim sodelovanjem v učnem procesu bomo učencem omogočili, da razvijejo svojo avtonomijo in sposobnost učenja, izboljšali njihov odnos do učenja in povečali njihovo zavzetost.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

- Učitelj ni več središče znanja in odgovoren za učenje.
- Učenci ne sprejemajo informacij pasivno.

Aktivno učenje se oddaljuje od poučevanja, osredotočenega na učitelja, ki je precej nizkotehnološko in se pogosto zanaša na učbenike in delovne zvezke namesto na računalnike.

Samonadzor

VIRI:

1. [MH Education](#)
2. [Understood.org](#)
3. [Landmark.edu](#)
4. [Timeshigher Edu](#)

DESCRIPTION

Bistveno je, da sistem za upravljanje učenja učencem omogoča spremljanje njihove uspešnosti in učnega procesa ter jim daje čas za razmislek.

Kot strategijo za spodbujanje kritičnega razmišljanja o tem, kako izboljšati upravljanje časa in študijske navade, pripravimo dokument za samokontrolo, kot je na primer Googlov list, s kontrolnim seznamom datumov za oddajo nalog. Zato učenec lažje ve, kdaj in katere dejavnosti mora opraviti. V dokumentu je tudi prostor, kjer učenci napišejo kratko analizo o dosedanjem poteku učnega procesa v enoti.

V spletnem izobraževanju je ključnega pomena stalno ocenjevanje, zato je zbiranje informacij ključnega pomena. To pomeni, da je treba opredeliti ključne kazalnike ter vzpostaviti način njihovega merjenja in nadzora.

Uporaba tega dokumenta za samokontrolo omogoča učencem, da so bolj samostojni, da zbirajo dokaze o svojem učenju in o njem razmišljajo, učitelju pa, da lažje spremlja ta proces.

UGODNOSTI

Študenti

- Učenec lažje ve, kdaj in katere dejavnosti mora opraviti.
- Učencem omogoča večjo samostojnost.
- Učencem omogoča, da zbirajo dokaze o svojem učenju in o njem razmišljajo.

Učitelji

- Učitelj lažje spremlja učni proces in izvaja sprotne ocenjevanje.

KLJUČNO

Uporaba dokumenta za samokontrolo s kontrolnim seznamom datumov nalog in prostorom, kjer učenci napišejo kratko analizo o tem, kako poteka učni proces v enoti, omogoča učencem, da so bolj samostojni pri zbiranju dokazov o svojem učenju in razmišljanju o njem, učitelju pa, da olajša spremljanje procesa.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Učenci se zavedajo svojih nalog in se tako izognejo zmedi in pozabljanju. Samokontrola, avtonomija, stalno ocenjevanje, kritično razmišljanje.

Orodja za ustvarjanje in risanje v učilnici

VIRI:

1. [Draw.io](https://draw.io)

OPIS

Številni učitelji so ugotovili, da je vključitev programske opreme za risanje, oblikovanje in tiskanje v učne načrte lahko odličen način, kako pritegniti učence in jih navdušiti za učenje. Ker je na voljo toliko različnih programov, je lahko odločitev, kateri je najprimernejši za vašo učilnico, zahtevna.

Pri izbiri programa za risanje v izobraževalne namene ne smete pozabiti na nekatere bistvene dejavnike.

- Upoštevajte starost in sposobnost učencev. Nekateri programi so namenjeni mlajšim učencem, drugi pa so primernejši za starejše učence. Prepričajte se, da bodo imeli kratko krivuljo učenja.
- Morate se odločiti, kakšne vrste risb naj bi učenci znali ustvariti. Želite, da znajo ustvariti preproste skice ali da znajo ustvariti kompleksnejše ilustracije, kot so diagrami in diagrami poteka?
- Prepričajte se, da je izbrani program združljiv z digitalnimi napravami, ki jih bodo učenci uporabljali. Če upoštevate te dejavnike, boste zagotovo izbrali program za risanje, ki bo ustrezal potrebam vaše učilnice.

Nekaj primerov orodij za ustvarjanje v izobraževanju:

- Draw.io - grafikon in skice risb
- Prezi: Prezi je odličen za učence, ki želijo končati dolgočasen in ponavljajoč se cikel PowerPoint, ki spremlja predstavitve v razredu. Prezi vključuje predloge, s katerimi je vsaka predstavitev lepa, prilagojena in izvirna tudi za učence brez oblikovalskega predznanja.
- Skice Tayasui - možnosti slikanja z akvareli, acikličnega slikanja ali ustvarjanja kompleksne, večplastne umetnosti. Umetniki so to aplikacijo že preizkusili, v galeriji pa je veliko primerov, kaj vse je mogoče doseči.
- Sketchup lahko učencem pomaga pri spoznavanju 3D geometrije, fizike in drugih znanstvenih konceptov. Poleg tega intuitivni vmesnik programa omogoča, da tudi majhni otroci zlahka ustvarijo zapletene modele.

UGODNOSTI

Študenti:

Orodja za risanje so lahko za učence v izobraževalnem sistemu velika pridobitev. Učencem lahko pomagajo vizualno predstaviti pojme, ki jih težko razumejo. Poleg tega lahko orodja za risanje učencem pomagajo, da si bolje zapomnijo informacije. Študije so pokazale, da se učenci, ki pri učenju novih konceptov uporabljajo orodja za risanje, kasneje lažje spomnijo informacij. Risanje namreč vključuje več čutov in ustvarja bolj živahen spomin.

Poleg tega lahko orodja za risanje uporabljamo tudi kot obliko izražanja. Učenci, ki imajo težave z verbalnim sporazumevanjem, lahko ugotovijo, da se lažje izražajo z umetnostjo. Uporaba orodij za risanje v izobraževanju prinaša številne prednosti, zato je treba učence spodbujati k njihovi uporabi.

Učitelji:

Učitelji lahko uporabijo orodja za risanje, da učencem učinkovito posredujejo svoje zamisli. Poleg tega, da služijo kot vizualni pripomoček, lahko risbe učiteljem pomagajo pojasniti zapletene pojme in jih narediti bolj razumljive za učence. Risanje se lahko uporablja tudi kot oblika ocenjevanja, saj lahko učitelji na ustvarjalen način ocenijo razumevanje učencev. Na splošno uporaba orodij za risanje v izobraževanju učiteljem zagotavlja vsestransko orodje, ki ga lahko uporabijo za izboljšanje poučevanja in učenja učencev.

KLJUČNO

Orodja za risanje so lahko dragocen dodatek k vsakemu učiteljevemu orodju. Učencem nudijo ustvarjalno sprostitev, poleg tega pa lahko pomagajo izboljšati komunikacijske sposobnosti in spretnosti reševanja problemov. Risarska orodja lahko ob učinkoviti uporabi izboljšajo izobraževalno izkušnjo učiteljev in učencev.

PROBLEMI/KLJUČNA BESEDILA

Potreba po vizualni predstavitvi informacij, spletno orodje

Vizualna predstavitev, diagrami, diagrami

Upravljanje s časom (za učitelje)

VIRI:

1. zaednovchas.bg/ti-me-management-teachers/

OPIS

Upravljanje časa je nedvomno ena od najdragocenejših veščin učitelja, s prehodom na hibridne in spletne oblike poučevanja pa postaja še dragocenejša. Nove oblike zahtevajo še več časa za učenje in prilagajanje, usklajevanje in sodelovanje s kolegi, učenci in starši ali reševanje nepričakovanih situacij. V zvezi s tem so na voljo strani z različnimi idejami, nasveti in strategijami, ki učiteljem pomagajo izboljšati njihovo prakso upravljanja časa. Zato imajo dovolj časa za vse (tako osebno kot poklicno), da se počutijo bolj samozavestno, mirno in srečno. To je namreč veliki cilj upravljanja časa - naučiti se nadzorovati in usmerjati naloge v času, ki ga imamo, in ne postati žrtve časa.

Stran vsebuje podroben opis, kako lahko učitelji ocenijo, načrtujejo in razporedijo čas, ki ga imajo na voljo, tako da bo najučinkovitejši glede na njihove obveznosti in delovno obremenitev. Objavljene so bile podrobne informacije o obstoječih aplikacijah, ki bi bile uporabne v tem procesu, in različne predloge. Te dodatne informacije in nasveti so razdeljeni v vsakem koraku, da bi natančno pojasnili, kdaj, kako in za kaj jih je mogoče uporabiti.

UGODNOSTI

Študenti:

Večino nasvetov za upravljanje časa za učitelje lahko uporabijo tudi učenci. Za študente je upravljanje časa prav tako bistvenega pomena za uspešno opravljanje vseh tekočih nalog, ne glede na različna okolja, v katerih se znajdejo med spletnim učenjem.

Učitelji:

Spretnosti za pravilno razdelitev časa in nalog učitelja so bistvenega pomena zaradi povečane ravni stresa, s katerim se sooča med spletnim učenjem. Z dobro razporeditvijo časa se možnost, da bi zamudili kakšno nalogo ali odgovornost, bistveno zmanjša. Po drugi strani pa se učitelji počutijo veliko bolje, če so dobro pripravljeni na situacije, ki se lahko pojavijo, če imajo dovolj časa za njihovo obvladovanje.

KLJUČNO

- zmožnost nadzora in krmarjenja po nalogah v času
- zmožnost ocenjevanja, načrtovanja in razporejanja časa, ki ga imamo na voljo
- zmožnost uporabe različnih aplikacij za učinkovito upravljanje svojega časa
- zmožnost uporabe različnih predlog za načrtovanje svojega časa
- zmožnost učinkovitejšega upravljanja svojih obveznosti in delovne obremenitve

PROBLEMI/KLJUČNA BESEDILA

- ne morete izpolniti vseh obveznosti in odgovornosti
- nimate dovolj časa za vse (osebno in poklicno)
- počutite se preobremenjeni z nalogami, ki jih je treba opraviti
- ne moremo narediti vsega, kar bi želeli nimamo jasne predstave o tem, kako smo preživeli dan

upravljanje časa, delovna obremenitev, učinkovitost, prakse, nasveti, strategije

Čas je za Oceno / Wiseflow / Googlovi Obrasci

VIRI:

1. zaednovchas.bg/vreme-za-otsenyavane/
2. uniwise.co.uk/wiseflow

OPIS

Ocenjevanje znanja učencev je pri spletnem učenju pravi izziv za učitelje. Zato so bile ustvarjene spletne strani, ki vsebujejo informacije po korakih o različnih možnostih, kako lahko učenci opravljajo in izvajajo spletne teste, spletne platforme za preverjanje znanja in več nestandardnih načinov, da je ocenjevanje bolj zabavno in zanimivo. Te informacije želimo dopolniti z več idejami, ki jih delijo drugi učitelji, da bi bile čim bolj koristne.

Informacije o platformah:

- je opisan korak za korakom
- kakšna je potrebna priprava
- kako opredeliti vprašalnik
- Katere možnosti je mogoče določiti vnaprej (čas nastopa učenca, datum izvedbe itd.)?
- Ustvarjalni načini preverjanja in ocenjevanja, nasveti, priporočila in prakse učiteljev v zvezi z ocenjevanjem pri spletnem učenju

Nekatere platforme učiteljem omogočajo, da v realnem času vidijo odgovore otrok.

WISEflow je ena vodilnih digitalnih platform za ocenjevanje, ki učiteljem pomaga poenostaviti celoten postopek ocenjevanja in hkrati zagotavlja dragocene informacije za izboljšanje učne izkušnje učencev. Učiteljem omogoča varno nalaganje digitalnih izpitov, kot so študentske naloge, na njihovo platformo ter ponuja številne funkcije in pripomočke za lažji in učinkovitejši postopek ocenjevanja. WISEflow je s preprostim vmesnikom za uporabo in zmogljivimi funkcijami idealna platforma za vse ustanove, ki želijo izboljšati svoj postopek ocenjevanja.

Googlovi obrazci so še ena platforma, s katero smo na šolski ravni delali dve leti. Obrazci so hitra metoda ocenjevanja, oblikovanja teme ali zagotavljanja povratnih informacij. Ustvarjeni so različni predmeti. Izberete lahko vrsto odgovora, časovni vir, učence, ki bodo odgovarjali, in oceno.

Študenti:

- Ocenjevanje študentov je bistvena povratna informacija o znanju in spretnostih, pridobljenih med spletnim učenjem. Če so testi zasnovani drugače in razburljivo, jih učenci bolj kot test doživijo kot igro ali kviz.
- WiseFlow je odličen primer uporabe umetne inteligence v izobraževanju. Vključuje tudi učnega pomočnika, ki učencem nudi prilagojeno vodenje in podporo. Programska oprema analizira podatke o učencih, da bi ugotovila, na katerih področjih so potrebne izboljšave, in zagotovi usmerjena priporočila.
- S programom WiseFlow lahko študenti kar najbolje izkoristijo svoj študij in so prepričani o svojih rezultatih.
- Orodje Google Forms je povezano s koledarjem z opomniki o rokih in možnostmi za nalaganje dokumentov in izpitov.
- V Googlovih obrazcih raznolikost elementov razvija mehanizme orientacije, osredotočanja in utrjevanja znanja, učenja upravljanja delovnega časa in pridobivanja hitrih povratnih informacij.

Učitelji:

- podrobna razlaga omogoča učiteljem, da izberejo najprimernejše orodje za potrebe učencev.
- delovni okvir za njegovo uporabo (kar učiteljem zagotavlja varnost pri delu in jim prihrani dragoceni čas).
- WiseFlow pomaga učiteljem spremljati napredek učencev, upravljati delovno obremenitev in ustvarjati poročila po meri. (prihranite čas z avtomatizacijo nekaterih bolj zamudnih opravil, povezanih s sledenjem podatkov o učencih)
- WiseFlow se nenehno posodablja z novimi funkcijami in izboljšavami, zato so učitelji lahko prepričani, da vedno uporabljajo najboljša možna orodja za pomoč pri svojem delu.
- WiseFlow is constantly being updated with new features and improvements, so teachers can be sure they're always using the best possible tools to help them in their job
- Googlovi obrazci omogočajo hitro ocenjevanje in možnost preverjanja čim večjega števila učencev, boljši nadzor nad prejetimi informacijami in pravilnostjo jezika.

KLJUČNO

- sposobnost vzpostavitve in uporabe različnih platform za ocenjevanje;
- sposobnost oblikovanja vprašanj in nalog za ocenjevanje;
- odkrivanje novih metod ocenjevanja znanja učencev.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

- pomanjkanje časa za pripravo;
- negotovost pri delu na spletu;
- potrebo po iskanju zanimivega in nestandardnega načina ocenjevanja učencev;
- potrebo po razvoju novih metod ocenjevanja.
- Roki
- Opomniki

Digitalni izpiti, Ocenjevanje, spletno učenje, platforme, vprašalniki, naloge, veščine, sposobnosti, varnost, upravljanje, roki, opomniki, digitalni izpiti, povratne informacije



Internetna Orodja Zunaj Izobraževanja

VIRI:

1. web2araclari.com/
2. twinspace.etwinning.net/122869/home

OPIS

Orodja Web 2 so bistvenega pomena za učitelje in študente, zlasti v procesu izobraževanja na daljavo, saj omogočajo sodelovanje, izmenjavo misli in znanja ter komunikacijo.

- Orodja Web 2 je brezplačna platforma, na kateri ljudje iščejo video predavanja in jih prostovoljno delijo.
- WEBA (Web-Academy) Projekt Web 2.0 Education Information Network je eTwinning projekt, ki se ukvarja z uporabo dveh spletnih orodij v izobraževanju.

UGODNOSTI

Študenti:

- našli koristne informacije o številnih videoposnetkih, povezanih z različnimi orodji Web 2,
- in se seznanili z novostmi o projektih,
- branje člankov na spletu,
- Preberite nekaj koristnih informacij o platformi eTwinning,
- seznam orodij web2 po namenu
- razvijajo svoje digitalne kompetence,
- delijo svoje izdelke s svojimi kolegi,
- se v projektu srečajo z učenci in učitelji iz različnih evropskih držav ter razvijajo svoje sporazumevalne spretnosti,

Učitelji:

- našli koristne informacije o številnih videoposnetkih, povezanih z različnimi orodji Web 2,
- in se seznanili z novostmi o projektih,
- branje člankov na spletu,
- pridobiti nekaj koristnih informacij o platformi eTwinning,
- aktivno vključiti svoje študente v izobraževanje,
- zlasti v izobraževanje na daljavo,
- zagotoviti asinhroni in praktični študij za svoje študente,
- opozoriti študente na "medijsko pismenost in dezinformacije"

KLJUČNO

Najpomembnejši vidik teh orodij je, da so že od svojega nastanka vodilo številnim učiteljem, ki jih zanima uvajanje orodij spleta 2 v njihovo šolsko okolje, še preden se je v našem življenju pojavilo učenje na daljavo.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Med pandemijo in spletnim poukom so ta orodja pomagala učiteljem, da so učence vključili v učne dejavnosti, včasih pa so jih prisilili, da so se naučeno tudi praktično preizkusili. Prav tako so vsi delili gradiva, kot so predstavitve, videoposnetki, plakati, virtualne razstave, ankete, e-knjige

Orodja Web 2, digitalizacija, informacijska tehnologija, eTwinning, informacijska mreža Web 2.0 za izobraževanje, digitalne kompetence, spletno izobraževanje

Znak za eVarnost eTwinning Online

VIRI:

1. etwinningonline.eba.gov.tr/course/e-safety-and-etwinning-ethics/

OPIS

Ta tečaj vsebuje osnovne informacije o varnem internetu in etiki eTwinninga. Program za varnejši internet ponuja informacije o temah, kot so dan varnejšega interneta, informacijska varnost eTwinning, e-varnost in eTwinningova etika.

Znak za e-varnost je pomembno središče za oblikovanje politik za učitelje, ravnatelje in skrbnike IT, saj šolam omogoča, da sprejmejo ukrepe za oceno, izboljšanje in okrepitev svoje spletne varnosti. Z znakom za e-varnost lahko šole preverijo svojo spletno varnostno infrastrukturo, politike in prakse v skladu z nacionalnimi in mednarodnimi standardi.

UGODNOSTI

Študenti:

- razumevanje in uporaba napredne tehnologije.
- razkrivajo svojo ustvarjalnost.
- razmišljanje, usmerjeno k rezultatom.
- ocenijo svojo spletno varnost.
- izboljšati in okrepiti svojo spletno varnost.
- pregledajo svoje infrastrukture, politike in prakse na področju spletne varnosti glede na nacionalne in mednarodne standarde.

Učitelji:

- Dobro spoznajte generacijo, za katero so odgovorni, ter ugotovite njihova pričakovanja in potrebe na področju e-varnosti.
- Izboljšati in okrepiti svojo spletno varnost.
- pregledajo svoje infrastrukture, politike in prakse na področju spletne varnosti glede na nacionalne in mednarodne standarde.

KLJUČNO

Glede na potrebe in pričakovanja naslednje generacije se pojavljajo novi projekti, izobraževalne metode ali koncepti. e-varnost je eden od konceptov, ki jih bo naslednja generacija najbolj potrebovala. Zato je ta tečaj bistvenega pomena.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Navedena so načela uporabe osebnih podatkov, ki so v projektih eTwinning zelo pomembna. Šole, učitelji, učenci, koncept digitalne varnosti

Popravna šola ARE

VIRI:

1. www.aer.school/sc-oala-remediala

OPIS

V letu pandemije se mnogi učitelji niso mogli prilagoditi zahtevam kakovostnega poučevanja. Številni učenci so utrpeli izgubo pri učenju, ki je bila po eni strani posledica pomanjkanja potrebnih naprav (zlasti v družinah z več otroki), po drugi strani pa slabe kakovosti spletnega izobraževanja, ki so ga ponujali nekateri učitelji. Tri romunska zagonska podjetja so začela izvajati nacionalni projekt, ki več kot 2000 učencem ponuja nekaj mesecev brezplačnega spletnega šolanja.

Program je potekal na naslednji način: izbrani so bili učitelji romunskega jezika in književnosti ter matematike iz vse države, ki so imeli potrebna digitalna znanja za spletno poučevanje. Pripravili so program, ki ga je bilo treba dokončati v določenem roku. Zainteresirani študenti so se v program vpisali prek spleta. Nato so bili razredi izbrani naključno. Vsak teden sta bili dve uri romunskega jezika in dve uri matematike.

Program je bil digitaliziran, zato je potekal na platformi Kinderpedia (platforma za komunikacijo in upravljanje). Uporabljeni sta bili tudi platformi BRIO (standardizirano orodje za preverjanje in ocenjevanje) in Livresq (avtorsko orodje za ustvarjanje interaktivnih učnih ur). Učenci so bili testirani trikrat: na začetku programa, med njim in ob koncu, da je bilo mogoče spremljati napredek.

V razrede so bili vključeni učenci z različnih področij. Učitelji so bili iz vse države. Nastala je digitalna revija, v kateri so učenci objavljali svoje stvaritve.

Tukaj je nekaj dobljenih rezultatov: 2044 vpisanih učencev, 106 razredov, 47 učiteljev, 3000 opravljenih ur, več kot 2000 standardiziranih testov, 98 % učencev je potrdilo kakovost pouka, 99 % jih je cenilo uporabljene platforme, 96 % jih je izjavilo, da so te popravne ure pomagale obnoviti izgubljeno snov.

UGODNOSTI

Študenti:

Učenci so imeli koristi od dopolnilnega pouka, s katerim so nadoknadili vrzeli, nastale med spletno šolo. Imeli so priložnost spoznati študente iz vse države in se skupaj učiti. Razvili so svoje digitalne spretnosti in izboljšali učno uspešnost.

Učitelji:

Učitelji s slabšim digitalnim znanjem so lahko spremljali pouk in se tako učili iz dobrih praks svojih kolegov v državi. Razvili so digitalna znanja, potrebna za kakovostno spletno poučevanje.

KLJUČNO

Učenci lahko do virtualne učilnice dostopajo z enim klikom neposredno iz mobilne aplikacije. Učenci na začetku in ob koncu programa opravijo standardizirane teste. V poročilih, ki jih pripravijo testi, je navedeno, katere kompetence so manj razvite, tako da je mogoče sprejeti ustrezne ukrepe za izboljšanje stanja. Učenci in učitelji razvijajo svoje digitalne spretnosti z uporabo zmogljivih spletnih orodij. Ustvarjena je bila učna skupnost, učenci pa so lahko pokazali svoje talente.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Učenci imajo koristi od kakovostnih spletnih lekcij, ki jih vodijo izbrani učitelji digitalne pismenosti po vsej državi. Učne izgube so manjše.

Izboljševalno izobraževanje, izobraževalne platforme, avtorska orodja, standardizirano ocenjevanje, platforma za upravljanje

SELFIE

VIRI:

1. education.ec.europa.eu/selfie/about-selfie

DESCRIPTION

SELFIE (Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational Technologies) je brezplačno orodje, ki je namenjeno pomoči šolam pri vključevanju digitalnih tehnologij v poučevanje, učenje in ocenjevanje. Program SELFIE ima trdno raziskovalno podlago in je bil razvit na podlagi okvira Evropske komisije za spodbujanje učenja v digitalni dobi v izobraževalnih organizacijah. Pri tem se uporabljajo kratke izjave, vprašanja in preprosta lestvica odgovorov od 1 do 5. Vprašanja in izjave so na voljo približno 20 minut.

SELFIE je pobuda Evropske komisije in se financira iz programa Erasmus. Za vse šole je brezplačen.

Orodje je razvila skupina strokovnjakov iz šol, ministrstev za izobraževanje in raziskovalnih inštitutov iz vse Evrope. Med partnerskimi institucijami so Evropska fundacija za usposabljanje, Evropski center za razvoj poklicnega usposabljanja (CEDEFOP) in Unescov Inštitut za informacijske tehnologije v izobraževanju.

Ker je vsaka šola edinstvena, je orodje mogoče prilagoditi. Vaša šola lahko izbere in doda vprašanja in izjave, ki ustrezajo vašim potrebam.

UGODNOSTI

Študenti:

- Izkušnje z ujemanjem
- SELFIE omogoča vsem udeležencem, da odgovorijo na vprašanja, ki ustrezajo njihovim izkušnjam kot učencev, učiteljev ali vodstvenih delavcev v šolah.

Učitelji:

- Celovito
- SELFIE vključuje celotno šolsko skupnost - vodstvo šole, učitelje in učence - v 360-stopinjski proces, ki zajema številna področja šolske prakse.

KLJUČNO

SELFIE je na voljo vsem osnovnim, srednjim in poklicnim šolam v Evropi in drugod ter v več kot 30 jezikih. Uporablja ga lahko vsaka šola, ne le tista z visoko razvito infrastrukturo, opremo in tehnologijo.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

SELFIE anonimno zbira mnenja učencev, učiteljev in vodstva šol o tem, kako se tehnologija uporablja na njihovi šoli. Na podlagi prejetih odgovorov orodje ustvari poročilo - posnetek ("SELFIE" :-)) o prednostih in slabostih šole pri uporabi tehnologije.

SELFIE, tehnologija, ocenjevanje, orodje

Pristop ADDIE

VIRI:

1. www.edc.org/sites/default/files/uploads/Distance-Education-Teacher-Training.pdf

OPIS

Pristopi k oblikovanju navodil

Pri oblikovanju tečajev na daljavo je mogoče uporabiti več pristopov k oblikovanju poučevanja. Eden takih pristopov je ADDIE (analiziraj, oblikuj, razvijaj, izvajaj, vrednoti), ki ga pogosto uporabljajo univerze. Pri drugem pristopu, "hitrem prototipiranju", avtorji vsebine tečaja ali strokovnjaki na določenem področju sodelujejo s prototipi in oblikovalci učil v ciklu nenehnega pregledovanja in popravljanja. Določen učni modul se preizkusi z učenci, da se ugotovi, kako se učenci odzivajo na vsebino, učne strategije in dejavnosti ter kako dobro jim tehnologija služi kot sredstvo za njihovo posredovanje. Učenci posredujejo povratne informacije, oblikovalci jih popravijo, nato pa učenci prototip ponovno preizkusijo. Ta postopek se nadaljuje do potrditve končnega izdelka. Gagnéjev proces oblikovanja navodil v devetih korakih (1965) je od šestdesetih let prejšnjega stoletja uveljavljen standard pri oblikovanju navodil, tako pri neposrednem učenju kot pri učenju na daljavo.

Tukaj je devet korakov:

1. Pridobite pozornost učenca.
2. Seznanite učence s cilji.
3. Spodbujanje priklica predhodnega znanja.
4. Predstavite vsebino.
5. Zagotavljanje učnih smernic.
6. Izprosile uspešnost.
7. Zagotovite povratne informacije.
8. Ocenite uspešnost.
9. Povečanje ohranjanja in prenosa.

In addition to these three instructional design approaches (there are many more), instructional designers increasingly have come to recognize the importance of Understanding by Design (Wiggins & McTighe, 2005), a framework for learning that can result in deep understanding. Central to Understanding by Design is "backward design," an instructional design approach that guides teachers in developing a lesson or activity.

UGODNOSTI

Študenti:

- Jasnost in ozaveščenost o ciljih in nalogah
- Spodbuja se in uporablja predhodno znanje
- Ugotavljanje uspešnosti učencev.
- Prejete pregledne povratne informacije in ocene

Učitelji:

Znanje o:

- Kako naj bodo učenci razvrščeni v skupine?
- Koliko časa naj bi trajale dejavnosti?
- Katere dejavnosti bodo učencem najbolj pomagale pri doseganju učnih ciljev?
- Katera gradiva in vire bodo učenci potrebovali?
- Koliko naj bo predavanja?
- Koliko naj bi učenci sami odkrivali?

KLJUČNO

Učitelji bodo znali prepoznati, kako najbolje pristopiti k učencem in ustvariti zanimivo vsebino. Nasprotno pa bodo učenci pridobili jasnost glede pouka, ciljev in prednostnih nalog; na splošno bosta obe strani maksimalno izkoristili čas pouka.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Učitelji imajo pogosto težave pri ustvarjanju zanimivih in jasnih vsebin za svoje učence, tema zanimive zasnove poučevanja pa je ena ključnih, ko govorimo o spletnih razredih in izobraževanju.

Učni pristop, učitelji, učenci, jasnost

Podpora Učiteljem Prek Spletnih Diskucijskih Skupin

VIRI:

1. [European Schoolnet Academy](#)

OPIS

Nami, Marandi in Sotoudehnama (2018) v okviru pobude za podporo učiteljem pri uporabi tehnologije v Iranu poročajo o uporabi spletne diskusijske skupine za podporo učiteljem pri soustvarjanju znanja. Cilj projekta je bil raziskati vzorce interakcije ter kognitivno, socialno in učiteljevo prisotnost.

Oblikovanje

Računalniška učilnica Face-to-Face

Osebnostno + stalno sodelovanje na spletnem seznamu za razpravo

Izvajanje kombiniranega učenja je vključevalo 13 dvournih srečanj, od tega sedem osebnih srečanj, na katerih so se udeleženci seznanili s tehnologijami in njihovo uporabo v razredu, ter šest spletnih srečanj, ki so potekala v univerzitetni računalniški učilnici, in naloge, ki jih je bilo treba opraviti doma. Pri tem so morali udeleženci pregledati več tehnoloških orodij, deliti svoje ugotovitve v obliki zvočnih, video ali pisnih poročil ter sodelovati v razpravni skupini Yahoo. Učiteljem so povedali, da so ti prispevki obvezni za uspešno opravljen tečaj, vendar niso dali nobenih nadaljnjih navodil glede števila, pogostosti ali vsebine.

Omeniti velja, da se zasnove ne osredotočajo na vključevanje tehnologije v čas pouka kot mehanizma za povezovanje neposrednih in spletnih dejavnosti.

UGODNOSTI

Študenti:

Čeprav je poudarek na učiteljih, njihovem znanju in tehnoloških kompetencah, bi to prakso zlahka prilagodili za učence, pri čemer bi učitelji delovali kot spodbujevalci procesa.

Učitelji:

Avtorji poročajo o uspehu pri spodbujanju učiteljev, da so razpravo uporabili za sooblikovanje znanja, saj so drug drugemu zastavljali vprašanja in delili rešitve.

KLJUČNO

To je ena od redkih študij, ki vključuje tehnološko posredovane dejavnosti v razredu, čeprav v računalniški učilnici. Vendar pa razvoj tehnologije in razširjenost širokopasovnega brezžičnega interneta, prenosnikov, tabličnih računalnikov in mobilnih telefonov omogočata enostavno uporabo tehnologije v razredu.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Znanje, ki ga imajo ti profesorji, morda ni dobro ali zadostno, zato številne razprave in srečanja, kot so ta, pomagajo razširiti njihovo znanje.

Učitelji, učenci, vprašanja za razpravo, tehnološka orodja

E-knjižnica z Učbeniki

VIRI:

1. e-learn.mon.bg/
2. www.platformeonline.md
3. www.educatieonline.md

OPIS

V zadnjih letih je vse več evropskih založnikov učbenikov začelo ponujati svoje učbenike v tiskani in elektronski obliki. Pred začetkom spletnega usposabljanja ti e-učbeniki niso bili tako priljubljeni, vendar so po začetku šolskega leta spletnega učenja postali nujno potrebni. To je najlažji način, kako lahko učitelji učencem prikažejo dele učbenika, medtem ko se jasno učijo prek spleta.

- Ministrstvo za izobraževanje v Bolgariji je ustvarilo zbirko podatkov z vsemi brezplačnimi elektronskimi učbeniki, razdeljenimi po založbah, ki so kadar koli na voljo na spletni strani ministrstva. Nekateri od teh učbenikov so interaktivni in imajo možnost, da se v razredu učijo vaje za poslušanje, otroci pa jih poslušajo sami.
- Nacionalno elektronsko knjižnico učiteljev / Repozitorij elektronskih vsebin / je ustanovilo Ministrstvo za izobraževanje in znanost (Bolgarija) in zagotavlja priložnost za objavo in izmenjavo avtorskih učnih, didaktičnih in metodičnih gradiv za delo v spletnem okolju s strani pedagoških strokovnjakov - video vaje, programi usposabljanja, inovativne metode, testi, filmi, vaje, zabavna pedagogika, predstavitve in zlasti projekti, ki so povezani s samostojnostjo pri izvajanju v elektronskem okolju, pa tudi raziskave, delo študentov, radovednost, motivacijski elementi, povratne informacije, skupinsko in individualno delo, ustvarjanje in uporaba veščin itd.
- Strokovnjaki iz Republike Moldavije, Romunije, Rusije in ZDA se zberejo na nacionalni konferenci o spletnem izobraževanju. Na tem enotedenskem dogodku je bilo obravnavanih več kot 50 platform za e-učenje, spletnih orodij in aplikacij, ki se lahko uporabljajo pri spletnih izobraževalnih dejavnostih. Na projektni platformi so bili objavljeni številni viri, ki so jih ustvarili udeleženci in učitelji skupnosti: lekcije, vaje itd.
- Projekt "Spletna knjižnica digitalnih orodij za poučevanje in učenje" je bil ustvarjen kot digitalna skupnost več kot 44.000 učiteljev iz Republike Moldavije in Romunije. Delijo najboljše prakse, povezane z e-učenjem. Vsak teden je priporočeno drugo spletno orodje.

UGODNOSTI

Študenti:

- dostop do širokega nabora učbenikov, ki jih je mogoče uporabljati za študij kadar koli in kjer koli
- Študenti so boljše pripravljeni, vključeni in samozavestni učitelji za spletni pouk. Študenti so neposredni uporabniki teh projektov. Učitelji jih vsak teden naučijo uporabljati različna orodja in od učencev dobijo povratne informacije.
- Učni proces postane sodelovalen - učitelji vnesejo nova spletna orodja v razred, učenci pa lahko sodelujejo pri njihovi uporabi.

Učitelji:

- E-knjžnica z učbeniki je odličen vir za učitelje, saj imajo na enem mestu na voljo vsa potrebna učna gradiva.
- Vsa gradiva lahko enostavno najdejo pravi učbenik za učence, ne da bi morali iskati po različnih spletnih straneh ali se neposredno obrniti na založnika.
- enostaven in hiter način iskanja kakovostnih učnih gradiv;
- možnost prenosa, uporabe in prilagoditve gradiv za lastne potrebe;
- možnost izmenjave učnih gradiv in prejemanja povratnih informacij od kolegov;
- možnost iskanja novih idej in pristopov za učenje na daljavo.

KLJUČNO

- E-knjžnica z učbeniki pomaga učiteljem razvijati organizacijske sposobnosti, saj lahko zlahka najdejo primerno gradivo za svoje učence. Poleg tega jim pomaga prihraniti čas, ki bi ga sicer porabili za iskanje zelenega učbenika.
- E-knjžnica z učbeniki prav tako pomaga razvijati sposobnost študentov, da samostojno iščejo informacije, delajo z različnimi viri informacij in jih uporabljajo pri študiju.
- Razvija tudi sposobnost učencev za uporabo novih tehnologij in delo z digitalnimi viri.
- nove ideje in pristopi k učenju na daljavo možnost iskanja kakovostnih učnih gradiv možnost izmenjave lastnih učnih gradiv
- Učitelji lahko izmenjujejo podatke, gradiva in ideje

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

e-učbeniki, spletno učenje, interaktivno poučevanje

Repozitorij elektronskih vsebin, avtorsko poučevanje, metodično gradivo, programi usposabljanja, inovativne metode poučevanja, e-učenje, spletna orodja, digitalna knjižnica

"Veselite se praznikov" Projekt

VIRI:

1. <https://padlet.com/>

DESCRIPTION

Pravi izziv je bil razvoj obšolskih dejavnosti na spletu.

Ta interdisciplinarni izobraževalni projekt je potekal na spletu štiri tedne med zimskimi počitnicami. Izdelki dejavnosti vključujejo različne plastične izdelke, kolače, domiselna besedila itd. Otroci so svoje stvaritve fotografirali/skenirali/zapisali in jih objavili na platformi za učilnice. Vsak učenec je napisal pismo Božičku, nato pa sem v okviru spletne dejavnosti napisala skupno pismo, ki sem ga poslala na Laponsko in ... poleg tega sem prejela odgovor! Pri pouku so se posamično brala prozna besedila in pesmi, značilne za praznike.

Vsak otrok je izbral svojo najljubšo pesem, se jo naučil na pamet, jo posnel in posnetek posredoval na spletni platformi Classroom Platform. Reševali smo matematične naloge, ustvarjene v programu Wordwall, reševali uganke, izumljali recepte za medenjake in tehtali sestavine. Poslušali smo zimske pesmi in kolednice ter se jih naučili. Učenci so vse izdelke izdelali doma in jih objavili v učilnici ali na Padletu. Ob koncu dejavnosti smo najbolj zanimive izdelke vključili v predstavitev v aplikaciji PADLET. Ob koncu štirih tednov sem za pridobitev povratnih informacij uporabil metodo SANDWICH. Na platformi za učilnico so morali učenci v obliki odprtih elementov izpolniti vprašalnik Hvalimo-Kritično-Hvalimo. Reševanje te naloge mi je dalo koristne informacije za načrtovanje/prilagajanje prihodnjih dejavnosti, usklajenih z interesi učencev.

UGODNOSTI

Študenti:

Učenci razvijajo svoje digitalne spretnosti in sodelujejo pri skupnih dejavnostih, kot bi bili v razredu. Metoda Sandwich olajša delo učenca pri podajanju povratnih informacij, saj je lažje pohvaliti kot kritizirati. Poleg tega dejstvo, da ima negativno stran med dvema pozitivnima, zavede možgane, da lažje sprejmejo tako imenovano kritiko.

Učitelji:

Učitelj bo vedel, kako prilagoditi svojo spletno izobraževalno dejavnost potrebam učencev. Tako se bo izobraževalna pot učinkovito nadaljevala, da bodo učenci uspešno izvedeli čim več o tem, kar so se naučili, in da bodo znali naučeno uporabiti v različnih situacijah.

KLJUČNO

Zunajšolske dejavnosti je mogoče prilagoditi spletnemu okolju. Povratne informacije so za učitelja bistvenega pomena, saj od njega dobi informacije/mnenja o dejavnosti. Učitelj načrtuje in izboljšuje svoje prihodnje dejavnosti glede na prejete povratne informacije. To se mora nadaljevati tudi, če je šola na spletu.

Metoda SANDWICH, metoda pridobivanja povratnih informacij, je sestavljena iz treh delov: PRAISE-CRITICISM-PRAISE. Gre torej za konstruktivno povratno informacijo med dvema deloma pohvale. Učenci s PRAISE povedo pozitivne dele dejavnosti. Pohvala je ključnega pomena; povečuje samozavest in pomaga pri kasnejšem razvoju.

Po oblikovanju izobraževalnega projekta Joy of Holidays smo učence prosili, naj izrazijo svoje mnenje o izvedenih dejavnostih, stvareh, ki so se jih naučili, načinu, kako so sodelovali, in vplivu, ki ga je imel projekt nanje, pri čemer so navedli: PRAISE-CRITICAL-PRAISE.

Menim, da so te informacije ključne za načrtovanje prihodnjih dejavnosti, povečanje uspeha učencev in njihove motivacije za vključevanje v dejavnosti in uporabo pridobljenega znanja.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Premagovanje poti do oblikovanja kritike.

Iskreno izražanje lastnega mnenja o opravljenih dejavnostih.

Vključenost, iskrenost, diagnoza, uporabnost v prihodnosti

Gamification Za Ureditev Učenja in Formativno Ocenjevanje

VIRI:

1. [Quizizz.com](https://www.quizizz.com)
2. [Kahoot.com](https://www.kahoot.com)
3. [Baamboozle.com](https://www.baamboozle.com)
4. [get.plickers.com](https://www.get.plickers.com)
5. [genial.ly](https://www.genial.ly)

OPIS

Med izobraževalnim procesom je treba ceniti vsakega učenca, da vidi učinke učiteljevih dejanj. Takrat lahko učencem prilagodite pouk glede na njihove potrebe. To je tako imenovano formativno ocenjevanje, ki je namenjeno zagotavljanju diagnostičnih povratnih informacij učiteljem in učencem med učnim procesom. Na tej točki je lahko igra odlična rešitev za sistem formativnega ocenjevanja.

Kvizi, ki temeljijo na igrah, so zasnovani tako, da so zabavni in zanimivi ter omogočajo učencem, da preverijo svoje znanje. Poleg tega jih je mogoče prilagoditi tako, da se osredotočijo na določene teme ali spretnosti, zato so idealno orodje za diferencirano poučevanje. Najboljše od vsega je, da lahko igre in kvizi, ki temeljijo na igrah, uporabljate v različnih okoljih, vključno z razredom, domačim izobraževanjem ali obšolskimi programi. To je način, kako učenje narediti zabavno in zanimivo za učence.

Poleg tega je mogoče številne spletne igre uporabiti v razredu za preverjanje razumevanja in ravni dosežkov učencev pri učenju kompetenc. Nekaj primerov: Kahoot, Plickers, Bamboozle, kviz, sobe pobega, virtualne sobe pobega itd.

- Kahoot je učna platforma, ki temelji na igrah in se uporablja v šolah ali spletnih učilnicah. Če želite uporabljati Kahoot, lahko učitelji ustvarijo igre v slogu kviza na katero koli temo. Učenci lahko igro igrajo v razredu ali prek spleta. Igre Kahoot se igrajo v realnem času, zato lahko učenci med seboj tekmujejo, kdo bo pravilno odgovoril na največ vprašanj.
- Sobe pobega so pustolovske igre, v katerih igralci skupaj iščejo namige in rešujejo uganke, da bi pobegnili iz simulirane nevarnosti, preden se izteče čas.
- Virtualne sobe pobega so spletne dejavnosti, ki se izvajajo prek različnih platform - ekipe v določenem času rešujejo uganke in rešujejo uganke s ciljem "pobegniti iz sobe". Te izkušnje spodbujajo sodelovanje, timsko delo in gradnjo ekipe.
- Razlage v kvizletu prikazujejo postopne pristope k reševanju zahtevnih problemov. Poiščite rešitve za 64 predmetov, ki so jih napisali in preverili strokovnjaki. Ponavljajoče se kartice. Načini študija na shufflu.
- Quizlet je orodje, ki učencem pomaga pri učenju v šoli in na spletu. V učilnici lahko učitelji s Quizletom ustvarijo prilagojene kvize in igre za preverjanje snovi z učenci. Lahko služi kot pripomoček za učenje, saj lahko učenci ustvarjajo kartice in vadijo kvize.

UGODNOSTI

Študenti:

- Koncepti iger so lahko obetavno orodje za vključevanje učencev v privlačno tekmovanje.
- Tekmovanja v kvizu po predavanjih spodbujajo študente k medsebojnemu tekmovanju.
- Značilnosti konceptov iger so zabava, zanimanje, navdušenje in radovednost.
- Ozavešiti učence o njihovem razumevanju in poznavanju preučevanih pojmov.
- Povečanje vključenosti učencev v pouk
- Učenci rešujejo probleme, da odklenejo naslednjo stopnjo.

Učitelji:

- Igrivi e-kviz je učinkovit pri ocenjevanju učne uspešnosti.
- Igrivi e-kviz je lahko alternativna rešitev za sistem formativnega ocenjevanja.
- Element tekmovalnosti, ki je značilen za igranje iger, je eden glavnih dejavnikov, ki učence vseh starosti pritegne k učenju.
- Povečanje sodelovanja in motivacije učencev.
- Na kraju samem zagotavlja informacije o razumevanju in vrzeli v znanju učencev.
- Učitelji lahko ustvarijo virtualne sobe pobega in tako izboljšajo svoje učne načrte.
- Učitelji lahko svoje učne ure prilagodijo igri.
- Učitelje lahko učenci manj motijo.

KLJUČNO

Formativno ocenjevanje je lahko dostopno in privlačno orodje z uporabo spletnih iger, ki učencem in učiteljem zagotavljajo praktične, takojšnje in učinkovite povratne informacije.

Učitelji lahko združijo dve ključni področji v izobraževanju: digitalne spretnosti in igrifikacijo. Medtem ko sta spletni orodji dve spletni programski opremljeni, ki se lahko uporabljata za poučevanje učnih vsebin, sodelovanje, merjenje in podporo razvoju spretnosti 21. stoletja, je igrifikacija izobraževalni pristop, ki lahko učence spodbuja k sodelovanju v učnem okolju z uporabo elementov igre v učilnici, kot je oblikovanje videoigre. Kako uporabiti ta dva učinka, je za to prakso ključnega pomena. E-izobraževanje postane zabavno in interaktivno, saj čeprav delo ni prostovoljno, igranje ni prostovoljno.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Spletne igre, igrificirani e-kviz, vključenost, motivacija, ocenjevanje, stopnja dosežka, soba pobega, nevarnost, omejen čas, igranje, uganke, uganke, virtualne, digitalne igre, kviz. metode učenja, izobraževalna spletna stran, spletna, Kahoot, tekmovanje

Canva

VIRI:

1. [canva.com](https://www.canva.com)

OPIS

Canva ni le platforma za grafično oblikovanje, ki uporabnikom omogoča ustvarjanje različnih vizualnih vsebin, saj jo je mogoče uporabljati na spletu in mobilnih napravah ter vključuje na milijone slik, pisav, predlog in ilustracij, temveč uporabnikom ponuja tudi izjemno izobraževalno priložnost za učitelje in učence. Canva je lahko virtualna učilnica - za pogovore o dejavnostih, pomaga razjasniti naloge med delom, omogoča učencem, da delajo med seboj in predložijo opravljeno delo, ter zagotavlja povratne informacije o nalogah, vse na istem mestu. Ne glede na to, ali ste učitelj ali učenec, vam Canva za izobraževanje olajša vizualno ustvarjanje, sodelovanje in komuniciranje v razredu in zunaj njega. Za učitelje in učence K12 je 100-odstotno brezplačen.

Canva koristi spletnemu učnemu procesu s svojimi izobraževalnimi funkcijami, kot so:

- Interaktivne in zanimive predstavitve
- Infografike
- Načrt pouka ali koledar dejavnosti
- Študentski videoposnetek
- Dejavnosti skupinskega dela
- Dejavnosti socialno-čustvenega učenja
- Storyboards
- Poročila
- Knjige zgodb
- Komunikacija med starši in šolo
- Delovni listi
- Kompleti za dekoracijo učilnice

UGODNOSTI

Študenti:

- Oblikuje številne digitalne materiale, kot so plakati, videoposnetki, logotipi, predstavitve, ilustracije itd.
- pri oblikovanju sodelujejo z učitelji in prijatelji,
- oblikujejo svoje ekipe in delajo skupaj,
- delijo svoje načrte na spletu in jih dosežejo, kadar koli in kjer koli želijo,
- imajo na voljo veliko gradiva.
- izboljšave, kadar koli jih potrebujejo.

Učitelji:

- narediti predstavitve pouka bolj zanimive,
- vključiti učence v sodelovanje,
- oblikovati skupine,
- oblikovati privlačna gradiva, ki jih bodo uporabljali pri pouku,
- oblikovati skupine in sodelovati,
- deliti svoje projekte na spletu z učenci in kolegi,
- doseči veliko gradiv,
- izboljšave, kadar koli jih potrebujejo.

KLJUČNO

Canva je spletno orodje za oblikovanje in objavljane, ki je bilo predstavljeno leta 2013 in katerega cilj je omogočiti vsakomur po vsem svetu, da oblikuje kar koli in objavi kjer koli.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Uporabnikom ponuja izjemno izobraževalno priložnost za učitelje in učence. Gre za neomejen vir gradiva na podlagi slik, videoposnetkov, učinkov in predlog za učence in učitelje za ustvarjanje izobraževalnih gradiv.

Predstavitve, logotipi, slike, videoposnetki, sodelovanje, spletno oblikovanje

Spletne platforme za ustvarjanje vsebina - Orodje za avtorstvo Livresq

VIRI:

1. view.livresq.com/view/5f6b8270582a68777228cd21/
2. <https://view.livresq.com/view/626c601a7f96850008162566/#introducere>
3. <https://www.eba.gov.tr/>

OPIS

Livresq je integrirana platforma, s katero lahko učitelji ustvarjajo, objavljajo in urejajo različna digitalna gradiva na spletu. Omogoča ustvarjanje interaktivnih učnih ur neposredno iz brskalnika, pri čemer lahko vsebino razvijate z obstoječimi predlogami ali pa začnete od začetka. Učna ura je ustvarjena v treh korakih: preverjanje pristnosti, ustvarjanje in objava.

Platforma omogoča dostop do izobraževalnih vsebin, ki so jih ustvarili drugi uporabniki; vstavljanje slik, besedil, videoposnetkov, priponk, zvočnih datotek in hiperpovezav, GIF-ov in spletnih predmetov; urejevalnik slik in besedil ter urejevalnik formul, izvajanje vprašalnikov in testov; nastavljanje pojavnih oken; izdelavo tabel; ustvarjanje učinkov; izvoz ustvarjenega gradiva; objava na zasebni polici; uvoz datotek PowerPoint; sodelovanje v realnem času; deljenje.

Interaktivne lekcije in tečaje, ki jih vodi učitelj v programu LIVRESQ, lahko uporabljate na katerem koli računalniku, tabličnem računalniku ali pametnem telefonu. V brezplačni aplikaciji (za učence in učitelje) so na voljo različne teme v knjižnici. Odličen primer uporabe aplikacije je spletna učna ura, izvedena v programu LIVRESQ, ki se zaključi z reševanjem formativnega ocenjevanja TEST. Učna ura se je začela tako, da so učenci pritegnili pozornost s primerjavo zvokov in šumov, nato pa so bile izvedene posamezne dihalne vaje in vokalizacija. Pozornost je bila namenjena ohranjanju ravnega hrbta in rok na kolenih med učno uro za optimalno dihanje med petjem. Tečaj je potekal na Googlovem sestanku. Učencem so bili predstavljeni prvi diapozitivi v sinhroni dejavnosti. Ponovili smo nekaj pesmi, ki smo se jih naučili pri prejšnjih urah. Po kratki frontalni razpravi o romunskih letnih časih, tradicijah in običajih so učenci poslušali različne pesmi iz romunske folklorne/dijaške folklorne. Potekale so razprave o tej glasbeni zvrsti. Dejavnost se je nadaljevala z učenjem po poslušanju pesmi Romanian Game. Nekaj učencev je zaigralo novo pesem, nato pa so izvedli korake, opisane v pesmi. Za formativno ocenjevanje so otroci reševali test, ki so ga izvedli v aplikaciji LIVRESQ. Osnova učne ure, ki vključuje vsa predstavljena gradiva, je bila objavljena v učilnici Google Classroom, tako da imajo učenci neomejen dostop do virov.

UGODNOSTI

Študenti:

- Brezplačno
- Ustvarjanje posameznih vsebin in možnost deljenja; izražanje mnenj,
- razprave in videoposnetki, sodelovanje v skupinah,
- povratne informacije

Učitelji:

- Izvedba interaktivne učne ure, ki omogoča uporabo različnih virov, zagotavlja informacije ter privlačno in optimalno ocenjuje.
- Sodelujte z učenci
- Ustvarite interaktivno in privlačno vsebino z vstavljanjem slik, besedil, videoposnetkov itd. ter jo podprite. Vsebina je lahko prilagojena
- povratne informacije
- Preizkusi in poročila
- Razvoj skupnosti

KLJUČNO

Livresq je preprosto orodje, ki učiteljem omogoča pripravo interaktivnih učnih ur s slikami, besedili, videoposnetki itd. Dostopnost na vseh napravah, od telefona do osebnega računalnika, je velika prednost v sodobnem izobraževanju.

EBA ima asinhrono in sinhrono funkcije. Medtem ko omogoča samoplačniško usposabljanje, ki se ga učenci udeležijo, ko jim to ustreza, kjer koli na svetu, je učiteljem omogočila tudi izvedbo spletnih razredov znotraj platforme.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

LIVRESQ ne zahteva naprednega znanja IT. Z nekaj kliki lahko v knjigo ali drugo digitalno gradivo dodate interaktivne elemente. Z LIVRESQ-om se klasična knjiga zelo hitro spremeni v interaktivno. Omogoča skupinsko delo, uporabnik pa ima popoln nadzor nad načinom souporabe virov.

Livresq, učna ura, digitalno orodje, e-učenje, EBA, Education Informatics Network, integracija tehnologije, turška nacionalna digitalna platforma, glasba, gibanje, folklor

Google Drive

VIRI:

1. www.google.com/drive/

OPIS

Google Drive je storitev shranjevanja v oblaku in tako kot vse storitve v oblaku je njegova glavna funkcija dopolnjevanje trdega diska. Shranjevanje v oblaku deluje tako, da datoteke nalagate v oddaljene strežnike ali "oblak" in s tem sprostite prostor v računalniku. Tako v napravah ostane več prostora za pomembnejše stvari, kot je nameščanje velikih aplikacij.

Storitve v oblaku pa imajo v primerjavi s klasičnim shranjevanjem veliko več prednosti. Ko so datoteke v oblaku, lahko do njih dostopate, kjer koli ste, s katero koli napravo z internetno povezavo.

Google Drive je odlično orodje za učence in učitelje. Zagotavlja platformo, na kateri lahko učenci predložijo svoje delo, učitelji pa jim posredujejo povratne informacije. Omogoča tudi enostavno sodelovanje med učenci in učitelji.

UGODNOSTI

Študenti:

Učenci lahko za oddajo nalog in prejemanje povratnih informacij od učitelja uporabljajo Google Drive. Uporabljajo ga lahko tudi za sodelovanje z drugimi učenci pri projektih. Verjetno ga boste imeli ali uporabljali zaradi računa Gmail, lahko delite in shranjujete podatke in dokumente, lahko ga povežete z drugimi aplikacijami.

Učitelji:

Učitelji lahko v Googlovem pogonu objavljajo naloge, posredujejo povratne informacije učencem in delijo vire z drugimi učitelji. To je tudi odličen način za urejanje ocen in spremljanje napredka učencev. Verjetno ga boste imeli ali uporabljali zaradi računa Gmail, lahko delite in shranjujete podatke in dokumente, lahko ga povežete z drugimi aplikacijami.

KLJUČNO

Vsi poznamo najbolj priljubljeno shrambo v oblaku, ki jo lahko uporabljamo iz katere koli naprave. Odlično za izmenjavo in shranjevanje informacij, dokumentov in fotografij.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Majhna shramba v računalniku, manjši dostop do dokumenta

Shranjevanje v oblaku



Google Drive

Platforme za kombinirano učenje in HyFlex podpora učiteljem

VIRI:

1. [Google Classroom](#)

OPIS

V današnjem izobraževalnem okolju se povečuje povpraševanje po interakciji med spletom in zunaj njega, pri čemer inštruktorji zagotavljajo učno strukturo, vsebino in dejavnosti, ki ustrezajo potrebam učencev v razredu in na spletu.

Mešano učenje je dobra kombinacija spletnega in nespletnega poučevanja, pri čemer lahko učenci delajo v svojem tempu. Učiteljem in učencem omogoča bolj prilagojeno izobraževalno izkušnjo ter večjo prilagodljivost. Kombinirano učenje lahko pomaga odpraviti vrzel v dosežkih, saj vsem učencem omogoča dostop do visokokakovostnih izobraževalnih virov.

Učilnica Google je brezplačna spletna platforma, ki združuje vaš račun na Googlovem disku z Googlovim koledarjem in omogoča enostavno upravljanje in organizacijo nalog in gradiva v razredu. V učilnici lahko ustvarjate in zbirate naloge, posredujete povratne informacije učencem in spremljate njihov napredek. Ker je učilnica del širšega Googlovega ekosistema, jo lahko uporabljate tudi za povezovanje z drugimi Googlovimi aplikacijami in storitvami, kot so Gmail, Drive in Hangouts. Učilnica je idealno orodje za učenje na daljavo, saj omogoča preprosto izmenjavo virov in spletno komunikacijo s študenti.

HyFlex (hibridni + fleksibilnost) oblika predmeta zagotavlja hibridno obliko za študente, ki se udeležujejo predavanj v živo in prek spleta, ter dodaja fleksibilno politiko sodelovanja za študente. Učenci se lahko udeležijo sinhronih srečanj v razredu ali opravijo učne dejavnosti na spletu, ne da bi se osebno udeležili pouka. Pri tečaju HyFlex morajo biti dejavnosti poučevanja in učenja:

- Učinkovito (in profesionalno) predstaviti
- Učence vključiti v generativne učne dejavnosti
- Uporabiti avtentično ocenjevanje za vrednotenje učenja učencev.

UGODNOSTI

Študenti:

- Enostavno dostopne spletne konference za razred, povezane z njihovim koledarjem in e-pošto ter pogonom Google.
- Tečaj spodbuja redno izbiro načinov udeležbe, ali zasnova tečaja zagotavlja enakovredne učne dejavnosti v vsakem načinu udeležbe, ali je zasnova tečaja ponovno uporabna in ali je učencem tehnološko dostopna.

Učitelji:

- Opredelitev učnih ciljev
- Opredelitev/ustvarjanje vsebine
- Ustvarite jasna navodila
- Priprava učnih pripomočkov (dokumenti, spletna stran tečaja)
- Priprava in načrtovanje nalog, zadolžitev in kvizov v več razredih.
- Razvoj učnih ciljev
- Z nekaj kliki preklopite iz razreda na nalogo in učenca

KLJUČNO

Učilnica Google je celovit prostor za poučevanje in učenje. Z enostavnimi in varnimi orodji lahko učitelji upravljajo, merijo in bogatijo učne izkušnje ter učencem ponujajo prilagodljivo politiko sodelovanja.

Na žalost se pri nedavnem trendu kombiniranega učenja pogosto ne upoštevajo edinstveni učni stili učencev. Zaradi tega mnogi učenci zaostajajo in težko sledijo svojim vrstnikom. Pretirana uporaba kombiniranega učenja v izobraževanju je neučinkovita in škodljiva za učence.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

- Sodelovanje v večjih razredih
- spletna srečanja in izmenjava.
- učencem omogoča izbiro učenja in časovno prilagodljivost.
- Institucijam omogočiti visokokakovostno spletno izobraževanje.

Učilnica, google, predstavitev, sodelovanje, splet, Učenci, učitelji, HyFlex, dostopnost

"Učitelji prihodnosti" Akademija

VIRI:

1. Softuni.bg

OPIS

Brezplačna akademija "Učitelji prihodnosti" je pobuda srednje šole za digitalne veščine "SoftUni Svetlina" in fundacije "Software University" v podporo bolgarskim učiteljem. Cilj usposabljanja je razširiti spretnosti učiteljev za delo s sodobnimi digitalnimi tehnologijami za izobraževanje in jih pripraviti na izzive novih generacij učencev iz digitalne dobe.

Udeležba na akademiji je brezplačna in vključuje praktično usposabljanje za uporabo digitalnih tehnologij v izobraževanju, usposabljanje za razvoj osebnih spretnosti za delo z "novimi učenci" ter specializirano tehnično usposabljanje na več izbranih digitalnih področjih: programiranje, grafično oblikovanje in multimedija, digitalni marketing in podjetništvo, programiranje in tehnologija za otroke. Akademija se je začela leta 2019. Vsi viri so popolnoma brezplačni in še vedno na voljo.

UGODNOSTI

Študenti:

- Privlačnejše šolsko izobraževanje
- Sodobne in moderne tehnologije v razredu
- Boljša komunikacija med učitelji in učenci

Učitelji:

- Aktualna analiza občinstva in opredelitev sodobnih izobraževalnih ciljev
- Novi pristopi in tehnologije v šolskem izobraževanju
- Metodologija poučevanja za nove generacije učencev in pritegnitev njihove pozornosti za daljše obdobje
- Kako učitelji pripravijo sodobne učne načrte, spletne tečaje in video lekcije
- Tehnike in orodja za dobre predstavitve in predstavitvene spretnosti
- Predstavitev informacij sedanjim učencem na njim dostopen način

KLJUČNO

- izboljšanje digitalnih kompetenc učiteljev;
- uvajanje novih tehnologij v šolsko izobraževanje;
- pritegnitev pozornosti novih generacij učencev;
- učni načrt za digitalno dobo.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

- pomanjkanje sodobnih orodij in tehnologij v šolskem izobraževanju;
- slaba komunikacija med učitelji in učenci;
- zastareli učni načrt, ki ne ustreza spletnemu izobraževanju;

Pomanjkanje dobrega digitalnega znanja. digitalne tehnologije, usposabljanje učiteljev, osebna znanja, tehnična znanja, digitalni učni načrt

Uporaba MOOC v šolah

VIRI:

1. [European Schoolnet Academy](#)

OPIS

Elena Pezzi, učiteljica jezikov na Liceo Laura Bassi v Bologni, je poročala o uporabi MOOC na šolski in regionalni ravni s kombiniranim pristopom. Na šolski in regionalni ravni so bile ustanovljene študijske skupine, v katerih so se učitelji tedensko srečevali in skupaj obiskovali MOOC. Množični odprti spletni tečaj (MOOC) je model za spletno posredovanje učnih vsebin vsem, ki se želijo udeležiti tečaja, brez omejitve udeležbe. Cilj teh študijskih skupin je bil izkoristiti vsebino MOOC-jev in številčno mednarodno skupnost strokovnjakov, ki lahko drug drugega navdihujejo in podpirajo, hkrati pa udeležencem študijskih skupin ponuditi izkušnjo strokovnega razvoja, ki je vpeta v vsakdan njihove šole in jo podpirajo njihovi neposredni sodelavci.

Na sestankih študijske skupine so učitelji v manjših skupinah delali na MOOC-u, razpravljali o dejavnostih in si pomagali pri jezikovnih in tehničnih vprašanjih. Ob koncu MOOC-a so svoje delo predstavili kolegom in ga nadgradili z medsebojnim opazovanjem lekcij, ki so jih pripravili v okviru MOOC-a in študijske skupine. Študijske skupine je koordiniral vodilni učitelj.

UGODNOSTI

Študenti:

- Učenci bodo imeli veliko koristi od nadaljnjega strokovnega razvoja svojih učiteljev in ustvarjenih predmetov.

Učitelji:

- Učitelji bi se med MOOC-om medsebojno podpirali in motivirali
- Zagotavljali strukturo učenja, tako da bi jim ponudili prostor in čas za delo na MOOC-u.
- Razpravljali bi o temah in idejah MOOC-a v kontekstu šolske realnosti
- Načrtovali bi, kako izvajati nove ideje in prakse po MOOC-u.

KLJUČNO

Priložnosti, ki so jih dobili učitelji, so poudarjale možnosti za delo v mednarodni skupnosti učiteljev in uporabo mednarodnih virov za strokovni razvoj. Zaradi omejitev Covid-19 se je koncept študijske skupine nadaljeval leta 2020, vendar se je izvajal izključno prek spleta, sestanki študijske skupine pa so potekali prek spleta. Čeprav je bila potrebna večja organiziranost in podpora "diplomantov" prejšnjih študijskih skupin, ki so delovali kot podporni koordinatorji in mentorji novih udeležencev, se je tudi ta izkazala za zelo uspešno. Delo je potekalo predvsem prek skupnih učnih dnevnikov, predstavitev in pripomočkov Padlets.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Študijske skupine so na ravni šole prinesle naslednje koristi:

- Učiteljem z omejenim znanjem angleškega jezika in digitalnim znanjem je omogočil, da izkoristijo ponudbo MOOC. Večina teh učiteljev ne bi nikoli pomislila, da bi se udeležila strokovnega izpopolnjevanja prek spleta ali v jeziku, ki jim ni materni.
- Povezal je sodelavce iz različnih predmetov in delov šole, ki bi sicer le redko sodelovali ali si izmenjavali izkušnje.

Dosegli smo pomembnejši učinek na ravni šole, saj je večina udeležencev študijske skupine v svojo prakso uvedla inovativne pedagoške pristope, ki so jih potrdili njihovi neposredni šolski kolegi. Učitelji, podpora, MOOC

Vključevanje učencev s pomočjo Elektronski medsebojni pregled - Expertiza

VIRI:

1. ETSU.edu

OPIS

Expertiza študentom omogoča uporabo ... medsebojnega ocenjevanja za različne namene, vključno z raziskovanjem gradiva za predavanja (tj. iskanje povezav, povezanih z vsakim predavanjem), komentiranjem spletnih zapiskov predavanj, pisanjem raziskovalnih člankov, pregledovanjem člankov iz literature, sestavljanjem domačih nalog, sestavljanjem vprašanj, ki jih je mogoče strojno oceniti, in tedenskimi pregledi prispevkov študentov pri seminarskem tečaju. Eden od pomembnih primerov je omogočanje študentom, da gradijo vire z elektronskim medsebojnim pregledovanjem. Učenci izberejo naloge, predložijo individualno oblikovane učne predmete ali članke in pregledajo delo, ki so ga predložili njihovi vrstniki; skupno delo jim pomaga pri učenju, da izboljšajo svoje spretnosti in učne izkušnje drug drugega. Izvajanje bolj avtentičnih nalog, ki spominjajo na odgovornosti v resničnem svetu, prav tako izboljša učno izkušnjo, saj učenci pridobijo izkušnjo priprave in predstavitve svojih zamisli strokovnemu občinstvu. Ta sistem se uporablja za izdelavo učnih predmetov, ki jih ustvarijo učenci; glede na učne potrebe se lahko ti učni predmeti izdelajo od začetka ali pa lahko naslednje skupine učencev izboljšajo delo svojih predhodnikov. Gehringer je prvo Pelzovo načelo uresničil z uporabo platforme, ki učence sili k intenzivnemu sodelovanju pri učenju s pogostimi interakcijami, medsebojnim pregledovanjem in ustvarjanjem vsebine.

UGODNOSTI

Študenti:

- Expertiza študentom omogoča uporabo ... medsebojnega ocenjevanja za različne namene,
- vključno z raziskovanjem gradiva za predavanja (tj. iskanje povezav, povezanih z vsakim predavanjem),
- komentiranjem spletnih zapiskov predavanj, pisanjem raziskovalnih člankov,
- pregledovanjem člankov iz literature, sestavljanjem domačih nalog,
- sestavljanjem vprašanj, ki jih je mogoče strojno oceniti, in tedenskimi pregledi prispevkov študentov pri seminarskem tečaju.

Učitelji:

- Učiteljem je omogočeno, da razmišljajo drugače in izboljšajo svoj izobraževalni in spletni repertoar poučevanja.

KLJUČNO

Expertiza je platforma za podporo procesu medsebojnega ocenjevanja, ki vključuje različne dejavnosti, pri katerih se uporablja vsebina, ki jo ustvarijo učenci, za izboljšanje učnega procesa.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

- Učence spodbujamo k medsebojnim pregledom.
- Izberejo svoje naloge.
- Svoboda, ki jo imajo, povečuje veselje in izkušnje, ki jih imajo, ko govorijo o doseganju izobraževalnih ciljev, pri čemer je zaželeno, da učenci s timskim delom ustvarjajo vire.

Učno izkušnjo izboljšujejo tudi odgovornosti v resničnem svetu.

Študenti, Expertiza, medsebojni pregled

Discord (for Izobraževanje)

VIRI:

1. discord.com/safety/360044149331-what-is-discord
2. discord.st/?q=student

OPIS

Video platforme pogosto nimajo naprednejših orodij, da bi jih lahko zlahka uporabljali v razredu. Zato je ustvaril Discord, komunikacijsko programsko opremo, ki ponuja storitve besedilnih, glasovnih in video klepetov, sobe, shranjevanje in povezljivost z drugo programsko opremo, kot je Google Classroom. Discord ponuja tudi visoko stopnjo varnosti in zasebnosti. Zato je Discord odlično orodje za izobraževalce, ki želijo vzpostaviti tečaje učenja na daljavo. In kar je zelo pomembno - uporaba je brezplačna.

Tukaj je le nekaj načinov, kako lahko Discord uporabite v izobraževanju:

- 1) Spletno sodelovanje - Discord učencem omogoča enostavno sodelovanje pri projektih, ne glede na to, ali so v isti sobi ali na drugem koncu sveta. Učitelji lahko ustvarijo klepetalnice za vsak projekt, učenci pa lahko v glasovnem in video klepetu razpravljajo o idejah in rešujejo težave.
- 2) Upravljanje razreda - Discord lahko uporabljate za spremljanje nalog, rokov in prihajajočih dogodkov. Učitelji lahko ustvarijo kanale z obvestili, v katerih objavljajo pomembne informacije, učenci pa lahko s funkcijo @ vsakomur poskrbijo, da ne zamudijo ničesar pomembnega.
- 3) Komunikacija - najbolj praktična uporaba programa Discord v izobraževanju je komunikacijsko orodje.

UGODNOSTI

Študenti:

Številni učenci menijo, da je uporaba storitve Discord zelo koristna za njihovo izobraževanje. Discord učencem omogoča preprosto komunikacijo z vrstniki in učitelji. To je lahko koristno za učence, ki potrebujejo pojasnila o nalogah ali se želijo pogovoriti o gradivu predmeta zunaj razreda. Poleg tega lahko študenti uporabljajo Discord, da ostanejo organizirani in sledijo svojemu študiju. Študentje lahko z ustvarjanjem študijskih skupin in izmenjavo virov zagotovijo, da so vedno pripravljeni na izpite in naloge. Učenci lahko Discord uporabljajo tudi za sprostitev in oddih po dolgem dnevu učenja. S povezovanjem s prijatelji in sošolci si lahko učenci ustvarijo podporno mrežo, ki jim bo pomagala pri premagovanju šolskih izzivov. Razprava prinaša veliko koristi za učence in je lahko dragoceno orodje v izobraževalnem procesu.

Učitelji:

V izobraževanju so učitelji stebri podpore učencem. Imajo pomembno vlogo pri učenju in rasti učencev. Program Discord je eno izmed najbolj priljubljenih orodij, ki učiteljem pomagajo pri delu. Aplikacija učiteljem omogoča, da preprosto ustvarijo in upravljajo klepetalnice za svoje razrede. Prav tako ponuja različne funkcije, s katerimi lahko učitelji spremljajo napredek svojih učencev in z njimi preprosto komunicirajo.

KLJUČNO

Discord je učencem zelo dobro poznana aplikacija, zato jim ni treba ničesar predstavljati ali se učiti. Vsebuje ne le možnosti za klice in sporočila, temveč tudi shranjevanje razrednih virov in kategorij med različnimi skupinami ter zasebne pogovore ena na ena. Prav tako ima dostop do mednarodnih kanalov in forumov, iz katerih se lahko učenci učijo.

PROBLEMI/KLJUČNE BESEDE

Videoposnetek nižje kakovosti, vpogled v perspektivo učenca/zaslon, izmenjava dokumentov in učinkovita komunikacija.

Komunikacija, visokokakovostna avdiovizualna oprema

Slabe Prakse



*"Če boste še naprej trenirali na enak način kot doslej, ne pričakujte
boljših rezultatov." - Jim Crapko*

Oblikovanje, ki ni osredotočeno na študente

VIRI:

1. Spletno poučevanje izkušnje in analiza

OPIS

Glede na naše izkušnje s spletnim poučevanjem je prilagajanje potrebam študentov ključnega pomena za spodbujanje pomembnega pridobivanja in učenja akademskih vsebin.

Če te potrebe ne bodo pokrite, ne bo uspešnega izida in niti naši učenci niti mi ne bomo dosegli svojih ciljev.

Glavni cilj našega dela je poučevati in učiti učence, da razvijejo svoje miselne in učne sposobnosti ter postanejo samostojni in odgovorni člani družbe.

Preverili smo, da nekatere prakse škodujejo učnemu procesu, saj niso osredotočene na študente.

We have verified that certain practices hurt the learning process as they are not student-centred. Some examples might be:

- Brez roka za ocenjevanje: časovno načrtovanje olajša organizacijo naših učencev in jim pomaga ohranjati stalno ocenjevanje.
- Dovoljenje učencem, da imajo med srečanji izklopljene fotoaparate: v okolju socialne distance se povečujeta izolacija in čustvena nepovezanost. Če se vidimo med spletnimi srečanji, naši obrazi, nasmehi in izrazi omogočajo ustvarjanje vezi in občutka skupnosti.
- Več zaporednih ur videokonferenc: ne smemo pozabiti, da večurno sedenje pred zaslonom za ljudi ni koristno. Učenci so na koncu zelo utrujeni. Zato je del našega učnega načrta tudi čas za počitek in odklop.

VPLIV NA UČENCE/UČITELJE

Študenti:

Če potrebe učencev ne bodo pokrite, ne bodo razvili svojih miselnih in učnih sposobnosti ter ne bodo postali samostojni in odgovorni člani družbe.

Učitelji:

Glavni cilj našega dela je poučevanje in učenje učencev, in če njihove potrebe ne bodo pokrite, ne bo uspešnega rezultata in ne bomo dosegli svojih ciljev.

KLJUČNO

Glede na naše izkušnje s spletnim poučevanjem je prilagajanje potrebam študentov ključnega pomena za spodbujanje pomembnega pridobivanja in učenja akademskih vsebin.

Preverili smo, da nekatere prakse škodujejo učnemu procesu, na primer to, da ni določenega roka za ocenjevanje, da lahko učenci med srečanji izklopijo kamere ali da se več ur zaporedoma udeležujejo videokonferenc.

PROBLEMI

- Negativni vpliv na učni proces
- Izolacija in čustvena nepovezanost
- Učenci so na koncu zelo utrujeni.
- Učenci ne bodo razvili svojih miselnih in učnih sposobnosti ter ne bodo postali samostojni in odgovorni člani družbe.
- Učitelji ne bodo dosegli ciljev poučevanja.
- Oblikovanje, ki ni osredotočeno na študente

Pouk na Whatsapp

VIRI:

1. Spletno poučevanje izkušnje in analiza

OPIS

Na začetku pandemije, marca 2020, sem zaradi nesposobnosti pri spletnem poučevanju za izvajanje učnih dejavnosti uporabljal aplikacijo Whatsapp. Pozneje sem dejavnosti izvajal prek Zooma, pri čemer sem bil omejen s časovnimi viri. Žal sem se takrat soočil tudi z dejstvom, da številni učenci niso imeli računalnika/prenosnika/tablice/mobilnega telefona niti dostopa do interneta in da je bila njihova raven digitalnih spretnosti pomanjkljiva.

Prikazal bom, kako sem z uporabo WhatsAppa poučeval o moralnih vrednotah ter o dobrem in slabem.

Poslala sem jim povezavo do zgodbe Legenda o Drevesu <https://www.youtube.com/watch?v=h3RH8r3qNzU> in jih prosila, naj si jo ogledajo.

Nato sem jim priložil načrt učne ure/razlage in jim pokazal stran, kjer lahko najdejo učno uro v učbeniku. Kot temo sem jim poslal tudi stran in število vaj, ki so jih morali rešiti. Otroci so naredili domačo nalogo in mi nato poslali fotografije domače naloge. Dolgo sem potreboval, da sem naredil domačo nalogo. Poleg tega nekatere slike niso bile dobre kakovosti in nisem mogel videti napisa... Tisti, ki so dvomili, so me poklicali po telefonu. Ure in ure sem preživel na telefonu.

VPLIV NA UČENCE/UČITELJE

Študenti:

Razočaranje povzročajo težave pri uporabi tehnologije, pomanjkanje naprav in interneta ter pomanjkanje resnične/fizične komunikacije.

Teachers:

Pomanjkanje dejanske/fizične komunikacije ter učinkovitega in objektivnega ocenjevanja. Velika poraba časa in energije.

KLJUČNO

Tehnologija napreduje vsak dan in vsi ljudje niso na tekočem z novicami. Zato so težave pri uporabi in dostopu do informacij ali izvajanju projektov ali tem. Prihaja tudi do zmede in dezorientacije, kar povzroča pomanjkanje motivacije. Medosebni odnosi med učenci in učitelji so osiromašeni, pa tudi med učenci. Ta vrsta poučevanja lahko ovira učence s slabim šolskim uspehom. Vsebine, prikazane na Whatsappu, je morda težje usvojiti v pogojih, ko učitelj ne olajša njihovega razumevanja. Težava je tudi napačna razlaga pisnih pojasnil. Aktivno e-učenje od študentov zahteva več odgovornosti, pobude in truda kot usposabljanje v živo. Povratne informacije postajajo vse težje in sčasoma dosežejo točko, ko učitelj preprosto ne more zagotoviti specifičnih in hitrih povratnih informacij.

PROBLEMI

- Tak način učenja jim je preprečil, da bi se sporazumevali in bolje spoznali, da bi učitelji lahko odkrili prednosti in slabosti učencev.
- Pomanjkljivosti, nepripravljenost, osamljenost, frustracije
- Poraba časa in energije

Napačna Ocena

VIRI:

1. Spletno poučevanje izkušnje in analiza

OPIS

Za ocenjevanje učencev med spletnim učenjem že obstaja veliko možnosti, vendar je tudi veliko možnosti, s katerimi lahko učenci zlahka goljufajo in kopirajo pravilne odgovore. Nekateri učitelji dajo učencem teste, ki po posredovanju učitelju pokažejo otrokom pravilne in napačne odgovore.

Tako lahko učenci delijo pravilne odgovore (prek različnih komunikacijskih kanalov). Tako imajo vsi drugi otroci odlične ocene, čeprav nimajo posebnega znanja.

VPLIV NA UČENCE/UČITELJE

Študenti:

Po vrnitvi k pouku se ocene učencev poslabšajo, učne vrzeli, ki so bile med učenjem na daljavo nevidne, pa postanejo zelo očitne.

Učitelji:

Učitelji težje nadomeščajo učenčeve primanjkljaje, saj je ocena trenutnega znanja otrok nejasna.

KLJUČNO

- otroci se naučijo goljufati.
- zmanjšuje učinkovitost spletnega učenja,
- lahko ta vzorec v prihodnosti povzroči težave pri ocenjevanju in goljufanju.

PROBLEMI

- Prva težava je, da se otroci naučijo goljufati, kar ima lahko velik vpliv na njihovo kasnejšo akademsko kariero, če se znajdejo v situaciji, ko jim je goljufanje dovoljeno.
- Druga težava je, da ocene učencev morda niso točne, zaradi česar jih učitelji težje pravilno ocenijo.

Tretja in zadnja težava je, da lahko ta škodljiva praksa povzroči težave v prihodnosti, zlasti ko bodo otroci morali opravljati standardizirane teste. Če so navajeni goljufati, se pri teh testih morda ne bodo dobro odrezali. ocenjevanje, goljufanje, spletno učenje, učenci, testi, ocene



DynEd

VIRI:

1. Dergipark.org

OPIS

DynEd je nastal z združitvijo besed Dynamic in Education (dinamično in izobraževanje) in pomeni dinamično izobraževanje. Ta program vključuje računalniško podprt izobraževalni proces in je najkakovostnejši program tujih jezikov, kar jih je bilo kdaj koli razvitih. MEB si že od leta 2008 prizadeva v šole uvesti programsko opremo DynEd za poučevanje angleškega jezika v podporo poučevanju tujih jezikov. DynEd je sestavljen iz različnih modulov za odrasle in otroke. Pred začetkom programa se v računalniku določi raven za uporabnike, ki sodelujejo v programu, in določi se, iz katerega programa naj bi vsak uporabnik začel.

Za razliko od vseh računalniških programov, ki se uporabljajo na trgu izobraževanja, sistem "Records Manager" (spremljanje in svetovanje) ponuja;

- Slediti korak za korakom vsi, ki bodo sodelovali v program,
- Prilagajanje hitrosti programa glede na znanje osebe na temo,
- Posamezniki lahko nadzorujejo svoje delo,
- Vse delo, ki ga opravijo učenci, si lahko svetovalec ogleda, kadar koli želi, in jih usmerja, da bodo uspešnejši,

VPLIV NA UČENCE/UČITELJE

Študenti:

Čeprav imajo učenci pozitivno mnenje o potrebnosti programske opreme, ta ne vpliva bistveno na pridobivanje veščin samostojnosti, kot so samoupravljanje, zavedanje, kritično mišljenje, razmišljanje in samoocenjevanje. Učenci menijo, da DynEd ni privlačen.

Učitelji:

Primanjkuje strojne opreme, kot so računalniki, mikrofoni, slušalke itd., učni načrt pa je precej natrpan. V učilnicah je gneča. Čeprav so učitelji navedli, da DynEd vključuje aplikacije za izgovorjavo, poslušanje, govorjenje, pisanje, snemanje zvoka in igre, so izrazili mnenje, da DynEd ne more biti rešitev za učenje angleškega jezika.

KLJUČNO

Pomanjkanje strojne opreme (računalnik, mikrofoni, slušalke itd.), težave z internetno povezavo, natrpan učni načrt, prenatrpane učilnice, nezadostno število strežnikov, tehnične težave in negativen odnos administratorjev so razlogi, zaradi katerih se učitelji izogibajo uporabi DynEd (Coşkun, 2013; Meri, 2011; Saricaoglu, 2010; Yigit, 2010).

PROBLEMI

- Zaradi učnega načrta se od učencev pričakuje, da programske opreme DynEd ne bodo uporabljali v šoli in da jo bodo uporabljali le doma. Vendar pa vsak učenec nima možnosti, da bi ga uporabljal doma, saj nima potrebne opreme.
- To povzroča tudi problem motivacije, saj se učitelji ne morejo vmešavati v domače življenje učencev in njegovo kakovost, od učiteljev pa se je pričakovalo, da bodo učence za to motivirali doma, kar pomeni delovno obremenitev tudi po delovnem času.
- Težava je tudi v tem, da bi za to med poukom našli čas, saj je učni načrt že tako zelo natrpan, od učiteljev pa se je pričakovalo, da bodo izvajali tudi nekatere dejavnosti, povezane z DynEdom.

Pomanjkanje potrebnih digitalnih veščin je še ena težava, saj vsi učitelji ne znajo uporabljati digitalnih veščin in uvajati sistemov. Takšne programske opreme in njenih tehničnih težav ne poznajo, od učiteljev pa se je pričakovalo, da bodo rešili vse težave, ki jih je povzročala. Poleg tega ni vsaka digitalna spretnost značilna za takšno računalniško podprto programsko opremo in implementacijo v učilnici, zato učitelji pred tem potrebujejo tehnično-pedagoški pristop. DynEd, programska oprema, računalniško podprta, modularno učenje, učenje tujih jezikov

Elektronska pošta kot sredstvo komunikacije in skupna raba vira

VIRI:

1. Spletno poučevanje izkušnje in analiza

OPIS

Uporaba elektronske pošte za komunikacijo in izmenjavo virov med učitelji in učenci je ena od manj učinkovitih metod, ki velja za staromodno. Učenci in učitelji vsak teden prejmejo na desetine, če ne celo stotine e-poštnih sporočil, zato je težko ločiti, katera e-poštna sporočila so bistvena.

VPLIV NA UČENCE/UČITELJE

Manj verjetno je, da boste videli e-poštno sporočilo ali prejeli vire, omejeno število podatkov in besedil, ki jih je mogoče deliti. Pošiljanje e-poštnega sporočila in odziv nanj bosta verjetno trajala dlje časa.

KLJUČNO

Slaba metoda za sporočanje česar koli pomembnega - učenec ali učitelj jo bo izgubil ali pa jo bo verjetno prezrl, poleg tega pa bo potreboval veliko časa za odgovor, kar je še posebej slabo, če gre za nujne primere.

PROBLEMI

Izguba dokumentov, napačna komunikacija, neoptimiziran

Elektronska pošta, viri, izmenjava podatkov

Financira Evropska unija. Vendar pa so izražena stališča in mnenja izključno avtorjev in ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropska unija ali Izvajalska agencija za izobraževanje in kulturo (EACEA). Evropska unija in agencija EACEA ne moreta biti odgovorni za jih.

Pred tiskanjem upoštevajte okolje.

<https://digitalskills.edukopro.com/>



Co-funded by
the European Union